

République Tunisienne  
Ministère de l'Enseignement Supérieur  
et de la Recherche Scientifique

Université de Carthage  
Institut Supérieur des Technologies de l'Information et de la Communication

# Rapport de Projet conception pour les GLSI 2C

## Rapport de conception d'un site

Réalisé par l'étudiante :  
Saidi Meriem

Année universitaire :  
2021-2022

# Table des matières

<b>Introduction Generale</b>	<b>5</b>
<b>Chapitre 1 : Spécification Des Besoins</b>	<b>6</b>
1.1 Introduction	6
1.2 Le contexte de projet	6
1.3 Identification des besoins fonctionnels	7
1.4 Identification des cas d'utilisation	7
1.5 Identification des besoins non fonctionnels	9
1.6 Identification des acteurs	9
1.7 Diagramme de cas d'utilisation :	11
1.7.1 Diagramme de cas d'un visiteur :	11
1.7.2 Diagramme de cas d'un client :	12
1.7.3 Diagramme de cas du webmaster du site web :	12
1.8 Backlog de produit	13
1.9 Méthodologie de travail :	14
1.10 Outils de développement :	15
1.11 Conclusion	16
<b>Chapitre 2 : Sprint 0</b>	<b>16</b>
2.1 Introduction	16
2.2 Identification de backlog de sprint 0	17
2.3 Raffinement de Sprint 0 :	17
2.3.1 Raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire » :	17
2.3.2 Raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier »	18
2.3.3 Raffinement de cas d'utilisation « Gère compte de client » :	19
2.3.4 Raffinement de cas d'utilisation « Gérer les produits »	20
2.3.5 Raffinement de cas d'utilisation « Gérer catégorie »	22
2.4 Conception du sprint 0	23
2.4.1 Conception de cas d'utilisation « S'inscrire »	23
2.4.2 Conception de cas d'utilisation « S'authentifier »	24
2.4.3 Conception de cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur »	25
2.4.4 Conception de cas d'utilisation « Gérer les produits »	27
2.4.5 Conception de cas d'utilisation « Gérer catégories »	29
<b>Chapitre 3 : sprint 1</b>	<b>31</b>

<b>3.1 Introduction</b>	<b>31</b>
<b>3.2 Identification de backlog de sprint 1</b>	<b>31</b>
<b>3.3 Raffinement de Sprint 1</b>	<b>31</b>
3.3.1 <i>Raffinement de cas d'utilisation « chercher produit »</i>	32
3.3.2 <i>Raffinement de cas d'utilisation « Gérer panier »</i>	33
3.3.3 <i>Raffinement de cas d'utilisation « Passer commande»</i>	34
3.3.4 <i>Raffinement de cas d'utilisation « consulter commande»</i>	35
<b>3.4 Conception du sprint 0</b>	<b>36</b>
3.4.1 <i>Conception de cas d'utilisation « chercher produits »</i>	36
3.4.2 <i>Conception de cas d'utilisation « gérer panier »</i>	37
3.4.3 <i>Conception de cas d'utilisation « passer commande »</i>	39
3.4.4 <i>Conception de cas d'utilisation « consulter commande »</i>	40
<b>Chapitre 4 : sprint 2</b>	<b>41</b>
<b>4.1 Introduction</b>	<b>41</b>
<b>4.2 Identification de backlog de sprint 2</b>	<b>41</b>
<b>4.3 Raffinement de cas d'utilisation « consulter compte»</b>	<b>41</b>
<b>4.4 Conception de cas d'utilisation « consulter compte»</b>	<b>42</b>

# tables de figure

**Figure 1.1 – Diagramme de cas d'utilisation**

**Figure 1.2 – cas d'utilisation d'un visiteur**

**Figure 1.3 – cas d'utilisation d'un client**

**Figure 1.4 – cas d'utilisation du webmaster**

**Figure 2.1 - Raffinement du cas d'utilisation « S'inscrire »**

**Figure 2.2 - Raffinement du cas d'utilisation « S'authentifier »**

**Figure 2.3 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer compte client »**

**Figure 2.4 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer produits »**

**Figure 2.5 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer catégorie »**

**Figure 2.6 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « S'inscrire »**

**Figure 2.7 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'inscrire »**

**Figure 2.8 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « S'authentifier »**

**Figure 2.9 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'authentifier »**

**Figure 2.10 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « gérer compte utilisateur »**

**Figure 2.11 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur »**

**Figure 2.12 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « gérer les produits »**

**Figure 2.13 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer les produits »**

**Figure 2.13 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer les produits »**

**Figure 2.15 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer catégories »**

**Figure 3.1 - Raffinement du cas d'utilisation « chercher produit »**

**Figure 3.2 - Raffinement du cas d'utilisation « gérer panier »**

**Figure 3.3 - Raffinement du cas d'utilisation « passer commande »**

**Figure 3.4 - Raffinement du cas d'utilisation « consulter commande »**

**Figure 3.5 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «chercher produits »**

**Figure 3.6 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «chercher produits »**

**Figure 3.7– Diagramme de classes de cas d'utilisation «gérer panier »**

**Figure 3.8– Diagramme de séquence du cas d'utilisation «gérer panier »**

**Figure 3.9 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «gérer panier »**

**Figure 3.11 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «passer commande»**

**Figure 3.11 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «passer commande»**

**Figure 3.12 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «consulter commande»**

**Figure 3.13 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «consulter commande»**

**Figure 4.1 - Raffinement du cas d'utilisation « consulter compte »**

**Figure 4.2– Diagramme de classes de cas d'utilisation «consulter compte»**

**Figure 4.3 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «consulter compte»**

# liste des tables

**Table 1.1 – Description détaillée des acteurs**

**Table 1.2 – Backlog de produit**

**Table 2.1 – Backlog de produit du sprint 0**

**Table 2.2 – Raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire »**

**Table 2.3 – Raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier »**

**Table 2.4 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer compte client »**

**Table 2.5 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer produits »**

**Table 2.6 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer catégorie »**

**Table 3.1 – Backlog de produit du sprint 1**

**Table 3.2 – Raffinement de cas d'utilisation « chercher produits »**

**Table 3.3 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer panier »**

**Table 3.4– Raffinement de cas d'utilisation « passer commande »**

**Table 3.5 – Raffinement de cas d'utilisation «consulter commande »**

**Table 4.5 – Raffinement de cas d'utilisation «consulter compte »**

## Introduction Generale

- Beaucoup d'adolescents sont touchés par l'influence néfaste de leurs pairs et adoptent un mode de vie malsain. Par manque d'exemple positif et de certitude, ils éprouvent de l'anxiété.
- Le sentiment de perte et d'incertitude influe négativement sur la motivation, plaçant les adolescents à risque d'abus d'alcool et de drogues.
- Alors, vu que les problèmes de santé contribuent également à la détérioration de la qualité de vie, on doit **implémenter le sport dans notre quotidien**, le meilleur moyen d'avoir un impact positif sur notre situation.
- Ainsi , la promotion de l'activité physique chez les adolescents nécessite de se concentrer sur les sports non conventionnels , qui sont populaires parmi eux ; le **"SkateBoarding"** est un excellent exemple d'un tel sport .
- SkateBoarding est une nouvelle expérience, exprimant des styles et des modes épanouissants, des esprits créatifs, de nouvelles capacités et une communauté croissante.

Il s'agit d'un sport qui prend de l'ampleur dans la jeune collectivité et qui change les types de rue et la culture visuelle à l'échelle mondiale .

- Afin de pallier les défaillances, nous proposons d'informatiser la commercialisation de nos produits par la création d'une boutique virtuelle sur Internet . Les sites de vente en ligne permettent aux clients de profiter d'une foire virtuelle disponible est quotidiennement mise à jour sans la moindre contrainte, ce qui leur permettra de ne jamais rater les coups de cœur, ainsi Une foire sans problèmes de distance géographique, ni d'horaire de travail ni de disponibilité de transport. D'une autre part ces sites offrent à la société de profiter de cette espace pour exposer ses produits à une plus large base de clientèle

Nous avons donc choisi pour notre projet tutoré, de développer notre propre projet fédéré intitulé « **SKATINI** » qui consiste à gérer une plateforme de :

- vente des skateboards + des outils de protection + des vêtements de style "streetwear" .
- Pour la modélisation de notre projet nous avons utilisé la méthodologie « **Agile Scrum** »
- ce rapport définit notre travail , organisé en quatre chapitres :

Chapitre 1 intitulé **Spécification des besoins** dont on va présenter les acteurs et leurs besoins ainsi que le backlog de produit.

Chapitre 2 intitulé **Sprint 0** est une description détaillée du premier Sprint 0 à étudier.

Chapitre 3 intitulé **Sprint 1** est une description détaillée du premier Sprint 1 à étudier.

Chapitre 4 intitulé **Sprint 2** est une description détaillée du premier Sprint 2 à étudier.

# Chapitre 1 : Spécification Des Besoins

## 1.1 Introduction

Ce chapitre consiste à comprendre le contexte du système. Il s'agit de déterminer les besoins des utilisateurs dans notre projet à travers les :

- spécifications fonctionnelles
- spécification non fonctionnelles
- les acteurs qui vont interagir avec le système.

Enfin le diagramme de cas d'utilisation globale et le backlog produit sont présentés afin d'aboutir à une application de qualité qui répond aux besoins des clients .

## 1.2 Le contexte de projet

- Le projet consiste en la création d'un site web de vente en ligne et d'interaction, donc on doit regrouper tous les **fonctionnalités nécessaires à l'accès de l'information** :
  - gestion de compte personnelle
- et tous les **fonctionnalités nécessaires aux transactions des ventes** :
  - Recherche de produits
  - achat produit
  - élaboration de panier de produits
  - afficher les catégories de produits
  - Interface administration : - enlever / ajouter des articles / modifier le prix ...
    - ajouter/modifier/annuler catégories ...
  - Interface utilisateur/client : ajout panier / passer commande / consulter catalogue
- et toutes les **fonctionnalités techniques** comme :
  - gérer son compte personnel
  - s'inscrire
  - s'authentifier
  - se déconnecter ...
- Mais aussi, notre site devra répondre à des exigences **non fonctionnelles** par sa qualité et ses performances.

### 1.3 Identification des besoins fonctionnels

Généralement formulé sous formes d'exigences fonctionnelles, les besoins fonctionnels sont l'expression de ce que le produit ou le service délivré par le projet devrait être ou faire sans considérer aucune contrainte physique. C'est un besoin du **point de vue de l'utilisateur**.

Notre système permet de :

- S'inscrire
- S'identifier
- Gérer compte client
- Gérer les catégories
- Gérer les produits
- chercher un produit
- gérer le panier
- passer commande
- Consulter les commandes
- consulter compte personnel

### 1.4 Identification des cas d'utilisation

- **S'inscrire à la plateforme**

Jusqu'à ce stade, le client est toujours anonyme mais pour pouvoir passer à un stade plus rigoureux, il faut qu'il s'inscrive en insérant des informations personnelles à travers une interface donc il crée son profil. Cela se fait pour pouvoir naviguer sur le site pour la première fois, mais après, notre client peut s'authentifier avec son E-mail à tout moment.

- **Authentification des utilisateurs**

Après la phase d'inscription, afin d'accéder au site et pouvoir accéder aux différentes fonctionnalités, tout membre doit s'authentifier. Et selon son privilège il sera guidé comme un client sinon il a un accès en tant qu'administrateurs.

- **Gérer compte client**

Après l'inscription, chaque membre a des droits sur ses informations personnelles. Il peut donc modifier à tout moment ses données telles que son pseudo, son mot de passe... mais aussi son image personnelle.

- **Gérer les catégories**

La plateforme dispose des catégories des produits à travers laquelle l'administrateur peut à la table de catégorie ou il peut faire l'opération de la mise à jour produit de



catégorie .

- **Gérer produit**

Chaque administrateur a l'accès d'ajouter, modifier, supprimer ou faire une mise à jour à un produit ou une catégorie (nouvelle ou existante).

- **Gérer le panier**

Après le choix d'un produit , le client doit mentionner la quantité qui s'ajoute automatiquement à son panier avec le prix unitaire et le prix total . Il possède le pouvoir d'ajouter, supprimer et modifier tous les détails concernant tous les produits en panier.

- **Chercher un produit**

La plateforme dispose d'une vitrine virtuelle à travers laquelle le client peut consulter une grande variété des produits, il sera donc indispensable d'y présenter les prix et les caractéristiques techniques de chaque produit pour faciliter la sélection du produit acheté.

- **Passer commande**

Jusqu'à cette phase on a un client, une commande et une adresse de livraison le chemin maintenant est plus clair, la commande ne passera qu'après la validation de toutes les informations qui sont affichées dans une seule interface avant de passer à la phase de paiement.

- **Consulter les commandes**

l'administrateur a l'accès de consulter les commandes des clients pour passer à la phase de livraison.

- **Consulter compte personnel**

l'utilisateur a l'accès de supprimer ou consulter son propre profil . Il possède le pouvoir d'ajouter, supprimer et modifier tous les détails concernant ce compte .

## 1.5 Identification des besoins non fonctionnels

Il s'agit des besoins qui caractérisent le système. Ce sont des besoins en matière de performance, de type de matériel ou de conception. Ces besoins peuvent concerner les contraintes d'implémentation (langage de programmation, type SGBD, de système)

Afin que le site donne envie aux membres de le faire connaître à leurs proches et de lui être fidèle, il est important de répondre aux exigences de qualité suivantes :

### Fiabilité :

L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreur et doit être satisfaisante.

### Interface graphique

Les différentes couleurs et choix typographiques doivent permettre à un utilisateur de repérer les différentes fonctionnalités qui s'offrent à lui..

## 1.6 Identification des acteurs

Dans cette partie, nous utilisons **la modélisation UML** pour

- représenter les spécifications des exigences grâce au **diagramme de cas d'utilisation**
- analyser le domaine avec **le diagramme de classe globale**.

### Spécification des exigences : les cas d'utilisations

Quels sont les utilisateurs du système ?

Quelles sont leurs interactions avec celui-ci ?

Un acteur est une entité qui interagit avec le système pour contribuer à le rendre actif et pour dynamiser son fonctionnement

Nos acteurs sont :

- **Le visiteur**

C'est un individu qui est en train de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les modèles et les prix. Jusqu'à ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.

- **L'administrateur**

Pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités, de la gestion des livraisons et des commandes

- **Le Client**

Cet acteur est un visiteur ayant déjà créé un compte sur notre site, il peut donc consulter tous les aspects de la partie user de notre site web.

