

# Introduction générale

Un site E-Commerce est un site internet qui permet de réaliser des ventes en ligne. Comme un magasin physique, le site E-Commerce est une vitrine utilisée par les commerçants pour exposer leurs produits et leurs services pour toucher un public ciblé qui pourrait les acheter.

En effet, cette boutique en ligne est donc le reflet de votre catalogue produit / service, mais avec l'avantage d'être présent sur Internet. Les sites E-Commerce permettent de toucher une plus large cible et de réaliser plus de ventes.

La majorité des commerçants ou des futures entreprises envisagent de démarrer ou d'étendre leur activité en ligne. C'est un secteur à forte croissance. Le e-commerce a totalement bouleversé la donne par rapport au commerce traditionnel, sans pour autant cannibaliser ce dernier.

Dans ce cadre, s'inscrit mon projet de fin d'année dont l'objectif est de concevoir et développer une solution de vente en ligne qui gère la commercialisation des produits. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces matériels aux meilleurs prix par rapport aux concurrents. Les clients peuvent consulter le site facilement, et commander les produits, qui sont par la suite livrés à domicile.

Pour la modélisation du projet, nous avons suivi la méthodologie agile "Scrum". Le présent document définit le travail que nous avons effectué, organisé en quatre chapitres afin d'aboutir à une application fiable et satisfaisante :

- Chapitre 01 intitulé "Cadre de Projet" dont on va présenter l'organisme d'accueil et faire une étude de l'existant en proposant une solution qui satisfait les besoins de l'utilisateur.
  - Chapitre 02 intitulé "Spécification de besoins" dont va spécifier les acteurs et leurs besoins ainsi que le backlog de produit.
  - Chapitre 03 intitulé "release 1 : Gestion de produits" est une description détaillée du premier release 1 à étudier.
  - Chapitre 04 intitulé "release 2 : Consulter Produits et Commandes" est une description détaillée pour le deuxième release à étudier.
- Enfin, nous synthétisons notre rapport par une conclusion générale et par des perspectives.

### 1.3.2 Problématique

créer un site web est essentiel pour conserver votre liberté d’agir sur internet, ainsi que la maîtrise de vos informations et de vos données. Aujourd’hui, Internet est devenu un moyen de communication incontournable. Dans ce contexte, le e-commerce prend un essor considérable. Il a même encore poursuivi sa croissance en 2019, avec une augmentation de 19 de transactions sur la dernière année. Autrement dit, se passer d’une boutique en ligne revient à faire l’impasse sur l’un des moyens de communication les plus florissants du moment. La forte visibilité offerte par le e-commerce tandis qu’une boutique physique ne cible que les habitants à proximité de votre magasin, un site e-commerce permet d’atteindre l’ensemble du globe !

### 1.3.3 Etude de l’existant

Pour acheter un produit , le client doit se déplacer directement au local de la société afin de chercher une offre de vente qui satisfait ses besoins. Ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps. Aussi risque de trouver la société fermer, d’ailleurs, sources de problèmes, adoptant les méthodes traditionnelles de travail :

- l’enregistrement des clients se fait manuellement sur papier.
- les documents sont nombreux et mal organisés.
- le règlement des factures se fait en espèce ou par chèque, sur place.

### 1.3.4 Solution proposée

Ce projet consiste donc à la mise en place d’un site Web dynamique qui gère la commercialisation des produits. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces matériels aux meilleurs prix par rapport aux concurrents. Les clients peuvent consulter le site facilement, et commander les produits, qui sont par la suite livrés à domicile. Cette boutique en ligne permettra d’offrir beaucoup des services :

- Recherche de produit,
- La recherche du meilleur prix,
- Un gain de temps,
- Pas de pression de la part des vendeurs,
- Lancer une commande en ligne,

Le site est composé de deux parties

- Partie administrateur :

Cette partie permettra le stockage des produits et leur publication sur internet. l’administrateur du site qui doit s’authentifier avec son login et son mot de passe à partir de la page d’accueil. pour affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées.

- Partie utilisateur :

Cette interface doit être accessible a tout les visiteurs cherchant des produits et effectuant des commandes.

## 1.4 Méthodologie de travail et planification

### 1.4.1 Définition d'une méthodologie

La méthodologie est une partie de la procédure de recherche (méthode scientifique) qui fait suite à la propédeutique et qui rend possible la systématisation des méthodes et des techniques nécessaires pour l'entreprendre .

### 1.4.2 Choix de Scrum

La méthodologie Agile s'oppose généralement aux méthodologies traditionnelles de gestion de projet. Cette méthode place les besoins du client au centre des priorités et privilégie le dialogue entre toutes les parties prenantes du projet. Scrum utilise une approche incrémentale à fin optimiser la prédictibilité et pour contrôler le risque .

#### Sprint

La planification du sprint comprend l'identification des points prioritaires que l'équipe pense pouvoir réaliser au cours du sprint.

La revue du sprint a lieu à la fin de chaque sprint où l'équipe de développement présente les fonctionnalités terminées.

L'incrément produit est éventuellement livrable et la mise en place du prochain sprint peut être anticipée.

La rétrospective du sprint permet d'améliorer le processus de développement des sprints suivants en faisant un point sur le sprint réalisé.



FIGURE 1.3 – Une itération selon la méthode Scrum

### 1.4.3 Outils de développement

Pour bien gérer le projet, nous avons choisi Angular comme technologie de développement pour la partie front End, spring boot pour back End et Mysql pour la base de données.

**Angular :**



FIGURE 1.4 – Logo Angular

Développé par Google, Angular est un Framework open source écrit en JavaScript qui permet la création d'applications Web et plus particulièrement de ce qu'on appelle des « Single Page Applications » : des applications web accessibles via une page web unique [1].

**Spring Boot :**



FIGURE 1.5 – Logo Spring Boot

En informatique, Spring est un framework open source pour construire et définir l'infrastructure d'une application Java, dont il facilite le développement et les tests[2].

**MySQL :**

FIGURE 1.6 – Logo MySQL

Est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table[3].

**Visual Studio Code :**

FIGURE 1.7 – Logo Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSC par la suite) est un éditeur de code open-source, gratuit et multi-plateforme (Windows, Mac et Linux), développé par Microsoft[4].

**IntelliJ IDE :**

FIGURE 1.8 – Logo IntelliJ IDE

Visual IntelliJ IDEA également appelé « IntelliJ » est un environnement de développement intégré destiné au développement de logiciels informatiques reposant sur la technologie Java[5].

**Postman :**



FIGURE 1.9 – Logo Postman

Postman est un logiciel qui se focalise sur les tests des API[6].

**GitHub :**



FIGURE 1.10 – Logo GitHub

Est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git[7].

## 1.5 Conclusion

Ce chapitre présente un aperçu sur le contexte du projet . nous avons présenté l'organisme d'accueil et le cadre du projet puis j'ai fais l'etude de l'existant dont j'ai critiqué pour pouvoir atteindre une solution plus pratique, conviviale et innovante. Enfin, j'ai présenté la méthode de travail et les outils de développement qui m'ont permis de réaliser ce projet.

# chapitre 2

## Analyse des besoins

### 2.6 Introduction

Dans ce chapitre, nous nous intéressons aux besoins des utilisateurs traités dans notre projet à travers les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles puis les entités externes qui vont interagir avec le système. Enfin le diagramme de cas d'utilisation globale et le backlog produit sont présenté afin d'aboutir à une application de qualité qui répond aux besoins des clients.

### 2.7 Analyse des besoins

#### 2.7.1 Besoins fonctionnels

Un besoin fonctionnel est un besoin spécifiant une action qu'un système doit être capable d'effectuer, sans considérer aucune contrainte physique. C'est un besoin du point de vue de l'utilisateur. Notre système permet de :

- **S'inscrire**
- **S'authentifier**
- **Consulter produit**
- **Passer commande**
- **Envoyer message**
- **Consulter Commande**
- **Gérer base des données**

#### 2.7.2 Identification des cas d'utilisation

- **S'inscrire à la plateforme :**

Jusqu'à ce stade, le client est toujours anonyme mais pour pouvoir passer à un stade plus rigoureux, il faut qu'il s'inscrive, cela se fait uniquement pour la première commande mais après, notre client peut s'authentifier avec son E-mail et son mot de passe pour passer d'autres commandes .

— **Authetification des utilisateurs :**

Après la phase d'inscription, l'utilisateur a le droit de s'authentifier et selon son privilège il sera guidé comme un client ou bien un simple visiteur sinon il a un accès en tant qu'administrateurs.

— **Exposition des produits ainsi que leurs prix et caractéristiques :**

Notre application doit disposer d'une vitrine virtuelle à travers laquelle le client peut consulter une grande variété des produits, il sera donc indispensable d'y présenter les prix et les caractéristiques techniques de chaque produit pour faciliter la sélection du produit à acheter.

— **Passer commande :**

Après le choix d'un produit le client doit mentionner la quantité qui s'ajoute automatiquement à son panier avec le prix unitaire et le prix total.

— **Consulter Commande :**

près l'inscription, chaque utilisateur avait l'accès de consulter les commandes qu'il a passé .

— **Envoyer message :**

À chaque visite à la vitrine virtuelle chaque utilisateur peut envoyer un message à propos un problème ou bien de poser des questions et il recevra une réponse dans un délai maximum de 24 heures.

— **Gérer base des données :**

- Chaque administrateur a l'accès d'ajouter, modifier, supprimer ou faire une mise à jour à un produit ou une catégorie(nouvelle ou existante).
- L'admin a l'accès de consulter les commandes des clients pour passer à la phase de livraison.
- L'admin a l'accès de consulter les messages des clients pour reprendre .

### 2.7.3 Besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels sont des indicateurs de qualité de l'exécution des besoins fonctionnels , importants car ils agissent de façon indirecte sur le résultat et sur le rendement de l'utilisateur, ce qui fait qu'ils ne doivent pas être négligés. Pour cela il faut répondre aux exigences suivantes :

— **Sécurité :**

Notre solution doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des clients qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans le web .

— **Ergonomie et bonne Interface :**

L'application web doit être adaptée à l'utilisateur sans qu'il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés.

— **Fiabilité :**

L'application web doit fonctionner de façon cohérente sans erreur et doit être satisfaisante.



## 2.8 Identification des acteurs

Un acteur est une personne physique ou morale prenant part ou affecté par l'action ou le projet en question. Il faut donc commencer par bien préciser par rapport à quelle action ou suite d'actions on cherche à déterminer qui sont et ce que sont les acteurs . Notre plate-forme contient deux acteurs qui agissent directement avec le système :

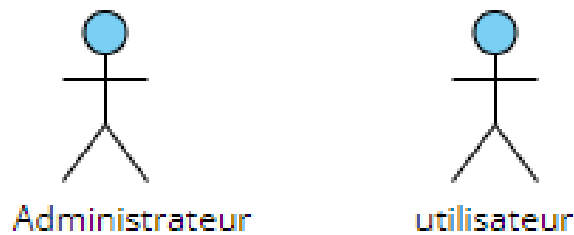


FIGURE 2.1 – Acteur

- **L'Utilisateur** : Toute personne qui accède la plateforme dont il a la possibilité de naviguer dans la vitrine virtuelle .
- **L'Administrateur** : C'est le superviseur qui possède toutes les permissions de contrôle pour gérer les clients et les produits selon leurs catégories .

Acteur	Rôle
Utilisateur	S'inscrire S'authentifier Consulter produit Passer commande Consulter Commande Envoyer Message
Admin	S'inscrire S'authentifier Gérer base des données

TABLE 2.1 – Description détaillée des acteurs

## 2.9 Architecture

### 2.9.1 Diagramme de cas d'utilisation globale

Diagramme de cas d'utilisation a comme objectif de déterminer ce que chaque utilisateur attend du système. Notre extraction de besoins est basée sur la représentation de l'interaction entre les utilisateurs et les futures fonctions du système.

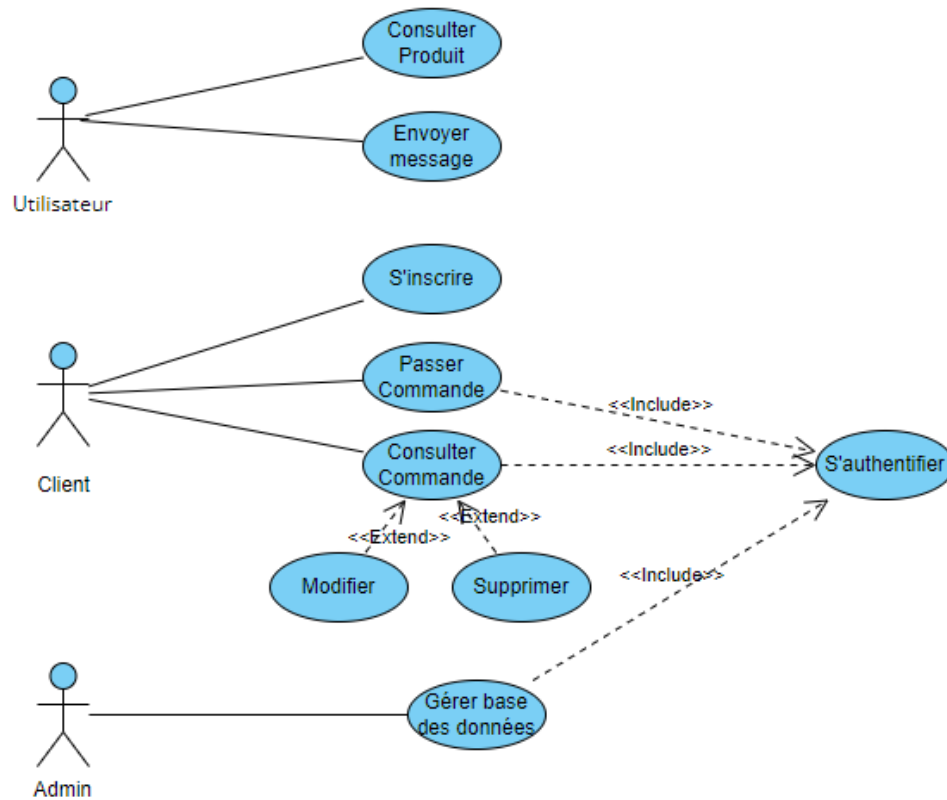


FIGURE 2.2 – Diagramme de cas d'utilisation globale

### 2.9.2 Backlog de Produit

Backlog de Produit	Priorité	Estimation	Planification
En tant qu'utilisateur, je peux m'inscrire .	1	moyen	Sprint 0
En tant qu'utilisateur, je peux m'authentifier .	1	Fort	Sprint 0
En tant qu'utilisateur, je peux passer Commande .	1	Fort	Sprint 0
En tant qu'administration, je peux gérer base des données .	1	Fort	Sprint 0
En tant qu'utilisateur, je peux consulter produit .	2	Moyen	Sprint 1
En tant qu'utilisateur, je peux Consulter Commande	2	Moyen	Sprint 1
En tant qu'utilisateur, je peux envoyer message .	2	Moyen	Sprint 1

TABLE 2.2 – Backlog de produit

## 2.10 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons fait un découpage fonctionnel détaillé de notre future solution par le biais de diagramme de cas d'utilisation et le backlog de produit.

