Projet de bases de données

420-4GW-BB

**Prototype 1**

**Présentation du projet**

Travail présenté à

Mathieu Brodeur

Par

Rosselle Agtang

Denis Jucan

Daniel Dabula

Boris Pernichev

Collège de Bois-de-Boulogne

3 Mars 2023

Table de matières

[Description du projet 2](#_Toc160920940)

[Description 2](#_Toc160920941)

[Détail des besoins 2](#_Toc160920942)

[Exigences fonctionnelles : 2](#_Toc160920943)

[Exigences non fonctionnelles : 4](#_Toc160920944)

[Portée : 5](#_Toc160920945)

[Cas d’utilisation 5](#_Toc160920946)

[Modèle de la base de données 9](#_Toc160920947)

[Clé de lecture 9](#_Toc160920948)

[Clé Primaire 10](#_Toc160920949)

[Exemples d’interfaces FIGMA 11](#_Toc160920950)

[Exemples d’interfaces PROTOTYPE1 13](#_Toc160920951)

[Méthodologie 19](#_Toc160920952)

# Description du projet

## Description

Notre site web permet aux clients d’acheter des produits pour qu’ils fassent de l'entraînement physique chez eux. Il existe de nombreuses variations de ces produits en fonction du poids qu’ils peuvent soulever ou les muscles qu’ils veulent entraîner. Nous offrons aussi une salle de sport pour nos membres. L'objectif est de permettre aux personnes qui n'ont pas les moyens d'acheter les produits sur notre site de s'entraîner dans notre salle de sport publique.

## Détail des besoins

Ce site répond aux besoins des clients qui ont besoin d'aide pour leur santé physique. Nous fournissons cette aide avec la salle de sport et les équipements que nous vendons. Nous vendons des suppléments et avec l'un de nos abonnements, nous pouvons également offrir un coach personnel avec l’abonnement « Peak ». Dans notre salle de sport, il aura une chambre avec que des miroirs. Cela permet aux clients de prendre des photos.

## Exigences fonctionnelles :

* L'utilisateur est invité à magasiner des produits de sport ainsi qu'à pouvoir s'inscrire à notre gym.
* Lorsque connecté, l’usager peut ajouter des produits à son panier y compris l'abonnement au gym.
* On demande à l'utilisateur son nom, son courriel, son numéro de téléphone et on lui demande de créer un mot de passe ainsi qu'un nom d'utilisateur afin de pouvoir se connecter.
* Si l’usager oublie son mot de passe, il peut en créer un nouveau à l'aide de son courriel.

Création compte :

* Les utilisateurs doivent compléter les champs de texte pour le nom, le prénom, l’adresse courriel, le numéro cellulaire, le mot de passe et le mot de passe encore une fois (vérifier mot de passe).
* Les utilisateurs ne peuvent pas utiliser le même courriel plusieurs fois, alors leur courriel est unique par usager.
* Chaque champ doit être complet avant de pouvoir créer le compte.
* Le courriel doit avoir un symbole @ pour un courriel valide.
* Le numéro de téléphone doit avoir 10 chiffres.
* Le champ mot de passe et vérifier mot de passe doivent avoir le même texte.

Connexion :

* Les utilisateurs se connectent avec les champs du courriel et du mot de passe qui est caché.
* Le courriel et le mot de passe doivent être liés et exister dans la base de données pour pouvoir se connecter.
* Les utilisateurs peuvent cliquer sur mot de passe oublié pour réinitialiser leur mot de passe.

Details :

* Les utilisateurs peuvent modifier leurs données.
* Lors de la modification, le numéro de téléphone doit avoir 10 chiffres.
* Ils peuvent également supprimer leurs comptes.
* Finalement, ils peuvent se déconnecter et leurs produis restent enregistrés dans leur panier à l’aide de la base de données.

Accueil :

* L’utilisateur peut naviguer à la page d’abonnements, la page de boutique, la page pourquoi peak labs ou la page de localisation.

Boutique :

* Pour ajouter article, il faut être connecté à un compte, sinon l’utilisateur est mené à la page de connexion.
* L’utilisateur peut trier selon les vêtements et les équipements avec des cases à cocher.
* L’utilisateur peut ajouter un vêtement selon la taille et la couleur désirée avec un menu déroulant.

Panier :

* -On peut supprimer un article si on le veut plus.

Abonnement :

* L’utilisateur peut choisir entre un abonnement essai gratuit, standard ou peak et ensuite confirmer son choix avec le bouton.

Barre de navigation :

* Lorsque non connecté :
  + L’utilisateur peut cliquer sur le logo pour être amené à la page d’accueil.
  + L’utilisateur peut cliquer sur le texte se connecter pour aller à la page de connexion.
  + L’utilisateur peut cliquer sur boutique pour aller à la page de la boutique.
  + L’utilisateur peut cliquer sur le panier pour être amené à la page de connexion.
  + L’utilisateur peut cliquer sur l’icône de profil pour être amené à la page de création de compte.
* Lorsque connecté
  + Même fonctionnalités qu’avant, mais le texte de se connecter est remplacé par une bienvenue et le nom de l’utilisateur.
  + L’utilisateur peut cliquer sur le panier pour être amené à son panier avec ses articles.
  + L’utilisateur peut cliquer sur l’icône pour être amené à la page des détails de son compte.

## Exigences non fonctionnelles :

* Notre site web doit se charger et exécuter les commandes de l’utilisateur rapidement pour assurer une expérience fluide.
* Notre site web doit être accessible par les navigateurs web populaires tout comme google chrome, mozilla firefox, microsoft edge et opera.
* Notre site web doit être capable d’être utilisé par les utilisateurs mobiles avec la même vitesse des commandes ou presque que ceux sur ordinateur.
* Notre site web doit être capable de fonctionner à une bonne vitesse même s’il y a environ 2500 utilisateurs qui essayent d’utiliser le site en même temps.
* Notre site web doit être disponible à être utilisé en tout temps.
* Notre site web doit être accessible à travers le monde universellement.
* Les interfaces du site web doivent être belles et faciles à comprendre afin que les utilisateurs soient capables de faire ce dont ils ont besoin sur celui-ci.
* Les données des utilisateurs personnelles (nom, numéro, courriel) doivent être protégées et cryptées dans la base de données.

