

Cahier des charges

- Site e-commerce -



Cahier des charges**SITE INTERNET E-COMMERCE****Historique du document**

Version	Date	Nom	Description
1.0	20/09/2021	Guillaume Leone	Création
1.1	28/09/2021	Guillaume Leone	Ajout section Industrialisation

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 3 / 48
Cahier des charges			
SITE INTERNET E-COMMERCE			

Table des matières

1 GENERAL.....	5
1.1 Objectifs de ce document	5
1.2 Identification intervenants & rôles.....	5
2 DEFINITION DES ENTITES	5
2.1 Produit.....	5
2.2 Catégorie	5
3 DESCRIPTION ESPACE PUBLIC.....	6
3.1 Structure du site internet	6
3.2 Accueil	7
3.2.1 Liste des articles populaires	8
3.2.2 Filtres des articles.....	8
3.3 Entête du site internet.....	9
3.3.1 Barre de recherche.....	9
3.3.2 Utilisateur non identifié	11
3.3.3 Utilisateur identifié	11
3.3.4 Panier	12
3.4 Description d'un article	13
3.4.1 Fil d'Ariane	13
3.4.2 Galerie d'image	14
3.4.3 Description de l'article	14
3.4.4 Stock.....	14
3.4.5 Ajouter au panier	14
3.5 Gestion du panier.....	15
3.5.1 Détails du panier	15
3.5.2 Livraison	16
3.5.3 Paiement	16
3.5.4 Validation	18
3.5.5 Facture	18
3.6 Pied de page du site internet.....	19
3.6.1 Formulaire de contact	19
4 DESCRIPTION ESPACE PERSONNEL	21
4.1 Authentification	21
4.1.1 Inscription.....	21
4.2 Espace personnel	23
4.2.1 Mes commandes	23
4.2.2 Mes informations	26
4.2.3 Mot de passe.....	28
4.2.4 Mes cartes de paiement.....	29
4.2.5 Se déconnecter.....	30

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 4 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

5	DESCRIPTION ESPACE ADMINISTRATION.....	31
5.1	CRUD	31
5.2	Utilisateurs	32
5.3	Articles	33
5.4	Commandes	35
6	APPLICATION MOBILE.....	35
6.1	Structure de l'application mobile	35
6.1.1	Barre de navigation	35
6.1.2	Page d'accueil.....	36
6.1.3	Description d'un article	36
6.2	Recherche	37
6.3	Favoris	38
6.4	Panier virtuel	39
6.4.1	Liste des articles	39
6.4.2	Adresse de livraison	39
6.4.3	Paiement	40
6.4.4	Validation	40
6.5	Authentification	40
6.6	Historique des commandes.....	41

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 5 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

1 GENERAL

1.1 OBJECTIFS DE CE DOCUMENT

Ce cahier des charges présente toutes les fonctionnalités, services et contenus attendus sur le site internet e-commerce de meuble de la société.

Il constituera la base pour la rédaction du cahier des spécifications fonctionnelles qui sera livré au fil de l'eau.

Le cahier des charges n'est pas figé et pourra être amener à évoluer si besoin.

1.2 IDENTIFICATION INTERVENANTS & ROLES

Responsables de produit :

- Marc Nunes
- Guillaume Leone

Équipe :

- Groupe Sup de Vinci

2 DEFINITION DES ENTITES

2.1 PRODUIT

Le site e-commerce propose de vendre des articles de type mobilier pour un utilisateur.

Un article contient les éléments suivants :

Article
Nom
Description
Images
Catégorie
Couleur
Prix

2.2 CATEGORIE

Un article fait partie d'une catégorie de meuble.

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 6 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

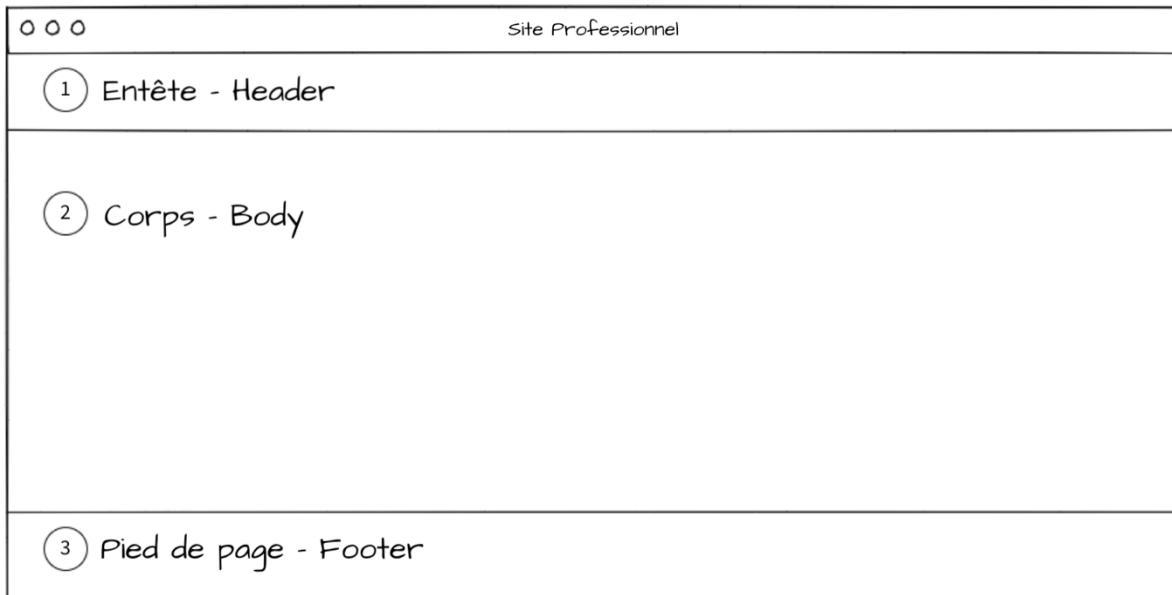
3 DESCRIPTION ESPACE PUBLIC

3.1 STRUCTURE DU SITE INTERNET

La site internet est composée de 3 sections :

- **Entête** (Header) : On retrouve le logo du site, une barre de recherche, d'authentification, d'accès au panier, ou au profil utilisateur. La section header est en partie statique. Son contenu possède toujours la même information lors de la navigation de l'utilisateur.
- **Corps** (Body) : La section est située au centre. Le contenu est spécifique selon la page visitée.
- **Pied de page** (Footer) : On retrouve les éléments à titre d'information : mentions légales, contact, copyright.

Maquette



Règles métiers

- La structure du site doit toujours contenir les 3 sections : header – body – footer
- L'équipe est libre de positionner les éléments comme il le souhaite (verticalement, horizontalement...)
- La section header et footer reste toujours identique lors de la navigation de l'utilisateur
- Les dimensions des sections sont définies par l'équipe. Néanmoins, une plus grande partie reste affecter à la section body
- La partie HTML – CSS possède un découpage clair et lisible
- Le site internet doit être compatible avec les dernières versions 2020 des navigateurs internet suivant : Internet Explorer – Chrome – Firefox.

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

3.2 ACCUEIL

La page d'accueil est le point d'entrée du site e-commerce.

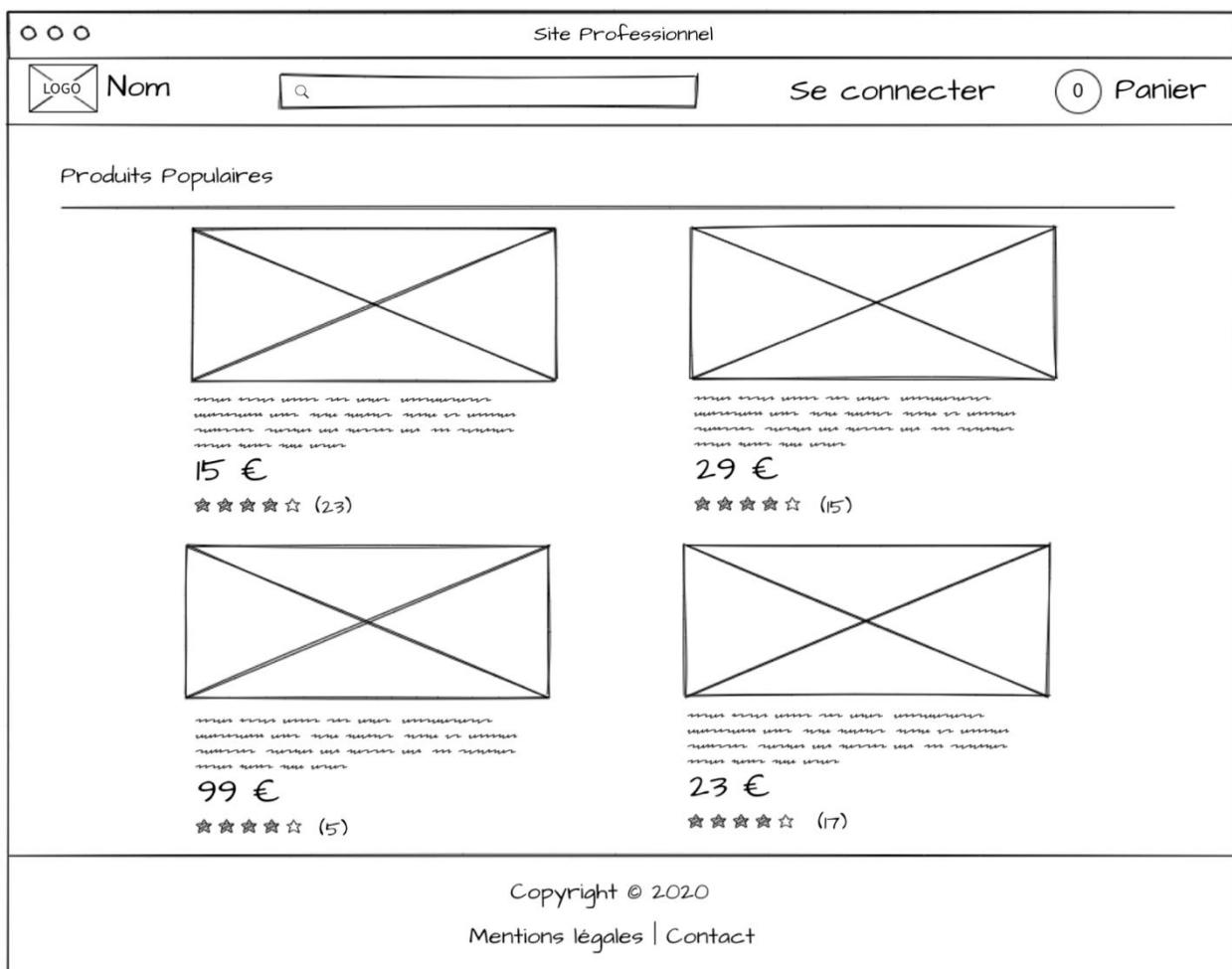
Elle permet de retrouver :

- L'ensemble des fournitures présentes dans le catalogue de l'entreprise
- D'accéder au compte client
- Au module d'authentification
- De retrouver le panier lié à la commande

Règles métiers

- Lors de l'ouverture du site internet, la section body affiche une liste de produits populaires.
- La section header et footer est disponible

Maquette



 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 8 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

3.2.1 LISTE DES ARTICLES POPULAIRES

Une liste des produits populaires est disponible lors de l'ouverture du site internet. Un produit est mis en avant par son image, sa description son prix et sa moyenne. Le nombre total de votant est affiché.

Règles métiers

- Les 4 produits les plus populaires sont affichés
- Si aucun produit ne possède de note, on affiche 4 produits aléatoires
- Un produit est défini par : une image, une description courte (150 caractères maximum), un prix, sa moyenne, le nombre de vote.
- La moyenne peut être affichée sous le format défini par l'équipe (chiffre, image, ...)
- Si des produits possèdent une note identique, le produit ayant reçu le plus de vote est supérieur. En cas de stricte égalité, l'ordre alphabétique est retenu.

3.2.2 FILTRES DES ARTICLES

Chaque vue affichant une liste d'articles à la vente est accompagnée de filtres.

