

# Chapitre I – Etude Conceptuelle

## I.1 Introduction

Ce chapitre est réservé à l'étude conceptuelle du projet. En premier lieu, nous allons préciser la méthodologie utilisée. Ensuite, nous allons identifier les différents acteurs et les diagrammes de contexte utilisés. Après, nous allons parler et présenter les différents diagrammes de cas d'utilisation, de classe et de séquence pour chaque système.

## I.2 Méthodologie utilisée

### I.2.1 Choix de la méthode

La complexité des systèmes informatiques conduit de plus en plus à l'utilisation d'outils standards d'aide à la spécification, à la conception et au développement. Ces outils sont basés, si possible, sur des méthodes et de langages standard. Une méthode d'analyse et de conception a pour objectif de permettre de formaliser les étapes préliminaires du développement d'un système afin de rendre ce développement plus fidèle aux besoins du client. La phase de conception permet de décrire de manière non ambiguë, le plus souvent en utilisant un langage de modélisation, le fonctionnement futur du système, afin d'en faciliter la réalisation. Notre choix principal a été le langage UML de modélisation, car la notion UML est la plus appropriée pour les projets orientés objets. Ce choix peut être justifié également par plusieurs raisons :

- Le processus de développement adopté se base sur les diagrammes UML.
- La notion UML facilite la compréhension et la communication d'une modélisation objet.
- UML est aujourd'hui un standard, adopté par les grands constructeurs de logiciels du marché.

## I.3 Conception de l'application

### I.3.1 Identification des acteurs

Un acteur d'un système est une entité externe à ce système qui interagit avec lui. Les acteurs permettent de cerner l'interface que le système va offrir à son environnement. Chaque acteur du système est un profil pouvant factoriser plusieurs personnes ayant les mêmes droits. Nous avons capturé les acteurs qui vont interagir avec notre système, comme le montre ce tableau pour l'identification des acteurs. (Cf. Tableau 2).

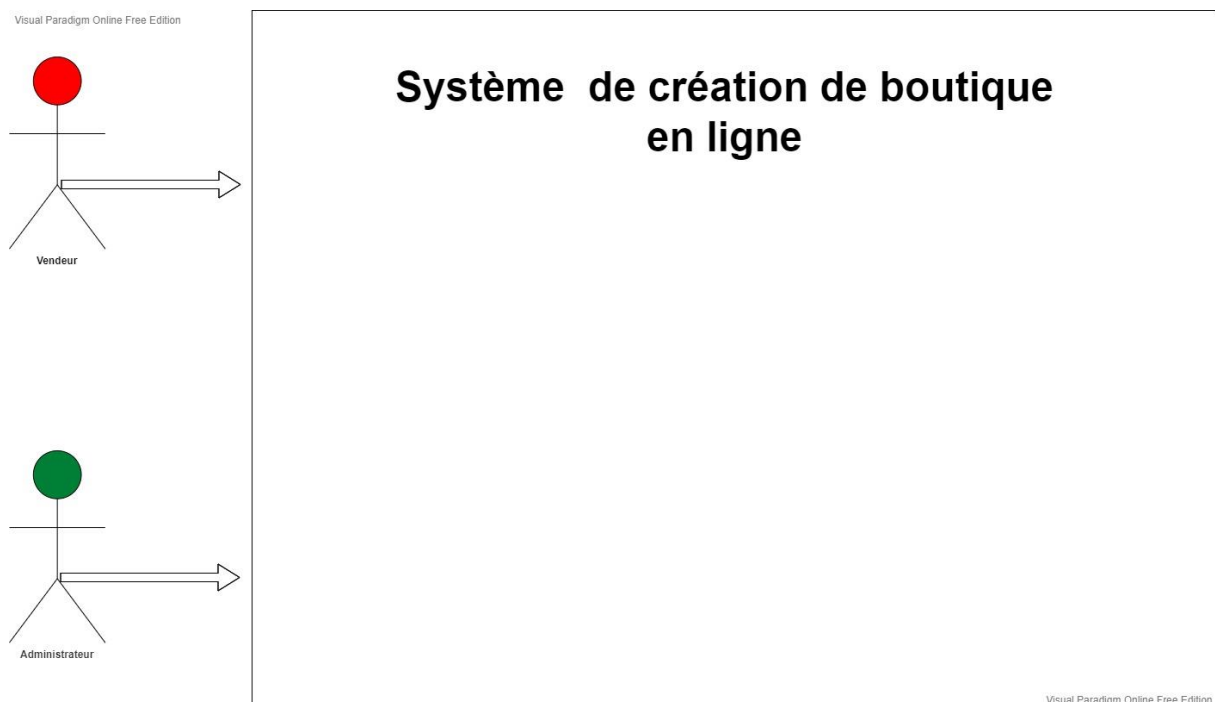
*Tableau 1 : Identification des acteurs*

