

CAHIER DES CHARGES DU PROJET DE E-BOUTIQUE

HAMIDE MAHAMAT

13 mai 2023

Table des matières

1	Etude de faisabilité	1
	Introduction	1
1.1	Contexte du projet	1
1.2	Objectifs du projet	1
1.3	Périmètre du projet	1
2	Spécification des besoins	2
	Introduction	2
2.1	Les besoins fonctionnels	2
2.2	Les besoins non fonctionnels	2
2.3	Identification des acteurs	2
2.4	Diagramme de cas d'utilisation général	2
2.4.1	Analyse du cas d'utilisation : gestion des ventes	3
2.4.2	Analyse du cas d'utilisation : gestion des dettes	4
2.4.3	Analyse du cas d'utilisation : gestion des congés	5
2.4.4	Analyse du cas d'utilisation : gestion des stock	6

Table des figures

1	Diagramme de cas d'utilisation général	3
2	Diagramme de cas d'utilisation : gestion des ventes	4
3	Diagramme de cas d'utilisation : gestion des dettes	5
4	Diagramme de cas d'utilisation : gestion des congés	6
5	Diagramme de cas d'utilisation : gestion des stock	7

Résumé

Vue la diversité des ressources de la gestion des boutiques, l'évolution des méthodes de traitement des informations est devenue, de plus en plus, un besoin fondamental et indispensable.

La stratégie de mettre en place un système d'informations, aura comme but d'assurer l'accélération et la précision lors du traitement des informations en garantissant un niveau de sécurité et stabilité afin de faciliter les tâches de gestion et les rendre plus efficaces.

Dans ce cadre, nous aspirons à automatiser les activités des boutiques en exprimant leurs différents besoins. À ce niveau, la gestion du personnel, des ventes, du stock, des dettes et des congés sont les besoins prioritaires ciblés, vue l'importance de quantités d'informations à traiter dans l'absence d'un vrai système de gestion.

Le système d'information à réaliser pour assurer la gestion des boutiques, doit diminuer la quantité des charges du travail aux responsables du service personnel et faciliter l'échange des informations entre les différents employés, cette stratégie doit aussi automatiser et accélérer la réalisation des tâches au sein de la boutique.

Dans ce contexte, et pour la réalisation de notre projet, on a pris en charge de concevoir et réaliser une application permettant de faciliter la gestion des boutiques.

Pour le faire, le travail doit être réalisé en deux parties ; une première partie théorique qui englobe l'étude, l'analyse et la conception du projet. Et une deuxième partie pratique qui vise à la réalisation concrète du projet. Ces deux parties seront préparées sur quatre points :

— **Point 1** : Etude de faisabilité

Il consiste, principalement, de présenter le contexte du projet, ses objectifs ainsi que le périmètre du projet.

— **Point 2** : Spécification des besoins

Dans cette partie, on se concentre sur la définition des différents types des besoins : fonctionnels et non fonctionnels (dites techniques), et l'extraction des différents futurs utilisateurs du système, pour arriver enfin à mettre une vue sur l'utilisation générale du système.

— **Point 3** : Conception

Dans ce chapitre, on va mettre en évidence une étude conceptuelle pour l'application tout en se basant sur le langage de modélisation unifié UML.

— **Point 4** : Mise en œuvre et réalisation

Ce dernière partie servira à présenter le travail réalisé, et les difficultés rencontrées.

À la fin, on doit réaliser une conclusion générale qui résume le travail réalisé, et apprécie les compétences acquises durant cette expérience.

1 Etude de faisabilité

Introduction

Dans cette partie, nous allons présenter le contexte du projet, ses objectifs ainsi que son périmètre.

1.1 Contexte du projet

La réalisation de l'application web e-boutique se base sur la défaillance du système de gestion existant.

Parmi ces défaillances :

- La majorité des ressources d'information sont sous forme de supports papier, d'où la difficulté dans le classement, l'archivage et le suivi ;
- Difficulté du traitement à jours des documents, vue la difficulté de l'adaptation des support papiers ;
- Difficultés de retrouver des données anciennes en un temps réduit ;
- La charge du travail très importante vue l'absence d'un vrai système qui centralise les informations.

Au vue de toutes ses difficultés, l'application e-boutique s'inscrit comme une solution pour l'optimisation de la gestion de la boutique.

1.2 Objectifs du projet

Afin de remédier à tous ces problèmes, les objectifs visés par le projet sont :

- Une gestion optimale des employés, leurs durées de travail ainsi que leurs congés ;
- Une amélioration de la qualité des services ;
- Un bon suivi des ventes, des dettes et du stock ;
- Une optimisation des achats ;
- Un gain en temps de reponse.

