|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| République Tunisienne |  | Université de Tunis  Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et . de Technologies |
| Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique |

MEMOIRE

***Présenté à***

Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologies

**Projet uml**

***Réalisé par:***

***Mohamed Salim Mahfoudhi Mohamed Aziz Ben Ismail***

TITRE DU PROJET

Application de vente en ligne

***le 08/19/2021, devant la commission d'examen:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Mr.** | **Jihene Hlel** | *Encadrant* |
|  |  |  |

Année universitaire 2020/2021

## 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. Jihene Hlel**, 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 cette travail.

Merci à tous les membres du jury qui nous’ ont fait l’honneur de juger ce travail:

[INTRODUCTION GENERALE 9](#_bookmark0)

1. [CHAPITRE 1: ÉTUDE DU PROJET 10](#_bookmark1)
   1. [INTRODUCTION 10](#_bookmark2)
   2. [PRESENTATION DE LA SOCIETE 0](#_bookmark3)
   3. [CONTEXTE GENERAL DU PROJET 11](#_bookmark4)
   4. [PROBLEMATIQUE 11](#_bookmark5)
   5. [ETUDE ET CRITIQUE DE L'EXISTANT 12](#_bookmark6)
   6. [NOTRE SOLUTION 13](#_bookmark7)
   7. [METHODES AGILES 13](#_bookmark8)
   8. [SCRUM 14](#_bookmark9)
   9. [CONCLUSION 15](#_bookmark10)
2. [CHAPITRE 2 : SPRINT ZÉRO 15](#_bookmark11)
   1. [INTRODUCTION 15](#_bookmark12)
   2. [ANALYSE ET IDENTIFICATION DES BESOINS 16](#_bookmark13)
      1. [Identification des acteurs 16](#_bookmark14)
      2. [Besoins fonctionnels 16](#_bookmark15)
      3. [Besoins non fonctionnels 18](#_bookmark16)
   3. [L’ARCHITECTURE MVC 18](#_bookmark17)
   4. [PLANNING DU TRAITEMENT DES CAS D’UTILISATION 19](#_bookmark18)
      1. [Importance et exigence 19](#_bookmark19)
      2. [Les risques 19](#_bookmark20)
   5. [PILOTAGE DU PROJET AVEC SCRUM 19](#_bookmark21)
      1. [Équipe et rôles 19](#_bookmark22)
      2. [Le backlog du products 20](#_bookmark23)
      3. [Structure et découpage du projet 22](#_bookmark24)
   6. [CONCLUSION 23](#_bookmark25)
3. [CHAPITRE 3 : S 24](#_bookmark26)
   1. [INTRODUCTION 24](#_bookmark27)
   2. [BACKLOG DU SPRINT 24](#_bookmark28)
   3. [SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES 27](#_bookmark29)
      1. [Classification des cas d’utilisation par acteur 27](#_bookmark30)
      2. [Diagramme de cas d’utilisation 28](#_bookmark31)
      3. [Description textuelle des cas d’utilisation 30](#_bookmark32)

[Description textuelle du cas d’utilisation «S’authentifier» 31](#_bookmark33)

[Le cas d’utilisation «gérer profil» 32](#_bookmark34)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier profil» 32](#_bookmark35)

[Le cas d’utilisation «gérer d'utilisateur» 33](#_bookmark36)

[Description textuelle du cas d’utilisation «consulter l’utilisateur» 33](#_bookmark37)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Ajouter un utilisateur» 33](#_bookmark38)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier un compte d’utilisateur » 34](#_bookmark39)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Supprimer un compte d’utilisateur» 35](#_bookmark40)

[Le cas d’utilisation «gérer les rôles» 35](#_bookmark41)

[Description textuelle du cas d’utilisation «consulter les rôles» 35](#_bookmark42)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier les rôles » 36](#_bookmark43)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Supprimer les rôles» 36](#_bookmark44)

[Le cas d’utilisation «gérer les codes» 37](#_bookmark45)

[Description textuelle du cas d’utilisation «consulter les codes» 37](#_bookmark46)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Ajouter les codes» 37](#_bookmark47)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier les codes » 38](#_bookmark48)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Supprimer les codes» 38](#_bookmark49)

* 1. [CONCEPTION 39](#_bookmark50)
     1. [Diagrammes de Séquences 39](#_bookmark51)

[Diagramme de séquence « S’inscrire » 40](#_bookmark52)

[Diagramme de séquence « S’authentifier » 41](#_bookmark53)

[Diagramme de séquence «gérer profil» 42](#_bookmark54)

* + 1. [Diagramme de classes global du Sprint 1 42](#_bookmark55)
    2. [Codage: 44](#_bookmark56)

[Schéma de la base de données 44](#_bookmark57)

* + 1. [Test 46](#_bookmark58)
  1. [CONCLUSION 52](#_bookmark59)

1. [CHAPITRE 4 : SPRINT 2 53](#_bookmark60)
   1. [INTRODUCTION 53](#_bookmark61)
   2. [BACKLOG DU SPRINT 53](#_bookmark62)
   3. [SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES 55](#_bookmark63)
      1. [Classification des cas d’utilisation par acteur 55](#_bookmark64)
      2. [Diagramme de cas d’utilisation 55](#_bookmark65)
      3. [Description textuelle des cas d’utilisation 56](#_bookmark66)

[Le cas d’utilisation «gérer les clubs» 56](#_bookmark67)

[Description textuelle du cas d’utilisation «consulter les clubs» 57](#_bookmark68)

[Description textuelle du cas d’utilisation «créer club» 57](#_bookmark69)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier club » 58](#_bookmark70)

[Description textuelle du cas d’utilisation «Supprimer club» 58](#_bookmark71)

[Le cas d’utilisation «gérer les données d’un club» 58](#_bookmark72)

[Description textuelle du cas d’utilisation « Modifier club » 59](#_bookmark73)

[Description textuelle du cas d’utilisation «envoi demande du fermeture club» 59](#_bookmark74)

[Le cas d’utilisation «Demander de création club» 60](#_bookmark75)

[Description textuelle du cas d’utilisation «envoi demande du création club» 60](#_bookmark76)

[Le cas d’utilisation «traiter les demandes» 61](#_bookmark77)

[Description textuelle du cas d’utilisation «traiter demande du création club» 61](#_bookmark78)

[Description textuelle du cas d’utilisation «traiter demande du fermeture club» 62](#_bookmark79)

* 1. [CONCEPTION 62](#_bookmark80)
     1. [4-1Diagrammes de Séquences 62](#_bookmark81)

[Diagramme de séquence «gérer les clubs » 63](#_bookmark82)

[Diagramme de séquence «Demander de création club » 64](#_bookmark83)

[Diagramme de séquence «traiter les demandes » 65](#_bookmark84)

* + 1. [Diagramme de classes global du Sprint 2 65](#_bookmark85)
    2. [Test 67](#_bookmark86)
  1. [CONCLUSION 69](#_bookmark87)

1. [CHAPITRE 5: SPRINT 3 70](#_bookmark88)
   1. [INTRODUCTION 70](#_bookmark89)
   2. [BACKLOG DU SPRINT 70](#_bookmark90)
   3. [SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES 73](#_bookmark91)
      1. [Classification des cas d’utilisation par acteur 73](#_bookmark92)
      2. [Diagramme de cas d’utilisation 74](#_bookmark93)
      3. [Description textuelle des cas d’utilisation 76](#_bookmark94)

[Le cas d’utilisation «demander du rejoindre à un club» 76](#_bookmark95)

[Description textuelle du cas d’utilisation «demande de rejoindre d’un club» 77](#_bookmark96)

[Le cas d’utilisation «gérer les membres» 77](#_bookmark97)

[Description textuelle du cas d’utilisation «répondre de la demande de rejoindre du club» 78](#_bookmark98)

[Description textuelle du cas d’utilisation «retirer membre» 78](#_bookmark99)

[Le cas d’utilisation «gérer les publications» 78](#_bookmark100)

[Description textuelle du cas d’utilisation «ajouter les publications» 79](#_bookmark101)

[Description textuelle du cas d’utilisation «modifier les publications» 79](#_bookmark102)

[Description textuelle du cas d’utilisation «supprimer les publications» 80](#_bookmark103)

[Le cas d’utilisation «gérer les publications du son club» 80](#_bookmark104)

[Description textuelle du cas d’utilisation «ajouter les publications» 81](#_bookmark105)

[Description textuelle du cas d’utilisation «modifier les publications» 81](#_bookmark106)

[Description textuelle du cas d’utilisation «supprimer les publications» 82](#_bookmark107)

[Le cas d’utilisation «discuter» 82](#_bookmark108)

[Description textuelle du cas d’utilisation «discuter» 83](#_bookmark109)

[Le cas d’utilisation «donner les avis» 83](#_bookmark110)

[Description textuelle du cas d’utilisation «commentaire sous les publications» 84](#_bookmark111)

[Description textuelle du cas d’utilisation «voter» 84](#_bookmark112)

[Le cas d’utilisation «consulter l’accueil» 85](#_bookmark113)

* 1. [CONCEPTION 85](#_bookmark114)
     1. [Diagrammes de Séquences 85](#_bookmark115)

[Diagramme de séquence «demande de rejoindre d’un club» 85](#_bookmark116)

[Diagramme de séquence «gérer les publications» 87](#_bookmark117)

[Diagramme de séquence «donner les avis» 88](#_bookmark118)

* + 1. [Diagramme de classes global du Sprint 3 89](#_bookmark119)
    2. [Test 90](#_bookmark120)
  1. [CONCLUSION 95](#_bookmark121)

