

2018

AFTEC Rennes

# [ANALYSE – ALGOBREIZH]

Dossier d'analyse logicielle pour le projet fictif Algobreizh réalisé dans le cadre du BTS SIO (Option SLAM). Auteurs: PILORGE Dorian, BESRET Paul et MARTINEZ Quentin

## Table des matières

Les Interfaces Utilisateur .....	2
A) Authentification .....	2
B) Inscription .....	3
C) Boutique.....	4
D) Sélection d'article.....	5
E) Panier utilisateur.....	6
F) Commandes .....	7
L' Interface Administrateur .....	8
G) Gestion téléprospecteur .....	8

# Spécifications fonctionnelles

## Les Interfaces Utilisateur

### A) Authentification

A Web Page

http://algobreizh.com/login

S'inscrire S'authentifier

S'authentifier

Code client:

Mot de passe:

S'authentifier

AlgoBreizh - SARL au capital de 100 000 euros  
18, rue de Molene, 29810 LAMPAUL-PLOUARZEL  
02.98.97.96.95 www.algobreizh.com info@algobreizh.com

Description	Permettre à l'utilisateur de se connecter à son espace client.
1	Champ de saisie du « Code Client » de l'utilisateur.
2	Champ de saisie du « Mot de Passe » de l'utilisateur.
3	Valide la saisie des informations pour se connecter.
Scénario	<ol style="list-style-type: none"><li>1) La saisie des identifiants utilisateur sont correctes, l'utilisateur est alors redirigé vers la page d'accueil.</li><li>2) Tant que la saisie des identifiants n'est pas correcte, l'utilisateur reste sur la page d'authentification.</li></ol>

## B) Inscription

Inscription Algobreizh

http://algobreizh.com/Inscription

S'inscrire S'authentifier

### Inscription

Code client:

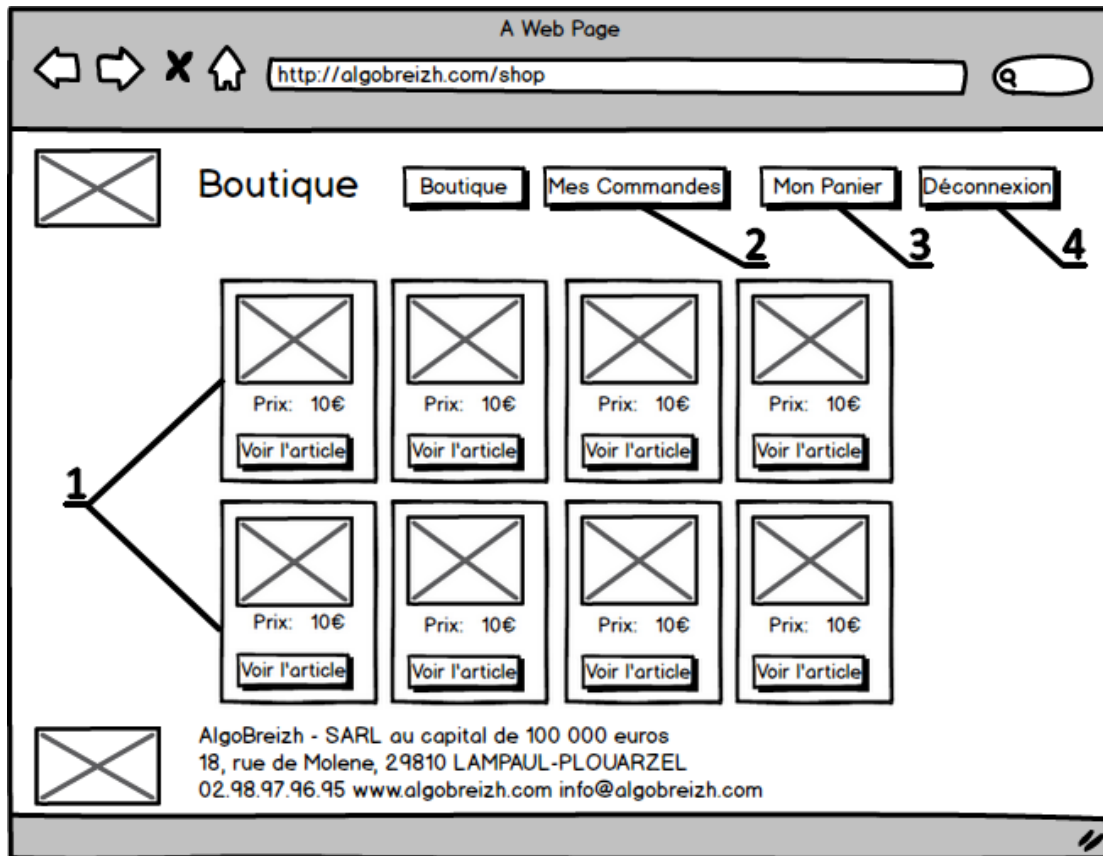
Email:

S'inscrire

AlgoBreizh - SARL au capital de 100 000 euros  
18, rue de Molene, 29810 LAMPAUL-PLOUARZEL  
02.98.97.96.95 www.algobreizh.com info@algobreizh.com

<b>Description</b>	Permettre à l'utilisateur de créer son compte à l'aide de son Code client et son e-mail.
<b>Règles</b>	Les deux champs doivent obligatoirement être renseigné pour un enregistrement.
<b>1</b>	Champ de saisie du « Code Client » de l'utilisateur.
<b>2</b>	Champ de saisie du « Mot de Passe » de l'utilisateur.
<b>3</b>	Valide la saisie des informations pour s'inscrire.
<b>Scénario</b>	1) L'utilisateur renseigne son code client et son adresse e-mail. 2) L'utilisateur clique sur « S'inscrire ». 3) Le système génère un mot de passe, l'enregistre et le communique par mail à l'adresse précédemment renseignée.

## C) Boutique



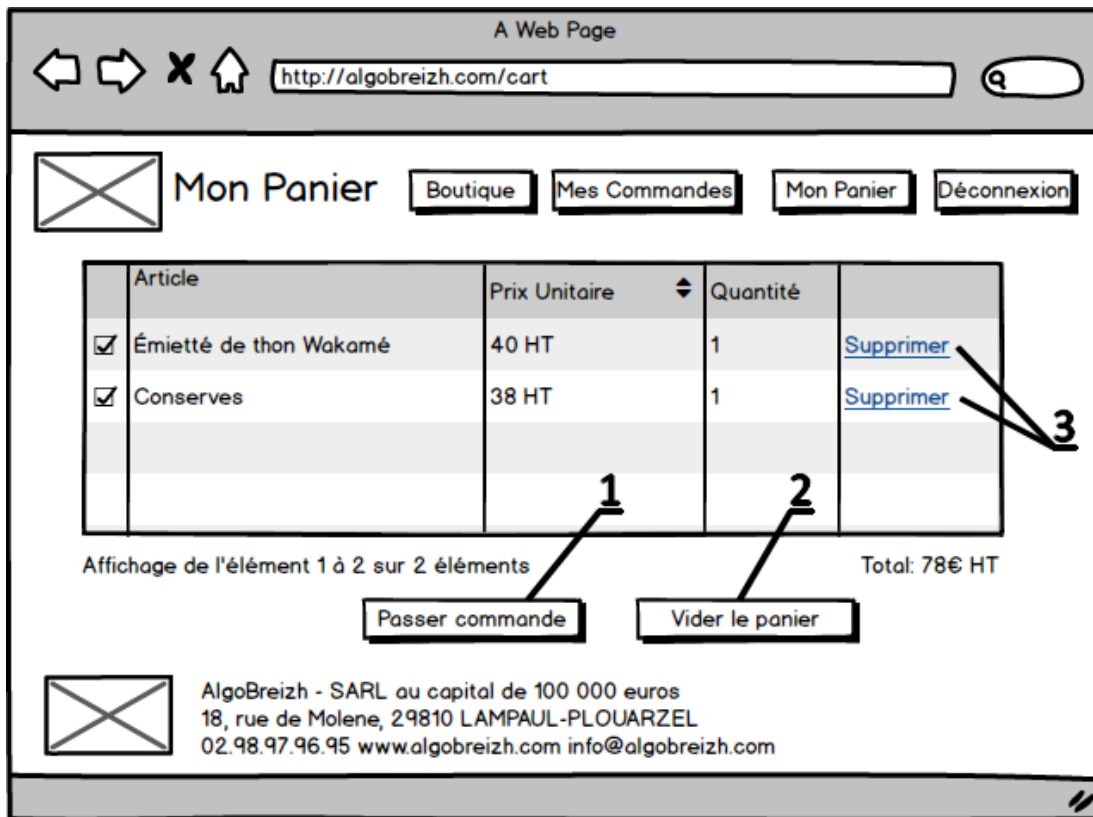
<b>Description</b>	Affiche à l'utilisateur les différents produits disponibles à l'achat. L'utilisateur doit pouvoir sélectionner un article et en afficher les spécificités. Différents boutons seront disponibles pour faciliter la navigation.
<b>Règles</b>	L'utilisateur doit être connecté.
<b>1</b>	Liste des articles. Un bouton doit être rendu sur chacun des articles permettant une visualisation spécifique de la sélection.
<b>2</b>	Donne accès à l'espace « Mes commandes »
<b>3</b>	Donne accès au panier de l'utilisateur.
<b>4</b>	Met fin à la session en cours.

