

Génie logiciel
Projet de développement

Professeur : HO Tuong Vinh
Date énoncée: 17/08/2017
Date de remise : 09/11/2017, avant 8h00

Nom de l'équipe: **BARRY_KAFANDO**
Nom proposé pour le projet / logiciel: *MyShop*

1. Une courte description du logiciel

MyShop est une application web qui a pour objectif principal la mise à disposition du public un accès rapide et efficace des produits de vente d'une boutique. En effet, les utilisateurs pourront visualiser diverses gammes de produits auxquels ils auront le choix soit de payer directement ou d'effectuer une commande du produit désiré.

2. Pourquoi voulez-vous développer ce logiciel ?

De nos jours, la tendance des consommateurs sur les produits devienne de plus en plus sélective. Les vendeurs doivent donc développer de nouvelles stratégies de vente qui faciliteront non seulement à l'accès aux produits mais de proposer une grande variété de ces produits avec des prix abordables. Il permet aux clients de gagner en temps, d'obtenir des produits de qualité et d'économiser en ressources financières. Les objectifs intermédiaires de *MyShop* peuvent être résumés comme suit:

- Attirer nouveaux clients;
- Fidéliser les clients;
- Collecter des prospects;
- Renseigner sur les marques personnelles et sur les produits;
- Donner des informations sur les différents points de vente;
- Faire du chiffre d'affaire.

3. Les logiciels similaires existants : Plusieurs applications existent dans le cadre du commerce électronique. Ci-dessous, nous présentons le top 10 de meilleures applications de vente en ligne.

1. www.amazon.com: Achat et vente en ligne parmi une large sélection de produits à petits prix : produits culturels, high-tech, jouets, articles de mode et articles de maison. Avec un nombre de visiteurs uniques moyens par mois de 14 449 000. Il est classé le premier site de vente en ligne dans le monde.

2. www.ediscount.com : Achat sur Internet à prix discount de DVD, jouet, informatique, électroménager, vêtement ... Toutes les grandes marques à prix réduits. Avec un nombre de visiteurs uniques moyens par mois de 11 054 000.

- 1- FNAC.com : FNAC propose un assortiment de produits culturels et technologiques : livres, CD, DVD, jeux vidéo, son & hifi, vidéo, micro-informatique, photographie mais aussi Jeux & Jouets, Petit électroménager et coffrets cadeaux. C'est le second site e-commerce français et troisième site e-commerce en France. Avec un nombre de visiteurs uniques moyens par mois de 9 030 000.
- 2- www.priceminister.com : Offre des transactions Garanti sur tout type de matériel, vêtements, livres, DVD, électronique, etc. Chaque semaine, des offres exceptionnelles sont proposées sur le site.
- 3- www.grosbill.com: Grosbill est le leader mondial sur le marché de la technologie et du high-tech, téléphone portable, ordinateur, appareil photo... Le slogan de la société « Le meilleur de l'high tech ».
- 4- www.brandalley.com : Cette boutique en ligne propose environ 300 grandes marques telles que Diesel, Levis, Desigual, Tommy Hilfiger, etc.
- 5- www.pixmania.com: Ce site est le leader dans le domaine de la vente high-tech et d'électroménager : téléviseurs, smartphones etc. Les produits proposés par la plateforme ont été sélectionnés afin de répondre à vos besoins.
- 6- www.justfab.com: Découvrez sur ce site de nombreuses collections en termes de chaussures, vêtements et sacs. Justfab fonctionne sous forme d'abonnement mensuel à 39.95€.
- 7- www.rueducommerce.fr: Ici vous pourrez acheter des articles high-tech, électroménager, jardin, bricolage, mode, livres, DVD, jouets... Profitez des soldes et des bonnes affaires présentés sur le site.
- 8- www.showroomprive.com: Cette boutique en ligne est spécialisée dans la mode, accessoires et chaussures. Ils sont numéro 2 en France. Des grandes marques y sont proposées et vous pouvez profiter d'une vente privée jusqu'à -70%.
- 9- www.zalando.fr: Vente de chaussures et vêtements en ligne - LIVRAISON GRATUITE sur plus de 1 300 Marques :

