



TABLE OF CONTENTS

Introduction	3
Objectifs du cahier des charges	3
Equipe du projet	3
Contexte du projet	3
Objectif	3
Solutions Techniques	4
Technologies utilisées	4
Conception	4
Design	5
TRAVAIL d'équipe	5



INTRODUCTION

Objectifs du cahier des charges

Le but de ce document est de préciser les bonnes pratiques en matière de production et de développement de l'application « Bi3 Smart ».

Equipe du projet

Nom Prenom	Role	Email
Soulaimane Ouhmida	Développeur	ouhmidasoulaimane2@gmail.com
Ettakaddoumi hamza	Développeur	Hamzaett1320@gmail.com
Targui hajar	Développeur	targuihajar@gmail.com
Kelladi Fatima ezzahra	Développeur	ezzahra366@gmail.com

CONTEXTE DU PROJET

Objectif

Bi3 Smart vise à fournir une plateforme facile à utiliser et interactive pour le commerce électronique (achats en ligne).

« Bi3Smart » est un projet qui intègre un chatbot basé sur l'intelligence artificielle (IA) pour fournir des recommandations personnalisées aux utilisateurs. Son objectif principal est de créer une expérience de shopping en ligne plus personnalisée en proposant des produits adaptés aux besoins et aux préférences des utilisateurs, en se basant sur leur historique d'achat, leur profil et leurs interactions sur le site web.



Solutions Techniques

Le projet sera divisé en deux parties principales :

Applications	Description
Serveur Web	C'est une application qui assure la communication entre les applications frontales et la base de données.
Application web	C'est une application destinée à deux types d'utilisateurs :
	Administrateur : Dédié au administration afin de gérer les clients, les produits, les commandes
	Vendeur : Dédié au vendeurs pour vendre ses produits.
	Visiteurs et Clients : Pour visualiser et d'acheter des produits.

TECHNOLOGIES UTILISEES

Langage de programmation	Python - JavaScript – HTML - CSS
Framework backend	Django
Framework frontend	React js - Tailwind CSS
Base de données	MySQL
API de Chatbot	GPT API

CONCEPTION

Une conception détaillée sera fournie, comprenant :

- Diagramme de cas d'utilisation.
- Diagramme de classe.
- Diagramme de séquence.



DESIGN

- Création du logo du projet.
- Création des maquettes en utilise l'outil Figma.

TRAVAIL D'EQUIPE

Pour organiser le travail entre les membres de l'équipe, nous avons publié notre projet sur la repository GITHUB https://github.com/Soulaimane07/Bi3Smart.

La repository contient:

- Les étapes pour installer le projet sur l'appareil.
- Le projet Backend (Serveur).
- Le projet Frontend (Application Web).
- Les diagrammes (classes, cas d'utilisation, séquences).
- Rapport de projet.
- Presentation ppt du projet.