

ROCK'N'CLOTHES

Projet tutoré

Dossier d'analyse

Elisa Lescarret, Corentin Berthelet, Cyril Keil et Racel Moshiur

17/04/2015

Table des matières

Introduction et re-engineering.....	2
I. Cahier des charges.....	3
A. Définition des acteurs	3
1. Le visiteur	3
2. Le client	3
3. L’administrateur du système.....	3
B. Diagramme de cas d’utilisation	4
1. Partie Client (WEB)	4
2. Partie Administration (Java)	5
C. Scénarios de cas d’utilisation	5
1. Achat d’un article	5
2. Modification des stocks.....	6
3. Ajout d’un article au catalogue	7
D. Spécification des contraintes non-fonctionnelles	7
1. Site internet.....	7
2. Application d’administration.....	7
II. Analyse des données	9
A. Dictionnaire des données.....	9
B. Diagrammes de classes.....	12
1. Partie Client (WEB)	12
2. Partie Administration (Java)	13
C. Diagramme d’activité	14
III. Jeux de tests	16
Conclusion	18

Introduction et re-engineering

Notre projet tuteuré consiste en une amélioration de nos sites déjà réalisés pour le projet de web en S3. Le but de ce projet est d’utiliser tous les concepts vus et non utilisés dans nos projets afin d’en améliorer les performances et le design, augmenter le nombre de fonctionnalités, tout cela en partant d’un nouveau thème, mais toujours dans la vente de produits.

Notre nouveau thème sera la vente de vêtements typés rock. Le nom de notre site est Rock’n’Clothes.

Pour le re-engineering, nous allons reprendre certaines parties de notre site, comme le système de recherche, les classes de la partie administrateur du site d’ Elisa Lescarret et de Cyril Keil. Cependant, nous pensons rajouter du javascript via jQuery afin de fluidifier au maximum notre site, tout en gardant une partie PHP pour les requêtes à la base de données. Celle-ci sera basée sur Oracle. La partie administration du site consistera en une application graphique Java, avec JavaFX pour l’interface graphique, et JDBC pour l’accès à la base de données.

I. Cahier des charges

A. Définition des acteurs

1. Le visiteur

Le visiteur est un individu lambda recherchant un article à acquérir ou simplement intéressé par les thématiques de la mode et du rock. Il prospecte les différents types d’articles mis en vente sur le site en vue d’une future transaction.

Le visiteur n’est pas enregistré dans la base de données. Seul un nombre limité d’informations, collectées par le biais de Cookies, permettent d’identifier un visiteur. Cependant, s’il souhaite acquérir un article, il devra au préalable créer un compte personnel via un formulaire dédié.

Un visiteur n’a donc pas la possibilité de conclure une transaction sans posséder de compte client.

