

1. Contexte et définition du projet

Introduction et problématique

Le projet consiste à développer une **plateforme web de gestion de crèche** permettant de simplifier l'administration, l'organisation et la communication entre les **administrateurs**, les **éducateurs** et les **parents**. Cette solution visera à automatiser les tâches courantes comme la gestion des **paiements**, des **présences**, des **activités académiques** et de la **communication**.

Solution

La plateforme offrira un tableau de bord personnalisé pour chaque utilisateur (administrateur, éducateur, parent) et centralisera toutes les informations nécessaires à la gestion quotidienne de la crèche.

Objectifs

- Automatiser et simplifier la gestion des informations relatives aux enfants, aux parents et aux éducateurs.
- Faciliter la communication interne et l'accès à l'information pour chaque utilisateur.
- Permettre une gestion optimale des paiements, des présences et des activités académiques.

Cible

Cette application s'adresse :

- **Administrateurs** : Gestion globale de la crèche (utilisateurs, paiements, emplois du temps, etc.).
- **Éducateurs** : Suivi des enfants, des classes, enregistrement des présences, etc.
- **Parents** : Suivi de l'évolution de leurs enfants, paiements, présence, etc.

2. Description des besoins

Les acteurs

1. **Administrateur** : Responsable de la gestion globale de la crèche.
2. **Éducateurs** : Enseignants et responsables des enfants dans les différentes classes.
3. **Parents** : Utilisateurs souhaitant accéder aux informations sur leurs enfants.

Modules Principaux

Administrateur

Contenu :

- **Statistiques Globales** :

Total des paiements reçus.

- Nombre total d'enfants, d'éducateurs, de parents, d'administrateurs, de classes, de matières.

Fonctionnalités :

1. Gestion des Administrateurs :

- Ajouter un nouvel administrateur.
- Rechercher des administrateurs par nom, email ou date.
- Voir la liste complète des administrateurs avec leurs détails (nom, email, date de création du compte).
- Modifier ou supprimer un administrateur.

2. Gestion des Éducateurs :

- Ajouter un nouvel éducateur avec des informations détaillées (nom, prénom, email, spécialité, etc.).
- Rechercher des éducateurs par nom, email ou genre.
- Voir la liste des éducateurs.
- Modifier ou supprimer un éducateur.

3. Gestion des Enfants :

- Ajouter un nouvel enfant avec des informations détaillées (nom, prénom, date d'admission, classe, etc.).
- Rechercher des enfants par nom, classe.
- Voir la liste des enfants avec leurs détails.
- Modifier ou supprimer un enfant.

4. Gestion des Parents :

- Ajouter un nouveau parent avec des informations détaillées (nom, prénom, email, numéro de téléphone, enfants associés).
- Rechercher des parents par nom ou email.

- Voir la liste des parents.
- Modifier ou supprimer un parent.
- 5. **Gestion Académique :**
 - **Classes :**
 - Ajouter une nouvelle classe (nom, montante).
 - Rechercher des classes par nom ou date.
 - Voir la liste des classes avec leurs détails.
 - **Activités :**
 - Ajouter une nouvelle matière (nom, description).
 - Rechercher des activités par nom.
 - Voir la liste des activités.
 - **Assignment des Activités aux Classes :**
 - Assigner une activité à une classe.
 - Rechercher des assignments par classe ou activité.
 - Voir la liste des assignments.
 - **Assignment des Classes aux Éducateurs :**
 - Assigner une classe à un éducateur.
 - Rechercher des assignments par éducateur ou classe.
 - Voir la liste des assignments.
- 6. **Emploi du Temps :**
 - Rechercher des emplois du temps par classe ou activités.
 - Gérer les détails de l'emploi du temps (semaine, heure de début, heure de fin, salle).
- 7. **Collecte des Paiements :**
 - Rechercher des paiements par enfant.
 - Afficher les détails des paiements (ID de l'enfant, montant total, montant payé, montant restant).
 - Ajouter un paiement pour un enfant par espèces ou chèque.
- 8. **Gestion des Présences :**
 - **Présences des Enfants :**
 - Enregistrer la présence quotidienne des enfants.
 - Rechercher des présences par classe et date.
- 9. **Communication :**
 - **Tableau d’Affichage (Notice Board) :**
 - Publier des annonces pour les parents et les éducateurs.
 - Rechercher des annonces par date.
- 10. **Compte Personnel :**
 - Modification du mot de passe.
 - Déconnexion.

