

## Projet Cahier des charges MOCI

### TELECOM Nancy 2019-2020

#### Une plateforme de paniers fermiers

(Sur le modèle de “la ruche qui dit oui”)

**Goodbasket** est une plateforme de paniers fermiers permettant de commander des produits fermiers en circuit court. Son fonctionnement est le suivant.

Une personne propose de créer un point de collecte (PC) dans une ville. La création est validée par les gestionnaires de la plateforme. Ensuite cette personne s'occupe de sa gestion. Elle doit dans un premier temps recruter des producteurs qui proposeront chaque semaine des produits à mettre en vente en fixant une quantité et un prix. Des consommateurs pourront s'inscrire pour avoir accès au catalogue des produits du PC et faire des commandes. Un producteur peut fournir plusieurs PC et un consommateur peut commander dans plusieurs PC. Les stocks proposés par les producteurs sont liés à un PC pour une vente.

Un cycle de vente dure une semaine. Les producteurs proposent leurs produits avec prix et quantités, par exemple 1kg de carottes pour 2 € (pas de fractionnement). Le responsable du PC ouvre la vente. Les consommateurs peuvent commander jusqu'à une date limite et en fonction des disponibilités du PC. Ils paient leurs produits à la commande. Après la date limite, les commandes sont validées. Les producteurs peuvent annuler une livraison s'ils n'atteignent pas un chiffre d'affaire minimum. Le jour de la collecte, les consommateurs vont chercher leurs produits au point de collecte. Le responsable pointe la livraison. Il reporte éventuellement des erreurs ou des manques qui donneront lieu à des remboursements à la suite de la collecte. À la fin de ce cycle, chaque producteur est payé.

Il faut noter que chaque PC a son propre cycle et que le responsable du PC peut modifier ce cycle. Il peut aussi fermer son point de collecte temporairement (vacances) ou définitivement.

Vous pouvez décider d'ajouter des fonctionnalités pour notifier les différents utilisateurs d'événements particuliers, de suivi et de gestion de leurs commandes, de mise en avant/promotion. Vous pouvez vous inspirer des fonctions de plateformes existantes.

Pour information “la ruche qui dit oui” gère aujourd'hui 1 500 ruches (PC), 10 000 producteurs et 210 000 clients.

8% pris pour le responsable du Point de collecte. -> Défini par le gestionnaire du point de collecte

10 % pris par la plateforme.

#### **Consignes**

*Les projets se feront par groupe de 4 élèves et donneront lieu à un devoir à rendre avant le **20 octobre 2019**. Votre objectif est d'établir un cahier des charges de l'application à partir de la description du proposée.*

##### 1. Découverte

Pour cet exercice, vous devez éliciter les besoins pour les différents acteurs comme indiqué en cours.

- Identifiez les acteurs.
- Pour chaque acteur, identifiez les fonctionnalités dont il a besoin et rédigez-les sous une forme standard.

En cas de problème, votre enseignant pourra intervenir pour répondre aux questions comme client de l'application. Mettez-vous à la place des différentes personnes qui peuvent avoir besoin d'utiliser l'application (et pas seulement à la vôtre).

## 2. Classification

Dans un second temps, vous organiserez et classerez ces besoins puis vous essaieriez d'établir une priorité entre eux en fonction de la valeur que l'organisation pourrait leur donner. À ce niveau, vous résoudrez les conflits éventuels qui pourraient exister entre les différents acteurs.

## 3. Spécification

Ensuite, vous établirez un document de spécification des besoins.

## 4. Modélisation

Vous établirez différents modèles qui devront aider à une meilleure compréhension du fonctionnement de votre application.

En particulier :

- un modèle de classes UML pour représenter les données,
- différents modèles d'interactions avec les utilisateurs sous forme de diagrammes de séquence,
- un modèle des états d'un cycle de vente.

Vous proposerez également une ébauche de l'interface utilisateur pour un gérant de point de collecte, un producteur et un consommateur.

Les documents seront à rendre sur votre dépôt Git sous la forme d'un document pdf suivant le format qui vous a été proposé.

Chaque groupe créera une équipe à partir de cette adresse : <https://classroom.github.com/g/jjJB9L0i>

Cela va créer un dépôt qui contiendra le modèle du SRS (*software requirements specification*) à utiliser. En cas de problème, interrogez vos encadrants ou posez vos questions dans le forum de Arche.

<https://arche.univ-lorraine.fr/mod/forum/view.php?id=464386>

Vous associerez les membres de votre groupe à cette équipe. Vous nous transmettez le nom de votre équipe ainsi que ses membres et le login github en les copiant dans ce fichier.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wlpaWnb67SBRztYes8mvV2a5Kt0Fdnm8zl417MCfSGk/edit?usp=sharing>

Cela permettra de vérifier la contribution de chacun des participants. Faites donc bien attention à ce que vous écrivez comme information. Tous les membres du groupe devront avoir contribué sur ce dépôt !

## Évaluation

L'évaluation prend en compte la qualité de la rédaction, la qualité des besoins fonctionnels et de leur description détaillée (besoins systèmes), la qualité et la précision des besoins non fonctionnels, les interfaces utilisateurs, la présence et la qualité des différents diagrammes demandés, le dictionnaire de données.