

Rapport du Projet

Application de réservation et d'achat de tickets de voyage en ligne

Réalisé Par :

—

Ayoub Ghoula
Khaled Kammoun

—

TD5 TP2

2023-2024

SOMMAIRE

1. Determination des acteurs.....	3
2. Determination des cas d'utilisations.....	4
3. Affinement du modèle de cas d'utilisation de l'internaute.....	5
4. Diagramme global des cas d'utilisation.....	6
5. L'assignation d'un ordre de priorités aux CU.....	7
6. La description textuelle de chaque CU.....	7-11
7. La maquette de l'interface homme-machine (IHM) de chaque CU.....	11-13
8. Diagrammes d'états-transition et diagrammes de séquences du CU..	14-21
9. Planification du projet en itérations.....	21-22
10. Identification des Classes d'Analyse	23
11. Description des Interactions (Diagramme de Séquence)	24-25
12. Ajout des Attributs et Relations	25
13. Structuration du modèle en paquetages d'analyse	26

1. Détermination des acteurs

Tout utilisateur final est considéré comme étant un acteur, dans ce cas on va présenter nos acteurs de notre application :

Client : Ce sont des utilisateurs enregistrés dans le site web qui peuvent effectuer des réservations, et procéder au paiement en ligne.

Les visiteurs : Ce sont des utilisateurs non enregistrés dans le site web qui peuvent seulement visiter le site, effectuer des recherches et gérer un panier.

Service Commercial : faire la programmation des voyages et de la mise à disposition des informations sur les moyens de transport disponibles.

Agent "Chef de Trajet" : chargé de la supervision du trajet, la mise à jour du manifeste et de la disponibilité de places durant son trajet.

Agent "Admin" : chargé de communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente

Chef de consigne : chargé de communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente.

Développeur : Assurer le développement et la maintenance du système informatique.

Le système : Ce système a pour objectif de faciliter l'achat en ligne de tickets de voyage pour les clients d'une société de transport.

2. Détermination des cas d'utilisations

Les cas d'utilisation peuvent être classés selon leur ordre d'importance pour chacun des acteurs. Ce classement donne lieu à la définition d'un ordre de priorité pour les cas d'utilisation :

Gestion de compte : Les utilisateurs peuvent se connecter et gérer leur compte en mettant à jour leurs informations personnelles.

Inscription : Le visiteur fournit les informations requises, telles que son nom, son adresse e-mail et son mot de passe, afin de créer un compte utilisateur sur le site web.

Rechercher des Programmes de Voyage : Les clients peuvent rechercher des programmes de voyage par trajet, par période, par les mots-clés, etc.

Effectuer une Réservation : Les clients peuvent effectuer des réservations pour les voyages qui les intéressent.

Consulter les Moyens de transport alignés : Les clients peuvent consulter les détails des voyages disponibles, y compris les moyens de transport utilisés.

Modifier une Réservation : Les clients ont la possibilité de modifier une réservation existante avant de procéder au paiement.

Annuler une Réservation : Les clients peuvent annuler une réservation avant la confirmation du paiement.

Effectuer un Paiement en Ligne : Les clients peuvent effectuer le paiement en ligne de leurs réservations à travers un système de paiement mobile interfacé au système "Easy-Travel".

Piloté les moyens de transport : L'agent "Chef de Trajet" peuvent superviser les trajets, mettre à jour le manifeste des passagers, gérer la disponibilité des places durant son trajet.

Contrôler le site web : L'agent "Admin" est responsable de la gestion globale des données relatives aux voyages, ayant la charge de contrôler et maintenir le système.

Maintenir le site web : L'agent "Admin" est responsable de la maintenance du système.

Communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente : Le Chef de Consigne chargé de communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente.

3. Affinement du modèle de cas d'utilisation de l'internaute :

Afin d'optimiser la compréhension des interactions des utilisateurs avec l'application, il peut être bénéfique d'affiner le modèle de cas d'utilisation en intégrant deux profils inédits : **le visiteur et le client**

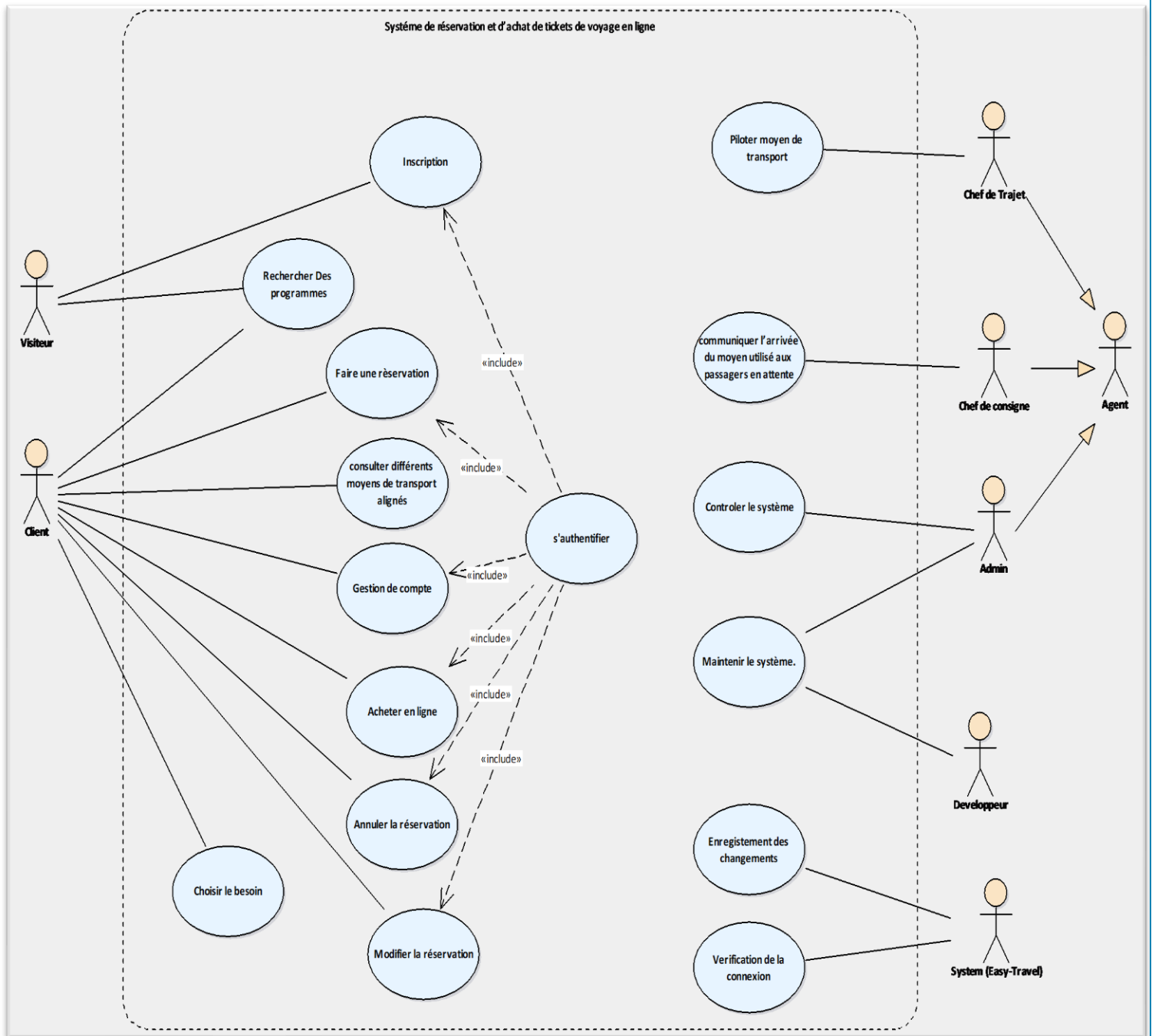
En tant que visiteur :