1. [CHAPITRE 6: SPRINT DE CLÔTURE 96](#_bookmark122)
   1. [INTRODUCTION 96](#_bookmark123)
   2. [ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT 96](#_bookmark124)
      1. [Environnement materiel 96](#_bookmark125)
      2. [Environnement logiciel 96](#_bookmark126)

[\*WAMP 96](#_bookmark127)

[\*MICROSOFT WORD 97](#_bookmark128)

* [DRAW IO 97](#_bookmark129)
* [GITHUB 98](#_bookmark130)
* [PHPSTORM 98](#_bookmark131)

[Technologies et languages utilisées 99](#_bookmark132)

* [HTML 5 99](#_bookmark133)

[\* CSS 3 99](#_bookmark134)

[\*AJAX 100](#_bookmark135)

[Framework 100](#_bookmark136)

* [LARAVEL 8 100](#_bookmark137)
* [BOOTSTRAP 101](#_bookmark138)

[Logiciel de la base de données 102](#_bookmark139)

* [phpMYADMIN 102](#_bookmark140)
  1. [CONCLUSION 102](#_bookmark141)

[CONCLUSION GENERALE 103](#_bookmark142)

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 crée et il ne vous ressemble pas après trois essais, vous pouvez créez des avatars parfaitement personnalisés avec notre application.**

**Cette application iOS et Android 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 pour Android et iOS.**

***Nous avons divisé notre rapport en 6 chapitres :***

* **Le premier chapitre** « Étude du projet » qui présente la société d’accueil, 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 donner les module: ‘Inscrire’, ': 'Authentifier' ' , ‘Gérer du profil’ , ' Gérer les utilisateurs ' , 'Gérer des rôles' et 'Gérer du code personnel'.

- **Le quatrième chapitre** « Sprint 2 » qui donner les module: 'Gérer les clubs' , ‘Modifier son club’ , ' Demander de création club ' , 'Demander de fermeture son club' et 'traiter les demandes'.

**- Le cinquième chapitre** « Sprint 3 » qui donner les module: 'gérer du rejoindre' , ‘gérer les membres’ , ' gérer les annonces du son club ' , 'Consulter l’accueil' , 'donner les avis' , 'gérer les annonces' et 'discuter'.

- **le sixième chapitre** « Sprint de clôture » qui sera pour description de l'environnement de travail et au choix technologiques.

# 1 Chapitre 1: Étude du projet

## 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

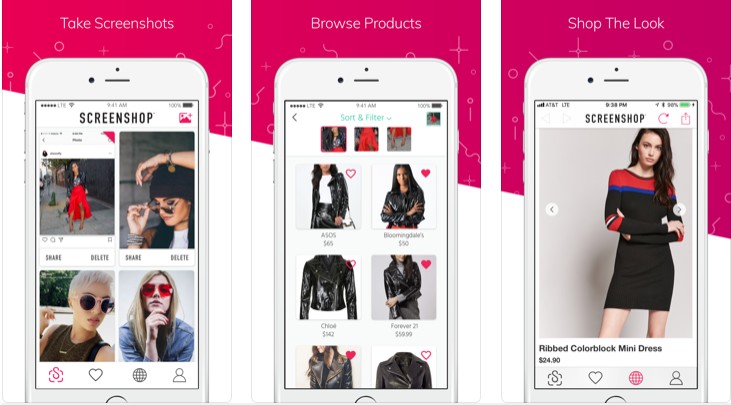
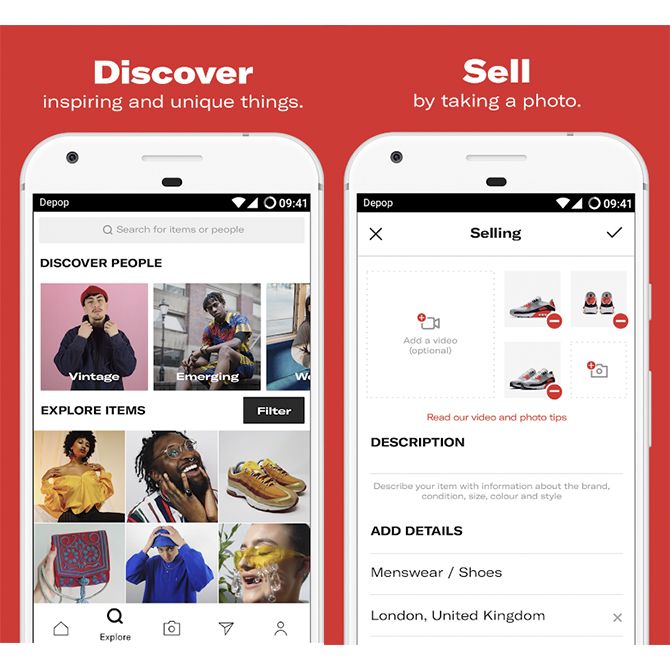
Achetons sans pouvoir essayer

## 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
* Votre boutique reste ouverte 24h/24 et 7j/7

**Inconvénients :**

* Non assortie
* Gare aux problèmes techniques rendant le site indisponible !
* La concurrence est rude

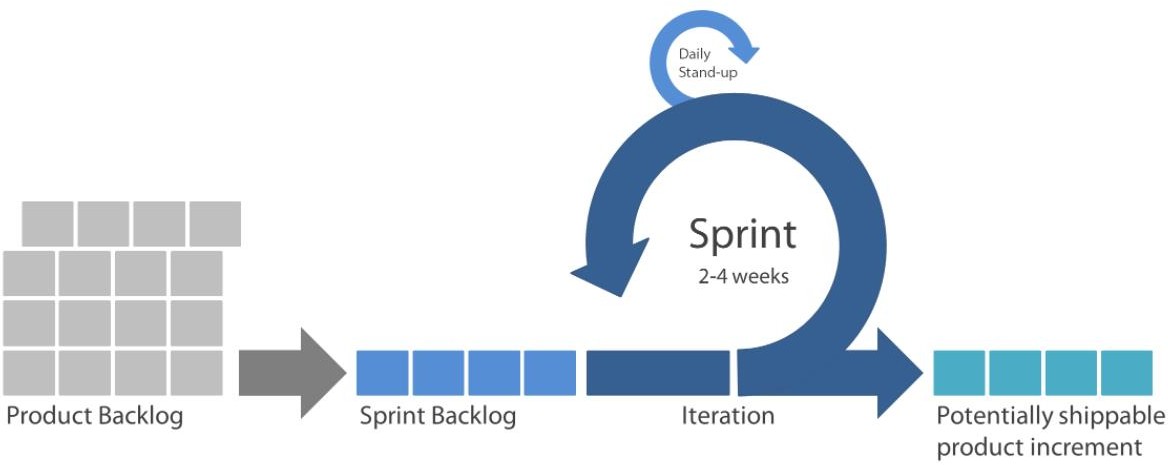
## Notre Solution

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

## 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*

***-****DSDM*

***-****Crystal*

## 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

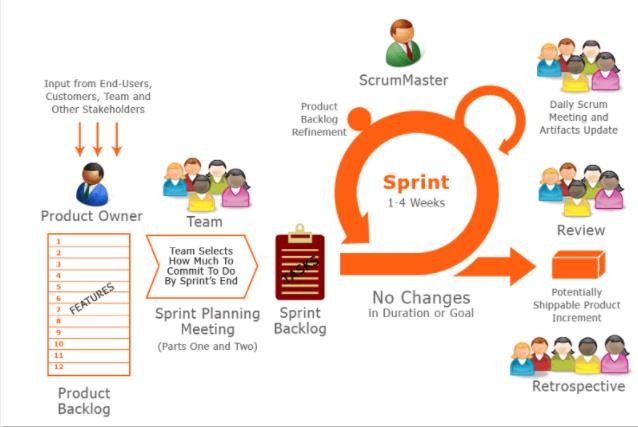
C’est une liste hiérarchisée de toutes les tâches nécessaires à la réalisation du projet. Ce document évolue constamment en fonction des besoins du client. C'est le Product Owner qui en a la responsabilité.

## 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**

## 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.

# Chapitre 2 : Sprint zéro

## 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 arriérés de travail, les premiers produits et la planification Courses de vitesse. Pour lancer le travail.

## 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.

## 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.

|  |  |
| --- | --- |
| *Acteurs* | *Rôles* |
| Admin | - Gestion d'utilisateur  - Gestion du stock  - Gestion des ordres clients |
| Utilisateur | - Authentification  - S’inscrire  - Gérer profil  - Recherche d’un produit  - Consulter par Avatar  - Consulter d'accueil  - gestion du panier  - Commander  - Donner les avis |
| Responsable | -Gestion des ordres clients |

## Besoins fonctionnels

**Table 2.1: table des acteurs**

-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 consulter supprimer les 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 compte

**\*Gestion avatar :** En tant qu’utilisateur, je peux modifier les caractéristiques et les vêtements 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**.**

**\*Donner les avis :** l'utilisateur peut voter sous les Publications..

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

\***Commandes** : -En tant qu'utilisateur, je peux faire des commandes des produits qu’ils existent dans le panier (après remplissage du formulaire).

## 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 Sécurités:** 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.

## Planning du traitement des cas d’utilisation

* + 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.

## 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 sprintes consécutives, car elles doivent être indépendantes.

## Pilotage du projet avec SCRUM

* + 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 | *Jihene Hlel* |
| Team Member | *MOHAMED AZIZ Ben Ismail* |
| Team Member | *MOHAMED SALIM MAHFOUDHI* |

**Table 2.2 : L'équipe SCRUM**

## Le backlog du products:

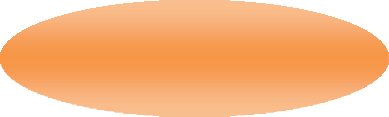
Le but du backlog Scrum est de collecter tous les besoins clients que l'équipe projet doit répondre, c'est-à-dire tous les éléments qui nécessiteront le travail de l'équipe et les éléments seront listés en fonction de leur priorité avec une indication de l'ordre de leur achèvement.

