



SOUSS
TALENTS 101

SIMPLON
MAROC

**"Any One Can Buy
and Sell"**



**WELCOME
TO "JOTIA"**

Cahier des charges
Site e-commerce
"Jotia"

1- Présentation du projet

Joutia est une boutique internet de vente en ligne des produits utiliser (vêtements, livres, machines, etc....), où importer d'Europe « ball ou Joutia » qui souhaite apporter un vent de fraîcheur sur ce marché en proposant à ses clients des gammes de produits variés avec des tarifs avantageux.

Cette boutique en ligne doit par défaut afficher l'ensemble des produits mis en ligne depuis le back-office, classés par catégories avec une liste de filtres doit permettre d'affiner et de simplifier la recherche.

Les visiteurs du site doivent pouvoir y vivre une expérience de qualité. Le back-office du site doit également permettre une gestion quotidienne des activités e-commerce.

2- Les Objectifs

Plusieurs Person on l'attitude d'acheter des produits utilisés pour diminuer les charges ou bien des produits utilisés mais importés de l'Europe « **Joutia** » alors Joutia sera le pont entre les consommateurs et le vendeur, le site désire proposer une plateforme regroupant un large choix, a des prix raisonnables.

3- Les cibles

Avec « **Joutia** » on veut cibler la population marocaine qui cherche à acheter ce genre des produits avec un prix raisonnable et une qualité élever, sur internet plutôt que dans les commerces physiques" **Joutia**".

4-Conception détaillée

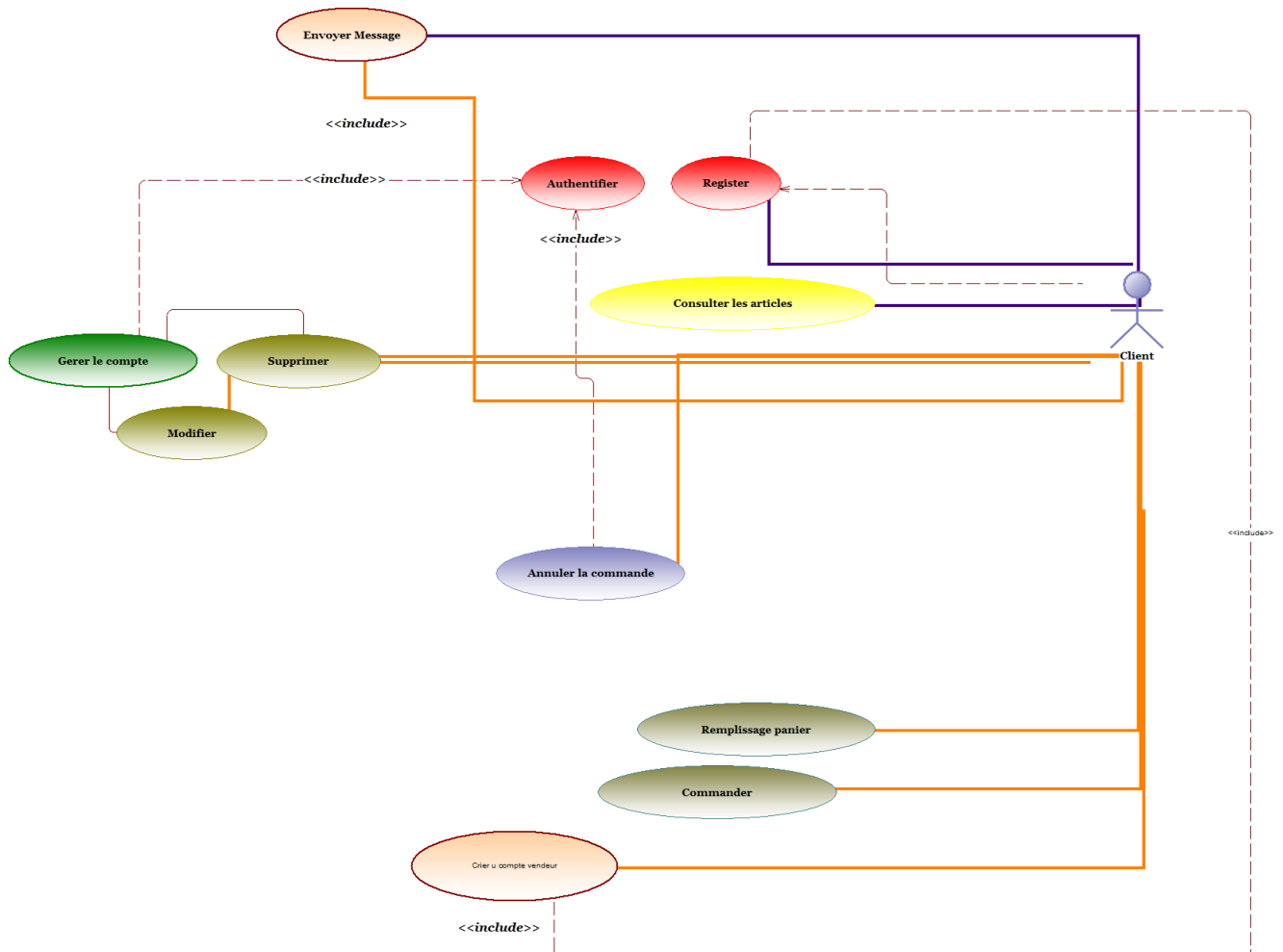
1) Diagramme de cas d'utilisation :

