

Saadia Zakariyya

1SIO

Neuville Yann

Poly Eloi

Lacroux Loane

Spécifications **Fonctionnelles**

Sommaire

I. Description du projet.....	2
II. Modélisation UML.....	3
III. Ecran.....	6
IV. Base de données	10
V. Technique.....	12
VI. Planning	13

I. Description du projet

Le projet vise à développer une plateforme de regroupement de film, avec leurs réalisateurs, leurs acteurs, leurs notations.

Ce site sera divisé en plusieurs catégories.

- Inscription et connexion : Les utilisateurs pourront créer, se connecter à des comptes afin d'accéder à la plateforme
- Onglet recherche : Les utilisateurs pourront rechercher directement les films depuis une barre de recherche.
- Contenu : Les utilisateurs auront accès aux descriptifs des films, leurs notations ainsi que des informations tels que les acteurs, réalisateurs.
- Ajouter des films : Les administrateurs auront la capacité d'ajouter, modifier ou supprimer des films ainsi que leurs descriptifs.

Les administrateurs auront accès à des parties en plus, que les visiteurs n'auront pas.

Le projet sera développé par une équipe de 4 personnes. Il y aura 2 développeurs qui s'occuperont de l'arrière du site, de son bon fonctionnement, des maintenances à faire.

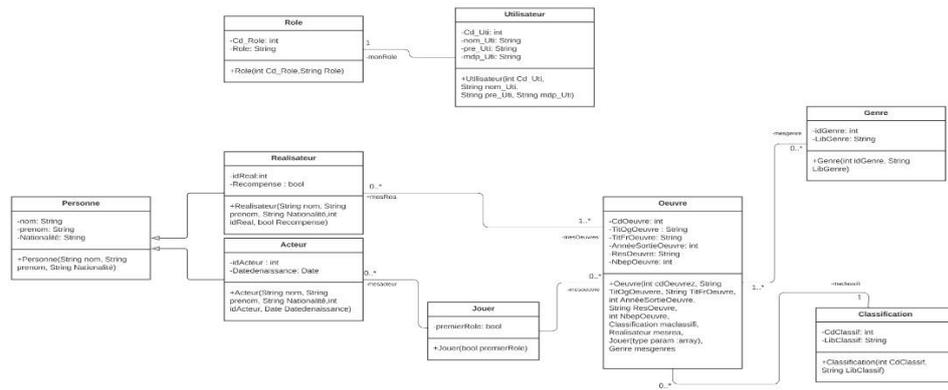
1 développeur s'occupera du design du site web.

Enfin, le dernier développeur devra s'occuper de la partie authentification du site, ainsi que gérer la base de données.

