

PPE Auto-École

Litime Adam - Malek Dahmouche - Maxime Abensur





Sommaire:

Cahier	des ch	arges du site		
	Introd	roduction		
	0	Présentation de l'entreprise		
	0	Présentation du client		
	0	Description du projet		
	0	Cible de l'application		
	0	Etat des lieux		
Expression f		ssion fonctionnelle des besoins		
	0	Inscription au site		
	0	Contenu et fonctionnement de l'application		
 Solution proposée 		on proposée		
	0	Mettre en place l'application		
	0	Design de l'application		
		Scháma ráspau		



1 - Introduction

1.1 Présentation de l'entreprise :

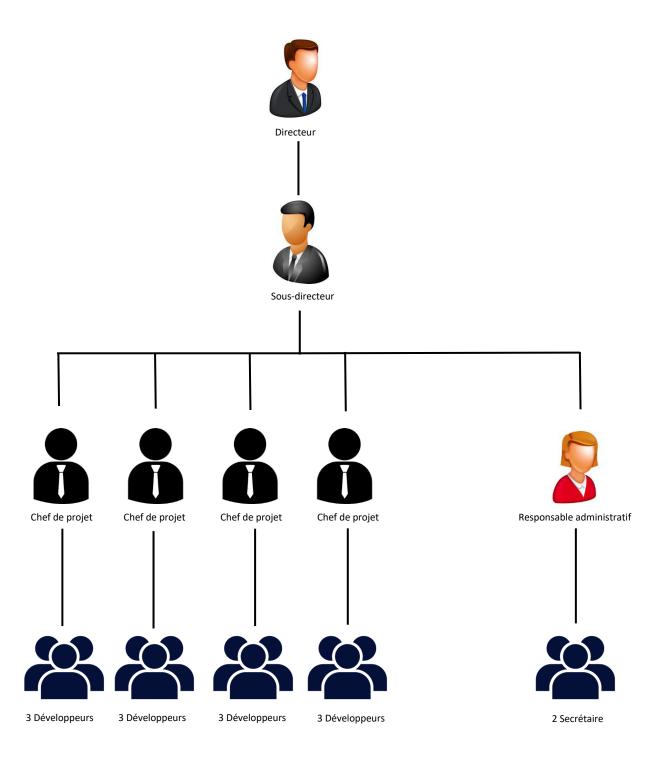
Entreprise :

Nom	ADL Programs
Capital	240 000 €
Adresse	58 rue de la Paix - Paris
Chiffre	870 000€
d'affaire	
Siret	34944783350022
Effectif	21 salariés (1 directeur, 1 sous-directeur, 4 chefs de
	projets, 12 développeurs, 1 responsable administratif et 2
	secrétaires)

Depuis près de 23 ans, ADL Programs fondée en 1994 par Mr Rodriguez. L'histoire de l'entreprise commencent par la rencontre de trois étudiants de l'université Stanford en 1989. Arthur Rodriguez alors âgé de vingt-trois ans, David Abensur de vingt-quatre ans et enfin Laurent Philipperon sont pratiquement en désaccord sur tout. Mais arrive tout de même à se coordonner pour fonder ADL Programs.

Nous avons l'attention de prochainement nous lancer dans le marché des applications mobiles. Notre entreprise est forte de 23 ans d'expérience en développement web et programmation. Ce projet sera notre 4^e appli mobile, nous comptons nous démarqués de la concurrence en proposant un site web et une appli accessible pour tous.







1.2 - Présentation du client

Entreprise d'auto-école

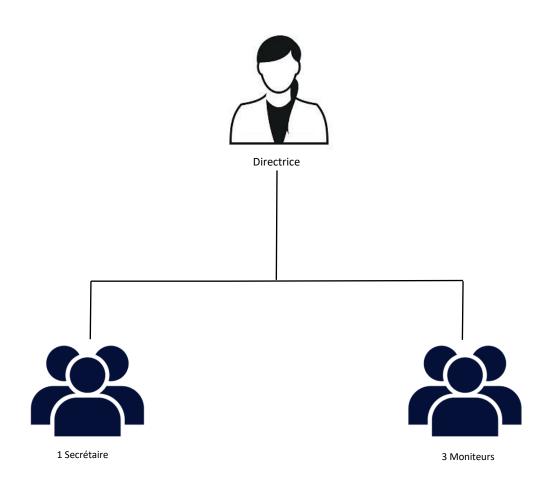
Nom: CASTELLANE AUTO

Capital : 40 500 €

Adresse: 27 bd du Général-de-Gaulle – 83100 TOULON Cedex

Chiffre d'affaire : 380 000€ Siret : 34926683300012

Effectif: 5 salariés (1 directrice, 3 moniteurs et 1 secrétaire)



L'auto-école Castellane Auto existe depuis trente ans. Elle a une solide réputation de sérieux et de nombreux jeunes s'inscrivent pour passer leur permis de conduire. Son principal atout, outre la compétence pédagogique de ses 3 moniteurs, est son offre très diversifiée de mode de facturation des leçons. Jusqu'à présent, la gestion des leçons (planning, suivi et facturation) se fait manuellement à l'aide de plannings muraux et de fiches cartonnées.



