



1 Introduction

Il s'agit de concevoir et développer une application disponible en ligne et qui permet l'affichage d'un showroom à l'attention d'utilisateurs. Le Cahier des Charges, objet de ce document, décrit l'ensemble des exigences concernant l'étude et la réalisation d'un showroom en ligne.

2 Description générale

2.1 Contexte

La conception et le développement de l'application de showroom en ligne s'inscrivent dans le contexte de la pandémie de l'année 2020. Pendant cette période très particulière, des institutions publiques souhaitent mettre à disposition de ceux et celles qui en ont besoin des moyens simples de poursuivre de manière dématérialisée leurs activités à destination du public (ex : présentation en ligne de produits pour faciliter le « click & collect », fiches d'entraînement pour sportifs, œuvres artistiques proposées par une galerie ou un musée, « portes numériques ouvertes », photos de réalisations d'enfants pour une kermesse,...).

L'application de showroom en ligne doit bien sûr être adaptable pour n'importe quelle structure qui en fait la demande, que ce soit une entreprise privée, un établissement public ou une association.

2.2 Utilisation de l'application en ligne

2.2.1 Horaires d'utilisation de l'application

L'application doit être accessible en ligne en permanence.

2.2.2 Communication des actualités

Toutes les actualités concernant l'application sont communiquées à l'ensemble des utilisateurs.

2.2.3 Affichage des éléments sélectionnés dans le showroom numérique

Sur l'application de showroom en ligne, les éléments à présenter aux utilisateurs sont affichés sous forme de listes appelées sélections, en fonction de la structure (exemples de sélections : « menu découverte », menu « gastronomique », « menu enfant », pour un restaurant,..., « présentation des salles de TP informatiques », « présentation du matériel informatique », « présentation des membres du département informatique », pour les portes ouvertes de l'UBO, ..., « réalisations graphiques des élèves de CM2 », « collages de la classe de CE2 », « poteries des élèves de maternelle », pour une école qui veut montrer aux familles les réalisations des enfants, etc...) ou dans une galerie présentant tous les éléments disponibles sur la plateforme.

Un élément particulier peut tout à fait apparaître dans plusieurs sélections différentes ou dans aucune. Les éléments mis en ligne dans le showroom doivent être visualisables via un navigateur Web.

Les éléments à présenter aux utilisateurs sont décrits à l'aide d'un intitulé, d'un texte descriptif, d'une date de mise en ligne, et d'une image. (Un prix et une référence peuvent être ajoutés dans le cas d'une boutique). Ils peuvent faire l'objet d'un article / post en ligne que les responsables de la structure doivent pouvoir indiquer dans l'application sous forme d'un lien (donnant l'URL de l'article, sa date de publication et son auteur).

Les sélections mises en place rassemblent des éléments qui ont quelque chose en commun. Les sélections possibles dépendent du thème du showroom en ligne. Toutes les sélections ont un intitulé, une date de création et un texte introductif rédigé par l'un des responsables de la structure.

2.3 Fonctionnalités principales

Les fonctionnalités principales du système sont :

- rechercher / afficher des informations,
- gérer les profils et les comptes des utilisateurs,
- gérer les actualités,
- gérer les éléments,
- les liens vers les articles / posts sur les éléments,
- gérer les sélections rassemblant les éléments,
- modérer les données,
- accéder aux éléments d'une sélection ou à la galerie de tous les éléments.

A noter : dans le cas d'une boutique, la gestion du « click & collect » se fera par e-mail ou téléphone !

3 Règles de gestion

3.1 Utilisation de l'application

L'application en ligne est accessible aux internautes.

3.2 Utilisateurs de l'application

Il existe deux types d'utilisateur de l'application : les administrateurs ('A') et les responsables du showroom en ligne ('R'). Seuls les titulaires d'un compte utilisateur et d'un profil activé ('A') peuvent se connecter et accéder à la partie « Back Office » de l'application.

3.3 Accès aux informations

Les informations peuvent être visualisées via un ordinateur, un téléphone portable ou une tablette. L'utilisateur doit pouvoir naviguer dans les différentes rubriques de l'application via son navigateur Web et faire défiler, grâce à des flèches, les éléments d'une sélection.

4 Besoins fonctionnels

4.1 Accéder aux informations

Le système permet d'accéder aux informations suivantes :

- pour un responsable ('R'), les données le concernant (ses informations personnelles) et les informations générales (présentation de la structure, actualités, liste de toutes les sélections, de tous les éléments et des liens vers des posts associés),
- pour un administrateur ('A'), en plus des informations accessibles au responsable, ils doit pouvoir aussi visualiser les données de tous les profils utilisateurs.

4.2 Gérer les profils des utilisateurs

La création d'un profil « **responsable** » par une personne de la structure est effectuée via un formulaire en ligne pour lui permettre de bénéficier d'un compte informatique pour accéder à l'application Web. Le compte est activé ('A') dès sa validation par un « **administrateur** ».