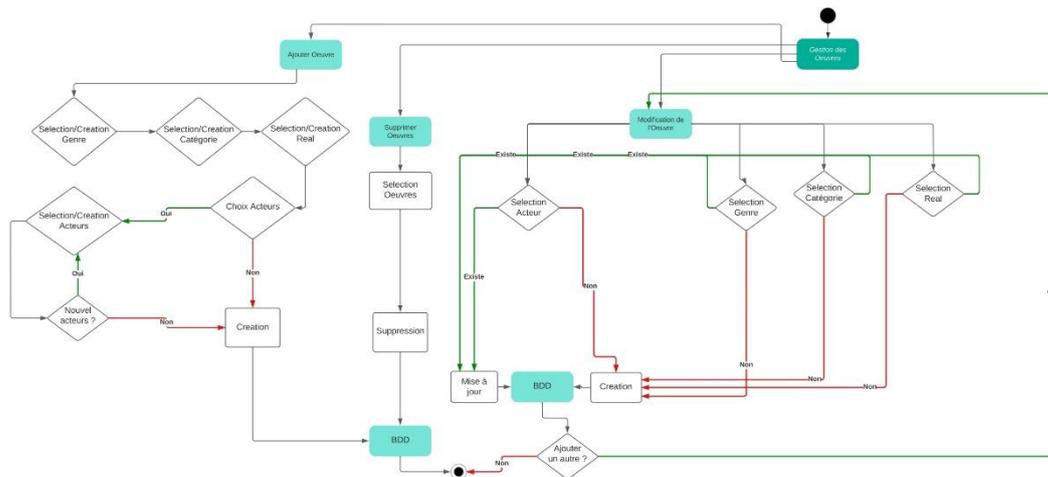
II. Modélisation UML

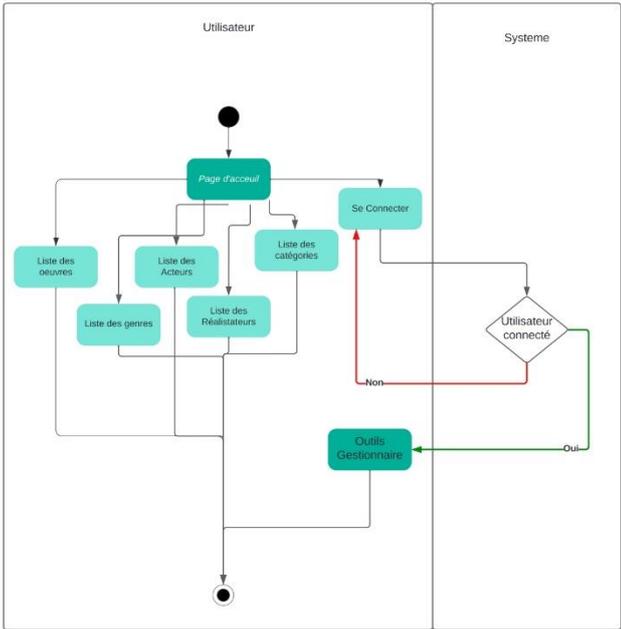
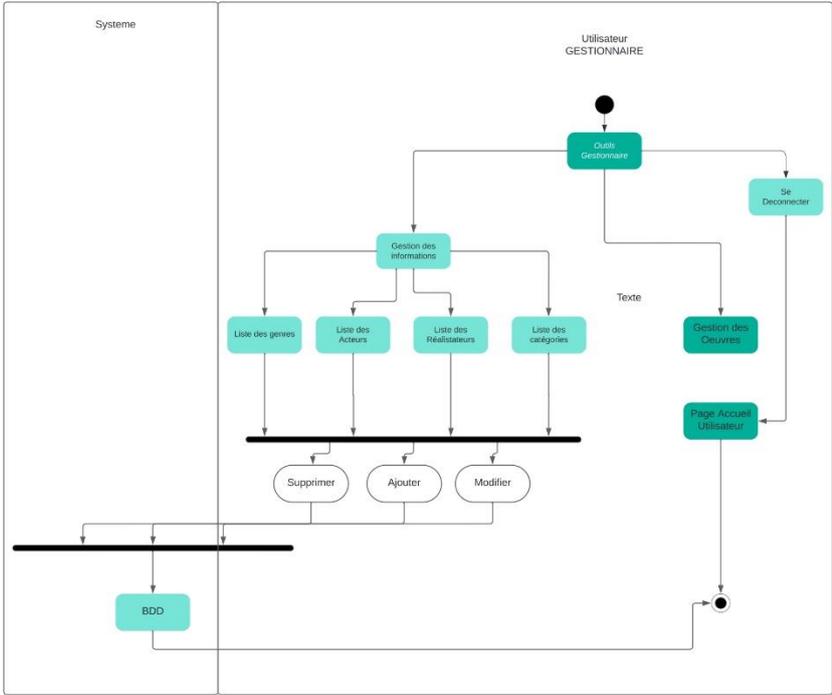
Pour ce projet, une modélisation en amont doit être effectuée avec les liens entre les classes.

Voici le diagramme UML que nous utiliserons pour ce site web.



Voici le diagramme d'activité :

