

Boutique en ligne d'audiovisuels

1 Contexte et besoin utilisateur

On souhaite créer une application Web pour la vente de produits audiovisuels. Ces produits sont présentés dans différentes catégories : caméra, appareil photo, microphone, pied d'éclairage, carte mémoire, moniteurs, streamers, etc.

Cette application permettra de visualiser les détails de chaque produit ainsi de passer commande.

2 Fonctionnalités

- **Création d'un compte utilisateur**
 - ✓ Tout utilisateur pourra visualiser tous les produits
 - ✓ Un utilisateur souhaite passer une commande, il doit créer un compte. Ce compte n'est actif que si l'administrateur le valide. À tout moment, un compte peut être radié par l'administrateur.
 - ✓ Le login de chaque utilisateur est son adresse mail.
 - ✓ Un mot de passe est choisi par l'utilisateur.
 - ✓ Seul l'administrateur existe par défaut.
- **Gestion des comptes utilisateur : validation, radiation et réinitialisation du mot de passe**
 - ✓ L'administrateur est le seul à pouvoir validé ou radié un compte utilisateur.
 - ✓ Il peut aussi réinitialiser le mot de passe d'un utilisateur.
 - ✓ L'identification de l'utilisateur se fera par son login (= adresse mail)
- **Accès au site**
 - ✓ La connexion d'un utilisateur est possible uniquement si un compte est créé et validé.
 - ✓ La connexion se fait avec son login et son mot de passe.
 - ✓ Il y aura aussi un point d'entrée pour chaque catégorie de produit.
 - ✓ Pour la connexion administrateur, il y aura en plus la gestion des comptes utilisateurs
 - ✓ L'avatar de la personne connectée apparaîtra. Cet avatar pourra changer si l'utilisateur le souhaite.
- **Visite du site**
 - ✓ Les différentes catégories de produits seront présentées sur un écran général. Il est la porte d'entrée à l'application Web. Il faut cliquer sur une catégorie pour en visualiser le détail. A la fin, l'utilisateur sera redirigé vers cet écran pour le

visionnage des autres catégories ou le retour à l'écran d'accueil

- ✓ L'écran général permet également d'afficher les promotions sur les produits.
- ✓ Le choix d'une catégorie à partir de l'écran général permet de visualiser les produits associés. Il est possible de cliquer sur un produit afin de voir sa description détaillée
- ✓ Le choix d'un produit permet de le visualiser sa description. Tout produit visualisée peut être 'liké' (= indicateur d'appréciation du produit). Le nombre de 'like' sera visible. Il permet également de passer commande du produit visualisé.

- **Gestion : produit**

L'administrateur peut modifier les produits de la base de données :

- ✓ Proposer un nouveau produit
- ✓ Supprimer un produit obsolète (le stock devra être égal à 0)
- ✓ Modifier le prix d'un produit existant
- ✓ Proposer des réductions de prix
- ✓ Augmenter le stock d'un produit en cas de livraison d'un arrivage d'une commande

- **Gestion de Profil**

- ✓ Chaque utilisateur peut modifier son profil : toutes les caractéristiques sauf son identifiant c'est-à-dire son adresse mail.
- ✓ Dans le profil, nous trouverons au minimum : avatar, nom, prénom, adresse postale, adresse mail, mot de passe
- ✓ L'administrateur a la possibilité de gérer les profils utilisateurs

- **Contact et messagerie**

- ✓ Cette fonctionnalité permet à un utilisateur d'envoyer un mail au webmaster.
- ✓ Il y aura aussi toutes les coordonnées de l'entreprise : postale et téléphonique

- **Notification de l'entreprise**

- ✓ Possibilité de mettre une note de satisfaction du site de l'entreprise (note allant du minimum de satisfaction : 0 à son maximum : 10)

3 Travail à faire

1. Identifiez et spécifiez les besoins en réalisant un diagramme de cas d'utilisation accompagné de la description textuelle des cas d'utilisation.
2. Illustrez les cas d'utilisation à l'aide de diagrammes de séquence système.
3. Analysez et modélisez le domaine en proposant un modèle du domaine sous forme de

diagramme de classes.

4. Proposez les maquettes d'interface graphique ou textuelle de l'application.
5. A l'aide d'un diagramme d'activité, montrez la navigation (cinématique) dans l'interface graphique ou textuelle de l'application.
6. A l'aide d'un diagramme d'état/ transition, modéliser le cycle de vie d'un produit.
7. La première version du diagramme de classes (le modèle du domaine) doit être reprise pour y adjoindre les classes de contrôle et d'interface. Vous obtiendrez ainsi le diagramme de classes participantes
8. Chaque diagramme de séquence système doit être détaillé en prenant en compte les classes figurant dans le diagramme de classes participantes. Ces diagrammes d'interaction éclatent le système, qui n'est plus considéré comme une boîte noire, en plusieurs classes participantes de manière à montrer comment elles interagissent pour réaliser chacun des cas d'utilisation.
9. Les messages échangés entre les classes participantes dans les diagrammes d'interaction permettent de définir les opérations de chacune des classes participantes. Ces opérations seront spécifiées dans la nouvelle version du diagramme de classes : le diagramme de classes de conception. On veillera à ce que toutes les opérations soient réalisables, et que tout ce qui a été défini dans les activités de navigation soit présent.

Si vous trouvez pertinent de spécifier certains aspects du logiciel en utilisant d'autres diagrammes, vous êtes naturellement libres de le faire.

4 Présentation de la conception

Ce projet est à réaliser en **équipe de 3 à 4 étudiants**.

Outre un **rapport décrivant l'ensemble des diagrammes demandés**, vous présenterez votre conception lors d'une **soutenance de 20 minutes** à la dernière séance de cours.

Bon courage !