

COMPTE RENDU – Gestion de Location de Résidence à Courte Durée

Réalisé par : Stephane BANKOLE & Maryam HOUTAK

Introduction

Ce projet vise à modéliser et développer une application web permettant la gestion de la location de résidences à courte durée.

L'objectif est d'appliquer une **approche complète de modélisation UML** et de **générer du code Java** via **Modelio**.

L'application permet aux **locataires** de réserver des résidences, gérer les paiements et laisser des avis, tandis que les **gestionnaires** administrent les biens, définissent les règles et configurent les tarifs.

Étapes réalisées

♦ 2.1 Analyse du Cahier des Charges

Nous avons étudié le cahier des charges et identifié :

Acteurs : Locataire, Gestionnaire, Système de Paiement

Cas d'utilisation : Réservation, paiement, gestion des avis, gestion des contraintes, etc.

Contraintes : Périodes d'indisponibilité, durée minimale de séjour, méthodes de paiement

♦ 2.2 Modélisation UML

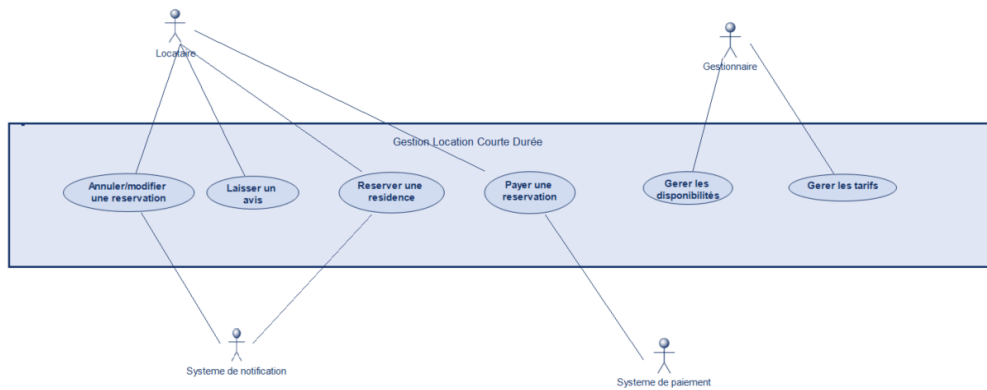
Nous avons réalisé plusieurs **diagrammes UML** pour représenter la structure et le fonctionnement du système :

1. **Diagramme de cas d'utilisation** – Identification des interactions principales
2. **Diagramme de classes** – Structure du système
3. **Diagrammes de séquence** – Interactions dynamiques
4. **Diagrammes d'états** – Cycle de vie des objets

