

CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE



Contexte du projet.

Présentation du projet.

Pour optimiser l'expérience des utilisateurs et soulager les bibliothécaires de leurs tâches, il a été décidé d'acheter une borne automatique. Celle-ci permettra aux adhérents d'effectuer eux-mêmes le prêt ou le retour de livres. Cependant, cette borne est livrée sans logiciel intégré, ce qui implique le développement d'une solution logicielle sur mesure.

Date de rendu du projet.

Le projet doit être rendu au plus tard le 22 mars 2024.

Besoins fonctionnels.




La borne automatique pour la bibliothèque municipale permettra aux utilisateurs d'emprunter et de retourner des livres. Les fonctionnalités incluront l'emprunt de jusqu'à 5 livres.

Les données seront stockées dans une base de données relationnelle pour faciliter la gestion et la mise à jour des informations.

Ressources matérielles nécessaires à la réalisation du projet.

- LAVIER
- ECRAN
- SOURIS
- PC

Ressources logicielles nécessaires à la réalisation du projet.

- Visual studio code 
Visual Studio Code
- MOCODO 
Modélisation Conceptuelle de Données. Nickel. Ni souris.
- MAMP 

Conception du projet

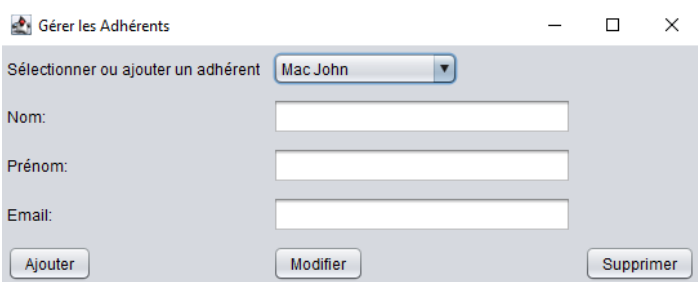
Le front-end

La conception du projet met l'accent sur le développement d'une interface utilisateur avant-gardiste, dynamique et intuitive, considérée comme un pilier fondamental pour une expérience utilisateur globale optimale

