

Présentation du projet

Titre du Project : Application de mini-commercer entre étudiants et ou résidents de Bini-Dang (Marché noir ou business)

Objectif du Project : Développer une application web pour faciliter les échanges commerciaux entre les étudiants et /ou les résidents de Bini-Dang. L'application mettra l'accent sur le marché noir ou les petites entreprises locales, permettant ainsi aux utilisateurs de vendre, acheter et d'échanger une variété de produits et de service. L'objectif est de favoriser le commerce local et de renforcer la communauté économique

INTRODUCTION

L'application de mini-commerce vise à faciliter les échanges commerciaux entre les étudiants et les résidents de Bini-Dang. La conception détaillée de site web ou l'application, incluant les fonctionnalités suivantes :

DESCRIPTION DES FONCTIONNALITES

I. Fonctionnalités du site ou l'application

Le site comprendra les fonctionnalités suivantes :

1. Inscription et connexion :

- a) Les utilisateurs pourront créer des comptes et se connecter.
- b) Formulaire d'inscription simple et intuitif. Champs obligatoires pour collecter les informations essentielles des utilisateurs (nom, prénom, adresse e-mail, mot de passe, etc.).
- c) Option de connexion via des comptes de réseaux existants. Vérification par e-mail pour confirmer l'adresse des utilisateurs
- d) Les informations d'identification seront sécurisées.

2. Annonces et Produits :

- a) Les utilisateurs pourront publier des annonces pour vendre des produits ou proposer des services.
- b) Formulaire de publication d'annonces claire et complet.
- c) Ils pourront inclure des descriptions (Champs pour saisir les détails du produit ou du service (titre, description, prix, image, catégorie, etc.)).
- d) Possibilité d'ajouter des options de livraison et de paiement.
- e) Fonctionnalité de mise en avant des annonces pour une meilleure visibilité.

3. Recherche et Filtres :

- a) Les utilisateurs pourront rechercher (barre de recherche avancée avec options de filtrage multiples) des produits spécifiques en utilisant des filtres (par catégories, prix, localisation, etc.)
- b) Tri des résultats de recherche par pertinence, date de publication, prix, etc.
- c) Affichage des annonces avec des images, des titres et des prix concis.

4. Messagerie instantanée :

- d) Une fonctionnalité de messagerie intégrée permettra aux utilisateurs de communiquer directement.
- e) Notification en temps réel pour les nouveaux messages.
- f) Fonctionnalité de chat en groupe pour faciliter les discussions entre plusieurs personnes ou utilisateurs.
- g) Ils pourront discuter des détails de la transaction, négocier les prix et organiser la livraison

5. Gestion des transactions :

- a) Le site enregistrera les transactions (achats et ventes) effectuées entre les utilisateurs.
- b) Des reçus seront générés pour chaque transaction

6. Gestion du stock :

- a) Les vendeurs pourront mettre à jour leurs stock en fonction des ventes.

7. Considérations supplémentaires :

- **Optimisation mobile :** assurer une expérience utilisateur optimale sur les smartphones et les tablettes
- **Support multilingue :** traduire l'interface et le contenu du site web dans les langues locales pour une meilleure accessibilité.
- **Service de localisation :** intégrer des services de localisation pour permettre aux utilisateurs de découvrir des produits et services à proximité

II. DICTIONNAIRE DE DONNEES

Le modèle conceptuel de donnée est le suivant :

- **Entité : Utilisateur**

Attributs :

- Identifiant utilisateur
- Nom d'utilisateur
- Mot de passe
- Coordonnées (adresse, numéro de téléphone, adresse e-mail)
- Préférences de paiement

- Produits/services proposés

- **Entité : Annonce**

Attributs :

- Identifiant annonce
- Titre
- Description détaillée
- Images
- Prix
- Identifiant utilisateur (pour relier l'annonce à l'utilisateur qui l'a publiée)

- **Entité : Catégorie**

Attributs :

- Identifiant catégorie
- Nom de la catégorie

- **Entité : Transaction**

Attributs :

- Identifiant transaction
- Identifiant acheteur
- Identifiant vendeur
- Identifiant annonce
- Message instantané

