

1) Qu'est-ce qu'un client logiciel? clt def

=> C'est une discipline qui a pour objectif de fabriquer un logiciel fiable dans le délai et budget prévus pour satisfaire les besoins des clients.

2) Qu'est-ce qu'un logiciel? Logiciel def

=> C'est un ensemble d'entités qui assurent le fonctionnement d'un processus de traitement automatique des informations.

3) Qu'est-ce qu'un système? sys def

=> C'est un ensemble d'éléments qui interagissent entre eux suivant un certain nombre de principes dans le but de réaliser un objectif.

4) Qu'est-ce qu'un projet? projet def

=> C'est un ensemble d'activités organisées qui permettent de créer un produit ou un service unique dans un cadre de budget fixe.

5) Quels sont les objectifs du C.T.? but C.T.

- Pour concevoir un logiciel sans faute et fiable
  - Pour respecter sa spécification
  - Pour respecter les délais et budgets prévus pour sa réalisation
  - Pour répondre aux besoins réels des clients.
- satisfaire

6) Quels sont les 4 grands principes du C.T.? principe du C.T.

- Abstraction
  - Modularité
  - Indépendants
  - Généricité
- AMIEG

7) Quels sont les 4 critères de la Q.T. d'un logiciel? critère de Q.T. log.

- Maintenabilité (possible à évoluer)
  - Efficacité (bon usage de mem)
  - Robustesse (non exposé au dysfonctionnement)
  - Utilisabilité (facile à utiliser)
- MERU \*

8) Comment spécifier un logiciel? spécification log.

La complexité et la dimension de la spécification d'un logiciel dépend du niveau d'utilisation et aux objets qu'il répond.

► Exemple de spécification simple: Algo de tri

► Exemple de spécification complexe: Interface graphique, traducteurs auto.



9) Qu'est-ce qu'un processus de dev. d'app? <sup>process integ</sup>  
c'est un ensemble d'activités structurées qui conduisent à la  $X^0$  d'un log.

10) Les 5 grandes catégories des activités des processus de dev. d'app?

- La spécification du logiciel.
- La conception
- Codage et implémentation
- La validation
- L'évolution

seeve \*

11) Prog° VS E.T.

- Prog°: activité individuelle
- E.T.: activité d'équipe.



Sujet: Boutique de livre en ligne

2 types d'utilisateurs pour ont accéder au site < clients (achat)  
admin (gestion)

Les listes d'exigences de chacun de ces 2 types d'utilisateurs:

### ①. Exigences du client:

- \* Accès au site de vente depuis un nav. supportant HTML4 ou plus.
- \* Recherche et select° d'ouvrages anonyme (obli)
- \* Identificat° (remplissage d'une formulaire) lors d'une validat° de la liste choisie (pour passer une commande)
- \* Un panier virtuel (caddie) assure la mémorisat° de cette liste avant la confirmation de la commande.
- Toutes les info° nécessaire à la livraison sont enregistrés dans la base de données du serveur.
- \* La recherche des articles se fait par thème ou par un saisi de nom / partie de nom de l'ouvrage dans la barre de recherche afin d'obtenir la fiche complet concernant le livre
- \* Modification de la quantité ou suppression d'un ou plusieurs articles depuis l'icône du panier virtuel avant la validat° de ce dernier.
- Suivi de l'état d'une commande après identification qui peut prendre 2 valeurs < en attente du paiement  
livré

### ②. Exigences de l'admin:

- Gestion du site depuis le nav.
- Doit s'identifier pour accéder au panel admin du site.
- Peut supprimer ou modifier les informat° concernant le client.
- Peut ajouter, modifier ou supprimer les articles.
- Changer le statut d'une commande (attente, livré)

### ③. Conception sys. d'identification

- Un sys. de gestion de session identifie anonymement un client tout au long de sa visite au site de vente, sa session lui permet de mémoriser les articles sélectionnés dans le panier virtuel
- Une validation de commande déclenche une identifiat° réelle du client (e-mail et md5)



- Un admin possède une session spécifique pour garder son statut admin et lui permet d'accéder à toutes les pages de l'espace admin.