2. Le client

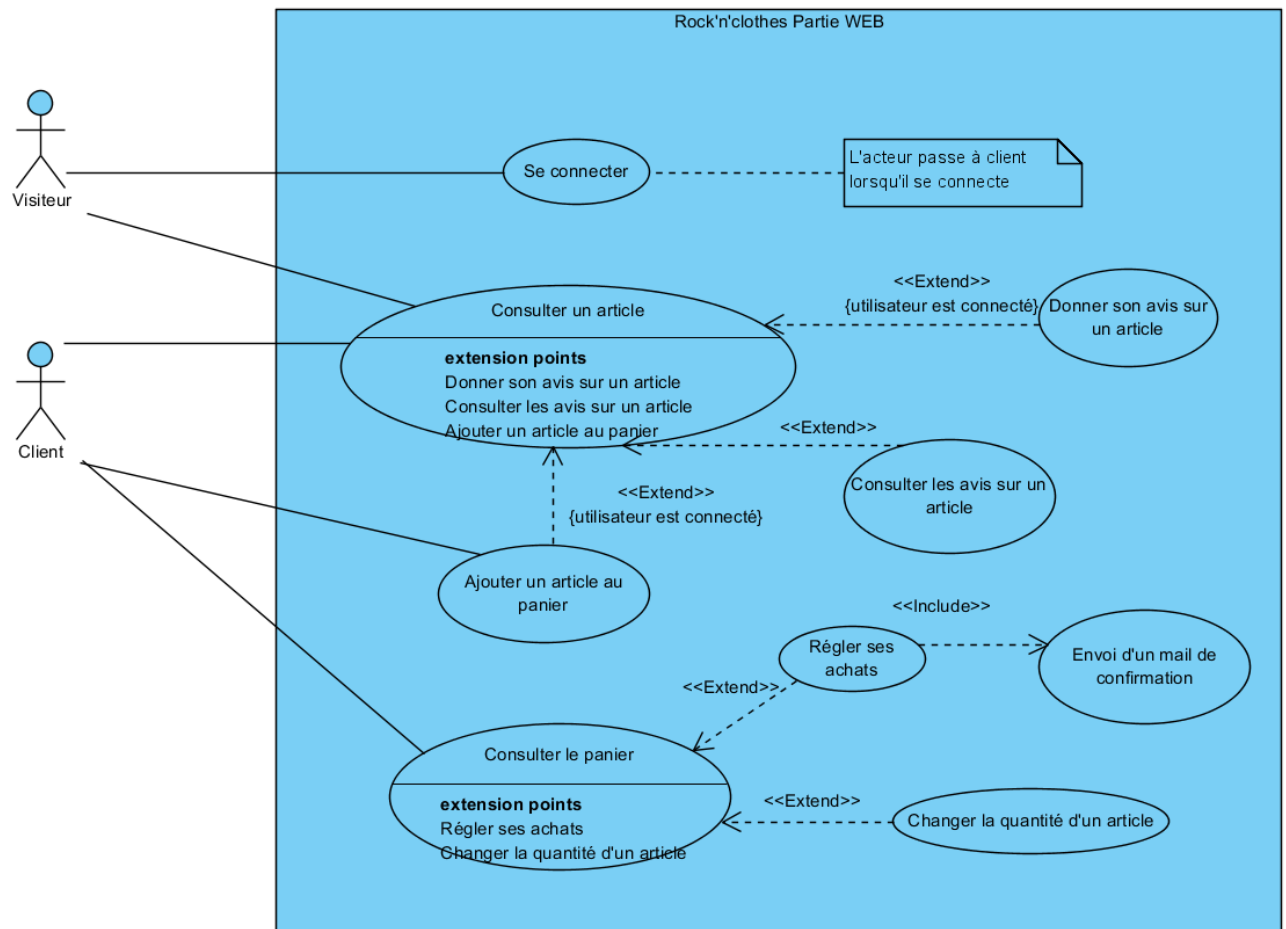
Le client est un visiteur enregistré dans la base de données, et identifié selon les champs remplis dans le formulaire de création de compte. Lors de chaque achat, un formulaire lui proposera de mettre à jour les informations le concernant, tels qu’un nouveau mode de paiement ou une nouvelle adresse d’expédition par exemple.

3. L’administrateur du système

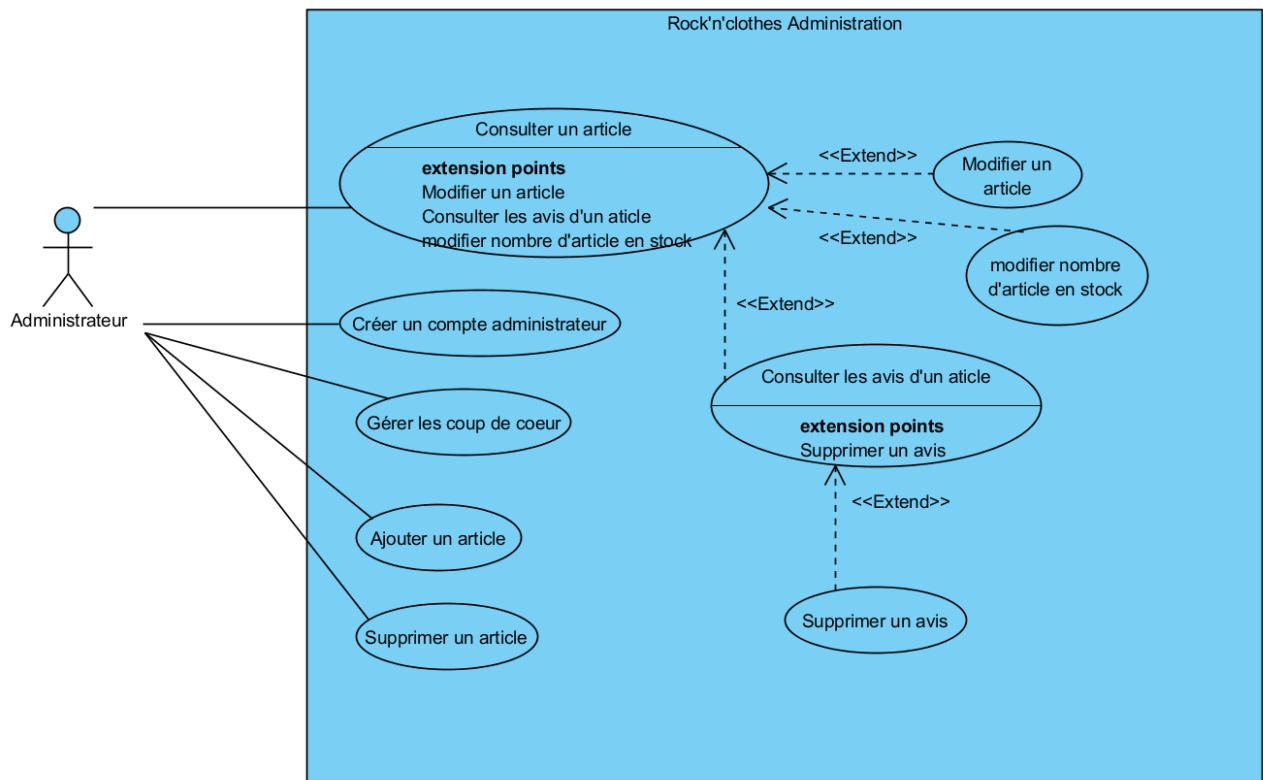
L’administrateur/l’employé est la personne en charge de la gestion globale de la plateforme. Bénéficiant d’un accès « administrateur » via une application dédiée, il aura la possibilité d’apporter des modifications à la base de données de l’application. Sa principale mission sera la bonne gestion du contenu proposé aux clients, tout en conservant la cohérence des éléments de la base de données (client, achat, stocks, etc.).

