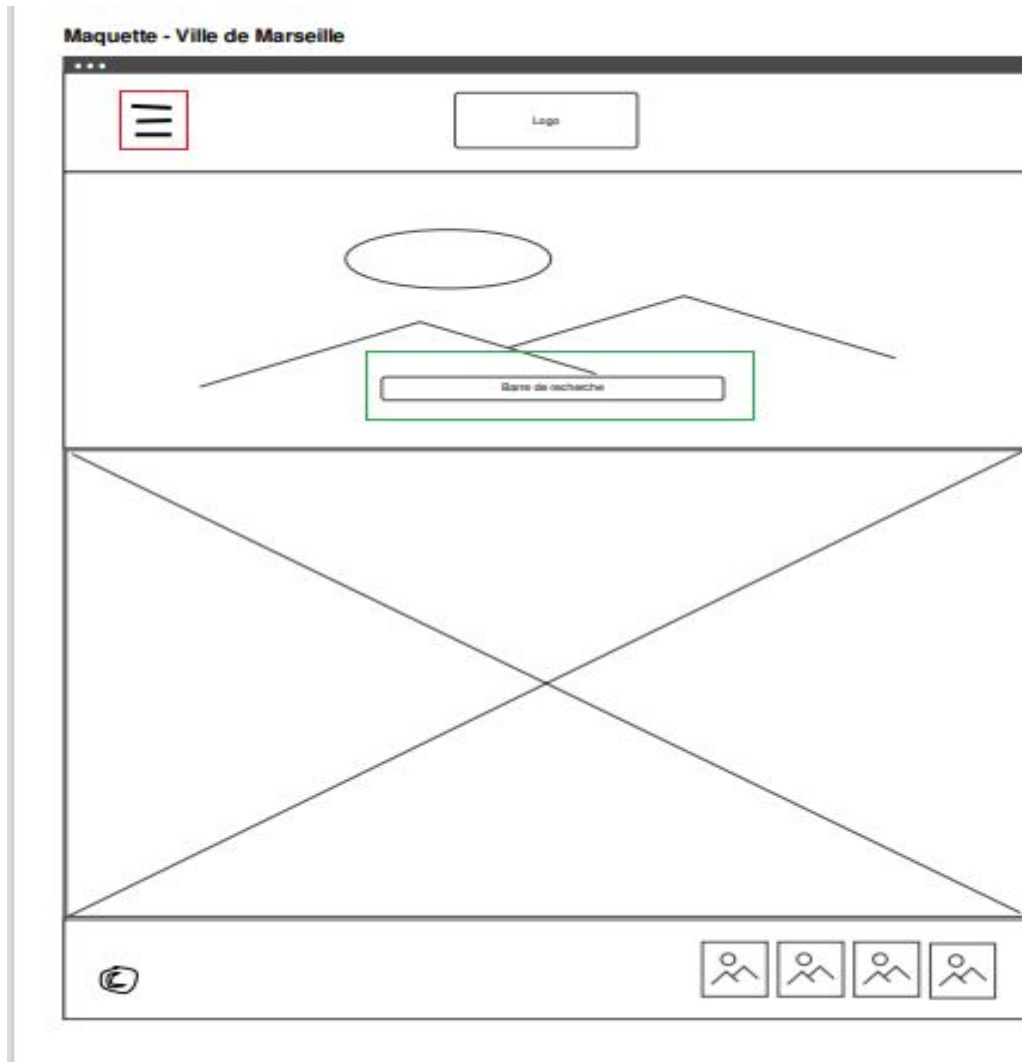


Cahier des charges (fonctionnel)

Page d'accueil (Ville de marseille)



Cette page est celle sur laquelle tout utilisateurs arrive à l'entrée sur le site elle se compose:

- d'un menu de type "sandwich" (ici en **Rouge**)
- d' un bouton "login" afin d'accéder à l'espace dédié en fonction du statut de l'utilisateur
- d'une barre de recherche afin d'optimiser la navigation (ici en **Vert**)
- d'un espace accueillant l'Application Programing Interface de tracking des activités du port
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Connexion / Inscription

