

CAHIER DE CHARGE

1. INTRODUCTION

a. Titre du projet

BookStore – Librairie en ligne interactive

b. Présentation générale

BookStore est un site web de librairie en ligne permettant aux utilisateurs de découvrir, consulter et acheter des livres. Le site propose une expérience moderne, intuitive et responsive.

c. Objectifs du projet

- Objectif général :

Concevoir et développer une plateforme web de vente de livres, simple d'utilisation, moderne.

- Objectifs spécifiques :

- Permettre la consultation du catalogue de livres avec fiches détaillées.
- Offrir un panier dynamique et une gestion de commande simple.
- Garantir une expérience utilisateur fluide sur tous les appareils.
- Assurer la sécurité des données et la robustesse de l'application.

d. Public cible et utilisateurs finaux

- Grand public (lecteurs, étudiants, passionnés de lecture)
- Utilisateurs de tous âges souhaitant acheter des livres en ligne
- Utilisateurs sur ordinateur, tablette ou smartphone

2. Analyse des besoins

a. Besoins fonctionnels

- Navigation entre les pages (accueil, découvrir, à propos, panier)
- Affichage du catalogue de livres avec images, titres, descriptions, prix
- Ajout et suppression de livres dans le panier
- Visualisation et modification du panier
- Validation de la commande (simulation)
- Affichage d'un badge dynamique sur le panier
- Accessibilité et compatibilité mobile

b. Besoins non fonctionnels

- Interface moderne, claire et attractive
- Rapidité de chargement et fluidité de navigation
- Sécurité (protection contre les failles XSS, gestion du localStorage)
- Respect des standards web (HTML5, CSS3, JS)
- Code maintenable et bien structuré

3. Description des fonctionnalités

Acteur	Actions	Résultats attendus
Utilisateurs	Parcourir le catalogue	Affichage des livres sous forme de cartes
Utilisateurs	Consulter la fiche d'un livre	Ouverture d'une modale avec détails du livre
Utilisateurs	Ajouter un livre au panier	Livre ajouté, badge panier mis à jour
Utilisateurs	Accéder au panier	Affichage du contenu du panier
Utilisateurs	Supprimer un livre du panier	Livre retiré, badge mis à jour
Utilisateurs	Valider la commande	Message pré-rempli de confirmation, panier vidé
Utilisateurs	Naviguer entre les pages	Changement de page sans perte du panier

4. Technologies et outils

- HTML (structure des pages)
- CSS (mise en forme, responsive design)
- JavaScript (dynamique, gestion du panier, modale)
- localStorage (sauvegarde du panier)
- Éditeur de code (VS Code)
- Navigateurs web modernes (Chrome, Firefox, Edge, Safari)

5. Contraintes et limites

- Pas de backend
- Pas de paiement en ligne réel (simulation de commande)
- Images et données des livres stockées localement
- Respect de la vie privée (pas de collecte de données personnelles)

6. Livrable

Livrable attendu : Code source documenté