

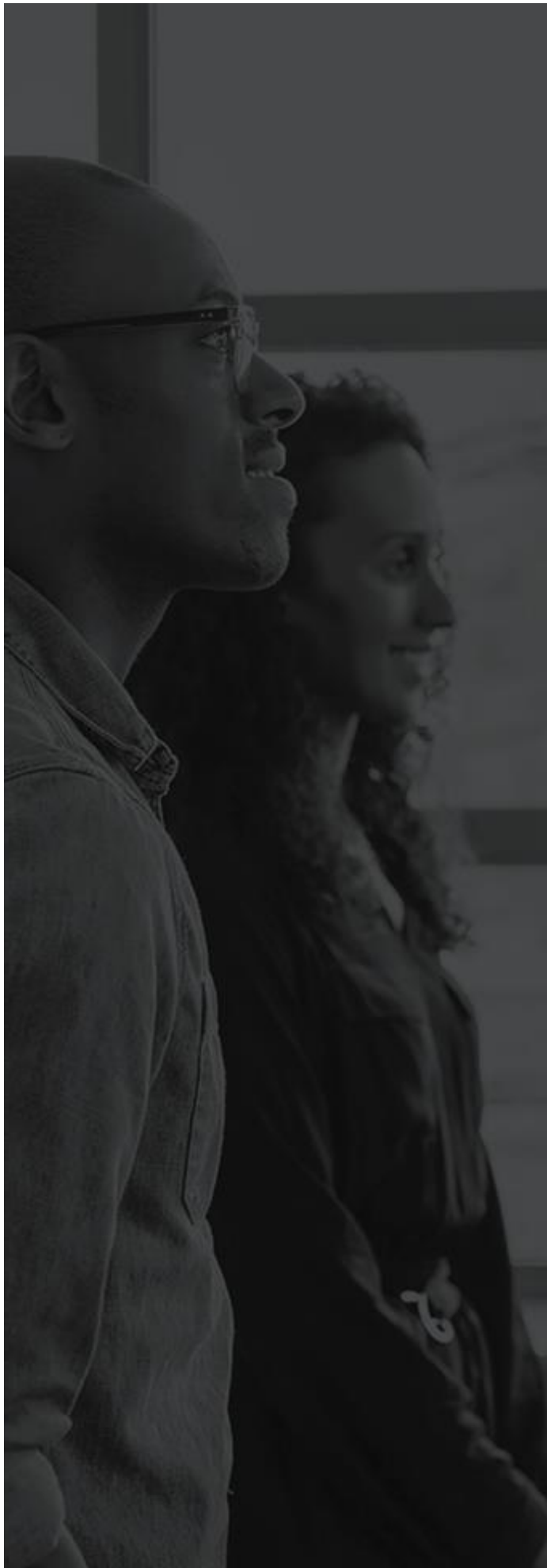
A dark, semi-transparent background image showing two people in a professional setting. On the left, a person is seen in profile, looking towards the right. On the right, a woman is smiling and looking towards the left. They appear to be in a meeting or collaborative work environment.

# RUNWARE

---

# INFORMATIQUE

*Cahier des charges*



# TABLE DES MATIÈRES

- Introduction..... 3
- 1. Contexte et définition du problème ..... 4
- 2. objectif du projet ..... 5
- 3. perimetre ..... 6
- 4. description fonctionnelle des besoins .... 7
- 5. ressources ..... 8
- 6. perimetre fonctionnel ..... 9
- 7. budget ..... 10
- 8. delais ..... 11
- 9. charte graphique..... 12
- 10. maquette du site..... 13
- 11. suivi du projet..... 14
- 12. Annexes ..... 15

# INTRODUCTION

---

Nous RunWare est une société de vente matériels informatique pour tout type de demande (bureautique, gaming, serveurs, etc...).

Ce cahier des charges consiste à repertorié les différents étapes de notre projet.

