

Projet 1 : Gestion d'une liste ToDo collaboratif

La gestion individuelle de toutes les tâches de notre quotidien demande de plus en plus d'organisation à une époque où tout va trop vite. Ce projet consiste à réaliser une application web et mobile TODO List qui permet la gestion des différentes tâches et l'intégration des fonctions collaboratives afin de nous aider à dompter ce chaos quotidien. Les différentes fonctionnalités du projet sont les suivantes :

1. Page d'inscription et d'authentification :

- Pour s'authentifier, l'utilisateur renseigne son mail et son mot de passe. Il peut et se connecter ou se déconnecter à son compte
- Pour un nouvel utilisateur, il faut s'inscrire pour créer son compte en renseignant son nom, prénom, mail et mot de passe.

2. Page Crud de Todo (date, tâche, réalisée ou pas) :

- L'utilisateur peut créer une tâche en indiquant le nom de celle-ci ainsi que sa date de fin.
- L'utilisateur peut marquer ses tâches comme réalisées.

3. Todos personnelles et partagées :

- L'utilisateur peut consulter la liste des tâches personnelle créée.
- Lors de la création d'une tâche, l'utilisateur peut partager la tâche avec d'autres personnes.
- L'utilisateur peut créer un groupe en renseignant le nom du groupe et les personnes participants à la réalisation des tâches.
- Une tâche peut être affectée à un groupe.
- L'utilisateur peut partager la tâche avec des groupes lors de sa création.
- Consulter les tâches personnelles et celles partagées.
- Les tâches partagées peuvent être affichées pour toutes les personnes du même groupe.

Projet 2 : Gestion de demandes d'expression de besoins

Ce projet consiste à réaliser une application web et mobile de gestion de demandes d'expression de besoins. Dans cette application, on a un utilisateur simple qui peut créer des demandes et un utilisateur avec rôle manager qui peut les traiter soit de les accepter ou bien de les refuser. Les différentes fonctionnalités du projet sont les suivantes :

1. Page d'authentification avec des rôles (user / manager)

- Pour un nouvel utilisateur, il faut s'inscrire pour créer son compte en renseignant son nom, son prénom, son identifiant, son mot de passe et son rôle, son tel, son e-mail (user ou manager).
- Pour s'authentifier, l'utilisateur renseigne son identifiant et son mot de passe. Il peut se connecter ou se déconnecter de son compte.

2. Dashboard user

- L'utilisateur peut créer des demandes.
- Afin de créer une nouvelle demande, il faut remplir un formulaire en renseignant la description de besoin et le type de demande (matériel, consommable, aide humain.)
- Il faut indiquer la date de la demande ainsi que son état (en cours de traitement, accepté, rejeté)
- Il peut consulter les différentes demandes créées (Id de demande, description de besoin, type de besoin, date, état) et aussi de se déconnecter de son compte.

3. Dashboard du manager

- Le manager peut traiter les demandes soit par les accepter ou de les refuser.
- Le manager peut effectuer une recherche d'une demande.

Projet 3 : Gestion de demandes de réclamations

Ce projet consiste à réaliser une application web et mobile de gestion de demandes de réclamations. Dans cette application, on a un utilisateur simple qui peut créer une demande de réclamation et un utilisateur avec rôle manager qui peut les traiter soit de les valider ou bien de les rejeter. Les différentes fonctionnalités du projet sont les suivantes :

1. Page d'authentification avec des rôles (user / manager)

- Pour un nouvel utilisateur, il faut s'inscrire pour créer son compte en renseignant son nom, son prénom, son identifiant, son mot de passe et son rôle, son tel, son e-mail (user ou manager).
- Pour s'authentifier, l'utilisateur renseigne son identifiant et son mot de passe. Il peut se connecter ou se déconnecter de son compte.

2. Dashboard user

- L'utilisateur peut créer des demandes.
- Afin de créer une nouvelle demande, il faut remplir un formulaire en renseignant le sujet de la réclamation et sa description.
- Il faut indiquer la date de la réclamation ainsi que son état (en cours de traitement, accepté, rejeté)
- Il peut consulter les différentes demandes créées (Id de demande, sujet, description, date, état) et aussi de se déconnecter de son compte.

3. Dashboard du manager

- Le manager peut traiter les demandes soit par les accepter ou de les refuser.
- Le manager peut voir la liste des demandes.
- Le manager peut effectuer une recherche d'une demande.

Projet 4 : Gestion des frais de déplacement

Ce projet consiste à réaliser une application web et mobile de gestion des frais de déplacement au sein d'une entreprise. Dans cette application, un demandeur peut remplir une demande de remboursement des frais de déplacement qu'un utilisateur avec rôle manager ayant la possibilité soit d'accepter ou bien de rejeter une demande. Les différentes fonctionnalités du projet sont les suivantes :

1. Page d'authentification avec des rôles (demandeur / manager)

- Pour un nouvel utilisateur, il faut s'inscrire pour créer son compte en renseignant son nom, son prénom, son identifiant, son mot de passe et son rôle, son tel, son e-mail (demandeur ou manager).
- Pour s'authentifier, l'utilisateur renseigne son identifiant et son mot de passe. Il peut se connecter ou se déconnecter de son compte.

2. Dashboard demandeur

- L'utilisateur peut créer des demandes.
- Afin de créer une nouvelle demande, il faut remplir un formulaire en renseignant le motif de déplacement, la ville de destination, moyen de transport, date début et fin de la mission, le total des frais à rembourser.
- Il faut indiquer l'état de la demande (en cours de traitement, accepté, rejeté)
- Il peut consulter les différentes demandes créées (Id de demande, motif, moyen de transport, date, état) et aussi de se déconnecter de son compte.

3. Dashboard du manager

- Le manager peut traiter les demandes soit par les accepter ou de les refuser.
- Le manager peut voir la liste des demandes.
- Le manager peut effectuer une recherche d'une demande.

Projet 5 : Gestion d'organisation des événements

Ce projet consiste à réaliser une application web et mobile de gestion des événements sein d'une école. Dans cette application, un étudiant organisateur peut remplir une demande d'organisation d'un événement qu'un directeur ayant la possibilité soit d'accepter ou bien de rejeter la demande. Les différentes fonctionnalités du projet sont les suivantes :

1. Page d'authentification avec des rôles (demandeur / manager)

- Pour un nouvel utilisateur, il faut s'inscrire pour créer son compte en renseignant son nom, son prénom, son identifiant, son mot de passe et son rôle, son tel, son e-mail.
- Pour s'authentifier, l'utilisateur renseigne son identifiant et son mot de passe. Il peut se connecter ou se déconnecter de son compte.

2. Dashboard organisateur

- L'utilisateur peut créer des demandes.
- Afin de créer une nouvelle demande, il faut remplir un formulaire en renseignant le titre de l'événement, description de l'événement, comité d'organisation, le type (compétition, fête,...), date début et fin de l'événement, les besoins(locaux, soutien financier...),
- Il faut indiquer l'état de la demande (en cours de traitement, accepté, rejeté)
- Il peut consulter les différentes demandes créées (Id de demande, motif, moyen de transport, date, état) et aussi de se déconnecter de son compte.

3. Dashboard du manager

- Le manager peut traiter les demandes soit par les accepter ou de les refuser.
- Le manager peut voir la liste des demandes
- Le manager peut effectuer une recherche d'une demande