

**Pré-TPI**

Table des matières

1	Analyse préliminaire .....	3
1.1	Introduction .....	3
1.2	Objectifs.....	3
1.3	Planification initiale .....	4
2	Analyse / Conception.....	4
2.1	Use cases / scénarios.....	5
2.1.1	L'utilisateur clique dans la catégorie habit .....	5
2.1.2	L'utilisateur clique dans la catégorie chaussure .....	5
2.1.3	L'utilisateur clique dans la catégorie sac .....	5
2.1.4	L'utilisateur change de catégorie .....	5
2.1.5	L'utilisateur clique sur le panier en n'étant pas connecté sur le site .....	5
2.1.6	L'utilisateur clique sur le panier en étant connecté sur le site .....	6
2.1.7	L'utilisateur ajoute un article dans le panier en étant connecté .....	6
2.1.8	L'utilisateur ajoute un article dans le panier sans être connecté.....	6
2.1.9	L'utilisateur affiche les autres images d'un article.....	7
2.1.10	L'administrateur veut administrer ses stocks .....	7
2.1.11	L'administrateur gère ses stocks avec son téléphone .....	7
2.2	Concept .....	7
2.3	Stratégie de test.....	7
2.4	Risques techniques .....	8
2.5	Planification .....	9
2.6	Dossier de conception .....	10
3	Réalisation.....	11
3.1	Dossier de réalisation .....	11
3.1.1	MLD .....	11
3.2	Description des tests effectués.....	13
3.3	Erreurs restantes .....	13
3.4	Liste des documents fournis .....	13
4	Conclusions .....	14
5	Annexes.....	15
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation .....	15
5.2	Sources – Bibliographie.....	15
5.3	Journal de travail .....	15
5.4	Manuel d'Installation .....	16
5.5	Manuel d'Utilisation.....	16
5.6	Archives du projet.....	16

**NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:**

*Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.*

# 1 Analyse préliminaire

## 1.1 Introduction

Pour ce projet je vais créer un site d'e-commerce qui servira à mettre en vente des habits, des chaussures et des sacs. Pour la partie graphique du site, je vais partir d'un template bootstrap (framework permettant de créer des sites qui s'adapte à la taille de l'écran sur lequel on en visionne un) que j'ai trouvé sur internet. Ce projet me permettra de me perfectionner avec le PHP, le SQL, l'HTML, CSS et le framework ionic (permet de créer des applications pour mobiles).

En plus de ça, M. Carrel veut que j'implémente une petite application sur mobile qui permettra de visualiser le stock d'un produit. Cette action se fera à l'aide d'un champ qui permettra d'entrer un numéro d'article, ensuite elle retournera le nombre d'article disponible dans le stock.

## 1.2 Objectifs

Les objectifs ont été fixé par mon chef de projet M. Egger, puis modifié par M. Carrel pour introduire de nouveaux objectifs. Les objectifs finaux sont les suivants :

- Modéliser et créer la base de données de l'application
- Le site contiendra :
  - Un espace public avec :
    - Une page d'accueil
    - Une page de contact
    - Un formulaire de login (membre ou administrateur)
    - Un formulaire d'inscription
  - Un espace membre :
    - Un formulaire pour choisir un produit et sa quantité, puis d'enregistrer une commande
  - Un espace administrateur
    - Un formulaire pour ajouter, modifier ou supprimer des produits à la vente
    - Une page permettant de consulter le stock actuel de chaque article
  - Une API permettant à une application mobile de consulter le stock d'un produit donné
- Créer une application mobile avec un framework Ionic (<https://ionicframework.com>). L'application ne contient qu'une seule page avec :
  - Un champ de saisie pour un numéro d'article
  - Un bouton de recherche. Lorsque l'utilisateur le clique, l'application envoie le numéro d'article à l'API du site et affiche la réponse, à savoir le nombre d'articles en stock

*Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

### **1.3 Planification initiale**

Le projet a débuté la première semaine après la rentrée de stage, le jeudi 1<sup>er</sup> février 2018. Nous devons rendre vraisemblablement le projet ainsi que sa documentation une semaine avant la semaine COM, le vendredi 20 avril 2018.