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

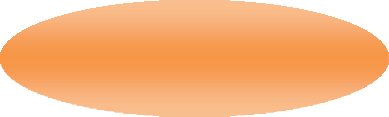
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Functionalities | ID | User story | Priories |
| 1 | **inscrit** | 1-1 | - En tant qu'utilisateur, je peux m'inscrire après de remplir le formulaire  llDe mon donner personnel. | FORTE |
| 2 | **Authentification** | 2-1 | -En tant qu’Utilisateur, 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 | **gestion du profil** | 3-1  3-2 | -En tant qu’utilisateur, je peux consulter mon compte.  -En tant qu’utilisateur, je peux modifier mon compte. | MOYENNE |
| 4 | **gestion d'utilisateur** | 4-1  4-2  4-3  4-4 | -En tant qu’administrateur, je peux ajouter des comptes D’utilisateurs.  -En tant qu’administrateur, je peux modifier des comptes D’utilisateurs.  -En tant qu’administrateur, je peux supprimer des comptes d’utilisateurs.  -En tant qu’administrateur, je peux consulter des comptes d’utilisateurs. | MOYENNE |
| 5 | **Gestion du stock** | 5-1 | * -En tant qu’administrateur, je peux Ajouter, modifier, supprimer des produits en stock | FORTE |
| 6 | **Gestion avatar** | 6-1 | - En tant qu'utilisateur, je peux modifier les vêtements d'avatar | FORTE |
| 7 | **Recherche d’un produit** | 7-1 | -En tant qu'Utilisateur, je peux Recherché d’un produit par nom | MOYENNE |
| 8 | **Consulter d'accueil** | 9-1  9-2 | * En tant qu’utilisateur, je peux consulter la nouveauté. * En tant qu’utilisateur, Ajouter un produit au panier | FORTE |
| 9 | **Gestion du panier :** | 10-1  10-2 | - En tant qu’utilisateur, je peux consulter le panier.  - En tant qu’utilisateur, je peux ajouter ou supprimer un ou plusieurs produits du panier. | MOYENNE |
| 10 | **Donner les avis** | 11-1 | - En tant qu’utilisateur, je peux donne mon avis. | FORTE |
| 11 | **Commander** | 12-1 | -En tant qu'utilisateur, je peux faire des commandes des produits qu’ils existent dans le panier (après remplissage du formulaire). | FORTE |
| 12 | **Gestion des commande clients** | 12-1 | - En tant que Responsable ou administrateur, je peux Accepter ou refuser les commandes des clients | FORTE |

**Table 2.3: backlog**

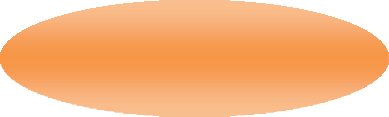
## Structure et découpage du projet



Sprint 1



Sprint 2



Sprint 3



**\*Inscrit**

**\*Authentification**

**\* Consulter D’accueil**

**\*Gestion du profil**



**\*** **Recherche d’un produit**

**\*Donner les avis**

**\*** **Consulter Par Avatar**

**\*** **Gestion du panier**



**\*Gestion des commande clients**

**\*Gestion d'utilisateur**

**\*Gestion des stocks**

## 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 divisé les sprints dans les chapitres suivants.

# Chapitre 3 : Sprint 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 .

## 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 | -Developer 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 produit. | 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**

## 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.

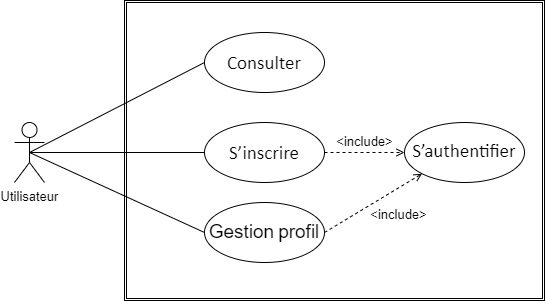
## Classification des cas d’utilisation par acteur

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

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur | Cas d’utilisation |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Admin | Authentifier |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Responsable | Authentifier |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Utilisateur | Inscrire  Authentifier Gérer du profil  Consulte liste |

**Table 3.2 : Acteur de sprint 1**

## 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**

-l’admin et le responsable vont réaliser l’ensemble des cas d’utilisations : «Authentifier»,

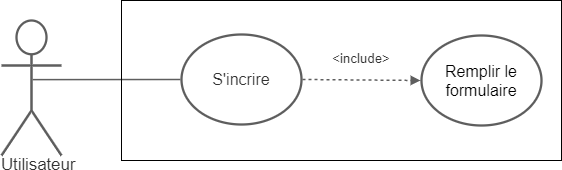
-L'utilisateur va réaliser le cas d’utilisation: «Inscrire» «consulter» «Gestion profil» «Authentifier»,.

## Description textuelle des cas d’utilisation :

Nous avons créé des optimisations pour les cas d'utilisation afin de fournir une description sur les différents scénarios possibles.

## Le cas d’utilisation «S’Inscrire»:

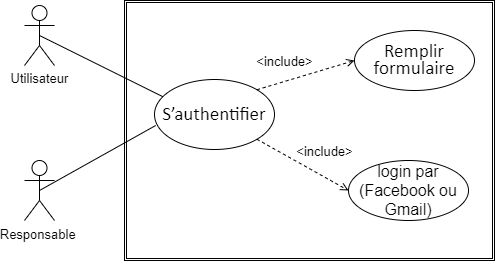
Ce diagramme de cas d'utilisation «*S’Inscrire* » nous donner les différentes actions relatives à l’*Inscrire*.



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

### Le cas d’utilisation «S’authentifier»:

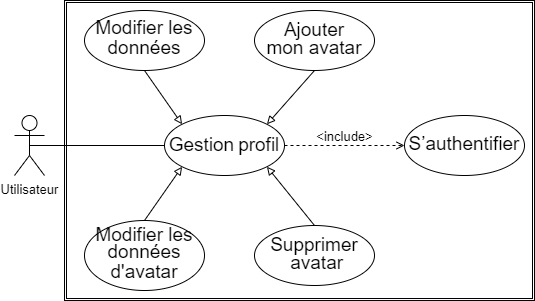
Ce diagramme de cas d'utilisation « S'authentifier » nous donner les différentes actions relatives à l’authentification.



**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»**

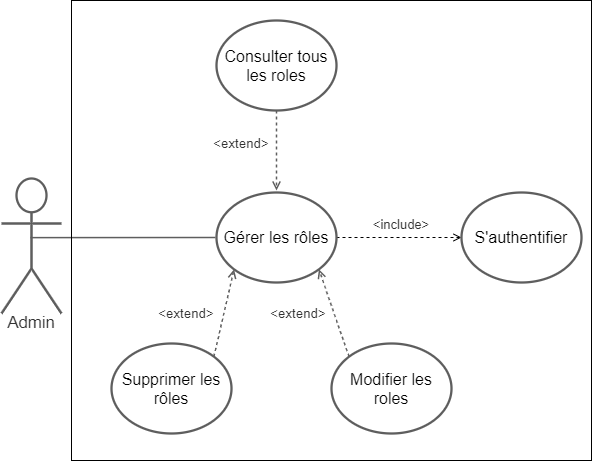
## Description textuelle du cas d’utilisation «consulter la liste» :

L’Utilisateur peut consulter la liste d'utilisateur.

## Le cas d’utilisation «consulter la liste»:

Le diagramme de cas d'utilisation «consulter la liste»

Cette figure décrit en détail le cas d’utilisation «consulter la liste».



