

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 .

SkateBoard 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.

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

- vente des skateboards
- vente des outils de protection
- vente des vêtements de style "street wear"
- gestion des événements concernant le domaine de skateboarding
- gestion des journals concernant le domaine
- gestion des communautés / messagerie avec des amis

Ainsi l'objectif est de développer une plateforme pour le loisir des jeunes , en mettant à leurs dispositions des outils de base pour obtenir des idées, et partage des centres d'intérêts entre eux .

Pour mener à bien ce projet, nous avons d'abord énuméré et analysé les exigences requises, afin d'obtenir une expression exacte des besoins. Cette analyse a permis de mieux mettre au point les différentes fonctionnalités. Pour la modélisation de notre projet nous avons utilisé la méthodologie « Agile Scrum »

- Notre rapport va être organisée de la manière suivante :

Chapitre 1 intitulé : “Spécification des besoins”

chapitre 2 intitulé : “

.....

Nous clôturons notre rapport par une conclusion finale et perspective

Chapitre 1 : spécification des besoins :

1/ introduction :

- Cette phase consiste à comprendre le contexte du système. Il s'agit de déterminer les besoins fonctionnels nécessaires aux acteurs pour interagir avec le système, les besoins non fonctionnels améliorent la qualité logicielle du système .
- Par la suite , on va établir le diagramme des cas d'utilisation. Par conséquent l'obtention d'une vision globale du comportement du [projet](#).

2/ contexte du 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 au partage de l'information** telle que :
 - gérer son journal personnel
 - envoyer + recevoir des emails
 - interaction à travers une messagerie instantanée
 - rechercher des membres / communautés (selon des critères)
 - gestion de liste d'amis
 - participer dans des communautés (inscription / désinscription)
 - commenter sur des blogs dans les journals
 - inviter des internautes (par email)
- et tous les **fonctionnalités nécessaires au transactions des ventes** :
 - Recherche de produits
 - achat produit
 - élaboration de panier de produits
 - afficher état stock en fonction taille/couleur
 - fonction paiement.
 - Interface administration : - enlever / ajouter des articles , modifier prix (soldes etc.)
 - ajouter/modifier/annuler un événement
 - Interface utilisateur/client : ajout panier / interface commande (champ adresse etc.),
 - paiement sécurisé (syst.gest des transactions des achats)

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.

3/ Identification des besoins fonctionnels

1 Exigences fonctionnelles

définition : 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.

Inscription

Un internaute peut s'inscrire à tout moment . Lors de cette inscription, il saisit des informations personnelles à travers une interface , crée son profil afin de devenir membre de communauté

Authentification

Afin d'accéder au site et pouvoir accéder aux différentes fonctionnalités, tout membre doit s'authentifier.

Journal

Tout membre du site possède un journal, auquel il peut ajouter des articles (blog). Il peut ainsi poster des messages contenant tout types d'informations (remarques, détails d'un sujet , conseils)... que ses amis ou autres membres de site pourront visualiser et commenter.

De même, un membre a la possibilité de consulter le journal des autres et de le commenter.

Messagerie

Par le biais de sa messagerie, un membre peut consulter ses messages reçus et envoyés. Il a également la possibilité de répondre à ses messages, mais aussi de les supprimer.

Recherche

Recherche de membres A tout moment, un membre peut rechercher d'autres membres selon différents critères : pseudo, région, ville, âge..., de manière à l'ajouter dans sa liste d'amis.

Liste d'amis

Un membre possède une liste d'amis, qui est constituée de membres. Il gère cette liste, puisque à tout moment il peut ajouter des membres dans celle-ci.

Invitation

Un membre a la possibilité d'inviter des internautes afin de découvrir le site. Cette invitation est envoyée par email.

Communautés

Un membre a la possibilité de faire partie d'une ou plusieurs communautés, qui porte sur un thème spécifique, et dans lesquelles il peut poster des messages. Pour faire partie d'une communauté, il doit s'inscrire dans celle-ci. Il a la possibilité de se désinscrire d'une communauté quand il le souhaite.

Recherche de communautés

Une recherche relative aux communautés doit être présentée afin de permettre à un membre de s'inscrire dans une communauté qui l'intéresse en ayant préalablement consulté son profil.