(B)

var. de session pour identifiants

Exemples

\$-SESSION['email'] raja.raboto@gmail.com

\$-SESSION['statut'] client / admin

(4) Conception de la base de données :

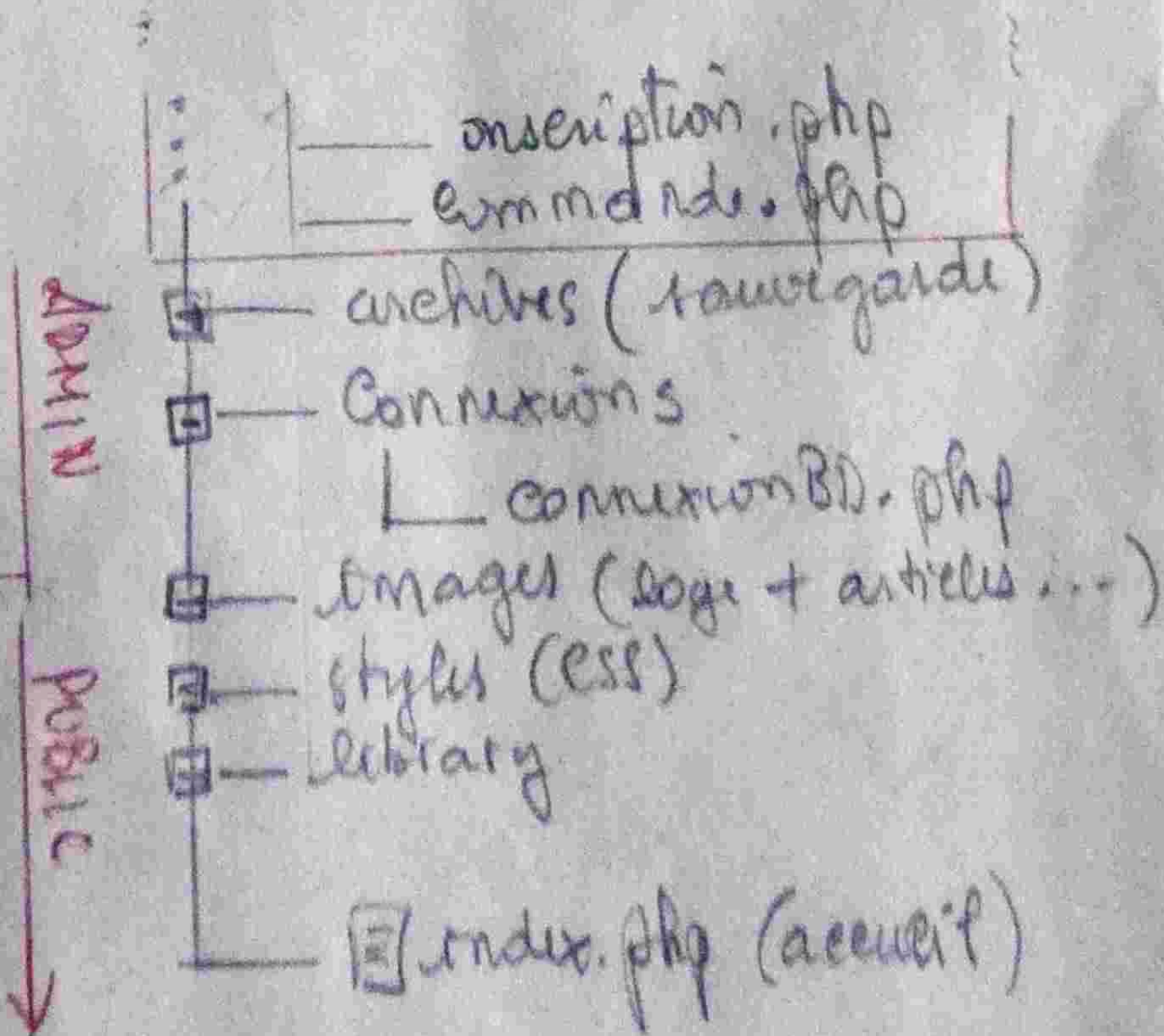
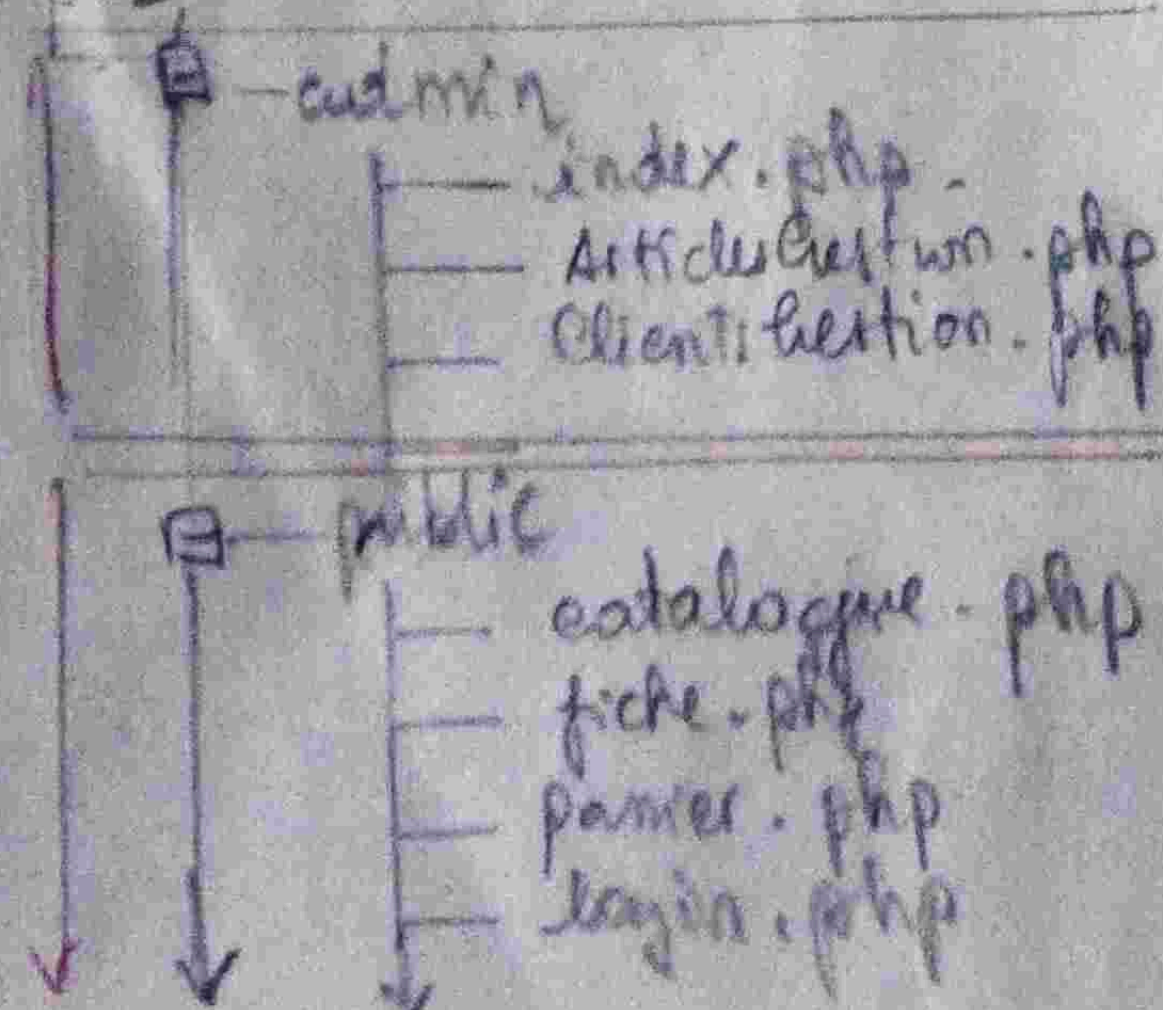
- Définition de chaque table à utiliser + schéma de la base si nécessaire (MCD)

(5) Nomenclature de toutes les pages du site.

