

---

# Rapport

*Présenté à*

**Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologies**

**Projet UML**

*Réalisé par:*

***Mohamed Aziz Ben Ismail***

---

## TITRE DU PROJET

**Application de vente en ligne**

---

*le 12/12/2021, devant la commission d'examen:*

**M. Jihane Hillel**

*Encadrant*

Année universitaire 2021/2022

## REMERCIEMENTS

**Mes profonds remerciements au bon Dieu, qui a éclairé notre chemin et qui nous ‘a donné la foi et le courage pour réaliser ce travail.**

En premier lieu, je tiens à remercier notre encadrant **M. Jihane Hillel**, pour la confiance qu'il nous ‘a accordée en acceptant d'encadrer ce Projet, pour ses multiples conseils et pour toutes les heures qu'il a consacrées à diriger ce travail.

## Contents

REMERCIEMENTS .....	2
Introduction générale .....	5
1 Chapitre 1: Étude du projet .....	6
1.1 Problématique.....	6
1.2 Etude et critique de l'existant.....	6
* Interface de l'Application de vente de vêtement .....	6
1.3 Notre Solution .....	7
1.4 Méthodes Agiles: .....	7
Les familles de la méthode Agile : .....	8
1.5 SCRUM: .....	8
• Le product backlog.....	8
• Le Sprint backlog.....	8
• L'incrément .....	9
1.6 Conclusion .....	9
2 Chapitre 2 : Sprint zéro.....	9
2.1 Introduction.....	9
2.2 Analyse et identification des besoins.....	10
2.2.1 Identification des acteurs .....	10
2.2.2 Besoins fonctionnels .....	10
2.2.3 Besoins non fonctionnels.....	11
2.3 Planning du traitement des cas d'utilisation .....	12
2.3.2 Les risques:.....	12
2.4 Pilotage du projet avec SCRUM .....	12
L'équipe Scrum de notre projet se compose de: .....	12
2.4.2 Le backlog du products:.....	12
2.4.3 Structure et découpage du projet.....	14
2.5 Conclusion .....	14
3 Chapitre 3 : Sprint 1 .....	15
3.1 Introduction.....	15
3.2 Backlog du sprint.....	15

33	Spécifications fonctionnelles :	16
3.3.1	Classification des cas d'utilisation par acteur	16
3.3.2	Diagramme de cas d'utilisation	17
	Le cas d'utilisation «S'Inscrire»:	17
	Le cas d'utilisation «S'authentifier»:	18
	Le cas d'utilisation «gérer profil»:	18
34	Conception	19
3.4.1	Diagrammes de Séquences	19
	Diagramme de séquence « S'inscrire » :	19
	Diagramme de séquence « S'authentifier » :	20
4-1	Diagrammes d'Activité	21
	Diagramme d'Activité «Authentification »	21
		22
	Diagramme d'Activité «Gere profile»	22
	Diagramme d'Activité « inscription»	23
35	Conclusion	24
4	Chapitre 4 : Sprint 2	24
41	Introduction	24
42	Backlog du sprint	24
43	Spécifications fonctionnelles :	25
4.3.2	Diagramme de cas d'utilisation	26
	Le cas d'utilisation «Gérer le panier»:	26
	Le cas d'utilisation «Consulte par Avatar»:	27
	Le cas d'utilisation «Donne les avis»:	28
44	Conception	28
4.4.1	4-1Diagrammes de Séquences	28
4-1	Diagrammes d'Activiter	30
	Diagramme d'Activité «Consulter par avatar »	30
		30
	Diagramme d'Activité «Donne avis»	30
	Diagramme d'Activité « Gere panier »	31
21	Conclusion	32
3	Chapitre 5: Sprint 3	32
31	Introduction	32
32	Backlog du sprint	32
33	Specifications fonctionnelles:	33
3.3.2	Diagramme de cas d'utilisation	34
	Le cas d'utilisation «gérer d'utilisateur»:	35
	Le cas d'utilisation «Gérer les stocks»:	35
	Le cas d'utilisation «Gérer les commandes des clients»:	36
34	Conception	36
3.4.1	Diagrammes de Séquences	36
	Diagramme de séquence «Gérer les stocks» :	36
	Diagramme de séquence «gérer utilisateur» :	38
	Diagramme de séquence «Gérer les commandes des clients» :	39
4-1	Diagrammes d'Activiter	40
	Diagramme d'Activité «Gere les commandes des clients»	40
		40

Diagramme d'Activité « Gere les stocks ».....	40
.....	40
Diagramme d'Activité « Gere user » .....	41
3.4.2 Diagramme de classes global du Sprint 3: .....	42
.....	42
35 Conclusion .....	43
1 BIBLIOGRAPHIE .....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

# Introduction générale

Nous nous posons tous la même question avant d'acheter un vêtement « Comment rendra-t-il sur mon corps et non sur le mannequin ? »

Dans un magasin, chacun a la possibilité d'aller dans une cabine d'essayage pour être rassuré, mais sur internet nous achetons sans pouvoir essayer.

Dans l'application dont vous voulez essayer votre article, vous devez essayer d'abord une rapide séance photos de face et de profil à l'aide votre smartphone, l'application se charge de générer un avatar.

Si vous n'aimez pas l'avatar créée et il ne vous ressemble pas après trois essais, vous pouvez créer des avatars parfaitement personnalisés avec notre application.

Cette application Web est capable de vous générer un avatar virtuel 3D en vous permettant d'essayer des vêtements et des articles en ligne.

L'idée est de vous proposer un studio de dessin complet dont vous pouvez choisir la forme de votre visage, vos lunettes, la couleur de peau et de cheveux, la forme de votre nez, de votre bouche et ainsi que vos yeux.

L'application est entièrement gratuite (sans publicité) et vous pouvez télécharger et installer l'application Web.

*Nous avons divisé notre rapport en 6 chapitres :*

- **Le premier chapitre** « Étude du projet » qui présente la problématique et l'étude de l'existant de notre projet.
- **Le deuxième chapitre** « Sprint Zéro » c'est la partie d'aboutissement de l'application grâce à la méthodologie SCRUM. Il présente les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnelles de l'application et les acteurs principaux avec le backlog.
- **Le troisième chapitre** « Sprint 1 » qui donne les modules: 'Inscrire', 'Authentifier', 'Gérer du profil' et 'consulte'.

- **Le quatrième chapitre** « Sprint 2 » qui donner les module: 'Recherche d'un produit' , 'donne les avis' , 'Gestion des paniers' , 'consulte par avatar'.
  - **Le cinquième chapitre** « Sprint 3 » qui donner les module: 'Gestion des ordres de commande' , 'Gestion utilisateur' et 'gestion de stock'.
- 

## 1 Chapitre 1: Étude du projet

### 1.1 Problématique

Nous nous posons tous la même question avant d'acheter un Vêtement « Comment rendra-t-il sur mon corps et non sur le Mannequin ? »

Dans un magasin, chacun a la possibilité d'aller dans une Cabine d'essayage pour être rassuré, mais sur internet nous Achetons sans pouvoir essayer

### 1.2 Etude et critique de l'existant

L'objectif principal de l'établissement du projet est d'atteindre certains objectifs, c'est-à-dire qu'il existe des lacunes que notre projet peut résoudre. Par conséquent, il existe d'autres applications similaires à notre application.

*Par exemple :*

#### \* Interface de l'Application de vente de vêtement

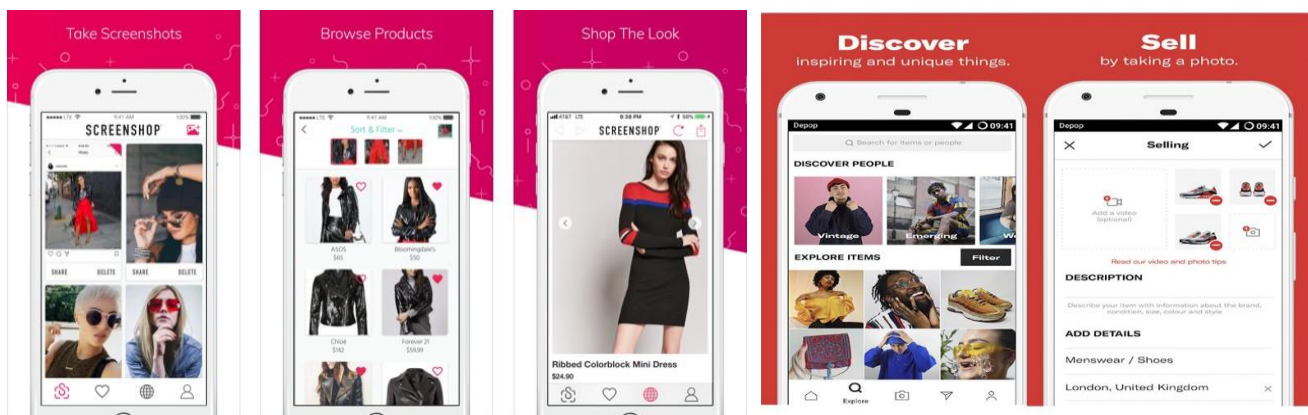


Figure 1.2: interface de l'Application de vente de vêtement

**Avantages :**

- L'e-commerce, un marché en plein essor
- un projet facilement finançable
- Boutique reste ouverte 24h/24 et 7j/7

**Inconvénients :**

- Sans pouvoir essayer
- Problème de livraison
- Service nul

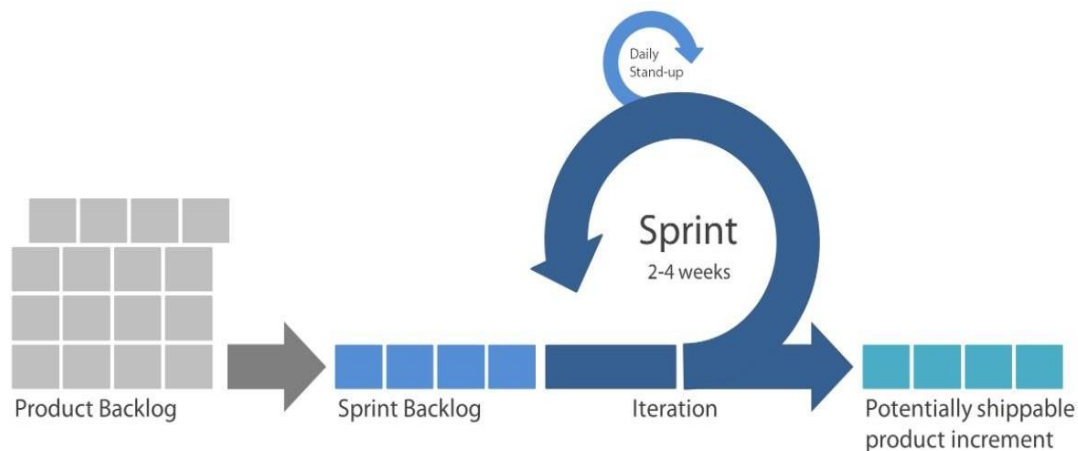
**13 Notre Solution**

- Un style de vente moins intrusif pour le client
- un réel confort d'achat pour le client.
- Assure qu'être assortie en utilisant l'avatar.

**14 Méthodes Agiles:**

La méthodologie Agile s'oppose généralement à la méthodologie traditionnelle waterfall. Elle se veut plus souple et adaptée, et place les besoins du client au centre des priorités du projet.

A l'origine, cette approche a été créée pour les projets de développement web et informatique. Aujourd'hui, la méthode Agile est de plus en plus répandue car elle est adaptable à de nombreux types de projets, tous secteurs confondus [2].



**Figure 1.3: Mode de fonctionnement SCRUM**

## Les familles de la méthode Agile :

-*SCRUM*

-*DSM*

-*Crystal*

### 1.5 SCRUM:

La méthode Scrum propose une approche dynamique, participative et empirique (c'est-à-dire basée sur l'expérience) de la conduite du projet. L'implication et la participation active du client sont favorisées tout au long du projet. Scrum est très utilisé dans les projets de développement informatique car les clients n'ont pas toujours déterminé l'ensemble des fonctionnalités qu'ils souhaitent intégrer à leur logiciel. L'équipe doit donc faire preuve d'une certaine souplesse dans la réalisation du projet afin d'intégrer les nouvelles fonctionnalités au fur et à mesure.

La méthode Scrum définit trois rôles principaux :

**-Le Product Owner** : il s'agit généralement du client. Il porte la vision du produit à réaliser. Il collabore directement avec l'équipe de développement. Son rôle consiste à établir la priorité des fonctionnalités à développer ou à corriger, et à valider les fonctionnalités terminées. Enfin, il est responsable de la gestion du Product backlog.

**-L'équipe de développement** : son rôle est de transformer les besoins définis par le Product Owner en fonctionnalités opérationnelles et utilisables. L'équipe est pluridisciplinaire et possède toutes les compétences nécessaires à la réalisation du projet. Elle doit idéalement se composer de 3 à 9 personnes, ce qui permet d'optimiser la flexibilité, la créativité et la productivité. Il n'y a aucune notion de hiérarchie, toutes les décisions sont prises ensemble et l'équipe choisit elle-même la meilleure façon d'accomplir son travail.

**-Le Scrum Master**: il s'assure que les principes, les règles et les valeurs de Scrum soient bien compris et appliqués. Il agit comme un coach auprès de l'équipe de développement et du Product Owner pour les aider à maximiser la productivité. Son rôle est de faciliter le dialogue entre les différents intervenants afin de résoudre les éventuels conflits. C'est aussi lui qui anime les réunions, et notamment le scrum daily meeting.

Les artefacts Scrum fournissent à l'équipe et aux parties prenantes des informations clés qui leur permettent de comprendre le produit en cours de développement, les tâches planifiées et les tâches terminées.

- **Le product backlog**

C'est une liste hiérarchisée de toutes les tâches nécessaires à la réalisation du projet. Ce document évolue constamment en fonction des besoins du client. C'est le Product Owner qui en a la responsabilité.

- **Le Sprint backlog**

Il s'agit du plan détaillé pour accomplir l'objectif du Sprint. Il précise toutes les tâches à



accomplir dans le sprint en cours. Il est continuellement mis à jour par l'équipe pour une meilleure visibilité sur la progression du sprint.

- **L'incrément**

Il s'agit de l'ensemble des éléments terminés du sprint en cours, ainsi que ceux des sprints précédents. L'incrément doit fonctionner et être utilisable [3].

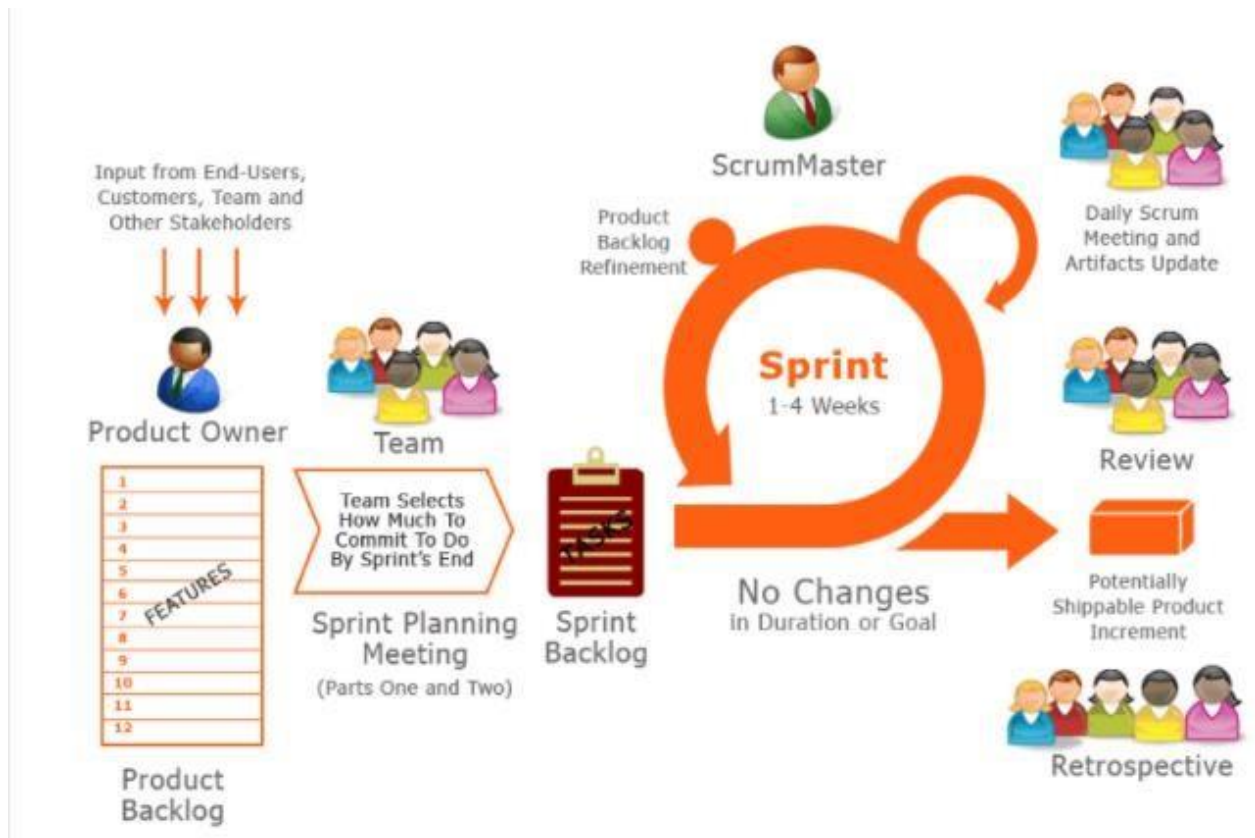


Figure 1.4:L'équipe SCRUM et son mode de fonctionnement

## 16 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons identifié les problèmes que nous allons résoudre dans notre projet en précisant le contexte, et nous avons étudié ce qui est afin de définir nos objectifs. Nous avons également mentionné la méthodologie de travail que nous utiliserons pour développer notre projet de la meilleure façon.