Acteur	Rôle
visiteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- chercher produit</li> <li>- s'inscrire</li> </ul>
administrateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- authentification ()</li> <li>- la mise à jour de site</li> <li>- gestion des utilisateurs : ajouter (), modifier (),</li> <li>- supprimer (), bloquer (), créer compte ()</li> <li>- consulter commande</li> <li>- consulter profile des clients</li> <li>- gérer les catégories</li> </ul>
<p>client</p> <p><i>Il bénéficie de la plupart des fonctions car il a la possibilité de consulter et de gérer les différents fonctionnalités .</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'authentifier</li> <li>- gérer son compte : ajouter(), modifier() ,supprimer()</li> <li>- gérer son panier : Ajouter (), modifier (), supprimer ()</li> <li>- naviguer les produits</li> <li>- passer une commande</li> <li>- chercher produit</li> <li>- gérer compte personnel</li> </ul>

Table 1.1 – Description détaillée des acteurs

### 1.7 Diagramme de cas d'utilisation :

Diagramme de cas d'utilisation a comme objectif de déterminer **ce que chaque utilisateur attend du système**. Voici donc le diagramme de cas d'utilisation:

Les principaux cas d'utilisation des acteurs précédemment identifiés, ont été bien mis en évidence dans la partie précédente.

Un diagramme de cas d'utilisation capture **le comportement d'un système**, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit.

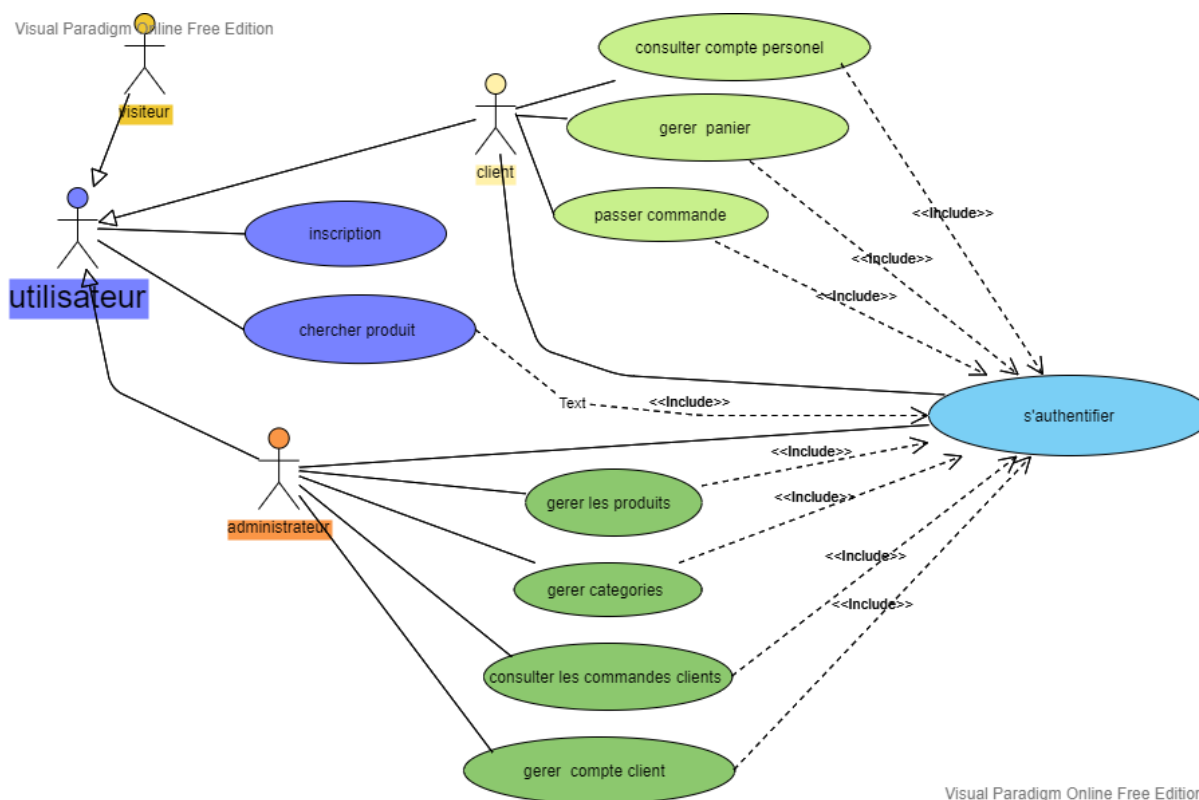


Figure 1.1 – Diagramme de cas d'utilisation

### 1.7.1 Diagramme de cas d'un visiteur :

- Avant de devenir client, un internaute ne possède que la possibilité de consulter le catalogue des produits disponibles dans le stock du fournisseur et la possibilité de s'inscrire pour devenir client sur notre site web.

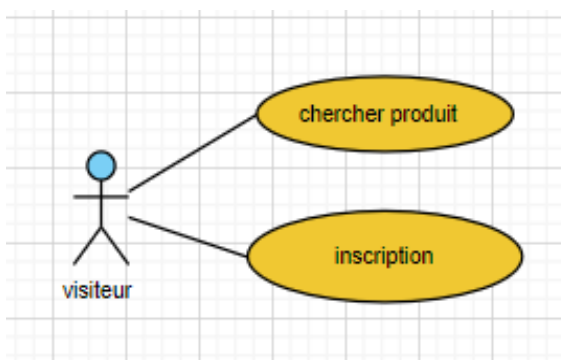


Figure 1.2 – cas d'utilisation d'un visiteur

### 1.7.2 Diagramme de cas d'un client :

-Après l'inscription, le visiteur devient client. Il est donc apte à continuer toute une procédure d'achat en ligne sur notre site.

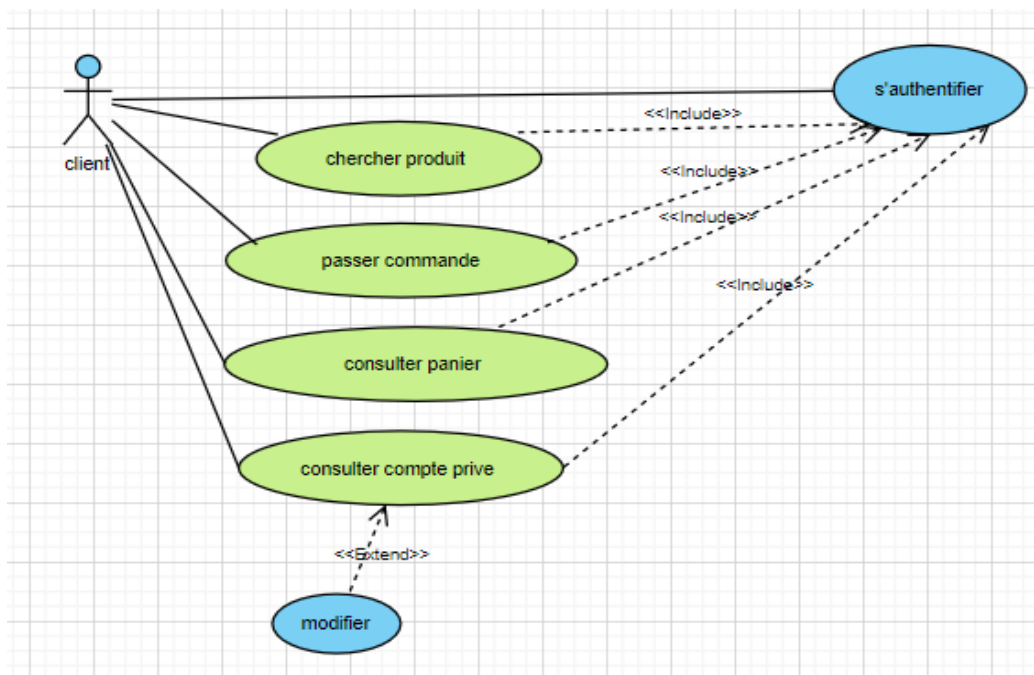


Figure 1.3 – cas d'utilisation d'un client

### 1.7.3 Diagramme de cas du webmaster du site web :

- Le terme webmaster de site web désigne communément celui qui est chargé d'un site web. Il gère toute la mise en place technique et parfois la mission éditoriale, il doit gérer au jour le jour la technique et mettre à jour le contenu du site web.

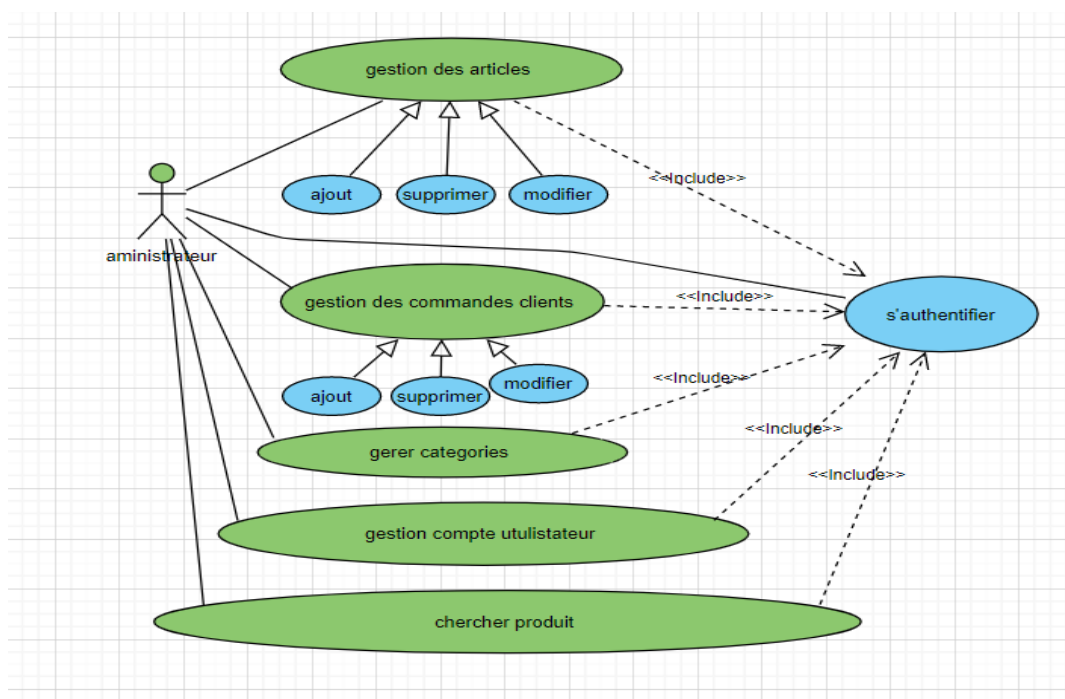


Figure 1.4 – cas d'utilisation du webmaster

## 1.8 Backlog de produit

Backlog de priorité	Priorité	Planification
en tant qu'un utilisateur je peux m'inscrire	<b>1</b>	<b><i>sprint 0</i></b>
en tant qu'un utilisateur je peux m'authentifier	<b>1</b>	<b><i>sprint 0</i></b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les comptes clients	<b>1</b>	<b><i>sprint 0</i></b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les articles	<b>1</b>	<b><i>sprint 0</i></b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les catégories	<b>1</b>	<b><i>sprint 0</i></b>
en tant qu'un utilisateur je peux chercher un produit	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un client je peux gérer le panier	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un client je peux passer une commande	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un administrateur je peux consulter les commandes	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un client je peux consulter mon compte personnel	<b>3</b>	<b><i>sprint 2</i></b>

Table 1.2 – Backlog de produit

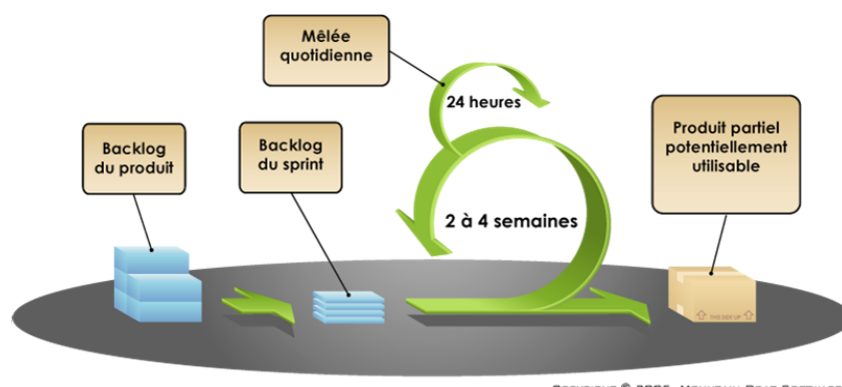
## 1.9 Méthodologie de travail :

### Méthodologie Agile

- La méthodologie Agile s'oppose généralement aux méthodologies traditionnelles de gestion de projet. Le client est impliqué directement dans son projet pour obtenir très vite une première version de son logiciel et le dialogue est privilégié entre toutes les parties prenantes du projet.
- Le terme « **agile** » fait ainsi référence à la **capacité d'adaptation** aux changements de contexte et aux modifications de spécifications qui interviennent pendant le processus de développement.
- A l'origine, cette approche a été créée pour les projets de développement web et informatique. Aujourd'hui, la méthode Agile est de plus en plus répandue car elle est adaptable à de nombreux types de projets, tous secteurs confondus.







### Scrum

- Scrum est la méthodologie de travail pour le développement et la maintenance de produits complexes permettant de répondre à des problèmes complexes et changeants, tout en livrant de manière créative et productive des produits de la plus grande valeur possible. Scrum utilise une approche incrémentale afin d'optimiser la prédictibilité et pour contrôler le risque. Sprint
- La planification du sprint comprend l'identification des points prioritaires que l'équipe pense pouvoir réaliser au cours du sprint.
- La revue du sprint a lieu à la fin de chaque sprint où l'équipe de développement présente les fonctionnalités terminées. L'incrément produit est éventuellement livrable et la mise en place du prochain sprint peut être anticipée.
- La rétrospective du sprint permet d'améliorer le processus de développement des sprints suivants en faisant un point sur le sprint réalisé.



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

## 1.10 Outils de développement :

Nom du langage	Logo	Description
CSS		Les CSS, est le code utilisé pour mettre en forme une page web. De la même façon que HTML dédié pour le design.
HTML5		Le HTML5, pour HyperText Markup Language 5, est une version du célèbre format HTML utilisé pour concevoir les sites Internet.
Bootstrap		Une collection d'outils utile à la création de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, outils de navigation et autres éléments interactifs
Angular		Le principal avantage d'AngularJS est qu'il permet aux développeurs de traduire des documents HTML statiques en contenu dynamique.
Visual Studio Code		Microsoft Visual Studio est un environnement de développement intégré de Microsoft. Nous l'avons utilisé pour le codage HTML et CSS.
Visual Paradigm		visual paradigm est un logiciel de conception. Nous l'avons utilisé pour la conception des diagrammes.

## 1.11 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons fait un découpage fonctionnel détaillé de notre future solution par le biais de diagramme de cas d'utilisation et le backlog de produit.

Donc , nous avons présenté la méthode de travail, les outils de développement et les différents cas d'utilisation de notre projet afin de les étudier en détail dans les prochains chapitres.



## Chapitre 2 : Sprint 0

### 2.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le premier release du projet qui est : **la gestion de Données** qui permet de détailler les cas d'utilisation de priorité 1. L'étude de ce sprint comprend le raffinement et la conception .