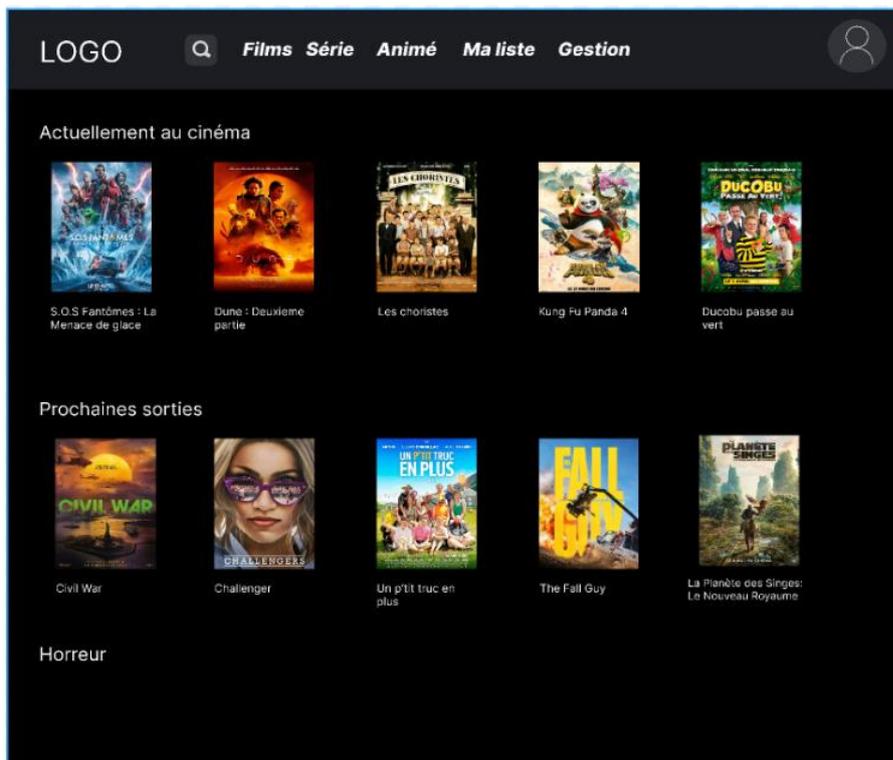




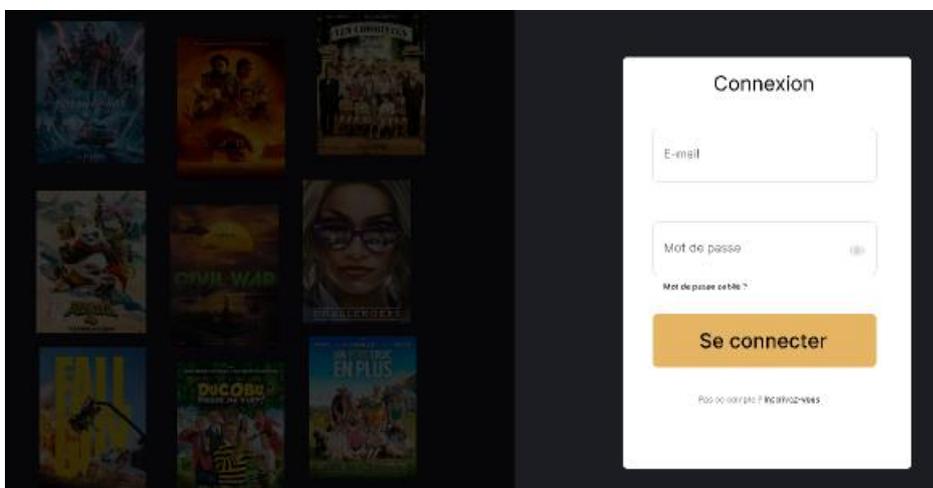
III. Ecran

Pour ce site web, nous utiliserons un fond noir, avec les textes en blanc et le logo du site sur la gauche. Voici notre maquette :

