

GUENAT Vincent

BADENS Florian

AACHA Emmanuel

DAUD Alexandra

BANQUET Charles

BidBay : Document de conception

Projet Web-PHP-BD

1. Présentation :

Le présent document a pour but de permettre la compréhension du projet BidBay et de l'ensemble de ses fonctionnalités de manière approfondie, de manière à pouvoir comprendre et, le cas échéant, modifier certaines portions du code ou du contenu (design, images, sons, ...). Rappelons que BidBay est une plate-forme de vente en ligne basé sur le système de vente aux enchères entre particuliers.

Afin de simplifier la lecture, voici un rappel des conventions utilisées pour définir certains termes, telles qu'elles sont présentes dans le cahier des charges.

- 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.

Sommaire

1. Présentation :	1
2. Charte graphique :	3
A - Polices :	3
B - Couleur de police :	4
C - Couleurs des pages :	4
D - Logo du site :	5
E - Boutons :	5
F - Icônes :	6
3. Architecture des fichiers du site :	7
4. Contraintes du projet :	8
A - Ressources :	8
B - Code source :	8
5. Gabarit HTML + CSS :	9
6. Description des pages :	10
A - Header et footer	11
B - Page d'accueil	12
C - Page de connexion	14
D - Page d'inscription	16
E - Page de listing des objets	18
F - Page de profil d'un objet	20
G - Page de profil utilisateur	23
H - Page mon compte	25
I - Page de paiement	27
J - Panneau d'administration	29
K - Page de la foire aux questions FAQ	31
7. Services PHP :	32
8. Base de données :	34

2. Charte graphique :

La charte graphique du projet BidBay regroupe plusieurs éléments qui seront utilisés sur toutes les pages :

- les polices utilisées dans les différentes parties des pages (titres, texte, ...) ainsi que leur taille et couleur ;
- la couleur de fond des différents morceaux d'une page ;
- le logo du site, placé dans le header ;
- les boutons et icônes utilisés.

A - Polices :

La seule police utilisée dans BidBay est Calibri. La taille de la police dépend de la nature du contenu et est de :

- 0,8 em pour les descriptions d'objets, les textes explicatifs, les champs de connexion et d'inscription et les noms des onglets ;
- 1 em pour les noms d'objets ;
- 1,15 em pour les titres des descriptions ;
- 1,3 em pour les prix ;
- 2 em pour les titres des pages ;

B - Couleur de police :

En ce qui concerne les couleurs de la police, quatre sont utilisées dans notre application. Elles sont :

- **noire** (#000000) pour le texte normal ;
- **bleu** (#0000FF) pour les liens ou pour les onglets ;
- **rouge** (#FF0000) pour indiquer qu'une enchère est presque finie ou pour les messages d'erreur ;
- **blanc** (#FFFFFF) pour tout texte écrit sur l'arrière-plan des pages.

C - Couleurs des pages :

Les pages est composées de deux couleurs. La première est pour le fond général de la page et est un dégradé de bleu que nous pouvons voir ci-dessous à gauche. La seconde est la couleur de fond du design de la page et est blanche avec un dégradé sur les bordure (voir ci-dessous à droite). L'illustration ci-dessous à droite est ainsi utilisée dans l'en-tête, le menu, et le corps du site.



Illustration 1 : image de fond du site



Illustration 2 : image de fond des sections du site

D - Logo du site :

Le logo de l'application BidBay, présent dans le header de chaque page, est celui-ci :



Illustration 3: Logo du site BidBay

E - Boutons :

Les boutons employés dans les pages du site sont :

- les boutons de connexion et d'inscription, respectivement bleu (#8CC6D7 en hexadécimal) et vert (#8FCF3C) ;
- le bouton pour aller enchérir sur un objet qui est doré (#F4D365) ;
- le bouton pour mettre en vente un objet est argenté (#CECECE) ;
- le bouton pour payer un objet dont nous avons remporté la vente est lui aussi doré (#F4D365) ;
- le bouton pour noter un vendeur est également argenté (#CECECE) ;
- le lien de déconnexion pour un client connecté est en bleu foncé (#183152) ;



F - Icônes :



: icône de refus.



: icône de validation



: icône d'envoi de mail



: icône de langue du site



: icône pour ajouter une enchère



: icône pour voir ses enchères



: icône de paiement



: icône de recherche



: icône de notation



: icône de signalement (permet de signaler un contenu inapproprié, qu'il s'agisse d'un objet mis en vente ou de propos/attitudes d'un utilisateur).

G - Menu de navigation

Les liens de navigation sont bleus foncé et ressemblent à celui-ci : **ACCUEIL**

Lorsque nous plaçons le curseur sur un de ces liens nous obtenons ceci :

ACCUEIL

3. Architecture des fichiers du site :

Dans cette partie sera expliqué le lien entre tout les fichiers de l'application. Pour plus de clarté, cela est présenté sous la forme d'un diagramme d'état-transition.