1.3 Périmètre du projet

- L'application vise toutes les boutiques désirant numériser leur système de gestion.
- Le site sera disponible en français uniquement.
- L'ensemble des fonctionnalités seront accessibles depuis un mobile ou un desktop.

2 Spécification des besoins

Introduction

Etant la première phase dans le cycle de développement de toute application, cette phase consiste à comprendre le contexte du système.

Nous allons ainsi dans un premier temps extraire les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels. Nous allons ensuite déterminer les acteurs les plus pertinents et identifier les cas d'utilisation initiaux

2.1 Les besoins fonctionnels

Les différentes fonctionnalités de l'application décomposées sous forme de modules générales sont :

- Gestion des ventes
- Gestion des dettes
- Gestion de congés
- Gestion de stock
- Gestion de personnel

2.2 Les besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels décrivent toutes les exigences internes afin de garantir un bon fonctionnement du système. Pour notre application, nous avons dégagé les besoins non fonctionnels suivants :

La sécurité : Le système doit fournir le niveau de sécurité souhaité. Une fois la session détruite, l'auteur aura besoin de se ré-authentifier

Fiabilité : L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et satisfaisante

2.3 Identification des acteurs

Après les analyses faites au niveau du service, et après l'extraction et l'étude des besoins fonctionnels attendus par le système, on peut distinguer 2 types d'acteurs : L'administrateur (responsable du service personnel) et le gérant (l'employé).

2.4 Diagramme de cas d'utilisation général

Le diagramme de cas d'utilisation représente la structure des grandes fonctionnalités du système.

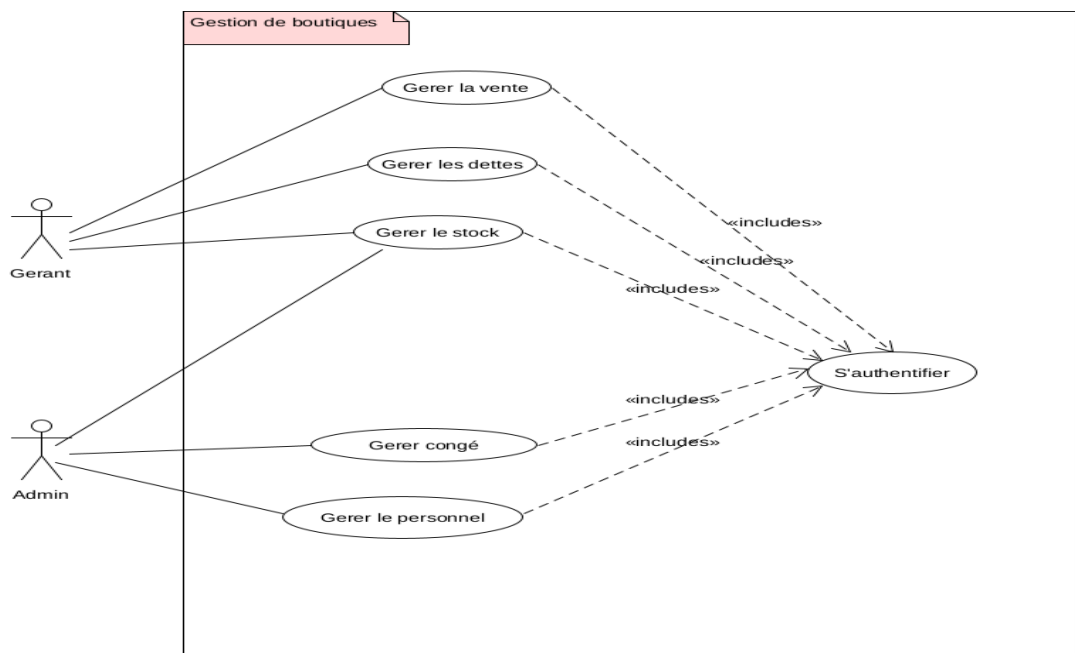


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation général

Dans ce qui suit, nous expliquerons de façon détaillée chaque cas d'utilisation.

2.4.1 Analyse du cas d'utilisation : gestion des ventes

La figure ci-dessous représente le cas d'utilisation gestion des ventes.