## D) Sélection d'article

The diagram shows a user interface for selecting an article. It consists of a main container titled "Sélection de l'article". Inside, there is a square placeholder for an image, indicated by a large 'X' and labeled with a '1'. Below the image placeholder, the text "Prix: 10€" is displayed, labeled with a '2'. Underneath the price, the text "Quantité:" is followed by a dropdown menu showing the number '1' and a downward arrow, labeled with a '3'. At the bottom of the interface is a button labeled "Ajouter au panier", which is labeled with a '4'.

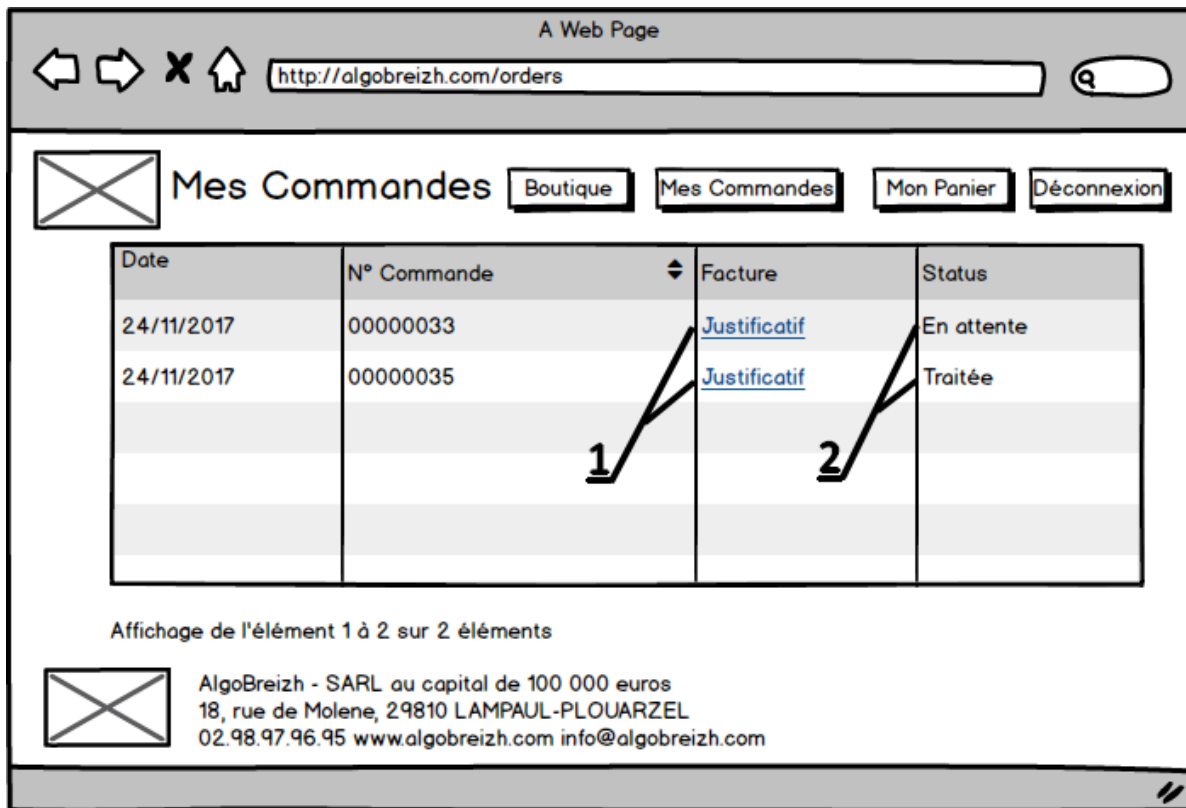
<b>Description</b>	Permettre à l'utilisateur d'ajouter l'article sélectionné au panier.
<b>Règles</b>	1) L'utilisateur doit être connecté. 2) Un article doit être sélectionné.
<b>1</b>	La miniature représente l'article sélectionné.
<b>2</b>	Le prix de l'article multiplié par la quantité désirée.
<b>3</b>	Sélectionne la quantité.
<b>4</b>	Ajoute l'article au panier.