<b>Visiteur</b>	<p>C'est une personne qui utilise la plateforme sans avoir à être identifiée.</p> <p>Cet acteur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voir des informations qui concerne l'entreprise Guide Derb Omar</li> <li>• Voir les prix les type d'abonnement fournis par la plateforme</li> </ul>
<b>Administrateur</b>	<p>C'est la personne qui a un privilège unique et qui est chargée de gérer acteurs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les visiteurs</li> <li>• Les Utilisateurs</li> <li>• Les Guideurs</li> <li>• Les vendeurs</li> <li>• Les transporteurs.</li> </ul> <p>(Gérer = Supprimer/Modifier/Ajouter/Afficher)</p>
<b>Importateur</b>	<p>C'est une personne qui a un compte sur la plateforme, qui peut l'utiliser, et il a des droits et des privilèges qu'un Importateur.</p> <p>Cet acteur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gérer les demandes de consultations.</li> <li>• Partager des formations en ligne sur la plateforme.</li> </ul>
<b>Guideur</b>	<p>C'est une personne qui a un compte sur la plateforme, qui peut l'utiliser, et il a des droits et des privilèges qu'un Guideur.</p> <p>Cet acteur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gérer les demandes de Guide en ce qui concerne l'achat et le vente des produits dans le marché.</li> <li>• Partager des formations en ligne sur la plateforme.</li> </ul>
<b>Vendeur</b>	<p>C'est une personne qui a un compte sur la plateforme, qui peut l'utiliser, et il a des droits et des privilèges qu'un Vendeur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cet acteur peut :</li> <li>• Créer une boutique en ligne</li> <li>• Demander une ou plusieurs demandes de consultation à un importateur, un guideur ou bien un transporteur.</li> </ul>
<b>Transporteur</b>	<p>C'est une personne qui a un compte sur la plateforme, qui peut l'utiliser, et il a des droits et des privilèges qu'un visiteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cet acteur peut :</li> <li>• Gérer les demandes de consultations.</li> </ul>

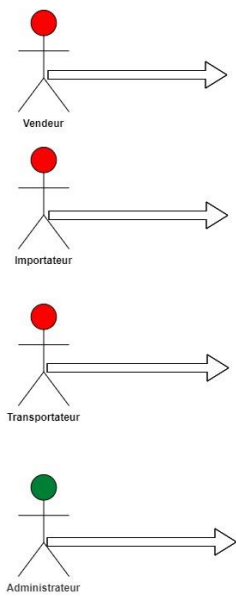
- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demander une ou plusieurs demandes de consultation à un importateur, un guideur ou bien un transporteur.</li> </ul> |
|--|--|

### I.3.2 Diagramme de contexte

Le diagramme de contexte est une représentation UML, il modélise le système sous forme d'une boîte noire en interaction avec les acteurs du système. Ce diagramme vient avant les diagrammes de cas d'utilisation. L'étude conceptuelle nous a permis d'élaborer les diagrammes de contexte ci-dessous : Ce Diagramme de contexte est pour le système de création de boutique en ligne. Il contient deux acteurs principaux vendeur et administrateur.