### 2.2 Identification de backlog de sprint 0

Dans ce backlog du premier release que nous présentons ci-dessous contient une liste des éléments backlog qui devra être réalisé dans le sprint 0 :

Backlog de priorité	priorité	estimation	sprint
en tant qu'un utilisateur je peux m'inscrire	<b>1</b>	<b>forte</b>	<b>sprint 0</b>
en tant qu'un utilisateur je peux m'authentifier	<b>1</b>	<b>forte</b>	<b>sprint 0</b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les comptes clients	<b>1</b>	<b>forte</b>	<b>sprint 0</b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les articles	<b>1</b>	<b>forte</b>	<b>sprint 0</b>
en tant qu'un administrateur je peux gérer les catégories	<b>1</b>	<b>forte</b>	<b>sprint 0</b>

Table 2.1 – Backlog de produit du sprint 0

### 2.3 Raffinement de Sprint 0 :

Voici les différents cas d'utilisation qui compose le sprint 0 :

- **s'inscrire**
- **s'authentifier**
- **gérer le compte client**
- **gérer les articles**
- **gérer catégorie**

### 2.3.1 Raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire » :

En tant qu'utilisateur, vous pouvez s'inscrire. Ce cas d'utilisation est de priorité 1 et d'estimation forte

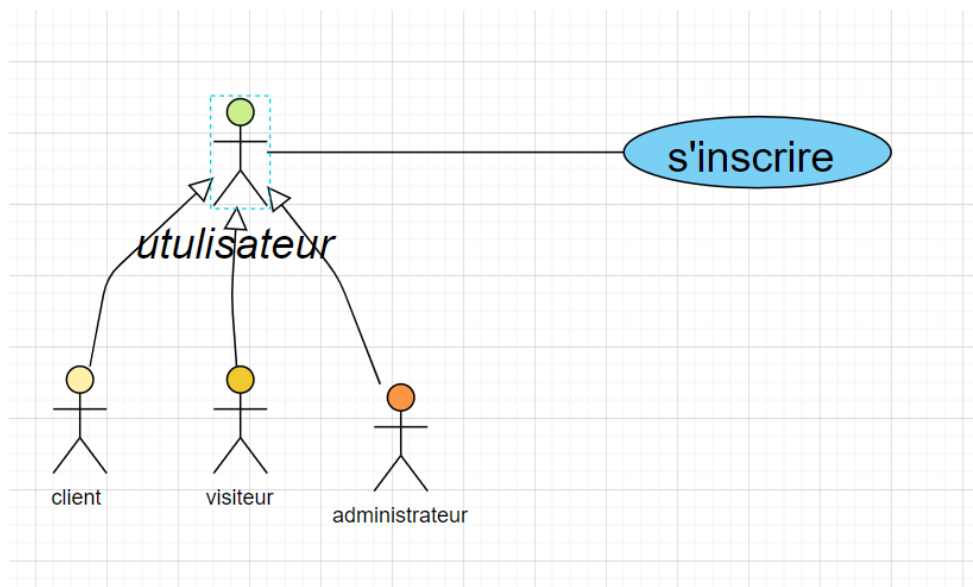


Figure 2.1 - Raffinement du cas d'utilisation « S'inscrire »

Le tableau 2.2 présente le raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire » :

Cas d'utilisation	« S'inscrire »
Acteur(s)	Utilisateur
Pré-condition	Opération demandé par l'utilisateur
Post-condition	un compte créé
Scénario principale -	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le Système affiche l'interface de « s'inscrire »</li> <li>- l'utilisateur remplit le formulaire</li> <li>- l'utilisateur clique sur le bouton « valider »</li> <li>- Le système vérifie les données.</li> <li>- Le système affiche un message de la réussite de l'inscription.</li> </ul>

Table 2.2 – Raffinement de cas d'utilisation « S'inscrire »

### 2.3.2 Raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier »

Ce cas d'utilisation est nécessaire pour chaque utilisateur de notre application.

Pour que les acteurs puissent exécuter leurs propres besoins, ils sont obligés de passer par l'authentification.

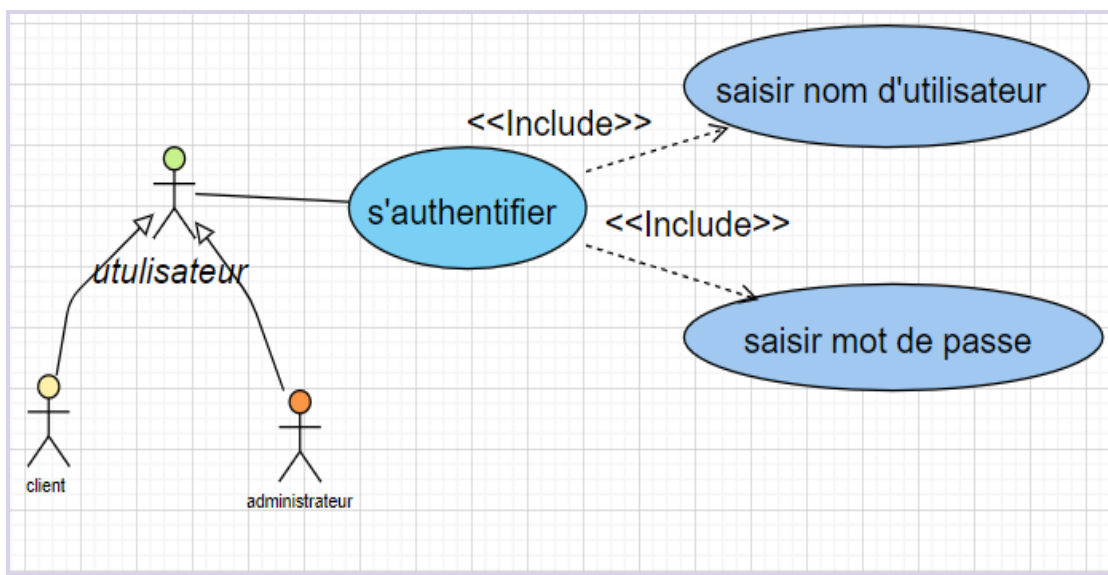


Figure 2.2 - Raffinement du cas d'utilisation « S'authentifier »

Le tableau 2.3 présente le raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier » :

Cas d'utilisation	« S'authentifier »
Acteur(s)	Utilisateur
Pré-condition	système en marche
Post-condition	l'acteur peut accéder à son compte
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le Système affiche l'interface de « s'authentifier »</li> <li>- l'utilisateur saisit login + mot de passe</li> <li>- l'utilisateur clique sur le bouton « connecter »</li> <li>- Le système vérifie les données.</li> <li>- Le système affiche la page d'accueil selon le profil ouvert</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les données saisies sont erronées</li> </ul>

Table 2.3 – Raffinement de cas d'utilisation « S'authentifier »

### 2.3.3 Raffinement de cas d'utilisation «Gère compte de client» :

La figure 2.3 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation «Gérer compte de client»

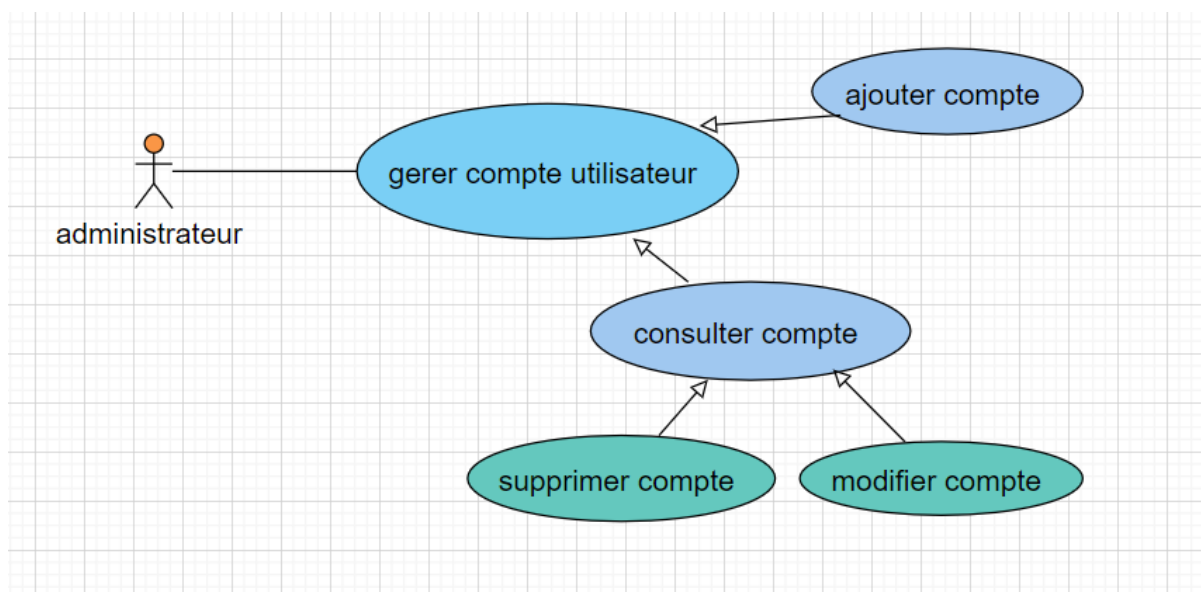


Figure 2.3 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer compte client »

Le tableau 2.4 présente le raffinement de cas d'utilisation « Gérer compte de client » :

Cas d'utilisation	« gère compte de client »
Acteur(s)	administrateur
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et opération choisie
post-condition	Opération finalisée et validée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'administrateur s'authentifie au système</li> <li>- l'administrateur choisit l'interface de gérer compte utilisateur</li> <li>- Il choisit une des options offertes par le système.</li> <li>- Il choisit l'opération souhaitée, et tape les données convenables si c'est obligatoire.</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les données saisies sont erronées</li> </ul>

Table 2.4 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer compte client »

### 2.3.4 Raffinement de cas d'utilisation «Gérer les produits»

La figure 2.4 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Gérer les produits » :

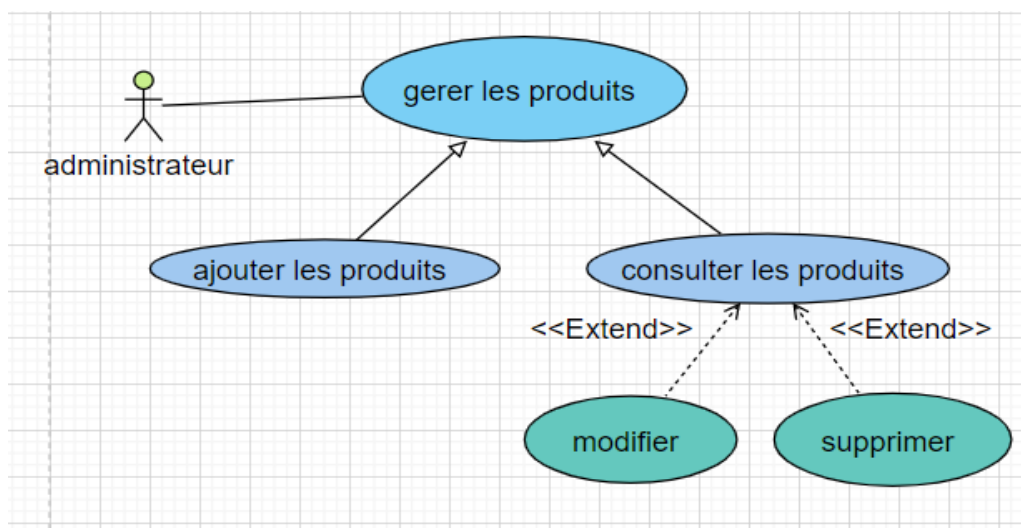


Figure 2.4 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer produits »

Le tableau 2.5 présente le raffinement de cas d'utilisation « Gérer produits » :

Cas d'utilisation	« gérer les produits »
Acteur(s)	administrateur
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et opération choisie
post-condition	Opération finalisée et validée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'administrateur s'authentifie au système</li> <li>- le gestionnaire peut accéder aux différentes tables et accéder à la table produit.</li> <li>- Il choisit une des options offertes par le système.</li> <li>- Il fait l'opération de la mise à jour "Ajouter, supprimer, modifier"</li> <li>- Il valide son choix et quitte.</li> <li>- Le système envoi une requête vers la base de donn�� pour cr��er et mettre �� jour</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les donn��es saisies sont erron��es</li> </ul>

Table 2.5 – Raffinement de cas d'utilisation « g  rer produits »

### 2.3.5 Raffinement de cas d'utilisation «Gérer catégorie»

La figure 2.5 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Gérer catégorie » :

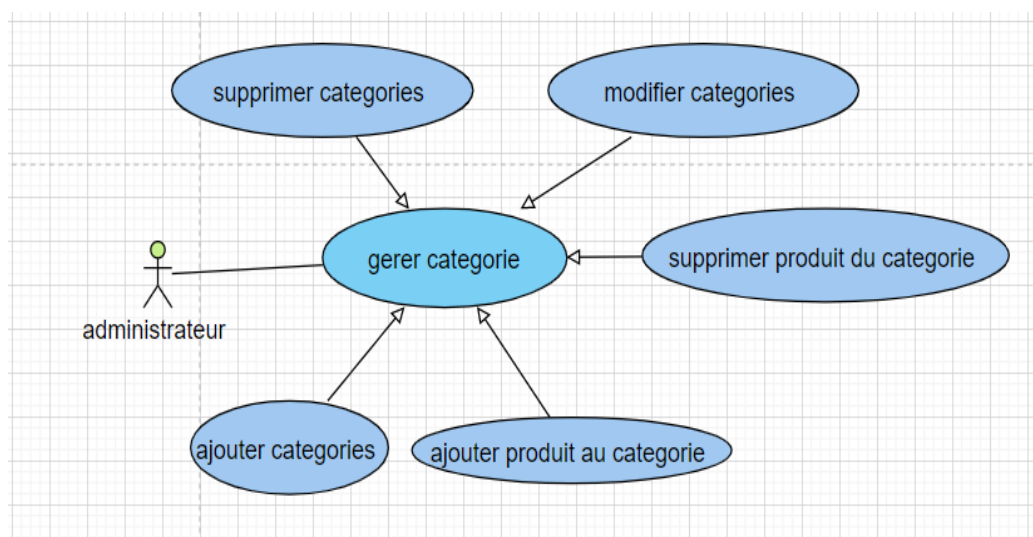


Figure 2.5 - Raffinement du cas d'utilisation « Gérer catégorie »

Le tableau 2.5 présente le raffinement de cas d'utilisation « Gérer catégorie » :

Cas d'utilisation	« gère catégorie »
Acteur(s)	administrateur
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et opération choisie
post-condition	Opération finalisée et validée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'administrateur s'authentifie au système</li> <li>- L'administrateur peut accéder à la table de catégorie.</li> <li>- Il fait l'opération de la mise à jour "modifier, supprimer, supprimer produit de catégorie, ajouter, ajouter produit à la catégorie "</li> <li>- Il valide son choix et quitte.</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les données saisies sont erronées</li> </ul>

Table 2.6 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer catégorie »

## 2.4 Conception du sprint 0

La conception est une activité significative pour comprendre le développement d'un système afin de le rendre plus fiable et fidèle aux besoins du client. Nous allons donc **spécifier notre système** avant de le réaliser.