## 2 Chapitre 2 : Sprint zéro

### 21 Introduction

Après avoir présenté le contexte général de notre projet, dans ce chapitre nous discuterons de l'étape principale utilisée dans la méthode Scrum et dans la plupart des cas, ce chapitre s'appelle Sprint Zéro. Nous définirons les activités, les tâches nécessaires, les besoins et les emplois tout en développant les arrières de travail, les premiers produits et la planification Courses de vitesse. Pour lancer le travail.

## 22 Analyse et identification des besoins

Dans cette partie nous allons identifier les acteurs et leurs rôles, par la suite nous allons donner l'explication du différents besoins fonctionnels et non fonctionnels du notre application.

### 2.2.1 Identification des acteurs

Les acteurs sont ceux qui exploitent les principaux rôles du système et en les définissants nous permettons de définir les limites et les capacités du système.

<i>Acteurs</i>	<i>Rôles</i>
Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestion d'utilisateur</li> <li>- Gestion du stock</li> <li>- Gestion des ordres clients</li> </ul>
Utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Authentification</li> <li>- S'inscrire</li> <li>- Gérer profil</li> <li>- Recherche d'un produit</li> <li>- Consulter par Avatar</li> <li>- Consulter d'accueil</li> <li>- gestion du panier</li> <li>- Donner les avis</li> </ul>
Responsable	-Gestion des ordres clients

Table 2.1: table des acteurs

### 2.2.2 Besoins fonctionnels

-Les exigences fonctionnelles définissent les fonctions du système à développer et les exigences de notre système qu'il doit fournir à l'avenir.

**\*Gestion d'utilisateur :** l'administrateur peut modifier le rôle et supprimer 1 ou plusieurs comptes.

**\*Gestion du stock :** l'administrateur peut consulter, ajouter, modifier et supprimer un produit.

**\*Inscrit :** permet pour l'utilisateur de créer un compte avec son donner personnel.

**\*Authentification :** permet d'assurer la sécurité de données, tous les utilisateurs ne peuvent accéder au système qu'après avoir fait l'authentification à travers login et le mot de passe.

**\*Gestion du profil :** utilisateur peut consulter et modifier son donne du compte et modifier les caractéristiques d'avatar

**\* Recherche d'un produit :** utilisateur peut chercher un produit selon (nom,id,type)

**\*Consulter Par Avatar :** l'utilisateur peut consulter la nouveauté et les produits par Avatar

**\*Consulter d'accueil :** l'utilisateur peut consulter la nouveauté et les produits

**\*Gestion du panier :** l'utilisateur peut consulter le panier ajouter, ou supprimer un élément commander , Acheter .

**\*Donner les avis :** l'utilisateur peut commenter .

**\*Gestion des commandes clients :** Responsable peut accepter ou refuser les commandes des clients.

### 2.2.3 Besoins non fonctionnels

-Le besoin non fonctionnel est l'ensemble des conditions requises pour obtenir un système efficace et de qualité afin que l'utilisateur puisse l'utiliser confortablement.

- **La Sécurité :** La sécurité est le critère le plus important, car elle est nécessaire dans chaque application, car l'application doit être extrêmement sécurisée et, bien entendu, les informations ne doivent pas être accessibles à tout le monde.

- **La performance :** Le système doit avoir une capacité de traitement rapide, c'est-à-dire que le moment de la mise en œuvre du traitement doit être proche du temps réel et cela comprend l'interrogation des données et le téléchargement de l'application.

- **La convivialité :** Il est essentiel que l'application soit facile et simple à utiliser afin de pouvoir l'autre d'utiliser.

- **L'ergonomie :** Les environnements de travail doivent être clairs et lisibles.

- **Disponibilité** : Il est impératif que l'application soit toujours en service et en toutes circonstances.

## 23 Planning du traitement des cas d'utilisation

### 2.3.1 Importance et exigence :

Dans le développement de logiciels, certains besoins et exigences sont plus importants que d'autres, ils seront donc plus importants, ce qui signifie qu'ils seront à la base de notre travail de développement de projet. Il faut donc développer une stratégie au travail et organiser les priorités et cela signifie à travers un plan, c'est-à-dire que les fonctions qui seront développées au départ seront utilisées pour se réaliser derrière elles.

### 2.3.2 Les risques:

Il y a un certain risque lorsque l'on passe d'une sprinte à une autre, car il faut éviter de dupliquer les fonctions de deux sprints consécutives, car elles doivent être indépendantes.

## 24 Pilotage du projet avec SCRUM

### 2.4.1 Équipe et rôles :

L'une des meilleures caractéristiques de l'équipe Scrum est qu'elle est auto-organisée et possède de nombreuses spécialisations, ce qui signifie qu'elle choisit toujours la méthode appropriée pour accomplir le travail et qu'elle a toutes les capacités pour faire le travail et le compléter au Maximum. Peuvent dire qu'ils ont de la flexibilité, de la créativité et de la productivité pour l'équipe et donc l'optimum.

#### L'équipe Scrum de notre projet se compose de:

Scrum Master	<i>Jihane Hlel</i>
Team Membre	<i>MOHAMED AZIZ Ben Ismail</i>
Team Membre	<i>MOHAMED SALIM MAHFOUDHI</i>

Table 2.2 : L'équipe SCRUM

### 2.4.2 Le backlog du products:

Le but du backlog Scrum est de collecter tous les besoins clients que l'équipe projet doit répondre, c'est-à-dire tous les éléments qui nécessiteront le travail de l'équipe et les éléments seront listés en fonction de leur priorité avec une indication de l'ordre de leur achèvement.

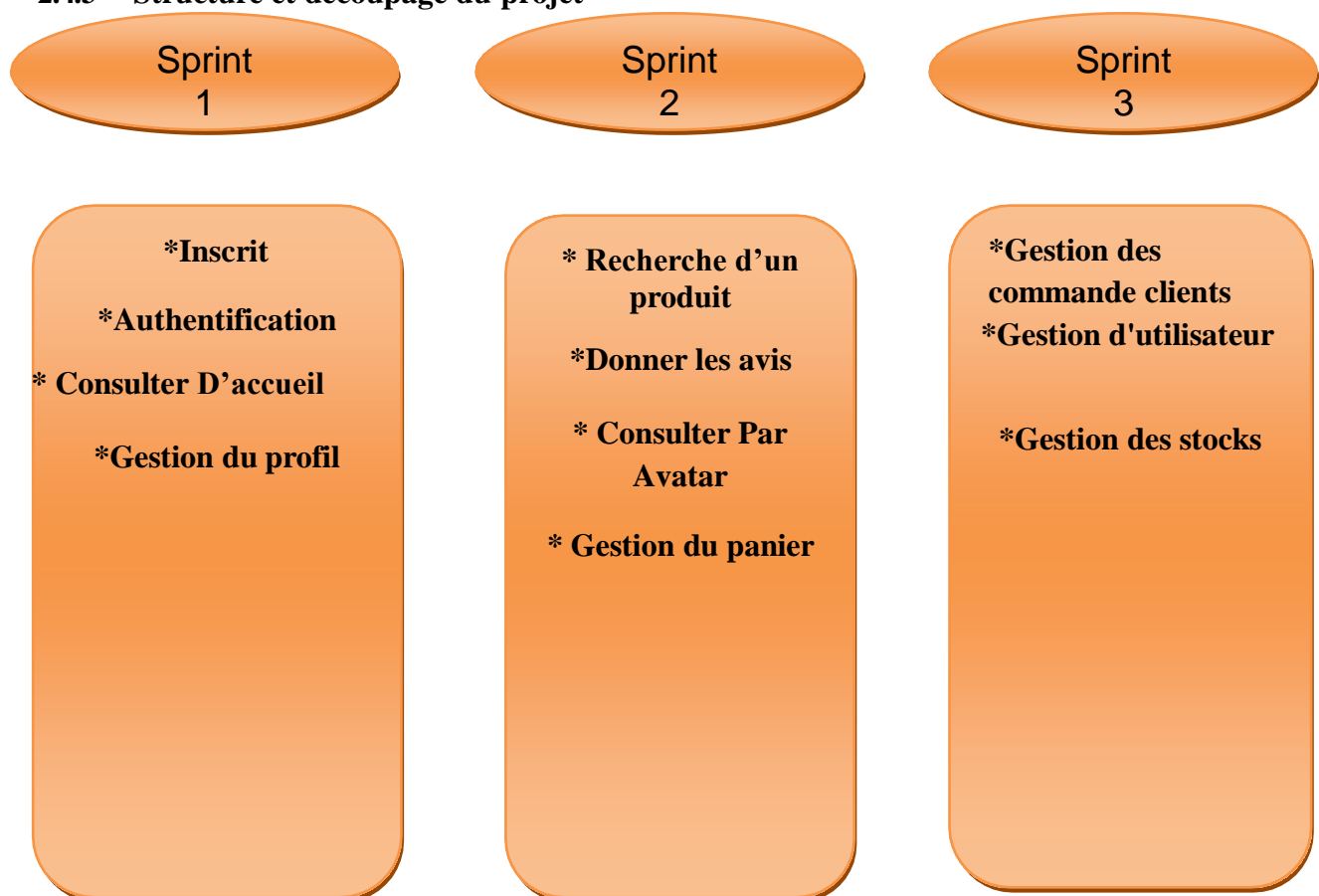
Cette liste ordonnée des emplois qui composent le backlog Scrum sera tabulée en fonction de la valeur ajoutée que la fonctionnalité apporte au produit.

ID	Functionalities	ID	User story	Priorities
1	<b>inscrit</b>	1-1	- En tant qu'utilisateur, je peux m'inscrire après de remplir le formulaire De mon donner personnel.	FORTE
2	<b>Authentification</b>	2-1	-En tant qu'Utilisateur, je dois m'authentifier par Les accès de mon propre compte (Facebook ou Gmail). -En tant qu'Utilisateur, je dois m'authentifier par un email et un mot de passe..	FORTE
3	<b>gestion du profil</b>	3-1 3-2 3-3	-En tant qu'utilisateur, je peux consulter mon compte. -En tant qu'utilisateur, je peux modifier mon compte. -En tant qu'utilisateur, je peux modifier mon Avatar.	MOYENNE
4	<b>gestion d'utilisateur</b>	4-1 4-2 4-3	-En tant qu'administrateur, je peux supprimer des comptes d'utilisateurs. -En tant qu'administrateur, je peux consulter des comptes d'utilisateurs. - En tant qu'administrateur, je peux modifier rôle d'utilisateurs.	MOYENNE
5	<b>Gestion du stock</b>	5-1	-En tant qu'administrateur, je peux Ajouter, modifier, supprimer des produits en stock	FORTE
6	<b>Recherche d'un produit</b>	6-1	-En tant qu'Utilisateur, je peux Recherché d'un produit par nom	MOYENNE
7	<b>Consulter d'accueil</b>	7-1 7-2	- En tant qu'utilisateur, je peux consulter la nouveauté. - En tant qu'utilisateur, Ajouter un produit au panier	FORTE
8	<b>Gestion du panier :</b>	8-1 8-2	- En tant qu'utilisateur, je peux consulter e panier. - En tant qu'utilisateur, je peux commander ,acheter ou supprimer un ou plusieurs produits du panier.	MOYENNE

9	<b>Donner les avis</b>	9-1	- En tant qu'utilisateur, je peux donner mon avis.	FORTE
10	<b>Consulter par avatar</b>	10-1	-En tant qu'utilisateur, je peux consulter la liste par avatar et changer les vêtements	FORTE
11	<b>Gestion des commandes clients</b>	11-1	- En tant que Responsable ou administrateur, je peux Accepter ou refuser les commandes des clients	FORTE

Table 2.3: backlog

### 2.4.3 Structure et découpage du projet



## 25 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons planifié notre travail en suivant les instructions de l'approche de conception SCRUM, nous avons défini les spécifications des besoins et les exigences applicatives pour le développement et nous avons défini un BACKLOG PRODUIT comprenant une liste des fonctionnalités attendues du produit, et nous avons divisé les sprints dans les chapitres suivants.

## 3 Chapitre 3 : Sprint 1

### 3.1 Introduction

Dans le chapitre précédent, nous avons défini les exigences puis divisé le projet en une race, chaque sprint précisant la période pendant laquelle le développement et revu devraient avoir lieu. Dans ce chapitre, nous trouvons \* l'inscrit, \* Authentification, \* Consulter D'accueil \* gestion du profil .

### 3.2 Backlog du sprint

Le tableau ci-dessous regroupe toutes les fonctionnalités qui seront développées au sein de ce sprint : \* l'inscrit,\* Authentification, \* Consulter D'accueil \* gestion du profil .

ID	User story	ID tâche	Tâche
1-1	- En tant qu'utilisateur, je peux m'inscrire après de remplir le formulaire de mon donner personnel.	1-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité « s'inscrire ».
		1-1-B	-Développer le cas « s'inscrire ».
		1-1-C	-Tester le cas « S'inscrire ».
2-1	-En tant qu'utilisateur je peux m'authentifier.	2-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de Classes de la fonctionnalité « S'authentifier ».
		2-1-B	-Développer le cas « S'authentifier ».
		2-1-C	-Tester le cas « S'authentifier ».
3-1	-En tant qu'utilisateur je peux consulte la liste des produits.	3-1A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de Classes de la fonctionnalité « CONSULTE ».
4-1	-En tant qu'utilisateur, je peux consulter mon compte.	4-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité « Consulter mon compte ».
		4-1-B	-Développer le cas « Consulter mon compte ».
		4-1-C	-Tester le cas « consulter compte ».

4-2	-En tant qu'utilisateur, je peux modifier mon compte.	4-2-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de Classes de la fonctionnalité « modifier mon compte ».
		4-2-B	-Développer le cas « modifier mon Compte ».
		4-2-C	-Tester le cas « modifier mon compte ».
4-3	- En tant qu'utilisateur, je peux consulter l'avatars.	4-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité « Consulter les avatars ».
		4-1-B	-Développer le cas « consulter les Avatars ».
		4-1-C	-Tester le cas « consulter les avatars ».

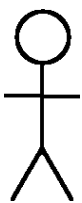
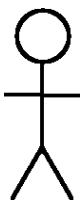
**Table 3.1: Backlog du sprint 1**

### 3.3 Spécifications fonctionnelles :

Les spécifications fonctionnelles sont considérées comme la première étape essentielle pour chaque itération, elle se traduit par le diagramme de cas d'utilisation et Ce dernier décrit L'interaction entre le participant et le système et les acteurs peuvent atteindre leurs objectifs.

