

Introduction Générale

Avec l'avancée et l'émergence des technologies, le développement des sites web est de plus en plus demandé sur le marché. Ces derniers sont en pleine expansion, renforcé par l'essor des tablettes informatiques d'où le nombre de leur téléchargement augmente d'une manière exponentielle et d'une façon quotidienne.

Dans ce contexte, de plus en plus d'entreprises du secteur du développement informatique souhaitent investir dans le domaine de développement web et semblent intéressées par le sujet du bien-être animal, il est au cœur des attentes citoyennes. C'est une question d'actualité pour les associations de protection animale, les médias, les citoyens, les industriels et le gouvernement.

Etant donné que les sites web sont tellement utilisés dans tous les domaines, l'idée du notre projet est de faire un site web pour la gestion des besoins des animaux domestiques .

Pour la modélisation de ce projet, nous avons suivi la méthodologie de conception itérative et incrémental, la méthode SCRUM.

Notre projet est organisé de la façon suivante :

Chapitre 1 intitulé « Cadre du projet » qui présente l'organisme d'accueil, le contexte du système, le critique de l'existant, la méthodologie de travail et les solutions envisagées.

Chapitre 2 intitulé « Spécification des besoins » qui présente la capture des besoins fonctionnels et non fonctionnels.

Chapitre 3 intitulé « Release 1 » qui présente le premier release qui décrit le premier sprint 0.

Chapitre 4 intitulé « Release 2 » qui présente le deuxième release qui décrit le deuxième sprint 1.

Enfin, je synthétise mon projet par une conclusion générale et perspective

Chapitre 1

Spécification des besoins

1.1-introduction

Comme notre premier pas dans notre projet, il est nécessaire d'analyser les exigences du système qu'est l'objectif de ce chapitre.

Dans une première partie, nous allons étudier les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels.

Dans une deuxième partie, nous allons nous focaliser sur la description de diagramme de cas d'utilisation et la présentation de notre Backlog du produit.

1.2 contexte du système

Dans un contexte général où les contraintes environnementales, les conséquences du changement climatique génèrent des situations plus au moins prévisibles et provoquent des fluctuations qui affectent directement ou indirectement les stratégies classiques des modes de conduite et la productivité des animaux.

pour cette raison, afin d'augmenter l'adaptabilité, la diversité animale (races localement adaptées ...), nous avons opté à développer ce site qui permet aux particuliers de vendre, adapter ou chercher un couple pour son animal sans aucune intervention ou déplacement.

1.3 Etude des besoins

La spécification des besoins constitue la phase de départ de toute site à développer dans laquelle nous allons identifier les besoins de notre site web. Nous distinguons les besoins fonctionnels qui présentent les fonctionnalités attendues de notre application et les besoins non fonctionnels pour éviter le développement d'une application non satisfaisante, ainsi de trouver un accord commun entre les spécialistes et les utilisateurs pour réussir le projet.

1.3.1 Identification des besoins fonctionnels

Un besoin fonctionnel est un besoin spécifiant une action qu'un système doit être capable d'effectuer, sans considérer aucune contrainte physique. C'est un besoin du point de vue de l'utilisateur

Notre projet consiste à réaliser un site web qui répond aux besoins suivants :

a) Les besoins fonctionnels pour l'utilisateur :

- s'authentifier
- s'inscrire
- chercher informations
- mettre à jour compte
- gérer les publications animaux
- gérer publications offres

b) Les besoins fonctionnels pour l'administrateur:

- suivre les comptes

2.2.2 Identification des besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels présentent les exigences internes pour le système qui sont primordiales pour atteindre notre objectif.

Parmi ces objectifs, on cite :

**** L'ergonomie :** Le site doit exposer des interfaces utilisateurs interactifs bien structurées sur le plan contenu informationnel. Ce facteur est assuré par la combinaison du texte et du graphique avec un bon choix des couleurs et du style d'écriture.

**** Facilité d'utilisation :** le site doit être simple à utiliser.

**** Performance :** le site doit avoir des temps de réponse assez faibles pour permettre la réalisation des diéressés étapes du travail de manière conviviale. **** Maintenance :** le code doit être facile à maintenir pour des raisons de réutilisation et de médication.