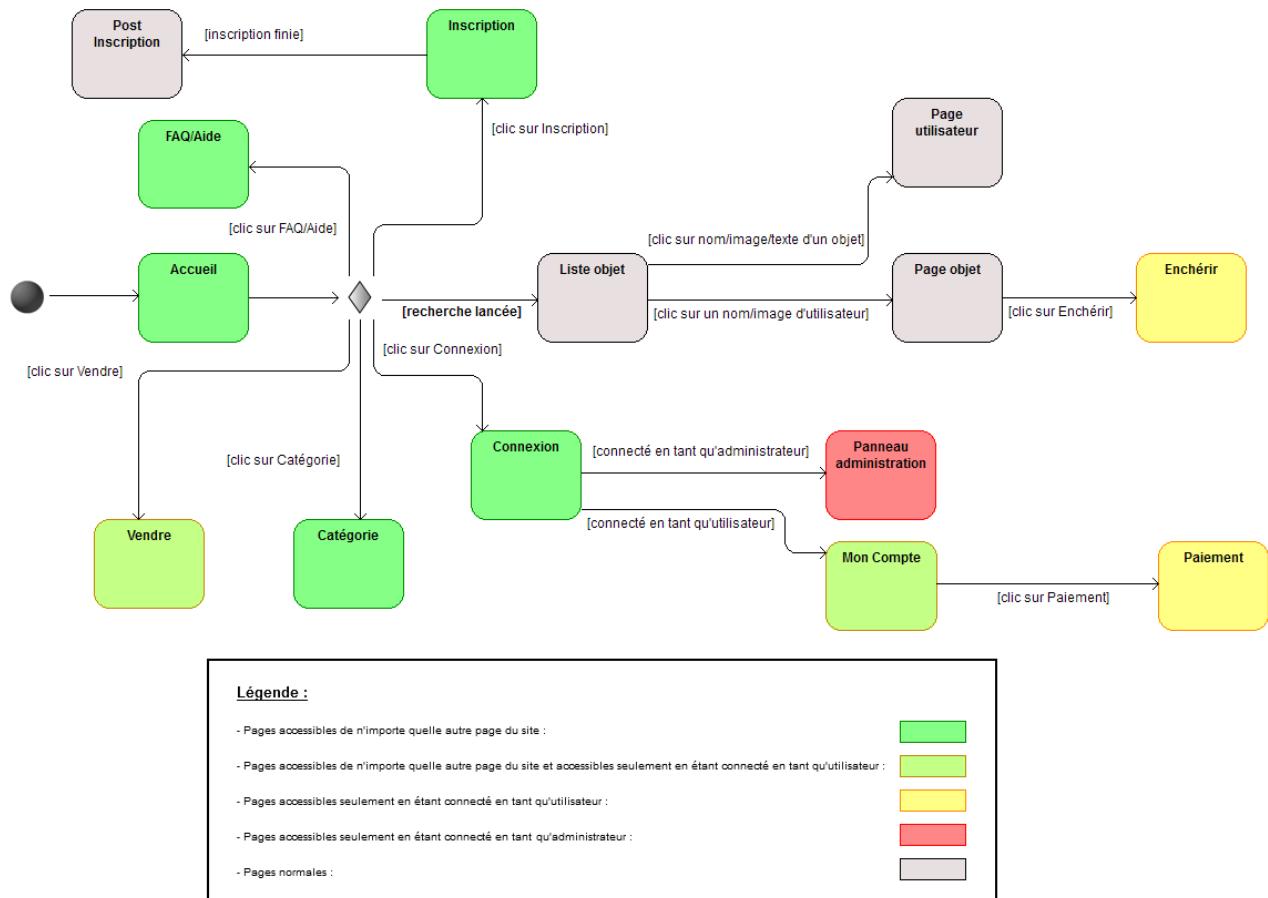


Illustration 4 : Diagramme d'états-transitions

Afin de simplifier le problème, nous partons du principe que l'utilisateur arrive systématiquement sur la page d'accueil et ne peut pas commencer sa navigation ailleurs.

4. Contraintes du projet :

Le projet BidBay, pour une plus grande compréhension de ses composantes, adopte un certain nombre de contraintes quand aux noms donnés aux ressources et aux fichiers contenant le code source.

A - Ressources :

Les ressources (images, vidéos, sons, ...) qui seront insérées dans le projet doivent être nommées de la manière suivante : **nomPage-role.extension**. Le champ nomPage est optionnel si la ressource est employée dans plusieurs pages (comme par exemple pour le logo). Ainsi, l'avatar par défaut des utilisateurs sera nommé **profilUtilisateur-avatar_par_defaut.png** s'il s'agit d'une image au format png.

Au niveau des extensions pour les images, nous avons choisi de permettre l'utilisation de tout les formats d'images les plus utilisés (PNG, JPG, GIF), et ce afin de simplifier la maintenance et l'évolution du site.

Bien que le site n'aie pour le moment aucune utilisation de ressources audio et vidéos, nous avons décidés de supporter les formats les plus populaires pour ces types de fichiers. Ainsi, les ressources audio pourront être en MP3 ou en WMA et les ressources vidéo en MP4, MKV ou AVI. Le but recherché ici est toujours de simplifier pour les administrateur l'ajout de ressources sur le site.

B - Code source :

Chaque page a *obligatoirement* un fichier avec l'extension .php, à l'exception du gabarit HTML et du fichier de style CSS. Les fonctions supplémentaires sont situées dans 2 fichiers distincts dont le nom exprime les champs d'applications des fonctions qu'ils contiennent. Ces fichiers sont bdd.php et formulaires.php. Leur contenu est détaillé dans la partie traitant des services PHP.

5. Gabarit HTML + CSS :



Illustration 5: Gabarit HTML du site BidBay

Le gabarit ci-dessus présente la structure qui sera utilisée pour toutes les pages du site. La portion de code changeant le plus entre les pages est celle située dans la balise <section>.

6. Description des pages :

Toutes les pages présentées dans cette section utilisent le même gabarit HTML/CSS, c'est-à-dire la combinaison d'un header contenant le logo du site ainsi que le menu et les boutons de connexion/inscription, plus un footer contenant notamment les coordonnées pour contacter les administrateurs du site en cas de problème particulier.

Il est important de noter que les informations présentées dans les croquis, notamment les informations sur un objet ou sur un utilisateur, ne sont en aucun cas exhaustives.

A - Header et footer du site web

a) État initial :

Les pages du site web sont divisées en trois parties :

- L'En-tête (Header),
- Le Corps de la page,
- Le Pied de page (Footer).

Le croquis suivant montre une page type contenant le header et le footer ainsi qu'un body vide dans le cas où le visiteur n'est pas connecté sur le site.



Illustration 6: Page type pour une personne non connectée

L'En-tête est composé :

- ⑤ Du logo du site web,
- ⑤ D'un bouton de connexion et d'un bouton d'inscription lorsque l'utilisateur n'est pas connecté,
- ⑤ D'un lien de déconnexion et de l'identifiant d'une personne lorsqu'elle est connectée,
- ⑤ D'un champ de recherche,
- ⑤ Du menu du site web.



Illustration 7: En-tête d'une personne connectée



b) Événements possibles :

SI clic sur le bouton Connexion **ALORS** redirection vers la page de connexion.

SI clic sur le bouton Inscription **ALORS** redirection vers la page d'inscription.

SI clic sur le lien déconnexion **ALORS** déconnexion de l'utilisateur **ET** redirection si la page actuelle nécessite d'être connecté.

SI clic sur le lien accueil du menu **ALORS** redirection vers la page d'accueil.

SI clic sur le lien catégories du menu **ALORS** redirection vers la page de catégories.

SI clic sur le lien enchères du menu **ALORS** redirection vers la page d'enchères.

SI clic sur le lien mon compte du menu **ALORS** redirection vers la page mon compte.

SI clic sur le lien FAQ/Aide du menu **ALORS** redirection vers la page de FAQ/Aide.

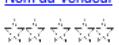
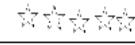
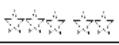
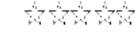
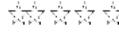
SI clic sur le bouton de rechercher **ALORS** recherche de tout objet ou utilisateur comportant ce mot.

SI aucun résultat trouvé pour la recherche **ALORS** affichage d'un message indiquant l'absence de résultat trouvé.

En ce qui concerne la recherche, elle s'effectue sur le nom et le prénom des utilisateurs et sur le titre et la description des objets.

B - Page d'accueil

Header

Derniers Objets Ajoutés :		
<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 	<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 	<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 
Derniers Objets Vendus :		
<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 	<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 	<u>Nom de l'objet</u>  <u>Nom du Vendeur</u> 
Vendeurs à la Une :		
<u>Nom du vendeur</u>  	<u>Nom du vendeur</u>  	<u>Nom du vendeur</u>  

