

Cahier des Charge DS JEE

Sommaire

1. Introduction
2. Énoncé
3. Pré-requis
4. Priorités

1. Introduction

Voici le cahier des charges de l'application DS JEE qui contient les sections citées ci-dessus en étant de la manière suivante : dans la partie II, nous énoncerons la description détaillée du problème à résoudre, son contexte et les objectifs du projet. Dans la partie III, nous donnerons les prérequis pour la bonne réalisation du projet et nous finirons dans la partie IV par les priorités du développement.

2. Énoncé

Le projet se nomme DS JEE, le projet s'articule autour de la réalisation d'une application web en JEE (Java Enterprise Edition) proposant une sélection de vins pour un client inscrit par un admin.

L'Administrateur (admin) est caractérisé par un login et un mot de passe. Il peut ajouter, modifier et supprimer des vins, il peut ajouter un client et lui attribuer un login et un mot de passe, il peut aussi supprimer un client. Il peut aussi consulter la liste des vins et la liste des clients.

Le Client (client) est caractérisé par un login et mot de passe et peut consulter la liste des vins. Il peut aussi ajouter un vin à sa liste de vins à acheter dans un panier. Le panier est une liste de vins qui sera stocker dans une base de données il ne peut y avoir qu'une liste par client. Il peut aussi supprimer un vin de sa liste de vins à acheter. La liste se met à jour automatiquement lors d'une modification d'un produit par l'admin.

Les produits sont caractérisés par un nom, un prix, une image, une quantité, une couleur. Toutes les propriétés sont obligatoires. La quantité est un entier positif. Le prix est un nombre décimal positif. La couleur est un choix parmi les couleurs suivantes : rouge, blanc, rose. L'image est un lien vers une image. Le nom est un texte. Elle est toute modifiable par l'admin.

Les données relatives aux produits et aux utilisateurs sont stockées dans une base de données relationnelle (MySQL)

La Base de données est modélisée avec un schéma relationnel. Le Design de l'application est réalisé avec une maquette graphique (Figma, AdobeXD, ...). Le code source est versionné avec Git.

3. Pré-requis

- Connaissance en JEE
- Connaissance en Java
- Connaissance en HTML
- Connaissance en CSS
- Connaissance en JavaScript
- Connaissance en MySQL
- Connaissance en UML
- Connaissance en Git
- Connaissance en Maven
- Connaissance en JUnit

4. Priorités

Il n'y a pas de priorité, le projet doit être réalisé dans son ensemble.