

<p>Développement d'Applications Communicantes Spécifications</p>
--

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

Contents

1	Introduction	2
2	Fonctionnalités	2
2.1	Fonctionnalités utilisateurs	2
2.1.1	Navigation générale	2
2.1.2	Panier	5
2.1.3	Gestion du panier	8
2.1.4	Création du compte utilisateur	9
2.1.5	Connexion au compte utilisateur	13
2.1.6	Validation d'une commande	17
2.1.7	Contact	22
2.2	Fonctionnalités administrateur	23
2.2.1	Gestion des produits	23
2.2.2	Gestion des logos	28
2.2.3	Autres tâches	29
2.3	Gestion des commandes	32
3	Architecture logicielle	33
3.1	Architecture du site	33
3.2	Base de données	33
4	Partie organisationnelle	34
4.1	Partage des tâches	34

1 Introduction

Le projet consiste en la conception et l'implémentation d'un site de e-commerce pour l'entreprise *Xylophone*, une e-boutique de vêtements personnalisables. L'équipe en charge du projet travaille chez *Easy-commerce*.

Le document ci-après a pour but de détailler toutes les fonctionnalités de l'application. Il sera divisé en plusieurs parties allant des fonctionnalités utilisateurs à l'organisation de l'équipe.

2 Fonctionnalités

2.1 Fonctionnalités utilisateurs

Les principaux utilisateurs de ce site web sont les clients de *Xylophone*. Dans cette première partie nous détaillerons les différentes pages internet auxquelles ceux-ci ont accès, ainsi que les tâches qu'ils peuvent effectuer.

2.1.1 Navigation générale

Tout d'abord, en arrivant sur le site, l'utilisateur est automatiquement dirigé vers la page d'accueil suivante :

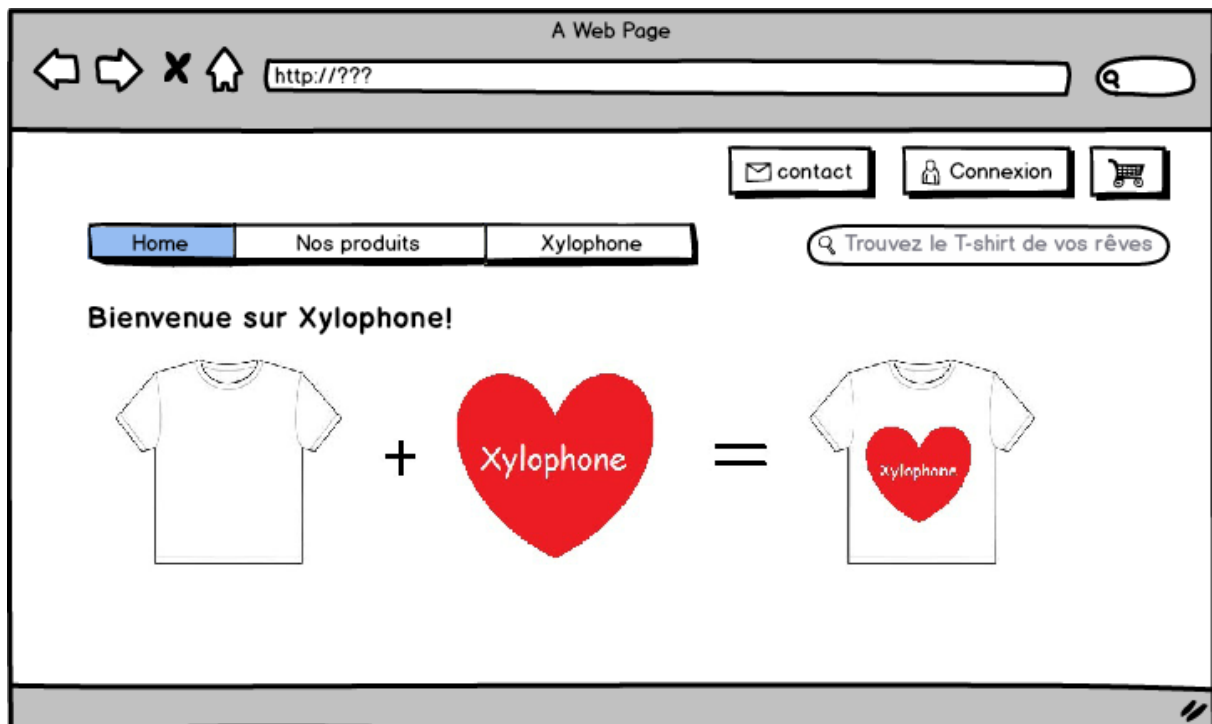


Figure 1: Accueil

Nous décrivons ici ce qu'il est possible de faire depuis la page d'accueil du site. Cette partie ne concerne que la navigation "principale" sur le site. Les parties concernant le panier, le paiement, la connexion sont décrites dans d'autres sections.

Depuis la page d'accueil, l'utilisateur peut trier les modèles par genre (masculin ou féminin), par type (pull, polo, sweat), voir les modèles les mieux notés ou voir tous les modèles d'un coup. Ensuite, il peut sélectionner un modèle particulier. Il peut alors le noter, choisir une taille, une couleur, une quantité, le personnaliser avec un texte et/ou un logo (provenant de la base de données du site, ou importé), voir le résultat ainsi que le prix de sa création. Une fois qu'il a obtenu le produit désiré, il devra ajouter le modèle au panier pour l'acheter.

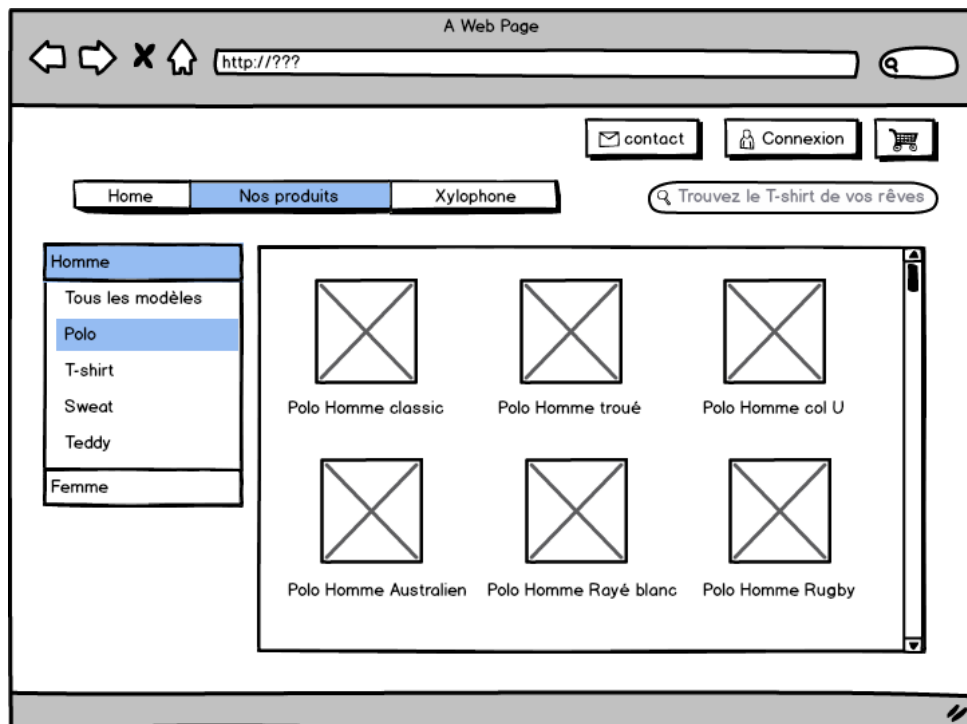


Figure 2: Visualisation des modèles

Le diagramme de cas d'utilisation suivant présente toutes ces différentes tâches.



Figure 3: Navigation générale

Messages d'erreurs: Lorsque l'utilisateur souhaitera ajouter son (ses) produit(s) au panier, si la quantité demandée n'est pas disponible, c'est à dire n'est pas en stock, une fenêtre d'erreur s'ouvrira avec le message suivant : "La quantité que vous demandez n'est pas disponible. Nous avons encore X produits de ce type en stock." avec X la quantité disponible en stock.

De plus, s'il ne reste aucun produit pour un modèle donné, il sera directement affiché à l'utilisateur que le produit n'est plus disponible. Le choix de la quantité ne sera plus possible, tout comme l'ajout du produit au panier.

Personnalisation d'un modèle

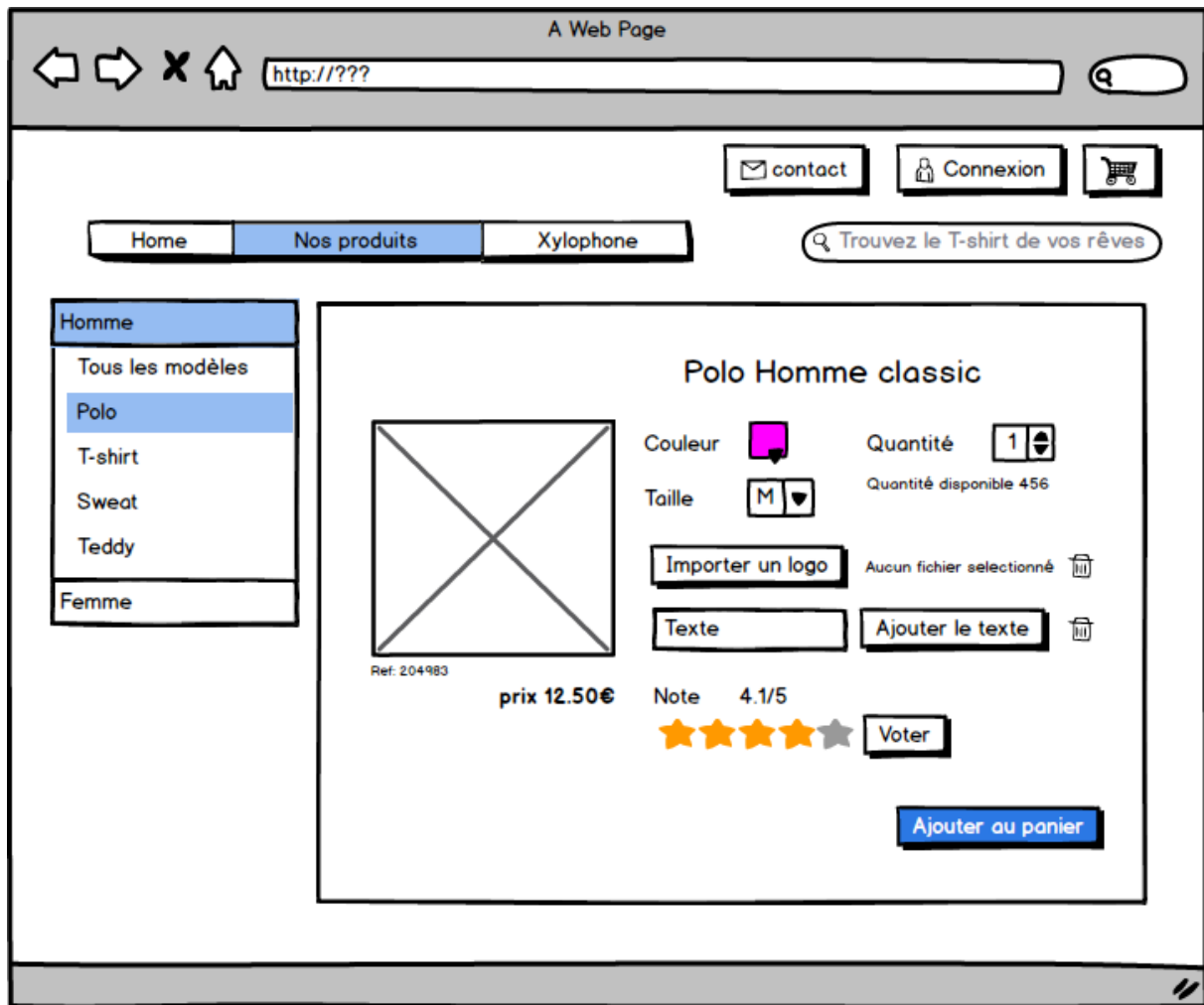


Figure 4: Personnalisation du modèle

L'utilisateur a la possibilité d'ajouter un logo sur son modèle. Il peut choisir un logo disponible dans la base de données du site web ou importer une image de son ordinateur. Il peut aussi choisir d'ajouter un texte sur son modèle (le texte sera alors ajouté en dessous du logo). Les deux diagrammes de séquence ci-dessous décrivent la communication entre l'utilisateur et le serveur au moment de l'ajout d'un logo ou d'un texte sur un modèle.

Après avoir cliqué sur "Ajouter au panier", le modèle sera ajouté au panier de l'utilisateur et on modifiera dans la base de donnée le stock disponible pour ce produit. Typiquement si le client ajoute 2 "Polo classic" à son panier et qu'il y en avait initialement 20 disponibles, il n'y en a plus que 18 ensuite.

Voici ci-dessous les deux diagrammes de séquences résumant la personnalisation d'un vêtement (par ajout d'un logo ou d'un texte).

