

Sujet d'épreuves des Finales Nationales de la 47^e Compétition des Métiers

MÉTIER N°09 SOLUTIONS LOGICIELLES EN ENTREPRISE

Module 3

Soumis par :

Paul NGO, Expert WorldSkills France

Briac DELAIGUE, Expert Adjoint WorldSkills France

TABLE DES MATIERES

PRESENTATION DU MODULE 3	2
INTRODUCTION	2
CONTENU	2
CONSIGNES	3
INSTRUCTIONS AUX COMPETITEURS	3

PRESENTATION DU MODULE 3

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE	3 heures 30
DIFFUSION DU SUJET	Découvert le jour de la compétition

INTRODUCTION

Lyon Lumières est une plateforme qui permet aux voyageurs du monde entier de louer les meilleures maisons, appartements ou villas, à Lyon et dans son agglomération, correspondant à la charte de la Smart City.

Dans ce module, la MOA demande une application Web qui aiderait les clients à trouver des biens au bon endroit et à réserver pour la période désirée. Vous recevrez les schémas et les données initiales requises dans ce document.

CONTENU

Ce projet comprend les documents/fichiers suivants :

1. 47FNAT_09_SolutionLogicielles_Module3.pdf (Instructions du module 1)
2. Documentation API Module 3

CONSIGNES

- Cohérence dans l'utilisation du guide de style fourni tout au long du développement.
- Tous les modules logiciels requis doivent avoir des messages de validation et d'erreur.
- Ajouter une barre de défilement si le nombre d'enregistrements d'une liste ou d'un tableau ne tient pas dans la zone de formulaire. Masquez les barres de défilement si tout le contenu peut être affiché dans la zone.
- Le format de date standard, conforme à la norme ISO, est DD/MM/AAAA
- Tout formulaire doit être affiché au centre de l'écran.
- La légende des boutons Supprimer et Annuler doit être en rouge pour éviter les accidents et être en accord avec guide de style.
- La gestion du temps est essentielle au succès du projet, on s'attend donc à ce que tous les livrables soient complet et opérationnel à la livraison
- L'application doit être conçue pour traiter toutes les demandes de données via une API qui vous sera fourni.
- Les mockup à implémenter doivent servir d'inspiration et peut être amélioré. Le candidat sera évalué sur sa capacité à fournir une interface intuitive qui peut aller au-delà de celle proposée. En cas d'incohérence entre le mockup et le texte descriptif des besoins, c'est la description textuelle qui fait foi.
- L'interface utilisateur doit être implémentée sur une plateforme web autorisé et ne sera acceptée et testée que sur le navigateur Chrome.
- La DSI demande de fournir un fichier Readme.txt sur le bureau Windows de votre VM pour exécuter l'application sans avoir à ouvrir l'IDE












