|  |
| --- |
| CFPT |
| Application web de e-Commerce, partie administration |
| TPI 2021 |

|  |
| --- |
| Morrone Flavio  03/05/2021 |

Table des matières

[1. Introduction 2](#_Toc70603825)

[2. Cahier des charges 2](#_Toc70603826)

[I. Matériels et logiciels à disposition 2](#_Toc70603827)

[II. Descriptif complet du projet 2](#_Toc70603828)

[A. Description de l’application 2](#_Toc70603829)

[B. Planification prévisionnelle 2](#_Toc70603830)

[C. Planification effective 2](#_Toc70603831)

[D. Product Backlog 2](#_Toc70603832)

[E. Modèle conceptuel 2](#_Toc70603833)

[III. Livrables 2](#_Toc70603834)

[3. Méthodologie 2](#_Toc70603835)

[I. S’informer 3](#_Toc70603836)

[II. Planifier 3](#_Toc70603837)

[III. Décider 3](#_Toc70603838)

[IV. Réaliser 3](#_Toc70603839)

[V. Contrôler 3](#_Toc70603840)

[VI. Evaluer 3](#_Toc70603841)

[4. Outils utilisés 3](#_Toc70603842)

[5. Architecture 3](#_Toc70603843)

[6. Analyse de l’existant 3](#_Toc70603844)

[7. Analyse organique 4](#_Toc70603845)

[I. Fonctionnalités intégrés 4](#_Toc70603846)

[II. Architecture du projet 4](#_Toc70603847)

[III. Diagrammes de classes 4](#_Toc70603848)

[8. Analyse fonctionnelle 4](#_Toc70603849)

[9. Procédure de tests 4](#_Toc70603850)

[10. Conclusion 4](#_Toc70603851)

[I. Difficultés rencontrées 4](#_Toc70603852)

[II. Amélioration possible 4](#_Toc70603853)

[III. Bilan personnel 4](#_Toc70603854)

[11. Annexes 4](#_Toc70603855)

[I. Glossaire 4](#_Toc70603856)

[II. Sources 4](#_Toc70603857)

# Introduction

# Cahier des charges

## Matériels et logiciels à disposition

* Un PC avec Windows 10
* Deux écrans
* Un IDE au choix (Visual Studio Code, Netbeans, Notepad++)
* Un serveur web au choix (Laragon, EasyPhP, Wamp, Xamp)
* Un navigateur web (Firefox, Chrome, Edge)
* Un outil de versionning (Github)
* Un logiciel de gestion de base de données (PHPMyAdmin, MySQL Workbench)
* Des logiciels de bureautiques (Word, Excel, Figma)

