

Cahier des charges

Foire aux puces (MVP)

Projet à réaliser dans le cadre de l'UE 6 : Développement Web

Projet Web : MVP

UE 6 : Développement Web

Table des matières

1	Introduction	2
2	Diagramme UC	4
3	Spécifications UC	5
	UC-A.1 : S'inscrire à la foire aux puces	5
	UC-A.3 : Réinitialiser son mot de passe	6
	UC-A.4 : Contacter	6
	UC-A.5 : Consulter les brocanteurs	7
	UC-A.6 : Consulter les objets proposés à la vente	8
	UC-B.1 : Éditer profil	9
	UC-B.2 : Consulter le statut de l'inscription	10
	UC-B.3 : Ajouter un objet	11
	UC-B.4 : Éditer un objet	11
	UC-B.5 : Supprimer un objet	12
	UC-G.1 : Consulter les statuts des inscriptions	13
	UC-G.2 : Attribuer un emplacement	13
	UC-G.3 : Supprimer un brocanteur	14
4	MCD	15
5	Diagramme d'états de navigation	16
6	Échéances et livrables	17

1 Introduction



Le projet consiste à créer un site web de gestion pour une foire aux puces spécialisée, qui peut se dérouler dans une salle ou en plein air dans un village. Ce site permettra aux organisateurs de gérer efficacement les brocanteurs et leurs emplacements, tout en offrant aux visiteurs intéressés une vitrine en ligne pratique et conviviale.

Le site comportera deux parties principales : une partie publique et une partie privée.

— La **partie publique** contiendra les pages suivantes :

- la page d'accueil : elle doit présenter brièvement la foire aux puces (date, lieu, thème, montant de l'inscription pour les exposants, etc.). De plus, les aperçus de trois objets choisis aléatoirement parmi ceux qui seront exposés par les brocanteurs seront affichés.
- la page de contact : un formulaire de contact permet aux visiteurs d'envoyer un courriel à destination de l'administrateur de la foire aux puces avec copie sur l'adresse de courriel mentionnée par le visiteur.
- la page de présentation des brocanteurs : les aperçus des brocanteurs (seulement ceux ayant choisi d'être visibles sur le site et dont la participation à la foire aux puces a été confirmée par l'administrateur) seront affichés par zones d'emplacements attribués. La vue complète d'un brocanteur propose en plus une description ainsi que les aperçus des objets que le brocanteur a choisi de promouvoir via le site.
- la page des objets qui seront en vente : les aperçus des objets proposés par les brocanteurs (seulement ceux des brocanteurs ayant choisi d'être visibles et dont la participation à la foire aux puces a été confirmée par l'administrateur) seront affichés par catégories. Il sera possible de chercher des objets en sélectionnant un brocanteur et/ou en spécifiant des mots-clés. D'une session à l'autre, les critères de recherche seront conservés dans un cookie. La vue complète d'un objet propose en plus une description.
- un formulaire d'inscription permettra à un visiteur d'effectuer une demande de participation à la foire aux puces ; cela aura pour effet de créer un compte "brocanteur".
- l'authentification d'un brocanteur repose sur un courriel et un mot de passe.
- en cas de perte de mot de passe, il est possible de demander à recevoir un nouveau mot de passe sur son adresse courriel.

— La **partie privée** sera réservée aux brocanteurs.

- les brocanteurs, une fois authentifiés, peuvent éditer leur profil et ajouter, éditer et supprimer des objets qu'ils souhaitent promouvoir.
- l'administrateur peut confirmer la participation d'un brocanteur à la foire aux puces en lui attribuant un numéro d'emplacement parmi les emplacements encore disponibles. Il peut modifier/annuler l'attribution d'un emplacement. Enfin, il peut supprimer définitivement l'inscription d'un brocanteur sauf si un emplacement lui est attribué.



La société qui fait appel à vous désire un Minimum Viable Product (MVP). Il s'agit d'une version provisoire de la plateforme qui permet de la tester avec les fonctionnalités minimales requises pour être utilisable. Cela permettra de jauger le travail réalisé et décider si on continue à développer la plateforme.

Pour le développement du MVP, vous êtes libre de choisir le thème de la foire aux puces, ainsi que les exemples d'objets vendus et les catégories associées. Cela permettra de tester les fonctionnalités clés du site avec des exemples concrets et pertinents. Voici quelques idées de thèmes de foires aux puces : foire aux puces vintage dédiée aux objets des années 50-70, foire aux puces spécialisée en antiquités et objets d'art, foire aux puces de livres anciens et de collections, foires aux puces de jouets anciens et de jeux de société... **Nous vous encourageons toutefois à être créatifs et à imaginer votre propre thème de foire aux puces.**

Afin de construire ce MVP, un cahier des charges vous est donné. Celui-ci contient les fonctionnalités qui seront développées. Le projet y est décrit par des schémas UML et un Modèle Conceptuel de Données (MCD) pour guider votre développement.