Les filtres sont :

- La gamme de prix : sélectionner une range de prix à afficher (inclusion)
- La couleur : sélectionner une ou plusieurs couleurs à afficher
- Un tri par :
 - o Prix croissant
 - o Prix décroissant
 - o Nom (A à Z)
 - o Note Client (plus forte à la plus faible)

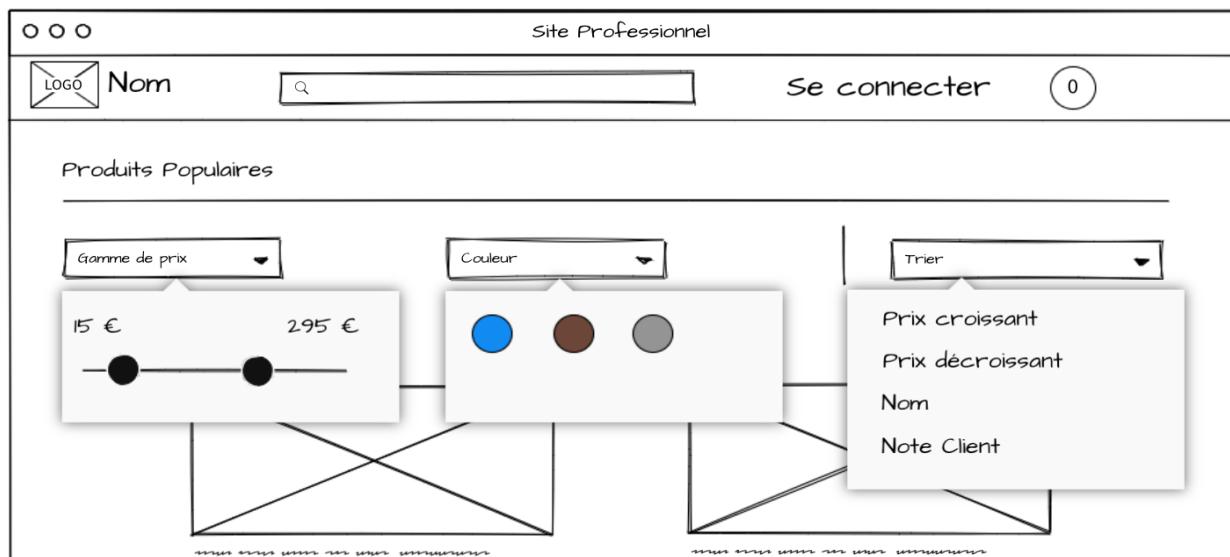
Règles métiers

- Concernant la range de prix
 - o Les prix min et max correspondent aux produits du catalogue
 - o Les articles correspondant aux prix min et max sont inclus dans la recherche

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



3.3 ENTETE DU SITE INTERNET

L'entête du site internet contient :

- Le logo et le nom du site internet
- Une barre de recherche des produits disponible
- Un lien d'authentification si l'utilisateur n'est pas authentifié
- Un lien vers son compte personnel si l'utilisateur est authentifié
- Un lien vers son panier des commandes

3.3.1 BARRE DE RECHERCHE

La barre de recherche permet de faire une recherche dans les produits disponibles sur le site internet.

Pour simplifier la recherche et augmenter la précision de la recherche, la barre de recherche effectue une recherche intelligente. Lorsque l'utilisateur saisit manuellement un produit, une liste de proposition est affichée en temps réel.

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



Règles métiers

- A partir du deuxième caractère saisis, une recherche intelligente est effectuée
- Elle s'effectue à chaque nouvel événement (toujours supérieur ou égal à 2 caractères) et met à jour la liste afin d'affiner la recherche
- Lors de la sélection dans la liste déroulante, le résultat de la recherche est affiché dans la section body
- Les éléments sont affichés par popularité (cf. [Règles 3.2.1 « Liste des produits populaires »](#))
- Une barre de filtre est disponible (cf. [Règles 3.2.2 « Filtres des articles »](#))
- Une barre de pagination est disponible pour permettre d'optimiser la navigation dans la liste des éléments :
 - o Précédent : Renvoie à la page précédente de la page courante (désactivé si c'est la première page)
 - o Suivant : Renvoie à la page suivante de la page courante (désactivé si c'est la dernière page)
 - o La page 1 est toujours affiché dans la pagination
 - o La dernière page est toujours affichée dans la pagination. Elle correspond au nombre total de page disponible dans la recherche.
 - o Entre la première et dernière page, on affiche 3 pages : la page courante, sa précédente, et sa suivante.

Exemple, si nous sommes à la page 1 sur 20 pages, nous aurons :

< Précédent [1] 2 3 ... 20 Suivant >

Exemple, si nous sommes à la page 7 sur 20 pages, nous aurons :

< Précédent 1 ... 6 [7] 8 ... 20 Suivant >

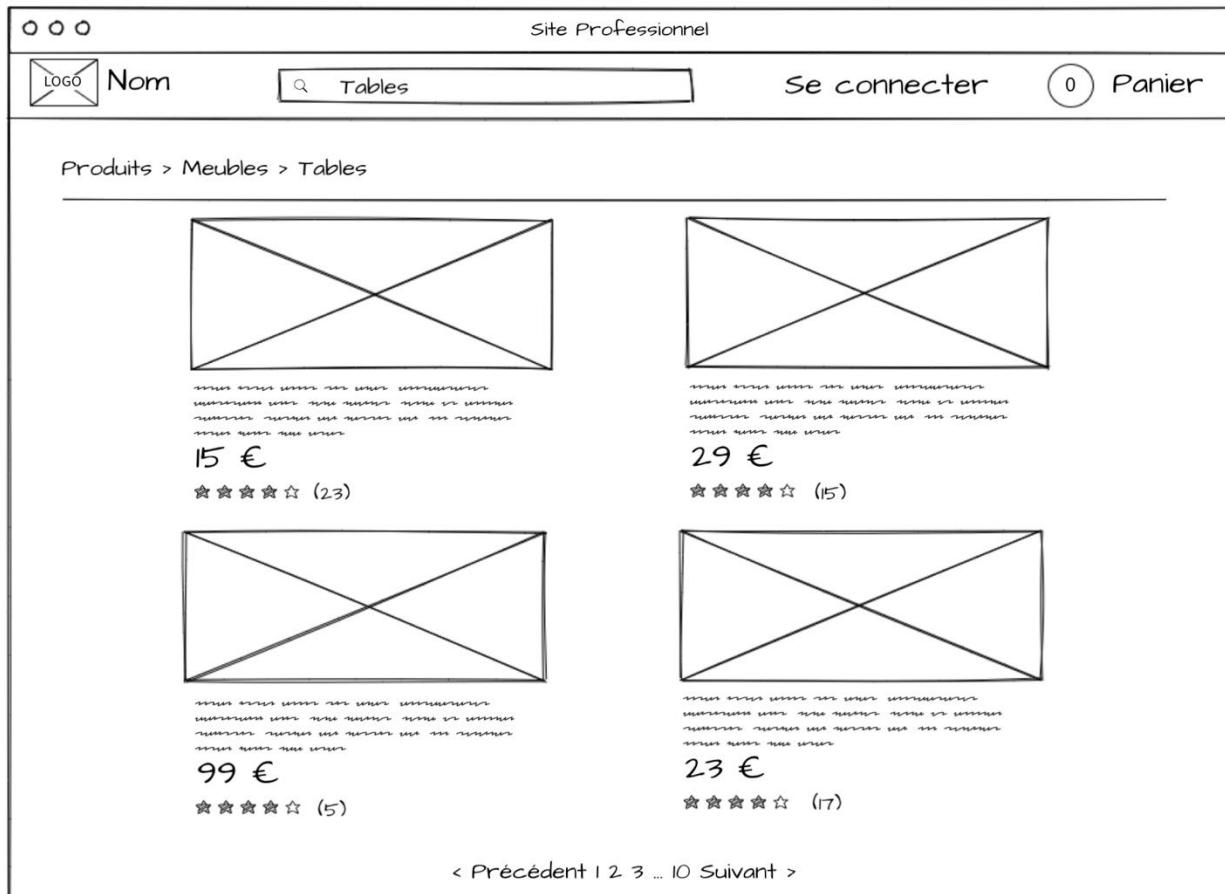
Exemple, si nous sommes à la dernière sur 20 pages, nous aurons :

< Précédent 1 ... 18 19 [20] Suivant >

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



3.3.2 UTILISATEUR NON IDENTIFIÉ

Si l'utilisateur n'est pas identifié, un lien lui indiquant de se connecter est affiché dans l'entête.

Règles métiers

- Un lien « se connecter » est affiché dans l'entête dans le cas où l'utilisateur n'est pas authentifié.
- Lorsque l'on clique sur le lien, l'utilisateur est redirigé vers un module d'authentification qui s'affiche dans la section body, lui proposant de s'identifier

3.3.3 UTILISATEUR IDENTIFIÉ

Si l'utilisateur est identifié, ou à mémoriser sa connexion, on n'affiche son nom d'utilisateur, et le lien « se connecter » n'est pas affiché.

Règles métiers

- Le nom de l'utilisateur est affiché dans l'entête

Cahier des charges

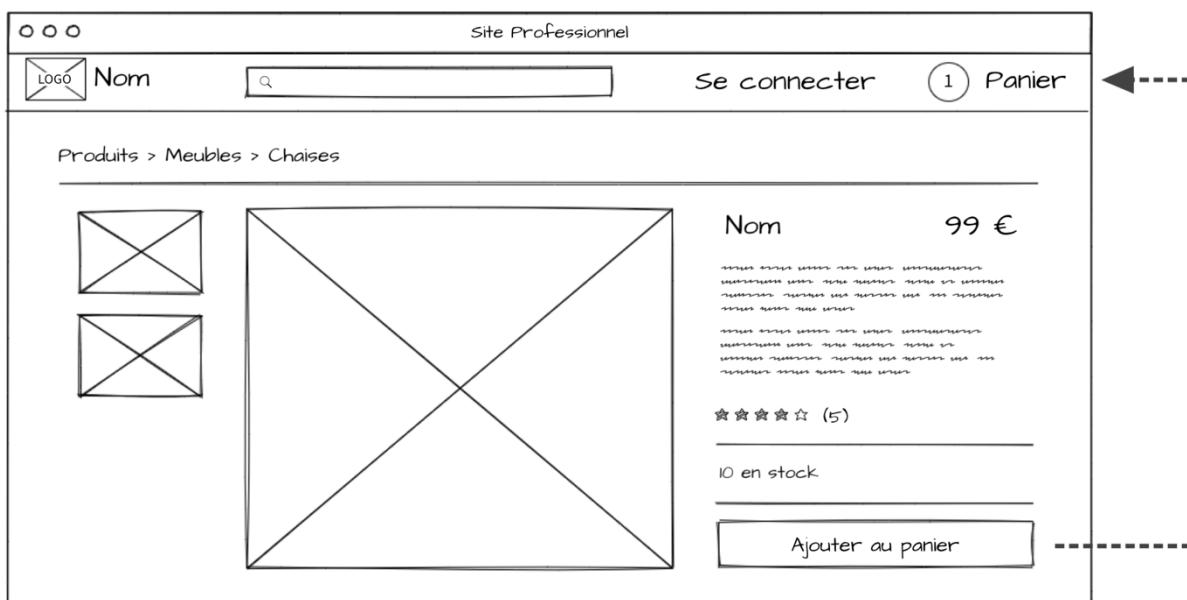
SITE INTERNET E-COMMERCE

- Le lien « se connecter » n'est pas affiché
- Le nom de l'utilisateur est un lien cliquable renvoyant vers le compte personnel de l'utilisateur. Le compte personnel s'affiche dans la section body

3.3.4 PANIER

Le panier est affiché dans l'entête de page avec un chiffre associé. Le chiffre correspond au nombre d'élément présent actuellement dans le panier d'achat de l'utilisateur. Il est mis à jour en temps réel lors des achats de l'utilisateur.

