

# **CAHIER DES CHARGES**

## **I. Introduction**

Titre du projet : Smith collection – Plateforme de vente de vestes en ligne

### **Présentation générale :**

Smith Collection est une plateforme e-commerce spécialisée dans la vente de vestes haut de gamme. La plateforme vise à offrir une expérience d'achat fluide et personnalisée pour les clients à la recherche de vestes de qualité. La problématique principale est de répondre à la demande croissante d'achat en ligne tout en garantissant une interface intuitive et sécurisée.

### **Objectifs du projet :**

- Général : Créer une plateforme fonctionnelle permettant la gestion des produits, des utilisateurs et des transactions.
- Spécifique :
  - Permettre aux utilisateurs de parcourir les produits, ajouter des articles au panier, et passer des commandes.
  - Offrir une interface d'administration pour gérer les produits et les commandes.
  - Assurer une expérience utilisateur intuitive et responsive.

### **Public cible:**

Etudiants, enseignants (pour évaluation) et potentiels utilisateurs tests.

## **II. Analyse des besoins**

### **Besoins fonctionnels :**

- Frontend (clients) :
  - Parcourir le catalogue des vestes (tri par taille, couleur, prix, etc.)
  - Gestion du panier (ajout/suppression/modification).
  - Authentification utilisateur (inscription/connexion).

- Passer une commande avec suivi.
- Contacter le service client via un formulaire dédié.
- Backend (administrateur):
  - Gérer le catalogue (ajout, suppression, mise à jour des produits).
  - Gestion des commandes (validation).
  - Tableau de bord avec statistiques (ventes, articles, utilisateurs).

#### Besoins non fonctionnels :

- Performance : Temps de chargement inférieur à 3 seconde.
- Sécurité : Protection des données utilisateur (hashage des mots de passe).
- Compatibilité : Interface intuitive avec une navigation simplifiée.
- Ergonomie : design responsive (mobile et desktop).

### **III. Description des fonctionnalités**

#### Fonctionnalité 1 : Consultation du catalogue

- Acteur : Client/visiteur.
- Action : Parcourt la liste des produits.
- Résultat attendu : Affichage des produits avec images, prix et descriptions.

#### Fonctionnalité 2 : Passée une commande

- Acteur : Client.
- Action : Ajoute une veste au panier, valide la commande et paie.
- Résultat attendu : commande enregistrée, confirmation envoyée par email.

#### Fonctionnalité 3 : Gestion de Produits

- Acteur : Administrateur.
- Action : Ajoute/modifie/supprime un produit.
- Résultat attendu : Base de données mise à jour.

### **IV. Technologie et outils**

- Frontend: HTML/CSS, JavaScript
- Backend : PHP
- Base de données : MySQL (Tables : adresses, cart, contacts, notifications, ordres, order\_items, products, sales, users).
- Outils de versioning : Git/GitHub.

- Outils Complémentaires
  - WAMP pour le serveur local
  - PHP Mailer

## **V. Contraintes et limites**

- Contraintes techniques :
  - Pas de paiement en ligne réel (simulation via formulaire).
  - Pas d'API tierce (Tout développé en natif).
- Contraintes temporelles
  - Apprentissage et application solo

## **VI. Planification et livrables**

Livrables attendus :

- Code source documenté.
- Manuel utilisateur et administrateur.
- Manuel utilisateur et administrateur.

## **Conclusion :**

Ce cahier de charge servira de référence pour le développement de la plateforme e-commerce, en alignant les attentes académiques (évaluation des compétences) avec une structure professionnelle. Les technologies choisies (HTML /CSS/JS/PHP/MySQL) permettent une réalisation accessible tout en couvrant un scope complet