Accéder à la page d'accueil du site web.
Rechercher des Programmes de Voyage
Consulter les Détails des Voyages
Faire des recherches par mots-clés
Faire des recherches par voyage
Créer un Compte Client

En tant que client :

Connecter à son compte
Faire des recherches par Voyages
Faire des recherches par mots-clés
Effectuer une Réservation
Modifier une Réservation
Annuler une Réservation
Effectuer un Paiement en Ligne
Consulter l'historique des Réservation

4. Diagramme global des cas d'utilisation :



5. L'assignation d'un ordre de priorités aux CU :

Cas d'utilisation	Priorité	Risque
Effectuer une Réservation	Moyenne	Haute
Affecter un Paiement en ligne	Haute	Haute
Consulter les Moyens de transport alignés	Moyen	Haute
Annuler la réservation	Haute	Haute
Modifier la réservation	Moyen	Moyen
Rechercher des Programmes de Voyage	Haute	Haute
Programmer les voyages	Bas	Haute
Mettre à jour les information d'un voyage	Bas	Bas
Piloté les moyens de transport	Moyen	Moyen
communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente	Moyen	Bas
Contrôler le site web	Bas	Bas
Maintenir le site web	Bas	Moyen

6. La description textuelle de chaque CU :

- Cas d'utilisation (Inscription) :

Titre	Inscription
Acteur principal	Visiteur
Acteur secondaire	Système

Objectifs	crée un compte sur le site web pour devenir un utilisateur enregistré, lui permettant ainsi d'accéder à des fonctionnalités supplémentaires et de profiter d'une expérience personnalisée.
Préconditions	Le visiteur accède à la page d'inscription du site web.
Postconditions	Le visiteur est désormais enregistré en tant qu'utilisateur sur le site web et peut accéder à des fonctionnalités réservées aux utilisateurs enregistrés, telles que la réservation de voyages, la gestion de compte
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> -Le visiteur accède à la page d'inscription du site web. -Le système affiche le formulaire d'inscription. -Le visiteur remplit le formulaire d'inscription en fournissant des informations. -Le visiteur soumet le formulaire d'inscription. -Le système vérifie la validité des informations fournies par le visiteur. -Si les informations sont valides, le système crée un nouveau compte utilisateur pour le visiteur. -Le système envoie un e-mail de confirmation d'inscription à l'adresse fournie par le visiteur. -Le visiteur se connecter au site web en utilisant son nouvel identifiant et mot de passe.
Exigences supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> -Le système doit valider toutes les informations saisies par le visiteur lors de l'inscription pour garantir leur exactitude et leur intégrité. -Le système doit envoyer des notifications en cas de modification ou d'annulation de la réservation.

• **Cas d'utilisation (effectuer une reservation) :**

Titre	effectuer une reservation
Acteur principal	Client
Acteur secondaire	Système

Objectifs	Permettre au client de sélectionner et de réserver un ticket de voyage en ligne.
Préconditions	Le client est authentifié sur le site. Des tickets de voyage sont disponibles pour la réservation.
Postconditions	Le client reçoit une confirmation de réservation avec les détails du voyage.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> -Le client se connecte à son compte. -Le client recherche les programmes de voyage disponibles. -Le client sélectionne un programme et effectue la réservation. -Le système confirme la réservation et envoie un e-mail de confirmation au client.
Exigences supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> -Le système doit gérer les paiements en ligne de manière sécurisée. -Le système doit envoyer des notifications en cas de modification ou d'annulation de la réservation.

• **Cas d'utilisation (Rechercher des Programmes de Voyage) :**

Titre	Rechercher des Programmes de Voyage
Acteur principal	Client
Acteur secondaire	Système
Objectifs	Permettre au client de rechercher des programmes de voyage selon différents critères.
Préconditions	Le client est authentifié sur le site.
Postconditions	Le client obtient une liste de programmes de voyage correspondant à sa recherche.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> -Le client se connecte à son compte. -Le client accède à la fonction de recherche de programmes de voyage. -Le client spécifie ses critères de recherche (trajet, dates, mots-clés, etc.). -Le système affiche les programmes de voyage correspondant aux critères de recherche.
Exigences Supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> -Le système doit permettre des recherches rapides et efficaces, même avec un grand nombre de données. -Le système doit fournir des filtres avancés pour affiner les résultats de recherche.

• **Cas d'utilisation (Annuler la réservation) :**

Titre	Annuler la réservation
Acteur principal	Client
Acteur secondaire	Système
Objectifs	Permettre au client d'annuler une réservation précédemment effectuée.
Préconditions	-Le client est authentifié sur le site. -Le client a une réservation existante à annuler.
Postconditions	La réservation est annulée, et le client reçoit une confirmation d'annulation.
Scénario nominal	-Le client se connecte à son compte. -Le client accède à ses réservations existantes. -Le client sélectionne la réservation à annuler et confirme l'annulation. -Le système annule la réservation et envoie une confirmation au client.
Exigences Supplémentaires	Le système doit rembourser le client conformément à la politique d'annulation.

• **Cas d'utilisation (Modifier la réservation) :**

Titre	Modifier la réservation
Acteur principal	Client
Acteur secondaire	Système
Objectifs	Permettre au client de modifier une réservation existante.
Préconditions	-Le client est authentifié sur le site. -Le client a une réservation existante à modifier.
Postconditions	La réservation est modifiée, et le client reçoit une confirmation de modification.
Scénario nominal	-Le client se connecte à son compte. -Le client accède à ses réservations existantes. -Le client sélectionne la réservation à modifier et apporte les modifications nécessaires. -Le système valide les modifications et envoie une confirmation au client.
Exigences Supplémentaires	-Le système doit recalculer le prix en cas de modifications impactant le coût du voyage. -Le système doit envoyer une notification aux parties concernées en cas de modifications importantes.