Maquette - Inscription/connexion

Logo

Connexion

Email :

Mot de passe :

Confirmation mot de passe :

Bouton

Connexion

Prenom :

Nom :


Email :





Confirmation d'email :

Mot de passe :

Confirmation mot de passe :

Bouton

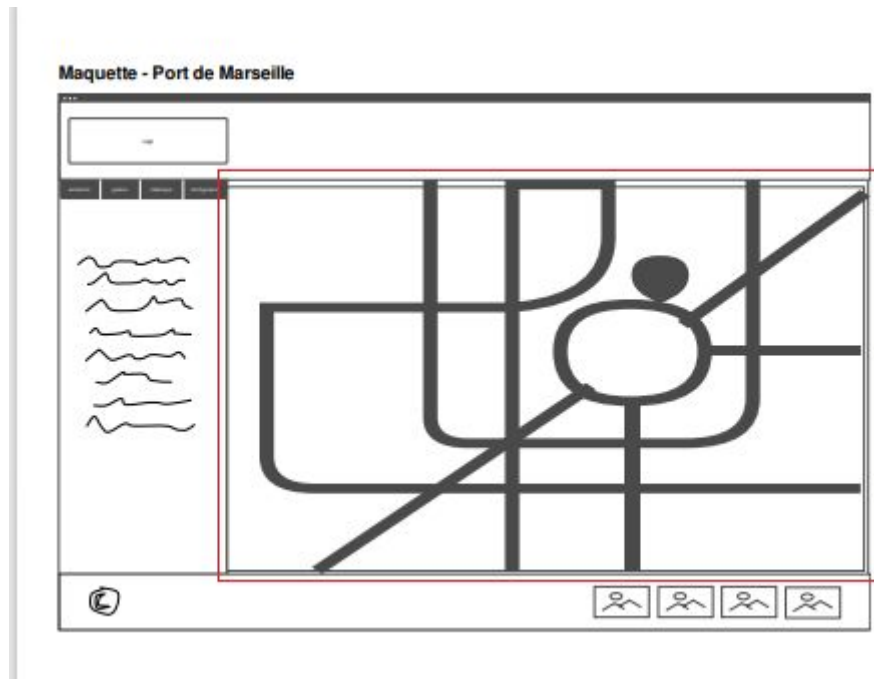


Cette page est celle sur laquelle tout utilisateur est orienter lors d'une connexion elle est composée:

- d'un header dans lequel nous retrouverons le menu dépliant ainsi que le logo
- d'un formulaire de connexion permettant l'accès au site (ici en **Rouge**)
- d'un formulaire d'inscription permettant l'ajout de nouveaux membres
- d'un bouton "Valider" pour valider l'action (ici en **Vert**)

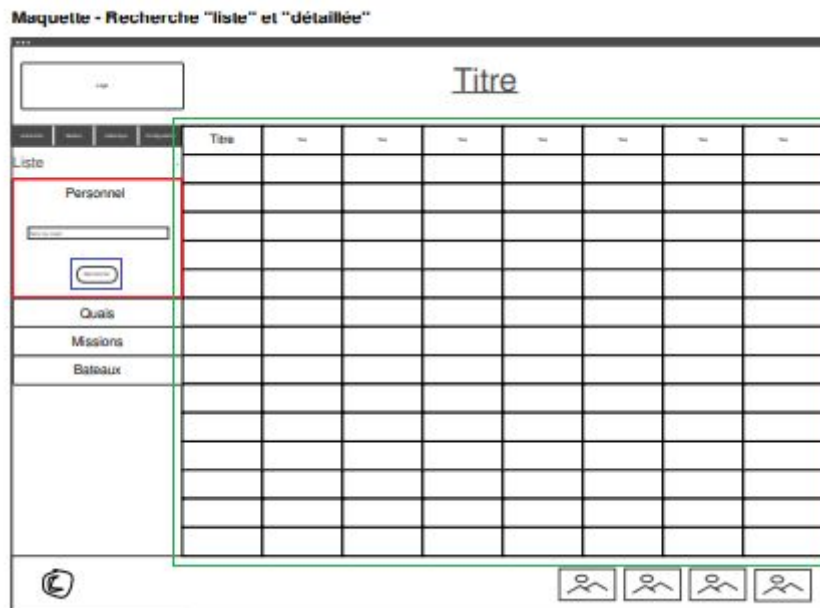
Page d'accueil (Port)