*Ce chapitre montre la planification du projet. Celui-ci peut être découpé en tâches qui seront planifiées. Il s'agit de la première planification du projet, celle-ci devra être revue après l'analyse. Cette planification sera présentée sous la forme d'un diagramme.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

## **2 Analyse / Conception**

Pour ce projet, je devais envoyer une fiche signalétique à M. Altieri pour informer les maîtres du CPNV le sujet sur lequel je voulais travailler durant ce Pré-TPI. De retour au CPNV, j'ai reçu mon cahier des charges et pris connaissance des objectifs.

Je dois faire un site d'e-commerce. J'ai décidé de mettre à disposition sur ce site des habits, des chaussures et des sacs à dos. Je n'ai pas créé le site de toute pièce, je suis parti d'un thème bootstrap. Je développerai ensuite les fonctionnalités désirées.

Le site permettra d'afficher tous les articles mis en vente sur une page prévue. Une méthode de tri sera disponible, on pourra trier les articles par catégories, afficher les habits, les chaussures ou les sacs à dos séparément.

On pourra s'y connecter et s'y inscrire pour pouvoir mettre des articles dans notre panier personnel.

Les administrateurs du site, auront la possibilité d'ajouter, modifier ou supprimer des produits à la vente. Une page permettant de consulter les stocks disponibles sera disponible.

Une API sera mise en place, ce qui permettra aux administrateurs depuis leur mobile de consulter les stocks de marchandise en entrant un numéro d'article.

## 2.1 Use cases / scénarios

### 2.1.1 L'utilisateur clique dans la catégorie habit

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
L'utilisateur descend la page et clique dans la catégorie « habits »	Une nouvelle page s'affiche avec les habits qui s'affichent

### 2.1.2 L'utilisateur clique dans la catégorie chaussure

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
L'utilisateur descend la page et clique dans la catégorie « chaussures »	Une nouvelle page s'affiche avec la liste des chaussures

### 2.1.3 L'utilisateur clique dans la catégorie sac

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
L'utilisateur descend la page et clique dans la catégorie « sacs »	Une nouvelle page s'affiche avec la liste des sacs

### 2.1.4 L'utilisateur change de catégorie

L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil se charge
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
Il clique sur articles dans le menu	La page article charge et s'affiche
Il clique sur la catégorie qu'il souhaite à gauche de la page (habits, chaussures, sacs)	Les articles se chargeront en fonction de la catégorie que l'utilisateur aura choisi

### 2.1.5 L'utilisateur clique sur le panier en n'étant pas connecté sur le site

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil se charge
Il clique sur le panier en haut à droite	Un message s'affiche en lui demandant de se connecter ou de créer un compte

**2.1.6 L'utilisateur clique sur le panier en étant connecté sur le site**

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil se charge
Il clique sur le panier en haut à droite	Une nouvelle page s'affiche qui affiche le contenu de son panier

**2.1.7 L'utilisateur ajoute un article dans le panier en étant connecté**

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
Il clique sur articles dans le menu	La page article charge et s'affiche
Il clique sur l'article qu'il veut ajouter dans le panier	La page descriptive de l'article apparaît
Il choisit la taille (si besoin)	Le site enregistre la taille sélectionnée
Il choisit une couleur (si besoin)	Le site enregistre la couleur sélectionnée
Il choisit la quantité (si besoin)	Le site enregistre le nombre souhaité
Il clique sur le bouton « ajouter au panier »	L'article avec les paramètres sélectionnés avant s'ajoute dans le panier

**2.1.8 L'utilisateur ajoute un article dans le panier sans être connecté**

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
Il clique sur articles dans le menu	La page article charge et s'affiche
Il clique sur l'article qu'il veut ajouter dans le panier	La page descriptive de l'article apparaît
Il choisit la taille (si besoin)	Le site enregistre la taille sélectionnée
Il choisit une couleur (si besoin)	Le site enregistre la couleur sélectionnée
Il choisit la quantité (si besoin)	Le site enregistre le nombre souhaité
Il clique sur le bouton « ajouter au panier »	Une page s'affiche en lui demandant de se connecter avec son compte

### 2.1.9 L'utilisateur affiche les autres images d'un article

Action	Réaction
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
Il clique sur articles dans le menu	La page article charge et s'affiche
Il clique sur l'article qu'il veut ajouter dans le panier	La page descriptive de l'article apparaît
Il sélectionne les images qui sont sur la gauche du produit	Les images que l'utilisateur veut afficher, s'affiche dans un plus grand encadré