Ainsi, ce cahier des charges est regroupé en 11 catégories dont une section annexes :

1. Contexte et définition du problème
2. Objectif du projet
3. Périmètre
4. Description fonctionnelle des besoins
5. Ressources
6. Périmètre fonctionnel
7. Budget
8. Délais
9. Charte graphique
10. Maquette du site
11. Annexes

Grâce à ce cahier des charges, nous allons pouvoir déterminer à quoi pourrait ressembler le site, et ainsi, les développeurs pourraient travailler dans de bonne conditions, avec les charges réparties.

# 1. CONTEXTE ET DEFINITION DU PROBLEME

---

Nous allons créer un site E-commerce de vente de matériels informatiques avec les meilleurs offres possible à l'île de la Réunion, car, le stock de matériels informatiques revient trop coûteux pour les particuliers et les professionnels voulant commander depuis la métropole et l'international.

Ainsi, ce type de marché fonctionne très bien en ligne avec le succès des autres concurrents.



## 2. OBJECTIF DU PROJET

---

Notre objectif est de créer le site le plus accessible pour tous avec les fonctionnalités nécessaires à la vente de matériels informatiques.

Ainsi, notre site doit être simple mais efficace et compréhensible.

Le fait de pouvoir créer ce site nous permettra aussi de développer nos compétences professionnelles et techniques.



### 3. PERIMETRE

Le périmètre de notre projet s'étendra sur toute l'île de la Réunion pour nos clients Réunionnais ayant besoin de commander des matériels informatiques sans avoir besoin de commander en dehors de notre île.

Grâce à cela, les clients peuvent bénéficier moins de frais à payer en se tournant vers nous.

Les commandes se feront ainsi sur toute l'île, que ce soit pour les habitants de l'ouest, du sud, de l'est et du nord.

Nos clients peuvent donc rester chez-eux à commander leurs produits, sans avoir à se déplacer.



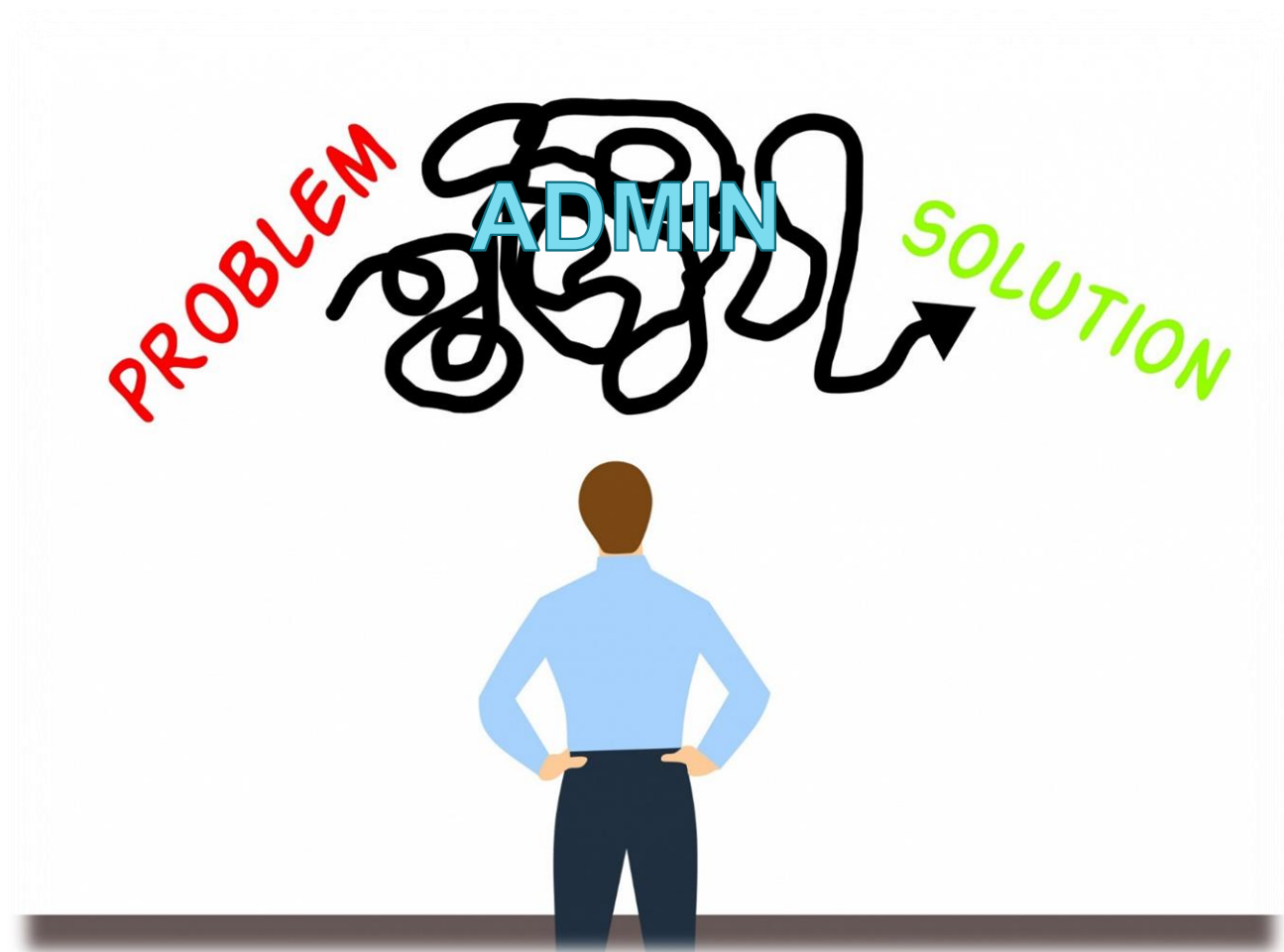
## 4. DESCRIPTION FONCTIONNELLE DES BESOINS

