

## **Projet 3**

### **E-Commerce**

Ce cahier de charges présente de manière globale l'étude de cas d'un site de commerce électronique, spécialisé dans la vente d'animaux domestiques. Afin de décrire les besoins de la société fictive YAP, nous utiliserons des diagrammes de cas d'utilisation. Dans un premier temps on se repose sur l'analyse du système d'information et plus particulièrement du système informatique de l'entreprise fictive YAP. Cette société vend des animaux de compagnie. Elle continue d'exercer son métier telle qu'elle le faisait à ses débuts, c'est-à-dire qu'elle répertorie ses clients et ses articles sur des fiches de papier bristol, reçoit les commandes par fax, les chèques par courrier puis envoie le bon de commande au client. Une fois le chèque encaissé par la banque ParkBank, elle utilise la société de transport SoTransp pour acheminer les animaux vers leurs nouveaux propriétaires. YAPS est depuis toujours implantée dans une région où sont domiciliés ses principaux clients.

Récemment elle a ouvert son marché à d'autres régions, ainsi qu'à l'étranger. YAP n'arrive plus à gérer manuellement cette expansion et souhaite créer un système informatique pour lui permettre de faire face à sa récente croissance. Elle attend de celui-ci qu'il lui permette de vendre ses animaux en ligne, de gérer son catalogue d'articles et sa base de données de clients. De plus, ses partenaires (la banque ParkBank et la société de transport SoTransp) souhaitent avoir la possibilité d'échanger des données aux formats électroniques via Internet.

Ce système informatique est baptisé « YAP Store ». Il doit répondre à certains besoins en termes de performance et de robustesse comme la haute disponibilité puisque le site doit être accessible 24h/24 7j/7, et supporter un nombre élevé d'internautes. En effet, bien que présent dans le monde entier, la majeure partie des clients de YAP se trouve localement. Il faut donc prévoir une hausse des accès au système durant la Journée.

## **Analyse / conception/ Implémentation**

Le projet sera réalisé en trois étapes.

1- Définition et expression des besoins.

2- Un rapport qui comprendra la modélisation, la spécification et les grands choix de conception de votre système.

Le document sera complété par l'analyse et la conception du système. On devra y trouver les éléments suivants :

- Diagrammes de cas d'utilisation présentant les acteurs et cas d'utilisation du système,
- Description (textuelle/diagrammes) d'un ou plusieurs cas d'utilisation,
- Diagrammes de classes, description détaillée de chaque classe,
- Diagrammes de séquences et d'états nécessaires pour la conception objet du système,
- diagramme d'activité.

Les diagrammes peuvent être réalisés avec n'importe quel outil de modélisation pourvu qu'il supporte la notation du langage UML (Enterprise Architect, Rational Rose, Visuel Paradigm, StarUML.....). Ces diagrammes devront être accompagnés d'explications et de justifications des choix réalisés.

3- La réalisation