



CAHIER DE CHARGE

THEME :
MISE EN PLACE D'UNE APPLICATION POUR LA GESTION DE COMMANDE ET DE LA
LIVRAISON D'UNE ENTREPRISE TECHCOM

TEMADANG SERAPHIN

PLAN DU TRAVAIL

INTRODUCTION

OBJECTIFS DE L'APPLICATION

FONCTIONNALITES PRINCIPALES

LA SECURITE

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

MODELISATIONS

TEMPS DE DEVELOPPEMENT

ARCHITECTURE DE L'APPLICATION

BUDGET

CHARTER GRAPHIQUE

CONCLUSION

INTRODUCTION

La société TECHCOM souhaite moderniser son système d'information et améliorer l'efficacité de ses opérations. Pour atteindre cet objectif, elle a décidé de créer une application web connectée à une base de données en ligne pour la gestion de ses activités. Cette présentation vise à convaincre la société de l'importance de numériser son système d'information et de passer à un système plus efficace et plus moderne.

En utilisant cette application, la société pourra gérer ses activités plus rapidement et plus efficacement, ce qui lui permettra de se concentrer sur des tâches plus importantes et de prendre des décisions plus éclairées. L'application permettra également à la société de stocker toutes ses informations dans une base de données centrale, ce qui facilitera la gestion et la récupération des données.

Ce document est nommé « Cahier des Charges Techniques » mais il est évident qu'il ne s'agit pas d'un Cahier des Charges Techniques destiné à un chef d'entreprise puisqu'il répond à des exigences pédagogique

OBJECTIFS DE L'APPLICATION

L'objectif de l'application est de gérer efficacement les commandes et les livraisons d'une entreprise, en offrant des fonctionnalités telles que la création de commandes, la gestion des stocks, la planification des livraisons et la gestion des paiements.

FONCTIONNALITES PRINCIPALES

L'application aura plusieurs fonctionnalités clés qui aideront la société TECHCOM à atteindre ses objectifs. Certaines de ces fonctionnalités sont :

- Interface utilisateur conviviale pour la création de commandes
- Gestion de stock en temps réel
- Planification de livraisons en fonction de l'emplacement du client
- Possibilité de suivre les livraisons en temps réel
- Gestion des paiements en ligne

LA SECURITE

La sécurité de l'application sera une préoccupation majeure. Les informations relatives aux commandes et aux paiements seront stockées de manière sécurisée. L'application sera également protégée contre les attaques externes.

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

L'équipe de développement sera composée d'un développeur d'application mobile, d'un développeur backend, d'un designer d'interface utilisateur et d'un testeur de qualité.

MODELISATIONS

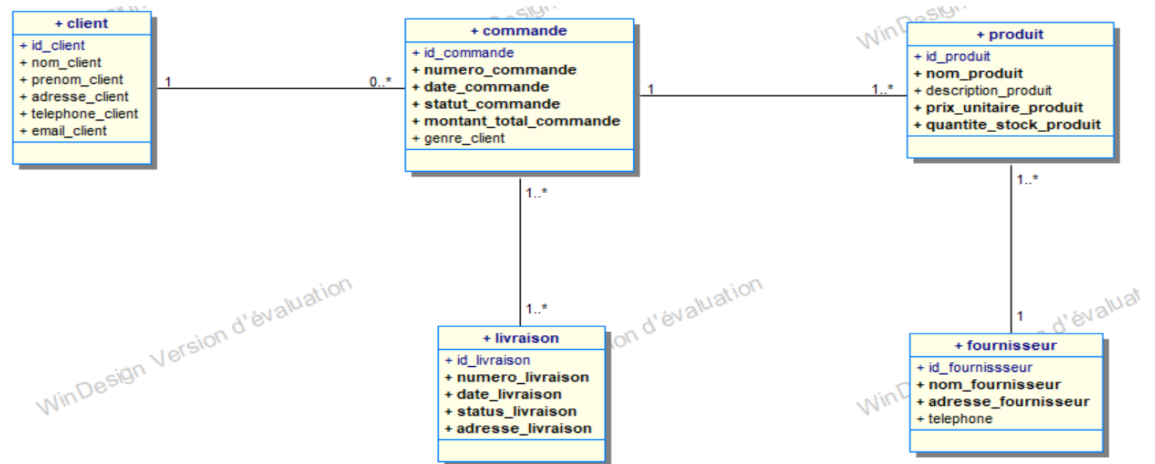
1- Identifier les différentes entités plus les propriétés pour cette application(Diagramme de classe)

