151

Documentation de projet

Date de création : 09.02.2024 Version 1

Jaquier Loïc



Table des matières

| 1 | Intro | oduction | 1 |
|---|------------|---|-------------|
| 2 | Anal | lyse | 2 |
| | 2.1 | Présentation du projet | 2 |
| | 2.2 | Uses Case | 2 |
| | 2.3 | Maquettes 2.3.1 Shop - Home (Guest) 2.3.2 Login 2.3.3 Register 2.3.4 Shop - home (Connected) 2.3.5 Garage 2.3.6 Enregistrement de voiture | 3 3 3 |
| | 2.4 | Diagramme activité2.4.1 Connexion2.4.2 Achat voiture | 4 |
| | 2.5 | Diagramme de séquences systèmes 2.5.1 Connexion 2.5.2 Achat voiture | 6 |
| | 2.6 | Schéma ER | 7 |
| 3 | Conception | | |
| | 3.1 | Diagrammes de classe | 9 |
| | 3.2 | Schéma relationnel | .10 |
| | 3.3 | Diagramme séquence interactions3.3.1 Connexion3.3.2 Achat voiture | .10 |
| | 3.4 | Conception des tests | .11 |
| 4 | Impl | émentation | .12 |
| | 4.1 | Descente de code | .12 |
| | 4.2 | Problèmes rencontrés | .12 |
| | 4.3 | Tests fonctionnels | .12 |
| | 4.4 | Hébergement | .12 |
| 5 | Synt | hèse | .13 |
| | 5.1 | Présentation réalisation | .13 |
| | 5.2 | Différences entre planning et réalisation | .13 |

1 Introduction

Jaquier Loïc Page 1 sur 13

2 Analyse

2.1 Présentation du projet

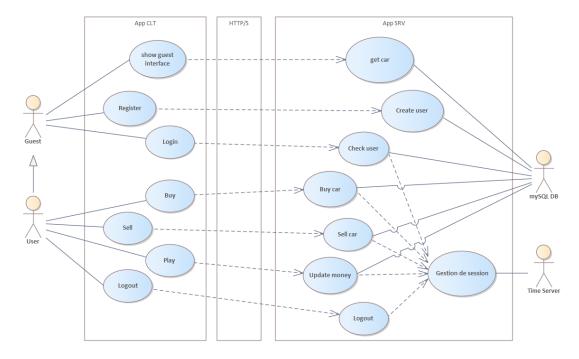
Mon projet sera une sorte de mini-jeux. Le but est de gagner de l'argent pour pouvoir acheter ou vendre des voitures. Il y aura donc plusieurs pages pour convenir à tous les besoins de l'application. Une page de connexion, une page d'enregistrement, un shop (accueil), un garage et finalement le mini-jeux.

Lorsqu'un utilisateur arrive sur le site, il pourra voir le catalogues de voitures disponibles. Il aura la possibilité de se connecter et s'il ne possède pas de compte, il pourra en créer un. Une fois connecté, l'utilisateur verra alors sur la page son nom d'utilisateur ainsi que son argent disponible. Il aura également la possibilité d'accéder à son garage (pour voir les voitures qu'il possède) et a la page d'enregistrement de nouveau véhicules.

Un utilisateur connecté pourra également vendre et acheter des voitures sur le magasin.

La DB contiendra les utilisateurs enregistrés, les transactions effectuées, les voitures ainsi que leurs marques correspondantes.