Diagrammes UML

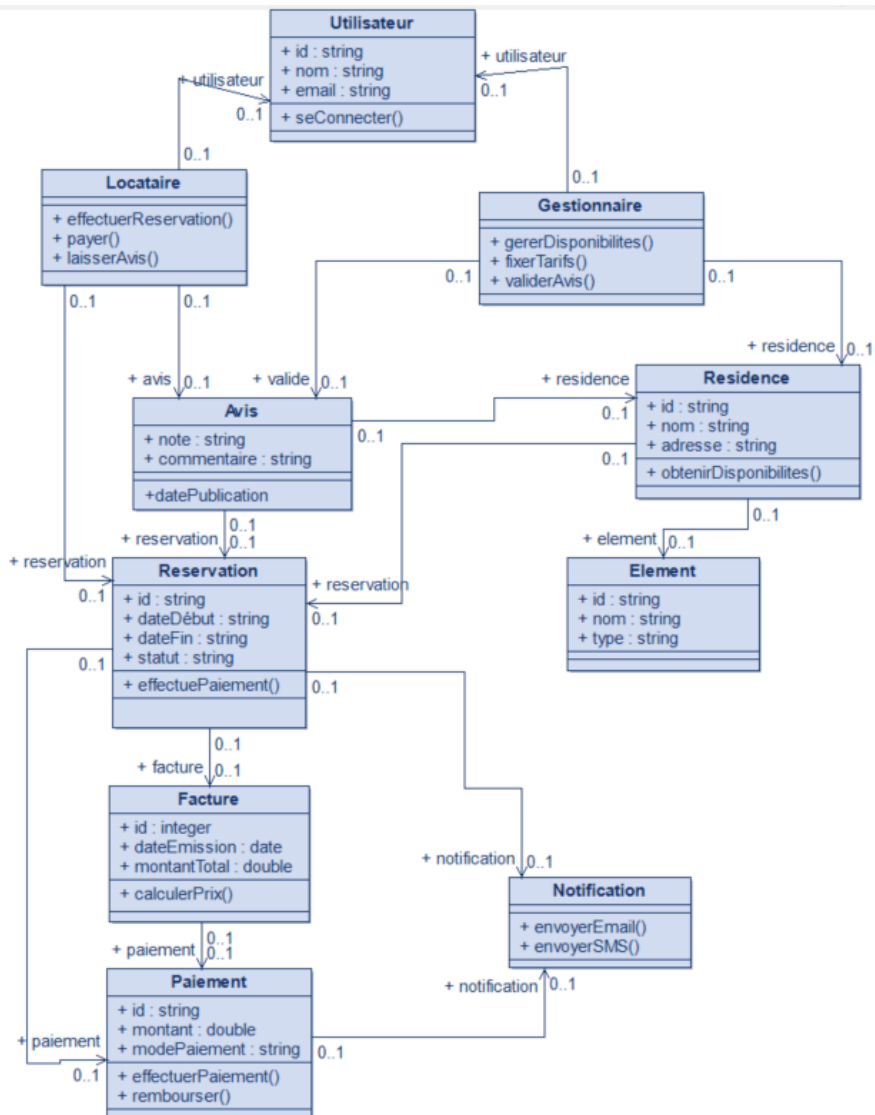
📌 3.1 Diagramme de Cas d'Utilisation

- ♦ Ce diagramme représente les **acteurs** et leurs **interactions** avec le système.



3.2 Diagramme de Classes

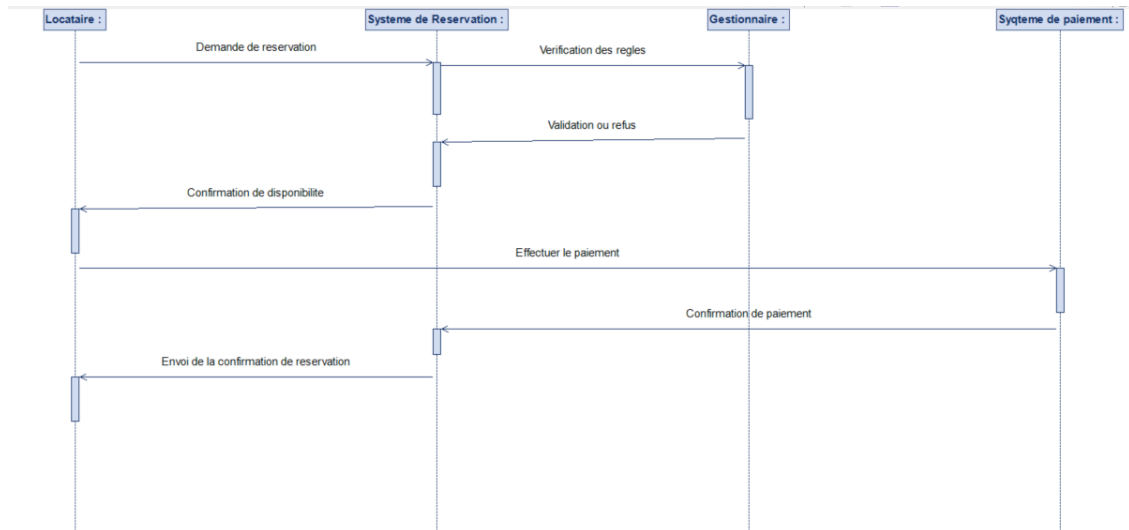
- ♦ Structure du système avec les **classes principales et leurs relations**.



