
APP d'informatique

Livrable n°1

Groupe G3a

BARJERON Alexandre

BOUCAUD Eric

BOUILLET Jean-Luc

REVIDAT Richard

SAAD Samy

TAIËB olivier

Table des Matières

1. Choix finaux des outils

- a. Cycle de développement
- b. Environnement de Développement Intégré
- c. Langages de développement web

2. Besoins

3. Spécifications préliminaires

- a. Modèles de la structure
- b. Données (structure de la BDD¹)
- c. IHM²
- d. Architecture (structure de la plateforme)

4. Plan de travail & rôle des membres de l'équipe

¹ Base De Données

² Interface homme-machine

1. Choix finaux des outils

a. cycle de développement

Après avoir étudié et comparé les différents types de cycle de développement, nous avons choisis de suivre un **cycle linéaire** pour le développement de notre plateforme d'art. Le cycle linéaire est un cycle naturel qui se rapproche le plus de la réalité (pas abstrait) et c'est en suivant ce cycle que notre équipe sera la plus productive.

b. Environnement de Développement Intégré (IDE³)

L'équipe développera avec **Eclipse PHP⁴** sur la plateforme **Microsoft Windows** et avec **Smultron** sur **Apple**.

Nous travaillerons collaborativement grâce à la plateforme **Forge** de l'ISEP.

Nous avons préparé un en-tête type que nous placerons tout au début de tous nos fichiers **.php** reprenant :

- Le nom du fichier ;
- La version du fichier ;
- La date de dernière modification du fichier ;
- La dernière personne à avoir modifié le fichier ;
- Une description succincte de la fonction du fichier.

c. Langages de développement web

Nous développeront le squelette de la plateforme en **XHTML⁵ 1.0**.

Nous désignerons les pages avec des feuilles de style en **CSS⁶ 2.0**.

Nous fournirons un code (**XHTML & CSS**) validé par le **W3C⁷**.

³ Environnement de développement intégré

⁴ Hypertext PreProcessor

⁵ eXtensible HyperText Markup Language

⁶ Cascading Style Sheets : feuilles de style en cascade

⁷ World Wide Web Consortium

2. Besoins

Client : ministère de la culture

Demande : site WEB de vente aux enchères d'œuvre d'art

Résumé: Il devrait permettre aux artistes de promouvoir leurs travaux et vendre leurs œuvres. Quant aux clients, ils pourraient acheter des œuvres donner leurs avis.

Revenus : - Inscription payante (Pay Pal).

- Commission de 20% sur toute œuvre vendu dont bénéficiera le ministère de la culture.

Possibilités s'offrant aux artistes sur le site :

- S'enregistrer.
- Réaliser une carte de visite.
- Publier les œuvres mises en vente.
- Suivre l'évolution des ventes aux enchères.
- Décrire des œuvres.
- Donner des prix de départ (sous réserve que l'œuvre soit à vendre).
- Promouvoir de futures expositions.

Possibilités s'offrant aux acheteurs sur le site :

- S'enregistrer.
- Rechercher des œuvres.
- Participer à des ventes (enchères ou direct)
- Suivre l'évolution des ventes aux enchères.
- Commenter une œuvre, une exposition ou un artiste.

Possibilités s'offrant à l'administrateur sur le site :

- valider ou clôturer une enchère.
- Modérer les commentaires et les œuvres.
- Evaluer les artistes/acheteurs en attribuant des points à chaque vente/achats effectué.

Nécessité d'une base de donnée afin de stocker les informations utiles par rapport à tout utilisateur et pour effectuer tout type de recherche.

Contenu de la base de donnée :

- Informations relatives aux artistes.
- informations relatives aux oeuvres.
- Images liées à l'oeuvre.
- Commentaires liés à l'oeuvre.

- Informations relatives à une exposition et à la durée de celle-ci.
- Informations relatives à chaque ventes direct/aux enchères.

