

151

Documentation de projet

Date de création : 09.02.2024
Version 1

Jaquier Loïc



Table des matières

1	Introduction.....	Erreur ! Signet non défini.
2	Analyse.....	1
2.1	Présentation du projet.....	1
2.2	Uses Case	1
2.3	Maquettes.....	1
2.3.1	Shop - Home (Guest)	1
2.3.2	Login	2
2.3.3	Register.....	2
2.3.4	Shop - home (Connected)	2
2.3.5	Garage	3
2.3.6	Enregistrement de voiture.....	3
2.4	Diagramme activité.....	3
2.4.1	Connexion	3
2.4.2	Achat voiture	4
2.5	Diagramme de séquences systèmes.....	5
2.5.1	Connexion	5
2.5.2	Achat voiture	6
2.6	Schéma ER.....	6
3	Conception	8
3.1	Diagrammes de classe	8
3.1.1	Client.....	8
3.1.2	Serveur.....	8
3.2	Schéma relationnel	9
3.3	Diagramme séquence interactions.....	9
3.3.1	Connexion	9
3.3.2	Achat voiture	9
3.4	Conception des tests.....	10
3.4.1	Tests fonctionnels.....	10
3.4.2	Tests de sécurité	10
4	Implémentation	11
4.1	Descente de code	11
4.2	Problèmes rencontrés	11
4.3	Tests fonctionnels	11
4.4	Hébergement.....	11
5	Synthèse.....	12
5.1	Présentation réalisation	12
5.2	Différences entre planning et réalisation	12

1 Analyse

1.1 Présentation du projet

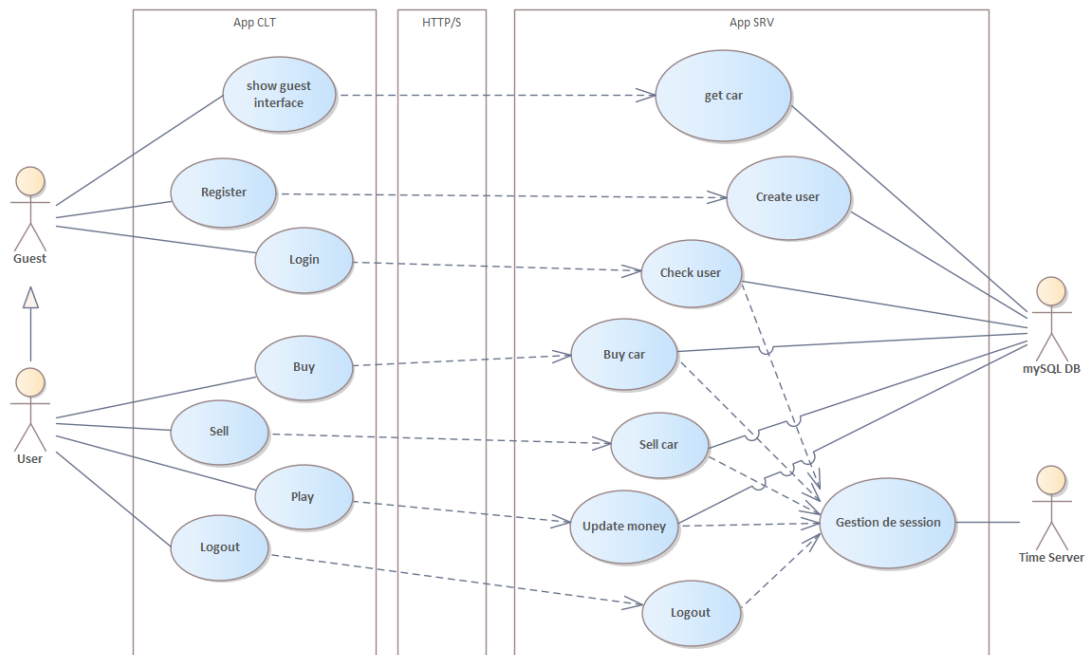
Mon projet consistera en une plateforme de vente de voiture. Il y aura donc plusieurs pages pour convenir à tous les besoins de l'application. Une page de connexion, une page d'enregistrement, un shop (accueil), un garage et finalement une page pour enregistrer de nouvelles voitures.

