

Cahier de charge

Application de Gestion pour une Salle de Sport

Réalisé par : NMISSI NADIA

Encadré par : M OUCHAD HOUSSNI

1. Contexte et Objectifs

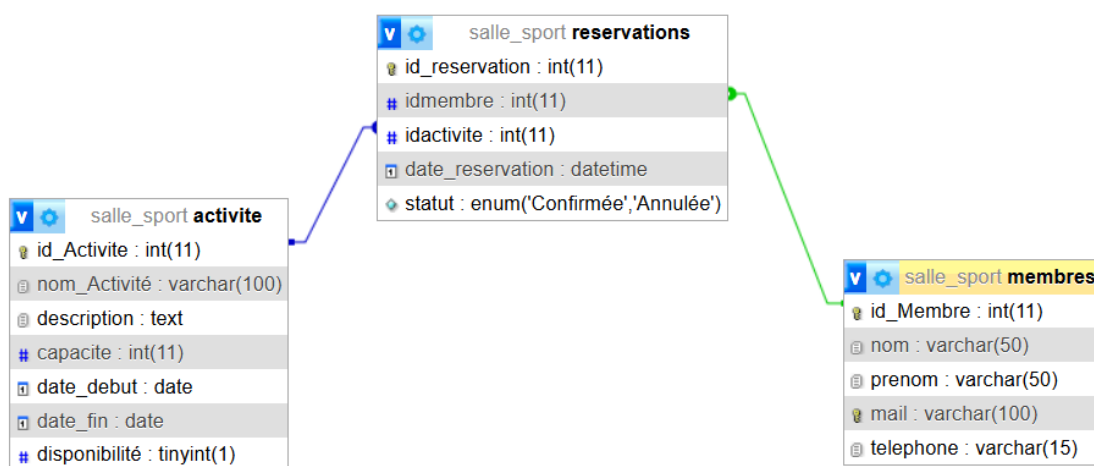
Actuellement, la salle de sport gère ses membres, activités, et réservations de manière manuelle, ce qui entraîne des erreurs, des pertes de temps et un suivi inefficace des opérations.

L'objectif de ce projet est de concevoir une application web moderne qui permettra :

- La gestion des membres inscrits.
- La planification et l'affichage des activités proposées.
- La gestion des réservations des membres pour les activités.

2. Instructions de Réalisation

1. Schéma de la base de données (ERD)



Le schéma de base de données décrivant :

- Les entités principales (ex. Membres, Activités, Réservations).
- Les relations entre les entités.
- Les besoins fonctionnels du système en vous basant sur ce schéma.

2. Besoins fonctionnels du système

Gestion des membres :

- Ajouter, modifier, ou supprimer des membres.
- Consulter la liste des membres.

Gestion des activités :

- Ajouter, modifier, ou supprimer des activités.
- Planifier des dates pour les activités.
- Gérer la disponibilité des activités.

Gestion des réservations :

- Permettre aux membres de réserver des activités.
- Afficher les réservations par membre ou par activité.

Gérer le statut des réservations (Confirmée, Annulée).

3. Relations entre entités

- Un membre peut faire plusieurs réservations.
- Une activité peut avoir plusieurs réservations.
- Chaque réservation est associée à un unique membre et une unique activité.