## Portée :

On peut vendre des abonnements: essai gratuit (qui offre un essai gratuit de la gym pour un temps limité), standard (qui offre un accès aux gym ainsi que des rabais sur certains produits) et Peak (qui donne accès aux gym de Peak Labs, ainsi qu'une réduction de 20% sur tous nos produits). Nous vendons également de l'équipement sous forme de poids, mais nous ne vendons pas de machines à poids ni de tapis roulant.

# Cas d’utilisation

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

1.Créer un compte

Acteur : Utilisateur

Objectif : Créer un compte pour accéder au site

Flux :

1.1 L'utilisateur accède à la page de création de compte.

1.2 L'utilisateur saisit ses informations (nom, courriel, etc.).

1.3 Le système vérifie que le courriel n’est pas dans la base de données.  
 1.3.1 Le système n’accepte pas la création du compte puis que le courriel existe.  
 1.3.1 Le système accepte.

1.4 Le système crée un compte pour l'utilisateur.

1.5 Le système dirige l’utilisateur vers la page pour se connecter.

2. Se connecter

Acteur : Utilisateur

Objectif : Se connecter à son compte

Flux :

2.1 L'utilisateur accède à la page de connexion.

2.2 Si l’utilisateur n’a pas de compte, il clique sur le bouton pour s’inscrire qui se situe en base du bouton pour se connecter.  
2.3 Si l’utilisateur oublie son mot de passe, il peut cliquer sur un lien à côté du bouton pour se connecter et ça va l’amener à la page pour réinitialiser son mot de passe.

2.4 L'utilisateur saisit son courriel et son mot de passe.

2.5 Le système vérifie les informations et authentifie l'utilisateur.  
 2.5.1 Les informations n’existent pas dans la base de données et un message apparait.  
 2.5.2 Les informations existent dans la base de données.

2.6 L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil connectée.

3.Ajouter un produit au panier

Acteur : Utilisateur connecté

Objectif : Ajouter un produit au panier

Flux :

3.1 L'utilisateur navigue dans la boutique.  
3.2 Si l’utilisateur veut trier les produits dans la boutique, il clique le bouton à la gauche de la page.  
 3.2.1 L’utilisateur coche la case d’équipement et le page lui montre seulement les équipements.

3.2.2 L’utilisateur coche la case de vêtements et le page lui montre seulement les vêtements.  
3.3 Si l’utilisateur achète un hoodie ou un chandail, l’utilisateur peut choisir sa taille et la couleur qu’il veut.

3.4 L'utilisateur sélectionne un produit et clique le bouton pour l'ajouter à son panier.  
 3.4.1 Si l’utilisateur n’est pas connecté, la page amène l’utilisateur à la page de connexion.

3.5 Le système met à jour le panier de l'utilisateur.

4.Modifier le panier

Acteur : Utilisateur connecté

Objectif : Modifier le contenu du panier

Flux :

4.1 L'utilisateur accède à son panier.

4.2 L'utilisateur supprime un produit dans son panier.

4.3 Le système met à jour le panier de l'utilisateur en conséquence.

5. Souscrire à un abonnement

Acteur : Utilisateur connecté

Objectif : Souscrire à un abonnement

Flux :

5.1 L'utilisateur accède à la page d'abonnement.

5.2 L'utilisateur choisit un type d'abonnement (Essai gratuit, Standard, Peak).

5.3 Le système ajoute l’abonnement à son panier.  
  
6. Page à Propos

Acteur : Utilisateur

Objectif : Accéder à la page à propos.  
  
Flux :  
6.1 L’utilisateur accède à la page à propos.

7. Page détails

Acteur : Utilisateur connecté

Objectif : Accéder au détail de notre compte

Flux :

7.1 L'utilisateur accède à la page détail.

7.2 L'utilisateur peut voir tous ses informations (nom, prénom, courriel, numéro de téléphone et mot de passe).

7.3 L’utilisateur peut changer ses informations (nom, prénom, courriel, numéro de téléphone et mot de passe) et doit ensuite cliquer le bouton pour confirmer ses modifications dans la base de données.

7.4 L’utilisateur peut se déconnecter de son compte.  
7.5 L’utilisateur peut détruire son compte.  
  
8. Page d’accueil

Acteur : Utilisateur connecté ou non

Objectif : Naviguer notre site web  
  
8.1 L’utilisateur peut accéder à la page pour souscrire à un abonnement.   
8.2 L’utilisateur peut accéder à la page boutique.

8.3 L’utilisateur peut accéder à la page à propos.

8.4 L’utilisateur peut accéder à notre location.  
  
9. Bar de navigation

Acteur : Utilisateur

Objectif : Naviguer notre site web

9.1 L’utilisateur peut accéder à notre page d’accueil.  
9.2 L’utilisateur peut accéder à la page pour se connecter à son compte.

9.3 L’utilisateur peut accéder à la page boutique.  
9.4 L’utilisateur peut accéder à la page pour créer un compte.

Variante :