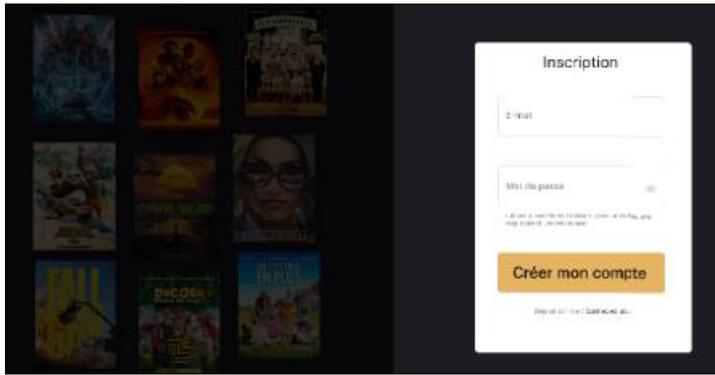
Page d'accueil



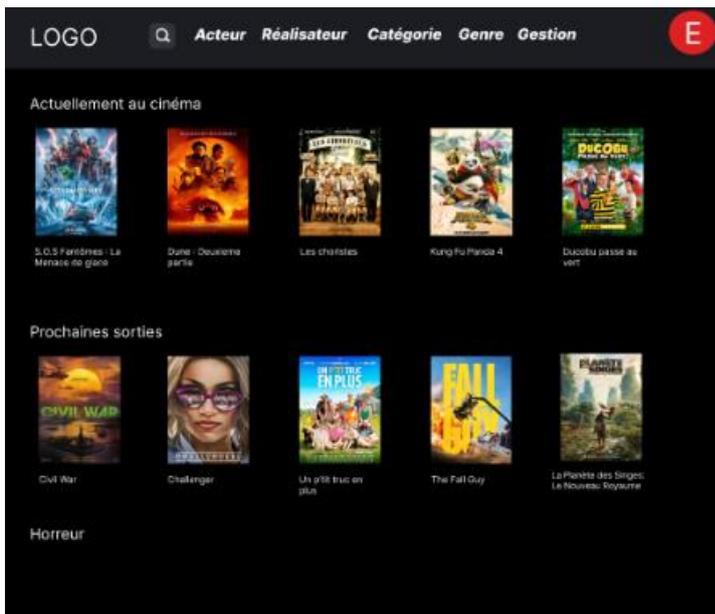
Page d'authentification :



Page création compte :



Page accueil une fois connecté :



Page d'ajout d'un film :



Page de suppression et modification des films :