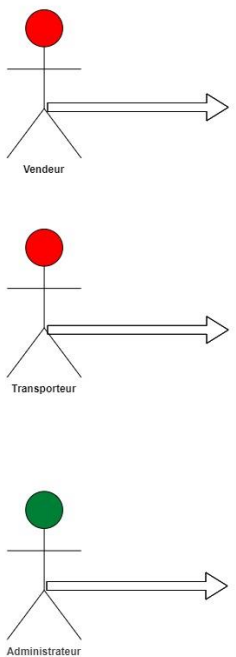


Ce diagramme de contexte est pour le système de formation en e-commerce. Il contient quatre acteurs principaux vendeur, importateur, transporteur, administrateur.



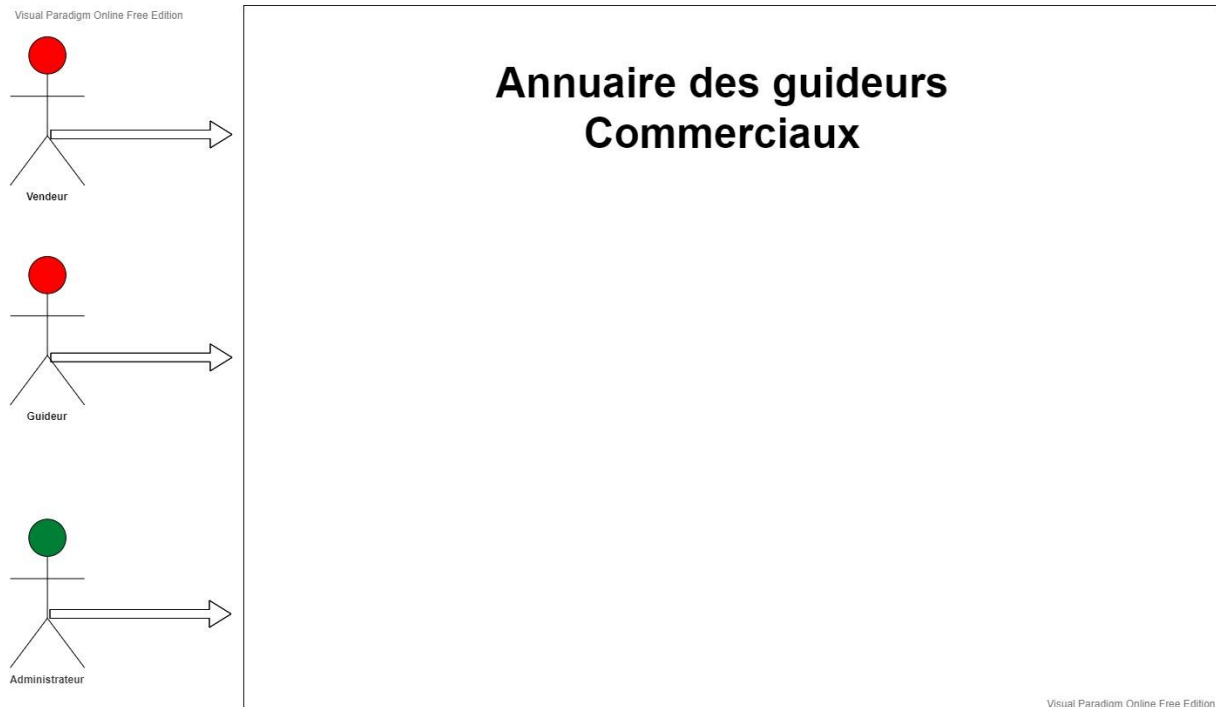
## Système de formation en e-commerce

Ce diagramme de contexte est pour l'annuaire des transporteurs commerciaux. Il contient trois acteurs principaux vendeur, transporteur, administrateur.