Contraintes :

- # Certaines données ne seront pas gérées via l'interface du site : elles devront être encodées directement dans la base de données (BD). Il s'agit de la liste des emplacements, de la liste des zones géographiques de la foire aux puces ainsi que de la liste des catégories d'objets.
- # Le site devra être délivré avec des données représentatives.
- # Le site devra être *responsive* et utilisable sur smartphone.
- # En version "desktop", il faut éviter les pages longitudinales. Pensez à présenter les données côte à côte lorsque cela s'y prête.

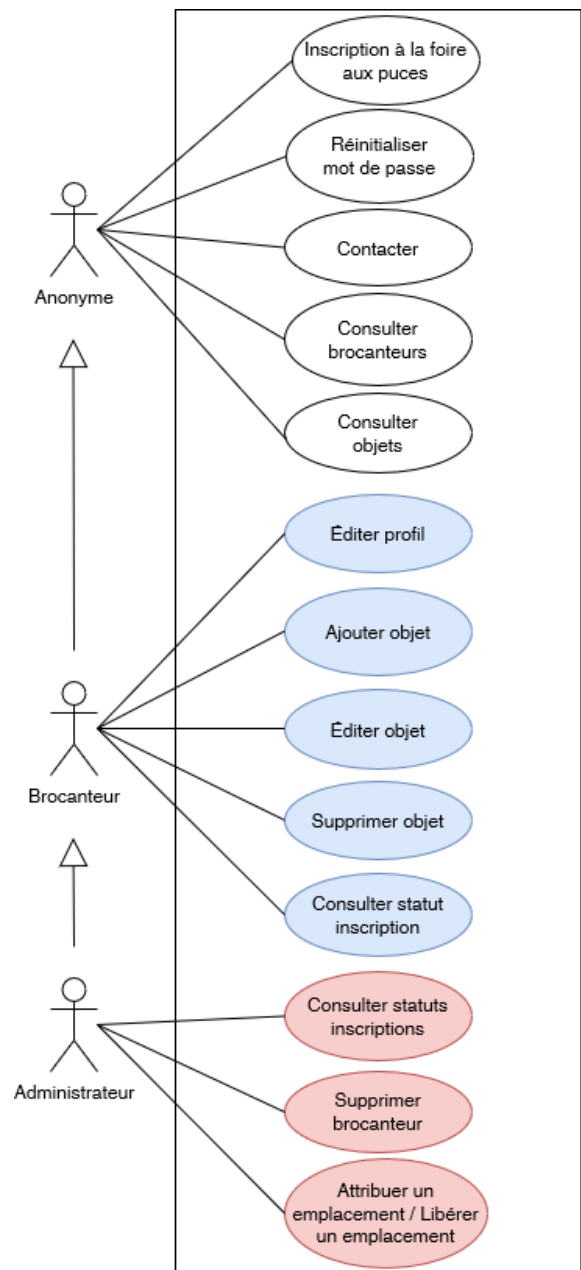


Comme tout projet, celui-ci peut varier légèrement selon les besoins. Si c'était le cas, vous en serez prévenu. Cependant, veuillez à toujours consulter la dernière version du cahier des charges.

En tant que développeur, vous devez être agile et vous adapter rapidement aux changements. La flexibilité est essentielle pour répondre efficacement aux exigences évolutives.

Lisez attentivement le cahier des charges et n'hésitez pas à poser toutes vos questions à votre responsable de labo.

2 Diagramme UC



*Remarque : tous les UC reliés aux acteurs “Brocanteur” et “Administrateur” nécessitent d’être **authentifié**. L’authentification se déroulera de la manière suivante :*

1. L'utilisateur demande à s'authentifier.	2. Le système affiche le formulaire de connexion.
3. L'utilisateur entre son courriel, son mot de passe et valide.	4. Le système vérifie la validité du courriel ainsi que la présence du mot de passe. Le système vérifie la présence du courriel dans ses profils et si le mot de passe correspond au courriel.
	5. Le système charge les informations de profil du brocanteur et affiche la page “Espace brocanteur”.

Si l’adresse courriel spécifiée est invalide, le mot de passe n’est pas spécifié ou le mot de passe ne correspond pas au courriel, le système affiche un message d’erreur informant l’utilisateur des erreurs détectées. Le formulaire de connexion est affiché avec le courriel précédemment encodé par l’utilisateur et le scénario reprend à l’étape 3.

3 Spécifications UC

UA-A.1 : S'inscrire à la foire aux puces

Acteur principal : Utilisateur anonyme

Objectif(s) : L'utilisateur désire effectuer une demande de participation à la foire aux puces.

