



RAPPORT DE PC3R

# Système de Gestion de Location

*Author :*

Qiwei XIAN  
Ruiwen WANG

*Professeur :*

Prof.ROMAIN DEMANGEON

10 juin 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>API Web choisie</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Fonctionnalités</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Cas d'utilisations</b>	<b>2</b>
4.1	Inscription . . . . .	2
4.2	Connection . . . . .	2
4.3	Consulter l'espace du client . . . . .	3
4.4	Créer l'espace du client . . . . .	3
<b>5</b>	<b>Stockage des données</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Structure du serveur</b>	<b>3</b>
<b>7</b>	<b>Structure du client</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>Requêtes et réponse</b>	<b>3</b>
<b>9</b>	<b>Conclusion</b>	<b>3</b>

# 1 Introduction

Système de gestion de location est une plateforme communautaire de location et de réservation de logements personnels. Les fonctionnalités du système est ressemblé à Airbnb. Il permet aux utilisateurs de louer leur propriétés immobilières et de réserver un logement de l'autre utilisateur. Chaque l'utilisateur doit inscrire sur le système afin d'obtenir un compte, il bénéficie de la service du système en utilisant ce compte. Il peut créer une espace de client et enregistrer les informations publiques, chaque utilisateur peut consulter les informations des autres utilisateurs.

Il peut trouver des logements qui satisfait à ses besoins, par exemple sous la condition de période de location, la ville, le nombre des locataires, ainsi que le droit de fumer. L'utilisateur peut aussi gérer leur propriétés par ce système, il d'abord ajoute ses logements à louer dans le compte et met les contraintes pour les locataires, par exemple le nombre des locataires ou l'interdiction de fumer, etc. En plus il peut les modifier ou supprimer comme il veut. Lors que l'utilisateur reçoit les demandes envoyées par les autres utilisateurs. Il a droit de la refuser ou accepter, mais si la demande a risque de causer un conflit, le système va le faire remarquer au propriétaire.

## 2 API Web choisie

## 3 Fonctionnalités

Le système est séparé en trois modules, **compte**, **demande**, **propriété**. Cela permet de faciliter le développement et la maintenance de l'application. On a réalisé les fonctionnalités de l'ajoute, de la suppression et de la consultation, ainsi que la modification de ces trois modules.

## 4 Cas d'utilisations

### 4.1 Inscription

Acteur : L'utilisateur

Contexte : L'utilisateur crée un compte.

Scénario principal :

1. L'utilisateur entre dans le page d'inscription.
2. L'utilisateur saisit l'identifiant et le mot de passe.
3. L'utilisateur clique Signup pour soumettre les information au serveur.
4. Le système répond le message de success et affiche sur l'écran.

Cas particulier :

4a. L'identifiant est déjà utilisé dans le système, le système affiche le message d'erreur.

### 4.2 Connection

Acteur : L'utilisateur

Contexte : L'utilisateur s'authentifie dans le système par son compte. Scénario principal :

1. L'utilisateur entre dans le page de l'authentification.

2. L'utilisateur saisit l'identifiant et le mot de passe.
3. L'utilisateur clique le bouton Login pour soumettre les informations au serveur.
4. Le serveur vérifie l'identifiant et le mot de passe.
5. Le serveur rend le page web de **mainPage.jsp**, l'identifiant est stocké dans la session.

Cas particulier :

- 4a. L'identifiant n'est pas reconnu, le système affiche le message d'erreur.
- 4b. Le mot de passe n'est pas correspondant à l'identifiant, le système affiche le message d'erreur.

### 4.3 Consulter l'espace du client

Acteur : L'utilisateur

Contexte : L'utilisateur connecté veut consulter son espace du client. Scénario principal :

1. L'utilisateur clique le bouton Profile dans mainPage.
2. Le serveur génère dynamiquement l'espace personnelle de l'utilisateur.

cas particulier :

- 2a. L'utilisateur n'a pas encore son espace du client, le serveur génère le page de creation d'espace, permet à l'utilisateur de créer son espace.

### 4.4 Créer l'espace du client

Acteur : L'utilisateur

Contexte : L'utilisateur consulte sont espace première fois Scénario principal :

1. L'utilisateur clique le bouton Profile première fois dans le mainPage.
2. Le serveur repond un message et génère dynamiquement le formulaire pour créer l'espace du client.
3. L'utilisateur saisit les informations publiques.
4. L'utilisateur clique le bouton Créer afin de soumettre les information.
5. Le serveur crée l'espace du client et le stocke dans la base de données, ainsi que génère le page web de l'espace du client.

## 5 Stockage des données

## 6 Structure du serveur

## 7 Structure du client

## 8 Requêtes et réponse

## 9 Conclusion