INSTRUCTIONS AUX COMPETITEURS

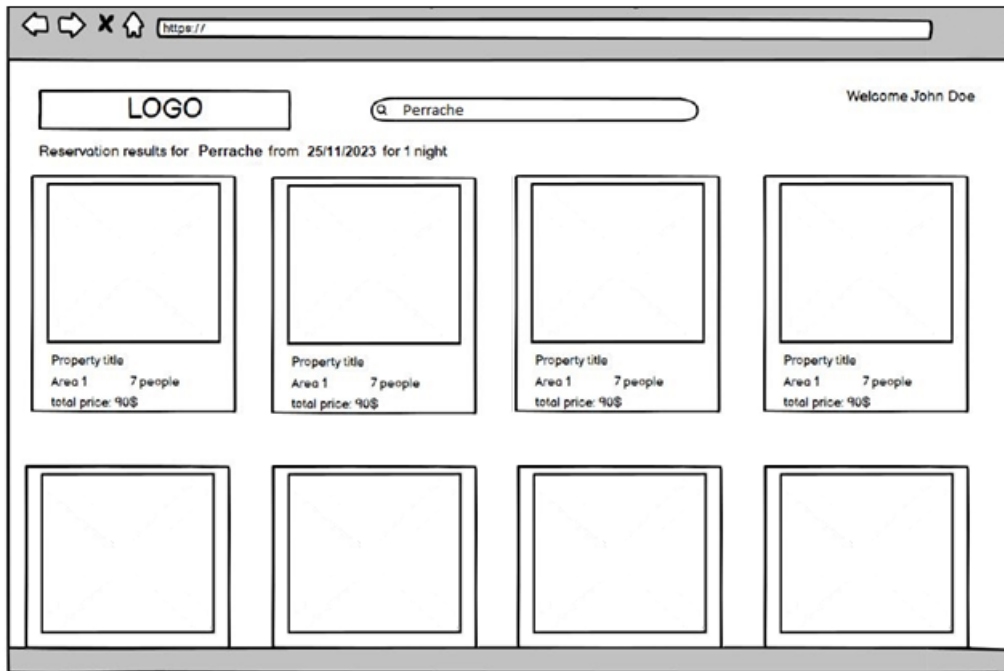
3.1. BASE DE DONNÉES

Conformément aux instructions de la MOA, la structure de la base de données fournie pour cette section ne peut pas être modifiée. Cela inclut la suppression de tables, l'ajout ou la suppression de champs dans les tables ou la modification de leurs types de données.

En raison des contraintes de temps, dans le cadre de la compétition, de nombreuses fonctionnalités ont été limitées et la réservation est effectuée dans la zone de Perrache.

Pour aider à mieux percevoir la structure de la base de données, les concepteurs fournissent un diagramme entité-relation (ERD).

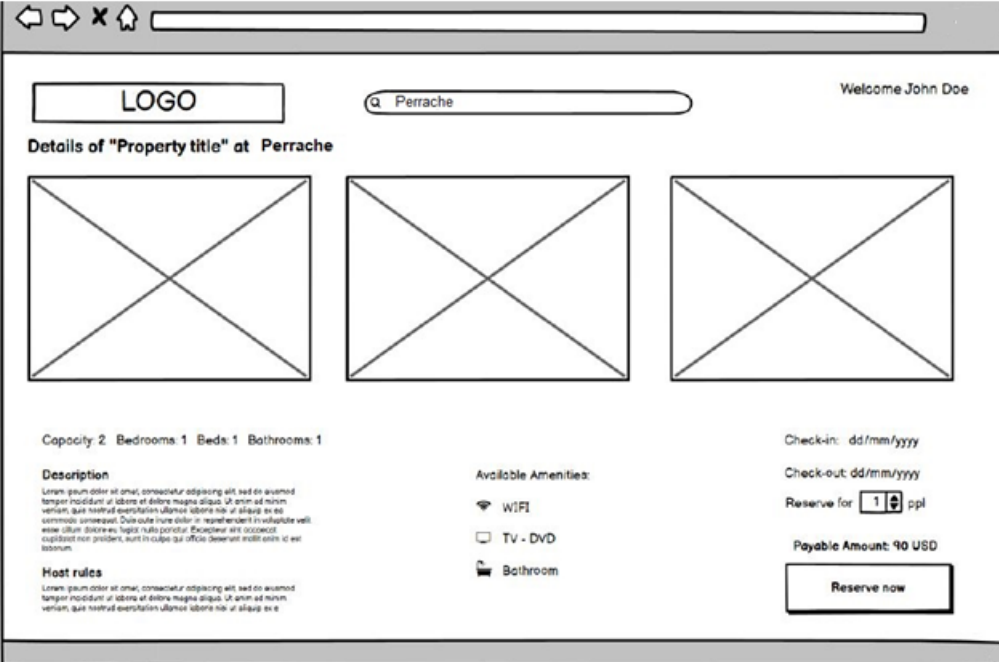
TYPE	TITLE	DESCRIPTION
 Table	Bookings	<i>Les informations de réservation pour les annonces</i>
 Table	BookingDetails	<i>Les informations sur les détails de la réservation pour chaque nuit</i>
 Field	isRefund	<i>Indique si la réservation a été annulée et remboursée (true)</i>
 Table	CancellationPolicies	<i>Les informations sur les politiques d'annulation</i>
 Table	CancellationRefundFees	<i>Lorsque le client choisit d'annuler, les informations sur les frais d'annulation et les déductions</i>
 Table	ItemPrices	<i>Les informations sur les prix de chaque propriété et leurs politiques d'annulation</i>
 Table	Coupons	<i>Les informations sur les coupons de réduction et leurs taux spécifiques</i>
 Table	DimDates	<i>Ensemble de date qui permettra d'analyser différentes périodes.</i>
 Field	isHoliday	<i>Indique si la date en question est un jour férié ou non.</i>
 Table	Transactions	<i>Les informations sur les transactions financières pour chaque réservation</i>
 Table	TransactionTypes	<i>Indique si la transaction est un dépôt ou un retrait.</i>



