

Purr Palace

**Du château de la reine à la cabane dans les marais, vous trouverez tout chez nous !**

Olga

Petrenko

**Introduction / Présentation du projet**

L’objectif de ce projet est de créer un site web dédié à la **vente et à la location de biens immobiliers**.  
Ce site se veut **intuitif, moderne et fonctionnel**, offrant aux utilisateurs une plateforme claire et agréable pour consulter les annonces de vente ou de location.

Il permettra d’effectuer une **recherche simplifiée** grâce à des filtres par type de bien, emplacement, prix ou encore selon certains critères de confort.  
Les utilisateurs pourront également créer leur **espace personnel** afin de gérer leurs informations et réservations.  
Les propriétaires, de leur côté, auront la possibilité **d’ajouter, modifier ou supprimer** leurs logements mis en vente ou en location.  
En cas de difficulté, tout visiteur pourra **contacter l’administration** via la page de contact.

#### ****Atouts du site****

Un **design attrayant, adaptatif et ergonomique**, adapté aussi bien aux ordinateurs qu’aux smartphones.

Une **navigation fluide** et une interface claire, permettant aux utilisateurs de trouver rapidement ce qu’ils recherchent.

Une **performance optimisée**, avec un chargement rapide et une bonne sécurité des données.

#### ****Originalité du projet****

Développeuse web ambitieuse et passionnée par les univers féeriques et fantastiques, j’ai choisi d’ajouter une touche d’imaginaire à ce projet.  
Ainsi, le site transporte les utilisateurs dans un **monde magique**, où ils peuvent réserver **des châteaux, des cabanes enchantées ou des tours mystérieuses** appartenant à des personnages de contes.

Ce document présente les **objectifs du projet**, sa **structure technique**, les **fonctionnalités réalisées** ainsi que les **maquettes** illustrant l’interface du site.

**Structure fonctionnelle et technique du projet**

**Les rôles et les utilisateurs**

**Le site comprend trois types d’utilisateurs principaux :**

****Administrateur** : gère l’ensemble du site, les utilisateurs, les biens, les réservations et les offres.**

****Propriétaire** : peut ajouter, modifier ou supprimer ses logements à vendre ou à louer.**

****Utilisateur (client)** : peut consulter les annonces, effectuer des réservations ou envoyer une demande d’achat.**

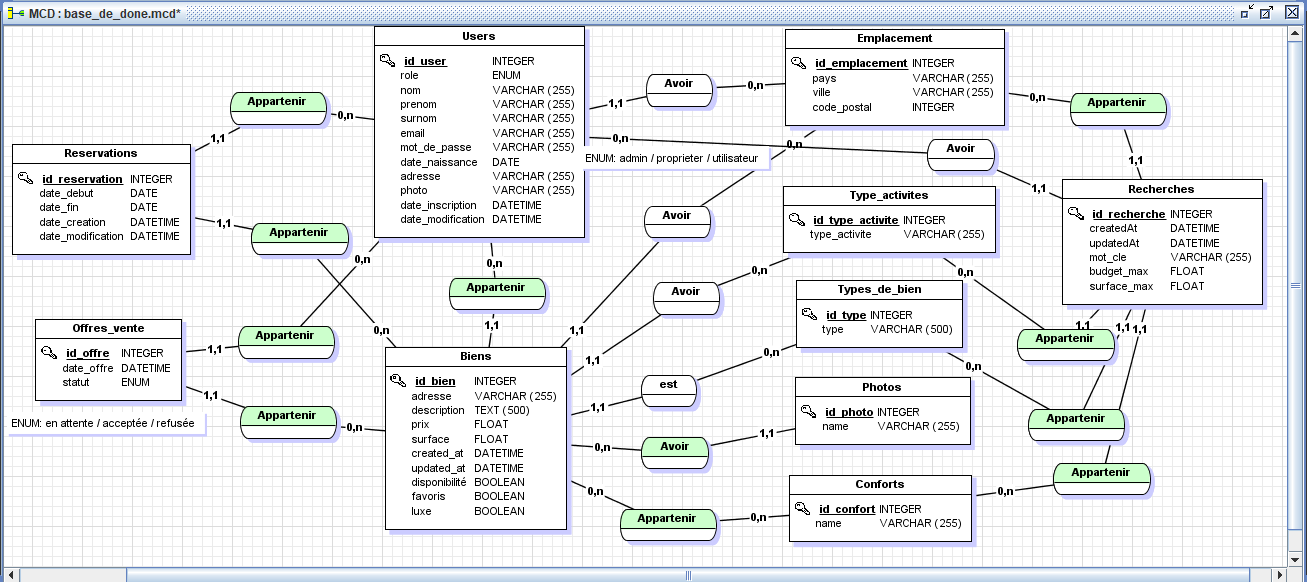
***Chaque utilisateur dispose d’un espace personnel accessible après authentification.***

