

# LOT NUMÉRO 1

*Projet e-commerce - JIYU, votre e-librairie*



**Romane BERTHE - Marie MICHEL**

12/05/2022

DUT informatique ASPE

<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>LIVRABLE N°1 : DOSSIER DE GESTION DE PROJET</b>	<b>3</b>
Méthode de gestion de projet retenue	3
Découpage des tâches	4
<b>LIVRABLE N°2 : DOSSIER DE CONCEPTION UML</b>	<b>6</b>
Diagrammes de package	6
Diagramme de package: Java	6
Diagramme de Classes	7
Diagramme de Classes: Java	7
Diagramme de Classes: Web	8
Diagramme de Cas d'Utilisation (DCU)	9
Diagramme de Cas d'Utilisation: Application Java	9
Diagramme de Cas d'Utilisation: Portail Web	11
<b>LIVRABLE N°3 : CONCEPTION DES IHM</b>	<b>12</b>
Maquettes de l'interface web	12
Page d'accueil	12
Page catégories	13
Page sous-catégorie Polar	14
Page produit	15
Page de connexion	16
Page d'inscription	17
Page mon compte - onglet Mes commandes	18
Page mon compte - onglet Mes informations	19
Page Mon compte - onglet Mes adresses	20
Page Mon panier	22
Maquettes de l'application Java	24
Page d'identification	24
Page menu	25
Page de gestion du catalogue produit	26
Page de gestion des catégories	27
Page gestion des comptes client	28
<b>LIVRABLE N°4 : DOSSIER TECHNIQUE</b>	<b>29</b>
Schéma de base de données	29
Script SQL	30
Droits d'accès à l'application.	31
<b>LIVRABLE N°5 : PROTOTYPE APPLICATION JAVA</b>	<b>32</b>
<b>LIVRABLE N°6 : PROTOTYPE INTERFACE WEB</b>	<b>33</b>

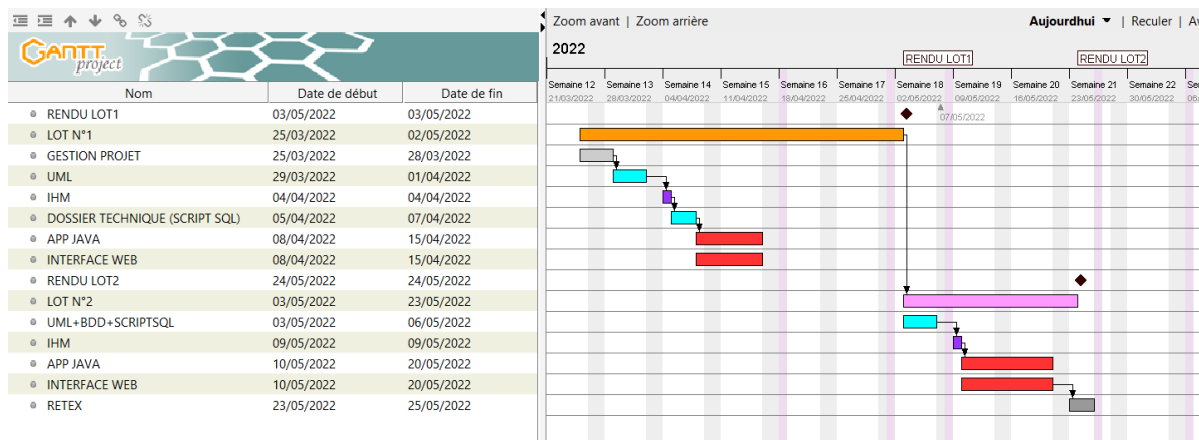
## INTRODUCTION

Nous avons décidé de créer un projet e-commerce du nom de JIYU. Il sera composé d'une interface web de vente de livres en ligne ainsi que d'une application de gestion de stock.

## LIVRABLE N°1 : DOSSIER DE GESTION DE PROJET

### 1. Méthode de gestion de projet retenue

La méthode de gestion de projet que nous avons retenue est la méthode classique, avec un cycle en cascade. Notre choix s'est porté sur cette méthode car cela nous permet d'avoir une direction de projet plus claire avec un niveau de contrôle élevé. Nous avons donc décidé d'un découpage séquentiel du projet. En effet, une étape du déroulement du projet doit être terminée avant de passer à la suivante (vous trouverez le planning prévisionnel ci-dessous). De plus, le projet doit être réalisé en accord avec les attentes du client. Dans notre cas, le cahier des charges nous a déjà été fourni préalablement.



Cependant, au cours du déroulement du projet, nous nous sommes rendu compte que nous ne suivions pas le planning prévisionnel préalablement conçu. En effet, nous avons utilisé une grande partie du temps alloué au module CPOO à “mentaliser” le projet, l’imaginer, et s’organiser. Le dossier de conception UML a pris énormément de temps. Nous avons donc réalisé une grande partie du projet durant et après les vacances.

Nous avons donc dû faire face aux inconvénients de la méthode choisie, notamment le manque de flexibilité. Le fait de devoir finaliser une tâche avant d'en commencer une autre s'est avéré très chronophage et contre-productif. Nous nous sommes rendu compte que beaucoup d'éléments sur lesquels nous avions des difficultés (difficulté à mettre en lien les étapes du projet, manque de clarté) devenaient plus compréhensibles et faciles à exécuter lorsque l'on réalise les tâches en parallèle.

Pour le deuxième lot à rendre, nous allons donc changer de méthode de gestion de projet, en utilisant une méthode plus adaptative, comme SCRUM. C'est une méthode flexible qui permet de faire des allers-retours à tout moment de la conception. En effet, nous pourrions adopter un fonctionnement par itération et incrémentation, c'est-à-dire par palier. Nous allons donc pouvoir nous adapter continuellement aux changements du projet. Nous détaillerons davantage l'utilisation de cette méthode lors du prochain lot.

## **2. Découpage des tâches**

Nous avons choisi d'utiliser Github (pour l'application Java et l'interface web) et Google Drive (pour les ressources et le rapport du lot) pour travailler en collaboration.

Le planning prévisionnel des tâches ainsi que le choix de la méthode de gestion de projet ont été réalisés entièrement en binôme, durant les cours de CPOO.

La partie conception UML a été débutée en cours de CPOO, en binôme. Nous accordions une grande importance à cette partie car nous pensions que c'était le "cœur" du projet.

Nous y avons passé beaucoup de temps pour comprendre quels seraient les classes, attributs et cas d'utilisation à implémenter. La finalisation de ce dossier a été réalisée par Romane, qui a corrigé les erreurs commises et réalisé les dernières versions des diagrammes pendant les vacances.

La partie correspondant aux maquettes IHM a été réalisée par Marie, aussi pendant les vacances.

