

COMPTE-RENDU PPE2 SLAM



Projet :

Gestion du camping municipal de Mâcon

Par GONCALVES Arthur et PERRODON Alexandre – BTS SIO1

Compte-rendu PPE2 SLAM

GESTION DU CAMPING MUNICIPAL DE MACON

1. Expression des besoins

• CONTEXTE :

Le camping municipal de Mâcon, dispose de 254 emplacements sur 5 hectares de terrain plat et ombragé, au bord de la Saône. De nombreux services sont à disposition : piscine chauffée, aire de jeu, magasins, bars et restaurants... en plus des nombreuses activités proposées. La municipalité de Mâcon prévoit d'étendre le camping de 40 mobil-homes supplémentaires au cours de l'année à venir.

• DEMANDEURS :

La municipalité de Mâcon souhaite alors travailler avec un prestataire de service pour mettre en place une solution informatique complète.

• DESCRIPTION DE LA DEMANDE, OBJECTIFS :

L'objectif est de garantir à la municipalité de Mâcon une gestion des locations des mobil-homes la plus simple et complète possible, et, dans un second temps, de permettre une réservation de ceux-ci via un site internet. Le projet se sépare en deux parties distincts : premièrement l'implémentation de l'infrastructure informatique, ainsi que le développement des applications métier du camping municipal. En SLAM, nous nous occuperons logiquement de la partie développement (application et site Web).

• CAHIER DES CHARGES :

Le projet se déroulera en deux phase :

Phase 1	Phase 2
<ul style="list-style-type: none">• Application backoffice :<ul style="list-style-type: none">- Devra être déployée sur les postes du camping.- Devra être accessible par chaque personne habilitée du camping.- Devra être développée en langage C# avec Microsoft Visual Studio .Net.- Date limite : début mars 2018 (7 semaines accordées).- Reposera sur une base de donnée centralisée MySQL.	<ul style="list-style-type: none">• Site Internet frontoffice :<ul style="list-style-type: none">- Devra permettre aux clients de consulter les informations diffusées par le camping.- Devra être développée en HTML-CSS-PHP avec accès dynamique.- Date limite : début mai 2018 (7 semaines accordées).- Reposera sur une base de donnée centralisée MySQL.

2. Spécifications

• DESCRIPTION DETAILLEE DE L'APPLICATION :

L'application devra permettre aux personnes habilitées du camping de Mâcon d'avoir la main mise sur la gestion des clients, des mobil-homes et des réservations. Elle reposera sur une base de donnée centralisée MySQL, stockant les informations relatives aux clients, aux différents mobil-homes et aux réservations.

• FONCTIONNALITES A REALISER :

Le logiciel devra comprendre 5 fonctionnalités, que l'on a décidé de classer dans un ordre d'importance, qui est le suivant :

- 1^{er} : l'écran d'ajout d'une Réservation-Client (écran permettant d'enregistrer une réservation, en visualisant les disponibilités et les informations clients), réalisé par Alexandre Perrodon.
- 2^{ème} : l'écran de modification d'une Réservation-Client et d'édition de facture Excel, réalisé par Arthur Gonçalves.
- 3^{ème} et 4^{ème} : les écrans d'ajout-modification-suppression des types de mobil-homes et des mobil-homes eux-mêmes, réalisé par les deux membres du groupe.
- 5^{ème} : l'écran d'édition Word de présentation des types de mobil-homes, réalisé par Alexandre Perrodon.

La dernière tâche à réaliser est la création du fichier .ini (stockant la chaine de connexion à la base de données MySQL) ainsi que la création du setup d'installation.

3. Conception

• DESCRIPTION DE LA SOLUTION ET IHM :

Au démarrage du logiciel, l'utilisateur arrivera sur une page d'accueil :



Un menu lui proposera différents onglets :

- Mobil-home : permettant l'accès aux deux fonctionnalités de modifications de mobil-homes et des types de ceux-ci.
- Client : permettant l'accès aux deux fonctionnalités pour créer et gérer les clients.
- Brochure : permettant d'afficher un fichier Word présentant les différents mobil-homes.
- Aide : permettra d'accéder directement au site Web de la phase 2 ainsi qu'à une page d'aide en cas de problème avec le logiciel.

L'ergonomie a été au cœur de nos réflexions tout au long de la mise-en-place des fenêtres graphiques de notre application, qui devaient permettre à l'utilisateur une utilisation rapide et claire des différentes fonctionnalités, sans avoir à s'aider d'une page de documentation.

• OUTILS LOGICIELS DE LA SOLUTION :

Le logiciel est développé avec Microsoft Visual Basic .Net. Afin de pouvoir essayer chacune des fonctionnalités, il a fallu créer une base de données afin de réaliser des jeux d'essais : cela a été réalisé à l'aide de l'environnement MySQL et PhpMyAdmin de Wamp Server.

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
<input type="checkbox"/> client		~1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
<input type="checkbox"/> mobilhome		~40	InnoDB	latin1_swedish_ci	48 Kio	-
<input type="checkbox"/> photo		~41	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 Kio	-
<input type="checkbox"/> reservation		~2	InnoDB	latin1_swedish_ci	48 Kio	-
<input type="checkbox"/> typemobil		~10	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
5 tables	Somme	94	InnoDB	latin1_swedish_ci	160 Kio	0 o

• ANALYSE DES DONNEES – SCHEMA RELATIONNEL :

Ci-dessous, le schéma relationnel de la base de donnée utilisée au cours du développement de l'application :

Camping :

Mobilhome (idmob, nom, numemp, #idtyp)

Typemobil (idtyp, libtyp, nbpers, descripcourte, descriplongue, tarifsemaine)

Photo (idphoto, nomfichier, #idtyp)