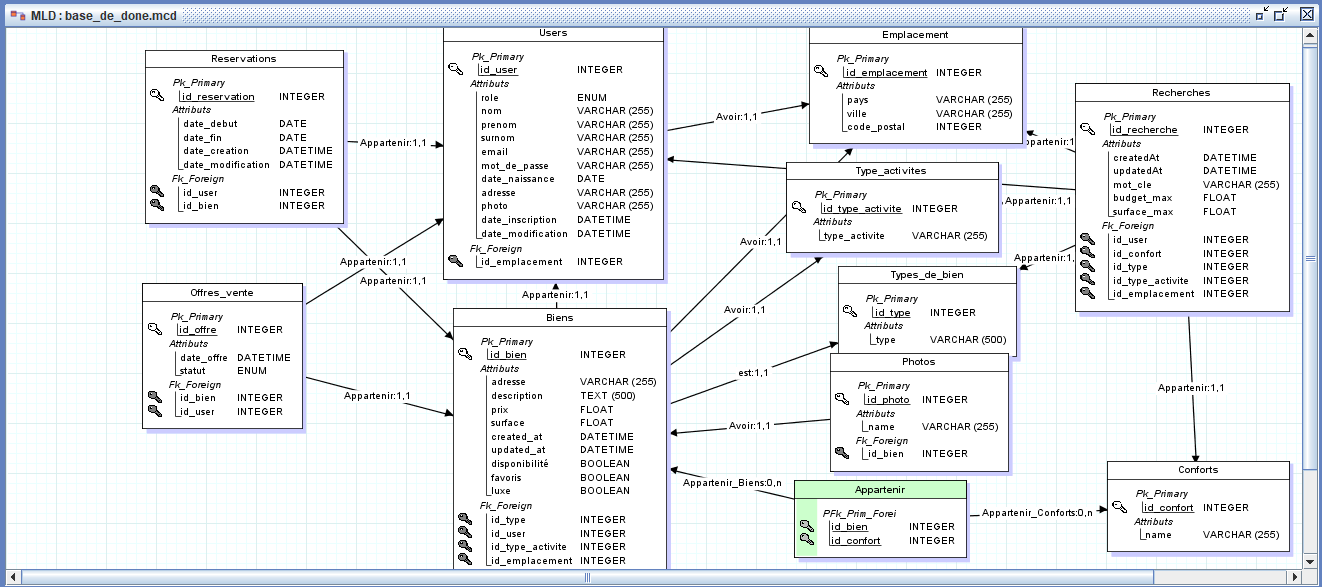
****Visiteur** : peut parcourir le site sans compte**