Le script SQL et le schéma de la base de données ont été réalisés par Romane. Le script SQL est compatible avec le système de gestion de bases de données relationnelles MySQL.

Le prototype de l'application Java a été réalisé par Marie pendant les vacances.

Le prototype de l'application PHP sera réalisé par Romane.

## LIVRABLE N°2 : DOSSIER DE CONCEPTION UML

### 1. Diagrammes de package

#### a) Diagramme de package: Java

Nous avons une vision très floue de ce que doit représenter le diagramme par package. Nous avons donc réalisé celui-ci par rapport aux packages qui seront utilisés dans l'application Java.



### 3. Diagramme de Classes

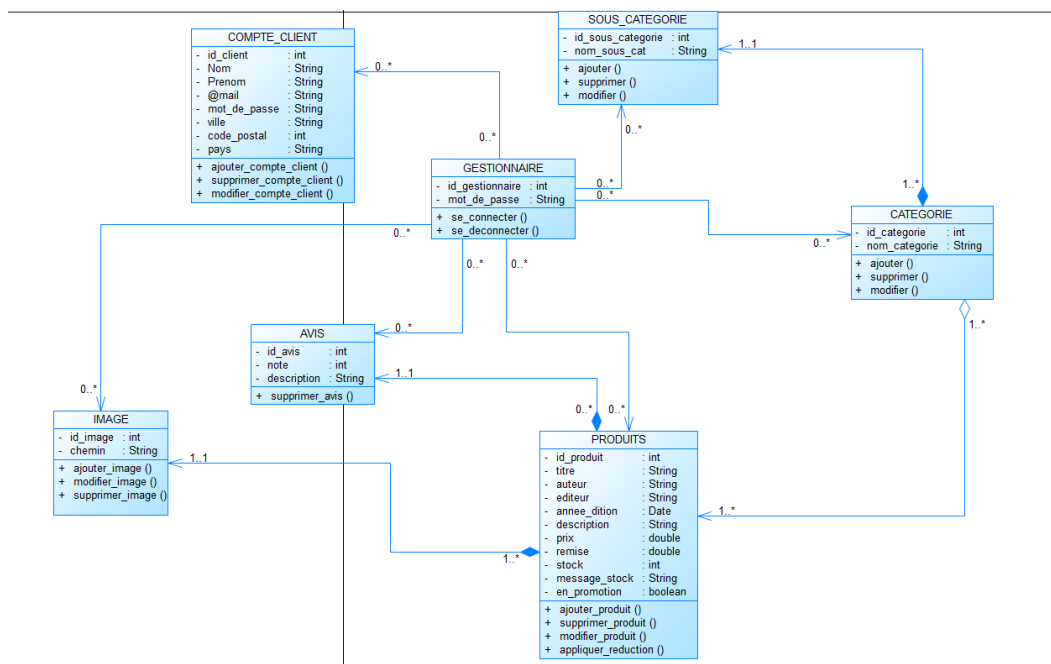
Pour créer nos diagrammes de classes nous avons utilisé le logiciel de conception PowerDesigner. Nous avons créé un diagramme pour l'application de gestion de stock et un autre pour le portail Web.

#### a) Diagramme de Classes: Java

Ce diagramme de classe représente l'application de gestion de stock. Nous avons créé 6 classes avec leurs attributs et leurs méthodes. Les deux classes principales du diagramme sont la classe client\_inscrit, la classe produits et la classe gestionnaire. Le gestionnaire est le seul utilisateur à avoir accès à l'application. Il est au centre du diagramme et est relié aux différentes classes car il a les droits d'accès pour modifier les données de ces classes.

De plus, les classes categorie et sous\_categorie sont reliées ensemble par un lien de composition car la classe sous\_categorie dépend de la classe categorie. Les classes produits et images sont aussi reliées par un lien de composition car la classe image dépend de la classe produits, de même pour la classe image et la classe produits.

Les autres classes ont entre elles des liens d'agréations comme par exemple la classe produits et la classe catégorie.



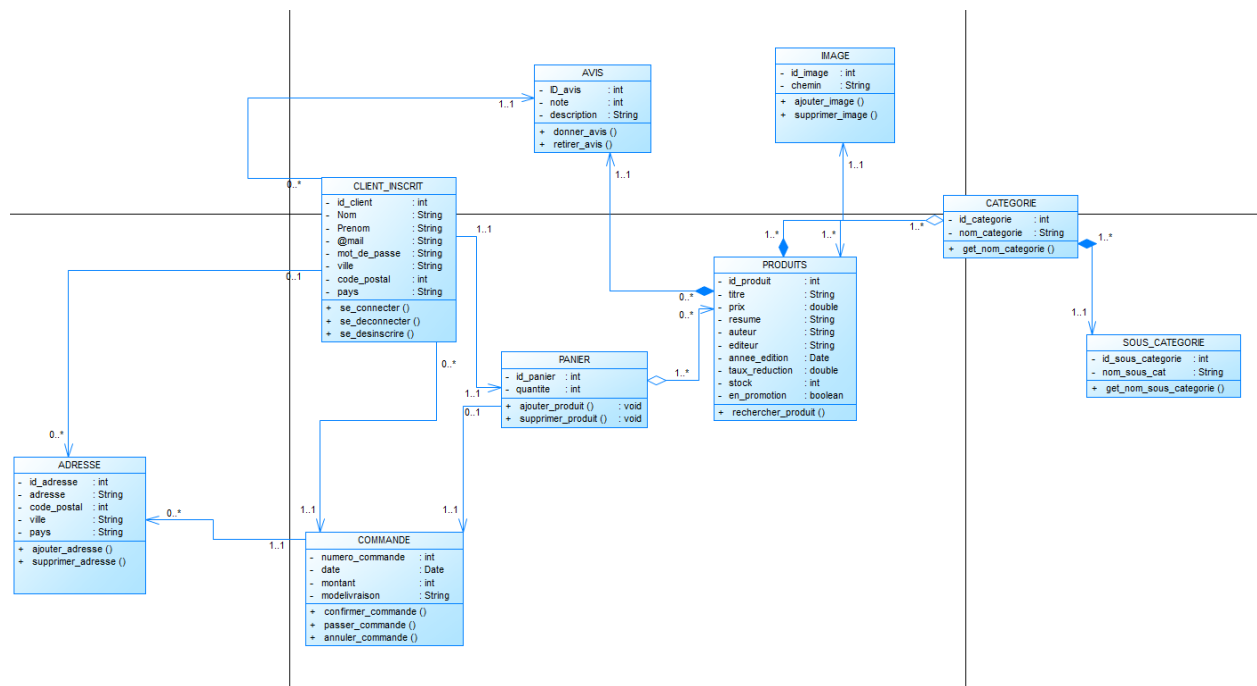
## b) Diagramme de Classes: Web

Ce deuxième diagramme de classe représente le portail Web. Nous avons créé 9 classes avec leurs attributs et leurs différentes méthodes. Les deux classes principales du diagramme sont la classe client\_inscrit et la classe produits.