# chapitre 3

## Release 1 : Gestion de produits

### 3.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le premier release du projet qui est : la gestion de produits qui permet de détailler les cas d'utilisation de priorité 1. L'étude de ce sprint comprend le raffinement, la conception, et la réalisation .

### 3.2 Identification de back log de release 1

Dans ce backlog du premier release que nous présentons ci-dessous contient une liste des éléments backlog qui devra être réalisé dans le sprint 0 :

Backlog de Produit	Priorité	Estimation	Planification
En tant qu'utilisateur, je peux m'inscrire .	1	moyen	Sprint 0
En tant qu'utilisateur, je peux m'authentifier .	1	Fort	Sprint 0
En tant qu'utilisateur, je peux passer Commande .	1	Fort	Sprint 0
En tant qu'administration, je peux gérer base des données .	1	Fort	Sprint 0

TABLE 3.1 – Identification de Backlog de release 1

### 3.3 Raffinement du sprint 0

Dans cette partie, nous nous intéressons aux cas d'utilisation suivants :

- **S'authentifier (admin/utilisateur)**
- **S'inscrire**
- **Passer commande**
- **Gérer base des données**

### 3.3.1 Raffinement de cas d'utilisation «S'authentifier » :

La figure 3.1 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « S'authentifier » :

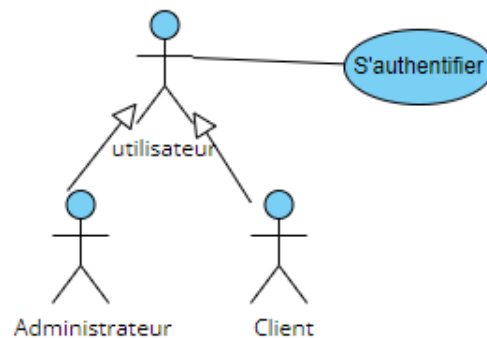


FIGURE 3.1 – diagramme du cas d'utilisation «S'authentifier»

Le tableau 3.2 présente le raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier » :

<b>Cas d'utilisation</b>	S'authentifier
<b>Acteur</b>	Utilisateur, administrateur
<b>Pré-condition</b>	Utilisateur ou administrateur s'authentifier Système est en marche
<b>Post condition</b>	Utilisateur connecté, administrateur connecté
<b>Description du scénario principal</b>	-Le système affiche l'interface de login ; -Le client ou administrateur remplit l'adresse et le mot de passe ; -Le client ou administrateur clique sur le bouton « sign in » ;
<b>Exception</b>	-Echec de connexion

TABLE 3.2 – Raffinement du cas d'utilisation «S'authentifier»

### 3.3.2 Raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire » :

La figure 3.2 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « S'inscrire » :

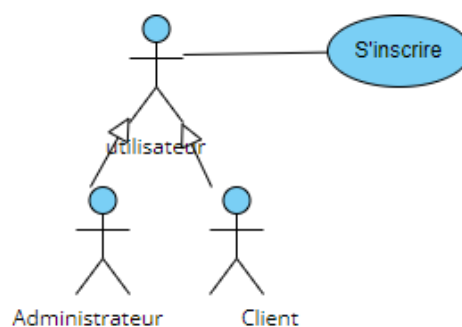


FIGURE 3.2 – diagramme du cas d'utilisation «S'inscrire»

Le tableau 3.3 présente le raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire » :

<b>Cas d'utilisation</b>	« S'inscrire »
<b>Acteur</b>	Utilisateur
<b>Pré-condition</b>	Système en marche Adresse e-mail et mot de passe sont validés
<b>Post condition</b>	Inscription établie
<b>Description du scénario principal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le système affiche l'interface de l'inscription.</li> <li>-Les acteurs saisissent ses coordonnées personnelles.</li> <li>-Les acteurs cliquent sur le bouton « Sing up ».</li> <li>-Le système vérifie les données.</li> <li>-Le système affiche un message de la réussite de l'inscription.</li> </ul>
<b>Exception</b>	Le système affiche un message d'erreur si les données sont erronées.

TABLE 3.3 – Raffinement du cas d'utilisation «S'inscrire»

### 3.3.3 Raffinement de cas d'utilisation « Passer commande » :

La figure 3.3 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Passer commande » :

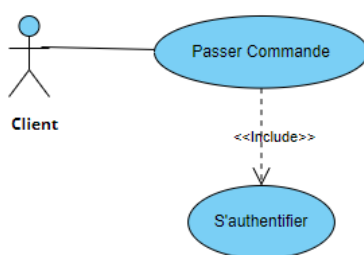


FIGURE 3.3 – diagramme du cas d'utilisation «Passer Commande»

Le tableau 3.4 présente le raffinement de cas d'utilisation « Passer commande » :

<b>Cas d'utilisation</b>	Passer commande
<b>Acteur</b>	Utilisateur
<b>Pré-condition</b>	Système est en marche
<b>Post condition</b>	Commande enregistré avec réussi
<b>Description du scénario principal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le système affiche l'interface du page d'étaille ;</li> <li>-Le client clique sur le bouton ;</li> <li>-Le système ;</li> </ul>
<b>Exception</b>	-Echec de connexion

TABLE 3.4 – Raffinement du cas d'utilisation «Passer Commande»

### 3.3.4 Raffinement de cas d'utilisation « Gérer base des données » :

La figure 3.4 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Gérer base des données » :

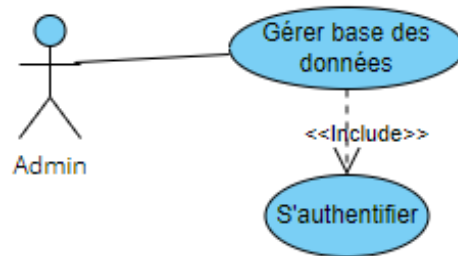


FIGURE 3.4 – diagramme du cas d'utilisation «gérer base des données»

Le tableau 3.5 présente le raffinement de cas d'utilisation « Gérer base des données » :

<b>Cas d'utilisation</b>	Gérer base des données
<b>Acteur</b>	administrateur
<b>Pré-condition</b>	Administrateur s'authentifier, Système est en marche
<b>Post condition</b>	Produit géré ou Catégorie gérer ou message consulter
<b>Description du scénario principal</b>	-Le système affiche la base des données -l'administrateur peut : - Consulter des produits, - Ajouter des produits, - Supprimer des produits, - Modifier des produits, - Consulter des produits, - Ajouter des produits, - Supprimer des produits, - Modifier des produits, - consulter les messages reçu .
<b>Extension</b>	- Ajouter - Consulter - Supprimer - Modifier

TABLE 3.5 – Raffinement du cas d'utilisation «Gérer base des données»

## 3.4 Conception du sprint 0

La conception est une activité significative pour comprendre le développement d'un système afin de le rendre plus fiable et fidèle aux besoins du client. Nous allons donc spécifier notre système avant de le réaliser.

### 3.4.1 Conception de cas d'utilisation «S'authentifier » :

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation «S'authentifier » :

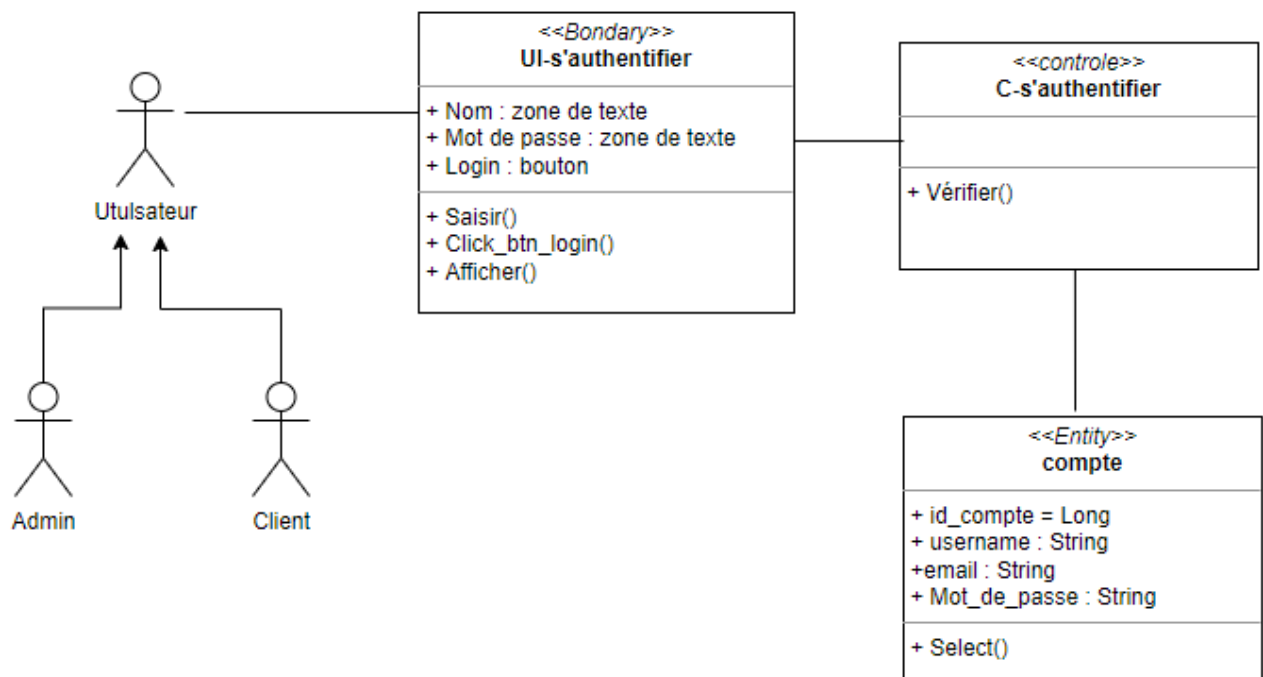


FIGURE 3.5 – diagramme de classe du cas d'utilisation «S'authentifier»

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'authentifier » :

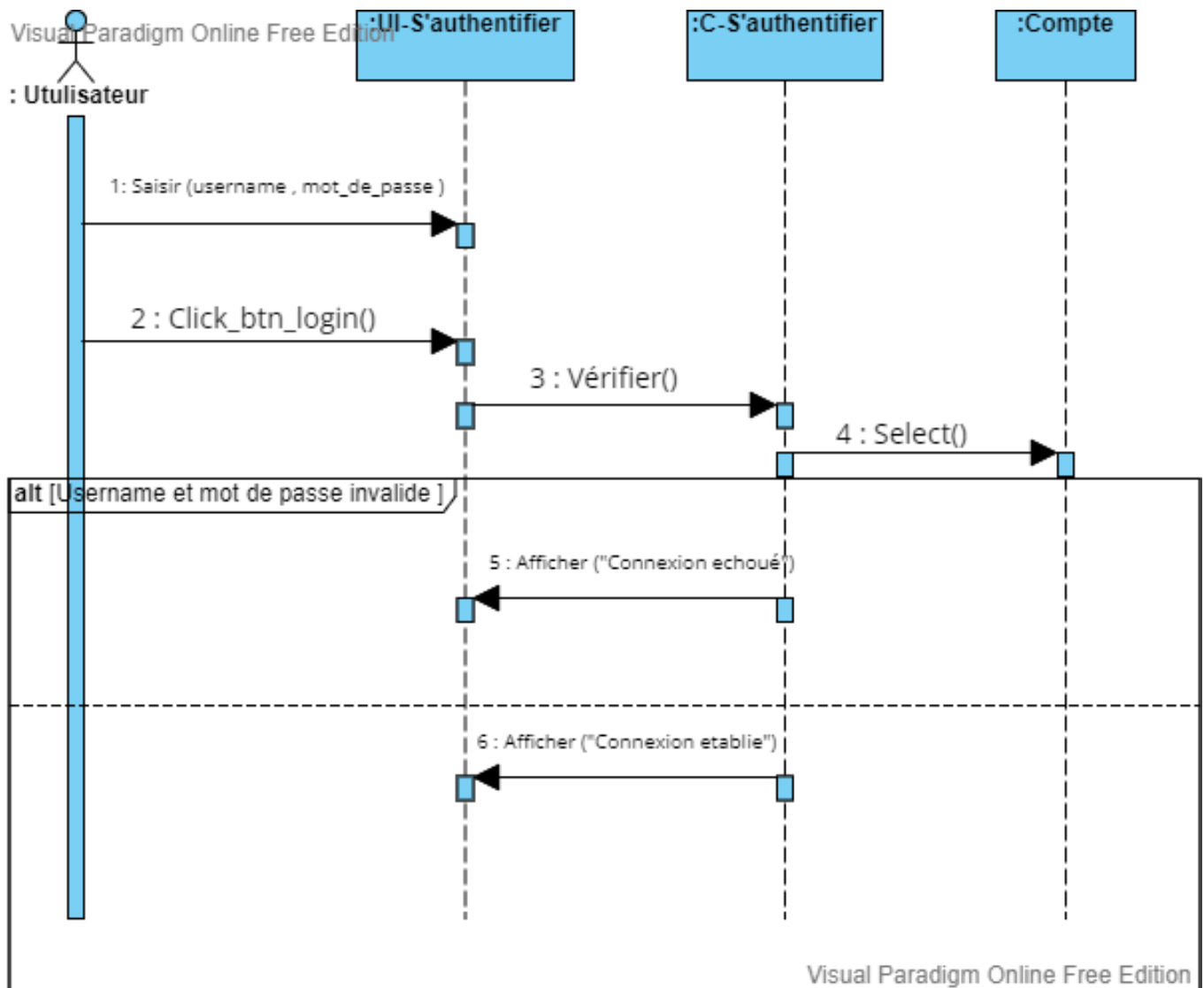


FIGURE 3.6 – diagramme de séquence du cas d'utilisation «S'authentifier»