#### 3.3.1 Classification des cas d'utilisation par acteur

Le tableau ci-dessous comporte les spécifications de tous les besoins par acteur :

Acteur	Cas d'utilisation
 Admin	Authentifier
 Responsable	Authentifier



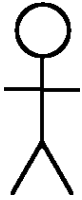
 Utilisateur	Inscrire Authentifier Gérer du profil Consulte liste
--	---

Table 3.2 : Acteur de sprint 1

### 3.3.2 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation initial du sprint 1 :

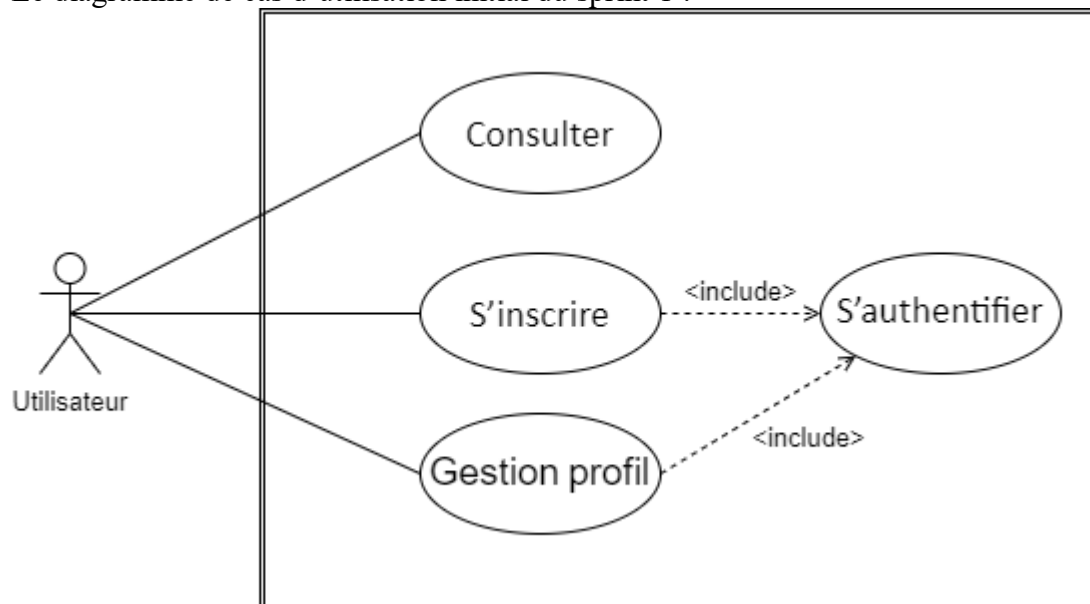


Figure 3.1:diagramme de cas d'utilisation du sprint 1.

#### Le cas d'utilisation «S'Inscrire»:

Ce diagramme de cas d'utilisation «*S'Inscrire* » nous donner les différentes actions relatives à l'*Inscrire*.

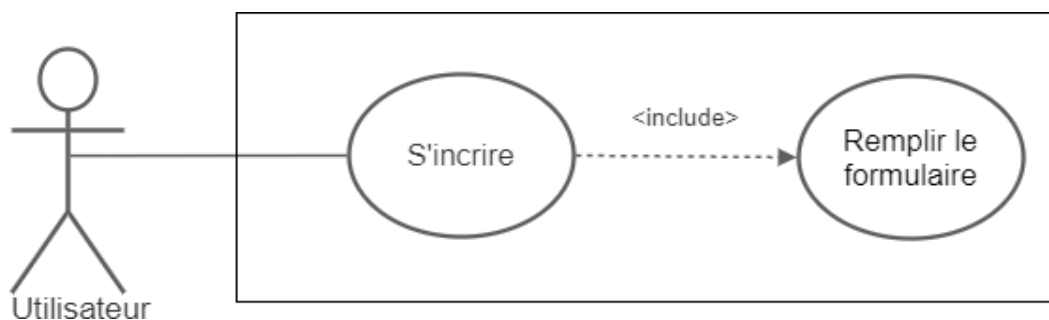
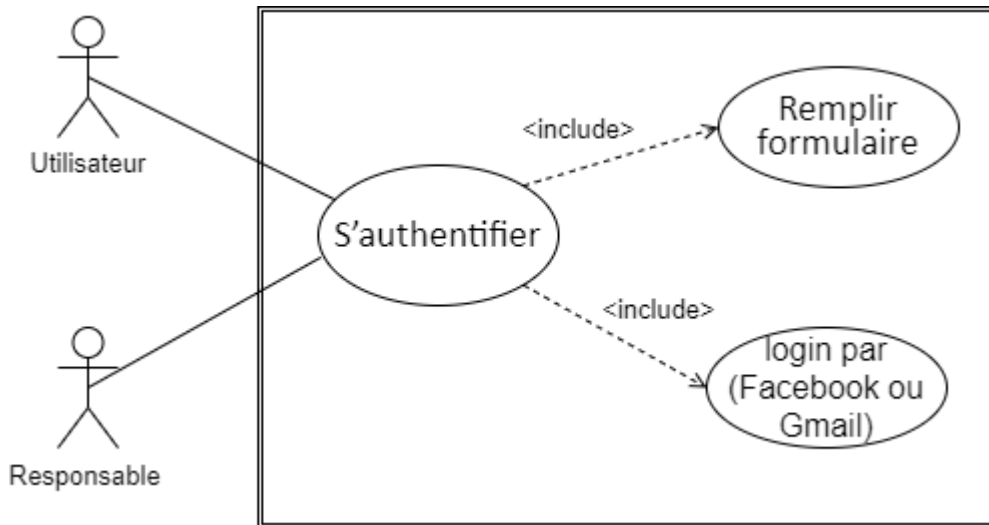


Figure 3.2:diagramme de cas d'utilisation «S'Inscrire »:

### ***Le cas d'utilisation « S'authentifier »:***

Ce diagramme de cas d'utilisation « S'authentifier » nous donner les différentes actions relatives à l'authentification.

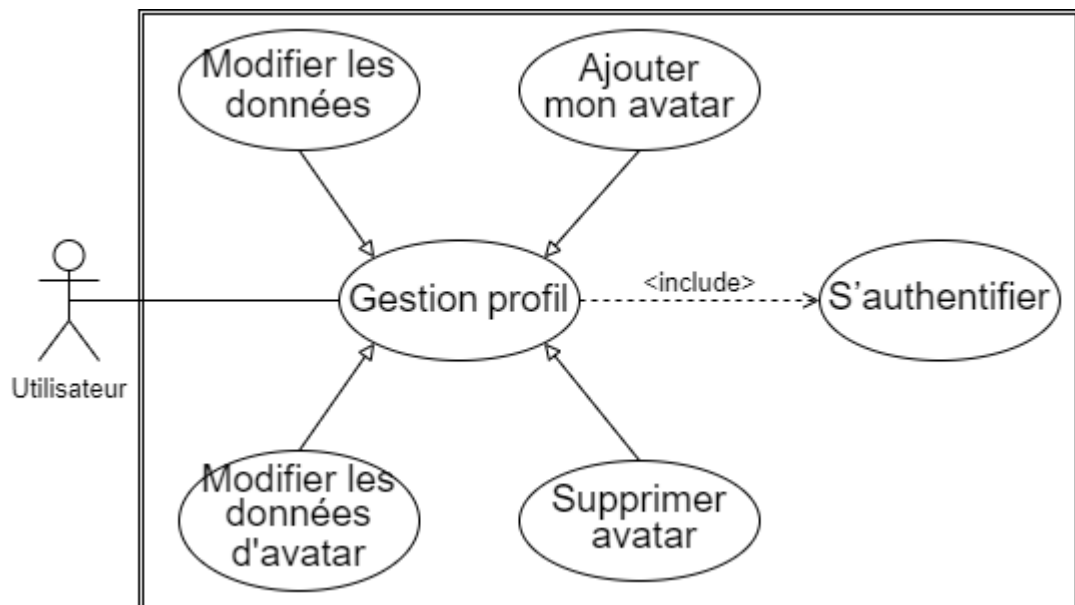


**Figure 3.3:diagramme de cas d'utilisation « S'authentifier »**

### **Le cas d'utilisation «gérer profil»:**

Le diagramme de cas d'utilisation «gérer profil» comprend consulter et modification.

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «gérer profil».



**Figure 3.4:diagramme de cas d'utilisation «gérer profil»ss**

## 34 Conception

Dans cette partie, nous allons créer des diagrammes de séquence détaillés et le diagramme de classes global pour expliquer les fonctionnalités les plus importantes de ce sprint.

### 3.4.1 Diagrammes de Séquences

Le diagramme de séquence, est le diagramme UML le plus utilisés pour spécifier les interactions entre les différentes parties du système et il présente la coopération entre les différents objets de l'application.

Le diagramme de séquence montre l'ordre des échanges de messages et le passage du temps. C'est un diagramme dit temporel. Les principaux concepts sont les objets participants à la séquence, le temps, les messages, et la création et la suppression de participants.

Dans un souci de simplification, on représenter l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

**Diagramme de séquence « S'inscrire » :**

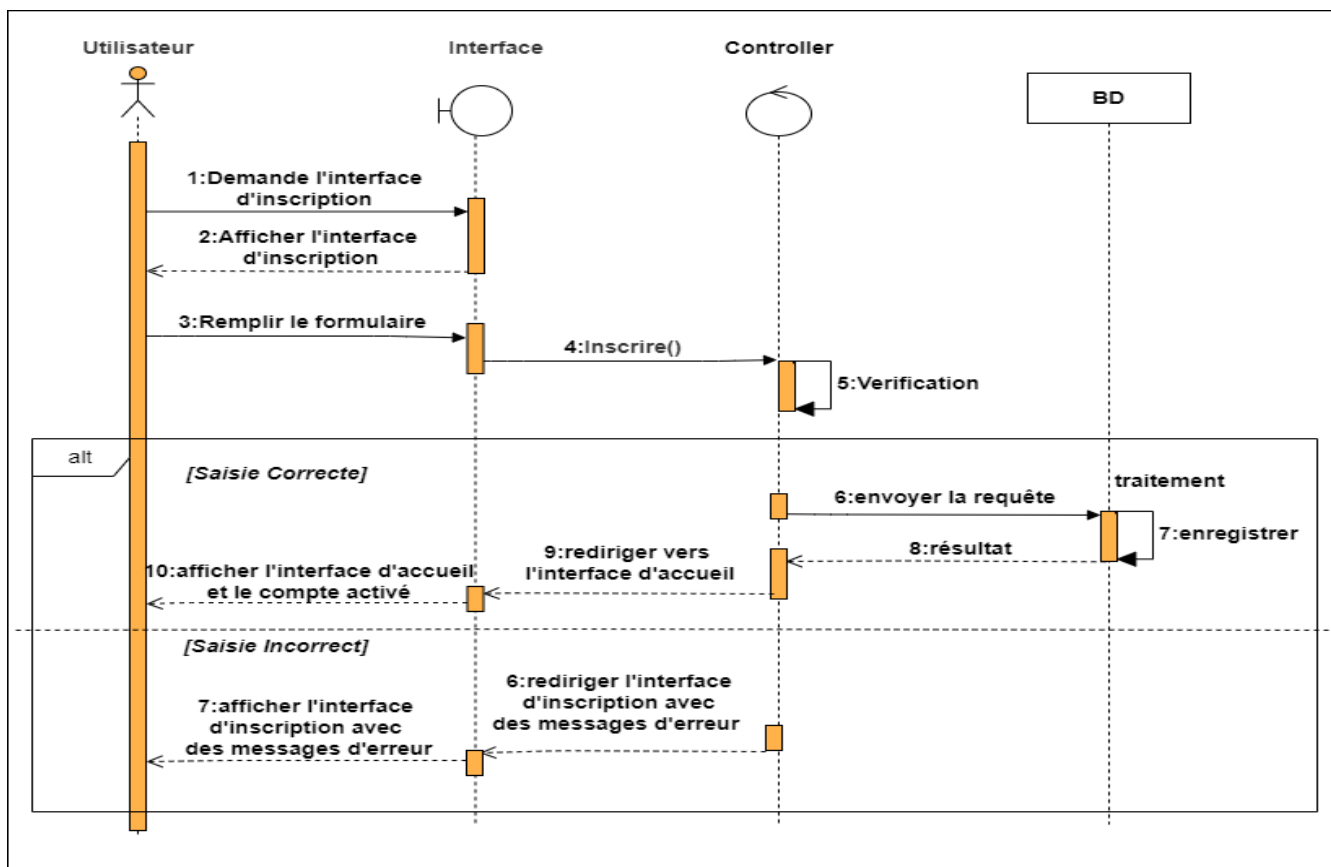


Figure 3.8:Diagramme de séquence « S'inscrire »

## Diagramme de séquence « S'authentifier » :

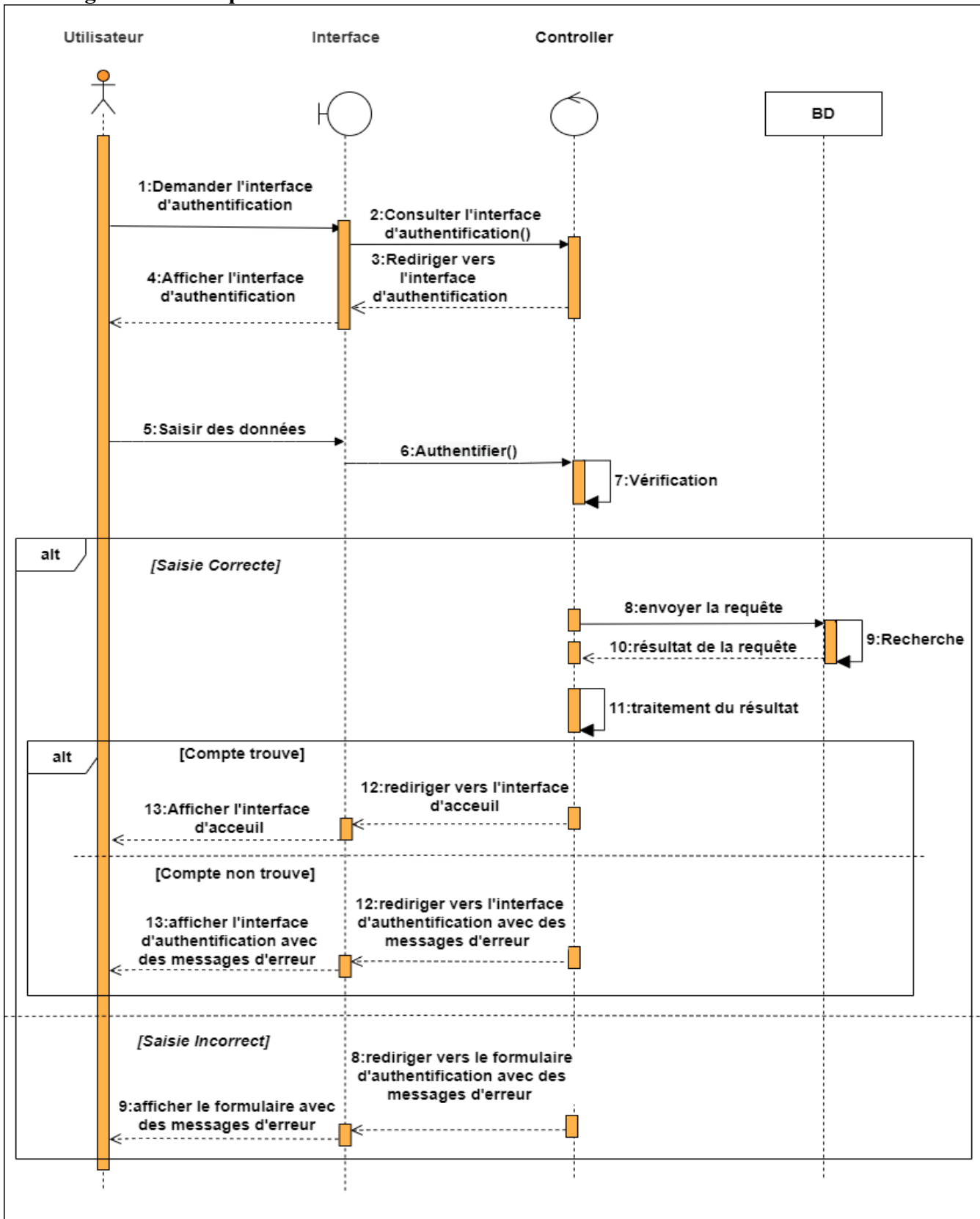


Figure 3.9:Diagramme de séquence « S'authentifier »

