

# « Notre livre, notre média »

# SOMMAIRE

1. INTRODUCTION
2. REPRISE DU CODE EXISTANT
3. CHOIX TECHNIQUES
4. MISE EN PLACE
5. DEVELOPPEMENT
6. CONTRAINTE
7. VUE DU SITE
8. CONCLUSION
9. ANNEXES

# Rapport de Projet : Gestion de Médiathèque

## 1. Introduction

**Contexte du projet :** Le projet consiste à développer un logiciel de gestion de médiathèque pour permettre la consultation et l'emprunt de divers médias tels que des livres, des CDs, des jeux de plateau et des DVDs. Deux applications seront déployées : une pour les bibliothécaires et une pour les emprunteurs.

**Objectifs :**

- Développer dans un langage objet
- Développer la partie dynamique de l'application avec des composants servers, dans un style défensif, et éventuellement en asynchrone
- Appeler des Web Services dans un composant serveur
- Utiliser des composant d'accès aux données
- Réaliser un jeu de tests de l'application web

## 2. Reprise du code existant

**Analyse du code existant :** Le code existant présente plusieurs problèmes, tant au niveau du style que de la logique, surtout si l'on considère qu'il est destiné à être utilisé dans une application Django.

```
def menu():
    print("menu")

if __name__ == '__main__':
    menu()

class livre():
    name = ""
    auteur = ""
    dateEmprunt = ""
    disponible = ""
    emprunteur = ""

class dvd():
    name = ""
    realisateur = ""
    dateEmprunt = ""
    disponible = ""
    emprunteur = ""

class cd():
    name = ""
    artiste = ""
    dateEmprunt = ""
    disponible = ""
    emprunteur = ""

class jeuDePlateau :
    name = ""
    createur = ""

class Emprunteur():
    name = ""
    bloque = ""

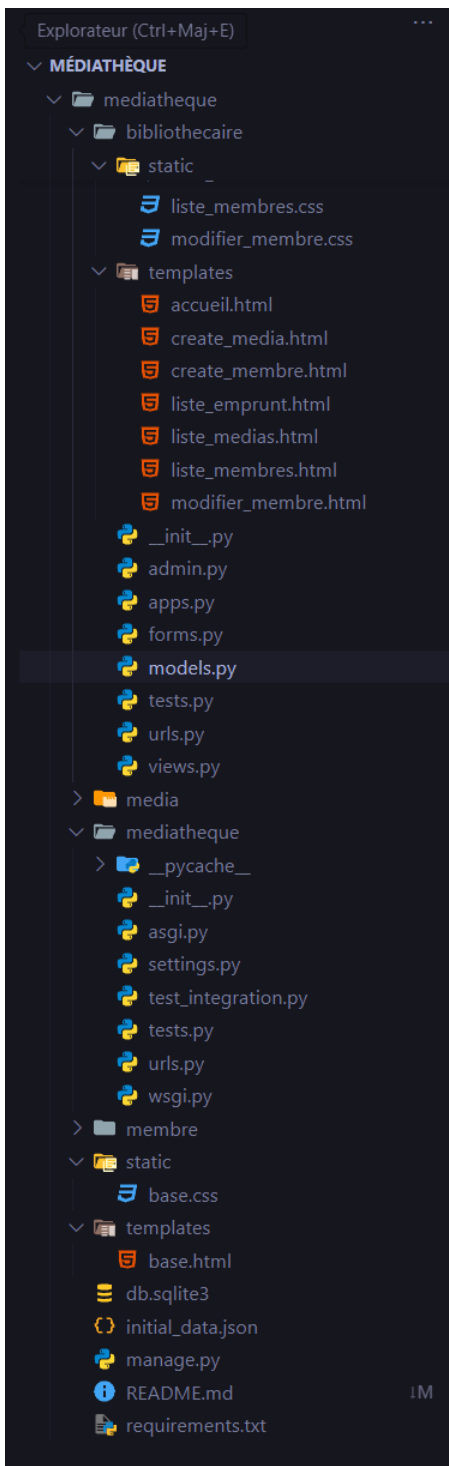
def menuBibliotheque() :
    print("c'est le menu de l'application des bibliothéquaire")

def menuMembre():
    print("c'est le menu de l'application des membres")
    print("affiche tout")
```

