

Cahier des charges - Application mobile
Ma ❤️ Boutique

BIKIE BOUBENGA Elysee Brinah Fah

December 23, 2025

0.1 Présentation générale du projet

1. Contexte

MyShop est une petite boutique de vêtements homme-femme qui souhaite une application qui l'aide à gérer et organiser les vêtements. Ma ❤️ Boutique est une application mobile créée pour aider la boutique à organiser et gérer ses vêtements par saison, type et couleurs.

L'application sera développée en Flutter, avec un backend Web pour la gestion des données.

0.2 Objectif du projet

L'objectif principal est de développer une application mobile de gestion de stock de vêtements permettant :

- d'ajouter, modifier et supprimer des vêtements,
- Organiser les articles par type, couleur et saison,
- consulter facilement le stock,
- d'améliorer l'organisation et la gestion quotidienne de la boutique

0.3 Périmètre de l'application

1. Utilisateur concerné

- Gérant: accès complet
- Vendeur : consultation + mise à jour limitée

2. Plateforme

- Application mobile
- Système ciblé : (Android/IOS)
- Backend via service Web (API REST)

0.4 Description fonctionnelle (besoins fonctionnels)

1. Gestion des vêtements

L'application doit permettre :

- Ajouter un vêtement avec :
 - nom du vêtement,
 - type (ex : t-shirt, pantalon, robe),
 - saison (été, hiver, printemps, automne),
 - couleur,
 - quantité.
 - prix
 - date d'ajout
- Modifier les informations d'un vêtement existant.
- Supprimer un vêtement.
- Consulter la liste des vêtements.

2. Organisation et recherche

- Afficher les vêtements sous forme de liste.
- Filtrer les vêtements par :
 - type,
 - couleur,
 - saison.

1. Données

- Les données doivent être persistantes (sauvegardées).
- Utilisation d'une base de données (locale ou via service Web).
- Accès aux données via des requêtes adaptées.

0.5 Contraintes techniques

- Langage : Dart
- Framework : Flutter
- Base de données :
 - SQLite (locale)
 - base distante via un service Web REST (selon avancement)
- Architecture simple et lisible (MVC ou équivalent Flutter)
- Utilisation de Git pour la gestion des versions

0.6 Contraintes ergonomiques et graphiques

- Interface simple et intuitive.
- Navigation claire entre les écrans.
- Boutons visibles et libellés explicites.
- Respect des principes d’ergonomie mobile :
 - lisibilité,
 - cohérence,
 - simplicité.

0.7 Sécurité et aspects juridiques

- L’application ne gère pas de données personnelles sensibles.
- Les données sont utilisées uniquement dans le cadre de la gestion interne de la boutique.
- Respect du RGPD (pas de données clients stockées dans cette version).

0.8 Tests et validation

- Tests unitaires sur les fonctions principales.
- Tests fonctionnels :
 - ajout,
 - modification,
 - suppression,
 - affichage des vêtements.
- Tests d'intégration avant mise en production.

0.9 Livrables attendus

- Cahier des charges (ce document)
- Maquettes des écrans
- Modélisation des données (MCD / diagramme)
- Code source de l'application Flutter
- Documentation technique
- Documentation utilisateur
- Historique des versions (Github)

0.10 Évolutions possibles

- Ajout d'une authentification utilisateur
- Gestion des fournisseurs

- Statistiques sur le stock
- Synchronisation cloud