



PROJET DE L'INFORMATISATION DE LA GESTION DES SEJOURS DU CAMPING DE LA CERISAIE

ANNEE UNIVERSITAIRE :

2025 - 2026

PARCOURS :

Génie Informatique

FILIERE :

Génie Logiciel

Code de l'UE :

INF 1329

Intitulé de L'UE :

Projet Tutoré 1

Chargé du cours :

Mr AKAKPO

MEMBRES DU GROUPE

- WOEDIKOU Kodjo Emile
- BEDEL josué

I – INTRODUCTION

Dans le cadre de la modernisation du système de gestion du camping La Cerisaie, il est essentiel de structurer les données afin d'assurer un suivi fiable des séjours, des emplacements et des activités proposées aux vacanciers. Pour répondre à cet objectif, nous allons réaliser la modélisation du système de gestion permettant de représenter de manière claire et logique l'ensemble des informations manipulées par le camping. Elle offre une vision synthétique du fonctionnement du domaine et constitue les premières étapes indispensables à la conception d'une solution informatique cohérente et efficace. Dans cette présentation, nous analyserons les différentes entités du modèle, leurs attributs ainsi que les relations qui les structurent.

II – MODELISATION

Analyse préalable : Identification des éléments

1. Le Domaine d'étude (Système)

Le système d'information du camping "La Cerisaie" - c'est le système de gestion des séjours et des locations

2. Les Acteurs externes

Ce sont les entités qui échangent des informations avec le système :

- **Les Vacanciers/Clients** : personnes qui séjournent au camping
- **La Direction du camping** : gère les réservations, enregistrements et facturations

3. Les Flux d'informations

Analysons les échanges mentionnés dans l'énoncé :

Du Vacancier vers le Système :

- Demande de séjour
- Informations personnelles (nom, nombre de personnes)
- Demande de location d'équipements sportifs

Du Système vers le Vacancier :

- Attribution d'emplacement
- Facture de séjour

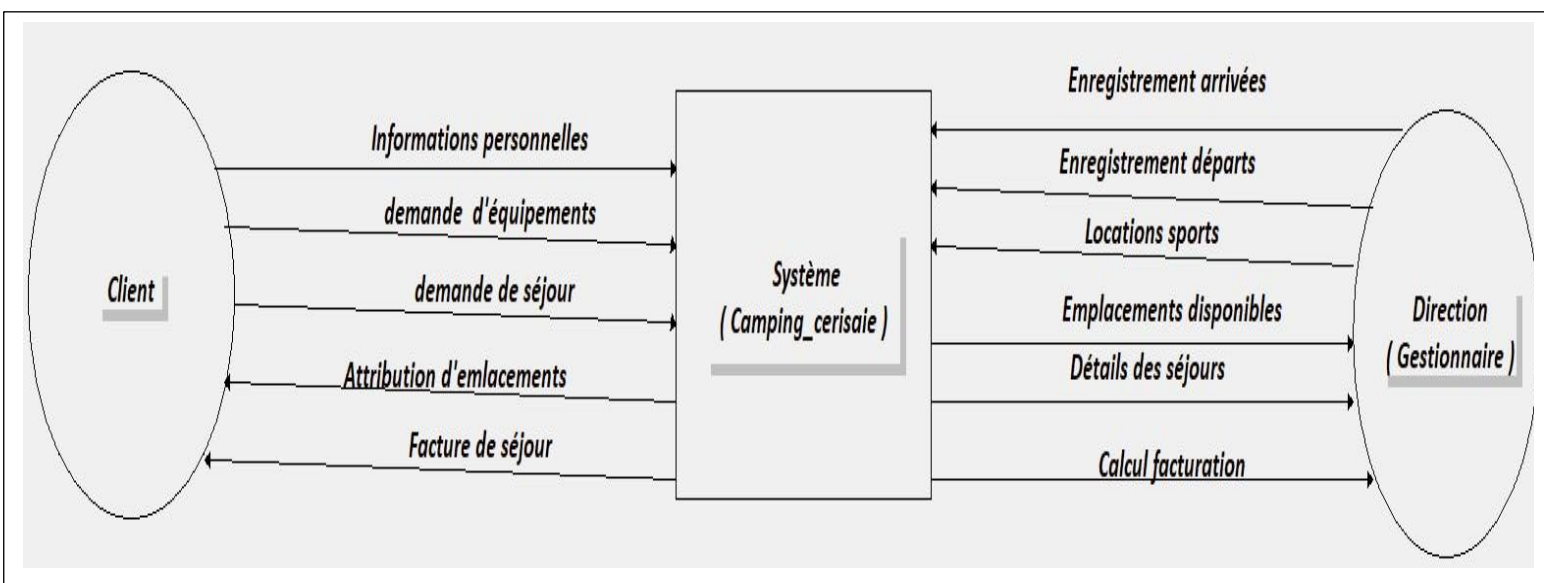
De la Direction vers le Système :

