

TABLE DES MATIÈRES

1. DEMANDE INITIALE	2
SERVICE À DÉVELOPPER	2
CONTRAINTE CLIENT	2
2. CAHIER DES CHARGES	3
MODULE 1 : GESTION DES ENTREPRISES	4
MODULE 2 : GESTION DES EMPLOYÉS	4
MODULE 3 : GESTION DES CONTRATS	5
MODULE 4 : GESTION DES DOCUMENTS	5
MODULE 5 : GESTION DES TIMESHEETS	6
MODULE 6 : GESTION DES FLEETS	6
MODULE 7 : GESTION DES SALAIRES	7
MODULE 8 : GESTION DES SKILLS DE L'EMPLOYÉS	8

1. DEMANDE INITIALE

Le client souhaite une application permettant la gestion des entreprises qui souscrivent à leurs services.

Le service devra permettre de gérer l'entreprise, les employés , les contrats des différents consultants, les compagnies liées à l'entreprise ainsi que la gestion des documents.

SERVICE À DÉVELOPPER

Le nouveau service que le client souhaite mettre en place devra répondre aux fonctionnalités suivantes :

- Module 1: gestion complète d'une entreprise (création, modification, suppression)
- Module 2: gestion complète des employés
- Module 3: gestion complète des contrats
- Module 4: gestion complète des documents
- Module 5: gestion complète des timesheets
- Module 6: gestion complète des fleets
- Module 7: gestion complète des salaires
- Module 8: gestion complète des skills des employés

CONTRAINTE CLIENT

Développement une solution web design et moderne, les écrans devront avoir une cohérence entre eux ;

Les listes, les formulaires et les écrans de détail doivent se ressembler.

2. CAHIER DES CHARGES

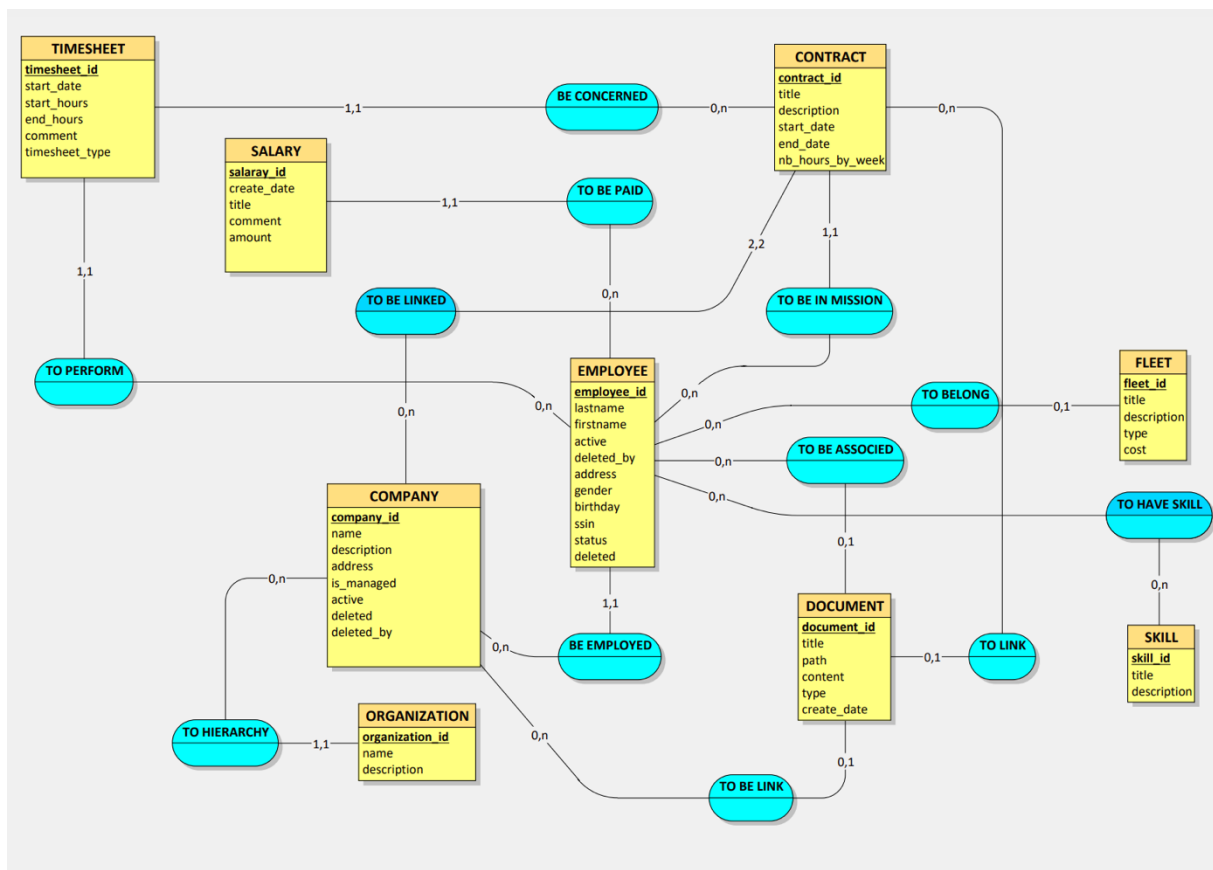
Afin de vous aider , voici un début de cahier des charges.

