

# Cahier de spécification

PROJET SENIS

DUPAS YOANN ; TURPIN ALEXANDRE

## 1 HISTORIQUE DES VERSIONS

| Version           | Descriptions  | Auteurs                           |
|-------------------|---|-----------------------------------|
| 1.1.1<br>01/02/20 | Précision sur certain scénarios   | DUPAS Yoann ;<br>TURPIN Alexandre |
| 1.1<br>23/12/19   | Précision des scénarios<br>Ajout d'une page de garde<br>Nouvelle mise en forme de la section droits<br>Ajout des diagrammes de classes et de la base de données<br>Nouvelles sections : environnement client et attribution des rôles | DUPAS Yoann ;<br>TURPIN Alexandre |
| 1.0<br>14/12/19   | Création du document  | DUPAS Yoann ;<br>TURPIN Alexandre |

## 2 OBJECTIFS

Le produit final sera une application client-serveur Java et une base de données gérée par le système gestionnaire de base de données (SGBD) MySQL. Les utilisations de l'application sont la consultation et la gestion des stocks et des utilisateurs d'un magasin de sport.

## 3 RECAPITULATIF

### 3.1 ENVIRONNEMENT CLIENT

On retrouve au sein de l'environnement deux acteurs, le directeur et les vendeurs, agissant dans un magasin composé de plusieurs rayons.

Chaque rayon est géré par un vendeur et un vendeur peut gérer plusieurs rayons.

### 3.2 ATTRIBUTION DES ROLES

Le directeur du magasin doit être en pouvoir de gérer l'ensemble des utilisateurs de l'application ainsi que la gestion des stocks du magasin.

Les vendeurs peuvent gérer uniquement le stock de leurs rayons mais peuvent consulter le stock des autres rayons.

## 4 USER STORIES

### 4.1 CONNEXION D'UN UTILISATEUR

1. L'utilisateur accède au site web
2. Une page de connexion demande à l'utilisateur d'entrer ses identifiants de connexion, login et mot de passe
  - 2.1. Une requête est envoyée avec les identifiants au serveur pour vérifier l'identité de l'utilisateur
  - 2.2. Le serveur autorise la connexion
  - 2.3. Une requête est lancée pour récupérer les objets de l'application (liste des rayons, liste des articles du rayon de l'utilisateur)
3. L'utilisateur accède à la page d'accueil de son rayon

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Système d'authentification<br>Redirection vers la page d'accueil du rayon de l'utilisateur   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si les identifiants ne sont pas reconnus dans la base de données, un message d'erreur indiquera que les identifiants renseignés sont incorrects (2.1)<br>Si la requête échoue, un message d'erreur s'affiche et l'application se ferme (2.3) |
| <b>Remarques</b>           | Si l'utilisateur est le directeur, la page d'accueil sera la page du magasin   |

### 4.2 CREATION D'UN UTILISATEUR

Ce scénario est uniquement valable pour un utilisateur de responsabilité directeur. Dans cet exemple, l'utilisateur est le directeur.

1. Sur la page du magasin, le directeur accède au module de gestion des utilisateurs
  - 1.1. Une requête récupère la totalité des objets utilisateurs composé de l'ID, du nom et du prénom.
2. Une nouvelle fenêtre apparaît avec la liste des utilisateurs (ID, nom et prénom), un bouton « ajouter un nouvel utilisateur » et les autres fonctionnalités associées au module.
3. Le directeur clique sur le bouton « ajouter un nouvel utilisateur »
4. Une fenêtre apparaît avec les champs suivants :

| CHAMPS                | CARACTERES AUTORISES                |
|-----------------------|-------------------------------------|
| <b>NOM</b>            | [a-z][A-Z][-]                       |
| <b>PRENOM</b>         | [a-z][A-Z][-]                       |
| <b>AGE</b>            | [0-9]                               |
| <b>ID RAYON</b>       | [0-9]                               |
| <b>RESPONSABILITE</b> | Directeur ou Vendeur                |
| <b>MAIL</b>           | [a-Z][0-9][ !#\$%&'*/+./=?^_`.{ }~] |
| <b>MOT DE PASSE</b>   | [a-Z][0-9][ !#\$%&'*/+./=?^_`.{ }~] |