#### ****Modélisation des données****

La structure de la base de données repose sur plusieurs entités principales :

| **Entité** | **Description** | **Relations principales** |
| --- | --- | --- |
| **Users** | Contient les informations des utilisateurs (nom, prénom, rôle, etc.) | 1 emplacement, plusieurs logements, plusieurs réservations |
| **Biens (Logements)** | Représente les biens proposés à la vente ou à la location | 1 propriétaire, 1 type, plusieurs photos, plusieurs conforts, plusieurs réservations et offres |
| **Types\_de\_bien** | Définit le type du bien (château, maison, studio, tour...) | Plusieurs logements |
| **Type\_activités** | Vente ou location | Plusieurs logements |
| **Conforts** | Équipements et avantages (cheminée, jardin, vue...) | Relation N-N avec logements |
| **Emplacement** | Localisation du bien ou de l’utilisateur (pays, ville, code postal) | Plusieurs logements et utilisateurs |
| **Photos** | Images des biens | 1 logement |
| **Réservations** | Dates de location (courte ou longue durée) | 1 logement, 1 utilisateur |
| **Offres\_vente** | Demandes d’achat pour un logement | Plusieurs offres pour un bien |

****

****

****Cas d’utilisation principaux****

Cette section présente les principales interactions entre les différents types d’utilisateurs et le système.  
Le diagramme des cas d’utilisation illustre les fonctionnalités accessibles selon le rôle de chaque utilisateur : administrateur, propriétaire, client et visiteur.  
Chaque acteur dispose de droits spécifiques qui déterminent les actions qu’il peut effectuer sur la plateforme.

Les interactions entre les utilisateurs et le système sont les suivantes :

**Créer un compte et se connecter** : permettre aux utilisateurs d’accéder à leur espace personnel.

**Consulter la liste des logements** : afficher toutes les annonces disponibles.

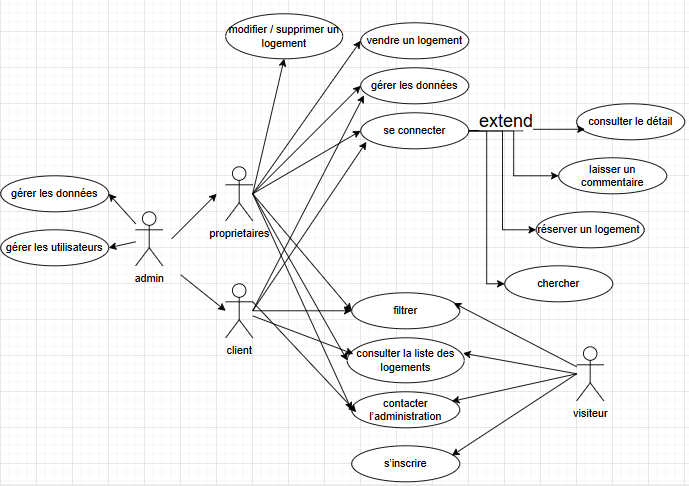
**Filtrer les annonces par critères** : rechercher un bien selon le type, la localisation, le prix ou le confort.

**Consulter le détail d’un logement** : visualiser la fiche complète d’un bien avec ses photos et caractéristiques.

**Ajouter, modifier ou supprimer un logement** (propriétaire) : gérer ses propres annonces.

**Réserver un logement ou faire une offre de vente** (client) : interagir avec les annonces en fonction du type de transaction.

**Gérer les utilisateurs et les données** (administrateur) : superviser la plateforme et administrer les contenus.



### ****Diagramme de classes (UML)****

Le diagramme de classes représente la structure statique du système.  
Il met en évidence les principales entités du projet ainsi que les relations entre elles.  
Chaque classe correspond à une table dans la base de données et décrit les attributs, les clés primaires et les associations (un-à-plusieurs, plusieurs-à-plusieurs, etc.) entre les différentes entités.

Ce diagramme permet de visualiser la logique de la base de données avant la phase de développement et d’assurer la cohérence entre les objets manipulés dans le code et les données stockées.

### ****Maquettes et conception visuelle****

Cette section présente les maquettes fonctionnelles du site, réalisées avant le développement afin de définir la structure visuelle et la navigation entre les différentes pages.  
Les maquettes ont été conçues en noir et blanc, selon une logique de **zoning** et de **wireframe**, afin de se concentrer sur l’organisation des éléments sans se soucier encore du design graphique final.