Les différentes entités et leurs propriétés pour cette application de gestion de commande et de

livraison d'une entreprise sont les suivantes :

1. Client : Nom, adresse, numéro de téléphone, adresse e-mail.
2. Commande : Numéro de commande, date de commande, statut de commande, montant total, client associé.
3. Produit : Nom, description, prix unitaire, quantité en stock.
4. Fournisseur : Nom, adresse, numéro de téléphone, adresse e-mail.
5. Livraison : Numéro de livraison, date de livraison, statut de livraison, commande associée, adresse de livraison.

Diagramme de classe



2- Identifier les différentes associations entre elles

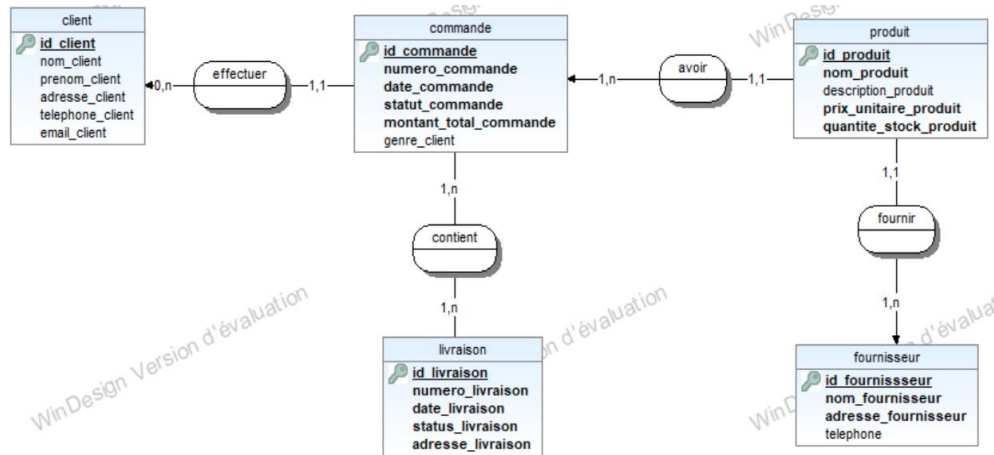
Les différentes associations :

- Une commande est passée par un client
- Une commande peut contenir plusieurs produits
- Un produit appartient à une commande
- Une commande est associée à une adresse de livraison
- Un produit est fournie par un fournisseur

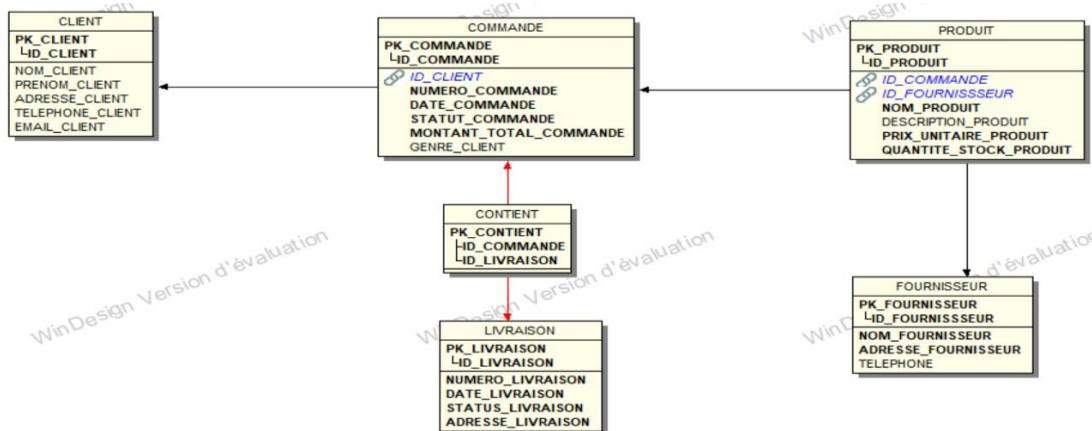
3-Ajouter les cardinalités pour les différentes associations

- Un client peut passer 0 ou plusieurs commandes (1:n)
- Une commande contient au moins 1 produit et peut en contenir plusieurs (1:n)
- Un produit appartient à un fournisseur et un fournisseur peut fournir plusieurs produits (n:1)
- Une commande est associée à une livraison et une livraison peut être associée à plusieurs commandes (1:n)