- 4.1. Une requête est envoyée au SGBD pour l'ajout d'un nouvel utilisateur.
- 4.2. Le nouvel utilisateur est créé dans la base de données
5. Un message de confirmation est affiché pour indiquer le bon déroulement de la création.
6. Le module d'ajout d'un nouvel utilisateur se ferme. Retour sur l'affichage de la fenêtre avec la liste des utilisateurs actualisés.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Module de gestion des utilisateurs<br>Ajout d'un utilisateur   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que le chargement des utilisateurs est impossible (1.1)<br>Si les informations rentrées dans les champs ne respectent pas les caractères autorisés, une alerte sera affichée (4)<br>Si la requête échoue, un message d'erreur indiquera que l'ajout d'un nouvel utilisateur à échouer (4.1) |

#### 4.3 MODIFICATION D'UN UTILISATEUR

Ce scénario est uniquement valable pour un utilisateur de responsabilité directeur. Dans cette exemple, l'utilisateur est le directeur.

1. Sur la page du magasin, le directeur accède au module de gestion des utilisateurs
  - 1.1. Une requête récupère la totalité des objets utilisateurs composé de l'ID, du nom et du prénom.
2. Une nouvelle fenêtre apparaît avec la liste des utilisateurs (ID, nom et prénom), un bouton « modifier » et les autres fonctionnalités associées au module.
3. Le directeur sélectionne l'utilisateur qu'il désire modifier et clique sur le bouton « modifier »
  - 3.1. Une requête demande à la base de données les informations de l'utilisateur sélectionné par l'ID de celui-ci
  - 3.2. Une fenêtre est affichée avec tous les champs (voir création d'un utilisateur). Chaque champ est modifiable. Un bouton « annuler » et « enregistrer » sont en bas de la fenêtre
4. Le directeur fait une modification sur le champ « ID Rayon » et clique sur le bouton « enregistrer »
  - 4.1. Une requête est envoyée pour la modification des champs qui ont été modifiés
  - 4.2. Une confirmation du changement est affichée
  - 4.3. Retour sur la liste des utilisateurs actualisés.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Module de gestion des utilisateurs<br>Modification d'un utilisateur  |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que le chargement des utilisateurs est impossible (1.1)<br>Si les informations rentrées dans les champs ne respectent pas les caractères autorisés, une alerte sera affichée (4)<br>Si la requête échoue, un message d'erreur indiquera que la modification d'un nouvel utilisateur à échouer (4.1) |
| <b>Remarques</b>           | Si l'utilisateur clique sur le bouton « annuler », aucune action n'est effectuée sur la base de données et l'utilisateur retourne sur l'affichage de la liste des utilisateurs (3.2)   |

#### 4.4 SUPPRESSION D'UN UTILISATEUR

Ce scénario est uniquement valable pour un utilisateur de responsabilité directeur. Dans cette exemple, l'utilisateur est le directeur.

1. Sur la page du magasin, le directeur accède au module de gestion des utilisateurs
  - 1.1. Une requête récupère la totalité des objets utilisateurs composé de l'ID, du nom et du prénom.
2. Une nouvelle fenêtre apparaît avec la liste des utilisateurs (ID, nom et prénom), un bouton « supprimer » et les autres fonctionnalités associées au module.
3. Le directeur sélectionne l'utilisateur qu'il désire supprimer et clique sur le bouton « supprimer »

- 3.1. Un message de demande de confirmation est affiché pour confirmer la suppression de l'utilisateur
- 3.2. Une requête est envoyée demandant la suppression de l'utilisateur sélectionné à partir de son ID
- 3.3. Un message de confirmation de suppression est affiché et retour sur la fenêtre de la liste des utilisateurs actualisés.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Module de gestion des utilisateurs<br>Modification d'un utilisateur  |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que le chargement des utilisateurs est impossible (1.1)<br>Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que la suppression de l'utilisateur à échouer (3.2) |
| <b>Remarques</b>           | Si l'utilisateur ne confirme pas la demande, aucune requête n'est envoyée et l'utilisateur ne sera pas supprimé (3.1)<br>L'utilisateur ne peut se supprimer  |

#### 4.5 CONSULTATION DE L'ETAT DES STOCKS POUR UN RAYON

1. L'utilisateur accède à la page des rayons du magasin
2. L'utilisateur sélectionne le rayon souhaité
  - 2.1. Une requête est envoyée afin de charger les objets articles
3. La liste des articles du rayons sont affichées

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Consultation des articles d'un rayon   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que le chargement des articles est impossible (2.1) |
| <b>Remarques</b>           | Si la quantité de l'article est égal à zéro, le chiffre sera remplacé par le texte « épuisé »                    |

#### 4.6 CONSULTATION D'UN ARTICLE

1. Sur la page des articles du rayon, l'utilisateur clique sélectionne la ligne de l'article qu'il souhaite et clique sur le bouton « gérer article » ou double clique sur la ligne de l'article.
  - 1.1. Une requête est lancée pour récupérer l'objet article correspondant
2. L'utilisateur accède à la fenêtre détaillée de l'article sélectionné avec le nom, la référence, le prix, la quantité disponible, la description et l'image de l'article.