Elles permettent de visualiser la disposition des zones principales, les parcours utilisateurs et l’ergonomie générale du site.  
Ces schémas servent également de référence pour le développement Angular et l’intégration du front-end.

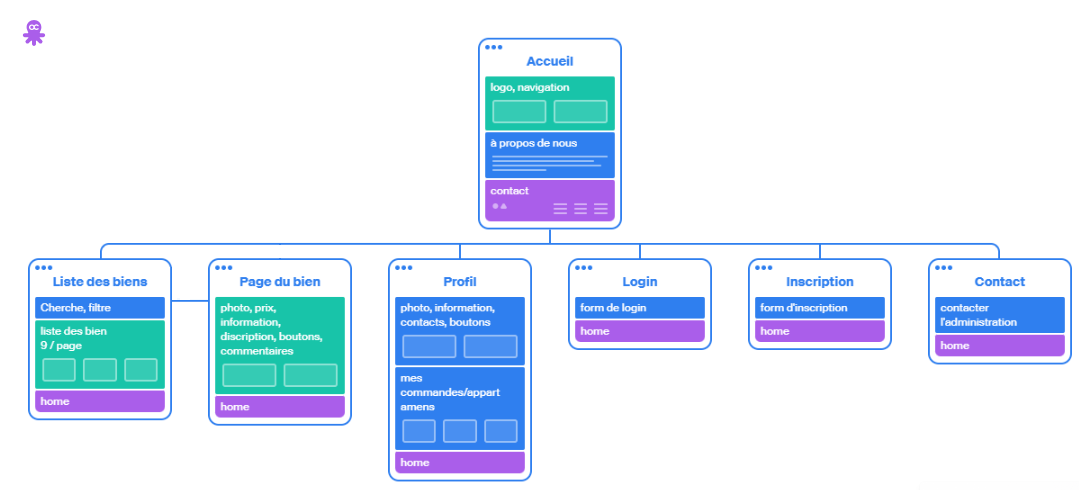
Les quatre maquettes présentées sont :

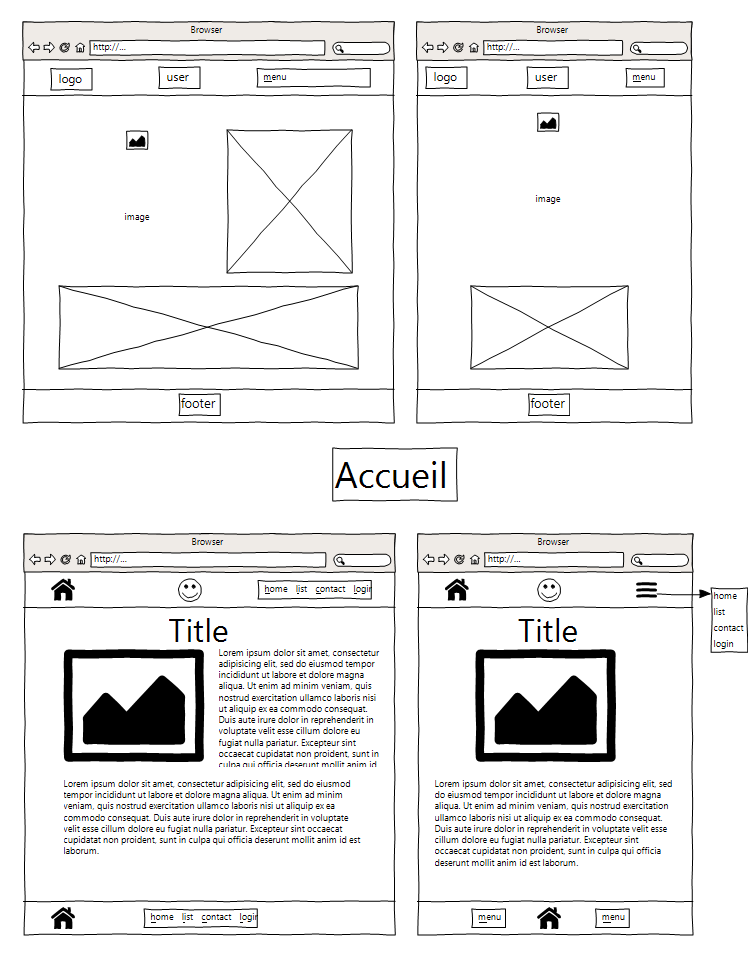
**Page d’accueil** : aperçu général du site et accès aux principales fonctionnalités.

