



Programmation d'un logiciel de gestion de Camping

Les Flots Bleus

Fiona LARREUR
Matéo SIMEON
Tangi LOBERT
Thomas LAHAROTTE
2019-2020

SOMMAIRE

1) SOMMAIRE	2
2) INTRODUCTION	3
3) GESTION DE PROJET	
a) Enjeux du projet	4
i) Bête à corne	4
ii) Contexte	4
b) Analyse Fonctionnelle	5
i) Besoins fonctionnels	5
ii) Besoins non fonctionnels	5
iii) Contraintes	5
iv) Exclusions	5
v) Maquettes du logiciel	5
c) Principaux risques	6
d) Acteurs	6
e) WBS	7
f) OBS	7
g) Matrice RACI	8
h) PERT	9
i) GANTT	10
j) Diagramme des Ressources	11
4) TABLE DES ILLUSTRATIONS	12



INTRODUCTION

Le logiciel que nous allons vous présenter est un logiciel permettant aux propriétaires du camping de gérer leurs emplacements plus simplement. Il permet d'organiser et d'enregistrer les différentes réservations effectuées et de pouvoir assigner un emplacement à un vacancier. Le logiciel permettra de mieux visualiser la taille des emplacements et leurs disponibilité, ainsi ils pourront savoir combien de vacanciers sont présents à tel emplacement. Si il loge dans une tente, un camping-car ou un mobil-home, et des différentes prestations dont il dispose. Ainsi que de savoir quand se termine leur séjour. Il a été créé par notre équipe de quatre étudiants en première année de DUT Informatique à l'IUT de Lannion, dans le cadre du projet de second semestre. Nous avons décidé de suivre le rapport au plus proche possible en créant une carte quadrillée où les différents éléments peuvent être placés pour le plan et une fenêtre permettant la gestion des réservations. Ainsi, ci-dessous vous trouverez notre travail effectuer pour la gestion du projet.

GESTION DE PROJET

ENJEUX DU PROJET

BÊTE À CORNE :