Modifier

Titre du film

Durée

Date de sortie

Réalisateur

Ajouter un nouveau réalisateur

Synopsis

Acteurs

Tom Cruise

Ajouter un nouvel acteur

Genre

Comédie

Aventure

Horreur

Animation

Action

Science fiction

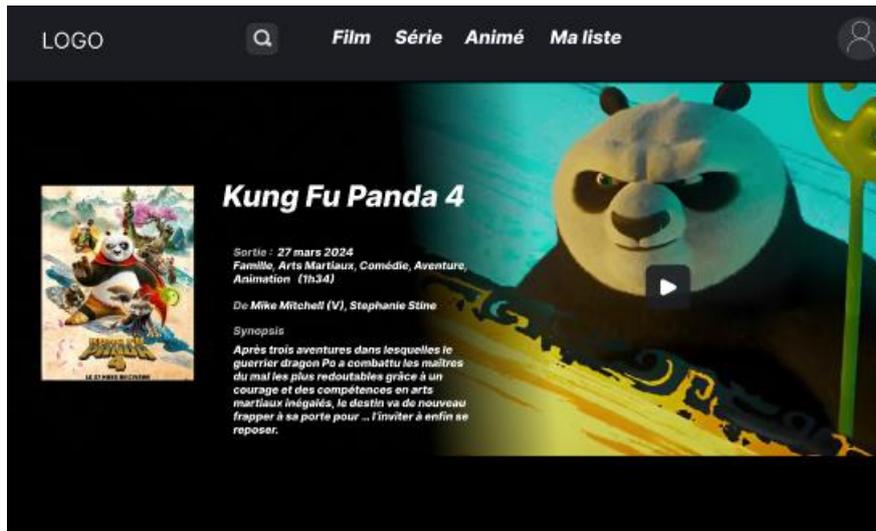
Fantastique

Thriller

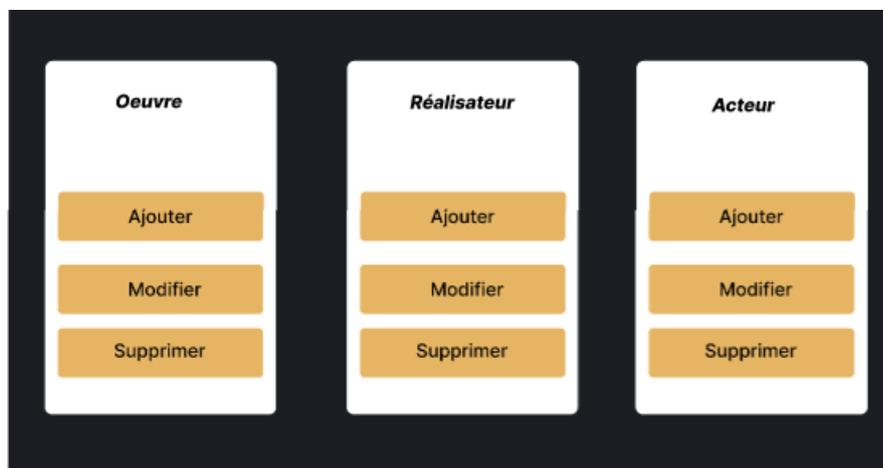
Modifier



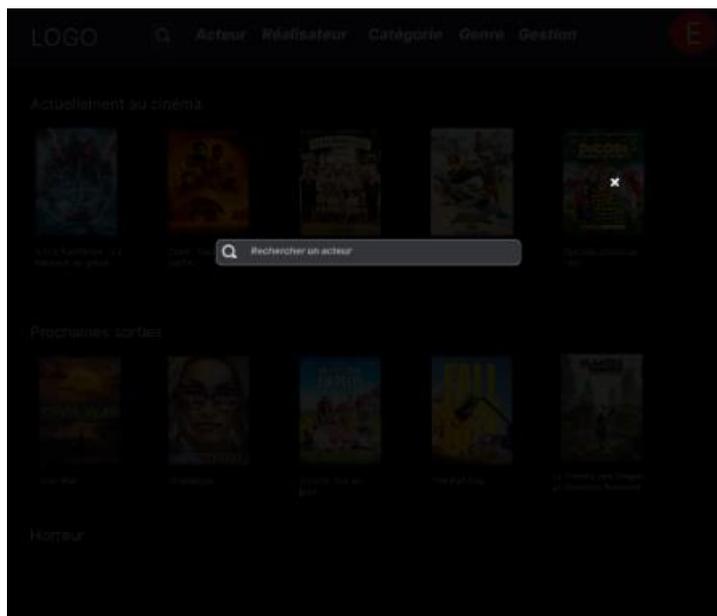
Vue d'un film :



Ajoutez modifier ou supprimer un réalisateur, une œuvre ou un acteur :



Recherche d'un film :



IV. Base de données

Nous utiliserons une base de donnée qui permettra de stocker les informations des films, leurs noms, images etc...

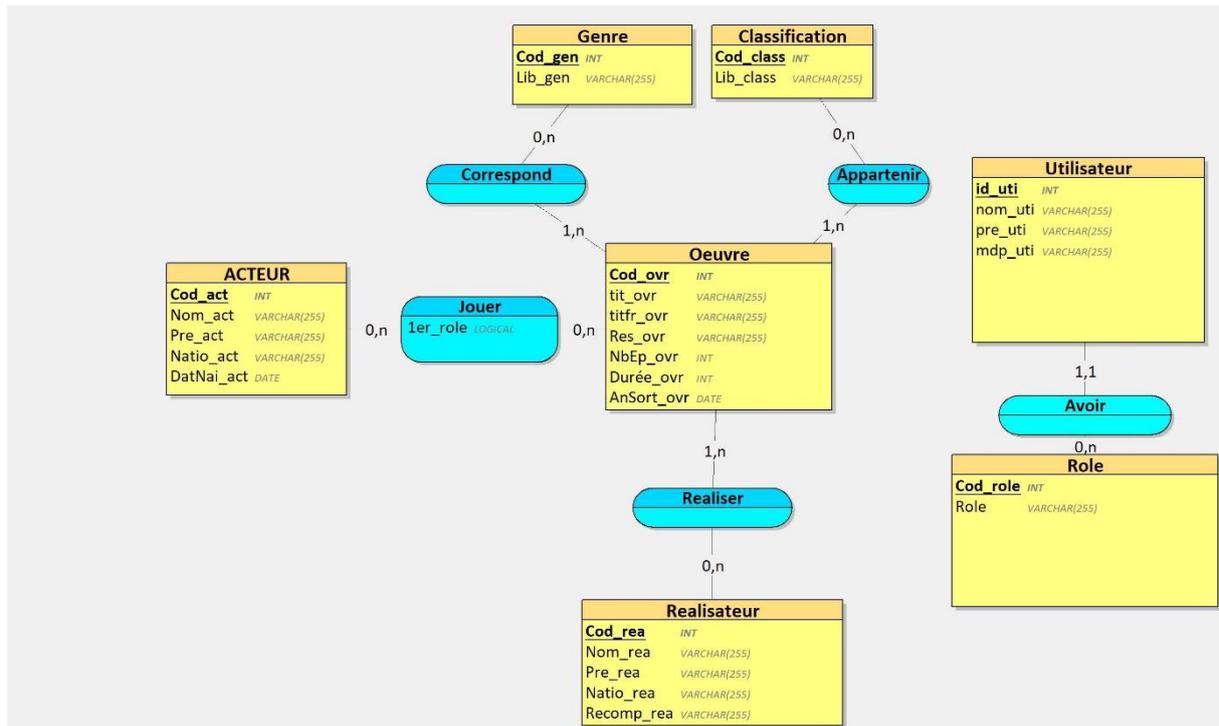
Pour cela, nous avons tout d'abord commencé par créer le dictionnaire de donnée.