**Figure 3.6:diagramme de cas d'utilisation «gérer les rôles»**

## 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.

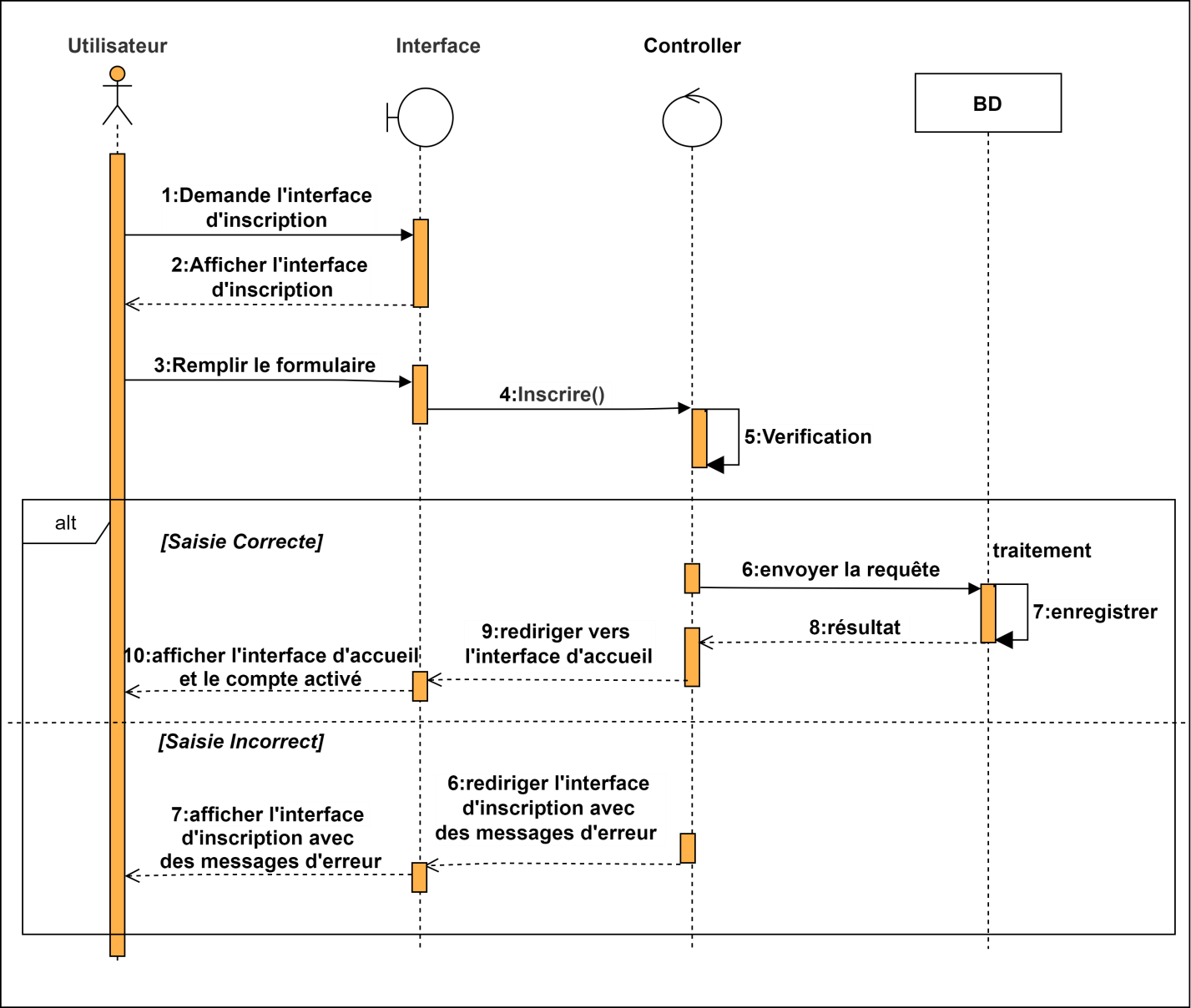
## Diagrammes de Séquences

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.

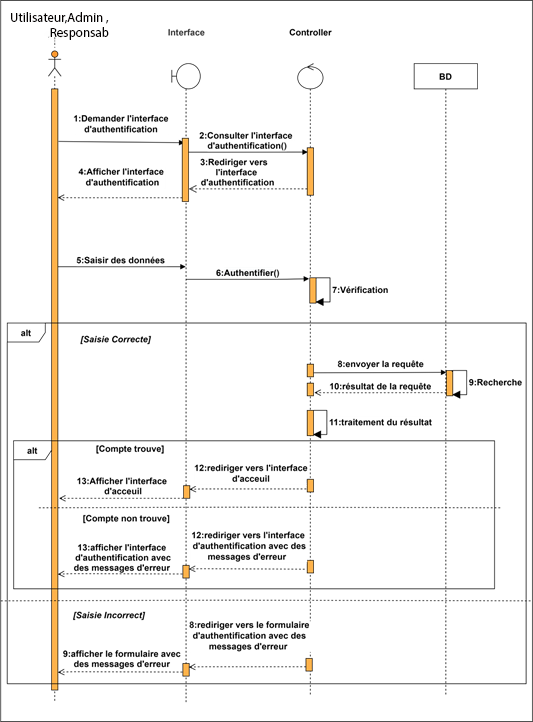
Dans un souci de simplification, on représenter l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

## Diagramme de séquence « S’inscrire » :

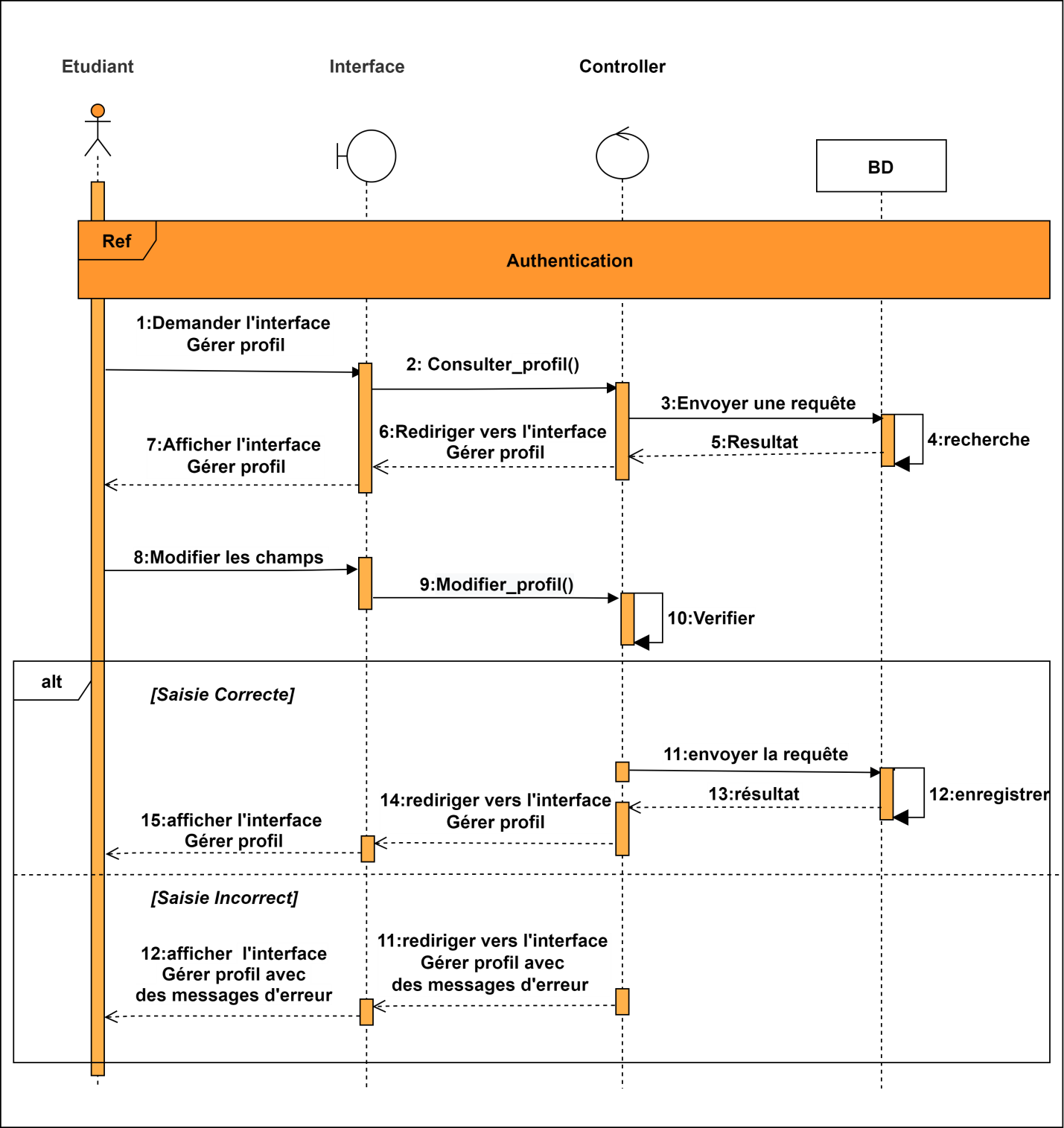


**Figure 3.8:Diagramme de séquence « S’inscrire »**

## Diagramme de séquence « S’authentifier » :



**Figure 3.9:Diagramme de séquence « S’authentifier »**

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

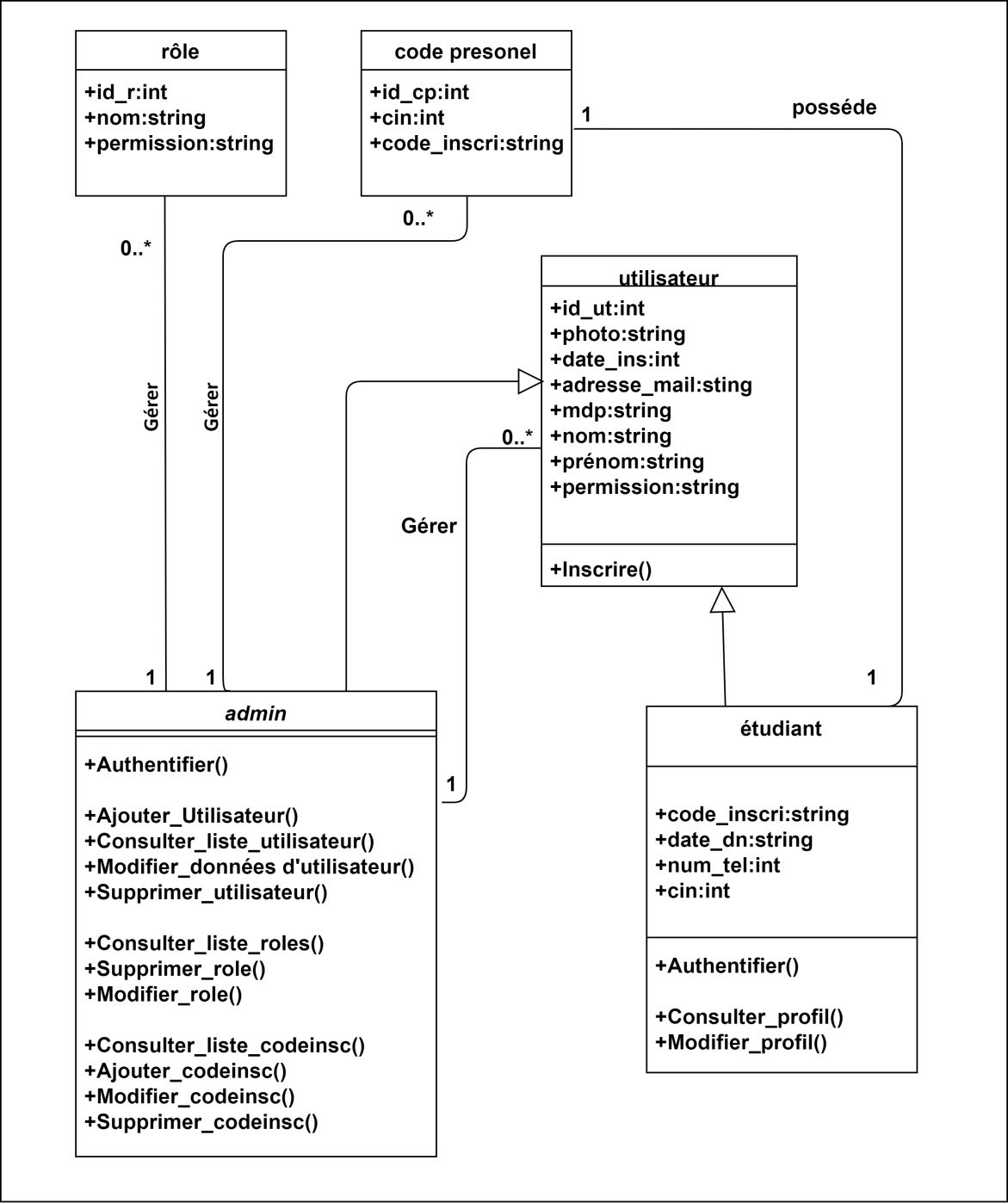
**Figure 3.10:Diagramme de séquence «gérer profil»**