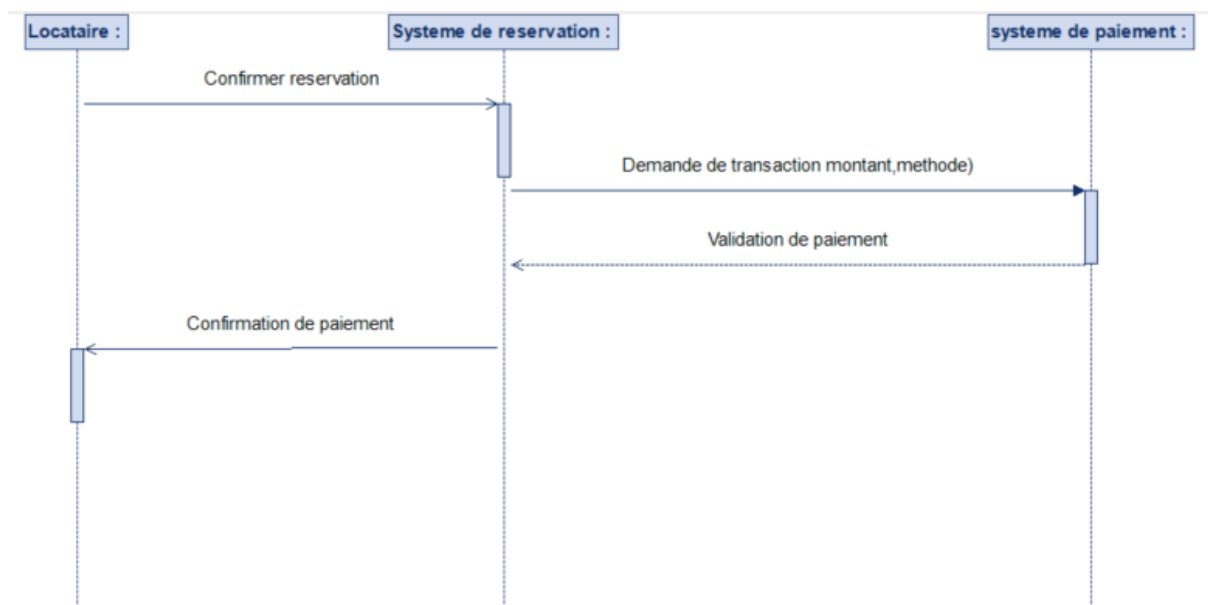
3.3 Diagrammes de Séquence

- Ils montrent les échanges entre les acteurs et le système pour chaque cas d'utilisation.