Cette page représente la vue de l'accueil une fois l'utilisateur connecté elle se compose:

- d'un header reprenant le logo
- d'une colonne (à gauche) comprenant différentes informations
- d'une API permettant la localisation des bateaux pouvant être changer en vue "employé" ,"quai" ou mission (ici en **Rouge**)
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

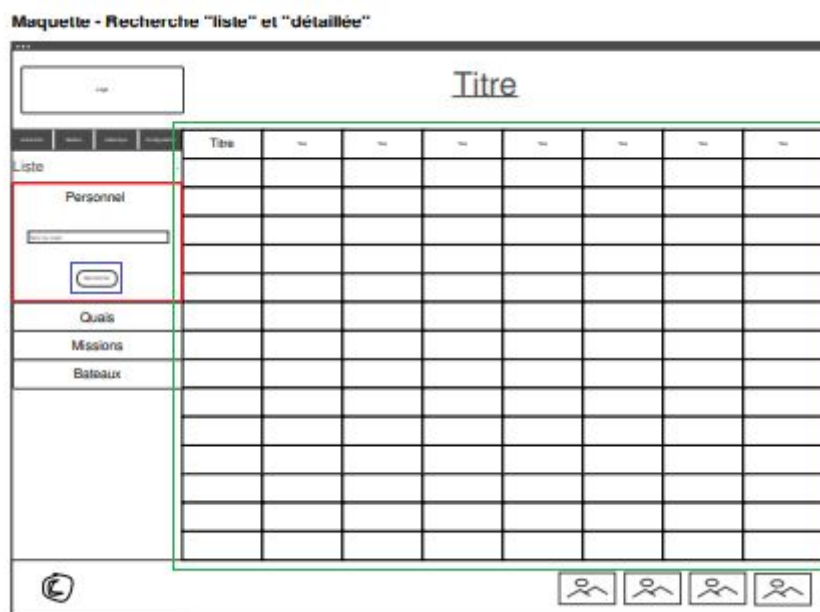
Recherche détaillée (Mission, quai, bateaux, personnel)



Cette page représente la page permettant la recherche des entités précise (bateaux, quai, employé) elle se compose :

- d'un header reprenant le logo et le nom de la page
- des onglets permettant une visualisation par entités (ici en Rouge)
- d'une grille comprenant le résultats des sélections effectuer dans la colonne de gauche (ici en Vert)
- d'un bouton de validation (ici en Bleu)
- d'un footer comprenant les mentions légales ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Liste (Mission, quai, bateaux, personnel)



Cette page représente la page de listing des entités (bateaux, quai, employé) elle se compose :

- d'un header reprenant le logo et le nom de la page
- des onglets permettant une visualisation par entités (ici en **Rouge**)
- d'une grille comprenant le résultats des sélection effectuer dans la colonne de gauche (ici en **Vert**)
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Gestion (planning entrée sortie, Localisation)

Maquette - Gestion "planning"

