

GUENAT Vincent

BADENS Florian

BANQUET Charles

DAUD Alexandra

AACHA Emmanuel

# **BidBay : Cahier des charges**

**Projet Web – PHP – BDD**



# **I. Introduction/Présentation**

## **A) Présentation du sujet :**

BidBay est un site de ventes aux enchères en ligne, dédiés a mettre en compétition plusieurs utilisateurs pour l'acquisition d'un objet après un temps imparti fixé par le vendeur.

## **B) Définition mots clés :**

De manière à être sûr que l'ensemble des acteurs du projet communiquent de la même manière, voici un lexique des mots employés et de leurs acception dans le cadre du projet.

- **Objet** : un objet est un bien mis en vente par un utilisateur à un prix de départ et disposant d'un certain temps pendant lequel les autres utilisateurs peuvent enchérir sur ce bien afin de l'acquérir.
- **Enchère** : une enchère est une somme d'argent proposée par un utilisateur pour acheter un objet.
- **Administrateur** : un administrateur est un superutilisateur, c'est-à-dire qu'il dispose de droits que n'ont pas les utilisateurs normaux.
- **Utilisateur** : un utilisateur est une personne inscrite sur le site BidBay. De ce fait, les non-utilisateurs sont les personnes qui ne sont ni utilisateurs ni administrateurs.

## **C) Systèmes comparables :**

Il existe déjà sur internet des sites ayant les même fonctionnalités que BidBay. Parmi ces sites nous pouvons citer :

- Ebay
- Chronogold

## **II. Profils/Rôles d'utilisateurs**

Toutes les personnes disposant de la majorité légale sont à même de s'inscrire sur BidBay. Ils deviennent dès lors des utilisateurs.

Un utilisateur peut mettre en vente un objet ou enchérir sur un objet. Il dispose également d'un profil sur lequel il peut faire figurer diverses informations comme un numéro de téléphone ou une adresse mail. Tout les utilisateurs ont les mêmes droits et seuls les administrateurs disposent de droits à leurs égards.

Les non-utilisateurs ne disposent que d'un droit d'observation sur le site et les profils des différents utilisateurs.

### **III. Fonctionnalités**

Les différentes fonctionnalités du site pour les non-utilisateurs sont les suivantes :

- afficher la page d'accueil
- faire une recherche par catégories
- faire une recherche d'objet
- voir un profil utilisateur
- signaler un objet
- signaler un utilisateur
- s'inscrire

Un utilisateur dispose des même fonctionnalités qu'un non-utilisateurs plus celles listées ci-dessous :

- avoir une page de profil
- modifier les informations de sa page de profil
- mettre en vente un objet
- supprimer la mise en vente d'un objet dont il est le vendeur
- enchérir sur un objet
- se connecter / se déconnecter
- noter un objet
- noter un vendeur
- payer en ligne pour un objet dont il a gagné l'enchère

Enfin, les administrateurs ne disposent que de tout les droits des autres catégories ainsi que de ceux listés ici :

- supprimer un compte utilisateur
- supprimer la mise en vente d'un objet

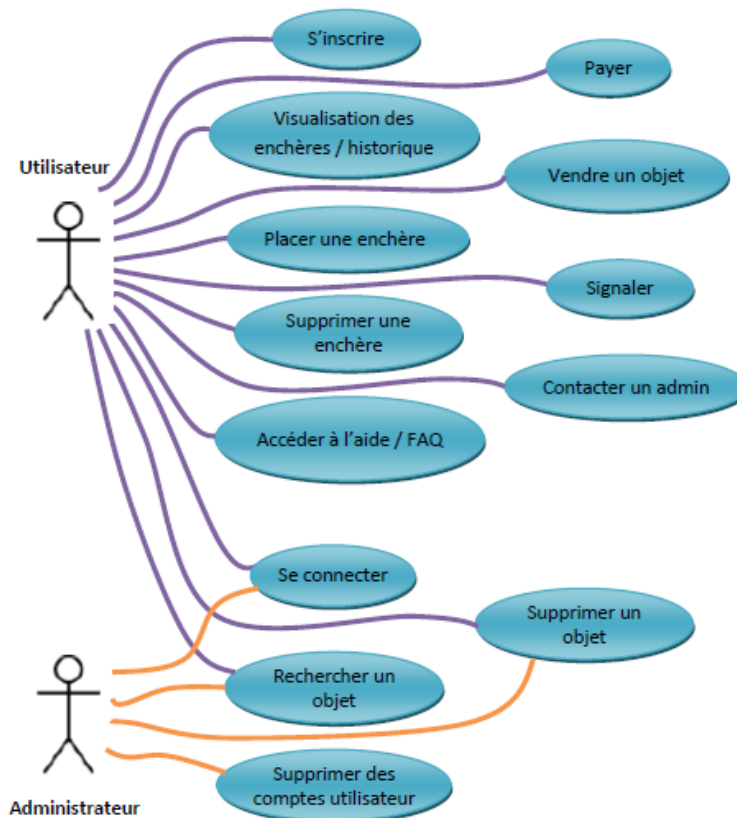
## IV. Contraintes

Le site mets en place un certain nombre de contraintes pour les utilisateur.