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Consultation d'un article   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que le chargement de l'article est impossible (2.1) et retourne à la page des articles |
| <b>Remarques</b>           | Si l'utilisateur n'est pas gérant du rayon ou un niveau responsabilité directeur, les champs ne sont pas modifiables                                |

#### 4.7 CREATION D'UN ARTICLE

1. L'utilisateur accède à la page du rayon et clique sur le bouton « ajouter un article »
2. Une nouvelle fenêtre apparaît avec les champs suivant à remplir :

**CHAMPS                      CARACTERES AUTORISES**

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| <b>NOM ARTICLE</b> | [a-z][A-Z][-][0-9] |
| <b>REFERENCE</b>   | [a-z][A-Z][0-9]    |
| <b>PRIX</b>        | [0-9] €            |
| <b>QUANTITE</b>    | [0-9]              |
| <b>DESCRIPTION</b> | TOUS               |
| <b>IMAGE</b>       | SELECTION IMAGE    |

- 2.1. Une requête est envoyée au SGBD pour l'ajout d'un nouvel article.
- 2.2. Le nouvel article est ajouté dans la base de données
3. Un message de confirmation indique que l'article a bien été ajouté dans la base de données
4. Retour sur la page du rayon avec la liste des articles actualisés

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Création d'un article  |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que la création de l'article à échouer (2.1) et retourne à la page du rayon |
| <b>Remarques</b>           | Le bouton est disponible uniquement si l'utilisateur est gérant du rayon ou possède la responsabilité directeur                          |

#### 4.8 SUPPRESSION D'UN ARTICLE

1. L'utilisateur est sur la page détailler de l'article et clique sur le bouton « supprimer cet article »
  - 1.1. Une requête est envoyée à la base de données pour la demande de suppression de l'article
  - 1.2. L'article à été supprimer de la base de données
2. Un message de confirmation de suppression de l'article est affiché
3. Retour sur la page du rayon

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Suppression d'un article   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue, un message d'erreur apparaît indiquant que la suppression de l'article à échouer (1.1) et retour sur la page de l'article détaillé |
| <b>Remarques</b>           | Le bouton est disponible uniquement si l'utilisateur est gérant du rayon ou possède la responsabilité directeur  |

#### 4.9 MODIFICATION D'UN ARTICLE

1. L'utilisateur navigue dans la page d'un rayon
  - 1.1. Une requête récupère la totalité des objets articles associées au rayon.
2. L'utilisateur sélectionne un article et clique sur le bouton modifier.
3. Une fenêtre s'ouvre avec les informations de l'article dans chaque champ correspondant (Nom, Référence, Prix, Quantité, Description).
4. Une fois les modifications de l'utilisateur terminées
  - 4.1. L'utilisateur clique sur le bouton modifier s'il souhaite prendre en compte les modifications
    - 4.1.1. Chaque champ est vérifié par le REGEX

| CHAMPS             | CARACTERES AUTORISES |
|--------------------|----------------------|
| <b>NOM ARTICLE</b> | [a-z][A-Z][-][0-9]   |
| <b>REFERENCE</b>   | [a-z][A-Z][0-9]      |
| <b>PRIX</b>        | [0-9] €              |
| <b>QUANTITE</b>    | [0-9]                |



|                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| <b>DESCRIPTION</b> | TOUS            |
| <b>IMAGE</b>       | SELECTION IMAGE |