Footer

Illustration 8: croquis initial de la page d'accueil

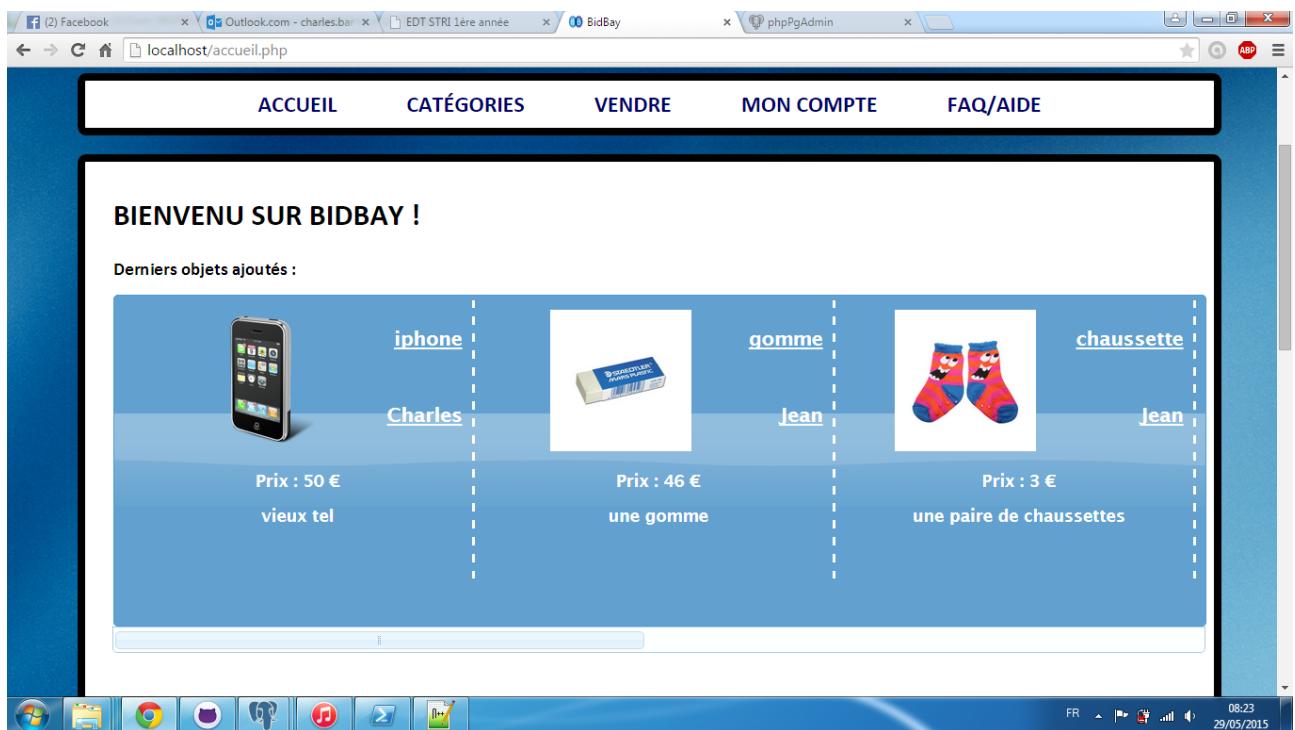


Illustration 9 : page d'accueil du site

a) Accès à la page :

La page accueil est la première page vu par n'importe quel visiteur en arrivant sur le site. Depuis cette page, nous pouvons accéder au reste du site. Nous pouvons accéder à cette page quel que soit notre statut (utilisateur, non-utilisateur, administrateur).

b) État initial :

Le corps de la page se sépare en 3 blocs distincts, occupant chacun presque toute la largeur de la page, on laisse une marge de 5px aux extrémités, le choix de la largeur se fait en fonction de la résolution choisie par l'utilisateur. L'écart vertical entre les blocs est de 20px.

Les blocs mesurent chacun 20% de la hauteur totale de la page. Ces blocs sont eux mêmes séparés horizontalement en 3 articles composées de photos, de textes et de liens. Les 3 blocs auront 3 titres différents l'un permet d'afficher sur les dernières transactions les derniers objets vendus, un autre les derniers objets mis en ventes/ajoutés et pour finir le dernier bloc affiche les 3 vendeurs les mieux notés du site, pour permettre aux utilisateurs de pouvoir parcourir une "boutique" de chaque utilisateur tout en sachant que les transactions avec cet utilisateur sont respectées. Pour les notes des utilisateurs, se reporter à la page Paiement.

c) Événements possibles :

SI clic sur le nom ou l'image d'un l'objet de l'un des deux premiers blocs

ALORS redirection vers la page de l'objet

SI clic sur le nom ou l'image d'un vendeur

ALORS redirection vers la page du profil de l'utilisateur

C - Page de connexion

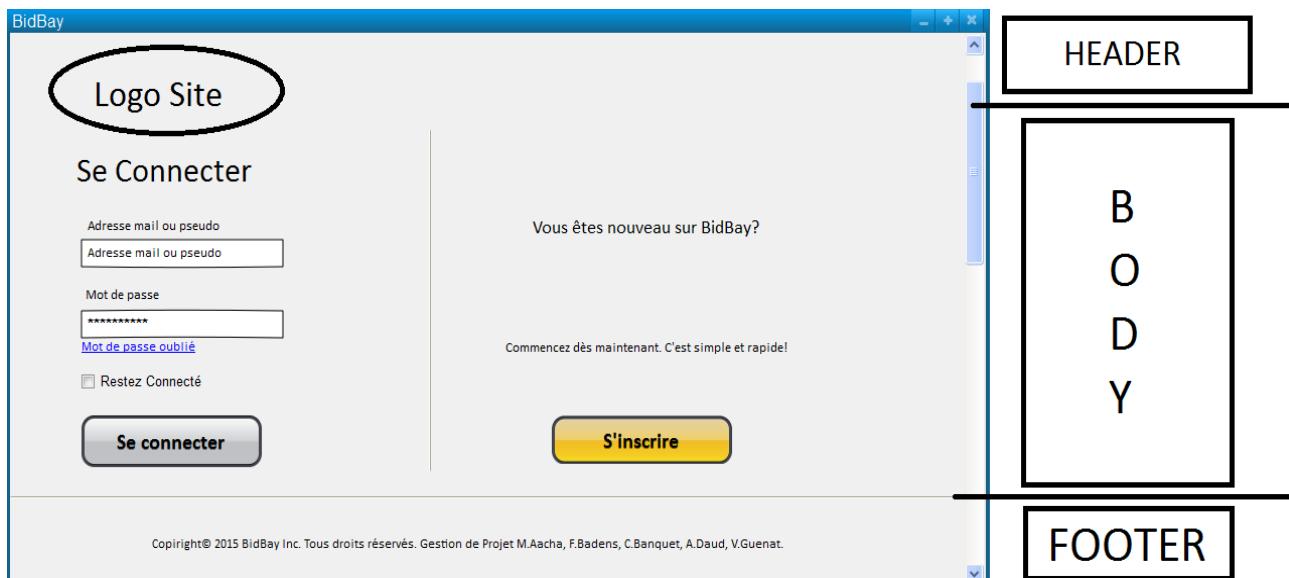


Illustration 10 : croquis initial de la page de connexion

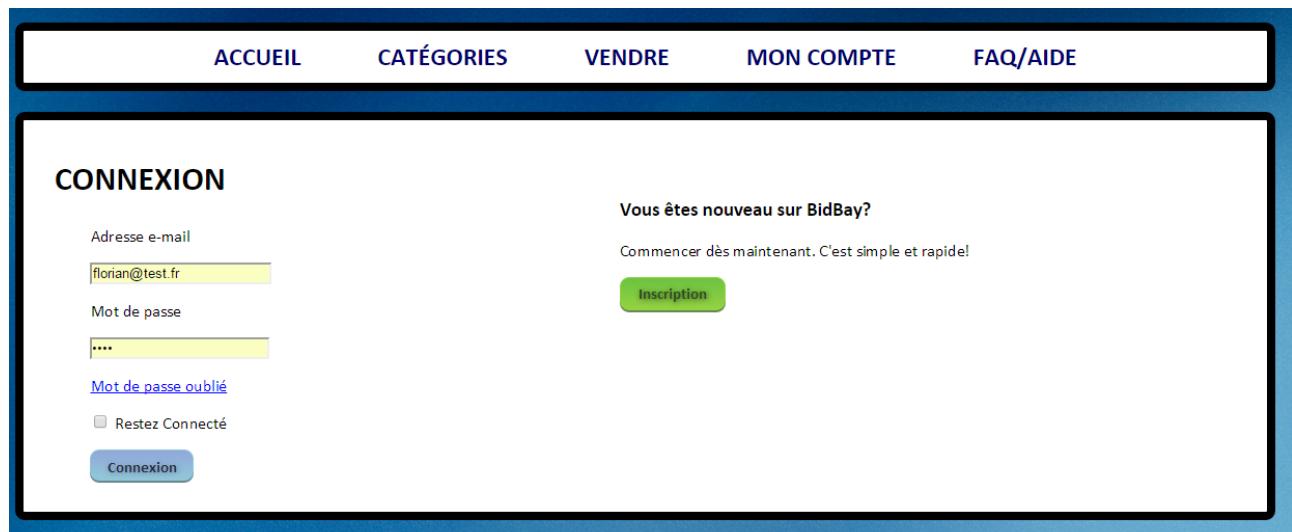


Illustration 11 : Page connexion sur le site

a) Accès à la page :

Pour accéder à la page de connexion il faut cliquer sur le bouton connexion en bleu qui est sur la page d'accueil en haut à droite dans l'en-tête de la page d'accueil.

b) État initial :

Dans le corps de la page nous trouvons un champ adresse mail et un champ mot de passe, un bouton Connexion, un bouton Inscription et un lien pour le cas d'oubli de mot de passe.

c) Événements possibles :

SI clic sur le bouton Connexion **ET SI** le duo adresse mail et mot de passe existe dans la base de données

ALORS redirection vers la page d'accueil.