## Diagramme de classes global du Sprint 1 :

Les diagrammes de classes sont les plans de notre système ou sous-système. nous pouvons utiliser des diagrammes de classes pour modéliser les objets qui constituent le système, pour

afficher les relations entre les objets et pour décrire ce que ces objets font et les services qu'ils fournissent.

La figure ci-dessous décrit le diagramme de classes global du premier sprint que nous avons Utilisé pour développer notre projet.



**Figure 3.11:Diagramme de classes global du Sprint 1**

## 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.

# Chapitre 4 : Sprint 2

## 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 base sur les fonctionnalité (\* Recherche d’un produit \*Donner les avis \* Consulter Par Avatar \* Gestion du panier).

## 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 donne mon avis. | 6-1-A | -Réaliser les diagrammes des cas d’utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «donne abis». | |
| 6-1-B | -Développer le cas «donne avis». | |
| 6-1-C | -Tester le cas «donne avis». | |
| 7-1 | - En tant qu’utilisateur je peux consulte  la liste des produit par avatar. | 7-3-A | -Réaliser les diagrammes des cas d’utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité «consulte par avatar». | |
| 7-3-B | -Développer le cas «consulte par avatar». | |
| 7-3-C | -Tester le cas «consulte 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**

## Spécifications fonctionnelles :

* + 1. **Classification des cas d’utilisation par acteur**

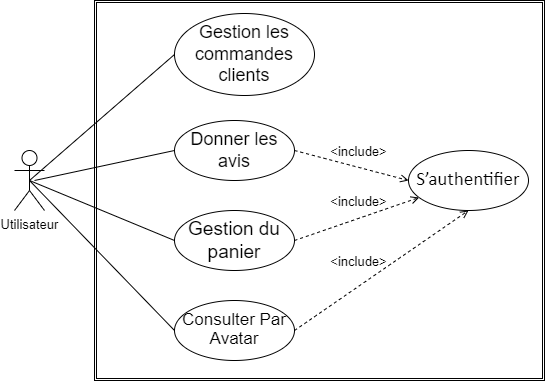
Le tableau ci-dessous comporte les spécification de tous les besoins par acteur :

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur | Cas d’utilisation |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Admin |  |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Utilisateur | -Recherche d’un produit  -Donne les avis  -Consulte par Avatar  - Gérer le panier |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  responsable |  |

**Table 4.2: Acteur du sprint 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**

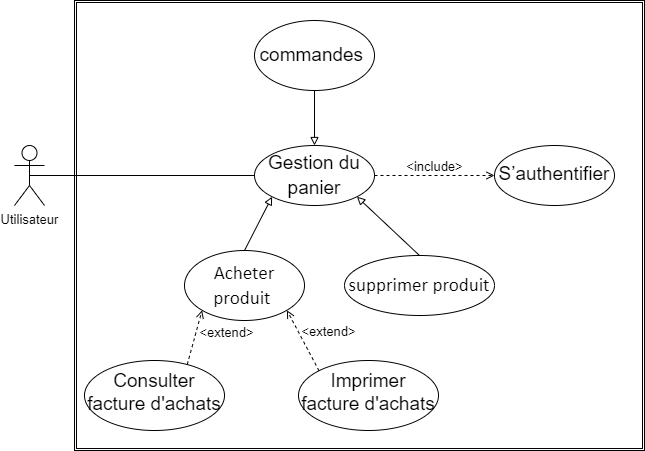
## Description textuelle des cas d’utilisation :

Nous avons créé des optimisations pour les cas d'utilisation afin de fournir une description sur les différents scénarios possibles.

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

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

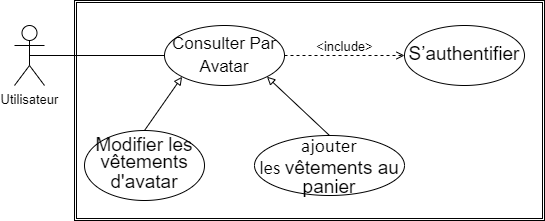
Cette figure décrit en détail le cas d’utilisation «Gérer le panier».



**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» :

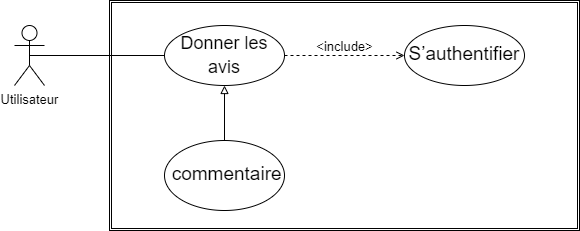


**Figure 4.3:diagramme de cas d'utilisation «**Consulte par Avatar**»**

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

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

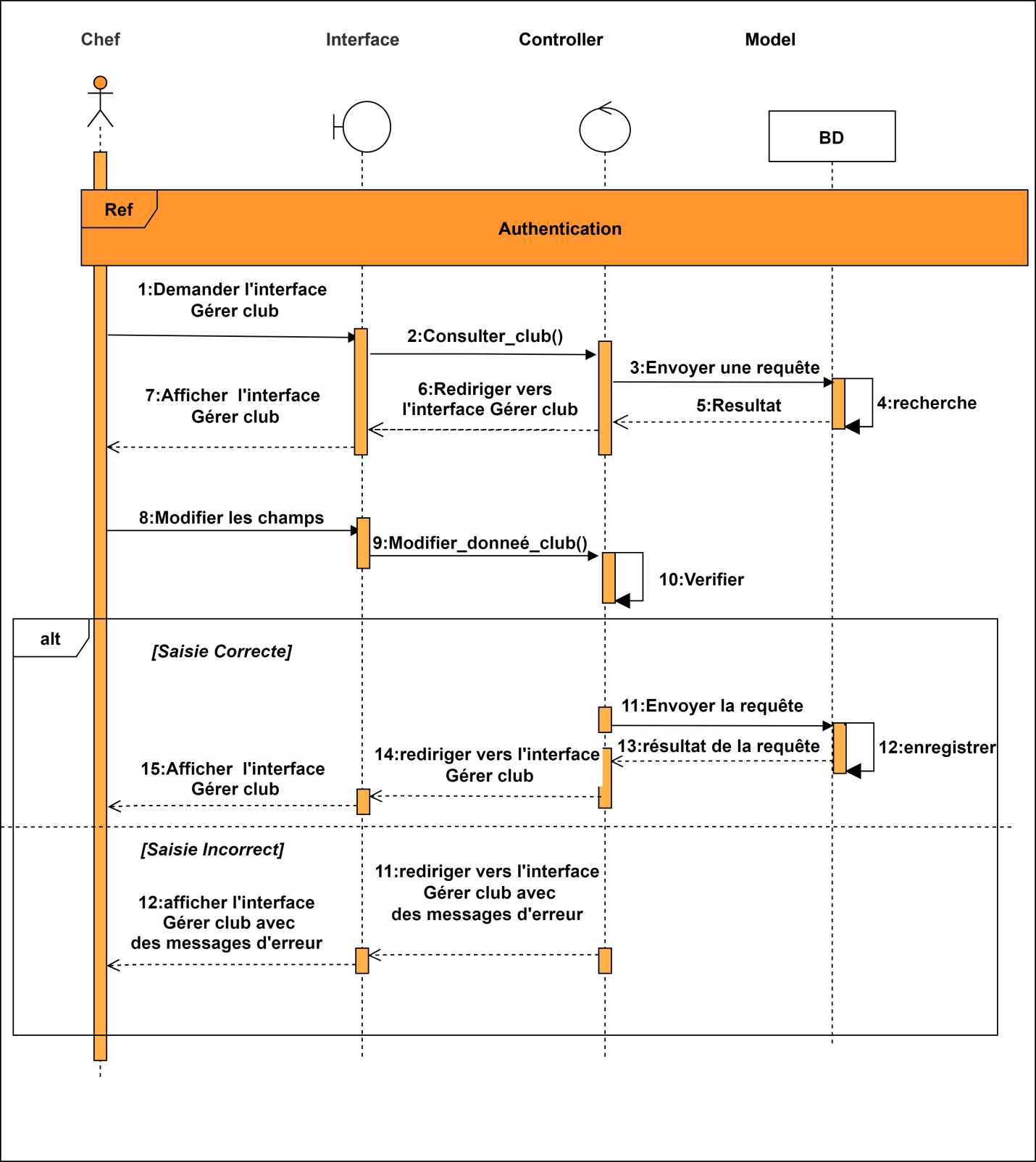
Cette figure décrit en détail le cas d’utilisation «Donne les avis».