La classe client\_inscrit est reliée à quatre classes, adresse, avis, panier et commande. Cette classe permet de modifier les attributs de ces différentes classes.

Les classes categorie et sous\_categorie ont un lien de composition. Les classes avis et produits ont un lien de composition. La classe produit et la classe image ont un lien de composition.

Les autres classes ont entre elles des liens d'agréations comme par exemple la classe produits et la classe panier.





#### 4. Diagramme de Cas d'Utilisation (DCU)

Pour créer les deux diagrammes de Cas d'Utilisation nous avons utilisé la plateforme de modélisation GenMyModel.

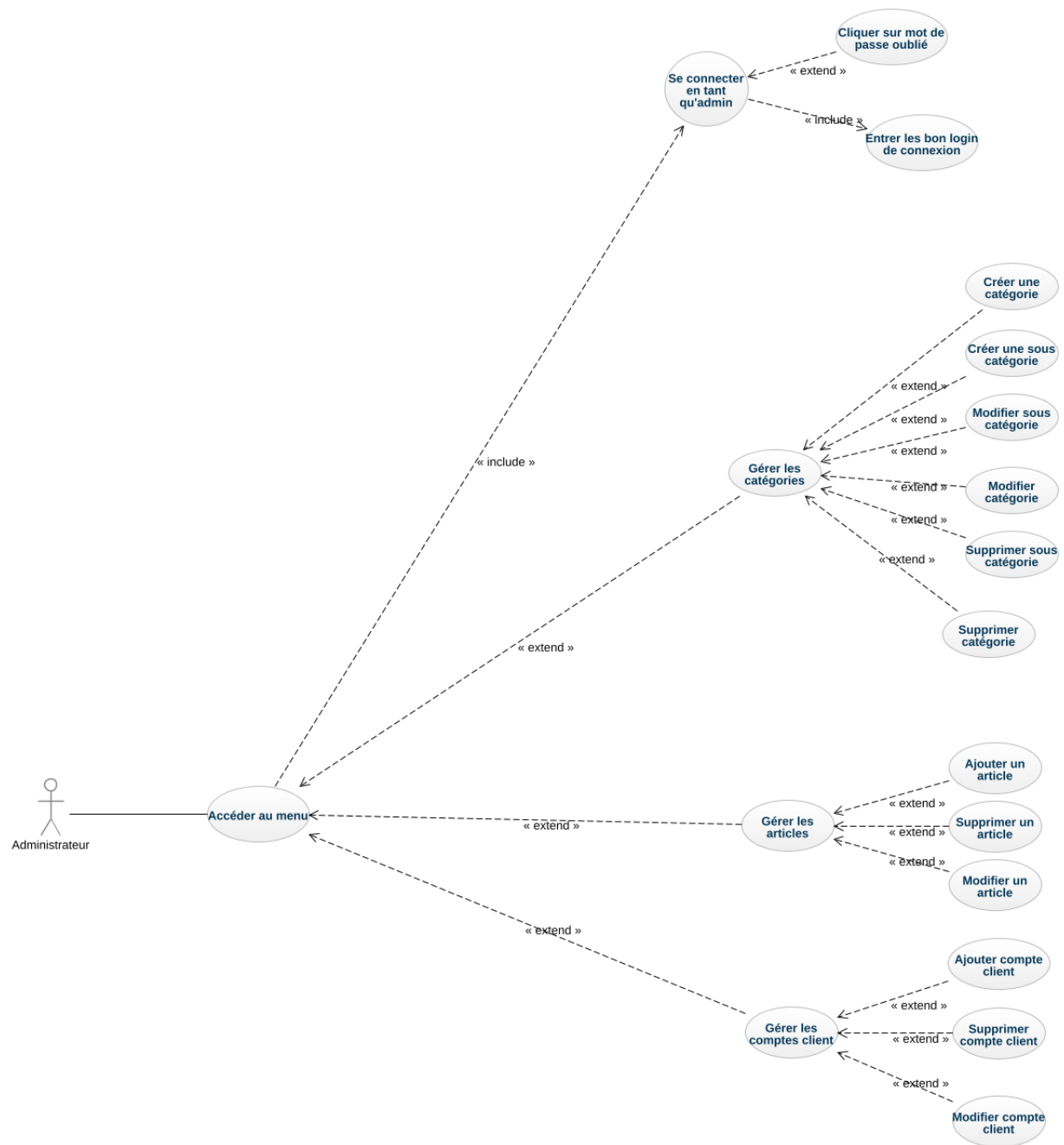
##### a) Diagramme de Cas d'Utilisation: Application Java

Notre diagramme de cas d'utilisation pour l'application Java permet de montrer les différentes façons dont l'administrateur peut interagir avec notre système. C'est une vue d'ensemble des différentes relations entre les cas d'utilisation, l'administrateur et notre système.

Par exemple, l'administrateur doit obligatoirement se connecter pour avoir accès à l'application de gestion de stock. Pour cela, nous avons créé un lien "include" entre "accéder au menu" et "se connecter en tant qu'admin". Un autre lien "include" a été créé entre "se connecter en tant qu'admin" et "entrer les bons login de connexion". Cependant un lien "extend" a été placé entre "se connecter en tant qu'admin" et "cliquer sur mot de passe oublié" car l'administrateur a le choix de cliquer sur "mot de passe oublié". Mais "se connecter" est une condition, c'est pour cela que nous avons utilisé le lien "include".

Par la suite, nous avons placé un lien "extend" entre "gérer les catégories", "gérer les articles", "gérer les comptes clients" et "accéder au menu". L'administrateur a le choix entre ces deux cas, il n'est pas obligé de sélectionner l'un des trois cas pour que l'application fonctionne. L'administrateur peut très bien rester sur la page du menu et ne réaliser aucune action.

Par ailleurs, nous avons aussi inséré un lien "extend" entre "gérer les catégories" et les différents cas d'utilisation possible pour l'administrateur. Ce schéma a été reproduit pour relier les cas d'utilisations entre "gérer les articles" et "gérer les comptes clients."