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 à la page d'enregistrement de nouveau véhicules.

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

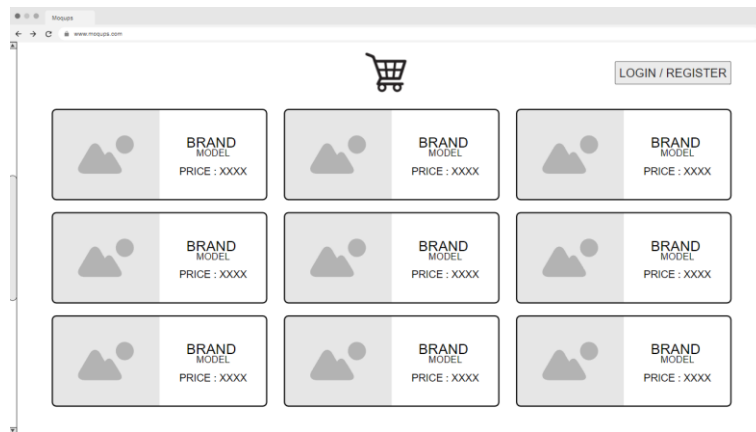
La DB contiendra les utilisateurs enregistrés, les transactions effectuées, les voitures ainsi que leurs marques correspondantes.

1.2 Uses Case

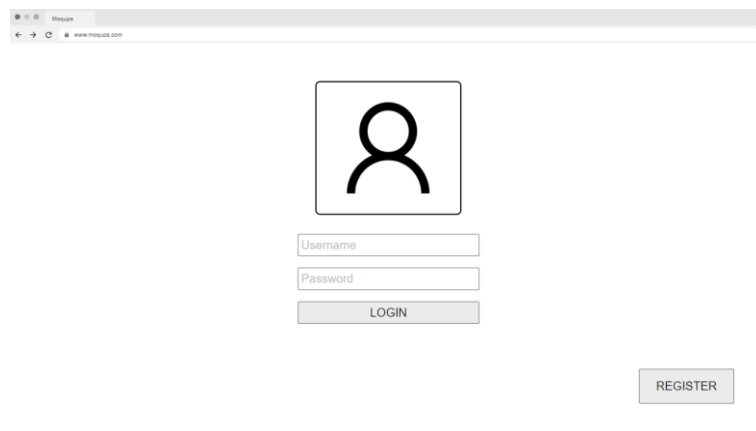


1.3 Maquettes

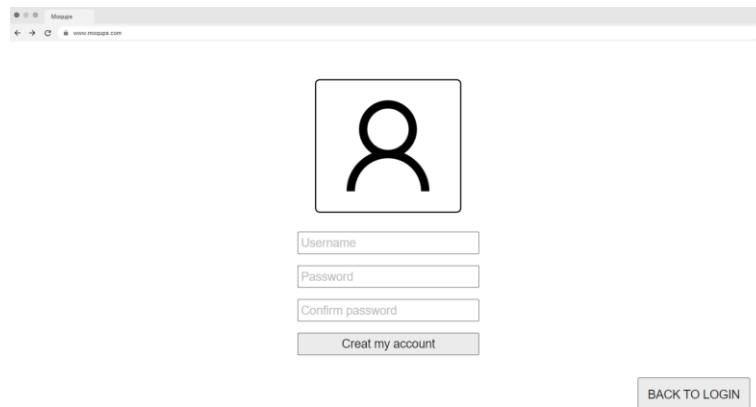
1.3.1 Shop - Home (Guest)