Dictionnaire de données

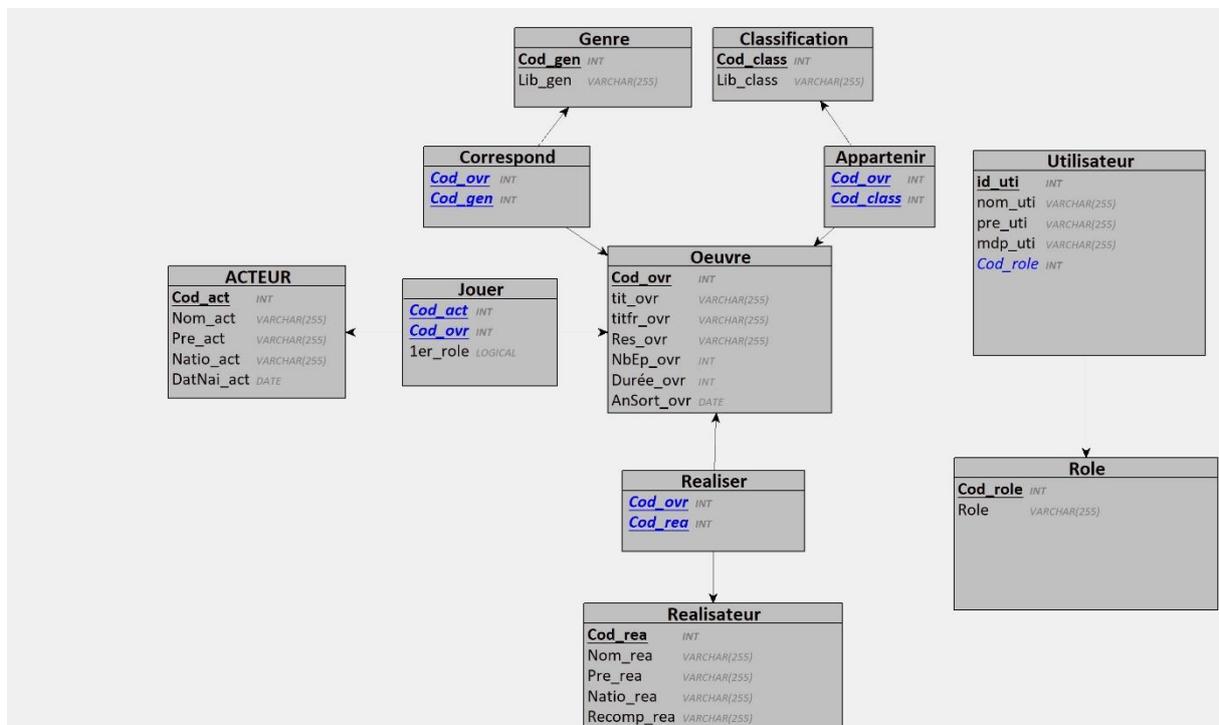
Description de l'information	Code	Type	Taille	E/C
Code acteur	cod_act	Numérique	15	Entité
Nom de l'acteur	nom_act	Alphanumérique	50	Entité
Prénom de l'acteur	pre_act	Alphanumérique	50	Entité
Nationalité de l'acteur	natio_act	Alphanumérique	50	Entité
Date de Naissance de l'acteur	dateNai_act	Date		Entité
Age de l'acteur	age_act	Numérique	2	Calculé
Codification de l'œuvre cinématographique	cod_ovr	Alphanumérique	15	Entité
Titre original de l'œuvre cinématographique	tit_ovr	Alphanumérique	255	Entité
Titre français de l'œuvre cinématographique	titfr_ovr	Alphanumérique	255	Entité
Année de sortie de l'œuvre cinématographique	anSort_ovr	Numérique	255	Entité
Résumé de l'œuvre cinématographique	Res_ovr	Alphanumérique	255	Entité
Nombre d'épisodes de l'œuvre cinématographique	nb_Ep_ovr	Numérique	5	Entité
Durée de l'œuvre cinématographique	duree_ovr	Numérique	4	Entité
Premier rôle	1er_role	Booléen		Entité
Code de classification de l'œuvre cinématographique	code_class	Numérique	15	Entité
Libellé de classification de l'œuvre cinématographique	lib_class	Alphanumérique	100	Entité
Code de genre de l'œuvre cinématographique	code_gen	Numérique	15	Entité
Libellé du genre de l'œuvre cinématographique	lib_gen	Alphanumérique	100	Entité
Code du réalisateur	cod_rea	Numérique	15	Entité
Nom du réalisateur	nom_rea	Alphanumérique	50	Entité