### 2.4.1 Conception de cas d'utilisation « S'inscrire »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation « S'inscrire » :

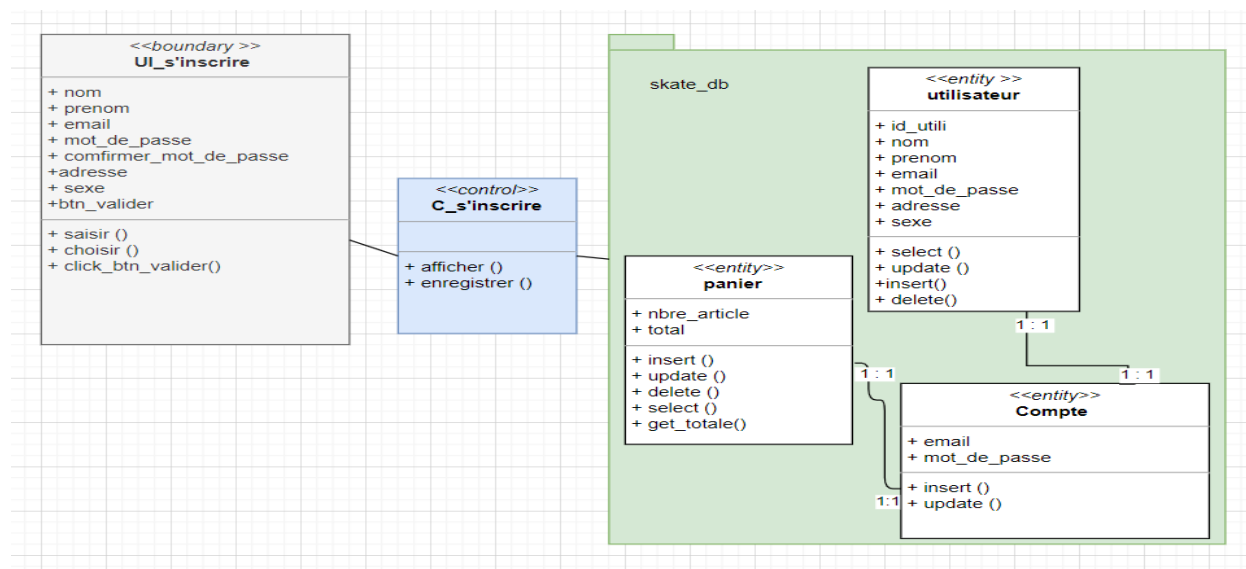


Figure 2.6 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « S'inscrire »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation « S'inscrire » :

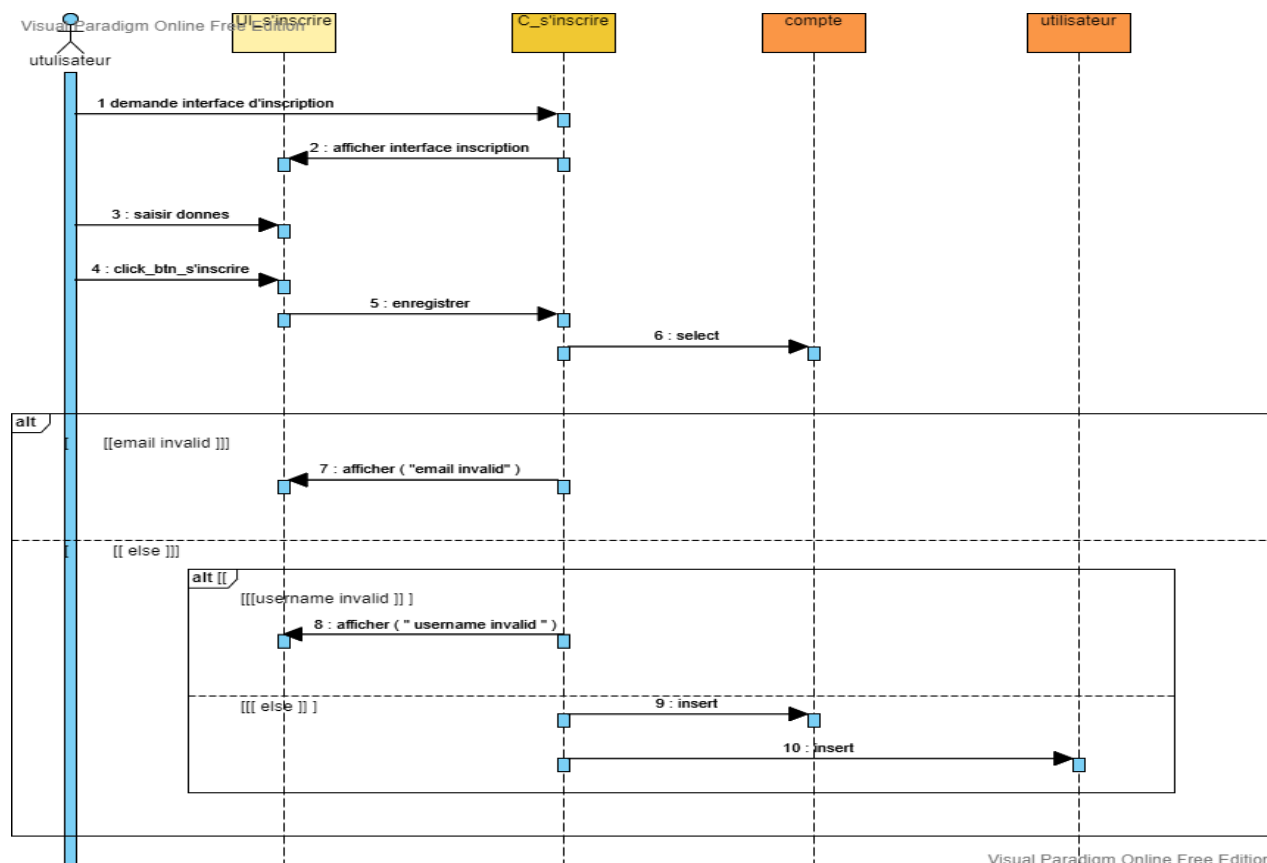


Figure 2.7 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'inscrire »

## 2.4.2 Conception de cas d'utilisation « S'authentifier »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation « S'authentifier » :

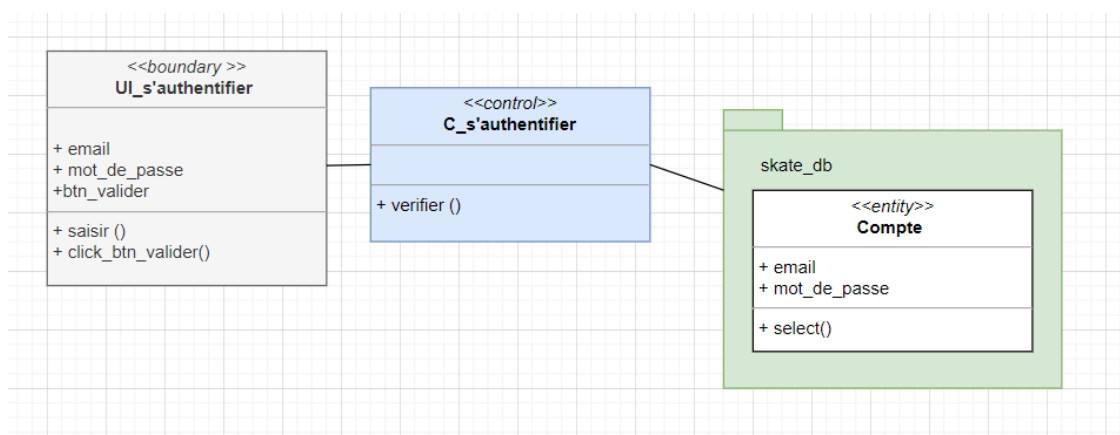


Figure 2.8 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « S'authentifier »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation « S'authentifier » :

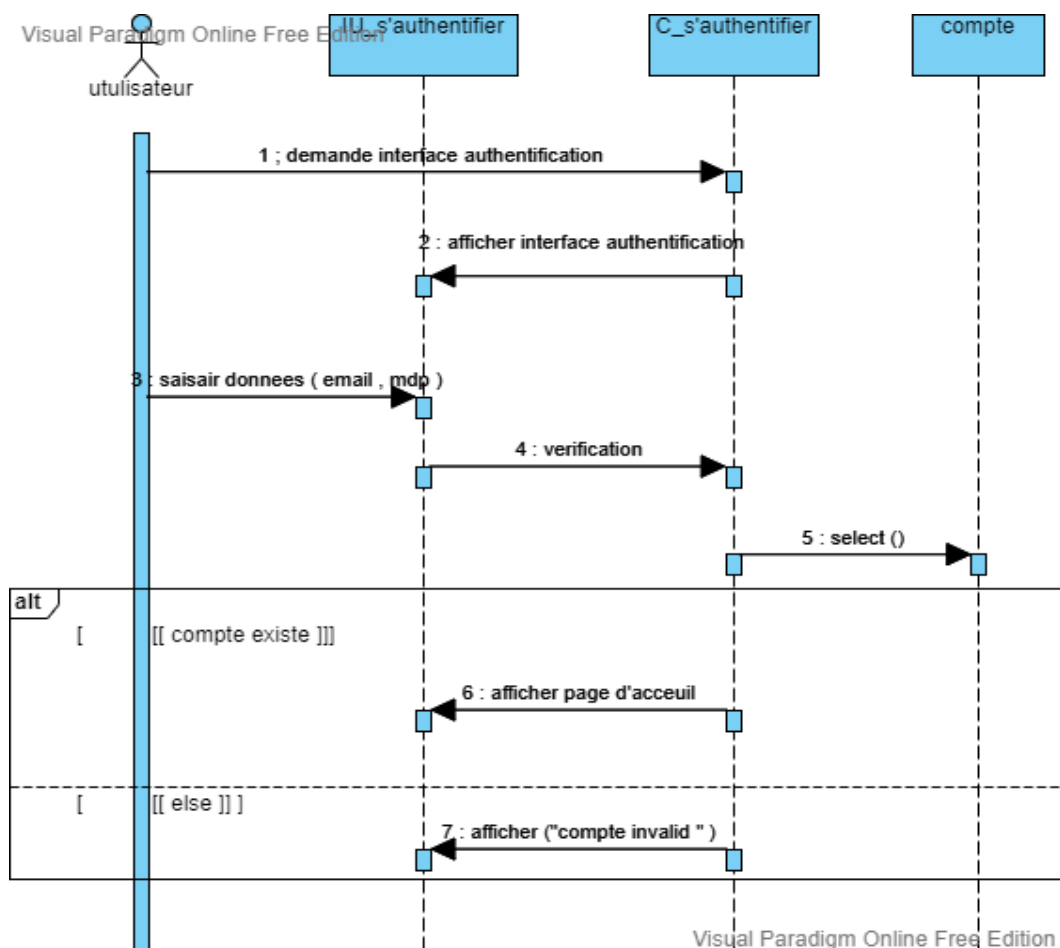


Figure 2.9 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « S'authentifier »



### 2.4.3 Conception de cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur » :

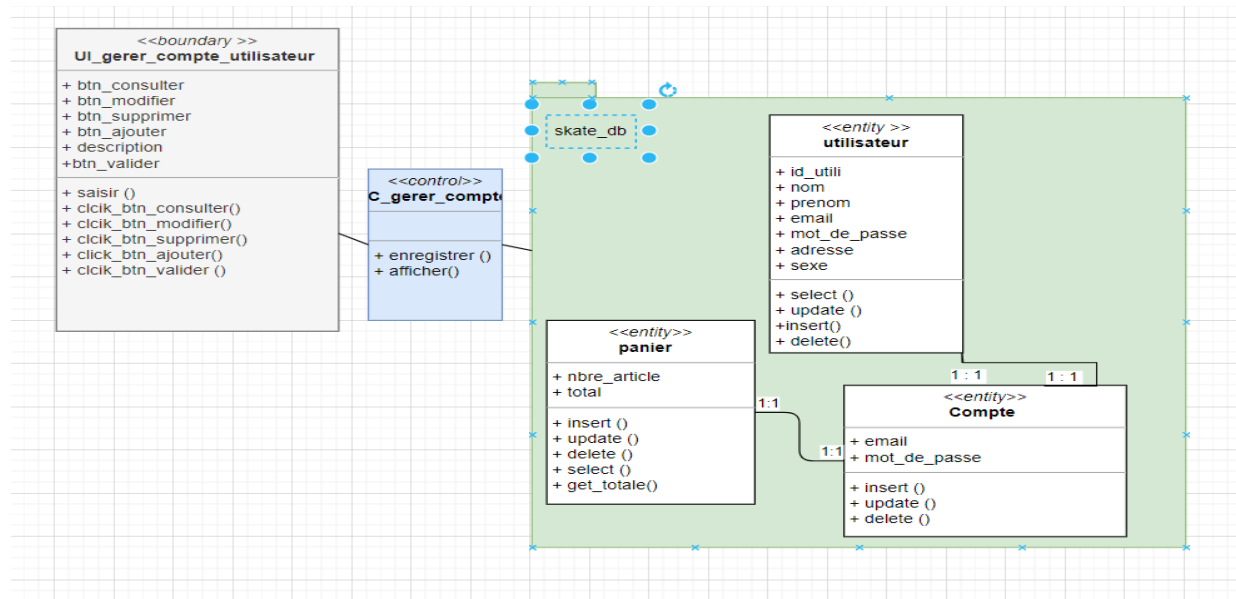


Figure 2.10 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « gérer compte utilisateur »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur » :

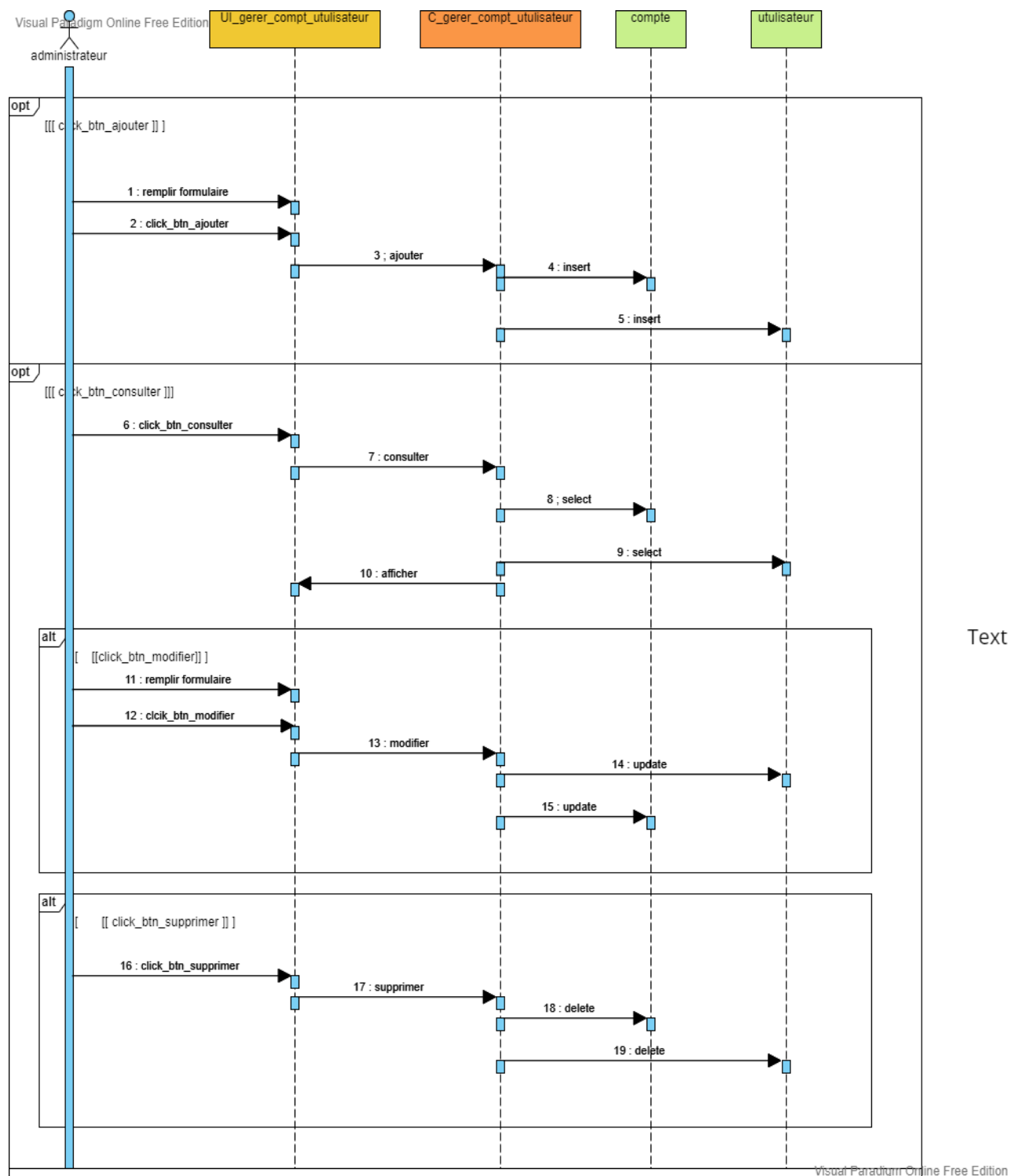


Figure 2.11 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer compte utilisateur »

### 2.4.4 Conception de cas d'utilisation « Gérer les produits »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation « Gérer les produits » :

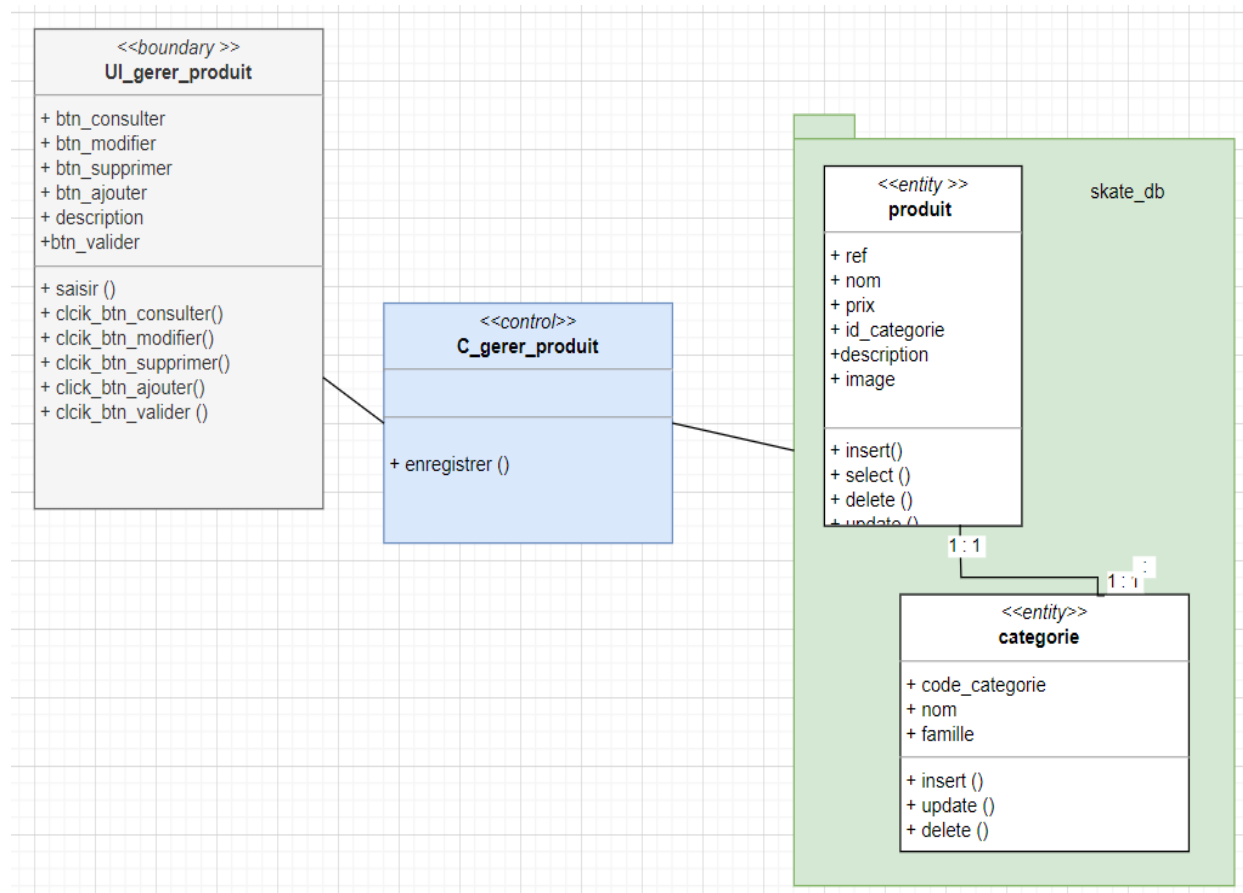


Figure 2.12 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « gérer les produits »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation « Gérer les produits » :

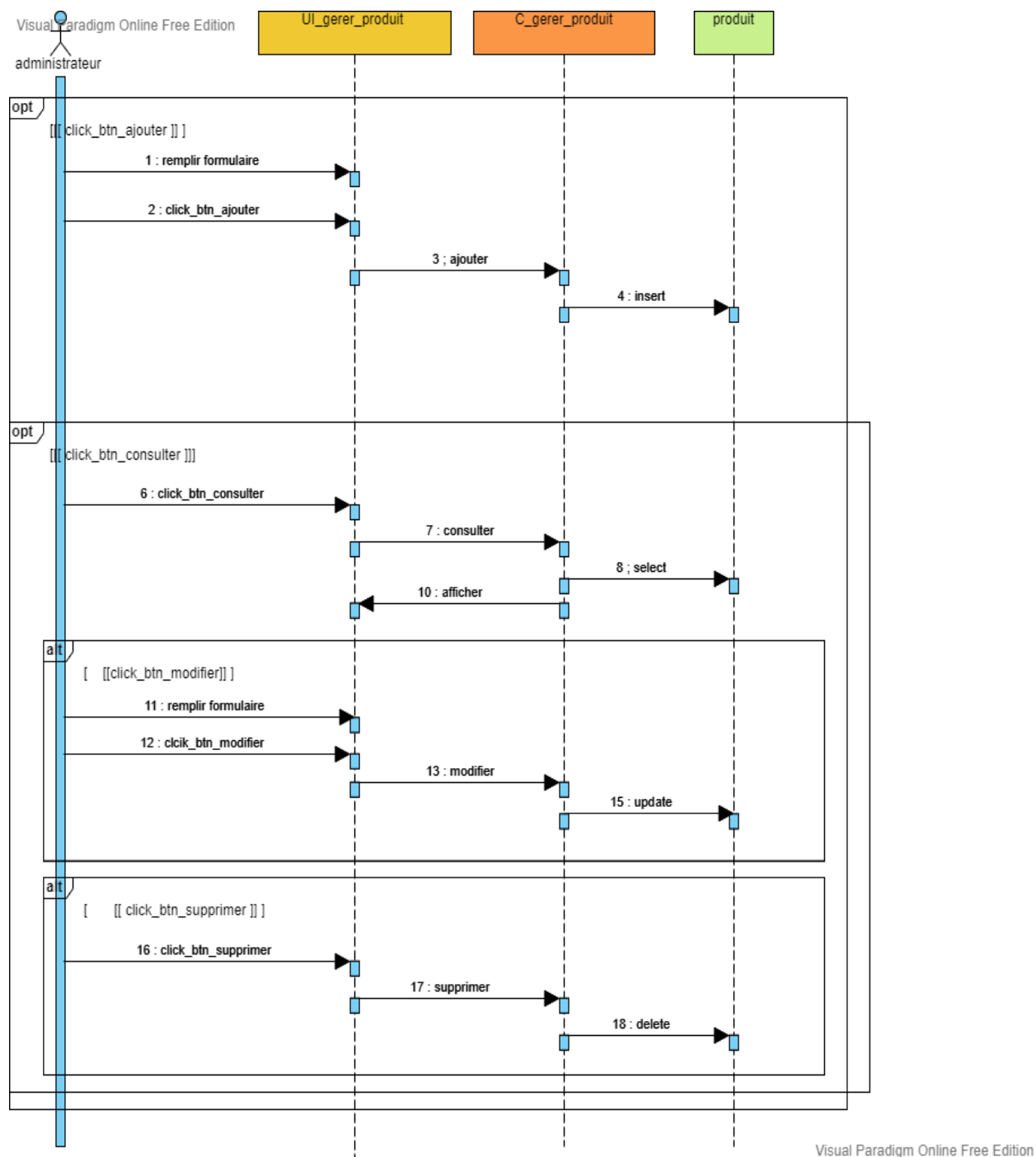


Figure 2.13 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer les produits »

### 2.4.5 Conception de cas d'utilisation « Gérer catégories »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes relatives** au cas d'utilisation « Gérer catégories » :

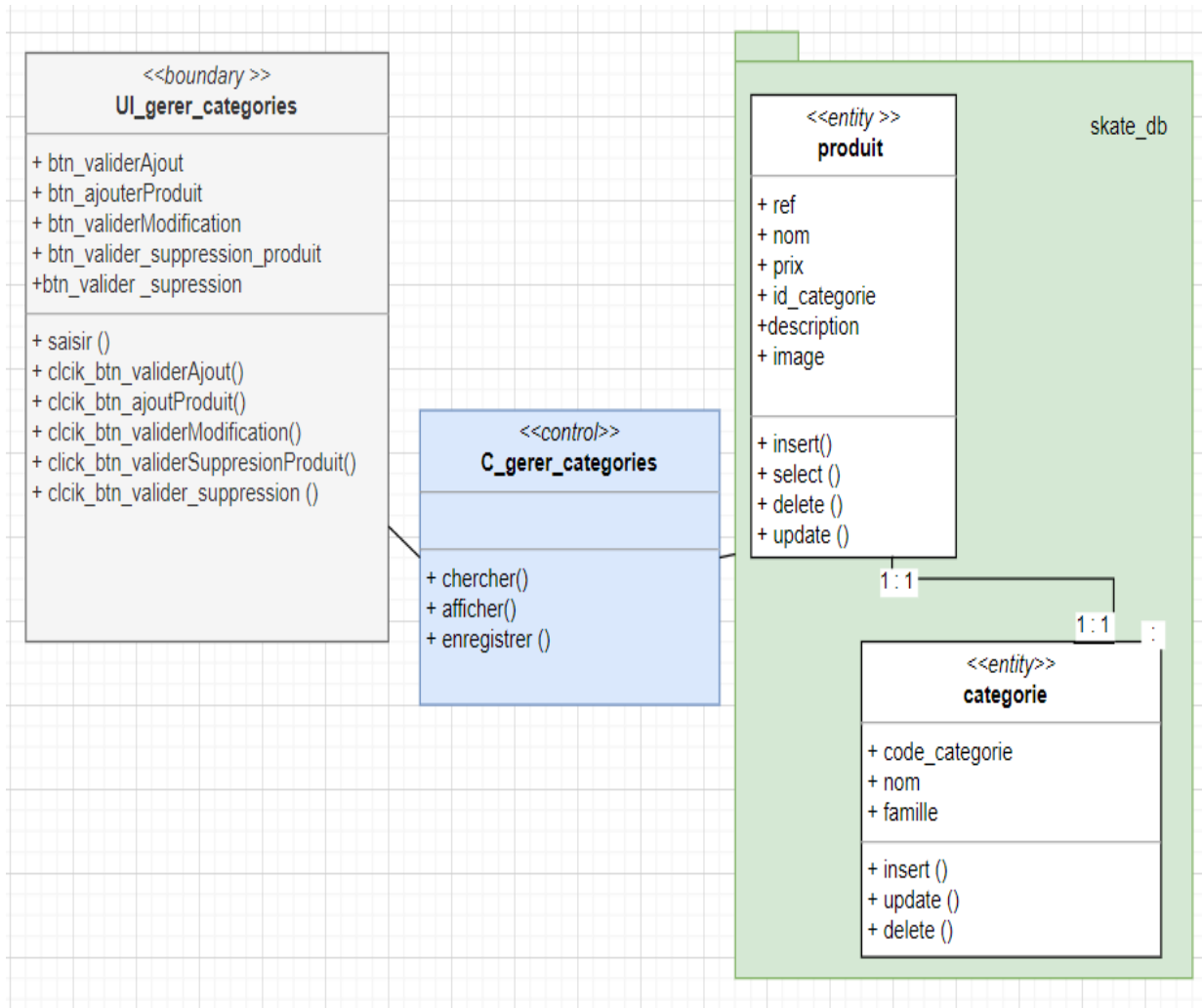


Figure 2.14 – Diagramme de classes de cas d'utilisation « gérer catégories »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation « Gérer catégories » :