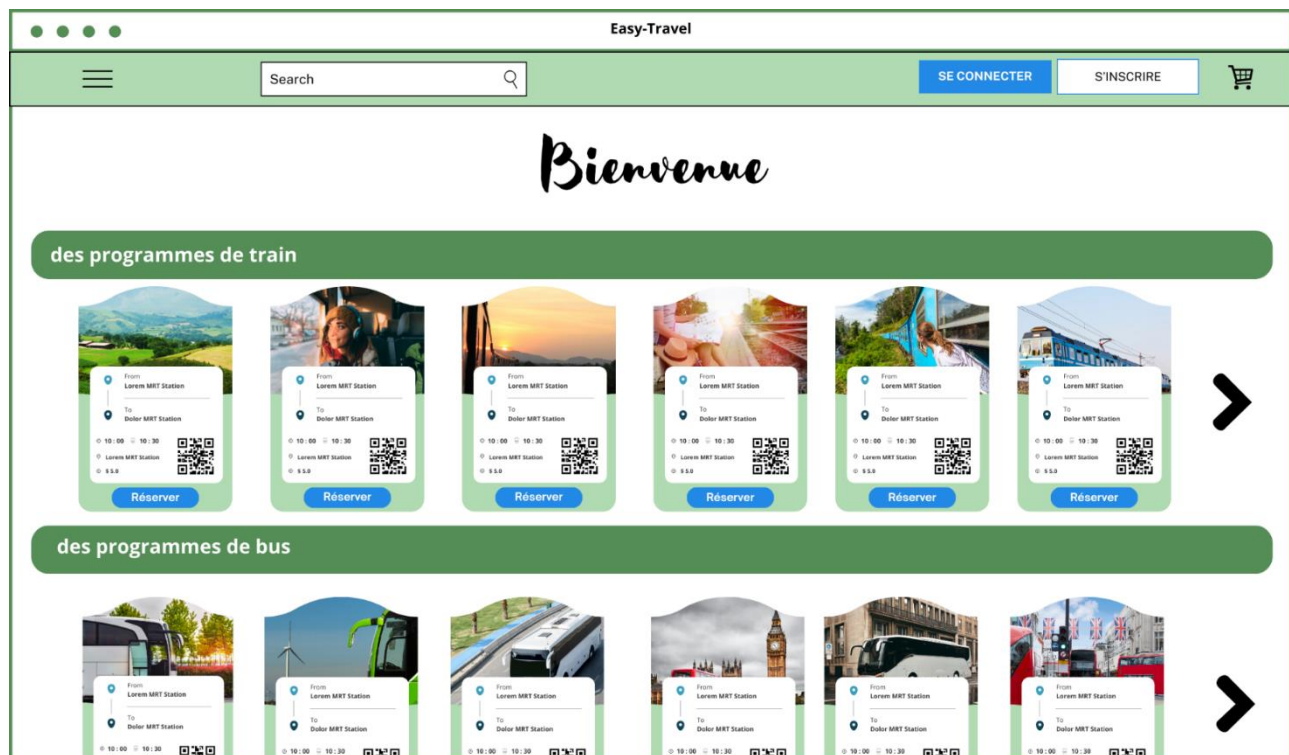
• **Cas d'utilisation (Maintenir le site web) :**

Titre	effectuer une reservation
Acteur principal	Administrateur

Acteur secondaire	Développeurs
Objectifs	Assurer le bon fonctionnement et la mise à jour continue du site web.
Préconditions	Les administrateurs sont authentifiés et ont les autorisations nécessaires.
Postconditions	Le site web est opérationnel avec les dernières mises à jour et fonctionnalités.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> -L'administrateur se connecte au système de gestion du site. -L'administrateur effectue des mises à jour logicielles et de sécurité. -Les développeurs ajoutent de nouvelles fonctionnalités ou corrigent des problèmes. -Les gestionnaires de contenu mettent à jour le contenu du site.
Exigences Supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> -Le système de maintenance doit minimiser les temps d'arrêt du site. -Des sauvegardes régulières doivent être effectuées pour éviter la perte de données.

