



Développement d'Applications Communicantes *Spécifications*

Janvier 2014

Edouard Baché
Sarah Derouach
Julia Ditisheim
Noémie Duc
Guillaume Fuchs
Anne-Claire Jeancolas
Samy Mehenni
Guillaume Pelletier

A mettre dedans:

- Architecture du logiciel (petite partie)
- les technologies utilisées et contrainte (rappeler les bases du cahier des charges)
- Message d'erreur
- Interface graphique (TRES IMPORTANT)
- Maquette
- Scénario et cas d'utilisation
- Diagramme de séquence
- Gant et partie sur l'organisation
- Fonctionnalités

III. Fonctionnalités utilisateur

a - Création du compte utilisateur:

Une fois sur la page d'accueil il y a deux bouton "s'inscrire" et "se connecter".

Une page pop-up s'ouvre quand on clique sur l'un des deux boutons.

Pour s'inscrire sur le compte il faut entrer :

- Nom
- Prénom
- Date de naissance
- E-Mail
- Adresse de livraison (option)
- Téléphone (option)
- Mot de passe
- Confirmation de mot de passe

Puis cliquer sur valider et un e-mail de confirmation sera envoyé automatiquement.
Après quelques secondes, vous serez redirigé vers la page “connecté”.

Pour se connecter il faut entrer:

- E-mail
- Mot de passe

Puis cliquer sur le bouton valider.

En cas d'oubli de mot de passe, il est possible d'appuyer sur le bouton “Oubli de mot de passe” qui envoie un mail automatique avec le mot de passe.

Une fois sur la page de connexion, il est possible de se déconnecter.

b - Connexion au compte utilisateur

Mode connecté.

Sur le site, l'utilisateur pourra accéder à sa page personnelle (son profil), où il pourra :

- Voir son profil.
- Modifier son profil (c'est à dire modifier l'ensemble des informations qu'il aura entré à son inscription).
- Voir l'historique de ses commandes sur le site. Plus précisément, pour chaque commande effectuée, l'utilisateur pourra voir :
 - * la date de la commande
 - * la date de livraison
 - * des informations sur chaque produit composant cette commande (type du produit, quantité, prix,...)
 - * le prix de la commande.
- Suivre ses commandes courantes, avec leur état actuel, qui peut être:
 - * En préparation
 - * Prête.
 - * Envoyée.
 - * Livrée.
- Voir ses logos (déjà importés sur le site).
- Envoyer un message à l'administrateur (par exemple pour des problèmes de réception de commande, ou autres).
- Supprimer son compte utilisateur.

d - Panier

Chaque utilisateur (connecté ou non) aura un panier (bouton panier sur chaque page), par lequel il devra passer pour commander des articles. Les fonctionnalités associées à ce panier sont :

- accéder à son panier pour y voir le contenu (produits, quantités, prix)
- ajouter un produit au panier.
- supprimer un produit du panier.
- modifier la quantité d'un article dans le panier.
- modifier les articles du panier (taille et couleur).
- valider le panier.
- supprimer tout le panier.

Après la validation du panier (pour commander les articles s'y trouvant), si l'utilisateur n'est pas connecté, il lui sera demandé de le faire ou s'il n'a pas de compte, d'en créer un.

e - Livraison / Paiement

Après avoir validé la commande, l'acheteur doit choisir ses modalités de livraison, qui peuvent affecter le prix de sa commande ainsi que ses modalités de paiement :

- choix du mode de livraison (Chronopost® , Collissimo® , classique ou relais)
- date de la livraison (choix de date ou envoi immédiat)
- choisir l'adresse de livraison (si non déjà indiquée dans le profil ou différente).
- choisir l'adresse de facturation (si différente de l'adresse de livraison).
- choisir un mode de paiement (le type de carte bleu).
- entrer un code de réduction (optionnel)

Si toutes les données entrées par l'utilisateur sont correctes, l'application devra envoyer un mail de confirmation automatique à l'utilisateur pour valider sa commande.

f - Navigation

L'utilisateur devra avoir la possibilité de naviguer sur le site afin de choisir quels articles il veut acheter. Voici ce qu'il lui sera possible de faire depuis la page d'accueil :

- choisir un genre : homme, femme, enfant.
- consulter les modèles de T-shirt/polo/sweat-shirt.
- consulter les prix.
- choisir un modèle.
- choisir une taille.
- choisir une couleur.
- choisir un logo.
- importer un logo personnel.
- ajouter un texte.
- voir le résultat : l'article sur lequel s'affiche le logo et le texte choisis.
- supprimer un logo ou un texte.
- ajouter un article au panier.