Maquette



Règles métiers

- Un label « Panier » associé à un chiffre est affiché dans l'entête
- Le chiffre correspond au nombre total d'élément présent dans le panier virtuel de l'utilisateur
- Le chiffre est disponible tant que les achats n'ont pas été effectué
- Si aucun élément est présent dans le panier, on affiche zéro (0 en chiffre)
- Le nombre total d'élément est mis à jour en temps réel lorsque l'utilisateur ajoute un nouvel élément dans son panier
- Le label Panier est cliquable et renvoie au panier virtuel de l'utilisateur s'affichant dans la section body

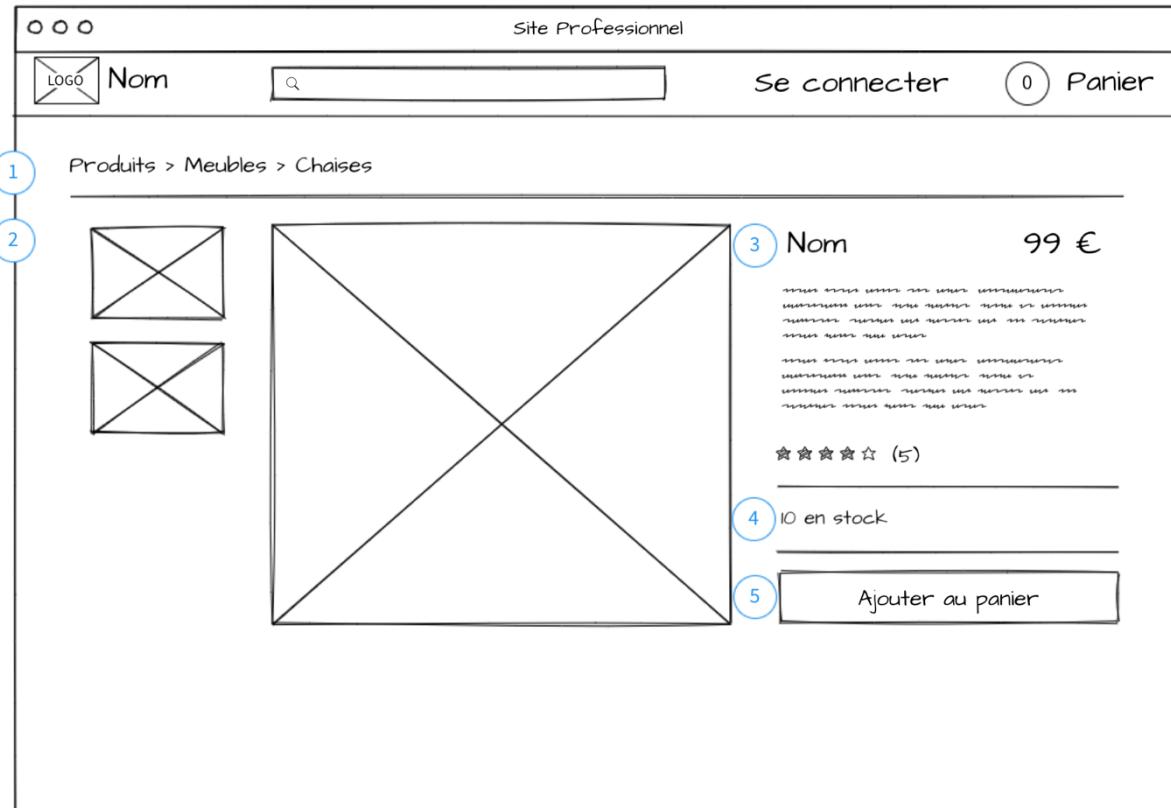
Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

3.4 DESCRIPTION D'UN ARTICLE

Lorsque l'utilisateur souhaite ajouter un élément à son panier, il sélectionne l'article qui s'affiche dans la section body du site.

Maquette



3.4.1 FIL D'ARIANE

Un fil d'Ariane est une aide à la navigation sous forme de signalisation de la localisation de l'utilisateur sur le site internet. (Point n°1)

Règles métiers

- Le fil d'Ariane est dynamique (hormis le label « Produits »).

Dans l'exemple ci-dessus, les labels « Meubles » et « Chaises » sont dynamique. « Chaise » est la catégorie de l'article. « Meuble » est la catégorie « Parente » de « Chaise ». Nous devons pouvoir ajouter un autre type de catégorie parent si besoin.

- La catégorie dite « Parente » et celle de l'article sont cliquable. Lorsque l'utilisateur clique sur un des liens, une liste d'article s'affiche (cf. [Règles d'affichage 3.3.1 « Barre de recherche »](#))

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 14 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

3.4.2 GALERIE D'IMAGE

Une galerie d'image fixe est disponible pour le produit. L'utilisateur peut visualiser plusieurs images. (Point n°2)

Règles métiers

- Une image parent est mise en avant par défaut
- Des vignettes sont présentes sur le côté. Lorsque l'utilisateur sélectionne une vignette, elle s'affiche à la place de l'image parente.
- Un minimum de deux images est disponible
- Un maximum de quatre images est disponible

3.4.3 DESCRIPTION DE L'ARTICLE

Un descriptif de l'article est disponible. (Point n°3)

Règles métiers

- Un produit est défini par : une image, une description, un prix, sa moyenne, le nombre de vote.
- L'utilisateur peut voter (1 à 5)
- L'utilisateur ne peut voter qu'une fois par article

3.4.4 STOCK

L'utilisateur peut connaître le nombre d'article disponible en stock.

Règles métiers

- Affiche le nombre d'article disponible
- Affiche « L'article n'est plus disponible » si le stock est de zéro

3.4.5 AJOUTER AU PANIER

Un bouton est disponible à l'utilisateur pour ajouter l'article au panier.

Règles métiers

- Lors du clique, l'article est ajouté au panier virtuel
- Le chiffre total dans le header du site est mis à jour
- Le site redirige vers la liste du panier

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 15 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

3.5 GESTION DU PANIER

Le panier d'achat est un espace virtuel. Il regroupe tous les produits sélectionnés par l'utilisateur avant de terminer ses achats.

La validation d'un panier se déroule en 4 parties :

- Détails du panier : Liste des éléments contenues dans mon panier
- Livraison : Informations de livraison
- Paiement : Mode de paiement
- Validation : Succès ou échec du paiement

3.5.1 DETAILS DU PANIER

Cette vue affiche la première partie du parcours de validation du panier.

Une liste récapitulative des articles présents dans le panier virtuel est affichée accompagné du prix total. Un bouton Valider permet de passer à l'étape 2 du processus.

Un élément de liste est composé :

- D'une image de l'article
- Du nom du produit
- D'une description courte (150 caractères max)
- Du prix
- D'un bouton pour retirer l'article du panier
- D'une liste déroulante pour sélectionner la quantité

Règles métiers

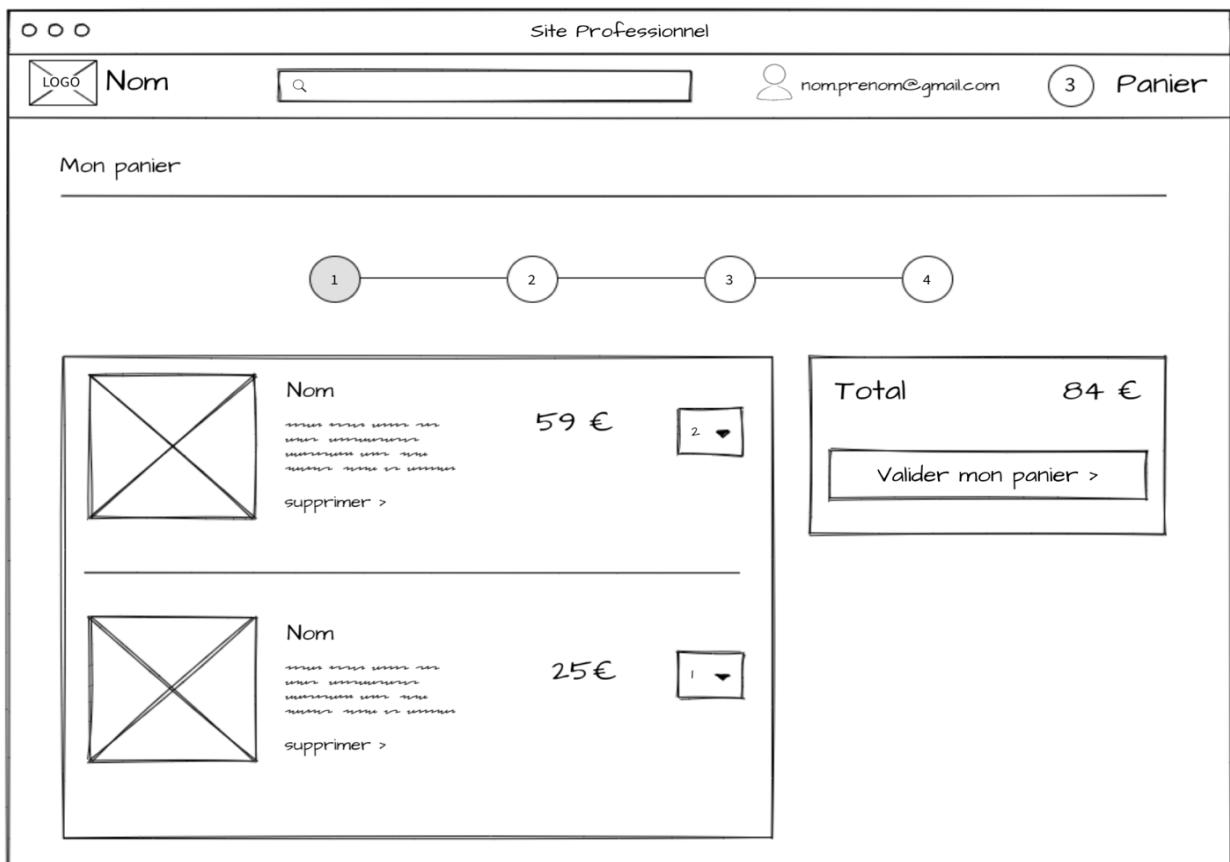
- Liste l'ensemble des articles présents dans le panier
- Le montant total est calculé et mis à jour en temps réel (modification de la quantité des articles ou suppression d'un article)
- Une liste déroulante permet de sélectionner une quantité comprise entre 1 et 10 et le prix total au sein de l'élément de liste est mis à jour (prix unitaire * quantité)
- Le bouton supprimer retire l'article de la liste et met à jour le montant total du panier
- Lors de la validation sur le bouton Valider, un contrôle est effectué sur :
 - o La quantité des éléments en fonction des stocks restants. Si un stock est inférieur à la quantité un message d'erreur est affiché à l'utilisateur

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

- L'utilisateur doit être authentifier pour passer à l'étape 2. Si l'utilisateur n'est pas authentifié, le module d'authentification s'affiche dans la section body (cf. [Règles 3.6 Authentification](#))
- Le fil d'Ariane est actualisé « Mon Panier »

Maquette



3.5.2 LIVRAISON

Cette vue affiche la seconde partie du parcours de validation du panier.

3.5.3 PAIEMENT

Cette vue affiche la troisième partie du parcours de validation du panier.

Elle contient 3 parties :

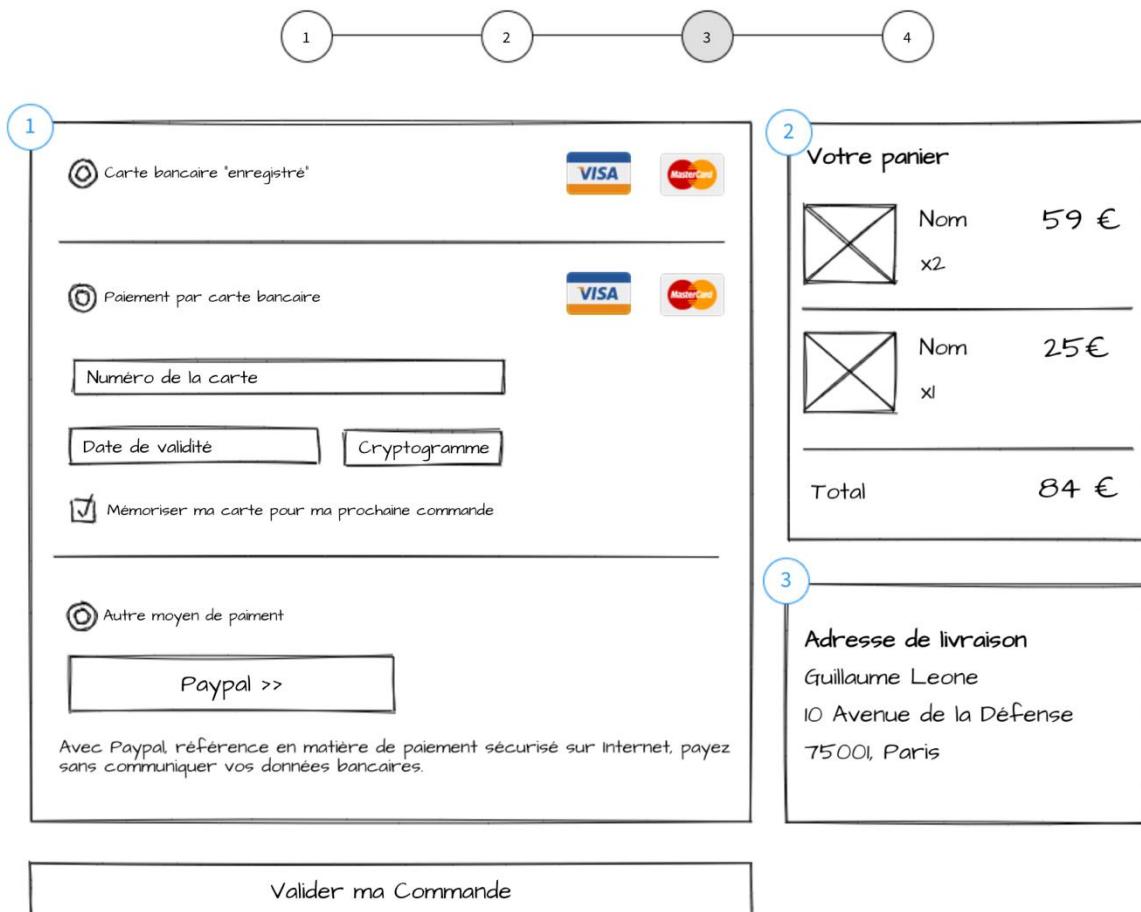
- Sélection du mode de paiement
- Synthèse du panier
- Confirmation de l'adresse de livraison sélectionnée

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette

Mon panier > Livraison > Paiement



The wireframe illustrates a four-step payment process:

- Step 1:** Payment method selection. It shows three options: "Carte bancaire 'enregistrée'" (radio button selected), "Paiement par carte bancaire" (radio button unselected), and "Autre moyen de paiement" (radio button unselected). Below these are input fields for "Numéro de la carte", "Date de validité", and "Cryptogramme". A checkbox "Mémoriser ma carte pour ma prochaine commande" is checked. A note at the bottom states: "Avec Paypal, référence en matière de paiement sécurisé sur Internet, payez sans communiquer vos données bancaires.".
- Step 2:** Votre panier (Your cart). It displays two items: one item at 59 € (x2) and another at 25 € (x1), totaling 84 €.
- Step 3:** Adresse de livraison (Delivery address). It shows the address: Guillaume Leone, 10 Avenue de la Défense, 75001, Paris.
- Step 4:** Valider ma Commande (Validate my Order) button.