- Enregistrement arrivée client (nom, date début, nb personnes, emplacement)
- Enregistrement location sport (sport, nombre d'unités, date)
- Enregistrement départ (date de départ)

Du Système vers la Direction :

- Informations sur les emplacements disponibles
- Détails des séjours en cours
- Montants à facturer

Modèle conceptuel de communication



Les entités avec leurs attributs

1. TYPE_EMPLACEMENT

- code (PK)
- libelle
- prixJourParPersonne

2. EMPLACEMENT

- numEmplacement (PK)
- surface
- nbMaxPersonnes
- statut

3. SEJOUR

- numSejour (PK)
- dateDebut
- dateFin
- nbPersonnes
- statutSejour

4. SPORT

- codeSport (PK)
- nomSport
- Unite
- prixUnite
- Description

5. CLIENT

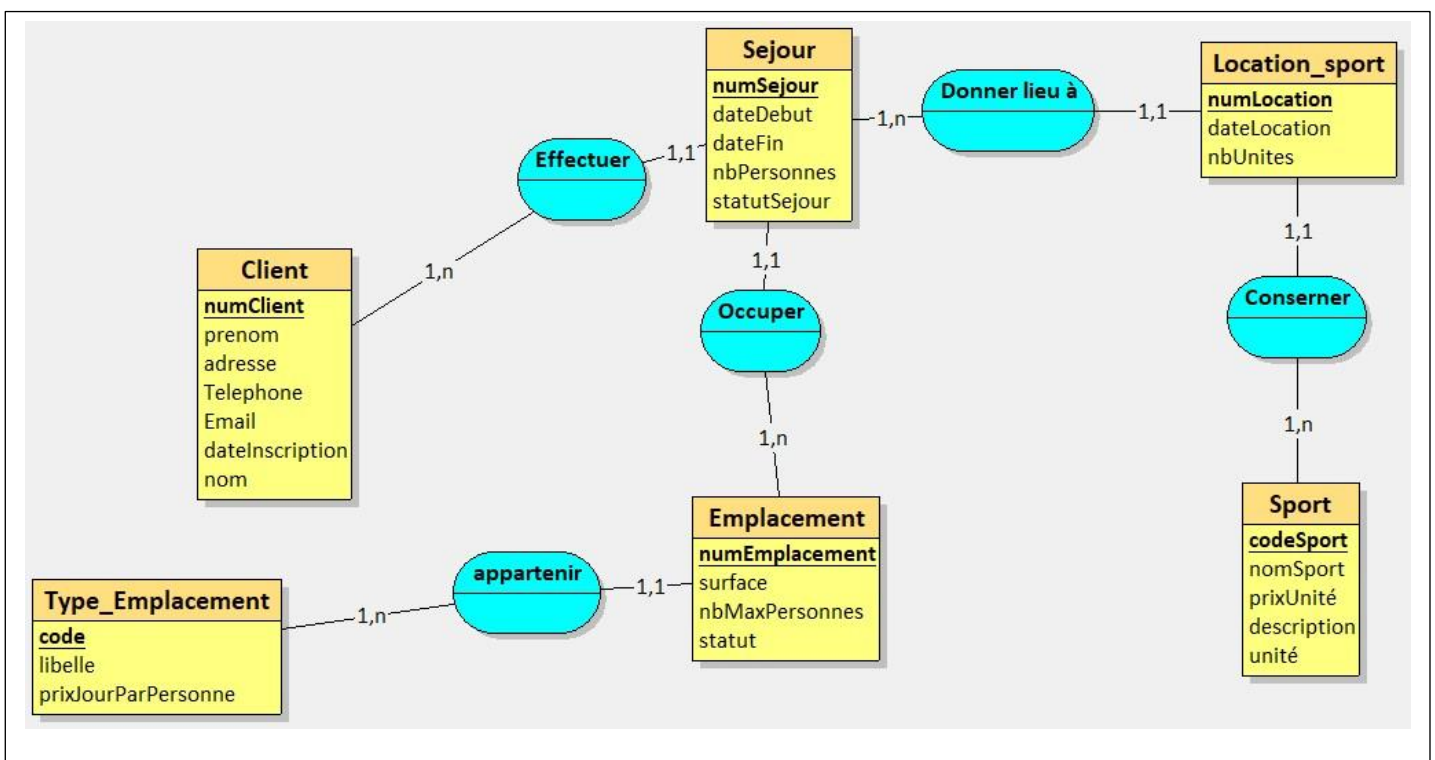
- numClient (PK)

