

Cahier des charges pour l'association M2L

1. Introduction L'association M2L souhaite la création d'un site web et d'une application permettant la gestion des réservations de ses salles. Le site web permettra aux utilisateurs de consulter la disponibilité des salles, de créer un compte, de réserver une salle et de voir les informations relatives à leurs réservations. L'application permettra aux modérateurs de consulter les réservations des salles, de vérifier les informations relatives aux réservations et de gérer les comptes utilisateurs.
2. Fonctionnalités Le site web devra inclure les fonctionnalités suivantes :
 - Une page de présentation de l'association M2L.
 - Un système de compte permettant aux utilisateurs de créer un compte, de se connecter et de gérer leur profil.
 - Un système de réservation de salle permettant aux utilisateurs de réserver une salle, de choisir une date et une heure de réservation et de voir les informations relatives à leurs réservations.
 - Un système de visualisation de la disponibilité des salles.

L'application devra inclure les fonctionnalités suivantes :

- Un système de compte permettant aux modérateurs de se connecter et de gérer leur profil.
 - Un système permettant de vérifier que l'utilisateur possède le rôle de modérateur.
 - Un système permettant de voir les réservations des salles, de consulter les informations relatives à ces réservations et de les gérer.
 - Un système permettant de gérer les comptes utilisateurs.
3. Architecture Le site web et l'application devront partager une base de données commune ainsi qu'une API permettant la communication entre les deux. La base de données devra contenir les informations relatives aux utilisateurs, aux salles, aux réservations et aux modérateurs. L'API devra permettre la création, la lecture, la mise à jour et la suppression des données.
 4. Contraintes techniques Le site web devra être développé en utilisant les technologies suivantes :
 - HTML, CSS et JavaScript pour l'interface utilisateur.
 - Un framework web tel que Django ou Ruby on Rails pour le développement du backend.
 - Une base de données relationnelle telle que PostgreSQL ou MySQL pour le stockage des données.

L'application devra être développée pour les plateformes mobiles iOS et Android en utilisant les technologies suivantes :

- Un framework de développement mobile tel que React Native ou Xamarin.
 - Une base de données telle que SQLite pour le stockage des données.
5. Livrables Les livrables attendus sont :
 - Le code source du site web et de l'application.
 - La documentation technique détaillée du site web et de l'application.

- Un manuel utilisateur pour le site web et l'application.
6. Planning Les étapes de développement et de livraison du projet sont les suivantes :
- Conception et spécification des besoins : 1 mois
 - Développement de la base de données et de l'API : 2 mois
 - Développement du site web : 3 mois
 - Développement de l'application mobile : 3 mois
 - Tests et corrections : 1 mois
 - Livraison : 1 mois
7. Budget Le budget alloué pour ce projet est de 50 000 euros, réparti de la manière suivante :
- Développement du site web : 20 000 euros
 - Développement de l'application : 25 000 euros
 - Base de données : 3 000 euros
 - API commune : 2 000 euros