3.5.3.1 SELECTION DU MODE DE PAIEMENT

Un groupe de radio bouton permet de sélectionner entre 3 choix possible :

- Carte bancaire « enregistrée » dans son espace personnel. Lors de la validation de la commande, vérifie dans le compte utilisateur si une carte est enregistré, sinon un message d'erreur s'affiche indiquant qu'aucune carte n'est enregistré.
- Paiement par carte bancaire. L'utilisateur saisit le Numéro de Carte, la Date de validité et le Cryptogramme. L'utilisateur peut mémoriser sa carte pour une future commande. Si une carte est déjà enregistrée dans son compte personnel, elle est remplacée par la nouvelle carte.
- Paiement avec Paypal. L'utilisateur est dirigé sur le site Paypal pour procéder au paiement via la plateforme externe, puis redirigé sur le site internet.

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 18 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

Règles métiers

- Un seul choix de paiement est pris en compte
- La carte bancaire est enregistrée en base avec un système de cryptage (SALT ou autre). L'équipe définit le système de cryptage souhaité.
- Un contrôle est effectué sur la carte bancaire pour vérifier la cohérence de la saisie

3.5.3.2 SYNTHESE DU PANIER

Une vue synthétisant les articles commandés est affichée.

La vue comporte :

- L'image en miniature de l'article
- La quantité sélectionnée
- Le prix lié aux articles (prix unitaire * quantité)
- Le prix total de l'ensemble des articles

3.5.3.3 CONFIRMATION DE L'ADRESSE DE LIVRAISON

Une vue affiche la confirmation de l'adresse de livraison.

3.5.4 VALIDATION

La dernière étape du processus consiste à afficher si la commande a réussi ou échoué.

Dans le cas d'un succès, le site propose de télécharger une facture au format pdf.

Règles métiers

- En cas de succès, le panier est vidé
- Une facture est générée au format pdf et disponible par un lien à télécharger
- En cas d'erreur, le panier reste inchangé et l'utilisateur est informé du problème

3.5.5 FACTURE

Une facture est téléchargeable au format pdf lorsque la commande a réussi.

Maquette

 Nom Commande n° A54321 Livrée le : 19/09/2020	Facturé n° F67Y312 Généré le 21/09/2020															
Adresse de livraison Guillaume Leone 10 Avenue de la Défense 75001, Paris																
Vous avez passé une commande sur notre site marchand. Nous vous remercions de votre confiance.																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc; text-align: left;">Nom</th> <th style="background-color: #cccccc; text-align: left;">Quantité</th> <th style="background-color: #cccccc; text-align: left;">Prix</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Canapé</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">100 €</td> </tr> <tr> <td>Chaise</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">65 €</td> </tr> <tr> <td>Lampe</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">34 €</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Nom	Quantité	Prix	Canapé	1	100 €	Chaise	2	65 €	Lampe	1	34 €			
Nom	Quantité	Prix														
Canapé	1	100 €														
Chaise	2	65 €														
Lampe	1	34 €														
Total 199 €																

3.6 PIED DE PAGE DU SITE INTERNET

Le pied de page du site internet contient deux liens :

- Une page statique comportant les mentions légales d'un site marchand. La page s'affiche dans la section body du site
- Une page comportant un formulaire de contact

3.6.1 FORMULAIRE DE CONTACT

Le formulaire de contact permet à l'utilisateur d'envoyer un mail. Le formulaire de contact s'affiche dans la section body du site.

Les informations du formulaire sont :

- Le nom (caractère max 150)
- L'email adresse (caractère max 150) format xxx@xxx.xx

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

- Le sujet (caractère max 150)
- La description (caractère max 500)

Règles métiers

- Un contrôle sur le format de l'email est effectué lors de la validation
- Un système de captcha évolué est présent pour vérifier que la saisie est faite par un humain. L'équipe choisit le système qu'elle souhaite
- Lors de la validation :
 - o Si succès, un message de réussite s'affiche à l'utilisateur et les champs sont réinitialisés
 - o Si erreur, les erreurs s'affichent à l'écran, et les champs ne sont pas réinitialisés

Maquette

○ ○ ○	Site Professionnel		
	Nom	<input type="text"/>	Se connecter
Contact <hr/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%; margin-top: 10px;"></div>			
		cApTCha	Envoyer

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

4 DESCRIPTION ESPACE PERSONNEL

4.1 AUTHENTIFICATION

Le module d'authentification embarque un accès verrouillé par un login et mot de passe personnel.

Maquette

La maquette montre la page d'accès à l'espace personnel. En haut, on voit le logo de l'établissement, le champ "Nom", une barre de recherche, le bouton "Se connecter" et le lien "Panier". En dessous, une section "Authentification" contient un formulaire intitulé "Login". Ce formulaire comprend deux champs textes ("Username" et "Password"), une case à cocher "Remember me" avec une icône de coche, et un bouton "Sign in". En bas, il y a deux boutons bleus : "Sign in with facebook" avec une icône de Facebook, et "Sign in with Google" avec une icône de Google.

Règles métiers

- L'utilisateur saisit son email et son mot de passe (champ texte – limite de caractère 50)
- Le mot de passe est masqué par des astérisques (*)
- Une case à cocher est proposé pour se rappeler de l'utilisateur en cas de fermeture / réouverture du navigateur
- Lors de la validation du formulaire d'authentification, l'utilisateur est renvoyé sur la page d'accueil et l'en-tête affiche le nom de l'utilisateur

4.1.1 INSCRIPTION

L'utilisateur peut s'inscrire sur le site par l'intermédiaire d'un formulaire d'inscription, ou automatiquement via Facebook ou Google.

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 22 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

4.1.1.1 FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Inscription à l'aide d'un formulaire avec des informations contenant un bloc de données

Formulaire d'inscription
Email
Mot de passe
Confirmation du mot de passe

Règles métiers

- Un contrôle de l'email est effectué. Il possède le format suivant « xxx@xxx.xx »
- Un contrôle sur le mot de passe est effectué. Il peut posséder uniquement des lettres de l'alphabet [a-z] et des chiffres [0-9]
- Le mot de passe doit comporter au minimum 6 caractères, dont 1 chiffre et 1 majuscule
- Les champs mot de passe et la confirmation du mot de passe sont identiques
- Lors de la validation de l'enregistrement, un contrôle est effectué avant d'envoyer une requête au serveur. Les erreurs de saisies sont renseignées à l'utilisateur sur le formulaire
- Si la validation est OK, l'utilisateur est renvoyé à la page d'accueil, et le nom de l'utilisateur s'affiche dans l'entête

4.1.1.2 INSCRIPTION PAR FACEBOOK OU GMAIL

En plus du formulaire classique, il doit être proposé à l'utilisateur de pouvoir s'enregistrer via Facebook ou Gmail. L'équipe choisit la méthode d'enregistrement souhaitée.

Règles métiers

- L'inscription et l'identification se font directement par l'intermédiaire des boutons d'identification (« sign in ») sur la page d'authentification



4.1.2 MOT DE PASSE OUBLIE

Un lien permettant de réinitialiser son mot de passe utilisateur est disponible.

Lors d'un clique sur le lien, l'utilisateur est renvoyé vers un formulaire lui demandant de saisir son e-mail. Une fois la validation de la saisie, l'utilisateur reçoit un e-mail contenant un lien permettant de réinitialiser son mot de passe.

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 23 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

Règles métiers

- L'e-mail saisi par l'utilisateur est contrôlé pour être un e-mail au format valide

4.2 ESPACE PERSONNEL

Sur l'espace personnalisé et donc après authentification, l'utilisateur aura accès à des fonctionnalités supplémentaires.

L'espace personnel contient :

- Mes commandes : Liste des commandes historiques et en cours
- Mes informations : Informations personnelles de l'utilisateur
- Mot de passe : Modification du mot de passe
- Mes cartes de paiement : Liste des cartes de paiements
- Se déconnecter : Mettre fin à la session en cours

Règles métiers

- Le fil d'Ariane est actualisé en fonction d'où se situe l'utilisateur au sein de son compte personnel

4.2.1 MES COMMANDES

Affiche la liste des commandes effectuées par l'utilisateur.

Une description rapide de la commande est disponible :

- Numéro de la commande
- Date de livraison / En cours de livraison
- Prix total
- Lien vers « Voir en détails »

Règles métiers

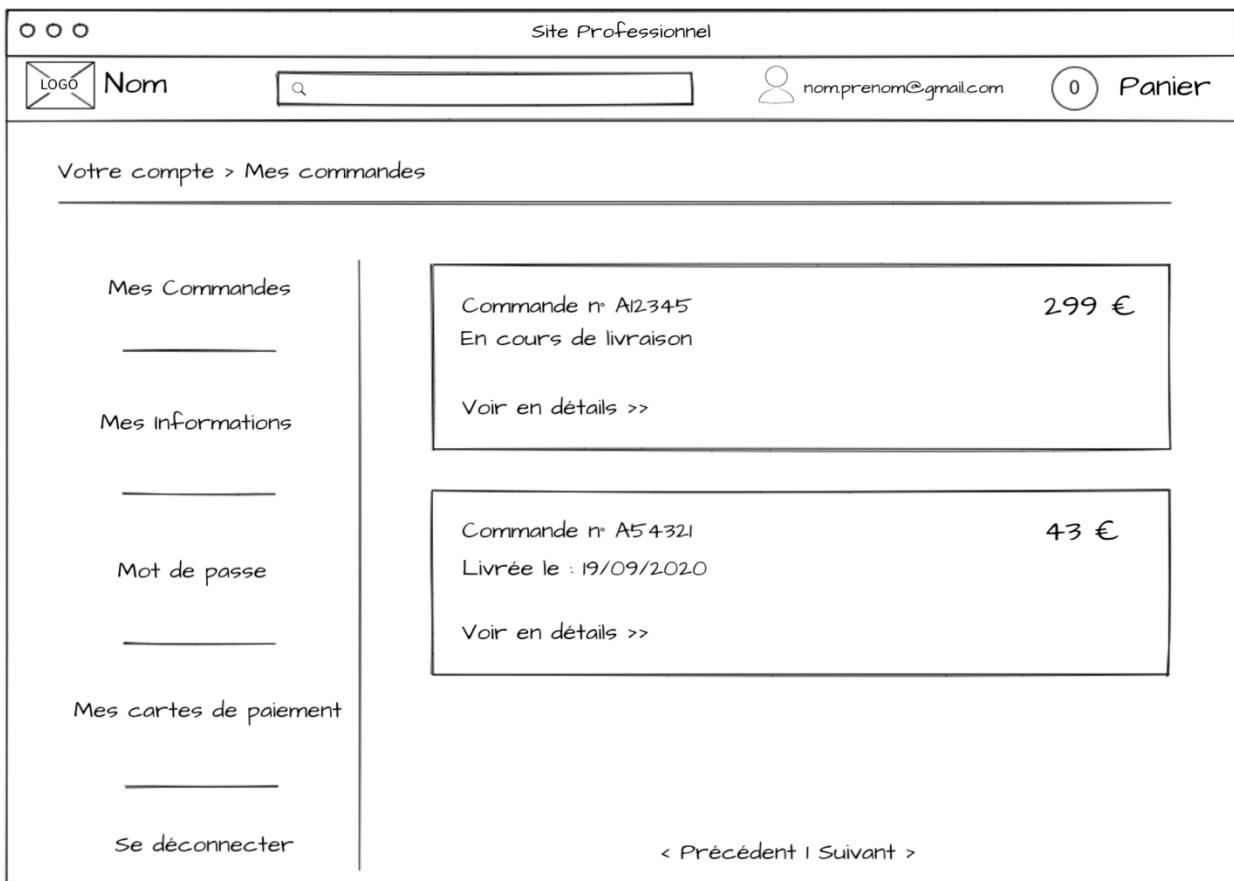
- Page par défaut lorsque l'utilisateur arrive sur son espace personnel
- Liste les commandes en cours
- Historique - Liste des commandes effectués
- Affiche les 5 dernières commandes

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

- Une barre de pagination est disponible (cf. [Règles 3.3.1 « Barre de recherche »](#))

Maquette



The wireframe illustrates a user interface for a professional website. At the top, there is a header with three dots, a logo placeholder, a search bar, a user profile icon with the email 'nomprenom@gmail.com', and a shopping cart icon labeled 'Panier' with a value of '0'. Below the header, the page title is 'Site Professionnel'. The main content area shows a navigation path 'Votre compte > Mes commandes'. On the left, there are several menu items: 'Mes Commandes', 'Mes informations', 'Mot de passe', 'Mes cartes de paiement', and 'Se déconnecter'. To the right, two command details are listed in boxes:

Commande n° A12345	299 €
En cours de livraison	
Voir en détails >>	

Commande n° A54321	43 €
Livrée le : 19/09/2020	
Voir en détails >>	

At the bottom right, there are navigation links '< Précédent | Suivant >'.