- noter des modèles.
- voir les modèles les mieux notés.
- mettre des commentaires sur la qualité du site.

IV. Fonctionnalités administrateur

L'administrateur, une fois connecté en tant que tel, aura des fonctionnalités de plus que l'utilisateur normal :

- ajouter un modèle au site
- retirer un modèle du site
- modifier les prix des articles
- ajouter un mode de livraison (ajout de point relais par exemple)
- création de codes de réductions (il devra informer le type de produit, la durée de validité, le code, la valeur de la réduction)

V. Fonctionnalités internes

L'application sans intervention externe, aura les fonctionnalités suivantes :

- communication avec une boîte de production pour fabriquer les polos, T-shirts et sweat-shirt selon les commandes enregistrées sur le site.
- gestion des stocks : les stocks de l'usine seront stockées sur le site et nous pourrons indiquer directement à l'acheteur si son produit est disponible ou non.

Partie Administrateur.

L'interface Administrateur est essentielle pour que le gérant puisse alimenter et mettre à jour son site. Dans cette partie, nous expliquons tous les détails de cette interface.

Tout d'abord pour s'identifier en tant qu'administrateur, le gérant doit se connecter (cf partie connexion) en entrant ses identifiants spéciaux.

Ceux-ci sont : - email : **admin@xylophone.fr**

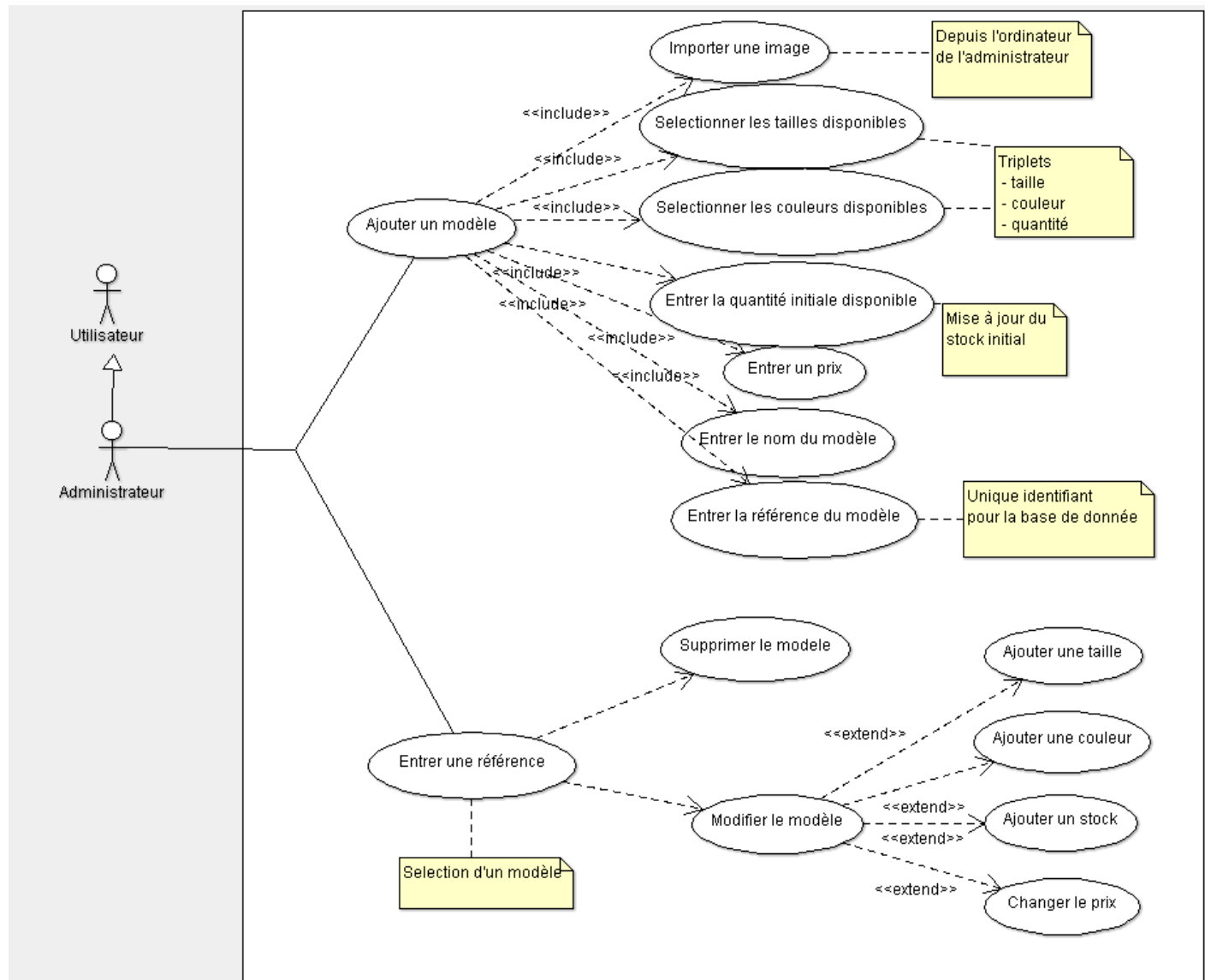
- mot de passe : **administrateur**

Une fois cette étape réalisée, l'administrateur arrive sur sa page personnalisée.

ICI MAQUETTE DE LA PAGE DE BASE D'ADMINISTRATEUR.

a - Les produits

Pour faire fonctionner l'activité e-commerce, le gérant doit pouvoir ajouter des nouveaux modèles de vêtement à son site. Il doit aussi pouvoir en supprimer certains ou modifier les prix. Le diagramme de cas d'utilisation suivant présente les actions possibles pour gérer les produits.



A présent, il est important de détailler l'action "Ajout d'un modèle".

Pour ajouter un produit à son site, l'administrateur doit entrer les informations suivantes :

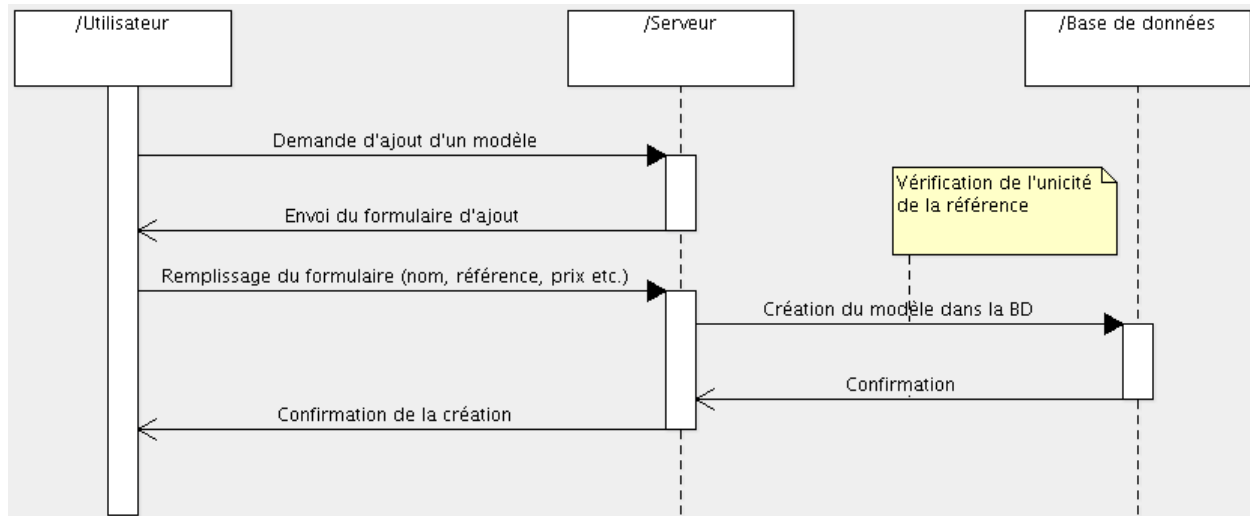
- La référence du modèle : un entier qui sert d'identifiant unique pour le vêtement.
- Le nom du produit : nom qui apparaîtra en dessous du visuel du produit sur le site. Sert de bref descriptif au client.
- Une image : l'image importée (au format jpeg), servira de visuel au client.
- Un prix : en euro et unique quelque soit la taille ou la couleur.
- Un ou plusieurs triplets (couleur, taille, stock): l'administrateur doit entrer à la main les tailles et couleurs disponibles et indiquer le stock initial disponible pour ces caractéristiques.