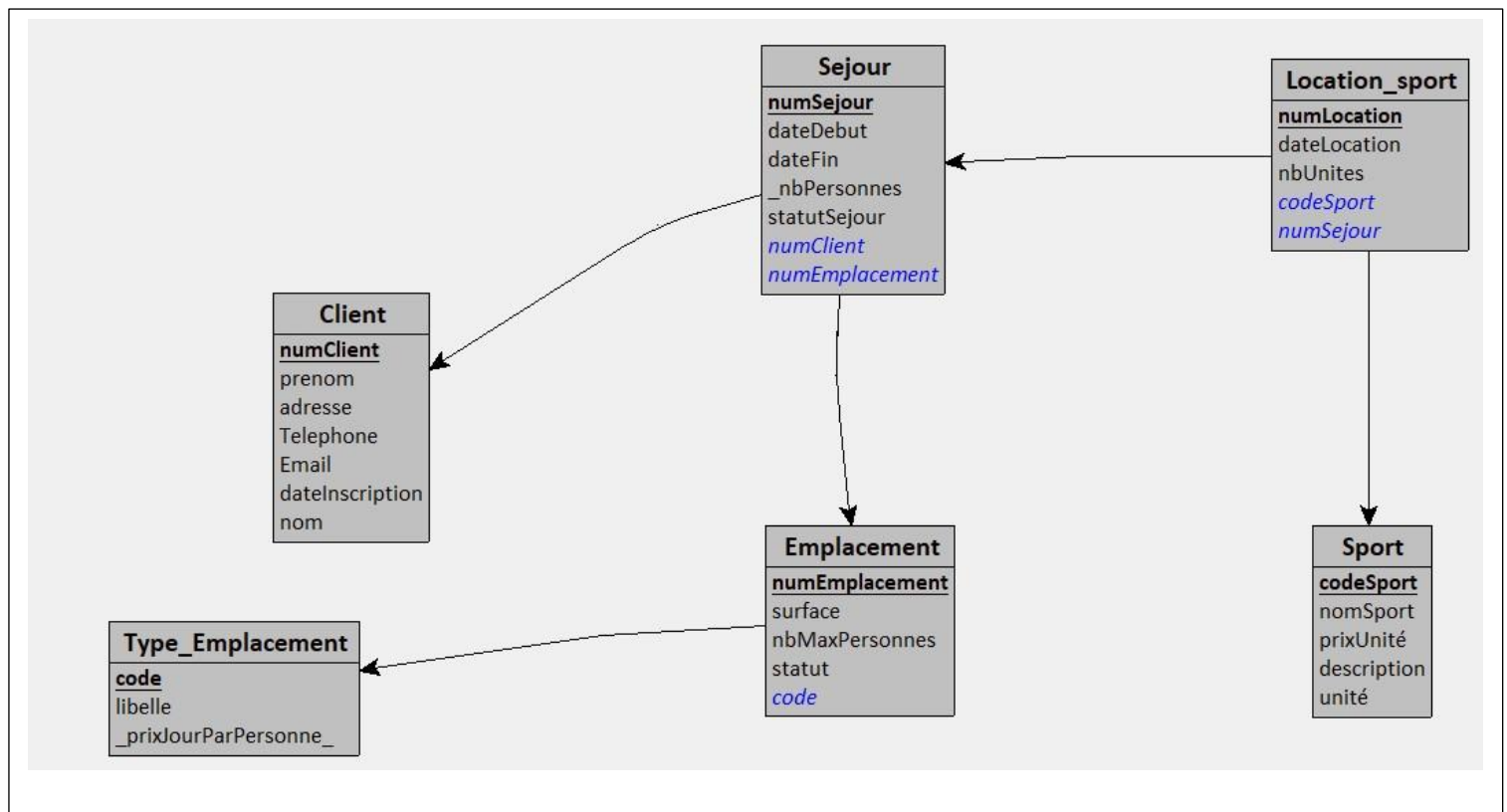
- nom
- Prenom
- Adresse
- Telephone
- Email
- dateInscription

6. LOCATION_SPORT

- numLocation (PK)
- dateLocation
- nbUnites

Représentation du MCD et du MLD





Modèle des Dépendances Fonctionnelles(MDF)

Dans ce modèle, la partie gauche (Source) détermine de manière unique la partie droite (Cible).