4.1.2. Une requête est envoyée pour modifier l'objet présent dans la base de données avec les nouveaux éléments

4.1.3. Retour sur la page précédente avec appel d'une requête pour recharger les objets articles du rayon

4.2. L'utilisateur clique sur le bouton annuler s'il ne souhaite pas prendre en compte les modifications

4.2.1. Aucune modification n'a été effectué et l'utilisateur retourne à la page précédente

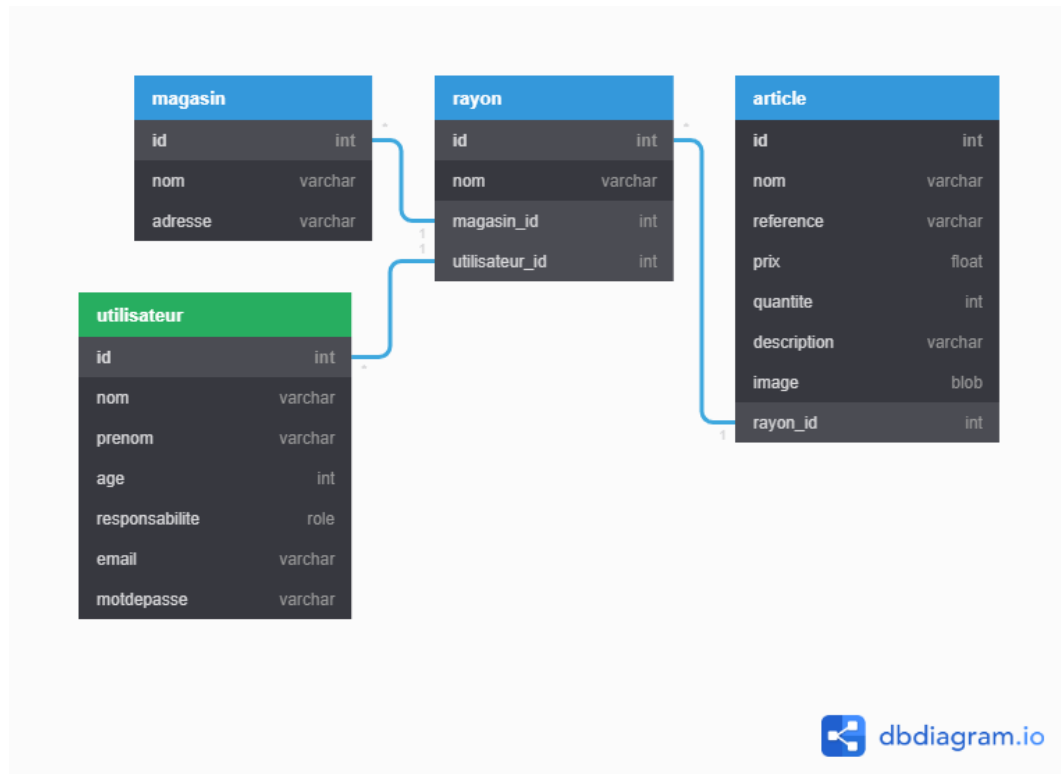
|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Fonctionnalités</b>     | Modification d'un article   |
| <b>Gestion des erreurs</b> | Si la requête échoue (1.1), un message d'erreur apparaît et la liste des articles sera vide. La quantité de stock ne pourra être négatif car le caractère « - » n'est pas autorisé. |
| <b>Remarques</b>           | Le bouton modifier sur la page du rayon n'est accessible uniquement au personne autorisé (manager et vendeur attitré au rayon)  |
|                            |   |

L'application se présente sous forme d'une application web avec trois interfaces :