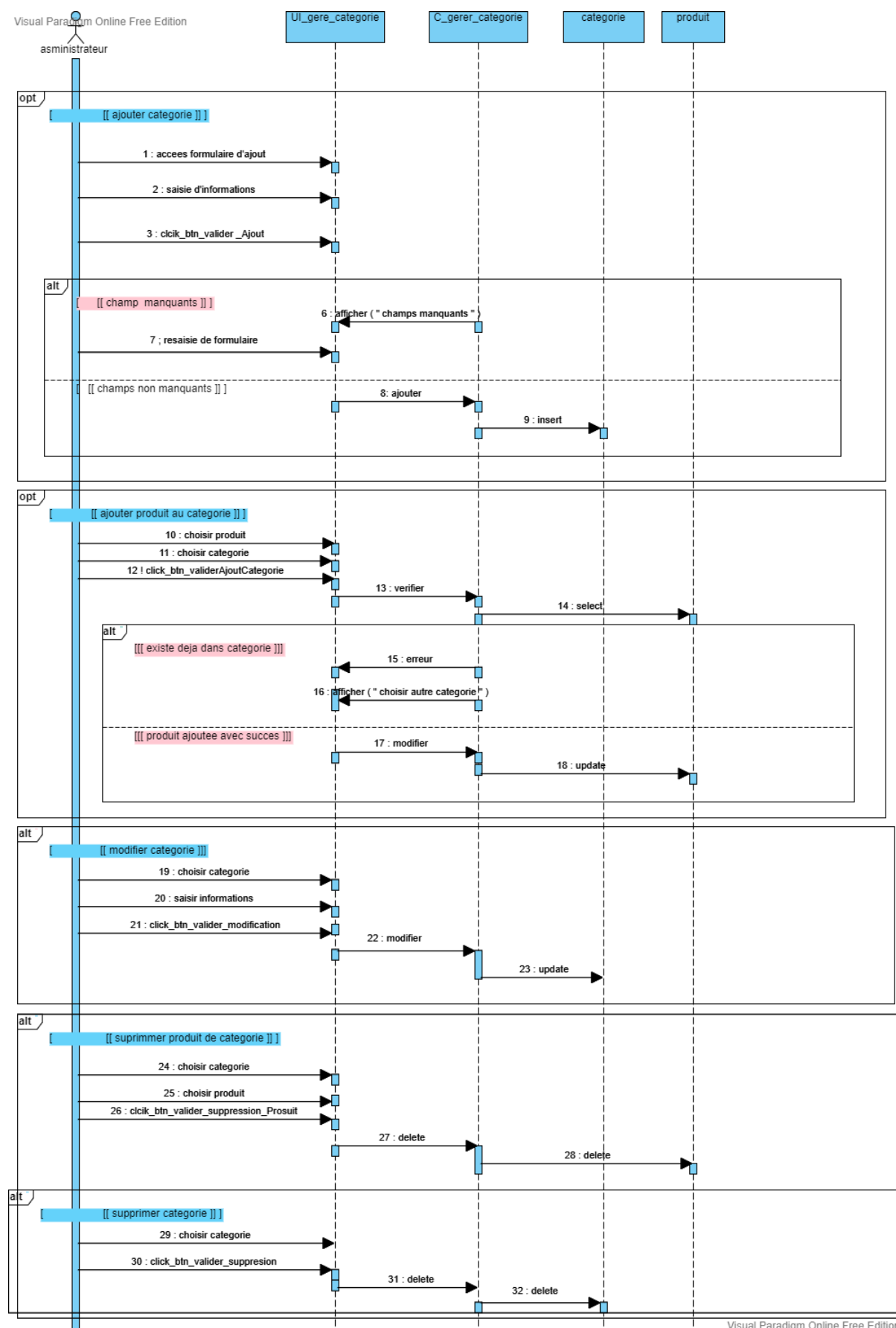


Figure 2.15 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Gérer catégories »

## Chapitre 3 : sprint 1

### 3.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le deuxième release du projet qui est la **gestion de Données** qui permet de détailler les cas d'utilisation de priorité 2. L'étude de ce sprint comprend le raffinement, la conception .

### 3.2 Identification de backlog de sprint 1

Dans ce backlog du premier release que nous présentons ci-dessous contient une liste des éléments backlog qui devra être réalisé dans le sprint 1 :

Backlog de priorité	priorité	sprint
en tant qu'un utilisateur je peux rechercher un produit	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un client je peux gérer le panier	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un client je peux passer une commande	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>
en tant qu'un administrateur je peux consulter les commandes	<b>2</b>	<b><i>sprint 1</i></b>

Table 3.1 – Backlog de produit du sprint 1

### 3.3 Raffinement de Sprint 1

Voici les différents cas d'utilisation qui compose le sprint 1 :

- chercher produit
- gérer panier
- passer commande
- consulter commandes

### 3.3.1 Raffinement de cas d'utilisation « chercher produit »

La figure 2.1 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « chercher produit » :

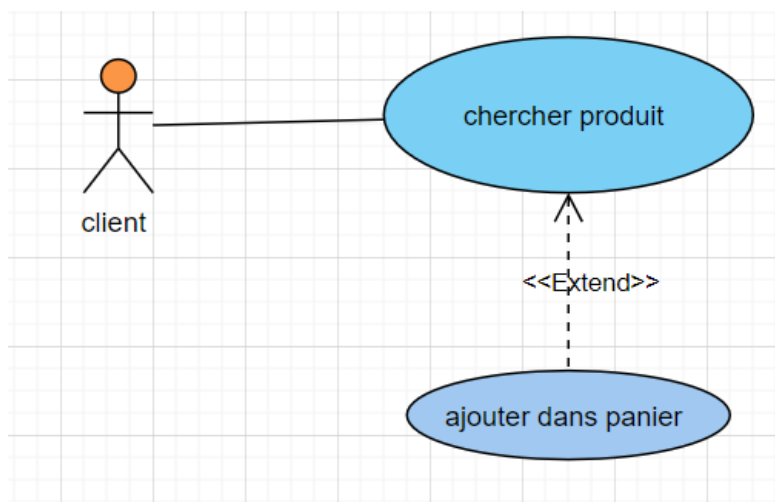


Figure 3.1 - Raffinement du cas d'utilisation « chercher produit »

Le tableau 2.1 présente le raffinement de cas d'utilisation « chercher produit » :

Cas d'utilisation	« chercher produit »
Acteur(s)	Utilisateur
Pré-condition	catalogue contient des produits
Post-condition	- Le panier remplie ou non ;
Scenario principale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le client demande liste de produits</li> <li>- système affiche le catalogue</li> <li>- le client cherche le nom de produit désirée</li> <li>- Client sélectionne l'article voulu</li> <li>- le système affiche le prix et la quantité de l'article</li> <li>- l'utilisateur peut Ajouter l'article dans le panier</li> <li>Enregistrer l'article dans le panier</li> </ul>

Table 3.1 – Raffinement de cas d'utilisation « chercher produits »



### 3.3.2 Raffinement de cas d'utilisation « Gérer panier »

La figure 2.2 nous illustre le diagramme de **cas d'utilisation** « Gérer panier » :

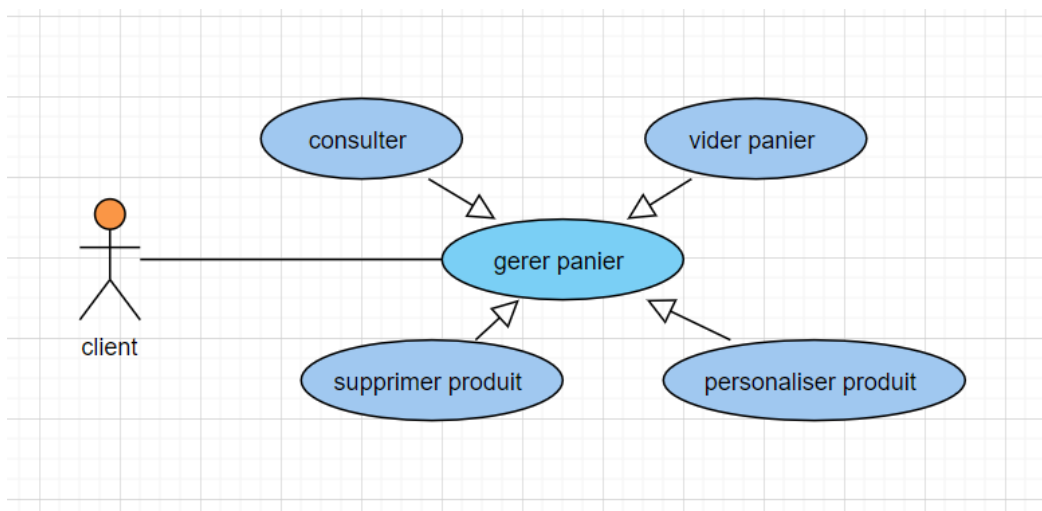


Figure 3.2 - Raffinement du cas d'utilisation « gérer panier »

Le tableau 3.2 présente le raffinement de cas d'utilisation « Gérer panier » :

Cas d'utilisation	«gérer panier »
Acteur(s)	client
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et Le catalogue consulté
post-condition	panier enregistré
scénario	<p>utilisateur peut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1/ consulter panier <ul style="list-style-type: none"> <li>- Système affiche Détails Article (quantité, prix unitaire et prix total);</li> </ul> </li> <li>2/ sélectionner article à supprimer <ul style="list-style-type: none"> <li>- valider suppression</li> <li>- Système affiche Détails et demande la confirmation de la suppression</li> </ul> </li> <li>3/ modifier quantité <ul style="list-style-type: none"> <li>- Système affiche Détails Article (quantité, prix unitaire et prix total)</li> <li>- système met à jour le panier</li> </ul> </li> <li>4/ vider panier</li> </ol>

Table 3.2 – Raffinement de cas d'utilisation « gérer panier »

### 3.3.3 Raffinement de cas d'utilisation « Passer commande»

La figure 2.3 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « Passer commande » :

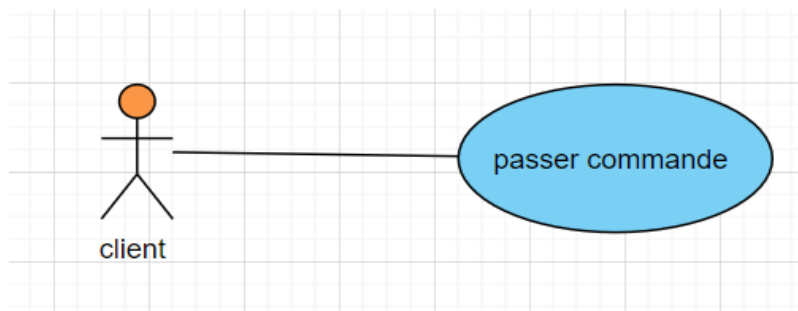


Figure 3.3 - Raffinement du cas d'utilisation « passer commande »

Le tableau 2.3 présente le raffinement de cas d'utilisation « Passer commande » :

Cas d'utilisation	« passer commande »
Acteur(s)	administrateur
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et panier contient des articles
post-condition	commande enregistrée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilisateur sélectionne produit</li> <li>- le système affiche détails produit;</li> <li>- le client click bouton de commande</li> <li>- système affiche interface de commande</li> <li>- le client remplit formulaire</li> <li>- le système enregistre tous</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les données saisies sont manquants</li> </ul>

Table 3.3 – Raffinement de cas d'utilisation « passer commande »

### 3.3.4 Raffinement de cas d'utilisation « consulter commande »

La figure 2.4 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « consulter commande » :

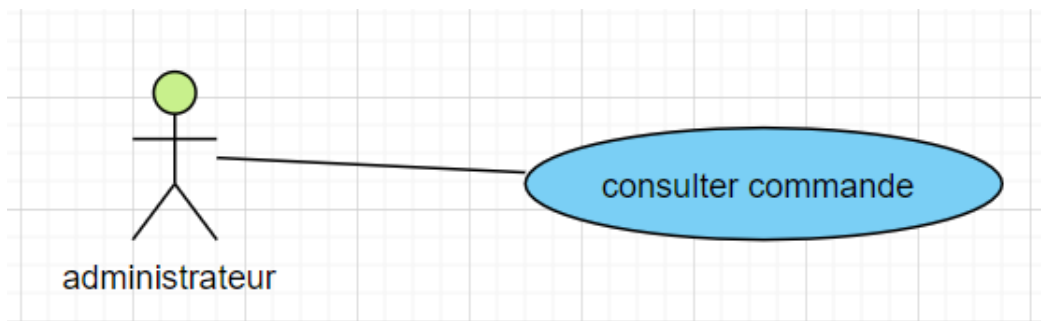


Figure 3.4 - Raffinement du cas d'utilisation « consulter commande »

Le tableau 2.4 présente le raffinement de cas d'utilisation « Consulter commande » :

Cas d'utilisation	« consulter commande »
Acteur(s)	administrateur
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et la commande doit exister
post-condition	soit commande validée, soit commande annulée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- demander listes des commandes</li> <li>- le système affiche toutes les commandes enregistrées</li> <li>- Sélectionner une commande à consulter</li> <li>- Afficher détails de la commande;</li> </ul>

Table 3.4 – Raffinement de cas d'utilisation «consulter commande »

### 3.4 Conception du sprint 0

#### 3.4.1 Conception de cas d'utilisation « chercher produits »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes relatives** au cas d'utilisation « chercher produits » :