4.2.1.1 DÉTAIL D'UNE COMMANDE

Lorsque l'utilisateur clique sur « Voir en détails », la commande affiche le détail des articles commandés.

La page contient les informations suivantes :

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 25 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

- Numéro de la commande
- Date de livraison / En cours de livraison
- Prix total
- Adresse de livraison
- Carte de paiement utilisée
- Détails de la commande :
 - o Image de l'article
 - o Nom de l'article
 - o Quantité commandée
 - o Prix (* quantité)

Règles métiers

- Détail de la commande sélectionné
- Le fil d'Ariane est actualisé avec le numéro de commande sélectionnée
- Un lien permettant de télécharger la facture au format pdf est disponible

Maquette

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

OOO
Site Professionnel

 Nom

 nomprenom@gmail.com
 Panier (0)

Votre compte > Mes commandes > Commande n° A12345

Mes Commandes

Mes Informations

Mot de passe

Mes cartes de paiement

Se déconnecter

Commande n° A12345 299 €

En cours de livraison

Adresse de livraison
Guillaume Leone
10 Avenue de la Défense
75001, Paris

Détails de votre commande		Télécharger la facture	
Image	Nom	Quantité	Prix
	Canapé	1	100 €
	Chaise	2	65 €
	Lampe	1	34 €

Copyright © 2020

[Mentions légales](#) | [Contact](#)

4.2.2 MES INFORMATIONS

La page permet d'afficher les informations personnelles de l'utilisateur et de modifier les informations.

La page contient les éléments suivants :

- L'adresse email (champ texte – limite de caractère 50)
- La civilité M – Mme
- Le nom (champ texte – limite de caractère 50)
- Le prénom (champ texte – limite de caractère 50)
- L'adresse postale

Règles métiers

- Affiche les informations de l'utilisateur

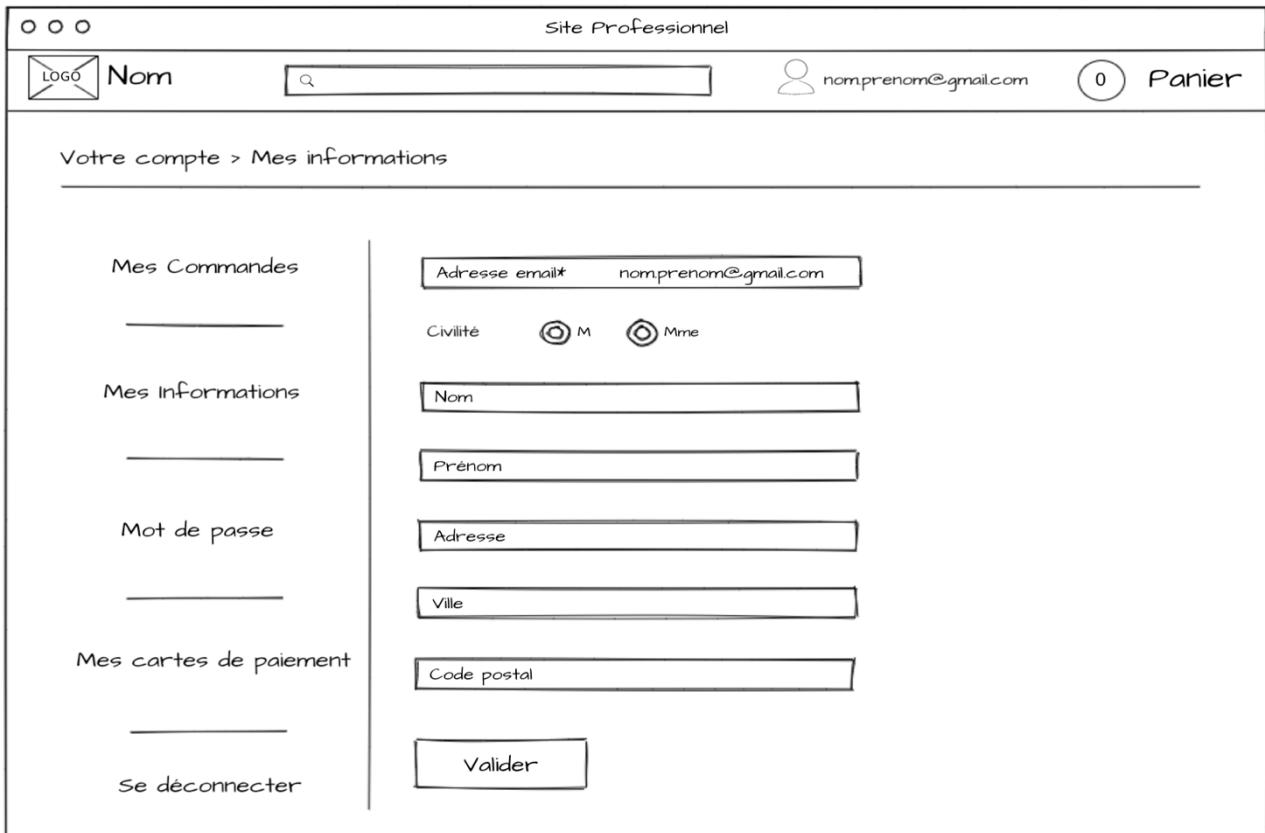
Cahier des charges**SITE INTERNET E-COMMERCE**

- Les champs sont pré-remplis avec les informations déjà disponibles pour l'utilisateur
- L'email est obligatoire. Les autres champs sont facultatifs
- Lors de la validation sur le bouton « Valider » :
 - o Un contrôle de l'email est effectué lors. Il possède le format suivant « xxx@xxx.xx »
 - o Les champs Nom et prénom contiennent uniquement des caractères de l'alphabet [a-z]
 - o Le code postal contient uniquement des chiffres [0-9]
- Lors de la validation de l'enregistrement, un contrôle est effectué avant d'envoyer une requête au serveur. Les erreurs de saisies sont renseignées à l'utilisateur sur le formulaire
- Le fil d'Ariane est actualisé « Mes informations »

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



The wireframe shows a header with the SUP DE VINCI logo, 'Site Professionnel', a search bar, and a user profile with the email 'nom.prenom@gmail.com'. A shopping cart icon indicates 0 items. The main content area is titled 'Votre compte > Mes informations'. On the left, there's a sidebar with links: 'Mes Commandes', 'Mes Informations', 'Mot de passe', 'Mes cartes de paiement', and 'Se déconnecter'. The right side contains several input fields: 'Adresse email*' with the value 'nom.prenom@gmail.com', 'Civilité' with radio buttons for 'M' and 'Mme', 'Nom', 'Prénom', 'Adresse', 'Ville', 'Code postal', and a 'Valider' button.

4.2.3 MOT DE PASSE

La page permet de modifier le mot de passe.

Règles métiers

- Les mots de passe sont masqués par des astérisques (*)
- Chaque champ est obligatoire
- L'ancien mot de passe correspond au mot de passe actuel
- Les champs « Nouveau mot de passe » et la « Confirmation du mot de passe » sont identiques
- Le mot de passe doit comporter au minimum 6 caractères, dont 1 chiffre et 1 majuscule
- Le fil d'Ariane est actualisé « Mot de passe »

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



The wireframe shows a top navigation bar with three dots, the text "Site Professionnel", a logo placeholder, a search bar, a user icon with the email "nomprenom@gmail.com", a shopping cart icon showing "0", and a "Panier" button.

The main content area has a breadcrumb "Votre compte > Mot de passe". On the left, there's a sidebar with links: "Mes Commandes", "Mes Informations", "Mot de passe", and "Mes cartes de paiement".

The right side contains four input fields: "Ancien mot de passe", "Nouveau mot de passe", "Confirmation du mot de passe", and a "Valider" button.

At the bottom left, there's a link "Se déconnecter".

4.2.4 MES CARTES DE PAIEMENT

La page permet d'enregistrer une carte de paiement qui sera disponible lors d'une commande par l'utilisateur.

Règles métiers

- La carte bancaire est enregistrée en base avec un système de cryptage (SALT ou autre). L'équipe définit le système de cryptage souhaité.
- Un contrôle est effectué sur la carte bancaire pour vérifier la cohérence de la saisie

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette

The wireframe illustrates a professional e-commerce website layout:

- Header:** Features the Sup de Vinci logo, a search bar, and a user account section showing "nom.prenom@gmail.com".
- Navigation:** Includes a "Panier" (Cart) icon with a "0" notification.
- Page Content:** Shows the path "Votre compte > Mes cartes de paiement".
- Left Sidebar:** Contains links for "Mes Commandes", "Mes Informations", "Mot de passe", "Mes cartes de paiement", and "Se déconnecter".
- Right Content Area:** Displays fields for entering payment card information: "Nom de la carte", "Numéro de la carte", "Date de validité", "Cryptogramme", and a "Valider" button. It also includes VISA and MasterCard logos.

4.2.5 SE DECONNECTER

Lorsque l'utilisateur clique sur le lien « Se déconnecter », la session est expirée et il est renvoyé automatiquement sur la page d'accueil.

Règles métiers

- Expire la session en cours de l'utilisateur
- Le lien « Se connecter » est affiché dans le header
- Le nom de l'utilisateur n'est plus affiché dans le header
- L'utilisateur est redirigé sur la page d'accueil avec la liste des articles populaires

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

5 DESCRIPTION ESPACE ADMINISTRATION

L'ensemble des entités du site internet est administrable dans le panneau d'administration.

Si l'utilisateur possède un profil de type « Administration », un lien supplémentaire est disponible dans son compte personnel.

Maquette



5.1 CRUD

Chaque entité est associée à une vue permettant de la configurer entièrement.

Une vue permet la lecture – l'édition – la suppression – la mise à jour de l'élément (CRUD – Create Read Update Delete). Toutes les pages sont basées sur ces mêmes fonctionnalités.

