

ANALYSE DU CAHIER DES CHARGES

Pour un bon fonctionnement de notre application de gestion de vente de motos, une analyse du cahier de charge est nécessaire pour décrire l'application, identifier les besoins du client, définir les techniques à utiliser et bien évidemment, effectuer quelques suggestions.

DESCRIPTION DE L'APPLICATION

Cette application est une plateforme de gestion de vente de motos. Ladite application est donc en mesure de pouvoir d'une part, enregistrer les motos et leurs caractéristiques et d'autre part, les clients ayant acheté des motos.

I. BESOINS DU CLIENT

Les besoins du client sont d'ordre fonctionnel.

BESIONS FONCTIONNELS

1. Une authentification donnant droit d'accès à la plateforme administrative ;
2. Un enregistrement d'une moto (dans une base de données) suivis de ces caractéristiques (marque, modèle, cylindre, prix, etc.)
3. Une liste affichant les motos par marque ainsi que le nombre de moto par marque ;
4. Un détail de moto ;
5. Effectuer une vente de motos ;

II. LES TECHNIQUES EN JEU

BOOTSRAP, CSS, GITHUB, PHP, POO et MVC suivi d'une bonne indentation.

BACKLOG ou USES CAS

Nous identifions uniquement une catégorie de backlog à savoir le backlog administrateur.

BACKLOG ADMINISTRATEUR

1. En tant qu'administrateur, je souhaite accéder à la page administrative via une **AUTHENTIFICATION** ;
2. En tant qu'administrateur, je souhaite **ENREGISTRER** une moto avec ses caractéristiques ;
3. En tant qu'administrateur, je souhaite **AFFICHER LA LISTE** des motos par **marque** ;
4. En tant qu'administrateur, j'aimerais connaître **LE NOMBRE** de motos par **marque** ;
5. En tant qu'administrateur, je souhaite avoir le **DETAIL** d'une moto ;
6. En tant qu'administrateur, je souhaite effectuer une **VENTE** de motos ;
7. En tant qu'administrateur, j'aimerais avoir une **LISTE DES CLIENTS** ayant acheté des motos ;

SPRINTS

1^{er} SPRINT (durée :)

1. Analyse du cahier de charge,
2. Réalisation du backlog,
3. Conception des maquettes.

2^{eme} SPRINT (durée :)

1. Conception des diagrammes de classes,
2. Conception des cas d'utilisation (ou uses cas),
3. Réalisation des maquettes.