

AU : 2020-2021

Université de Sousse
École Nationale d'Ingénieurs de
Sousse



Rapport du projet
Génie Logiciel

Réalisé par :

Asma Skhiri

&

Hamza Chakroun

2^{ème} Année

Génie Informatique appliquée 1

Table des matières

Introduction générale	3
Étude de l'existant	4
Introduction :	5
1. Étude de l'existant.....	5
1.1. Description de l'existant :	5
1.2. Critique de l'existant :	5
1.3. Étude comparative :	5
1.3.1. Synthèse technique :	5
2. Solution proposée :	6
Conclusion :	6
Spécification des besoins	7
Introduction :	8
1. Identifications des acteurs :	8
2. Identification des besoins :	8
2.1. Besoins fonctionnels :	8
2.2. Diagramme de cas d'utilisation :	9
2.3. Description textuelle de cas d'utilisation « Gérer les catégories » :	11
2.1. Besoins non fonctionnels :	12
Conclusion :	13

Introduction générale

Les sites de vente en ligne permettent aux clients de profiter d'une foire virtuelle disponible est quotidiennement mise à jours sans la moindre contrainte, ce qui leur permettrai de ne jamais rater les coups de cœur, ainsi une foire sans problèmes de distance géographique, ni d'horaire de travail ni de disponibilité de transport. D'une autre part ces sites offrent à la société de profiter de cette espace pour exposer ses produits à une plus large base de clientèle.

Notre projet portera sur la conception d'un site web commercial.

Chapitre 1

Étude de l'existant

Introduction :

Cette étape est primordiale pour la mise en route de tout projet informatique ou autre. En effet, dans le cas général la mise en place d'un projet est due à un problème ou un manque. Il faut donc bien étudier l'existant pour obtenir des solutions efficaces.

1. Etude de l'existant

1.1. Description de l'existant :

Toutes les sociétés commerciales possèdent sa manière de présenter et de commercialiser ses produits. Cette manière est divisée en deux étapes principales, la première étape c'est l'exposition des produits par des affiches publicitaires, des dépliants, les spots publicitaires dans les radios et les télévisions et aussi par des vitrines qui se trouvent au sein de la société, la deuxième étape consiste à vendre les produits à guichet ou par l'intermédiaire des agents commerciaux.

1.2. Critique de l'existant :

Depuis sa mise en place La procédure existante atteint ces objectifs avec une fréquence limité et non extensible voir qu'elle ne concerne qu'un nombre limité des clients qui sont très proches de la société pour pouvoir visiter les vitrines, voir les produits exposés et savoir la disponibilité de ces derniers ainsi que leurs prix et leurs caractéristiques techniques, tout ça représente une entrave devant la commercialisation des produits.

1.3. Etude comparative :

Il est indispensable avant de se lancer dans la réalisation de tout projet, de bien étudier et analyser des projets similaires pour profiter des avantages et éviter les malveillances dans le présent projet.

Pour cela on a choisir le site très fameux dans la vente en ligne en Tunisie est www.Mytek.tn.

1.3.1. Synthèse technique :

Le tableau suivant, décrit la synthèse technique de site web "Mytek".

Fonctionnalités	Avantages	Inconvénients
	Informations disponibles sur la même page ce qui donne une idée très claire sur les produits dès la première visite des pages.	L'incohérence des couleurs utilisées dans les pages des sites.
	Titres claires	Les doublets et triplets des liens dans la même page.
	Les liens des réseaux sociaux et des sites de même intérêt sont disponibles en permanence.	Les problèmes d'ajout des catégories et leurs influences sur l'ergonomie des pages du site.
	Les contacts des boutiques de Mytek sont clairs et net.	Un grand nombre d'images sur la même page.

