

Gestion des Réservations pour un Site de Voyage 2.0

Concevez une application web de gestion de voyages permettant aux clients de réserver des activités ou des offres touristiques. Le projet inclut la migration d'un projet vers une architecture Orientée Objet.

- **HTML5**
- **PHP**
- **MySQL**
- **Responsive design**
- **Git**
- **UX**
- **UI**
- **CSS3**
- **UML**

Situation professionnelle

Developpement de la partie Backend d'une plateforme

Besoin visé ou problème rencontré

Developpement de la partie Backend d'une plateforme

17 compétences visées

Compétences visées

- Définir le périmètre d'un problème rencontré en adoptant une démarche inductive afin de permettre la recherche de solution
 1. **niveau 1, imiterValidé**
 2. **niveau 2, adapterValidé**
 3. **niveau 3, transposerNon évalué**
- Rechercher de façon méthodique une ou des solutions au problème rencontré afin de retenir une solution adaptée au contexte
 1. **niveau 1, imiterValidé**

2. **niveau 2, adapter**Validé

3. **niveau 3, transposer**Non évalué

- Partager la solution adoptée en utilisant les moyens de partage de connaissance ou de documentation disponibles afin de contribuer au développement de la connaissance de l'entreprise.

1. **niveau 1, imiter**Validé

2. **niveau 2, adapter**Validé

3. **niveau 3, transposer**Non évalué

+ 3 compétences

Afficher la totalité des compétences

Référentiels

- **Compétences transversales**
- **[2023] Développeur web et web mobile**

Contexte du projet

Le Système de Réservation de Voyages a pour objectif de moderniser la gestion des réservations pour une agence de voyage en offrant une solution flexible et évolutive grâce à une approche orientée objet (OOP), optimisant ainsi l'expérience utilisateur et la gestion des activités disponibles.

Contexte du Projet

Ce projet vise à fournir une solution efficace pour la gestion de :

- Les utilisateurs avec des rôles distincts (client, administrateur).
- Les activités (vols, hôtels, circuits touristiques).
- Les réservations.

Fonctionnalités Backend Attendues

Authentification et Autorisation

- Système sécurisé d'inscription et de connexion pour les clients.
- Gestion des rôles :
 - Administrateur : Gestion des utilisateurs et des activités.
 - Client authentifié : Réalisation de réservations, modification et annulation des réservations.
 - Visiteur : Consultation des offres sans inscription.

User Stories

En tant qu'Administrateur

- Gestion des utilisateurs et rôles : Créer un compte sécurisé pour accéder au système, attribuer des rôles aux utilisateurs.
- Gestion des activités : Ajouter modifier ou supprimer des activités existantes.
- Gestion des réservations : Visualiser les réservations en cours, les confirmé ou les annuler si nécessaire.
- Gestion des utilisateurs : Archivé/ bannir des utilisateurs.

En tant que Client Authentifié

- Consultation des offres : Rechercher et consulter les activités disponibles (vols, hôtels, circuits, etc).
- Personnalisation : Sélectionner des activités et personnaliser des options.
- Réservation et modification : Réaliser une réservation en ligne, puis la modifier si nécessaire.

En tant que Visiteur

- Consultation du catalogue : Parcourir les activités disponibles sans se connecter, consulter les détails de chaque activité.
- Inscription : Créer un compte pour accéder aux fonctionnalités de réservation et de personnalisation.

Documentation:

Document PDF V1:

Introduction à la Programmation Orientée Objet en PHP : Expliquez les fondements de la programmation orientée objet en PHP, mettant l'accent sur la création de classes et d'objets.

Encapsulation et Modificateurs d'Accès : Détaillez les concepts d'encapsulation en PHP, en mettant en évidence l'utilisation des modificateurs d'accès tels que public, private et protected.

Héritage et Polymorphisme : Expliquez comment mettre en œuvre l'héritage et le polymorphisme en PHP, en fournissant des exemples pratiques.

Document PDF V2 - Bonus :

Méthodes Magiques : Détaillez les méthodes magiques en PHP, telles que __construct, __destruct, __get et __set, en montrant comment elles sont utilisées dans la création de classes.

Gestion des Erreurs et Exceptions : Fournissez des informations sur la gestion des erreurs et des exceptions en PHP OOP, en expliquant comment utiliser try, catch et throw.

Document PDF V3 - Bonus :

Interfaces et Traits : Décrivez le rôle des interfaces et des traits dans la programmation orientée objet en PHP, en illustrant leur utilisation dans des scénarios réels.

Namespaces et Autoloading : Expliquez l'utilisation des namespaces et de l'autoloading en PHP pour organiser efficacement le code et faciliter la gestion des dépendances.

Document PDF V4 - Bonus:

Principes SOLID : Explorez les principes SOLID (Single Responsibility, Open/Closed, Liskov Substitution, Interface Segregation, Dependency Inversion) en PHP et comment les appliquer.

Modalités pédagogiques

Vous disposez de 3 jours en binome pour réaliser le brief en utilisant les technologies appropriées.

Date limite de soumission : 27/12/2024 à 23h59

Aidez-vous les uns les autres.

Modalités d'évaluation

Présentation de 20 minutes : 5 minutes : Démonstration de livrable. 10 minutes : Explication partie code. 5 minutes : évaluation des savoirs(Q/A)

Livrables

Livrable: ☐ Lien vers le repository GitHub contenant : ☐ Le code source du site web avec tous les fichiers nécessaires. ☐ Le fichier des diagrammes UML. ☐ Les fichiers de documentation. ☐ Le fichier des commandes SQL (creation de BD, creation des tables, insertion des données etc..). ☐ README.

Critères de performance

Migration vers l'OOP : Cohérence dans l'application des concepts OOP. Amélioration de la structure et de la lisibilité du code. Utilisation appropriée des classes, objets, méthodes, etc.