

## I. Spécification de besoins

La spécification des besoins présente la première étape dans le cycle de développement du projet, cette phase est la plus importante. En effet, c'est au cours de celle-ci que les besoins de l'utilisateur sont identifiés et précisés. Ces besoins représentent aussi les fonctionnalités qui devraient être présentées dans l'application, ce qui permet aussi de valider l'application au fur et à mesure du développement.

### 1. Capture des besoins fonctionnels

L'étude fonctionnelle est une démarche utilisée pour créer la phase de conception. Nous introduisons le sujet par une définition du concept de tâche pour préciser le dialogue entre l'utilisateur et le système.

#### a) Identification des acteurs

Nous procédons dans un premier lieu à l'identification des acteurs et dans un deuxième lieu à la modélisation des exigences de chaque acteur. Dans cette plateforme on distingue qu'il y a un seul acteur :

--Administrateur.

#### b) Spécification des besoins fonctionnels

Dans cette section, nous procédons à une étape de spécification des besoins fonctionnels de notre système. Ces besoins seront modélisés à travers une étude détaillée de ses fonctionnalités. En fait, les besoins fonctionnels servent à mieux comprendre le rôle de système en question ainsi que ses fonctionnalités essentielles. En effet, notre système devra répondre aux besoins fonctionnels suivants :

L'application offre à l'administrateur les offres suivantes :

- Ajouter un produit.
- Consulter un produit.
- Modifier un produit.
- Supprimer un produit.

### 2. Captures des besoins non fonctionnels

Ce sont des besoins qui spécifient des contraintes physiques sur les besoins fonctionnels telles que :

- **La fiabilité :**  
Maturité  
Tolérance aux fautes  
Possibilité de récupération
- **La maintenance :**  
Facilité d'analyse.  
Facilité de modification.  
Stabilité.  
Testabilité.
- **La portabilité :**  
Facilité d'adaptation.  
Facilité à l'installation.  
Interchangeabilité.
- **La facilité d'utilisation (utilisabilité):**  
Facilité de compréhension.  
Facilité d'apprentissage.

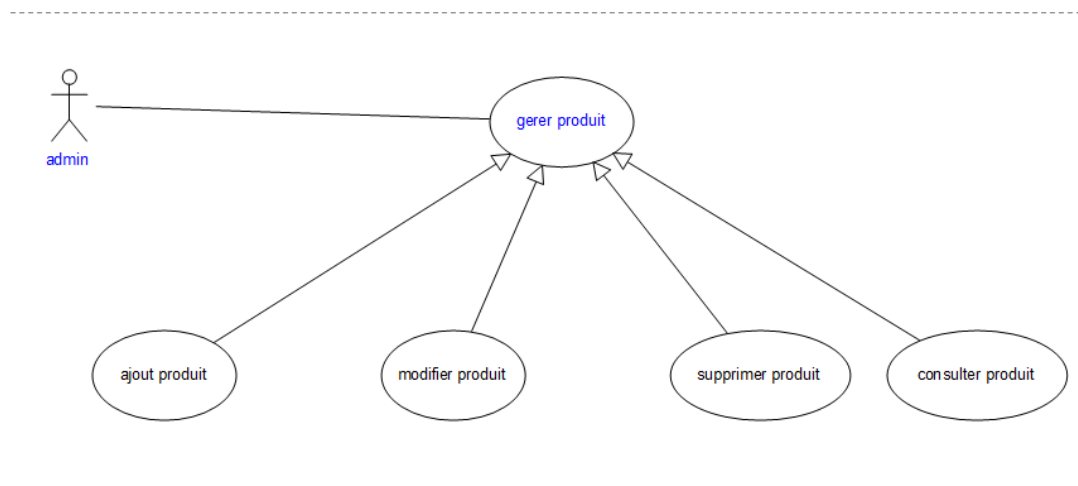
Facilité d'exploitation/d'utilisation.  
Attractivité.

### 3. Modélisation des besoins fonctionnels

Après la présentation des besoins fonctionnels, nous passons à la modélisation de ces besoins par la définition des cas d'utilisation.

#### ❖ Identification des cas d'utilisation

Dans cette section, nous présentons le diagramme de cas d'utilisation global (cf. Figure 1) qui permet d'illustrer les fonctionnalités système globales vis-à-vis aux acteurs présentés.