### 3.4.2 Conception de cas d'utilisation «S'inscrire » :

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation « S'inscrire » :

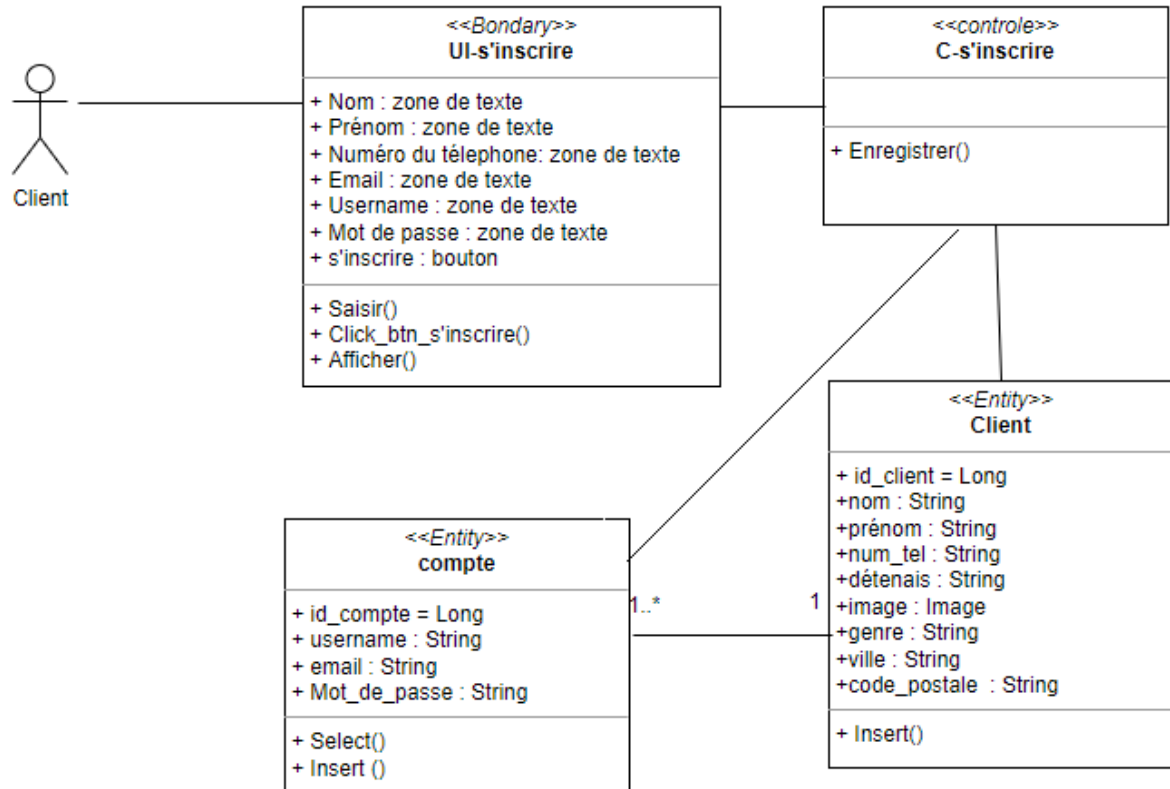


FIGURE 3.7 – diagramme de classe du cas d'utilisation «S'inscrire»

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'inscrire » :

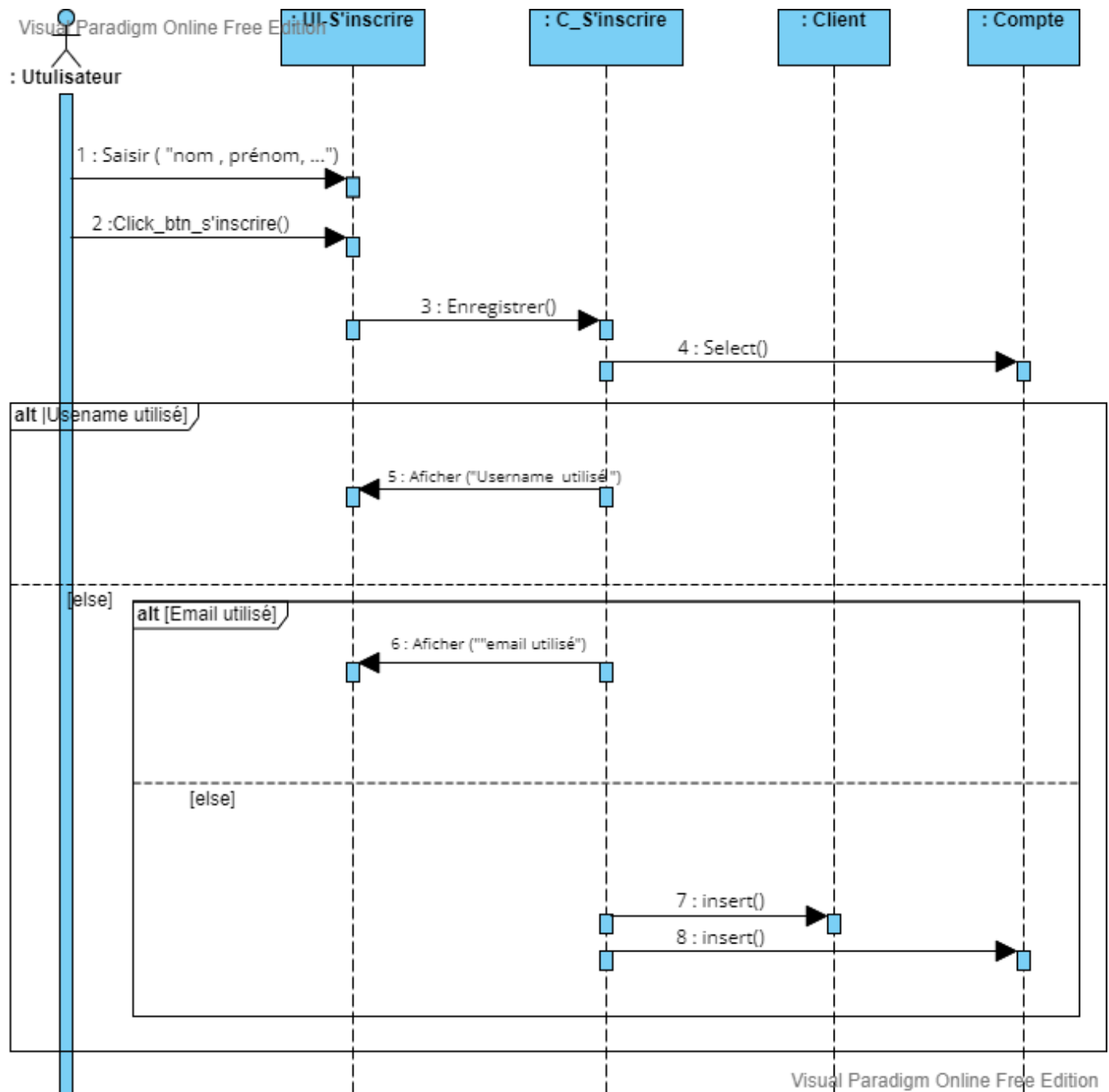


FIGURE 3.8 – diagramme de séquence du cas d'utilisation «S'inscrire»

### 3.4.3 Conception de cas d'utilisation «Passer commande » :

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation « Passer commande » :

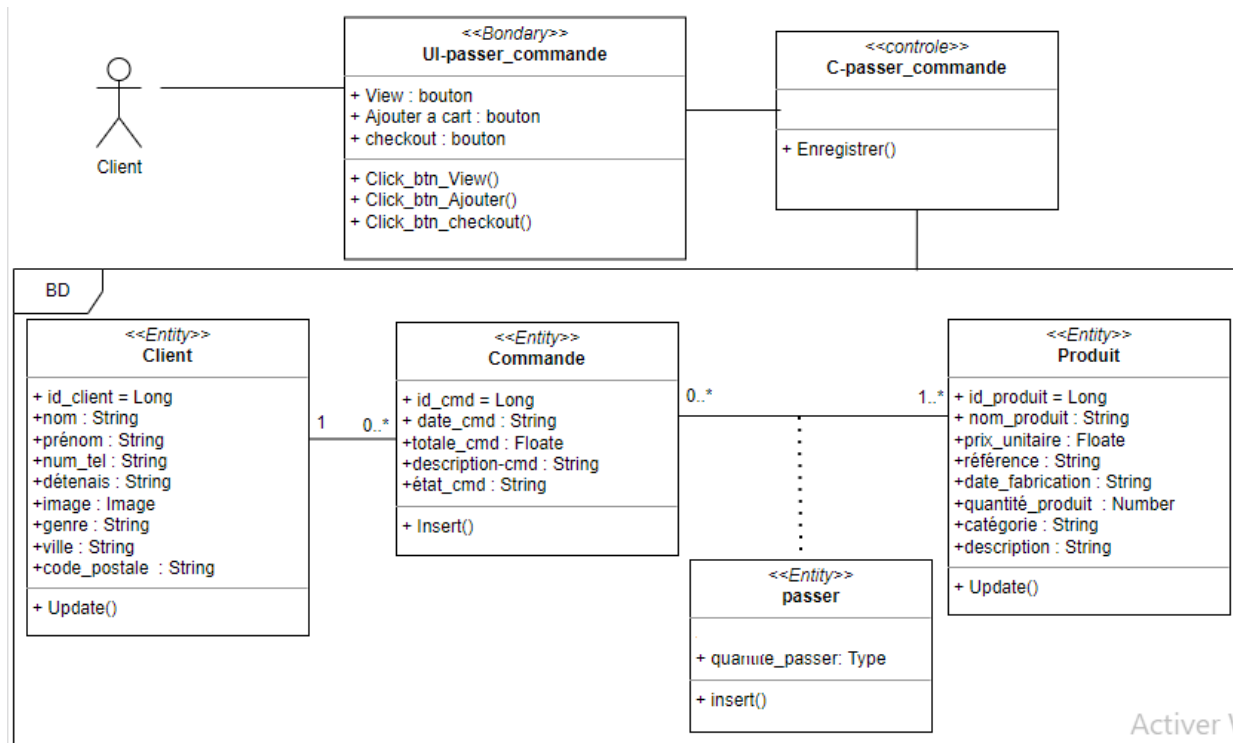


FIGURE 3.9 – diagramme de classe du cas d'utilisation «Passer commande»

## Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation « Passer commande » :

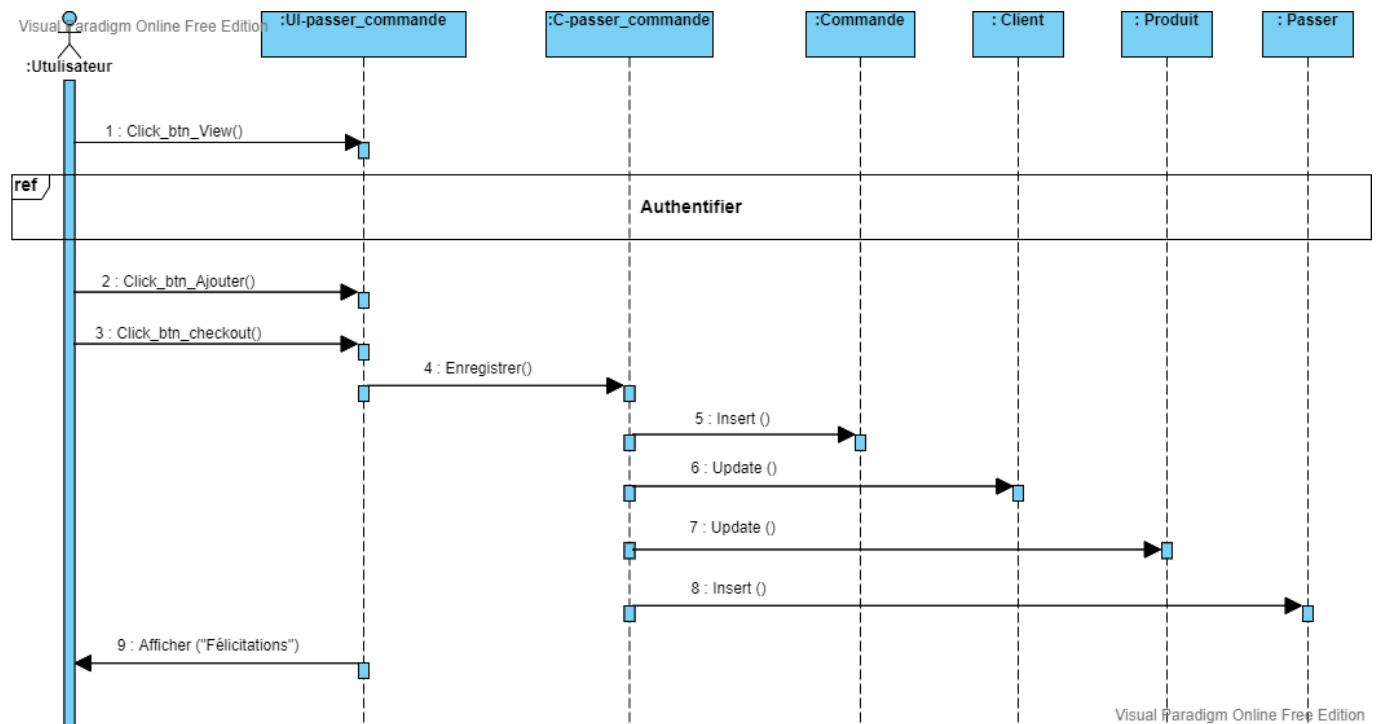


FIGURE 3.10 – diagramme de séquence du cas d'utilisation «Passer commande»