---

La fonction principale de notre équipe sera de permettre l'achat de matériels informatiques par internet sans avoir de problème sur les commandes ou sur les paiements.

Si les clients ne sont pas satisfaits ou rencontrent des soucis, le site devra permettre aussi de prendre contact avec l'administrateur en cas de problème ou de manque d'informations.

Nous devons répondre le plus possible à nos clients.



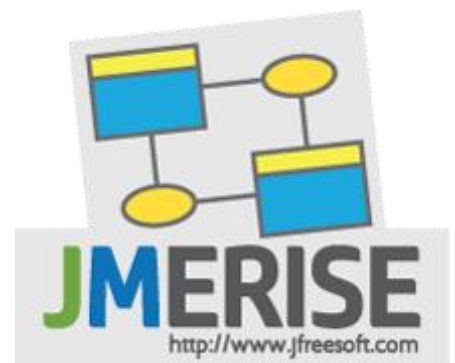


## 5. RESSOURCES

---

Pour le projet, notre équipe sera composée de trois développeurs web full-stack, avec notamment un Scrum-Master alternant régulièrement.

Nous disposons chacun d'un poste de travail avec les différents logiciels utilisés pour le développement, mais aussi, pour la gestion du projet et la maquette de la page d'accueil du site.



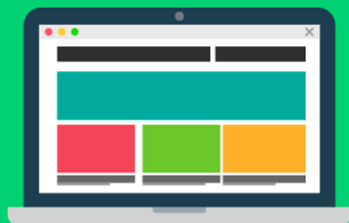


## 6. PERIMETRE FONCTIONNEL

---

Le périmètre fonctionnel du système d'information se compose :

- D'une page front-end et back-end ;
- D'une base de données sous MySQL (voire Modèle Entité-Association en annexes).



**FRONTEND**



**BACKEND**

## 7. BUDGET

---

Notre projet ne possède aucun budget nécessaire à sa production.

Juste de la détermination et de la persévérance seront indispensables pour la réussite du projet.



## 8. DELAIS

---

Nous retrouverons en annexes ci-dessous différents diagrammes composés de tâches ainsi que leurs durées estimées.

Nous avons le diagramme de GANTT et le diagramme de PERT.



