

Projet

—

Application innovante pour la location touristique

Braye-Lecureuil Thibaut
Cerello Pauline
Debeuret Oscar

Classe : S2B

Nombre de pages :

Table des matières

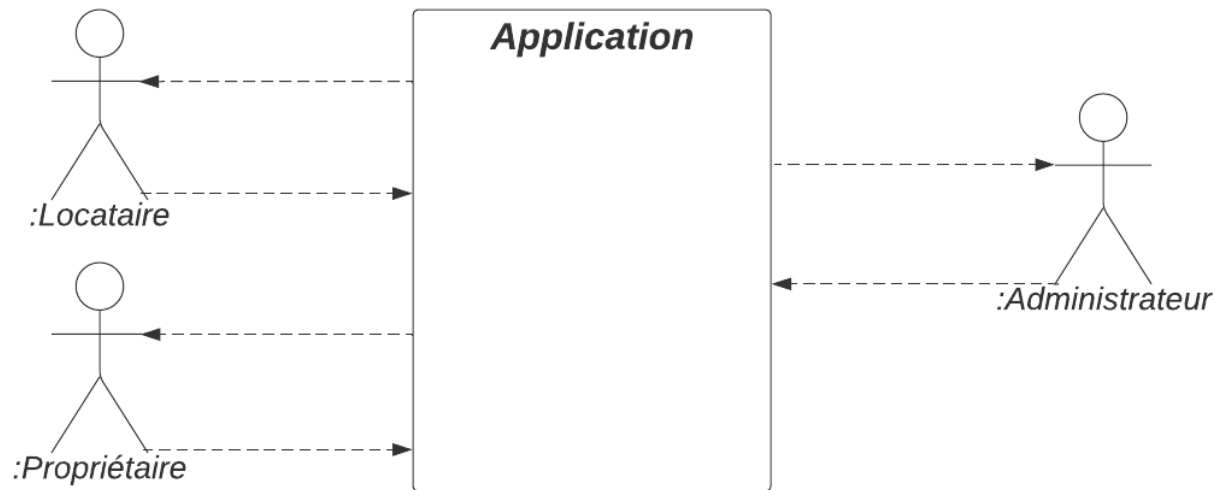
Introduction générale.....	5
Diagramme de contexte.....	6
Liste évènements externes et résultats.....	7
Diagramme de cas d'utilisation UML.....	8
Diagramme de classe générale UML.....	9
Responsabilité des différents éléments.....	10

Introduction générale

Il nous a été demandé par une start-up innovante de réaliser un prototype d'une application qui a pour but de proposer des locations touristiques ponctuelles. Cette application sera textuelle et non graphique.

Celle-ci fonctionnera avec un système d'enchère. Il faut pouvoir créer un compte, administrateur, locataire et propriétaire. Avec un propriétaire qui peut mettre des biens en location en donnant la description du logement et le prix par nuit et par personne. Un locataire peut enchérir sur un bien en prenant en compte le nombre de nuitée souhaitée et de personne. Ainsi qu'un administrateur qui peut gérer les comptes et les enchères.

