

Atelier de professionnalisation SIO1



L'entreprise SLOOM

Mission 3 : Mise en place d'une application de gestion (partie 2)

L'application JAVA a été développée et est maintenant utilisée au quotidien.

Pour rappel, elle a pour but de permettre à des clients de contacter l'entreprise SLOOM, physiquement ou à distance par téléphone, afin de réserver une salle.

L'application permet également à un administrateur de SLOOM de gérer les salles, les tarifs, les réservations en cours...

Afin de permettre à des clients de pouvoir réaliser par eux-même leur propre réservation de salle, il a été décidé qu'une application de type WEB sera développée puis mise en place.

La base de données de ce site sera commune avec l'application JAVA développée précédemment lors de la partie 1 de cette mission 3.

Travail SLAM

Travail à rendre

Vous devrez déposer cette partie au plus tard le **mercredi 15 mai 2024 au soir minuit** sur Moodle, dans l'espace de dépôt prévu à cet effet. Vous devrez rendre :

- l'ordre de réalisation des fonctionnalités au format [groupeX_ordonnancement_taches.png](#)
- les cas d'utilisation textuels au format [groupeX_cas_d_utilisation.pdf](#)
- une image de vos maquettes au format [groupeX_maquettes.png](#)
- votre base de données au format [groupeX_bdd.sql](#)
- votre application web développée [groupeX_code_source.zip](#)

Les règles métiers

La réservation

Lorsqu'un client souhaite réserver une salle sur une période donnée, il accède au site web via le biais d'une URL.

Les clients doivent être en capacité de créer une demande de réservation via l'application WEB. Celle-ci devra être approuvée par un administrateur de chez Sloom, ceci depuis l'application JAVA.

Vous devez mettre en place un système d'envoi de mail :

- vers la boîte mail de l'administrateur, lorsqu'une nouvelle demande de réservation a été créée et doit être validée
- vers la boîte mail du client concerné, lorsque l'administrateur modifie l'état d'une réservation de «en attente» à «validée».

Fonctionnalités à développer

Partie WEB

- Créer un compte client (avec CAPTCHA)
- Se connecter à la plateforme web via un compte client
- Modifier les informations clientes (sauf raison sociale)
- Afficher les réservations liées au compte
- Afficher l'ensemble des salles disponibles pour une période et en fonction d'une capacité d'accueil
- Créer une nouvelle demande réservation.
- Annuler une demande de réservation

Partie JAVA

- Validation d'une demande de réservation par un administrateur.