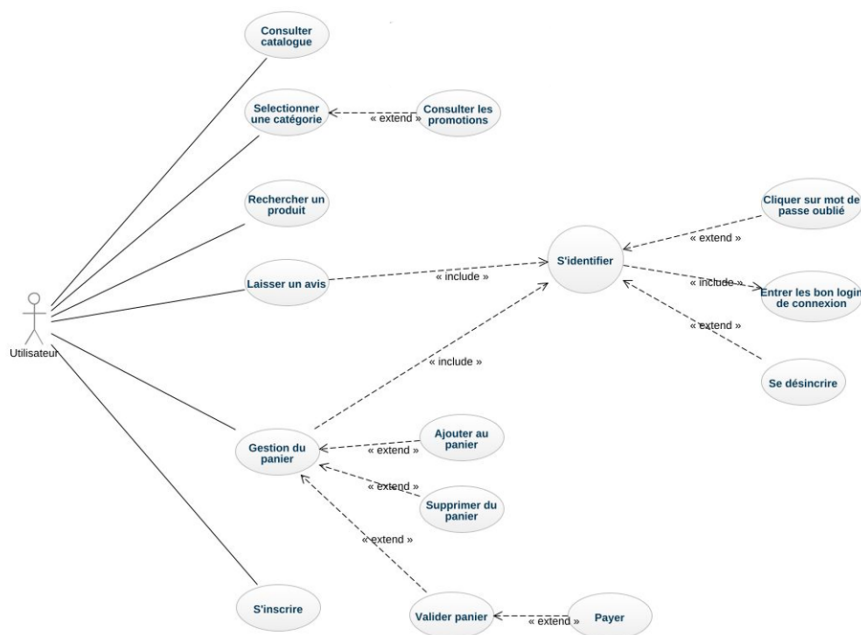


## b) Diagramme de Cas d'Utilisation: Portail Web

Notre diagramme de cas d'utilisation pour le portail web permet de montrer les différentes façon dont le client inscrit et un client non inscrit peut interagir avec notre système. C'est une vue d'ensemble des différentes relations entre les cas d'utilisation, l'utilisateur et notre système.

Tout d'abord, un client inscrit peut seulement consulter notre catalogue. Si ce dernier souhaite chercher un produit ou une catégorie il devra s'identifier. Pour cela un lien "include" a été créé entre ces différents cas d'utilisation. Si l'utilisateur souhaite laisser un avis, ajouter un produit au panier ou supprimer un produit du panier, il devra aussi être connecté. Par conséquent les cas d'utilisations "gestion de panier" et "s'identifier" sont reliés d'un lien "include".

De plus, les différents cas d'utilisation comme "ajouter au panier", "supprimer du panier" et "valider le panier" sont reliés à "gestion du panier" par des liens "extend" car le client inscrit n'est pas obligé de réaliser une des ces actions.

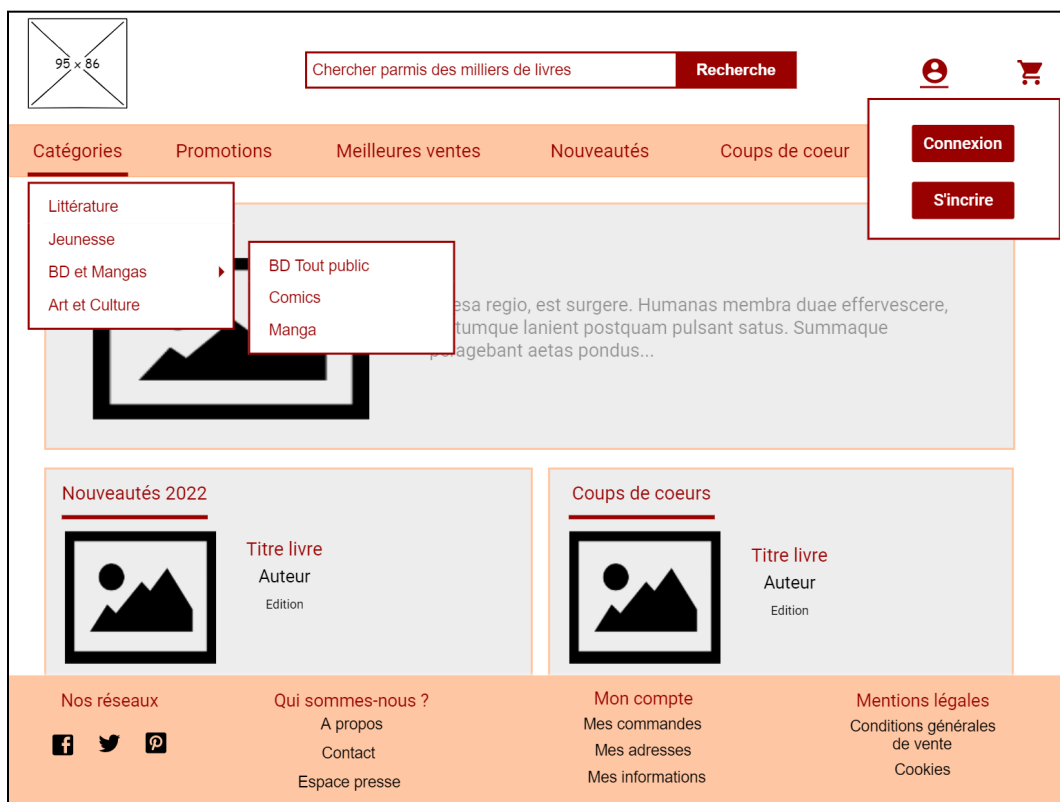


## LIVRABLE N°3 : CONCEPTION DES IHM


Les maquettes IHM de l'interface web et de l'application Java ont été réalisées à l'aide de l'outil PENCIL. Nous avons fait ce choix car c'est un logiciel gratuit et facile d'utilisation.