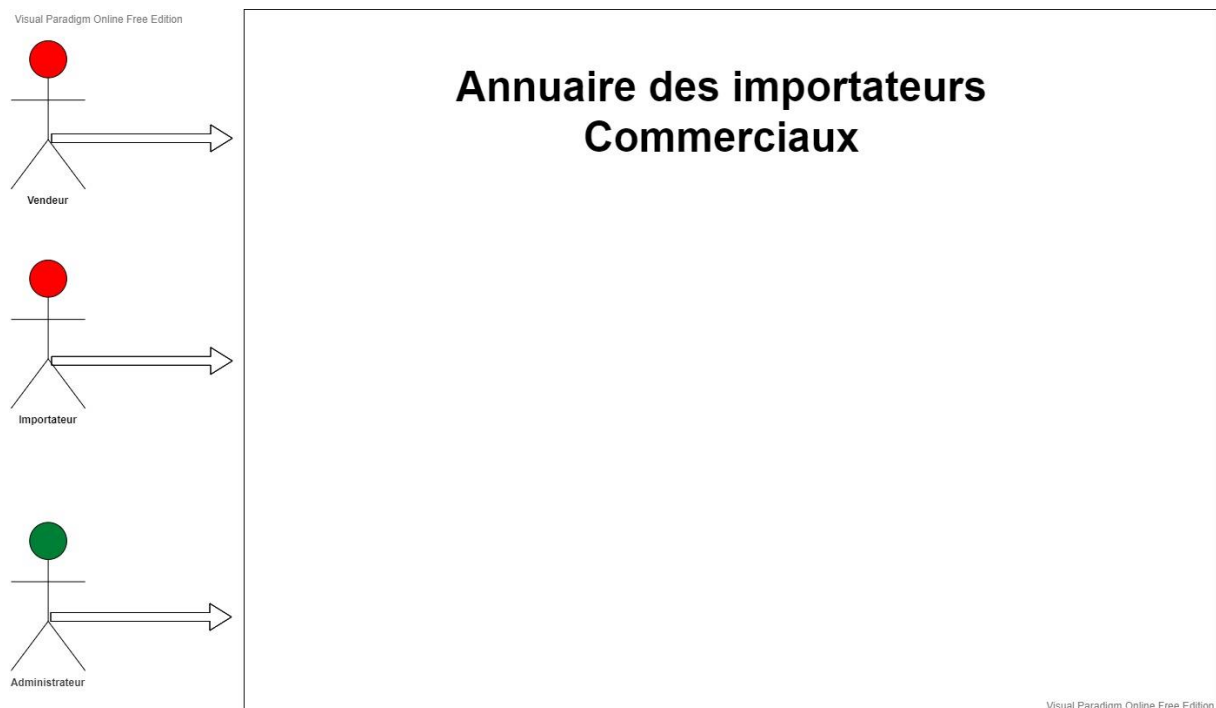


## Annuaire des Transporteurs Commerciaux

Ce diagramme de contexte est pour l'annuaire des guides commerciaux. Il contient trois acteurs principaux vendeur, guides, administrateur.



Ce diagramme de contexte est pour l'annuaire des transporteurs commerciaux. Il contient trois acteurs principaux vendeur, importateur, administrateur.