B. Diagramme de cas d'utilisation

1. Partie Client (WEB)



2. Partie Administration (Java)



C. Scénarios de cas d'utilisation

1. Achat d'un article

Système : site internet

Acteur principal : visiteur/client

Objectif : commander un article

Pré-conditions : Aucune

Scénario nominal :

1. Le visiteur se rend sur la page de l'article qu'il souhaite acheter et clique sur ajouter au panier.
2. Le site affiche le panier du visiteur, et lui propose de continuer à prospecter d'autres articles, modifier le contenu de son panier ou de passer commande.
3. Le visiteur choisit de passer sa commande.
4. Le site internet propose au visiteur de se connecter via son compte personnel, ou d'en créer un s'il n'en dispose pas.
5. Le visiteur renseigne ses identifiants et se connecte.
6. Le site récapitule la commande qui est sur le point d'être passée, et demande au client de confirmer et/ou fournir certaines informations relatives à la commande (adresse, mode de paiement, etc.).
7. Le visiteur donne les informations demandées.
8. Le site propose au client de valider la commande.

9. Le client valide sa commande.
10. Le site affiche un message confirmant la transaction et fournit au client un numéro de transaction lui permettant de suivre l’avancement de sa commande.

Scénarios alternatifs :

A1 : Ajout de plusieurs articles

L’enchaînement A1 démarre au point 3 du scénario nominal

3. Le visiteur choisit de poursuivre ses recherches d’articles
4. Retour à l’étape 1 du scénario nominal.

A2 : Modification du contenu du panier

L’enchaînement A2 démarre au point 3 du scénario nominal

3. Le visiteur choisit de supprimer un ou plusieurs articles du panier.
4. Retour à l’étape 3 du scénario nominal.

Scénario d’exception :

E1 : Annulation de la commande en cours

L’enchaînement démarre à n’importe quel point du scénario nominal à partir du point 3.

- X. Le client annule la commande en cours.
- Le scénario se termine.

2. Modification des stocks

Système : application d’administration

Acteur principal : administrateur/employé

Objectif : modification du stock d’un produit spécifique

Pré-conditions : l’administrateur/employé doit être connecté à l’application à partir d’identifiants qui lui ont été préalablement attribués.

Scénario nominal :

1. L’administrateur se rend sur la fenêtre de modification du catalogue.
2. Le système affiche les différents articles de la plateforme.
3. L’administrateur sélectionne le produit à modifier.
4. Le système affiche les différentes informations sur le produit.
5. L’administrateur modifie le nombre d’exemplaires de l’article et valide le changement.
6. Le système affiche un message confirmant la modification de l’administrateur.

Scénario d’exception :

E1 : Le nombre d’exemplaire saisi par l’utilisateur est incohérent (inférieur à 0 par exemple)

L’enchaînement démarre à partir du point 6 du scénario nominal.

E6. Le système invite l’administrateur à recommencer sa modification en entrant cette fois un nombre cohérent.

E7. Retour à l’étape 5.

3. Ajout d’un article au catalogue

Système : application d’administration

Acteur principal : administrateur/gestionnaire

Objectif : ajout d’un nouvel article au catalogue

Pré-conditions : l’administrateur/gestionnaire doit être connecté à l’application à partir d’identifiants qui lui ont été préalablement attribués.

Scénario nominal :

1. L’administrateur se rend sur la fenêtre de modification du catalogue.
2. Le système affiche les différents articles de la plateforme.
3. L’administrateur ajoute une nouvelle entrée au catalogue.
4. Le système affiche un formulaire d’ajout contenant plusieurs champs correspondant à différentes informations sur cet article.
5. L’administrateur remplit ces champs et valide l’ajout.
6. Le système affiche un message confirmant l’ajout d’un nouvel article par l’administrateur.