### 2.1.10 L'administrateur veut administrer ses stocks

Action	Réaction
L'administrateur arrive sur la page d'accueil	La page d'accueil s'affiche
Il se connecte avec son compte admin	La nouvelle page s'affiche
Il clique sur administration dans le menu	La page s'affiche
Il gère les articles en les ajoutant, supprimant et modifiant	Toutes les modifications qui seront faites, elles seront enregistrées dans la base de données

### 2.1.11 L'administrateur gère ses stocks avec son téléphone

Action	Réaction
L'administrateur prend son téléphone	Il s'allume
Il lance l'application pour gérer les stocks depuis son téléphone	L'application se lance
Il entre un numéro d'article	L'article s'affiche et montre le nom et le nombre d'article restant dans la base de données, il y aura aussi une petite illustration

## 2.2 Concept

*Le concept complet avec toutes ses annexes:*

*Par exemple :*

- *Multimédia: carte de site, maquettes papier, story board préliminaire, ...*
- *Bases de données: interfaces graphiques, modèle conceptuel.*
- *Programmation: interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...*
- *...*

## 2.3 Stratégie de test

Les premiers tests se feront par moi-même. J'essaierai de faire et trouver un maximum de bugs pour pouvoir ensuite les corriger.

Une fois que je trouverai que le site est fiable, je demanderai à des personnes de la classe d'essayer de le faire planter pour voir s'il reste des choses à améliorer.

*Décrire la stratégie globale de test:*

- *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
- *les moyens à mettre en œuvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *données de test à prévoir (données réelles ?).*
- *les testeurs extérieurs éventuels.*

## **2.4 Risques techniques**

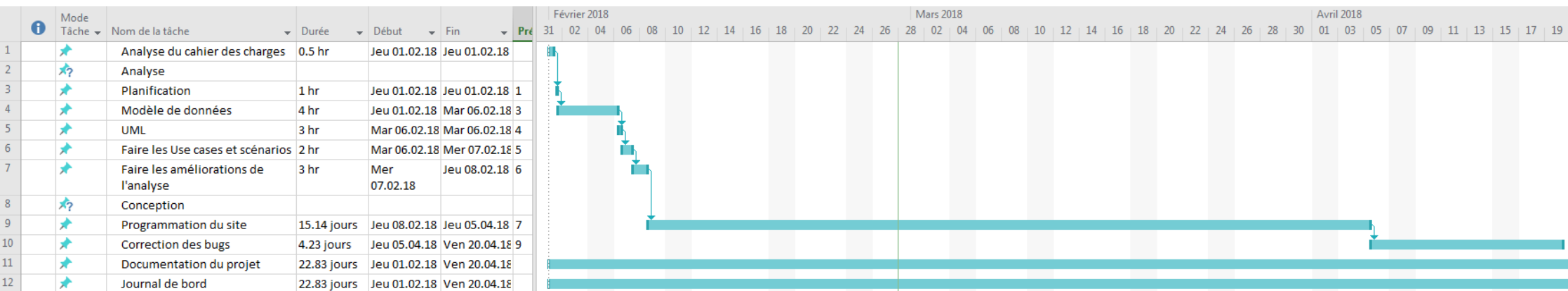
- *risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).*

*Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...)*



## 2.5 Planification

Voici comment le temps a été géré durant tout le projet Pré-TPI.



*Révision de la planification initiale du projet :*

- *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
- *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.*

## 2.6 Dossier de conception

Voici la liste du matériel et logiciel que j'ai utilisé pour faire ce projet :

- Brackets, pour les modifications du site et son développement.
- Wamp, un serveur local pour pouvoir utiliser les fichiers en format php.
- Firefox, navigateur internet pour pouvoir visualiser le site.
- Project, pouvoir gérer la planification du projet.
- Word et Excel, créer les documents nécessaires au projet.
- Adobe Reader XI, permet d'ouvrir les fichiers au format pdf.
- Outil capture, faire des captures d'écrans (pour le MLD par exemple).

Tous les logiciels sont installés sur un ordinateur fixe sous Windows 7.

Tous les fichiers étaient mis sur le disque local C:\ de ma machine au CPNV dans le dossier de wamp, puis dans www.

