



29/05/2017

# Billetterie du Louvre

Document de présentation



Marion BATTISTA

battista.marion@gmail.com

## Table des matières

<b>1. Suivi des versions.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Note de cadrage.....</b>	<b>4</b>
Introduction .....	4
Le client.....	4
Les objectifs .....	4
La finalité .....	5
Échanges sur l'avancement du projet .....	5
Nom de domaine et hébergement.....	5
Risques .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3. Type de billet .....</b>	<b>6</b>
<b>4. Date de réservation .....</b>	<b>7</b>
<b>5. Email .....</b>	<b>8</b>
<b>6. Utilisateurs .....</b>	<b>9</b>
<b>7. Paiement .....</b>	<b>10</b>



## 1. Suivi des versions

Cette section met en évidence les évolutions du document, et quelles parties ont été mises à jour pour faciliter la relecture.

- ➔ v.1.0, 28 Mai 2017,
- ➔ v.1.1, 1 Juin 2017,
- ➔ v.1.2, 8 juin 2017



## 2. Note de cadrage

### Introduction

Ce document a pour objectif de définir la note de cadrage du projet web de la billetterie du musée du Louvre. Dans les prochaines sections nous décrirons le client, les objectifs, ainsi que la finalité du projet. Nous verrons également les modalités d'échanges sur l'avancement du projet, le nom de domaine de la billetterie et le type d'hébergement.

### Le client

Le musée du Louvre est le musée le plus visité au monde qui présente des expositions permanentes et temporaires d'art et d'antiquités. À l'heure où le tournant du numérique s'accélère, le musée souhaite adapter son système de réservation pour une utilisation plus moderne et plus intuitive, afin d'étendre ses parts de marchés et sa visibilité sur internet.

Avec l'expansion du web le musée souhaite ainsi faciliter l'accès à sa billetterie et augmenter sa notoriété internationale.

### Les objectifs

Un des objectifs est la mise en place d'un projet web utilisant le framework Symfony3. Ce framework permet facilement d'accéder aux technologie de paiement en ligne et d'envoi d'email.

Le deuxième objectif est de tirer parti de l'usage croissant des smartphones. Le site devra donc adapter l'interface aux différents supports : ordinateurs, tablettes et smartphones. Pour répondre aux critères de design responsif nous utiliserons la technologie Bootstrap.

Enfin l'interface doit être fonctionnelle, claire et rapide avant tout. Le client ne souhaite pas surcharger le site d'informations peu utiles : l'objectif est de permettre aux visiteurs d'acheter un billet rapidement.

Dans un souci de modernité, le site aura un contenu dynamique (mise à jour du panier, apparition du formulaire de saisie des données bancaires...).

Une vérification des champs des différents formulaires sera effectuée afin garantir la sécurité de la saisie des données.

À la demande du client, nous utiliserons la technologie Stripe qui est la meilleure suite d'outils pour gérer et sécuriser le paiement en ligne.



## La finalité

Le but est de permettre aux visiteurs du musée d'éviter les longues files d'attente jusqu'au guichet. La billetterie permettra d'acheter ses billets en ligne pour le nombre de participants souhaités et la date de visite du musée.

Il suffira alors pour le visiteur de présenter le ticket qui lui aura été envoyé par mail, pour faire la visite du musée.

## Échanges sur l'avancement du projet

Chaque semaine nous proposons une réunion au client, pour faire un point sur l'avancement du projet. À travers différents objectifs hebdomadaires et les jalons du planning décrit plus bas, nous vérifierons la conformité entre les besoins et la conception du produit.

S'il est trop compliqué pour le client de se déplacer, des réunions par visioconférence sont aussi possible.

De plus un serveur FTP sera mis en fonction permettant d'échanger plus simplement les documents parallèles au projet.

## Nom de domaine et hébergement

L'association souhaite avoir pour nom de domaine :

**[www.louvre-tickets.batkens.com](http://www.louvre-tickets.batkens.com)**

Le client a déjà vérifié la disponibilité de ce nom de domaine. L'agence offre l'hébergement du site sur son serveur. La réservation du nom de domaine doit être fait en priorité.