Précondition(s) : /

Postcondition(s) : /

Scénario nominal :

1. L'utilisateur demande à participer à la foire aux puces comme brocanteur.	2. Le système vérifie qu'il reste au moins un emplacement non attribué et affiche le formulaire d'inscription.
3. L'utilisateur fournit une adresse courriel, un mot de passe, une répétition du mot de passe, son nom, son prénom, une description, une photo, choisit s'il souhaite être visible (ou non) sur le site, et valide.	4. Le système vérifie si l'adresse courriel est valide et unique, si le mot de passe est identique à sa répétition et si tous les champs obligatoires (adresse courriel, mot de passe, nom et prénom) sont remplis.
	5. Le système crée un compte pour l'utilisateur et affiche un message de confirmation de l'inscription dans lequel doit figurer le numéro de compte pour le paiement, le montant et la communication ("Foire aux puces - réservation n° <bid>" où <bid> doit être remplacé par le numéro de brocanteur attribué par le système").

Remarques :

- *Le numéro de compte et le paiement proviendront d'un fichier de configuration du site.*
- *Dans ce MVP, il ne vous est pas demandé de prévoir un système de gestion des paiements. Nous considérerons que cette gestion se fera de manière manuelle par l'administrateur dans un système externe.*

Scénarios alternatifs :

4a : l'adresse courriel spécifiée est invalide, le mot de passe est différent de sa répétition ou un des champs obligatoires n'est pas spécifié.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant l'utilisateur des erreurs détectées. Le formulaire de contact est affiché avec les données précédemment encodées par l'utilisateur. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	--

2a : tous les emplacements sont déjà attribués.

	1. Le système affiche un message informant l'utilisateur qu'il n'est plus possible d'effectuer une demande de participation à la foire aux puces. Le scénario nominal s'arrête.
--	--

Scénario d'erreur :

3a : l'utilisateur ne rentre pas de données valides dans le formulaire ou décide de ne plus créer de compte.

UC-A.2 : Réinitialiser son mot de passe

Acteur principal : Utilisateur anonyme

Objectif(s) : À la suite de l'oubli de son mot de passe, l'utilisateur demande à récupérer un nouveau mot de passe sur base de son adresse courriel.

Précondition(s) :

Postcondition(s) : Le mot de passe de l'utilisateur est modifié et communiqué à l'utilisateur sur son adresse courriel.

Scénario nominal :

1. L'utilisateur demande à réinitialiser son mot de passe.	2. Le système affiche le formulaire de réinitialisation de mot de passe ; celui-ci contient un unique champ : l'adresse courriel.
3. L'utilisateur entre son courriel et valide.	4. Le système vérifie la validité et la présence du courriel dans ses profils.
	5. Le système génère un nouveau mot de passe, réinitialise celui-ci et l'envoie par courriel. Le système affiche une notification à l'utilisateur.

Scénario alternatif :

4a : l'adresse courriel spécifiée est invalide.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant l'utilisateur de l'erreur détectée. Le formulaire de réinitialisation est affiché avec le courriel précédemment encodé par l'utilisateur. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	---

UC-A.3 : Contacter

Acteur principal : Utilisateur

Objectif(s) : L'utilisateur souhaite envoyer un message à l'attention de l'administrateur de la foire aux puces.

Précondition(s) :

Postcondition(s) :

Scénario nominal :

1. L'utilisateur demande à envoyer un message.	2. Le système affiche un formulaire de contact.
3. L'utilisateur spécifie sa propre adresse courriel, un intitulé et un message avant de valider.	4. Le système vérifie la validité du courriel ainsi que la présence de tous les champs obligatoires (intitulé et message). Il envoie un courriel à l'administrateur, avec l'utilisateur en copie (CC) et affiche un message de confirmation d'envoi.

Scénarios alternatifs :

2a : l'utilisateur est authentifié.

	1. Le système recherche le courriel dans le profil du brocanteur et affiche le formulaire de contact en préremplissant le champ correspondant à l'adresse courriel. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	---

4a : l'adresse courriel spécifiée est invalide ou un des champs obligatoires n'est pas spécifié.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant l'utilisateur des erreurs détectées. Le formulaire de contact est affiché avec les données précédemment encodées par l'utilisateur. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	---

Scénario d'erreur :

3a : l'utilisateur ne rentre pas de données valides dans le formulaire et décide de ne plus envoyer de message de contact à l'administrateur.

UC-A.4 : Consulter les brocanteurs

Acteur principal : Utilisateur / brocanteur

Objectif(s) : L'utilisateur souhaite consulter les brocanteurs dont la participation à la foire aux puces est déjà confirmée (c'est-à-dire ceux à qui l'administrateur a attribué un numéro d'emplacement) et qui désirent être visibles sur le site.