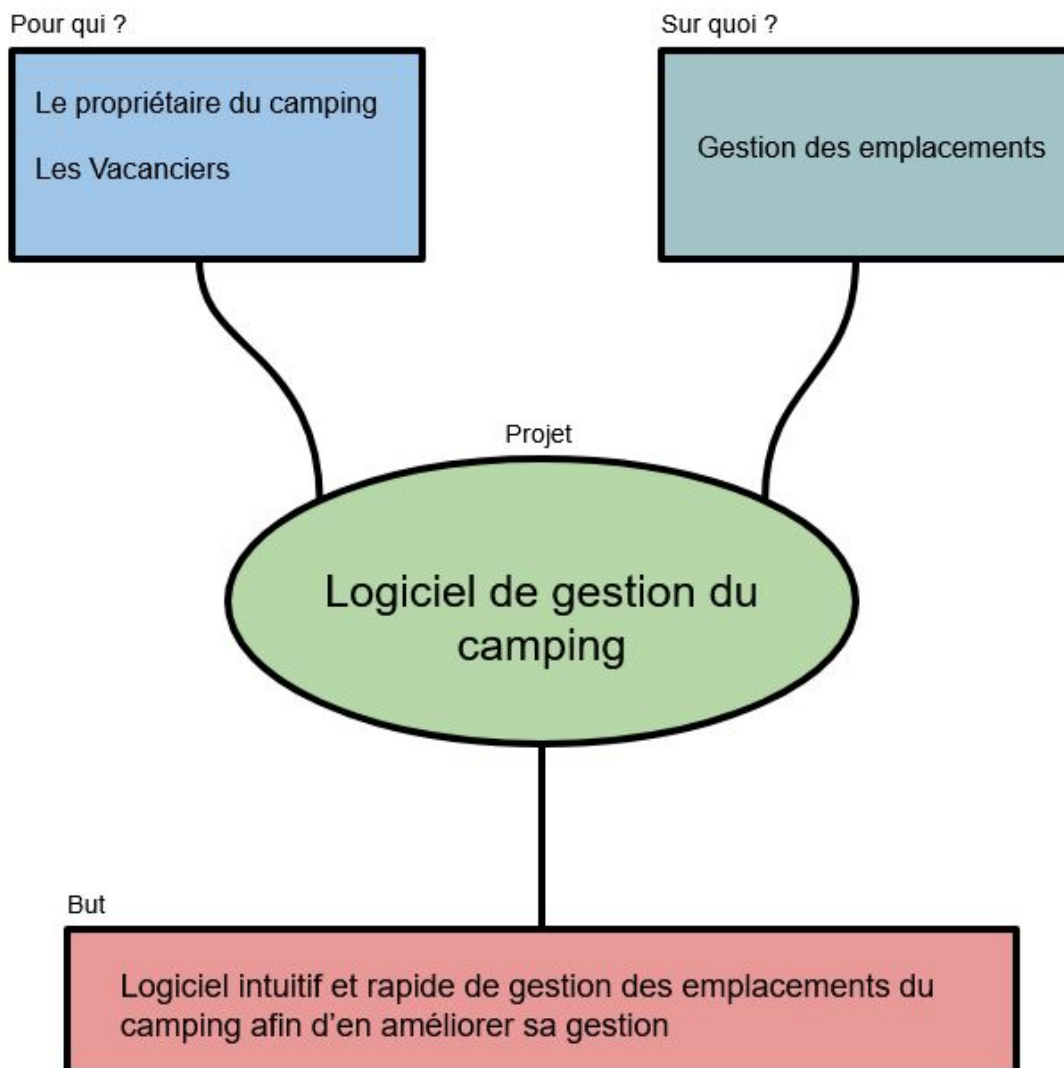


Figure 1 : Bête à corne

CONTEXTE :

Un camping nous à contacté pour la création de leur logiciel de gestion, afin qu'il soit plus simple d'utilisation, ainsi on repart de zéro pour en créer un nouveau.

Le but est de le rendre le logiciel intuitif et claire d'utilisation.

ANALYSE FONCTIONNELLE

BESOINS FONCTIONNELS : Ordinateurs, Plan camping des Flots Bleus, Eclipse IDE, interface Java FX.

BESOINS NON FONCTIONNELS : Esthétisme de l'application.

CONTRAINTES : Accessibilité dans le camping intuitive.
pas de base de Données ni Réseau, ni Web. Application fonctionnelle sur poste isolé ne prenant en compte uniquement les fichiers.

EXCLUSIONS : ce n'est pas une application de paiement pour les réservations, uniquement la gestion du site(territoire) du camping.

MAQUETTE DU LOGICIEL :