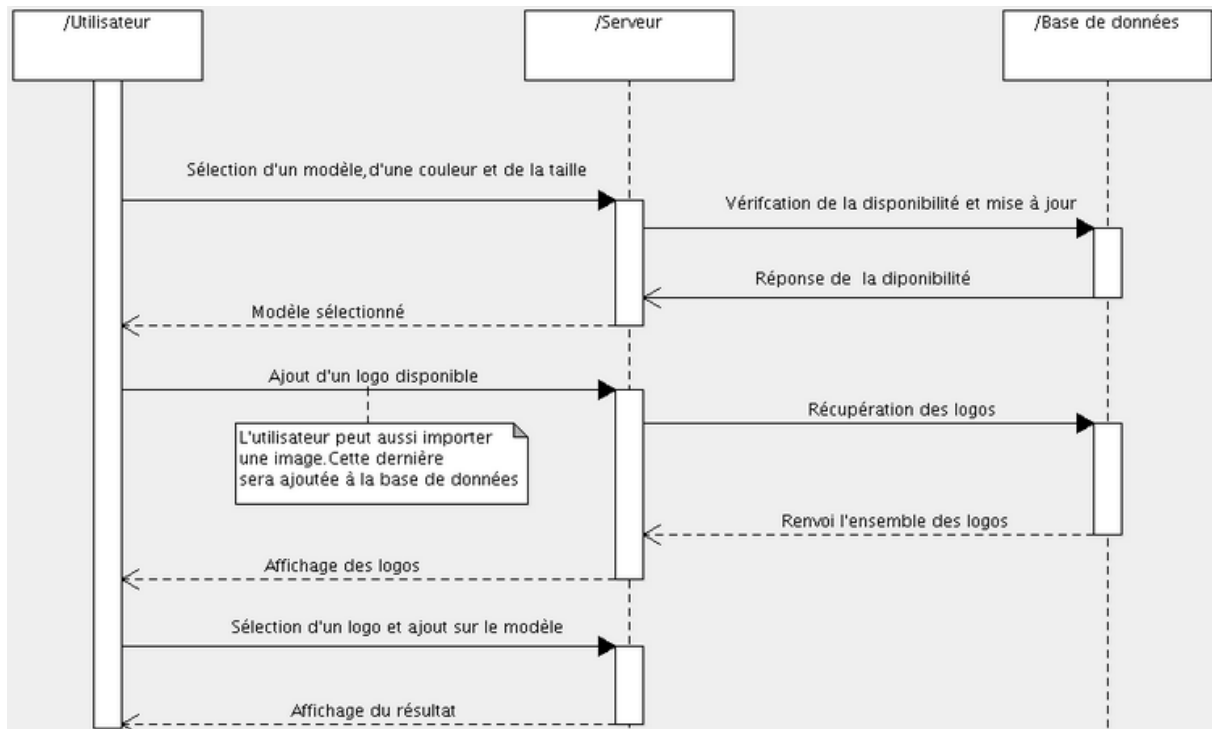


Figure 5: Personnalisation par ajout d'un logo

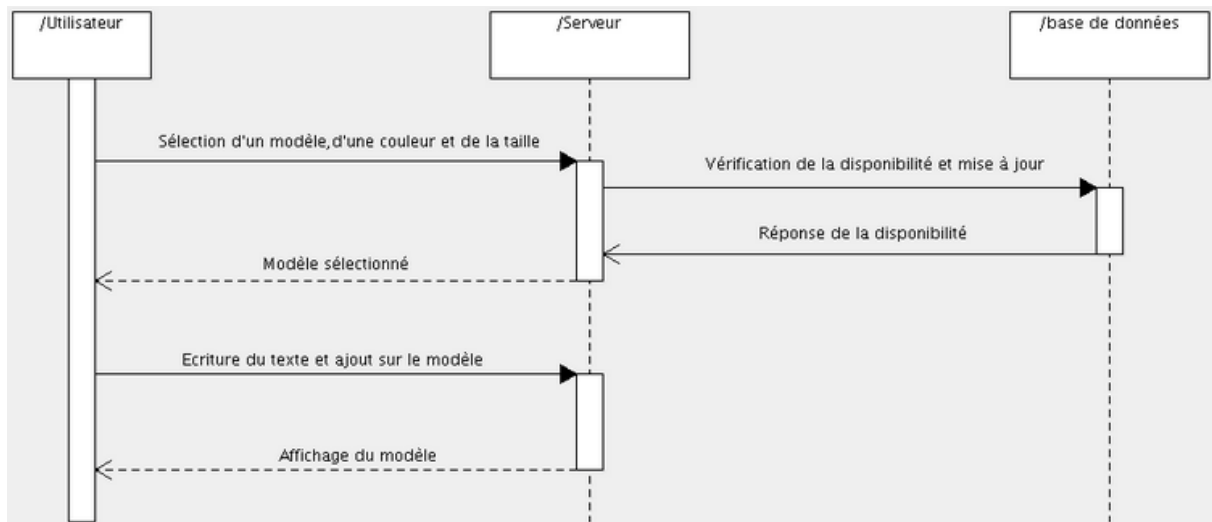


Figure 6: Personnalisation par ajout d'un texte

2.1.2 Panier

Chaque utilisateur (connecté ou non) aura un panier initialement vide (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 le panier

Et une fois connecté au panier, il est possible de:

- supprimer un produit du panier

- modifier la quantité d'un article dans le panier.
- modifier les articles du panier (taille et couleur).
- éditer les articles
- valider le panier
- continuer ses achats (auquel cas, on retourne sur la page d'accueil)

Toutes ces tâches peuvent être résumée dans le diagramme de cas d'utilisation suivant :

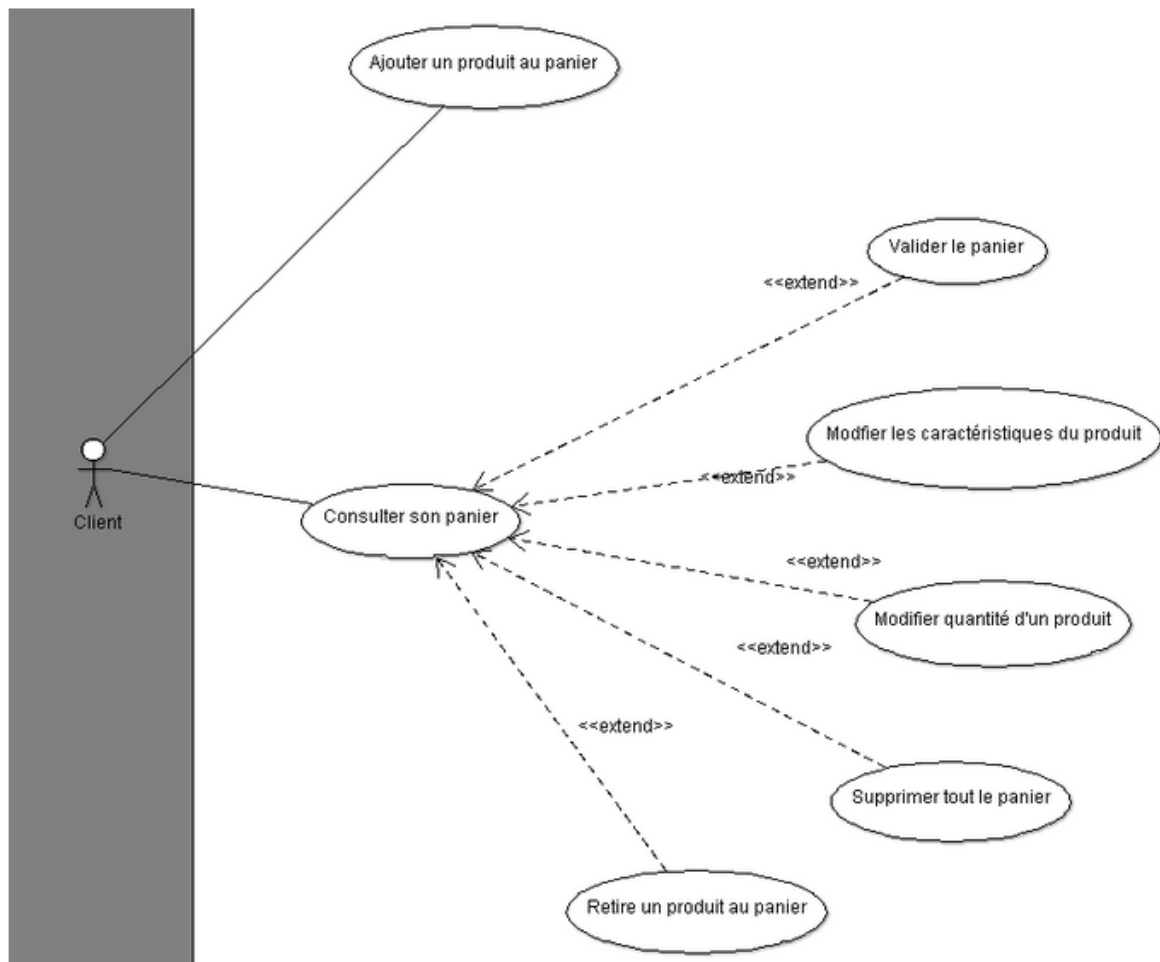


Figure 7: Résumé panier

On remarquera que le montant total des achats (sous-total) est automatiquement calculé (sans tenir compte des frais de port). Il est possible d'ajouter un code promotionnel pour obtenir des réductions sur la commande. Si le code entré est incorrect un message le signalera (comme sur le schéma ci dessous).

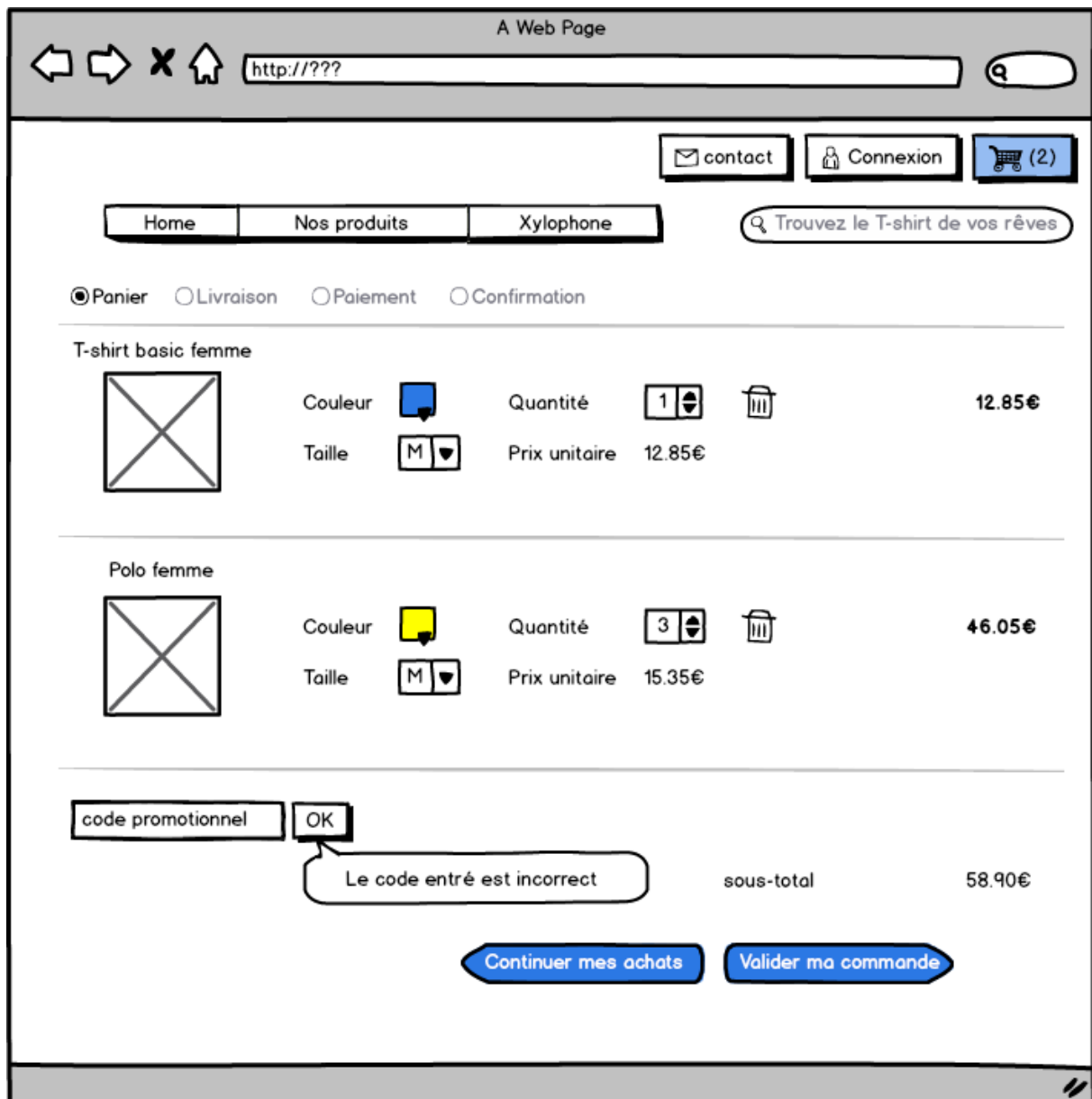


Figure 8: Visualisation du panier

Après la validation du panier : “Valider ma commande”, 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.

En cliquant sur “Ok”, l'utilisateur sera redirigé encore vers son panier.

Attention: Le panier doit être automatiquement supprimé lorsque l'utilisateur quitte le site. Lorsque le panier est supprimé, tous les modèles présents doivent être “remis” en stock. On doit donc mettre à jour les stocks dans la base de données.