7. La maquette de l'interface homme-machine (IHM) de chaque CU :

1 - Interface d'accueil



2 - Interface de l'inscription

Easy-Travel

ooo

AccueilA proposContactez-nous

se connecter

Inscription

NOME

nom

PRÉNOME

prénom

EMAIL

hello@reallygreatsite.com

MOT DE PASS

NUMERO CIN

123

ADRESSE

S'INSCRIRE

3 - Interface de l'authentification

Easy-Travel

ooo

Acceuil

A propos

Contactez-nous

Connecter

EMAIL

hello@reallygreatsite.com

MOT DE PASS

SE CONNECTER

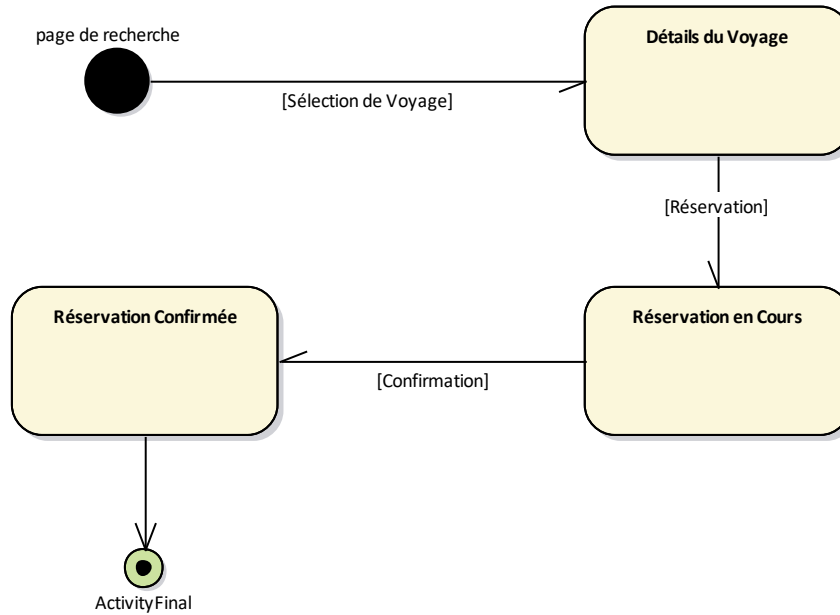
4- Interface de payment

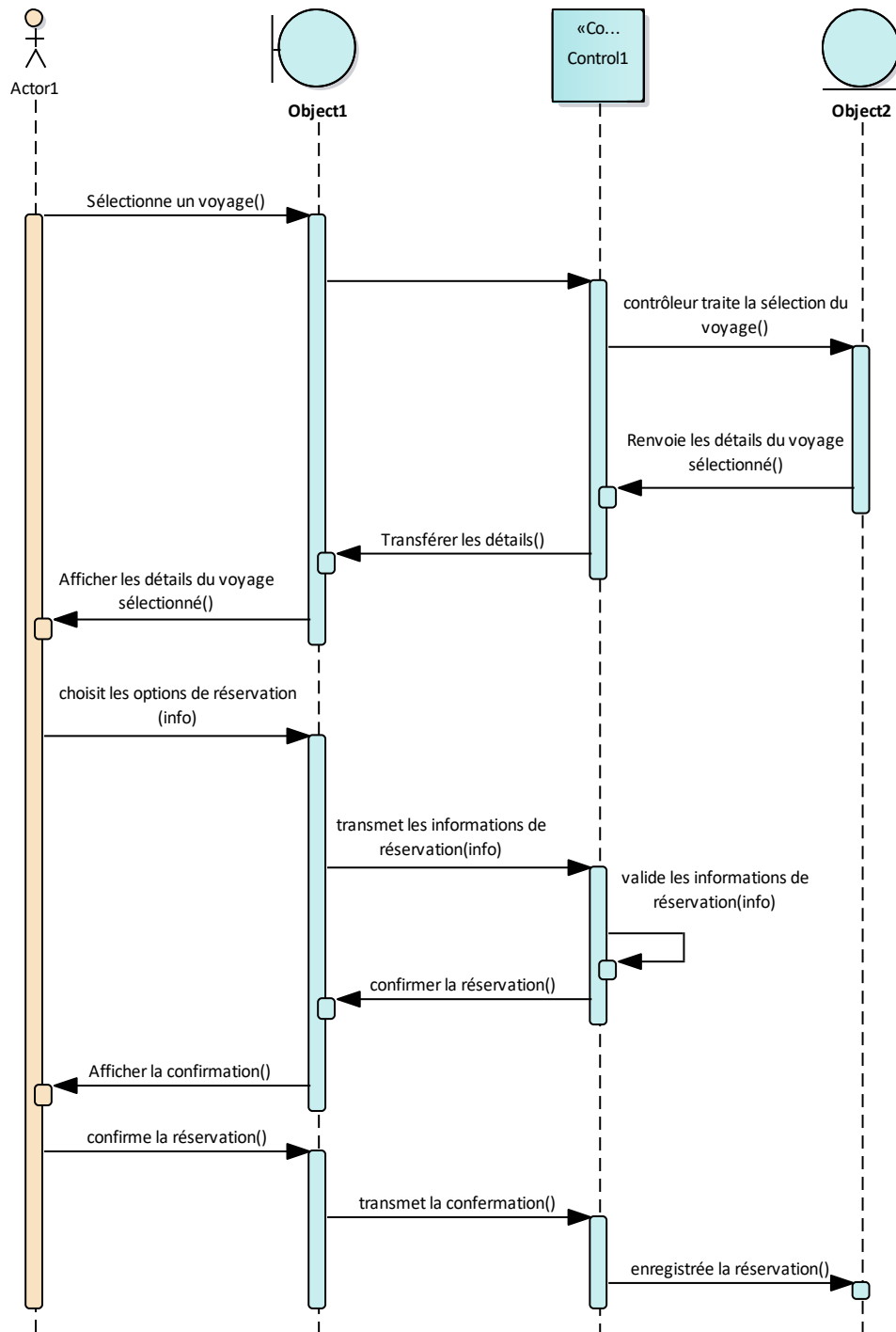
Easy-Travel

<

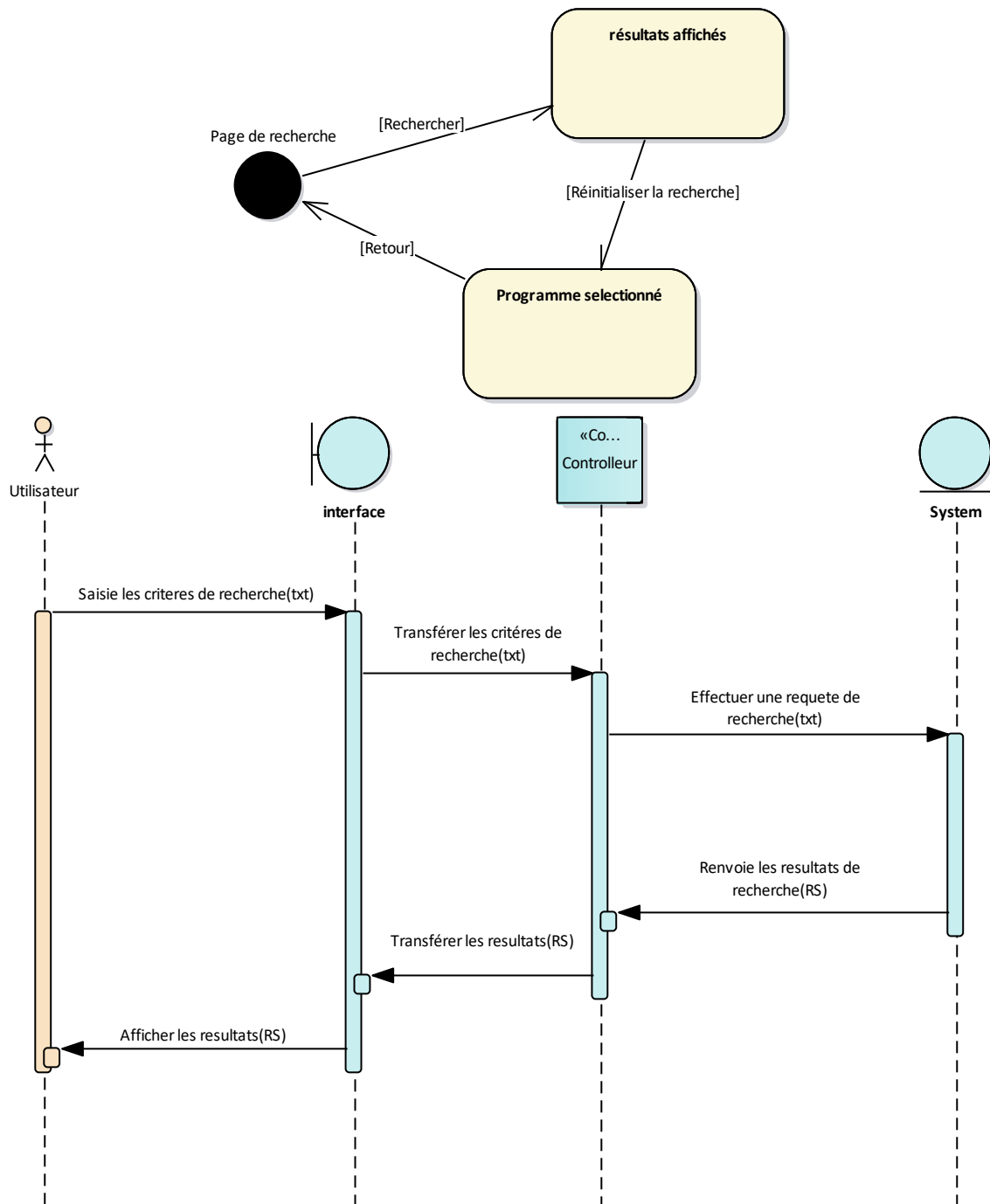
8. Diagrammes d'états-transition et diagrammes de séquences du CU :