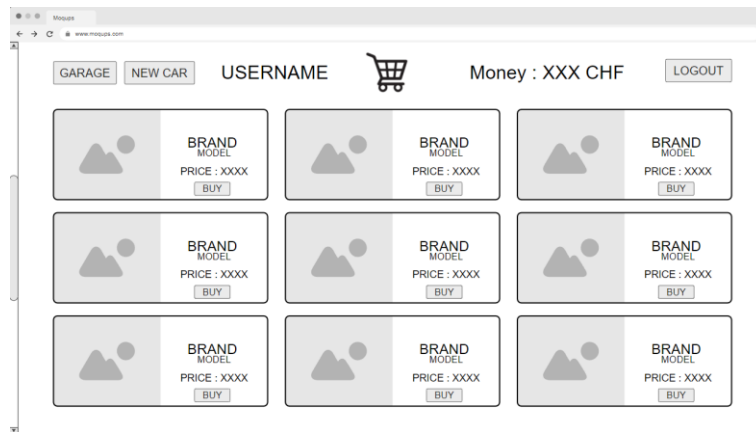
1.3.2 Login



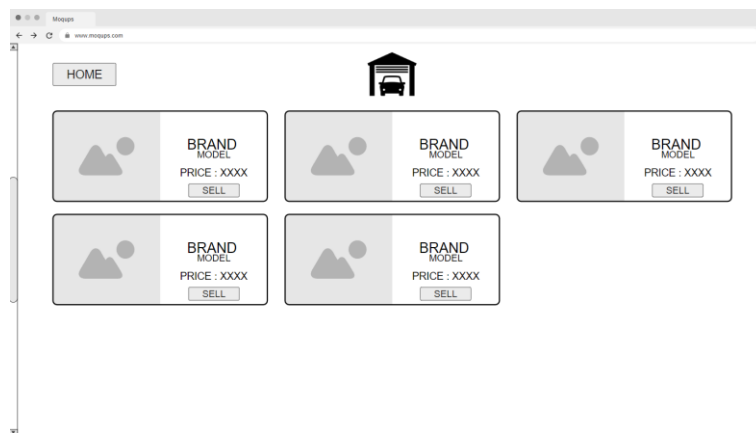
1.3.3 Register



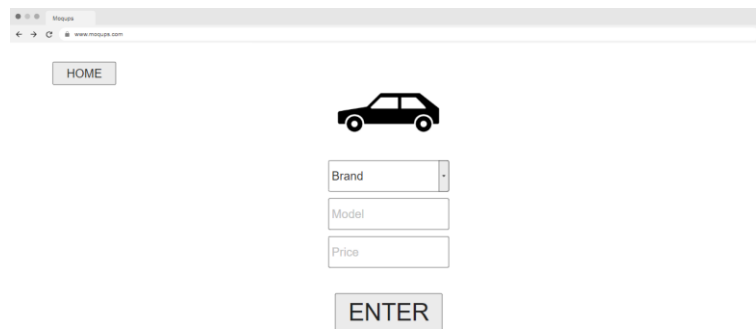
1.3.4 Shop - home (Connected)