3.2. CREER UNE PAGE DE RESULTAT DE RESERVATION

Il s'agit du formulaire initial lors de l'ouverture de la page web. Voici une description des fonctionnalités fournies par cette page :

- À des fins de démonstration, l'utilisateur numéro 3 de la table des utilisateurs est sélectionné comme individu essayant de faire une réservation. Un message de bienvenue avec son nom complet doit être affiché.
- Par défaut, les résultats de recherche pour la zone "Perrache" sont affichés au client
- Placez le logo et la zone de recherche à un endroit approprié sur la page.
- La liste des résultats de recherche doit comporter les éléments suivants :
 - Si la propriété a des images associées dans la base de données, l'une d'entre elles doit être sélectionnée au hasard et affichée. Sinon, le fichier "default.jpg" est utilisé comme image.
 - Le titre ou le nom de la propriété doit être affiché en gras.
 - Le nom de la zone de la propriété doit être inclus dans la liste.
 - La capacité de chaque propriété doit également être affichée au client
 - Le prix pour chaque propriété doit être affiché.
- En cliquant sur chaque résultat affiché dans la liste, le client est dirigé vers le formulaire 3.3 où il peut voir les détails de la propriété sélectionnée.

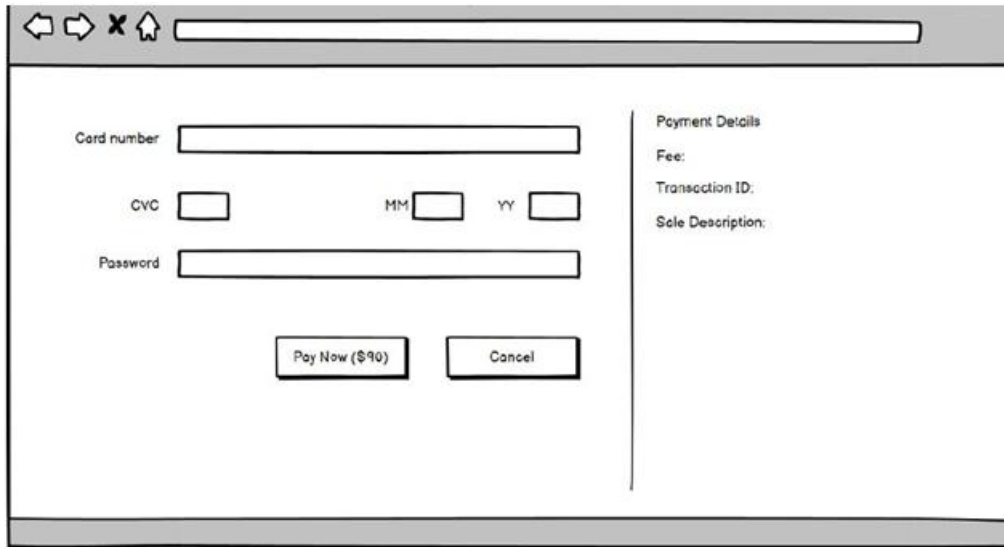


3.3. PAGE DES DETAILS DE LA PROPRIETE

Cette page permet au client de consulter tous les détails d'une propriété, de consulter les prix en fonction de leurs dates, puis de réserver.

Voici une description des fonctionnalités fournies par cette page :