Reservation (idres, dateres, datedebut, datefin, regleon, #idmob)

Client (idcli, nomcli, adresse, cp, ville, telephone, mail, motpasse)

• CONDUITE DE PROJET :

Le travail a été réalisé en groupe de deux. Chacun des deux membres du groupe s'est vu répartir des fonctionnalités sur lesquelles travailler dès le début du projet (comme vu dans le point sur les fonctionnalités à réaliser). Cependant, le travail ne s'est pas fait de manière indépendante : chacun a pu aider l'autre lorsqu'il était confronté à une difficulté. De plus, l'avis de l'autre était toujours requis afin d'avoir un maximum d'idées que ce soit au niveau développement ou au niveau ergonomie, pour avoir le logiciel le plus optimisé et clair possible. Une entre-aide entre la classe a également eu lieu, permettant de partager des approches parfois très différentes de la même fonctionnalité.

4. Développement

• IMPLEMENTATION DE LA BASE DE DONNEES :

L'implémentation de la base de donnée s'est faite via l'entrée d'un script php sur l'environnement MySQL de Wamp Server, dont voici un extrait (le script étant beaucoup trop long pour pouvoir le présenter en entier) :

Exécuter une ou des requêtes SQL sur la base campinggoncalvesperodon: ⓘ

```

26 -- Structure de la table 'client'
27 --
28
29 CREATE TABLE IF NOT EXISTS 'client' (
30   'idcli' int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
31   'nomcli' varchar(30) NOT NULL,
32   'adresse' varchar(100) DEFAULT NULL,
33   'cp' varchar(6) DEFAULT NULL,
34   'ville' varchar(30) DEFAULT NULL,
35   'telephone' varchar(20) DEFAULT NULL,
36   'mail' varchar(30) DEFAULT NULL,
37   'motpasse' varchar(20) DEFAULT NULL,
38   PRIMARY KEY ('idcli')
39 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;
40
41
42
43
  
```

Vider

5. Test

6. Exploitation :

• REDACTION NOTICE UTILISATEUR :

- Gérer les mobil-homes : onglet Mobil-home
- Ajouter – Modifier – Supprimer un type de mobil-home : cliquer sur « Edition Type Mobil-home »
 Pour ajouter un type : remplir les zones de textes de la partie « Ajouter un enregistrement » puis valider en cliquant sur le bouton « Ajouter un enregistrement ».
 Pour modifier un type : cliquer sur un des types de mobil-homes dans le tableau en haut de la page puis modifier ses caractéristiques en modifiant les zones de textes de la partie « Modifier un enregistrement » puis valider en cliquant sur le bouton « Modifier un enregistrement ».
 Pour supprimer un type : cliquer sur le type de mobil-home souhaité puis cliquer sur le bouton « Supprimer un enregistrement » dans la partie du même nom.
- Ajouter – Modifier – Supprimer un mobil-home : cliquer sur « Edition Mobil-home »
 Pour ajouter un mobil-home : remplir les zones de textes présent sous « Ajouter un mobil-home » puis valider en cliquant sur le bouton « Valider l'ajout ».
 Pour modifier un mobil-home : cliquer sur le mobil-home souhaité dans le tableau puis modifier ses informations dans les zones de textes de la partie « Modifier un mobil-home » puis valider en cliquant sur le bouton « Valider les modifications ».
 Pour supprimer un mobil-home : cliquer sur le mobil-home souhaité et cliquer le sur bouton « Supprimer le mobil-home » dans la partie du même nom.

- Gérer les clients et les réservations : onglet Client
- Ajouter (ou sélectionner si déjà existant) un client et lui créer une réservation : cliquer sur « Création client – réservation »

Pour créer un client : rentrer son nom dans la zone de texte « Nom » et remplir les zones de textes suivantes avec les informations adéquates, puis valier en cliquant sur le bouton « Ajouter un client ».

Pour sélectionner un client déjà enregistré : rentrer son nom complet ou les premières lettres de celui-ci dans la zone de texte « Nom » puis cliquer sur le bouton « Rechercher le client », et sélectionner dans la liste apparante le client souhaité.

Pour ajouter une réservation : choisir une date dans le calendrier au dessus du tableau pour afficher les disponibilités des mobil-homes, cliquer sur le mobil-home souhaité, sélectionner une date de début et une date de fin de réservation dans les deux calendriers situés en bas de fenêtre, puis valider en cliquant sur le bouton « Confirmer la réservation » (possibilité de vérifier la réservation grâce aux trois zones de textes apparaissants à droite de la fenêtre).
- Modifier un client ou une réservation et afficher une facture : cliquer sur « Modification client – réservation »

Pour modifier un client : rentrer le nom complet ou les premières lettres du client dans la zone de texte adéquate puis cliquer sur le bouton « Rechercher le client » et sélectionner le client souhaité pour ensuite modifier ses informations en modifiant les zones de textes présentent en dessous, dans la partie « Client ».

Afficher les informations d'une réservation et modifier la réalisation ou non du règlement : rentrer le numéro de réservation dans la zone de texte de la partie « Réservation » puis cliquer sur le bouton « Rechercher la réservation », puis modifier la réalisation ou non du règlement en cliquant sur les boutons de sélections « Oui » ou « Non » et en validant en cliquant sur le bouton « Appliquer les modifications ».

Afficher la facture : après avoir rempli la partie « Client » et la partie « Réservation » (nécessaire au bon remplissage de la facture), cliquer sur le bouton « Afficher la facture » dans la partie « Facture » de la page. La facture s'ouvrira alors sous excel.
- Afficher la brochure : onglet Brochure
- Afficher la brochure directement en cliquant sur le bouton « Edition word de la brochure », celle-ci s'ouvrira automatiquement sous word.