### Diagramme de séquence «*gérer profil*» :

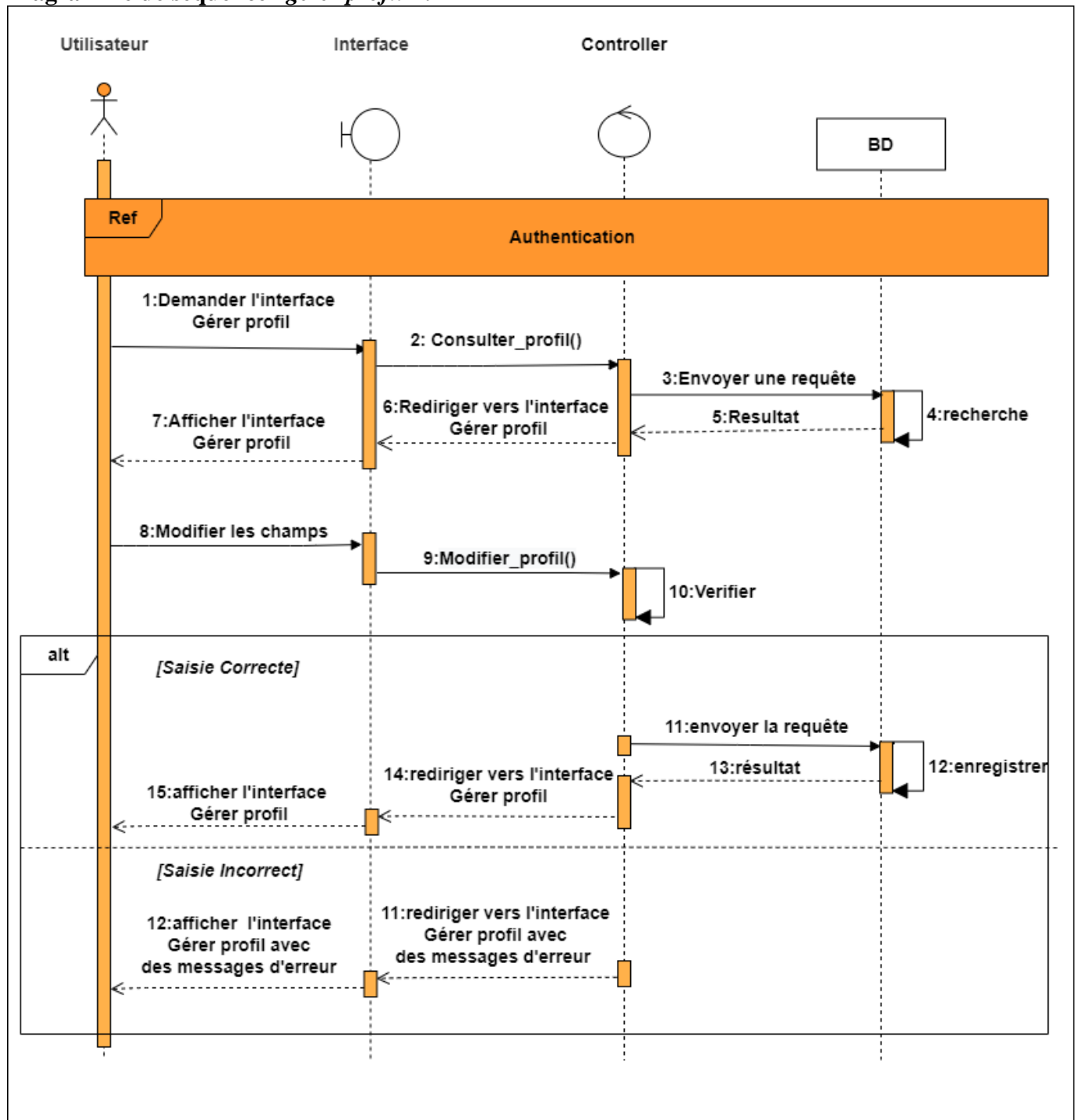
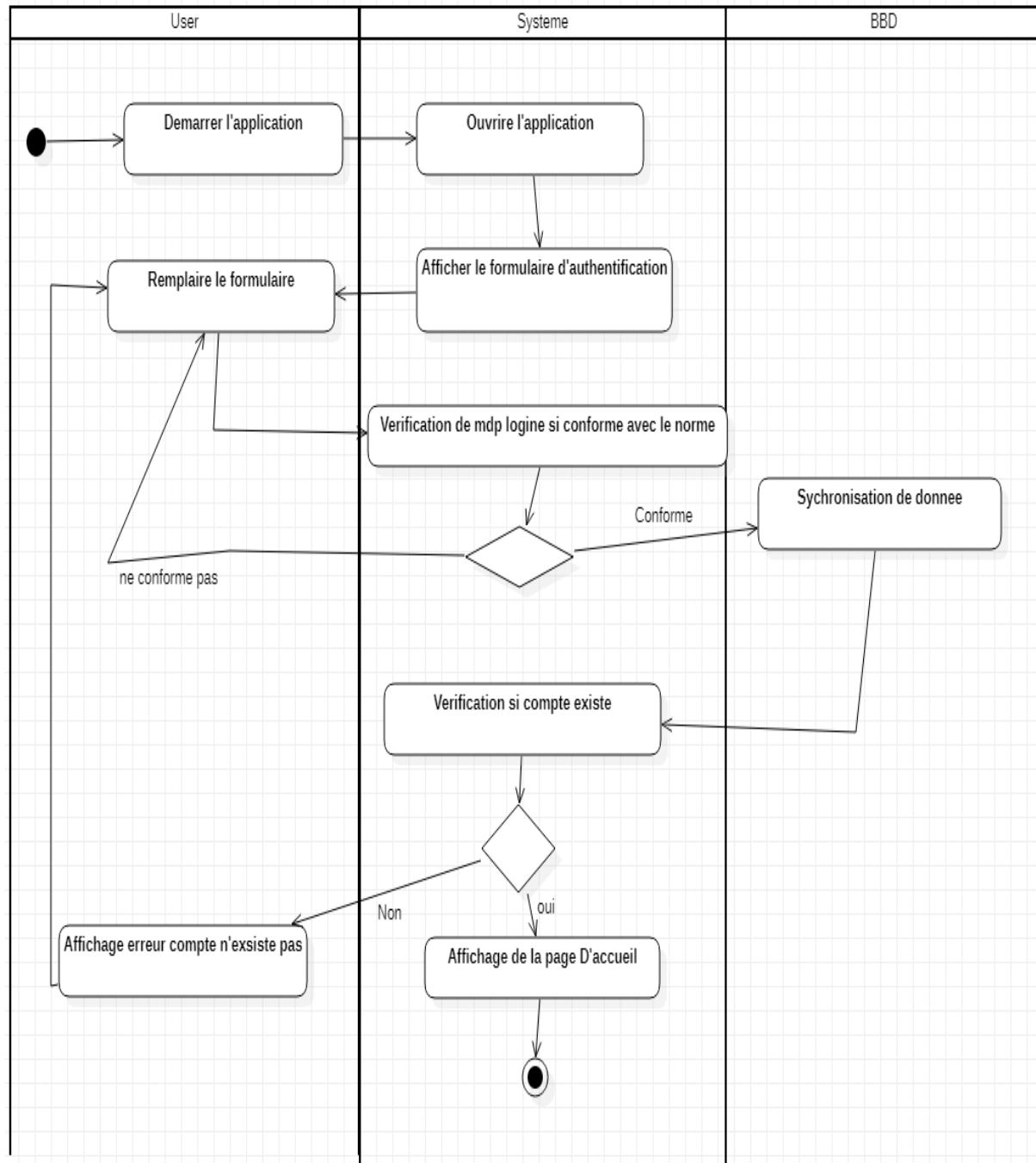


Figure 3.10:Diagramme de séquence «*gérer profil*»

## 4-1 Diagrammes d'Activité

### Diagramme d'Activité «*Authentification* »



**Figure :Diagramme d'Activité «Authentification»**

## Diagramme d'Activité «Gere profile»

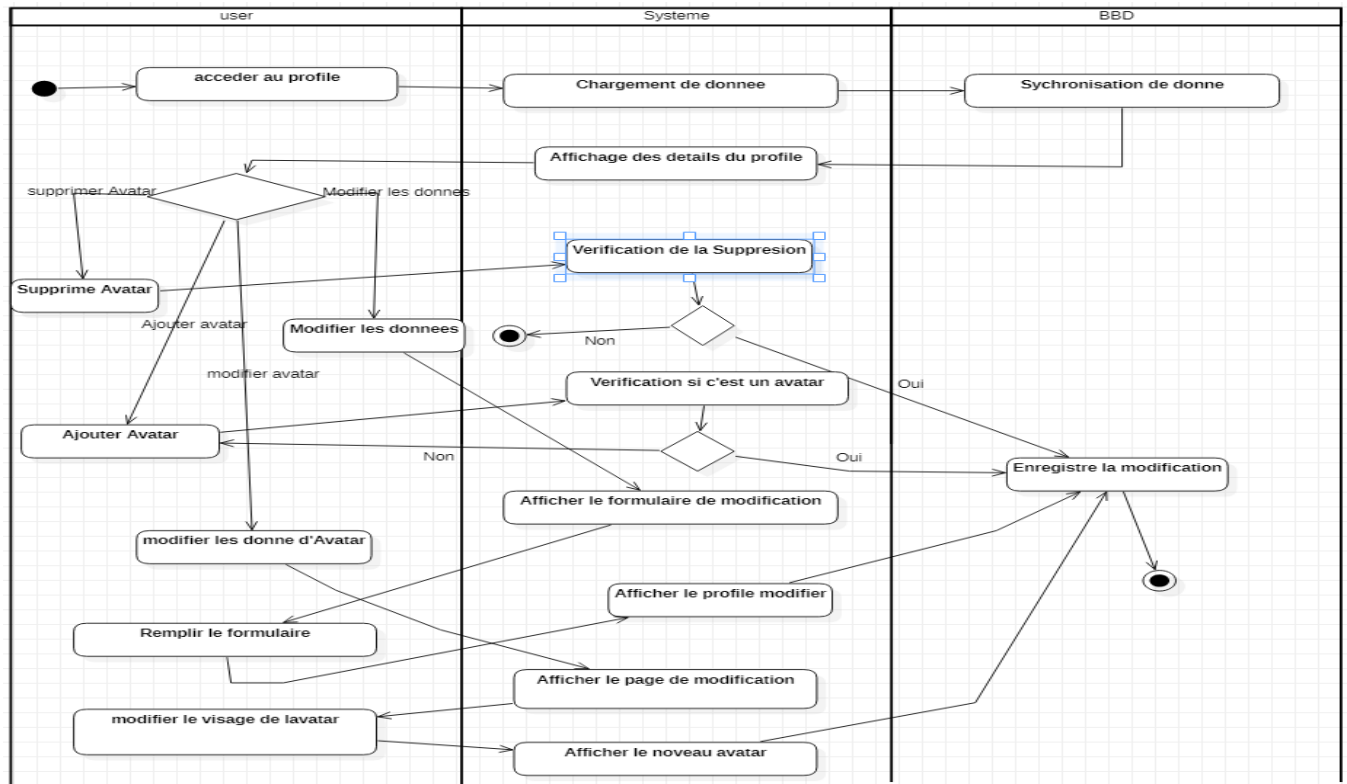


Figure : Diagramme d'Activité «Gere profile»

## Diagramme d'Activité « inscription »

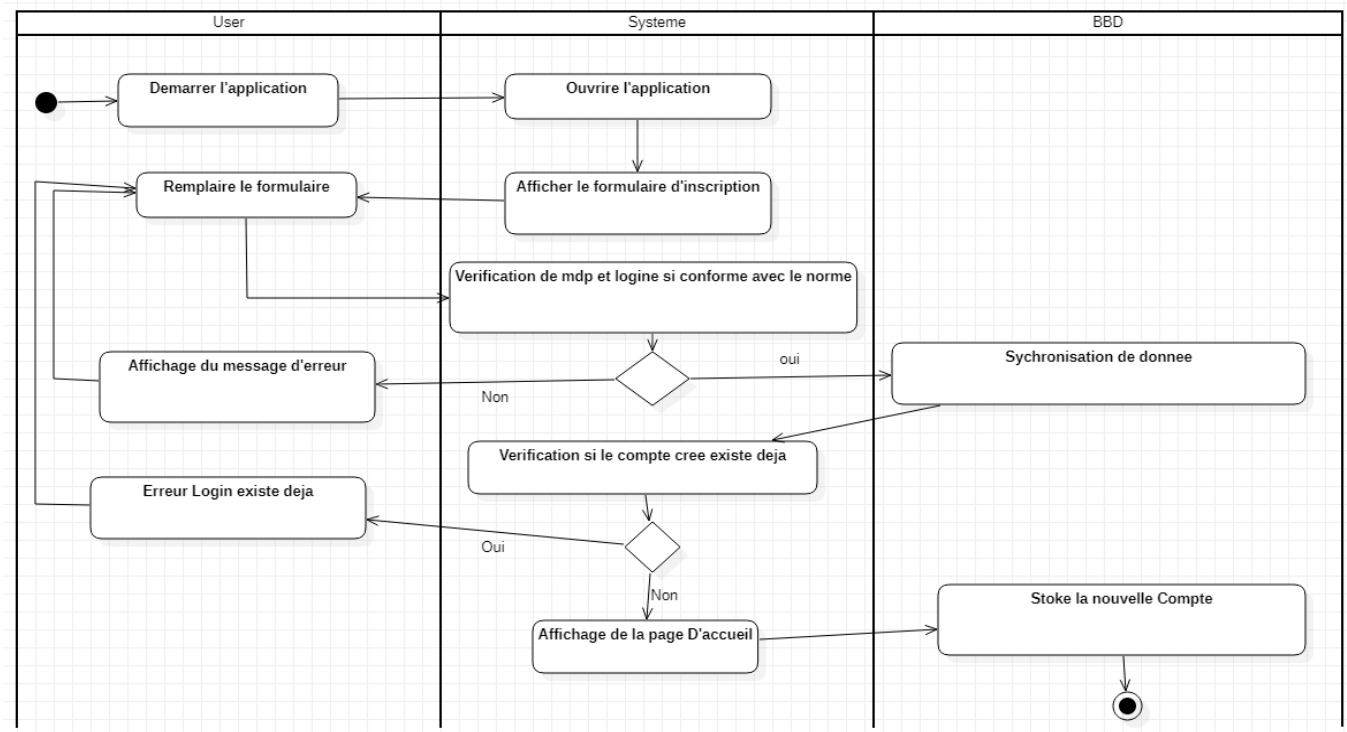


Figure :Diagramme d'Activité «inscription»

### 35 Conclusion

Dans cette première partie du projet, nous avons pu développer avec succès notre première sprint. Dans le prochain chapitre <deuxième sprint> nous ferons de même qui sera construit sur la base de la version actuellement disponible.

## 4 Chapitre 4 : Sprint 2

### 41 Introduction

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté notre premier sprint. Dans ce chapitre, nous poursuivrons notre projet d'obtenir le deuxième sprint qui est basé sur les fonctionnalités (\* Recherche d'un produit \* Donner les avis \* Consulter Par Avatar \* Gestion du panier).

### 42 Backlog du sprint

Le tableau ci-dessous regroupe toutes les fonctionnalités qui seront développées au sein de ce sprint : \* Recherche d'un produit \* Donner les avis \* Consulter Par Avatar \* Gestion du panier.

ID	User story	ID tâche	Tâche
5-1	-En tant qu'utilisateur, je peux rechercher d'un produit.	5-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «recherche d'un produit».
		5-1-B	-Développer le cas «c recherche d'un produit».
		5-1-C	-Tester le cas «recherche d'un produit».
6-1	- En tant qu'utilisateur je peux donner mon avis.	6-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «donner avis».
		6-1-B	-Développer le cas «donner avis».
		6-1-C	-Tester le cas «donner avis».
7-1	- En tant qu'utilisateur je peux consulter la liste des produits par avatar.	7-3-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «consulter par avatar».
		7-3-B	-Développer le cas «consulter par avatar».
		7-3-C	-Tester le cas «consulter par avatar».