2.2 Uses Case



2.3 Maquettes

2.3.1 Shop - Home (Guest)

Jaquier Loïc Page 2 sur 13



2.3.2 Login

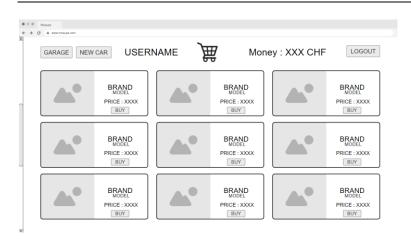


2.3.3 Register

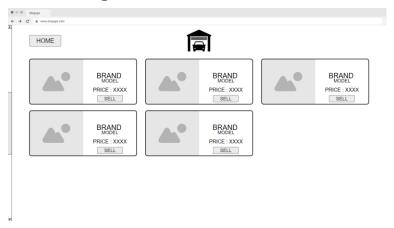


2.3.4 Shop - home (Connected)

Jaquier Loïc Page 3 sur 13



2.3.5 Garage



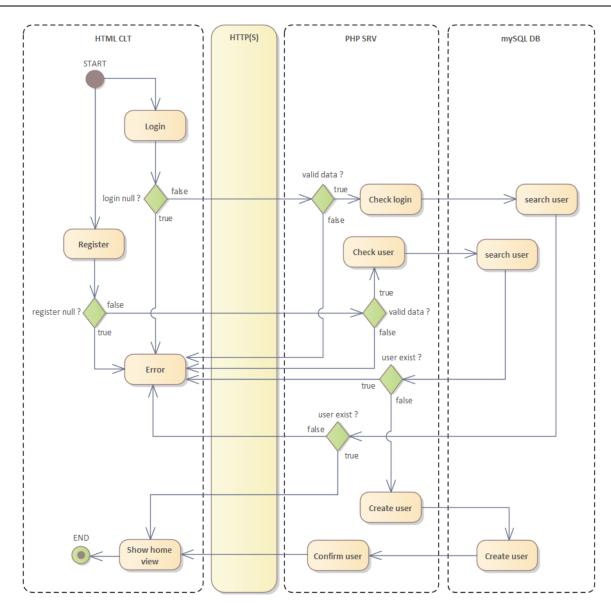
2.3.6 Enregistrement de voiture



2.4 Diagramme activité

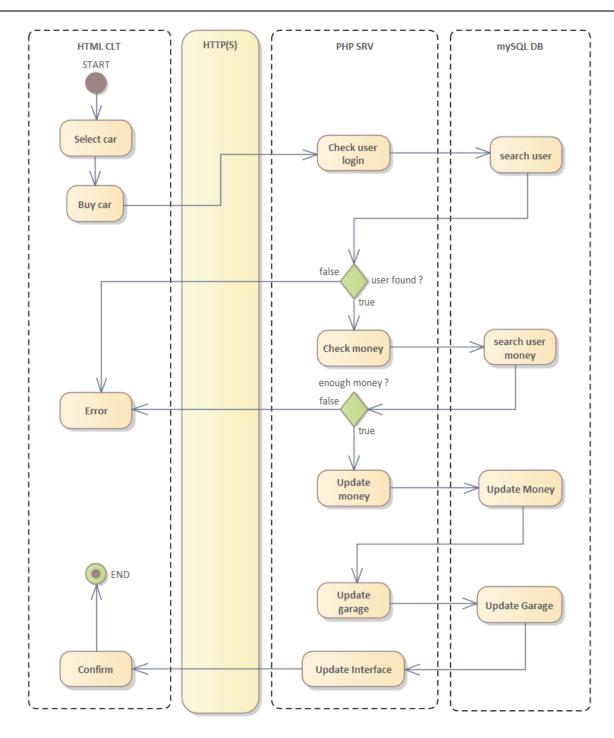
2.4.1 Connexion

Jaquier Loïc Page 4 sur 13



2.4.2 Achat voiture

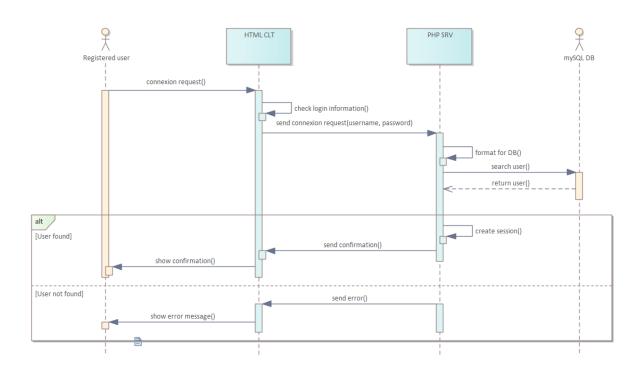
Jaquier Loïc Page 5 sur 13



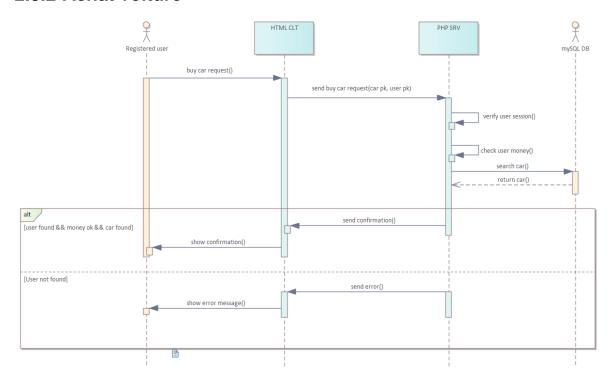
2.5 Diagramme de séquences systèmes

2.5.1 Connexion

Jaquier Loïc Page 6 sur 13



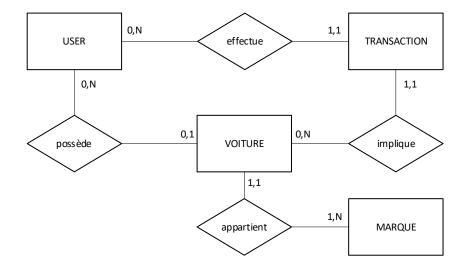
2.5.2 Achat voiture



2.6 Schéma ER

Jaquier Loïc Page 7 sur 13

151 - Documentation de projet

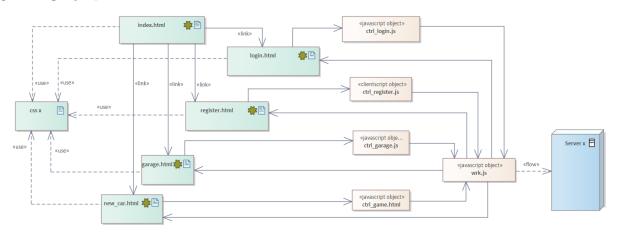


Jaquier Loïc Page 8 sur 13

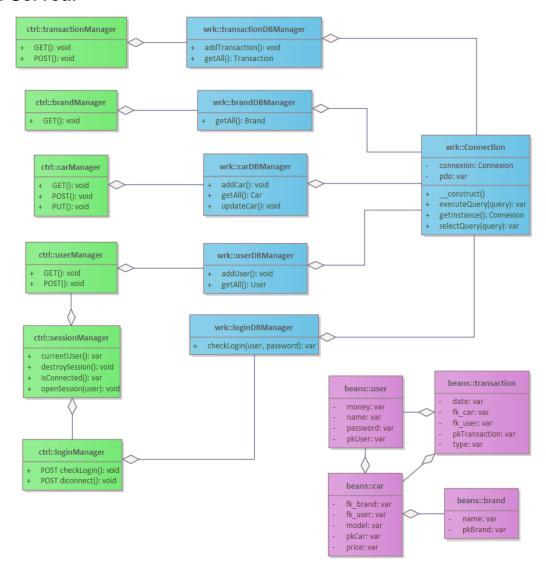
3 Conception

3.1 Diagrammes de classe

3.1.1 Client