Logo

Titre

Entrée / Sortie

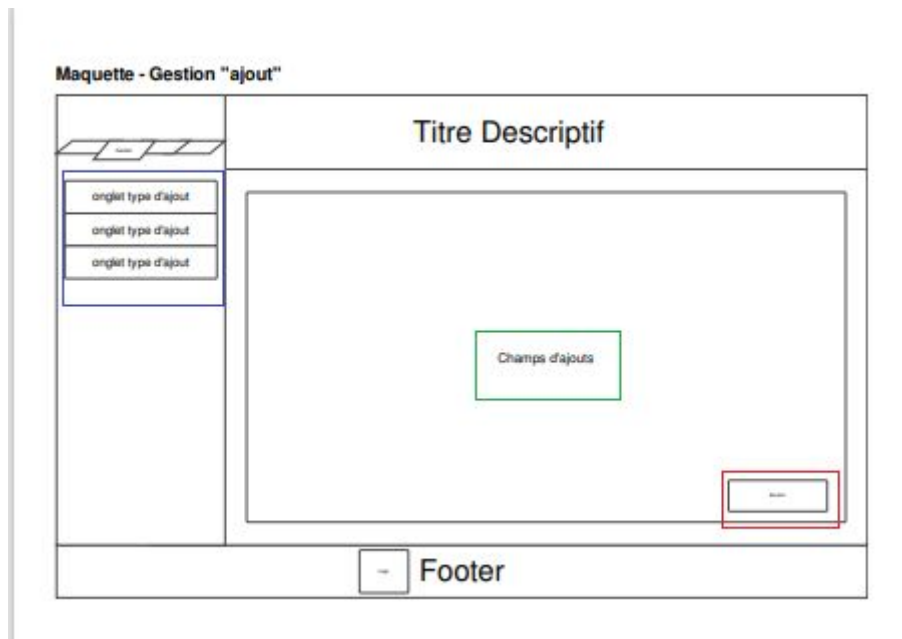
Sur quel / En mer

Titre	Titre	Titre	Titre	Titre	Titre	Titre	Titre

Cette page représente le planning du port permettant de visualiser les entrées et sortie ainsi que les localisations des différents acteurs du port elle se compose :

- d'un header reprenant le logo et le nom de la page
- d'un espace avec onglet permettant de "switcher" entre localisation et date (ici en **Rouge**)
- d'une grille comprenant les titres de missions dans un semainier (ici en **Vert**)
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Gestion (modification / ajout)



Cette page représente l'implémentation et/ou la modifications des missions et personnel du port (les entrées et sortie ainsi que les localisations des différents acteurs du port) elle se compose :

- d'un header reprenant le nom de la page
- d'un espace avec onglet permettant des selection de type de mission (ici en **Bleu**)
- d'un champs pour l'ajout d'un descriptif (ici en **Vert**)
- d'un bouton "Valider" pour valider l'action (ici en **Rouge**)
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Historique



Cette page représente l'historique des activités du port permettant de visualiser les missions passées et les informations qui y sont associés elle se compose :

- d'un header reprenant le logo et le nom de la page
- d'un espace avec onglet permettant une visualisation spécifique(ici en Rouge)
- d'une grille comprenant l'intégralité des informations des missions
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Configuration (profil/deco)

Maquette - Config "Profil"