Compte

Un 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. Il doit également

pouvoir choisir si ses informations peuvent être consultables par d'autres membres ou non.

4/ Identification des besoins non fonctionnels

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

1- Exigences de qualité

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 :

- Ergonomie efficace

Partager des informations avec des membres, des amis doit être un plaisir. La mise en page du site doit faciliter un maximum la démarche à l'aide d'une présentation claire et intuitive. Nous reviendrons sur ce facteur de qualité dans la partie conception.

- Interface graphique

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

- Aide en ligne

À tout moment, l'utilisateur doit pouvoir consulter des pages d'aide.

- Contact

Pour toute questions ou informations, l'utilisateur doit pouvoir contacter le webmaster.(rôle des personnes qui ont en charge la maintenance du site Web.)

Exigences de performance

2 - exigences quantitatives :

- le site Community doit pouvoir supporter plus de 500 connexions simultanées ;
- Être compatible avec n'importe quel système d'exploitation

5/ 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.

Par la suite, nous abordons la conception, d'un point de vue fonctionnel, technique et graphique.

5.1 Spécification des exigences : les cas d'utilisations

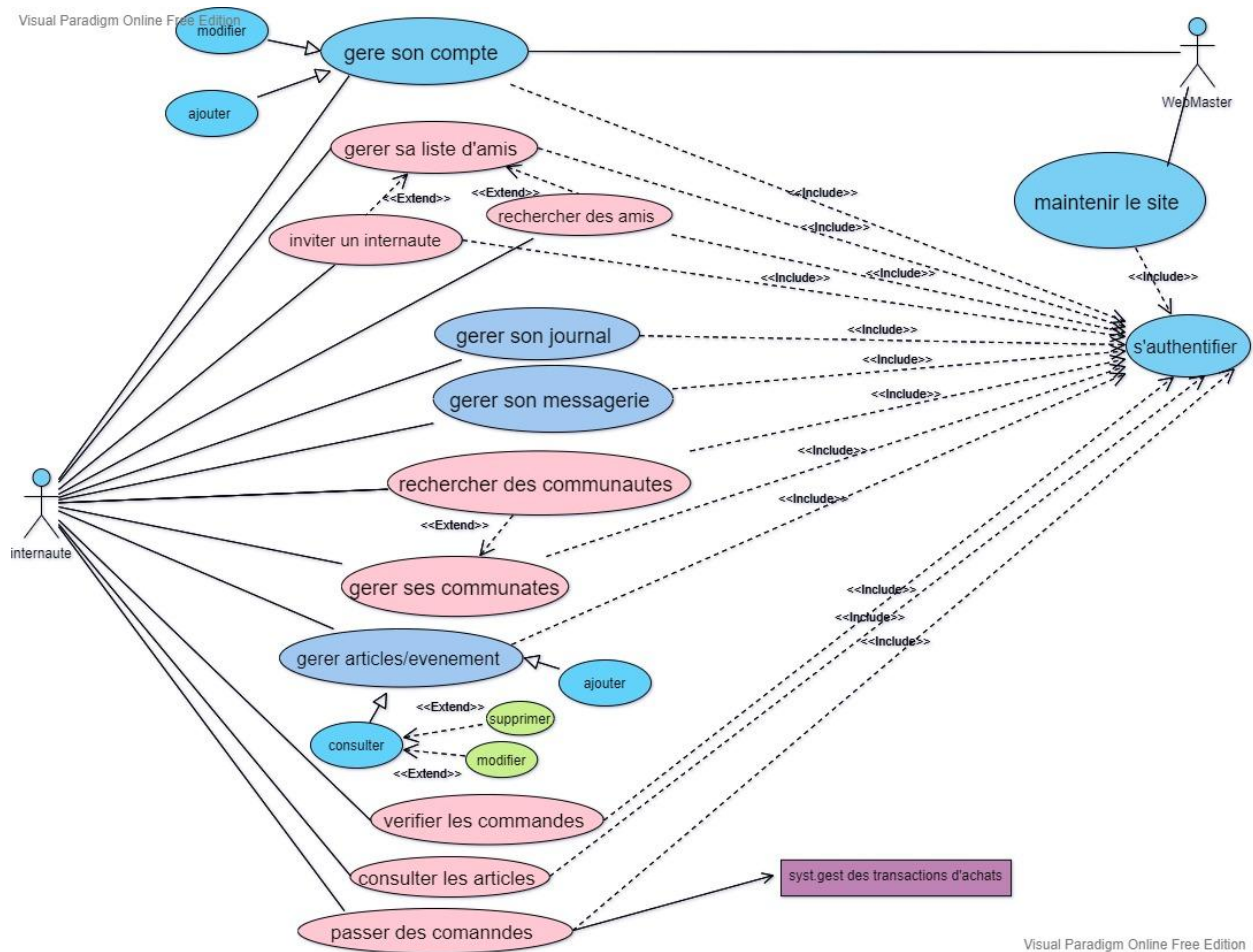
Quels sont les utilisateurs du système ? Quelles sont leurs interactions avec celui-ci ?