Règles métiers

- Création – Create :
 - Un formulaire est présent pour créer une nouvelle entité
 - Si le formulaire est vide, on considère que nous sommes dans un état de création

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 32 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

- Lecture - Read :
 - o Un tableau liste l'ensemble des éléments
 - o Un système de pagination est disponible
 - o 10 éléments sont affichés par page
 - o Les colonnes du tableau sont triable par ordre croissant et décroissant
- Mis à jour – Update :
 - o Lorsque l'on sélectionne un élément dans le tableau ces informations s'affichent dans le formulaire
 - o Le formulaire est dans un état de mis à jour, et les données sont modifiés lors de la validation
- Suppression – Delete :
 - o Chaque ligne du tableau possède un lien pour supprimer l'entité
- Lors de la validation :
 - o Si succès, les champs sont réinitialisés
 - o Si erreur, les erreurs de saisies sont affichées dans le formulaire, les champs ne sont pas réinitialisés
 - o La liste est actualisée

5.2 UTILISATEURS

Le formulaire contient :

- Un champ « email »
- Un champ « mot de passe »
- Une case à cocher « administrateur »

Règles métiers

- Formulaire de type CRUD
- Création avec un email et mot de passe. Même règle que les formulaires précédents
- Un id utilisateur est généré automatiquement
- Une case à cocher définit si l'utilisateur est un administrateur
- Fil Ariane mis à jour

Cahier des charges**SITE INTERNET E-COMMERCE****Maquette**

Site Professionnel

LOGO Nom nomprenom@gmail.com Panier (0)

Votre compte > Administration > Utilisateurs

Utilisateurs	<input type="text" value="Adresse email"/>
Articles	<input type="text" value="Mot de passe"/>
Commandes	<input checked="" type="checkbox" value="Administrateur"/> <input type="button" value="Valider"/>

Liste des utilisateurs

Id ▼	Email ▲	Administrateur ▲	
1	nomprenom@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>	Supprimer
2	unutilisateur@gmail.com	<input type="checkbox"/>	Supprimer

« 1 2 3 4 5 »

5.3 ARTICLES

Le formulaire contient :

- Un champ « Nom » (max 150 caractères)
- Un champ « Description » (max 300 caractères)
- Une liste déroulante « Catégorie »
- Une liste déroulante « Stock »
- Un champ pour le « prix » (uniquement des chiffres – 6 max)

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

- Une liste déroulante « Couleur »
- Un champ pour uploader des images (format JPEG – JPG – PNG < à 1 Mo)

Règles métiers

- Formulaire de type CRUD
- Lors de l'envoie d'une image, elle s'affiche en miniature. Une case à cocher permet de la supprimer. 4 images maximum par article

Maquette

The wireframe illustrates the user interface for managing articles in a professional site. It features a header with a logo, search bar, user info, and a shopping cart icon. The main navigation shows 'Votre compte > Administration > Articles'. On the left, there are three vertical tabs: 'Utilisateurs', 'Articles' (selected), and 'Commandes'. The 'Articles' tab panel contains fields for 'Nom', 'Description', 'Catégorie', 'Stock', 'Prix', 'Couleur', and an 'Uploader une image' button. Below these are two thumbnail images with red 'X' marks. A 'Valider' button is at the bottom. A 'Liste des articles' section shows a table with columns for 'Id' (with a downward arrow) and 'Articles' (with an upward arrow). The footer contains a copyright notice.

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

5.4 COMMANDES

La page permet de liste les commandes effectués et de télécharger la facture associée.

Maquette

OOO	Site Professionnel														
	Nom	<input type="text"/>	nom.prenom@gmail.com												
			0 Panier												
Votre compte > Administration > Commandes															
Utilisateurs _____ Articles _____ Commandes	Liste des commandes <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #ccc;">id</th> <th style="background-color: #ccc;">prix</th> <th style="background-color: #ccc;">facture</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A12345</td> <td>159 €</td> <td>telecharger</td> <td>Supprimer</td> </tr> <tr> <td>A54321</td> <td>23 €</td> <td>telecharger</td> <td>Supprimer</td> </tr> </tbody> </table>			id	prix	facture		A12345	159 €	telecharger	Supprimer	A54321	23 €	telecharger	Supprimer
id	prix	facture													
A12345	159 €	telecharger	Supprimer												
A54321	23 €	telecharger	Supprimer												

6 APPLICATION MOBILE

Le site e-commerce est consultable via un mobile.

L'équipe développe une application disponible sous iOS ou Android.

L'ensemble des fonctionnalités présente dans la version web est disponible pour l'application, hormis la partie Back-Office. Toutes les règles métiers citées précédemment s'applique à la version mobile.

6.1 STRUCTURE DE L'APPLICATION MOBILE

L'application mobile possède un header avec le logo, un body qui s'adapte en fonction du contenu, et une barre de navigation.

6.1.1 BARRE DE NAVIGATION

La barre de navigation se compose des boutons suivants :

- Accueil : Affiche la vue principale
- Recherche : Permet d'effectuer une recherche dans le catalogue
- Favoris : Ajoute un article à ses éléments préférés

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 36 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

- Panier : Ajoute un article à son panier virtuel
- Profil : Permet d'accéder à son compte personnel

Règles métiers

- Lors de la sélection d'un élément du menu, le bouton change de couleur permettant à l'utilisateur de connaître où il se situe

6.1.2 PAGE D'ACCUEIL

On retrouve sur la page d'accueil la liste des articles populaires.

L'affiche « classique » des articles est une liste de 2 éléments par ligne sur un total de 8 éléments les mieux notés par les utilisateurs. La vue est homogène pour l'ensemble de l'application.

En plus de la version web, un bouton favori est disponible sur l'article pour l'ajouter à sa liste de favoris

6.1.3 DESCRIPTION D'UN ARTICLE

Lorsque l'utilisateur sélectionne un article, une vue détaillante s'affiche.

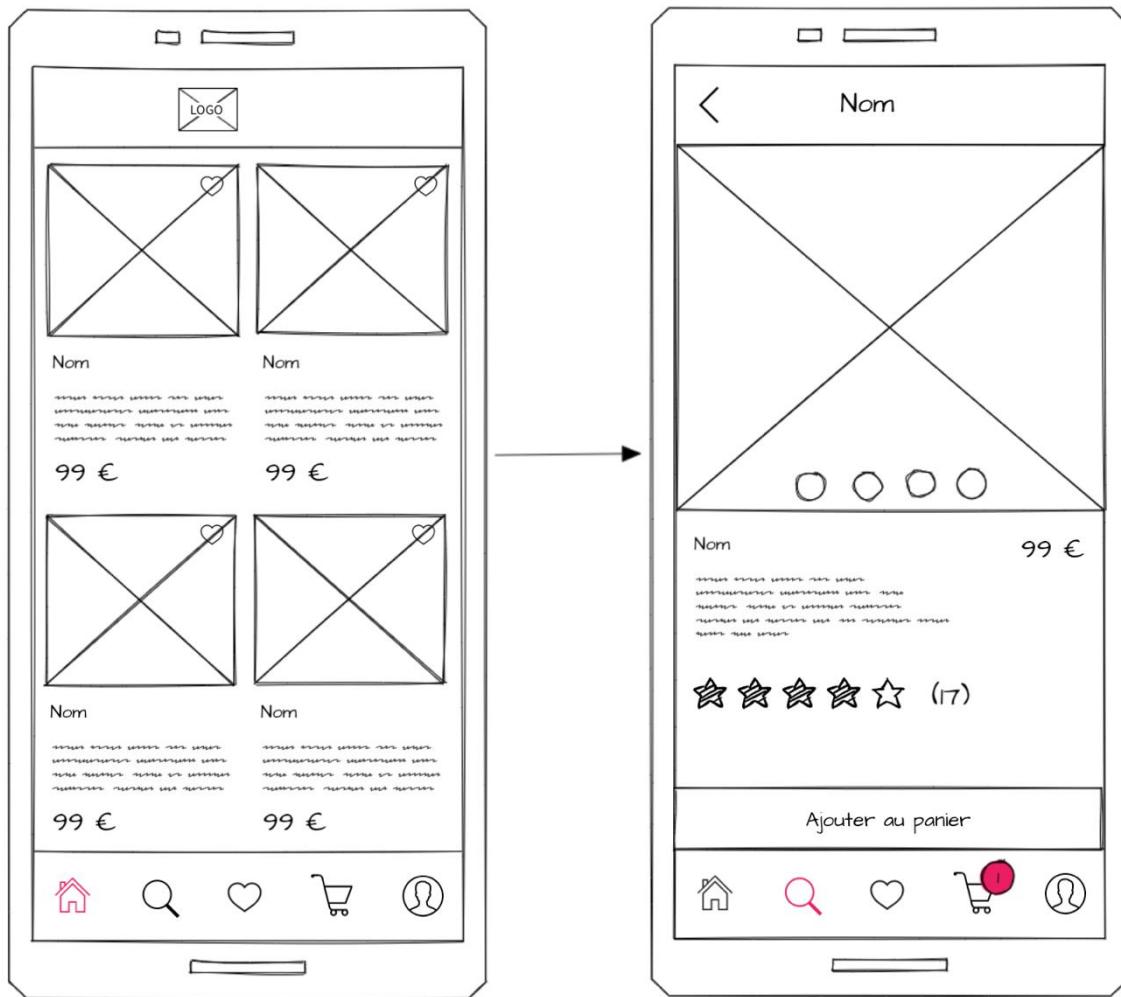
La vue comporte :

- Un slider pour faire défiler les images de l'article
- Le nom, description, prix comme pour la version web
- Une barre de notation. L'utilisateur doit être authentifié et ne peut voter qu'une fois par article.
- Un bouton Ajouter au panier est disponible
- Lors de l'ajout au panier, une pastille rouge s'affiche dans la barre de navigation avec le nombre d'élément présent dans le panier. Aucune pastille si aucun élément.

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



6.2 RECHERCHE

Une vue pour effectuer une recherche est disponible pour l'utilisateur.

La vue affiche une barre de recherche et une liste de type d'article déjà définie pour faciliter la recherche.

Lors de la validation de la recherche, les éléments sont affichés. Un bouton filtre est disponible pour filtrer et trier les éléments de la recherche.

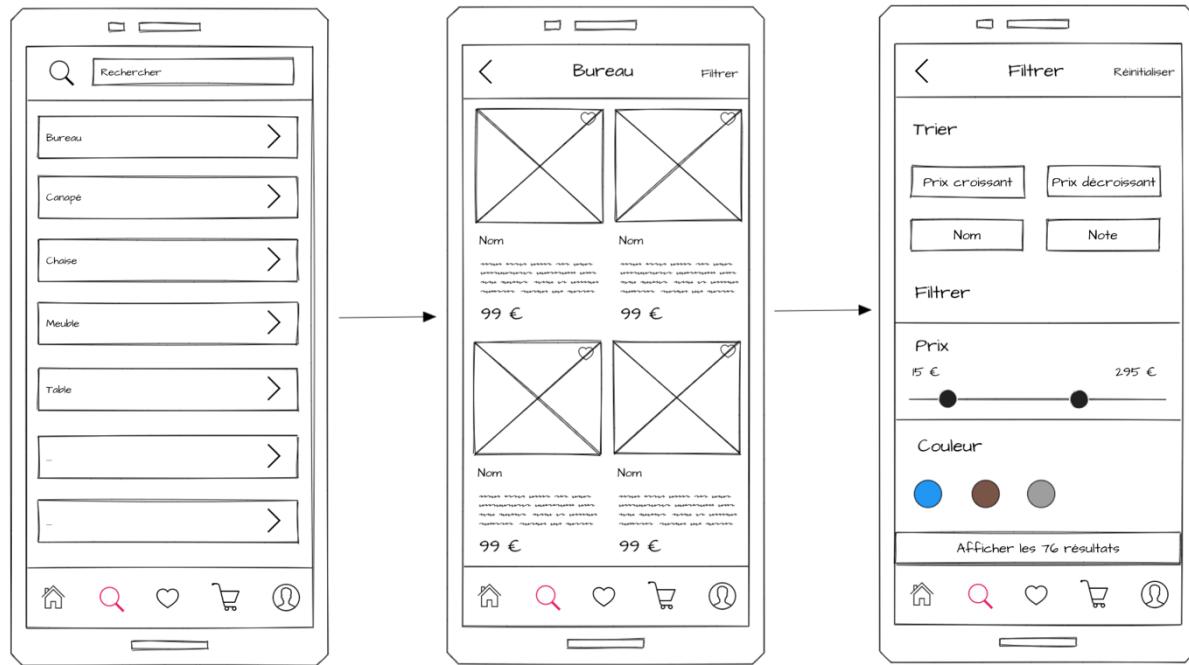
Règles métiers

- Le titre de la recherche s'affiche dans le header de la vue
- Le bouton Filtrer s'affiche dans le header de la vue
- Dans la vue du Filtre, un bouton permet d'afficher le nouveau résultat

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Maquette



6.3 FAVORIS

Une vue permet de garder en mémoire une liste de favoris pour de futur achat.

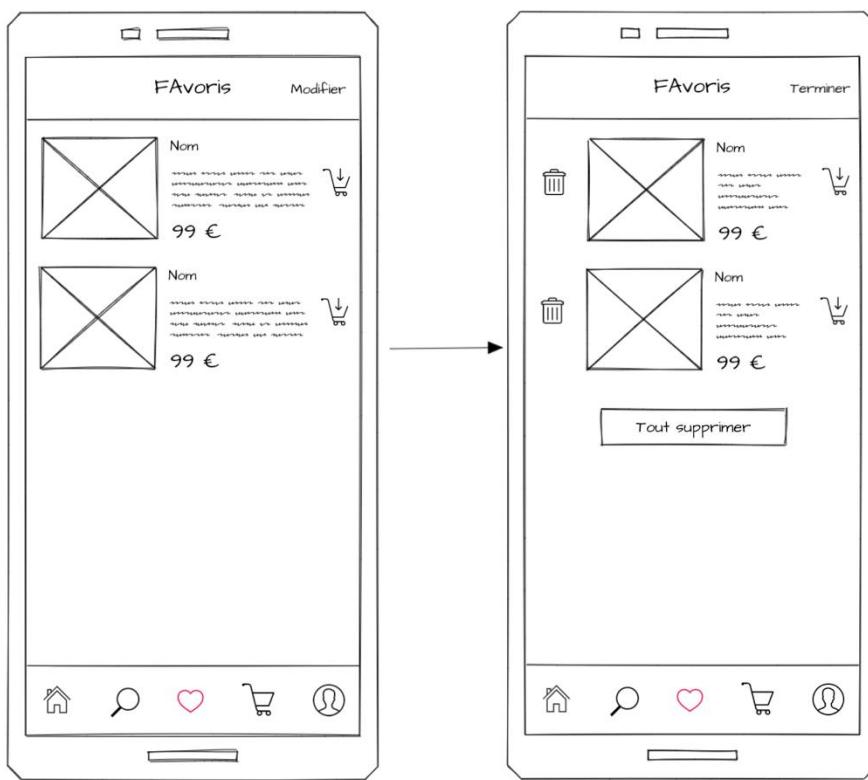
Règles métiers

- Le nom de la vue s'affiche en titre dans le Header
- Un bouton Modifier est disponible permettant de supprimer un élément de la liste ou l'ensemble des éléments
- Un bouton permet d'ajouter l'élément à son panier virtuel

Maquette

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE



6.4 PANIER VIRTUEL

Le panier virtuel permet de lister les articles pour effectuer un achat.