- **Entité : Évaluation**

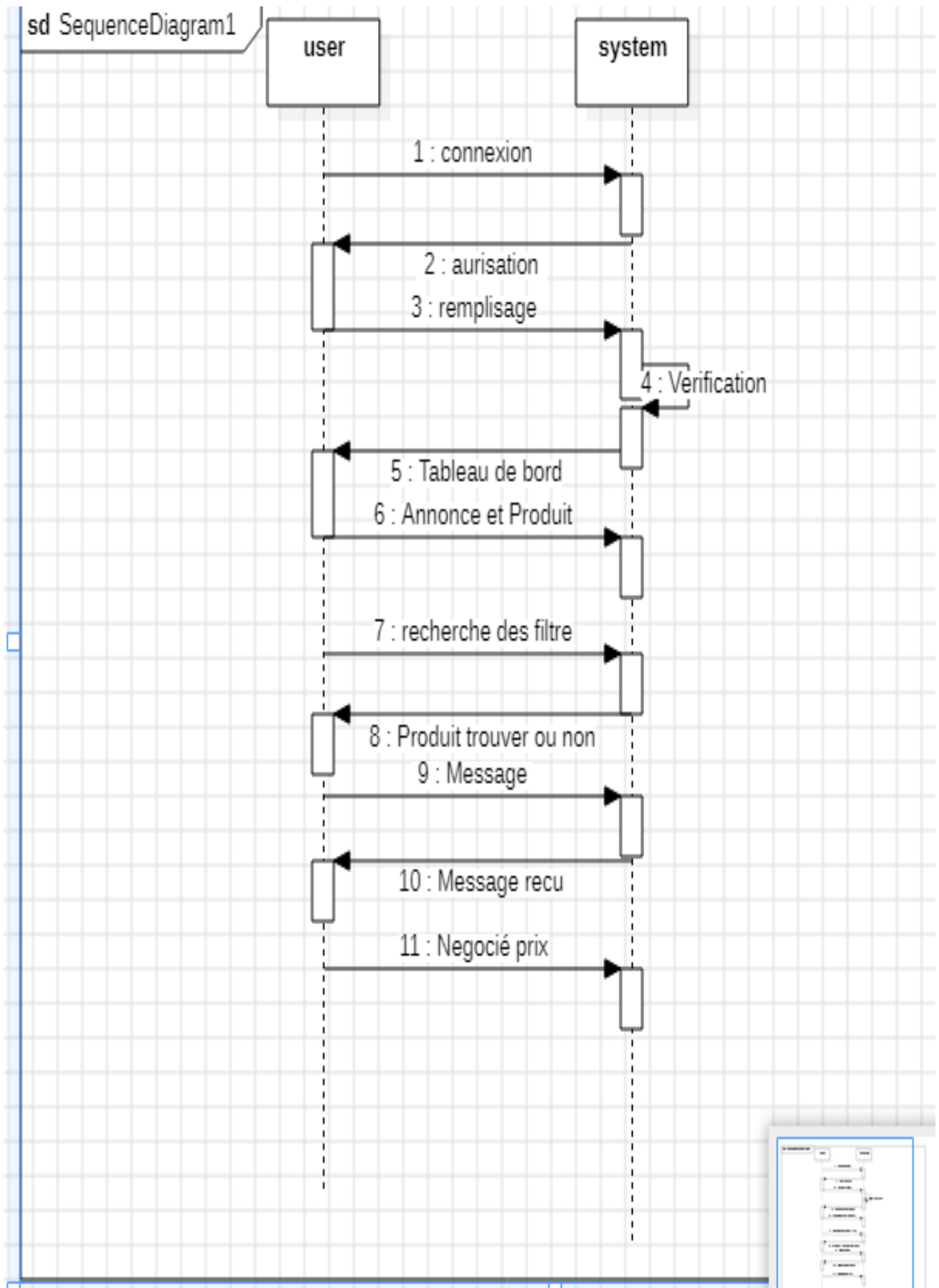
Attributs :

- Identifiant évaluation
- Identifiant acheteur
- Identifiant vendeur
- Commentaire
- Note