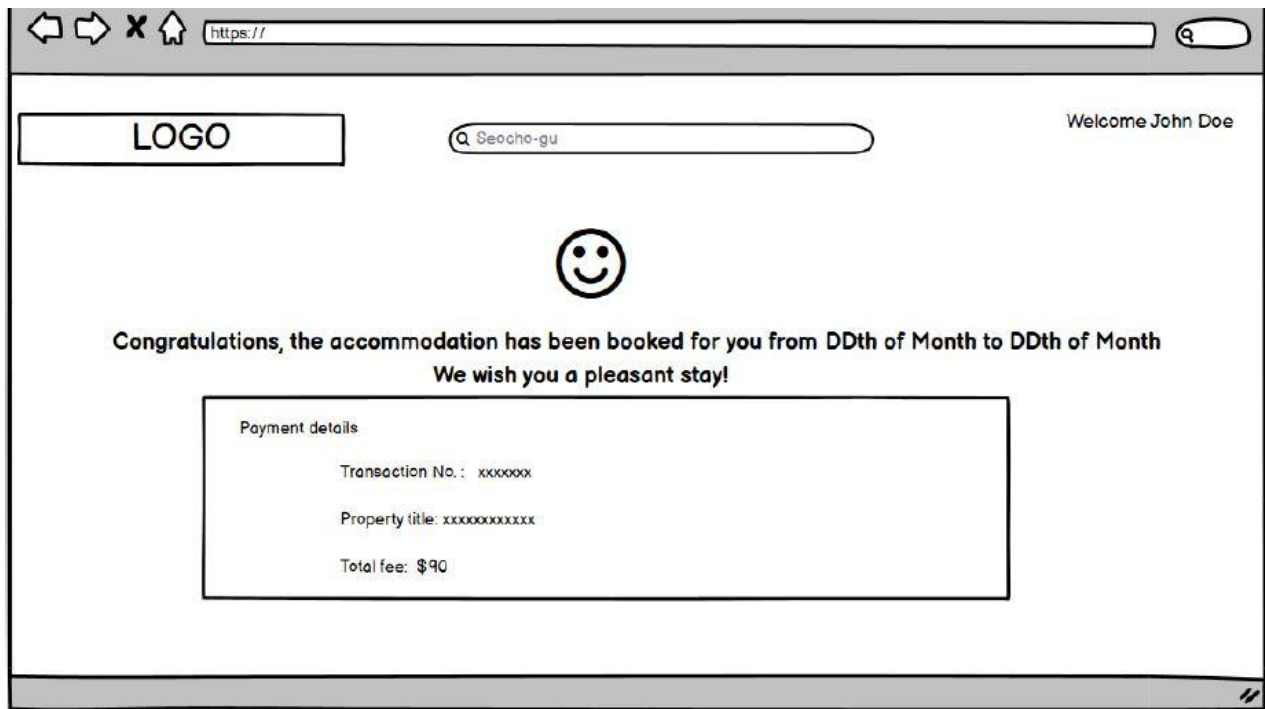
- À des fins de démonstration, l'utilisateur numéro 3 de la table des utilisateurs est sélectionné comme individu essayant de faire une réservation. Un message de bienvenue avec son nom complet doit être affiché.
- Placez le logo et la zone de recherche à un endroit approprié sur la page
- Le titre de la propriété et la zone où elle se trouve doivent être placés en haut de la page avec une taille qui les met en évidence.
- Si des images de la propriété sont disponibles dans la base de données, placez-les avec un espace minimal de 5 pixels entre elles. La taille maximale des images affichées ne doit pas dépasser 290 pixels de largeur et 210 pixels de hauteur. Les images ne doivent pas être déformées ou altérées.
- Les détails de l'annonce, c'est à dire la capacité, le nombre de chambres, de lits, de salles de bains, la description, les règles définies par le propriétaire/gestionnaire, ainsi que les équipements disponibles, doivent être affichés sur la page.
- Le client peut ensuite sélectionner les dates d'arrivée et de départ, et procéder à la sélection du nombre de personnes pour lesquelles il souhaite réserver. Cette valeur doit être inférieure à la capacité de la propriété.
- Le client doit voir le montant total de la réservation,
- Placez un bouton intitulé "Réserver maintenant" pour que le client puisse finaliser la réservation. Cela le dirigera vers la page de paiement documentée dans la section 3.4.



3.4. PAGE DETRAITEMENT DES PAIEMENTS

Le client peut utiliser cette page pour effectuer le paiement de sa réservation. Cette page doit interagir avec une API documentée dans l'annexe fourni. En utilisant l'API, le client devra suivre ces trois étapes :