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

Un diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel que les utilisateurs externes le perçoivent pour décomposer la fonctionnalité du système en unités cohérentes, des cas d'utilisation, qui sont significatifs pour les acteurs. Les cas d'utilisation permettent d'exprimer les besoins des utilisateurs du système, ce sont donc des visions de ces besoins face à l'utilisateur, par opposition à la vision Informatique. Dans notre cas le système d'un site e-commerce possède trois acteurs :

Les intervenants de notre site :

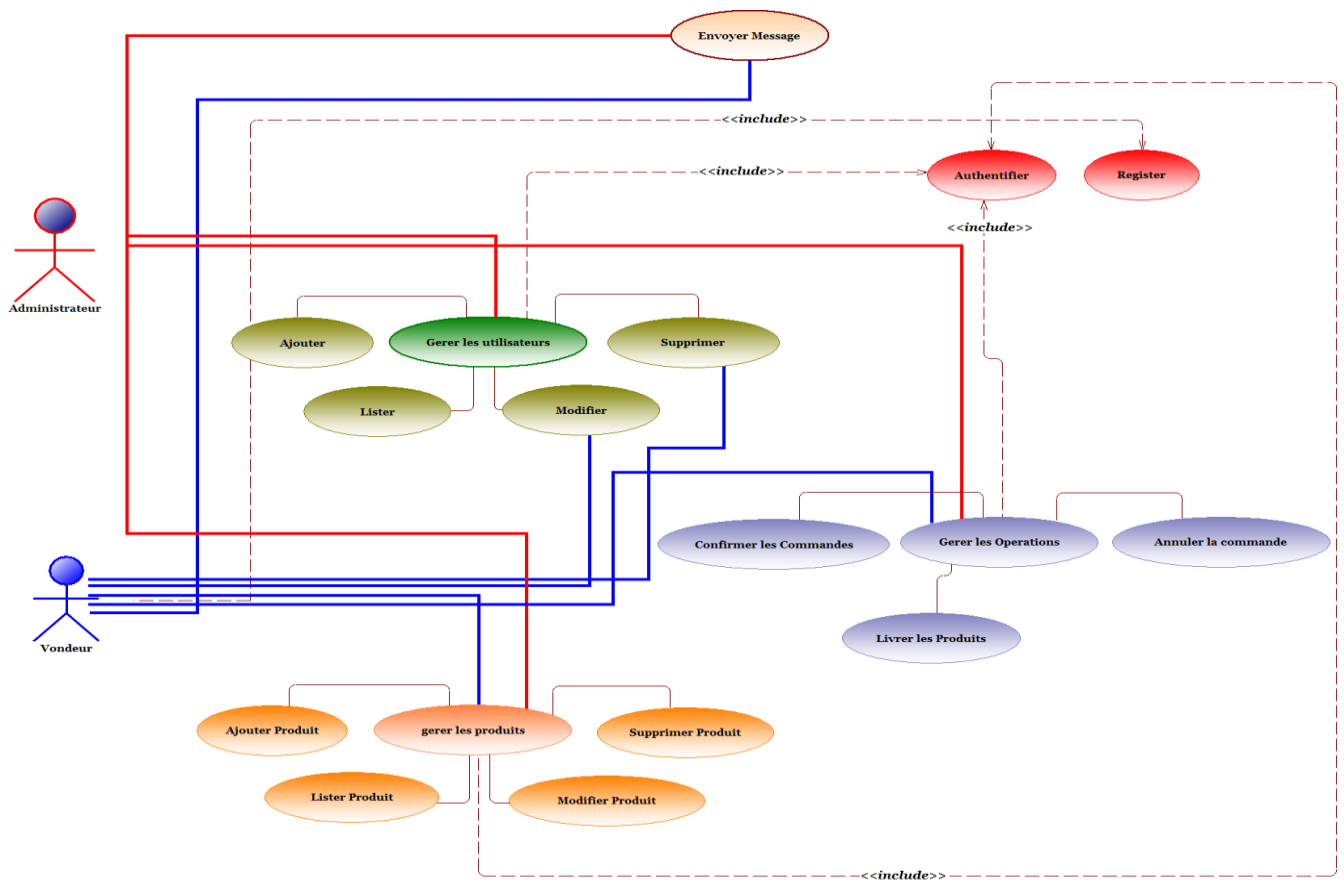
Le Client : c'est un individu qui est en train de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les produits et les prix. Le client peut créer un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits en toute sécurité sachant que notre système doit être l'unique responsable de la confidentialité des données personnelles de ses clients.



Cas d'utilisation d'un client

L'administrateur : pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour.

Le vendeur : cet acteur doit pouvoir ajouter des produits aux catalogues du site, les modifier ou bien les supprimer.



2) Diagramme de classe :

Si Un diagramme de cas d'utilisation montre un système du point de vue des acteurs, le diagramme de classes en montre la structure interne.