SI clic sur le bouton Connexion **ET SI** le duo adresse mail et mot de passe n'existe pas dans la base de données

ALORS les champs sont vidés et un message « Votre mail ou mot de passe est incorrect » est affiché.

SI on clique sur le bouton Inscription

ALORS redirection vers la page d'inscription.

D - Page d'inscription

The wireframe illustrates the initial design of the BidBay registration page. It features a header labeled "HEADER" containing the BidBay logo, a central body labeled "BODY" with fields for first name, email, password, and confirmation, and a footer labeled "FOOTER" with copyright information.

Header: BidBay, Logo Site

Body:

- Prénom: Nom
- Adresse e-mail: text
- Mot de passe: text
- Confirmez le mot de passe: text
- En cliquant « Soumettre », je reconnais que:
 - J'ai lu et j'accepte les [Conditions d'Utilisation](#),
 - Je donne mon accord au traitement de mes données personnelles,
 - Je suis âgé de plus de 18 ans.
- Soumettre
- Se connecter

Footer: Copyright© 2015 BidBay Inc. Tous droits réservés. Gestion de Projet M.Aacha, F.Badens, C.Banquet, A.Daud, V.Guenat.

Illustration 12 : croquis initial de la page d'inscription

The screenshot shows the final registered version of the BidBay registration page. The navigation bar includes ACCUEIL, CATÉGORIES, VENDRE, MON COMPTE, and FAQ/AIDE. The main content area is titled "INSCRIPTION" and contains the registration form. The "Soumettre" button is highlighted in green.

Navigation Bar: ACCUEIL, CATÉGORIES, VENDRE, MON COMPTE, FAQ/AIDE

Section: INSCRIPTION

Form Fields:

- Prénom: Nom
- Date de naissance: dd/mm/aaaa
- Mot de passe: text
- Confirmez le mot de passe: text
- En cliquant sur Soumettre, je reconnais que:
 - J'ai lu et j'accepte les Conditions d'Utilisation
 - Je donne mon accord au traitement de mes données personnelles
 - Je suis âgé de plus de 18 ans.
- Soumettre
- Connexion

Illustration 13 : Page inscription du site

a) Accès à la page :

Nous accédons à la page d'inscription depuis n'importe quelle page en cliquant sur le bouton inscription situé dans l'en-tête. Notons que cela n'est pas possible si l'utilisateur est déjà connecté avec un compte.

b) État initial :

Cette page est composée d'un formulaire contenant les champs nécessaires à la création d'un compte utilisateur de l'application BidBay. Nous y trouvons donc :

- le nom
- le prénom
- l'adresse mail
- le mot de passe et sa confirmation
- un bouton pour soumettre les résultats

Le remplissage de la totalité des champs est obligatoire pour pouvoir valider l'inscription.

c) Événements possibles :

SI tout les champs sont remplis **ET** clic sur le bouton Soumettre

ALORS création d'un nouvel utilisateur dans la base de données

ET affichage d'une page indiquant que l'inscription s'est bien passée.

SINON SI tout les champs ne sont pas remplis **ET** clic sur le bouton Soumettre

ALORS affichage d'un message demandant le remplissage de tout les champs pour continuer.

SI clic sur Conditions d'utilisation

ALORS affichage dans un autre onglet du fichier contenant les conditions d'utilisation au format PDF.

SI clic sur le bouton se connecter

ALORS redirection vers la page de connexion.

E - Page de listing des objets

Header

Votre recherche : (Affichage de la recherche)

Nom de l'objet :	Plain text	Nom du Vendeur	Description de l'objet
	☆☆☆☆☆		
Nom de l'objet :	Plain text	Nom du Vendeur	Description de l'objet
	☆☆☆☆☆		
Nom de l'objet :	Plain text	Nom du Vendeur	Description de l'objet
	☆☆☆☆☆		
Nom de l'objet :	Plain text	Nom du Vendeur	Description de l'objet
	☆☆☆☆☆		
Nom de l'objet :	Plain text	Nom du Vendeur	Description de l'objet
	☆☆☆☆☆		

Page 1/12 ▾

Illustration 14 : croquis initial de listing des objets

[ACCUEIL](#) [CATÉGORIES](#) [VENDRE](#) [MON COMPTE](#) [FAQ/AIDE](#)

RÉSULTAT(S) POUR LA RECHERCHE "CUILLÈRE" :

Objet(s) trouvé(s) :



Cuillère Vendu par [Jean Dupont](#)

Fin le :
06 10 2015

une cuillère

Prix : 1 €

Utilisateur(s) trouvé(s) :

Aucun résultat trouvé...

Illustration 15 : Page de résultat de la recherche sur le site

a) Accès à la page :

La page liste d'objet est la page sur laquelle sont affichés les résultats de recherches d'objet, ainsi que la page par défaut lorsque l'utilisateur réalise une recherche sans critère de recherche.

La recherche peut se faire en tant que non-utilisateur, utilisateur ou administrateur.

b) État initial :

La page va afficher une liste d'objet, tous présentés sous le même format. Ce format comprend les éléments suivant : Nom et photo de l'objet, une description rapide de l'objet faite par le vendeur lors de la mise en ligne du produit, le nom du vendeur ainsi que les avis sur ce vendeur.

Les objets sont affichés l'un en dessous de l'autre. On affiche un total de 10 objets par pages. Dans le cas où il y aurait plus de 10 résultats, ces derniers sont affichés sur plusieurs pages. Nous pouvons passer d'une page de résultat à l'autre avec des liens suivant et précédent placés en haut et en bas de la liste de résultats. Les objets et les utilisateurs affichés seront classé selon le critère choisi par l'utilisateur (temps de vente restant, prix de départ, pas, prix actuel).

c) Événements possibles :

SI clic sur le nom de l'objet ou sur son image

ALORS redirection vers la page de l'objet

SI clic sur le nom d'un vendeur

ALORS redirection vers la page du profil du vendeur

F - Page de recherche par catégorie

Choisissez la catégorie de votre choix :

OBJET(S) DANS LA CATEGORIE "INFORMATIQUE" :

 Fin le : 06 10 2015	Cuillère Vendu par Jean Dupont une cuillère	Prix : 1 €
 Fin le : 06 10 2015	chaussette Vendu par Jean Dupont une paire de chaussettes	Prix : 3 €

a) Accès à la page :

Nous accédons à cette page par un clic sur le bouton Catégorie du menu du site. Tout les visiteurs peuvent y accéder, qu'ils soient administrateurs, utilisateurs ou non-utilisateurs.

b) État initial :

Initialement, il n'y a dans le corps de la page qu'une combo box permettant de choisir la catégorie que nous voulons afficher et un bouton Rechercher à sa droite.

c) Événements possibles :

SI clic sur le bouton Recherche **ET** aucune catégorie sélectionnée

ALORS affichage d'un message demandant au visiteur de choisir une catégorie avant de cliquer à nouveau sur le message.