Précondition(s) :

Postcondition(s) :

Scénario nominal :

1. L'utilisateur souhaite consulter les brocanteurs	2. Le système affiche les aperçus (nom, prénom, photo) des brocanteurs dont la participation à la foire aux puces a déjà été confirmée par l'administrateur et qui ont souhaité être visibles sur le site. Ces aperçus sont organisés par zones de la foire aux puces et triés par ordre alphabétique du nom de famille. Les zones ne contenant aucun brocanteur respectant ces conditions ne seront pas affichées.
3. L'utilisateur sélectionne un brocanteur.	4. Le système affiche les informations détaillées (nom, prénom, photo, description, numéro et zone de l'emplacement attribué) ainsi que, le cas échéant, les aperçus des objets proposés par le brocanteur (intitulé et image).
5. L'utilisateur sélectionne un objet.	6. Le système affiche les informations détaillées de l'objet sélectionné (nom et prénom du brocanteur, numéro et zone de l'emplacement attribué, intitulé de l'objet, image, description et catégorie).

Scénario alternatif :

4b : aucun objet n'est proposé par le brocanteur.

	1. Le scénario nominal s'arrête à l'étape 4.
--	--

UC-A.5 : Consulter les objets proposés à la vente

Acteur principal : Utilisateur anonyme / brocanteur

Objectif(s) : L'utilisateur souhaite consulter les objets proposés à la vente.

Précondition(s) :

Postcondition(s) :

Scénario nominal :

1. L'utilisateur souhaite consulter les objets proposés à la vente.	2. Le système affiche les aperçus (intitulé et image) des objets proposés à la vente par les brocanteurs dont la participation à la foire aux puces a déjà été confirmée par l'administrateur et qui ont souhaité être visibles sur le site. Ces aperçus sont organisés par catégories d'objets et triés par ordre alphabétique des intitulés d'objets.
3. L'utilisateur sélectionne un objet.	4. Le système affiche les informations détaillées de l'objet sélectionné (nom et prénom du brocanteur, numéro et zone de l'emplacement attribué, intitulé de l'objet, image, description et catégorie).

Scénarios alternatifs :

1a : l'utilisateur souhaite consulter 3 objets choisis aléatoirement.

1. L'utilisateur souhaite consulter 3 objets choisis aléatoirement.	2. Le système affiche les aperçus (intitulé et image) de 3 objets choisis aléatoirement parmi les ceux qui sont proposés à la vente par les brocanteurs dont la participation à la foire aux puces a déjà été confirmée par l'administrateur et qui ont souhaité être visibles sur le site.
3. L'utilisateur sélectionne un objet.	4. Le système affiche les informations détaillées de l'objet sélectionné (nom et prénom du brocanteur, numéro et zone de l'emplacement attribué, intitulé de l'objet, image, description et catégorie).

3b : l'utilisateur souhaite rechercher/filtrer les objets proposés à la vente.

1. L'utilisateur souhaite rechercher/filtrer des objets proposés à la vente. Pour ce faire, il choisit dans une liste un brocanteur confirmé et visible et/ou spécifie un ou plusieurs mots-clés.	2. Le système recherche les objets proposés à la vente par le brocanteur (s'il est spécifié) et dont l'intitulé ou la description contient au moins un des mots-clés spécifiés. La recherche se fait uniquement parmi les objets proposés à la vente par les brocanteurs dont la participation à la foire aux puces a déjà été confirmée par l'administrateur et qui ont souhaité être visibles sur le site.
	3. Le système affiche les aperçus des objets trouvés (intitulé et image).
4. L'utilisateur sélectionne un objet.	5. Le système affiche les informations détaillées de l'objet sélectionné (nom et prénom du brocanteur, numéro et zone de l'emplacement attribué, intitulé de l'objet, image, description et catégorie).

3b.2a : aucun objet ne correspond aux critères.

	1. Le système affiche une notification à l'utilisateur.
--	---

UC-B.1 : Éditer profil

Acteur principal : Brocanteur

Objectif(s) : Le brocanteur souhaite modifier ses informations de profil.

Précondition(s) : Le brocanteur est authentifié.

Postcondition(s) : Les données de profil du brocanteur sont modifiées.

Scénario nominal :

1. Le brocanteur demande à éditer son profil à partir de son aperçu.	2. Le système affiche le formulaire de modification de profil avec les champs préremplis (nom, prénom, courriel, description, visibilité sur le site) sauf le mot de passe et sa répétition. Si une photo est associée au profil, celle-ci est affichée. Dans tous les cas, le brocanteur peut également spécifier une nouvelle photo de profil.
3. Le brocanteur complète le formulaire et valide.	4. Le système vérifie si l'adresse courriel est valide et unique et si tous les champs obligatoires (adresse courriel, nom et prénom) sont remplis.
	5. Le système modifie les données du profil et affiche un message de confirmation.