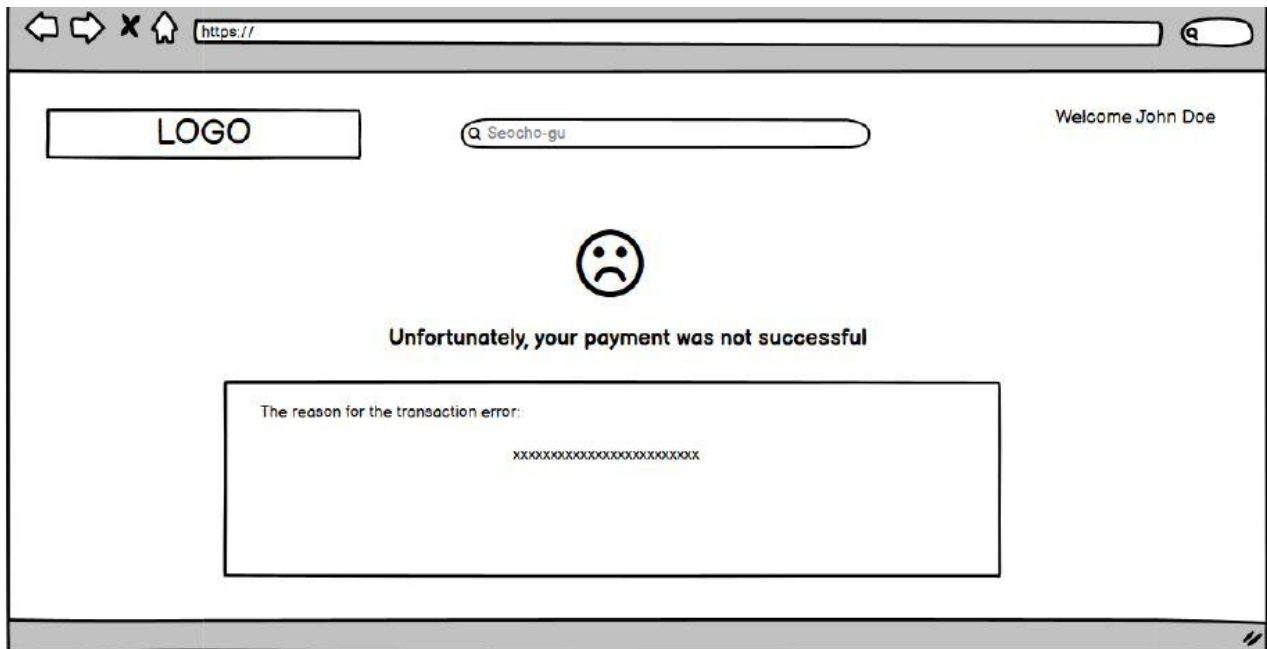
- Demander un jeton (token) à l'API.
- Envoyer le jeton (token) avec les détails et la description de la commande à l'API.
- Une fois que l'API vérifie et termine le traitement du paiement, elle renverra le client vers le site web avec les résultats du paiement comme décrit dans la section 3.5 ou 3.6 de ce document.
- En cas de paiement réussi selon l'API, les résultats sont affichés au client sur une page détaillée comme décrit dans la section 3.6 de ce document.
- En cas de paiement non réussi, les résultats sont affichés au client sur une page détaillée dans la section 3.6 de ce document.



3.5. PAGE DE PAIEMENT REUSSI

Lorsque le paiement est effectué avec succès, la réservation est marquée comme terminée dans la base de données. Voici une description du contenu de cette page :

- À des fins de démonstration, l'utilisateur numéro 3 de la table des utilisateurs est sélectionné comme individu essayant de faire une réservation. Un message de bienvenue avec son nom complet doit être affiché.
- Placez le logo et la zone de recherche à un endroit approprié sur la page
- Placez une icône sur la page indiquant que le paiement a été effectué avec succès.
- Le titre de la page qui indique "Congratulations, the accommodation has been booked for you from DDth of Month to DDth of Month. We wish you a pleasant stay !" doit être placé en haut de la page avec une mise en forme en gras pour souligner son importance.
- "DDth of Month" doit être remplacé par le jour à deux chiffres et les 3 premières lettres du mois des dates d'arrivée et de départ de la réservation.
- les détails de paiement pour la réservation, avec le numéro de transaction, le libellé de la propriété et le montant payé.



3.6. PAGE DE PAIEMENT ECHOUÉ

Lorsque le paiement ne s'effectue pas correctement, la réservation est marquée comme annulée dans la base de données. Voici une description du contenu de cette page :

- À des fins de démonstration, l'utilisateur numéro 3 de la table des utilisateurs est sélectionné comme individu essayant de faire une réservation. Un message de bienvenue avec son nom complet doit être affiché.
- Placez le logo et la zone de recherche à un endroit approprié sur la page
- Placez une icône sur la page indiquant que le paiement a échoué.
- Le titre de la page qui indique "Unfortunately your payment was unsuccessful" doit être placé en haut de la page avec une mise en forme en gras pour souligner son importance.
- La raison de l'échec de la transaction doit être affichée au client.