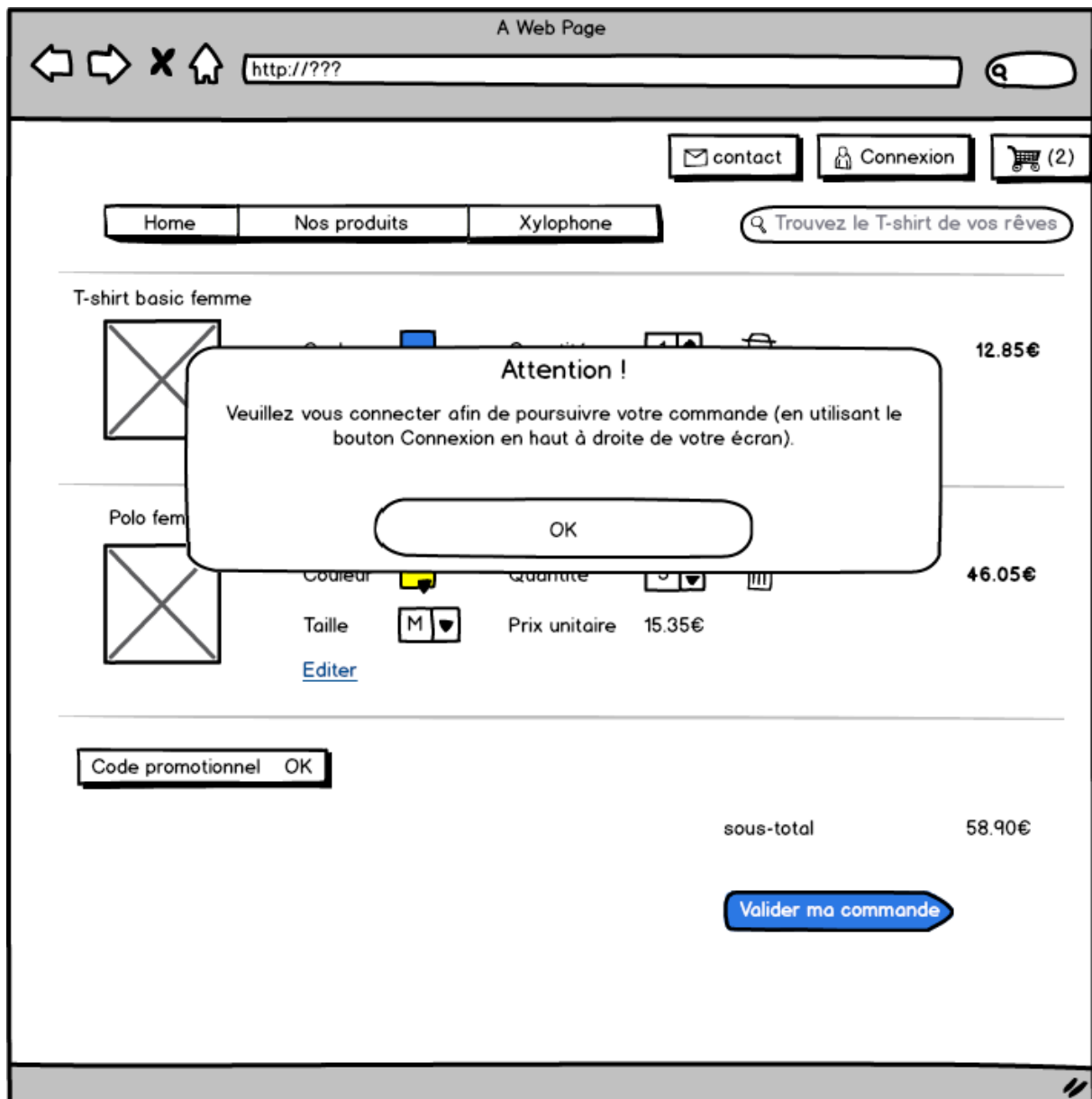


Figure 9: Erreur validation du panier

2.1.3 Gestion du panier

Dans cette partie, nous allons vous présenter les différents échanges entre l'utilisateur, le serveur et la base de donnée au moment de l'accès et la modification d'un produit dans le panier puis de la suppression d'un produit.

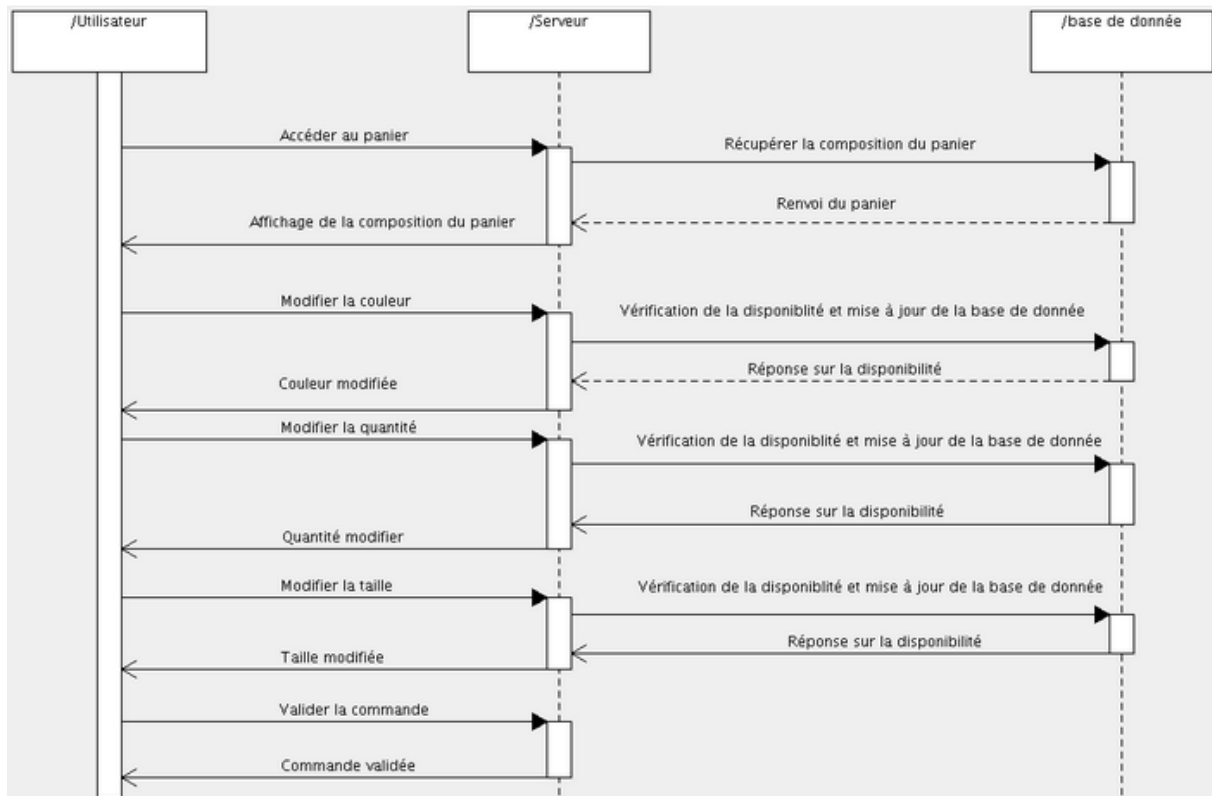


Figure 10: Accès et modification du panier

Après avoir ajouté un produit au panier, l'utilisateur peut avoir envie de changer de modèle ou de ne plus l'acheter. La suppression d'un produit est une fonctionnalité qui communique avec le client, le serveur et la base de données. En effet, quand le client décide de supprimer un produit, le serveur met à jour la base de données en incrémentant le stock qui correspond à ce produit.

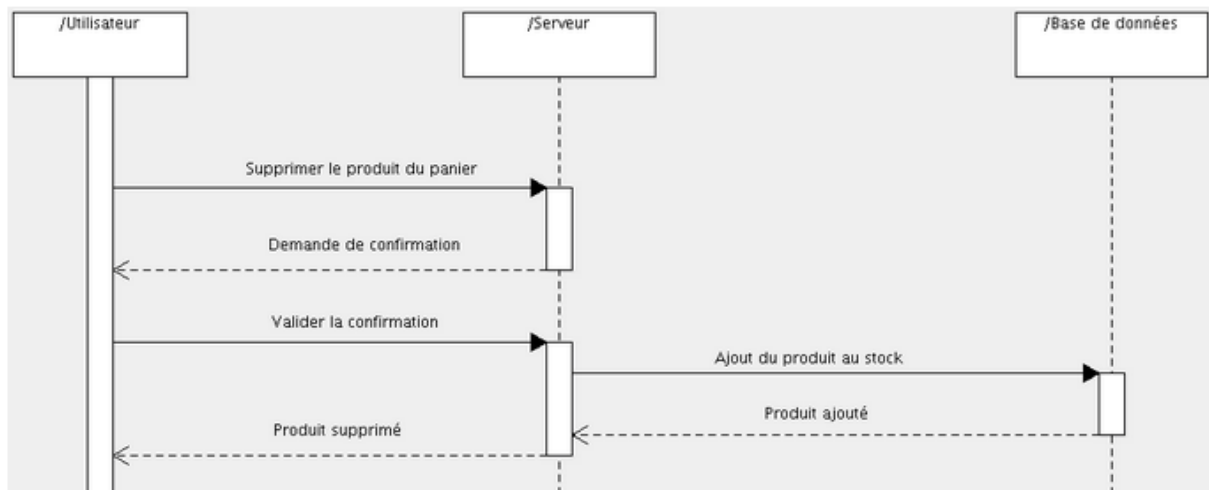


Figure 11: Suppression d'un modèle du panier

2.1.4 Création du compte utilisateur

Pour devenir client de la marque et effectuer une commande, il sera indispensable à l'utilisateur de se connecter. Il lui est possible de le faire grâce à un bouton "se connecter" visible sur toutes les pages. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, une fenêtre s'ouvre à lui (selon la maquette "Connexion").

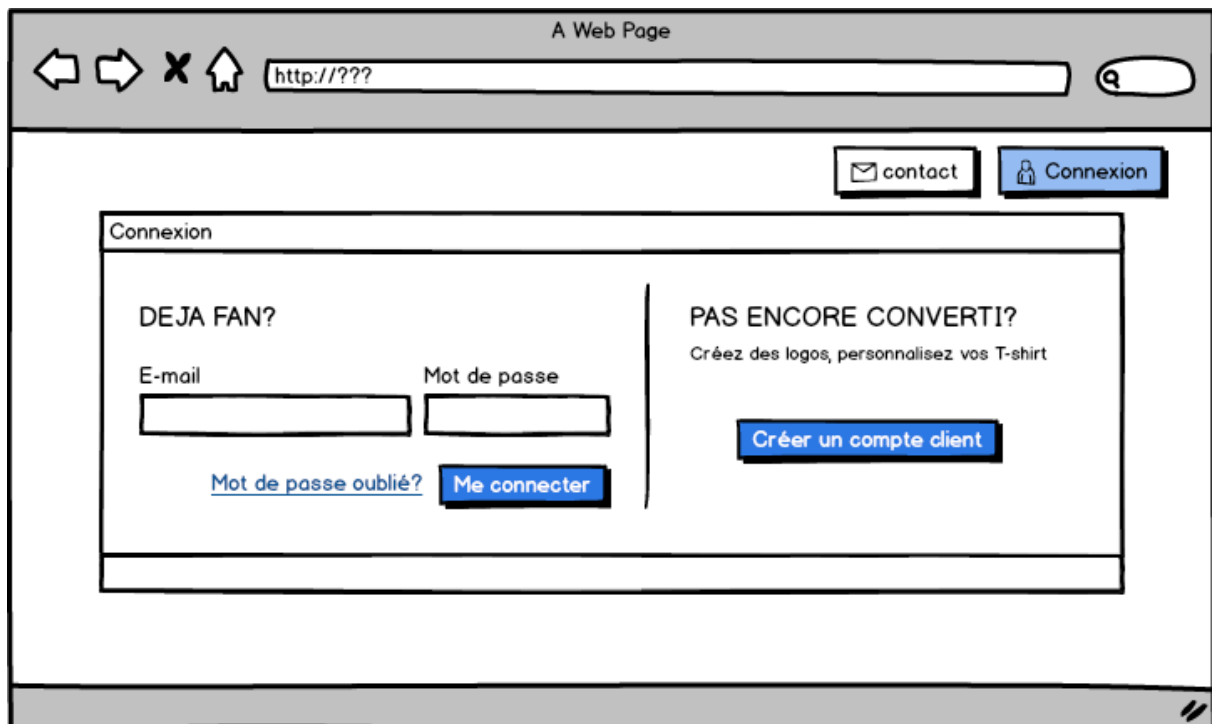


Figure 12: Connexion

S'il choisit de "Créer un compte client", il devra remplir un formulaire d'inscription et renseigner donc les informations suivantes:

- Nom : chaîne de caractères (50 caractères maximum).
- Prénom : chaîne de caractères (50 caractères maximum).
- Date de naissance : à entrer grâce à 3 menus déroulants JJ/MM/AAAA (années allant de 1950 à 2014)
- E-Mail : de la forme XXX@YYY.ZZZ
- Adresse de livraison (optionnelle) décomposée de la manière suivante:
 - * N° : entier indiquant le numéro de la rue
 - * Rue : chaîne de caractères (50 caractères maximum)
 - * Code postal : entier sur 5 chiffres.
 - * Ville : chaîne de caractères (50 caractères maximum)
- Téléphone (optionnel) : chaîne de 10 caractères
- Mot de passe : chaîne de 6 caractères minimums et 12 maximums.
- Confirmation de mot de passe

Attention: Pour toutes les chaînes de caractères, seuls les caractères "a...z", "A...Z" et " ", "'", "-" sont acceptés. Pour le mot de passe, sont en plus acceptés les chiffres de 0 à 9.

A Web Page

http://???

contact Connexion

Convertissez-vous

E-mail*

Mot de passe*

Confirmez votre mot de passe*

Nom*

Prénom*

Age*

JJ MM AAAA

Adresse de livraison

N° rue

Code postal Ville

Téléphone

☐ En cochant cette case, je reconnais avoir pris connaissance des Conditions et je les accepte

Le champs précédés d'une * sont obligatoires

Valider

Figure 13: Formulaire d'inscription

Après avoir cliqué sur valider, l'utilisateur recevra automatiquement un e-mail de confirmation.