Elle possède 3 voitures (citadine : Clio 4) et 3 motos (roadster : Yamaha MT07).

En cas de casse elle possède un contrat pour renouveler rapidement le véhicule endommagé et conservé sa cadence.

Elle peut faire passer le permis B(voiture), A/ A1/A2, code, et le BSR ; elle l'offre la possibilité de passer la conduite accompagnée(AAC).

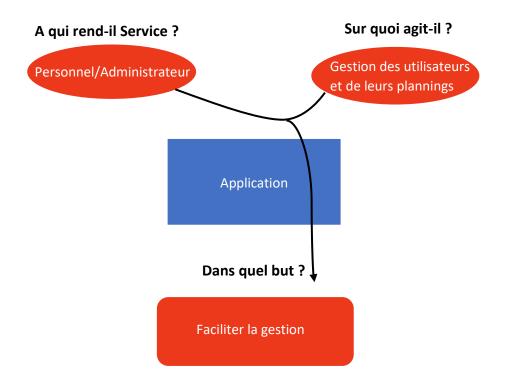
L'auto-école Castelle-Auto est dirigé par Mme LEJARS, elle emploie 3 moniteurs et une secrétaire qui reste toute la journée sur le site comme la directrice. Les moniteurs sont chargés du passage du code et de la conduite.

1.3 Description du projet

Le projet a pour nom « Castelane » en référence au nom de l'entreprise cliente. C'est un projet de gestion des moniteurs et clients (voir personnel dans le case de l'administrateur) de l'auto-école et des cours de conduites.

Sa principale fonction est donc de permettre au personnel de mieux son infrastructure (clients : personnel).

Mais à qui rend-il service ?





1.4 Cible de l'application

Les personnes qui utiliseront l'application seront les membres du personnel(secrétaire) et l'administrateur(gérant). L'application est conçue afin d'être un complément du site web qui permettra d'optimiser le système organisationnel de l'entreprise. Ainsi il sera possible pour un membre du personnel ou l'administrateur d'enregistrer, modifier, supprimer des moniteurs ou candidats (personnel dans le cas de l'administrateur). Il sera possible de consulter le planning d'un moniteur et gérer le planning de la semaine.

1.5 Etat des lieux

A part le site internet déjà présent, l'auto-école n'a aucun logiciel de gestion pour son infrastructure.



2- Expression fonctionnelle des besoins

2.1 – Contenu et fonctionnement de l'application

Pour utiliser les fonctionnalités de l'application l'utilisateur doit être authentifier. Il sera redirigé vers un menu (Moniteur, Candidat, Personnel (dans le cas de l'administrateur)).

L'application doit être optimisé (temps réponse rapide entre changement de page, et insertion SQL rapide). Un planning évolutif sera présent, il devra être mis à jour fréquemment (5min) pour maintenir une qualité service suffisante, il fait partie des plus importantes fonctionnalités du site.

2.2- Contraintes d'accès utilisateurs

Personnel (C1) : le personnel a accès à l'onglet Candidat et Moniteur, pour gérer leurs inscriptions et planning.

Administrateur(C2): L'administrateur a accès en plus à l'onglet Personnel, pour gérer celui-ci.

2.3 - Contraintes techniques

Langage de Programmation :







Hébergement:

L'application sera installée sur les postes de travail de l'auto-école.

Environnement:





L'application devra être exécuter sur Windows vista minimum.

3- Solution proposée

3-1 Mettre en place la site internet

Suite à une étude (cf <u>choix langages utilisés</u>) nous avons choisi d'utiliser le langage JAVA.

De plus, Le SGBDR qui semble le plus adéquate est MySQL, ainsi la même base de données sera utilisée pour l'application et le site web. La connexion se fait grâce à la librairie Mysql-Connector-Java.

Pour faciliter l'organisation et la performance du développement, L'IDE Eclipse et NetBeans ont été sélectionné, ainsi que diverses bibliothèques pour réaliser l'affichage : Swing, Awt. Pour faciliter d'informations techniques référer à la documentation sur le choix des outils.

3-2 Design de l'application

Structure:

L'application comprendra un menu avec différents onglets :

- Moniteur : affiche le planning pour les moniteurs, inscription, gestion.
- Candidats: inscription, gestion



• Personnel: inscription, gestion (uniquement pour l'administrateur)

L'application a pour but d'aider le personnel à mieux gérer son infrastructure. Elle permettra la gestion du parc de véhicules, la gestion moniteurs, candidats et de leurs horaires.

3-3 Schéma réseau