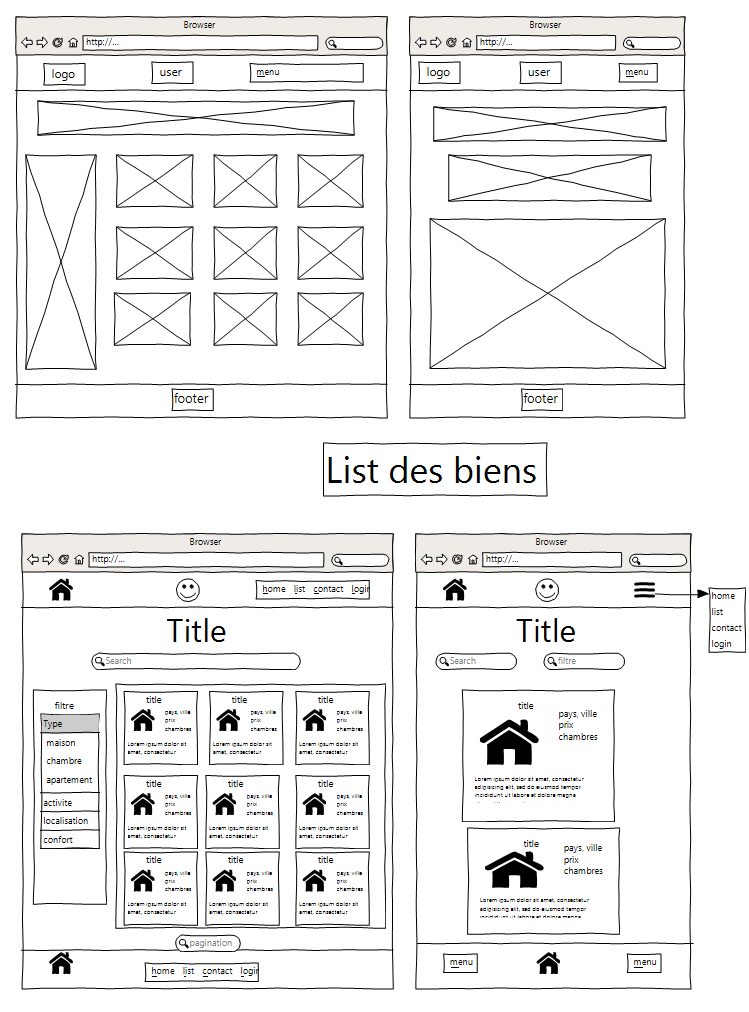
**Page de profil utilisateur** : gestion des informations personnelles et des annonces.