Mail de confirmation d'inscription:

Envoyé depuis l'adresse : webmaster@xylophone.fr

Objet : Bienvenu(e) sur Xylophone.fr

Corps du mail :

Bonjour PRENOM,

Merci d'avoir choisi notre site pour personnaliser vos vêtements.

Votre compte a bien été créé. Vous pouvez à présent commander vos créations en toute sécurité.

A bientôt.

Toute l'équipe de Xylophone.

Globalement, l'opération d'inscription peut être schématisée dans le diagramme de séquence suivant :

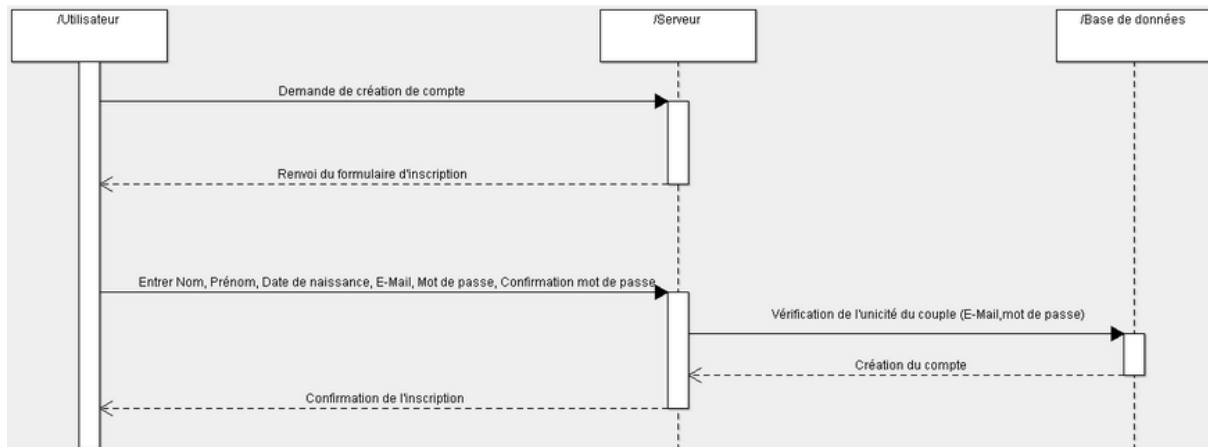


Figure 14: Formulaire d'inscription

Il est à noter que dans la base de données, un champ supplémentaire "Type_Utilisateur" existe pour permettre de différencier l'administrateur et les clients. Dans notre cas ici (l'ajout d'un nouveau client), nous devons remplir ce champ avec la chaîne de caractère "CLIENT".

Après quelques secondes, si toutes les entrées sont correctes, l'utilisateur sera redirigé vers la page d'accueil, mais en mode "connecté" (cf section suivante).

Messages d'erreurs:

Dans tous les cas ci-dessous, une fenêtre apparaît avec un message adéquat et un bouton "OK". Après avoir pris connaissance du message, l'utilisateur est redirigé vers son formulaire d'inscription avec ses données entrées encore à l'écran.

- Une des contraintes du formulaire n'est pas respectée :
 - ex: téléphone sur 5 caractères.
Message : "Le numéro de téléphone entré n'est pas valide"
 - ex: adresse e-mail non valide.
Message : "L'adresse e-mail indiquée n'est pas au format XXX@YYY.fr"
 - ex: Caractère spécial utilisé dans le nom ou le prénom.
Message : "Seuls les caractères de a...zA...Z et " ", "'", "_ " sont acceptés."
 - ex: la confirmation de mot de passe n'est pas identique au mot de passe
Message : "Vous devez entrer deux fois le même mot de passe".
 - ex: numéro de rue non entier
Message : "Le numéro de rue indiqué n'est pas un entier."
 - ex: code postal erroné
Message : "La code postal doit être un entier sur 5 chiffres."
 - ex: mot de passe invalide
Message : "Le mot de passe doit obligatoirement contenir entre 6 et 12 caractères".
- L'e-mail entré est déjà dans la base de données
Message : "Cet e-mail est déjà présent dans notre base client. Veuillez en entrer un nouveau".

Les tests de validité sont effectués dans un ordre précis (ordre du formulaire) juste après l'appui du bouton "Valider". Dès l'échec d'un des tests, la fenêtre d'erreur apparaît (les autres ne sont donc pas effectués).

Voici un aperçu de la fenêtre qui sera activée lors d'une erreur :



Figure 15: Message d'erreur, e-mail déjà présent

2.1.5 Connexion au compte utilisateur

L'inscription ne doit être réalisée qu'une seule fois, après l'utilisateur peut utiliser son couple d'identifiant (e-mail / mot de passe) pour se connecter directement.

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. Il faut bien sûr pour cela que l'adresse email ait été spécifiée au préalable.

Mail envoi du mot de passe:

Envoyé depuis l'adresse: webmaster@xylophone.fr

Objet: Votre mot de passe sur Xylophone.fr

Corps du mail:

Bonjour PRENOM,

Votre mot de passe est le suivant : MOT DE PASSE.

Nous vous conseillons de le changer à votre prochaine connexion dans la rubrique "changer de mot de passe" de votre profil.

A bientôt.

Toute l'équipe de Xylophone.

Remarque: Une fois sur la page de connexion, il est possible de se déconnecter (pour changer d'utilisateur notamment).

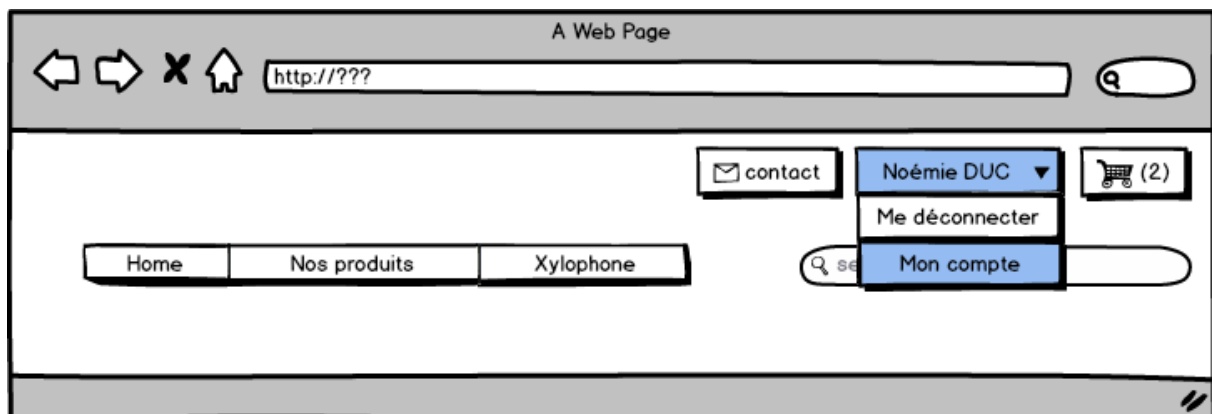


Figure 16: Page connecté

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

- Voir son profil.
- Modifier son profil (c'est à dire modifier l'ensemble des informations qu'il aura entré à son inscription).
- Supprimer son compte utilisateur.

Voici un diagramme de séquence dans lequel l'utilisateur se connecte puis modifie son profil.

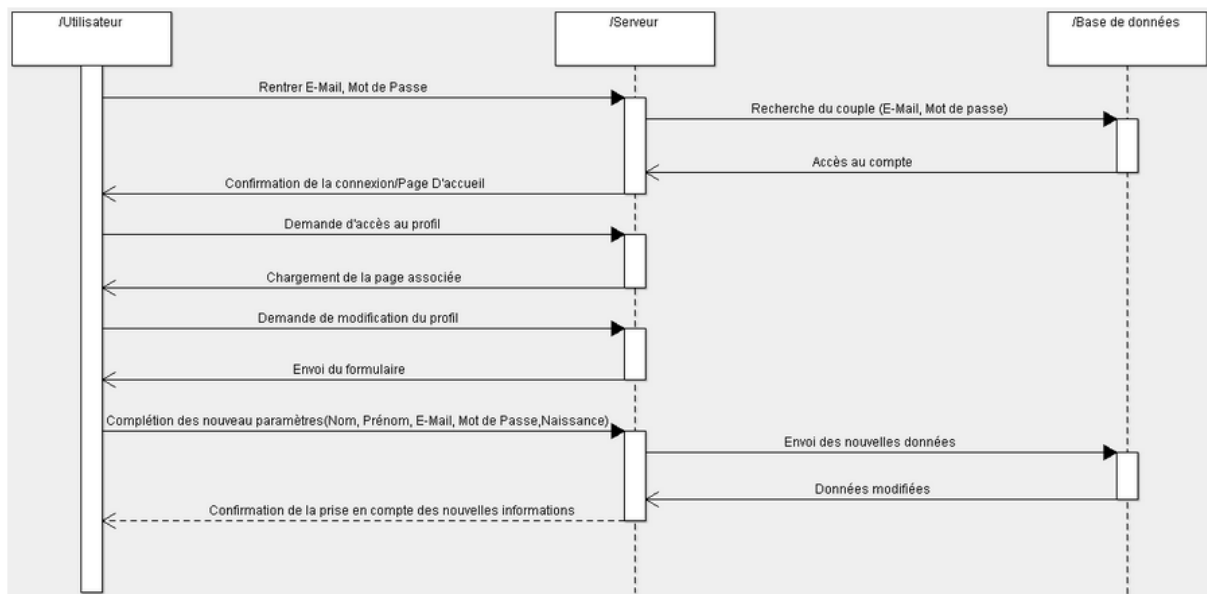


Figure 17: Connexion et modification du profil

Et ci-dessous, la maquette représentant la page du profil.

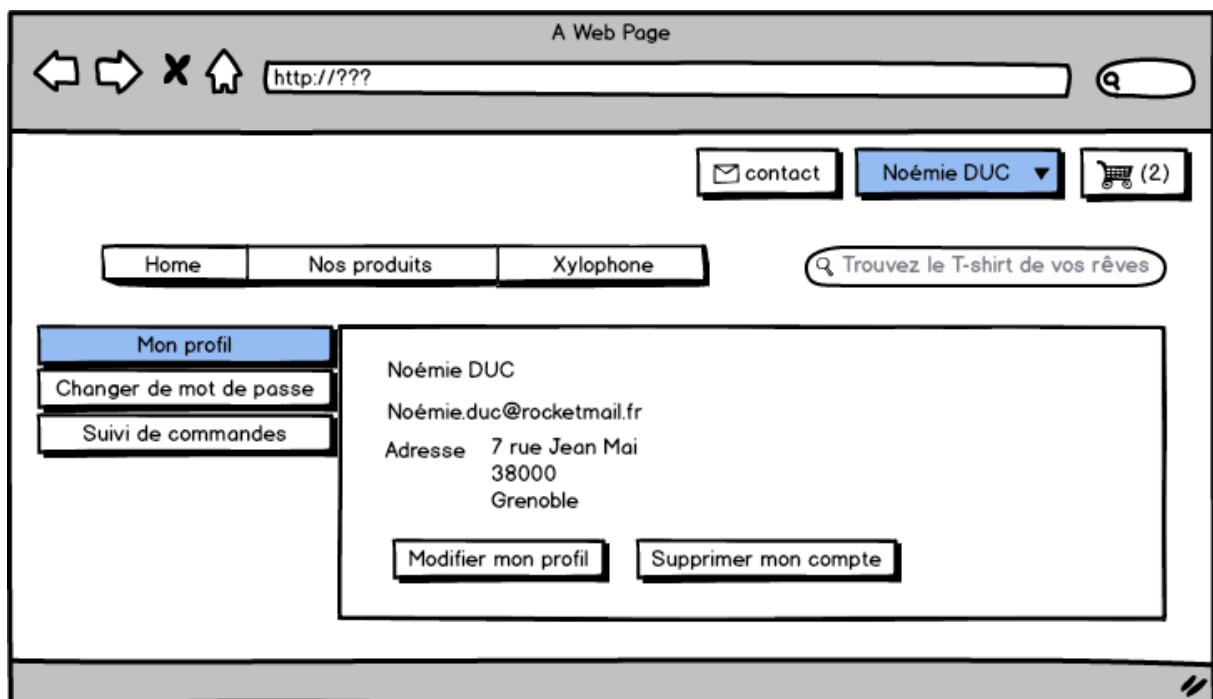


Figure 18: Page profil

Depuis cette page, il est possible de modifier son profil et supprimer son compte. La suppression du compte est confirmée par une fenêtre comme celle-ci :

Attention !

Vous êtes sur le point de supprimer votre compte client. Voulez-vous continuer ?

Non Oui

Figure 19: Suppression du compte utilisateur

Celle-ci entraînera la suppression du client dans la base de données et redirigera le client vers la page d'accueil en mode "déconnecté" (cf partie précédente).

Cependant, si jamais une commande est en cours avec ce compte (c'est-à-dire que son statut est différent de "Livrée"), un message d'erreur apparaîtra à l'écran : "Il est impossible de supprimer votre compte car une commande est en cours."

En outre, la modification du profil redirige l'utilisateur vers un formulaire identique à celui utilisé pour l'inscription (excepté le mot de passe).

En effet, pour modifier son mot de passe, un onglet spécial est utilisé.