Tableau 1: Synthèse technique sur Mytek

2. Solution proposée :

Afin de pallier aux défaillances, nous proposons d'informatiser la commercialisation de nos produits par la création d'une boutique virtuelle sur Internet. Il nous est indispensable de préciser à cette étape que notre projet prendra en considération toutes ces contraintes en essayant de présenter les solutions nécessaires tout en respectant les règles des jeux d'un site web tels que la simplicité de navigation entre les pages, la bonne ergonomie et la sécurité des données confidentielles des clients.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons présenté notre solution informatique suite à l'étude comparative. Dans le chapitre suivant nous allons exposer la première étape de notre projet à savoir la spécification des besoins.

Chapitre 2

Spécification des besoins

Introduction :

Le présent chapitre nous permet d'identifier toutes les fonctionnalités de notre futur système pour chaque type d'utilisateur, et ceci en recensant les besoins fonctionnels et d'appréhender la liste des exigences traduites par les besoins non fonctionnels.

1. Identifications des acteurs :

Les acteurs qui utilisent le système sont les suivants :

➤ Administrateur :

Il s'occupe de mettre à jour les produits ainsi que la liste des utilisateurs. Il peut aussi consulter les commandes passées en ligne par les clients.

➤ Internaute :

Il s'agit d'une personne anonyme qui visite le site pour consulter les produits. Si l'internaute veut acheter un produit, il doit d'abord créer un compte. Il devient alors un client dans notre application.

➤ Client :

Un client peut visualiser les produits, modifier ses coordonnées et acheter des produits en ligne.

2. Identification des besoins :

Cette partie décrit les besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre futur système.

2.1. Besoins fonctionnels :

Le futur système doit permettre aux futures utilisateurs de :

➤ Partie administrateur :

- ✓ Authentification
- ✓ Gestion des catégories
- ✓ Gestion des articles
- ✓ Gestion des utilisateurs
- ✓ Gestion des rôles
- ✓ Gestion des commandes

➤ Partie Internaute :

- ✓ Inscription
- ✓ Consultation des articles
- ✓ Gestion de panier

➤ Partie Utilisateur :

- ✓ Authentification
- ✓ Gestion de compte
- ✓ Consultation des articles
- ✓ Gestion de panier
- ✓ Recommandation des articles

2.2. Diagramme de cas d'utilisation :

Un diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Il scinde la fonctionnalité du système en unités cohérentes, les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs. Ainsi ces cas d'utilisation permettent d'exprimer le besoin des utilisateurs d'un système, ils sont donc une vision orientée utilisateur de ce besoin au contraire d'une vision informatique.

Il ne faut jamais négliger cette première étape pour produire un site web conforme aux attentes des utilisateurs ciblés. Pour élaborer les cas d'utilisation, il faut se fonder sur des entretiens avec les utilisateurs.

La figure suivante, représente le diagramme des cas d'utilisation de notre projet.