- Le code n'est pas adapté pour faire une application en django (pas de models, ni de views ...) et ne permet pas de faire un site web.
- Les méthodes menu permet juste d'afficher du texte dans la console et donc n'as aucune interaction avec le reste du code ni pour l'affichage sur un site l'utilisation d'un template en html est bien meilleur.
- Absence des models pour les class des medias et de l'emprunteur
- La méthode « if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_' » et utiliser en python pour des scripts autonomes

Pour résumer le code nous a servie a reprendre les différent class et les modifier pour rendre la class compatible a django pour les models

### 3. Choix techniques



## Technologies utilisées :

- **Python** : Langage principal pour le développement.
- **Django** : Framework web pour structurer l'application.
- **Git** : Pour le contrôle de version et la collaboration.

## Architecture du projet :

- **Dossiers** : mediatheque/ contient les fichiers principaux, bibliothecaire et membre pour l'utilisation des 2 application. Fait avec la commande : django-admin startapp bibliothecaire (membre).
- **Fichiers** : manage.py pour les commandes de gestion, requirements.txt pour les dépendances.

## Dépendances :

- Les dépendances sont listées dans le fichier requirements.txt et incluent des bibliothèques comme Django.

## Installation et configuration :

### 1. Cloner le dépôt :

```
git clone https://github.com/Valoulec/M-diath-que-en-Python  
cd mediatheque  
git remote remove origin
```

### 2. Installer les dépendances :

```
pip3 install -r requirements.txt - Unix/macOS  
pip install -r requirements.txt - Windows
```

### 3. Démarrer le serveur de développement :

```
cd mediatheque  
python3 manage.py runserver - Unix/macOS  
python manage.py runserver - Windows
```

## 5. Développement

### Fonctionnalités développées :

- **Application bibliothécaire** : Création et gestion des membres, gestion des emprunts et des retours, ajout de nouveaux médias.
- **Application membre** : Consultation de la liste des médias disponibles.

### Tests :

- Tests unitaires pour vérifier le bon fonctionnement des fonctionnalités.
- Tests d'intégration pour s'assurer que les différentes parties de l'application fonctionnent bien ensemble.
- Commande : `python manage.py test`

P4

## 6. Contraintes

### Contraintes métiers respecter :

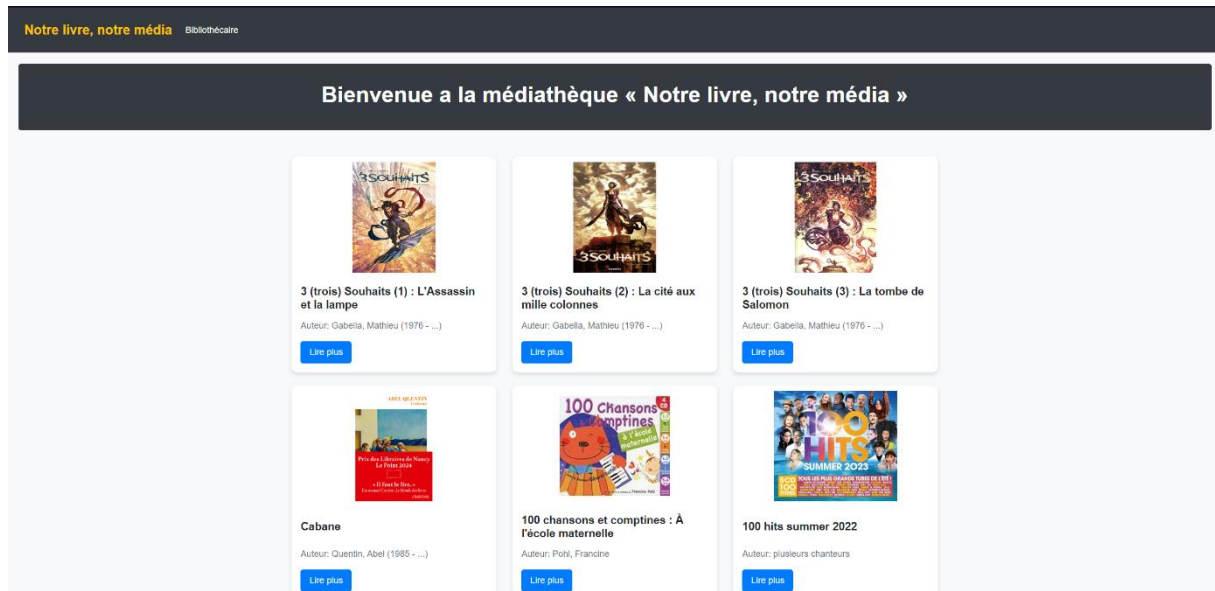
- Limite de 3 emprunts par membre.
- Durée d'emprunt d'une semaine.

