

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

I. Spécifications techniques du projet

I. 1 - Contexte et définition du projet

Pour diverses raisons, un lieu de rassemblement demeure indispensable pour une bonne tenue des activités humaines. Selon l'évènement que vous souhaitez tenir, la prise d'une salle se présente à vous comme incontournable. Face à la croissance des demandes de salles, on remarque nombre de désorganisations. Pour cela, la réservation des salles est devenu rapidement une solution pour pallier à ces divers problèmes.

Le gestion des salles permet aux clients de retrouver et de réserver diverses salles pour leur évènements. Un logiciel de réservation des salles moderne élimine :

- ➔ la conjecture dans la planification ;
- ➔ l'annulation et le rééchelonnement des salles.

Cela simplifie le processus de réservation. En plus, un logiciel de réservation des salles habilite les responsables des locaux avec des connaissances approfondies sur le statut d'occupation et l'utilisation des salles. Ainsi, les entreprises (le gestionnaire) développe(nt) une gestion globale d'usage d'espace, en prenant des décisions éclairées sur la répartition des locaux, la création d'espaces hot-desking etc.

I.2 - Objectif du projet

Ce projet vise principalement à remédier à deux problèmes. Ci-dessus énoncés il s'agit de :

- ➔ L'élimination de la conjecture dans la planification ;
- ➔ l'annulation et le rééchelonnement des salles ;

I.3 - Périmètre du projet

Ce projet ne dispose pas de restriction, de limites à ne pas dépasser. Un des conseils prodigés par le professeur est l'innovation. Cela paraît pour nous comme étant une autorisation à déborder d'imagination.

I.4 - Description fonctionnelle des besoins

En termes de fonctionnalité, le logiciel à concevoir doit pouvoir :

- x inscrire des clients ;
- x Permettre la connexion des clients à leurs différents comptes ;
- x permettre l'administration du logiciel par un seul administrateur (gérant) ;
- x réserver les salles disponibles ou non ;
- x lister les différentes salles ainsi que leur statut (réservé ou non), de même que les différents prix associés;

Pour atteindre cet objectif, l'architecture générale utilisée est l'architecture orienté objet. Les composants logiciels qui seront mis à contribution sont :

- ◆ Comme éditeur de code, nous utiliserons CodeBlocks 20.03 ;
- ◆ Le langage de programmation utilisé est le C++, accompagné de la bibliothèque graphique wxWidgets;
- ◆ Dans la mesure du possible, nous tenterons l'utilisation d'une base de données afin d'y stocker les username ainsi que les passwords des utilisateurs ;
- ◆ Les données personnelles : La gestion et la protection des données étant cruciale de nos jours, la sécurisation de telles données sera prise en compte.

● Les acteurs du logiciel :

Le Gérant:

- x A accès à l'application via un password propre à lui;
- x peut consulter la liste des salles réservées ou non;
- x a également accès aux informations de tous les clients;
- x peut retirer les utilisateurs du logiciel en cas de besoin;
- x peut annuler n'importe quelle réservation ;

Le Client :