SINON Si clic sur le bouton Rechercher **ET** une catégorie est sélectionnée

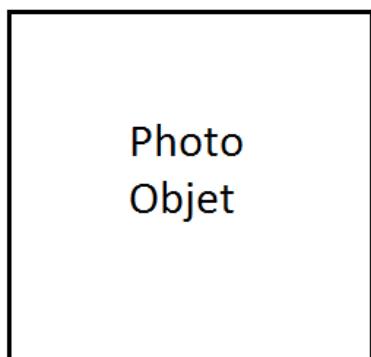
ALORS :

1. interrogation de la base de données
2. mise en forme des résultat et affichage comme dans la page de listing des objets, mais en-dessous de la ligne de recherche par catégorie.

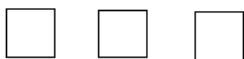
G - Page de profil d'un objet

HEADER

Titre de l'annonce :

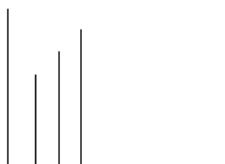


A large rounded rectangular placeholder box with a thin black border, labeled "Description de l'annonce" in the center.



<i>Caractéristiques :</i> <i>Dimensions :</i> <i>Nb de lots :</i>	<i>Pas d'enchères :</i>
---	-------------------------

Vente



Utilisateur ayant enchéri

50,00 €

ENCHERIR

Vendeur

Id :
Note globale :
Nb Enchère :
Date Inscription :
...

FOOTER

Illustration 16 : croquis initial de la page d'un objet

POMME



Description de l'objet :

un lot de pommes

Caractéristiques de l'Objet :

Quantité de l'objet : 1
Pas de l'enchère : 5 €
Date du début de l'enchère : 2015-10-05 04:05:06
Date de la fin de l'enchère : 2015-10-06 04:05:06

Prix de l'objet :

77 €

Enchérir

Information sur le vendeur :

Vendeur : jean@test.com
[Page du vendeur](#)
Nombre d'objet vendu :
Dernière personne à avoirenchéri : florian@test.fr
[Page du dernier acheteur](#)

Illustration 17 : Page d'un objet sur le site

a) Accès à la page :

Cette page s'affiche après qu'un utilisateur a cliqué sur la photo ou sur le titre de l'annonce qui lui a été présenté lors de sa recherche ou sur la page d'accueil.

Elle se décompose essentiellement en deux parties :

- La description de l'objet en lui-même ;
- La description de la vente (nombre d'utilisateur ayant enchéri, avec un graphique associé).

Les 3 carrés en-dessous de la photo de l'objet représentent des vignettes d'autres photos de ce même objet ajoutées par l'utilisateur au moment de la saisie de l'enchère. Toutes les infos présentes dans les zones de textes ne sont pas exhaustives.

L'en-tête et le pied-de-page sont les mêmes que ceux décrits dans la charte graphique, c'est la raison pour laquelle ils ne sont pas décrits ici.

b) État initial :

Tous les utilisateurs, connectés ou non, peuvent accéder à cette page. Mais si un utilisateur est déconnecté et clique sur le bouton « enchérir », il sera alors amené vers la page de connexion.

c) Événements possibles :

SI curseur passe sur la photo

ALORS Zoom de la photo.

SI clic sur photo miniature

ALORS Affiche de la photo dans le cadre principal .

SI curseur passe sur un des bâtons du graphique

ALORS Affichage du nom de l'utilisateur (que le visiteur soit connecté ou non) et de la valeur de l'enchère.

SI clic sur enchérir **ET** utilisateur connecté

ALORS

1. Test intégrité de données
2. ajout dans la BDD
3. régénération de la page
4. affichage de message de confirmation

SINON SI clic sur enchérir **ET** utilisateur non connecté

ALORS redirection vers la page de connexion

SI clic sur le vendeur (nom ou image)

ALORS redirection vers la page de profil de cet utilisateur.

H - Page de profil utilisateur

HEADER

Nom du Vendeur

Description du vendeur (particulier, boutique, ...)
Type d'objets mis en vente
@ Mail :
Objet Vendu :

Photo

Objet en vente en ce moment


Nom





Notes et Avis

★★... Objet Conforme
etoiles Communication
Délai de livraison
Global

FOOTER

Illustration 18 : croquis initial du profil d'un utilisateur

Vous êtes sur le compte de : jean@test.com

Photo de profil



Informations personnelles

Nom : Dupont
Prénom : Jean
Naissance : 1990-01-01
Date d'inscription : 2015-05-28 16:36:57.742

Coordonnées

Adresse : 1 rue du test
Téléphone : +33123456789
Mail : jean@test.com

Statistiques sur BidBay

Nombre d'objet vendu :
Nombre d'objet acheté :

Illustration 19 : Page de profil d'un utilisateur

a) Accès à la page :

Cette page affiche toutes les données publiques d'un utilisateur lambda. Elle est accessible dès qu'un autre utilisateur clique sur le nom de ce vendeur.

Comme pour la page précédente, les infos contenues sur le croquis ne sont pas exhaustives.

b) État initial :

Tous les utilisateurs, connectés ou non, peuvent venir sur cette page et voir toutes les informations qu'elle contient. Elle contient entre autre :

- Description du vendeur ;
- Types d'objets mis en vente ;
- Son mail ;
- Les objets que le vendeur met en vente en ce moment ;
- Les notes et avis sur ce vendeur.

c) Événements possibles :

SI clic sur objet en vente

ALORS redirection vers la page de l'objet

I - Page vendre

The screenshot shows a web form titled "Ajouter un objet en ligne". The fields include:

- Nom de cet objet : (Text input)
- Catégories : (Select dropdown menu)
- Montant encher e : (Text input)
- Pas minimal : (Text input)
- Lot de : (Text input with value 1)
- Entrez une description : (Text area)
- Durée de l'enchère : (Text input with value 1, labeled "(En jours)")
- Image : (File upload input labeled "Choisissez un fichier")
- (Deposer) (Upload button)

Illustration 20 : Page de mise en vente d'un objet sur le site

a) Accès à la page :

Nous accédons à cette page par un clic sur le bouton Vendre du menu du site. Seul les utilisateurs peuvent utiliser cette page.

b) État initial :

Le corps de cette page est composé de plusieurs champs renseignant des informations sur l'objet à ajouter : nom de l'objet, description de l'objet, montant initial de la vente, pas minimal des enchères, nombre d'objets dans le lot et durée de l'enchère (en nombre de jours). Il y a également un bouton parcourir pour ajouter une image à l'objet mis en vente et un bouton Déposer pour déposer la vente dans le système.

c) Événements possible :

SI clic sur le bouton Parcourir

ALORS ouverture de l'explorateur de fichier du système de l'utilisateur pour qu'il puisse sélectionner une image.

SI clic sur le bouton Déposer **ET** tout les champs ne sont pas remplis

ALORS affichage d'un message demandant à l'utilisateur de remplir tout les champs avant de cliquer à nouveau sur Déposer.

SINON Si clic sur le bouton Déposer **ET** tout les champs sont remplis

ALORS l'utilisateur est dirigé vers une page l'informant que la vente à bien été prise en compte.

J - Page enchérir

The screenshot shows a web page titled "Page pour enchérir sur le site". At the top, there is a navigation bar with links: ACCUEIL, CATÉGORIES, VENDRE, MON COMPTE, and FAQ/AIDE. Below the navigation bar, the main content area displays the following text:

You vous appretez à miser sur un objet
L'objet sur lequel vous allez miser est : Pomme
Le prix de cet objet et son pas : Le prix est : 77 €
le pas de l'objet est de 5 €
De combien voulez-vous miser ?

A link "Retour à la page de l'objet" is visible on the right side of the content area.