Scénario d’exception :

E1 : Le formulaire d’ajout n’a pas été entièrement rempli par l’administrateur

L’enchaînement démarre à partir du point 6 du scénario nominal.

E6. Le système invite l’administrateur à remplir entièrement le formulaire d’ajout.

E7. Retour à l’étape 5.

D. Spécification des contraintes non-fonctionnelles

1. Site internet

- L’ergonomie de la partie front-office (site internet) sera une priorité. En effet, les différentes rubriques doivent être aisément identifiables. De plus, l’accessibilité aux informations recherchées par l’utilisateur doit être facilitée.
- Une attention particulière sera portée à la compatibilité avec les logiciels dédiés aux déficients visuels. Ainsi, l’implémentation du site ne comportera pas de tableaux. La possibilité de zoomer de manière nette sera également offerte aux utilisateurs.
- Le site internet doit être accessible depuis tous types d’appareil. Il adoptera une interface qui s’adaptera au support d’affichage (ordinateur, tablette ou smartphone). La richesse du contenu du site différera donc en fonction de la surface d’affichage du support.
- Le site internet n’utilisera pas de technologies dites « lourdes », nécessitant un temps d’exécution rallongé.

2. Application d’administration

- L’accès à l’application doit être réglementé. Les utilisateurs devront s’authentifier au préalable à l’aide d’un identifiant et d’un mot de passe.

- L’application d’administration doit présenter une IHM simple et claire, ne regroupant que les fonctionnalités nécessaires à la gestion de la plateforme.
- Cette application doit permettre un accès rapide à la base de données, et ce même en cas d’accès simultanés.
- Elle doit se présenter sous la forme d’un client exécutable et compatible avec la plupart des systèmes d’exploitation.

II. Analyse des données

A. Dictionnaire des données

Utilisateur

Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Identification numérique d’un client	Numérique	10	
Pseudo	Pseudonyme d’un client	Alphanumérique	20	
Nom	Nom d’un client	Alphabétique	30	
Prénom	Prénom d’un client	Alphabétique	30	
Mot de passe	Mot de passe d’un client		20	
Age	Age d’un client	Numérique	3	Age > 18ans
Mail	Adresse électronique du client	Alphabétique	30	L’adresse doit contenir un arobase et un point après l’arobase Exemple : exemple@yahoo.fr
Rue	Rue du client	Alphanumérique	30	
Ville	Ville du client	Alphabétique	50	
Code Postal	Code postal de la ville du client	Numérique	5	
Pays	Pays	Alphabétique	30	
Droit	Indication sur les droits de l’utilisateur	Numérique	1	1 : Administrateur 2 : Client

Produit

Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Identification d’un produit	Numérique	10	
Nom	Nom du produit	Alphabétique	20	
Prix	Montant d’un produit		10	
Coup de Coeur		Booléen	1	
Stock	Nombre d’exemplaire en stock	Numérique	30	
Description (produit)	Texte descriptif sur le produit	Alphanumérique	140	

Commande

Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Identifiant de la commande	Numérique	10	
Quantité	Quantité d’articles de la commande	Numérique	50	
Prix	Montant d’un panier d’articles	Numérique	50	Calculable
Date	Date du passage de la commande	Date		
Statut	Statut de la commande	Alphabétique	30	Valeurs possible : « En cours » « Validé »

Avis

Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Numéro de l’avis	Numérique	10	
Contenu	Contenu d’un avis posté sur le site	Alphanumérique	140	

