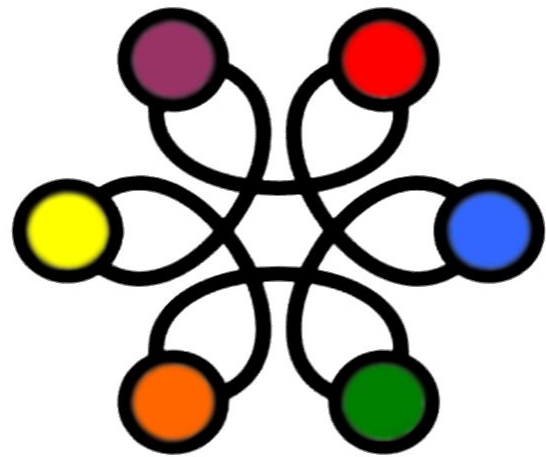


Livrable I

Assaouci Younes
Courant Sandric
Ilunga Christopher
Ngo Cao Tien David
Nguyen Tuan Hung
Sunner Yunus



L3 informatique

La fine Equipe

Parcours CILS

GPI : Projet Fenouil

2020-2021



PRÉSENTATION DE LA TEAM

Membres de la team “La fine Equipe”:



COURANT Sandric



SUNNER Yunus



NGO Cao Tien David



ASSAOUCI Younes



PRÉSENTATION DE LA TEAM



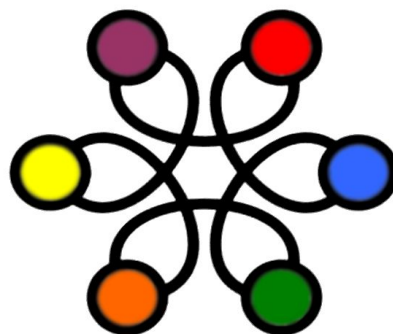
ILUNGA Christopher



NGUYEN Tuan Hung

Description du logo de l'équipe:

Notre logo représente tous les membres de notre équipe (avec nos têtes colorées) qui travaillent tous ensemble sur notre projet commun au centre de notre logo.



La fine équipe



PRÉSENTATION DU PROJET

Présentation synthétique:

La société DECO-PERSO est spécialisée dans la vente de matériel de bricolage et de décoration pour les particuliers. Elle effectue ses ventes uniquement par correspondance.

Elle désire à présent procéder à la refonte de son système de suivi et de prise de commande qu'elle a baptisé FENOUIL.

Cette application FENOUIL doit inclure un certain nombre de fonctionnalités:

Premièrement, la société dispose d'un département de prospection dont elle se sert pour attirer de nouveaux clients. En effet, ce département est chargé de réaliser des brochures publicitaires et de sélectionner des "cibles de routage commerciales", c'est-à-dire, un ensemble d'individus, choisis avec soin selon différents critères pré-établis, qui seraient potentiellement intéressés par les articles présentés dans la publicité. Un système d'édition doit donc être mis en place afin de pouvoir inclure toutes les informations relatives aux publicités et aux différentes cibles de routage.

Deuxièmement, l'application doit faciliter la saisie et la gestion des commandes. De nombreuses informations concernant le client et la commande doivent être traitées; en effet, un client doit pouvoir être identifié, son moyen de paiement doit pouvoir être clairement spécifié et l'application doit également être en mesure de générer un numéro unique qui va caractériser chacune des commandes effectuées. La société demande également à ce qu'il soit possible de signaler une anomalie dans une commande, telle qu'un problème sur le moyen de paiement ou encore une erreur sur le montant. Cela amènera automatiquement à l'invalidation d'une commande et à sa mise en attente tant que l'anomalie n'est pas régularisée.



Troisièmement, le système doit permettre la recherche d'anomalies selon différents critères : par exemple, on veut pouvoir être en mesure de rechercher des anomalies en fonction d'un individu, d'un numéro de commande ou encore d'une date. Tout cela soutiendra le travail du gestionnaire administratif chargé de rédiger des courriers aux clients concernant les anomalies liées à leurs commandes. L'envoi des courriers se fait également par l'intermédiaire de l'application afin de pouvoir y inclure la totalité des anomalies et, ainsi, d'en informer le client concerné.

