

=

PROJET :

Vente des matériels d'informatique

Elaborer par :

Jamel eddine boussaada

Nayrouz abdaoui

Narjes ben amor

Contents

1.1 les besoins fonctionnels :	3
1.2 Les besoins non fonctionnels :	3
2.1 modélisations en vue statique	4
2.1.1 diagramme de cas d'utilisation	4
2.2.1 diagramme de séquence	6

Table de figures

Figure 1 : Figure 1.2-Diagramme de cas utilisation "Gérer produit"	3
Figure 2 : diagramme de séquence	6

Introduction :

Le « Commerce électronique » (ou e-Commerce) est l'utilisation d'un média électronique pour la réalisation de transactions commerciales. Il s'agit généralement de la vente de produits à travers le réseau internet, mais le terme de e-Commerce correspond également aux mécanismes d'achat par internet

Là notre site (bi3 .TN) facilite au client de l'achat en ligne des produit concernent le materiel informatique par exemple (les pcs ,les ordinateur bureau , des smartphones...)

1. Spécification des besoins

Cette phase consiste à comprendre le contexte du système. Il s'agit de déterminer les fonctionnalités et les acteurs les plus pertinents, de préciser les risques les plus critiques et d'identifier les cas d'utilisation initiaux

Il y a un seul acteur : administrateur.

L'administrateur peut :

- Consulter les produits exposer sur le site
- Ajouter un ou plusieurs nouveau(s) produit(s) par l'affecter dans la liste des produits
- Supprimer un ou plusieurs produit(s) de la liste
- Modifier une information sur un ou plusieurs produit(s)

1.1 les besoins fonctionnels :

Cette étape consiste à déterminer toutes les fonctionnalités dont le client a besoin pour son activité sur l'application et servent aussi à mieux comprendre le rôle de système

Là on peut citer :

- Consulter produit
- Ajouter produit

-Supprimer produit

-Modifier produit

1.2 Les besoins non fonctionnels :

Ce sont les contraintes qui comprennent les contraintes des besoins fonctionnels :

-Sécurité : présentée au niveau de la base de données. Certaines données sont confidentielles et il faut résoudre le problème d'accès à la base que pour les utilisateurs légitimes.

-Fiabilité : il faut garantir l'efficacité de système.

-Extensibilité : le système doit être extensible et peut supporter d'autres fonctionnalités selon les besoins des acteurs.

-Ergonomie des interfaces : notre système doit fournir des interfaces homme- Machine facile à Utiliser et efficaces.

-La portabilité de l'application : il est important d'avoir une application portable pouvant être exploitée par plusieurs plates-formes.

-La maintenance : dans le développement des différents modules de cette application, il faut tenir compte de la possibilité de son extension par l'ajout de nouvelles

Fonctionnalités. Ces modules doivent être aussi bien documentés afin de faciliter la Maintenance de l'application.

2. Modélisation des besoins fonctionnels

Là on présente les besoins fonctionnels à travers un modèle conceptuelles

2.1 modélisations en vue statique

2.1.1 diagramme de cas d'utilisation

Ce diagramme nous permet de présenter le comportement fonctionnel de système vis-à-vis l'acteur (cf. Figure 1.2)

