

Cahier de Charge

Rédiger Par : ANOU Oussama - MAJIDI Achraf Mahdi

A. Objectifs

Notre principale mission dans ce projet fut de réaliser une application web de gestion d'une auto-école qui offre au gérant de l'auto-école un outil responsive et dynamique pour gérer les données de son établissement et augmenter son réseau de clients.

B. Cahier de charge

1. Description du projet

Notre application est sous format d'un site web qui sera dédié aux candidats, les moniteurs, gérant de l'école et les personnes qui veulent s'inscrire à l'école. Ce site web contient trois espaces différents :

Un espace candidat qui va contenir plusieurs interfaces d'utilisation dont : l'emploi du temps des séances, l'inscription à l'examen, le planning des examens et l'envoi de message.

Un espace moniteur qui contient plusieurs interfaces permettant de : gérer un candidat, gérer l'emploi du temps et gérer les résultats des examens.

Un espace administrateur contient une variété des interfaces incluant : la gestion des candidats, moniteurs, véhicules, séances, examens et la gestion des prix et des offres.

On va aussi avoir des interfaces permettant la connexion pour les 3 acteurs (candidat, moniteur, administrateur), l'inscription pour un utilisateur anonyme, une page d'accueil contenant une présentation d'école de la conduite, une page pour envoyer un message et une page pour accéder au support des cours.

2. Les acteurs et leurs rôles

Les acteurs qui ont l'accès à notre site web et leurs rôles :

L'administrateur doit pouvoir :

- Ajouter, rechercher un candidat, modifier ses informations et le contacter (CRUD).
- Ajouter, rechercher un moniteur, modifier ses informations, assigner les séances d'un groupe et le contacter.
- Ajouter un sous administrateur, modifier ses informations (CRUD)
- Planifier les séances, modifier l'horaire d'une séance et supprimer une séance.
- Planifier un examen, partager la liste des candidats à passer l'examen et partager les résultats des examens.
- Gérer les véhicules disponibles et spécifier l'état de chaque véhicule.
- Gérer les prix.
- Gérer les avis.
- Gérer les messages.
- Gérer les documents (cours, questionnaire, etc.).

Le moniteur doit pouvoir :

- Rechercher un candidat, consulter ses informations.
- Gérer l'emploi du temps.
- Accéder au planning et résultats des examens.
- Ajouter ou bien modifier le support de cours.

Le candidat doit pouvoir :

- Accéder à son emploi du temps.
- Accéder au planning des examens.
- Accéder aux documents s'il a payé leur prix.
- Modifier ses coordonnées.
- S'inscrire pour passer un examen.
- Envoyer des messages.

Les utilisateurs anonymes doivent pouvoir :

- S'inscrire à l'école.
- Accéder aux informations d'école.
- Envoyer des messages.

C.Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est un type de diagramme UML qui représente les interactions entre un système et ses utilisateurs. Il aide à visualiser les fonctionnalités du système et à définir les limites de ce dernier. Les éléments clés d'un diagramme de cas d'utilisation sont les acteurs, les cas d'utilisation et les relations entre eux. Le diagramme de cas d'utilisation élaborés est :

