

Année académique 2019-2020  
Promotion : Bachelor 1 Informatique



**CAMPUS CONTEST**  
**B1 Informatique**

## CONTEXTE :

Mr N'Guyen a toujours été un grand passionné de bandes dessinées. Cette passion l'a encouragé à créer son magasin, " Manga++ ", spécialisé dans la location de mangas et autres BDs.

Très vite, l'entreprise rencontre un triomphe. Les clients affluent.

Victime de son succès, Mr N'Guyen rencontre depuis peu quelques difficultés à administrer efficacement son affaire. En effet, la récurrence croissante de certains incidents met à mal l'image de l'entreprise. De plus en plus de clients sont mécontents et le font savoir.

- Certaines éditions sont introuvables depuis des mois. Mr N'Guyen ne sait pas qui les a.
- Les coordonnées de certains clients sont soit inexistantes, soit égarées. Mr N'Guyen n'a donc pas la possibilité de tous les contacter. Il doit donc attendre et espérer que les retardataires veuillent bien ramener de bonne foi les œuvres en leur possession.
- Aussi, la gestion des stocks est inexistante. Mr N'Guyen ne saurait renseigner avec précision, les œuvres sorties pour locations, ainsi que celles ayant été rendues.

Mr N'Guyen sait qu'il doit rapidement trouver une solution s'il veut assurer la pérennité de son entreprise. Un ami, lui a conseillé de faire appel à votre structure. Il vous contacte.

## OBJECTIF :

Après plusieurs échanges, vous lui proposez une application. Il souhaite que cette dernière, puisse dans les grandes lignes permettre :

- Aux clients de se connecter et réserver des ouvrages en ligne (gestion du délai de mise à disposition) ;
- A lui et à son équipe de suivre les retraits/emprunts des ouvrages suite à une réservation en ligne ou non ;
- À lui et son équipe de suivre en temps réel les entrées et les sorties ;
- À lui et son équipe d'accéder à la base de données clients, et y apporter des modifications si besoin.
- À lui et à son équipe de relancer automatiquement par mail les clients n'ayant pas ramené leur ouvrage au-delà d'un certain délai.

### **Bonus : pour aller plus loin**

- À lui et à son équipe de gérer les abonnements annuels, mensuels ou à la carte. La société « Manga ++ » propose plusieurs types abonnements (annuels et mensuels) donnant droit à une quantité de livres empruntés. L'abonnement à la carte permet d'emprunter à l'unité avec la gestion d'une carte de fidélité. L'ensemble des abonnements doit être paramétrable par M. N'Guyen.

Il compte sur vous pour lui proposer la meilleure solution possible.

## ÉQUIPE :

- Vous constituerez des groupes de 5 à 6 étudiants.

## TECHNOLOGIES :

- HTML / CSS
- SQL / PHP
- Utiliser un Framework serait grandement apprécié.

## CONSIGNES & LIVRABLES :

- Une documentation complète est attendue sur la conception (maquettes, charte graphique, spécifications fonctionnelles...), le code, la BDD (dictionnaire des données, règles de gestion, schémas conceptuels, normalisation des noms, script d'installation...) et l'utilisation par M. N'Guyen et son équipe. Vous devrez mettre en ligne l'application et ne livrer que le code via Git.
- L'utilisation d'un template HTML / CSS est autorisée (encouragée). Focalisez-vous sur le développement des fonctionnalités et la documentation.
- Créez un système d'inscription/connexion simple.
- Créez des CRUD pertinents, des pages adaptées.
- La documentation utilisateur.
- Une présentation orale vous sera demandée.

## EVALUATION :

Une note de groupe est attribuée pour le travail réalisé.

**Évaluation Campus Contest – Année académique 2019-2020**

**Promotion : Bachelor 1**  
**Filière : Informatique**

**Nom de l'apprenant :**  
**Prénom de l'apprenant :**

<b>Critères</b>	<b>Points</b>
<b>Présentation – 8 points</b>	
<b>Communication interpersonnelle et gestion du temps</b> : présentation soignée, tenue professionnelle, ponctualité et respect du temps, maîtrise de la gestuelle et occupation de l'espace.	2
<b>Communication verbale</b> : aisance orale, voix posée, élocution, communication fluide, pertinence du vocabulaire, vulgarisation et adaptation du discours. L'équipe projet donne du sens à son discours, rythme sa présentation et dynamise la soutenance.	2
<b>Capacité à vendre son produit</b> : Le client est satisfait du produit proposé	2
<b>Compétences acquises et axe de progression</b> : bilan des acquis théoriques et pratiques sur le projet, les axes de progressions sont explicités, analysés et des solutions sont proposées.	2
<b>Développement de l'application – 10 points</b>	
<b>Respect des bonnes pratiques de développement</b> : indentation du code, commentaires, nommage des variables	3
<b>Respect des normes</b> : documentation, PSR-1 & PSR-2	3
<b>Utilisation de la programmation orienté objet au maximum.</b>	2
<b>L'application est sécurisée</b> : Accessibilité de l'application par mot de passe et respect du RGPD	2
<b>Fonctionnalités &amp; déploiement de l'application – 13 points</b>	
L'application est déployée sur un serveur et l'URL de l'application est fonctionnel	1
Les fonctionnalités de gestion de la clientèle sont présentes	2
Les fonctionnalités de gestion des ouvrages sont présentes	2
Les fonctionnalités de gestion des réservations/emprunts sont présentes	3
Les fonctionnalités de gestion des retours des ouvrages sont présentes	3
Les fonctionnalités de gestion de la partie administrateur sont présentes	2
<b>Livrables &amp; documentations – 7 points</b>	
<b>Documentation de conception de l'application</b> : le document est cohérent par rapport aux besoins exprimés par le client.	2
<b>Documentation de la base de données</b> : le dictionnaire de données et les règles de gestion sont présents, les schémas conceptuels sont cohérents, respect de la nomenclature choisie,	2
<b>Code source</b> : le code source est accessible via GIT	1
<b>Guide utilisateur</b> : le guide utilisateur est complet et clair	2
<b>Total</b>	<b>40</b>
<b>Points bonus : les fonctionnalités de gestion d'abonnement (annuel, mensuel ou à la carte) sont présentes</b>	<b>5</b>