Acteur : Utilisateur connecté

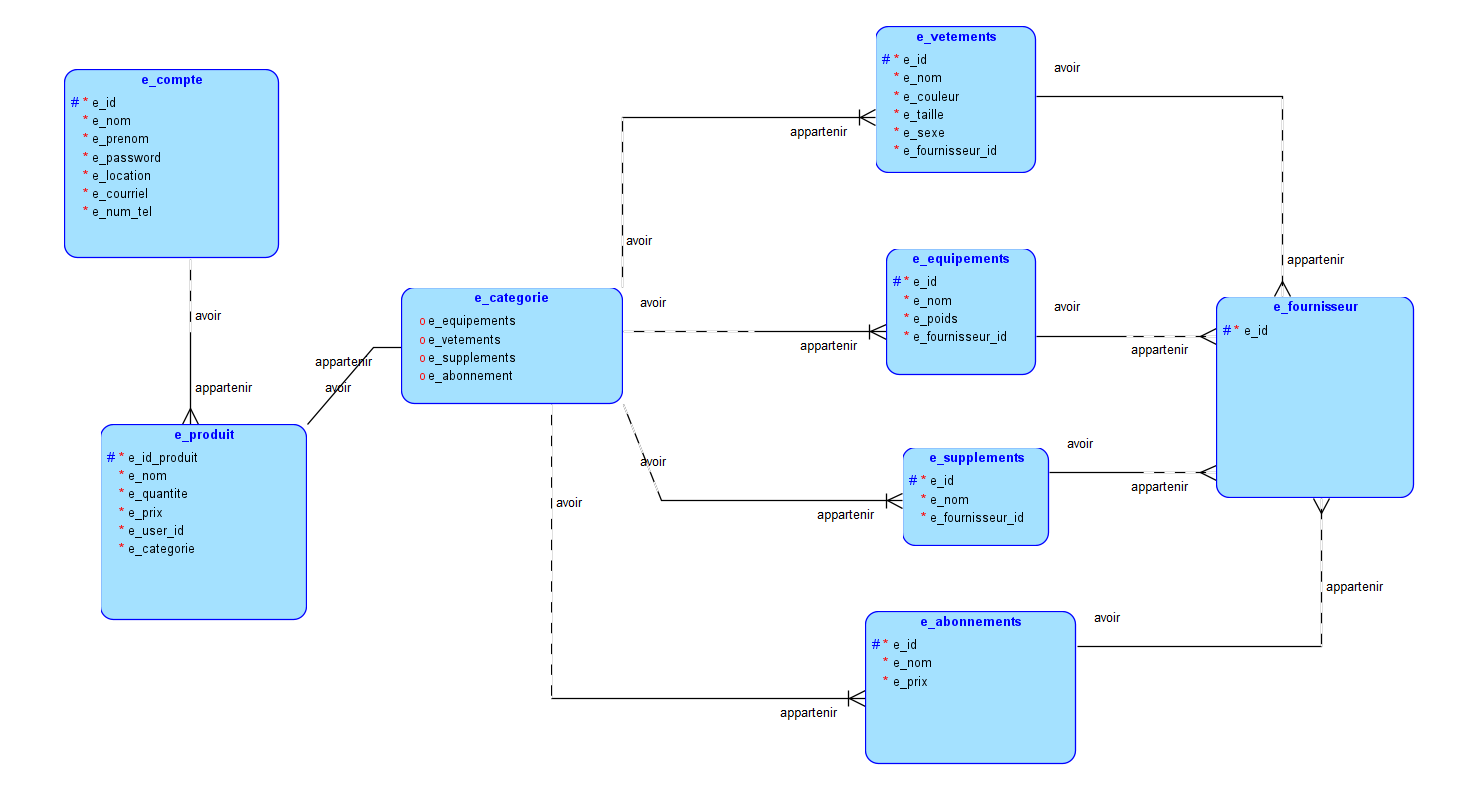
9.1 L’utilisateur peut accéder à notre page d’accueil.

9.2 L’utilisateur peut accéder à la page boutique.

9.3 L’utilisateur peut accéder à son panier.  
9.4 L’utilisateur peut accéder à la page pour créer un compte.

9.5 L’utilisateur peut accéder à la page de ses détails.

# Modèle de la base de données



## Clé de lecture

Un compte peut avoir un ou des produits.

Un produit doit appartenir à un compte.

Un produit doit avoir une catégorie.

Une catégorie doit appartenir à un produit.

Une catégorie peut avoir un ou des vêtements.

Un vêtement doit appartenir à une catégorie.

Une catégorie peut avoir un ou des équipements.

Un équipement doit appartenir à une catégorie.

Une catégorie peut avoir un ou des suppléments.

Un supplément doit appartenir à une catégorie.

Une catégorie peut avoir un ou des abonnements.

Un abonnement doit appartenir à une catégorie.

Un vêtement doit avoir un ou des fournisseurs.

Un fournisseur peut avoir un vêtement.

Un équipement doit avoir un ou des fournisseurs.

Un fournisseur peut avoir un équipement.

Un supplément doit avoir un ou des fournisseurs.

Un fournisseur peut avoir un supplément.

Un abonnement doit avoir un ou des fournisseurs.

Un fournisseur peut avoir un abonnement.

## Clé Primaire

E\_ID :  
User de compte contient un user ID, joins avec le produit FOREING KEY : E\_USER\_ID.   
User ID est en lien avec le produit pour voir l’ID qui veut ce produit.

User ID est en lien avec la catégorie.

Catégorie, a plusieurs type, vêtements, équipements et suppléments.

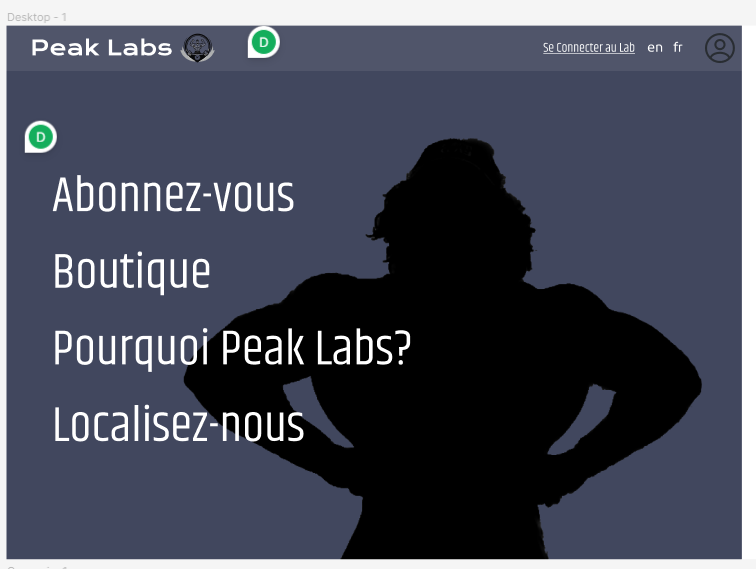
User ID est un lien avec tous ces types.

User ID est en lien avec abonnements.