Scénarios alternatifs :

4a : l'adresse courriel spécifiée est invalide ou un des champs obligatoires n'est pas spécifié.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant le brocanteur des erreurs détectées. Le formulaire d'édition de profil est affiché avec les données précédemment encodées par le brocanteur. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	--

3a : le brocanteur souhaite modifier son mot de passe.

1. Le brocanteur demande à modifier son mot de passe.	2. Le système affiche le formulaire de modification de mot de passe avec les champs mot de passe et sa répétition.
3. L'utilisateur complète le formulaire et valide.	4. Le système vérifie si le mot de passe est non vide et identique à sa répétition.
	5. Le système modifie le mot de passe et affiche un message de confirmation.

3a.4a : Le mot de passe est vide et/ou ne correspond pas à sa répétition.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant le brocanteur des erreurs détectées. Le formulaire de modification de mot de passe est affiché avec les données précédemment encodées par le brocanteur. Le scénario alternatif 3a reprend à l'étape 3.
--	---

Scénario d'erreur :

3d : L'utilisateur ne valide pas son édition de profil.

UC-B.2 : Consulter le statut de l'inscription

Acteur principal : Brocanteur

Objectif(s) : Le brocanteur souhaite consulter le statut de son inscription (emplacement attribué).

Précondition(s) : Le brocanteur est authentifié.

Postcondition(s) :

Scénario nominal :

1. Le brocanteur demande à consulter le statut de son inscription en se rendant sur la page “Espace brocanteur”.	2. Le système affiche le statut; celui-ci peut être soit “Emplacement pas encore attribué”, soit “Emplacement attribué : n° (numéro de l’emplacement attribué)”.
--	--

UC-B.3 : Ajouter un objet

Acteur principal : Brocanteur

Objectif(s) : Le brocanteur souhaite ajouter un objet proposé à la vente.

Précondition(s) : Le brocanteur est authentifié.

Postcondition(s) : L’objet est ajouté.

Scénario nominal :

1. Le brocanteur demande à ajouter un objet proposé à la vente.	2. Le système affiche le formulaire d’ajout d’objet avec les champs (intitulé, description, catégorie, image).
3. Le brocanteur complète le formulaire et valide.	4. Le système vérifie si tous les champs obligatoires (intitulé, description, catégorie) sont remplis.
	5. Le système enregistre l’objet et affiche un message de confirmation.

Scénario alternatif :

4a : un des champs obligatoires n’est pas spécifié.

	1. Le système affiche un message d’erreur informant le brocanteur des erreurs détectées. Le formulaire d’ajout d’objet est affiché avec les données précédemment encodées par le brocanteur. Le scénario nominal reprend à l’étape 3.
--	--

Scénario d’erreur :

3a : le brocanteur ne valide pas le formulaire d’ajout d’objet.

UC-B.4 : Éditer un objet

Acteur principal : Brocanteur

Objectif(s) : Le brocanteur souhaite éditer un de ses objets proposés à la vente.

Précondition(s) : Le brocanteur est authentifié.

Postcondition(s) : L'objet est édité.

Scénario nominal :

1. Le brocanteur demande à éditer un de ses objets.	2. Le système affiche le formulaire d'édition d'objet avec les champs préremplis (intitulé, description, catégorie). Si une image est associée à l'objet, celle-ci est affichée. Dans tous les cas, le brocanteur peut également spécifier une nouvelle image.
3. Le brocanteur complète le formulaire et valide.	4. Le système vérifie si tous les champs obligatoires (intitulé, description, catégorie) sont remplis.
	5. Le système modifie les données de l'objet et affiche un message de confirmation de modification.

Scénario alternatif :

4a : un des champs obligatoires n'est pas spécifié.

	1. Le système affiche un message d'erreur informant le brocanteur des erreurs détectées. Le formulaire d'ajout d'objet est affiché avec les données précédemment encodées par le brocanteur. Le scénario nominal reprend à l'étape 3.
--	--

Scénario d'erreur :

3b : le brocanteur ne valide pas le formulaire d'édition d'objet.

UC-B.5 : Supprimer un objet

Acteur principal : Brocanteur

Objectif(s) : Le brocanteur souhaite supprimer un de ses objets proposés à la vente.

Précondition(s) : Le brocanteur est authentifié.

Postcondition(s) : L'objet est supprimé.