- Temps (enchère de dernier moment) : si un utilisateur place une enchère sur un objet dans le quart d'heure précédant la fin de la mise en vente dudit objet, la durée de la mise en vente est augmentée d'une demi-heure.
- Rétractation sur enchère : un utilisateur qui serait le meilleur enchérisseur à un moment donné peut se rétracter et retirer son enchère, dans la mesure où la vente ne serait pas achevée.
- Pas minimum d'enchère : il correspond à la somme minimum que l'utilisateur peut ajouter à l'enchère maximale actuellement présente sur l'objet s'il souhaite placer une enchère sur ce même objet.
- Moyen de paiement : pour une première version, seul Paypal sera autorisé comme moyen de paiement pour un utilisateur ayant remporté une vente aux enchères.
- Indivisibilité des lots en vente : lors de la vente d'un lot d'objet, les enchères placées sur cet objet comprend l'ensemble du lot. Il n'est en aucun cas possible de n'enchérir que sur un objet dudit lot.

## V. Diagrammes

### A) Diagrammes de cas d'utilisation



*Illustration 1 : Diagramme de cas d'utilisation*

Sur ce diagramme nous pouvons voir les possibilités offertes par le site aux différents types d'utilisateurs.

## B) Diagrammes d'état-transition

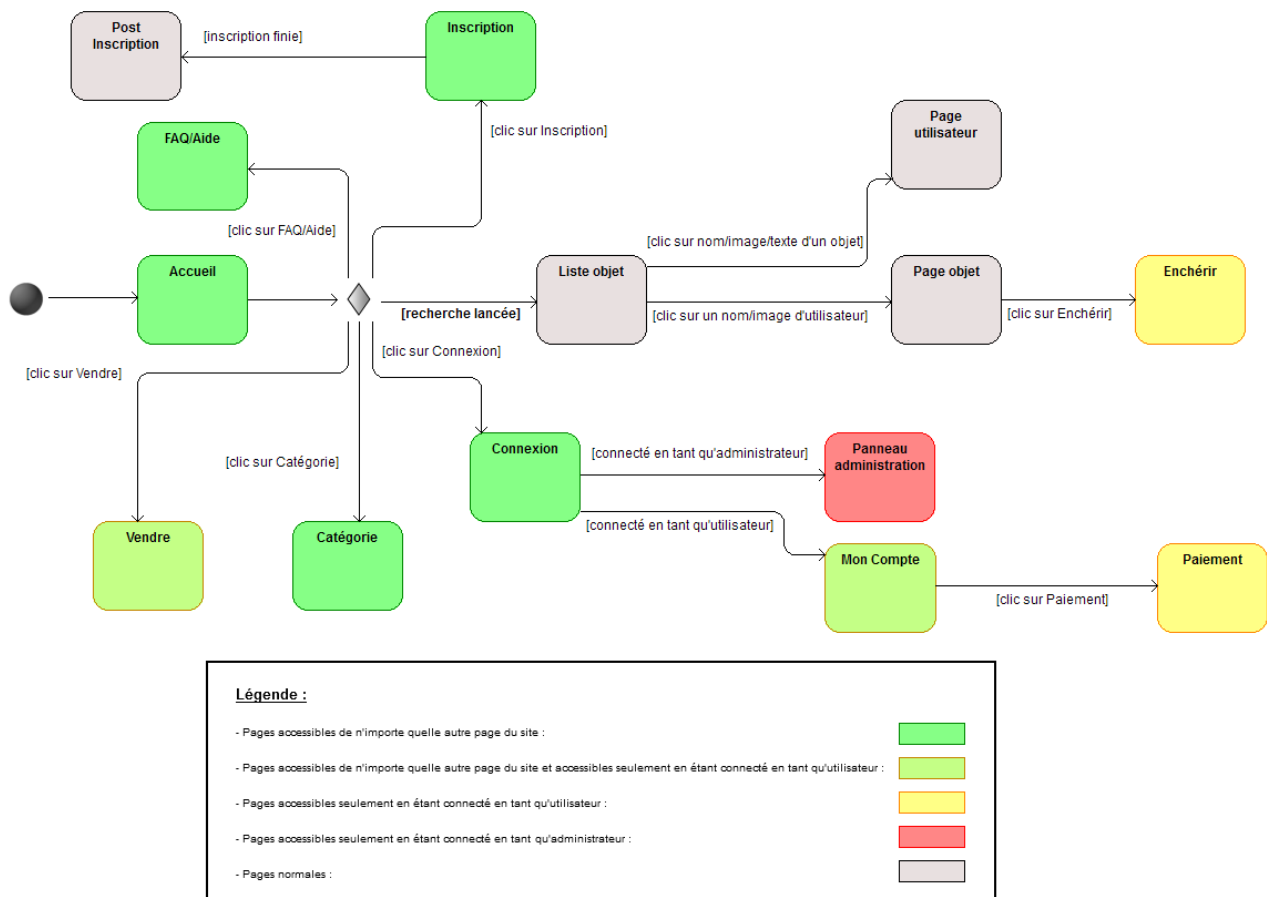


Illustration 2 : Diagramme d'états-transitions

Comme nous le voyons sur le schéma, certaines pages sont accessibles de n'importe quel page du site comme la page d'accueil par exemple.