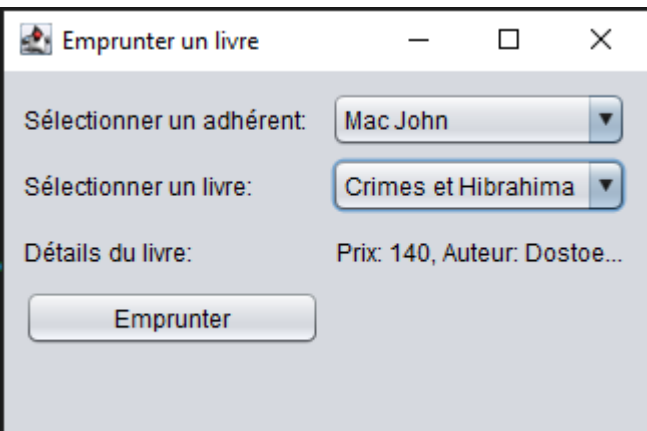
Page principale Bibliothèque Municipale



Gestion des Adhérents



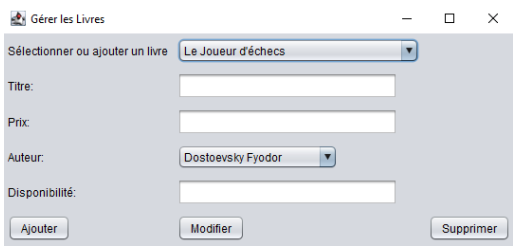
Gestion des Livres



Gestion des Auteurs

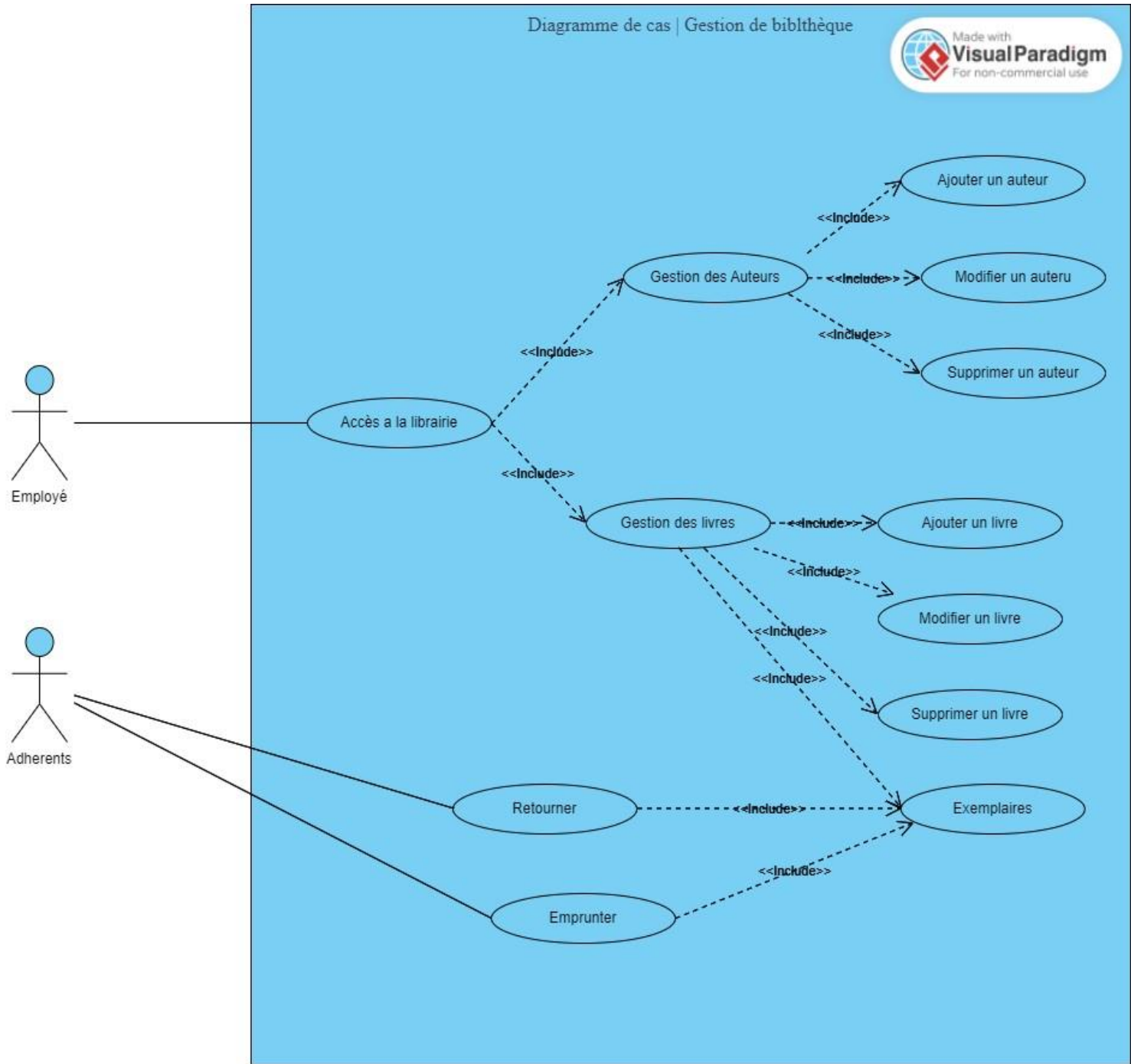


Empreint de Livres

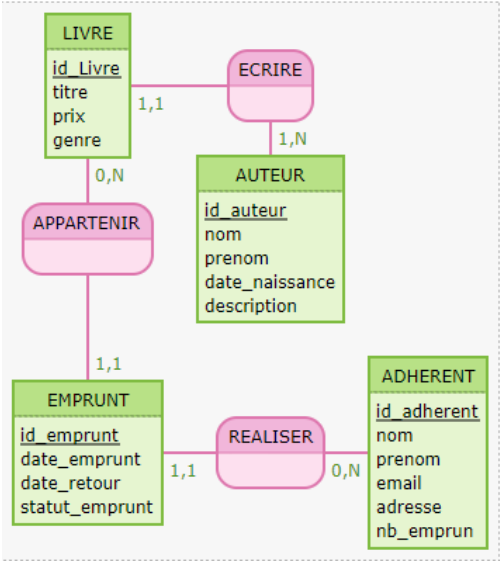


Le back-end

Voici le diagramme de cas d'utilisation du site web réalisé sur Visual Paradigm.



MCD



MLD

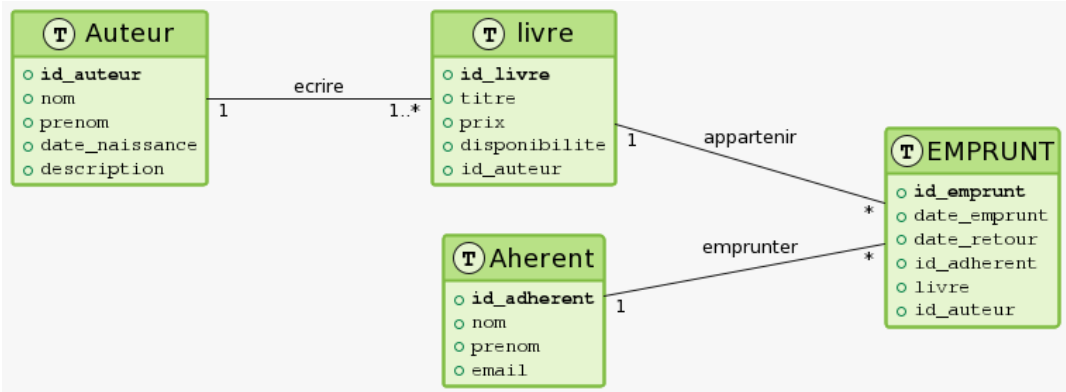
AHERENT (id_adherent, nom, prenom, email)

AUTEUR (id_auteur, nom, prenom, date_naissance, description)

EMPRUNT (id_emprunt, date_emprunt, date_retour, id_adherent1, livre, id_auteur, #id_livre, #id_adherent 2)

LIVRE (id_livre, titre, prix, disponibilite, id_auteur 1, #id_auteur 2)

Diagramme de class UML



Technologies utilisées

Pour notre projet, nous avons mis en place une approche stratégique dans le choix des technologies, couvrant de multiples aspects du développement web.

Langages de développement Web :



Base de données :