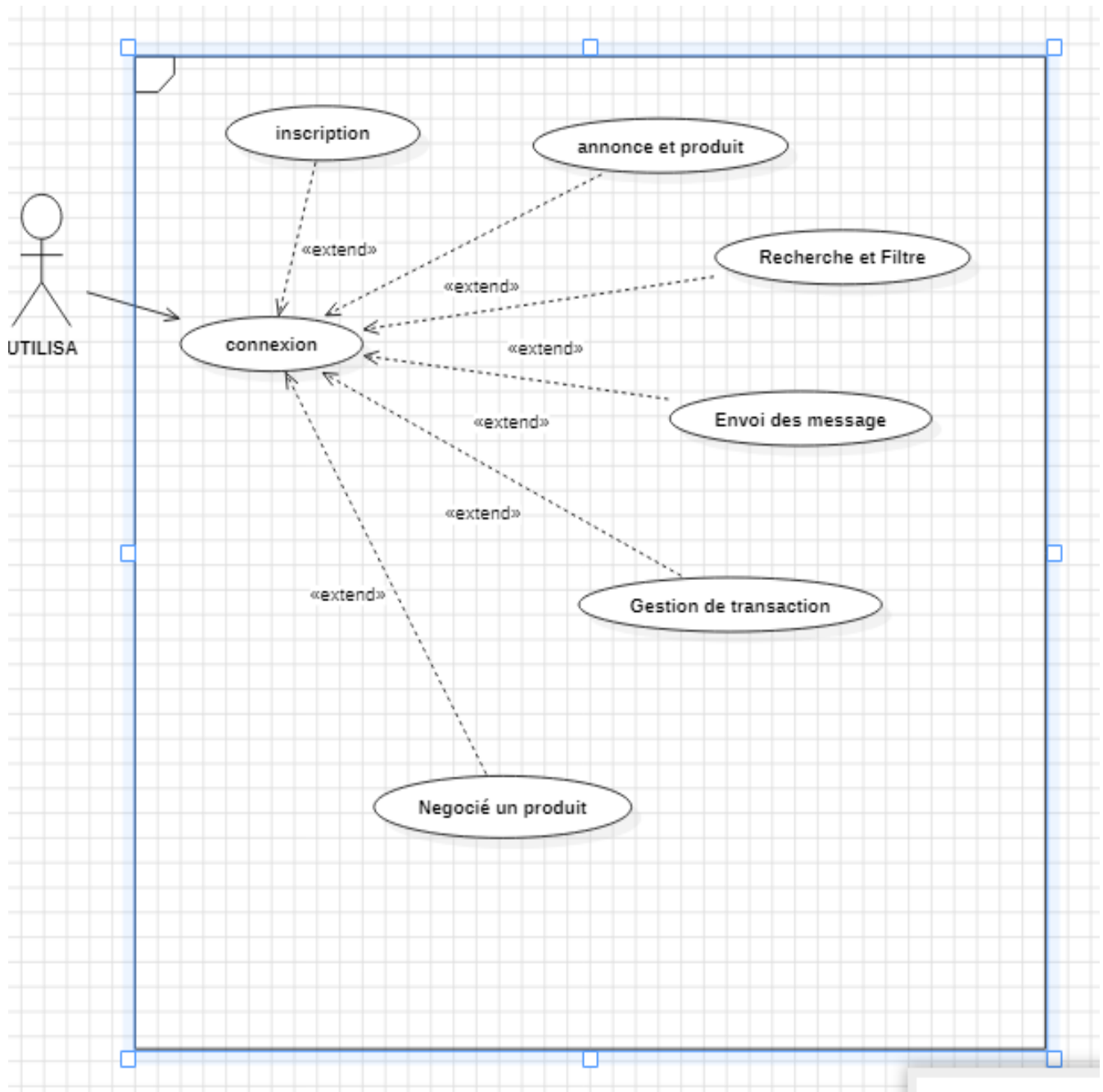
- **Relations :**

- Relation 1 à N entre Utilisateur et Annonce (un utilisateur peut publier plusieurs annonces)
- Relation N à N entre Utilisateur et Transaction (un utilisateur peut être impliqué dans plusieurs transactions, une transaction implique un acheteur et un vendeur)
- Relation N à N entre Utilisateur et Évaluation (un utilisateur peut évaluer et être évalué par plusieurs utilisateurs)