**Figure1 : diagramme de classe.**

### 4. Modélisation dynamique

Dans cette section, nous allons présenter les diagrammes de séquence les plus importants dans notre système. Le diagramme de séquence représente une interaction entre plusieurs éléments qui interagissent par l'envoi de messages. Il permet de décrire le dynamisme d'un système et de faire le lien entre le diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classe.

**La figure 2 représente le diagramme de séquence des cas d'utilisation :**

- ajouter
- consulter
- modifier
- supprimer

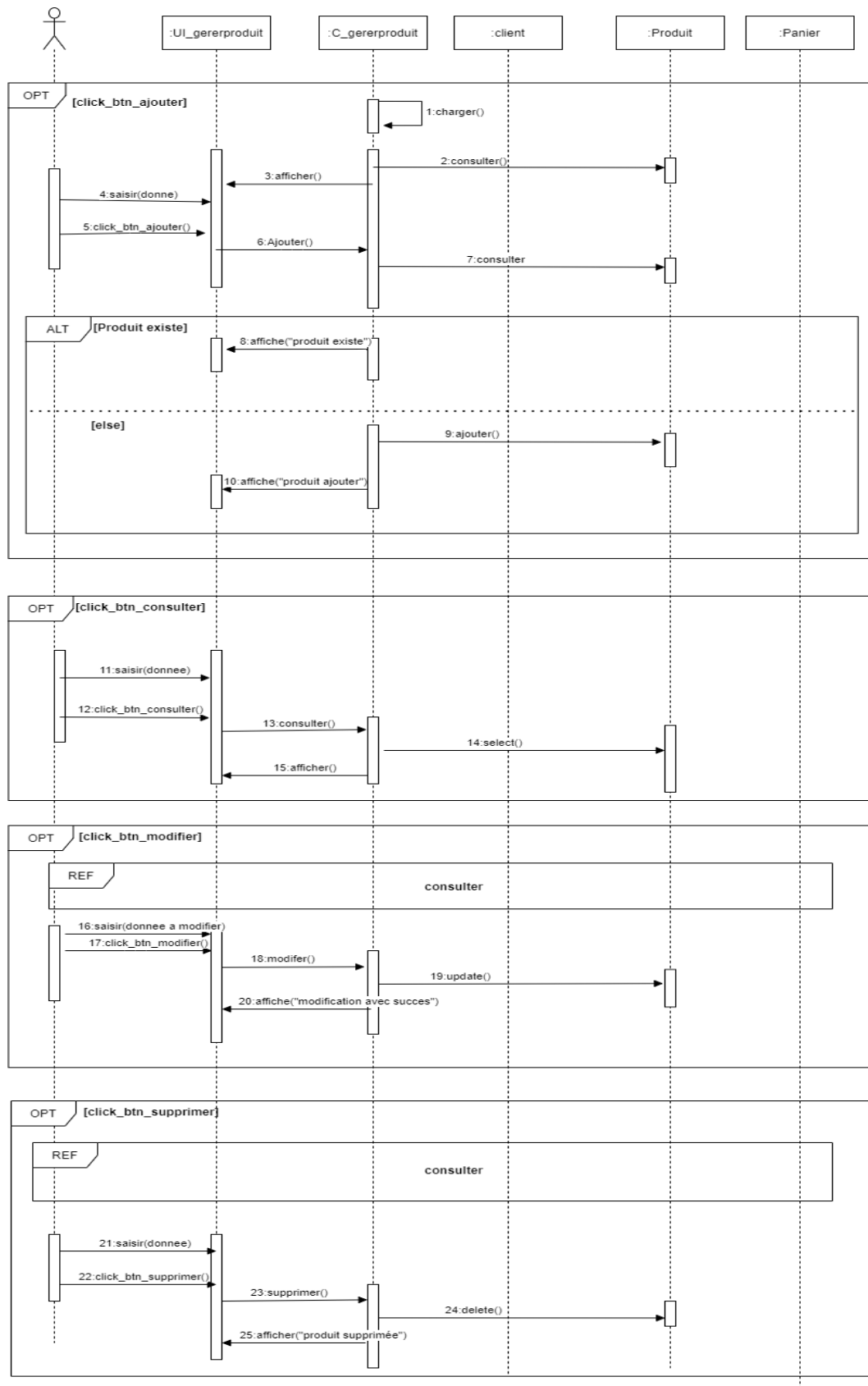


Figure 2 : Diagramme de séquence