Le processus est identique que sur la partie web

6.4.1 LISTE DES ARTICLES

La première vue affiche une synthèse des articles disponibles dans le panier, avec la quantité et le prix lié à l'article (quantité * prix unitaire).

Le prix total est affiché avec un bouton de validation.

Règles métiers

- Le nom de la vue s'affiche en titre dans le Header
- Un bouton Modifier est disponible permettant de supprimer un élément de la liste
- Lors de la validation vérifie si l'utilisateur est authentifié et passe à l'étape 2, sinon renvoie au module d'authentification

6.4.2 ADRESSE DE LIVRAISON

La deuxième vue affiche l'adresse de livraison, permet de modifier l'adresse ou d'en ajouter une.

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

6.4.3 PAIEMENT

La troisième étape définit le mode paiement. Le paiement par carte bancaire est disponible.

Deux choix sont possible :

- Sélectionner la carte bancaire est enregistrée dans son profil
- Saisir les informations d'une carte bancaire

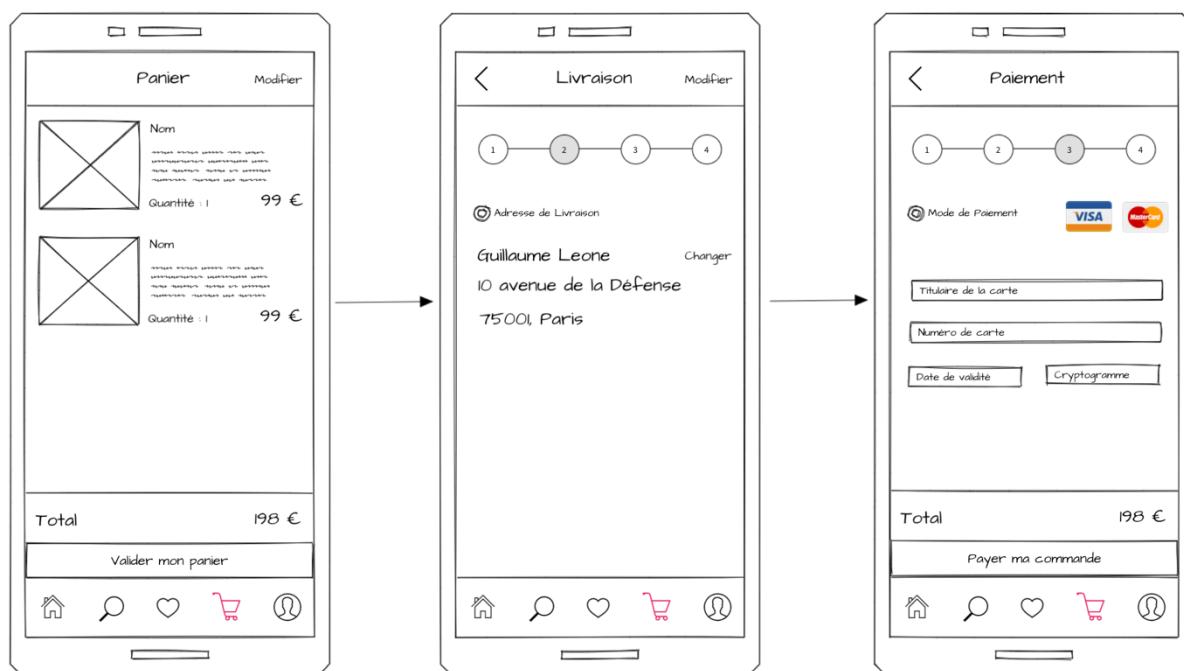
Règles métiers

- Le montant total est affiché
- Un bouton Payer ma commande est disponible déclenchant le paiement

6.4.4 VALIDATION

La dernière affiche le résultat de la commande (succès ou échec). Dans le cas d'un succès, une facture au format pdf est disponible.

Maquette



6.5 AUTHENTIFICATION

Comme sur la partie web, l'utilisateur a la possibilité de s'authentifier via un formulaire ou par l'intermédiaire d'un module externe (au choix Facebook ou Gmail).

Un lien pour réinitialiser son mot de passe est disponible. L'utilisateur reçoit un lien permettant de saisir un nouveau mot de passe.

Cahier des charges

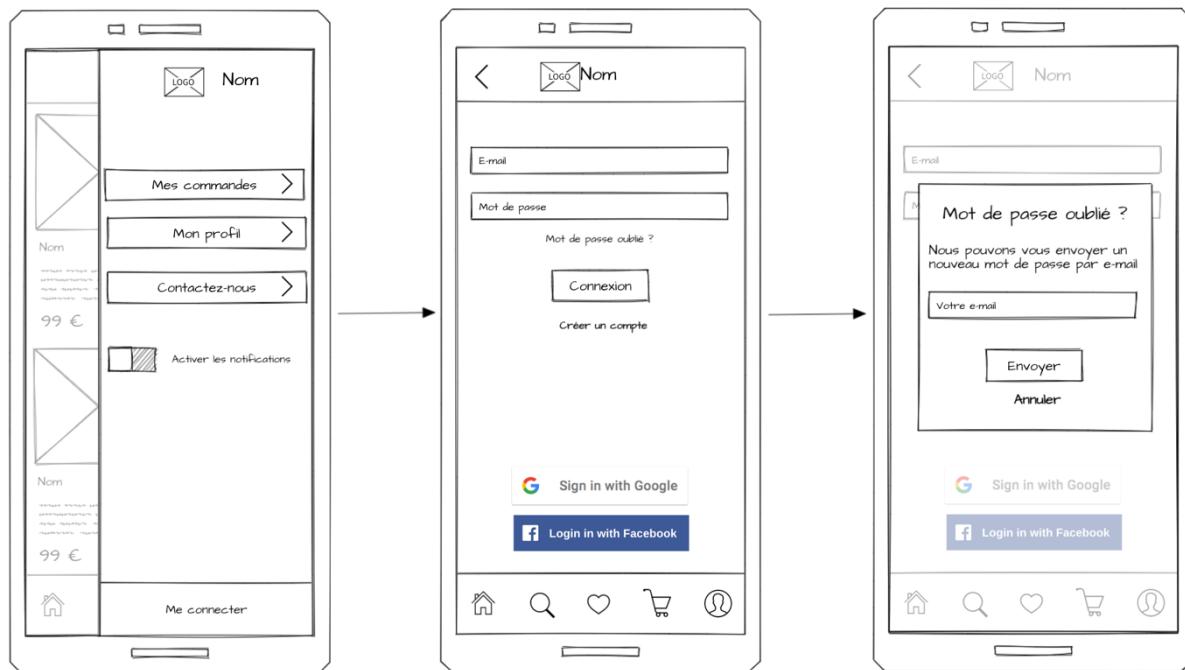
SITE INTERNET E-COMMERCE

Un lien pour créer un compte utilisateur est disponible.

Lorsque l'utilisateur est authentifié, il a accès 4 fonctionnalités :

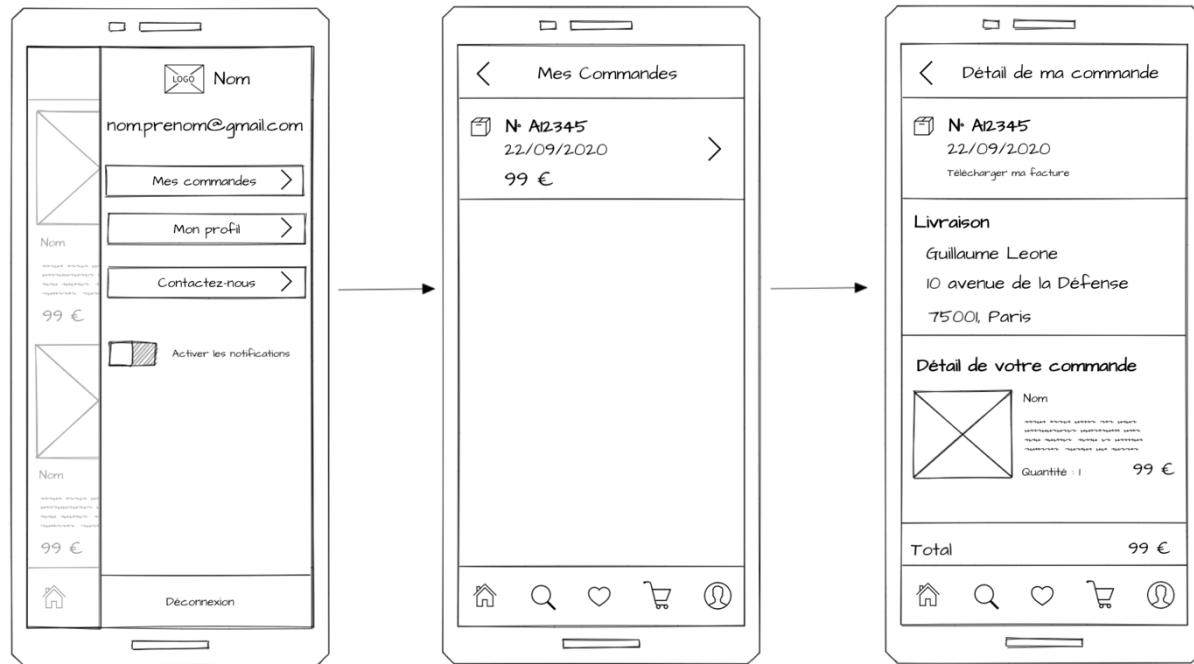
- L'historique de ces commandes
- Ces informations utilisateurs
- Un formulaire de contact
- Activer les notifications

Maquette



6.6 HISTORIQUE DES COMMANDES

Maquette

Cahier des charges**SITE INTERNET E-COMMERCE****7 ANALYTIQUES**

L'équipe met à disposition des outils d'analyse du comportement de l'utilisateur. Ce module se charge d'analyser les évènements (log), de transformer / formatter l'évènements et le stock dans un moteur de recherche afin d'extraire des métriques disponibles via un dashboard.

ELK est l'acronyme des trois produits phares de la société Elastic.

- Elasticsearch servira de support de stockage. Il est reconnu pour sa capacité à ingérer des volumes de données conséquents.
- Logstash peut être vue comme un routeur de messages. Elle s'occupera de récupérer les logs, de les normaliser pour ensuite les déverser dans Elasticsearch.
- Kibana permet de visualiser les logs collectés, de créer des visualisations pour ensuite les agréger dans des dashboards.

7.1 METRIQUES BUSINESS▶ **Visiteur unique**

Nombre de visites unique du site internet en ligne.

▶ **Total de commandes**

Nombre total de commandes passées

▶ **Valeur moyenne des commandes**

Valeur totale de toutes les commandes divisées par le nombre total de commandes.

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 43 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

► **Taux de conversion**

Pourcentage de visites ayant abouti à des commandes, sur le nombre total de visites.

7.2 METRIQUES APPLICATIVES

► **Visiteur by OS**

Nombre de visites unique passant par le site internet, mobile iOS, Android.