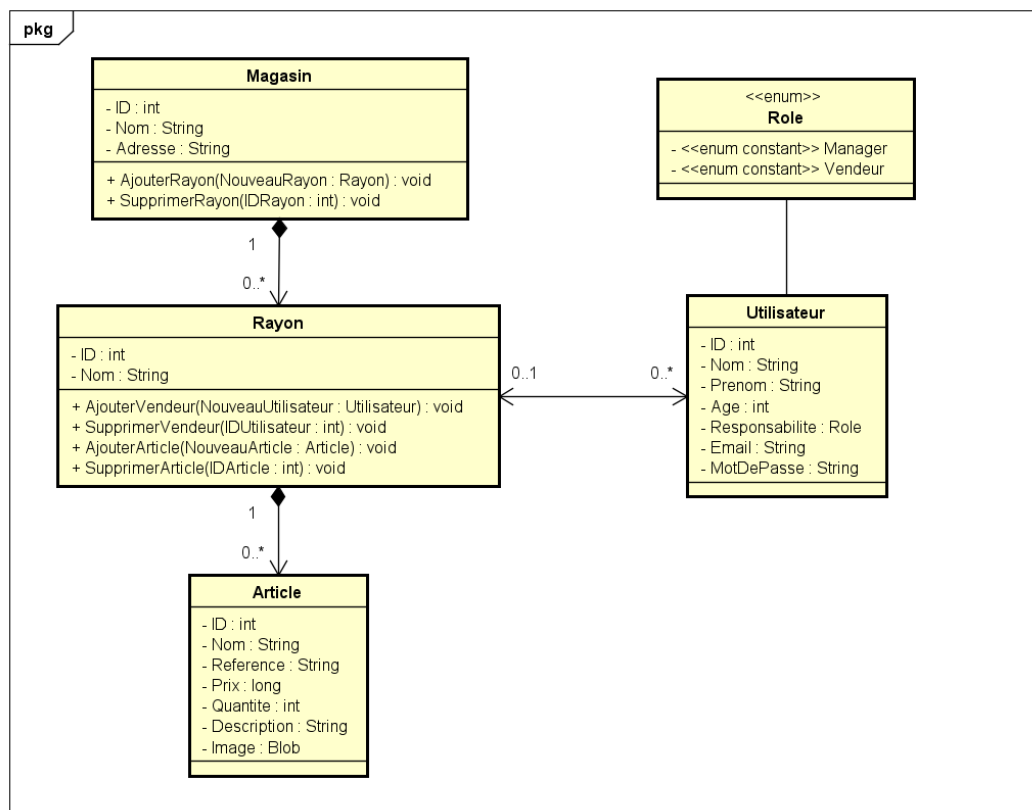
- L'interface du magasin avec les différents rayons
- L'interface d'un rayon avec les différents articles
- L'interface d'un article avec les détails de celui-ci

L'application comprendra aussi un module de gestion des utilisateurs uniquement disponible pour les utilisateurs avec la responsabilité directeur.

## 5.1 UML BASE DE DONNEE



## 5.2 DIAGRAMME DE CLASSE



## 6 REPARTITION DES DROITS

| Droits  | Vendeur<br>(non-gérant<br>du rayon) | Vendeur<br>(gérant du<br>rayon) | Directeur |
|---|-------------------------------------|---------------------------------|-----------|
| <b>Consultation</b>                                       |                                     |                                 |           |
| Consultation d'un article                                 | ✓                                   | ✓                               | ✓         |
| Consultation de la liste des articles d'un rayon          | ✓                                   | ✓                               | ✓         |
| Consultation de la liste des rayons disponible du magasin | ✓                                   | ✓                               | ✓         |
| <b>Gestion des articles</b>                               |                                     |                                 |           |
| Ajout d'un article  |                                     | ✓                               | ✓         |
| Suppression d'un article                                  |                                     | ✓                               | ✓         |
| Modification d'un article                                 |                                     | ✓                               | ✓         |
| <b>Gestion des utilisateurs</b>                           |                                     |                                 |           |
| Création d'un utilisateur                                 |                                     |                                 | ✓         |
| Suppression d'un utilisateur                              |                                     |                                 | ✓         |
| Modification des droits d'un utilisateur                  |                                     |                                 | ✓         |
|   |                                     |                                 |           |

## 7 MAQUETTE DE L'INTERFACE

### 7.1 CONNEXION

## Bienvenue dans Stock Manager !

 Nom d'utilisateur


 Mot de passe


Connexion


☐ Afficher le mot de passe


### 7.2 GESTION D'UN RAYON

## Stock Manager

 Alexandre Turpin



 Rayon

 Gestion utilisateur

Rayon Vélo ▾

Ajouter un produit

| Nom Produit                 | Prix | Stock | Action |
|-----------------------------|------|-------|--------|
| Aucun contenu dans la table |      |       |        |

### 7.3 AFFICHAGE DES RAYONS

## Stock Manager

Rayon

Gestion utilisateur

Ajouter un rayon

| Nom Rayon                   | Produits épuisés | Responsable du rayon | Action |
|-----------------------------|------------------|----------------------|--------|
| Aucun contenu dans la table |                  |                      |        |

Alexandre Turpin

### 7.4 GESTION DES UTILISATEURS

## Stock Manager

Rayon

Gestion utilisateur

Ajouter un utilisateur

| Nom                         | Prenom | Rayon | Action |
|-----------------------------|--------|-------|--------|
| Aucun contenu dans la table |        |       |        |

Alexandre Turpin