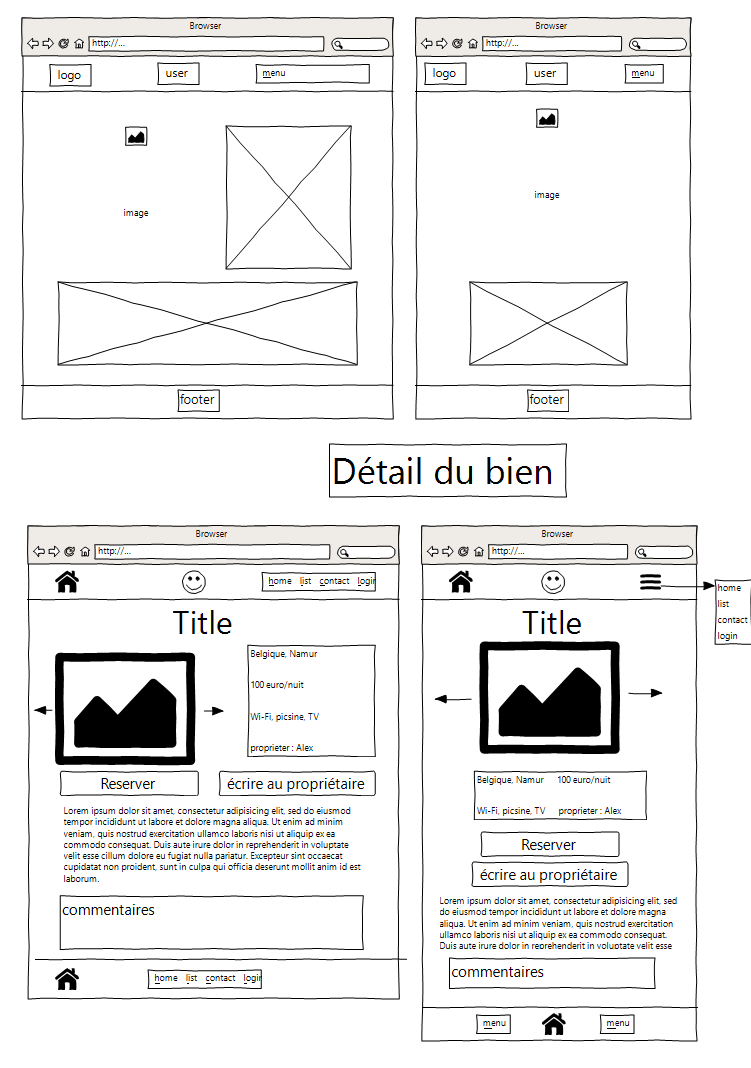
**Page de liste des logements** : affichage et filtrage des biens disponibles.

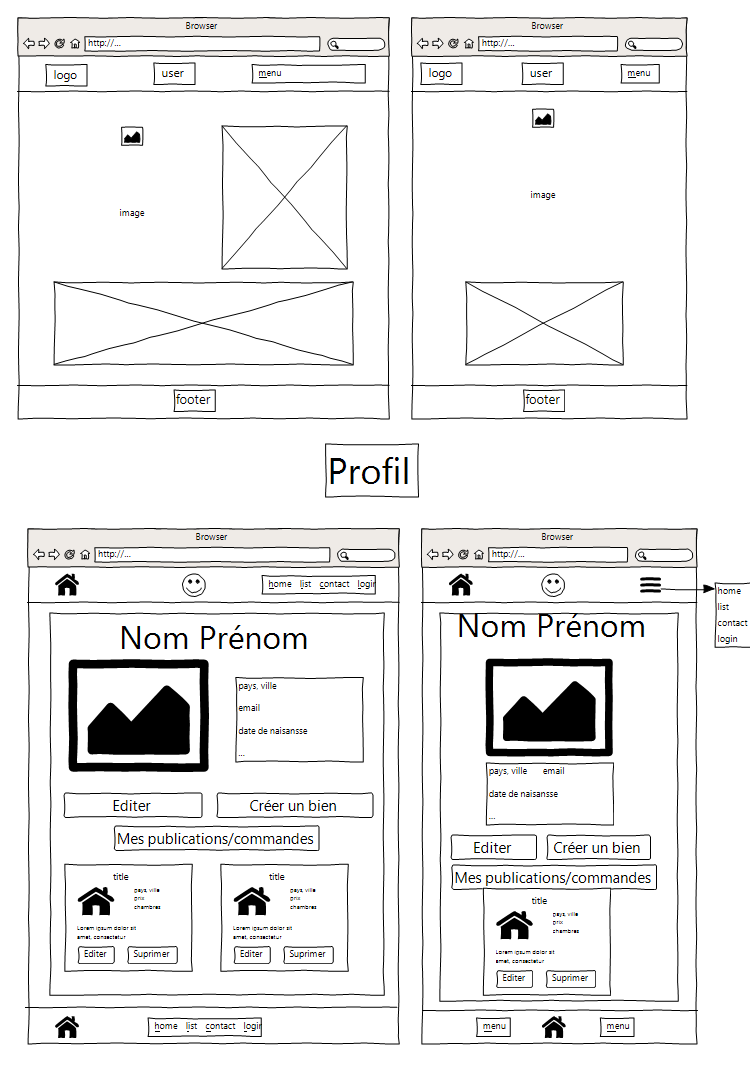
**Page de détail du logement** : présentation complète d’un bien avec ses caractéristiques et ses options d’action (réservation, offre, etc.).