*Fournir tous les document de conception:*

- *le choix du matériel HW*
- *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
- *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
- *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, ...*
- *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
- *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme...*

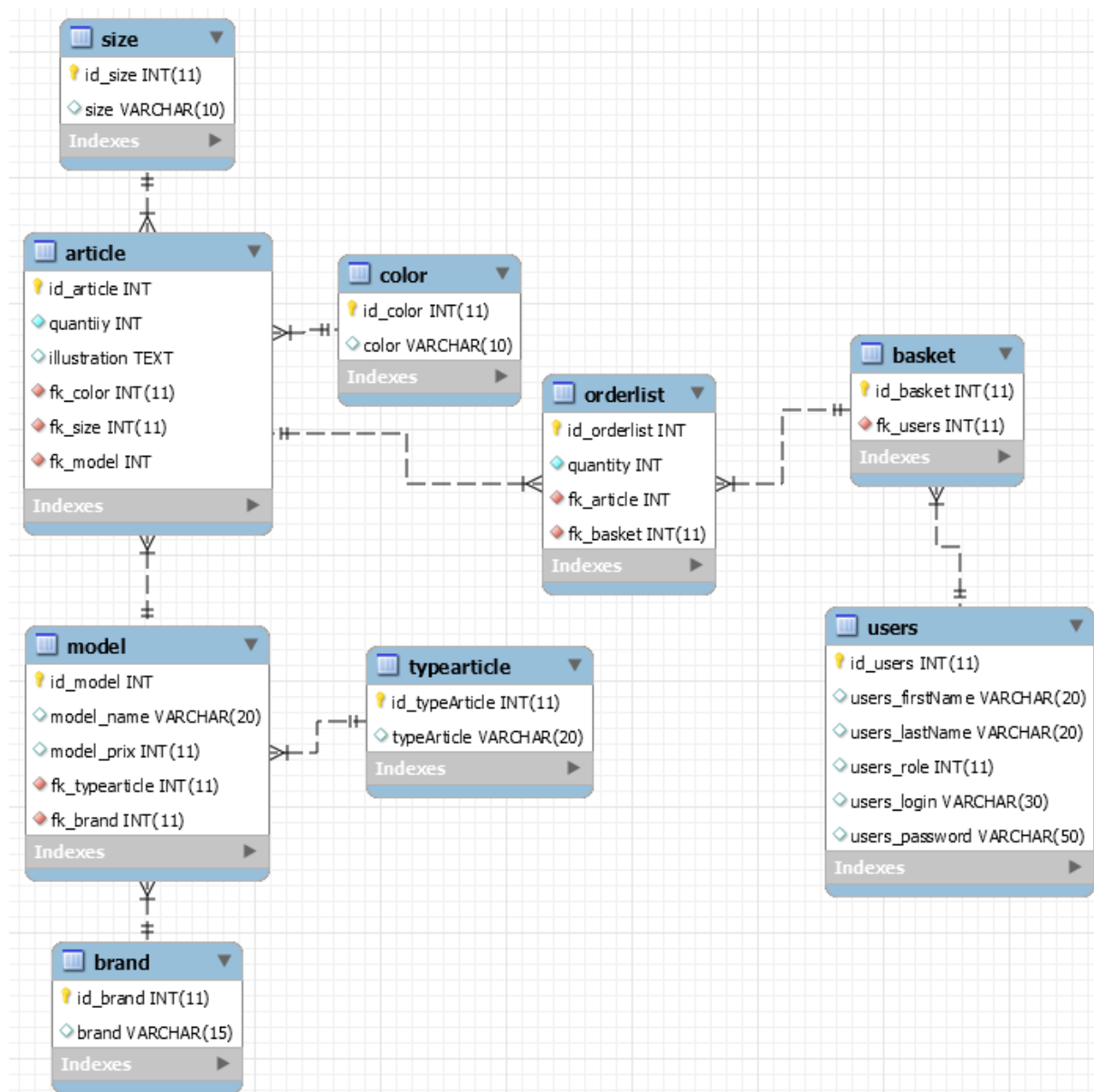
***Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !***

### 3 Réalisation

#### 3.1 Dossier de réalisation

##### 3.1.1 MLD

Dans ce chapitre je vais parler de ma base de données avec l'aide de mon MLD ci-dessous.



Ma base de données est constituée de neufs tables.