### 3.4.4 Conception de cas d'utilisation «Gérer base des données » :

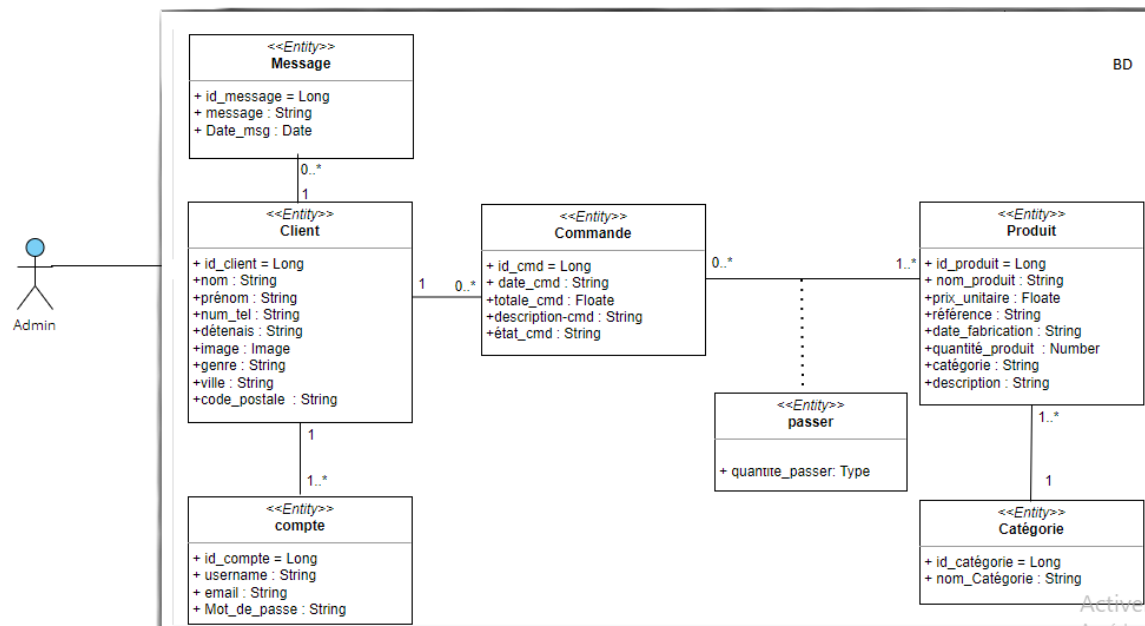


FIGURE 3.11 – Conception de cas d'utilisation «Gérer base des données » :

## 3.5 Diagramme de classe globale du sprint 0

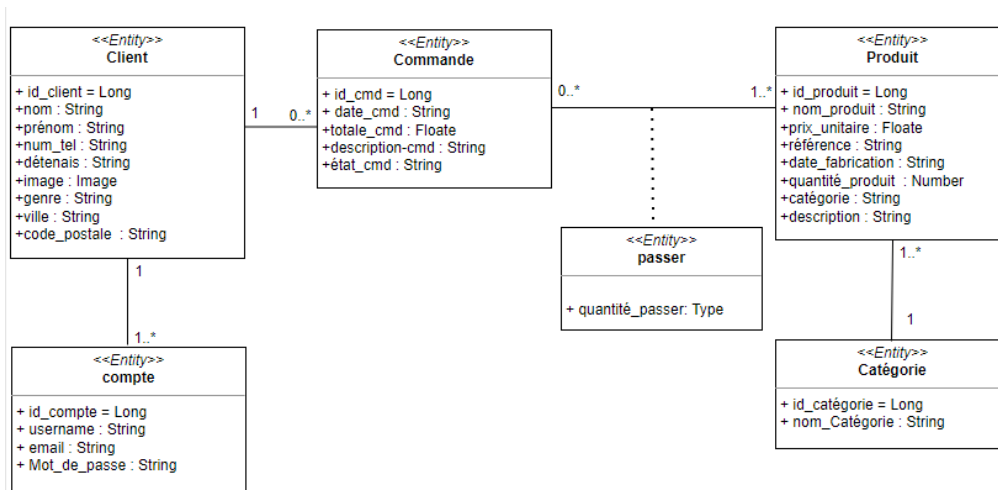


FIGURE 3.12 – Diagramme de classe globale du sprint 0

## 3.6 Réalisation du sprint 0

### 3.6.1 Interface du cas d'utilisation « S'authentifier »

Ceci l'interface d'authentification, l'utilisateur (client / Administrateur) saisie son email ou son identifiant et son mot de passe et clique sur le bouton «SIGN IN» pour accéder à son compte crée précédemment,comme le montre la figure 3.13 : .

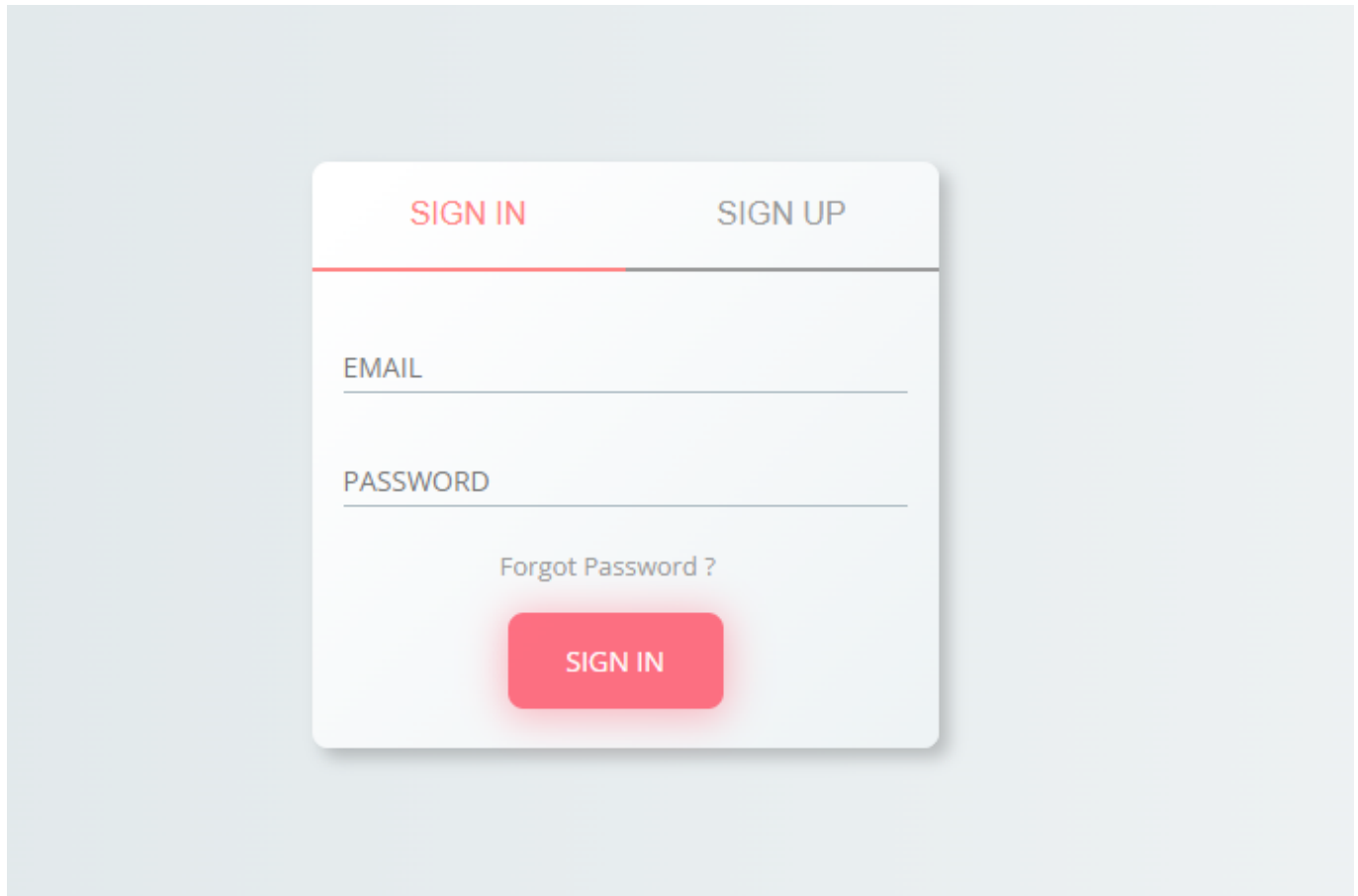
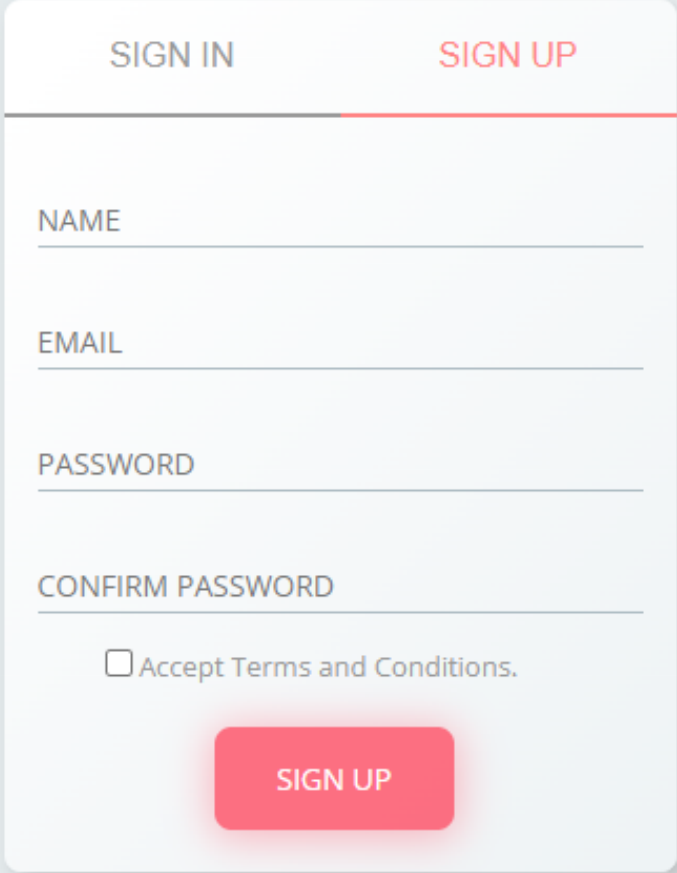


FIGURE 3.13 – Interface du cas d'utilisation « S'authentifier»

### 3.6.2 Interface du cas d'utilisation « S'inscrire »

Ceci l'interface d'inscription, l'utilisateur saisit ses informations personnelles (Identifiant, mot de passe, email) Puis clique sur le bouton «SIGN UP » pour créer son propre compte, comme le montre la figure 3.14 :



The image shows a user registration form interface. At the top, there are two tabs: "SIGN IN" and "SIGN UP". The "SIGN UP" tab is selected, indicated by a red underline. Below the tabs, there are four input fields: "NAME", "EMAIL", "PASSWORD", and "CONFIRM PASSWORD". Each field has a horizontal line for text entry. Below the "CONFIRM PASSWORD" field, there is a checkbox labeled "Accept Terms and Conditions.". At the bottom of the form, there is a red button with the text "SIGN UP".