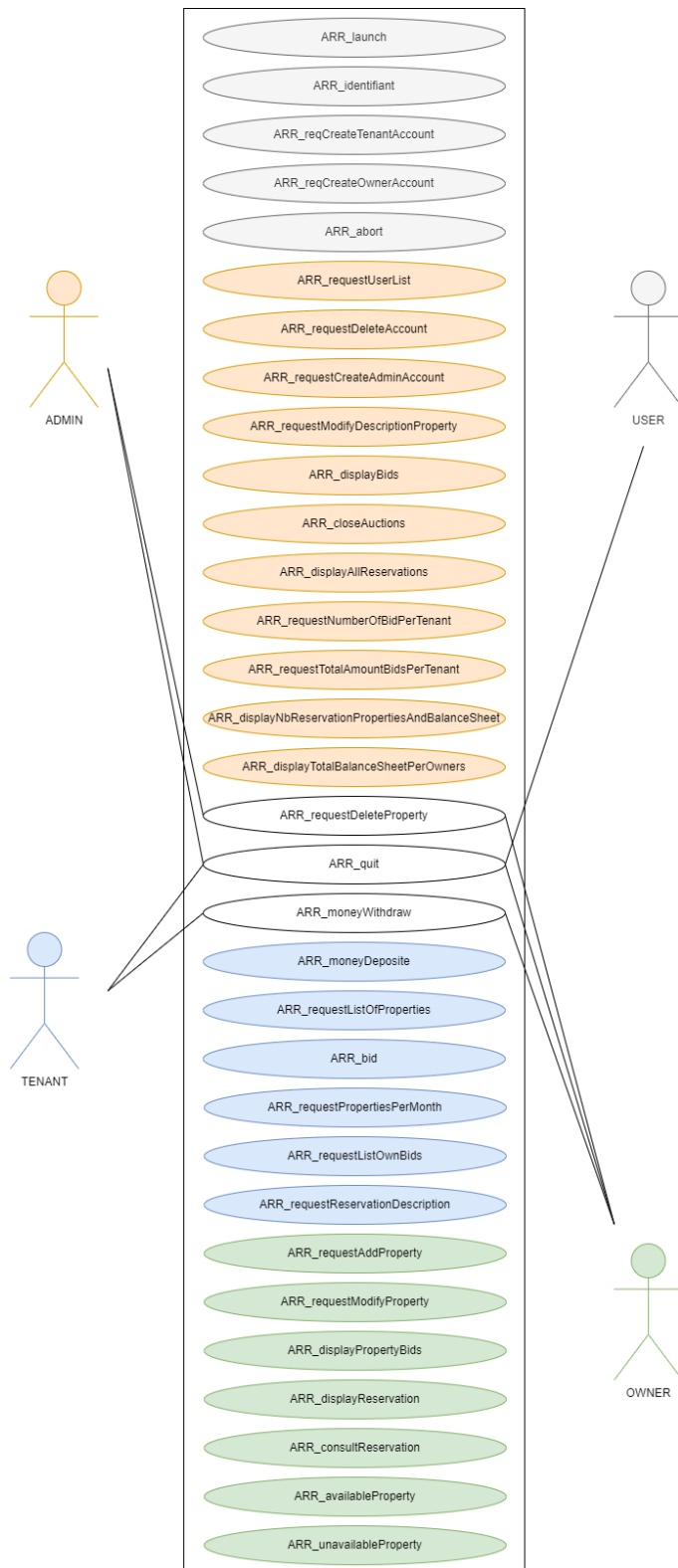
Diagramme de contexte



Liste des évènements externes et résultats

- ARR_launch
- ARR_Quit
- ARR_previous
- ARR_connexion
- ARR_accountCreation
- ARR_modifyAccount
- ARR_addProperty
- ARR_modifyProperty
- ARR_displayAllPropertyBids
- ARR_displayAllReservations
- ARR_consultReservation
- ARR_propertyAvailable
- ARR_propertyUnavailable
- ARR_moneyDeposit
- ARR_moneyWithdraw
- ARR_requestPropertiesPerMonth
- ARR_requestOwnBids
- ARR_displayUserList
- ARR_deleteAccount
- ARR_displayProperties
- ARR_modifyPropertyDescription
- ARR_checkWallet
- ARR_userNumericInput
- ARR_userNumericDoubleInput
- ARR_userStringInput
- ARR_userConfirmationInput
- ENV_accountCreationInputs
- ENV_ownerInterfaceWithTitle
- ENV_ownerInterface
- ENV_tenantInterfaceWithTitle
- ENV_tenantInterface
- ENV_adminInterfaceWithTitle
- ENV_adminInterface
- ENV_reservationPresentation

Diagramme de cas d'utilisation UML



(découper en paquet)

Diagramme de classe générale UML

(y compris les relations entre les types, en particulier les rôles, les multiplicités et les navigabilités pour toutes les associations)

Responsabilité des différents éléments

Paquet :

- Application
- Classes
- Library
- Users

Classe :

- « Application » qui est la classe principale du programme avec la classe « MenuItem » pour générer les différents menus de l'application.
- Auction
- Bid
- Property
- Reservation
- SocietyAccount
- isCorrect
- LibraryApp
- MenuLibrary
- « Owner » correspond à la classe qui gère le rôle de propriétaire de l'application, il y a aussi « Tenant » pour le locataire ainsi que « Admin » pour l'administrateur. Qui sont toutes trois un héritage de la classe « User » qui définit les caractéristiques communes des utilisateurs de l'application.

Enumération :

- Type
- Period
- Role

Interface :

- propertyComparator
- predicatOnlyCarac

(court texte en précisant si une classe définit des entités ou des valeurs)