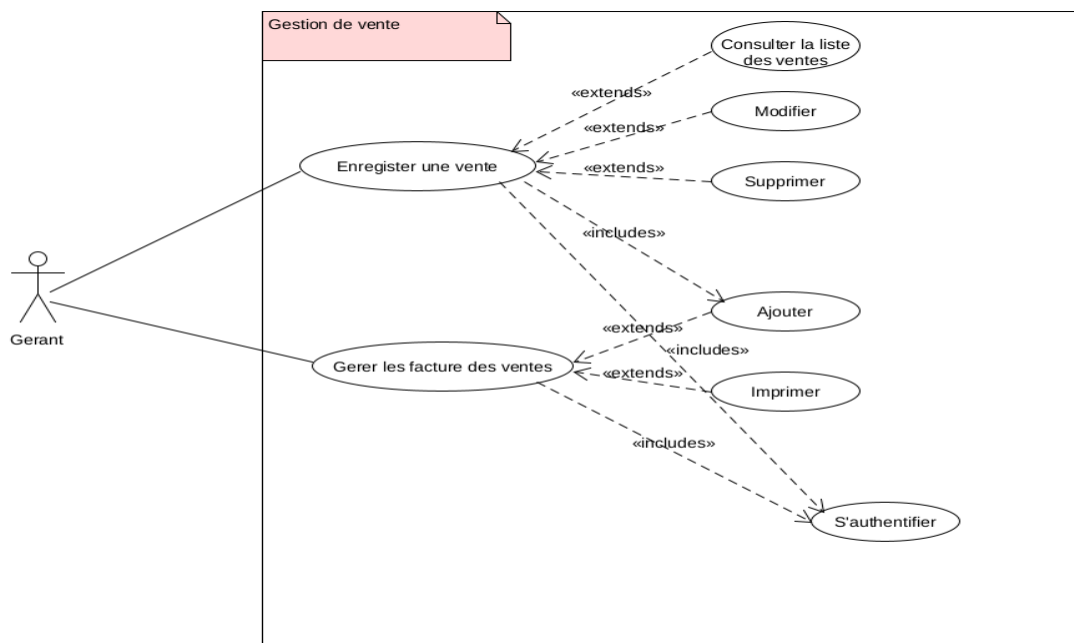


FIGURE 2 – Diagramme de cas d'utilisation : gestion des ventes

— **Scénario du cas d'utilisation « gestion des ventes » :**

Le tableau suivant résume les scénarii réalisés par les acteurs identifiés au niveau du cas d'utilisation « gestion des ventes » ;

Acteurs	Gérant
Objectif	La gestion des ventes donne la main au gérant de : <ul style="list-style-type: none"> — Consulter la liste des ventes — Modifier une vente — Supprimer une vente — Ajouter une vente — Imprimer la facture
Précondition	Authentification du gérant réussi et choix d'une opération
Postcondition	Opération finalisée et validée
Scénario nominal	1. Le gerant s'authentifie au système et accède à son espace 2. Il choisit l'option en rapport avec les ventes 3. Il effectue ses opérations et quitte

2.4.2 Analyse du cas d'utilisation : gestion des dettes

La figure ci-dessous représente le cas d'utilisation gestion des dettes.

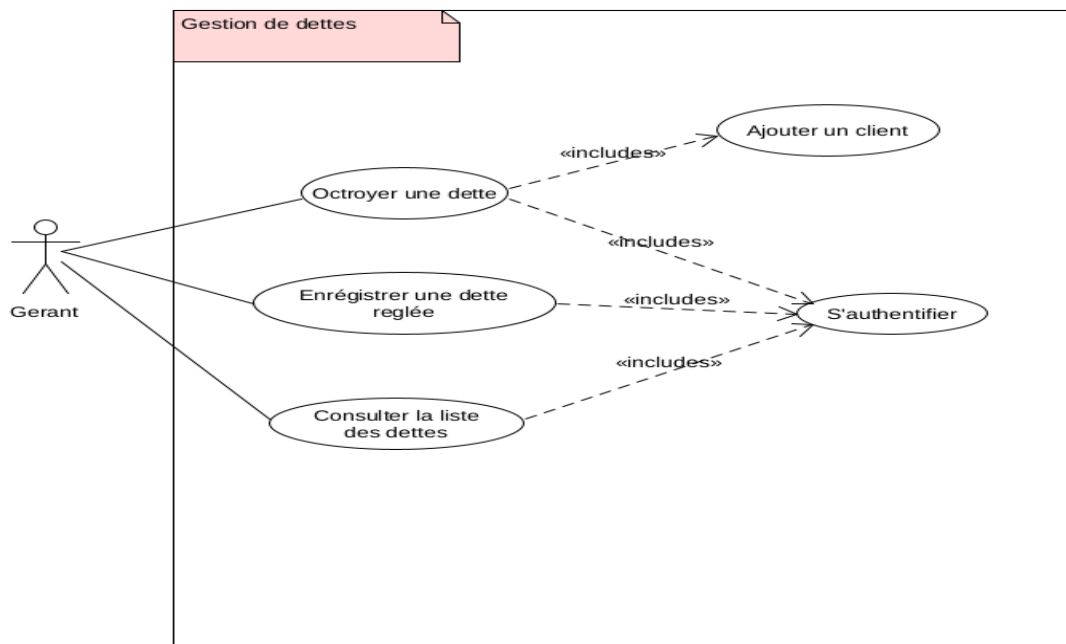


FIGURE 3 – Diagramme de cas d'utilisation : gestion des dettes

— **Scénario du cas d'utilisation « gestion des dettes » :**

Le tableau suivant résume les scénarii réalisés par les acteurs identifiés au niveau du cas d'utilisation « gestion des dettes » ;