FIGURE 3.14 – Interface du cas d'utilisation « S'inscrire »

### 3.6.3 Interface du cas d'utilisation « Passer Commande »

Pour passer une commande il suffit de remplir la formulaire et cliquer sur le bouton "Add To Cart" présenté dans la figure 3.15 :

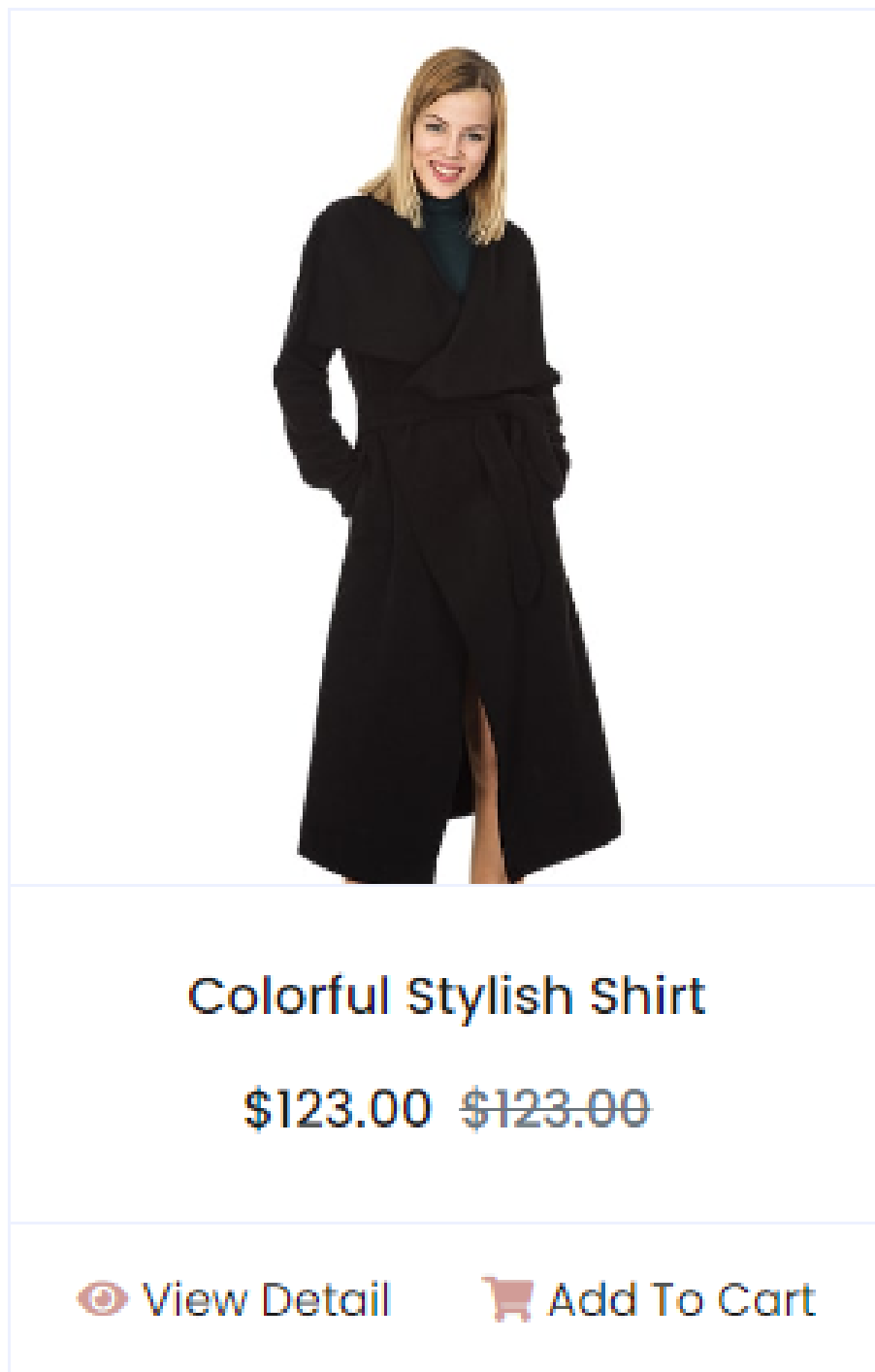


FIGURE 3.15 – Interface du cas d'utilisation «Passer Commande»

## 3.7 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons réalisé les cas d'utilisation de release 1 par la suite nous avons présenté quelques interfaces ainsi que leurs analyses. Dans le chapitre suivant, nous présentons le 2ème release consacré au «mise à jour du profile et gestion des message».



## chapitre 4

# Release 2 : Consulter Produits et Commandes

### 4.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le deuxième release du projet qui est : Mise à jour du profile et Gestion des messages qui permet de détailler les cas d'utilisation de priorité 2 . L'étude de ce sprint comprend le raffinement, la conception et la réalisation.

### 4.2 Identification de back log de release 2

Dans ce backlog du deuxième release que nous présentons ci-dessous contient une liste des éléments backlog qui devra être réalisé dans le sprint 1 :

Backlog de Produit	Priorité	Estimation	Planification
En tant qu'utilisateur, je peux consulter produit .	2	Moyen	Sprint 1
En tant qu'utilisateur, je peux Consulter Commande	2	Moyen	Sprint 1
En tant qu'utilisateur, je peux envoyer message .	2	Moyen	Sprint 1

TABLE 4.1 – Identification de Backlog de release 1

### 4.3 Raffinement du sprint 1

Dans cette partie, nous nous intéressons aux cas d'utilisation suivants :

- Consulter produit
- Consulter Commande
- Envoyer message

### 4.3.1 Raffinement de cas d'utilisation « Consulter produit » :

La figure 4.1 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Consulter produit » :

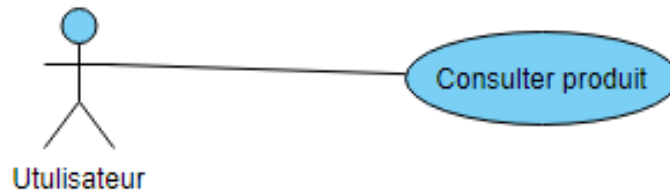


FIGURE 4.1 – diagramme du cas d'utilisation « Consulter produit »

Le tableau 4.2 présente le raffinement de cas d'utilisation « Consulter produit » :

<b>Cas d'utilisation</b>	Consulter Produits
<b>Acteur</b>	Utilisateur
<b>Pré-condition</b>	Système en marche
<b>Post condition</b>	Produit consulté
<b>Description du scénario principal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le système affiche l'interface Consulter Produits.</li> <li>-Le système affiche les détails du produit.</li> <li>-Le système affiche la description et les commentaires pour chaque produit.</li> <li>-L'acteur clique sur le bouton "Ajouter Au Panier" et choisi la quantité à acheter.</li> </ul>
<b>Exception</b>	Le système affiche un message d'erreur si le produit a atteint son max dans le stock

TABLE 4.2 – Raffinement de cas d'utilisation « Consulter Produits »

### 4.3.2 Raffinement de cas d'utilisation « Consulter Commande » :

La figure 4.2 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Consulter Commande » :

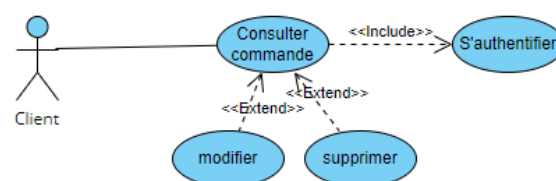


FIGURE 4.2 – diagramme du cas d'utilisation « Consulter commande »

Le tableau 4.3 présente le raffinement de cas d'utilisation « Consulter Commande » :

<b>Cas d'utilisation</b>	Consulter Commande
<b>Acteur</b>	Client
<b>Pré-condition</b>	Système en marche
<b>Post condition</b>	L'acteur authentifié
<b>Description du scénario principal</b>	Le système affiche l'interface de Consulter Commande. -Le système affiche les détails de chaque commande. -Les acteurs clique sur l'icone "voir" pour vérifier les détails de facturation.
<b>Extension</b>	- Modifier Commande - Supprimer commande

TABLE 4.3 – Raffinement de cas d'utilisation « Consulter Commande »

### 4.3.3 Raffinement de cas d'utilisation «Envoyer message » :

La figure 4.3 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Envoyer message » :

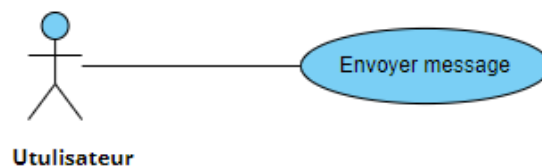


FIGURE 4.3 – diagramme du cas d'utilisation «Envoyer message»

Le tableau 4.4 présente le raffinement de cas d'utilisation « Envoyer message » :

<b>Cas d'utilisation</b>	Envoyer message
<b>Acteur</b>	Utilisateur
<b>Pré-condition</b>	Système est en marche
<b>Post condition</b>	message bien envoyé
<b>Description du scénario principal</b>	-l'utilisateur clic sur "contact" -Le système affiche l'interface de contact ; -l'utilisateur remplit le formulaire et sont message ; -l'utilisateur clique sur le bouton« Envoyer» ;
<b>Exception</b>	-Échec de connexion

TABLE 4.4 – Raffinement de cas d'utilisation « Envoyer message »

## 4.4 Conception du sprint 1

La conception est une activité significative pour comprendre le développement d'un système afin de le rendre plus fiable et fidèle aux besoins du client. Nous allons donc spécifier notre système avant de le réaliser.

### 4.4.1 Conception de cas d'utilisation « Consulter produit » :

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation « Consulter produit » :

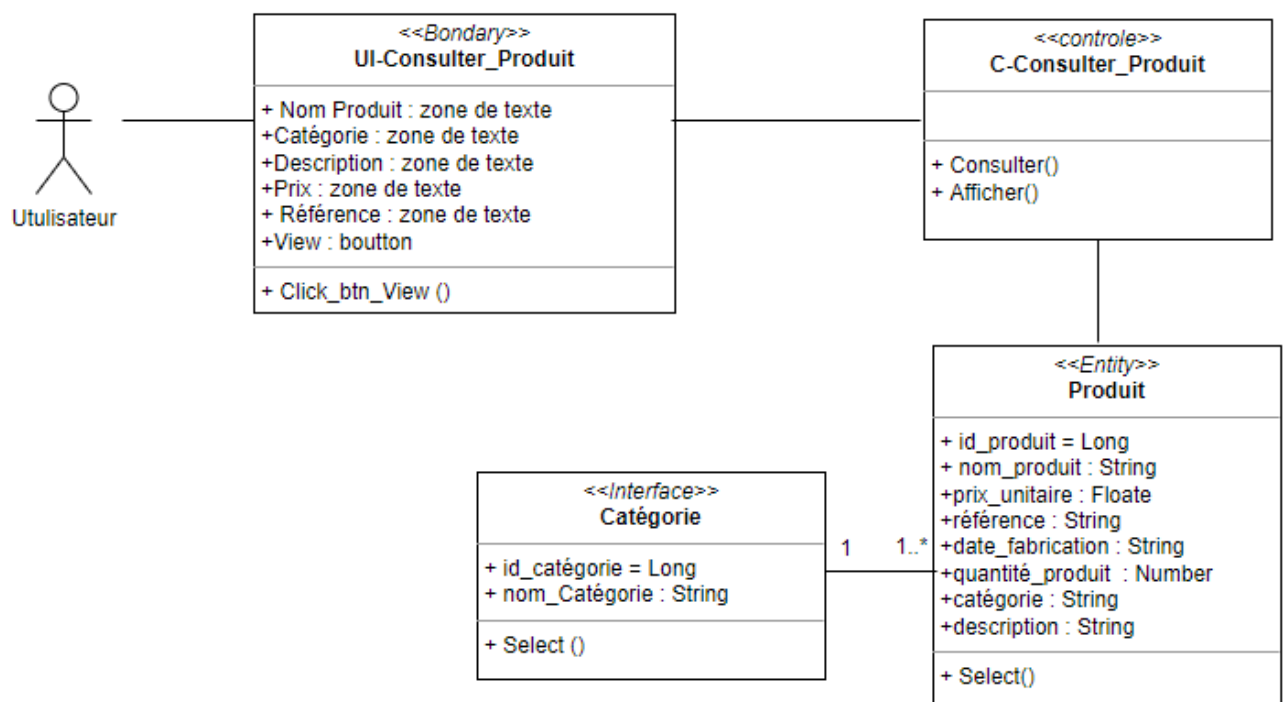


FIGURE 4.4 – diagramme de classe du cas d'utilisation « Consulter produit»

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation « Consulter produit » :

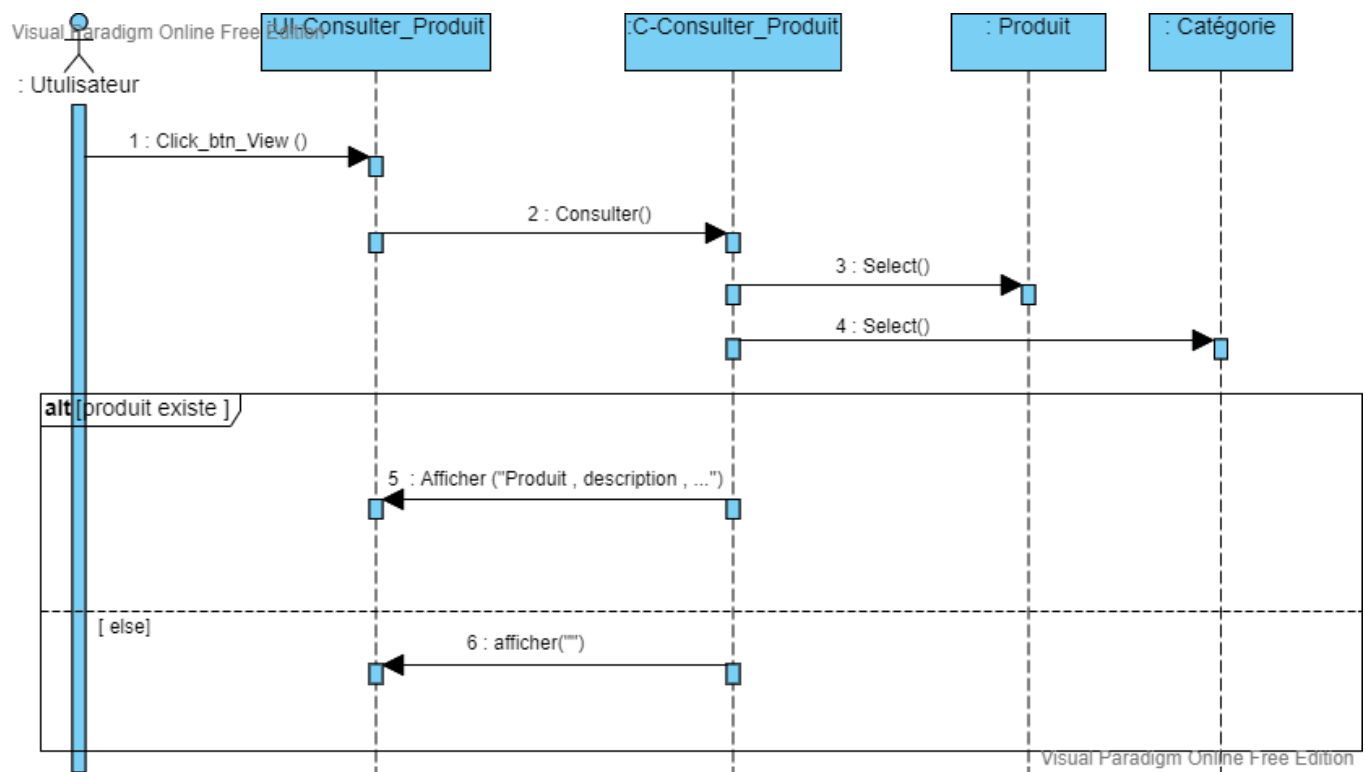


FIGURE 4.5 – diagramme de séquence du cas d'utilisation « Consulter produit »