Catégorie

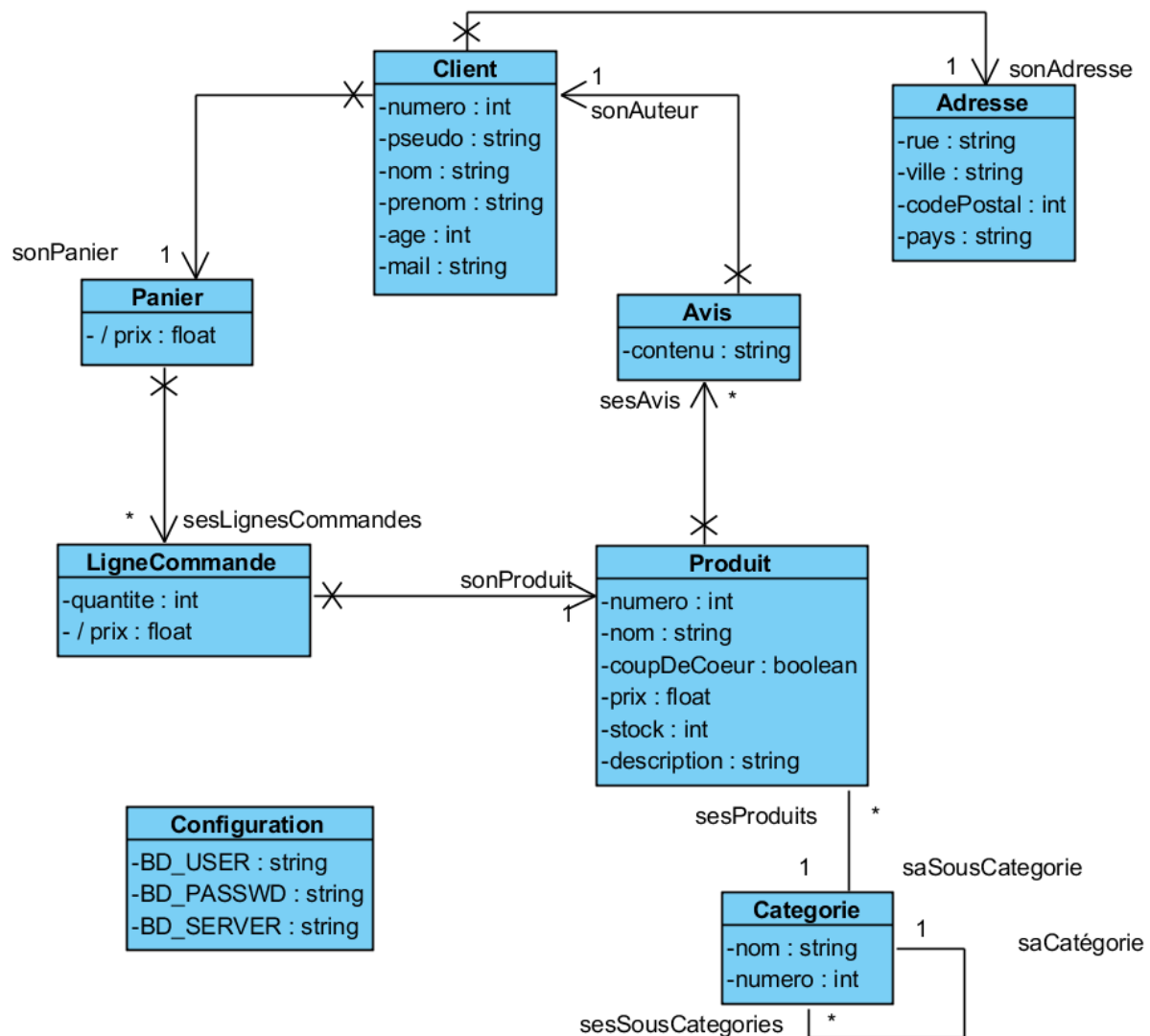
Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Numéro de la catégorie	Numérique	10	
Nom	Intitulé d’une catégorie de produit	Alphanumérique	30	

Sous-catégorie

Nom de la donnée	Désignation	Type	Taille	Remarque
Numéro	Numéro de la sous-catégorie	Numérique	10	
Nom	Intitulé d’une sous-catégorie de produit	Alphanumérique	30	