Acteurs	Gérant
Objectif	La gestion des ventes donne la main au gérant de : <ul style="list-style-type: none"> — Octroyer une dette — Enregistrer une dette réglée — Consulter la liste des dettes
Précondition	Authentification du gérant réussi et choix d'une opération
Postcondition	Opération finalisée et validée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gerant s'authentifie au système et accède à son espace 2. Il choisit l'option en rapport avec les dettes 3. Il effectue ses opérations et quitte

2.4.3 Analyse du cas d'utilisation : gestion des congés

La figure ci-dessous représente le cas d'utilisation gestion des congés.

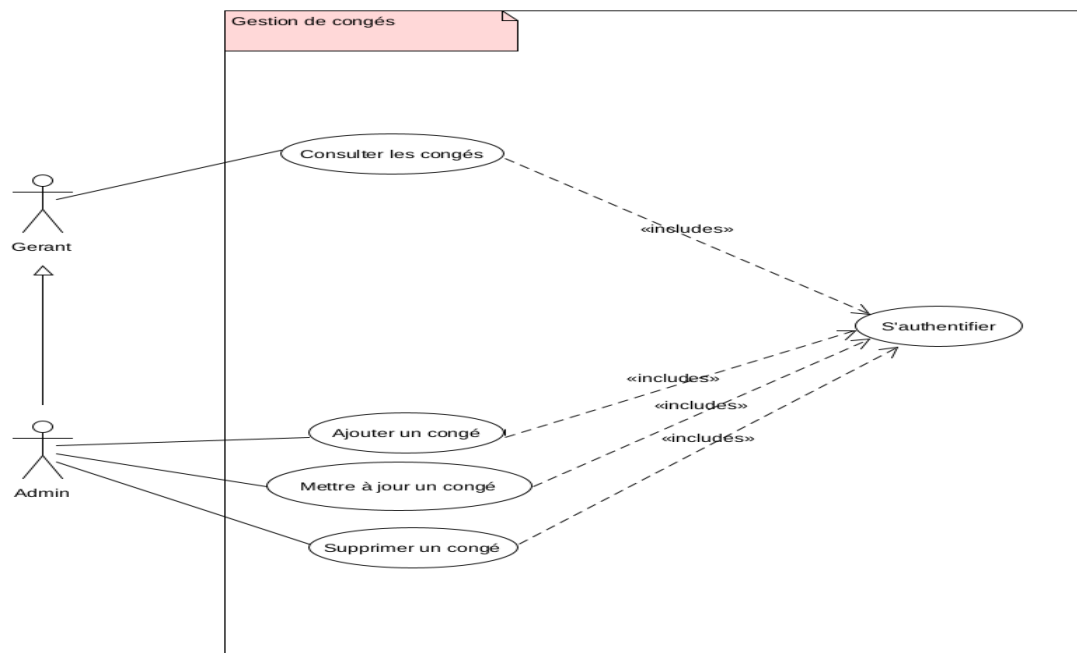


FIGURE 4 – Diagramme de cas d'utilisation : gestion des congés

— **Scénario du cas d'utilisation « gestion des congés » :**

Le tableau suivant résume les scénarii réalisés par les acteurs identifiés au niveau du cas d'utilisation « gestion des congés » ;

Acteurs	Gérant et administrateur
Objectif	La gestion des ventes donne la main à l'administrateur de : <ul style="list-style-type: none"> — Consulter la liste des congés — Modifier/mettre à jour un congé — Supprimer un congé — Ajouter un nouveau congé Et au gerant de : <ul style="list-style-type: none"> — Consulter la liste des congés — Suivre ses congés
Précondition	Authentification de l'utilisateur réussi et choix d'une opération
Postcondition	Opération finalisée et validée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur s'authentifie au système et accède à son espace 2. Il choisit l'option en rapport avec les congés 3. Il effectue ses opérations et quitte

2.4.4 Analyse du cas d'utilisation : gestion des stock

La figure ci-dessous représente le cas d'utilisation gestion des stock.