**Dedibox® ST8**39,99 € HT /mois

SATA

DC2

DC3

VICTIME  
DE SON SUCCÈS

Processeur	Mémoire vive	Stockage
1x Intel® Xeon® E3 1220 4C / 4T @3,1 Ghz	32 Go DDR3	2x 4To SATA



### 3. Type de billet

Le musée propose plusieurs types de tarifs :

CONDITIONS	NOM	PRIX
À partir de 12 ans	« Normal »	16 €
De 4 ans à 12 ans	« Enfant »	8 € (gratuit pour les enfants de moins de 4 ans)
À partir de 60 ans	« Senior »	12 €
Étudiants, employé du musée ou d'un service du Ministère de la Culture, militaire ...	« Réduit »	10 €

Le site calcul automatiquement le prix par utilisateur en fonction de la date de naissance qu'il aura renseigné dans le formulaire des participants. Le prix total de la commande sera affiché dans le panier après validation des renseignements.



## 4. Date de réservation

Il existe 2 types de billets : le billet « Journée » et le billet « Demi-journée » (il ne permet de rentrer qu'à partir de 14h00). Le musée est ouvert tous les jours sauf le mardi et le dimanche. Le musée est fermé pour les jours fériés suivants : le 1er mai, le 1er novembre et le 25 décembre.

Le client précise qu'il n'est pas possible de réserver pour les jours où plus de 1000 billets ont été vendus en tout pour ne pas dépasser la capacité du musée.

Quel jour souhaitez-vous venir ?

26/05/2017

☐ journée

☐ demi-journée

Lors de l'arrivée de l'utilisateur sur le site, la première chose qu'il renseigne est la date où il souhaite visiter le musée. Les mardis et dimanches sont désactivés par défaut, de même que les jours fériés indiqués par le musée.

17/11/2017

Novembre 2017

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Puis sélectionner la durée de la visite :

☐ journée

☐ demi-journée



## 5. Email

Pour chaque commande, une adresse mail doit être récupérée afin d'envoyer un mail de confirmation de réservation et de paiement à l'utilisateur. Ce mail fera office de billet d'entrée pour le jour de la visite.

**Votre adresse mail**

xxxx@xxx.xxx

Une fois le formulaire de réservation dûment rempli et le paiement accepté, un email contenant toutes les informations sur la réservation :

- ➔ Le nombre de billets,
- ➔ La date de visite du musée,
- ➔ Le numéro de ticket,
- ➔ Le montant total réglé par l'utilisateur

**Vos billets pour le Louvre**
Boîte de réception x

**Louvre** <wubii.wu@gmail.com>  
 À moi ▾

16:08 (Il y a 0 minute) ☆

Louvre  
 wubii.wu@gmail.com  
 Afficher les détails

**Le Louvre vous remercie d'avoir réservé vos places !**

**Détails de votre commande :**  
 Vous venez de commander 1 billet pour la journée du 14/06/2017

Numéro de ticket	Prénom	Nom	Prix
n°LVMBCS000010	Marion	battista	16 €
<b>TOTAL</b>			<b>16 €</b>

Vous avez réglé la somme de 16 €, nous vous attendons le 14/06/2017 pour la visite du Louvre  
 À bientôt !

Cliquez ici pour [répondre](#) au message ou le [transférer](#)