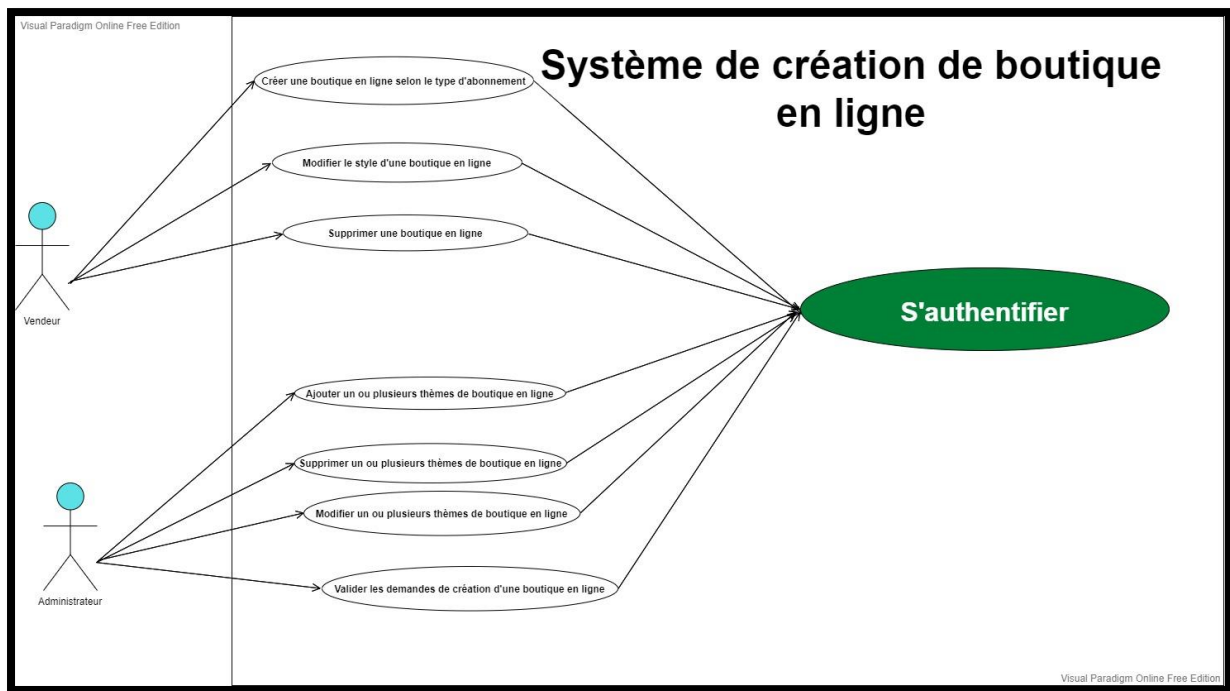


## I.4 Diagramme de cas d'utilisation

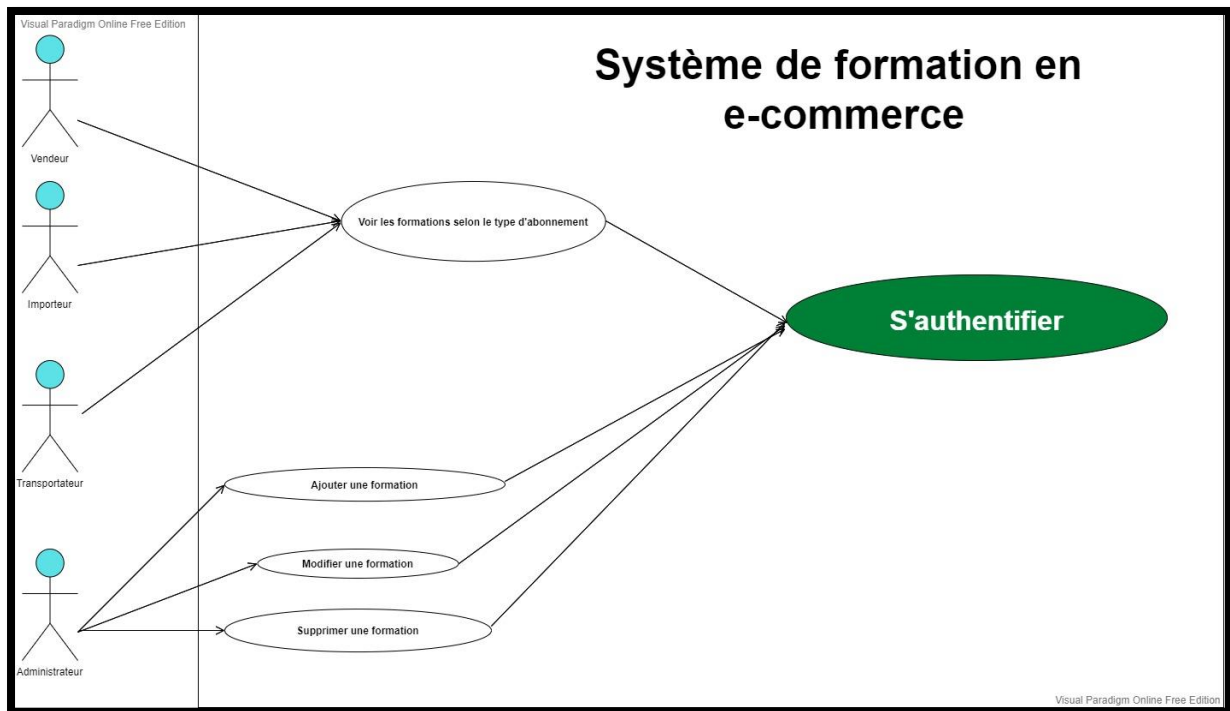
Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés. L'étude de différentes