4-Réaliser le Model Conceptuel des données (MCD)

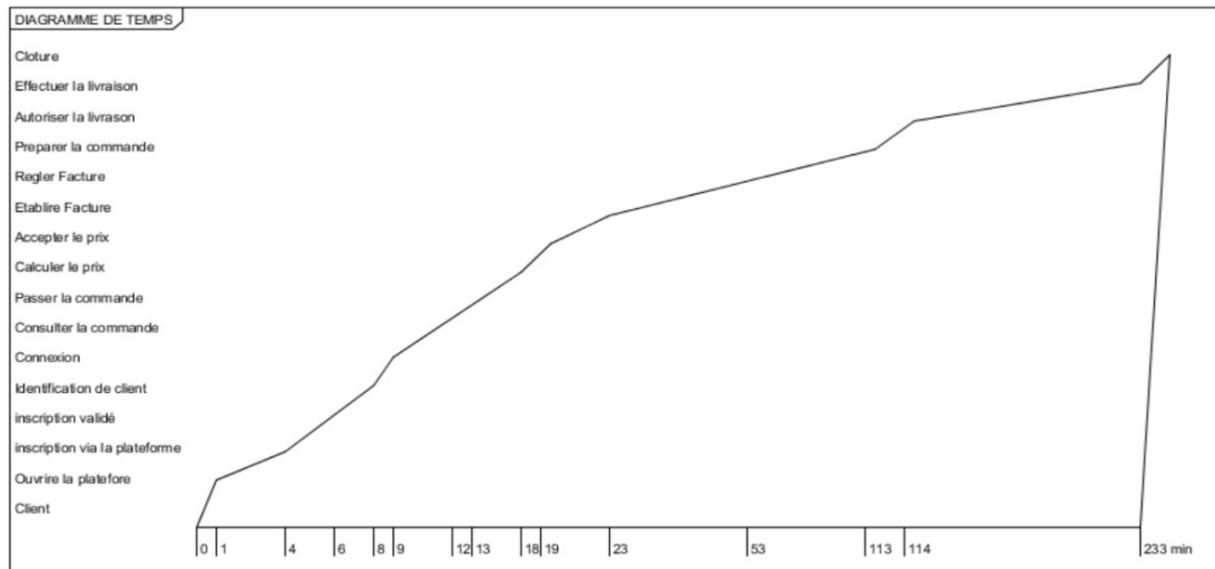


5-Réaliser le Model Logique des données (MLD)



TEMPS DE DEVELOPPEMENT

Le temps de développement estimé pour l'application est de 6 mois.



ARCHITECTURE DE L'APPLICATION

L'application sera développée en utilisant les dernières technologies web, notamment HTML5, CSS3 et JavaScript. Nous utiliserons également un framework open source pour le développement de l'application. La base de données sera hébergée sur un serveur cloud pour assurer une disponibilité maximale et une sécurité accrue.

L'architecture de l'application sera conçue de manière à garantir une expérience utilisateur optimale, avec une interface utilisateur conviviale et des temps de réponse rapides. Nous utiliserons également des techniques de développement agile pour assurer que l'application est développée selon les spécifications de la société TECHCOM.

BUDGET

Le coût total du projet sera de 10 millions d'euros, ce qui inclut tous les frais de développement, d'hébergement et de maintenance de l'application. Le projet devrait être achevé dans les six mois suivant l'approbation du cahier des charges.

Nous fournirons également une formation aux employés de la société TECHCOM pour s'assurer qu'ils sont en mesure d'utiliser efficacement l'application et d'exploiter toutes ses fonctionnalités.

CHARTRE GRAPHIQUE

POLICE

Taille 10

Couleur Blanc sur noir

LOGO



CONCLUSION

En résumé, la numérisation du système d'information de la société TECHCOM est essentielle pour améliorer son efficacité opérationnelle et prendre des décisions plus éclairées. L'application web connectée à une base de données en ligne proposée dans ce cahier des charges offre une solution complète pour répondre à ces besoins.

Nous encourageons la société TECHCOM à passer à l'action et à commencer le développement de cette application dès que possible. Nous sommes convaincus que cela aura un impact significatif sur les opérations de la société et augmentera son avantage concurrentiel sur le marché.