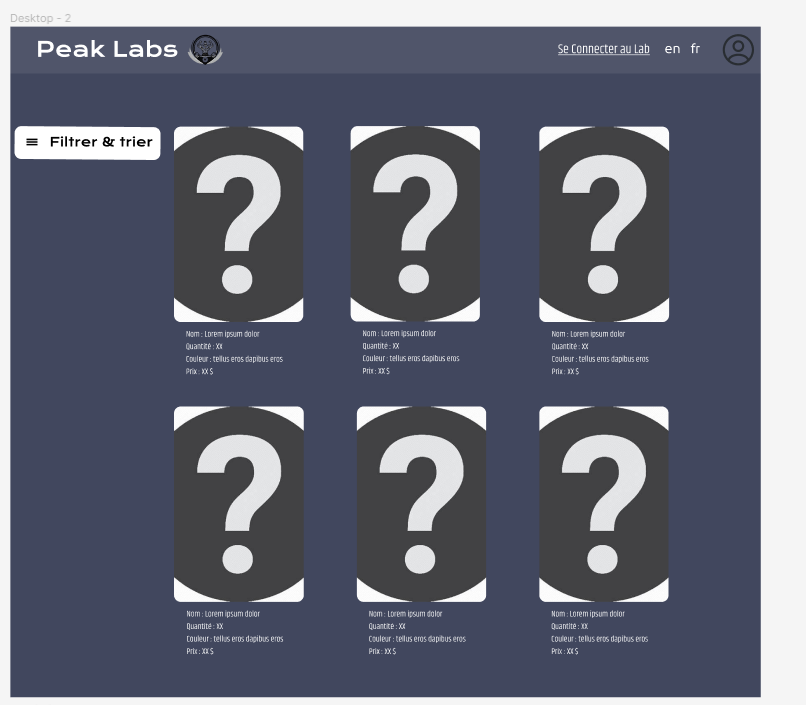
User ID est en lien avec le fournisseur.

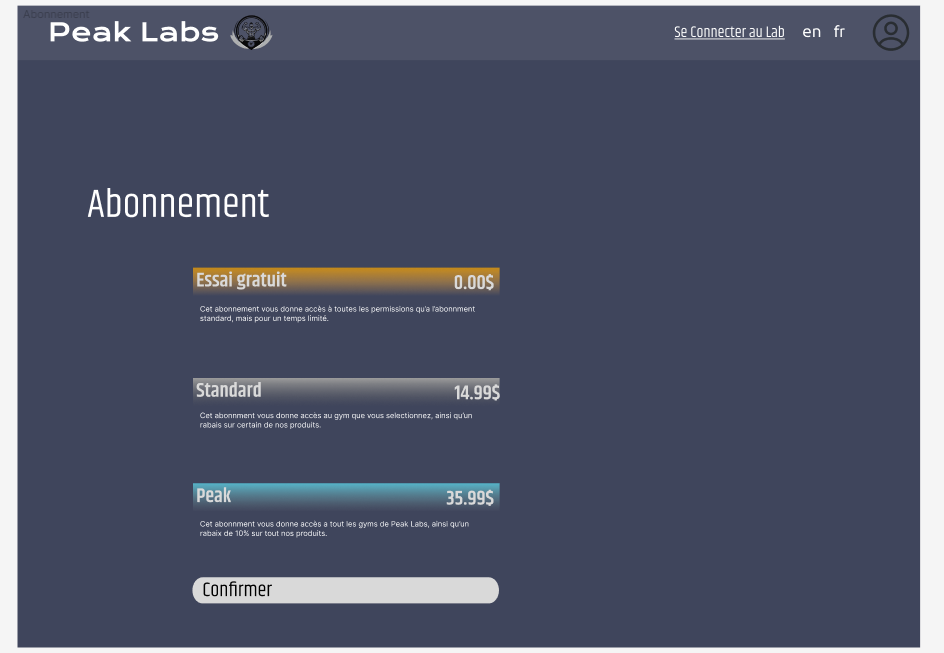
E\_IDPRODUIT :  
Produit a un ID pour l’identifiés

# Exemples d’interfaces FIGMA

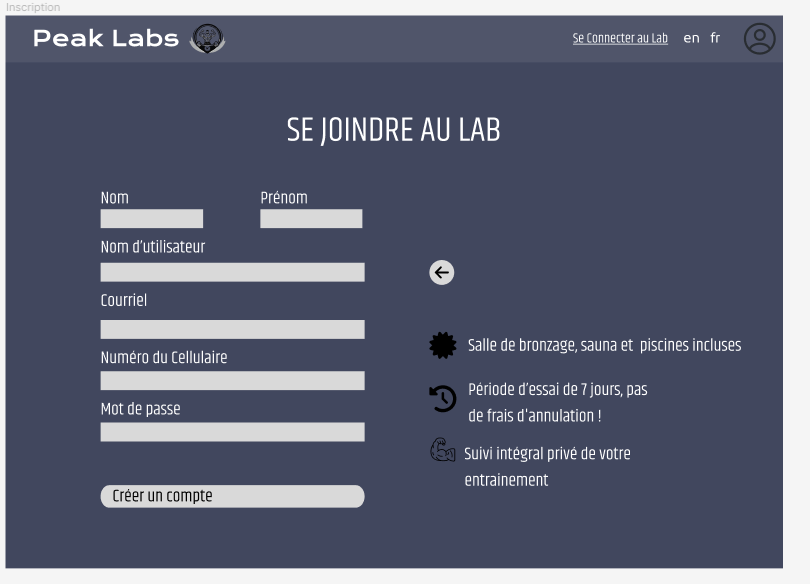
Accueil :