Scénario nominal :

1. Le brocanteur demande à supprimer un de ses objets.	2. Le système affiche un formulaire de confirmation de suppression.
3. Le brocanteur confirme la suppression.	4. Le système supprime l'objet et affiche un message de confirmation de suppression.

Scénario d'erreur :

3a : l'utilisateur ne confirme pas la suppression.

UC-G.1 : Consulter les statuts des inscriptions

Acteur principal : Administrateur

Objectif(s) : L'administrateur souhaite visualiser globalement les statuts des inscriptions.

Précondition(s) : L'administrateur est authentifié.

Postcondition(s) :

Scénario nominal :

1. L'administrateur demande à consulter les statuts des inscriptions.	2. Le système affiche la page "Espace administrateur" contenant la liste des brocanteurs inscrits (nom, prénom, numéro d'identification) et les numéros d'emplacements attribués correspondant (+ zones).
---	---

UC-G.2 : Attribuer un emplacement

Acteur principal : Administrateur

Objectif(s) : L'administrateur souhaite attribuer un emplacement à un brocanteur.

Précondition(s) : L'administrateur est authentifié.

Postcondition(s) : L'emplacement est attribué au brocanteur.

Scénario nominal :

1. L'administrateur demande à attribuer un emplacement à un brocanteur.	2. Le système affiche un formulaire d'attribution d'emplacement contenant une liste déroulante des codes d'emplacements disponibles. Si un emplacement était déjà attribué à ce brocanteur, la liste contiendra également le code de cet emplacement et celui-ci sera sélectionné à l'ouverture du formulaire.
3. L'administrateur choisit le code de l'emplacement à attribuer et valide.	4. Le système vérifie que l'emplacement n'a pas été entre-temps attribué à un autre brocanteur.
	5. Le système enregistre l'attribution et affiche un message de confirmation d'attribution.

Scénario alternatif :

3a : l'administrateur souhaite annuler l'attribution d'un emplacement.

1. L'administrateur laisse la liste déroulante vide.	2. Le système annule l'attribution de l'emplacement précédemment attribué et affiche un message de confirmation.
--	--

Scénario d'erreur :

4a : l'emplacement choisi a entre-temps été attribué à un autre brocanteur.

	1. Le système affiche un message d'erreur indiquant que l'attribution de l'emplacement (ou la modification de celui-ci) n'a pas pu être effectuée.
--	--

UC-G.3 : Supprimer un brocanteur

Acteur principal : Administrateur

Objectif(s) : L'administrateur souhaite supprimer un brocanteur.

Précondition(s) : L'administrateur est authentifié.

Postcondition(s) : Le brocanteur est supprimé.

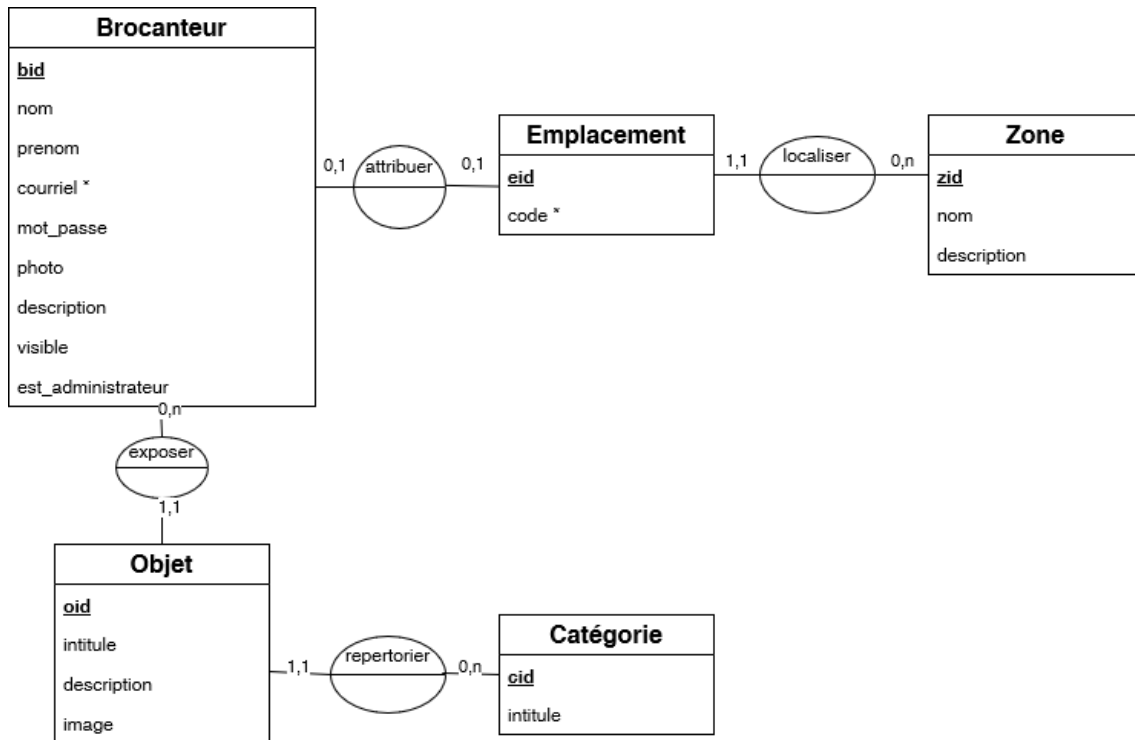
Scénario nominal :