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

nos acteurs sont :

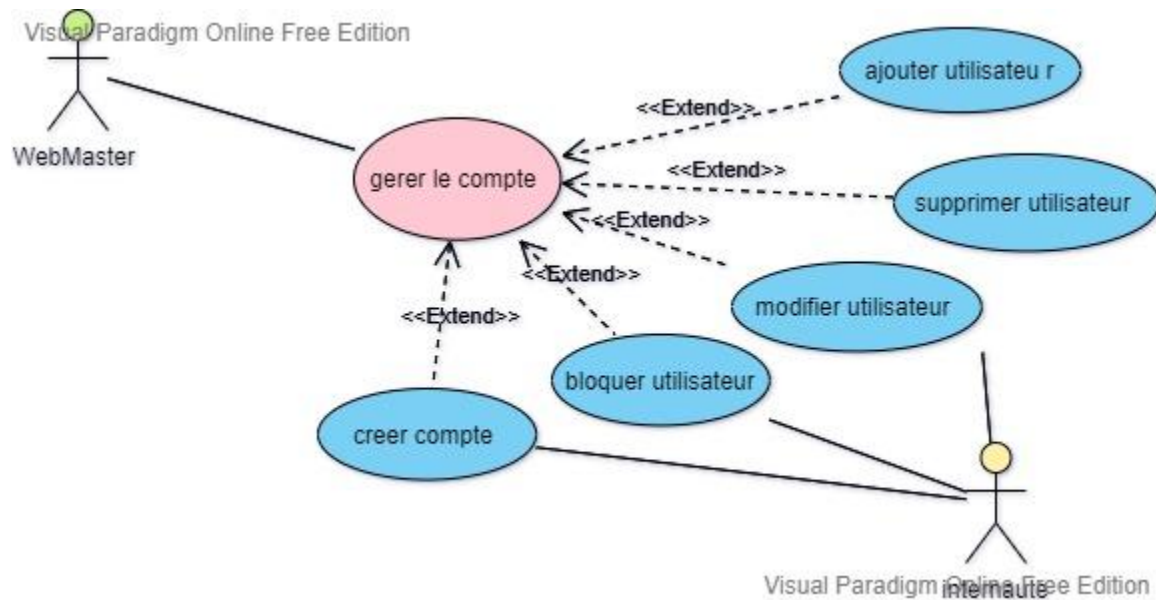
- **Le webmaster** : rôle des personnes qui ont en charge la maintenance du site Web
- **L'internaute** : personne qui possède un compte ou pas , qui peut rechercher des membres, fait parti de communautés, possède des amis , acheter des articles , créer des journaux ...

acteur	rôle
<ul style="list-style-type: none">• internaute ; Il bénéficie de la plupart des fonctions car il a la possibilité de consulter et de gérer les différentes fonctionnalités	<ul style="list-style-type: none">- s'authentifier- gérer son compte : modifier le mdp() , Ajouter() , modifier() , supprimer() ...- gérer sa liste d'amis- inviter un internaute- rechercher des amis- gérer son journal- gérer son messagerie ; composer() , envoyer() , modifier() , supprimer()- rechercher des communautés- gérer ses communautés : Ajouter() , modifier() , supprimer()- gérer ses articles de vente; Ajouter() , modifier() , supprimer()- gérer ses events- naviguer les catalogues- passer une commande- vérifier la commande-
<ul style="list-style-type: none">• WebMaster	<ul style="list-style-type: none">- authentification()- la mise à jour de site + maintenance
<ul style="list-style-type: none">• syst.gestion des transactions des achats	traiter la transaction des achats des produits à travers le site