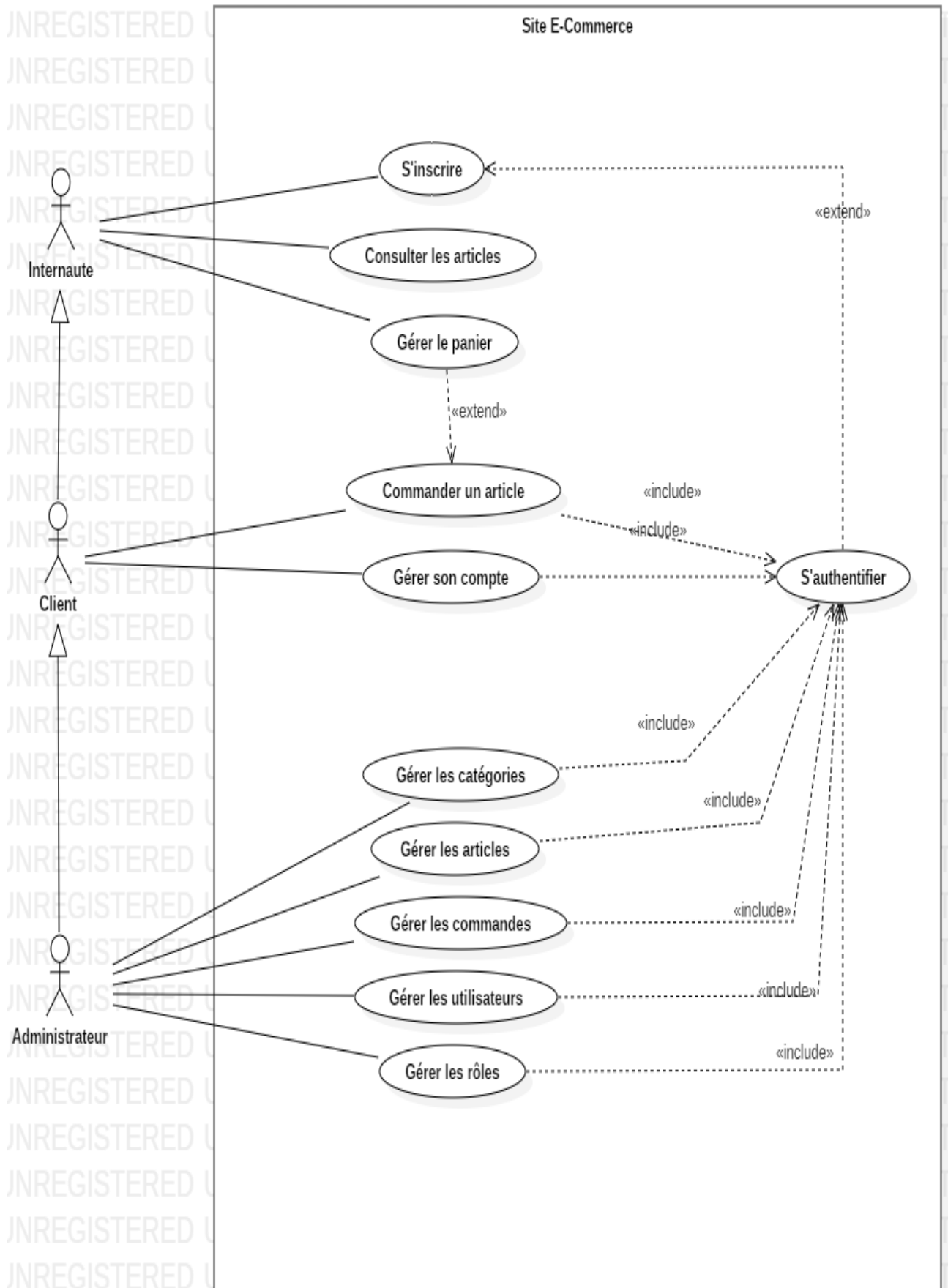


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation

2.3. Description textuelle de cas d'utilisation « Gérer les catégories » :

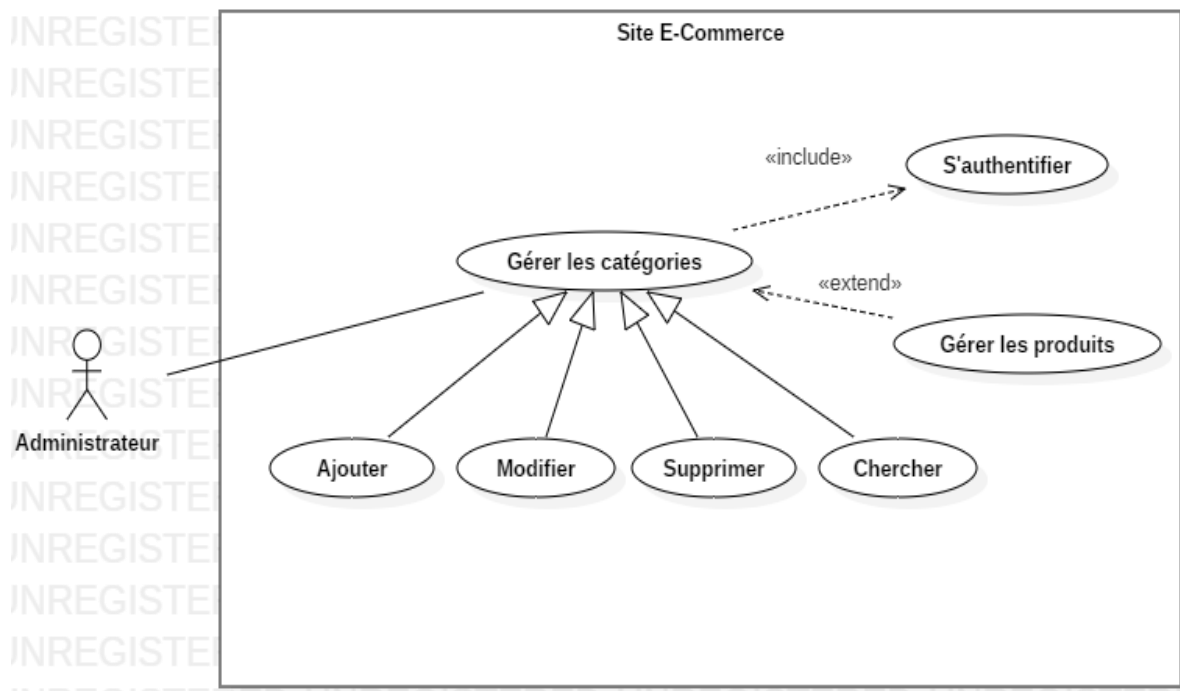


Figure 2: Raffinement du cas d'utilisation « Gérer les catégories »

Le tableau suivant, décrit textuellement le cas d'utilisation « Ajouter une catégorie»

Cas d'utilisation	Ajouter un catégorie
Acteurs	Administrateur
Objectifs	Faire ajouter un nouveau catégorie.
Préconditions	L'administrateur doit être authentifié. L'administrateur doit être connecté à l'internet.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande le formulaire d'ajout. 2. Le système affiche le formulaire. 3. L'administrateur remplit le formulaire. 4. Le système vérifie les données saisies. 5. Le système enregistre la nouvelle catégorie et affiche un message de succès.
	Page suivante

Scénario alternatifs	4-a Les champs obligatoire non valides et/ou vides : 4-a-1 Le système renvoie un message d'erreur et signale l'administrateur de recommencer. 4-a-2 Reprise de l'étape 3 du scénario nominal. 4-b Un catégorie déjà existant : 4-b-1 Le système demande à l'administrateur de modifier les données saisies. 4-b-2 Reprise de l'étape 3 du scénario nominal.
Scénario exceptionnels	En cas d'absence de connexion internet on affiche un message d'erreur.
Post-conditions	Une nouvelle catégorie est ajouté.

Tableau 2:Description textuelle de cas d'utilisation "Ajouter une catégorie"

2.1. Besoins non fonctionnels :

Pour compléter les besoins fonctionnels, notre projet devra respecter un ensemble de propriétés contribuant à une meilleure qualité de la solution obtenue.

Parmi ces critères on retrouve :

✓ L'ergonomie :

L'application doit être adaptée à l'utilisateur sans qu'il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés

✓ Performance :

Il s'agit d'optimiser le temps de chargements des données depuis deux environnements différents ainsi que par l'utilisation des bonnes pratiques du développement.

✓ Portabilité :

Doit être facile à utiliser et doit être accessible par pc, tablette ou téléphone,

✓ La sécurité :

L'accès à l'application et les données doit être sécurisé. L'affectation des droits d'accès est réalisée à travers des écrans d'administration.

✓ Fiabilité:

L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et doit être satisfaisante.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons cité les besoins fonctionnels, le diagramme de cas d'utilisation, la description textuelle de cas d'utilisation « Ajouter une catégorie » et les besoins non fonctionnels qui sont indispensables pour mieux faciliter le travail à réaliser.