### 1. Maquettes de l'interface web

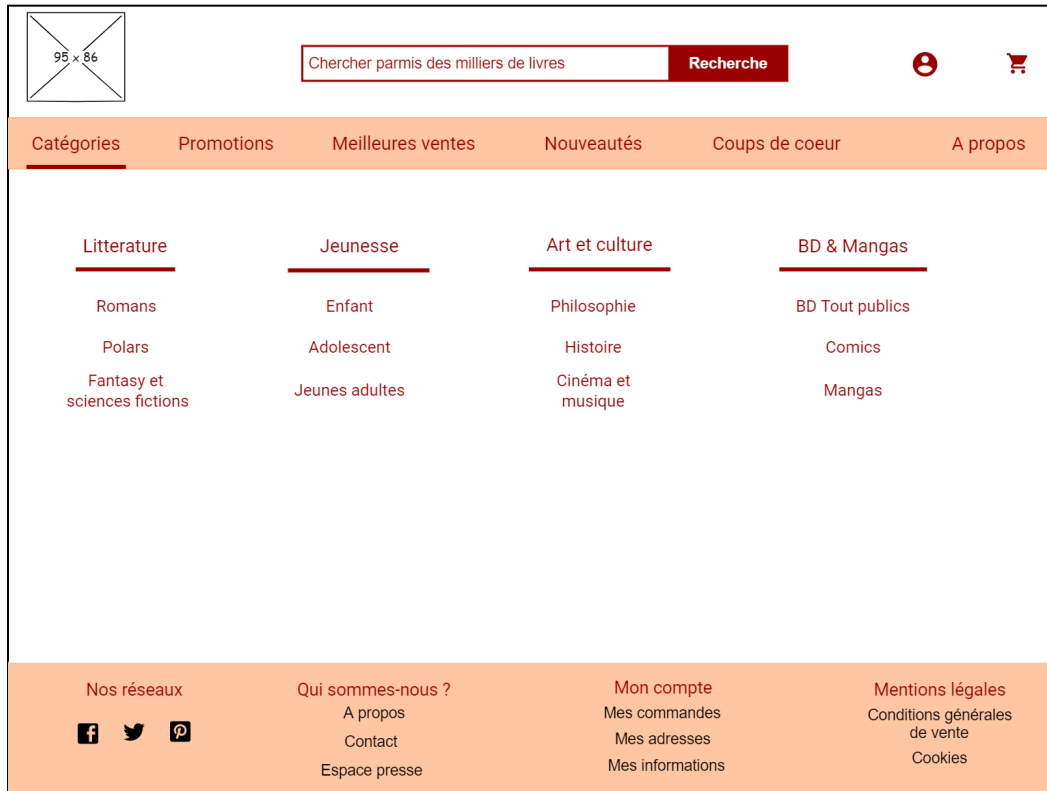
#### Page d'accueil



Voici la page d'accueil de notre interface web. Nous avons choisi de réaliser un site simple, avec une barre de navigation composée de différents onglets. Lorsque l'utilisateur passe sa souris sur l'onglet Catégorie, un survol s'ouvre pour afficher la liste des catégories et sous-catégories. La même chose est prévue pour le bouton "Mon


compte"  , avec la possibilité de se connecter, ou de s'inscrire lorsque l'on est un nouvel utilisateur.

# Page catégories





La page catégorie s'affiche lorsque l'on clique sur l'onglet catégorie de la barre de navigation.

## Page sous-catégorie Polar




Recherche



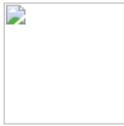
CatégoriesPromotionsMeilleures ventesNouveautésCoups de coeurA propos

Polars


FiltrerTrier




Titre livre  
Auteur  
Edition  
7,80 €  
Ajouter au panier



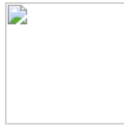
Titre livre  
Auteur  
Edition  
7,80 €  
Ajouter au panier






Titre livre  
Auteur  
Edition  
7,80 €  
Ajouter au panier



Titre livre  
Auteur  
Edition  
7,80 €  
Ajouter au panier



Titre livre  
Auteur  
Edition  
7,80 €  
Ajouter au panier

Nos réseaux  


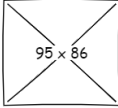
Qui sommes-nous ?  
A propos  
Contact  
Espace presse

Mon compte  
Mes commandes  
Mes adresses  
Mes informations



Mentions légales  
Conditions générales de vente  
Cookies

Exemple de l’affichage attendu pour une catégorie/sous-catégorie.

# Page produit



Recherche



Catégories

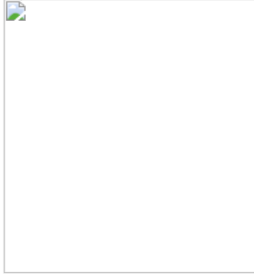
Promotions

Meilleures ventes

Nouveautés

Coups de coeur

A propos



Titre

Auteur

Edition date

Résumé

Caesa regio, est surgere. Humanas membra  
duae effervescere, rectumque lanient  
postquam pulsant satus. Summaque  
peragebant aetas pondus...




7,80 €

En stock !

Ajouter au panier

Avis client

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

A propos

Contact

Espace presse

Mon compte

Mes commandes

Mes adresses

Mes informations

Mentions légales

Conditions générales de vente

Cookies

Exemple de page produit, lorsque l'on clique sur un produit en particulier.

# Page de connexion





[Catégories](#) [Promotions](#) [Meilleures ventes](#) [Nouveautés](#) [Coups de coeur](#) [A propos](#)

Se connecter

Vous avez déjà un compte ?

Adresse e-mail :

Mot de passe :

[Mot de passe oublié](#)

Vous n'avez pas de compte ?

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

[A propos](#)  
[Contact](#)  
[Espace presse](#)

Mon compte

[Mes commandes](#)  
[Mes adresses](#)  
[Mes informations](#)

Mentions légales

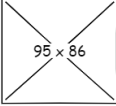
[Conditions générales de vente](#)  
[Cookies](#)



L'utilisateur arrive sur cette page après avoir cliqué sur le bouton connexion de l'onglet

“Mon compte”  .



# Page d'inscription





[Catégories](#)[Promotions](#)[Meilleures ventes](#)[Nouveautés](#)[Coups de coeur](#)[A propos](#)


## S'inscrire

**Vous n'avez pas de compte ?**

Nom :




Prénom :

Adresse e-mail :

Mot de passe : 

**Vous avez déjà un compte ?**

**Nos réseaux**



**Qui sommes-nous ?**

[A propos](#)

[Contact](#)

[Espace presse](#)

**Mon compte**

[Mes commandes](#)

[Mes adresses](#)

[Mes informations](#)

**Mentions légales**


[Conditions générales de vente](#)

[Cookies](#)

L'utilisateur arrive sur cette page après avoir cliqué sur le bouton inscription de l'onglet

“Mon compte”  .

Une fois l'utilisateur inscrit et connecté, il a accès à différentes fonctionnalités via le

bouton "Mon compte"  comme l'accès à ses commandes, ses informations, ses adresses. Il a également la possibilité de se déconnecter.

## Page mon compte - onglet Mes commandes



The screenshot shows a web interface for a user's account. At the top, there is a search bar with the placeholder text "Chercher parmi des milliers de livres" and a "Recherche" button. To the right of the search bar are icons for a user profile and a shopping cart. Below the search bar is a navigation bar with links: "Catégories", "Promotions", "Meilleures ventes", "Nouveautés", and "Coups de cœur". On the left side of the page, there is a sidebar with the "Mon compte" section expanded, showing links for "Mes commandes", "Mes informations", "Mes adresses", and "Déconnexion". The main content area displays "Mes commandes (0)" and a message: "Retrouvez l'historique de vos commandes sur cette page". At the bottom of the page, there is a footer with four columns: "Nos réseaux" (Facebook, Twitter, Pinterest), "Qui sommes-nous ?" (A propos, Contact, Espace presse), "Mon compte" (Mes commandes, Mes adresses, Mes informations), and "Mentions légales" (Conditions générales de vente, Cookies).



Chercher parmi des milliers de livres

Recherche



Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Se déconnecter

Mon compte

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Déconnexion

Mes commandes (0)

Retrouvez l'historique de vos commandes sur cette page

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

A propos

Contact

Espace presse

Mon compte

Mes commandes

Mes adresses

Mes informations

Mentions légales

Conditions générales de vente

Cookies

Cet onglet affiche les commandes passées et en cours.