1.3.5 Garage

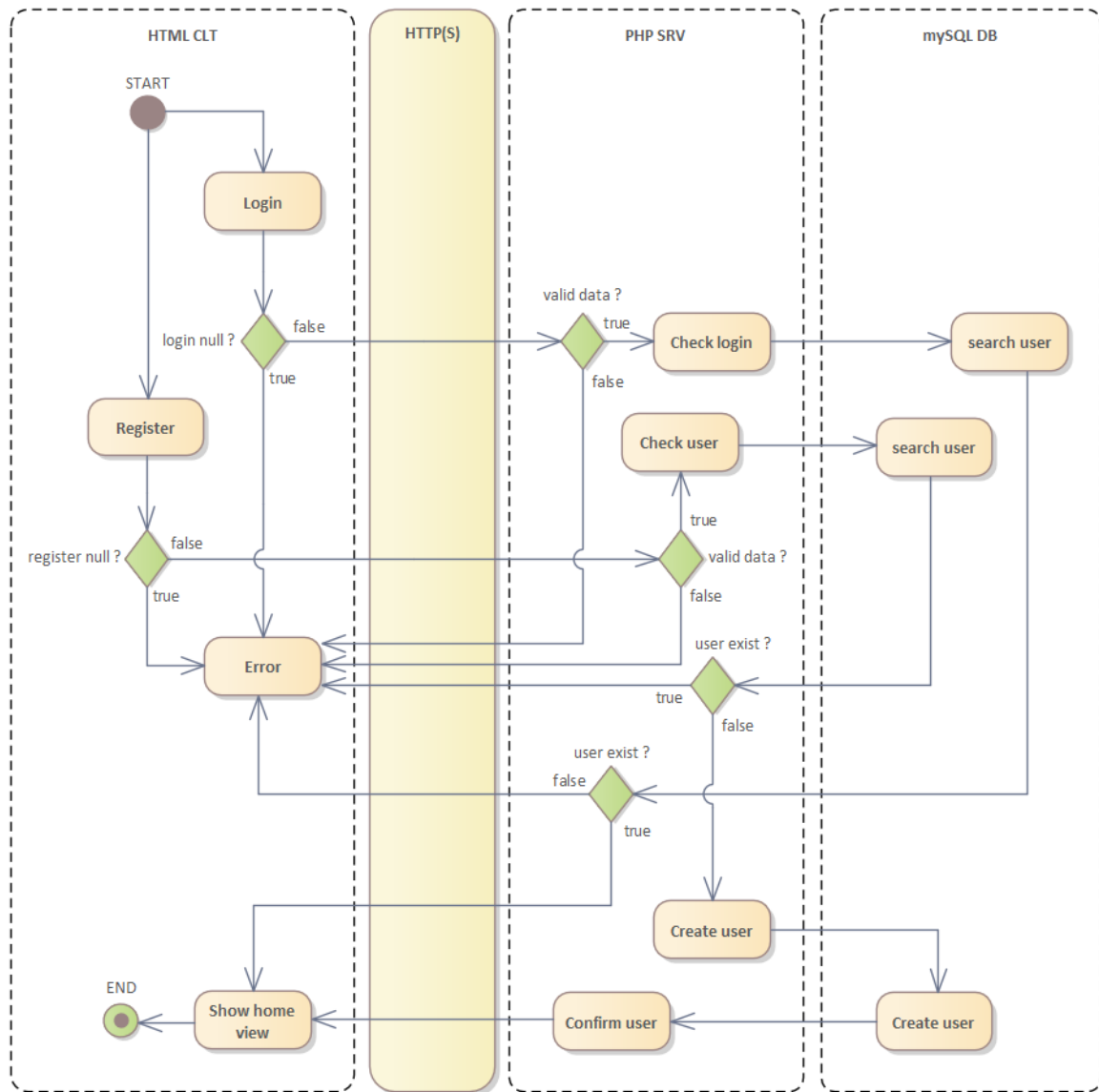


1.3.6 Enregistrement de voiture

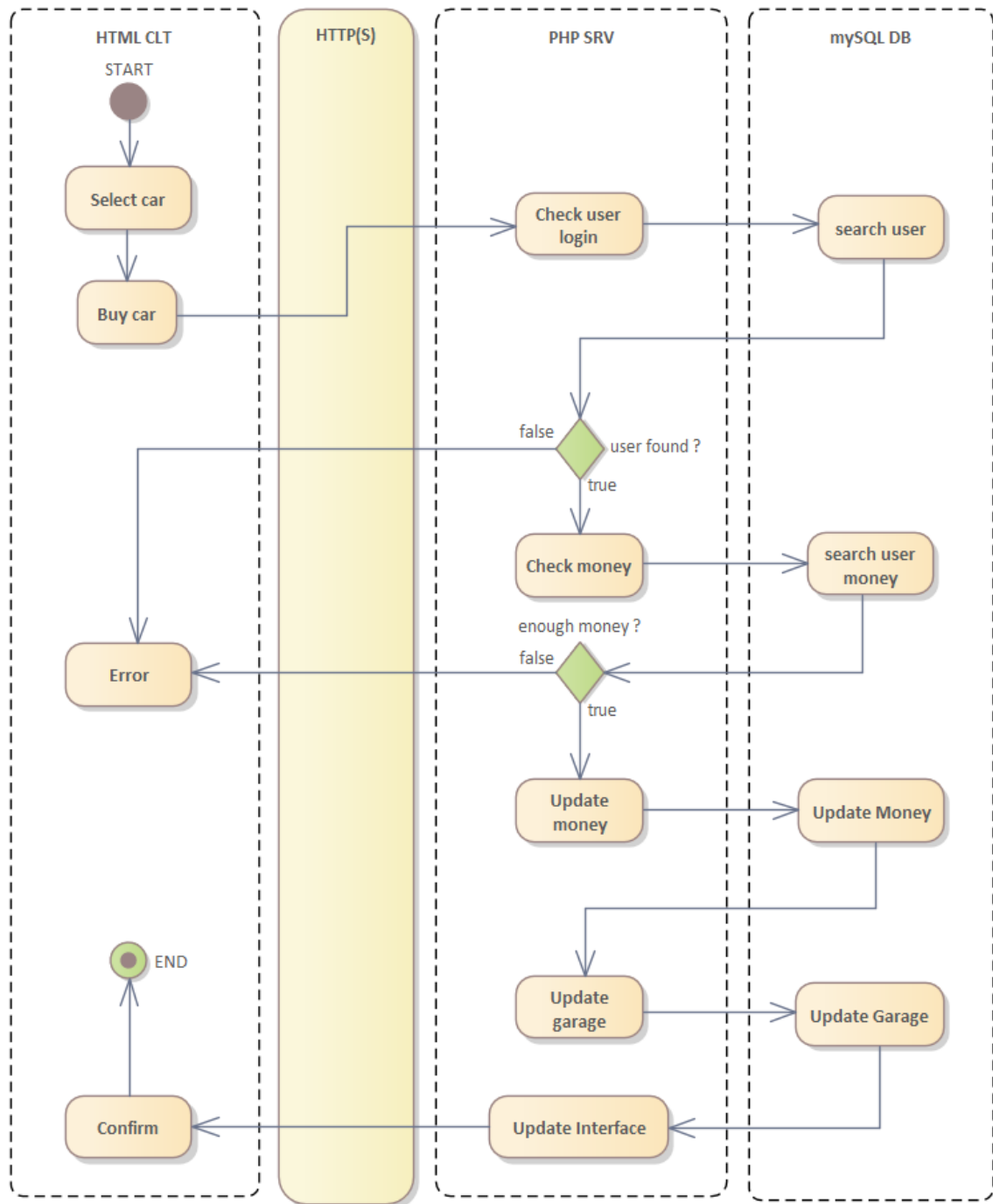


1.4 Diagramme activité

1.4.1 Connexion