- Interdiction d'emprunter pour les membres ayant des retards.
- Les jeux de plateau ne peuvent pas être empruntés.

## 7. Vue du site

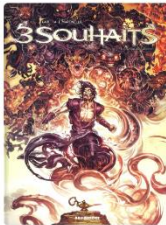
### Application Membre

Page d'accueil :



P5

Page détail d'un média



3 (trois) Souhails (3) : La tombe de Salomon

Auteur: Gabella, Mathieu (1976 - ...)

Type: Livre

Description: Les mille et une nuits, sombres et violentes Manipulé par des djinns avides de pouvoir, perdant la mémoire au fur et à mesure qu'il utilise ses dons, le Kabyle n'a que peu de chances de sortir de la Lampe... Il va toutefois trouver une aide inattendue : celle du père de Sinbad, piégé lui aussi par son propre fils et ses amis. Car, comme l'ont découvert Sinbad, Aladin, Ali Baba et Shéhérazade, on n'est libre que quand les autres sont asservis : il est temps de renverser les rôles, et de prendre le pouvoir. Il reste au Kabyle encore un vœu à exaucer, une chance de se venger de ses maîtres... Dernier épisode d'une saga où les contes des Mille et Une Nuits reprennent vie... Une approche moderne et dynamique qui renouvelle des personnages mythiques !

Disponible: Oui

# Application Bibliothécaire

Page d'accueil :

## Médiathèque « Notre livre, notre média »

Système de gestion des médias

Liste des Membres

Liste des Médias

Liste des Emprunts

Créer un membre

Ajouter un média

Page de la liste des membres :

### Liste des Membres

Nom	Prénom	Téléphone	Email	Bloqué	
Doe	Jonh	0645684635	doe.jonh@gmail.com	Non	<a href="#">Modifier</a>
Dupont	Pierre	0745625845	Dupont@gmail.com	Non	<a href="#">Modifier</a>
Lachaise	Norbert	0746756321	Norbert@gmail.com	Oui	<a href="#">Modifier</a>
Debout	Paul	0654824425	debout.paul@gmail.com	Non	<a href="#">Modifier</a>
Surdelle	Léa	0654792348	surdelle@gmail.com	Non	<a href="#">Modifier</a>
Lacroix	Bob	0746756321	lacroix.bob@gmail.com	Non	<a href="#">Modifier</a>