A Web Page

Navigation: Home | Nos produits | Xylophone

Search: Trouvez le T-shirt de vos rêves

User: Noémie DUC

Cart: (2)

Menu: Mon profil | **Changer de mot de passe** | Suivi de commandes

Form: Ancien mot de passe* []

Form: Nouveau mot de passe* []

Form: Confirmation du nouveau mot de passe* []

Button: Valider

Figure 20: Modification du mot de passe

Remarque: Le mot de passe doit satisfaire les mêmes conditions que lors de l'inscription. Dans le cas contraire, un message d'erreur apparaîtra à l'écran (cf partie inscription).

Ensuite, l'utilisateur peut 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.

Pour les commandes en cours il pourra également suivre l'état actuel, qui peut être:

- * En préparation
- * Prête.
- * Envoyée.
- * Livrée.

L'obtention de ces divers statut se fait par le biais de la séquence suivante :

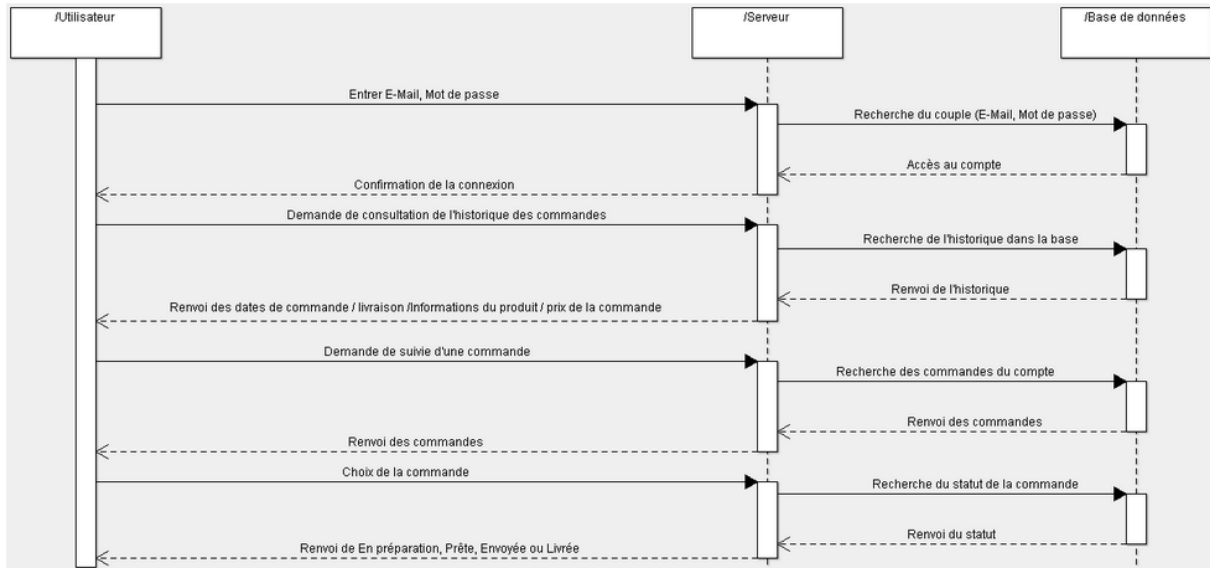


Figure 21: Accès à l'historique des commandes

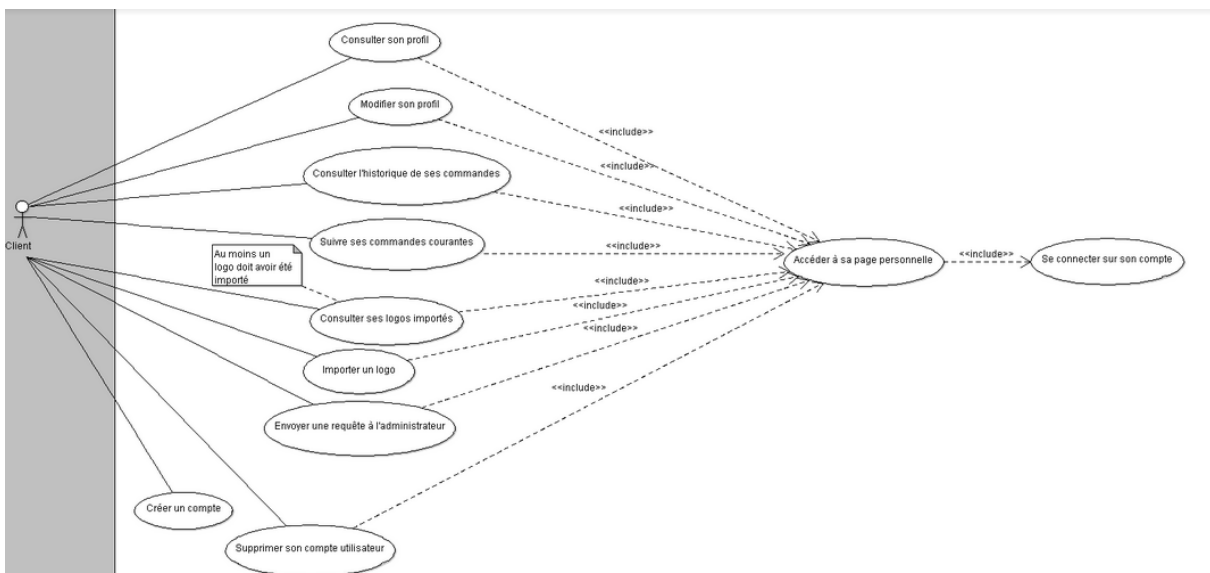


Figure 22: Résumé d'un compte

L'interface associée est alors explicitée ci-dessous :

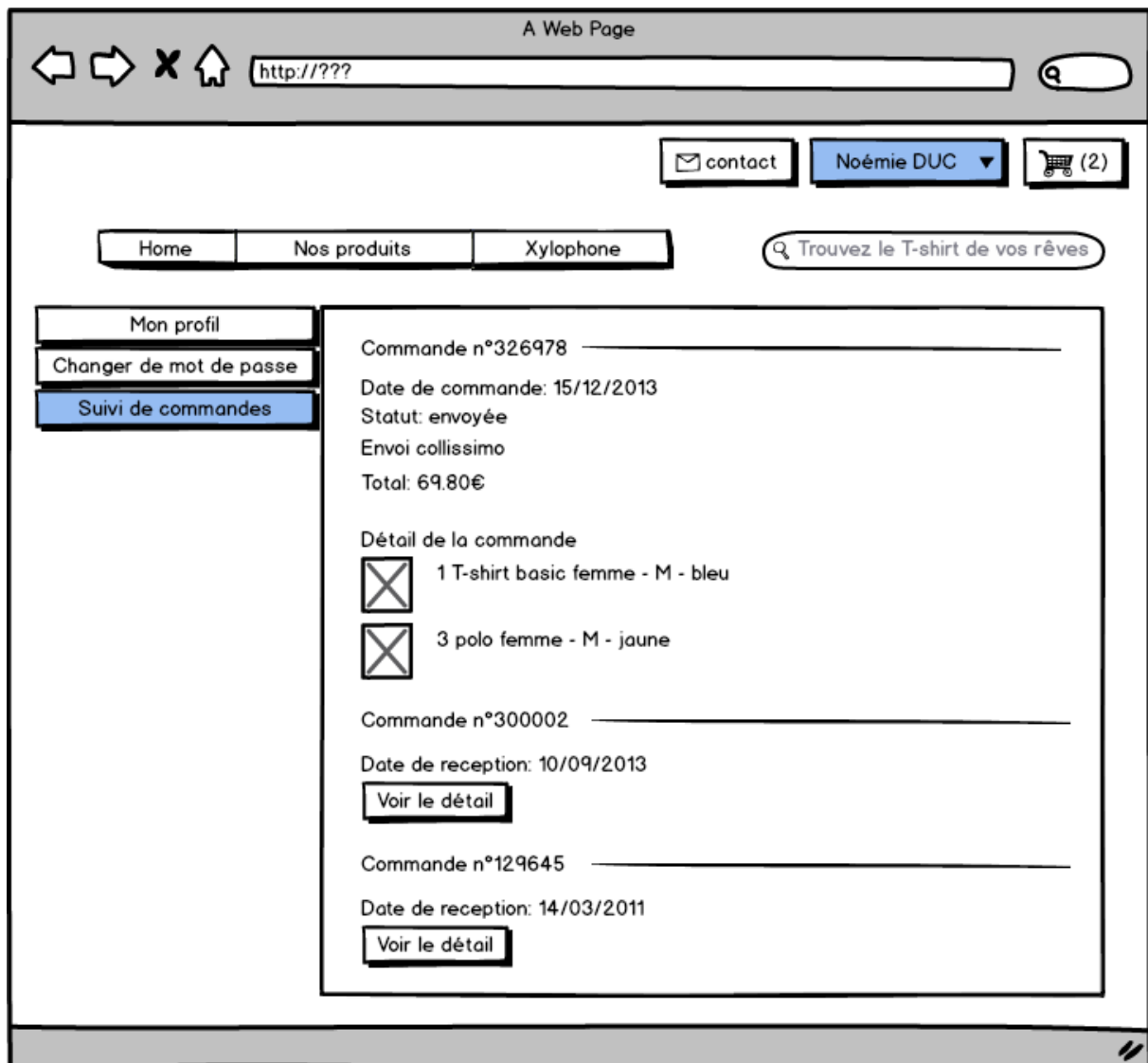


Figure 23: Suivi des commandes d'un profil

2.1.6 Validation d'une commande

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

En premier, l'utilisateur peut choisir le mode de livraison (livraison par chronopost, collissimos, relais ou classique). La livraison peut débiter une semaine après la commande (temps de production du produit et d'envoi). Or l'utilisateur peut définir une date de livraison qui lui convient, néanmoins cette date doit être supérieure à celle défini par l'application.

De plus, l'utilisateur a une adresse qu'il a définie au moment de l'inscription. Il peut donc choisir de se faire livrer à cette adresse là ou bien d'introduire une nouvelle adresse de livraison.

Une fois la livraison configurée, l'utilisateur peut effectuer le paiement. Cette dernière étape consiste à choisir le type de la carte bleue utilisée et d'introduire le code. Pour finir, l'utilisateur peut introduire l'adresse de facturation ou garder la même que l'adresse de livraison.

Le diagramme ci-dessous représente cet étape :

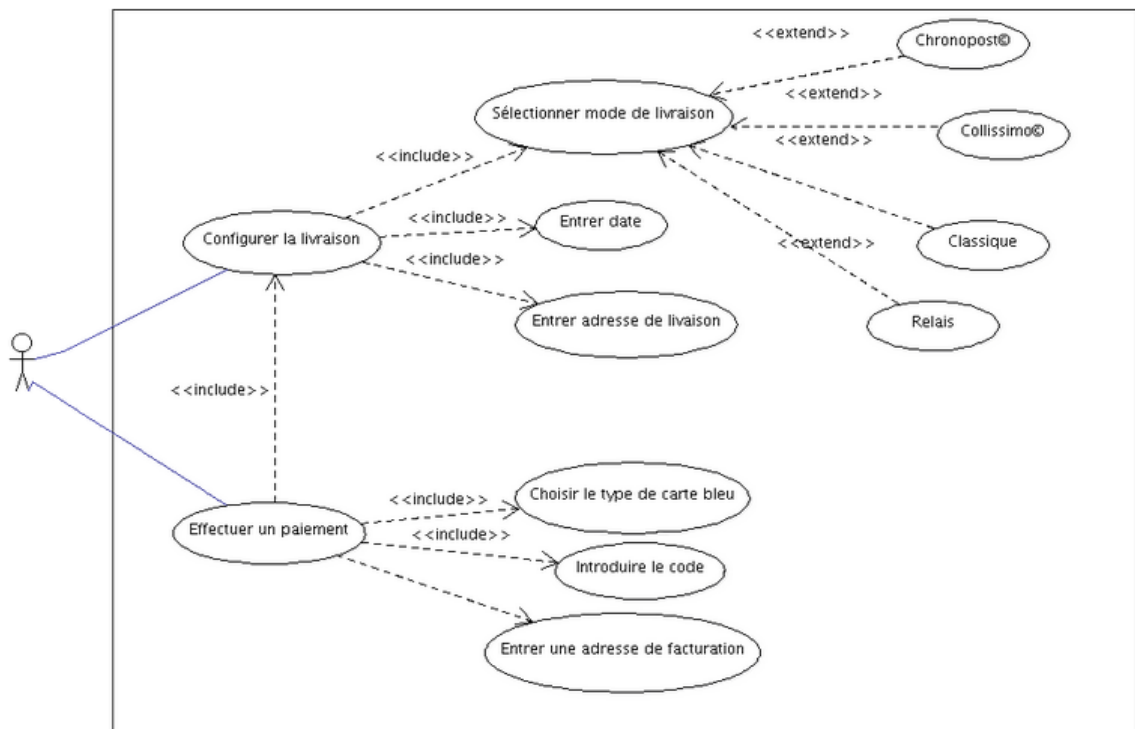


Figure 24: Paiement et Livraison

Premièrement, nous détaillons ci-après la configuration de la livraison. L'utilisateur peut choisir :

- le mode de livraison (Chronopost® , Collissimo® , classique ou relais)
- la date de livraison (choix de date ou envoi immédiat)
- l'adresse de livraison (si non déjà indiquée dans le profil ou différente).

Voici ci-après la maquette de la page de choix de la livraison.

A Web Page

http://???

contact

Noémie DUC

(2)

Home

Nos produits

Xylophone

Trouvez le T-shirt de vos rêves

☒ Panier

☒ Livraison

☐ Paiement

☐ Confirmation

Où voulez-vous être livré?

☒ Mon adresse : 7 rue Jean Mai,
38000
Grenoble

☐ Une autre adresse

Rue

Code postal

Ville

Comment voulez-vous être livré?