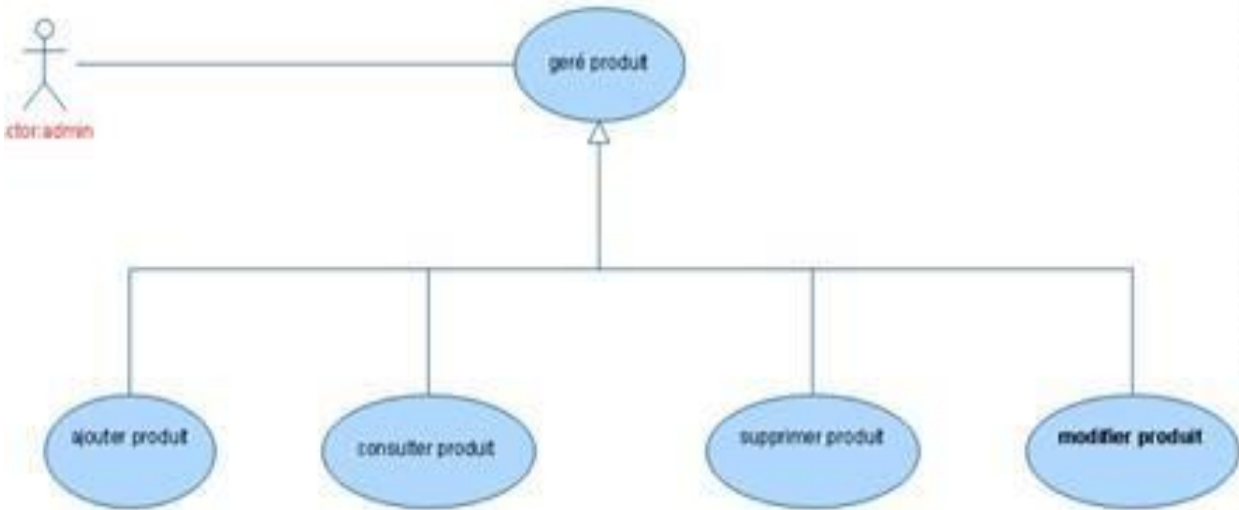


Figure 1 : Figure 1.2-Diagramme de cas utilisation "Gérer produit"

Les fonctionnalités globales de système sont représentées par le diagramme de cas

D'utilisation illustrée dans la figure 1.2 Ce diagramme met en valeur les fonctionnalités que l'acteur puisse l'exercer sur l'application

2.2 Modélisation en vue dynamique

Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets. La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps, et de spécifier la naissance et la mort d'objets. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent à l'aide de messages.

2.2.1 diagramme de séquence

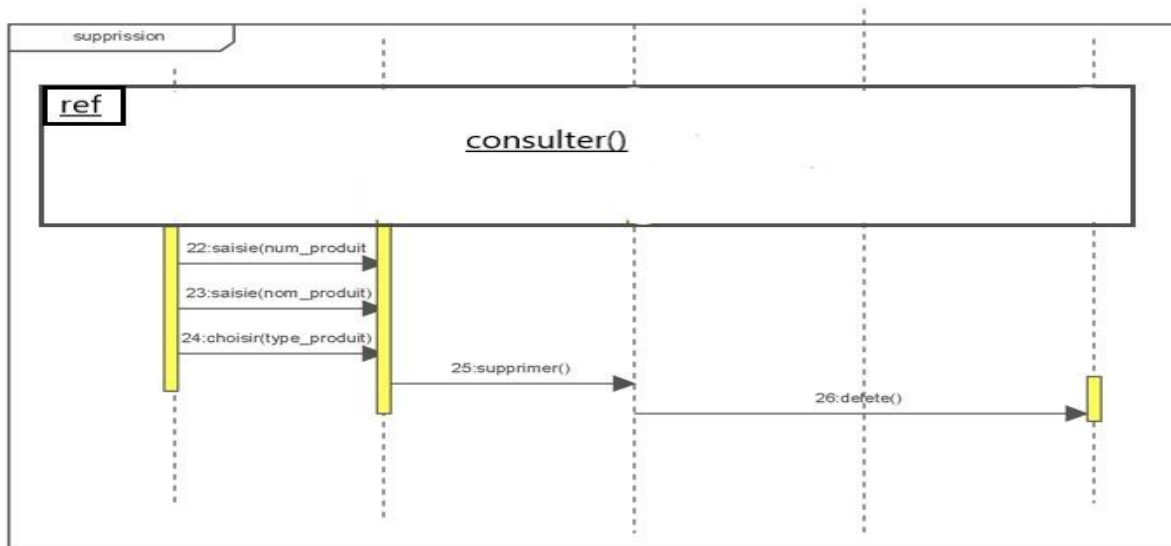


Figure 2 : diagramme de séquence