Illustration 21 : Page pour enchérir sur le site

a) Accès à la page :

Un visiteur peut accéder à la page enchérir depuis la page de description d'un objet, pour peu que celui-ci soit en vente et que le visiteur soit un utilisateur connecté.

b) État initial :

Le corps de cette page regroupe plusieurs informations sur l'objet sur lequel le visiteur va enchérir, que sont le nom de l'objet, son prix actuel et le pas minimal d'enchère. Un lien de retour vers la page de l'objet en question est disponible sur la droite. Plus bas dans la page se trouve un champ dans lequel l'utilisateur doit entrer le montant qu'il rajoute au prix actuel. À côté est placé un bouton Valider.

c) Événements possibles :

SI clic sur le lien vers la page de l'objet

ALORS redirection vers le profil de l'objet sur lequel le visiteur allait enchérir.

SI clic sur le bouton Valider **ET** le champ de mise n'est pas rempli

ALORS un message d'erreur est affiché demandant à l'utilisateur de remplir le champ d'enchère avec la somme qu'il veut ajouter au prix actuel

SI clic sur le bouton Valider **ET** le champ de mise est rempli avec une valeur inférieure au pas minimal d'enchère

ALORS

- la valeur entrée est testée
- un message d'erreur est affiché demandant à l'utilisateur de remplir le champ d'enchère avec un nombre supérieur au pas d'enchère minimal

SI clic sur le bouton Valider **ET** le champ de mise est rempli avec une valeur supérieur au pas minimal d'enchère

ALORS

- la valeur entrée est testée
- la nouvelle enchère est envoyée à la base de données
- le visiteur est dirigé vers une page où on lui indique que son enchère a bien été prise en compte

K - Page mon compte



Illustration 22 : croquis initial de la page Mon Compte

A screenshot of the "Mon Compte" page from a website. The header says "MON COMPTE". It has sections for "Informations personnelles" (Personal Information) showing "Votre Nom : Duponde", "Votre Prénom : Florian", and "Votre date de naissance : 1994-01-01" with a "Modifier" button; "Informations du compte" (Account Information) showing "Votre Mail : florian@test.fr", "Votre Mot de passe : mdp4", and "Votre Date d'inscription : 2015-05-28 16:36:57.742" with a "Modifier" button; "Coordonnées" (Coordinates) showing "Votre Adresse : 89 rue du ru" and "Votre Telephone : +33248617930" with a "Modifier" button; and "Statistiques sur BidBay" (Statistics on BidBay) showing "Votre nombre d'objet vendu :" and "Votre nombre d'objet acheté :" with a "Modifier" button. To the right, there is a placeholder for a profile picture with a "Modifier" button below it.

Illustration 23 : Page Mon Compte sur le site

a) Accès à la page :

La page Mon Compte est la page sur laquelle un utilisateur peut voir et modifier ses propres informations.

On peut accéder à la page mon compte en cliquant sur le lien "Mon Compte" du menu, à condition d'être connecté. Si l'utilisateur n'est pas connecté, on le redirige vers la page de connexion.

b) État initial :

Le corps de la page se divise en 3 parties comportant les diverses informations concernant l'utilisateur connecté à savoir :

- ses informations personnelles (nom, prénom, sexe, date de naissance), ainsi qu'une photo de profil (photo par défaut à la création du compte),
- ses informations de compte (mail, mot de passe),
- ses coordonnées (adresse postale, téléphone)

c) Événements possibles :

SI clic sur le premier bouton modifier **ALORS** affichage d'un formulaire pour modifier les champs des informations personnelles.

SI clic sur le deuxième bouton modifier **ALORS** affichage d'un formulaire pour modifier les champs des informations du compte.

SI clic sur le troisième bouton modifier **ALORS** affichage d'un formulaire pour modifier les champs des coordonnées.

SI clic sur la photo de profil **ALORS** sélection de la photo de profil à partir du pc de l'utilisateur.

Les pages contenant les formulaires de modifications sont organisés de la même manière. Il s'agit de la même page que la page Mon Compte mais la section dont on a demandé la modification voit les informations affichées remplacées par des champs de texte où l'utilisateur rentre les nouvelles valeur. À l'endroit où se trouvait le bouton modifier pour cette section se tient alors un bouton valider.

Informations personnelles

Votre Nom : Duponde
Votre Prénom : Florian
Votre date de naissance : 1994-01-01

Informations du compte

Votre mail est : florian@test.fr , elle n'est pas modifiable

Modifiez votre mot de passe :

Confirmez votre nouveau mot de passe :

Coordonnées

Votre Adresse : 89 rue du ru
Votre Telephone : +33248617930
Votre Date d'inscription : 2015-05-28 16:36:57.742

Statistiques sur BidBay

Votre nombre d'objet vendu :
Votre nombre d'objet acheté :

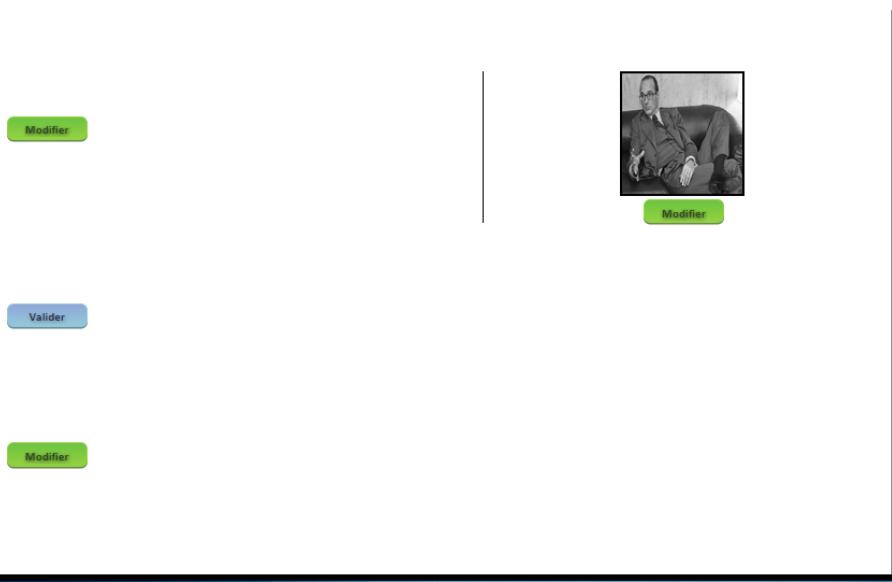


Illustration 24 : Page de modification des informations de Mon Compte

L - Page de paiement

Header BidBay				
Mes achats				
Nom de l'article	Prix total			
Article 1	15 €	<input type="button" value="Payer"/>		
Article 2	5 €	<input type="button" value="Payer"/>		
Article 4 : notation de la communication	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5			
Article 4 : notation de la fiabilité	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5			
Article 4 : notation des délais	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="button" value="Noter"/>			
Liste des objets restant à payer ou à noter				

Footer

Illustration 25 : croquis initial de la page de paiement

a) Accès à cette page :

Tous les utilisateurs peuvent accéder à cette page, qu'ils aient ou non des objets à payer. L'utilisateur doit être connecté et peut accéder à cette page depuis son profil.

b) État initial :

Dans cette page se trouve un tableau contenant les objets pour lesquels il a remporté les enchères à la fin du temps imparti. Chaque ligne contient donc le nom de l'article en question, le prix auquel l'utilisateur a gagné l'objet et un bouton lui permettant de payer le prix de cet objet. La largeur du corps de la page est celle du body du gabarit HTML à laquelle nous retirerons 5px de chaque côté afin d'avoir une marge. Les lignes du tableau sont collées entre elles, ne laissant aucune marge externe. Les marges utilisées sont entre le texte et les bords des cellules.

c) Événements possible :

SI clic sur le bouton Payer

ALORS redirection vers la page Paypal d'identification pour que l'utilisateur puisse régler son achat.