Titre

Menu

Prénom

Nom

Mail

Mot de passe

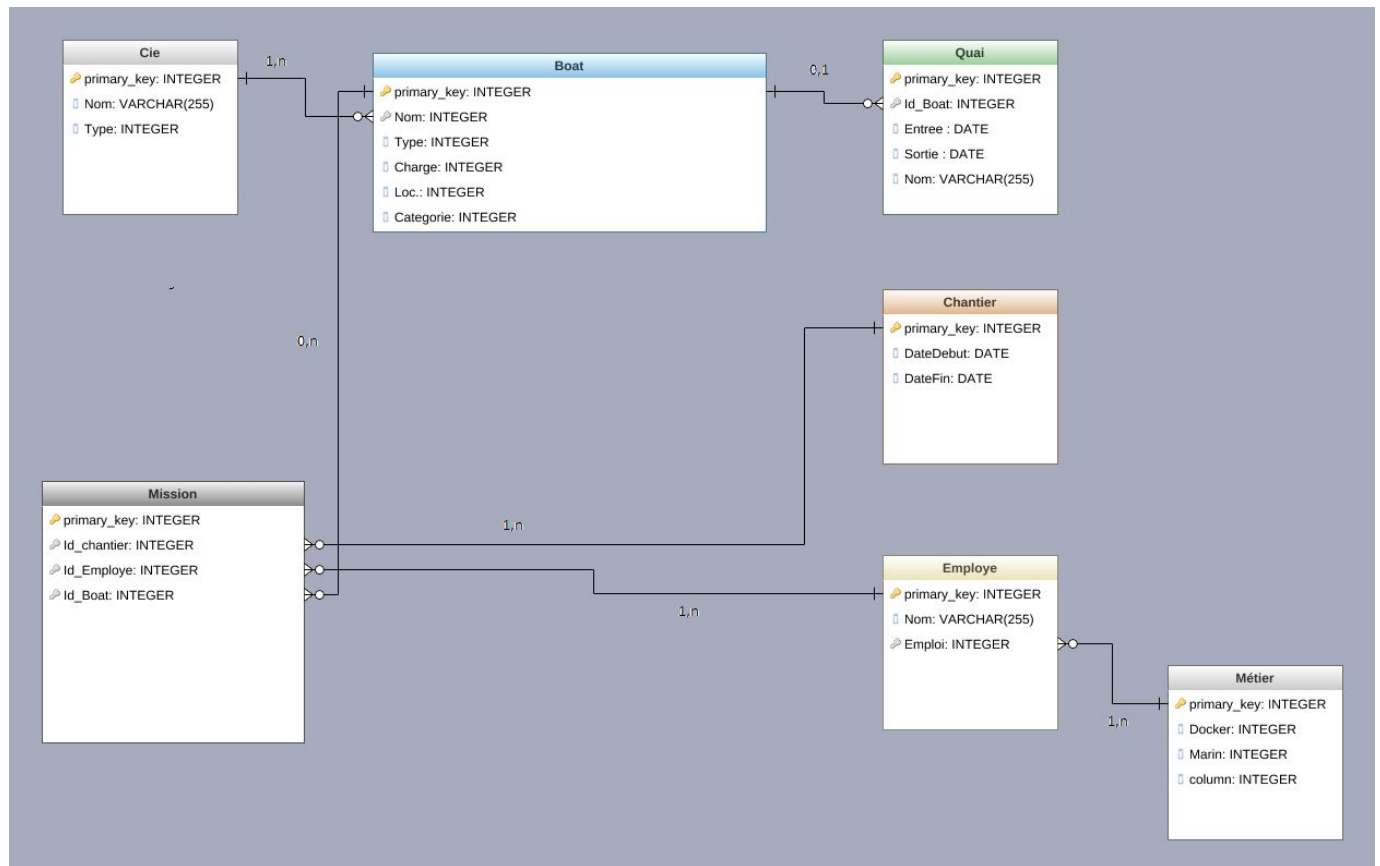
Confirmation Mot de passe

Modifier

Cette page représente l'espace de gestion des données personnel des membres elle permettra la modification des profils par les employés ayant le statut qui convient elle se compose :

- d'un header reprenant le logo et le nom de la page
- d'un espace avec onglet permettant une visualisation spécifique
- d'un formulaire permettant la modifications des informations de l'utilisateur (ici en **Rouge**)
- d'un bouton "modifier" pour valider l'action (ici en **Vert**)
- d'un footer comprenant les mentions légale ainsi qu'une navigation vers les autres pages

Base de Données (maquette)



Ce diagramme représente le schéma de la base de données ainsi que les relations entre les tables qui nous permettront un usage optimal des données et donc une agilité et une “User Experience” des plus appréciable.