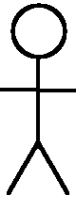
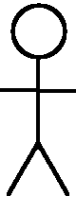
8-1	- En tant que utilisateur, je peux ajouter un produit au panier	8-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «gestion panier»
		8-1-B	-Développer le cas «gestion panier».
		10-1-C	-Tester le cas «gestion panier»
8-2	- En tant que utilisateur, je peux supprimer un produit au panier	8-2-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «gestion panier»
		8-2-B	-Développer le cas «gestion panier».
		8-2-C	-Tester le cas «gestion panier»

**Table 4.1: Backlog du sprint 2**

## 43 Spécifications fonctionnelles :

### 4.3.1 Classification des cas d'utilisation par acteur

Le tableau ci-dessous comporte les spécification de tous les besoins par acteur :

Acteur	Cas d'utilisation
 Admin	
 Utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Recherche d'un produit</li> <li>-Donne les avis</li> <li>-Consulte par Avatar</li> <li>- Gérer le panier</li> </ul>

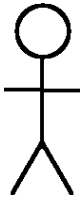
 responsable	
--	--

Table 4.2: Acteur du sprint 2

### 4.3.2 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation initial du sprint 2 :

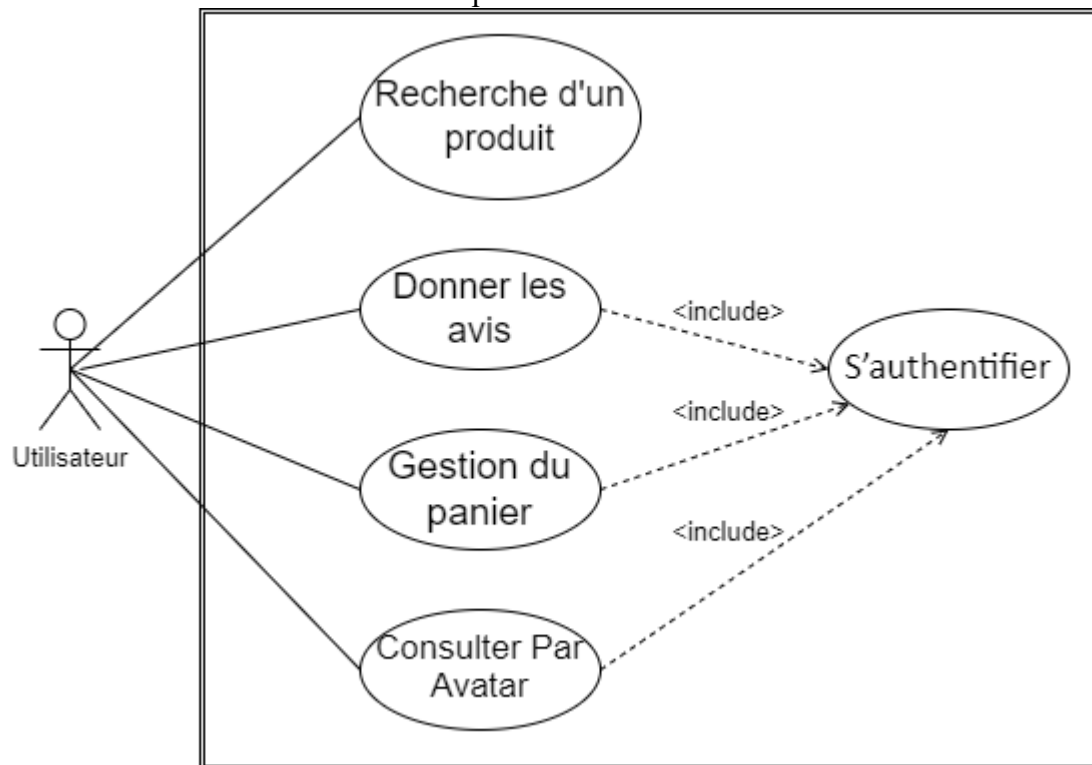


Figure 4.1:diagramme de cas d'utilisation du sprint 2

#### Le cas d'utilisation «Gérer le panier»:

Le diagramme de cas d'utilisation «Gérer le panier» comprend ajouter , commander ou supprimer un produit

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «Gérer le panier».

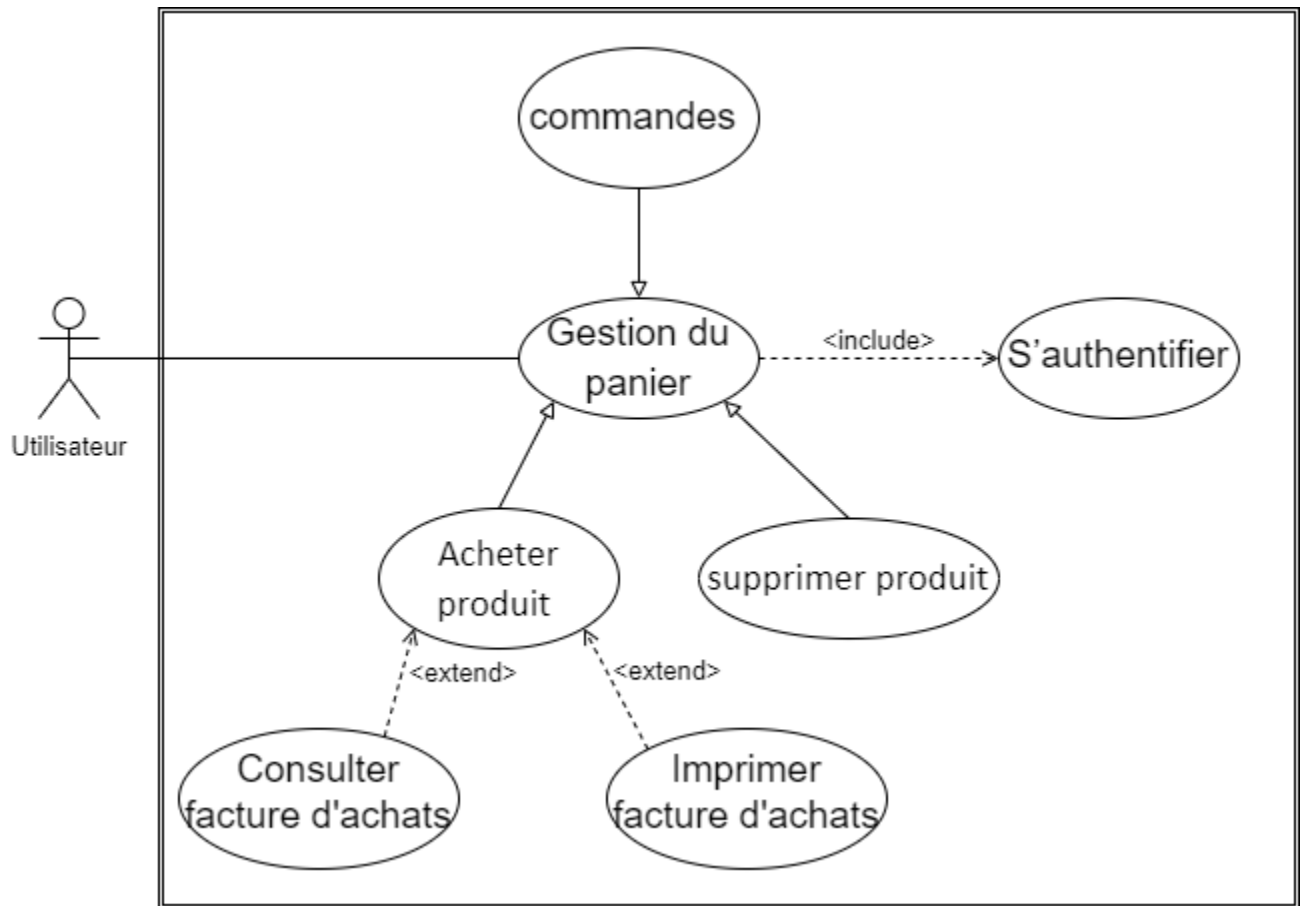


Figure 4.2:diagramme de cas d'utilisation «Gérer le panier»

#### Le cas d'utilisation «Consulte par Avatar»:

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «Consulte par Avatar» :

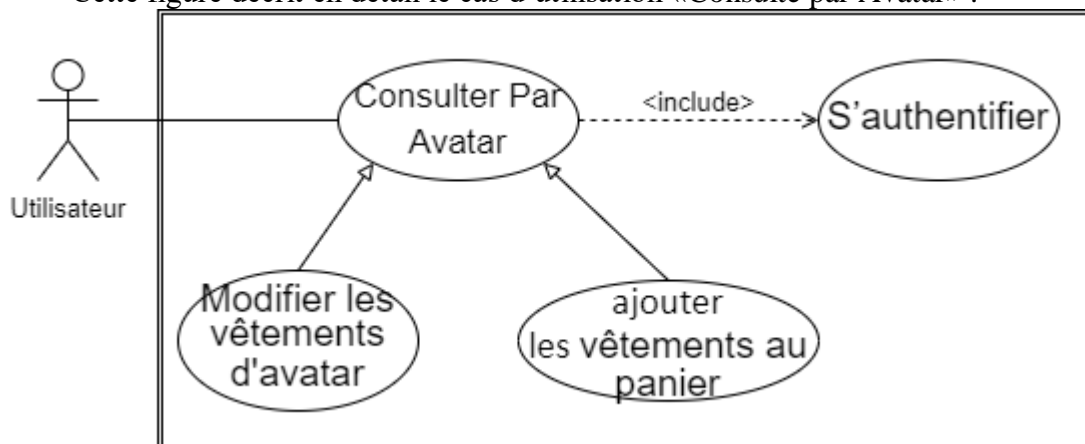
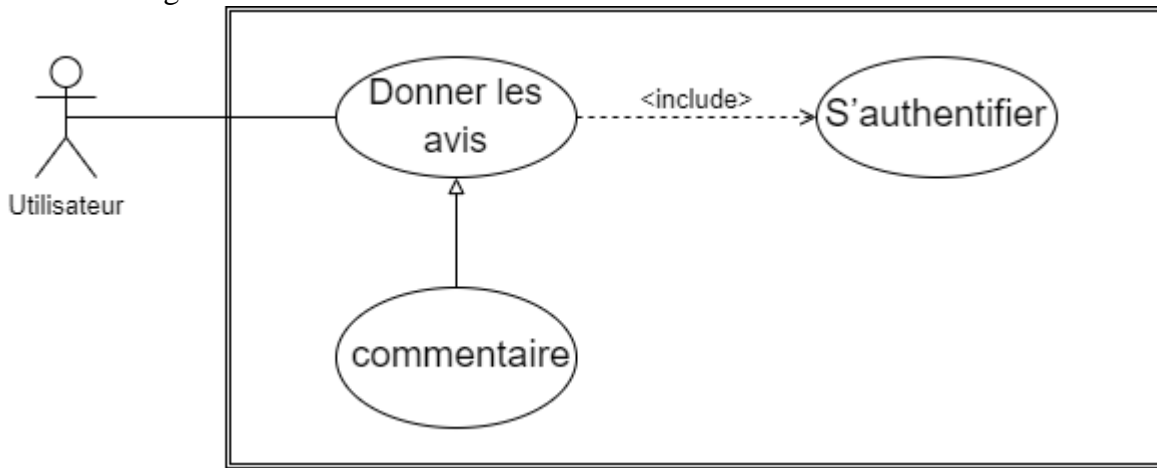


Figure 4.3:diagramme de cas d'utilisation «Consulte par Avatar»

## Le cas d'utilisation «Donne les avis»:

Le diagramme de cas d'utilisation «Donne les avis» comprend Donne les avis

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «Donne les avis».



## 44 Conception

Dans cette partie, nous allons créer des diagrammes de séquence détaillés et le diagramme de classes global pour expliquer les fonctionnalités les plus importantes de ce sprint.

### 4.4.1 4-1Diagrammes de Séquences

Diagramme de séquence «Donne les avis » :

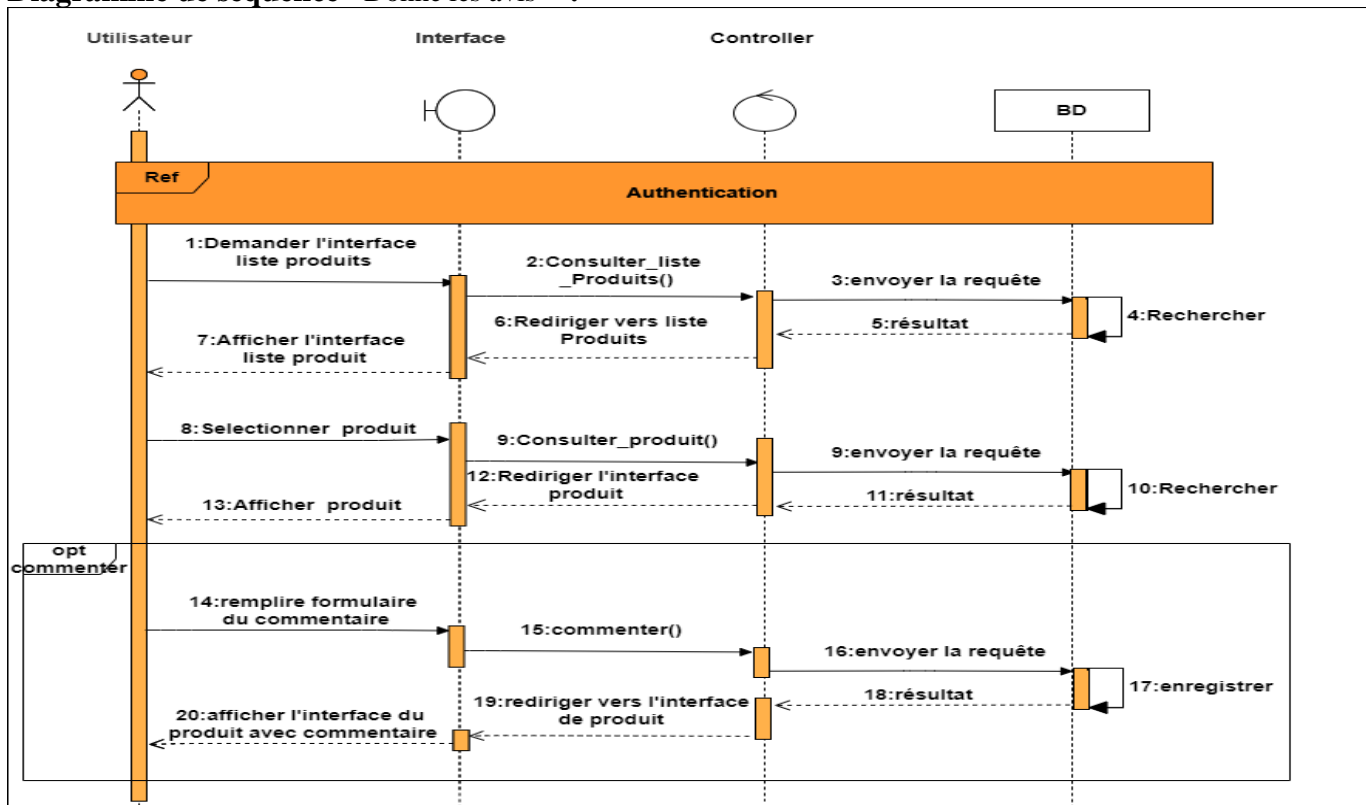


Figure 4.6: Diagramme de séquence «Donne les avis »

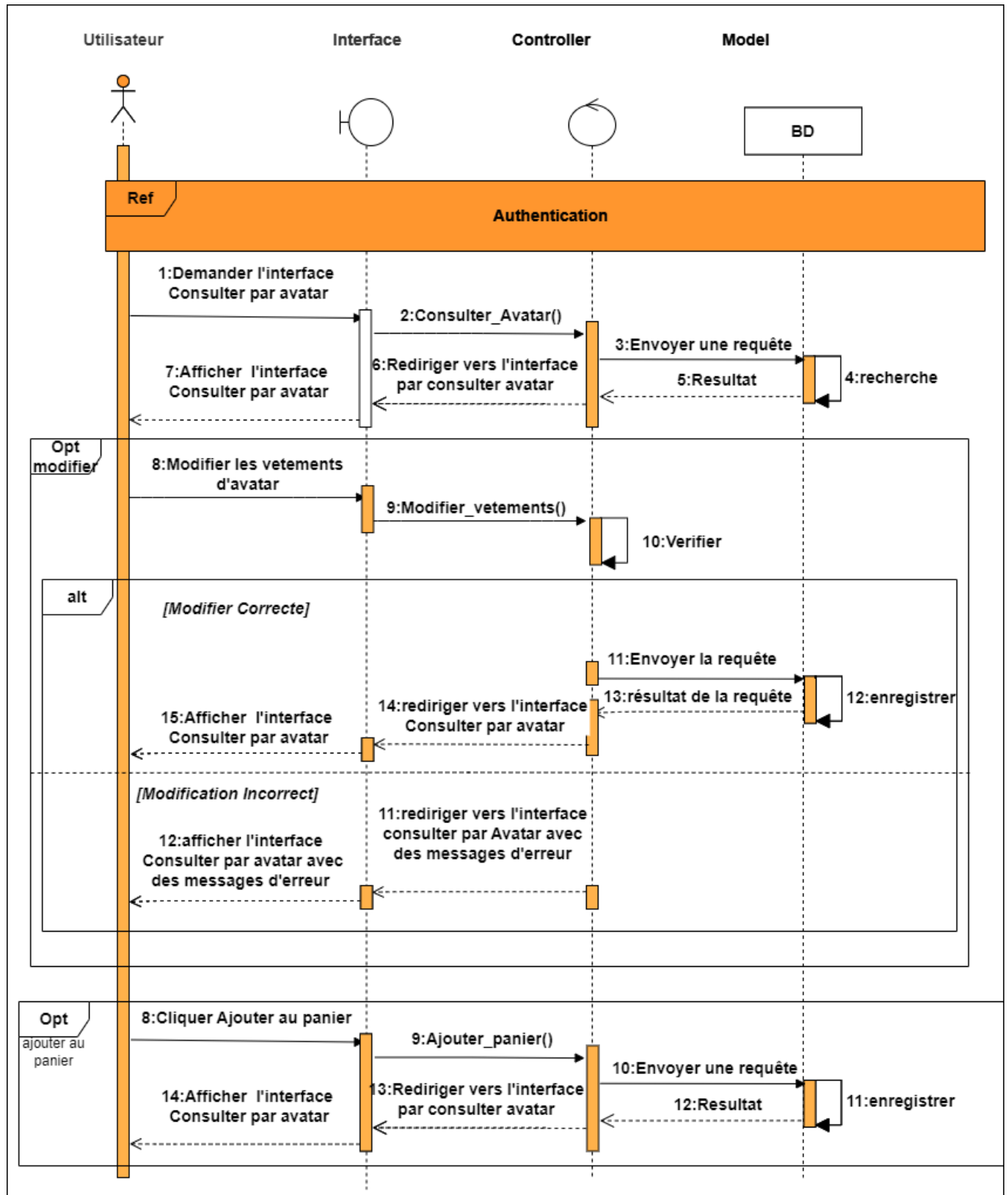


Diagramme de séquence «Consulte par Avatar» :