B. Diagrammes de classes

1. Partie Client (WEB)



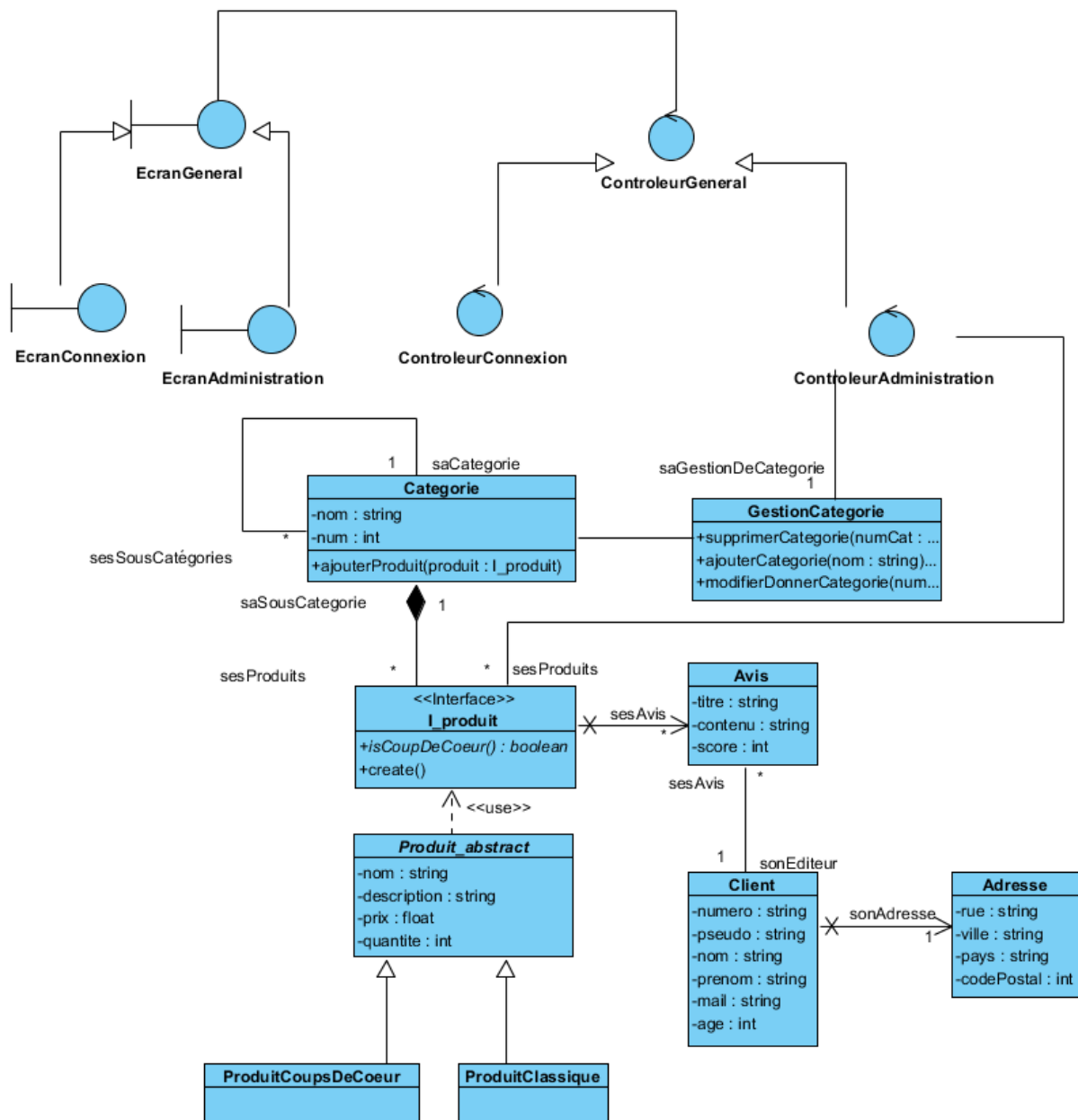
Un client est désigné par un numéro et un pseudo. Il a une adresse, cette adresse correspond à l'adresse de livraison par défaut.

Le client a un panier contenant plusieurs lignes de commande. Une ligne de commande contient un produit et une quantité. Le produit appartient à une sous-catégorie, exemple : « Pantalon », qui elle-même appartient à une catégorie, exemple : « Femme ».

Le produit peut avoir plusieurs avis. Les avis sont écrits par les clients.

La classe configuration contient les identifiants nécessaires pour la connexion à la base de données.

2. Partie Administration (Java)



Un client a une adresse, il peut éditer des avis.