4. Analyse des entités (schéma ERD)

Entité : Membres

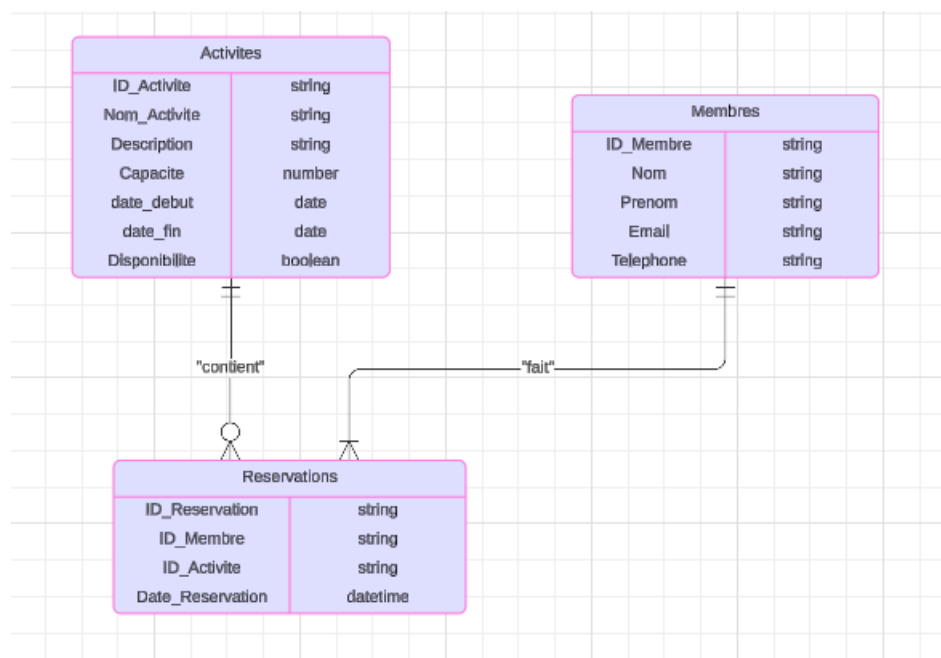
- **Description** : Représente les utilisateurs inscrits à la salle de sport.
- **Attributs** :
 - ID_Membre : Identifiant unique.
 - Nom : Nom du membre.
 - Prénom : Prénom du membre.
 - Email : Adresse email.
 - Téléphone : Numéro de téléphone.

Entité : Activités

- **Description** : Représente les activités ou équipements disponibles à la salle.
- **Attributs** :
 - ID_Activité : Identifiant unique.
 - Nom_Activité : Nom de l'activité.
 - Description : Brève description de l'activité.
 - Capacité : Nombre maximum de participants.
 - date_debut : Date de début de l'activité.
 - date_fin : Date de fin de l'activité.
 - Disponibilité : Indique si l'activité est disponible (1 = Oui, 0 = Non).

Entité : Réservations

- **Description** : Représente les réservations faites par les membres pour les activités.
- **Attributs** :
 - ID_Réservation : Identifiant unique.
 - ID_Membre : Identifiant du membre qui a fait la réservation (clé étrangère).
 - ID_Activité : Identifiant de l'activité réservée (clé étrangère).
 - Date_Réservation : Date et heure de la réservation.
 - Statut : Statut de la réservation (Confirmée ou Annulée).



5. Diagramme UML (Cas d'utilisation)

Pour le diagramme UML des cas d'utilisation :

Acteurs :

- **Membre** : Réserve des activités.
- **Administrateur** : Gère les membres et les activités.

Cas d'utilisations:

❖ Pour le Membre :

- **Réserver une activité** :
 - Sélectionner une activité disponible et effectuer une réservation.
- **Consulter les activités disponibles** :
 - Voir la liste des activités planifiées (avec disponibilité, dates, descriptions, etc.).
- **Consulter ses réservations** :
 - Accéder à l'historique ou aux détails des réservations effectuées.

❖ Pour l'Administrateur :

- **Gérer les membres** :
 - **Ajouter un membre** : Enregistrer un nouveau membre.
 - **Modifier un membre** : Mettre à jour les informations d'un membre existant.
 - **Supprimer un membre** : Retirer un membre du système.
 - **Afficher la liste des membres** : Consulter les informations de tous les membres inscrits.
- **Gérer les activités** :
 - **Ajouter une activité** : Planifier une nouvelle activité.
 - **Modifier une activité** : Modifier les informations d'une activité existante (capacité, disponibilité, dates, etc.).
 - **Supprimer une activité** : Retirer une activité du système.
 - **Afficher la liste des activités disponibles** : Consulter les activités actuellement planifiées.
- **Gérer les réservations** :
 - **Consulter les réservations** : Accéder à la liste des réservations par membre ou par activité.
 - **Annuler une réservation** : Modifier le statut d'une réservation (passer de confirmée à annulée).