L'application doit permettre au gestionnaire administratif de s'occuper des différentes anomalies, par exemple, signaler qu'une anomalie est résolue et valider une commande.

Pour finir, l'application doit contenir une base de données permettant à l'administrateur de données de créer et mettre à jour les données concernant les différents articles, les clients ainsi que l'ensemble de leurs attributs.



MATRICE DES RISQUES

Avant d'effectuer la matrice des risques, il est important d'analyser la situation dans son ensemble et après une rigoureuse lecture du cas présenté, il semble judicieux de proposer les 3 catégories de risques suivantes :

- Risques humains : englobent tous les risques liés à l'humain.
- Risques techniques : englobent tous les risques liés aux moyens techniques employés pour la réalisation du projet.
- Risques financiers : regroupent les risques liés aux ressources financières du projet.

Risques Humain:

Le risque humain le plus naturel est la mauvaise saisie des informations et des données. En effet, de la saisie des informations personnelles dépendent la bonne arrivée d'un courrier, d'un mail ou encore d'un SMS. Cela peut également avoir un grand impact sur les commandes, les informations pouvant être manquantes ou erronées. Il est donc important de trouver une parade face à un risque évident mais fréquent.

Risques Techniques:

La société DECO-PERSO investit énormément dans son département de prospection et le programme de routage doit, par conséquent, être irréprochable. Ce dernier permet d'effectuer la sélection des cibles selon des critères bien définis.

Cependant, il existe la possibilité que ces critères ne soient pas adaptés et que ces derniers amènent à sélectionner des cibles non appropriées, ce qui occasionnerait également un risque de nature financière. De plus, la société peut imprimer ses catalogues sur différentes qualités de papier. Quelle conséquence si la



qualité de la publicité s'en retrouve affectée ? Il est important de définir une et une seule sorte de papier qui permettra d'obtenir une qualité optimale.

Du côté des anomalies, il est possible qu'un type d'anomalie ne soit pas répertorié dans l'application. Par exemple, un chèque sans provision doit pouvoir être signalé avant que la commande ne soit validée, et ainsi, l'application doit permettre un mode manuel pour pouvoir signaler des erreurs inédites et ainsi les ajouter à la liste des différentes anomalies.

Un autre exemple serait la rupture de stock ou encore l'arrêt de production d'un certain article.

Les nouvelles technologies, bien que très élaborées, ne sont pas toujours exemptes de tout reproche et peuvent également générer des erreurs. En effet, il serait possible que l'application génère un numéro de commande qui soit erroné. C'est pourquoi, il est important de pouvoir trouver des solutions pour contrer ce genre de situation si, un jour, cela se produisait.

Risques Financiers:

Un des risques potentiels est la mauvaise qualité du matériel. Il est possible qu'un article présente un défaut de fabrication ou encore que l'article ne soit pas à la hauteur de l'attente des clients. Cependant, la société DECO-PERSO étant spécialisée dans ce domaine, il est peu probable que cela se produise, bien que ce soit un risque à prendre en compte car il pourrait avoir d'énormes impacts sur la réputation de la société et, par conséquent, sur ses finances.

Un risque soulevé précédemment concerne la publicité. En effet, faire de la publicité coûte de l'argent à celui qui la réalise avant même de lui en rapporter. Il faut donc être judicieux dans la stratégie à adopter car l'intérêt de la publicité se trouve dans sa rentabilité. Quel est le prix d'une seule publicité ? Et surtout, quel est le bénéfice obtenu par rapport au prix de cette publicité ?

Pour être stratégique sur ce point, la destruction des cibles après 10 jours ne semble pas la meilleure solution car il serait pertinent pour la société d'effectuer des statistiques concernant les cibles de routages qui ont été attirées par la publicité et celles qui ne l'ont pas été afin de pouvoir peaufiner sa stratégie de routage.

Autrement, cela ne mènerait qu'à dépenser des sommes importantes dans le vide.



