



## **Cours de Génie Logiciel**

Enseigné par le professeur Jean Andris ADAM

### **Plateforme de Gestion de Réservation de Salles**

Membres du groupe:

1. Natanael Godson Ralph SÉNATUS (CP)
2. Dénilson ETIENNE

Mai 2025

# Plateforme de Gestion de Réservation de Salles

---

## A. Identification

### A.1. Identification du document

	Plan de Projet
<b>Project:</b>	Plateforme de Gestion de Réservation de Salles
<b>Version du projet:</b>	1.0
<b>Version du document:</b>	1.1
<b>Sécurité du document:</b>	Privé
<b>Date de création:</b>	13 mai 2025
<b>Par:</b>	N. Godson Ralph SÉNATUS & Denilson ÉTIENNE

### A.2. Historique des changements

Qui?	Quand?	Quoi?
N. Godson Ralph SÉNATUS	13 mai 2025	Création
Denilson ÉTIENNE	19 mai 2025	Mise à jour du document
Denilson ÉTIENNE	26 mai 2025	Mise à jour du document

## 1. Introduction

Ce projet consiste à créer une application web et mobile destinée à la gestion de réservation de salles pour des événements ou cours. Face aux difficultés rencontrées dans la gestion manuelle, cette plateforme vise à offrir une solution moderne, simple d'utilisation et sécurisée. L'objectif global est de créer une application permettant aux utilisateurs de réserver des salles en toute autonomie tout en assurant une visibilité en temps réel sur leur disponibilité. Parmi les objectifs spécifiques, on retrouve la vérification instantanée des créneaux disponibles, la mise en place d'un système d'authentification sécurisé, ainsi que la garantie de la confidentialité et de l'intégrité des données échangées. Ce projet s'inscrit dans une démarche d'amélioration de l'organisation interne et de l'expérience utilisateur à travers une solution numérique fiable et efficace.

## 2. Methodologies

La méthodologie est la façon vous allez exécuter les étapes du cycle de vie du logiciel. Dans cette partie, il faut identifier et préciser la méthodologie choisie.

- Méthodologie adoptée :  
Le projet sera réalisé en suivant une approche cycle en V, qui permet une organisation rigoureuse et séquentielle du développement logiciel, tout en assurant une validation à chaque étape.
- Outils Utilisés :
  - Trello : Pour la gestion des tâches, la planification et le suivi du projet.
  - GitHub : Pour le contrôle de version du code source.
  - Slack : Pour la communication en temps réel entre les membres de l'équipe.
  - Figma : Pour la conception des maquettes interactives de l'interface utilisateur.
  - Astah UML : Pour la modélisation du système via des diagrammes.
  - Visual Studio Code : Environnement de développement intégré pour le frontend (React.js) et le backend (Node.js).
  - Postman : Pour tester les endpoints de l'API REST et valider les échanges client-serveur.

# Plateforme de Gestion de Réservation de Salles

---

## 3. Phases du projet

Phase	Debut	Fin	Responsable	Livrables
Analyse des besoins	Semaine 1	Semaine 1 (10h)	Analyste	Cahier des Charges
Conception logicielle	Semaine 1	Semaine 2 (15h)	Architecte logiciel	Diagramme UML, Architecture Systeme
Développement frontend	Semaine 2	Semaine 4 (65h)	Développeur frontend	Interface utilisateur
Développement backend	Semaine 3	Semaine 5 (65h)	Développeur backend	Conception technique
Intégration	Semaine 5	Semaine 5 (20h)	Resp. Assurance Qualité	Rapport Test d'intégration
Validation	Semaine 5	Semaine 6 (15h)	Testeurs, Utilisateurs	Rapport des Test UAT
Déploiement & Livraison	Semaine 6	Semaine 6 (10h)	Administrateur Systeme	Version de Production, ou version en utilisation

## 4. Suivi et Contrôle

En tant que Chef de Projet, la réussite du projet repose sur un suivi rigoureux et une communication constante avec l'équipe. Pour cela, plusieurs mécanismes seront mis en place pendant la réalisation du projet.

- **Réunions de suivi** : Hebdomadaire sous forme visioconférence ou même en présentiel avec mise à jour sur Trello.
- **Rapport de progression** : Rapport Bimensuels partagé avec le client et l'équipe
- **Indicateurs**
  - Tâches réalisées dans les délais fixés dans le diagramme
  - Satisfaction des utilisateurs après déploiement

## 5. Cloture de projet

La clôture du projet, c'est lorsque toutes les fonctionnalités prévues ont été développées, testées, validées et livrées conformément au cahier de charges. Cette phase marque la fin officielle des travaux et le transfert complet du système aux utilisateurs finaux.

- **Livrables Finaux** : Code Source complet, manuel d'utilisation, documentation technique, application déployée
- **Archivage** : Sauvegarde du code source et des documents, clôture des accès

# Plateforme de Gestion de Réservation de Salles

---

- Validation : rapport final du projet

## 6. Validation (Facultatif)

Nom du Responsable	Fonction	Signature
N. Godson ralph SÉNATUS	Chef de projet	
Denilson ÉTIENNE	Analyste	
Jean Andris ADAM	Client	