- **Effectuer une Réservation :**

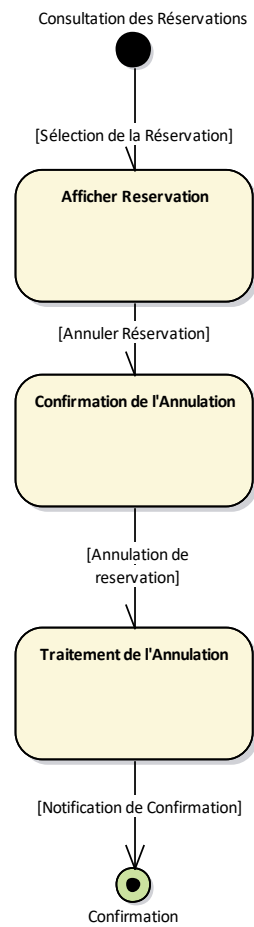


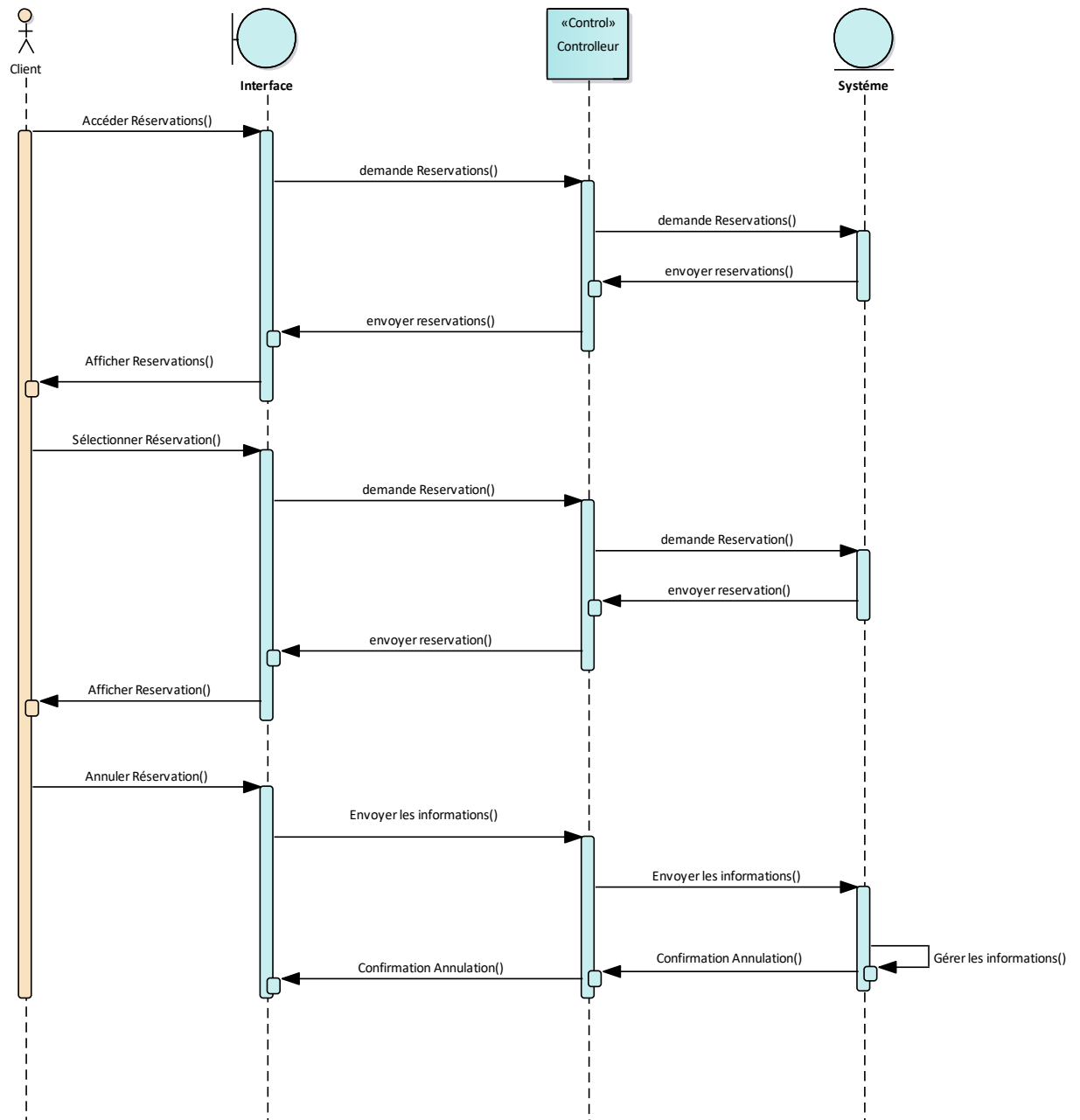


• Rechercher des Programmes de Voyage :