****

****

****

****

****

JSON Schema

Formulaire d'ajout d'un bien

Schéma JSON du formulaire pour ajouter un logement (maison, appartement, etc.)

Le schéma JSON présenté ci-dessus décrit la structure complète du formulaire d’ajout d’un bien immobilier dans le cadre du projet « PurrPalace ».  
Il a pour objectif de normaliser et de valider les données envoyées lors de la création d’une nouvelle annonce de logement (vente ou location).  
Ce schéma permet d’assurer la cohérence entre les informations saisies par l’utilisateur et la structure de la base de données relationnelle utilisée par l’application.

{

"$schema": "https://json-schema.org/draft/2020-12/schema",

"title": "Formulaire d'ajout d'un bien immobilier",

"description": "Schéma JSON décrivant la structure du formulaire pour ajouter un logement (maison, studio, appartement, etc.)",

"type": "object",

"properties": {

"adresse": {

"type": "string",

"minLength": 5,

"maxLength": 255,

"description": "Adresse complète du bien"

},

"description": {

"type": "string",

"description": "Description détaillée du logement"

},

"prix": {

"type": "number",

"minimum": 0,

"description": "Prix du bien (vente ou location)"

},

"surface": {

"type": "number",

"minimum": 1,

"description": "Surface en mètres carrés"

},

"nombre\_de\_chambres": {

"type": "integer",

"minimum": 0,

"description": "Nombre de chambres"

},

"disponibilite": {

"type": "boolean",

"description": "Disponibilité du bien (true = disponible, false = non)"

},

"luxe": {

"type": "boolean",

"description": "Indique si le logement est de luxe"

},

"emplacement": {

"type": "object",

"description": "Localisation du bien",

"properties": {

"pays": { "type": "string" },

"ville": { "type": "string" },

"code\_postal": { "type": "integer" }

},

"required": ["pays", "ville", "code\_postal"]

},

"type\_de\_bien": {

"type": "integer",

"description": "Référence vers la table types\_de\_bien (ex: 1 = studio, 2 = maison, 3 = château)"

},

"type\_activite": {

"type": "integer",

"description": "Référence vers la table types\_activite (ex: 1 = location, 2 = vente)"

},

"conforts": {

"type": "array",

"description": "Liste des conforts associés au bien",

"items": {

"type": "integer",

"description": "ID d’un confort (ex: 1 = WiFi, 2 = Parking, 3 = Cheminée)"

}

},

"photos": {

"type": "array",

"description": "Photos associées au bien",

"items": {

"type": "string",

"format": "uri",

"description": "Lien ou nom de fichier de la photo"

}

},

"user\_id": {

"type": "integer",

"description": "ID du propriétaire (référence vers la table users)"

}

},

"required": [

"adresse",

"prix",

"surface",

"nombre\_de\_chambres",

"emplacement",

"type\_de\_bien",

"type\_activite"

]

}

-------------------------------------------------------

{

"adresse": "12 Rue du Château",

"description": "Magnifique château au bord du lac",

"prix": 2500000,

"surface": 800,

"nombre\_de\_chambres": 12,

"disponibilite": true,

"luxe": true,

"emplacement": {

"pays": "Belgique",

"ville": "Bruges",

"code\_postal": 8000

},

"type\_de\_bien": 3,

"type\_activite": 2,

"conforts": [1, 3, 5],

"photos": [

"https://monde-des-chateaux.com/photos/chateau1.jpg"

],

"user\_id": 1

}

Structure générale

Le type principal du document est un objet ("type": "object"), contenant un ensemble de propriétés représentant les champs du formulaire.