Remarque : Les tailles possibles sont XS, S, M, L, XL, XLL et les couleurs sont Jaune, Orange, Rouge, Violet, Rose, Bleu foncé, Bleu clair, Vert, Noir, Blanc et Gris.

Après avoir validé, un message de confirmation apparaît pour l'administrateur si l'ajout s'est effectué correctement. Si la référence indiquée est déjà attribuée à un autre produit, l'ajout n'est pas effectué et l'administrateur doit entrer une nouvelle référence.

Le diagramme de séquence suivant indique les actions réalisées pour l'ajout d'un produit.

ATTENTION : le changer pour ajouter le cas d'erreur



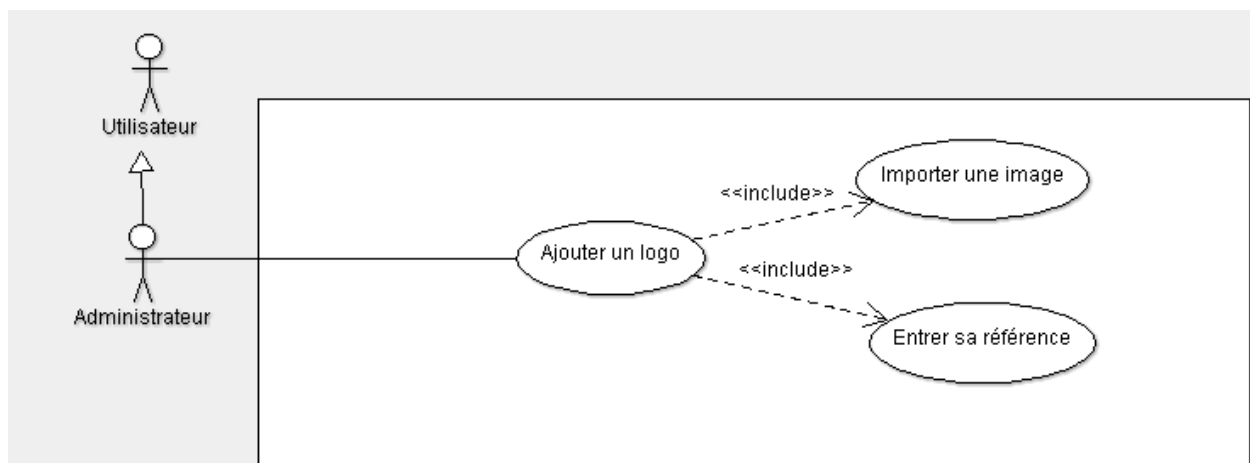
b - Logo

De même que pour les modèles de vêtements, il est important pour l'administrateur de pouvoir ajouter de nouveaux logos à imprimer sur les produits.