Dépendances Élémentaires (Attributs d'Entités)

- numClient → nom, prenom, adresse, telephone, email, dateInscription
- numSejour → dateDebut, dateFin, nbPersonnes, statutSejour
- numEmplacement → surface, nbMaxPersonnes, statut
- code (Type) → libelle, prixJourParPersonne
- codeSport → nomSport, prixUnite, description, unite
- numLocation → dateLocation, nbUnites

Dépendances de Structure (Relations 1,1)

- numSejour → numClient (Un séjour appartient à un seul client)

- numSejour → numEmplacement (*Un séjour occupe un seul emplacement*)
- numEmplacement → code (*Un emplacement a un seul type*)
- numLocation → numSejour (*Une location est rattachée à un seul séjour*)
- numLocation → codeSport (*Une location concerne un seul sport*)

Matrice des dépendances fonctionnelles

Identifiants (Sources) \ Propriétés (Cibles)	Nom/Pré nom	Dat es Séjo ur	Surf ace	Libe llé Typ e	No m Sp ort	numCli ent	numSe jour	numEmp lace.	codeS port
numClient	X								
numSejour		X				X		X	
numEmplac ement			X						
code (Type)				X					
codeSport					X				
numLocatio n							X		X

Le Dictionnaire Des Données (DDD)

Code Propriété	Désignation	Type	Longueur	Nature
numClient	Numéro unique du client	Entier		Élémentaire (Clé)
nom	Nom de famille	Alphanumérique	50	Élémentaire

Code Propriété	Désignation	Type	Longueur	Nature
prenom	Prénom	Alphanumérique	50	Élémentaire
adresse	Adresse postale complète	Alphanumérique	255	Élémentaire
telephone	Coordonnées téléphoniques	Alphanumérique	15	Élémentaire
email	Courriel de contact	Alphanumérique	100	Élémentaire
dateInscription	Date de création du compte client	Date		Élémentaire
numSejour	Identifiant unique du séjour	Entier		Élémentaire (Clé)
dateDebut	Date d'arrivée prévue	Date		Élémentaire
dateFin	Date de départ prévue	Date		Élémentaire
nbPersonnes	Nombre de participants au séjour	Entier		Élémentaire
statutSejour	État (Option, Confirmé, Terminé)	Alphanumérique	20	Élémentaire
numEmplacement	Numéro de la parcelle	Entier		Élémentaire (Clé)

Code Propriété	Désignation	Type	Longueur	Nature
surface	Taille de l'emplacement (m²)	Réel		Élémentaire
nbMaxPersonnes	Capacité d'accueil maximale	Entier		Élémentaire
statut	État (Libre, Occupé, Travaux)	Alphanumérique	20	Élémentaire
code	Code du type d'emplacement	Alphanumérique	10	Élémentaire (Clé)
libelle	Nom du type (ex: Tente, Caravane)	Alphanumérique	50	Élémentaire
prixJourParPersonne	Tarif de base par jour/pers	Réel		Élémentaire
numLocation	Identifiant de la location sport	Entier		Élémentaire (Clé)
dateLocation	Date de l'activité	Date		Élémentaire
nbUnites	Quantité louée (ex: 2h, 3 jours)	Entier		Élémentaire
codeSport	Code de l'activité sportive	Alphanumérique	10	Élémentaire (Clé)

Code Propriété	Désignation	Type	Longueur	Nature
nomSport	Nom de l'activité	Alphanumérique	50	Élémentaire
prixUnite	Tarif unitaire de l'activité	Réel		Élémentaire
description	Détails sur l'activité	Texte		Élémentaire
unite	Type d'unité (Heure, Journée)	Alphanumérique	20	Élémentaire

III - CONCLUSION

La modélisation réalisée pour le camping La Cerisaie permettent de comprendre et d'organiser l'ensemble des données nécessaires au bon fonctionnement de l'établissement. Grâce à sa structure claire fondée sur des entités bien définies et des associations rigoureuses, il rend possible une gestion précise des séjours, des emplacements et des activités sportives. Ces modèles conceptuel et logique constituent ainsi une base solide pour le développement futur de l'application, garantissant une meilleure automatisation des tâches et une optimisation de la gestion quotidienne du camping.