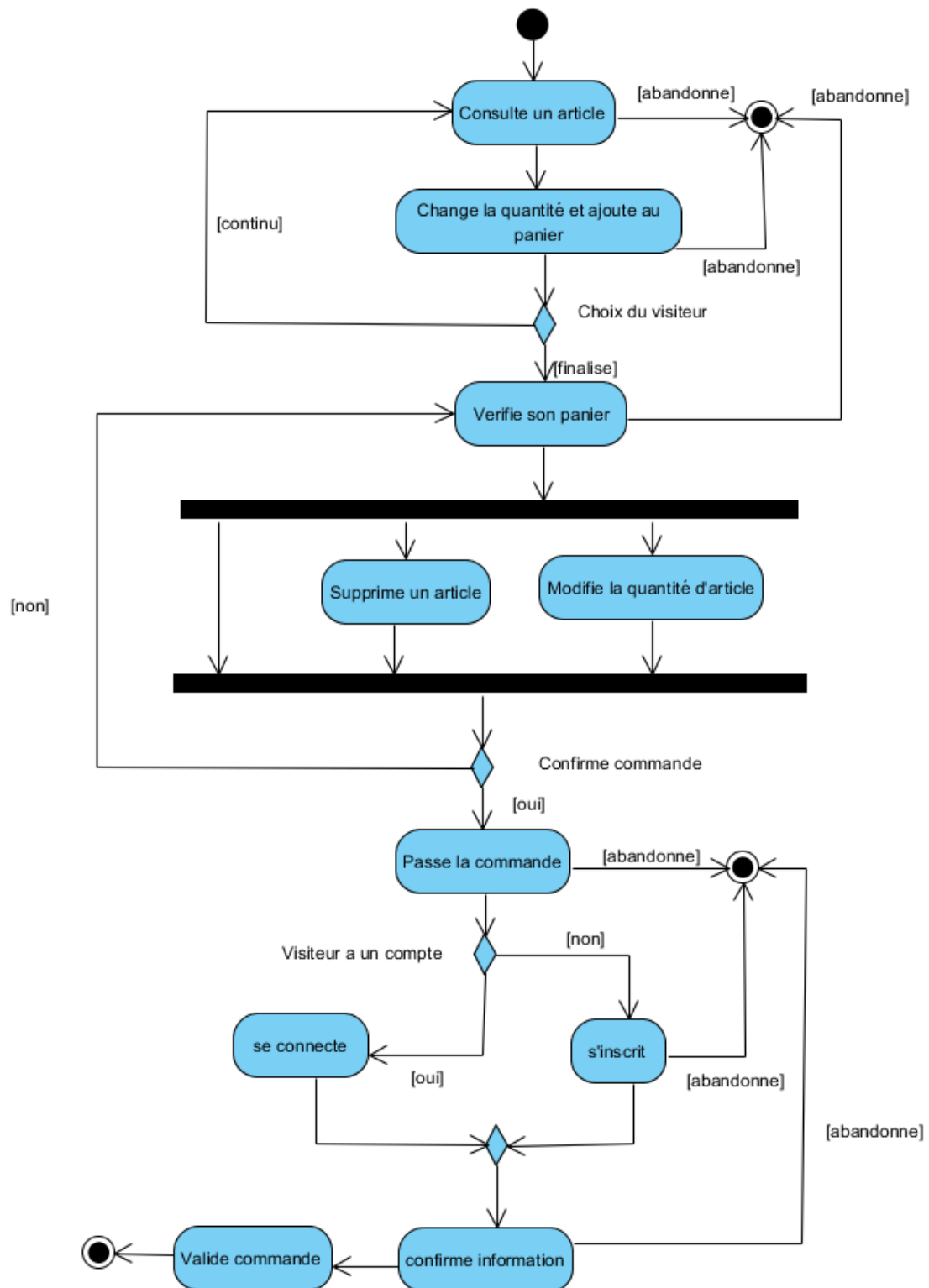
L’interface `I_produit` utilise la classe abstraite `Produit_abstract` qui a comme classes filles: `ProduitCoupsDeCoeur`, `ProduitClassique`. Cette interface appartient à une catégorie. Cette dernière peut avoir des sous-catégories qui sont administrées par une gestion des catégories.

La classe `gestionCategorie` et l’interface `I_produit` dépendent du contrôleur administration.

Ce dernier ainsi que le contrôleur de connexion sont gérés par le contrôleur principal qui est relié à l’écran général qui, suivant le contrôleur choisi, se spécialise en écran de connexion ou en écran d’administration.

C. Diagramme d’activité

Processus d’achat (partie client)



Le client commence tout d'abord par consulter les différents articles présents sur le site. Il choisit la quantité qu'il veut pour chaque article. Enfin, il peut vérifier son panier avant de passer sa commande, donc modifier la quantité d'articles ou en supprimer. Une fois que le client est satisfait de son panier, il peut passer sa commande.

Pour qu'une commande puisse être effectuée, le client doit être connecté sur son compte. S'il ne possède pas de compte, il va devoir s'inscrire, puis ensuite se connecter dessus. Une fois que le client est connecté sur son compte, il confirme sa commande, et entre les coordonnées nécessaires au paiement de son panier.

Une fois la commande passée, le panier du client est vidé, et le client peut repasser une nouvelle commande.

III. Jeux de tests

Action	Possibilités	Résultat attendu
WEB		
Se connecter	client existe dans la base	OK
	client n'existe pas dans la base	Exception: client inexistant // redirection page inscription
inscription	client n'existe pas dans la base	OK
	client existe dans la base	Exception: Client existant
inscription saisi mail	adresse mail correcte	OK
	adresse mail ne contient pas @	Exception: mauvaise adresse mail // redemande
inscription saisi mot de passe	respecte règle sécurité	OK
	ne respecte pas les règles de sécurité	Exception: Mauvais Mot de passe // redemande
	respecte règle sécurité	OK
	ne respecte pas les règles de sécurité	Exception: Mauvais Mot de passe // redemande
ajouter un article au panier	pas ou peu d'article dans le panier	OK
	grand nombre d'article dans le panier	Exception: trop d'article
	produit déjà dans le panier	OK changement quantité (quantité dans le panier + quantité ajouter)
	quantité de l'article inférieur à zéro	Exception: nombre incohérent
interblocage (deux personnes commande le meme article, en plus grande quantité que le nombre d'article disponible)	article verrouillé le temps qu'il est dans le panier	OK
	article déverrouillé quand il n'est plus dans le panier	OK
changement quantité d'un article	nombre ok	OK
	nombre d'article supérieur au nombre d'article en stock	Exception: pas assez de produit en stock
	nombre d'article à zéro	Exception: article supprimer du panier
Réglé achat	panier contenant des articles	OK
	panier vide	Exception: panier vide
	n'est pas connecter	redirection page de connection
envoie mail confirmation	adresse mail valide	OK
	adresse mail invalide	Exception: Adresse Mail incorrecte
taille de l'écran // redimensionnement de l'écran	petit écran	prend le css petit écran
	grand écran	prend le css grand écran

