# **SAÉ 3.01 A&D : Développement d’application et Gestion de projet**

**Spécifications externes**

# Pitch de l’application :

L’application que nous avons imaginée est un catalogue du monde du vinyle.

Elle serait informative, pédagogique et pratique :

* Informative car elle référencerait et donnerait des informations sur les différents vinyles existants et leurs points de vente,
* Pédagogique car elle enseignerait et donnerait des conseils sur les bonnes pratiques d’utilisation ou d’entretien des appareils correspondants à cet univers,
* Pratique car elle permettrait à tous les consommateurs de ce genre de produit de gagner du temps pour trouver l’article qu’ils recherchent au meilleur prix.

L’application vise tous les amateurs de vinyles. Lorsque un utilisateur cherchera un produit particulier, il viendra sur l’application informatique.

Celle-ci, via une fonction de recherche, lui affichera le vinyle qu’il souhaite et lui répertoriera les points de ventes physiques et les points de vente en ligne ainsi que les prix correspondants. Il aura des liens à sa disposition pour l’amener vers le site marchand qu’il souhaite ou des informations sur les points de ventes physiques.

Les utilisateurs pourront ajouter des artistes ou des vinyles en favori et pourront consulter leur liste de favoris lorsqu’il le souhaite et un système de découverte de vinyle sera disponible à partir d’un formulaire de questions sur la recherche que souhaite l’utilisateur.

L’application permet aussi aux particuliers de se mettre en avant sur notre site afin de mieux vendre leurs vinyles. Ils pourraient remplir une fiche de leurs produits avec les prix, leurs coordonnées de vente et des images servant de preuves. Celle-ci sera transmise puis vérifiée par des personnes spécialisées dans le domaine pour noter le produit avec des échelles de rareté, d’état du produit et de fiabilité du vendeur. Ces produits seront ainsi référencés au même niveau que les autres.

Par ailleurs, certains articles, écrits également par des personnes spécialisées dans le domaine, seront disponibles sur notre site afin d’aider ceux qui souhaitent comprendre le fonctionnement de certains appareils, comment les entretenir ou bien les choisir.

# Problème envisagé :

## • Pitch du problème / fonctionnalité :

Lorsqu’un utilisateur recherche un vinyle, il n’a pas forcément le nom exact du vinyle ou alors peut-être qu’il ne connait seulement le nom de l’artiste ou encore il a peut-être fait une faute de frappe, l’idée ici est d’exposer à l’utilisateur tous les résultats le plus pertinents issus de sa recherche. Même si un utilisateur entre une recherche qui ne correspond pas à un vinyle, nous voulons lui afficher des résultats qui se rapprocherait de sa saisie.

Le problème est que nous devrons traiter plusieurs cas d’erreurs de saisie et les identifier comme par exemple quand un utilisateur frappe deux fois une lettre, une lettre en trop... Le principe du problème serait de pouvoir parcourir une base de données avec des mots et on aurait en entrée un certain mot saisi au clavier et celui de la base de données, ensuite on a en sortie un pourcentage de ressemblance entre ces deux mots pour pouvoir savoir quels résultats nous affichons à l’utilisateur.

**• Maquettes :**

Une image contenant polygone

Description générée automatiquement

**• Informations manipulées par le problème :**