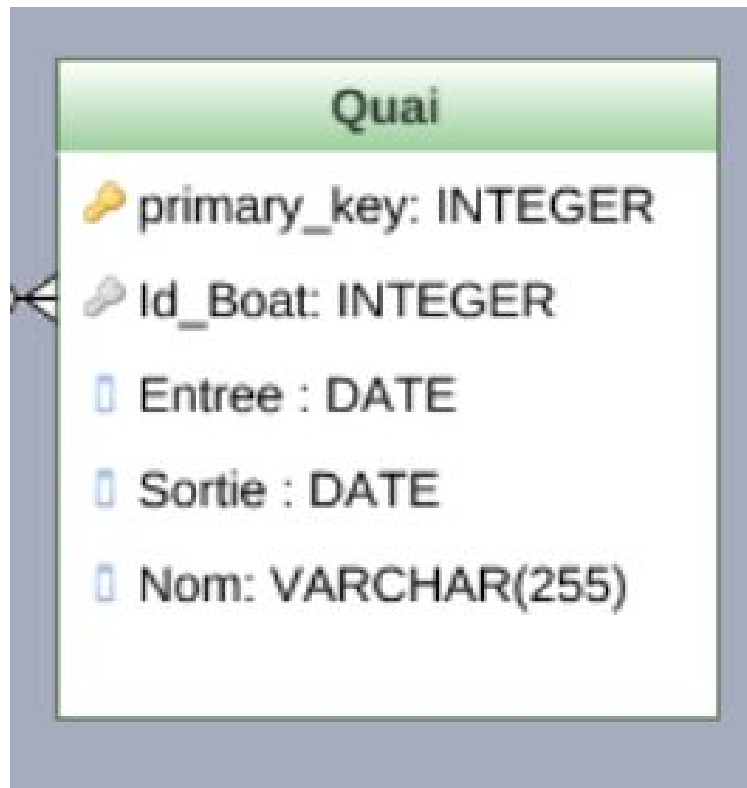
Entité Bateau “Boat”



Cette capture représente l'entité Bateaux (Boat) qui est à la base du site et autour de laquelle s'articulent les autres entités et implémentation de l'application elle se compose :

- d'une clef primaire afin d'avoir une vision et un suivi unique
- d'un Nom qui sera une clef secondaire de l'entité “Cie” pour une identification optimale
- d'un champs Type
- d'un champs Charge
- d'un champs Localisation
- d'un champs Catégorie

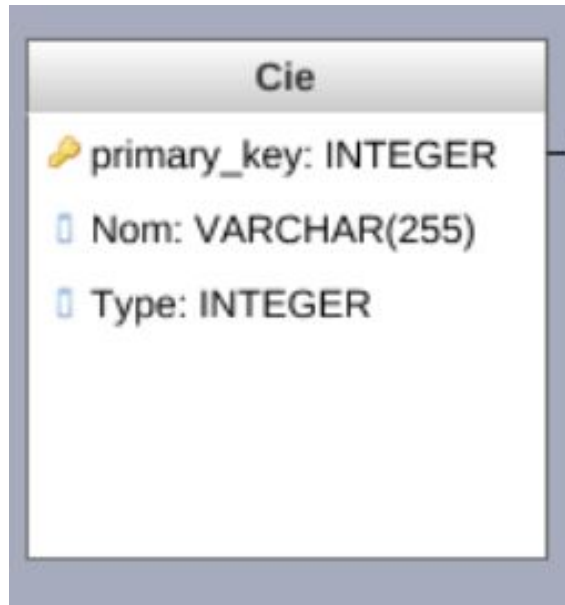
Entité Quai



Cette capture représente l'entité Quai autour de laquelle s'articulent d'autres entités et implémentation de l'application elle se compose :

- d'une clef primaire afin d'avoir une vision et un suivi unique
- d'une clef secondaire de l'entité "Boat" en tant que "Id_Boat" pour une identification optimale
- d'un champs Entrée nous permettant un suivi calendaire
- d'un champs Sortie nous permettant un suivi calendaire
- d'un champs Nom qui identifiera le quai