JAVA		
supprimer un article	pas utiliser	OK
	déjà dans un panier	Exception: Produit utiliser
modifier un article	pas utiliser	OK mais garde une trace de l'article dans la BD
	déjà dans un panier	Exception: Produit utiliser
modifier le nombre d'article en stock	augmentation nb d'article en stock	OK
	diminution nb d'article en stock (nb d'article > 0)	OK
	diminution nb d'article en stock (nb d'article = 0)	OK ajout de la mention rupture de stock
	diminution nb d'article en stock (nb d'article < 0)	Exception: Nombre article négatif
Ajouter un article	Tous les champs sont renseignés	OK
Supprimer un avis	Supprimer un avis	OK
se connecter	mots de passe non concordent avec le UserName	Exception: Administrateur non reconnu
Création de compte Administrateur	tous les champs sont remplis + un administrateur déjà existant tape son mot de passe personnel	OK
	UserName déjà existant	Exception: Administrateur déjà existant

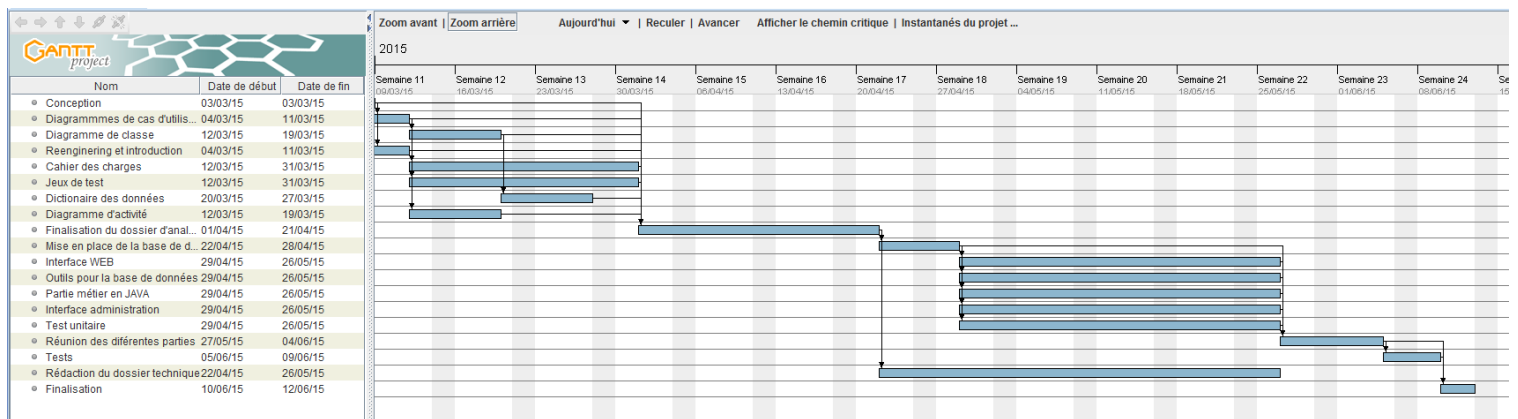
Conclusion

La réalisation du dossier de conception, puis du dossier d’analyse de ce projet nous a permis d’organiser la suite de notre projet comme suit :

En vue d’optimiser l’avancement du volet technique de ce projet, le site internet et l’application d’administration seront développés en parallèle.

Elisa Lescarret sera en charge de l’implémentation du site internet tandis que Racel Moshiur et Cyril Keil s’occuperont du développement de l’application d’administration. La phase de développement de cette dernière se résume à la création d’une IHM ergonomique et d’une partie métier en corrélation avec les articles proposés sur le site internet.

D’autre part, Corentin Berthelet s’attachera à créer une base de données, accompagnée des requêtes PL/SQL qui seront utilisées par l’application.



Le diagramme de GANTT ci-dessus décrit de manière précise les différentes tâches identifiées, mais également la durée prévue pour la réalisation de celles-ci.

En outre, le dossier technique détaillant l’architecture de notre projet sera réalisé au cours de la phase de développement. Il permettra de faciliter la compréhension de nos choix de développement et explicitera les technologies mises en œuvre.