SI clic sur le bouton Noter **ET** il n'y a pas une note cochée par groupe de bouton radio

ALORS affichage d'un message demandant la sélection d'une note pour chaque catégorie

SINON SI clic sur le bouton Noter **ET** une note est sélectionnée pour chaque critère

ALORS redirection vers une page remerciant l'utilisateur d'avoir donné son avis.

M - Panneau d'administration

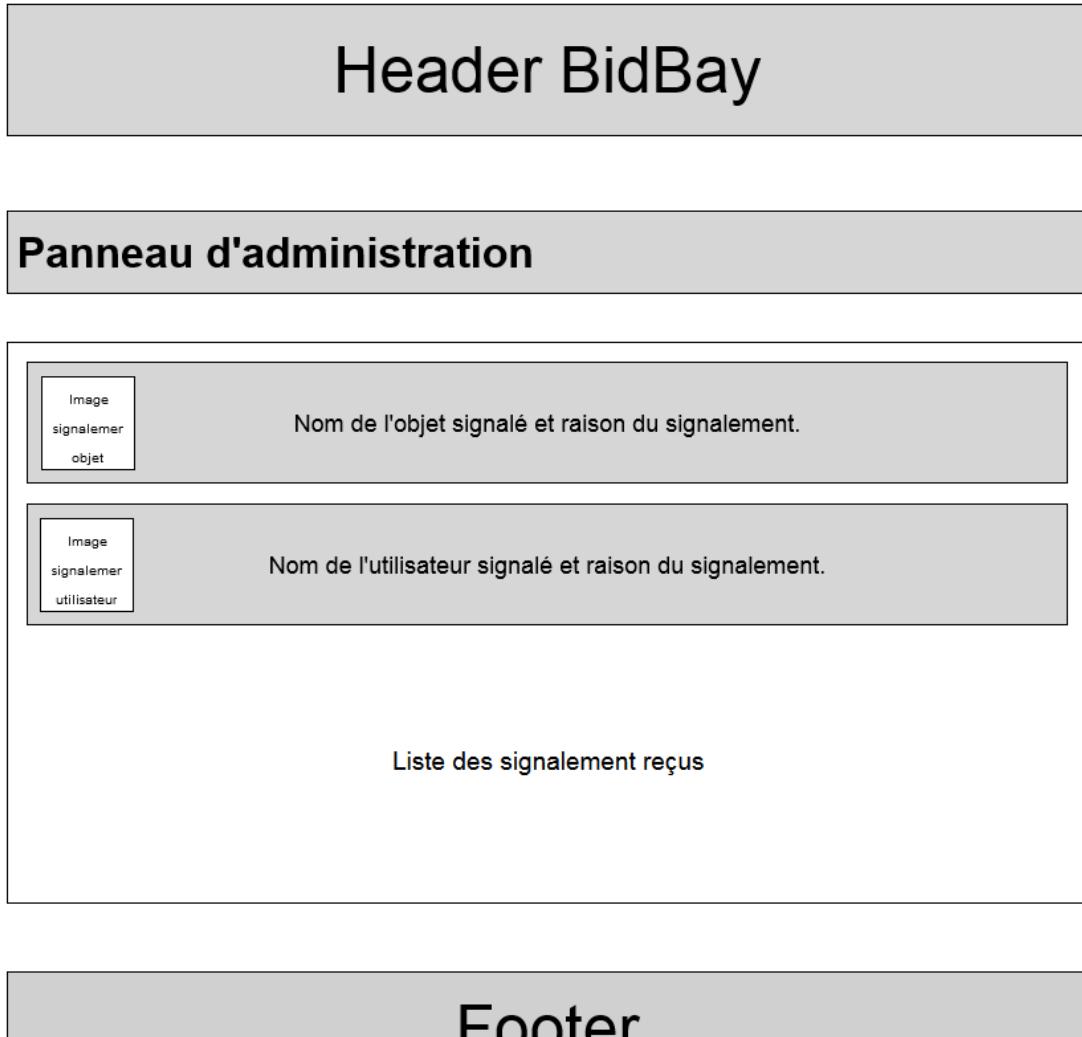


Illustration 26 : croquis initial du panneau d'administration

a) Accès à cette page :

Pour accéder à cette page, il faut impérativement être un administrateur. L'administrateur doit être connecté pour pouvoir accéder à cette page, à laquelle il arrive en cliquant sur Mon Compte. La page Mon Compte telle qu'elle est présentée pour les autres utilisateurs n'existe pas pour l'administrateur.

b) État initial :

Dans cette page se trouve un tableau contenant la liste des utilisateurs/objets signalés par les visiteurs du site (utilisateurs comme non-utilisateur). Une image à la gauche du message permet de savoir rapidement s'il s'agit d'un rapport concernant un objet ou un utilisateur. Ensuite viens le nom de l'objet/l'utilisateur signalé. La largeur du corps de la page est celle du body du gabarit HTML à laquelle nous retirerons une marge de 5px de chaque côté. Entre chaque message est laissé une marge de 20px.

c) Événements possibles :

SI clic sur un signalement*

ALORS redirection vers la page où ce signalement a eu lieu, afin que l'administrateur puisse juger de la gravité de l'incident rapporté.

(* les boutons permettant cela ne sont pas présentés dans les croquis vus dans cette partie).

N - Page de la foire aux questions FAQ

Foire Aux Questions	
Questions	Avis
Comment faire une enchère sur un objet ?	4/5
Comment contacter le vendeur d'un objet ?	2/5
Comment se passe la fin d'une enchère ?	-

Illustration 27 : croquis initial de la page de FAQ

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici la page d'FAQ/Aides

Ici se trouve plusieurs questions, auquel nous répondons, que peut se poser un utilisateur lorsqu'il est sur BidBay

Est-ce qu'on a le droit d'encherir sur notre propre enchère?

Rien ne stipule le contraire, mais encherir sur sa propre enchère ferait fuir vos acheteurs potentiel. De plus si vous gagnez l'enchère vous devrez des sous et vous n'aurez pas vendu votre objet.

Si je ne suis pas connecté est-ce que j'ai le droit de voir des profils et des objets?

Bien sur, rien n'empêche de voir des profils ou des objets si vous n'êtes pas connecté

Est-ce qu'il est possible de retirer la mise qu'on vient de faire sur une enchère?

Non, il n'est pas possible de faire ça, une fois qu'on a encherie sur un objet on ne peut se retirer il faut attendre ou espérer que quelqu'un d'autre mise dessus si on ne veut pas de cet objet

Est-il possible changer le pas de mon enchère?

Illustration 28 : Page de FAQ du site

a) Accès à la page :

La page FAQ/Aide est la page sur laquelle les questions les plus souvent posées sont affichées pour aider les utilisateurs à comprendre le fonctionnement du site web. De plus, un utilisateur peut lui aussi poser une question ou bien donner son avis sur l'utilité de la question et sur l'aide qu'apporte la réponse.

On peut accéder à la page FAQ en cliquant sur le lien "FAQ/Aide" du menu, qu'on l'on soit connecté ou non.

b) État initial :

Le corps de la page se sépare en 2 parties :

- l'une avec un tableau des différentes questions posées sur le fonctionnement du site web avec les avis des utilisateurs concernant la pertinence de la question,
- l'autre avec un formulaire pour qu'un utilisateur puisse poser une question.

c) Événements possibles :

SI clic sur une question **ALORS** affichage d'une page avec la question et la ou les différentes réponses à la question.

7. Services PHP :

Les services PHP de l'application BidBay sont regroupés dans les différentes pages de l'application, dans le fichier bdd.php et dans les fichiers dont le nom est du type : post_nomPageFormulaire.php.