## E) Panier utilisateur



Description	Permettre à l'utilisateur de gérer son panier.
Règles	L'utilisateur doit être connecté.
1	Enregistre la commande intégralement.
2	Vide l'intégralité du panier.
3	Supprime l'article sélectionné.

## F) Commandes utilisateur

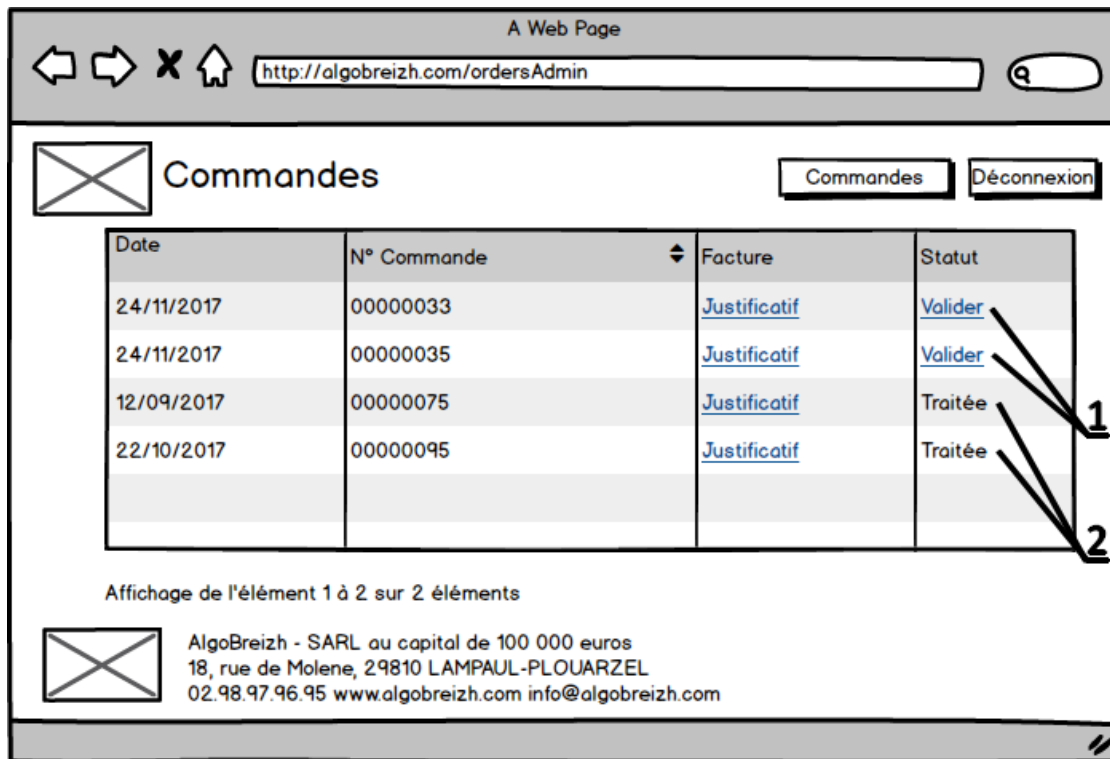


Description	Permettre à l'utilisateur de visualiser l'historique de ses commandes.
Règles	L'utilisateur doit être connecté.
1	Donne accès à la facture de la commande.
2	Affiche l'état de la commande. Une commande avec le statut « En attente » nécessitera validation par un téléprospecteur.



## L' Interface Administrateur

### G) Gestion téléprospecteur



Description	Permettre au téléprospecteur de gérer les différentes commandes effectuées.
Règles	Le téléprospecteur doit être connecté.
1	Contrairement à l'interface utilisateur, le téléprospecteur peut valider la commande d'un client ayant le statut « En attente » en sélectionnant « Valider ».
2	Une fois la commande validée par l'administrateur, elle passe au statut « Validée » sur l'interface client et disparaît de l'interface administrateur.