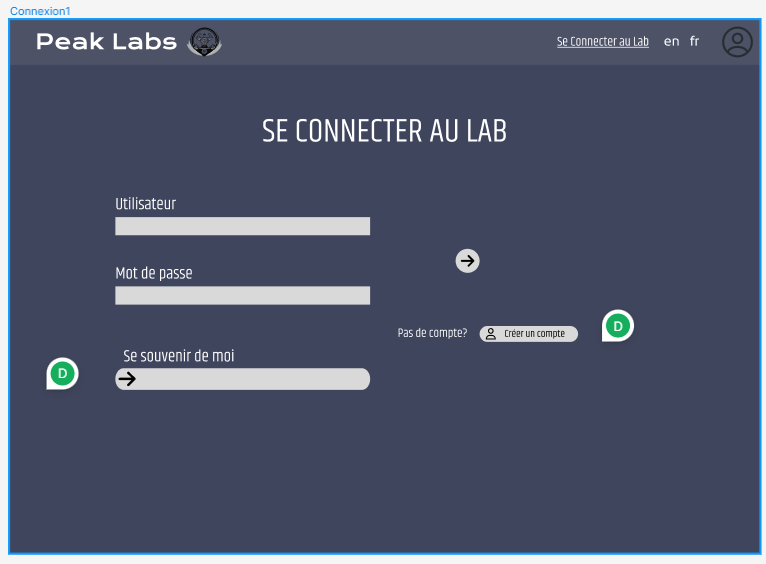
Boutique :



Abonnement :

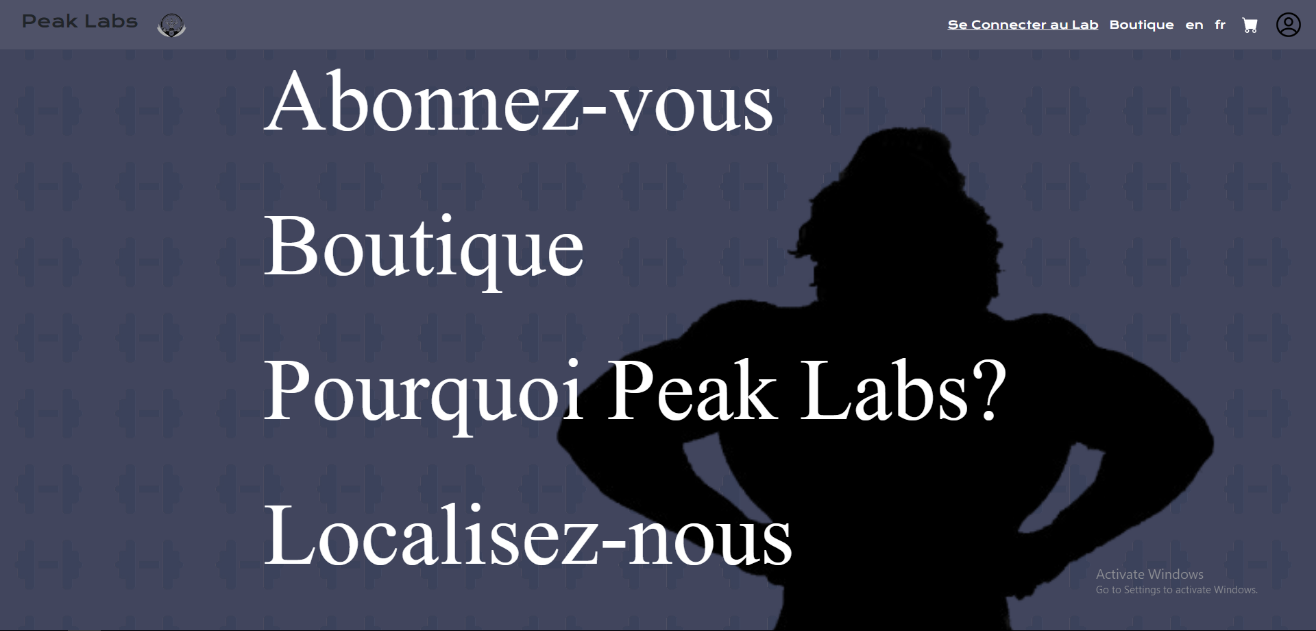
Inscription :



 Se Connecter:

# Exemples d’interfaces PROTOTYPE1

Accueil :



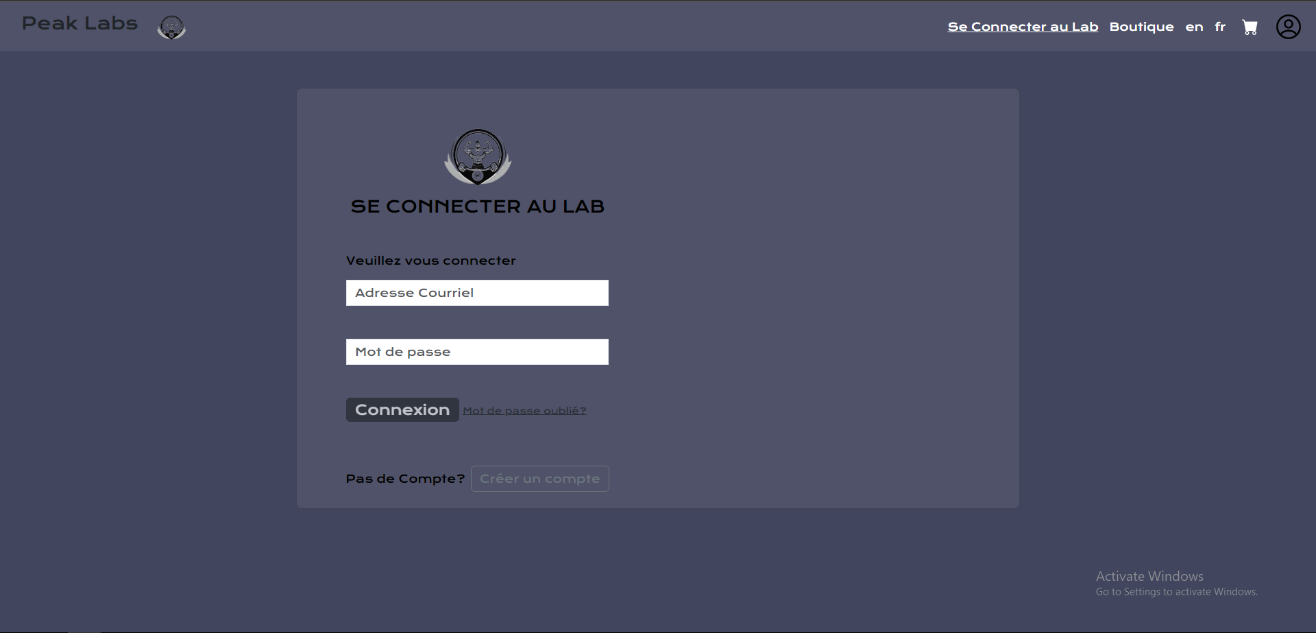
Barre de navigation avant la connexion :