1. L'administrateur demande à supprimer un brocanteur.	2. Le système vérifie qu'aucun emplacement n'est attribué au brocanteur et affiche un formulaire de confirmation de suppression.
3. L'administrateur confirme la suppression.	4. Le système supprime le brocanteur ainsi que tous les objets liés à celui-ci, et affiche un message de confirmation.

Scénario d'erreur :

2a : le système détecte qu'un emplacement est attribué au brocanteur. Il affiche une notification de refus de suppression.

4 MCD



* : champ à valeurs uniques

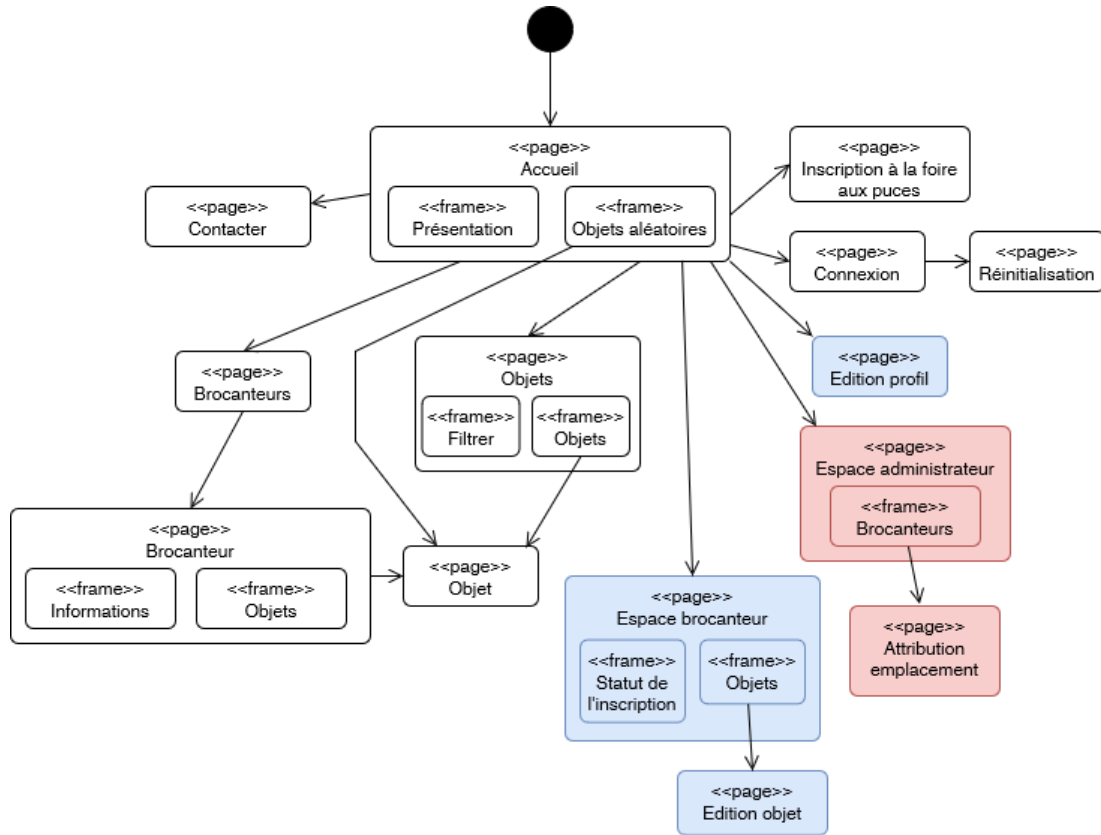
Pour passer de ce MCD à un ensemble de tables, vous utiliserez la méthode vue dans le cours de bases de données.

En ce qui concerne la relation entre “Brocanteur” et “Emplacement”, il est suggéré d’ajouter une clé étrangère “eid” dans la table Brocanteur. Ce champ sera *null* tant qu’aucun emplacement n’aura été attribué au brocanteur. Lorsque l’administrateur lui en attribuera un, le système y indiquera l’id de l’emplacement attribué.