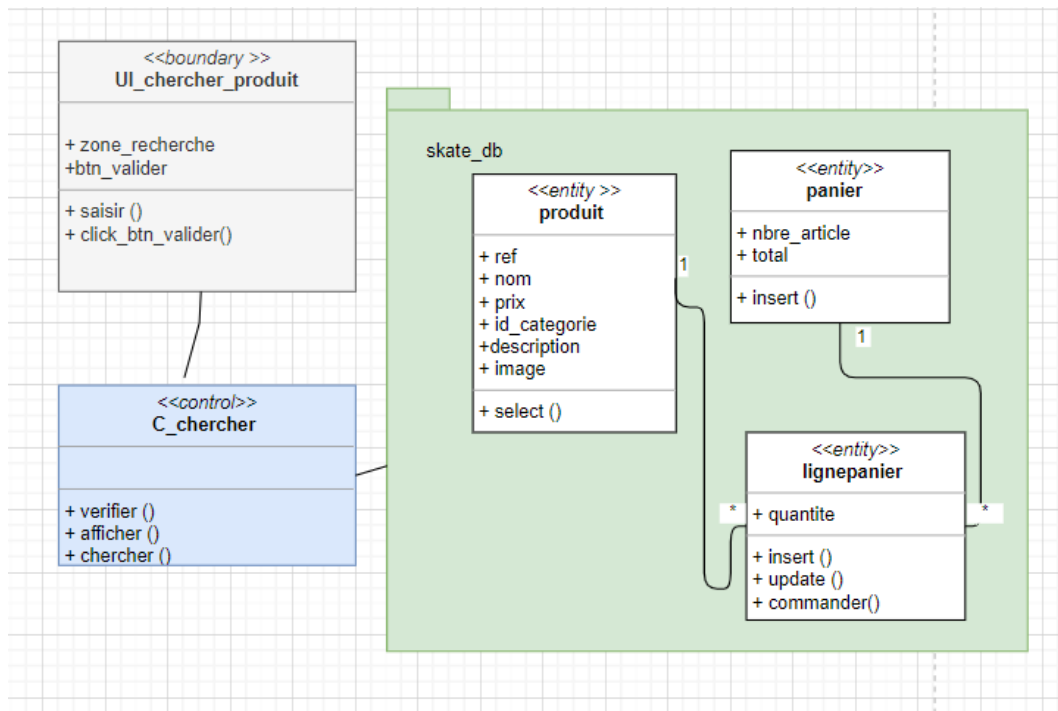
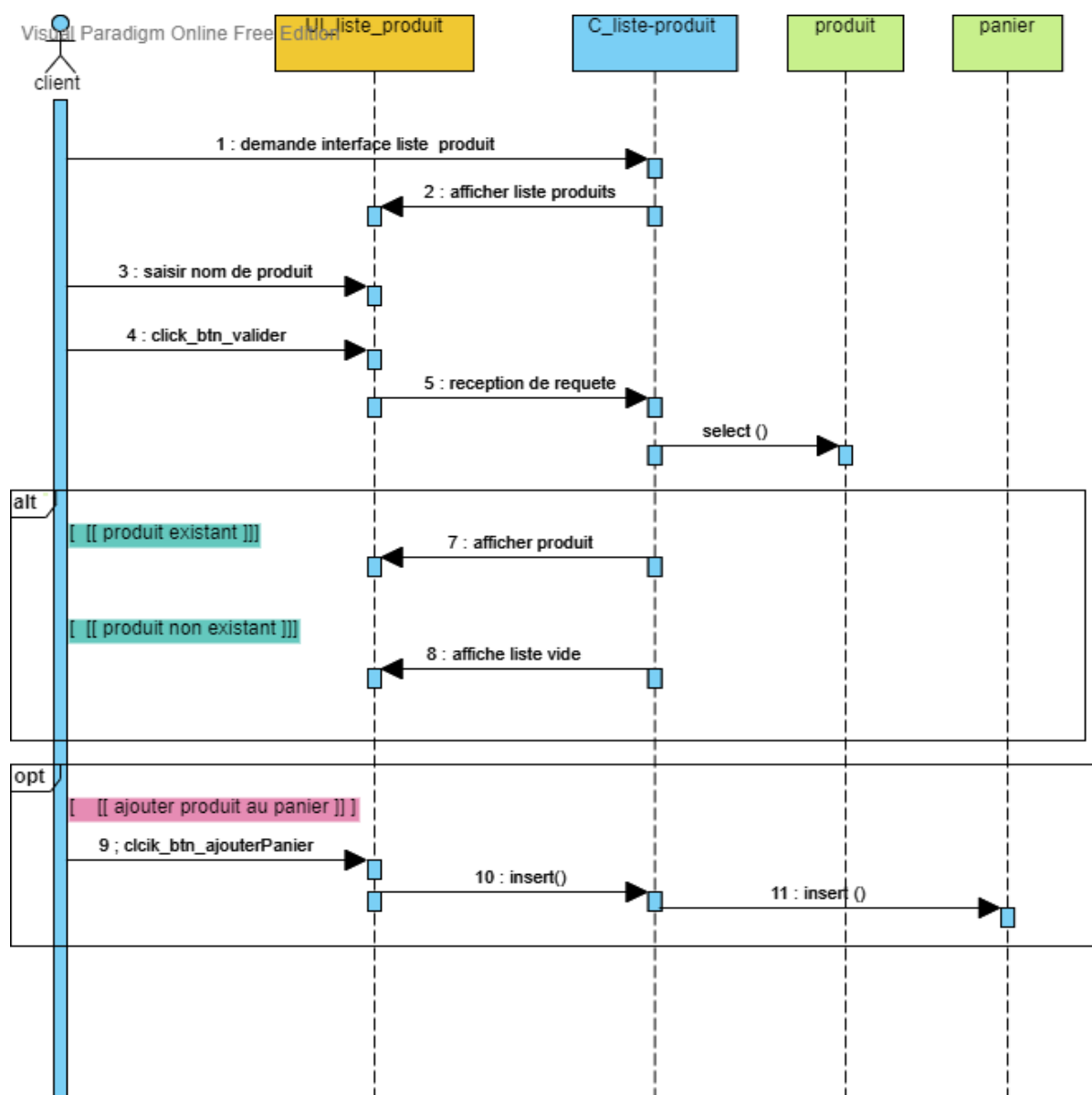


Figure 3.5 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «chercher produits »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation «chercher produits » :



Visual Paradigm Online Free Edition

Figure 3.6 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «chercher produits »

### 3.4.2 Conception de cas d'utilisation « gérer panier »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation «gérer panier » :

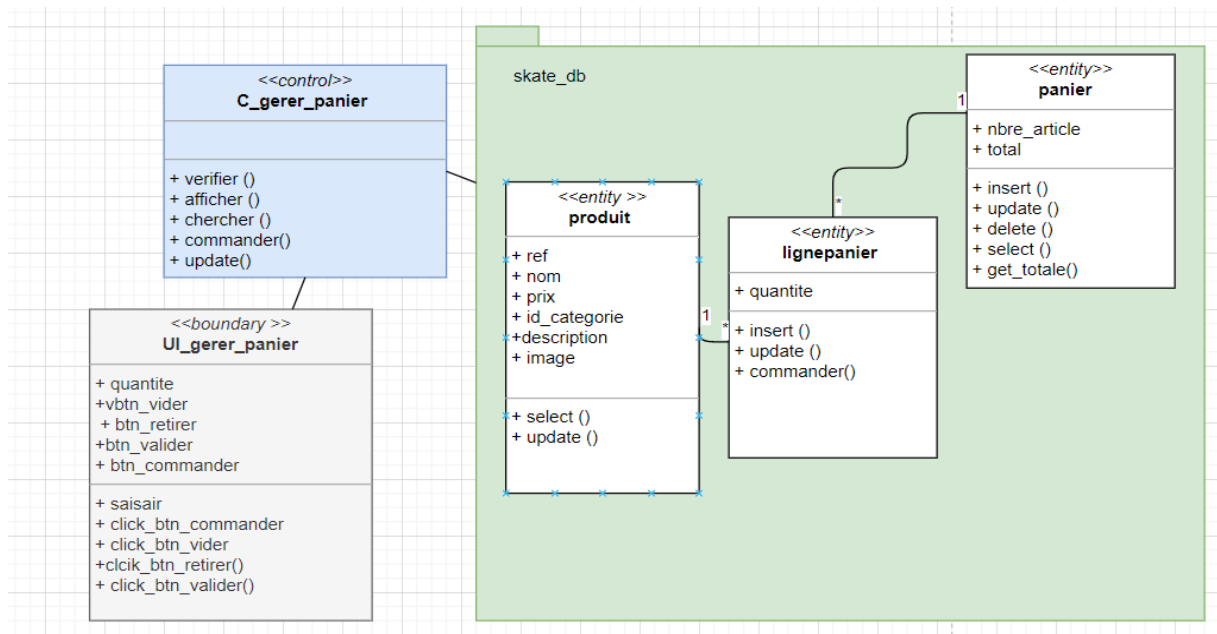


Figure 3.7 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «gérer panier »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation «gérer panier » :

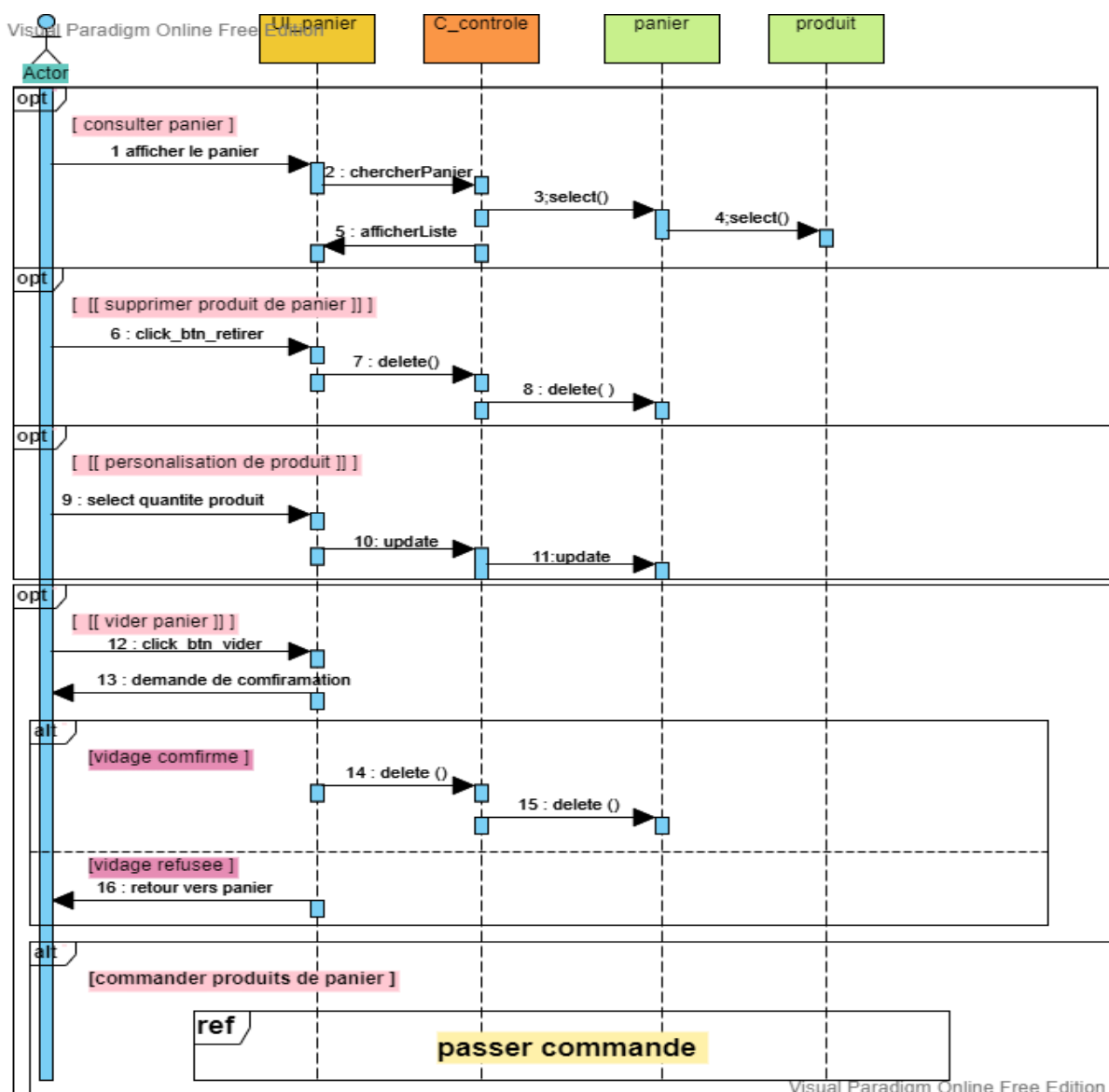


Figure 3.8– Diagramme de séquence du cas d'utilisation «gérer panier »

### 3.4.3 Conception de cas d'utilisation « passer commande »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes relatives** au cas d'utilisation «passer commande» :

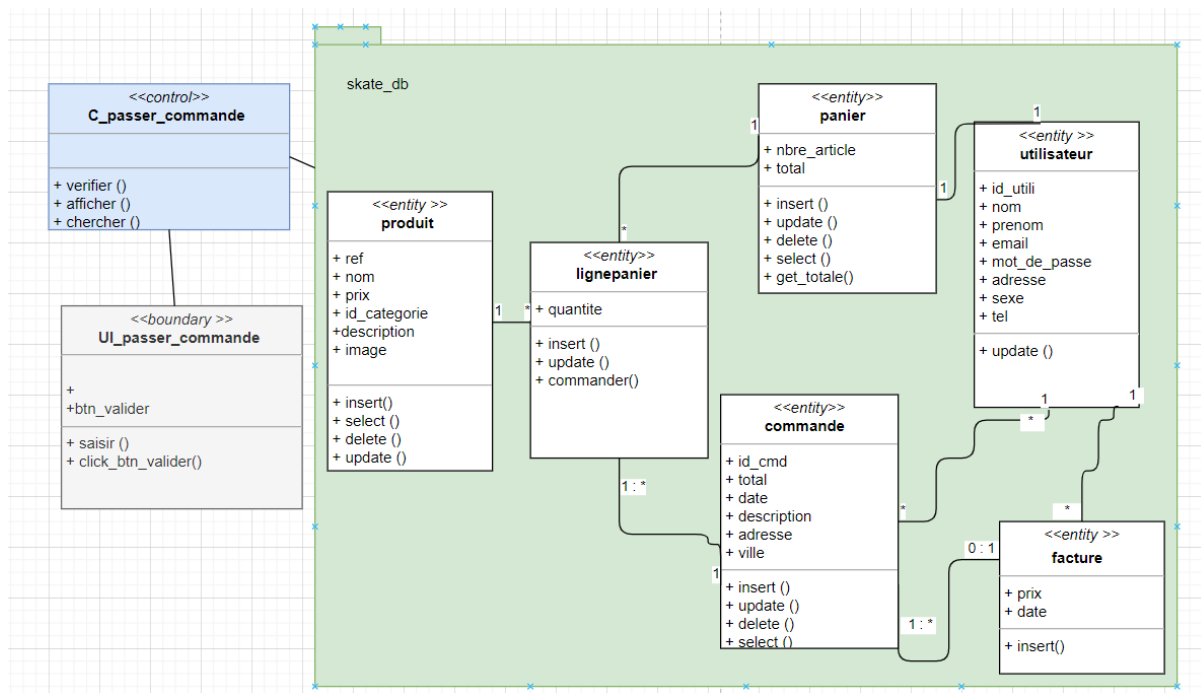


Figure 3.9 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «passer commande»

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation «passer commande» :

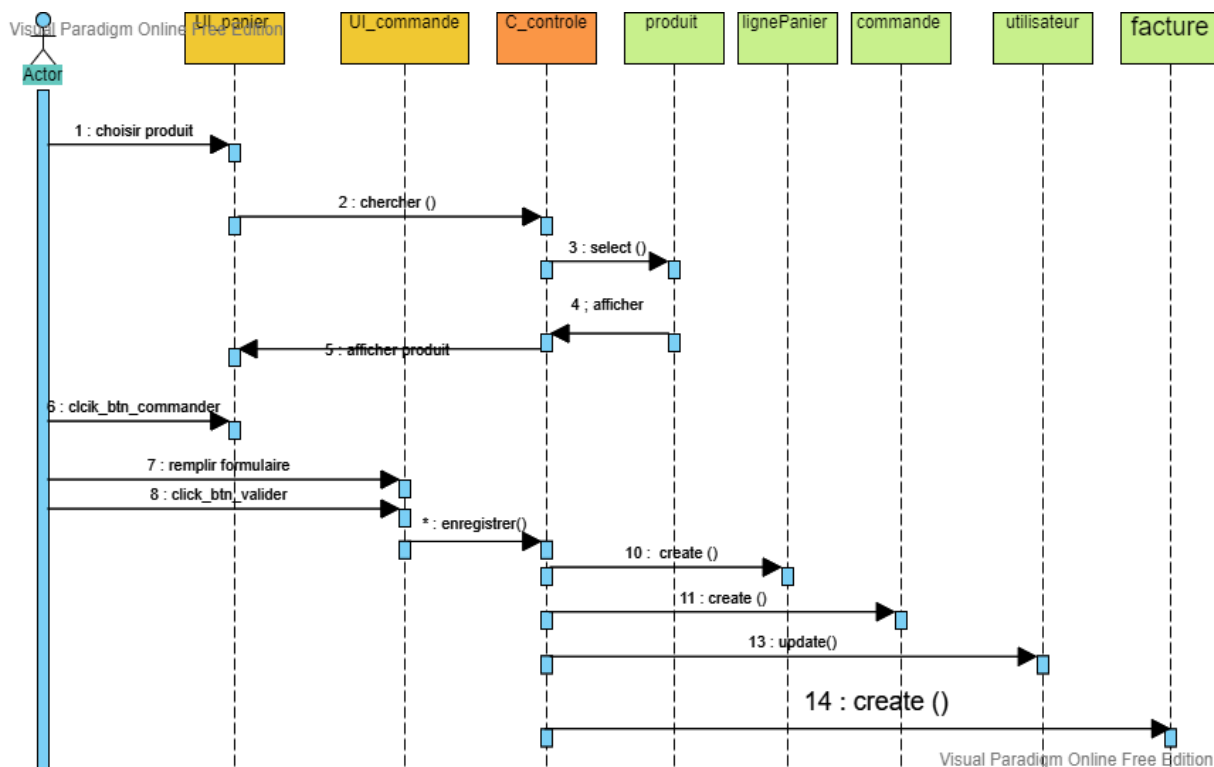


Figure 3.10 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «passer commande»