Pour ajouter un logo, le gérant doit entrer les informations suivantes :

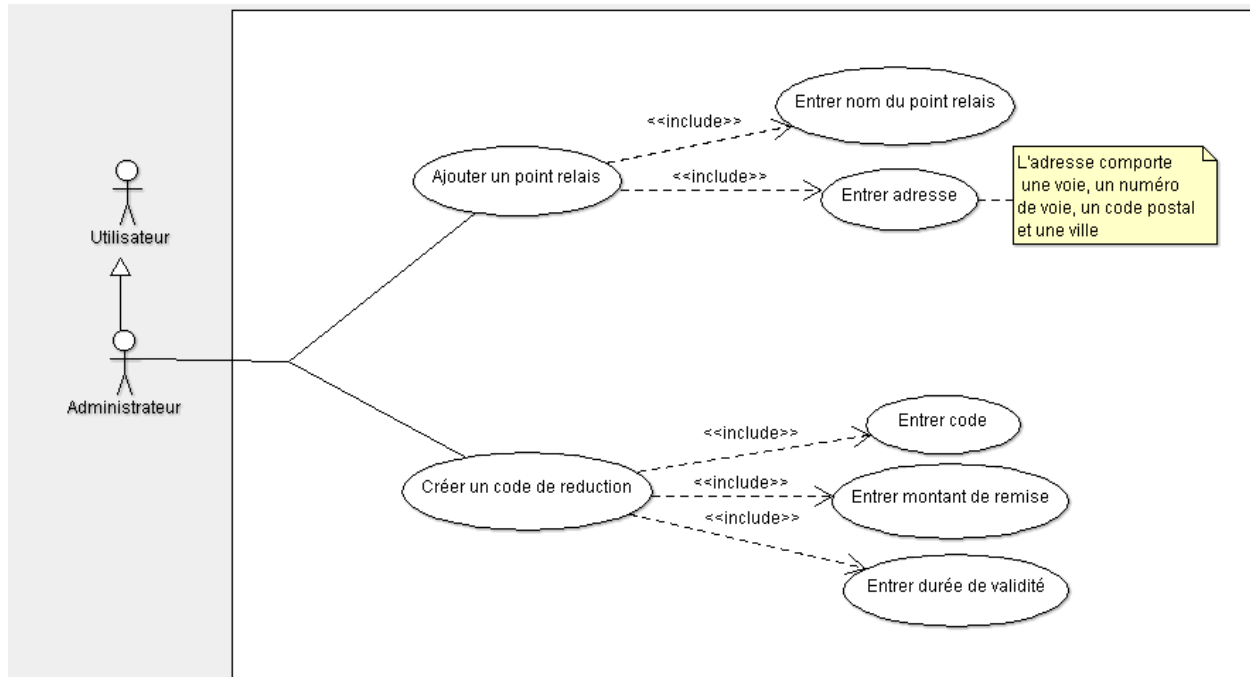
- La référence du logo : un entier représentant l'identifiant unique du logo.
- Une image : à importer (au format jpeg) pour que le client puisse voir le logo.

Une fois l'opération validée par l'utilisateur, un message apparaît à l'écran pour confirmer l'ajout. Si la référence indiquée avait déjà été attribuée à un logo, l'administrateur doit entrer une nouvelle référence.