## 9. CHARTE GRAPHIQUE

---

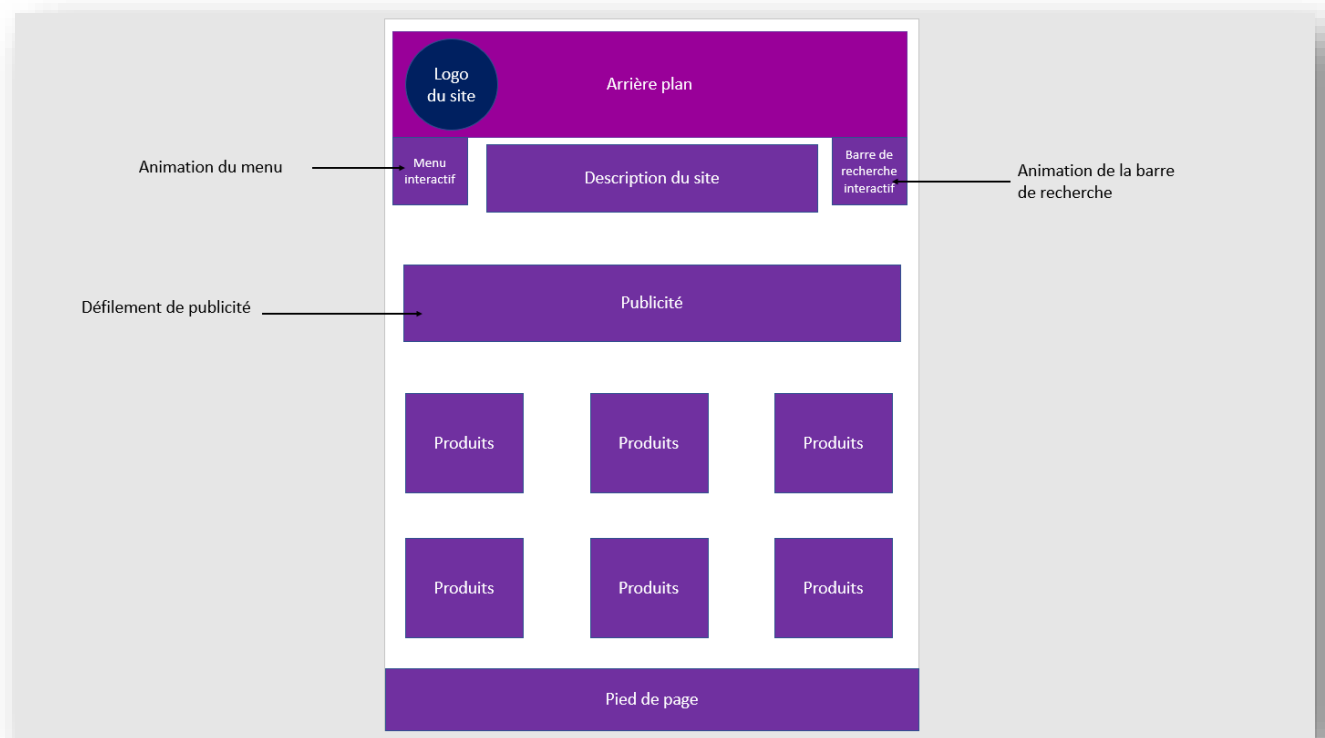
Notre site internet sera principalement composé de la couleur violette et blanche, couleurs qui seront plutôt original pour un site de vente de matériels informatiques.

Il contiendra aussi un logo personnalisé par notre équipe contenant le nom de notre site.