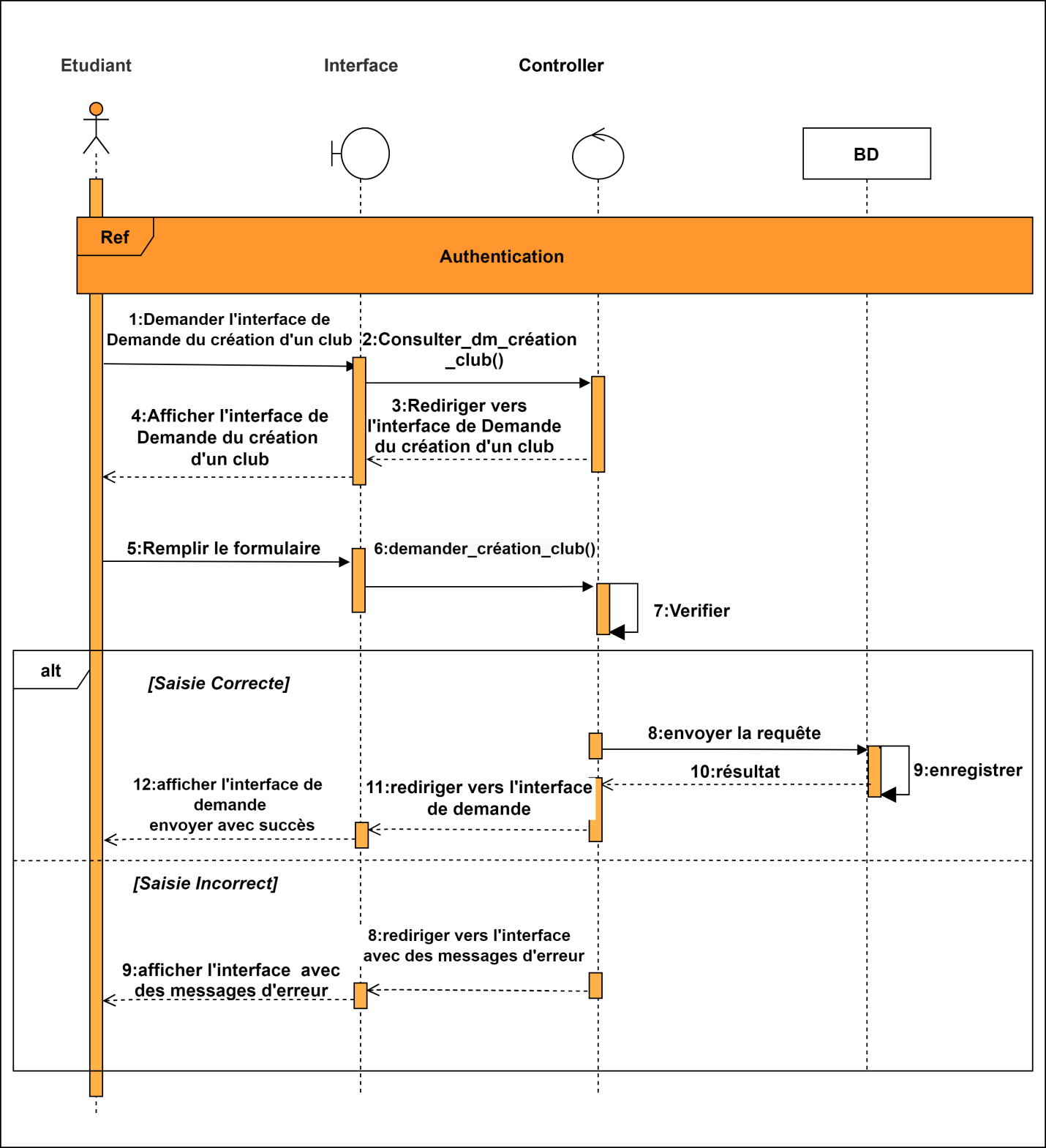
## Conception

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.