#### 4.4.2 Conception de cas d'utilisation « Consulter Commande » :

##### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation « Consulter Commande » :

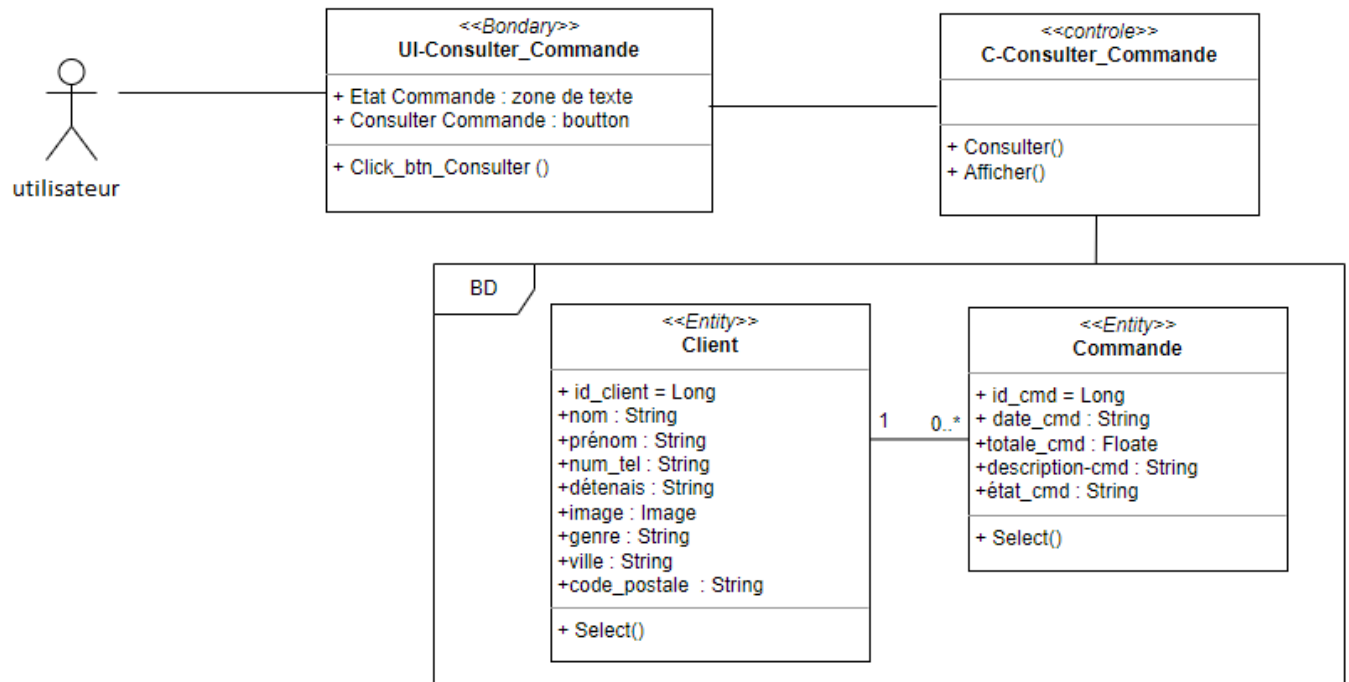


FIGURE 4.6 – diagramme de classe du cas d'utilisation «Consulter Commande »

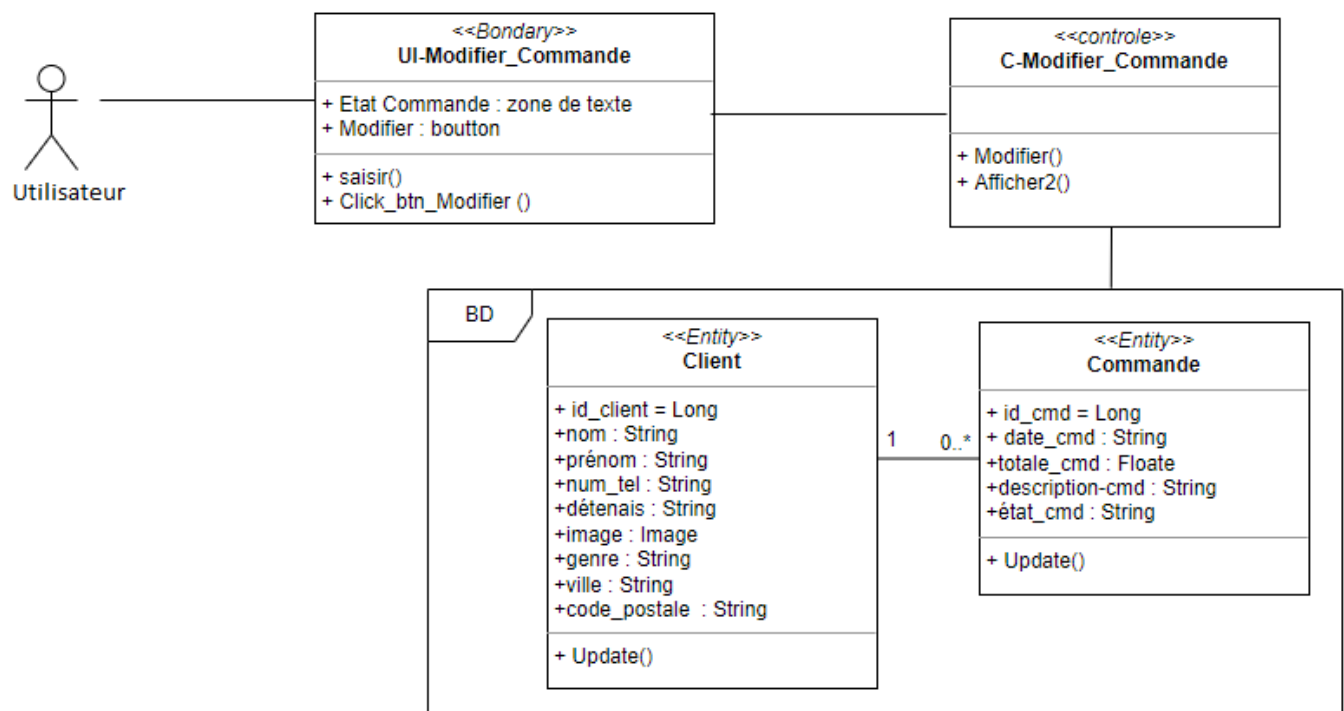


FIGURE 4.7 – diagramme de classe du cas d'utilisation «Modifier Commande »

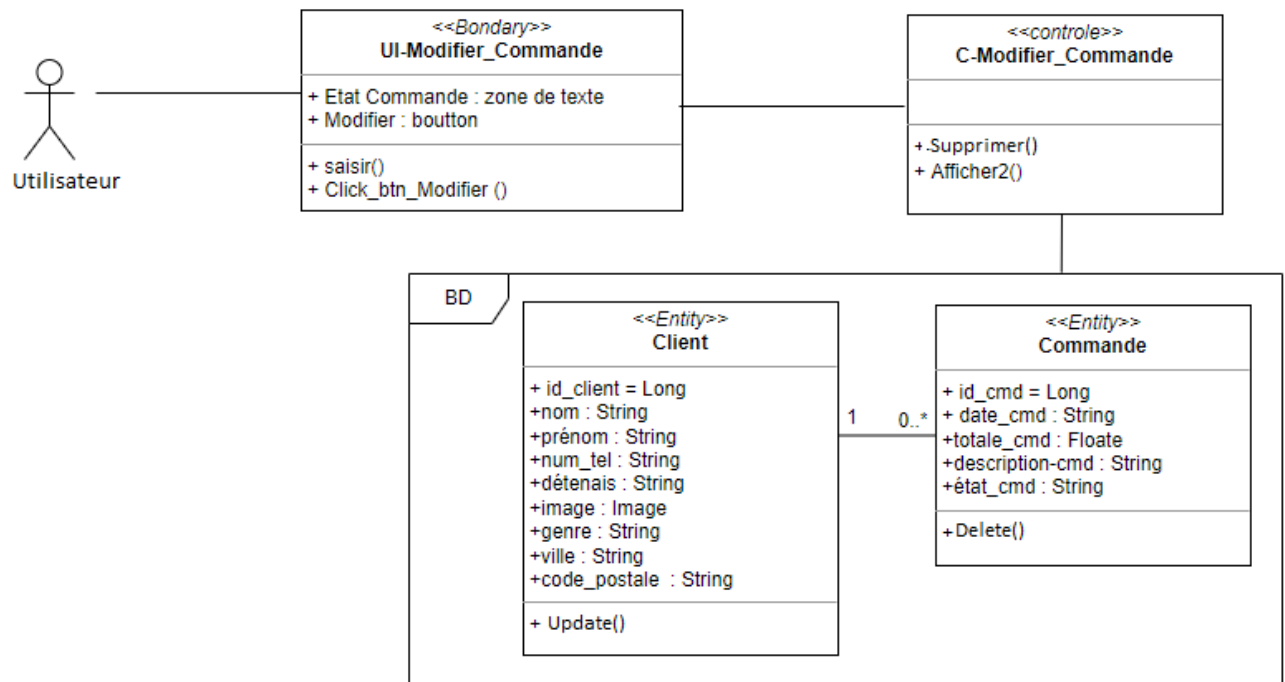


FIGURE 4.8 – diagramme de classe du cas d'utilisation «Supprimer Commande »

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation « Consulter Commande » :

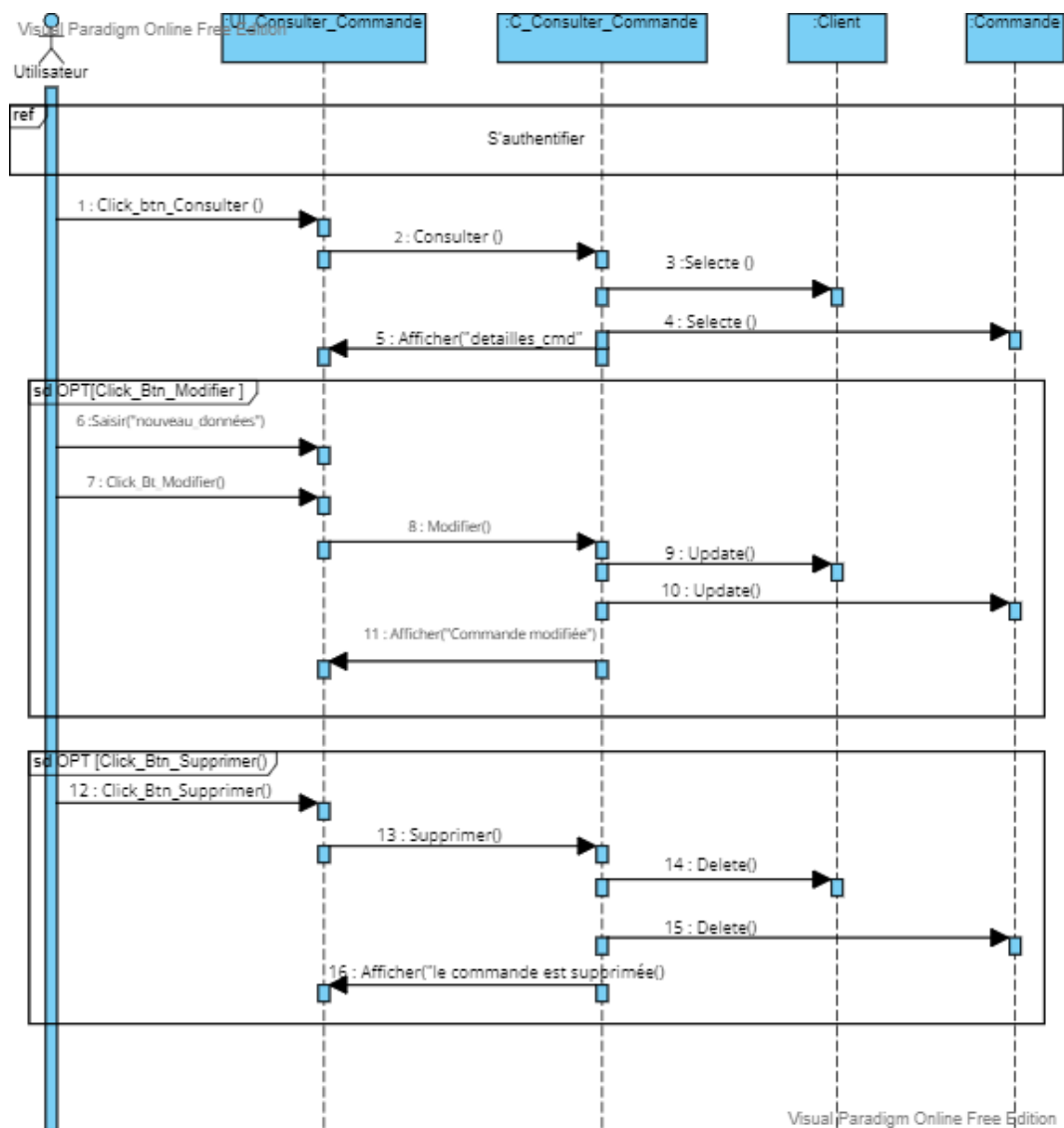


FIGURE 4.9 – diagramme de séquence du cas d'utilisation « Consulter Commande »