Figure 4.7:Diagramme de séquence «Consulte par Avatar»

## 4-1 Diagrammes d'Activiter

### Diagramme d'Activité «Consulter par avatar »

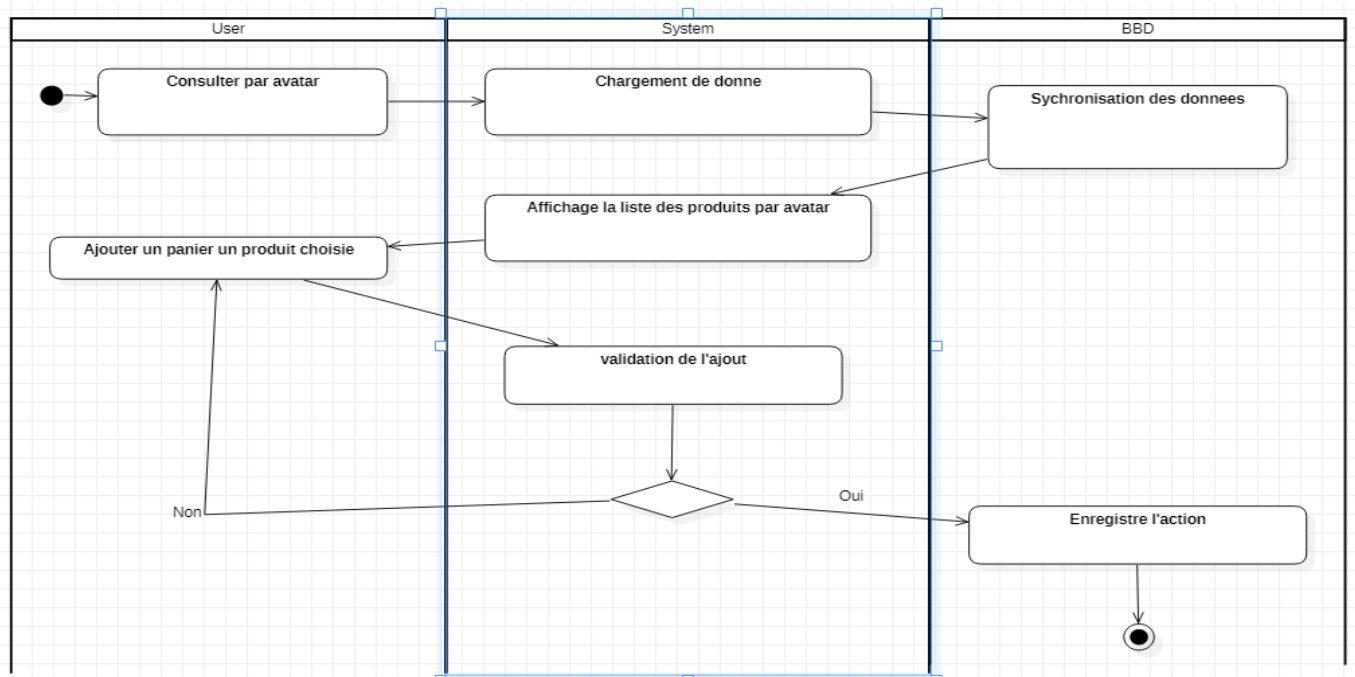


Figure :Diagramme d'Activité «Consulter par avatar»

### Diagramme d'Activité «Donne avis»

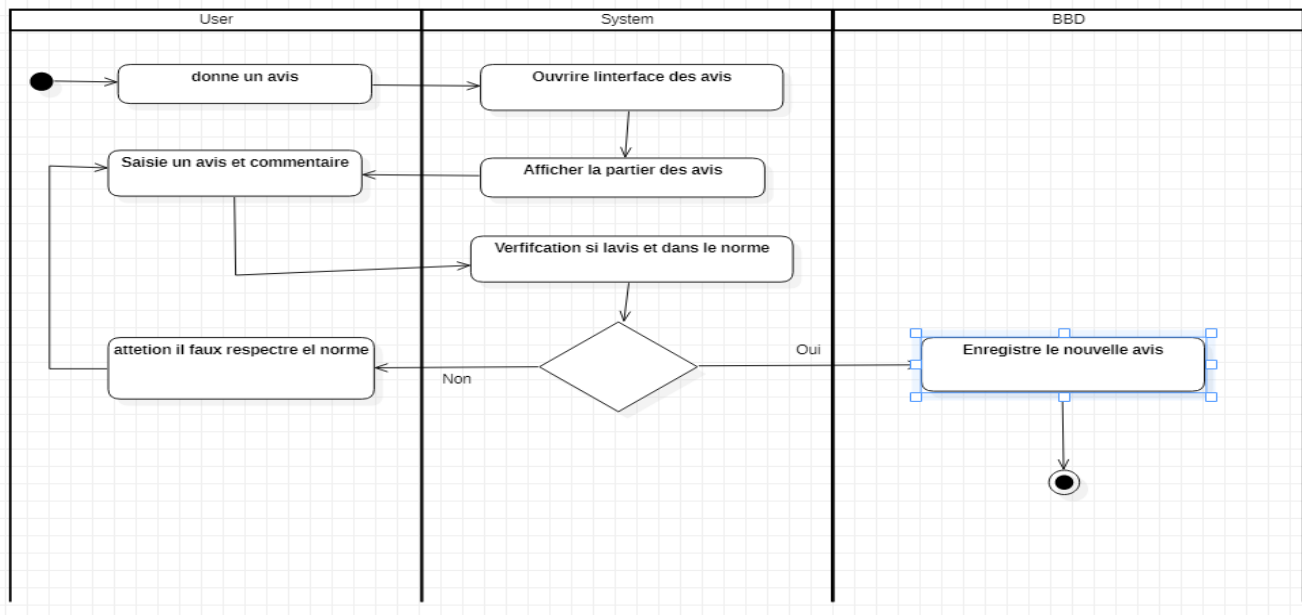


Figure : Diagramme d'Activité «Donne avis»

## Diagramme d'Activité « Gere panier »

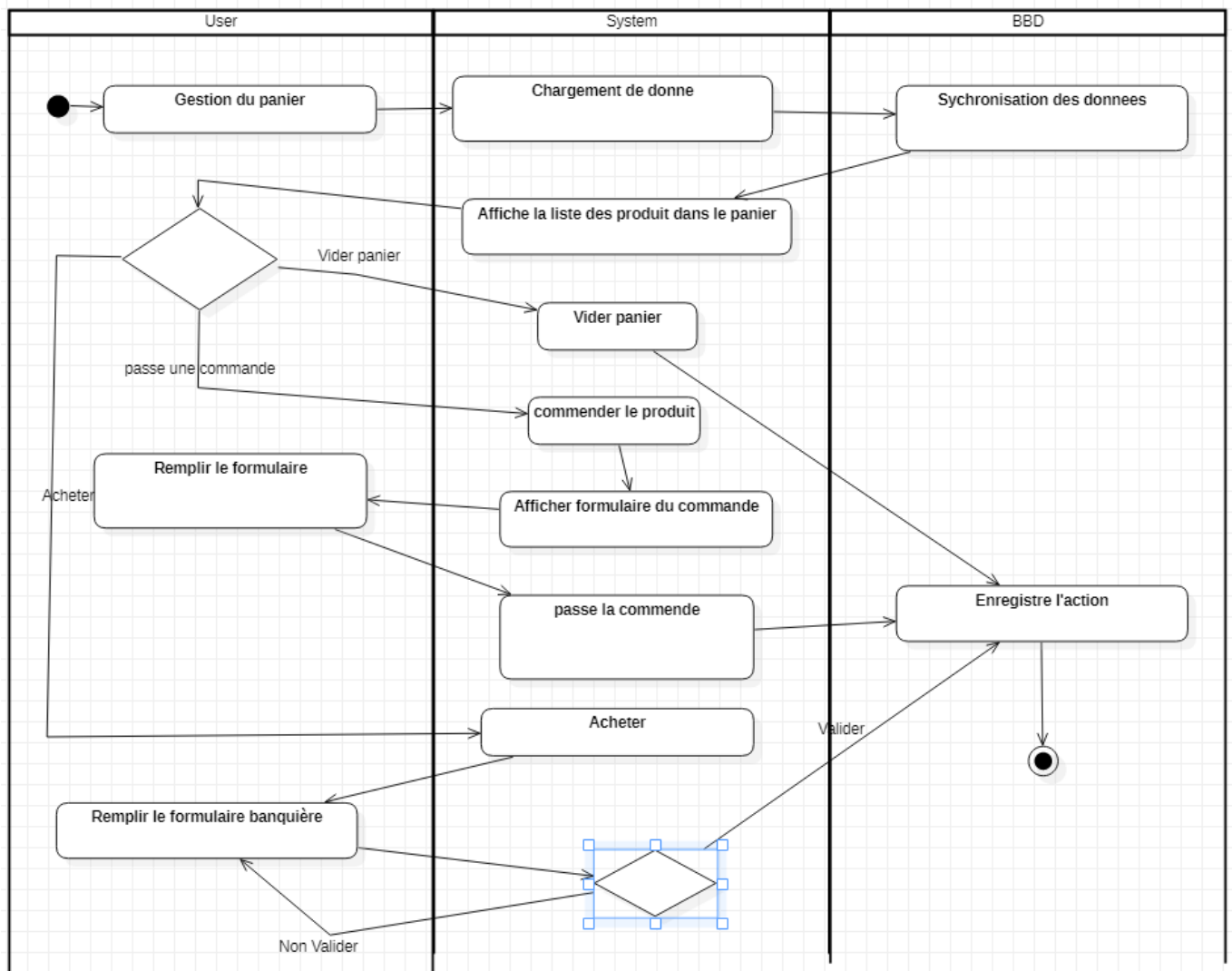


Figure :Diagramme d'Activité «gère panier»

## 21 Conclusion

Dans cette partie du projet, nous avons pu développer avec succès notre deuxième sprint. Dans le prochain chapitre <troisième sprint> nous ferons de même qui sera construit sur la base de la version actuellement disponible.

## 3 Chapitre 5: Sprint 3

### 31 Introduction

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté notre deuxième sprint. Dans ce chapitre, nous poursuivrons notre projet d'obtenir le troisième sprint qui est basé sur les fonctionnalités (\*Gestion des commandes clients \*Gestion d'utilisateur \*Gestion des stocks).

### 32 Backlog du sprint

Le tableau ci-dessous regroupe toutes les fonctionnalités qui seront développées au sein de ce sprint : (\*Gestion des commandes clients \*Gestion d'utilisateur \*Gestion des stocks).

ID	User story	ID tâche	Tâche
9-1	- En tant que responsable je peux accepter ou refuser les commandes	9-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «commandes»
		9-1-B	-Développer le cas «demande de rejoindre d'un club».
		9-1-C	-Tester le cas «commandes»
10-1	-En tant qu'administrateur, je peux ajouter des comptes d'utilisateurs.	11-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «ajouter compte ».
		11-1-B	-Développer le cas « ajouter compte ».
		11-1-C	-Tester le cas « ajouter compte ».
10-2	-En tant qu'administrateur, je peux modifier des comptes d'utilisateurs.	11-2-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «modifier compte».
		11-2-B	-Développer le cas « modifier compte ».
		11-2-C	-Tester le cas « modifier compte ».



10-3	-En tant qu'administrateur, je peux supprimer des comptes d'utilisateurs.	11-3-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «supprimer compte».
		11-3-B	-Développer le cas « supprimer compte ».
		11-C	-Tester le cas « supprimer compte ».
11-4	-En tant qu'administrateur, je peux consulter des comptes d'utilisateurs.	11-4-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «consulter compte ».
		11-4-B	-Développer le cas « consulter compte ».
		11-4-C	-Tester le cas « consulter compte ».
12-1	- En tant qu'administrateur, je peux consulter les <b>stocks</b> .	12-1-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité
			«consulter les <b>stocks</b> ».
		12-1-B	-Développer le cas « consulter les <b>stocks</b> ».
		12-1-C	-Tester le cas « consulter les <b>stocks</b> ».
12-2	- En tant qu'administrateur, je peux modifier tous les <b>produit</b> .	12-3-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «modifier les produit ».
		12-3-B	-Développer le cas « modifier les produit ».
		12-3-C	-Tester le cas « modifier les produit ».
12-3	- En tant qu'administrateur, je peux supprimer les produit.	12-4-A	-Réaliser les diagrammes des cas d'utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «supprimer les produit».
		12-4-B	-Développer le cas « supprimer les produit ».
		12-4-C	-Tester le cas « supprimer les produit ».

Table 5.1:Backlog du sprint 3

### 33 Specifications fonctionnelles:

#### 3.3.1 Classification des cas d'utilisation par acteur

Le tableau ci-dessous comporte la spécification de tous les besoins par acteur :

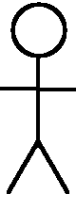
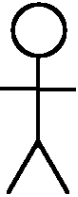
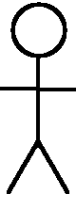
Acteur	Cas d'utilisation
 Admin	-Gérer les commandes des clients -Gérer les stocks -Gère les utilisateurs
 utilisateur	
 Responsable	-Gérer les commandes des clients

Table 5.2: Acteur du sprint 3

### 3.3.2 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation initial du sprint 3 :

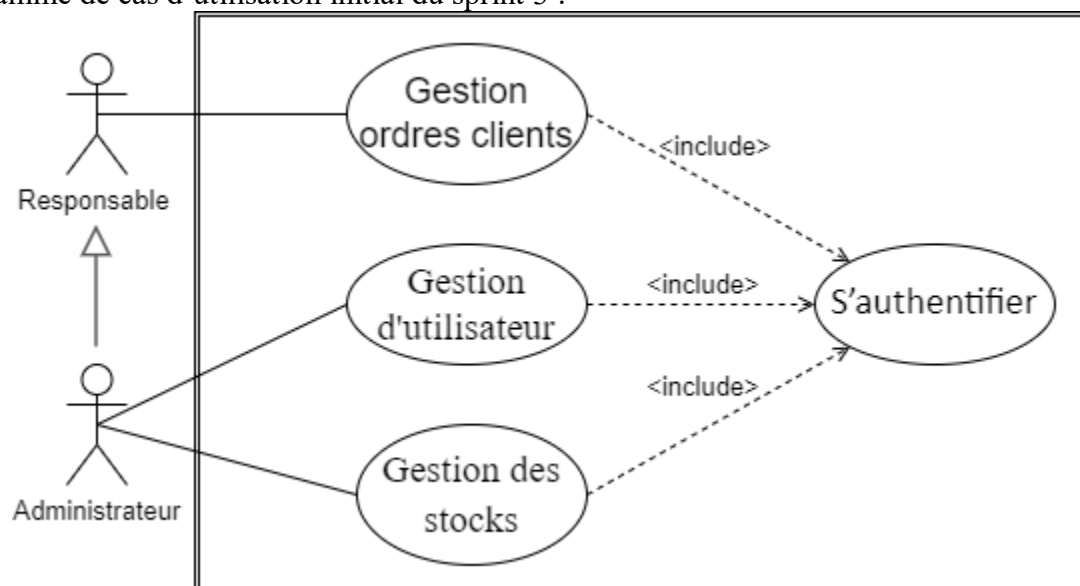


Figure 5.1:diagramme de cas d'utilisation du sprint 3

### Le cas d'utilisation «gérer d'utilisateur»:

Le diagramme de cas d'utilisation «gérer utilisateur» comprend consulter, ajouter, modification et la suppression du profile.