Ainsi, après une rigoureuse analyse des risques, on obtient la matrice des risques suivante :

Date de l'analyse : 10/02/2021					
Nature	Risque	Impact	Probabilité	Criticité	
Humain	Mauvaise saisie	Important	Faible	Significatif	
Technique	Mauvaises cibles	Moyen	Moyen	Significatif	
	Mauvaise publicité	Moyen	Moyen	Significatif	
	Mauvais n° commande	Important	Faible	Significatif	
	Anomalie non répertoriée	Moyen	Moyen	Significatif	
Financier	Qualité du matériel	Important	Faible	Significatif	
	Rentabilité de la publicité	Important	Moyen	Critique	



POINT DE CONTRÔLE

Nous allons contrôler la qualité de notre site avec certains points essentiels à respecter. Ces points seront discernés en 2 catégories : du point de vue des utilisateurs et du point de vue des informaticiens.

Point de vue des utilisateurs :

Du côté des utilisateurs nous allons contrôler les points suivants :

- Ergonomie : Nous devons présenter à l'utilisateur un interface agréable à l'œil.
- Efficacité : L'utilisateur doit pouvoir passer, suivre et gérer ses commandes facilement.
- Fiabilité : L'utilisateur doit être serein lorsqu'il passe une commande et ne pas avoir de question ou de doute qui traîne dans sa tête après avoir passé commande.
- Intuitivité : L'utilisation du site doit être simple et intuitive. Il ne doit pas y avoir du superflu qui pourrait empêcher la bonne prise en main du site.



Point de vue des informaticiens :

Du point de vue des informaticiens nous allons contrôler les points suivant :

- Sécurité : Les informations des clients doivent être protégées coûte que coûte.
- Performance : Le système proposé doit être efficace, fluide et rapide.
- Maintenabilité : La maintenance du système doit être faisable facilement.
- Lisibilité : Un nouvel informaticien doit pouvoir prendre en main facilement le système et doit pouvoir s'y retrouver facilement.
- Adaptabilité : Le système proposé doit pouvoir recevoir de nouvelles fonctionnalités pour les besoins futurs du client aisément.



SPRINT

Nous allons découper le temps que nous avons jusqu'au rendu final en différent « sprint ». Chaque sprint va correspondre à une semaine. A la fin de chaque sprint nous ferons un rapport pour voir où nous en sommes. Voici les différentes périodes de sprint que nous avons choisi :

- Sprint 1 : 9/02-14/02 :
 - Prise en main du projet
 - Début de la conception de la base de donnée
 - Début de la conception d'un système de ciblage des clients
 - Livrable 1
- Sprint 2 : 15/02-21/02 :
 - Avancement sur les bases de données
 - Avancement sur le système de ciblage
- Sprint 3 : 22/02-28/02 :
 - Finalisation des bases de données
 - Finalisation du système de ciblage
- Sprint 4 : 01/03-07/03 :
 - Début du développement du système de saisie
 - Début du système de recherche des informations client
 - Début de réalisation des brochures
 - Livrable 2
- Sprint 5 : 08/03-14/03 :
 - Finalisation du développement du système de saisie
 - Avancement sur le système de recherche des informations client
 - Finalisation de la réalisation des brochures
- Sprint 6 : 15/03-21/03 :
 - Début du développement du système de gestion des commandes
 - Début du développement du système de suivi des commandes
 - Livrable 3



- Sprint 7 : 22/03-28/03 :
 - Avancement du développement du système de gestion des commandes
 - Avancement du développement du système de suivi des commandes
- Sprint 8 : 29/03-04/04 :
 - Finalisation du développement du système de gestion des commandes
 - Finalisation du développement du système de suivi des commandes
 - Livrable 4
- Sprint 9 : 05/04-11/04 :
 - Finalisation des fonctionnalités ayant pris du retard
 - Finalisation du projet
- Sprint 10 : 12/04-14/04 :
 - Finalisation des fonctionnalités ayant pris du retard
 - Finalisation du projet
 - Livrable final



TECHNOLOGIES RETENUE

On va créer une application Web qui s'appelle Fenouil. Cette application est écrite en langage **PHP** ou **JavaScripts**. Elle est hébergée par le site <https://codepen.io>.