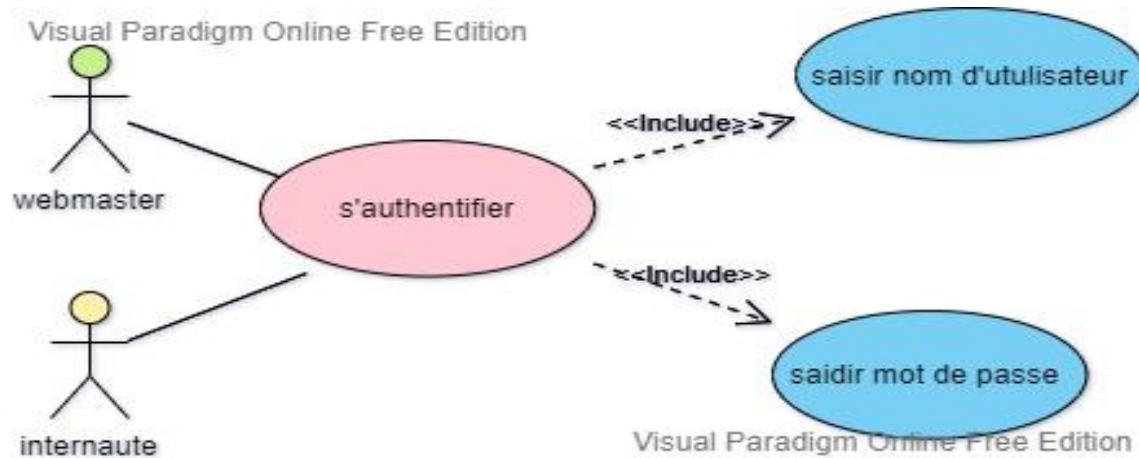


Voici donc le diagramme de cas d'utilisation: Les principaux cas d'utilisation des acteurs précédemment identifiés, ont été bien mis en évidence dans la partie précédente.

raffinement de cas d'utilisation " gérer son compte "

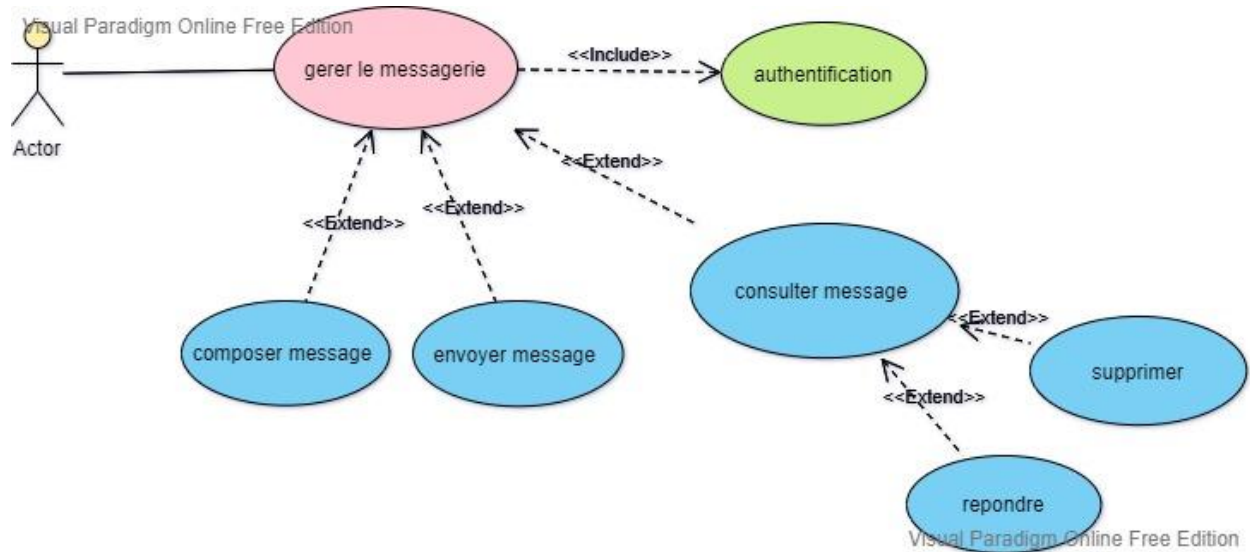


raffinement de cas d'utilisation " s'authentifier "



