

MAC 1ère année Projet de Bases de Données

1 Vue d'ensemble

1.1 Sujet

2012 arrive à grands pas, et la population mondiale est prise d'une frénésie de quête du sens de la vie. Afin de ne pas quitter cette terre sans avoir répandu la bonté et l'amour autour d'eux, de nombreux internautes recherchent un équilibre harmonieux dans leurs relations humaines.. et dans leurs familles... Vous allez pouvoir leur permettre de n'oublier personne dans cette rédemption, grâce à votre idée géniale : Les Réseaux Sociaux Familiaux et Kharmiques. L'idée est de mélanger le concept de réseau social, et de recherche généalogique. Les internautes peuvent s'inscrire dans votre site. Ils peuvent y construire leur arbre généalogique. Mais aussi communiquer entre eux. Parents, amis. Et ceux-ci rempliront à leur tour leur arbre généalogique. Et ainsi de suite. Et peut être se découvrir des ancêtres communs, inscrites sur le site... Tout cela pour préparer le grand départ de 2012, et être en paix avec soi même, et les siens. Et si cette fin n'arrivait pas, le message d'amour familiale sublimé par votre concept pourrait vous valoir un beau paquet de millions de dollars (chantage pour empêcher la publication des ridicules derniers messages plein d'amour, coming-out variés, révélation d'enfants cachés, pubs, abonnements, rackets divers, etc etc...)

1.2 Logistique

Ce projet est à réaliser par groupes de quatre étudiants max. Aucun monôme ni aucun groupe de plus de quatre étudiants ne seront tolérés. Vous devrez me communiquer la composition des groupes pour le vendredi 16 avril 2011 au plus tard.

2 Description de l'application

2.1 Organisation

2.1.a Modularité

Tout d'abord, votre application devra être la plus modulaire possible : il est hors de question de répéter inutilement dans plusieurs pages du code qui pourrait être factorisé (un menu qui serait présent sur toutes les pages, par exemple...) ; il est alors préférable de répartir les éléments en différents modules et d'y faire ensuite appel au besoin.

2.1.b Compatibilités

Votre code devra respecter les standards (XHTML, utilisation de CSS). Le code

devra être commenté . Vous pouvez vous aventurer sur le terrain de l'HTML 5. Pas de Flash, par contre.

2.2 Fonctionnalités

Votre application devra obligatoirement comporter une page d'accueil, et offrira une gestion minimale des comptes utilisateurs :

- Permettre à un visiteur de s'inscrire.
- Permettre à un utilisateur inscrit de s'identifier/se déconnecter.
- Permettre à un utilisateur connecté d'accéder à ses informations personnelles, et au besoin de les mettre à jour.
- Permettre à un utilisateur inscrit de se désinscrire.

N'oublions pas la vocation spirituelle de notre application : *L'expansion du Karma*. Votre application permettra donc également :

- de saisir, modifier, et afficher son arbre généalogique.
- de rechercher d'autres utilisateurs.
- de demander à un autre utilisateur de devenir son 'lien kharmique'.
- d'accéder à son propre arbre généalogique, et aux arbres de ses propres amis.

Enfin, une interface spécifique permettra éventuellement à l'administrateur d'effectuer diverses tâches de maintenance et de modération.

N'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination. Toute fonctionnalité supplémentaire sera la bienvenue... Par exemple, essayer de rendre compte du positionnement dans le temps des différentes existences.. Puis offrir des repères temporels, en affichant et situant des événements clés dans l'arbre (« *Homme sur la lune* », « *Invention de l'Internet* », « *Naissance de Johnny Halliday* »...)..

3 Evaluation

3.1 Rapport

Vous aurez à rédiger un rapport d'une quinzaine de pages max. Devront y figurer :

- Les choix concernant la répartition du travail au sein du groupe.
- Une description des différentes phases de la conception de votre application.
- La structure de votre base de données (n'oubliez pas d'y faire figurer les différents diagrammes).
- Une description des fonctionnalités implémentées.
- Les problèmes rencontrés, etc...

N'hésitez surtout pas à illustrer vos propos par des schémas et des captures d'écran...

3.2 Soutenance

Ce projet donnera également lieu à une soutenance de vingt minutes : environ quinze minutes de présentation, suivies de cinq minutes de questions. Votre application devra pouvoir être testée en ligne lors de la soutenance, prévoyez donc l'insertion à l'avance de quelques données d'essai dans votre base...

3.3 Rendu

Pour au plus tard exactement une semaine avant la soutenance (date qui vous sera communiquée ultérieurement), chaque groupe devra envoyer à l'adresse suivante : cherrier@univ-mlv.fr

une archive contenant :

- L'intégralité du code source de votre application.
- Une exportation de votre base de donnée au format SQL, permettant de recréer facilement celle-ci, avec quelques données de test.
- Votre rapport au format PDF.
- Tout autre document qui vous paraîtrait utile...