Il y a 2 types de l'utilisateur (clients et administrateurs) :

- Les administrateurs peuvent créer des cibles de routage par le recherche d'engine (comme élastique recherche, etc.). Les données concernant la publicité sont **compressés en fichier XML** et est envoyé au système d'édition
- Les clients peuvent enregistrer leurs commandes (saisir des informations personnelles et choisir leur produits). Les commandes sont aussi compressés en fichier XML et sont envoyés au logiciel de gestion des stocks "DECO-PERSO-STOCK"

On utilise un serveur **Cloud Computing** pour héberger tous les bases de données de l'application (les articles, les infos de l'utilisateur)

Système de suivi des tickets (bugs, backlogs)

Le système de suivi des tickets sélectionné est GitHub, son avantage est qu'il permet de travailler de façon collaborative et qu'il dispose également d'un système de gestion de tickets qui se trouve dans l'onglet "issues".

Lien vers le GitHub de notre projet: <https://github.com/totomoto/Fenouil>

Le but étant pour les développeurs de pouvoir résoudre les problèmes trouvés par les testeurs pendant leur contrôle qualité, durant l'avancement de la production de l'application Fenouil.

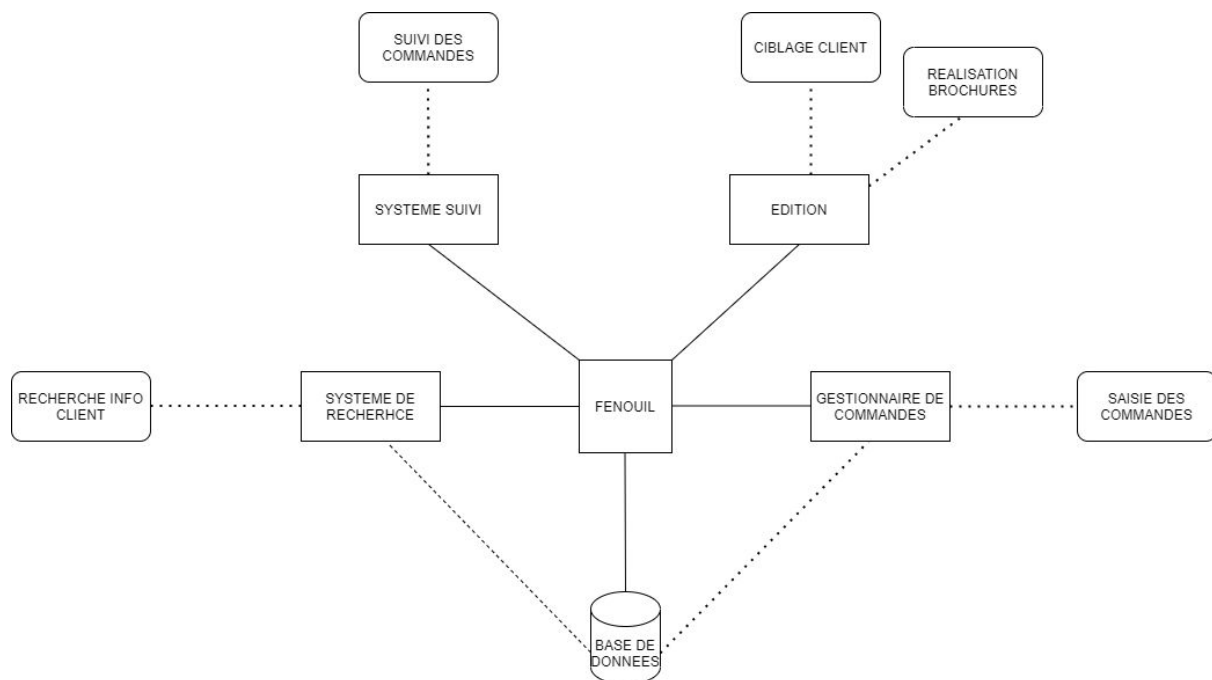


TESTS UNITAIRES, FONCTIONNELS ET D'INTÉGRATION

- Test unitaire :
 - Test de recherche : vérifier les groupes d'individu par les critères choisis, chercher multi-critères d'anomalies, par individu, par numéro de commande, ou par date de génération de l'anomalie.
 - Test de transmet : les envois des fichiers XML entre les système
 - Test de stockage des données : les données des articles et des utilisateurs
- Test fonctionnels :
 - Test de créer les cibles de routage
 - Test de créer les commandes
 - Test de créer les courrier concernant les anomalies
- Test d'intégration : un test final pour vérifier le fonctionnement de l'application complète



FONCTIONNALITÉS ET MODULES



Lien vers le site en pré-production:

Pour accéder à l'application web en cours de pré-production:

<https://codepen.io/totomoto/pen/gOLgKoa>

Codepen permettra de suivre l'avancement de l'application par les développeurs.

