Projet : Gestion des approvisionnements , des ventes et la suivie des dettes d'une Boutique de la Place .

Module 1 : Suivie des dettes 1. Expressions de Besoins

Lorsqu'un client veut prendre une dette au niveau de la boutique , le boutiquier doit vérifier son existence dans le système avant d'enregistrer la dette et s'il n'existe pas il devra le créer. Lors de l'enregistrement d'une dette , on doit indiquer les articles ainsi que la quantité prise.

Le boutiquier doit avoir la possibilité d'afficher la fiche client qui contient les informations du client(photo,nom,prenom,telephone ,email, adresse,...), les dettes non soldées , le montant total dû et le montant total versé.À partir de cette fiche il peut enregistrer un paiement et on peut voir l'historique des paiements d'une dette. Après chaque paiement un reçu doit être imprimé.

Les clients sont catégorisés en Nouveau, Solvable, Non Solvable et Fidèle.

Les clients nouveaux ne peuvent avoir qu'une seule et unique dette non soldée.Les clients non solvables sont bannis et ne peuvent plus contracter de dettes dans la boutique alors que les clients solvables peuvent s'endetter jusqu'à la valeur du montant qui on déposer à la boutique + plus un montant paramètre par le boutiquier .

Les clients fidèles ont une carte de fidélité à envoyer par mail lors de leur enregistrement. Le boutiquier peut changer la catégorie d'un client.

2. Règles de Gestions

- a. Un client peut contracter plusieurs dettes suivant sa catégorie.
- b. Une dette doit avoir au moins un article disponible et est enregistrée pour un client
- c. Sur la fiche client on ne doit avoir que les dettes non soldées et le cumul des montant versé et restant des dettes non soldées
- d. On enregistre un paiement pour une dette non soldé et le montant ne devra pas dépasser le montant restant sauf pour les clients fidèles.
- e. Les clients fideles peuvent déposer de l'argent au niveau de la boutique

3. Contraintes

- L'Application est web doit être réalisé en Orienté Objet en utilisant du PHP et du JS
 - 1. Une Version PHP
 - 2. Une Version en JS
- ii. Toutes les liste doivent être paginé et permettre à l'utilisateur de faire des filtres
- iii. L'application devra être sécurisée par une page de connexion
- iv. Le projet JS est intégré en Tailwind CSS
- v. Le projet PHP est intégré en bootstrap

4. Déroulement

- a. Faire la Gestion de Projet
 - 1. Créer au moins 2 sprints
 - a. Sprint 1 : Fiche Client
 - i. Enregistrer dette
 - ii. Lister dettes , détails Dettes ,enregistrer un Paiement et générer le reçu
 - iii. cumul des montant versé et restant des dettes non soldées

b. Sprint 2 : Fiche Client

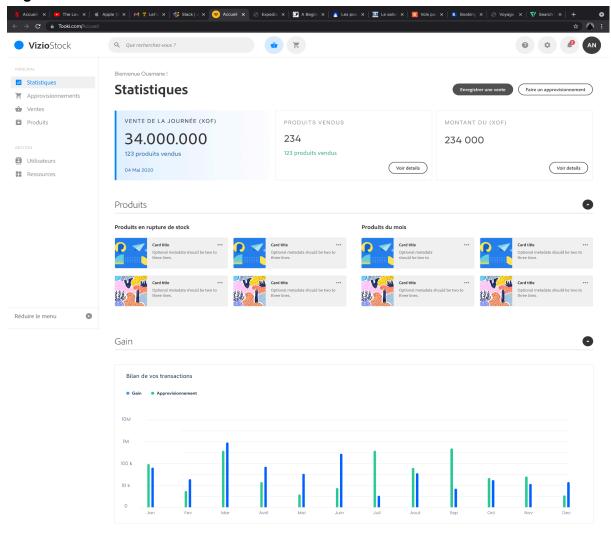
- i. Enregistrer client et éventuellement envoyer un mail pour les clients fidèles contenant sa carte de fidélité
- ii. Changer la catégorie d'un client
- iii. Paramétrer les montant seuil et enregistrer un dépôt pour les clients fidèles
- 2. Chaque Sprint au max 3 US
- 3. Découper les US en 3 types de tâches
 - 1. Analyse, conception et Base De données
 - 2. Maquette et Prototypage
 - 3. Intégration Html ,Css et JS
 - 4. Codage JS
 - 5. Codage PHP

b. Réalisation

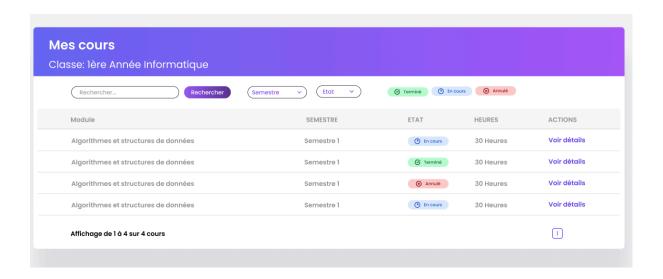
- i. Réalisation du Sprint 1
 - 1. Livrable 1 : Delai 02/08/2024
 - a. Tâches Analyse, conception et Base De données
 - b. Tâches Maquette et Prototypage
 - c. Intégration Html ,Css et JS

5. Quelques Exemples de Maquettes

f. Page Accueil



g. Liste Paginée + Filtre



h. La fiche client devra être représenté comme suit

