

# Projet 1 : La bibliothèque

## Objectif

L'objectif est d'implémenter un site web utilisable pour répertorier des ouvrages.

## Détails de l'application

**Base de données utilisateur :** Chaque utilisateur peut choisir d'être en anonyme, de s'inscrire ou de se connecter.

- Pour s'inscrire, l'utilisateur doit remplir un formulaire avec au minimum avoir un pseudo unique, son statut (étudiant, thésard, personnel) et un mot de passe.
- Pour se connecter, il faut qu'il soit préalablement inscrit et que ses données personnelles aient été enregistrées sur un serveur distant.

Il existe donc une base de données utilisateur.

**Base de données livres :** Les livres sont catalogués dans une base de donnée selon leur état : emprunté, empruntable, en réparation ou perdu.

**Le programme :** Lorsqu'un utilisateur est anonyme, il a accès aux livres disponibles.

Lorsqu'un utilisateur est connecté, il a accès directement à ses ouvrages qu'il a empruntés, avec leur état (à rendre bientôt, ou en retard).

Chaque statut (étudiant, thésard, personnel) a des droits spécifiques concernant par exemple le nombre d'ouvrage empruntable ou leur durée d'emprunt, la possibilité de rajouter des livres dans la base de données, etc...

**Pour aller plus loin :** Chaque utilisateur peut avoir un statut spécial parmi : client (étudiant, thésard, personnel), ou administrateur.

- Un administrateur peut avoir accès à toutes les données personnelles des clients, rajouter un livre ou modifier l'état d'un livre.
- Un client de la bibliothèque peut choisir le livre. Il pourrait également noter/commenter le livre lu et contacter le service d'administration. .

Quand un client choisit un livre, ce dernier n'est plus disponible pour les autres clients.

**Notation Finale** La note du projet final tiendra compte des éléments suivants. Vous devrez expliquer votre application et les choix réalisés.

<b>A réaliser</b>	<b>Nombre de points</b>
Maquette	4 points
BDD utilisateur	4 points
BDD livres	4 points
travail plus loin	2 points bonus
petit programme	4 points
Fluidité finale+options réalisées	2 points
Utilisation régulière de Git	2 points
Propreté du code	2 points (bonus)

Le projet peut être réalisé par 1, 2, 3 étudiant(s).