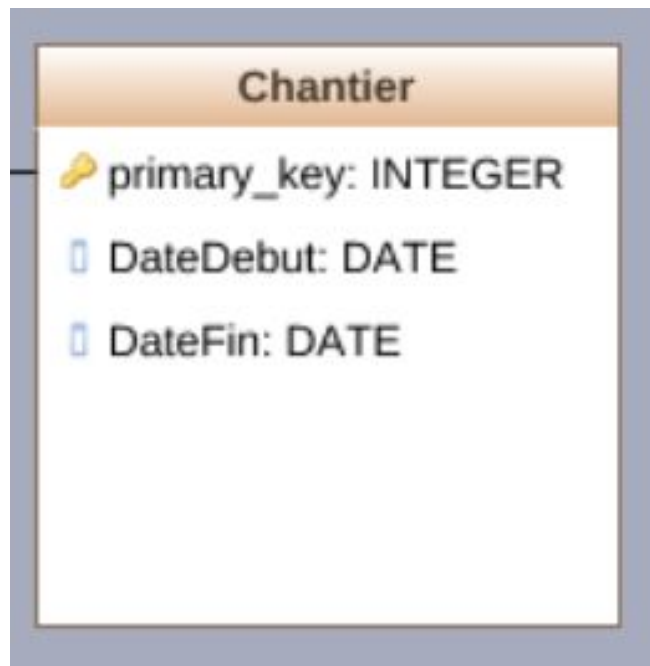
Entité Compagnie



Cette capture représente l'entité “Compagnie” permettant l’acquisition du nom et du type de bateaux au travers des champs éponyme :

- d’une clef primaire afin d’avoir une vision et un suivi unique
- d’un champs Nom qui identifiera le quai
- d’un champs Type reflétant le secteur d'activité de la compagnie

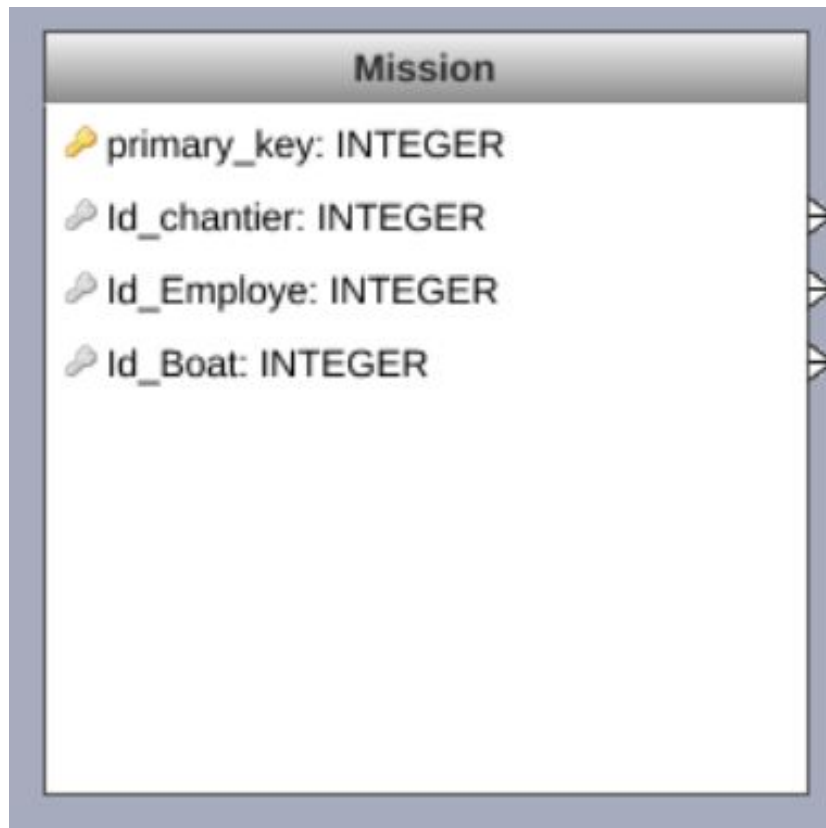
Entité Chantier



Cette capture représente l'entité “Chantier” permettant l’historisation des chantier passé ou en cours:

- d’une clef primaire afin d’avoir une vision et un suivi unique
- d’un champs DateDebut nous permettant un suivi calendaire
- d’un champs DateFin nous permettant un suivi calendaire