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «gérer utilisateur».

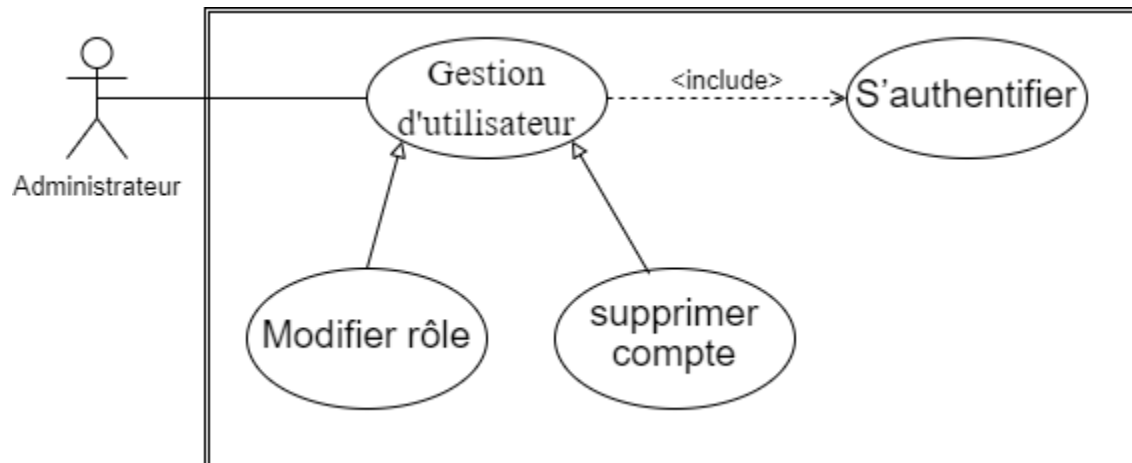


Figure 3.5:diagramme de cas d'utilisation «gérer utilisateur»

### Le cas d'utilisation «Gérer les stocks»:

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «Gérer les stocks».

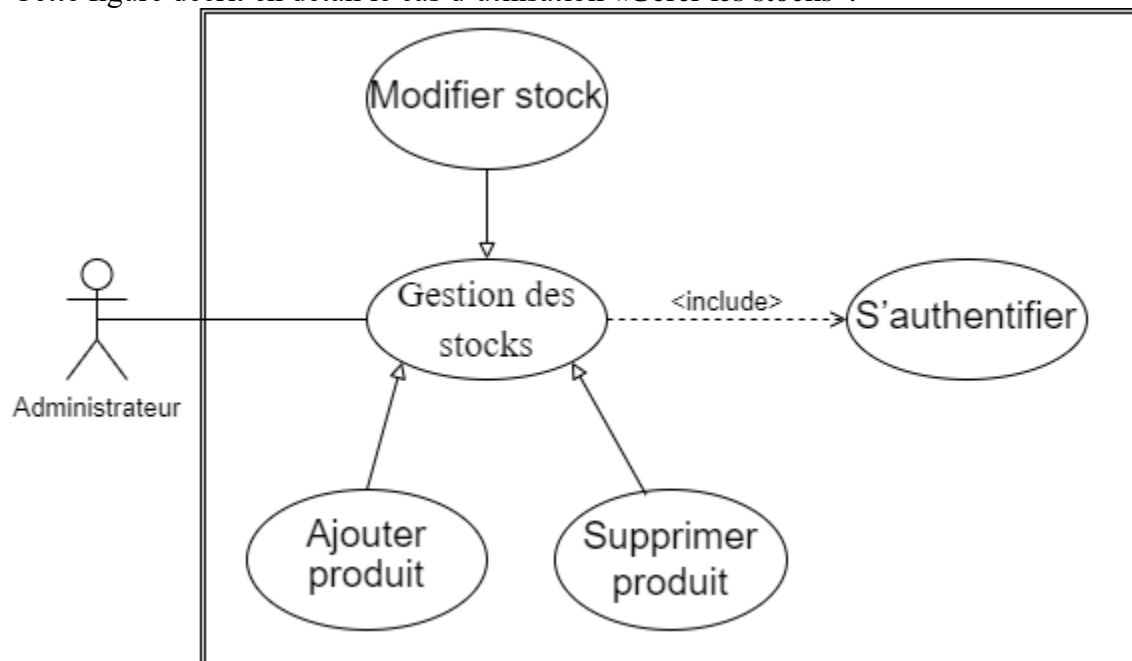


Figure 5.2:diagramme de cas d'utilisation «gérer les stocks»

### Le cas d'utilisation «Gérer les commandes des clients»:

Cette figure décrit en détail le cas d'utilisation «Gérer les commandes des clients».

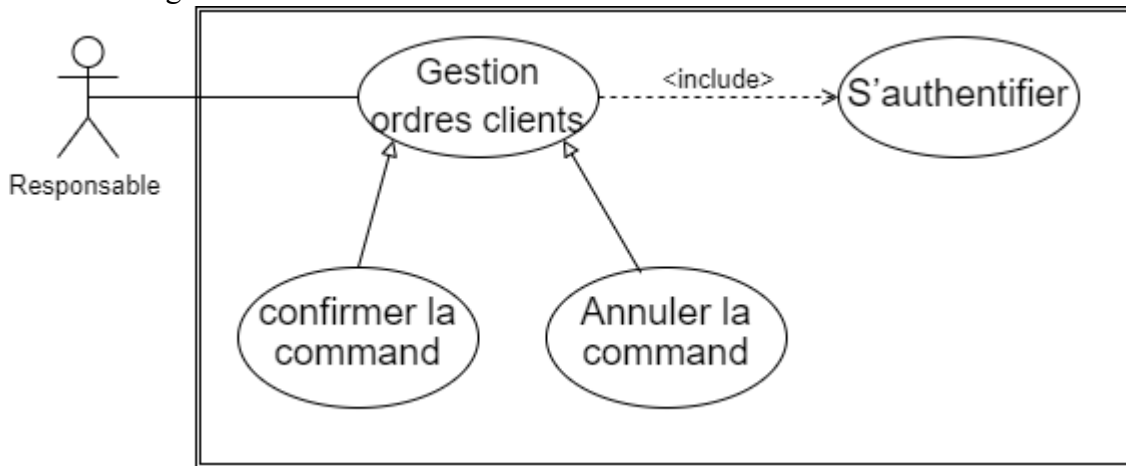


Figure 5.3:diagramme de cas d'utilisation «Gérer les commandes des clients»

## 34 Conception

Dans cette partie, nous allons créer des diagrammes de séquence détaillés et le diagramme de classes global pour expliquer les fonctionnalités les plus importantes de ce sprint.

### 3.4.1 Diagrammes de Séquences

**Diagramme de séquence «Gérer les stocks» :**

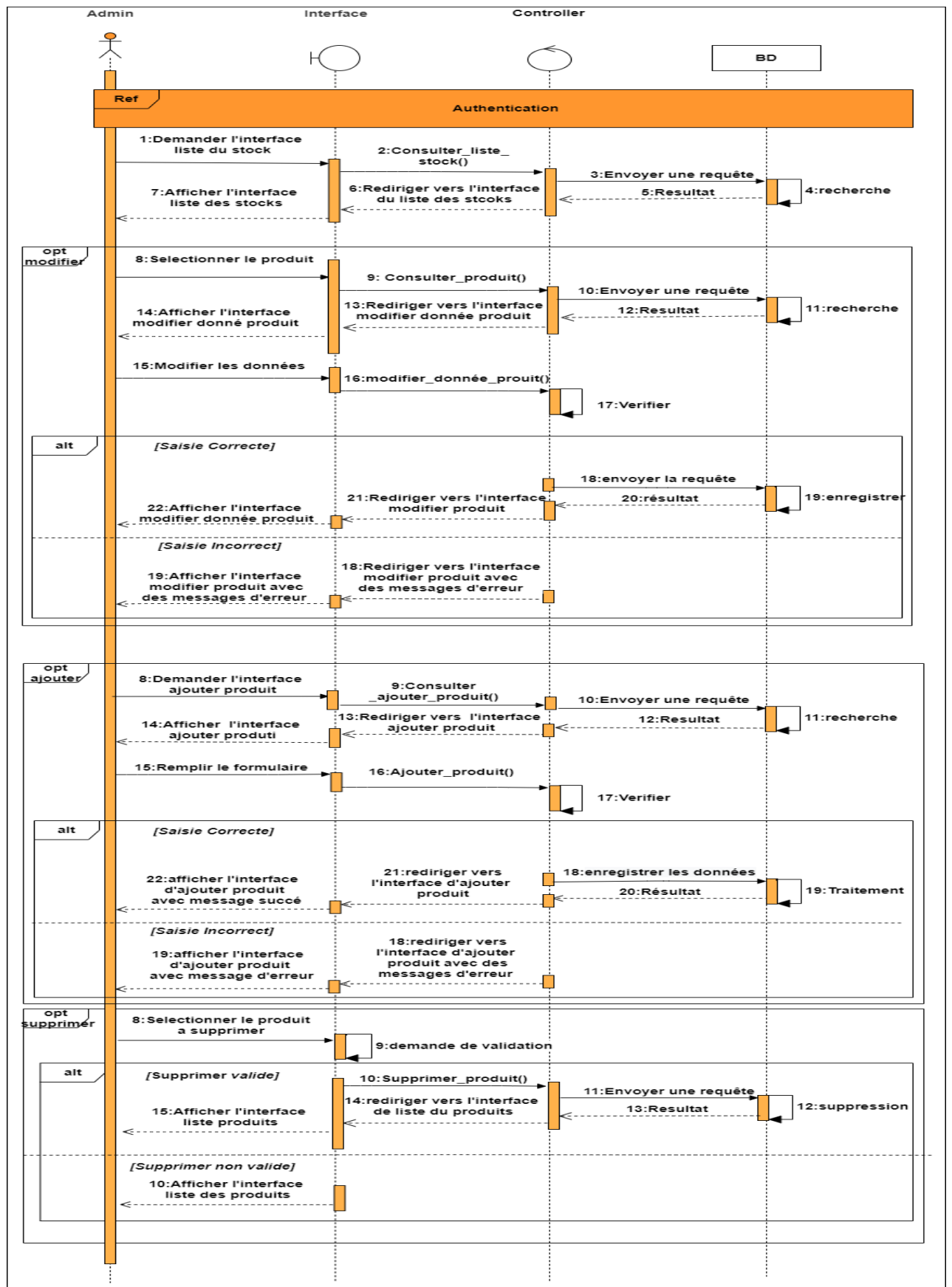


Figure 5.8:Diagramme de séquence «Gérer les stocks»

### Diagramme de séquence «gérer utilisateur» :

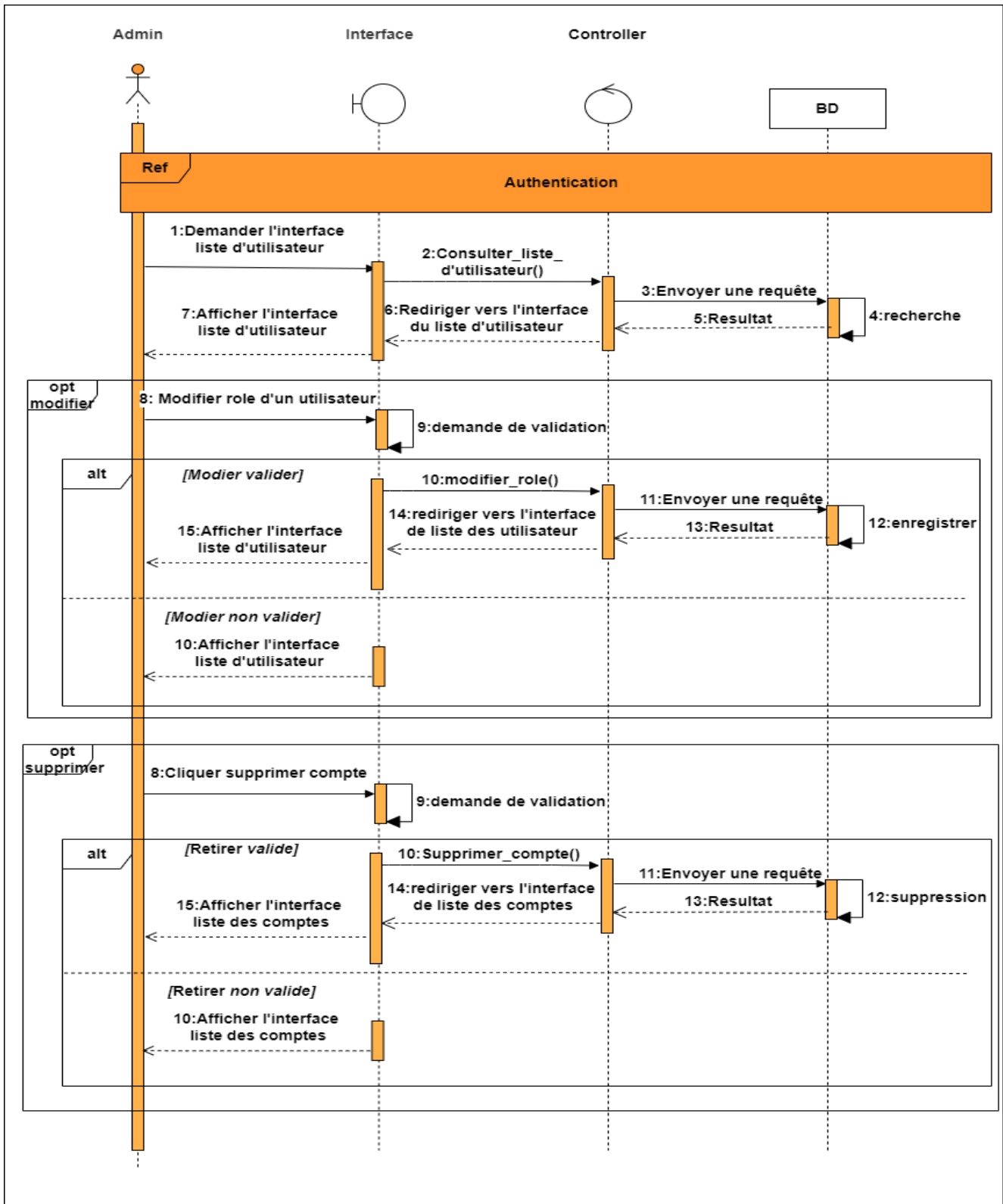


Figure 5.9:Diagramme de séquence «gérer utilisateur»