☒ Colissimo (+10.90€) [En savoir plus](#)

☐ Chronopost (+8.10€) [En savoir plus](#)

☐ Classic (+7.90€) [En savoir plus](#)

☐ Relai (+3.30€)

Rue

Code postal

Ville

Quand voulez-vous être livré?

☒ Meilleure date proposée : 14/01/2014

☐ Choisir une autre date

/ /

Sous-total58.90€

Réduction-0.00€

Frais de port+10.90€

Total69.80€

Revenir au panier

Procéder au paiement

Figure 25: Choix de la livraison

Voici le message d'erreur affiché si l'adresse du point relais n'est pas bonne ou inconnue.

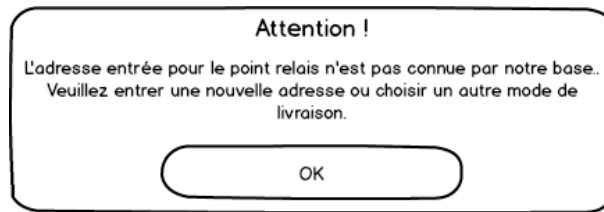


Figure 26: Mauvaise adresse pour le point relais

Le diagramme de séquence suivant présente les échanges avec le serveur de la configuration de la livraison.

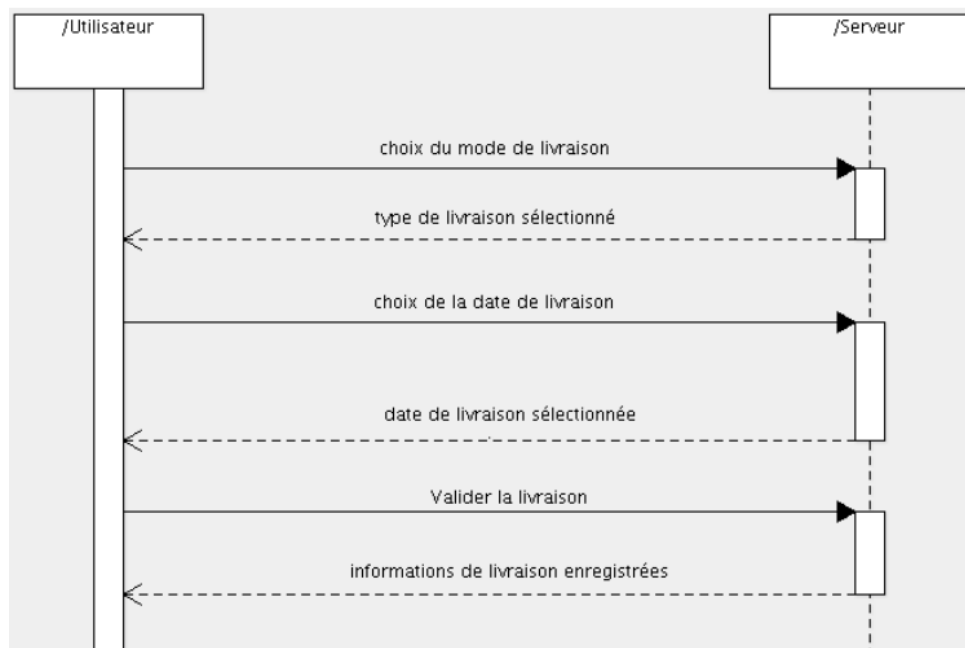


Figure 27: Configuration d'un mode de livraison

En deuxième lieu, le client doit configurer son mode de paiement. Il peut alors rentrer une nouvelle adresse (si différente de l'adresse de livraison) et choisir un type de carte de paiement.

A Web Page

http://???

contact Noémie DUC (2)

Home Nos produits Xylophone

Trouvez le T-shirt de vos rêves

☒ Panier
 ☐ Livraison
 ☒ Païement
 ☐ Confirmation

Adresse de facturation

Entrez une adresse de facturation si différente de celle de livraison

☐ Adresse de facturation

Païement sécurisé de votre commande

Montant Total à payer 69.80€

Selectionnez une carte ci-dessous pour payer votre commande. Les transactions sont sécurisées, vous pouvez remplir le formulaire en toute confiance.

☐ VISA
 ☐ CB
 ☐ MasterCard

Numéro de la carte*
 Date d'expiration*

Code de sécurité*

Valider le paiement

Figure 28: Choix de paiement

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

Mail de confirmation de commande:

Envoyé depuis l'adresse: webmaster@xylophone.fr

Objet: Votre commande sur Xylophone.fr

Corps du mail:

Bonjour PRENOM,

Nous avons le plaisir de vous annoncer que votre commande a bien été enregistrée. Il vous sera possible de suivre son avancement depuis votre profil sur xylophone.fr.

Merci de votre confiance et à bientôt.

Toute l'équipe de Xylophone."

La commande est alors enregistrée dans la base de données avec pour statut "En préparation".

Toutes ces étapes sont résumées dans le diagramme de séquence suivant :

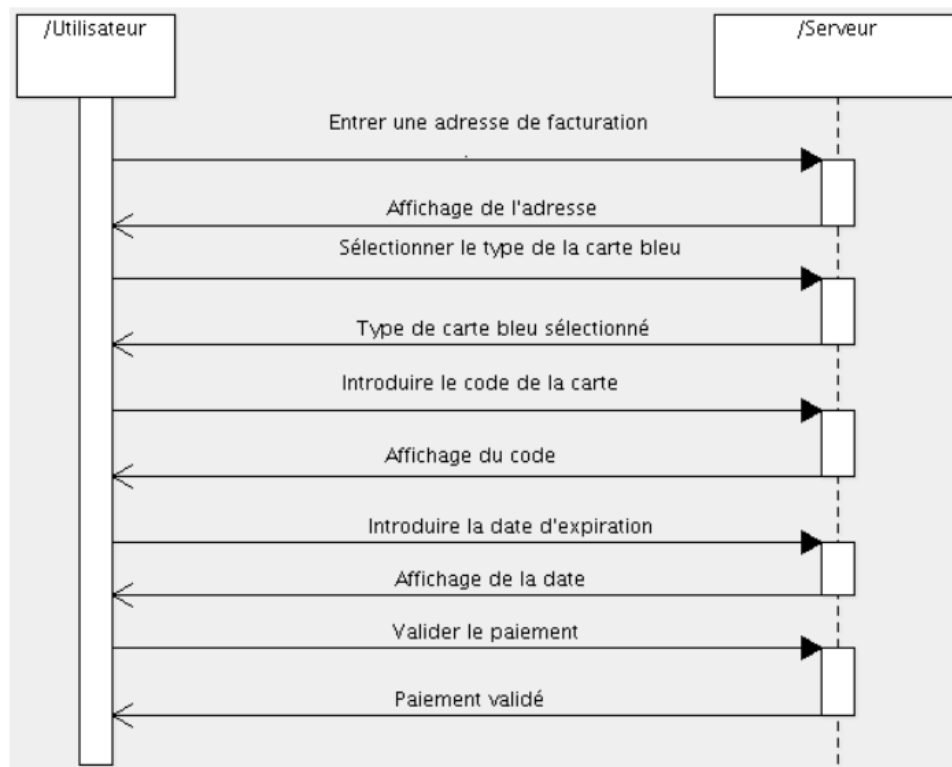


Figure 29: Configuration d'un mode de paiement

2.1.7 Contact

Enfin, il est possible pour le client d'envoyer un message à l'administrateur (par exemple pour des problèmes de réception de commande, ou autres) en cliquant sur le bouton "Contact" situé sur chaque page du site. Ensuite, l'utilisateur doit remplir un formulaire de type "barre de texte" avec les informations suivantes :

- E-mail du client : e-mail sur lequel le gérant doit répondre.
- Objet du mail : résumé de la requête/plainte.
- Corps du mail : détails.

2.2 Fonctionnalités 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.

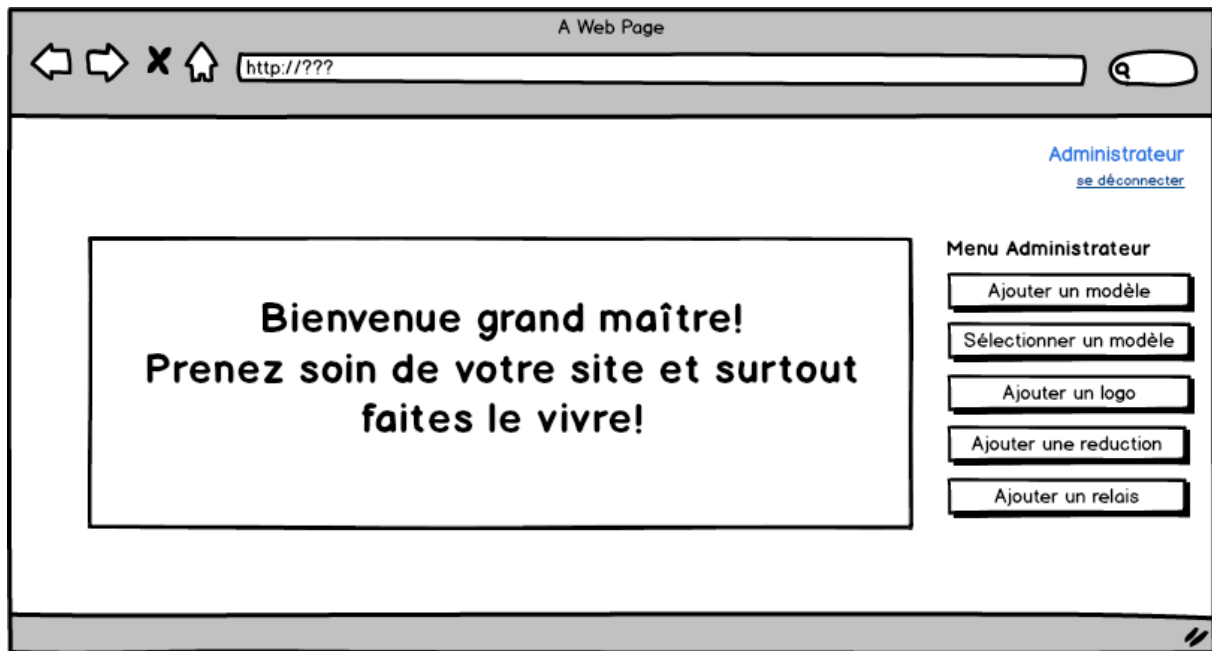


Figure 30: Accueil administrateur

Remarque : Pour information, dans la base de données, le gérant est entré comme un utilisateur avec les caractéristiques suivantes (Nom : Admin, Prénom : Admin, Type.Utilisateur : ADMIN). Ce dernier champ permet au programme de reconnaître l'administrateur.

2.2.1 Gestion des 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.

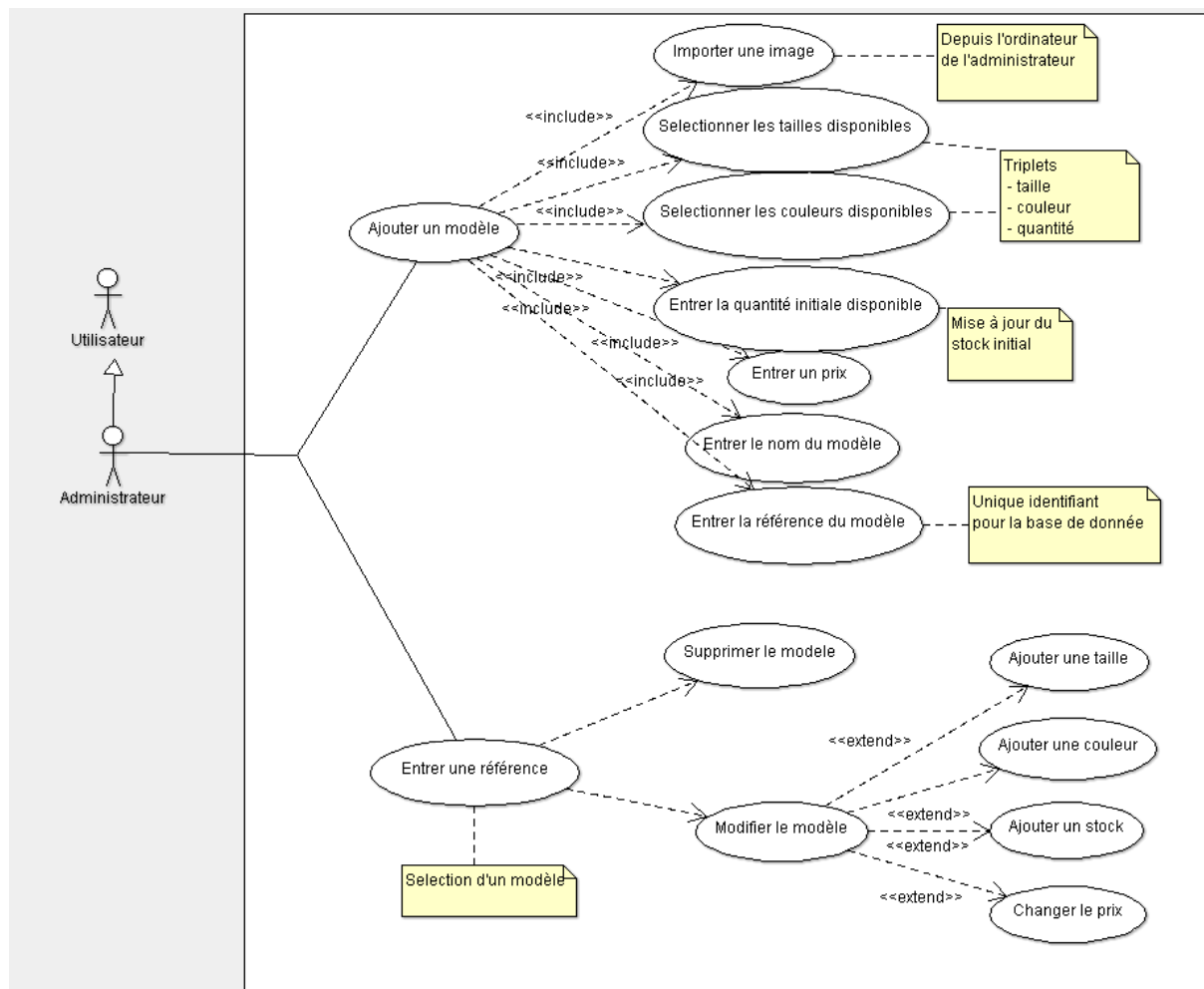


Figure 31: Gestion des produits

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 :

- Le nom du produit : nom qui apparaîtra en dessous du visuel du produit sur le site. Sert de bref descriptif au client. Chaîne de caractère (50 caractères maximum).
- 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.
- Entrer le type de l'article entre "Polo" "Sweat-shirt" ou "T-shirt".
- Entrer le genre de l'article entre "Femme" ou "Homme".