## Page mon compte - onglet Mes informations



Chercher parmi des milliers de livres

Recherche

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Se déconnecter

CatégoriesPromotionsMeilleures ventesNouveautésCoups de coe

Mon compte

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Déconnexion

Mes informations

Nom :

Prénom :

Adresse e-mail :

Ancien mot de passe :

Nouveau mot de passe :

Enregistrer

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

A propos

Contact

Espace presse

Mon compte

Mes commandes

Mes adresses

Mes informations

Mentions légales

Conditions générales de vente

Cookies

L'utilisateur peut accéder à ses informations personnelles et agir dessus en les modifiant.

## Page Mon compte - onglet Mes adresses



Chercher parmi des milliers de livres

Recherche



Mes commandes  
Mes informations  
Mes adresses  
Se déconnecter

CatégoriesPromotionsMeilleures ventesNouveautésCoups de coeur

Mon compte

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Déconnexion

Mes adresses de livraison

Ajouter une adresse de livraison

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

A propos  
Contact  
Espace presse

Mon compte

Mes commandes  
Mes adresses  
Mes informations

Mentions légales

Conditions générales de vente  
Cookies

L'utilisateur a la possibilité d'ajouter une adresse.

95 x 86

Chercher parmi des milliers de livres

Recherche

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Se déconnecter

Catégories

Promotions

Meilleures ventes

Nouveautés

Coups de coeur

Mon compte

Ajouter une adresse

Mes commandes

Mes informations

Mes adresses

Déconnexion

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Retour

Enregistrer

Modifier

Nos réseaux

f

t

p

Qui sommes-nous ?

A propos

Contact

Espace presse

Mon compte

Mes commandes

Mes adresses

Mes informations

Mentions légales

Conditions générales de vente



Cookies

Si l'utilisateur a cliqué sur l'option "ajouter une adresse", il doit remplir les informations suivantes.

# Page Mon panier

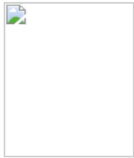
95 x 86

**Recherche**



CatégoriesPromotionsMeilleures ventesNouveautésCoups de coeurA propos

Mon panier1 produit



Titre

Auteur

Edition date

En stock !

-

1

+

Retour

Recapitulatif de la commande

1 livre

Titre

Auteur

7.90€

Frais de livraisons :




1€

TOTAL

8.90€

Valider mon panier

Nos réseaux



Qui sommes-nous ?

A propos

Contact

Espace presse

Mon compte

Mes commandes

Mes adresses

Mes informations

Mentions légales

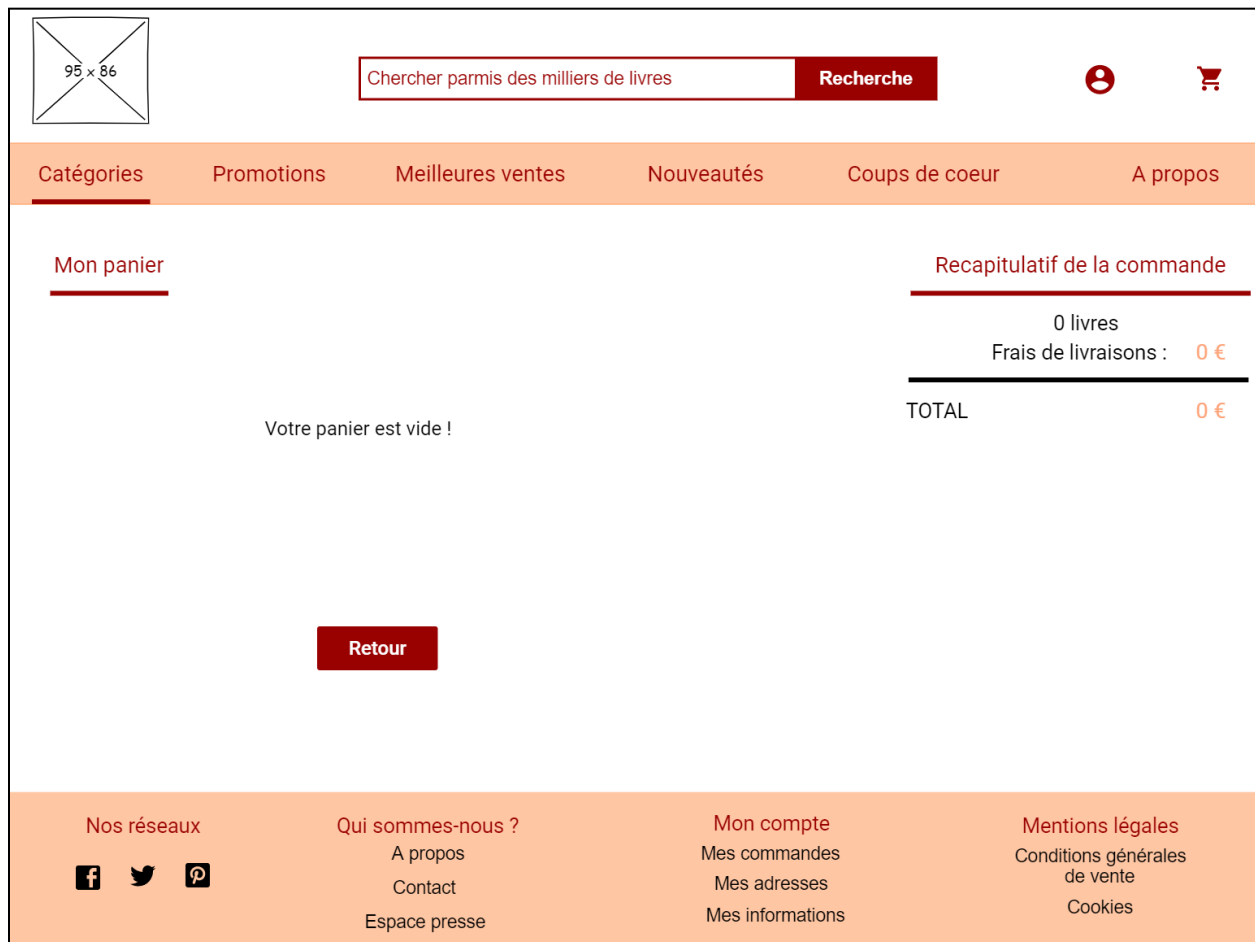
Conditions générales de vente

Cookies

L'utilisateur peut accéder à son panier en cliquant sur  .

Cette page montre l'exemple d'un produit dans le panier, où l'utilisateur a la possibilité de gérer la quantité(s'il choisit 0, le produit est supprimé).

L'utilisateur peut voir si le produit est en stock ou non. Il peut valider son panier pour accéder à la page de paiement, qui sera réalisée au cours du lot numéro 2.