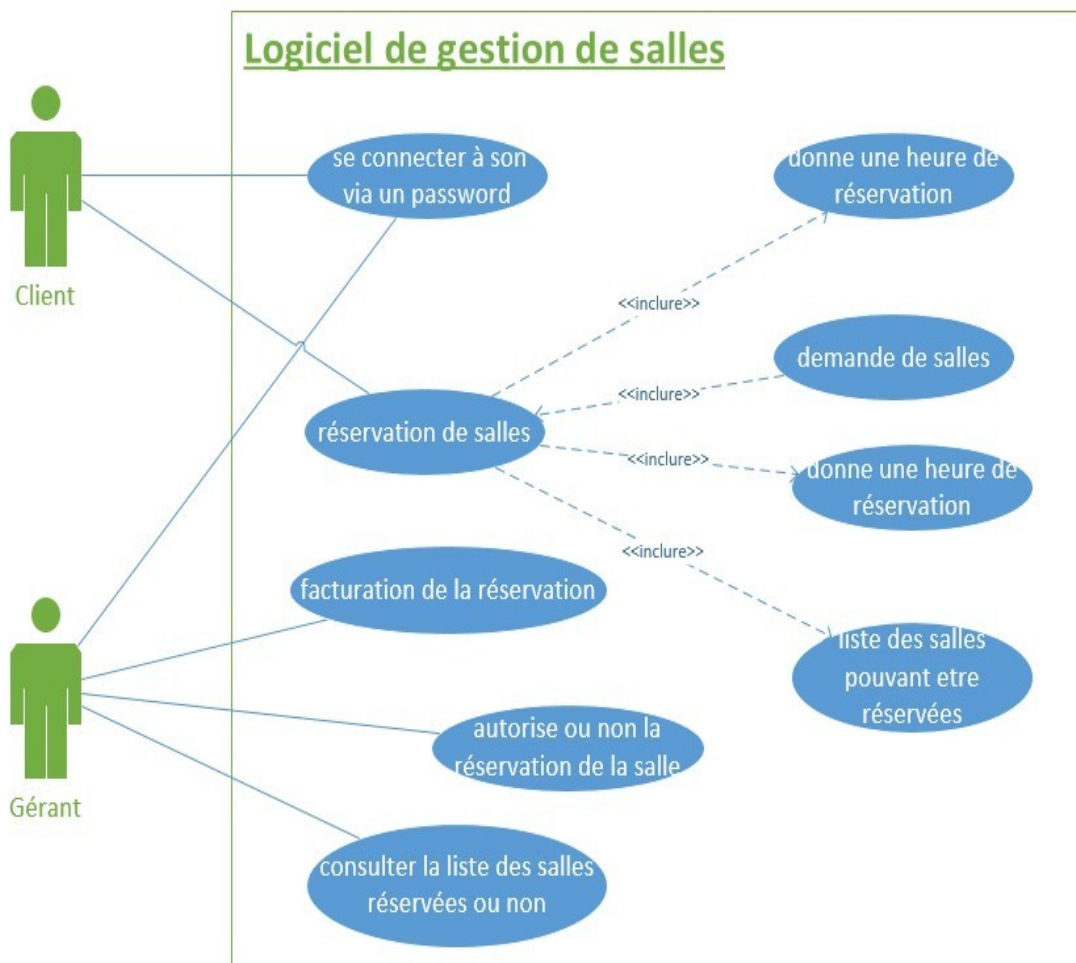
- x s'identifie dans le logiciel à l'aide d'un username et d'un password;
- x a la possibilité de réserver des salles à n'importe quelle heure;
- x a accès à des salles réservées ou non;
- x a la possibilité d'annuler sa réservation

I.6 - Délais de réalisation

Aucun délai de réalisation n'a été précisé pour cette réalisation. Elle se déroule suivant différentes phases définies par le professeur.

I.7 - Diagrammes de cas d'utilisation

Comme diagramme de cas d'utilisation, nous présenterons ce qui suit comme étant une utilisation globale de notre logiciel par les acteurs concernés (le gérant qui fait office d'administrateur et les clients).



II. Schémas d'Ecran

Ci dessous les différents schémas d'écran disponibles.