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

Attention : Le nom du produit doit être unique. Dans le cas où le nom entré est déjà présent dans la base de données, le message suivant apparaît à l'écran : "Le nom du modèle est déjà présent dans la base. Veuillez en entrer un nouveau!".

Après avoir validé, un message de confirmation apparaît pour l'administrateur si l'ajout s'est effectué correctement.

Figure 32: Ajout d'un modèle

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

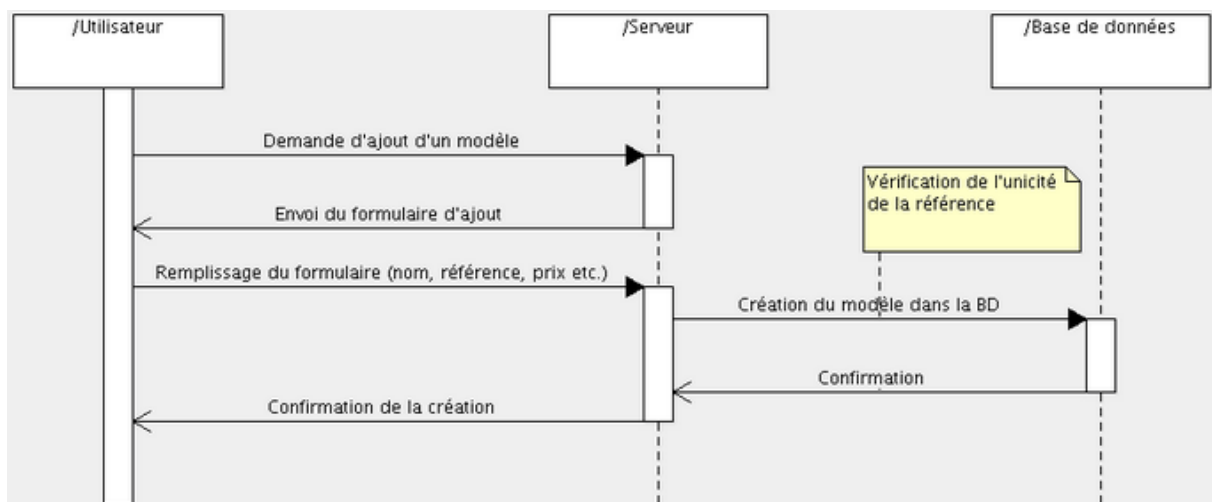


Figure 33: Ajout d'un modèle

Ensuite, un message de confirmation comme le suivant est affiché à l'écran pour information.

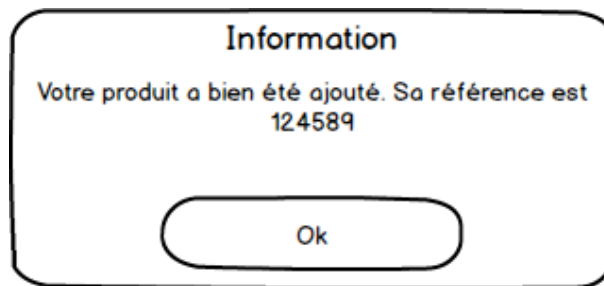


Figure 34: Confirmation d'ajout d'un produit

Pour sélectionner un modèle (pour ensuite le supprimer ou le modifier), l'utilisateur doit entrer sa référence dans la page ci-dessous:

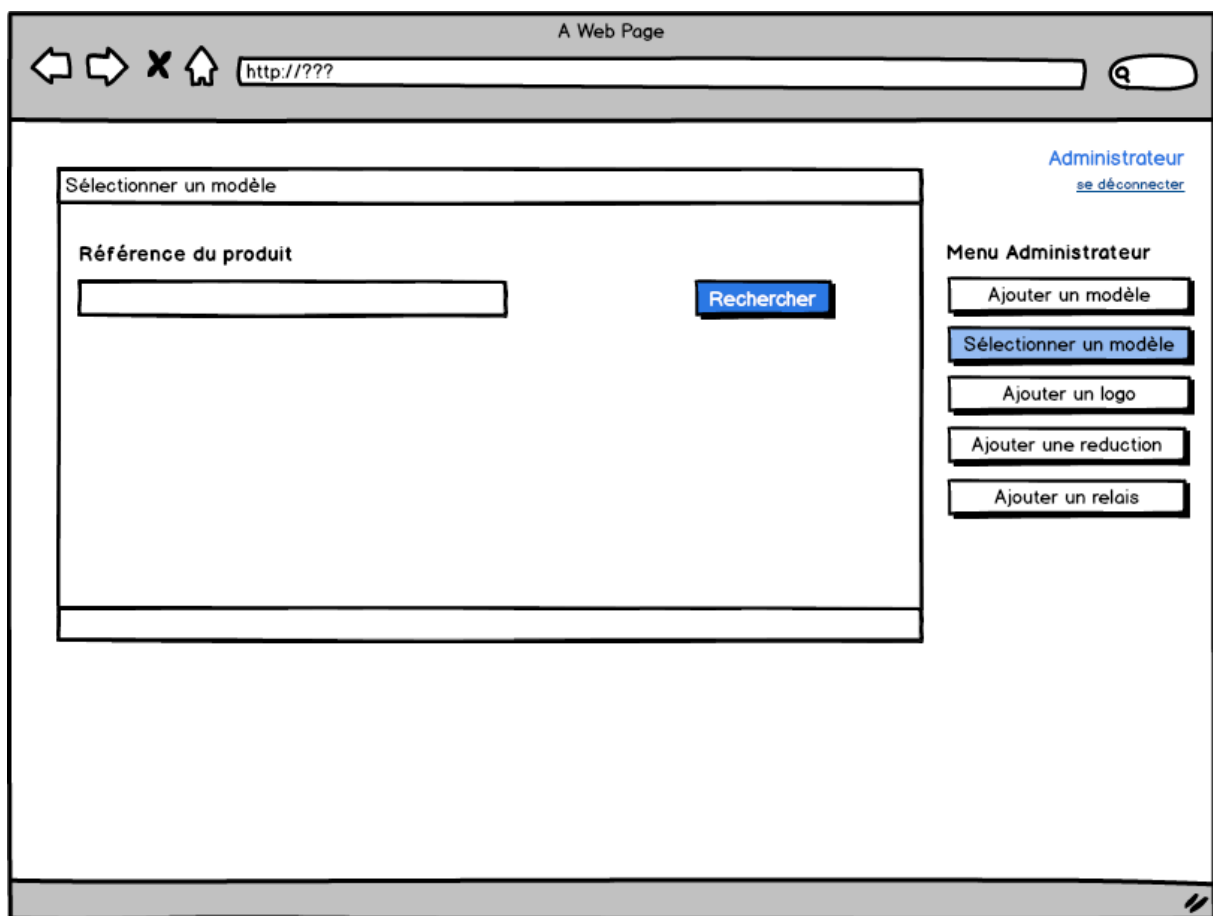


Figure 35: Sélection d'un modèle

Si la référence entrée par le gérant n'existe pas dans la base de données, une fenêtre s'ouvre avec un message : "La modèle référencé XXX n'existe pas dans la base. Veuillez entrer une nouvelle référence".

Sinon, la référence est correcte et le gérant est redirigé vers la page suivante :

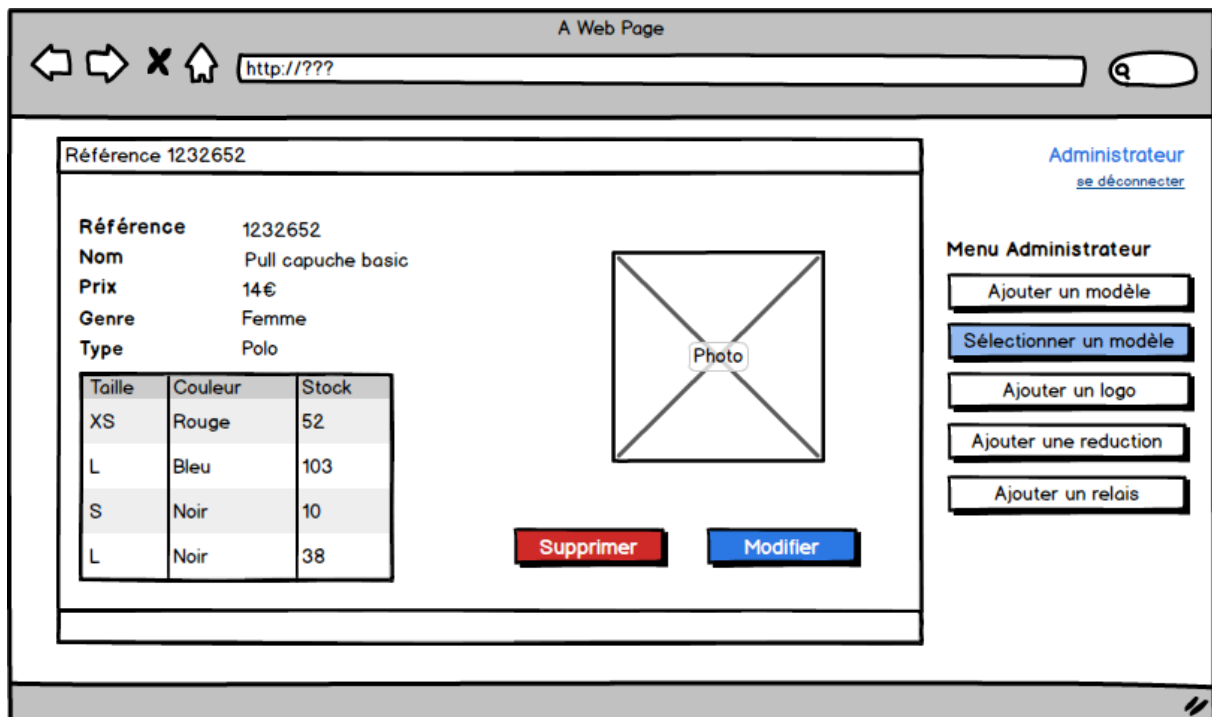


Figure 36: Page produit d'un modèle

Si l'administrateur appuie sur "Supprimer", la page suivante apparaîtra :

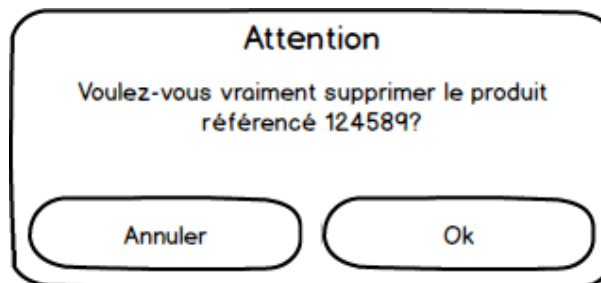


Figure 37: Confirmation de suppression d'un produit

Cliquer sur "OK" supprimera le modèle en base et fera apparaître le message "Le produit 123548 a bien été supprimé". D'un autre côté, cliquer sur "Annuler" reviendra sur la page du modèle.

Sinon, si l'administrateur appuie sur "Modifier" il sera redirigé sur la page suivante.

Cette page lui permettra de modifier les couleurs et tailles disponibles, ainsi que le prix du modèle de base.

A Web Page

Modifier un modèle

Nom du produit

Type du produit

☒ Polo
 ☐ Sweat-Shirt
 ☐ T-shirt

Genre

☐ Homme
 ☒ Femme

Entrer un prix

Image du produit

Aucun fichier sélectionné

photo

Selectionner les caractéristiques

Taille	Couleur	Stock	
XS	Rouge	52	<input type="button" value="-"/>
L	Bleu	103	<input type="button" value="-"/>
S	Noir	10	<input type="button" value="-"/>

Couleur

Taille

Stock

Administrateur
[se déconnecter](#)

Menu Administrateur

Figure 38: Page de modification d'un modèle

2.2.2 Gestion des logos

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 juste entrer une image, à importer (au format jpeg) pour que le client puisse visualiser le logo.