## 10. MAQUETTE DU SITE

Nous pouvons retrouver ci-dessous une maquette de la page d'accueil :



## 11. SUIVI DU PROJET

---

Membre de l'équipe :

Commun = Création de la base de données, cahier des charges

Samuel Grondin = création de la page d'accueil, barre de navigation, panier

Kassim Ahamada Chaka = création de la page de contact, page d'achat

Ryan Lauret = création de la page de produits, sessions

Semaine 1 : Brainstorming de l'équipe pour la réalisation du projet

Semaine 2 : Création de la base de données et de la page d'accueil

Semaine 3 : Tâches des différents membres (page d'accueil, page de produits, page de contact)

Semaines 4, 5 : La continuité de chaque tâche

Semaine 6 : finition de la page contact et reprise des autres pages

Semaine 7, 8 (vacances) : finition des pages accueil, produits et contact avec quelques problèmes à corriger par la suite (fait par Ryan)

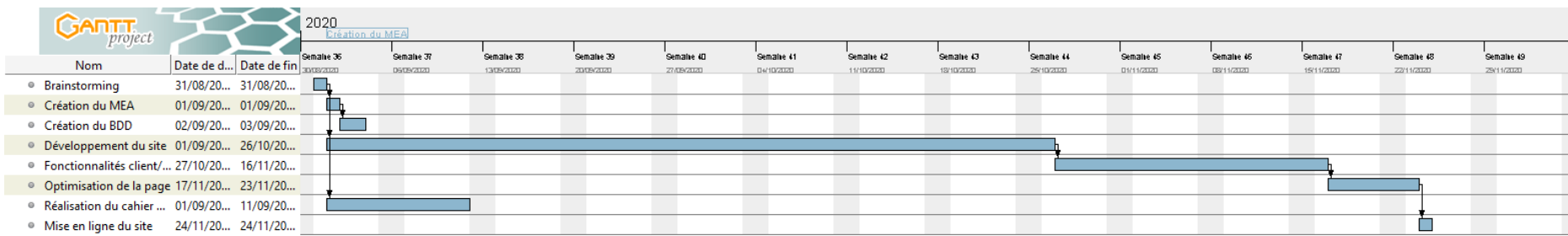
Semaine 9 : nouvelles tâches (fiche produit, connexion/inscription, panier)