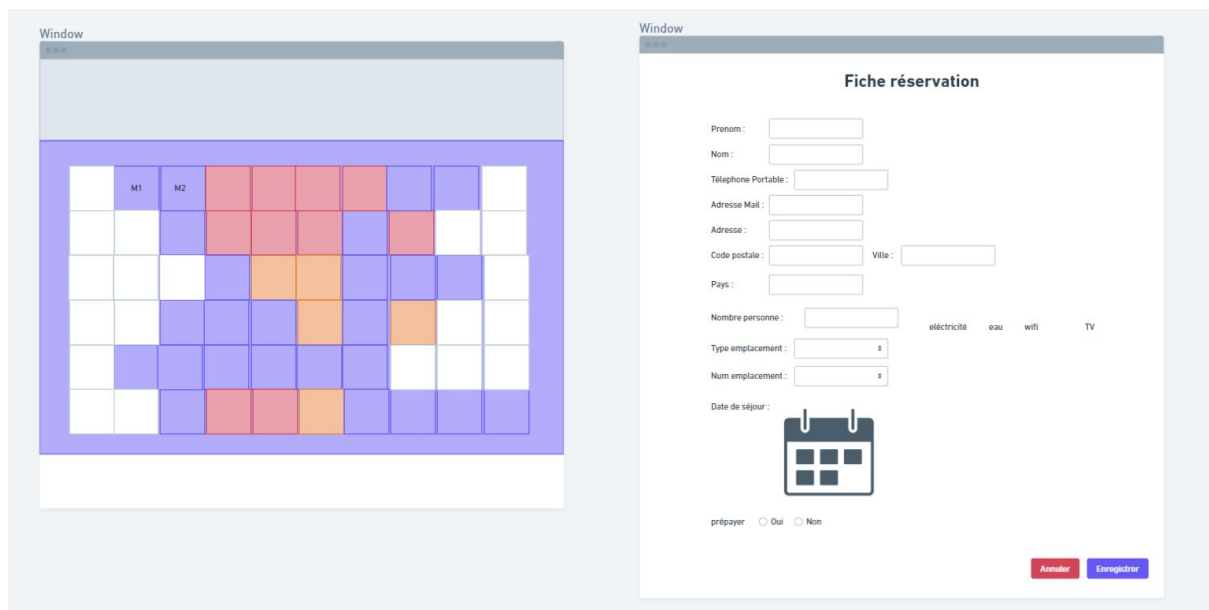


Figure 2 : Maquettes du logiciel



PRINCIPAUX RISQUES

- Les problèmes de connexion pourraient compliquer la communication entre les membres de l'équipe et empêcher la mise en commun des travaux
- Une mauvaise entente pourrait nuire à la cohésion de l'équipe et donc au travail de groupe
- Du retard sur certaines tâches, un retard trop conséquent pourrait nous empêcher de finir le projet dans les délais imposés

ACTEURS

client/MOA : propriétaires du camping "Les flots bleu"

partenaires/PP : les entreprises locales, les vacanciers, la ville

MOE : NOUS

WBS

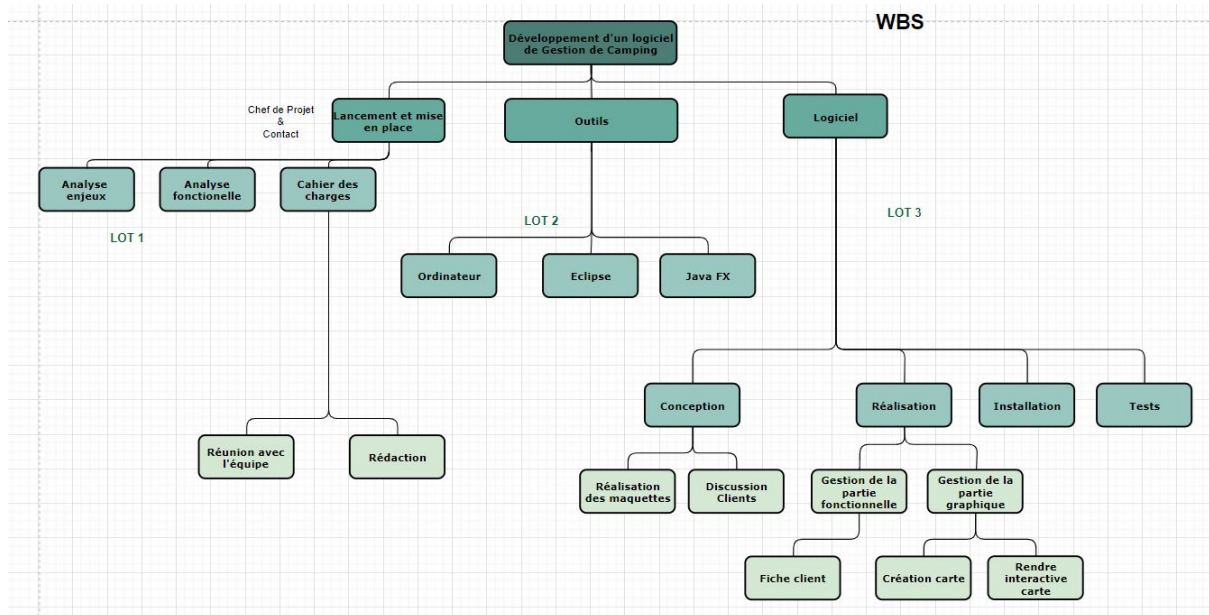


Figure 3 : Diagramme des tâches (WBS)