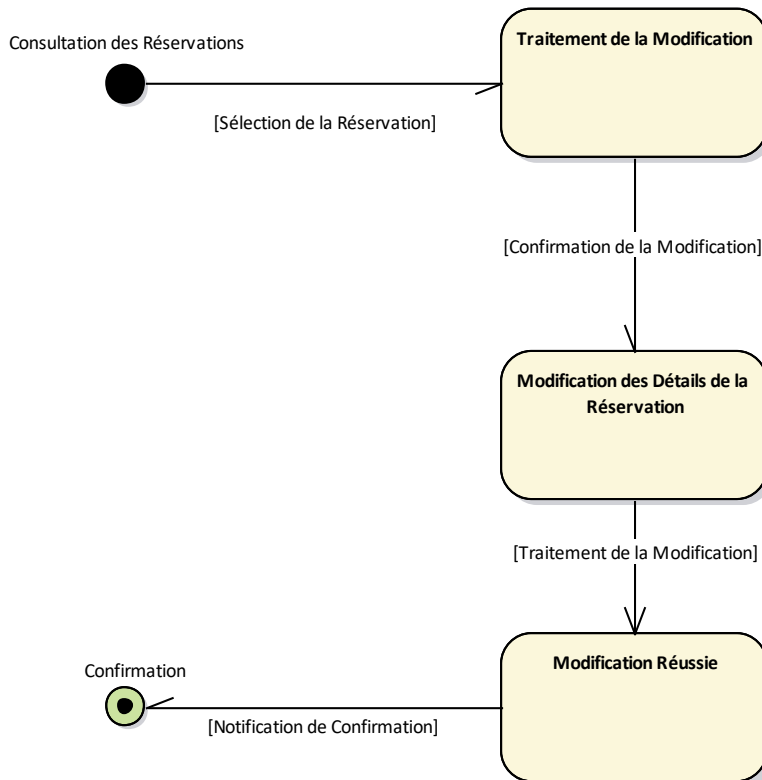


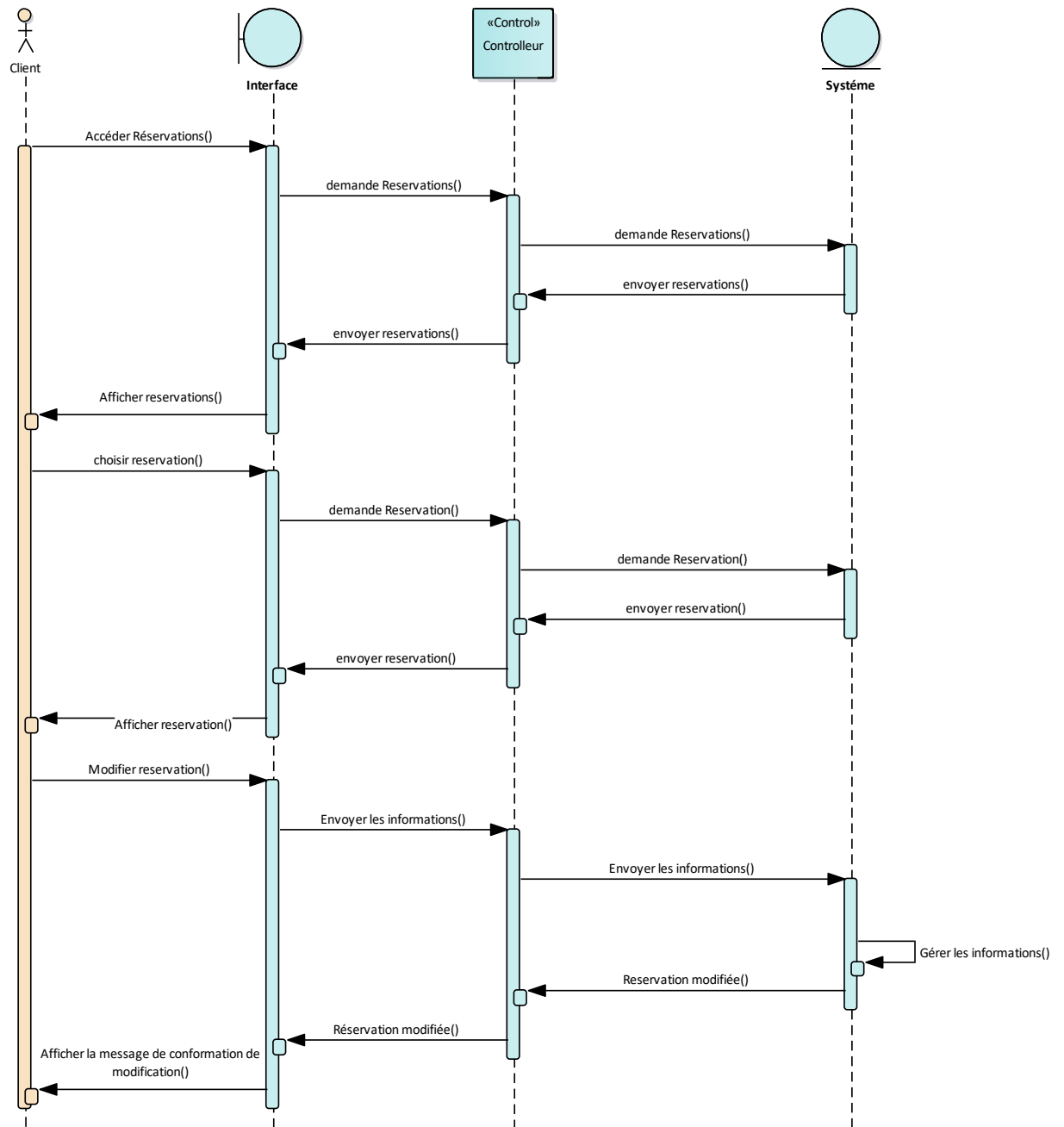
- **Annuler la Réservation :**



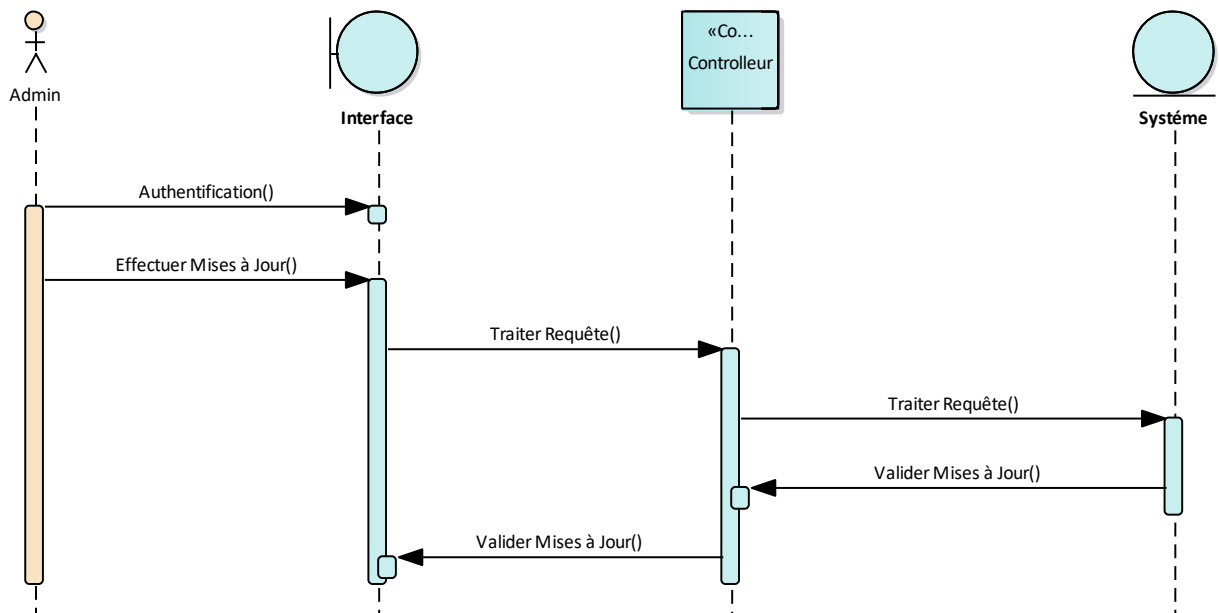
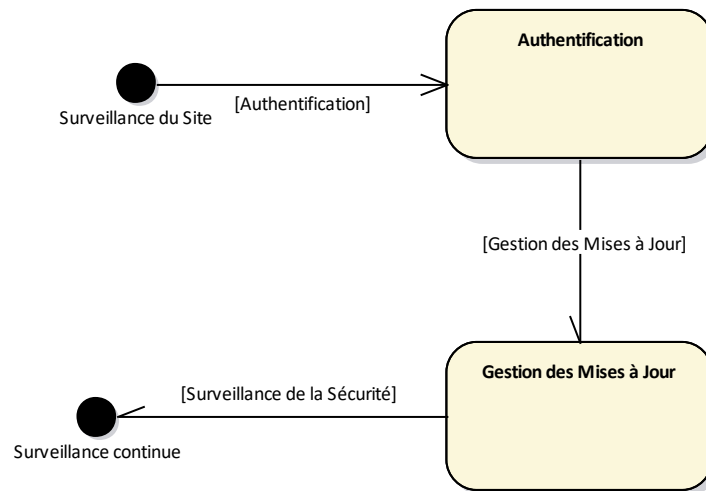