## Descriptif complet du projet

### Description de l’application

### Planification prévisionnelle

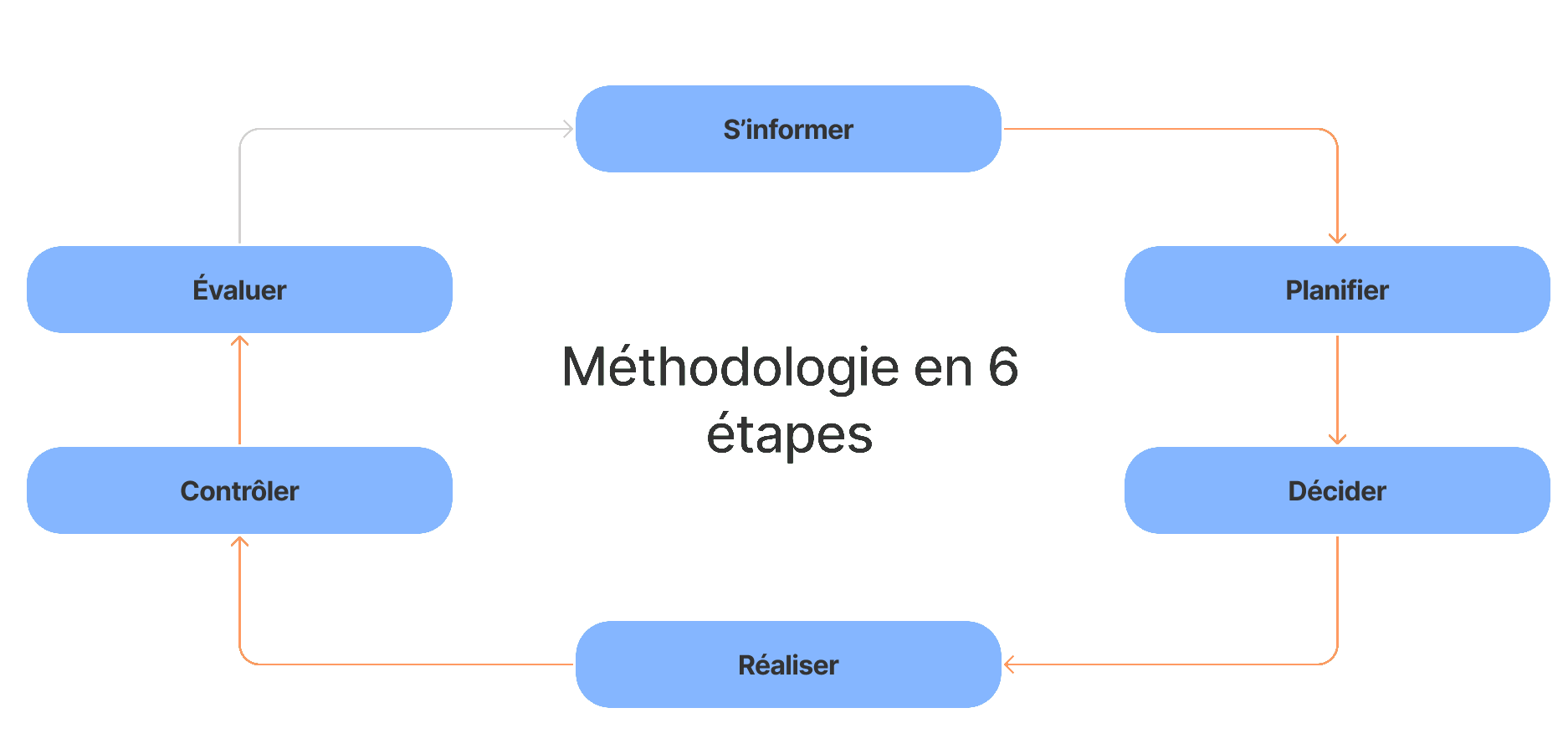
### Planification effective

### Product Backlog

### Modèle conceptuel

## Livrables

# Méthodologie

La méthodologie que j’ai utilisée se nomme **la méthodologie en 6 étapes**. Je l’avais expérimenté auparavant lors de différents modules. Elle consiste à séparer la réalisation du programme demandé en 6 étapes différentes. Ces étapes se nomment s’informer, Planifier, Décider, Réaliser, Contrôler et Évaluer.

## S’informer

S’informer consiste à comprendre et de se faire l’idée la plus proche possible de la demande du client. C’est une étape incontournable afin de ne pas partir dans le mauvais sens et de faire l’inverse de ce qui est voulu.

On peut se poser les questions suivantes :

* Quel est le but de ce projet ?
* Quel est le résultat attendu ?
* De quelles informations en plus ai-je besoin ?

## Planifier

La planification a pour principe de prévoir l’organisation de son travail. Pour cela il faut de l’imagination afin de pouvoir imaginer l’ordre des taches, de choisir les technologies et la façon de faire son programme, de définir chaque tache et d’estimer leurs temps.

## Décider

Le but de cette étape est de choisir parmi les solutions que nous avons pour réaliser notre projet pour qu’il soit fait de manière optimale.

## Réaliser

La réalisation représente la partie la plus importante de cette méthodologie. Elle consiste à réaliser les taches mises en place lors de la planification et de la manière qui a été choisis lors de l’étape Décider.

## Contrôler

Chaque partie de la réalisation doivent être contrôlées et testées avant d’être remises aux clients ou à des tiers. Contrôler signifie relire, recalculer, vérifier le cahier des charges ainsi que tester minutieusement chaque partie du programme afin d’éviter d’éventuels bugs.

## Evaluer

Le but de la dernière étape est de passer en revue tout le déroulement des 6 étapes en prenant du recul et de réaliser un bilan afin d’éviter de reproduire nos erreurs dans le futur.

# Outils utilisés

# Architecture

# Analyse de l’existant

# Analyse organique

## Fonctionnalités intégrés

## Architecture du projet

## Diagrammes de classes

# Analyse fonctionnelle

# Procédure de tests

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

## Amélioration possible

## Bilan personnel

# Annexes

## Glossaire

## Sources

[Dossier annexes]

Code source

Manuel utilisateur

Résumé du projet

Planning