Remarques générales :

- L'interface administrateur du site devra être simple et intuitive.
- Possibilité d'automatiser certaines fonctionnalités d'administration.
- Mettre en place un système de purge et d'archivage de la base de donnée.

3. Spécifications préliminaires

a. Modèle

Nous avons modélisé le fonctionnement global de la plateforme à l'aide d'un **Diagramme des Cas d'Utilisation** au format UML⁸ en annexe : *annexe_1*.

Nous avons ensuite modélisé plus précisément deux points particuliers de la plateforme à l'aide de **Diagrammes d'Activités** :

- Diagramme d'Activité du module d'achat : *annexe_2* ;
- Diagramme d'Activité du module de recherche : *annexe_3*.

b. Données

Nous avons analysé les besoins de la plateforme en nous aidant des diagrammes décrits précédemment pour développer l'architecture de la **Base de Données**.

L'architecture (qui sera probablement enrichi au fil du développement) de la base de données est décrite *ci-dessous* :

Elle contiendra 12 tables : « artistes », « acheteurs », « groupes », « regles_groupes », « abonnements », « encheres », « admins », « objets », « commentaires », « regions », « pays ».

⁸ Unified Modeling Language

Artistes	
PK	<u>id</u>
	notes email compte_numero compte_expiration compte_code prenom nom adresse codepostale region pays naissance telephone pseudo aff_pseudo valide login password

admins	
PK	<u>id</u>
	email login password valide

abonnements	
PK	<u>id</u>
	type id_concerne

acheteurs	
PK	<u>id</u>
	valide pseudo affiche_pseudo nom prenom adresse codepostale region pays naissance telephone email note compte_numero compte_expiration compte_code valide login password

commentaires	
PK	<u>id</u>
	type commentaire date id_commentateur type_commentateur valide

objets	
PK	<u>id</u>
	artiste nom description groupe photo valide

encheres	
PK	<u>id</u>
	objet type prix_depart date_debut date_fin time_debut time_fin last_date last_acheteur stade