- **Modifier la Réserveation :**





• Maintenir le Site Web :



9. Planification du projet en itérations

Cas d'utilisation	Priorité	Risque	Itération
Effectuer une Réservation	Moyenne	Haute	4
Affecter un Paiement en ligne	Haute	Haute	7

Gestion de compte	Haute	Moyen	1
Consulter les Moyens de transport alignés	Moyen	Haute	9
Annuler la réservation	Haute	Haute	6
Modifier la réservation	Moyen	Moyen	5
Rechercher des Programmes de Voyage	Haute	Haute	3
Programmer les voyages	Bas	Haute	2
Mettre à jour les information d'un voyage	Bas	Bas	8
Piloté les moyens de transport	Moyen	Moyen	11
communiquer l'arrivée du moyen utilisé aux passagers en attente	Moyen	Bas	10
Contrôler le site web	Bas	Bas	12
Maintenir le site web	Bas	Moyen	13

Partie2 : Activité - Analyse des besoins

1. Identification des Classes d'Analyse :

Cas d'Utilisation : Programmer un Voyage

Classes Frontières : InterfaceUtilisateur (pour saisir les détails du voyage)

Classes de Contrôles : GestionnaireVoyage (pour gérer la logique de programmation du voyage)

Classes Entités : Voyage (pour représenter les détails du voyage)

Cas d'Utilisation : Réserver un Voyage

Classes Frontières : InterfaceUtilisateur (pour saisir les détails de la réservation)

Classes de Contrôles : GestionnaireReservation (pour gérer la logique de réservation)

Classes Entités : Reservation (pour représenter les détails de la réservation)

Cas d'Utilisation : Payer Frais Ticket

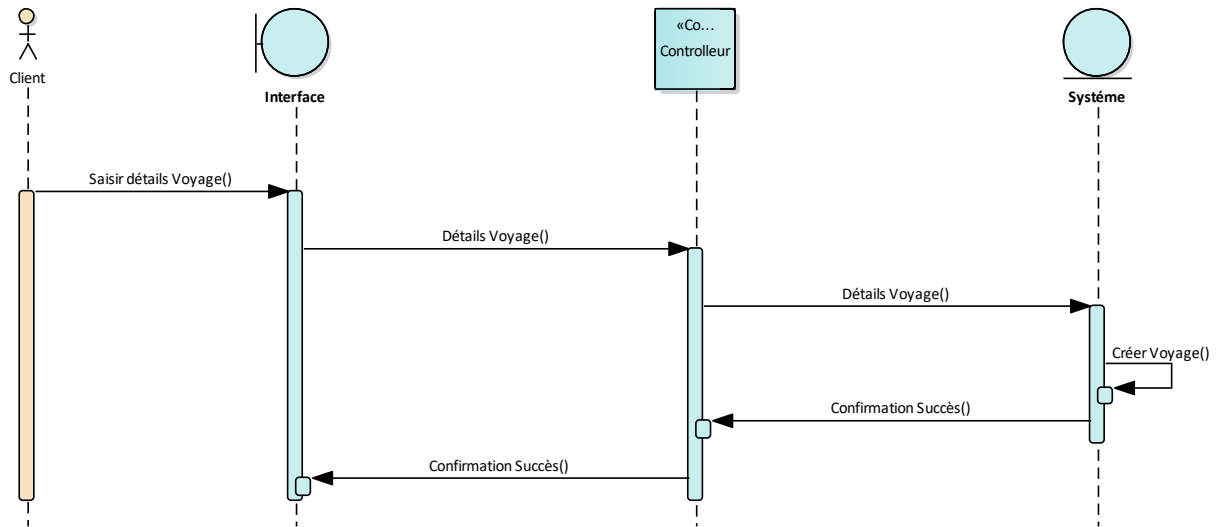
Classes Frontières : InterfaceUtilisateur (pour saisir les informations de paiement)

Classes de Contrôles : GestionnairePaiement (pour gérer la logique de paiement)

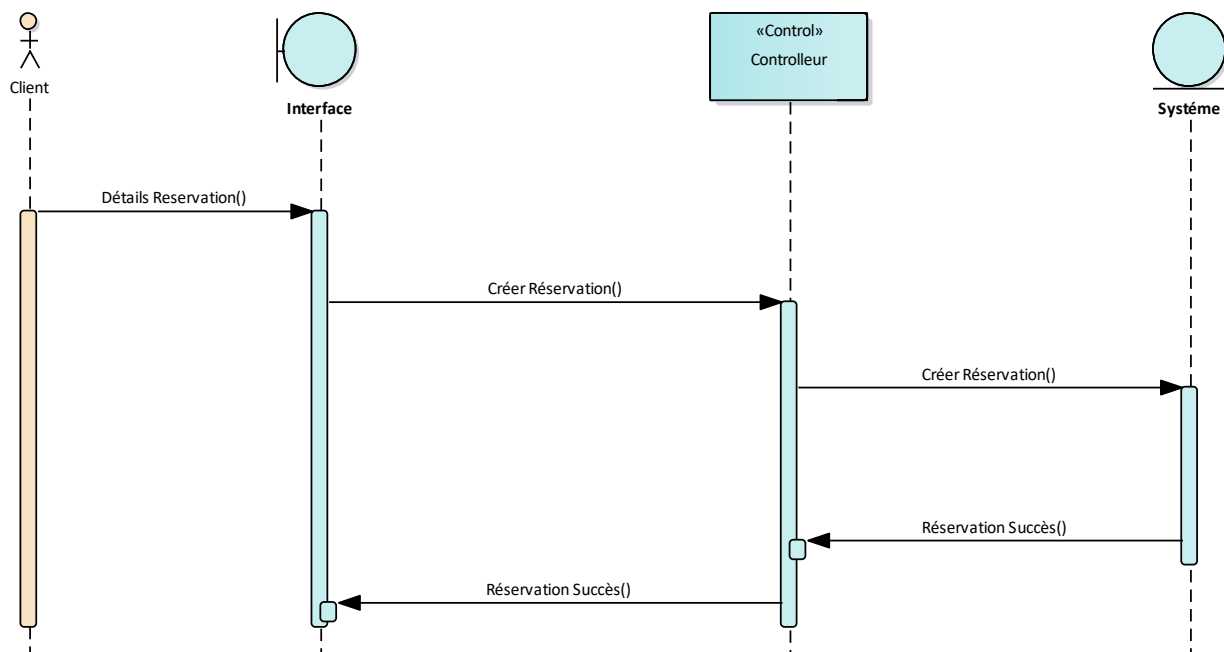
Classes Entités : Paiement (pour représenter les détails du paiement)