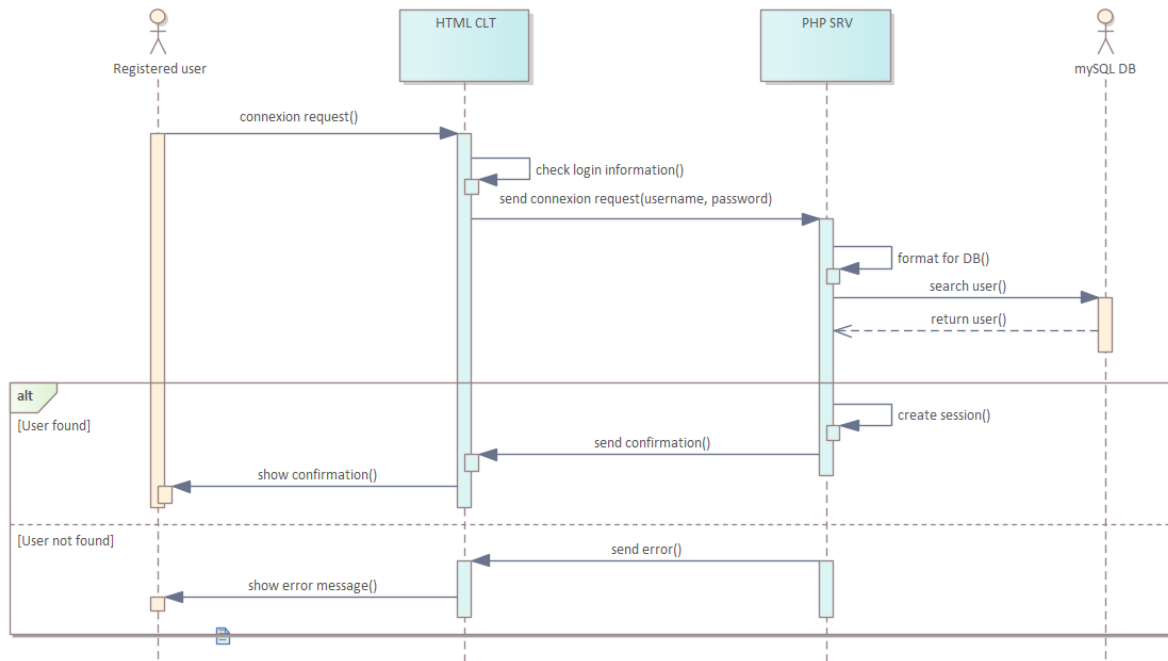


1.4.2 Achat voiture

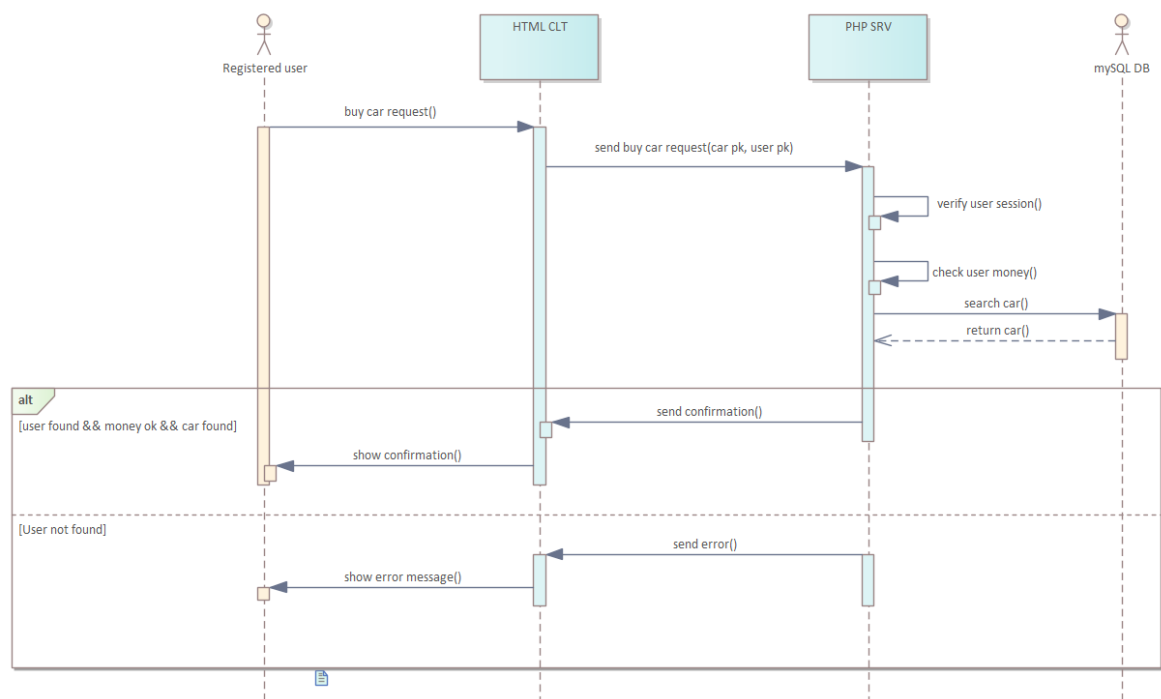


1.5 Diagramme de séquences systèmes

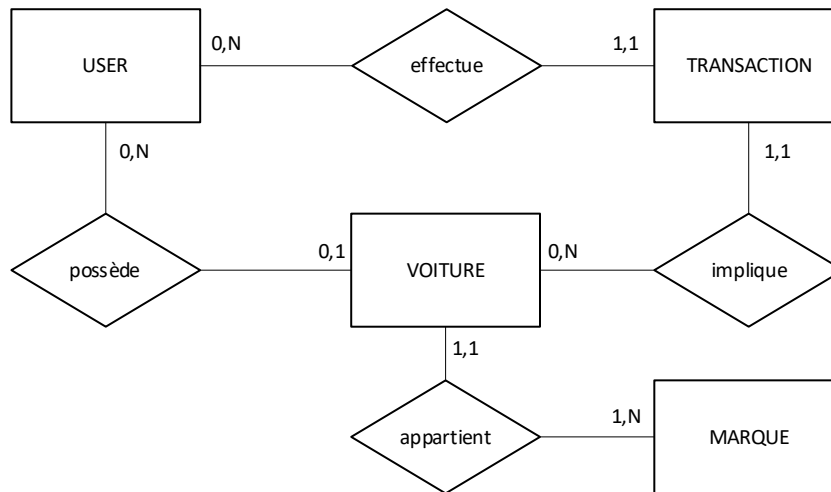