Semaine 10 : mise des pages sur GitHub, continuité des tâches précédentes

Semaine 11 : rendu du site et finition de la page de connexion et d'inscription

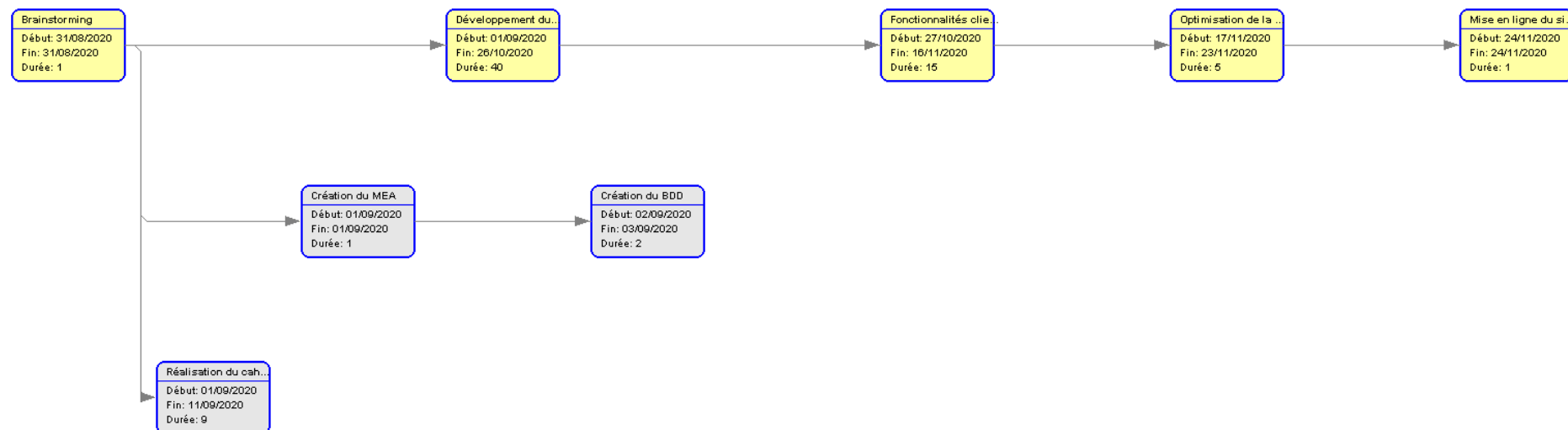
## 12. ANNEXES

//Diagramme de GANTT

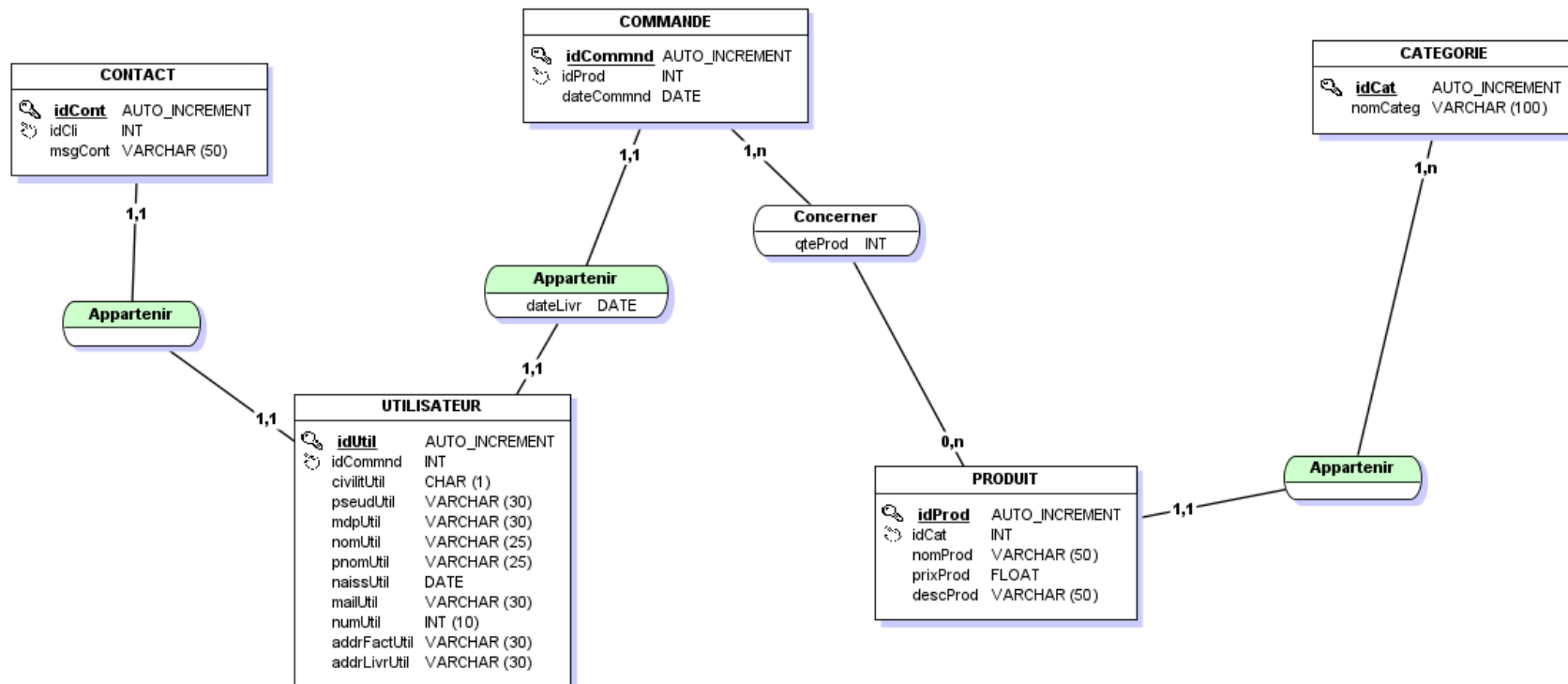




## //Diagramme de PERT



## //Modèle Entité-Association (MEA)



//Langage de Modélisation Unifié (UML)