Pour ne pas vous cadénasser, je n'ai mis que très peu de règle de gestion.

Vous n'aurez aucune consigne sur le design de l'application si ce n'est qu'elle doit être moderne et cohérent

Remarques très importante :

- ☐ Vous ne devez pas vous limiter à l'énoncé.
J'attends de vous de la créativité , vous devez imaginer et concevoir cette application comme si c'était une application réelle.
- ☐ Vous devez être autonome, je suis disponible pour vous aider mais il est important que vous fassiez le travail de recherche au préalable.
- ☐ Pas de push sur la branche main → les chefs d'équipes devront créer une branche dev
- ☐ Des pushes régulier sur le répo git → tous les jours de travail
- ☐ Des branches par personne / fonctionnalité



MODULE 1 : GESTION DES ENTREPRISES

Description

L'application étant une application centralisée , celle devra permettre de plusieurs entreprises.

Cela signifie donc que toute l'application devra filtré les données en fonction de l'entreprise choisie.

Un champ spécifique permettra de définir si l'entreprise est gérée ou non par le client

Règle de gestion

- ☐ Une entreprise pourra posséder un ensemble d'organisation , par exemple RH / MAINT/ SEARCH
- ☐ Une entreprise pourra avoir plusieurs employés.
- ☐ Une entreprise pourra être liée à plusieurs contrats

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Compagny
- ☐ Organization

Vous devrez également implémenter des écrans permettant de les lier.

MODULE 2 : GESTION DES EMPLOYÉS

Description

Pour chaque entreprise le client aimerait pouvoir gérer les employés.

Les employés devront donc être filtrés en fonction de l'entreprise.

Ce module sera assez court, cependant il est crucial qu'il soit développé rapidement afin de permettre la création des autres modules

Règle de gestion

Un employé doit appartenir à une et une seule entreprise

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Employee

Par la suite , au travers des différents modules vous lierez les différentes entités.

Il serait intéressant de développer depuis l'écran détail les différents liens (pouvoir naviguer vers les autres détails par exemple un contrat ou autre.

MODULE 3 : GESTION DES CONTRATS

Description

Le client gère principalement des entreprises de consulting, il faut donc pouvoir gérer les contrats/mission des consultants.

Règle de gestion

- ☐ Un contrat lie deux entreprises.
- ☐ Un contrat est lié qu'à un seul employé.

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Contract

MODULE 4 : GESTION DES DOCUMENTS

Description

Le client aimerait pouvoir gérer les documents liés à une entreprise, un document peut être par exemple : une facture, une fiche de paie, une note de frais , etc. ...

Règle de gestion

- ☐ Un document est lié à une organisation
- ☐ Un document peut être lié à un employé
- ☐ Un document peut être lié à un contrat

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Document

Idéalement il faudrait pouvoir générer un espèce d'explorateur de fichier

MODULE 5 : GESTION DES TIMESHEETS

Description

Le client aimerait pouvoir gérer les horaires des consultants, permettre de définir sur quelle mission ils ont travaillé et en sortir des graphiques

Règle de gestion

Un élément de la timesheet est obligatoirement lié à un employé et à un contrat

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Timesheet

IL faut générer un agenda pour chaque employé sur lequel on afficherait les prestations effectuées par l'employé.

MODULE 6 : GESTION DES FLEETS

Description

Les consultants ont généralement droit à une voiture de fonction, il est donc important de pouvoir gérer cela .

Règle de gestion

- ☐ Un fleet est limité à un employé
- ☐ Un fleet peut ne pas être attribué à un employé

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Fleet

MODULE 7 : GESTION DES SALAIRES

Description

Dans l'application il est nécessaire de lier les salaires aux employés.

Règle de gestion

- ☐ Un salaire est limité à un employé

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Salary

MODULE 8 : GESTION DES SKILLS DES EMPLOYÉS

Description

Dans l'application il est nécessaire de lier les skills aux employés.

Règle de gestion

- ☐ Un skill n'est pas limité à un employé

Éléments techniques à développer

Vous devrez développer les opérations CRUD pour les entités suivantes :

- ☐ Skill

Il est important ici de développer un écran permettant d'ajouter/éditer/supprimer des skills.

IL est également important de lier les employés aux skills