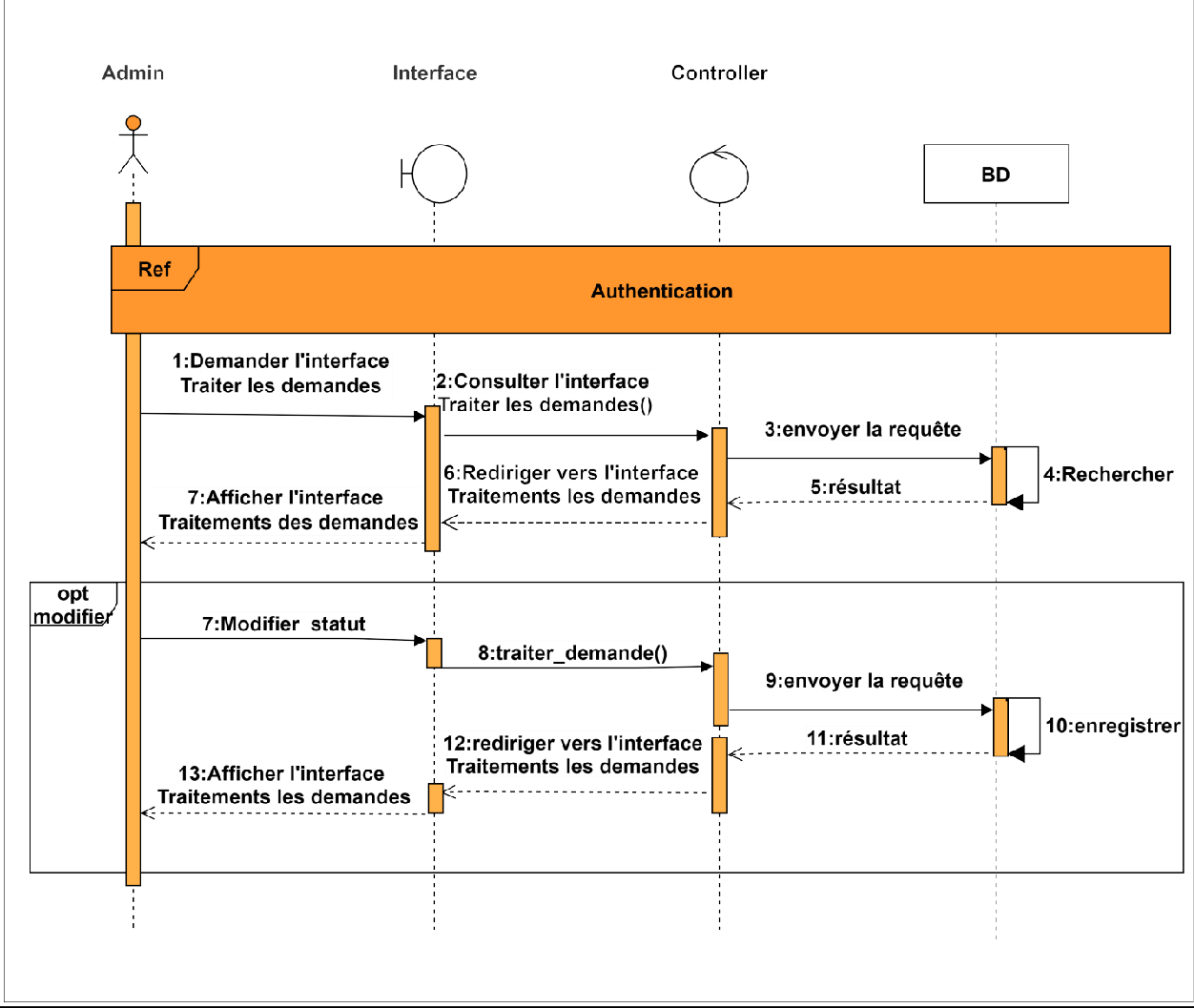
## 4-1Diagrammes de Séquences

**Diagramme de séquence «*gérer les clubs* » :**

**Figure 4.6:Diagramme de séquence «gérer les clubs »**

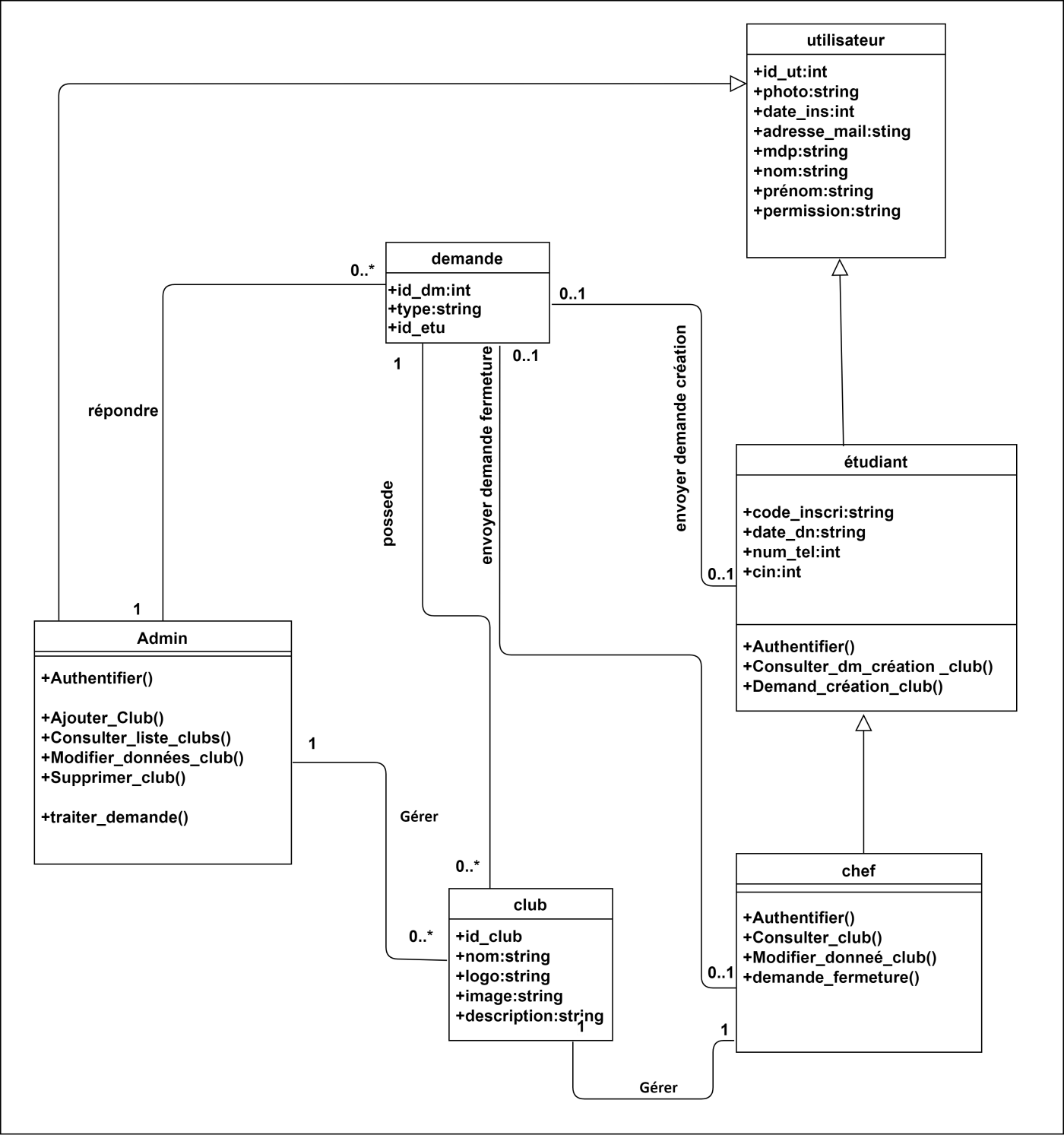
**Diagramme de séquence «*Demander de création club* » :**

**Figure 4.7:Diagramme de séquence «Demander de création club »**

**Diagramme de séquence «*traiter les demandes* » :**

**Figure 4.8:Diagramme de séquence «traiter les demandes »**

## Diagramme de classes global du Sprint 2:



**Figure 4.9:Diagramme de classes global du Sprint 2**

## 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.

# Chapitre 5: Sprint 3

## 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 base sur les fonctionnalité (\*Gestion des commande clients \*Gestion d'utilisateur \*Gestion des stocks).

## Backlog du sprint

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | | | User story | | | ID tâche | | | Tâche | |
| 9-1 | | | - En tant que responsable je peux accepter ou refuse les commendes | | | 9-1-A | | | -Réaliser les diagrammes des cas d’utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité  «commendes» | |
| 9-1-B | | | -Développer le cas «demande de rejoindre d’un club». | |
| 9-1-C | | | -Tester le cas «commendes» | |
| 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 **stocks**. | | 12-1-A | | | -Réaliser les diagrammes des cas  d’utilisation, de séquences et de classes de la fonctionnalité | | | |
|  | |  | |  | | | «consulter les **stocks**». | | |
| 12-1-B | | | -Développer le cas « consulter les  **stocks** ». | | |
| 12-1-C | | | -Tester le cas « consulter les **stocks**». | | |
| 12-2 | | - En tant qu’administrateur, je peux modifier tous les **produit**. | | 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**

## Specifications fonctionnelles:

* + 1. **Classification des cas d’utilisation par acteur**

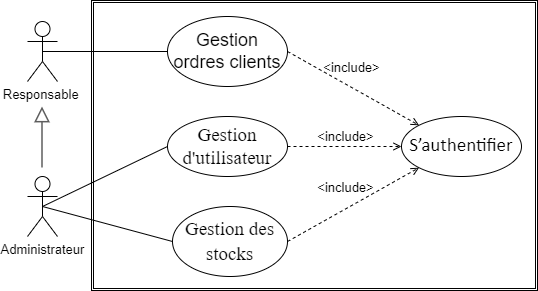
Le tableau ci-dessous comporte la spécification de tous les besoins par acteur :

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur | Cas d’utilisation |
|  | . |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Admin | Gérer les commandes des clients  Gérer les stocks  Gere les utilisateurs |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  utilisateur |  |
| C:\Users\AZIZ\Desktop\acteur.png  Responsable | Gérer les commandes des clients |

**Table 5.2: Acteur du sprint 3**

## 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**

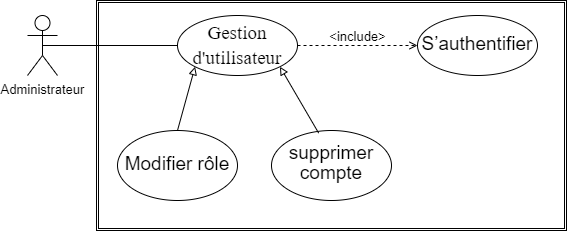
## Description textuelle des cas d’utilisation :

Nous avons créé des optimisations pour les cas d'utilisation afin de fournir une description sur les différents scénarios possibles.

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

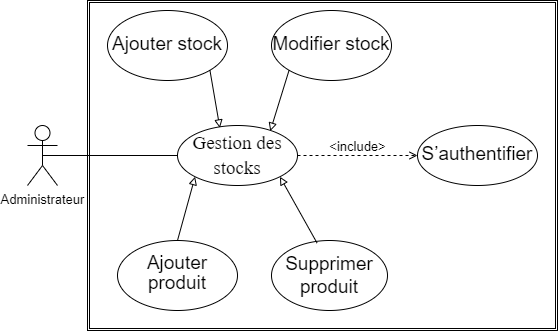
Le diagramme de cas d'utilisation «gérer utilisateur» comprend consulter, ajouter, modification et la suppression du profile.

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



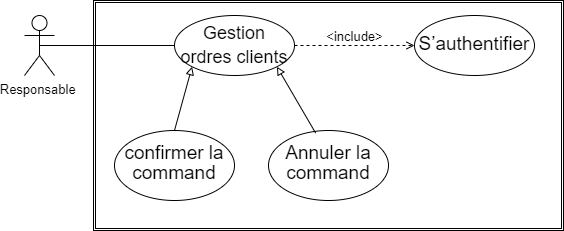
**Figure 3.5:diagramme de cas d'utilisation «gérer utilisateur»**

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

Cette figure décrit en détail le cas d’utilisation «gérer du rejoindre». **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».



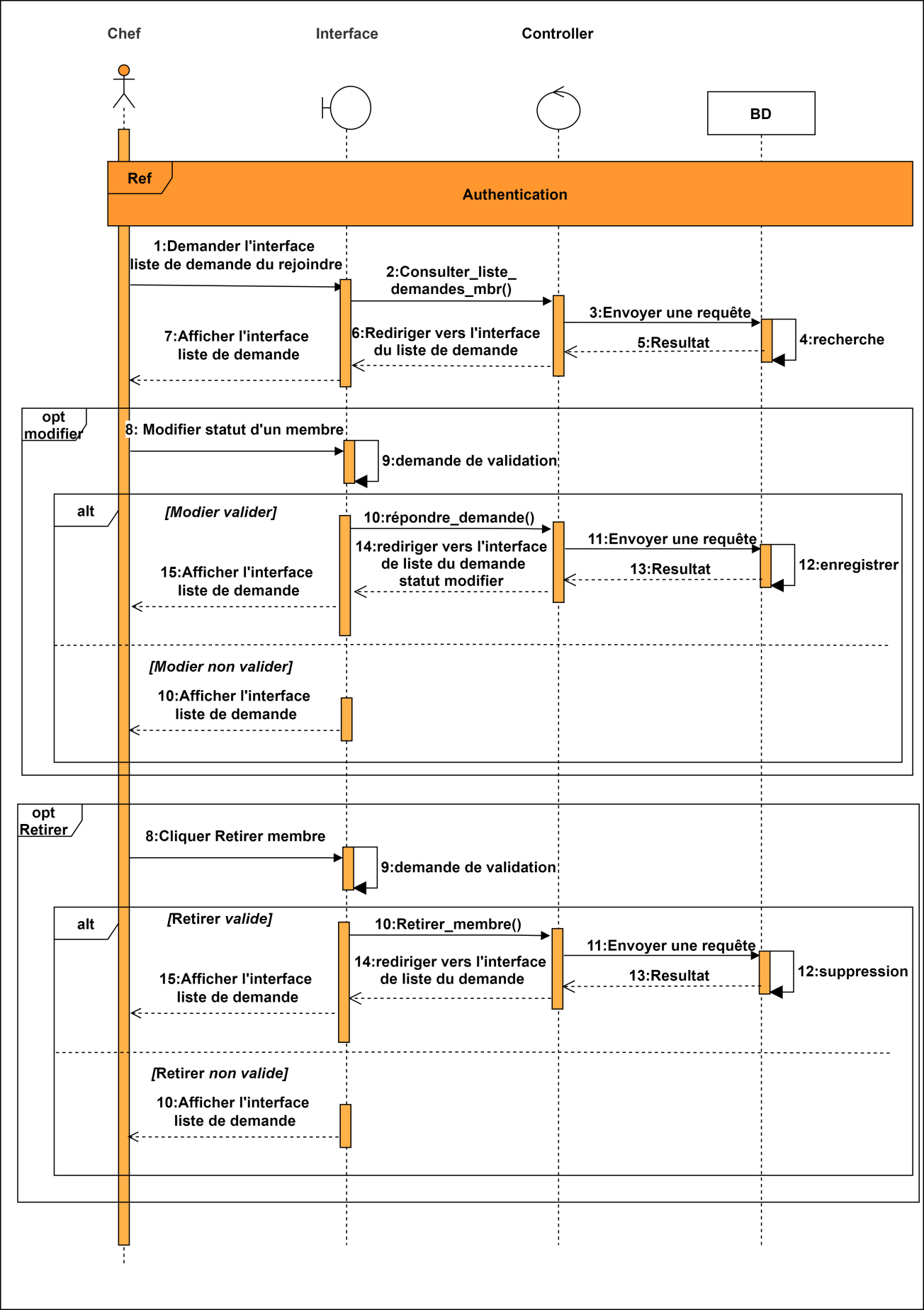
**Figure 5.3:diagramme de cas d'utilisation «Gérer les commandes des clients»**