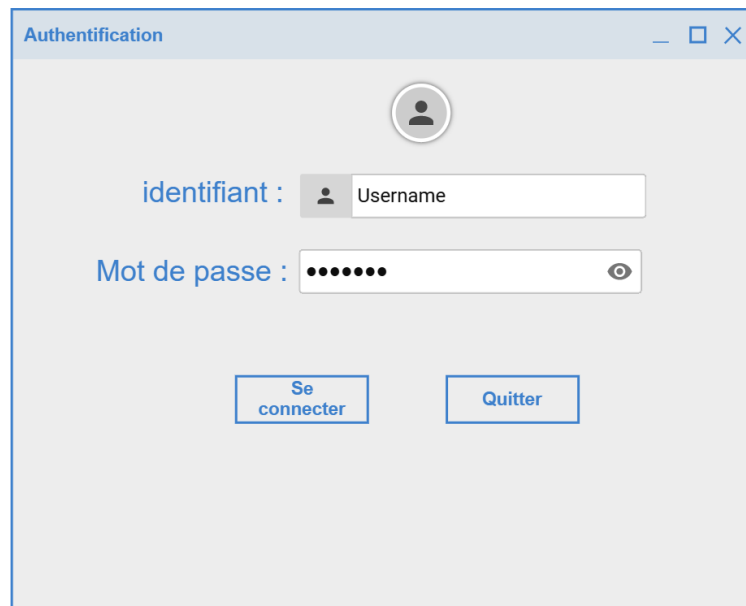
Exemple de la page Mon Panier si le panier est vide.

## 2. Maquettes de l'application Java

Les maquettes de l'application JAVA ont été réalisées avant la réalisation du TP IHM de java. Elles ne correspondent donc plus avec le prototype actuellement en cours de réalisation.

Elles ont permis de réaliser un premier prototype réalisé à l'aide de différents tutoriels sur internet. Cependant, avec les cours de JAVA IHM, nous nous sommes rendu compte que ce que nous avons commencé à réaliser différait énormément de ce qui était attendu. Nous avons donc décidé de vous présenter tout de même les maquettes initialement prévues.

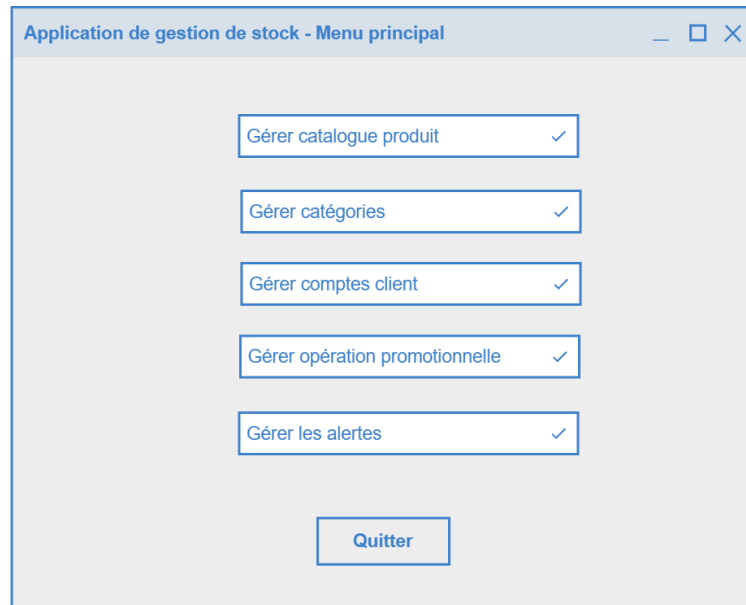
### Page d'identification

A screenshot of a Java application window titled "Authentification". The window has a light gray background and a blue border. At the top center is a circular icon containing a person silhouette. Below this, the text "identifiant :" is followed by a text input field with a user icon and the placeholder text "Username". Below that, the text "Mot de passe :" is followed by a password input field with seven dots and a toggle visibility icon (an eye). At the bottom, there are two buttons: "Se connecter" and "Quitter".

L'administrateur devra s'identifier avant de pouvoir accéder aux différentes fonctionnalités de l'application.



## Page menu



Si l'authentification réussit, l'administrateur aura accès au menu. Il pourra accéder à partir d'ici aux fonctionnalités désirées. Si l'authentification échoue, il lui sera demandé de ré-indiquer les informations de connexion.

## Page de gestion du catalogue produit

Application de gestion de stock - Gestion du catalogue produit

Id	Titre	Auteur	Editeur	Date parution	Résumé	Remise	Quantité	Prix	Catégorie	Sous-catégorie

Titre :

Auteur :

Editeur :

Année édition :

Catégorie :

Sous-catégorie :

Résumé :

Remise :

Quantité :

Prix :

Retour

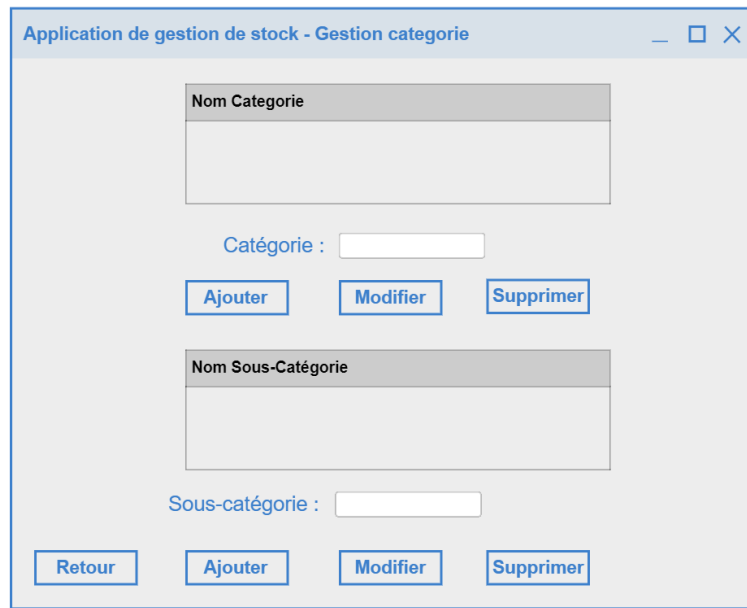
Ajouter

Modifier

Supprimer

Cet onglet permet à l'administrateur de créer, modifier ou supprimer un produit présent dans la base de données. Il peut modifier toutes les informations sauf l'identifiant, qui est unique. Les produits présents dans la base de données seront affichés dans un tableau. Si l'utilisateur clique sur un produit du tableau, les informations seront affichées dans les différents champs.