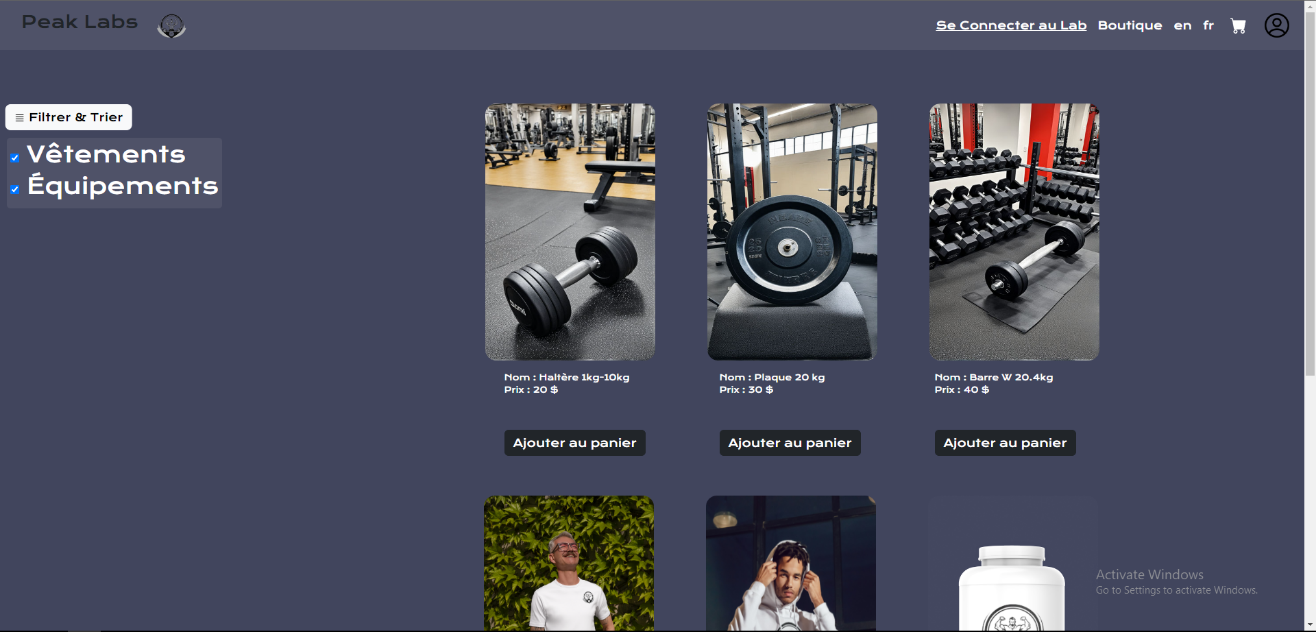
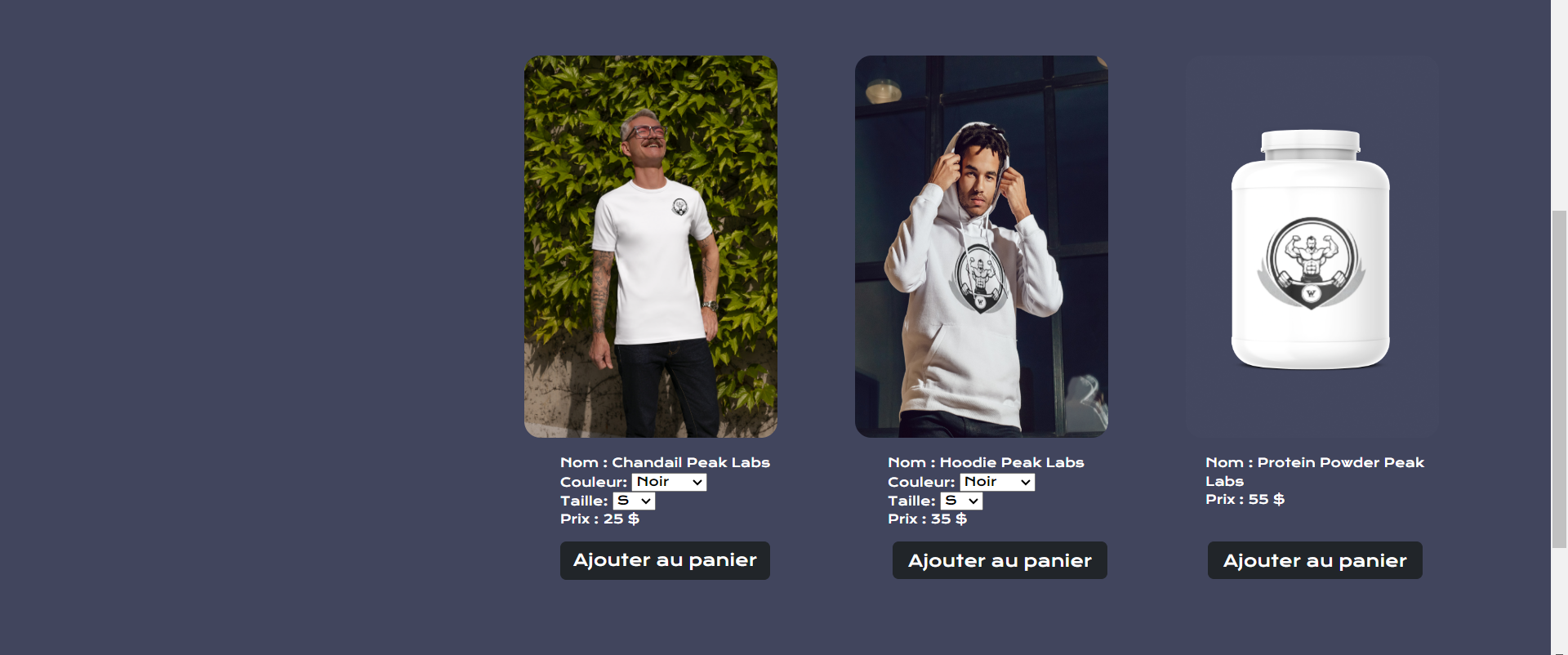
Barre de navigation après la connexion :