► **Erreur 4xx, 5xx**

Nombre d'erreurs serveurs de type 4xx et 5xx

► **Appel Webservices**

3 webservices les plus utilisées

7.3 METRIQUES TECHNIQUES

► **CPU Serveur**

► **Heap mémoire**

► **Espace disque**

8 INDUSTRIALISATION

Dans une démarche d'une culture DevOps et de rapprocher le monde du développement avec celui des Opérationnels, les objectifs de la partie industrialisation sont :

- Automatiser l'exécution des jeux de tests sur un environnement dédié permettant d'avoir à chaque instant une version de l'application stable au sein de l'équipe
- Fluidifier, standardiser et automatiser les déploiements sur un serveur de production ou de recette
- D'automatiser la configuration des environnements des serveurs

L'équipe met en place :

- Un SCM (Source Control Management) : pour la gestion de contrôle de sources qui permet de rassembler le code source, branches et versions (ex : Git)
- La PIC (Plateforme d'intégration continue) : qui va interfaire le SCM et exécuter une série de tests, vérifier les conventions de code, et générer des rapports. (ex : Jenkins ou Gitlab)

 SUP DE VINCI > INGÉNIERIE DES SYSTÈMES D'INFORMATION	Site PRO	Version : 1.1	Page : 44 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

- La Plate-forme de livraison : qui peut être intégrée à la PIC, elle permet de contrôler et déployer une version à livrer
- Un logiciel permettant de mesurer la qualité du code source en continu (ex : SonarQube)
- Un moyen de communication entre les membres de l'équipe, d'une part pour leur communication, d'autre part pour recevoir les notifications des événements liés à l'industrialisation
- Un outil permettant de configurer, installer un serveur automatiquement (ex : Docker, Ansible)

8.1 INTEGRATION CONTINUE

La mise en place d'une plate-forme d'intégration continue (PIC) est indispensable à la mise en oeuvre d'une démarche de « Continuous Delivry ». La PIC permettant alors d'assurer la qualité logicielle en continu.

En effet, une PIC permet de s'assurer qu'à chaque itération de création de valeur logicielle, un ensemble socle de tests, qui peut être de différentes natures, est effectué.

Les résultats des tests de la PIC pouvant alors déclencher ou non le déploiement sur un environnement de production.

Le sujet de l'intégration continue est très bien couvert par des solutions open source comme Jenkins ou Gitlab, avec Git ou SVN pour la gestion des sources.

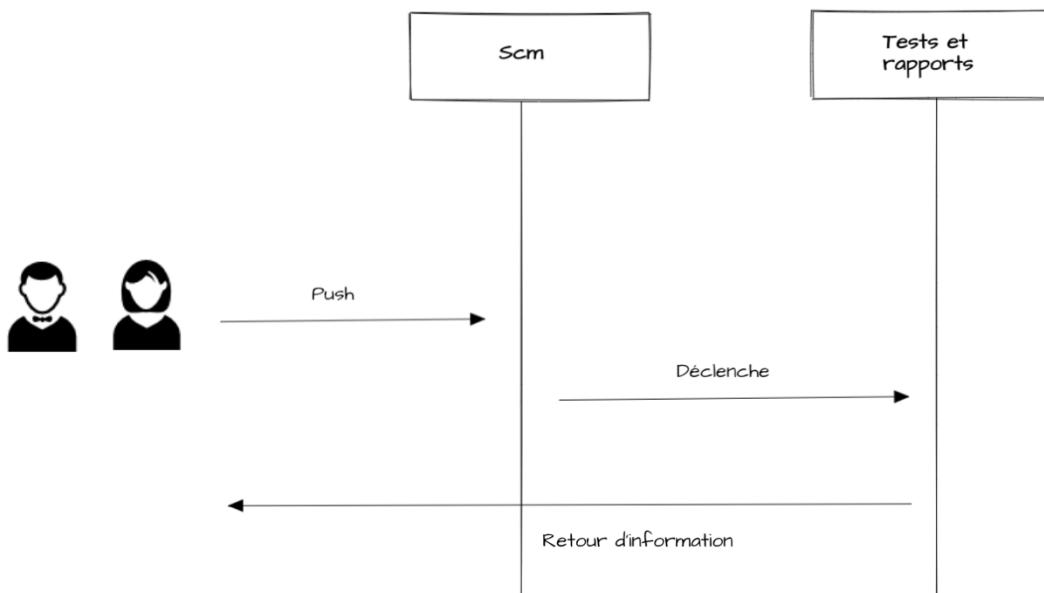
Règles métiers

- L'outil est installé sur un serveur. Il est hébergé sur un service cloud, serveur de l'école,... (autre qu'un ordinateur d'un membre de l'équipe)
- Lorsqu'un développeur push un commit sur le repository central de l'équipe, l'ensemble des tests sont exécutés pour vérifier qu'aucune régression est présente
- Un contrôle sur les règles standards est exécuté et un rapport est généré et disponible
- Si la construction de la version échoue, les membre de l'équipe sont informés (au choix mail, notification, sur un channel Slack d'équipe,...)

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Workflow



8.2 DEPLOIEMENT CONTINUE

La démarche DevOps se base sur le fait que le développement logiciel et son aspect production sont fortement imbriqués, et qu'ils doivent par conséquent être gérés ensemble dès le début de projet.

L'objectif est de réduire le Time To Market, de standardiser les règles de déploiement, et de minimiser les régressions aux utilisateurs en proposant des versions régulièrement. Dans ce contexte, on souhaite éviter des mises en production traditionnelle, nécessitant une intervention manuelle.

L'équipe utilise un système de livraison continue permettant de déployer la dernière version stable sur le serveur de livraison.

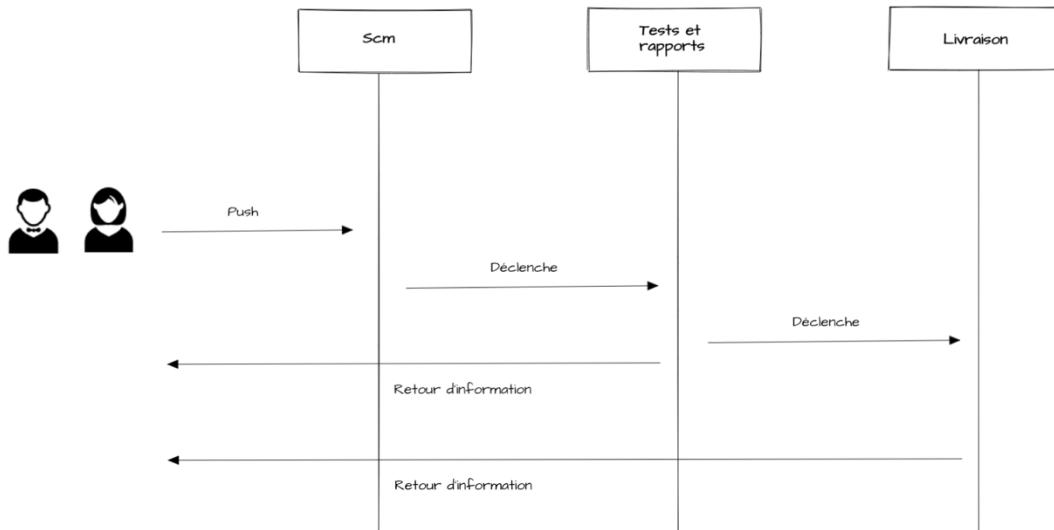
Règles métiers

- Lorsque la PIC est en succès, le déploiement sur le serveur de production est déclenché permettant de déployer la nouvelle version applicative
- Si le déploiement de la version échoue, les membres de l'équipe sont informés (au choix mail, notification, sur un channel Slack d'équipe,...)

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE

Workflow



8.3 MESURE DE QUALITÉ

Un logiciel libre permettant de mesurer la qualité du code source en continu.

Les objectifs sont :

- Augmenter la qualité du code
- Réduire le risque de bug
- Augmenter la performance de l'application

Le Reporting devra au minimum comporter les informations suivantes :

- Identification des duplications de code
- Mesure du niveau de documentation
- Respect des règles de programmation
- Détection des bugs potentiels
- Évaluation de la couverture de code par les tests unitaires

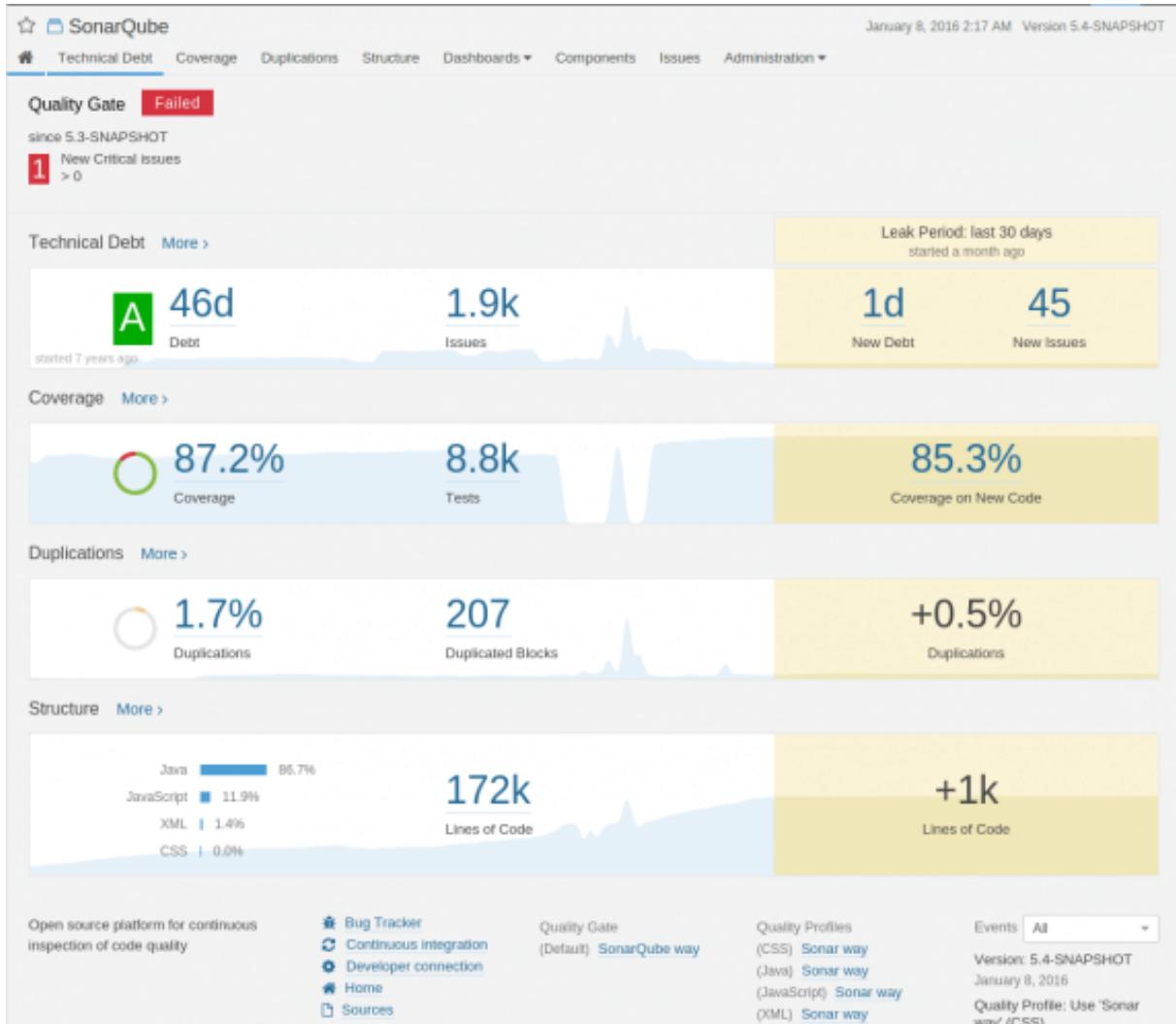
Règles métiers

- L'outil est installé sur un serveur permettant de consulter les rapports et métriques

Maquette

Cahier des charges

SITE INTERNET E-COMMERCE



8.4 CONFIGURATION DES SERVEURS

Le Continuous Delivery suppose la création d'environnements « iso » à partir du développement jusqu'à la production, et aussi au sens inverse, en intégrant les contraintes actualisées de la production jusqu'au développement. Pour cela, les outils open source fleurissent et se complètent : Docker, Jenkins, Ansible, Puppet, Chef, ...

Historiquement, ce sont les machines virtuelles qui ont véritablement donné un nouveau souffle aux développeurs. Car ces dernières proposent de faire fonctionner une machine proche, voire identique, à la machine de production.

L'équipe choisit la technologie qu'elle souhaite pour automatiser et simplifier ces environnements de productions.

Quelques outils open source pour la configuration des serveurs et la gestion de déploiement.

- Ansible est un outil de déploiement/configuration à distance

	Site PRO	Version : 1.1	Page : 48 / 48	
Cahier des charges				
SITE INTERNET E-COMMERCE				

- Puppet lui aussi permet de gérer des configurations et de déployer des solutions sur différents environnements
- Docker permet la création de conteneurs simple et léger permettant de démarrer les services, tester différentes versions de framework,...

Règles métiers

- Un outil est disponible permettant de créer automatiquement l'ensemble des environnements liés à l'industrialisation (PIC, outil mesure de qualité, production,...)