### 4.4.3 Conception de cas d'utilisation « Envoyer message » :

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation « Envoyer message » :



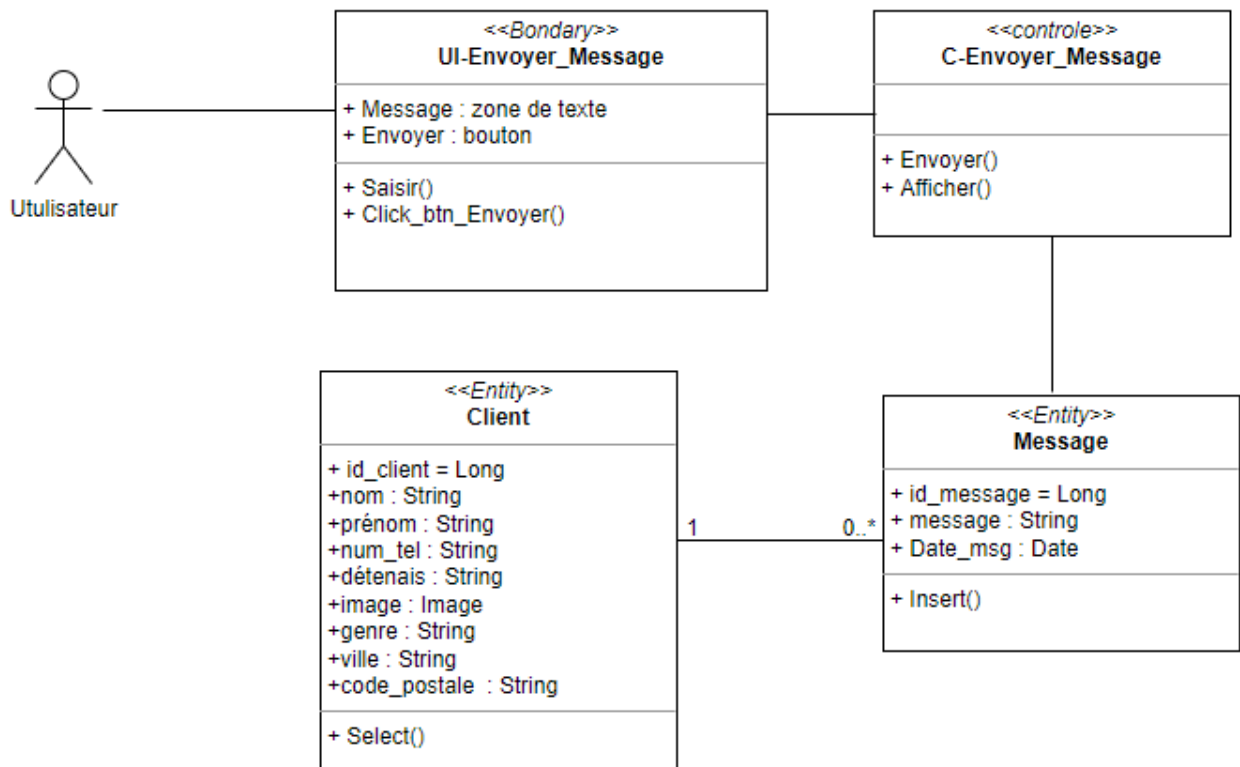


FIGURE 4.10 – diagramme de classe du cas d'utilisation «Envoyer message »

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous représente le diagramme de séquence du cas d'utilisation «Envoyer message » :

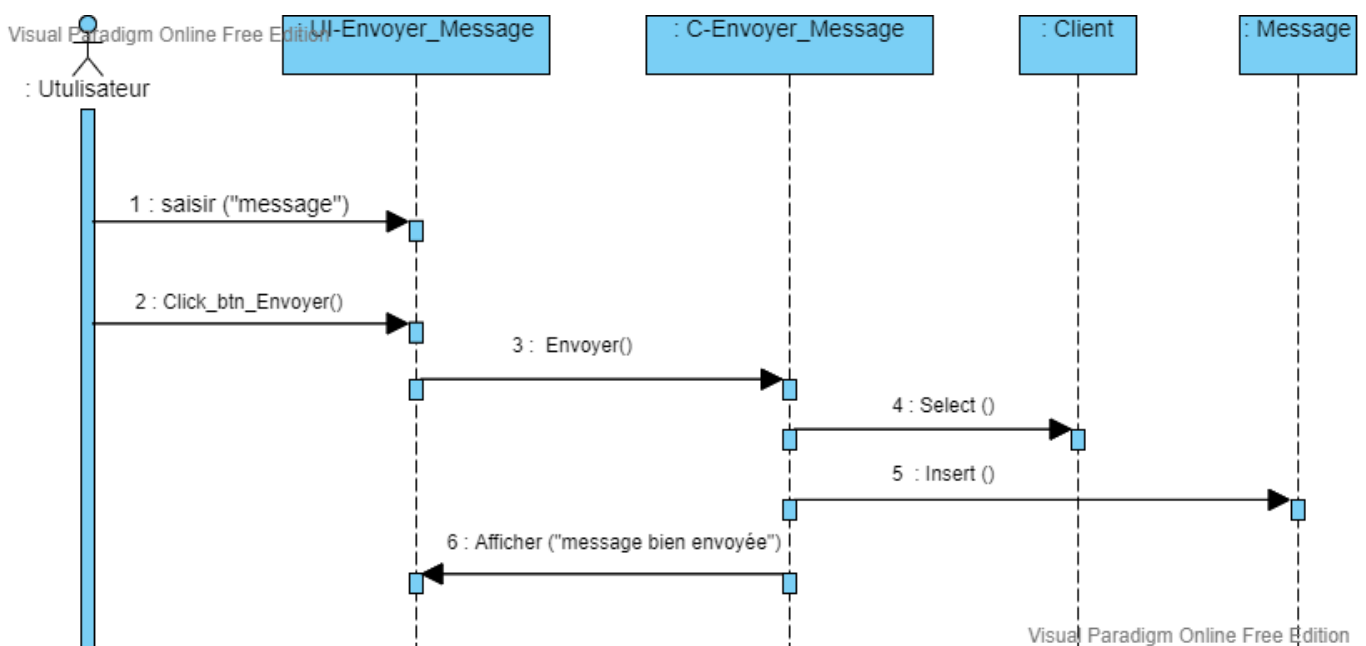


FIGURE 4.11 – diagramme de séquence du cas d'utilisation «Envoyer message »

## 4.5 Diagramme de classes globale du sprint 1 :

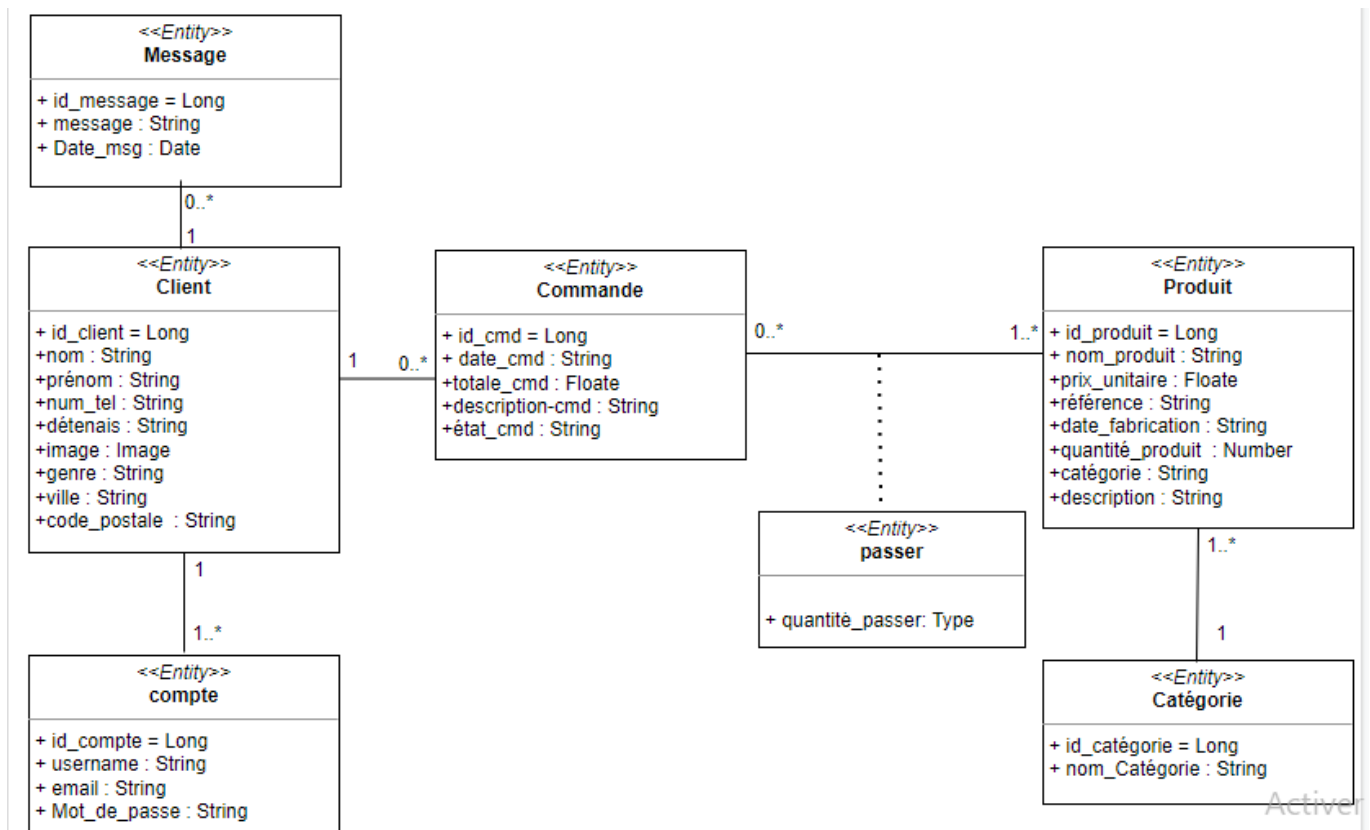


FIGURE 4.12 – Diagramme de classes globale du sprint 1

## 4.6 Réalisation du sprint 1

### 4.6.1 Interface du cas d'utilisation « Consulter produit »

L'interface consulter produit : aider l'utilisateur de chercher un produit en utilisant le navbar de recherche .

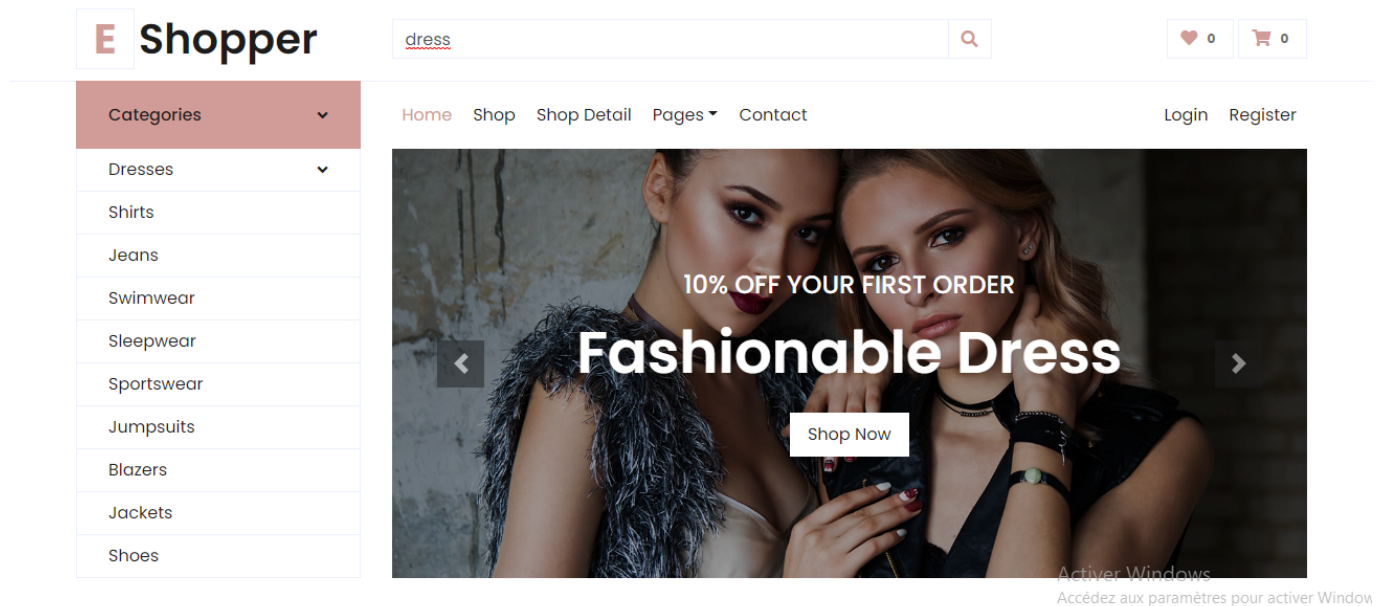


FIGURE 4.13 – Interface du cas d'utilisation « Consulter produit »