Abonnement :  

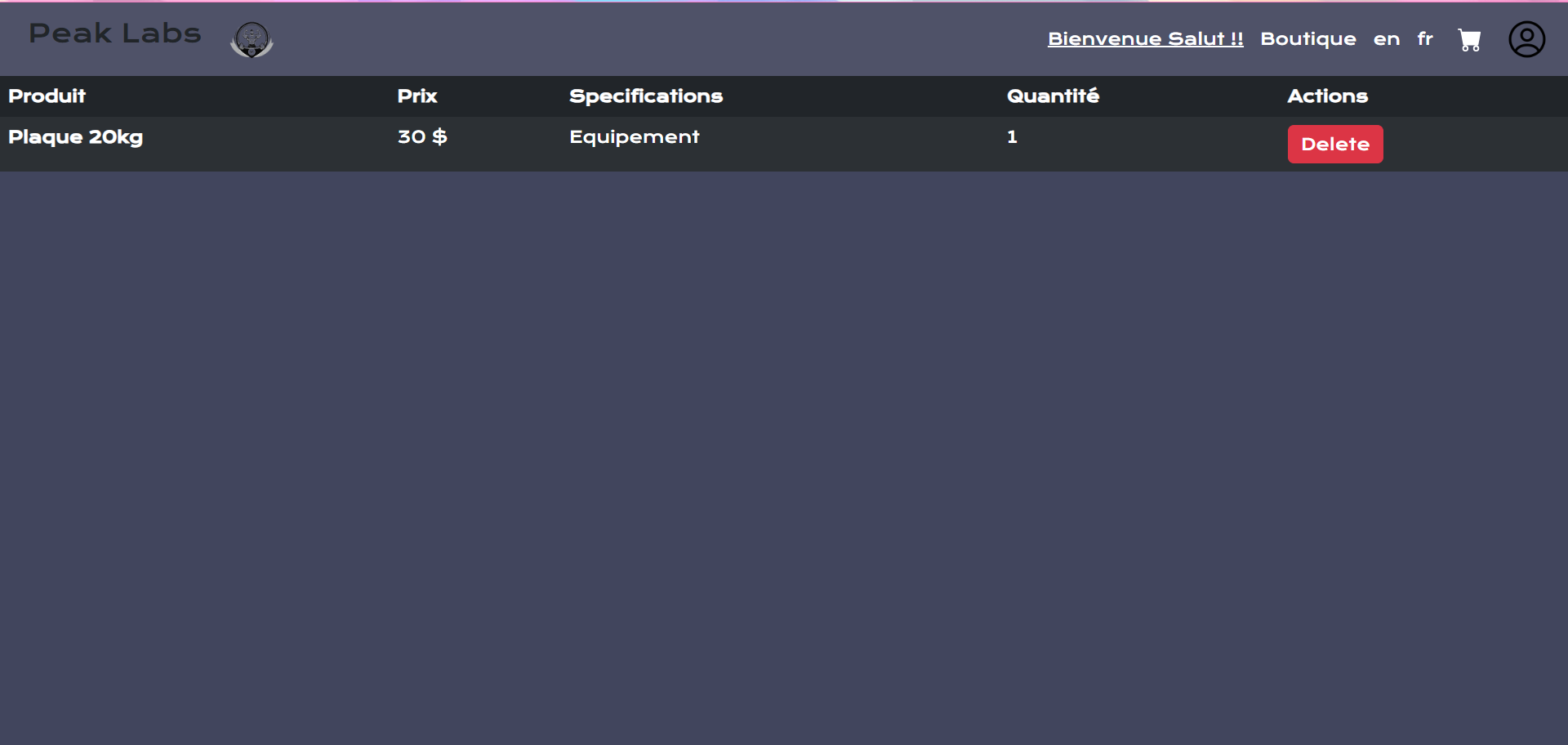

Connexion:

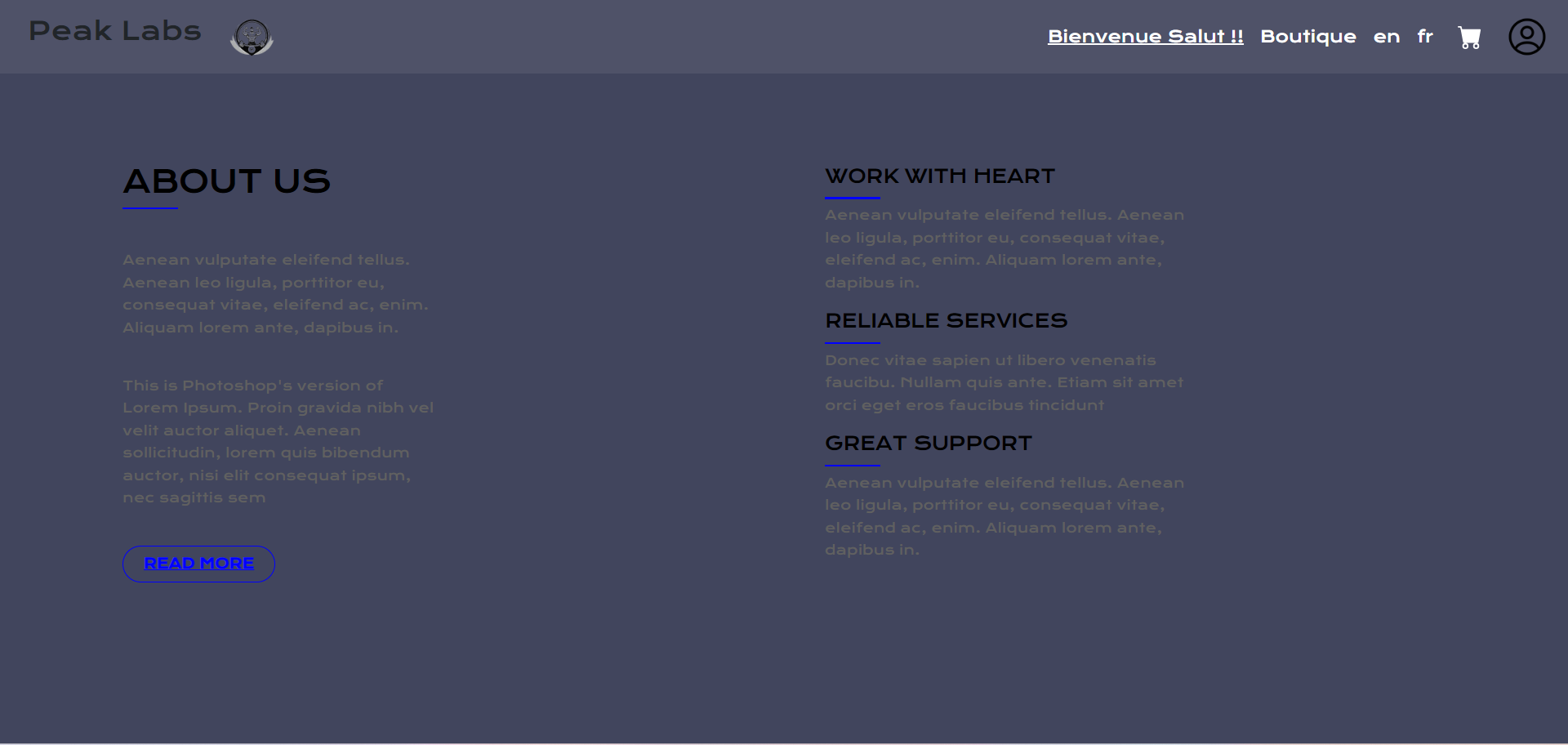
Création Compte :  

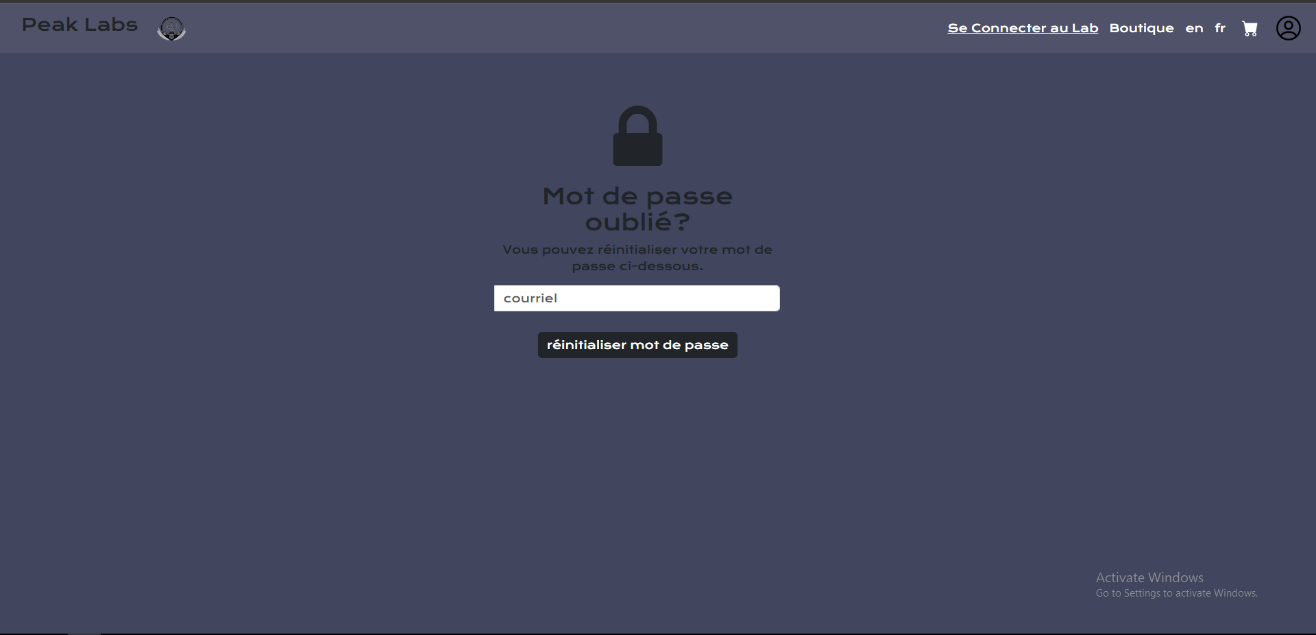

Boutique   


Details:  


Panier: A screenshot of a computer

Description automatically generated  
  


À propos :  


Mot de passe Oublie :s

Méthodologie:  
Outils utilisés :

Trello : Pour la gestion des tâches et la répartition des responsabilités.

Discord et Instagram : Pour les réunions et la communication en équipe.

Excel et Word : Pour la documentation et le suivi des informations.

SQL Developer : Pour le développement et la gestion de la base de données.

Bootstrap Template : Pour la conception et le développement de l'interface utilisateur.

YouTube : Pour la recherche de tutoriels et de ressources.

Draw.io : Pour la création de diagrammes et de schémas.

Stack Overflow : Pour la recherche de solutions aux problèmes de développement.

Responsabilités :

Les responsabilités ont été réparties et suivies avec Trello, ce qui a permis à chaque membre de l'équipe de savoir quelles tâches lui étaient assignées.

Mode de travail :

Nous avons utilisé le temps en classe de manière efficace pour avancer sur le projet.

Les réunions sur Discord et Instagram ont permis de discuter et de prioriser les tâches de manière collaborative.

Gestion des sources :

Nous avons utilisé diverses sources telles que Bootstrap, ChatGPT, YouTube, Stack Overflow, Youtube : HyperPlex pour obtenir des informations, des tutoriels et des solutions aux problèmes rencontrés.