1.5.1 Connexion



1.5.2 Achat voiture



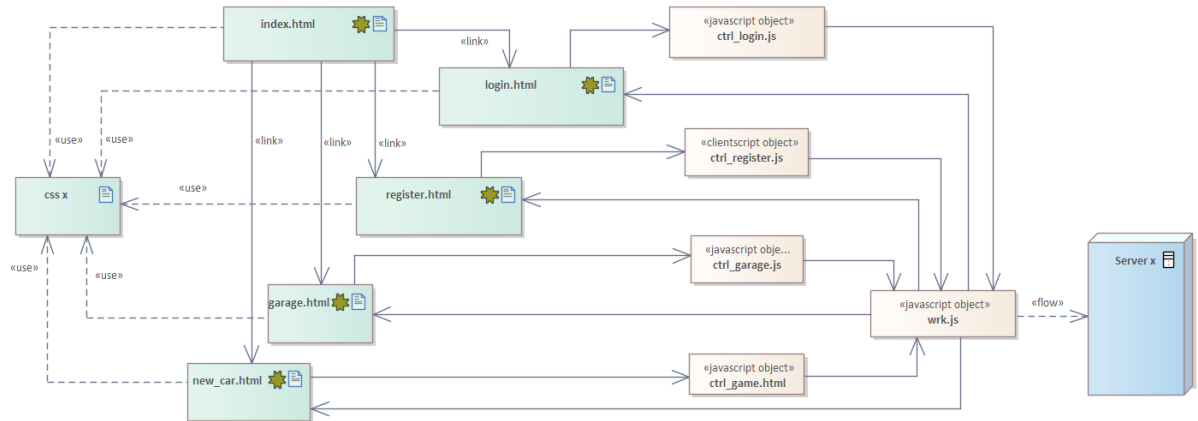
1.6 Schéma ER



2 Conception

2.1 Diagrammes de classe

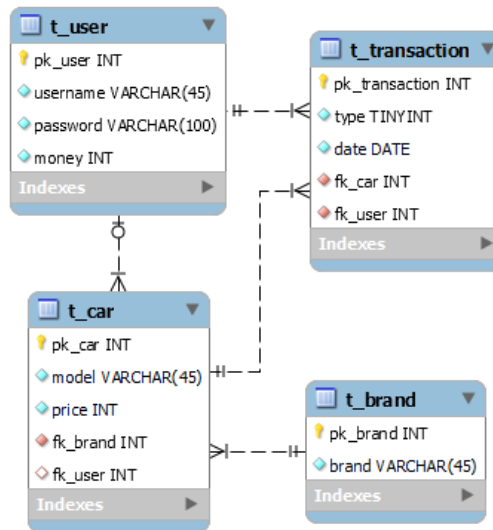
