

**MINI-PROJET**  
**MODULE Atelier de Génie Logiciel**  
**NIVEAU : 2LIG**  
**Année Universitaire 2024/2025**

---

**CAHIER DE CHARGES**

**Gestion des réservations de camping**

**1. PRESENTATION DU PROJET**

**1.1 CONTEXTE**

La gestion des réservations de campings est souvent réalisée à l'aide de systèmes peu adaptés aux besoins spécifiques des clients et des gestionnaires. Ce manque d'automatisation entraîne des inefficacités, des erreurs et une mauvaise gestion des ressources.

Le but de ce projet est de développer une application web permettant la gestion complète des réservations de campings, y compris la gestion des emplacements, des hébergements, des services supplémentaires, ainsi que des réservations en ligne. Cette solution vise à simplifier et à automatiser les processus de réservation et de gestion pour les clients et les administrateurs du camping.

**1.2 OBJECTIFS**

Les objectifs de ce projet sont les suivants :

- Développer une application web intuitive pour la gestion des réservations de campings.
- Permettre aux clients de réserver des emplacements, des hébergements et des services en ligne.
- Gérer les services supplémentaires (location d'équipement, réservation d'activités, commande de repas).
- Automatiser la gestion des réservations et envoyer des notifications sur les offres et promotions.
- Permettre aux clients de donner des avis sur les services et la qualité des hébergements.

**1.3 CRITERES D'ACCEPTABILITE DU PRODUIT**

Le produit doit être réalisé selon la méthode Scrum et validé par les enseignants.

**2. EXPRESSION DES BESOINS**

**2.1. BESOINS FONCTIONNELS**

L'application doit contenir les modules suivants :

#### **BF1. Authentification et gestion des comptes utilisateurs:**

Les clients doivent pouvoir créer un compte, se connecter et accéder à leur espace personnel sécurisé. Les administrateurs peuvent gérer les comptes utilisateurs, incluant l'activation, la désactivation des comptes. La gestion des comptes des administrateurs est assurée par un super administrateur, qui peut ajouter, supprimer ou modifier les rôles des autres administrateurs.

#### **BF2. Gestion des emplacements:**

Les administrateurs peuvent créer et gérer les emplacements disponibles dans le camping. Cela inclut la spécification du type d'emplacement (par exemple, tente, caravane, chalet, etc.), ainsi que des informations associées telles que le prix de location, la capacité d'accueil (nombre de personnes maximum), les équipements disponibles (électricité, eau, etc.) et les périodes de disponibilité.

#### **BF3. Gestion des hébergements:**

Les administrateurs peuvent gérer les hébergements proposés dans le camping, y compris la gestion de leurs disponibilités (dates d'arrivée et de départ) et de leurs tarifs (par nuitée, saisonniers, etc.). Chaque hébergement peut être associé à des options supplémentaires telles que la climatisation, le Wi-Fi, ou d'autres équipements, permettant ainsi une personnalisation de l'offre en fonction des préférences des clients.

#### **BF4. Gestion des services supplémentaires:**

Les administrateurs peuvent proposer des services supplémentaires aux emplacements et aux hébergements, tels que la location d'équipements (vélos, barbecues), des activités (randonnée, sports, visites guidées) et des repas. Les clients ont la possibilité d'ajouter ces services à leur réservation d'hébergement ou d'emplacement, et ces services seront facturés en supplément de la réservation de base, avec des options de personnalisation pour chaque service (choix de matériel, nombre d'activités, etc.).

#### **BF5. Notifications sur les offres et les promotions:**

Les clients reçoivent des notifications concernant les offres spéciales, les réductions ou les promotions en cours, soit par email, soit via des alertes dans l'application. Ces notifications doivent inclure des informations sur la durée de l'offre, les conditions d'éligibilité et les modalités de réservation pour bénéficier de la promotion.

#### **BF6: Réservation en ligne:**

Les clients peuvent consulter en ligne la disponibilité des emplacements ou des hébergements et effectuer une réservation en choisissant leur mode de paiement préféré.

Après avoir effectué la réservation, un email de confirmation est envoyé au client, indiquant les détails de la réservation (dates, services réservés, montant total, etc.).