OBS

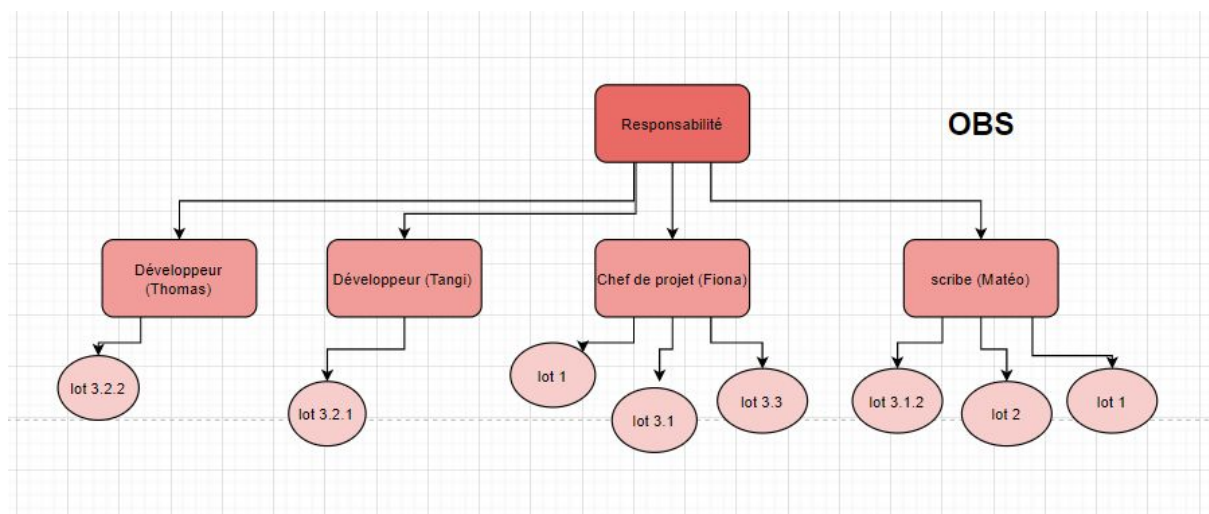


Figure 4 : Diagramme de responsabilités (OBS)

MATRICE RACI

	Fiona	Tangi	Matéo	Thomas
Lot 1.1	R	I	A	I
Lot 1.2	R	I	A	I
Lot 1.3.1	R	A	A	A
Lot 1.3.2	A	I	R	I
Lot 2	C	C	R	C
Lot 3.1.1	R	A	I	A
Lot 3.1.2	A	I	R	I
Lot 3.2.1	A	RA	A	A
Lot 3.2.2.1	A	A	A	RA
Lot 3.2.2.2	A	A	A	A
Lot 3.3	C	A	I	RA
Lot 3.4	C	RA	I	A