fonctionnalités et l'analyse des actions que les acteurs peuvent exécuter nous a permis d'élaborer les diagrammes ci-dessous :

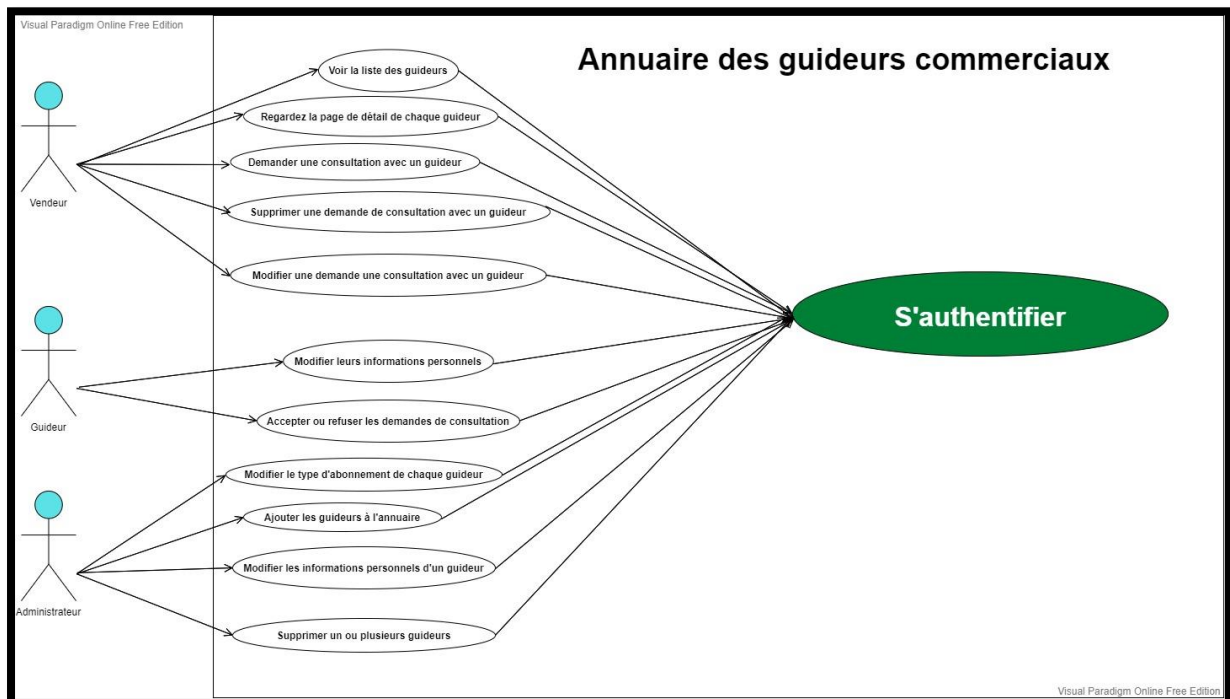
Ce Diagramme de cas d'utilisation pour le système de création des boutiques en ligne permet de créer, modifier ou supprimer les boutiques en ligne pour les vendeurs, valider les demandes de création des boutiques en ligne ainsi qu'ajouter, modifier et supprimer les thèmes des boutiques en ligne pour l'administrateur.