Les clients peuvent également réserver uniquement des services supplémentaires (tels que la location de vélos, des barbecues, des activités de loisirs comme la randonnée ou le sport, ou encore des repas). En cas de changement de programme, les clients peuvent annuler leur réservation dans les délais définis par les administrateurs.

### **BF7. Gestion des réservations**

Les administrateurs peuvent consulter et gérer toutes les réservations effectuées par les clients, que ce soit pour les hébergements ou les services supplémentaires. Ils peuvent confirmer les réservations, les modifier (par exemple, ajuster les dates, ajouter des services) ou les annuler si nécessaire.

#### **BF8: Rappel des réservations via email:**

Les clients reçoivent des rappels automatiques par email concernant leurs réservations à venir. Ces rappels incluent des informations essentielles comme la date et l'heure d'arrivée, les services réservés (équipements, activités) et des recommandations pour préparer leur séjour.

#### **BF 9: Planification et suivi des réservations:**

Les responsables du camping peuvent consulter l'ensemble des réservations effectuées et visualiser les dates d'arrivée et de départ des clients. Ils ont également la possibilité d'ajuster les disponibilités en temps réel pour éviter les conflits de réservation, tels que les doubles réservations ou la surcharge de capacité d'un emplacement ou d'un hébergement.

#### **BF 10: Avis des clients**

Les clients peuvent laisser des avis détaillés sur leurs expériences concernant les hébergements, les services (location d'équipement, activités) et leur expérience générale au sein du camping, qui seront visibles pour les autres utilisateurs. Les avis peuvent être filtrés par catégorie ou par type d'hébergement.

## **2.2. BESOINS NON FONCTIONNELS**

L'application doit être accessible via internet, facile à utiliser et à maintenir avec des interfaces ergonomiques et intuitives. Le produit doit :

- Être développé avec les technologies web modernes (PHP, HTML, CSS, JavaScript).
- Utiliser un SGBD pour la gestion des données.
- Suivre une approche de développement agile : SCRUM.

## **3. DEROULEMENT DU PROJET**

Des équipes de **4 étudiants** seront constituées. Ces équipes seront organisées selon la méthodologie Scrum. Le projet se compose de deux sprints:

- Sprint 1: Gestion des emplacements et des hébergements (**BF1-BF5**).
- Sprint 2: Réservation en ligne, planification et avis clients (**BF6-BF10**).

Chaque sprint aboutira à un livrable comportant en moyenne 3 besoins fonctionnels (BFs). Ce livrable doit répondre aux contraintes suivantes :

- Au moins 80% des fonctionnalités développées doivent fonctionner correctement (avec validation des tests).
- Chaque fonctionnalité doit être présentée à l'enseignant.

- Correspondance des fonctionnalités développées avec les diagrammes de conception.

### **3.1 PLANIFICATION**

Chaque équipe Scrum devra mener 2 sprints d'une durée de 2 semaines chacun. Un incrément fonctionnel doit être livré à la fin de chaque sprint.

À la fin de chaque sprint, un document doit être préparé par chaque équipe expliquant les étapes de la réalisation des fonctionnalités du sprint : de la planification du sprint à la conception de l'interface, au développement et aux tests.

### **3.2 DOCUMENTATION**

À la fin du projet, chaque équipe devra remettre un rapport détaillant les différentes étapes du développement. Ce document devra contenir :

- Le Product Backlog avec la description détaillée des user stories choisies,
- Les diagrammes UML (DCU, DCL et DSE) relatifs aux 2 sprints,
- Les Sprint Backlogs obtenus lors des réunions de planification de sprint,
- Captures d'écran des fonctionnalités développées et des tests unitaires effectués,
- Les affectations des tâches sur les membres des équipes (via l'outil Scrum),
- Les 2 BurnDown charts relatifs aux sprints.

### **3.3 EVALUATION**

L'évaluation se fera selon les critères suivants :

- Respect des délais et des livrables des sprints.
- Qualité et complétude des fonctionnalités développées.
- Respect des principes SCRUM et des bonnes pratiques de développement.
- Documentation claire et détaillée.
- Présentation et démonstration du projet.