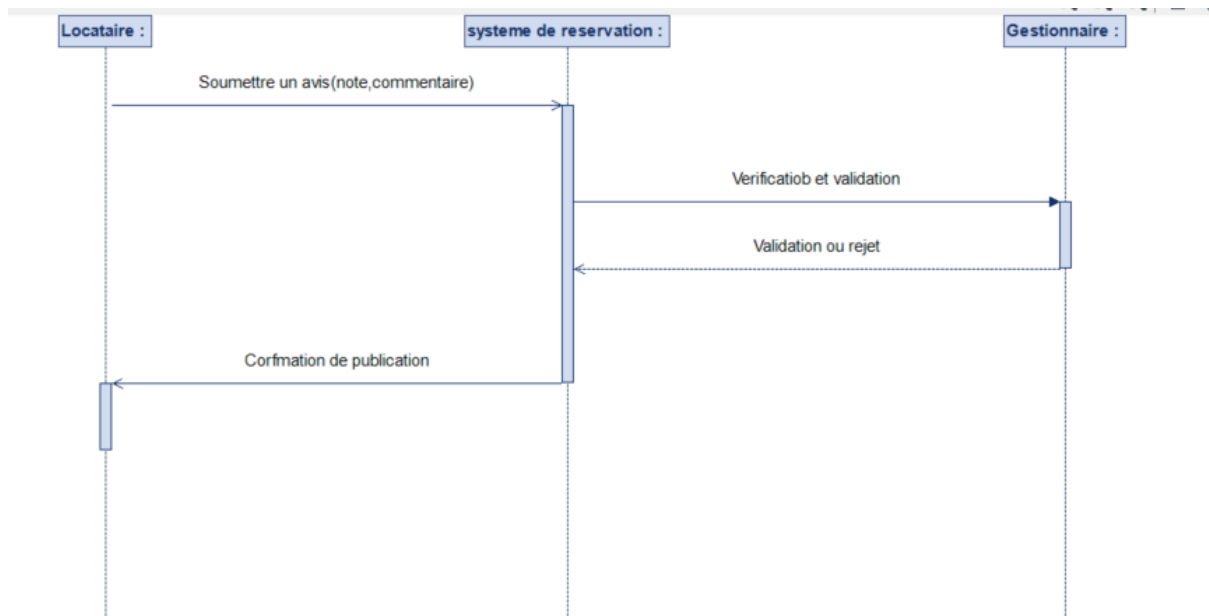
a) Réservation d'une résidence



b) Gestion des paiements



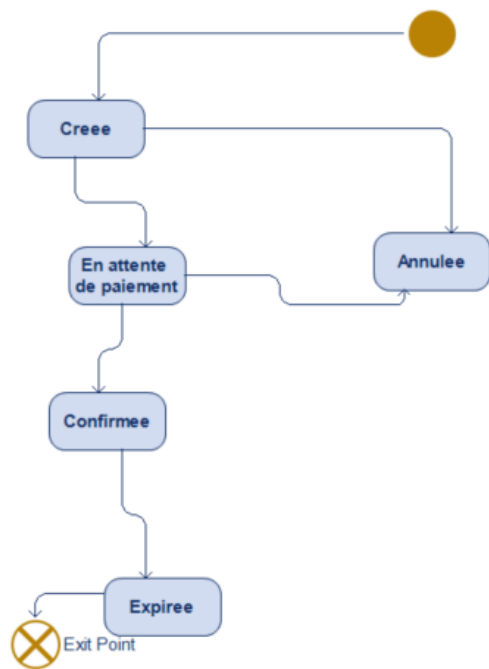
c) Gestion des avis



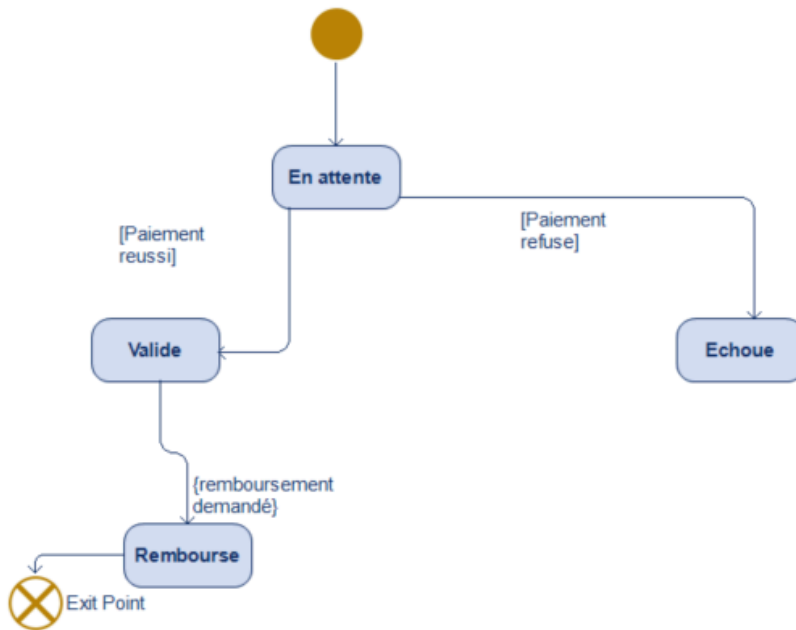
3.4 Diagrammes d'État

- ♦ Cycle de vie des objets clés du système.

a) État d'une réservation



b) État d'un paiement



c) Disponibilité d'une résidence