Chaque utilisateur ayant un compte doit pouvoir modifier son profil. Les profils désactivés ('D') sont conservés mais les comptes associés ne permettent plus de se connecter à l'application.

4.3 Publier des actualités

Un utilisateur ayant un compte activé peut publier une actualité en rapport avec l'application de showroom. Tous les utilisateurs de l'application (connectés ou non) peuvent afficher les dernières actualités.

4.4 Gérer les sélections

Seul un utilisateur ayant un compte activé peut créer, supprimer ou modifier une sélection. Une sélection peut regrouper plusieurs éléments.

4.5 Gérer les éléments

Seul un utilisateur ayant un compte activé peut créer, supprimer ou modifier un élément (associé, ou non, à une sélection).

4.6 Gérer les liens vers des articles en ligne (/ posts) sur les éléments

Seul un utilisateur ayant un compte activé peut ajouter, modifier, supprimer un lien vers un post en ligne traitant d'un élément présenté dans l'application Web (ex : lien vers un post d'un influenceur vantant les mérites d'un produit d'une boutique, lien vers un article de journal mentionnant un plat d'un restaurant, lien vers une photo d'une réalisation d'un artiste vue sous un autre angle...).

4.7 Modérer les données de l'application Web

Les « **administrateurs** » doivent pouvoir désactiver les sélections / éléments, les profils et les actualités si nécessaire.

4.8 Visualiser une sélection et ses éléments associés

Une fois un élément créé et activé, un usager de la structure (utilisateur non connecté) peut visualiser, à l'aide d'un équipement mobile et d'un navigateur Web, la(les) page(s) affichant la galerie de tous les éléments ajoutés ou les éléments associés à une sélection particulière. Un élément peut être associé, ou non, à des liens additionnels à afficher (sous forme d'hyperliens).

5 Modèle de données

5.1 Dictionnaire des données

Compte utilisateur : Pseudo + Mot de passe

Profil utilisateur : Nom + Prénom + Adresse e-mail + Validité du profil ('A' / 'D') + Statut ('A' / 'R') + Date de création du profil

Actualité : Numéro + Titre + Texte + Date de publication + Etat (en ligne / caché)

Sélection : Numéro + Intitulé + Texte introductif + Date d'ajout

Élément : Numéro + Intitulé + Descriptif + Date d'ajout + Fichier image + Etat (publié / brouillon)

Lien : Numéro + Titre + URL + Auteur + Date de publication

Présentation : Numéro + Nom de la structure + Adresse + Adresse e-mail + Numéro de téléphone + Horaires d'ouverture + Texte de bienvenue

5.2 Multiplicités

- Un profil utilisateur est associé à un et un seul compte utilisateur.
- Un compte utilisateur correspond à un et un seul profil.
- Un profil peut publier de 0 à n actualité(s) via son compte utilisateur.
- Une actualité est postée par un et un seul profil via son compte utilisateur.
- Un seul profil peut renseigner **la** présentation de la structure via son compte utilisateur.
- La** présentation de la structure est remplie par un et un seul profil via son compte utilisateur.
- Une sélection rassemble au minimum 0 et au maximum n élément(s).
- Un élément peut être mentionné dans au minimum 0 et au maximum n sélection(s).
- Un profil peut ajouter de 0 à n sélection(s) via son compte utilisateur.
- Une sélection est créée par un et un seul compte utilisateur.
- Un élément peut être associé à 0 ou n lien(s) au maximum.
- Un lien peut être associé à au minimum 1 et au maximum 1 seul élément.

6 Environnement technique

6.1 Logiciels

Le système de gestion de base de données utilisé sera MariaDB, le développement de l'application Web (parties Back et Front Office) se fera en PHP et l'interface utilisateur s'appuiera sur un gabarit « responsive » de page pré-existant à adapter.

6.2 Livrables

Pour la livraison de l'application il sera demandé de rendre :

- l'application Web (en ligne sur le serveur de production **et** sur Moodle sous forme d'une archive contenant l'ensemble des fichiers) et un export de la base de données comportant le jeu de données de tests,
- les informations demandées dans le WIKI d'organisation sur Moodle.

7 Déroulement du projet

7.1 Jalons

Chaque étudiant-e de L2 Informatique doit réaliser l'application en PHP/SQL, **à rendre au plus tard la semaine du 12/04/2021, selon les modalités données pendant les séances de projet.**

7.2 Livraisons

L'application doit être livrée et présentée sur le serveur de production (obiwan2.univ-brest.fr). Les différents fichiers constituant le dossier de projet et les versions de l'application sont à livrer à V.MARC selon les modalités données pendant les séances de projet.

La version finale de l'application doit s'appuyer sur des données réelles (au moins 10 profils créés, dont 3 administrateurs, 3 sélections avec au moins 4 éléments chacune, 5 actualités,...).

Compte administrateur à créer obligatoirement (pseudo / mot de passe) :
gestionnaire1 / gesWOSH_!21