Contenu :

- **Statistiques :**
 - Nombre total d'enfants sous leur responsabilité.
 - Nombre total de classes et activités assignées.
 - Nombre total d'annonces (Notice Board).

Fonctionnalités :

- 1. Consulter des Enfants :**
 - Voir la liste des enfants sous leur responsabilité.
- 2. Consulter des Classes et Activités :**
 - Voir la liste des classes et activités assignées.
- 3. Calendrier :**
 - Afficher le planning personnel (activités, classes, temps).
- 4. Présences :**
 - Enregistrer la présence quotidienne des enfants.
- 5. Communication :**
 - Accéder aux annonces (Notice Board).
- 6. Compte Personnel :**
 - Modification du mot de passe.
 - Déconnexion.

Parents

Contenu :

- **Statistiques :**
 - Montant total payé.
 - Nombre total d'enfants.
 - Nombre total d'annonces (Notice Board).
 - Nombre total de jours de présence de leurs enfants.

Fonctionnalités :

- 1. Consulter des Enfants :**
 - Voir la liste des enfants.
- 2. Communication :**
 - Accéder aux annonces (Notice Board).
 - Recevoir des notifications.
- 3. Paiements :**
 - Consulter l'historique des paiements.
 - Ajouter un paiement pour un enfant par Paypal.
- 4. Emploi du Temps :**
 - Accéder au calendrier des enfants (classes,activités).

5. **Présences :**

- Consulter l'historique des présences des enfants.

6. **Compte Personnel :**

- Modification du mot de passe.
- Déconnexion.

Bonus

- **Système de Messagerie :**

- Envoi et réception de messages internes entre administrateurs, éducateurs et parents.
- Notifications en temps réel.

- **Générer des rapports détaillés :**

- Rapport de présence des enfants (avec dates et statut de présence).
- Rapport des paiements des enfants (montant payé, montant restant, dates des paiements).
- Rapport des éducateurs.
- Rapport des parents.

3. Spécifications fonctionnelles

Tableau des fonctionnalités principales

Rôle	Fonctionnalité	Description
Administrateur	Gestion des administrateurs	Ajouter, modifier, supprimer, rechercher des administrateurs
	Gestion des éducateurs	Ajouter, modifier, supprimer, rechercher des éducateurs
	Gestion des enfants	Ajouter, modifier, supprimer, rechercher des enfants

	Gestion des parents	Ajouter, modifier, supprimer, rechercher des parents
	Gestion des classes et activités	Créer des classes, assigner des activités, gérer emplois du temps
	Collecte des paiements	Suivi et ajouter des paiements
	Gestion des présences	Enregistrement des présences quotidiennes
	Communication (messages internes)	Envoyer des messages entre administrateurs, éducateurs, parents
Éducateur	Gestion des enfants sous responsabilité	Suivi des enfants assignés
	Enregistrement des présences	Enregistrer les présences des enfants
	Communication	Recevoir des notifications et messages des administrateurs
Parent	Suivi des enfants	Suivi des présences et activités de leurs enfants
	Paiements	Consulter l'historique et ajouter des paiements, voir les montants dus
	Communication	Recevoir des notifications et messages des éducateurs/administrateurs

4. Contraintes techniques

Langages et technologies

- **Backend** : PHP avec le framework **Laravel** pour gérer les logiques de serveur.
- **Frontend** : **HTML5**, **CSS3**, **JavaScript**, avec **Bootstrap** pour la conception d'un design responsive et adapté aux différents appareils.
- **Base de données** : **MySQL** pour stocker toutes les informations relatives aux utilisateurs, paiements, présences, etc.

- **Compatibilité** : L'application sera accessible sur ordinateurs, tablettes et smartphones via un design **responsive**.

5. Étapes de réalisation

Étape 1 : Analyse et conception

- Analyse des besoins des utilisateurs.
- Création de la base de données (schéma relationnel).
- Rédaction des spécifications techniques.

Étape 2 : Développement

- Développement des modules principaux (authentification, gestion des utilisateurs).
- Intégration de la base de données.
- Implémentation des interfaces utilisateur.

Étape 3 : Tests

- Tests unitaires sur chaque module.
- Tests fonctionnels avec différents utilisateurs.

Étape 4 : Maintenance

- Résolution des bugs.
- Ajout de nouvelles fonctionnalités selon les besoins.

6. Livrables

- Code source complet.
- Base de données fonctionnelle.
- Rapport final du projet.