Domaine	Nom du Fichier	Description
/	index.php	La pg. d'accueil du site (zone public)
/public/	catalogue.php	zone pub: affiche la liste des articles
/public/	fiche.php	zone pub: affiche les détails d'un article
/public/	panier.php	zone pub: affiche le contenu du p. virtuel
/public/	login.php	zone pub: formulaire d'identification
/public/	inscription.php	zone pub: formulaire d'inscription
/public/	Commande.php	zone pub: affiche les +tr commande lui ou emp client
/admin/	index.php	zone Admin: identification pour l'administrateur
/admin/	Articles Gestion.php	zone Admin: gestion des articles avec CRUD
/admin/	Clients Gestion.php	zone Admin: gestion des clients avec CRUD.

(6) Arborescence du site :

site - <nom-site>



Autres points

- Def du problème
- Def de l'obj. d.
- Actimètre
- Date fonctionnelle
- Budget alloué
- Délai



## Exercice 1 Cours

①. Comment spécifier un logiciel ? (Que doit faire le logiciel)

→ La spécification d'un logiciel peut prendre de nombreuses formes. La complexité et les dimensions de la spécification peuvent varier énormément en fonction de l'environnement d'utilisateur du logiciel et des objectifs auxquels il répond.

②. Quels sont les quatre critères de la qualité d'un logiciel ?

- Maintenabilité : peut-on faire évoluer le logiciel ?
- Robustesse : le logiciel est-il sujet à des dysfonctionnements ?
- Efficacité : le logiciel fait-il bon usage de ses ressources ?
- Utilisabilité : est-il facile à utiliser ?

③. Qu'est-ce qu'un processus de dev. d'app ?

→ Un processus de développement d'app est un ensemble structuré d'activités qui conduisent à la production d'un logiciel.

④. Donner les 5 grandes catégories des activités des processus de développement logiciels

- La spécification du logiciel définit ses fonctionnalités et leurs contraintes
- La conception
- Le codage et l'implémentation : sont chargés de réaliser le logiciel
- La validation s'assure du respect de la spécification par le logiciel
- L'évolution adapte le logiciel aux besoins futurs de ses clients.

## Exercice 2

Synthèse de cahier de charge.

- Site de rencontres } - spontané  
                                  - Contact avec pratiquants / Enregistrem = pratiquant ou supporters, d'au moins 2 sport.
- Techs : PHP + MySQL
- Même en tête pour chaque page.
- Enregistrem. requis pour accéder aux contenus (infos) du site
- Identificat° par e-mail requis pour accéder à la page de recherche (coordonnées du membre)
- Autorisat° d'accès + email stockés dans le cookie
- Redirect° auto vers la page d'enregistrem pour les visiteurs non enregistrés.



# Remplissage auto du formulaire lors de l'inscription pour un autre sport

Coordonné

INTERFACE {  
- index.php : page d'accueil  
- ajout.php : page d'inscription (formulaire d'inscription)  
- recherche.php : page de recherche.

## ①. Description des éléments de chaque page

a) index.php La page d'accueil du site contient des liens vers :

- chaque domaine du site.
- pages globales du site (carte, glossaire, actu et moteur de recherche).
- la date de dernière MAJ

- l'e-mail de la personne à contacter (le webmaster)

b) ajout.php

- Des champs à remplir pour les coordonnées du visiteur.
- un lien Abandon pour abandonner la créat° de l'objet en cours.
- un bouton "Enregistrer" pour sauvegarder l'objet saisi.

c) recherche.php

## ②. MLD (Ajout & Recherche)

■ Schéma du formulaire correspondant : (ajout.php) Personnes (IdPers, nom, prenom, mail, motDePasse, roles)

Nom :	<input type="text"/>
Prenom :	<input type="text"/>
e-mail :	<input type="text"/>
mot de passe :	<input type="text"/>
<input type="radio"/> platiquant	
<input type="radio"/> supporter	
Veuillez choisir une discipline :	
<input type="text" value="Athlétisme"/>	<input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="Annuler"/>	<input type="button" value="Enregistrer"/>