

ALONZO ROBIN

CESAT OIER

DELAHAIE NICOLAS

PASCAL ALEXANDRE

TD3 TP5

PROJET 9

Besta : Application pour les événements festifs pour les jeunes

BUT Informatique Semestre 3 2022-2023

IUT de Bayonne et du Pays Basque, Département Informatique

Tuteur : Yon Dourisboure

Date de remise : **XX/XX/XXXX**

**Besta**

* Pitch générale :

Bon nombre d’entre nous se sont déjà retrouvés dans une soirée où il s'ennuyait, ou alors un samedi soir à chercher où sortir le soir.

Vous n'avez jamais trouvé cette application qui trouve la soirée idéale à votre place (et vous permet de s’organiser rapidement et facilement). Ce problème sera résolu avec “Besta”. Besta est une application web de type événementiel.

Dessus, seront renseignés les fêtes de village, les soirées chez des particuliers, les boîtes de nuit, les bars… Les organisateurs auront la possibilité de renseigner des informations telles que les horaires ou les prix (modalités d’accessibilité), de gérer les réservations de bus, les carrés VIP, notamment grâce à des QRCODE.

Les utilisateurs de l’application pourront ainsi chercher des soirées dans une zone donnée à travers une recherche filtrée par date et/ou localisation. Elle permettra aux nouvelles entreprises du monde de la nuit de se faire connaître, tout en les aidant dans leur gestion si elles le souhaitent.

**Gestion de cocktails**

* Pitch :

Le but est de créer des cocktails à partir de quantités d’alcool amenés par les utilisateur à la soirée de manière consumer le plus de boisson possible (en privilégiant l’alcool).

* + Problématique :
    - Avoir le moins de reste possible
  + Solutions apportée :
    - Arrangement de boissons proposées à l’utilisateurs
  + Exemple :
    - Pierre-Jean organise une soirée chez sa grand-mère, chacun des participants indique via un formulaire la bouteille ou les bouteilles qu’il souhaite amener. L’algorithme calcule ainsi le nombre de verres de chaque cocktail qu’il sera possible de réaliser et les restes.
* Données :
  + Entrées utilisateur :
    - nom(s) de la boisson
    - quantité de(s) boisson(s) apporté(s) (en L ou cl)
    - (Préférences alcool (3 niveau pour chaque alcool)
    - Flexibilité financière
    - Niveau d’alcoolisme (soft, normal, alcoolique : Influence la recette)
  + DB Externes :
    - Recettes (dosage de chaque ingrédient)
    - Liste alcools (Nom + quantité)
    - Prix alcools (prix pour chaque endroit)
  + Variables
    - RecetteBD : base de donnée contenant tous les cocktails
    - lAlcoolBD: base de donnée contenant tous les alcools possible
    - qtBoisson : quantité de la boisson renseigné qui sera convertie en cL
    - nomBoisson : nom de la boisson renseignée
    - typeBoisson : type de la boisson renseignée
    - tbBoisson : tableau contenant la qtBoisson, nomBoisson et typeBoisson totale de la soirée
    - tbVerre : tableau contenant les cocktails par verre, les shooters et le reste
* Résultats:
  + Tableau de bord contenant le nombre de verre, le nombre de shooter et le reste possible
* Maquettes :
  + Formulaire d’entrée des boissons sur la gauche / Tableau de bord sur la droite