Ce Diagramme de cas d'utilisation pour le système de formation e-commerce, permet de voir les différentes formations disponibles pour le vendeur, l'importateur ainsi que le transporteur, ajouter modifier et supprimer les thèmes des boutiques en ligne pour l'administrateur

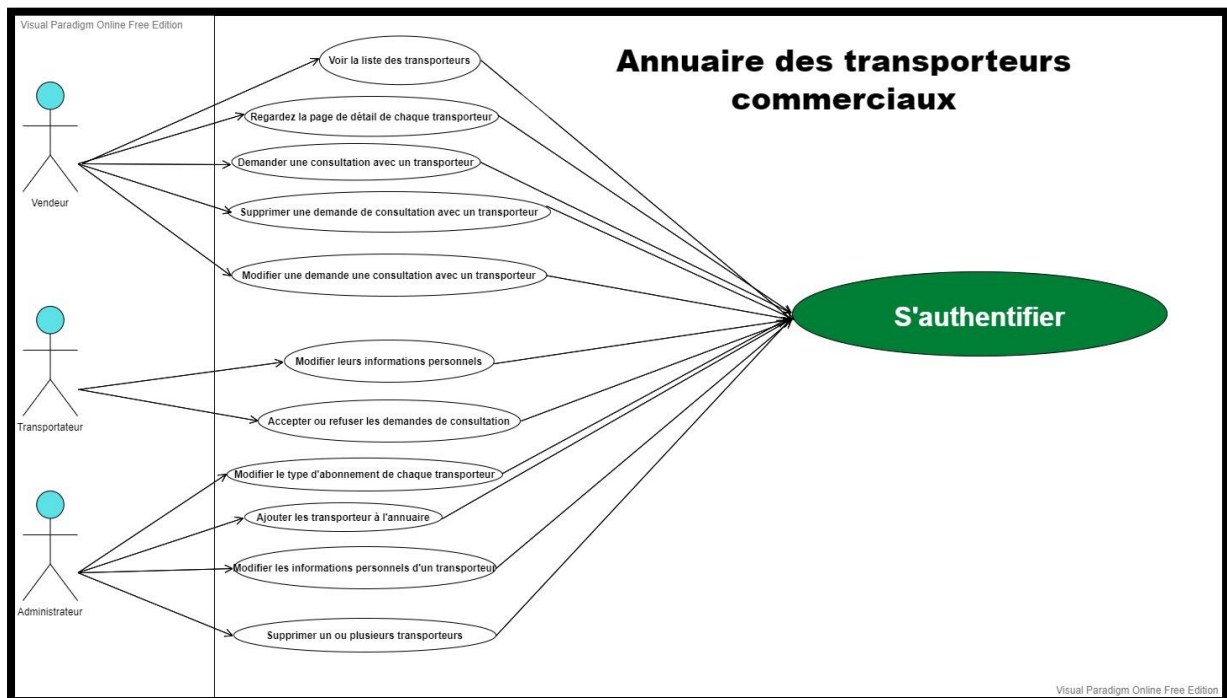


Ce Diagramme de cas d'utilisation pour l'annuaire des guides commerciaux, permet de voir les différents guides disponibles pour le vendeur pour le demander une consultation, modifier les informations personnelles et accepter ou refuser les demandes de consultations pour le guideur, ajouter, modifier et supprimer les guides à l'annuaire des guides commerciaux pour l'administrateur.



Ce Diagramme de cas d'utilisation pour l'annuaire des transporteurs commerciaux, permet de voir les différents transporteurs disponibles pour le vendeur pour le demander une consultation, modifier les informations personnelles et accepter ou refuser les

demandes de consultations pour le transporteur, ajouter, modifier et supprimer les guideurs à l'annuaire des transporteurs commerciaux pour l'administrateur.



Ce Diagramme de cas d'utilisation pour l'annuaire des importateurs commerciaux, permet de voir les différents importateurs disponibles pour le vendeur pour le demander une consultation, modifier les informations personnelles et accepter ou refuser les demandes de consultations pour l'importateur, ajouter, modifier et supprimer les guideurs a l'annuaire des importateurs commerciaux pour l'administrateur.