## Page de gestion des catégories



The screenshot shows a window titled "Application de gestion de stock - Gestion categorie". It contains two main sections for category management. The first section, labeled "Nom Categorie", has a large text input field. Below it is a label "Catégorie :" followed by a smaller text input field. To the right of this field are three buttons: "Ajouter", "Modifier", and "Supprimer". The second section, labeled "Nom Sous-Catégorie", also has a large text input field. Below it is a label "Sous-catégorie :" followed by a smaller text input field. At the bottom of the window, there are four buttons: "Retour", "Ajouter", "Modifier", and "Supprimer".

Cet onglet repose sur le même principe que le précédent.

## Page gestion des comptes client

Application de gestion de stock - Gestion comptes client

Identifiant	Nom	Prénom	Mdp	@ mail	adresse	ville	CP

Identifiant :  Adresse mail :

Nom :  Adresse :

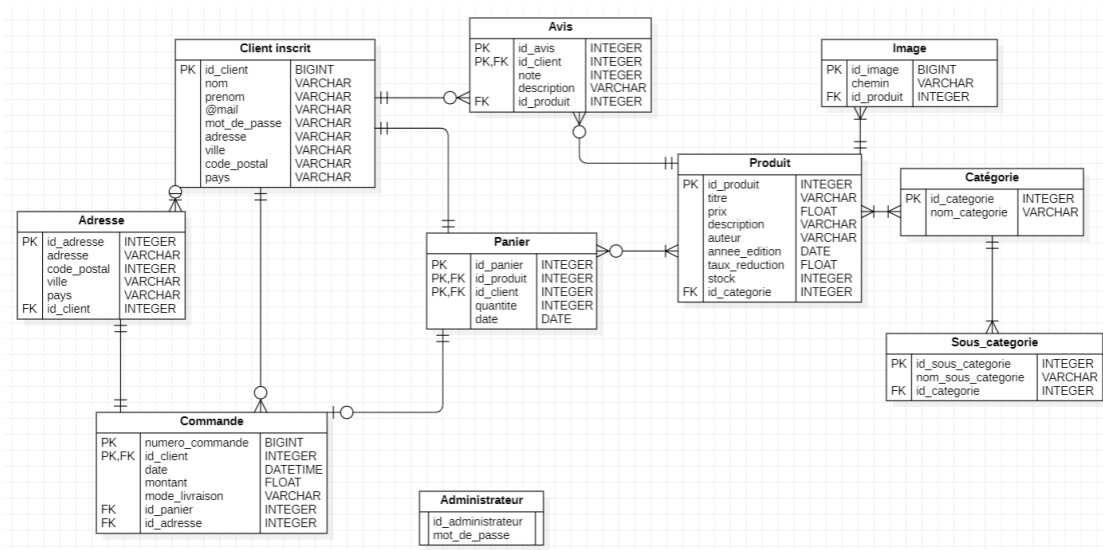
Prénom :  Ville :

Mot de passe :  Code postal :

Cet onglet repose sur le même principe que les précédents.

## LIVRABLE N°4 : DOSSIER TECHNIQUE

### 1. Schéma de base de données



Pour la création du schéma de la base de données nous avons créé 10 entités.

Les cardinalités ont été définies à partir des cardinalités choisies dans le diagramme de classe du Portail Web. Par exemple, un client inscrit peut passer plusieurs commandes mais une commande ne correspondant qu'à un seul client. Par ailleurs, un avis correspond à un seul produit mais un produit peut avoir plusieurs avis.

L'administrateur n'est pas relié aux différentes entités car ce dernier est présent dans la base de données mais n'a pas un nombre minimum et maximum d'interventions sur les autres entités.

Certaines entités ont plusieurs clés primaires, par exemple pour l'entité commande cette dernière va dépendre du numéro de commande du client mais aussi de l'id du client. Pour l'entité panier, les clés primaires sont l'id\_panier, l'id\_produit et l'id\_client car le client peut passer plusieurs commandes et donc avoir id\_panier enregistré.

Par ailleurs, pour l'entité sous\_categorie, sa clé étrangère est l'id\_categorie car cette entité dépend de l'entité categorie.

## 2. Script SQL

Le script SQL a été écrit avec le système de gestion de base de données relationnelles MYSQL. Par la suite nous avons utilisé mysql sur Xampp avec PHPMyAdmin. Nous avons créé 10 tables respectant l'architecture du CMD.

Tout d'abord les id des différentes tables s'auto incrémentent lors de la création d'un nouvel objet dans leurs tables.

Le client inscrit est la toute première table que nous avons créée car elle est la clé étrangère de nombreuses tables (avis, adresse, commande et panier).

De plus, nous avons inséré des données d'un jeu d'essai pour s'assurer du bon fonctionnement du script.

Vous trouverez sous format pdf le script SQL sur notre page Github.

### **3. Droits d'accès à l'application.**

#### Portail web:

Lorsqu' un utilisateur se connecte sur notre site internet, ce dernier peut consulter notre catalogue, sélectionner une catégorie et rechercher un produit. Si ce dernier souhaite ajouter un produit à son panier ou laisser un avis, il devra alors se connecter. Chaque client inscrit possède un identifiant et un mot de passe enregistré dans la base de données qui lui permet de se connecter. Si l'utilisateur n'a pas de compte il pourra alors s'inscrire sur notre site.

L'utilisateur aura aussi accès à notre page de bienvenue, à l'affichage des fonctionnalités du site et à nos promotions.

De plus, un client inscrit pourra donc donner son avis sur un produit, ajouter un produit au panier, payer une commande, supprimer un produit du panier, se désinscrire et faire un mot de passe oublié.

#### L'application d'administration:

L'application sera seulement accessible à l'administrateur s' il se connecte avec ses identifiants valides. Après s'être connecté, ce dernier aura accès aux différentes fonctionnalités de l'application. Il pourra par exemple gérer le compte des clients, gérer les articles et gérer les différentes catégories.

## LIVRABLE N°5 : PROTOTYPE APPLICATION JAVA

Un premier prototype de l'application Java a été réalisé durant les vacances, avant les cours de Java IHM. Il ne correspond donc pas aux attentes de la description fournie en TP de Java. Nous avons donc abandonné la réalisation de ce premier prototype pour réaliser celui attendu en TP de Java IHM.

Vous pouvez accéder au premier prototype, qui a été réalisé en suivant différents tutoriels en ligne. C'est un prototype non fonctionnel (certaines méthodes ne marchent pas, il faut "RUN" chaque fenêtre indépendamment pour tester). Ce prototype utilise jdbc, en simulant une base de données afin de pouvoir tester la gestion des événements (ajout, modification, suppression).

Le prototype sur lequel nous allons nous baser pour réaliser la suite de l'application JAVA est en cours de réalisation. Il correspond entièrement au TP3 réalisé dans le cadre du module IHM.



## LIVRABLE N°6 : PROTOTYPE INTERFACE WEB

Nous venons tout juste de commencer à travailler sur le prototype de l'interface web.