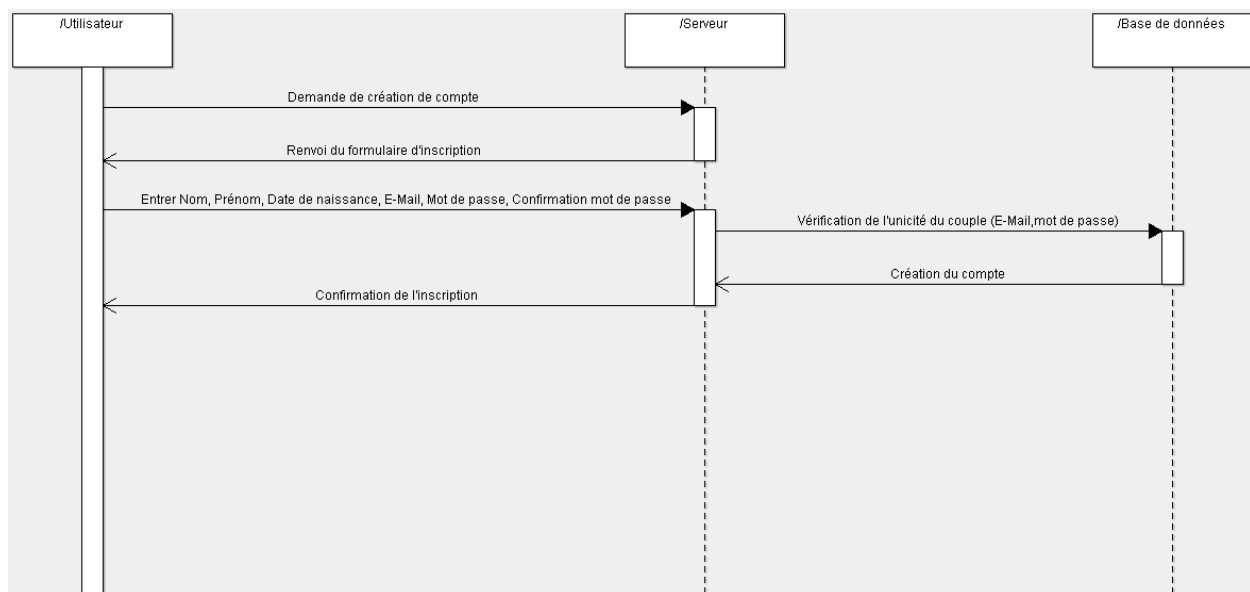
c - Autres actions

Enfin, il peut également créer un nouveau point relais ou encore un code de réduction.