Liste des Médias

Image	Titre	Auteur/Réalisateur/Artiste	Type	Disponible	Description
	3 (trois) Souhais (1) : L'Assassin et la lampe	Gabella, Mathieu (1976 - ...)	Livre	Oui	Le Moyen Âge, quelque part en Orient... Un jeune homme meurt... et ressuscite. Il était un haschischin, un tueur surentraîné. Il est devenu un djinn. Un génie, enfermé dans une lampe... Pour l'éternité ? Pas si sûr. Car il peut peut-être se libérer. S'il ne veut pas rester prisonnier de la lampe jusqu'à la fin des temps, il devra accomplir trois missions. Trois possibilités de découvrir ses pouvoirs et leurs limites. Trois aventures pour découvrir un monde nouveau, celui des Mille et une Nuits. Trois occasions d'explorer ses mystères et sa noirceur... Il devra atteindre les trois objectifs que son maître va lui fixer. Ses trois souhaits. Une nouvelle approche de l'univers des Mille et Une Nuits par deux auteurs férus de cinéma d'action et de jeux vidéo.
	3 (trois) Souhais (2) : La cité aux mille colonnes	Gabella, Mathieu (1976 - ...)	Livre	Oui	Pour le Kabyle enfermé dans la lampe, voici enfin venu le deuxième vœu. On le lui a promis : une fois qu'il aura exaucé trois souhaits, il sera libre. Sa nouvelle mission est d'aller dans la ville mythique d'Iram retrouver le chef des Golems, afin de savoir qui utilise la lampe pour tenter d'assassiner son nouveau maître, Aladin. D'abord dépassé par les événements qu'il a traversés depuis sa mort, il commence à s'habituer à cette réalité dissimulée au regard des simples mortels. Un monde où les contes des Mille et une Nuits prennent vie, où les djinns sont partout, où les tapis volent, et où ses compagnons ont pour nom Ali Baba, Shéhérazade, Aladin ou Simbad... Une approche moderne et dynamique qui renouvelle des personnages mythiques !
	3 (trois) Souhais (3) : La cité aux mille colonnes	Gabella, Mathieu (1976 - ...)	Livre	Oui	Les mille et une nuits, les mille et une nuits... Pour le Kabyle enfermé dans la lampe, voici enfin venu le troisième vœu. On le lui a promis : une fois qu'il aura exaucé trois souhaits, il sera libre. Sa nouvelle mission est d'aller dans la ville mythique d'Iram retrouver le chef des Golems, afin de savoir qui utilise la lampe pour tenter d'assassiner son nouveau maître, Aladin. D'abord dépassé par les événements qu'il a traversés depuis sa mort, il commence à s'habituer à cette réalité dissimulée au regard des simples mortels. Un monde où les contes des Mille et une Nuits prennent vie, où les djinns sont partout, où les tapis volent, et où ses compagnons ont pour nom Ali Baba, Shéhérazade, Aladin ou Simbad... Une approche moderne et dynamique qui renouvelle des personnages mythiques !

Page de la liste des emprunts

Liste des Emprunts

Média	Emprunteur	Date d'emprunt	Date de retour	Retourné
Cabane	Debout Paul	Nov. 14, 2024	Nov. 21, 2024	Non
100 chansons et comptines : À l'école maternelle	Surdelle Léa	Nov. 14, 2024	Nov. 21, 2024	Non
3 (trois) Souhais (2) : La cité aux mille colonnes	Lachaise Norbert	Nov. 11, 2024	Nov. 21, 2024	Oui

Page pour ajouter un membre

Créer un Membre

Nom:

Prénom:

Téléphone:

Email:

Bloqué:

☐

Créer

Page pour ajouter un média

Notre livre, notre média
Bibliothécaire

Créer un Média

Titre:

Auteur/Réalisateur/Artiste:

Type de Média:

Livres

Disponible:

☒

Image:

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

Description:

Créer

« Notre livre, notre média »
  
Copyright 2024

Base de donn   :

Django administration

Site administration

AUTHENTICATION AND AUTHORIZATION

Groups

+ Add

Change

Users

+ Add

Change

BIBLIOTHECAIRE

Emprunts

+ Add

Change

Medias

+ Add

Change

Membres

+ Add

Change

Recent actions

My actions

Bob Lacroix

Membre

+ 3 (trois) Souhais (2) : La cit   aux mille colonnes emprunt   par Norbert Lachaise

Emprunt

+ Emprunt object (2)

Emprunt

+ Emprunt object (1)

Emprunt

Media object (13)

Media

Media object (6)

Media

Media object (10)

Media

Media object (10)

Media

+ Membre object (5)

Membre

+ Membre object (4)

Membre

**Résumé** : Le projet a permis de développer une application de gestion de médiathèque répondant aux besoins spécifiques des bibliothécaires et des emprunteurs.

**Perspectives** :

- Amélioration de l'interface utilisateur.
- Ajout de nouvelles fonctionnalités comme la réservation de médias.

## 9. Annexes

**Code source** : utilisation du code fourni

**Documentation** : image et documentation des médias