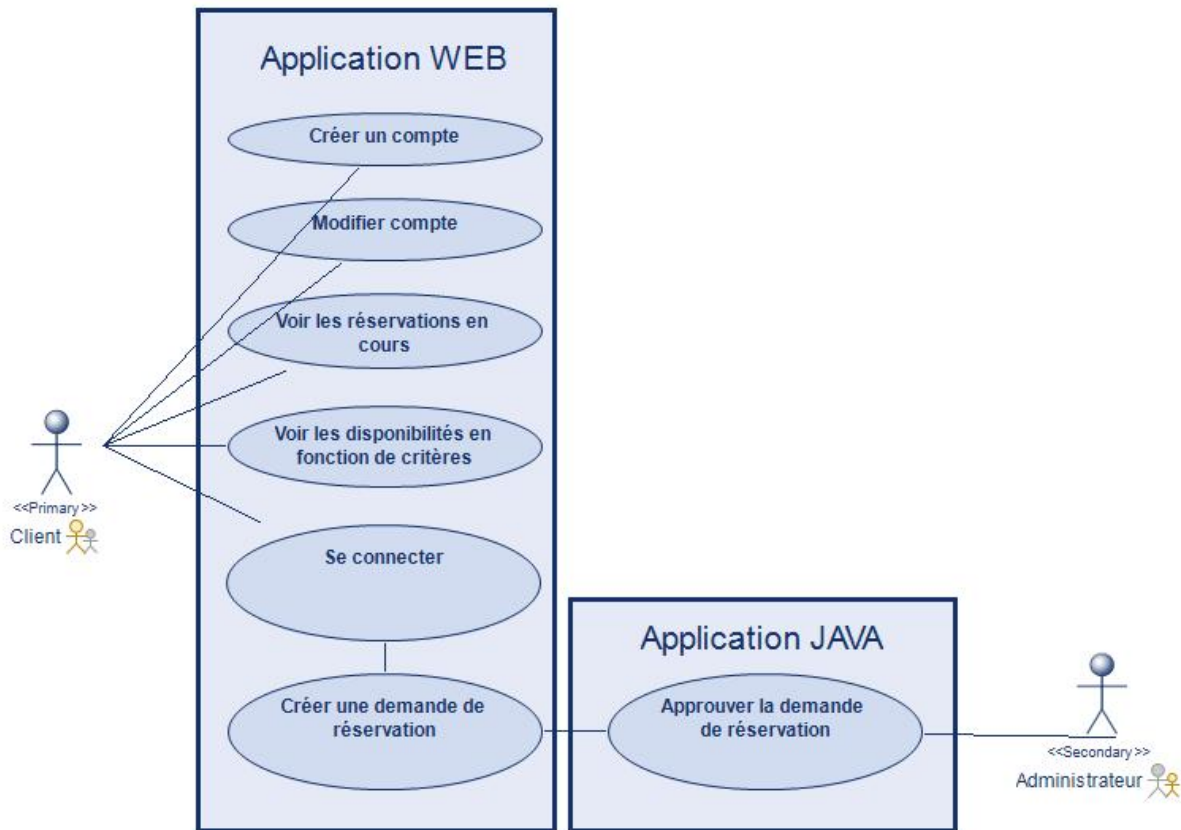
Partie commune

- Envoi d'un mail lors de la création puis validation d'une réservation en attente

Après avoir développé ce site, il est primordial qu'il soit interopérable avec l'application JAVA créé lors de la partie 1 de cette mission 3.

Afin de modéliser vos maquettes, vous êtes libres sur le choix de l'outil. Nous vous proposons celui-ci : [Whimsical](https://www.whimsical.com/).

Diagramme d'utilisation graphique



Organisation

Vous devrez vous organiser au sein du projet pour :

- Mettre en place des jeux d'essais au sein de la base
- Ordonnancer les fonctionnalités à réaliser en les priorisant
- Écrire les cas d'utilisation textuels nécessaires
- Réaliser le maquettage de l'application
- Développer l'application web puis adapter l'application JAVA

Vous ne pourrez commencer le développement de l'application que lorsque les maquettes auront été validées par l'un de vos enseignants.

Travail SISR

Vous devrez déposer cette partie au plus tard le **mardi 26 mars 2024** au soir à minuit sur Moodle, dans l'espace de dépôt prévu à cet effet.

Vous avez réussi à mettre en place un réseau fonctionnel au sein de SLOOM. Ce réseau étant désormais installé, vous allez devoir le sécuriser. C'est dans ce contexte que vous allez devoir réaliser les missions suivantes :

- Préparer un plan de sécurisation du réseau détaillé, proposant plusieurs solutions, avec divers types de pare-feu, etc. Ce plan devra aussi traiter des protocoles, des adresses IP, des ports, etc. Vous allez ensuite devoir présenter ce plan à un enseignant qui le validera ou non.

N'hésitez pas à communiquer avec vos collègues développeurs pour connaître quels protocoles doivent être autorisés.

- Installer votre solution pare-feu sur une machine virtuelle mise à votre disposition.
- Effectuer la configuration complète de ce pare-feu.

Répartition des groupes

| N° de groupe | Étudiants SLAM | Étudiants SISR |
|--------------|---|--------------------|
| 1 | Aidan Mansour Titouan Demeillez Tabere | Clément Ségrestin |
| 2 | Alex Le-Dreau Malo Bering Killian Morel | Marik Raynal |
| 3 | Nathan Assimba Mattéo Lemee | Hoïlid Zeghoubi |
| 4 | Léo Carboni Enzo Hedouin | Djibril Guemar |
| 5 | Illyes Mabrouk Jérémy Rouillard | Sacha Héricher |
| 6 | Mathis Kenler Elias El Atia Maxime Riviere-Mallet | Julien Gozlan |
| 7 | Allan Mont (et groupe 9) Hugo Mazain (et groupe 9) | Mael Poisson |
| 8 | Rayen Fetouri Lenny Duhaillier Lenny Mendy | Mael Pouliquen |
| 9 | Allan Mont (et groupe 7) Hugo Mazain (et groupe 7) | Nassim Ouaguenouni |