4. Marché / utilisateurs cible et potentiel

Dans cette section nous présentons nos public cible c'est-à-dire les personnes ou les entités les plus concernées par notre projet. Tout d'abord il faut savoir que le système de commerce en ligne aussi appeler vente en ligne ou encore commerce électronique est l'une des lignes directive des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et un puissant levier pour les pays en développement. Ce marché représente une vaste opportunité pour les entreprises qui désirent améliorer leur pertinence, leur pouvoir de communication et de faire grimper leur chiffre d'affaire partout dans le monde. De plus, il offre une facilitée pour les populations de toutes les couches sociales d'obtenir des biens, produits et services en effectuant le minimum d'efforts de mobilité.

Ainsi nous concluons par dire que notre public cible pour ce projet est l'ensemble des utilisateurs potentiel du net en générale et des sites e-commerce en particulier. Ce public couvre non seulement les entreprises qui produisent des biens et service et qui sont en quête de nouveaux canaux de vente pour absorber plus de nouveaux clients tout en gardant les existants, qui cherchent à

augmenter la valeur moyenne de la commande mais aussi cette jeune population de plus en plus émancipées et attirées par ces nouveaux moyens plus facile de vivre ces technologies.

5. Technologies: outils / technologies à utiliser

Malgré l'existence des nombreuses technologies dédiées à la conception des sites web de e-commerce, il faut retenir chacune d'entre elles présentes des avantages et des inconvénients. C'est pourquoi afin de bien choisir sa technologie à utiliser il est important de définir ces objectifs de travail en suite choisir en fonction de ces besoins une technologie plus adaptée. Dans notre cas présent vue les objectifs et les exigences du projet proposées par l'encadreur, nous utiliserons les outils et technologies suivantes :

➤ **Langage de programmation**

Le langage de développement qui sera utilisé est le J2EE. C'est un langage qui possède une garantie en terme de portabilité dans les architectures client-serveur. C'est le langage le plus adopté par les développeurs grâce à sa fiabilité et sa performance élevée.

➤ **Environnement de développement**

Dans notre travail, nous utiliserons JDK ou Java Développement Kit qui est l'environnement dans lequel le code java est transformé en byte-code afin que la machine virtuelle (JVM) puisse l'interpréter. L'éditeur de code qui sera utilisé est eclipse.

➤ **Outil de conception**

Pour la conception des différents diagrammes, nous allons utiliser PowerAMC qui permet de modéliser les traitements d'informations et leurs bases de données associées et qui gère la plus part des diagrammes spécifiés dans la norme UML 2.0.

➤ **Système de gestion de base de données**

Nous allons utiliser EasyPHP qui est un serveur local. Il comprend un serveur web Apache et un serveur de base de données MySQL.

6. Risques potentiels

Les risque dans la réalisation d'un projet est l'ensemble des facteurs empêchant d'une manière directe ou indirecte à l'aboutissement totale ou en retard dudit projet. Ces risques sont nombreux dans les projets informatiques (développement de Logiciel), mais dans le cas présent nous énumérons ceux que nous pensons vraiment pertinents et liés à notre projet.

Le tableau récapitulatif suivant présent ces risques mais aussi les mesures nécessaires à mettre en place pour pouvoir les atténuées voire les éliminé complètement.

Numéro	Risque	Mesures Préventives
1	Développement de logiciels impropres à satisfaire les besoins	<ul style="list-style-type: none"> - Faire une bonne analyse de l'organisation - Écrire un manuel utilisateur anticipé
2	Développement de mauvaises interfaces utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> - Faire une bonne analyse des tâches - Faire le Prototypage - Prendre en compte de l'utilisateur
3	Limites technologiques des plates-formes utilisées pour le développement	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse technique - Vérification a priori des performances
4	Temps alloué au projet insuffisant	<ul style="list-style-type: none"> - Définir un plan d'action réalisable - Organiser le temps de travail