2.1.1 Client



2.1.2 Serveur

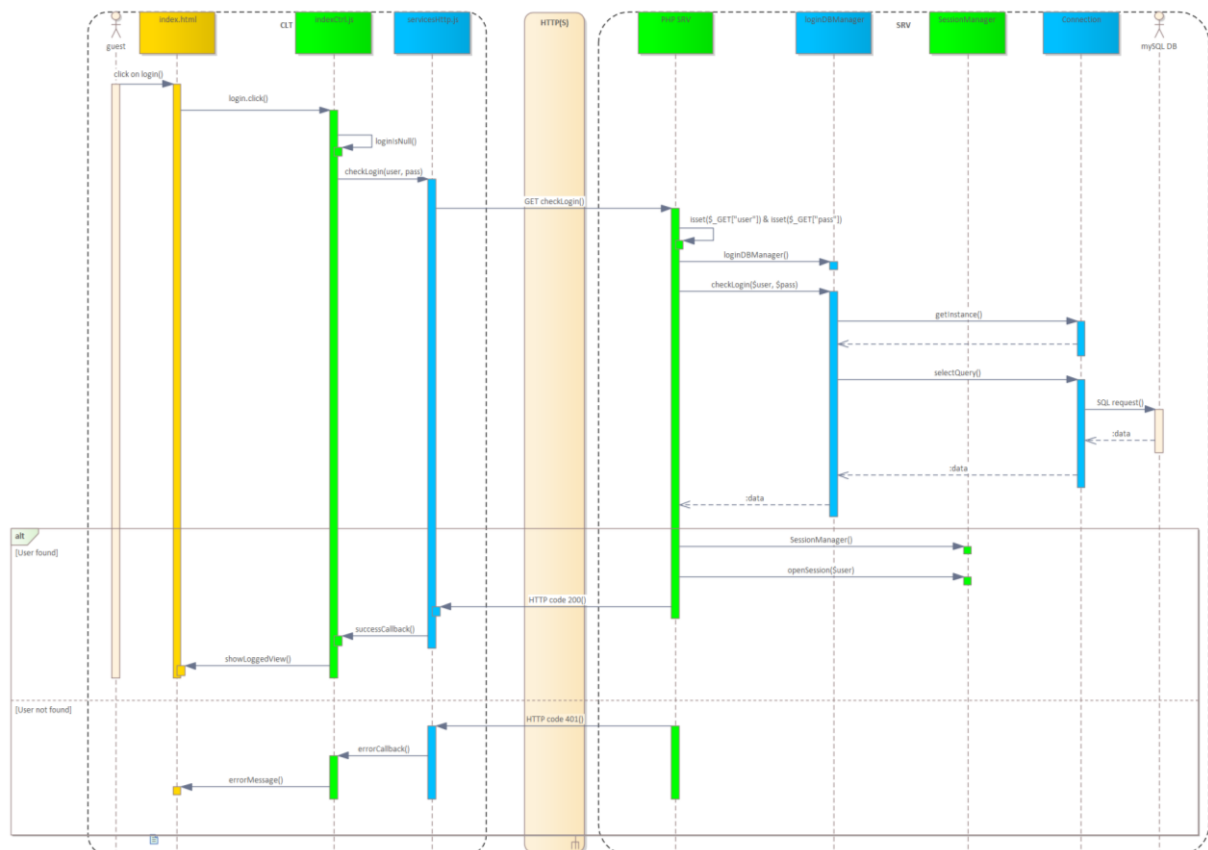


2.2 Schéma relationnel



2.3 Diagramme séquence interactions

2.3.1 Connexion



2.3.2 Achat voiture

3 Implémentation

3.1 Descente de code

3.2 Problèmes rencontrés

3.3 Tests fonctionnels

3.4 Hébergement

4 Synthèse

4.1 Présentation réalisation

4.2 Différences entre planning et réalisation