En ce qui concerne les pages accessible de partout mais qui nécessitent que le visiteur soit connecté, une tentative d'accès à ces pages se soldera par une redirection vers la page de connexion.

Le seul point non représenté ici est la déconnexion, puisqu'il ne s'agit pas d'une page. Il est possible de se déconnecter depuis tout les points du site, mais se déconnecter de certaines pages nécessitant une connexion entraîne une redirection vers la page d'accueil.



## **VI. Scénario d'utilisation**

### **A) Premier scénario**

Un visiteur vient sur notre site dans le but de chercher des objets. Il sera donc considéré par le système comme un non-utilisateur.

À son arrivée, il se trouve sur la page d'accueil. Il utilise la barre de recherche pour chercher si l'objet qui l'intéresse pour savoir s'il est en vente et tape donc « pomme » (sans les guillemets).

Le visiteur se trouve alors sur la page de résultat de la recherche. Comme l'objet de sa requête est dans la base de données, un résultat est affiché avec une image de l'objet, son nom et sa description ainsi que le nom du vendeur. Le visiteur choisit d'aller voir l'objet en question et clique sur l'image.

Le clic l'amène sur la page de la vente de pomme qu'il a vue. S'y trouve plusieurs informations comme le nombre de pommes dans le lot, le pas de l'enchère ou un lien vers le profil du vendeur. Il clique donc sur un bouton pour enchérir et se trouve redirigé vers la page de connexion.

### **B) Second scénario**

Dans ce scénario, le visiteur précédemment cité décide de s'inscrire pour pouvoir acheter la pomme qu'il avait vu lors de sa visite précédente.

S'agissant d'une nouvelle visite, le visiteur se trouve de nouveau sur la page d'accueil à son arrivée. Il clique sur le bouton Inscription en haut à droite de l'écran et arrive sur la page d'inscription.

Sur la page d'inscription, le visiteur remplit tout les champs nécessaires et clique sur soumettre. Si tout les champs sont remplis correctement, il est dirigé vers une page où un message lui souhaitant la bienvenue est affiché et il se retrouve connecté. Il peut alors continuer sa navigation en tant qu'utilisateur (et bénéficier des droits inhérent à cette condition) mais choisit de quitter le site après avoir cliqué sur le lien de déconnexion (qui remplace les boutons Connexion et Inscription).

## **C) Troisième scénario**

Dans ce dernier scénario, notre visiteur va finalement mettre une enchère sur la pomme qu'il a trouvé dans le premier scénario. Pour cela, il arrive sur la page d'accueil et clique sur le bouton Connexion.

Sur la page de connexion, le visiteur entre alors les identifiants qu'il a saisis à son inscription et clique sur Connexion. Ses identifiants corrects et la connexion fonctionne, ce qui se traduit par une redirection vers la page de son profil.

Dans la page Mon Compte, le visiteur, actuellement utilisateur, peut modifier les informations qu'il a entré lors de son inscription. Il est important de noter que ces informations sont visibles par tous.

Afin d'enchérir sur la pomme de ses rêves, le visiteur reproduit le premier scénario, à la différence du fait qu'il effectue sa recherche depuis son profil, la barre de recherche étant accessible depuis toutes les pages.

Une fois de nouveau sur la page de la vente de la pomme, le visiteur peut utiliser le bouton Enchérir. Cela le dirige vers une nouvelle page dans laquelle sont rappelés le pas minimal d'enchère et le prix actuel. Ensuite vient un champ où le visiteur doit indiquer la quantité d'argent qu'il veut rajouter au prix actuel dans son enchère, en sachant que ce prix doit être supérieur au pas indiqué. Le visiteur n'a plus alors qu'à valider son enchère et il sera ramené vers la page de la vente.

## **D) Quatrième scénario**

Imaginons maintenant que notre visiteur a remporté la vente avec son enchère. Il doit maintenant procéder au paiement.

Pour commencer, le visiteur se rend sur le site et se connecte. Une fois cela fait il se retrouve sur son profil où va être affiché un message lui disant qu'il a remporté une vente qu'il lui faut maintenant payer, ainsi qu'un lien vers la page de paiement.

Dans cette page, le visiteur va voir un tableau contenant toutes les ventes qu'il a remportées et qui attendent leur paiement, ainsi que pour chacune un lien pour payer. Ce lien ouvre une fenêtre de paiement Paypal.