III. DIAGRAMME DE SEQUENCE

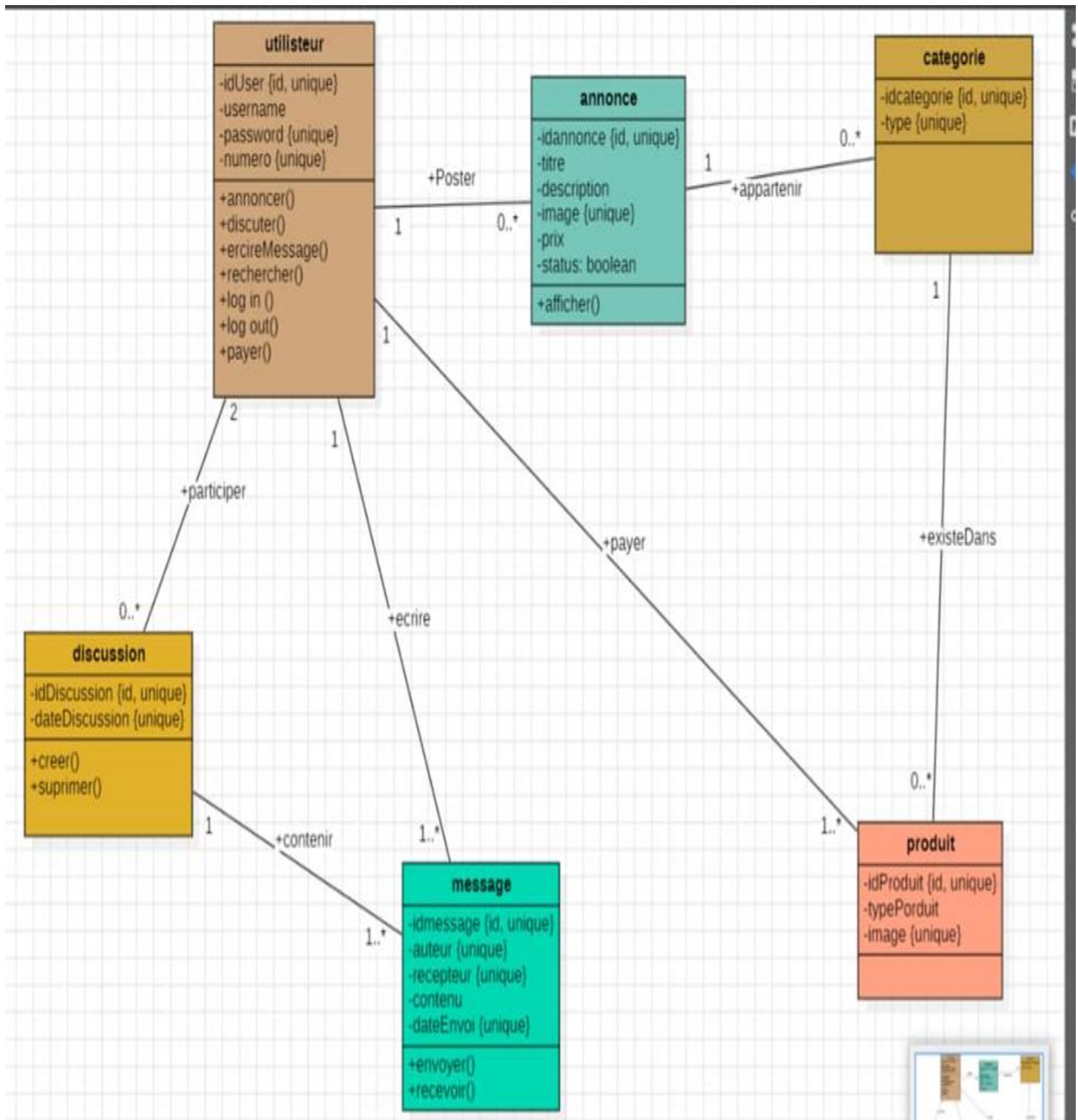


IV. DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION



v. DIAGRAMME DE CLASSE

Le site sera basé sur le diagramme de classe suivant :



I. PHASE DE DEVELOPPEMENT

1. Les langages de programmation et outils utilisés pour la réalisation

2. Langages de programmation utilisé

- **Html**
- **CSS**
- **JavaScript**
- **Python**

3. Les outils utilises

- Visual studio code
- Sublime texte
- StarUML (utiliser pour réaliser le schéma de la conception)
- Bootstrap
- Django
- Json

4. Planification

La conception est divisée en deux groupe :

Un groupe pour PHP, un groupe pour python ce qui fait version de l'application avec les langages de programmation différentes

II. CONTRAINTES TECHNIQUES

L'application d'adapter à tous types d'appareils (Smartphones, tablettes, ordinateurs).

III. Suivi du projet

Réunions organisées par le chef du groupe deux fois par semaine pour la conception et développement de l'application avec les différentes taches donner à des membres pour que chaque personne fait au moins un travail durant les diverses phases du projet. Manque d'inspiration à suivre.

IV. DUREE ET PHASES

- Conception : 4 semaines
- Développement : 3 semaines

➤ Révision : 1 semaine