Shark Base

Projet Technologies WEB & Base de données.

**PARTIE I** – CADRAGE

Dans un premier temps l’équipe

**PARTIE II** – CONCEPTION ET PLANIFICATION

Pour la conception nous avons décider avec les membres de l’équipe de

Page d'accueil (présentation du site)

Page de recherche (lister des produits, catégorie, prix)

Page de produit (afficher les informations du produit sélectionné avec la possibilité de réserver ce bien pour les membres connectés)

Page de profil (afficher les informations d’un hôte et la liste de ses biens mis dans son panier)

Page de connexion (avec des logs préalablement enregistrés, pour se connecter)

Page de compte (l’utilisateur connecté peut gérer les informations de son compte)

Page d’achat

Fonctionnalités :

Les utilisateurs peuvent se créer un compte et se connecter. Ils pourront ainsi compléter et modifier leur profil, chaque profil possède :

- un prénom

- un nom

- une date de naissance

- une adresse email

- une photo de profil

- un moyen de paiement

Tous les visiteurs peuvent consulter les annonces sans se connecter mais pour recevoir des notifications et acheter un jeu il faudra être inscrit à la plateforme. Une annonce possède :

- Un titre

- Une description

- Une photo de présentation

- Un nombre d’exemplaire en stock

- Un prix, suivie de sa note et du nombre d’achat déjà effectué

Chaque membre peut poster une ou plusieurs review de jeu et les modifier.

Chaque annonce possède :

·         un titre

·         une description

·         une note

·         une date de publication

 Système de messagerie

SAV interne au site

PARTIE III – RÉALISATION DU PROJET

CRÉER UN SITE WEB DYNAMIQUE

* • traiter des formulaires web (CRUD)
* • gérer le système d’authentification
* • accéder aux données d’une base de données

CRÉER UN SITE WEB ERGONOMIQUE

• structurer visuellement le contenu d’un site avec une démarche centrée utilisateur

CRÉER UN SITE WEB RESPONSIVE

• mettre en œuvre les techniques du web adaptatif

CRÉER UN SITE WEB ACCESSIBLE POUR TOUS

• mettre en œuvre les bonnes pratiques du développement web pour prendre en compte les différents handicaps

RÉFÉRENCEMENT NATUREL

• mettre en œuvre les bonnes pratiques en termes de référencement

ARCHITECTURE D’UN SITE WEB

• organiser les fichiers d’un site Web (MVC)

CRÉER DES ANIMATIONS SUR LE SITE

• animer l’aspect graphique d’une page web en manipulant son contenu

POO (Programmation Orientée Objet)

• programmer en orienter objet pour manipuler les données du site

·         Tous les visiteurs peuvent rechercher un jeu selon les critères

·         Console

·         Type de jeu

·         Tranche de prix (prix minimum et/ou prix maximum)

·         Système de réservation de jeu pas encore sorti

            Permet de pré acheter un jeu pour le recevoir directement à sa sortie.

·         Système de placement dans un panier (liste de course)

·         Achat de jeu à des prix attractif sur la plateform, moyen de paiement : (FICTIF AFIN D'ÉVITER DES PROBLÈMES DE PAYEMENT AVEC DES TIERS)

                                    - PayPal

                                    - Carte Bleu (CB, VISA, MASTERCARD, AMERICAN EXPRESS)

                                    - Google Paie

                                    - Paysafecard

·         Envoi d’un mail de confirmation d’achat

            Résumé de l’achat avec un code pour le SAV si problème.

PARTIE IV - CLOTURE