Description de l'information	Code	Type	Taille	E/C
Prénom du réalisateur	pre_rea	Alphanumérique	50	Entité
Nationalité du réalisateur	natio_rea	Alphanumérique	50	Entité
Récompense du réalisateur (en a-t-il déjà eu)	recomp_rea	Booléen		Entité
Identifiant de l'utilisateur	id_uti	Numérique		Entité
nom de l'utilisateur	nom_uti	Alphanumérique	50	Entité
prénom de l'utilisateur	pre_uti	Alphanumérique	50	Entité
Mot de passe de l'utilisateur	mdp_uti	Alphanumérique	100	Entité
Code du role	cod_role	Numérique	15	Entité
Role	Role	Alphanumérique	50	Entité

Une fois le dictionnaire de donnée créée, nous avons modéliser Le Modèle Conceptuel de donnée (mcd) qui nous permet de visualiser les différentes relations entre les tables :



Afin de pouvoir déterminer les différentes clé primaire, nous avons utilisé un Modèle Logique de donnée (MLD) :



Une fois que nous avons créer tout ça, nous avons commencé le script de création de base de données. En voici un extrait :

```
CREATE TABLE OEUVRE (  
    Cod_ovr INT PRIMARY KEY,  
    tit_ovr VARCHAR(255),  
    titfr_ovr VARCHAR(255),  
    AnSort_ovr INT,  
    Res_ovr VARCHAR(255),  
    Nb_Ep_ovr INT,  
    Duree_ovr INT  
);  
  
CREATE TABLE CLASSIFICATION (  
    Code_Class INT PRIMARY KEY,  
    Lib_Class VARCHAR(255)  
);  
  
CREATE TABLE GENRE (  
    Cod_gen INT PRIMARY KEY,  
    Lib_gen VARCHAR(255)  
);
```

V. Technique

Pour ce projet, il y aura des langages de programmation qui seront utilisés.

En premier temps, nous utiliserons du PHP afin de faire fonctionner le site et en le rendant dynamique. Nous rajouterons une barre de recherche grâce au PHP.

Le PHP nous permettra de gérer la connexion avec la base de données.

La version du PHP que nous utiliserons est le 8.0.31.

Ensuite, il y aura du HTML/CSS pour le design du site web, avec du JavaScript pour y ajouter des effets tels que des pop-up.

Il y aura également du SQL pour gérer la base de données. Cela permettra de gérer les données des visiteurs et des administrateurs ainsi que les films.

Nous utiliserons wamp pour pouvoir simuler le site web en local et nous utiliserons LucidChart afin de faire le diagramme de classe que nous utiliserons pour le site web.

VI. Planning

Une avant vue du planning et de la répartition. Ce planning évoluera au fil du temps.