Certaines données ne seront pas gérées via l’interface du site : elles devront être encodées directement dans la base de données (BD). Il s’agit de la liste des emplacements, de la liste des zones géographiques de la foire aux puces ainsi que de la liste des catégories d’objets

5 Diagramme d'états de navigation

Le diagramme ci-dessous représente les principales pages à réaliser ainsi que les principaux liens qui doivent exister d'une page à l'autre. Le diagramme n'est pas exhaustif.



Remarques :

- Les pages coloriées en bleu et en rouge ne sont visibles et accessibles que par les visiteurs authentifiés, c'est-à-dire les brocanteurs (pages bleues) et l'administrateur (pages rouges et pages bleues).
- Les pages «Inscription à la foire aux puces», «Connexion» et «Réinitialisation» sont visibles et accessibles uniquement lorsque l'authentification n'a pas encore eu lieu.

6 Échéances et livrables

Dans l'espace de cours sur HELMo Learn, vous trouverez des “checklists” qui vous permettront de contrôler si vous avez réalisé les différents éléments attendus. Vous pourrez également vérifier que votre site est bien publié à la bonne URL. Les critères présents dans ces checklists correspondent aux critères d'évaluation qui seront utilisés par les responsables de laboratoire.

EVAL_V1 (dimanche 27/10/2024 23h55)

La première version du projet consiste à ébaucher les écrans principaux en concevant des maquettes fils de fer. L'important est de réfléchir aux éléments qui seront présents sur ces écrans, imaginer les libellés et les positions pour faciliter la compréhension des pages et la navigabilité au sein du site. Ces maquettes sont incontournables dans tout développement d'application graphique avant d'entamer la conception du code source. En termes de code HTML, seule la page d'accueil, nommée `index.html` doit être conçue. L'aspect visuel de cette première page n'est pas important ; seul compte la structuration du code HTML.

Pages à modéliser par maquettes fil de fer :

- Page d'accueil (nom de la foire aux puces et logo, présentation des informations générales, éléments de navigation vers les pages principales du site (ces pages n'existent pas encore => liens morts), 3 aperçus d'objets qui seront proposés par des brocanteurs)
- Page de contact
- Page de consultation des brocanteurs (vignettes des brocanteurs ventilées par zones d'emplacements attribués avec nom, prénom, photo)
- Page de consultation et de recherche des objets qui seront en vente, ventilés par catégories (vignettes des objets avec intitulé et image)
- Page d'inscription à la foire aux puces
- Page “Espace brocanteur” contenant le statut de l'inscription et la liste des objets créés par celui-ci
- Page “Espace administrateur” contenant la liste des brocanteurs inscrits (+ emplacements attribués le cas échéant)

Page à créer en fichier HTML :

- Accueil

EVAL_V2 (dimanche 22/12/2024 23h55)

La seconde version du projet doit proposer une version finalisée du visuel des pages principales du site. Les fichiers HTML sont convertis en PHP et les parties de code communes à plusieurs pages sont isolées dans des fichiers séparés. Les données affichées sont fictives et écrites directement dans le code. Aucun formulaire n'est encore fonctionnel mais ils doivent être présents.

Pages à créer en HTML+CSS avec extension PHP :

- Page d'accueil
- Page de contact (dont formulaire)
- Page d'authentification (dont formulaire)
- Page de consultation des brocanteurs
- Page complète de consultation d'un brocanteur
- Page de consultation et de recherche des objets (dont formulaire)
- Page complète de consultation d'un objet

- Page d'inscription à la foire aux puces
- Page "Espace brocanteur"
- Page "Espace administrateur"
- Page d'attribution d'un emplacement (dont formulaire)

EVAL_V3 (dimanche 30/03/2025 23h55)

La troisième version du projet met en place les premières fonctionnalités en lien avec la base de données. L'authentification d'un seul utilisateur est simulée. Les données proviennent de la base de données.

Données en base de données :

- Brocanteurs
- Objets
- Catégories d'objets
- Emplacements
- Zones d'emplacements

Fonctionnalités :

- Envoi d'un courriel via le formulaire de contact
- Inscription à la foire aux puces
- Attribution des emplacements
- Ajout, modification et suppression d'objets
- Affichage des brocanteurs par zone

EVAL_V4 (dimanche 04/05/2025 23h55)

La version finale du projet doit mettre en place toutes les fonctionnalités décrites dans ce document. L'authentification des brocanteurs et de l'administrateur est mise en place. Toutes les données proviennent de la base de données.

EVAL_V5 (dimanche 10/08/2025 23h55)

Cette ultime version doit proposer des fonctionnalités additionnelles qui seront communiquées fin juin. L'authentification des brocanteurs et de l'administrateur est mise en place. Toutes les données proviennent de la base de données.