PERT

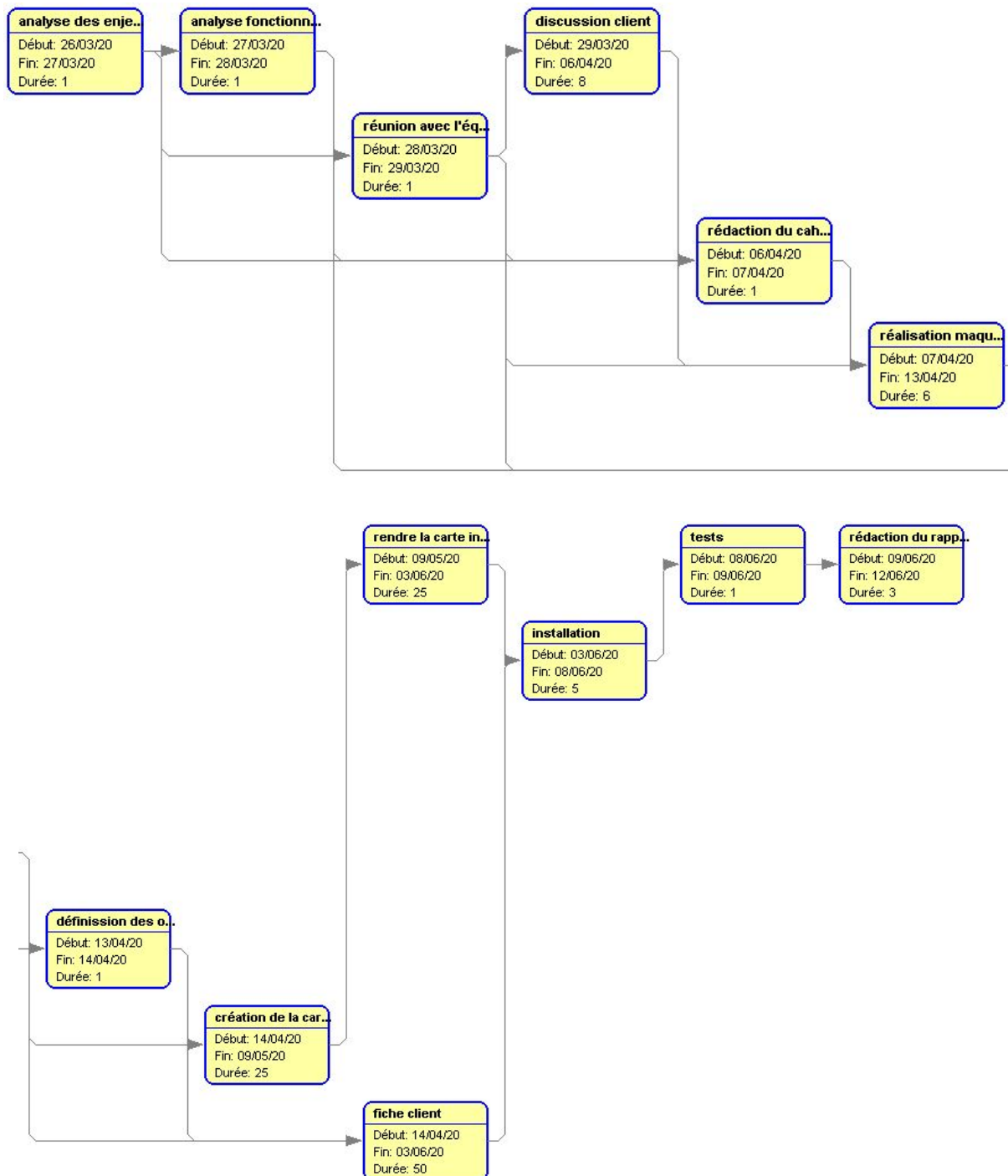


Figure 5 : Diagramme de PERT

GANTT

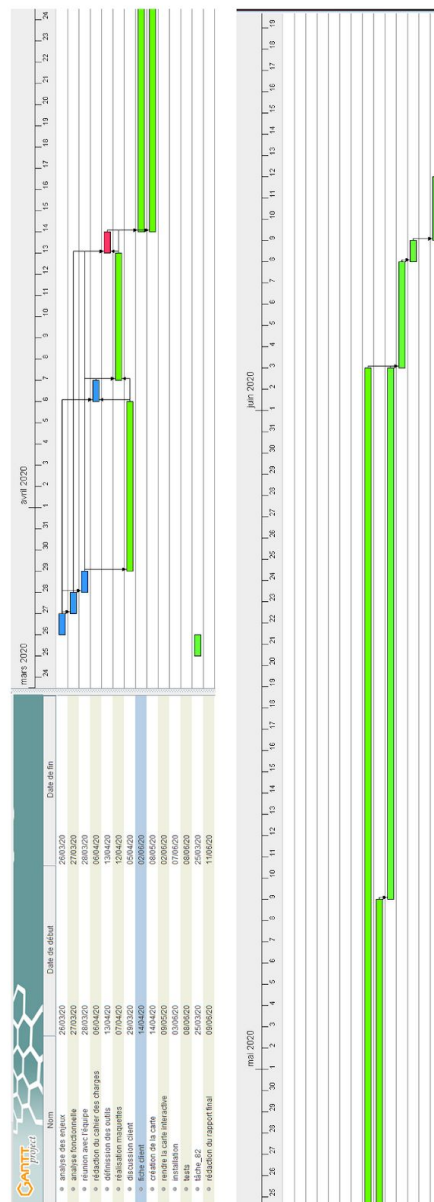


Figure 6 : Diagramme de GANTT

Rapport de projet

DIAGRAMME DES RESSOURCES

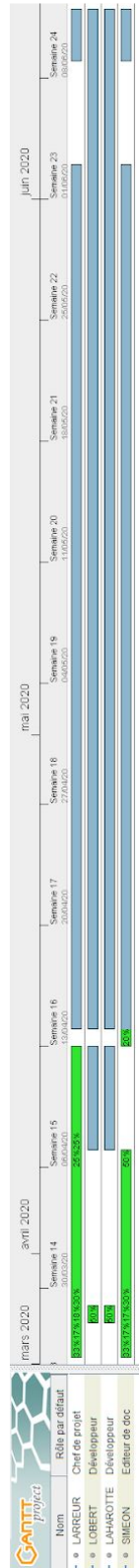


Figure 7 : Diagramme des Ressources



TABLE DES ILLUSTRATIONS

GESTION DE PROJET

Figure 1 - Bête à corne	4
Figure 2 - Maquettes du logiciel	5
Figure 3 - Diagramme des tâches (WBS)	7
Figure 4 - Diagramme de responsabilités (OBS)	7
Figure 5 - Diagramme de PERT	9
Figure 6 - Diagramme de Gantt	10
Figure 7 - Diagramme des ressources	11