2. Description des Interactions (Diagramme de Séquence) :

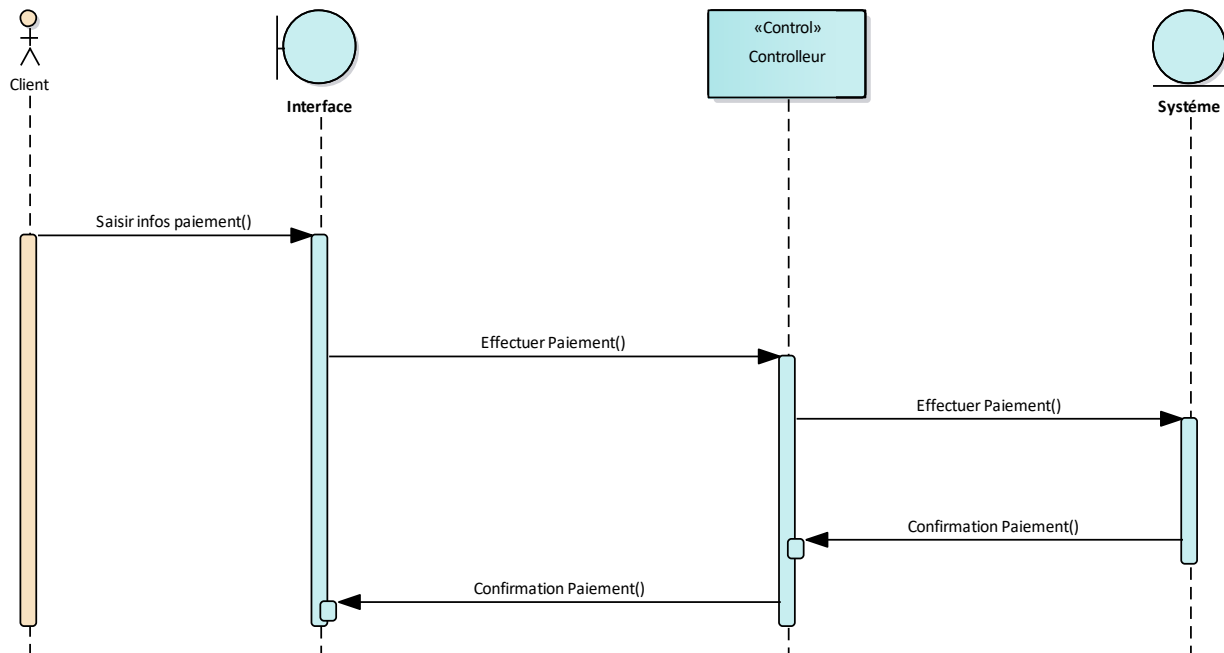
1 - Programmer un Voyage



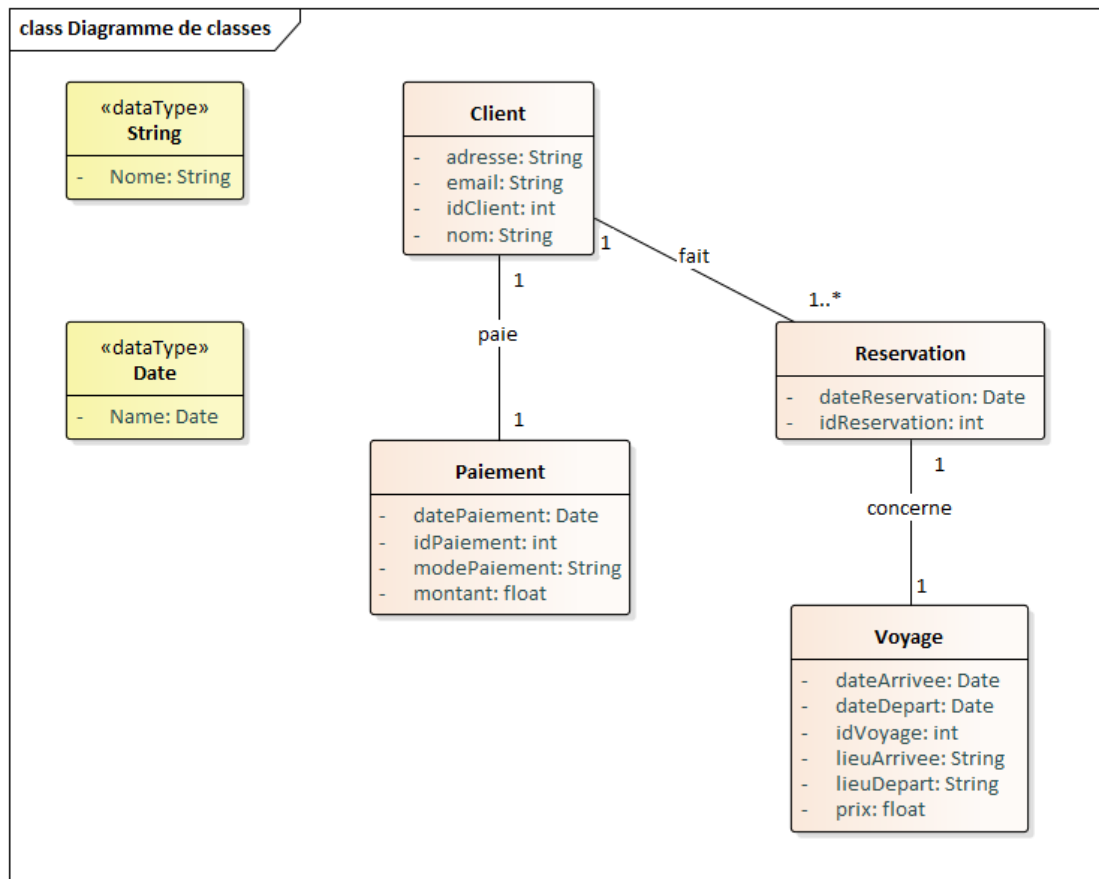
2 - Réserver un Voyage



3 - Payer Frais Ticket



3. Ajout des Attributs et Relations :



4. Structuration du modèle en paquetages d'analyse :