Chaque propriété correspond à une colonne de la table biens ou à une clé étrangère vers une autre table liée (par exemple emplacements, types\_de\_bien, types\_activite, conforts, photos, users).

Détail des propriétés

adresse : chaîne de caractères obligatoire contenant l’adresse complète du logement. Elle correspond à la colonne adresse dans la base de données.

Des contraintes de longueur (minLength, maxLength) permettent de garantir la qualité des données.

description : champ textuel facultatif permettant d’ajouter des informations complémentaires sur le bien (ex. : style, état, particularités).

prix : champ numérique obligatoire représentant le prix du logement (vente ou location). Une contrainte de valeur minimale (minimum: 0) empêche la saisie de montants négatifs.

surface : champ numérique obligatoire indiquant la surface habitable en mètres carrés. Ce champ correspond à la colonne surface de la table biens.

nombre\_de\_chambres : entier obligatoire indiquant le nombre total de chambres. Ce champ reflète directement la colonne nombre\_de\_chambres.

disponibilite : valeur booléenne (true ou false) précisant si le bien est actuellement disponible. Ce champ correspond au type TINYINT(1) dans la base.

luxe : champ booléen optionnel indiquant si le logement appartient à la catégorie des biens de luxe.

Données liées

Certaines propriétés représentent des relations avec d’autres entités du modèle de données :

emplacement : objet imbriqué décrivant la localisation du bien.

Il comprend les champs pays, ville et code\_postal, qui proviennent de la table emplacements.

Tous trois sont requis, garantissant que chaque logement possède une adresse géographique complète.

type\_de\_bien : identifiant numérique correspondant à une entrée de la table types\_de\_bien

(par exemple : 1 = studio, 2 = appartement, 3 = maison, 4 = château).

type\_activite : identifiant numérique faisant référence à la table types\_activite

(par exemple : 1 = location, 2 = vente, 3 = courte durée).

conforts : tableau d’identifiants entiers, représentant les options de confort associées au logement (connexion Wi-Fi, cheminée, parking, jardin, etc.).

Cette propriété illustre la relation many-to-many entre les tables biens et conforts.

photos : tableau de chaînes de caractères au format uri, contenant les liens ou noms de fichiers des images associées au bien.

Ce champ correspond à la table photos liée à biens par une relation one-to-many.

user\_id : identifiant numérique de l’utilisateur propriétaire du bien (clé étrangère vers la table users).

Champs obligatoires

La clé "required" définit les champs indispensables à la création d’un bien immobilier dans l’application :

"required": [

"adresse",

"prix",

"surface",

"nombre\_de\_chambres",

"emplacement",

"type\_de\_bien",

"type\_activite"

]

Cette contrainte garantit que les informations minimales nécessaires (adresse, caractéristiques principales et type du bien) sont toujours renseignées avant validation du formulaire.

Rôle du schéma dans l’application

Ce schéma JSON permet :

de valider automatiquement les données envoyées par le frontend Angular avant l’enregistrement dans la base de données via l’API Symfony ;

de documenter clairement la structure des formulaires pour les développeurs et les testeurs ;

d’assurer une cohérence stricte entre le modèle de données de l’application et les informations saisies par les utilisateurs ;

d’améliorer la sécurité et la qualité des données transmises à la base de données MySQL.

💡 Ainsi, ce schéma constitue à la fois un outil technique de validation et un support de documentation du projet, garantissant une gestion cohérente des biens immobiliers dans l’ensemble du système Symfony + Angular.