## Diagramme de séquence «Gérer les commandes des clients» :

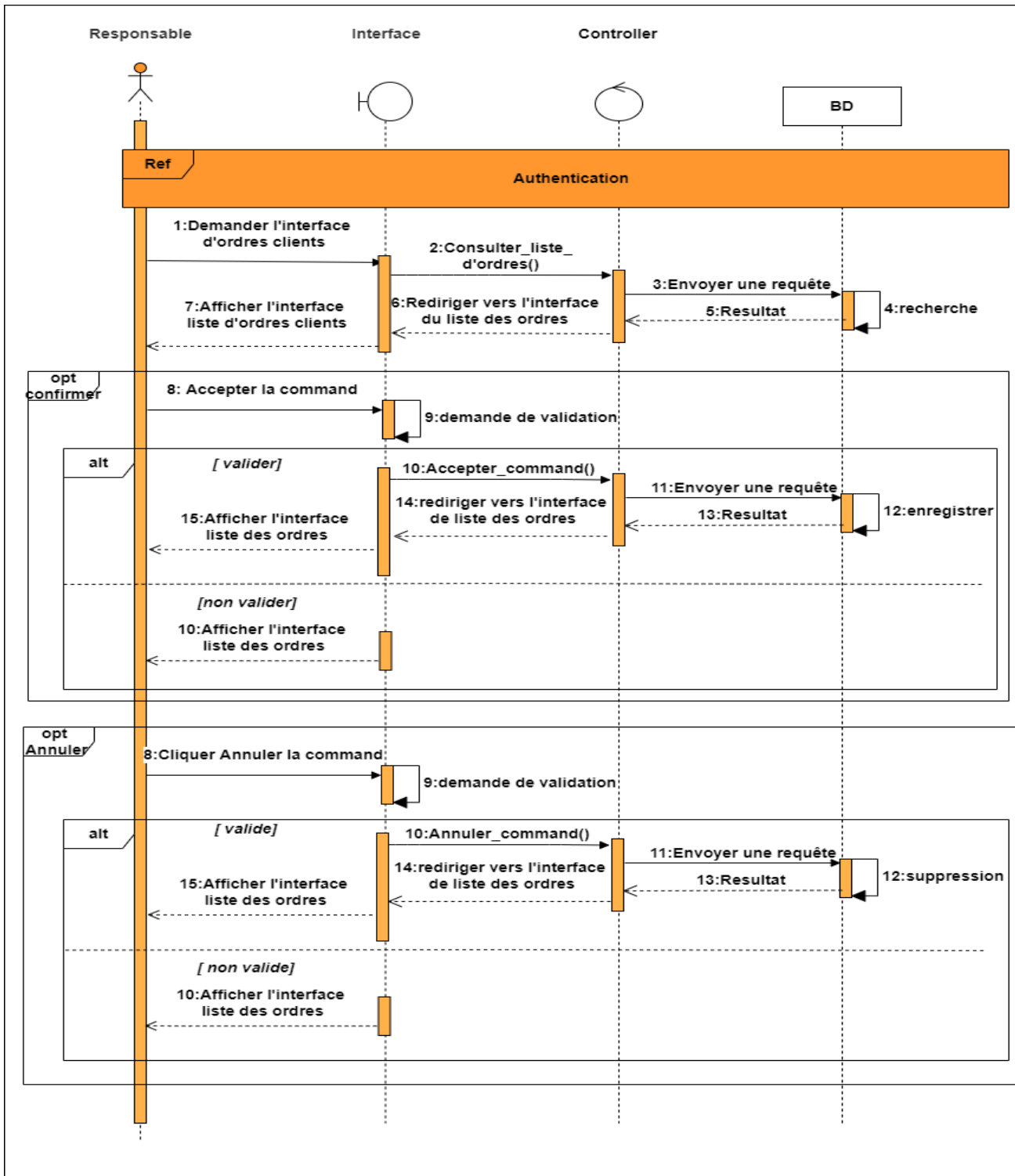


Figure 5.10:Diagramme de séquence «Gérer les commandes des clients»

## 4-1 Diagrammes d'Activiter

### Diagramme d'Activité «Gere les commandes des clients»

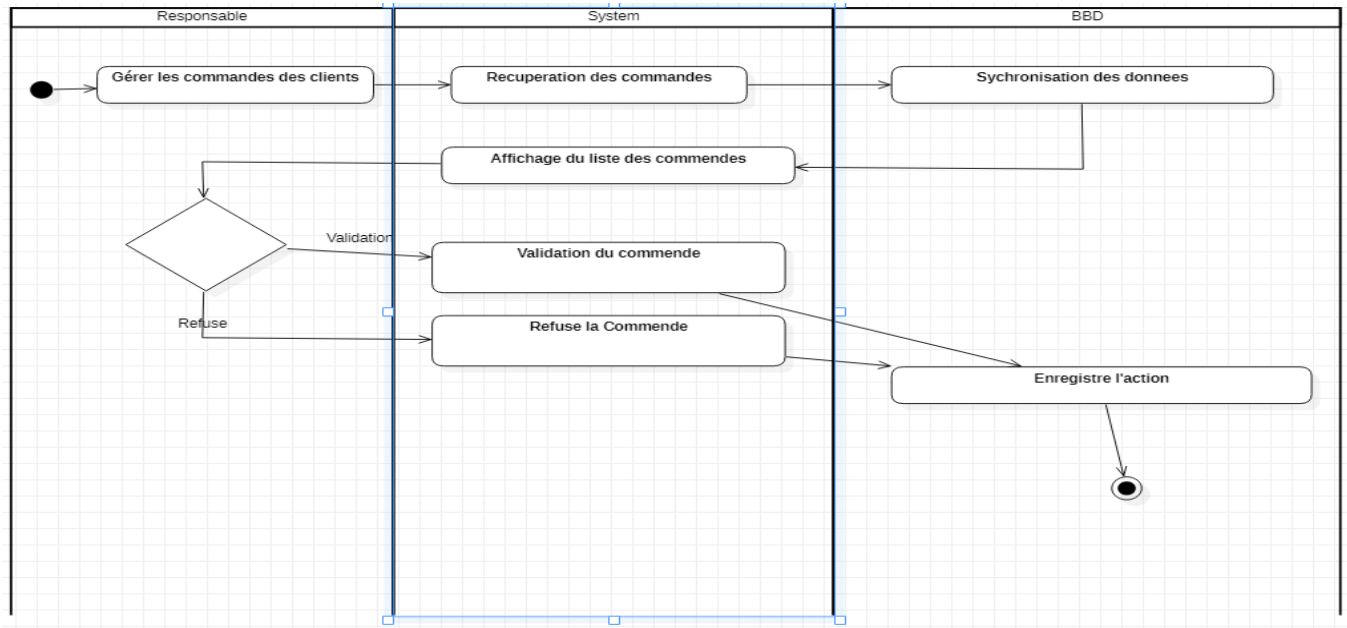


Figure : Diagramme d'Activité « Gere les commandes des clients »

### Diagramme d'Activité « Gere les stocks »

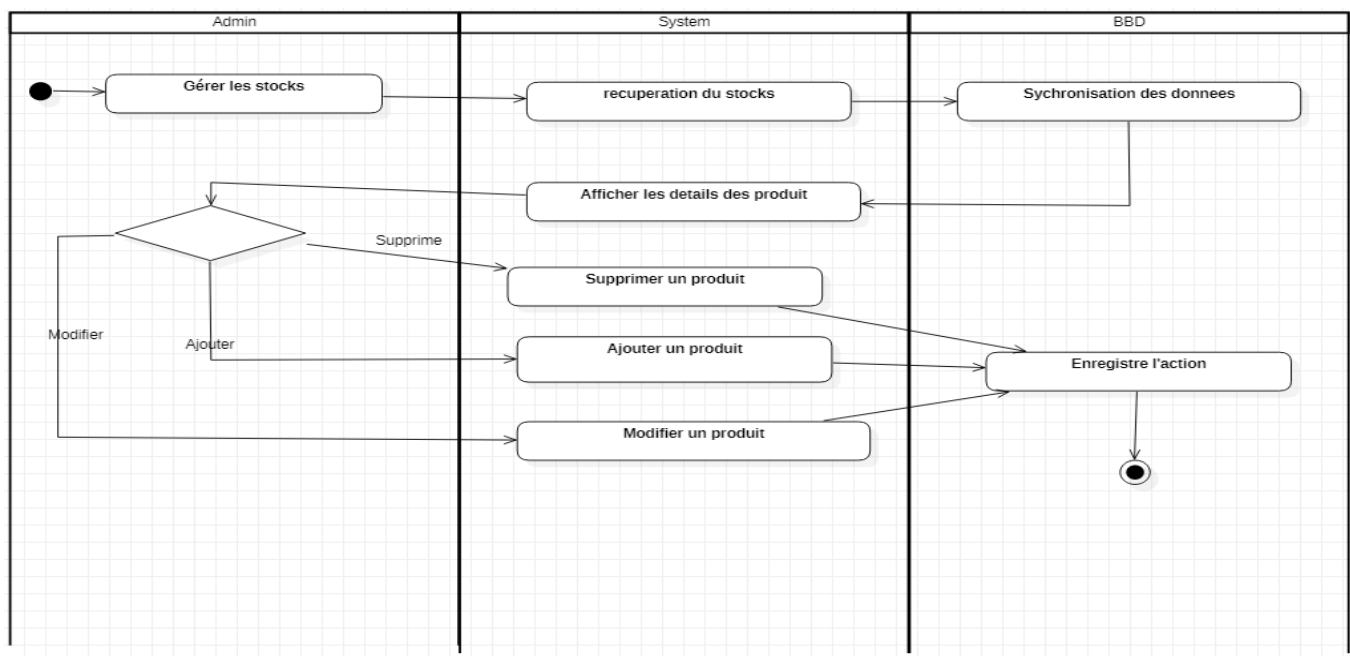


Figure : Diagramme d'Activité « Gere les stocks »



## Diagramme d'Activité « Gere user »

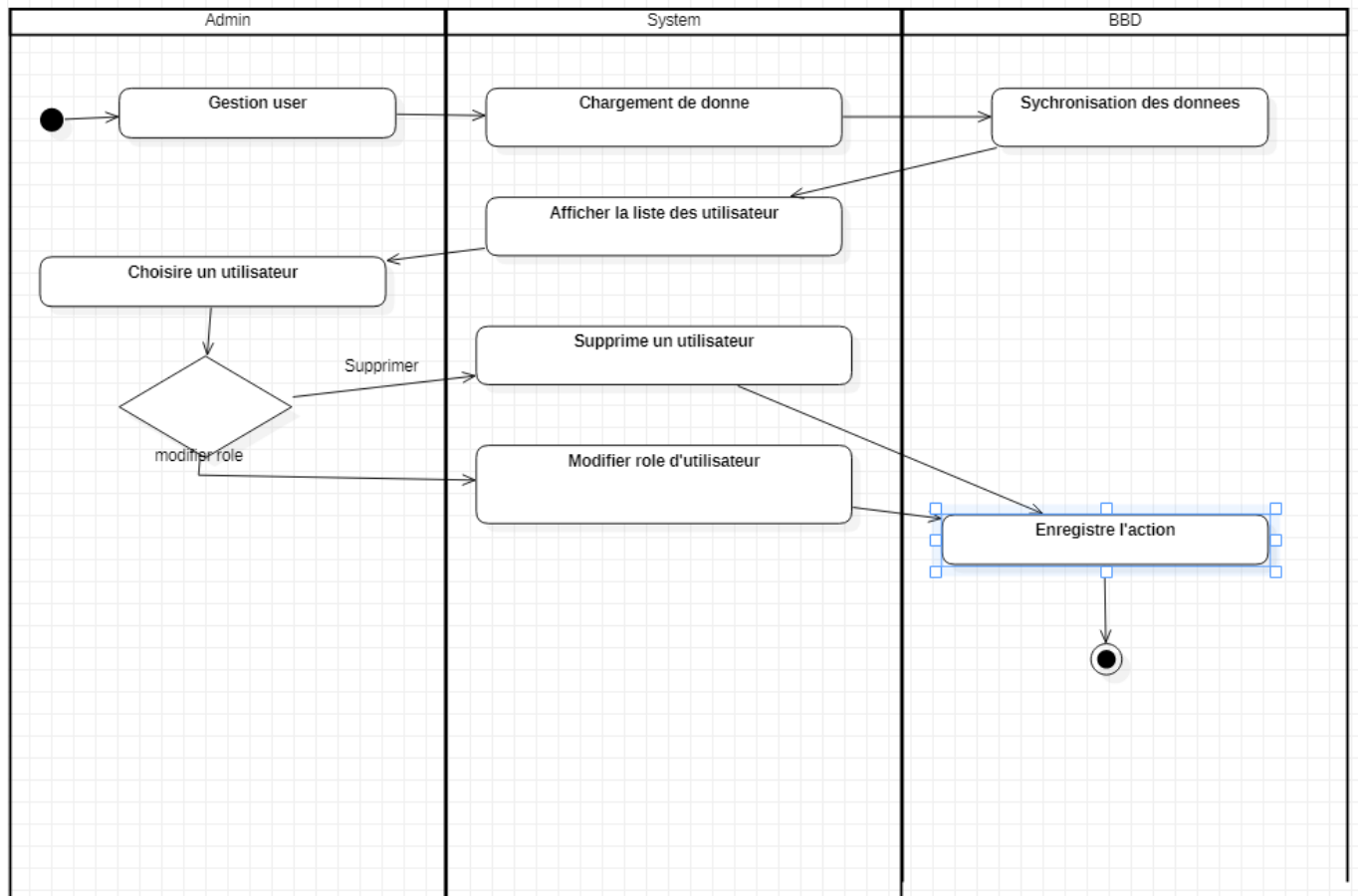


Figure :Diagramme d'Activité «gère user»

### 3.4.2 Diagramme de classes global du Sprint 3:

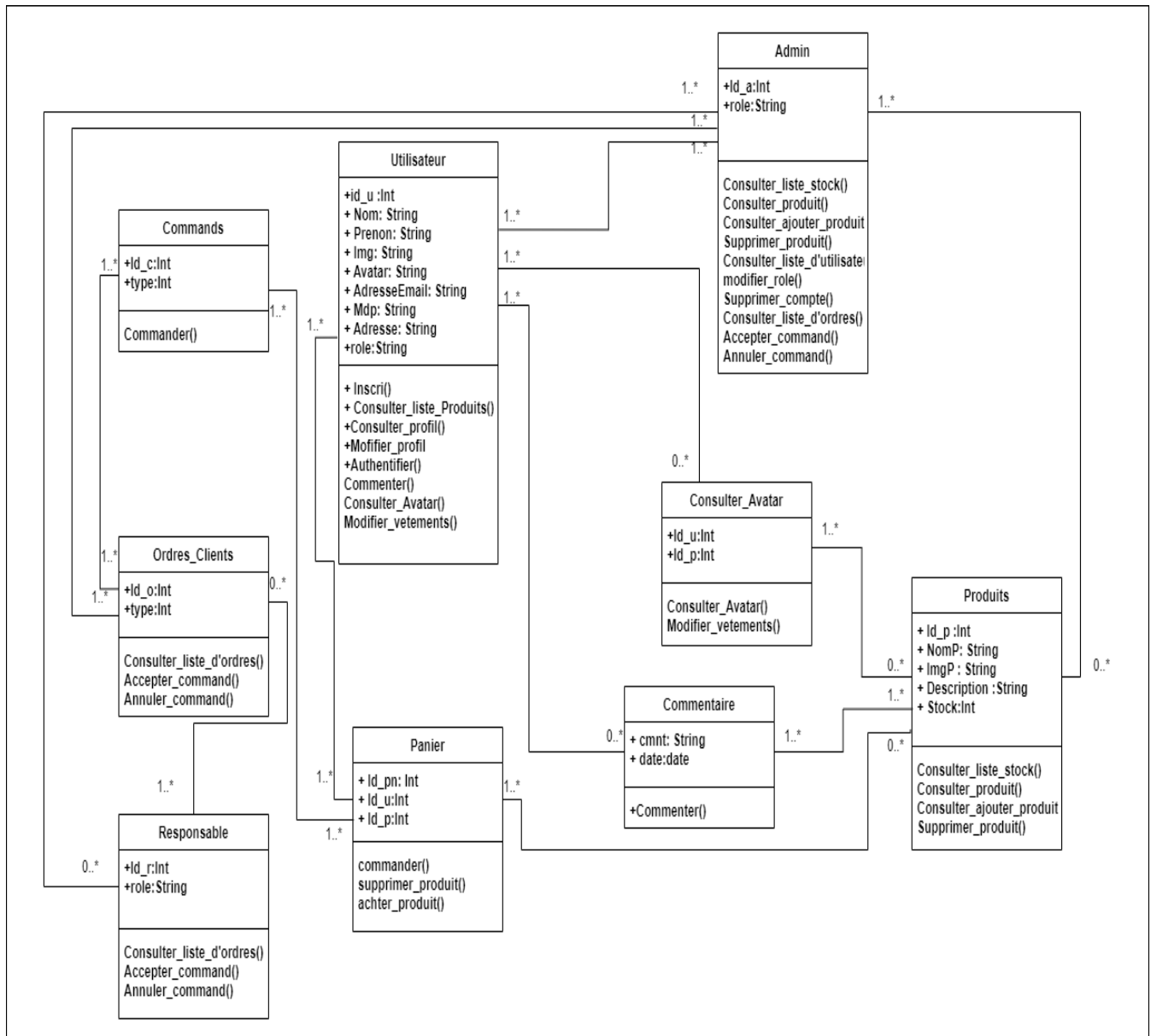


Figure 5.11:diagramme de classes de sprint 3

### 35 Conclusion

Au cours de ce sprint, nous avons réalisé les derniers cas d'utilisation de notre projet. alors le chapitre suivant sera consacré pour la réalisation de sprint de finale et nous finirons par la conclusion générale.

#### Exemple : Gere Avatar



#### Exemple : Consulte par Avatar