**** Fiabilité :** le site doit toujours être en mesure de fonctionner correctement.

1.4 Identification des acteurs

L'acteur est celui qui interagit avec le système. On a deux acteurs comme l'indique la figure ci-dessous. L'un est interne (administrateur) et l'autre est externe (utilisateur).

figure 1– les acteurs de notre système

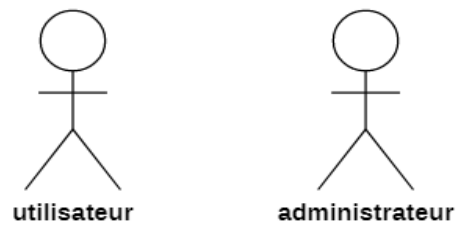


Table 1 – Les rôles des acteurs

Acteur	Rôle
utilisateur	s'authentifier s'inscrire chercher informations mettre à jour compte
propriétaire d'animaux	gérer publications animaux (vente , garder , coupler)
magasin, association	gérer publications offres
administrateur	suivre les comptes

1.5 Diagramme de cas d'utilisation global

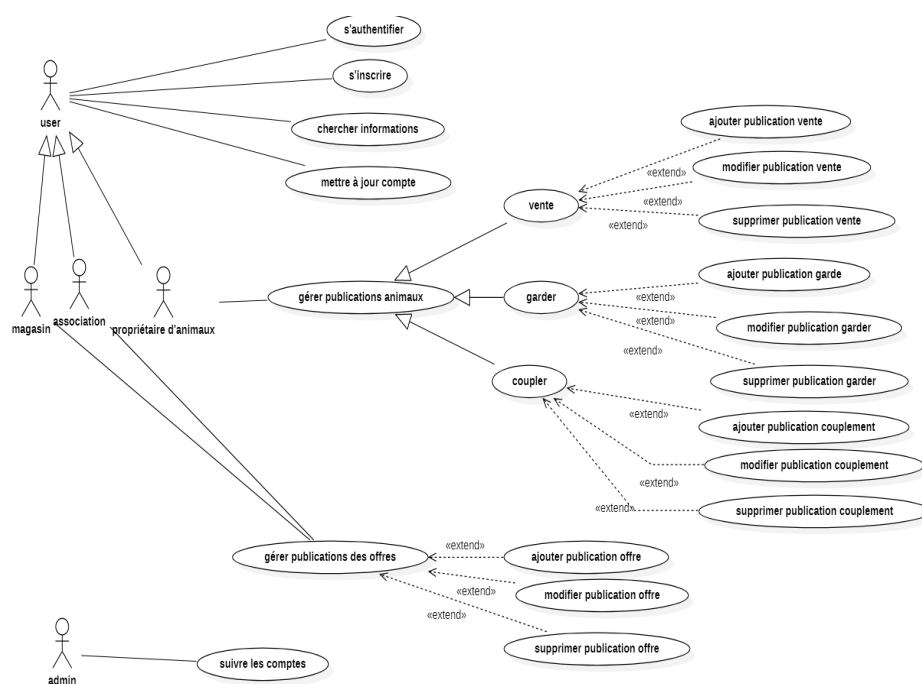


Figure 2 – Diagramme cas d'utilisation global

1.6 – Affectation des priorités (backlog de produit)

backlog de produit	priorité
gérer les publications animaux	1
gérer les publications offres	1
s'authentifier	2
s'inscrire	2
chercher informations	2
mettre à jour compte	2
suivi des comptes	2

1.7 méthodologie de travail :

SCRUM est une méthode agile de gestion de projets informatiques, en l'utilisant, on pourra aborder des problèmes complexes et adaptatifs, tout en livrant de manière efficace et créative des produits de la plus grande valeur possible.

L'idée principale de Scrum est qu'il n'est pas toujours intéressant de suivre un processus prédictif figé pour gérer un projet : les besoins et les tâches qui en découlent sont ajustés régulièrement pendant le déroulement du projet.

Scrum est donc une méthode adaptative, qui tient son inspiration de la théorie de contrôle empirique des processus.

Avec Scrum, le projet est découpé en parties, chaque partie est appelée « Sprint ».

Une « Sprint » est l'équivalent d'une itération et sa durée peut varier de deux semaines à un mois.

Afin d'améliorer son déroulement et déceler les obstacles, à la fin de chaque Sprint, l'équipe fait une auto-évaluation où elle doit présenter un produit livrable.

Au cours de ce meeting, on peut savoir si les résultats obtenus correspondent aux estimations escomptées.

Choisir Scrum comme méthodologie de pilotage pour notre projet s'est basé sur les atouts de ce dernier. Il s'est résumé comme suit :

Plus de souplesse et de créativité.

La grande capacité d'adaptation au changement grâce à des itérations courantes.

Le plus important c'est que Scrum rassemble des deux côtés théoriques et pratiques et se rapproche beaucoup de la réalité.

1.8 conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons présenté le diagramme de cas d'utilisation globale qui a permis le découpage fonctionnel du système.

Dans le chapitre suivant, nous allons élaborer le premier release tout en exposant la conception et la réalisation .