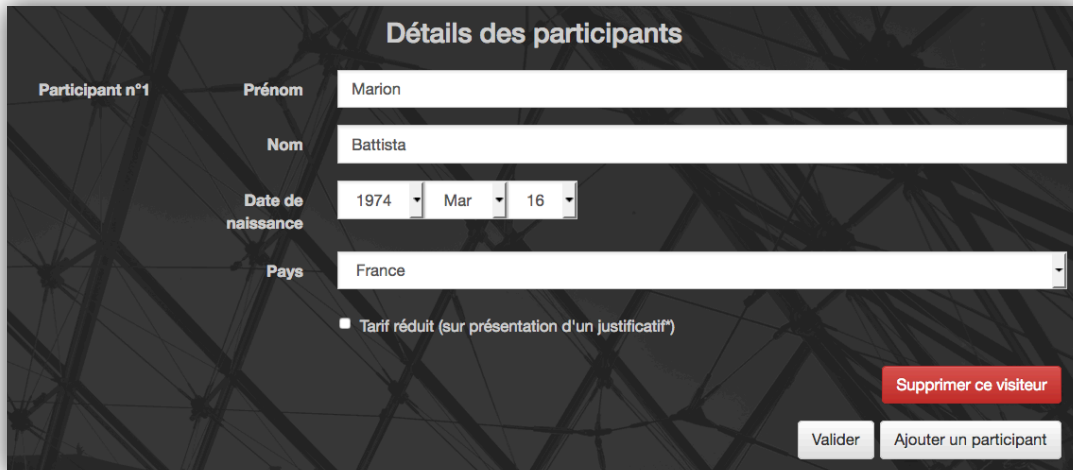




## 6. Utilisateurs

Pour chaque billet, l'utilisateur doit indiquer son nom, son prénom, son pays et sa date de naissance. Elle déterminera le tarif du billet.

Si la personne dispose du tarif réduit, elle doit simplement cocher la case « Tarif réduit ». Le site doit indiquer qu'il sera nécessaire de présenter sa carte d'étudiant, militaire ou équivalent lors de l'entrée pour prouver qu'on bénéficie bien du tarif réduit.



The screenshot shows a web form titled "Détails des participants" for "Participant n°1". The form contains the following fields and options:

- Prénom:** Marion
- Nom:** Battista
- Date de naissance:** 1974 (year), Mar (month), 16 (day)
- Pays:** France
- ☐ Tarif réduit (sur présentation d'un justificatif\*)

At the bottom right, there are three buttons: "Supprimer ce visiteur" (red), "Valider", and "Ajouter un participant".



## 7. Paiement

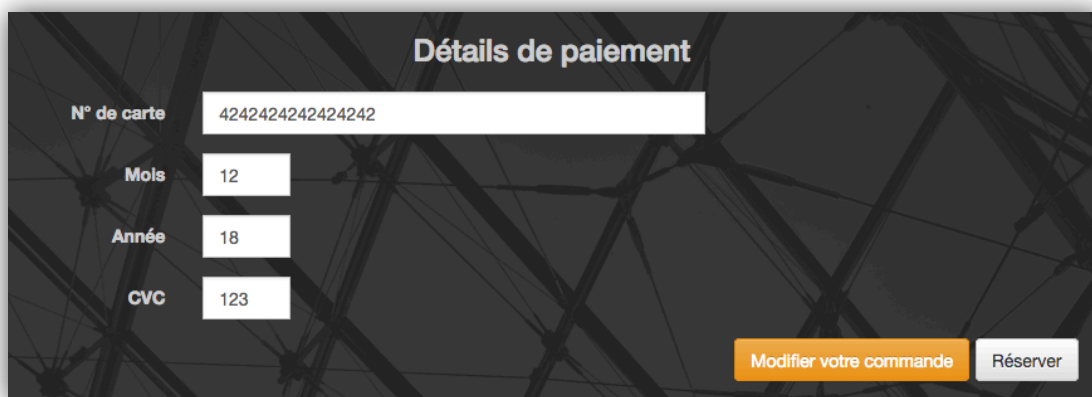
Le visiteur doit pouvoir payer avec la solution Stripe par carte bancaire.

Le site doit gérer le retour du paiement. En cas d'erreur, il invite à recommencer l'opération.

Si tout s'est bien passé, la commande est enregistrée et les billets sont envoyés au visiteur.

Stripe fournit des environnements de test pour simuler la transaction, afin de ne pas avoir besoin de rentrer notre propre carte bleue.

- ➔ Numéro de carte bleue : 4242 4242 4242 4242,
- ➔ Date d'expiration : n'importe quelle date,
- ➔ CVC : 123



The screenshot shows a payment form with a dark background and a geometric pattern. The title 'Détails de paiement' is centered at the top. Below it, there are four input fields with labels on the left: 'N° de carte' (containing '4242424242424242'), 'Mois' (containing '12'), 'Année' (containing '18'), and 'CVC' (containing '123'). At the bottom right, there are two buttons: 'Modifier votre commande' (orange) and 'Réserver' (white).