Bdd.php : dans cette page, nous trouverons toutes les fonctions permettant d'interagir avec la base de données, que ce soit pour de la modification, de l'ajout/suppression de données ou de la récupération d'informations.

post_XXXX.php : dans ces pages, auxquelles nous accédons depuis une page contenant un formulaire, nous traitons les informations issues de ce formulaire.

8. Base de données :

Voici une image du schéma entité-association de l'application BidBay.

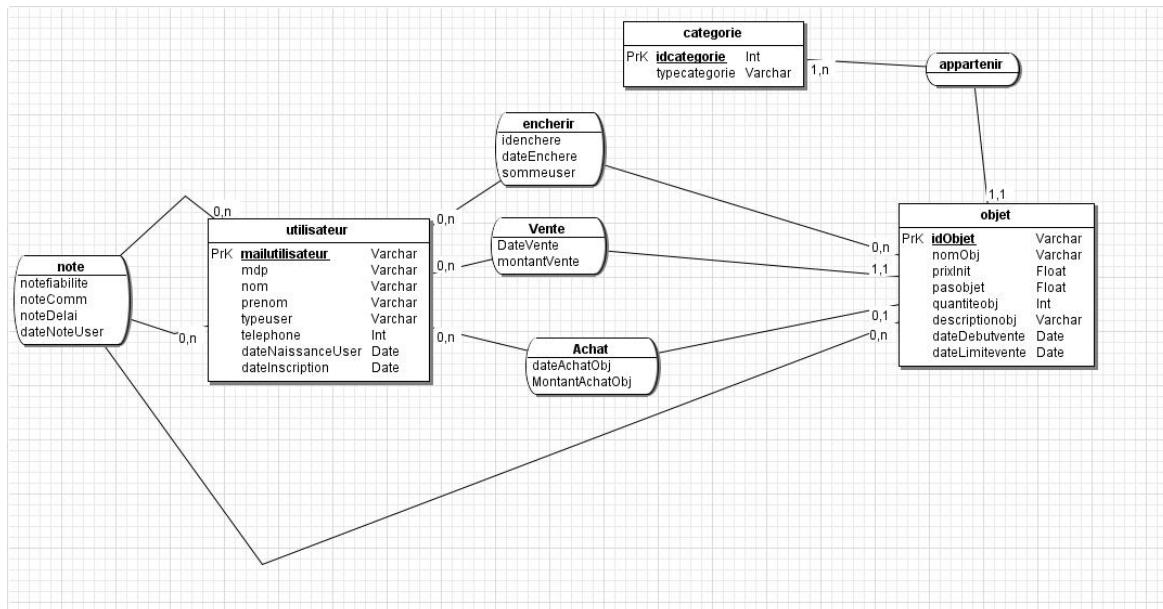


Illustration 29 : MCD de la base de données

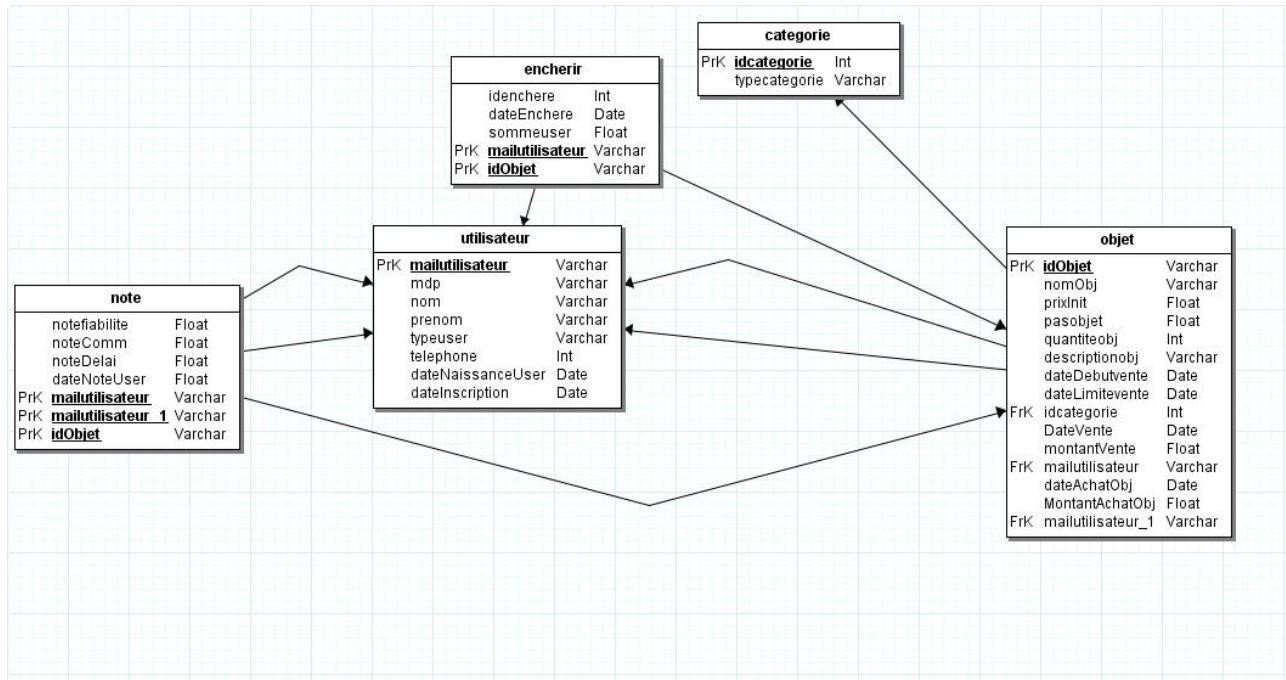


Illustration 30 : MLD de la base de données

Un utilisateur est identifié dans notre site avec son adresse mail. Le principal avantage à cela est le fait que nous avons ainsi un identifiant unique ainsi qu'un moyen de contacter cet utilisateur. Il entre en outre lors de son inscription des informations utiles pour l'identifier plus précisément. Ainsi, donner son nom et son prénom dans les coordonnées du vendeur offre une meilleure interaction entre utilisateur qu'en utilisant juste une adresse mail.

La base de données est organisée, comme le reste du projet, pour considérer un objet comme étant la vente d'un bien (cf le lexique en début de document, chapitre 1 : Présentation). Nous y intégrons donc l'identifiant (l'adresse mail) de l'utilisateur qui l'a mise en vente et, une fois la vente terminée, celui de l'utilisateur que a remporté l'enchère. Les champs de date de début d'enchère et de date de fin d'enchère sont utilisé pour calculer la durée restante pour cette vente.

La table enchérir nous donne les informations nécessaires pour réaliser des statistiques sur les enchères pour chaque utilisateur et pour chaque objet. Nous avons ainsi la date d'enchère et la somme proposée, et nous sommes donc en mesure de construire un diagrammes indiquant l'évolution des prix dans l'enchère en fonction du temps par exemple, ou encore les utilisateurs ayant le plus enchéri sur cet objet.

La table noter lie deux utilisateurs (celui qui note et celui qui est noté) à un objet. L'utilisateur qui achète note l'utilisateur qui vend l'objet. Ainsi, la note est propre à la liaison de ces 3 entités. La note finale accordée est une moyenne de la note accordée sur chacun des 3 critères : la communication du vendeur, la fidélité de la qualité du produit reçu par rapport à la description fournie sur le site, et enfin la tenue des délais d'acheminement. De plus, la date de la note permet de construire un historique des notes de l'utilisateur, en montrant l'évolution des avis au cours du temps.

Les catégories regroupent les objets selon leur nature. Elles aident l'utilisateur à chercher des objets sans nécessairement entrer le nom.