Les testeurs pourront pouvoir voir où sont les éventuels erreurs ou bugs et ainsi ils pourront les signaler en ouvrant un ticket sur le GitHub associé à l'application.



ESTIMATIONS :

EDITION : L'estimation du temps de réalisation est de 25 jours (3 semaines pour le ciblage et 2 semaines pour la réalisation des brochures)

GESTIONNAIRE DES COMMANDES : L'estimation du temps de réalisation est de 25 jours (2 semaines pour le système de saisie des commandes, 3 semaines pour la partie gérer une commande et enfin 3 semaines pour la mise en place de la base de données.)

SYSTÈME DE RECHERCHE : L'estimation du temps de réalisation est de 15 jours (3 semaines pour la mise en place d'un système de recherche des informations client)

SYSTÈME DE SUIVI DES COMMANDES : l'estimation du temps de réalisation est de 15 jours (3 semaines pour la mise en place d'un système de suivi des commandes)



VITESSE DE CROISIÈRE

Organisation du projet Fenouil:

Le projet Fenouil se décompose en trois grands modules :

- Une base de données comprenant toutes les données du système.
- Un gestionnaire de commandes qui permet de saisir les commandes et de les gérer.
- Un système de recherche pour rechercher des informations clients.

On y ajoutera un quatrième module soit une partie Marketing (ou Édition) pour le ciblage de la clientèle et la publicité comme l'édition de brochures.

Planification du projet:

Considérons le mardi 9 février 2021 comme date de début de projet et le mercredi 14 avril 2021 comme date de la soutenance du projet. Avec un rythme de travail par semaine de 5 jours ouvrés pour 2 jours chômés on peut dire que le projet se déroulera sur 40 jours ouvrés.

Si l'on se donne l'objectif de réaliser chaque tâche à une cadence de deux-trois semaines par tâche, on pourra finir le projet le 5 avril 2021 ce qui nous donnera une marge d'erreur de une semaine en cas de difficulté.

Ainsi, on peut maintenant concevoir le planning du projet FENOUIL et construire son diagramme Gantt (En page suivante).



DIAGRAMME GANTT

Planning:

	Nom de tâche	Durée	Début	Fin	Prédécesseurs
1	FENOUIL	40 jours	09/02/2021	05/04/2021	
2	1. Édition	25 jours	09/02/2021	15/03/2021	
3	1.1 Ciblage	3 sem	09/02/2021	01/03/2021	
4	1.2 Réalisation de brochures	2 sem	02/03/2021	15/03/2021	3
5	2. Gestionnaire de commandes	25 jours	02/03/2021	05/04/2021	
6	2.1 Saisie des commandes	2 sem	02/03/2021	15/03/2021	8
7	2.2 Gérer une commande	3 sem	16/03/2021	05/04/2021	6
8	3. Base de données	3 sem	09/02/2021	01/03/2021	
9	4. Système de recherche	15 jours	02/03/2021	22/03/2021	
10	4.1 Recherche Informations client	3 sem	02/03/2021	22/03/2021	8
11	5. Système de suivi	15 jours	16/03/2021	05/04/2021	
12	5.1 Suivi de commande	3 sem	16/03/2021	05/04/2021	6

Description avec GANTT:

Le diagramme Gantt suivant a été réalisé dans le cadre du projet FENOUIL grâce au logiciel de gestion de projet MINDMAP.

Il prend en compte les différents modules du projet, ses tâches et la vitesse de croisière de la conception du projet. Chaque module en gris possède des tâches en bleu avec des flèches définissant un ordre de travail.