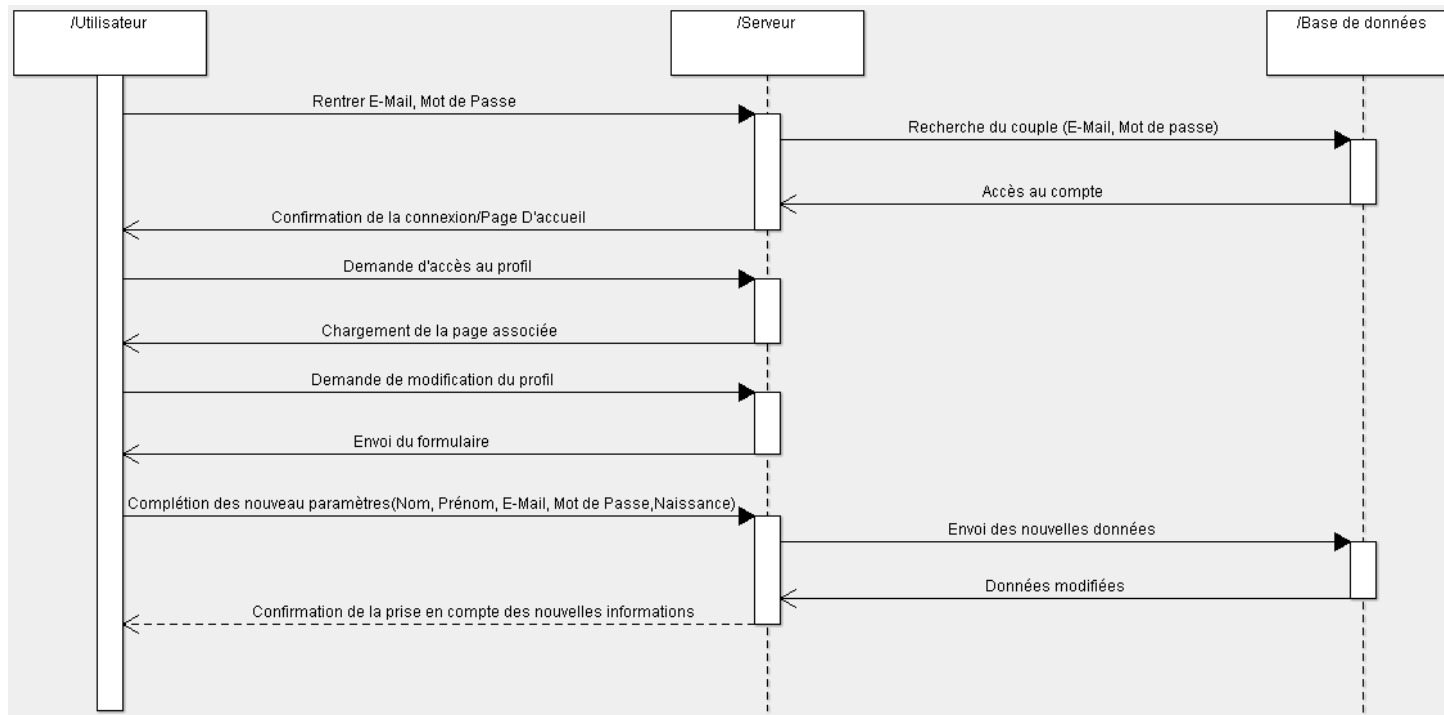


Partie utilisateur.

Dans un premier temps, l'utilisateur souhaitant pouvoir réaliser diverses actions telles que acheter un produit ou bien gérer son panier doit créer un compte, les interactions peuvent alors être schématisées de la manière suivante :



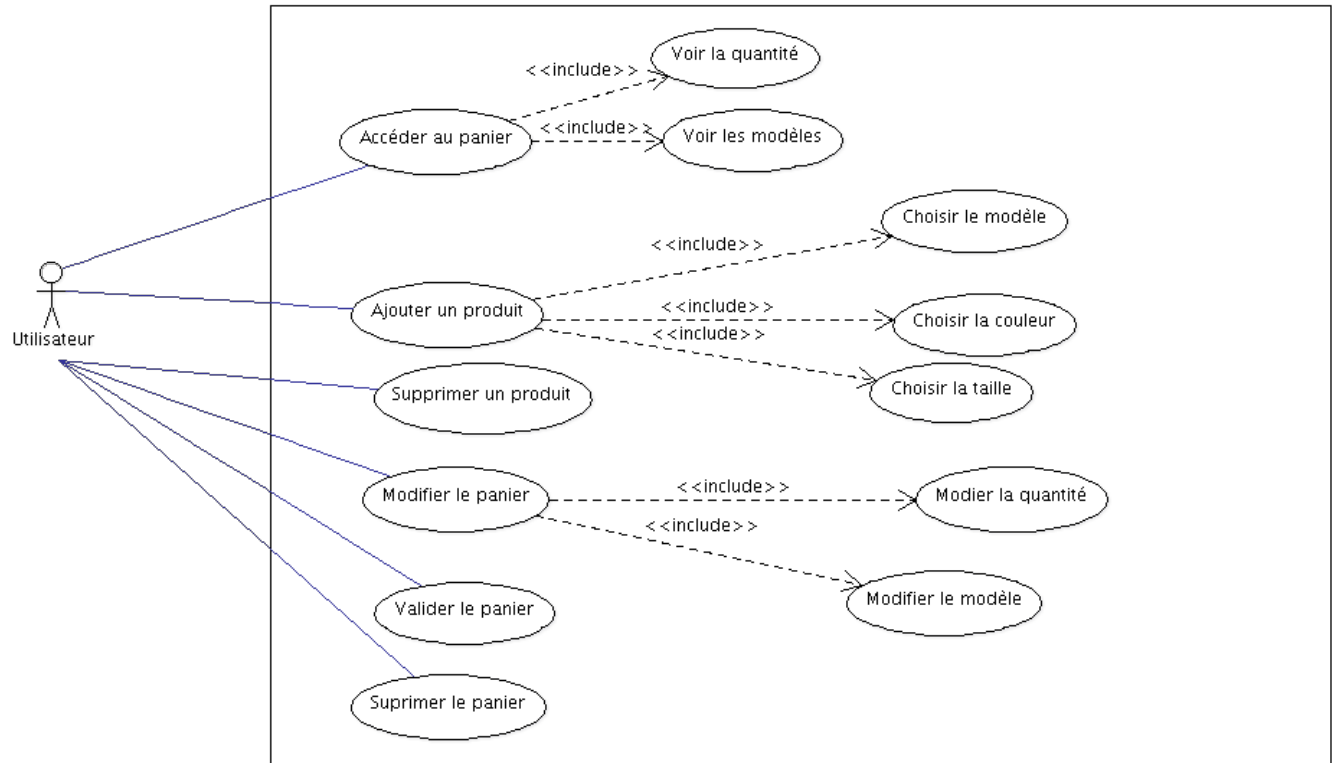
Une fois que l'utilisateur s'est créé un compte, il peut se connecter à son compte, voir son profil ainsi que le modifier.