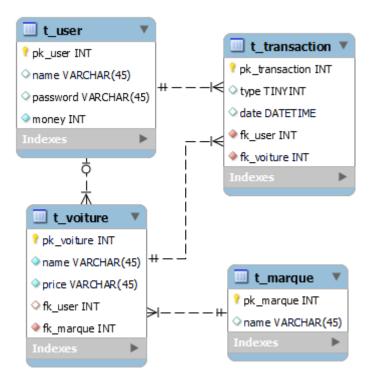


3.1.2 Serveur



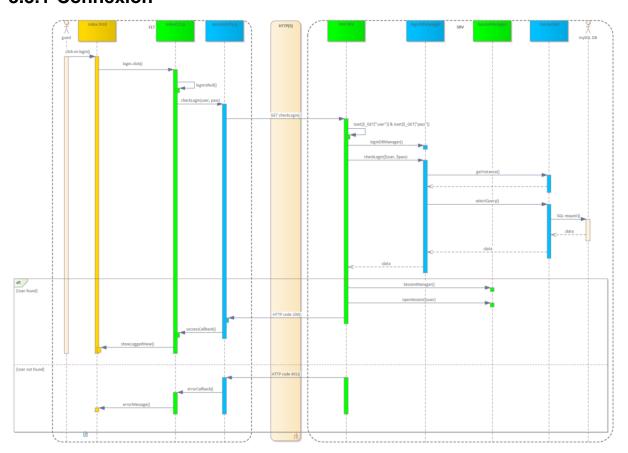
Jaquier Loïc Page 9 sur 13

3.2 Schéma relationnel



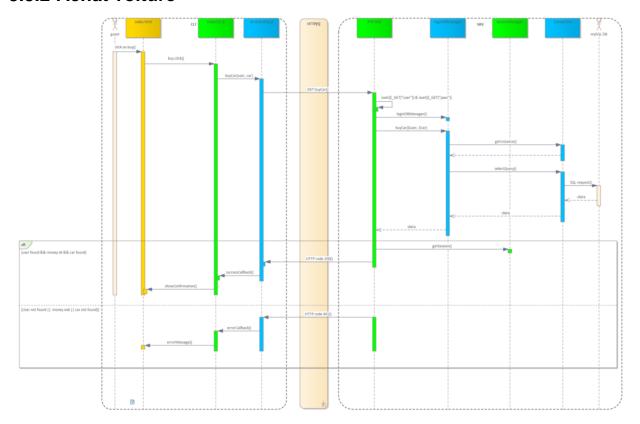
3.3 Diagramme séquence interactions

3.3.1 Connexion



Jaquier Loïc Page 10 sur 13

3.3.2 Achat voiture



3.4 Conception des tests

3.4.1 Tests fonctionnels

- 1) Ajouter un utilisateur
- 2) Acheter une voiture
- 3) Vendre une voiture
- 4) Enregistrer une nouvelle voiture
- 5) Se connecter avec un utilisateur inexistant

3.4.2 Tests de sécurité

- 1) Injection
 - a. SQL
 - b. JS
 - c. HTML
 - d. CSS
- 2) Accès serveur via Postman
- 3) Scan des paquets transmis (donnés sensibles visibles ?)

Jaquier Loïc Page 11 sur 13

- 4 Implémentation
- 4.1 Descente de code
- 4.2 Problèmes rencontrés
- 4.3 Tests fonctionnels
- 4.4 Hébergement

Jaquier Loïc Page 12 sur 13

- 5 Synthèse
- 5.1 Présentation réalisation
- 5.2 Différences entre planning et réalisation

Jaquier Loïc Page 13 sur 13