Spécifications techniques

Description au niveau base de donnée :

Les différentes notions qui vont intéragir :

- l’utilisateur

- l’évènement

- le message

L’utilisateur est une personne. Elle peut incarner un adhérent, un bénévole du club, un membre de l’organisation ou un enseignant. Ces catégories sont donc un premier filtre pour la communication.

L’utilisateur est définit par :

- un nom de famille

- un prénom

- une date de naissance

- une date d’entrée au club

- une catégorie (adhérent, bénévole, professeur, direction)

- un email

- un numéro de téléphone

- une adresse postale (facultatif)

- un poid avec date de mesure (facultatif)

- une taille avec date de mesure (facultatif)

- un sexe (facultatif)

- une photo (facultatif)

- une description (facultatif)

- une liste de titres (facultatif)

L’évènement peut symboliser un entrainement, une sortie, une assemblée, ou toute sorte d’annonce que le club veut accompagner d’une date. La manipulation d’évènements entraine des actions automatiques, comme la diffusion des changements opérés aux utilisateurs concernés.

Un évènement peut être ponctuel ou récurrent.

Il est définit par :

- un nom

- une description

- une photo

- une date de création de l’évènement

- une date de première occurrence

- une durée

- un id pointant sur l’évènement père (le point d’origine de cet évènement)

- des encadrants (liste d’utilisateur)

- la liste d’utilisateurs concernés par l’évènement

- une fréquence (facultatif). Si nulle, l’évènement est unique.

- une date de fin (facultatif). N’a de sens que si l’évènement est récurrent, obligatoire dans ce cas(par défault fin de l’année scolaire en cours).

Un message est une information émanant d’un utilisateur et à destination d’une partie ou de tous les utilisateurs. Un message est publique seulement s’il s’adresse à tous les utilisateurs. Le cas échéant il s’affiche dans l’interface publique de l’association.

Il est définit par :

- un nom

- le message

- une fréquence de diffusion

- une durée de diffusion

- un type de message

Afin de faire vivre cette base de donnée, le serveur doit exposer des méthodes en fonction du périmètre désiré.

Périmètre concernant les utilisateurs :

- add\_user(user) : crée un nouvel utilisateur, sachant qu’en plus de son id, un utilisateur est unique par l’association suivante : nom + prénom + date de naissance

- udpate\_user(user) : modifie un utilisateur

- remove\_user(id) : supprime définitivement un utilisateur

- notify\_users(list\_user\_ids, message) : envoie le message(par email) aux utilisateurs pointés par list\_user\_ids

Périmètre concernant les évènements :

- create\_event(event) : crée un nouvel évènement, méthode publique. Cette méthode peut appeler create\_child\_events si cet évènement est récurrent.

- create\_child\_events(event) : crée les évènements qui vont descendre de l’évènement père dans le cas d’une récurrence

- remove\_one\_event(event\_id, date\_event) : supprime un unique évènement, identifié par un event\_id. Cet event\_id est soit l’id de l’évènement, soit l’id de l’évènement du père de cet évènement. La date doit correspondre

- remove\_all\_events(event) : supprime toutes les occurrences d’un évènement, y compris la première

- remove\_all\_events\_except\_first(event) : supprime toutes les occurrences d’un évènement, exceptée la première

- notify\_users(event\_id) : notifie tous les utilisateurs concernés par cet évènement

- update\_event(event\_id) : modifie l’évènement identifié par event\_id

- update\_all\_events(event\_id) : modifie tous les évènements découlant de de l’évènement ayant l’id event\_id