Il est également possible d'accéder à son historique de commandes et suivre le statut d'une commande. Cela se présente sous la forme suivante :

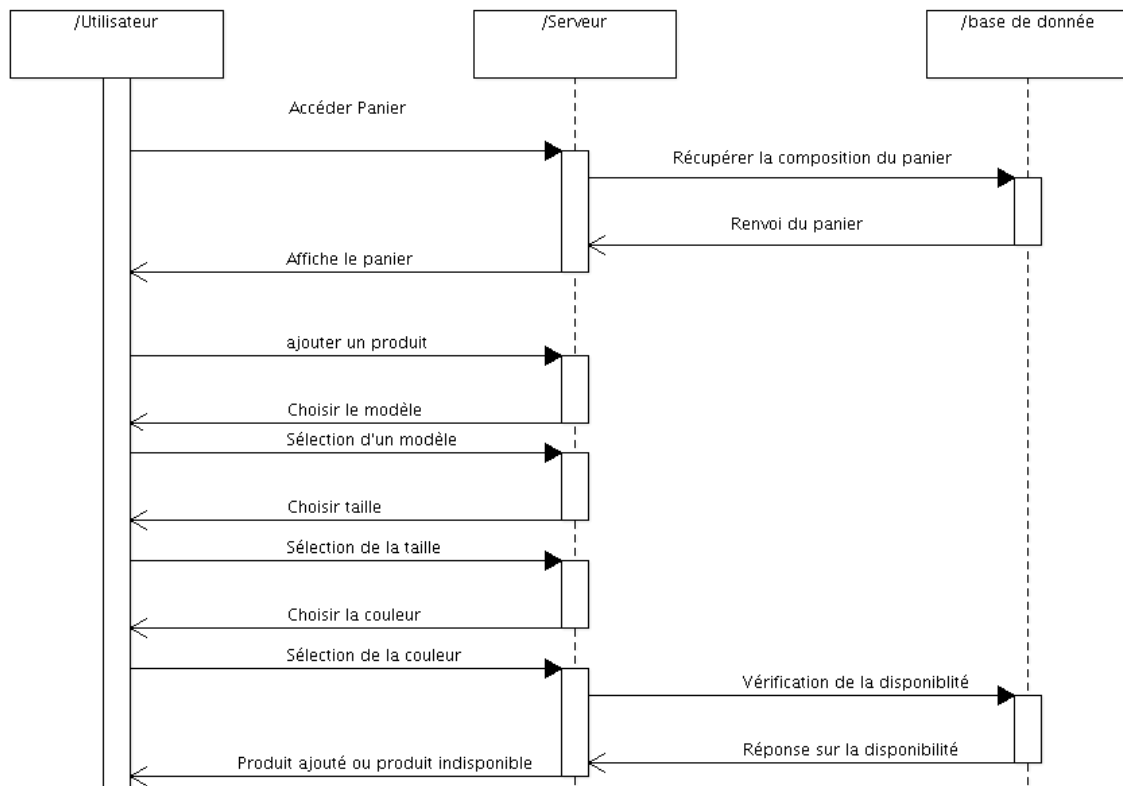
b - Panier

Une fois que l'utilisateur a créé son compte, un panier vide lui est attribué. Il pourra alors effectuer différentes tâches telles que : ajouter ou supprimer un produit, modifier son panier...



Accéder au panier et ajout d'un produit :

Nous allons vous présenter les différents échanges entre l'utilisateur, le serveur et la base de données au moment de l'accès et l'ajout d'un produit dans le panier.



Base de données :

Il faudra les tables suivantes :

- table client : stocker toutes les informations des comptes clients
- table modele
- table logo
- table commande : stocker les couples (id_client,ref_modele) ainsi que les informations sur les commandes (ajouter une date pour voir l'historique).