regions	
PK	<u>id</u>
	nom

pays	
PK	<u>id</u>
	nom

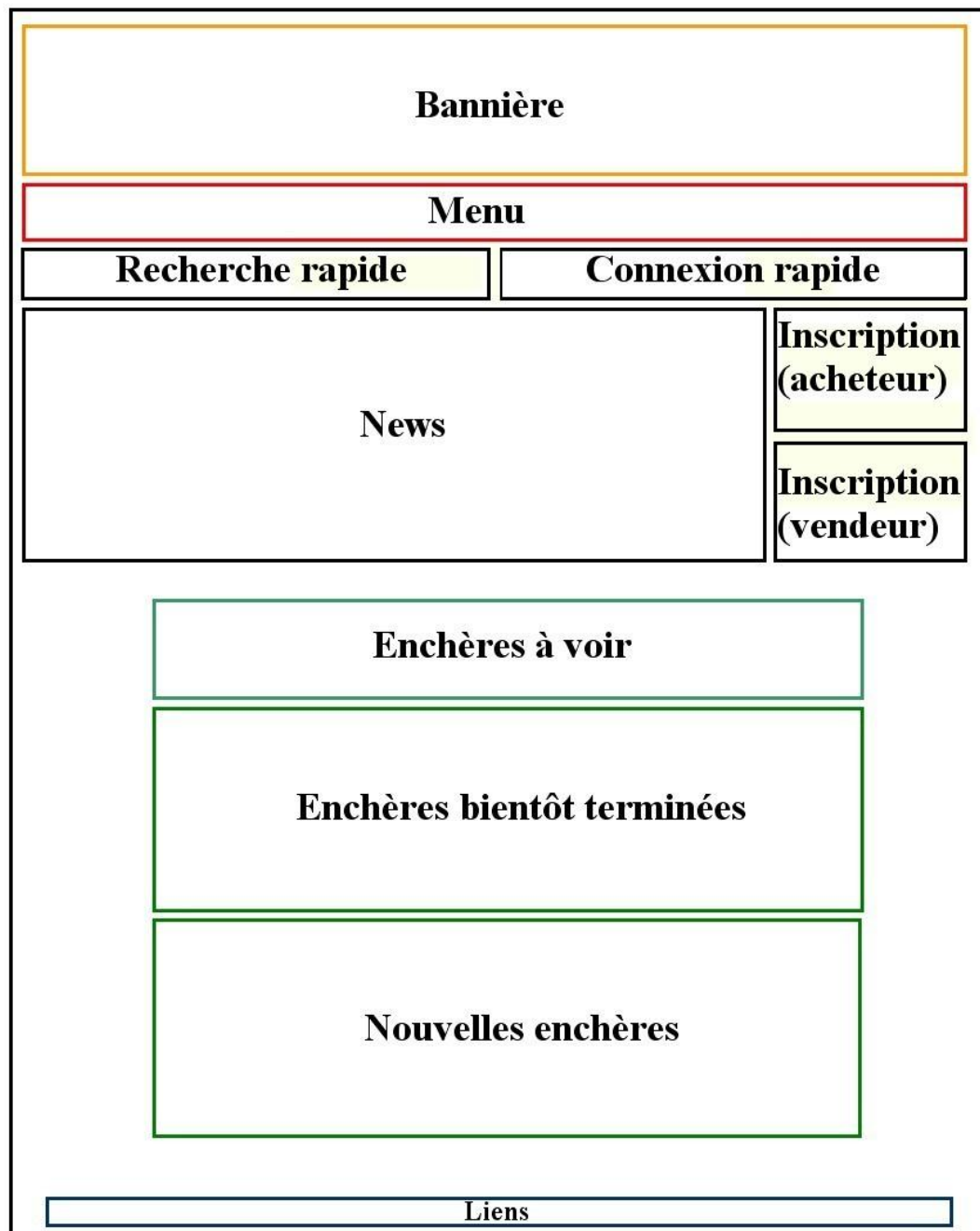
groupe	
PK	<u>id</u>
	nom valide

regles_groupe	
PK	<u>id</u>
	type id_concerne groupe valide

c. Interfaces homme-machine (IHM)

Nous avons dessiné les IHM des pages les plus importantes de la plateforme :

- Page d'accueil de la plateforme :



Nous dessinerons un logo et une bannière personnalisés pour notre plateforme.

Le bloc de « [recherche simple](#) » sera composé de deux input de type « [text](#) » avec un input de type « [submit](#) » comme bouton de postage de la recherche.

De même que le « [module de recherche simple](#) », le module de connexion à la plateforme sera composée de deux input de type « [text](#) » et un input de type « [submit](#) ».

Le bloc « [quelques œuvres etc.](#) » affichera des enchères qui se termineront bientôt, des enchères très suivis et des œuvres récemment ajoutés.

- Page d'inscription pour les artistes : (vendeurs)

Voir [annexe_ihm_1](#)

- Page d'inscription pour un clients : (acheteurs)

Voir [annexe_ihm_2](#)

- Page de selection du mode de payement :

Voir [annexe_ihm3](#)

- Page de payement par PayPal :

Voir [annexe_ihm_4](#)

- Page de payement par CB :

Voir [annexe_ihm_5](#)

- Page personnel artiste :

Voir [annexe_ihm_6](#)

- Page galerie :

Voir [annexe_ihm_7](#)

- Page de de recherche avancée :

Voir [annexe_ihm_8](#)

c. Architecture (structure de la plateforme).

Voir annexes : annexe_4 et annexe_5

4. Plan de travail & rôle des membres de l'équipe

1.	Inscription	Samy
2.	Pages du footer et recherche avancée	Richard
3.	Commentaires	Eric
4.	Images et photos	Olivier
5.	Pages principales	Alexandre
6.	Galerie	Jean Luc