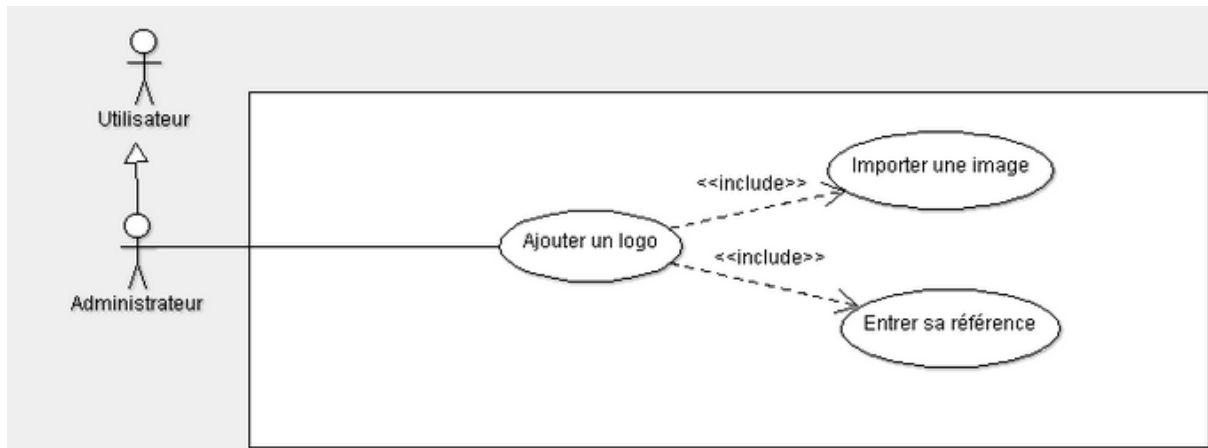


Figure 39: Gestion des logos

MAQUETTE DU LOGO A CHANGER !!! ENLEVER LA REF AU LOGO

The mockup shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://???'. The main content area is titled 'Ajouter un logo'. It features a form with two main sections: 'Référence du logo' with a text input field, and 'Image du logo' which includes a 'Parcourir' button, the text 'Aucun fichier sélectionné', a 'Transférer' button, and a placeholder image box with an 'X' and the word 'photo'. A 'Valider' button is at the bottom right of the form. On the right side, there is a 'Menu Administrateur' with links for 'Administrateur' and 'se déconnecter', and a list of buttons: 'Ajouter un modèle', 'Sélectionner un modèle', 'Ajouter un logo' (highlighted in blue), 'Ajouter une réduction', and 'Ajouter un relais'.

Figure 40: Ajout d'un 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.

2.2.3 Autres tâches

Enfin, il peut également créer un nouveau point relais ou encore un code de réduction. Ces tâches peuvent être résumées dans le diagramme de cas d'utilisation suivant :

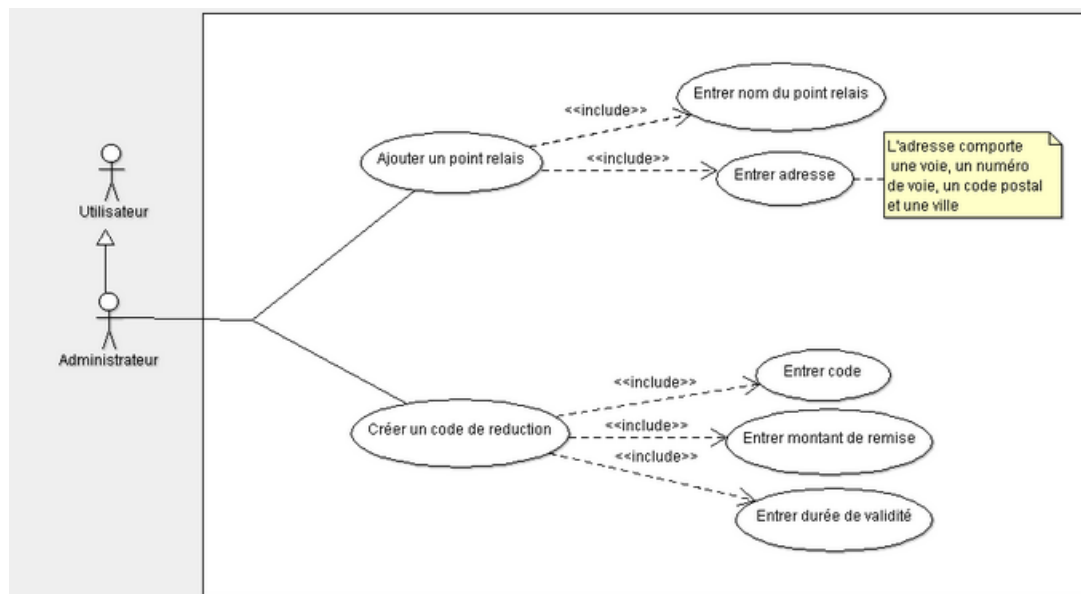


Figure 41: Gestions des autres produits

Ci-dessous la maquette de l'ajout d'un code de réduction est disponible. Pour ajouter un tel code, il faut entrer les informations suivantes :

- Code : chaîne de caractère unique dans la base (10 caractères max)
- Montant de la remise : en euros
- Date limite de validation

Attention : Le nom du code doit être unique. Dans le cas où le nom entré est déjà présent dans la base de données, le message suivant apparaît à l'écran : "Le nom du code est déjà présent dans la base. Veuillez en entrer un nouveau!".

A Web Page

http://???

[Administrateur](#)
[se déconnecter](#)

Ajouter un code de réduction

Code

Montant de la remise

Date limite de validation
JJ ▼ MM ▼ AAAA ▼

Valider

Menu Administrateur

Ajouter un modèle

Sélectionner un modèle

Ajouter un logo

Ajouter une réduction

Ajouter un relais

Figure 42: Ajout d'un code de réduction

Ainsi que la maquette d'ajout d'un point relais :

Attention : L'adresse du point relais doit être unique. Dans le cas où l'adresse entrée est déjà présente dans la base de données, le message suivant apparaît à l'écran : "L'adresse est déjà présente dans la base de données. Veuillez en entrer une nouvelle!".

A Web Page

http://???

Ajouter un relais

Nom du relais

Adresse

Valider

Administrateur
[se déconnecter](#)

Menu Administrateur

Ajouter un modèle

Sélectionner un modèle

Ajouter un logo

Ajouter une réduction

Ajouter un relais

Figure 43: Ajout d'un point relais

2.3 Gestion des commandes

Tous les soirs à 00h00, un e-mail est envoyé à l'usine partenaire pour commander les modèles de bases qui ont été commandés par les clients durant les dernières 24h. L'e-mail contiendra toutes les références des modèles ainsi que les quantités, les couleurs et les tailles pour chaque produit. Le statut de toutes les commandes du jour reste "En préparation".

Deux jours (ouvrés) après l'envoi de l'e-mail, nous recevons toutes les marchandises et nous commençons l'impression. Cette étape dure également 2 jours ouvrés. A la suite de celle-ci, tous les statuts des commandes en question passent à "Prête".

La veille de la date de livraison, les commandes sont envoyées et prennent pour état "Envoyée". Enfin, à la date de livraison inscrite, les commandes passent à "Livrée".

3.2 Base de données

```

classDiagram
    class Modele {
        -id_modele
        -nom
        -type
        -sexe
        -prix
    }
    class Couleur_Modele {
        -couleur
    }
    class Taille_Modele {
        -taille
    }
    class Article_Base {
        -prix
        -image_article
        -note
        -nb_votants
    }
    class Article {
        -nb_disponibles
    }
    class Logo {
        -logo
        -nom
        -format
        -image
    }
    class Mode_Envoi {
        -id_envoi
        -nom
        -frais_envoi
    }
    class Commandes {
        -num_commande
        -statut
        -prix_commande
        -nb_articles
        -date_commande
        -date_livraison
    }
    class Points_Relais {
        -id_relais
        -adresse
        -nom
    }
    class Code_Reduction {
        -id_code
        -nom_code
        -valeur_reduction
    }
    class Utilisateur {
        -idUtilisateur
        -nom
        -prenom
        -passe
        -mail
    }
    class Client {
        -adresse
        -dateDeNaissance
        -téléphone
    }
    class Gérant {
    }

    Modele "1..*" -- "0..*" 
    Couleur_Modele "1..*" -- "1..*" 
    Taille_Modele "1..*" -- "1..*" 
    Article_Base "0..*" -- "0..*" 
    Article "1..*" -- "1..1" 
    Logo "1..*" -- "1..1" : Est Ajouté par
    Mode_Envoi "0..1" -- "0..*" 
    Commandes "1..*" -- "1..1" : Effectue
    Points_Relais "1..*" -- "0..1" 
    Code_Reduction "0..*" -- "0..*" 
    Utilisateur "1..1" -- "0..*" : Ou Obligatoire
    Client "1..1" -- "1..1" 
    Gérant "0..*" -- "0..*" 
  
```

[illegible]

33

4 Partie organisationnelle

4.1 Partage des tâches

Nous avons dans un premier temps défini l'ensemble des fonctionnalités devant être proposées par le site que nous allons développer. De plus étant une équipe de huit développeurs, nous avons décidé de ne pas découper l'équipe en petites équipes figées pour que chacun ait une vision transverse du projet réalisé. Nous avons de plus défini quelques grandes règles régissant notre organisation au cours de ce projet :

- Nous nous astreignons à réaliser une réunion par semaine pour que chacun soit au courant de l'évolution du projet
- Chacun s'engage à ne pas modifier le code développé par une autre personne sans l'en avoir informé
- Une équipe en difficulté doit faire part lors d'une réunion pourquoi pas exceptionnelle des problèmes rencontrés

Afin d'assurer la bonne avancée du projet, nous avons défini des responsables associés aux grandes nécessités du projet :

- Anne Claire sera en charge de la gestion du projet
- Samy sera le responsable architectural du projet et notamment de la base de données
- Fuchs sera chargé du développement rapide de petit module
- Sarah responsable de la bonne ambiance et gestion des conflits
- Edouard sera le technicien serveur

Ainsi, suite à la description précédente et aux vues des deadlines que nous nous sommes fixés, nous avons défini l'organisation de l'équipe de la façon ci dessous.

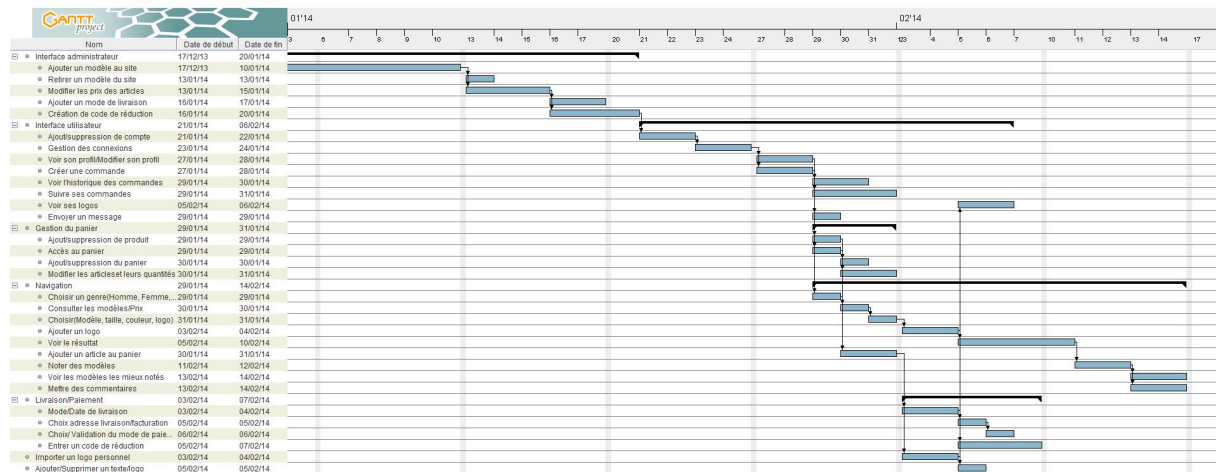


Figure 46: Diagramme de Gantt du projet

Une attention particulière a été portée pour ne pas qu'un membre de l'équipe ne soit surchargé durant un période particulière. Ainsi la charge de travail est répartie de la façon suivante :

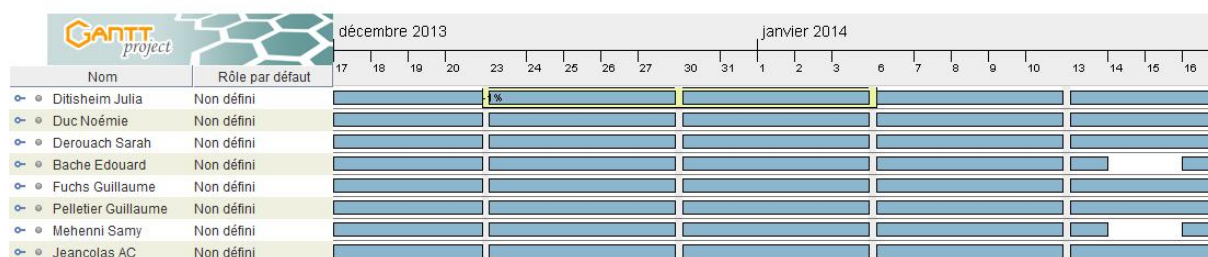


Figure 47: Gestion des ressources - Partie 1

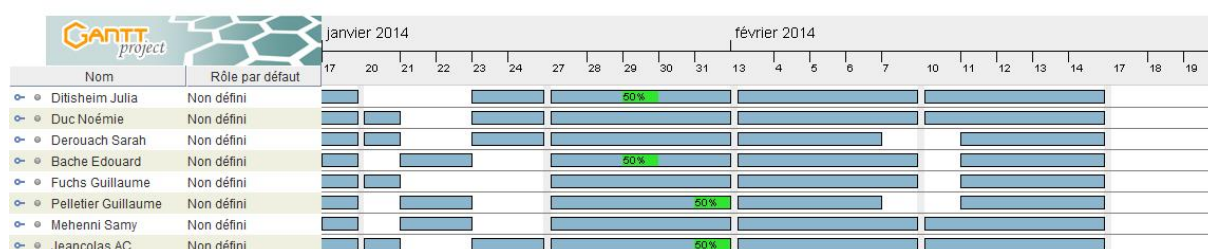


Figure 48: Gestion des ressources - Partie 2