### 3.4.4 Conception de cas d'utilisation « consulter commande »

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de classes** relatives au cas d'utilisation «consulter commande» :

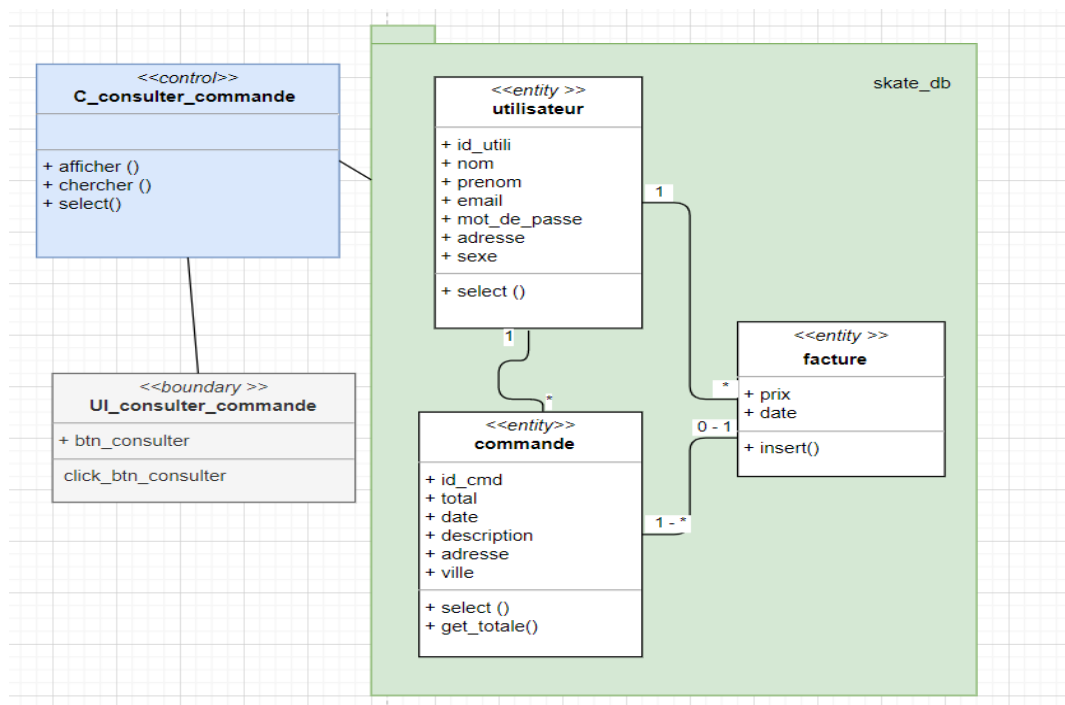


Figure 3.11 – Diagramme de classes de cas d'utilisation «consulter commande»

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation «consulter commande» :

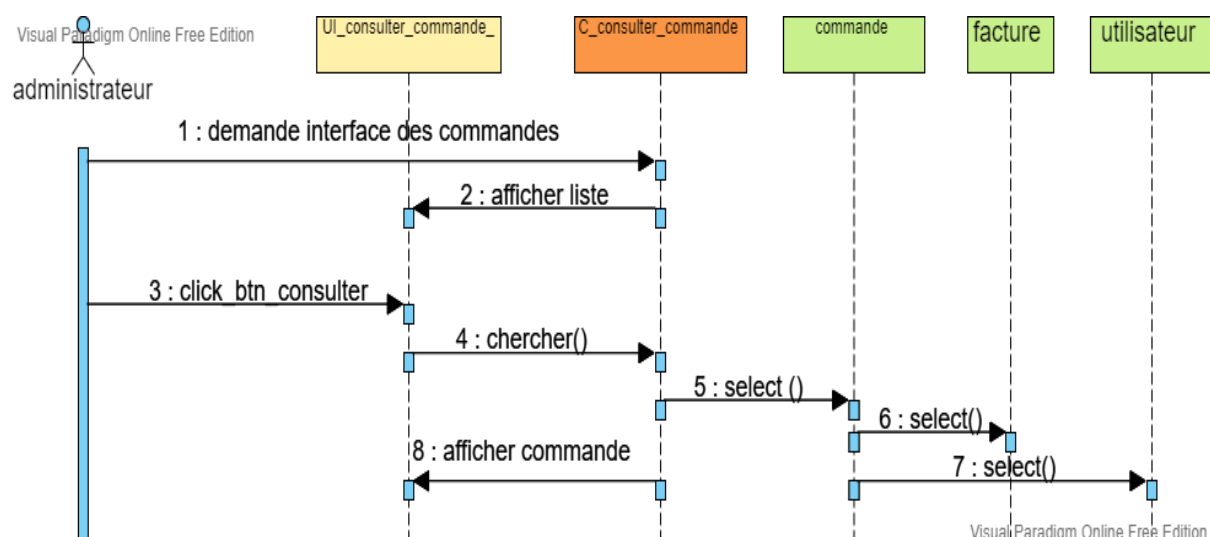


Figure 3.12 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «consulter commande»



## Chapitre 4 : sprint 2

### 4.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le deuxième release du projet qui est **la gestion de Données** qui permet de détailler les cas d'utilisation de priorité 3 . L'étude de ce sprint comprend le raffinement, la conception .

### 4.2 Identification de backlog de sprint 2

Dans ce backlog nous présentons ci-dessous contient une liste des éléments backlog qui devra être réalisé dans le sprint 2 :

Backlog de priorité	priorité	sprint
en tant qu'un client je peux consulter mon compte personnel	3	<i><b>sprint 2</b></i>

### 4.3 Raffinement de cas d'utilisation « consulter compte »

La figure 4.1 nous illustre le diagramme de cas d'utilisation « consulter compte » :

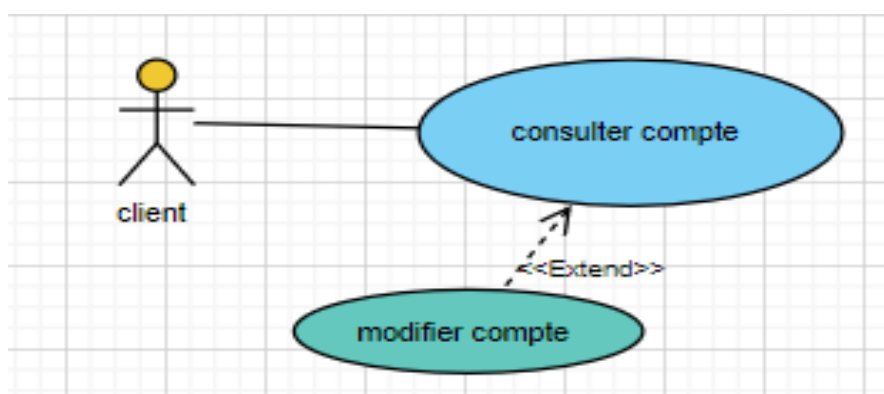


Figure 4.1 - Raffinement du cas d'utilisation « consulter compte »

Le tableau 4.1 présente le raffinement de cas d'utilisation « Consulter compte » :

Cas d'utilisation	« consulter compte »
Acteur(s)	client
Pré-condition	Authentification de l'administrateur est réussie, et opération choisie
post-condition	Opération finalisée et validée
scénario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le système affiche l'interface de compte client</li> <li>- le client peut consulter les données affiches</li> <li>- le client peut choisir l'option de modification de compte en cliquant le bouton de modification</li> <li>- le client click le bouton de validation</li> <li>- le système fait le mise à jour de système</li> </ul>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affichage de message d'erreur si les données saisies sont erronées</li> </ul>

Table 4.1 – Raffinement de cas d'utilisation «consulter compte »

#### 4.4 Conception de cas d'utilisation « consulter compte»

Le diagramme ci-dessous représente le Diagramme de classes relatives au cas d'utilisation «consulter compte» :

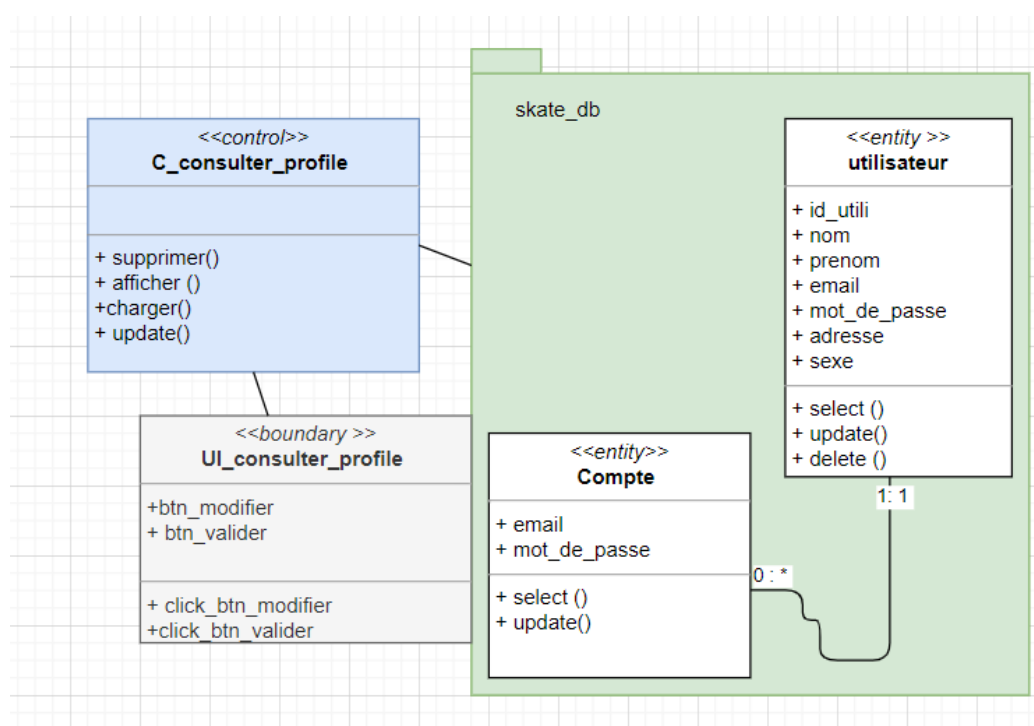


Figure 4.2– Diagramme de classes de cas d'utilisation «consulter compte»

Le diagramme ci-dessous représente le **Diagramme de séquence** du cas d'utilisation «consulter compte» :

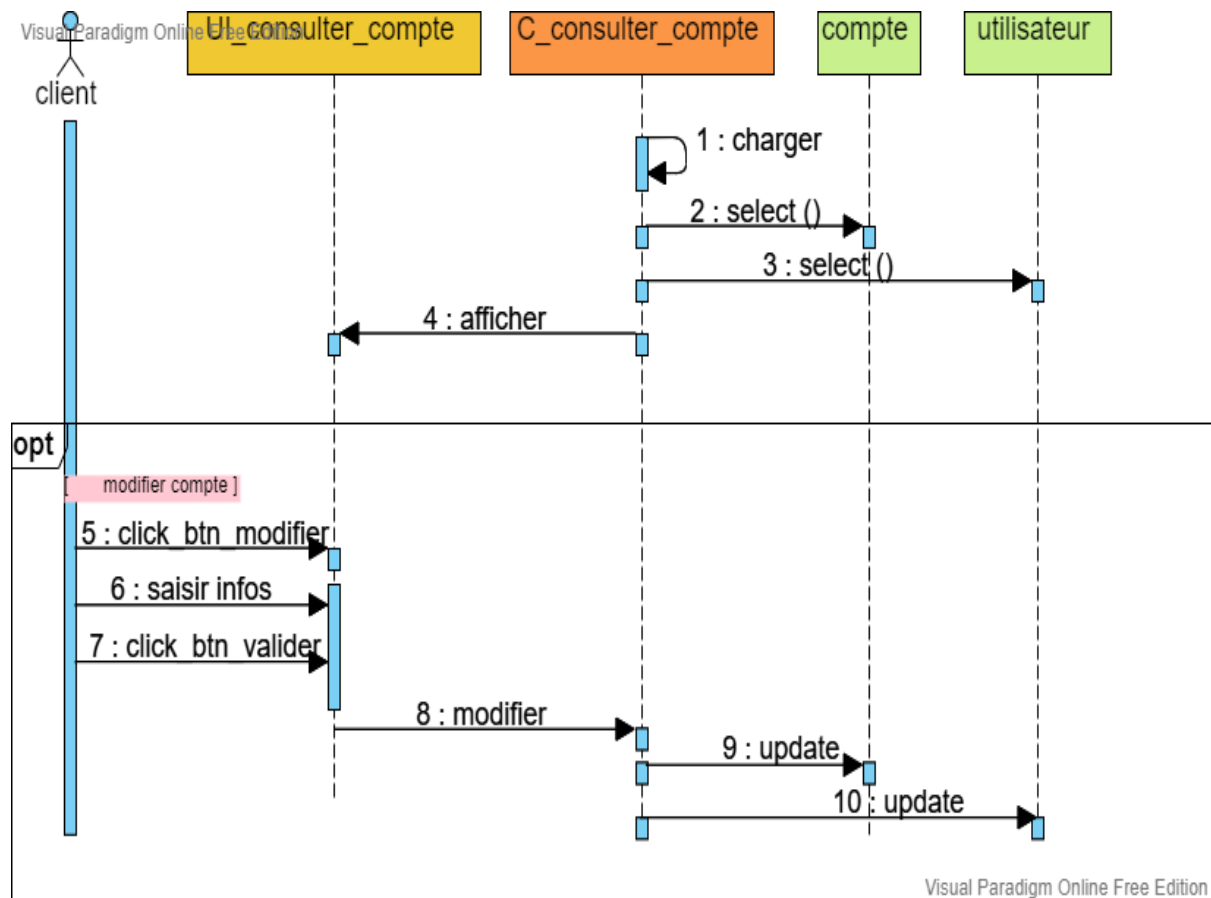


Figure 4.3 – Diagramme de séquence du cas d'utilisation «consulter compte»