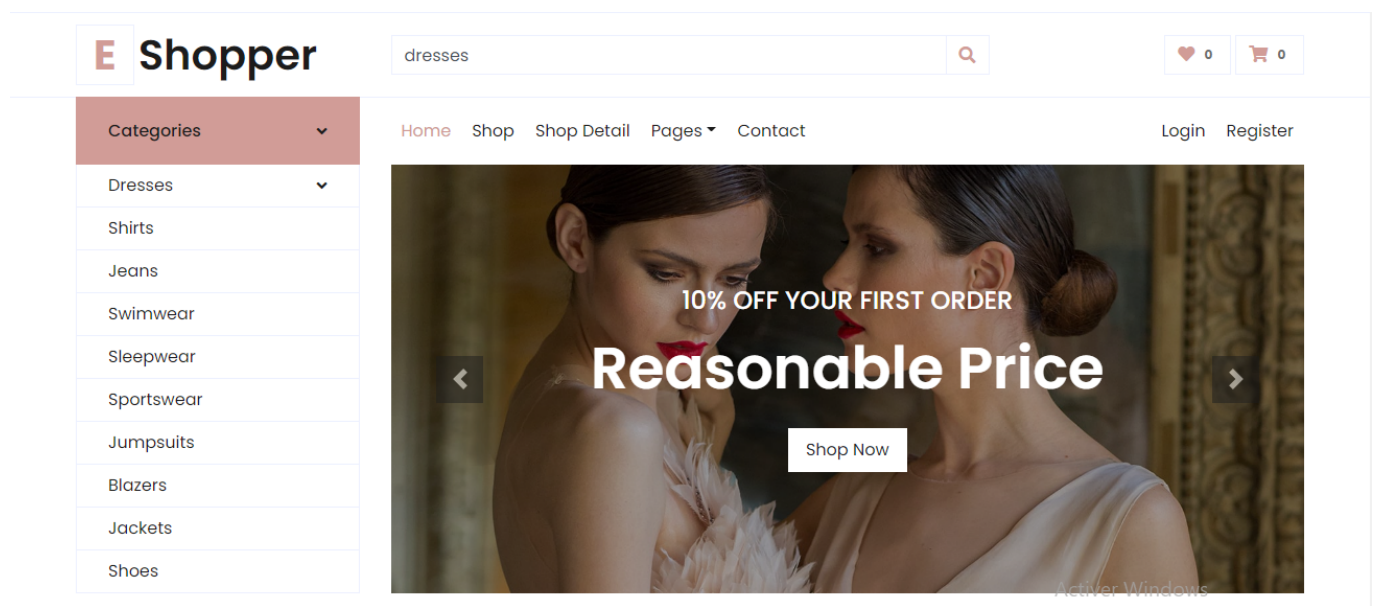


FIGURE 4.14 – Interface du cas d'utilisation « Consulter produit »

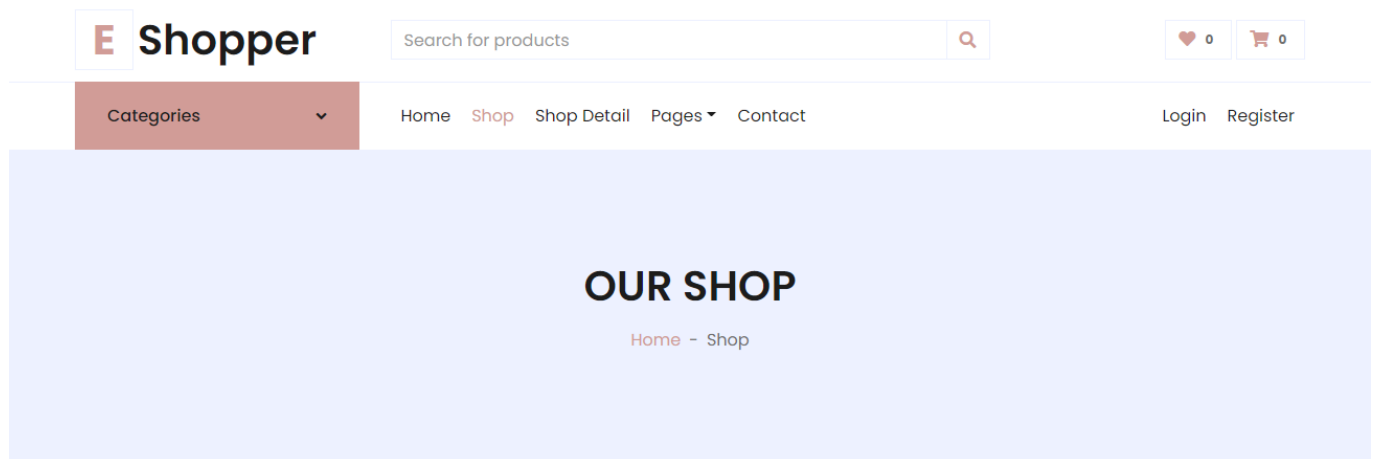


FIGURE 4.15 – Interface du cas d'utilisation « Consulter produit »

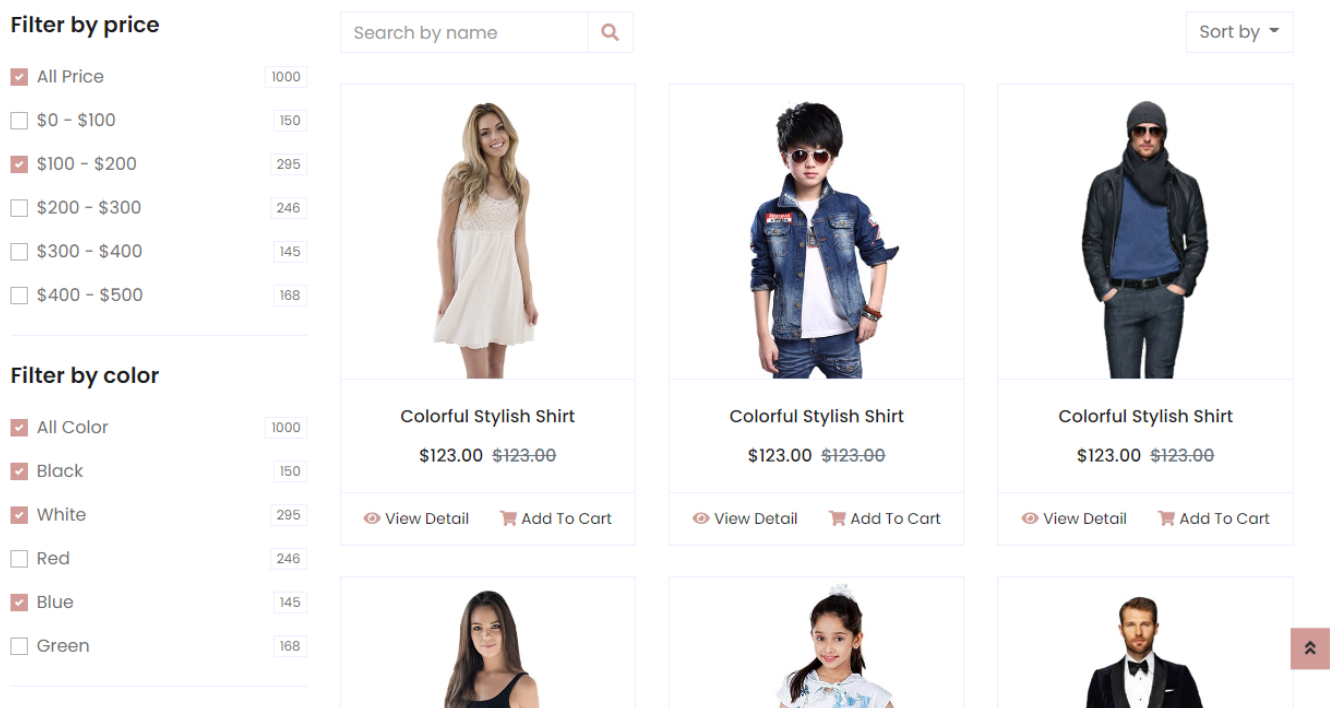


FIGURE 4.16 – Interface du cas d'utilisation « Consulter produit »

### 4.6.2 Interface du cas d'utilisation « Consulter Commande »






Products	Price	Quantity	Total	Remove
 Colorful Stylish Shirt	\$150	<span>-</span> 1 <span>+</span>	\$150	<span>×</span>
 Colorful Stylish Shirt	\$150	<span>-</span> 1 <span>+</span>	\$150	<span>×</span>
 Colorful Stylish Shirt	\$150	<span>-</span> 1 <span>+</span>	\$150	<span>×</span>
 Colorful Stylish Shirt	\$150	<span>-</span> 1 <span>+</span>	\$150	<span>×</span>
 Colorful Stylish Shirt	\$150	<span>-</span> 1 <span>+</span>	\$150	<span>×</span>

FIGURE 4.17 – Interface du cas d'utilisation « Consulter Commande »

### 4.6.3 Interface du cas d'utilisation « Envoyer message »

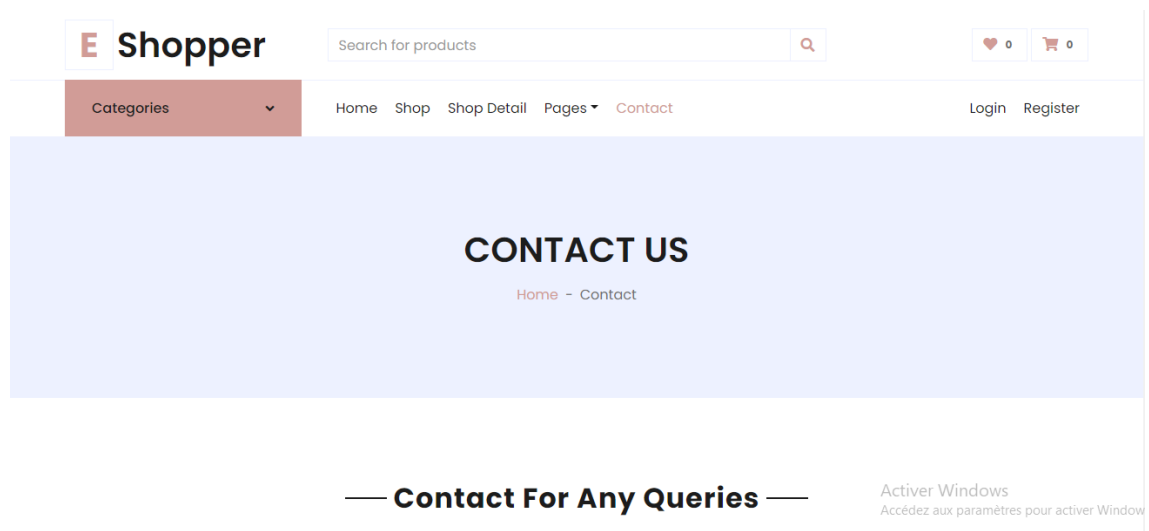
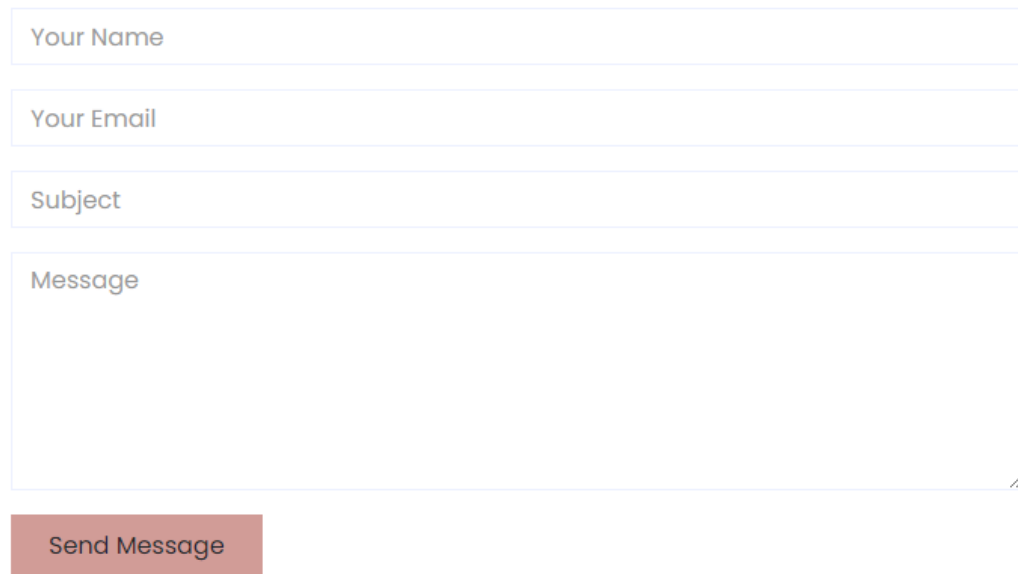


FIGURE 4.18 – Interface du cas d'utilisation « Envoyer message »



The image shows a web form for sending a message. It consists of four input fields stacked vertically: 'Your Name', 'Your Email', 'Subject', and 'Message'. The 'Message' field is a larger text area. Below these fields is a red button labeled 'Send Message'.

FIGURE 4.19 – Interface du cas d'utilisation « Envoyer message »

## 4.7 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons réalisé les cas d'utilisation de release 2 par la suite nous avons présenté quelques interfaces ainsi que leurs analyses.