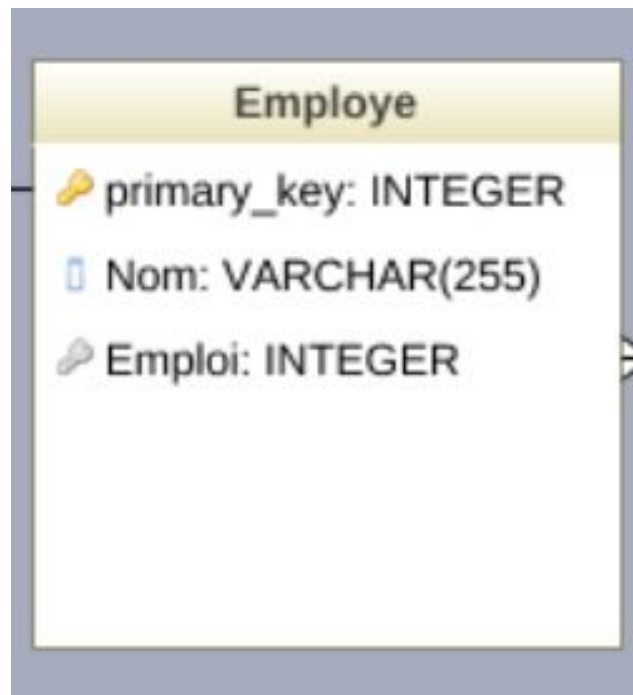
Entité Mission



Cette capture représente l'entité "Mission" permettant la gestion et le suivi des missions en cours ainsi que leur historisation:

- d'une clef primaire afin d'avoir une vision et un suivi unique
- d'une clef secondaire de l'entité "Chantier" en tant que ""Id_Chantier" pour une identification optimale
- d'une clef secondaire de l'entité "Employe" en tant que ""Id_Employe" pour une identification optimale
- d'une clef secondaire de l'entité "Boat" en tant que ""Id_Boat" pour une identification optimale

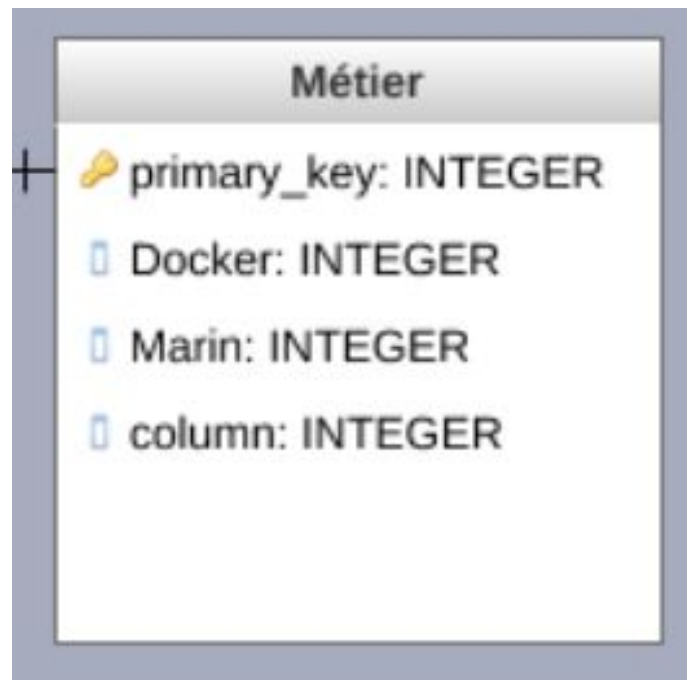
Entité Employe



Cette capture représente l'entité "employe" permettant la gestion des personnel et des membres elle permettra la modification des profils par les employés ayant le statut qui convient elle se compose :

- d'une clef primaire afin d'avoir une vision et un suivi unique
- d'un champs Nom qui identifiera l'employé
- d'une clef secondaire "Emploi" qui définit la condition de l'employé

Entité Métier



Cette capture représente l'entité "métier" qui contient les champs définissant la condition de l'employé et la récupération de celle ci au travers de l'entité "employé" se compose :

- d'une clef primaire afin d'avoir une vision et un suivi unique
- de deux champs contenant les dénomination des postes
- d'un champs vide afin de créer de nouveau poste