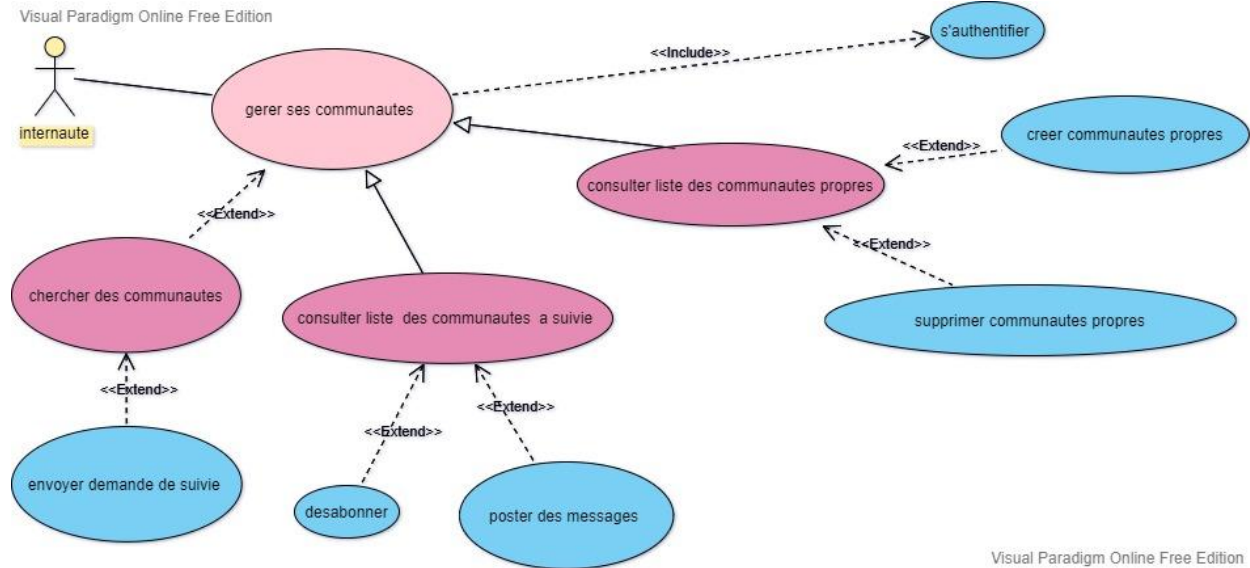
- Ce cas d'utilisation est nécessaire pour chaque utilisateur de notre application.
- Ce dernier commence par saisir son nom d'utilisateur et mot de passe, le système vérifie la validité des informations saisies en entrée :
 - Si les informations saisies sont correctes alors l'utilisateur va rediriger vers la page d'accueil (selon la nature d'utilisateur soit administrateur, soit client).
 - Si une information est erronée, un message d'erreur s'affichera.

raffinement de cas d'utilisation " gérer messagerie "



- Le client lors de la gestion des messages, il peut composer, envoyer , r ou supprimer des messages

raffinement de cas d'utilisation " gérer communautés "



5.2 Analyse du domaine : le diagramme de classe

en cours de traitement ...

6/ Affectation des priorités :

exigence	priorité
-s'authentifier	1
- gérer son compte	1
- gérer sa liste d'amis	2
- inviter un internaute	2
- rechercher des amis	2
- gérer son journal	1
- gérer son messagerie	1
- rechercher des communautés	2
- gérer ses communautés	1
- gérer ses articles de vente	1
- gérer ses events	1
- naviguer les catalogues	1
- passer une commande	1
- vérifier la commande	1