## 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.

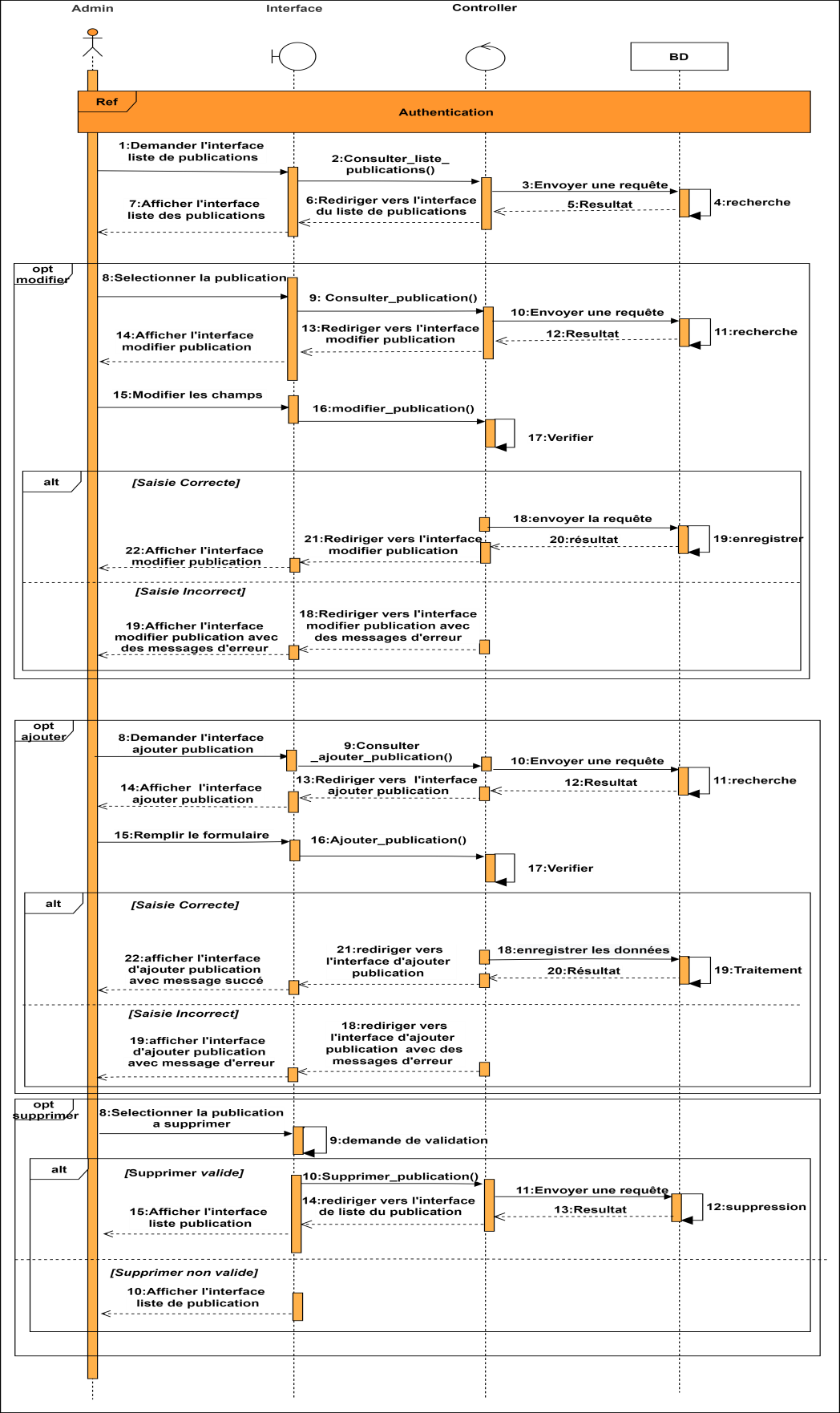
## Diagrammes de Séquences

## Diagramme de séquence «demande de rejoindre d’un club» :



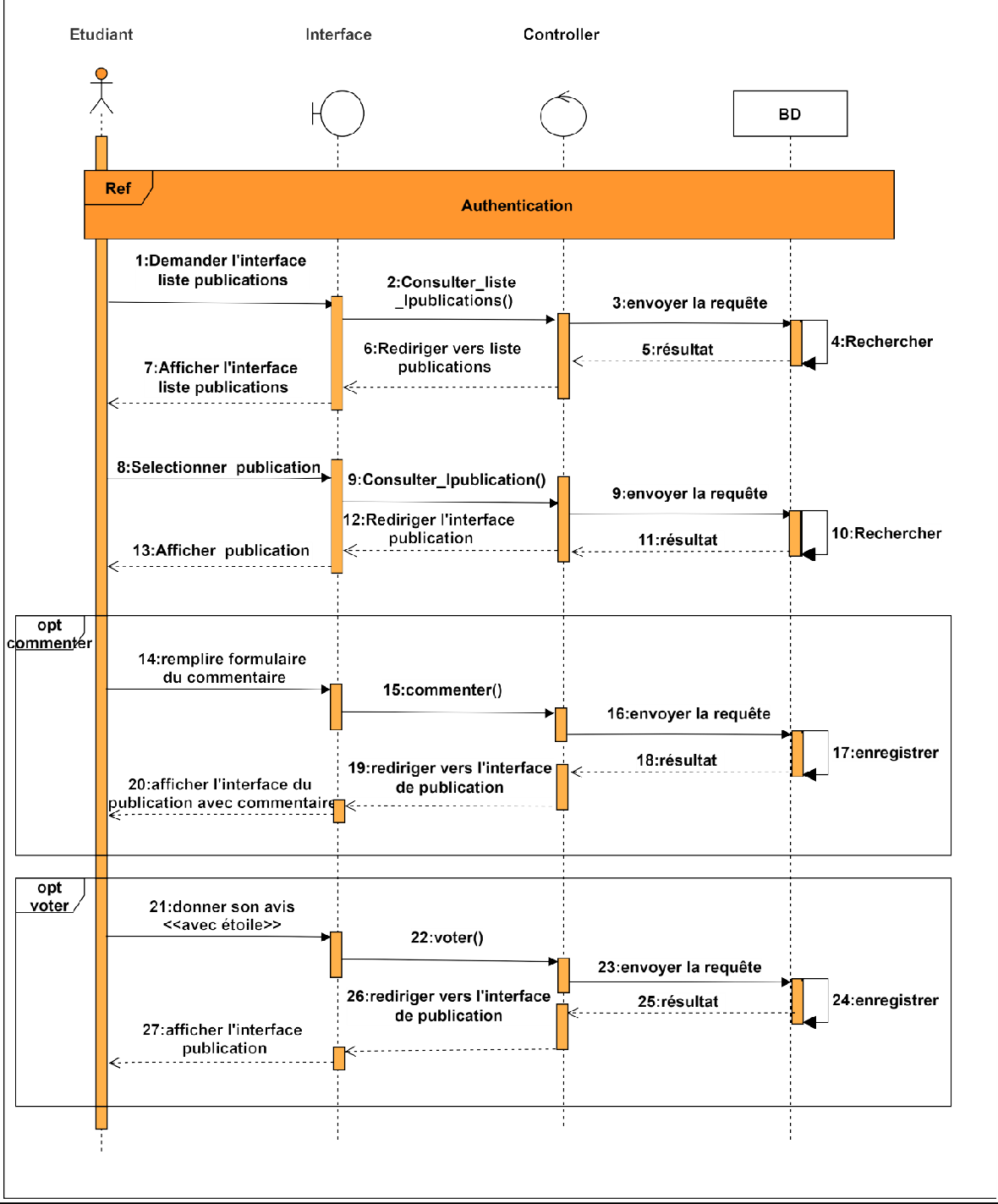
**Figure 5.8:Diagramme de séquence «demande de rejoindre d’un club»**

## Diagramme de séquence «gérer les publications» :



**Figure 5.9:Diagramme de séquence «gérer les publications»**

## Diagramme de séquence «donner les avis» :



**Figure 5.10:Diagramme de séquence «donner les avis»**

## sprint 3Diagram.pngDiagramme de classes global du Sprint 3:

**Figure 5.11:diagramme de classes de sprint 3**

## 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.