- **Ecran d'Inscription :**

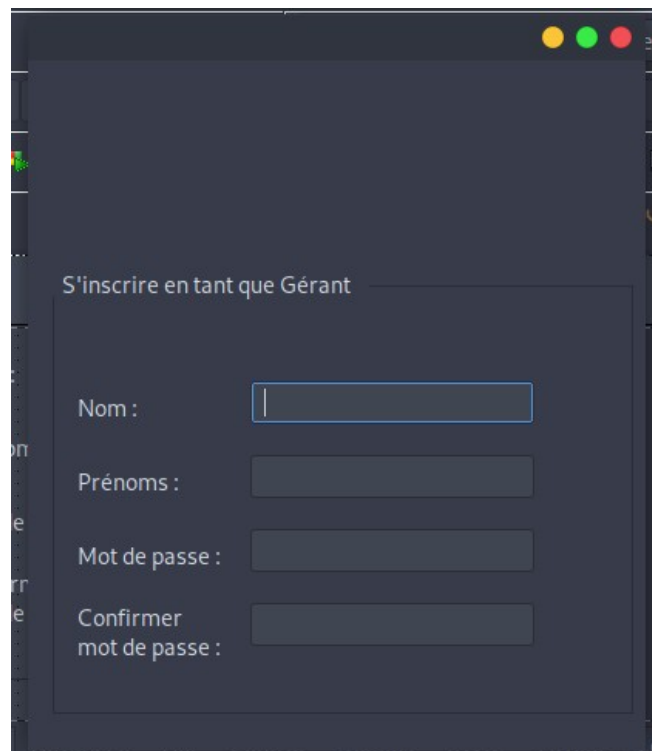


A screenshot of a software window titled "INSCRIPTION". The window has a dark gray background and a standard macOS-style title bar with yellow, green, and red window control buttons. Inside the window, there is a light gray rectangular area containing the following labels and input fields:

- Nom : [input field]
- Prénoms : [input field]
- UserName : [input field]
- Date de Naissance : [input field]
- Mot de Passe : [input field]
- Confirmer Mot de Passe : [input field]

At the bottom of the window, there is a dark gray bar containing several small, light gray icons, including a person, a document, a checkmark, and a question mark.

- [Ecran d'inscription du Gérant](#)



A screenshot of a software window titled "S'inscrire en tant que Gérant". The window has a dark gray background and a standard macOS-style title bar with yellow, green, and red window control buttons. Inside the window, there is a light gray rectangular area containing the following labels and input fields:

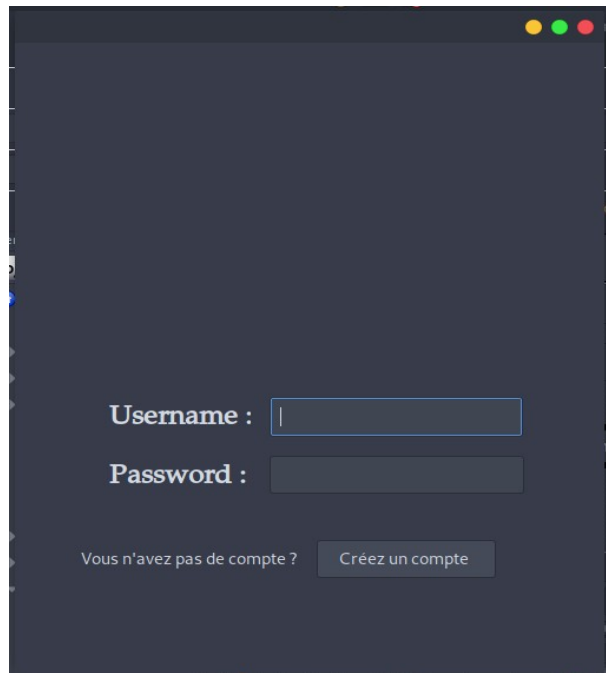
- Nom : [input field]
- Prénoms : [input field]
- Mot de passe : [input field]
- Confirmer mot de passe : [input field]

The window is partially obscured by other windows in the background, showing some text like "on", "e", "rr", and "e".

Ceci représente l'écran sur lequel le gérant en d'autre termes, l'administrateur du logiciel s'inscrit. Il ne peut qu'y avoir un seul gérant. C'est la première fenêtre

qui apparaît dans le logiciel. Notons à ce niveau qu'un identifiant sous la forme « #nom_gerant » est généré par le logiciel afin de le différencier des autres utilisateurs lambda.

- **Ecran de connexion à son compte**



- **Liste des salles s'affichant sur l'interface du client**

- **PopUp de validation**

Il s'agit des petites boites de dialogues qui s'affichent pour confirmer le choix d'un client

