

# Projet Camping

**Nicolas Guiblin**

**Benoit Caël**

Étudiants en L2 – Informatique

Enseignant référant – M. Dominique Francisci

```
root@kali:/home/zrakigma/Fac/Database/Project/ProjetCamping/App# python3 index.py

+=====+
| Bonjour et bienvenue sur l'application camping ! |
| 1) Effectuer une reservation |
| 2) Supprimer une reservation |
| 3) Voir les reservations |
| 4) Consulter l'historique |
| 5) Ajouter un emplacement |
| 6) Ajouter une saison |
| 99) Quitter |
+=====+

Saisissez une option > 
```

## Table des matières

Introduction :.....	3
MEA : .....	4
Fonctionnalités : .....	4
Menu principal :.....	4
Menu : Effectuer une réservation : .....	4
Menu : Supprimer une réservation : .....	5
Menu : Voir les réservations : .....	5
Menu : Ajouter un emplacement : .....	5
Menu : Ajouter une saison .....	5
Conclusions :.....	5

## Introduction :

Le projet consiste à créer une application pour le camping « Les Flots », nous avons donc réalisé ce projet via le système de gestion de base de données relationnelle et objet PostgreSQL en version 9.6, et l'application sous Python 3 en format console avec le module psycopg2 pour réaliser des requêtes SQL entre l'application et la base de données.

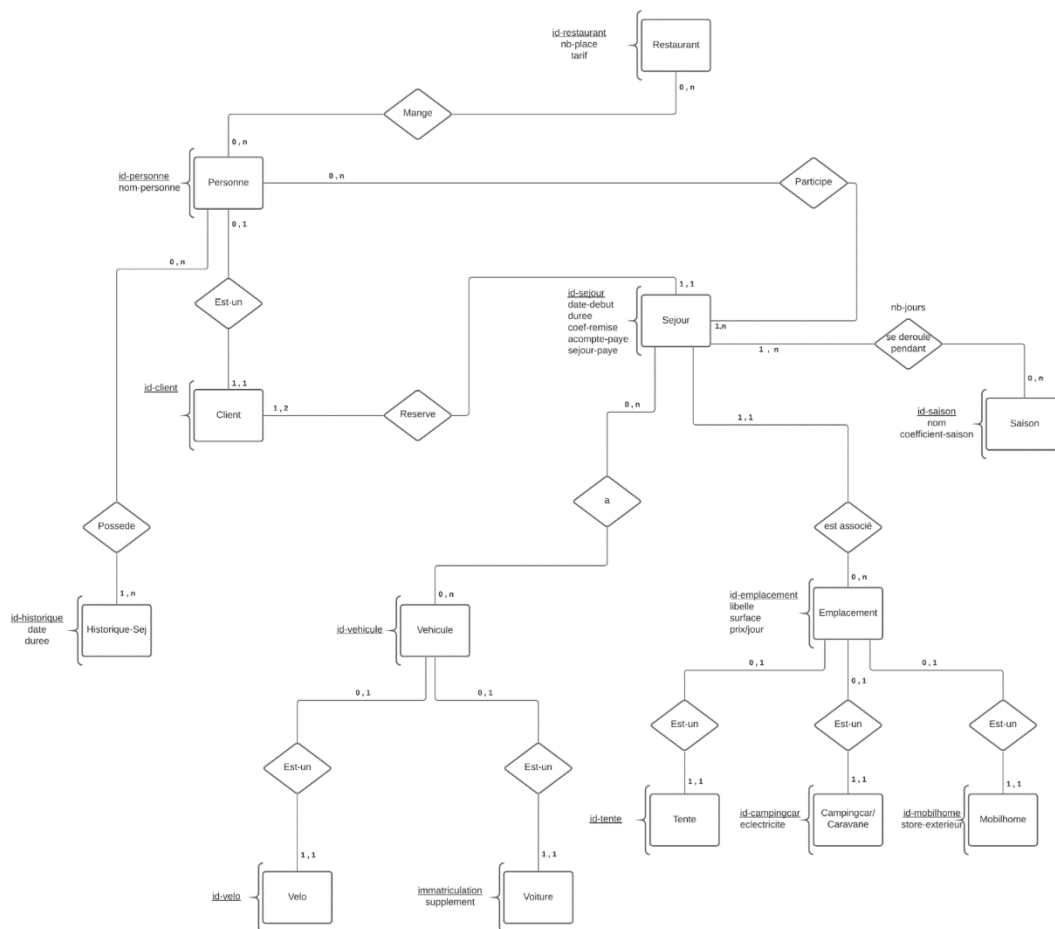
La base de données va s'occuper de stocker toutes les réservations sur le camping, ainsi que les clients.

L'application va faire le lien entre cette base de données et la personne qui va souhaiter y stocker des informations.

L'utilisateur va pouvoir grâce à l'application, ajouter des réservations, consulter un historique de réservations, ajouter des clients ou en supprimer.

L'application a été pensée pour pouvoir répondre à certaines contraintes tel qu'un quota de réservation par personne, ou encore la gestion automatique des espaces libres ou réservé lors d'une réservation.

## MEA :



Le MEA est principalement conçu autour de la table séjour. Nous avons décidé d'ajouter plusieurs liaisons « Est-un » afin de rendre la base de données plus faciles à modifier notamment pour la table « Client » qui hérite de « Personne » : aucune données supplémentaires n'est pour l'instant associés au « Client » mais on peut penser à en rajouter à l'avenir.

La base de données est prévue pour que les données se supprimes et s'update en « Cascade »

## Fonctionnalités :

### Menu principal :

Le menu principal va être la fonction clé de l'application, c'est elle qui va permettre à l'utilisateur d'interagir via les autres fonctions, tel que « Effectuer une réservation », ou encore « Ajouter un emplacement », il suffira de saisir un chiffre compris entre 1 et 6 pour saisir une option, et 99 pour pouvoir quitter l'application.

### Menu : Effectuer une réservation :

Ce menu permet de réserver un séjour dans le camping.

Si le client n'est pas référencé dans la base de données, on l'ajoute.

### Menu : Supprimer une réservation :

Ce menu permettra d'annuler une réservation et de rembourser le client si nécessaire.

### Menu : Voir les réservations :

Ce menu permet de lister les réservations effectuées.

### Menu : Ajouter un emplacement :

Ce menu permet d'ajouter un emplacement ainsi que son type : tente, camping-car ou mobil home.

### Menu : Ajouter une saison

Ce menu permettra de gérer les saisons ainsi que la majoration du tarif en fonction de la saison en cours.

## Conclusions :

Ce projet a été enrichissant, il nous permet de mettre en œuvre à travers un cas potentiellement réel notre apprentissage vu en cours cette année. Malgré un manque de temps nous n'avons pas pu terminer à 100% ce que nous voulions entreprendre sur l'application python.

La mise en place de la connexion entre l'application et la base de données a été une difficulté rencontrée, nous réussit à la mettre en place sur nos PC fixes Windows, sur Linux la connexion ne s'établit pas correctement.

Une amélioration de notre projet consistera à bien évidemment finaliser les dernières fonctionnalités manquantes et à intégrer une interface graphique avancée à l'aide de QT par exemple.