- Table article
  - o Contient six champs, trois d'entre eux (fk\_color, fk\_size, fk\_model) servent à faire une liaison avec d'autres tables, les tables color, size et model seront concernées.
  - o Dans cette table il y aura la quantité d'un article, trois illustrations pour montrer l'aspect du produit et un identifiant pour chaque article.
- Table size
  - o Dans cette table il y aura uniquement deux champs
  - o Un identifiant sera présent à côté de chaque taille.
  - o Pour le champs size, j'ai défini le champ comme étant du texte pour que je puisse mettre la taille des chaussures (35, 36, 37, ...), la taille des habits (M, L, XL, ...) et la taille d'un sac (unique, ...)
- Table color
  - o Tout comme la taille size elle contient deux champs, un étant l'identifiant et l'autre la couleur
  - o Lorsqu'on ajoute un nouvel article il est possible de rajouter une nouvelle couleur
- Table model
  - o Dans cette table nous retrouverons tous les modèles des articles.
  - o Un identifiant, le nom du modèle et le prix sont présent comme champs à l'intérieur.
  - o Deux champs de liaisons s'y trouvent, un faisant un lien sur la table typearticle (explication de cette table en dessous) et l'autre sur la table brand (qui est la marque d'un article)
- Table typearticle
  - o Ce qui est présent dans cette table c'est un champ pour l'identifiant et un autre pour le type d'article qu'on a dans la base de données.
  - o Cette table sert à distinguer un type d'article des autres, si c'est une chaussure, un habit ou un sac à dos.
- Table brand

Ma base de données se constitue de neufs tables. Nous trouverons une table pour la taille des articles (XL, L, M, taille unique, des longueurs 34x34 p. ex. pour les pantalons), la couleur, une table article où à l'intérieur il y aura une quantité, une illustration et des clés étrangères qui font offices de liens entre d'autres tables. Pour la table article il y a un lien entre la taille, la couleur et le modèle.

La table modèle, elle, contiendra tous les modèles de chaussures, de pantalons et de sacs. Les prix pour chaque modèle sont inscrits dans cette table. Deux clés étrangères sont présentes, une pointe sur le type d'article (si c'est un habit, une chaussure ou bien un sac) et l'autre pointe sur la marque de l'article.

Ensuite nous aurons une table qui référence toutes les personnes qui se sont inscrites sur le site. Il y a plusieurs champs dans cette table. Il y a le nom, le prénom, le rôle (si la personne est un admin ou pas), le login et le mot de passe de connexion.

Il y a aussi une table pour le panier qui référencera tous les articles qu'on a mis dans le panier. La table « orderlist » sert à choisir la quantité que l'on veut d'un article.

#### *Décrire la réalisation "physique" de votre projet*

- *les répertoires où le logiciel est installé*
- *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
- *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
- *la description exacte du matériel*
- *le numéro de version de votre produit !*
- *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

*NOTE : Evitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...*

### **3.2 Description des tests effectués**

*Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:*

- *les conditions exactes de chaque test*
- *les preuves de test (papier ou fichier)*
- *tests sans preuve: fournir au moins une description*

### **3.3 Erreurs restantes**

*S'il reste encore des erreurs:*

- *Description détaillée*
- *Conséquences sur l'utilisation du produit*
- *Actions envisagées ou possibles*

### **3.4 Liste des documents fournis**

*Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions*

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*

- *autres...*

## 4 Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

## 5 Annexes

### 5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

### 5.2 Sources – Bibliographie

Template du site :

- <https://colorlib.com/wp/free-bootstrap-ecommerce-website-templates/>

Nike Blazer noir :

- <https://fr.zalando.ch/nike-sportswear-blazer-mid-premium-baskets-montantes-ni112a06c-q11.html>

Nike Blazer low blanche :

- <https://fr.zalando.ch/nike-sportswear-blazer-low-baskets-basses-ni112b0h8-a11.html>

Puma Classic :

- <https://fr.zalando.ch/puma-basket-classic-baskets-basses-pu115b00p-q12.html>

Herschel Retreat :

- <https://fr.zalando.ch/herschel-retreat-sac-a-dos-h1554h01g-c11.html>

G-Star ARC-Z 3D SLIM :

- <https://fr.zalando.ch/g-star-arc-z-3d-slim-jean-slim-gs122q093-k12.html>

Icones

- <https://icones8.fr/icon/new-icons/all>
- Icon ok <http://simpleicon.com/ok.html>
- Icon plus [https://image.freepik.com/free-icon/plus-sign\\_318-40643.jpg](https://image.freepik.com/free-icon/plus-sign_318-40643.jpg)

Tuto sur Ionic :

- <https://www.youtube.com/watch?v=yWOAkWM3B9Y>

*Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)... Et de toutes les aides externes (noms)*

### 5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

**5.4 Manuel d'Installation**

**5.5 Manuel d'Utilisation**

**5.6 Archives du projet**

*Media, ... dans une fourre en plastique*