

UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER
MASTER 1 - IMAGINE

YukimStore

Application mobile de commerce de proximité

PROJET INFORMATIQUE — HAI811I

Étudiants :

M. Marius JENIN

M. Benjamin VILLA

Année : 2021 - 2022



Table des matières

1	Fonctionnalités	2
1.1	Fonctionnalités communes aux marchands et aux clients	2
1.1.1	Connexion	2
1.2	Fonctionnalités pour un marchand	3
1.2.1	Inscription	3
1.2.2	Créer sa boutique	4
1.2.3	Menu	6
1.2.4	Consulter les catégories de sa boutique	7
1.2.5	Consulter les produits d'une catégorie	8
1.2.6	Consulter tous les produits de sa boutique	9
1.2.7	Consulter les détails d'un produit	10
1.2.8	Ajouter une catégorie à sa boutique	11
1.2.9	Ajouter un produit à une catégorie	12
1.2.10	Ajouter une offre spéciale à un produit	13
1.2.11	Consulter toutes les commandes	14
1.2.12	Consulter les détails d'une commande	15
1.3	Fonctionnalités pour un client	16
1.3.1	Inscription	16
1.3.2	Menu	17
1.3.3	Trouver un produit	18
1.3.4	Trouver une boutique	19
1.3.5	Consulter une boutique	20
1.3.6	Consulter les catégories d'une boutique	21
1.3.7	Consulter une liste de produits	22
1.3.8	Consulter les détails d'un produit	23
1.3.9	Consulter son panier	24
1.3.10	Fonctionnalités relatives au panier	25
1.3.11	Consulter ses commandes	26
1.3.12	Consulter les détails d'une commande	27
2	Base de données	28
3	Navigation dans l'application	29
3.1	Navigation pour un marchand	29
3.2	Navigation pour un client	30

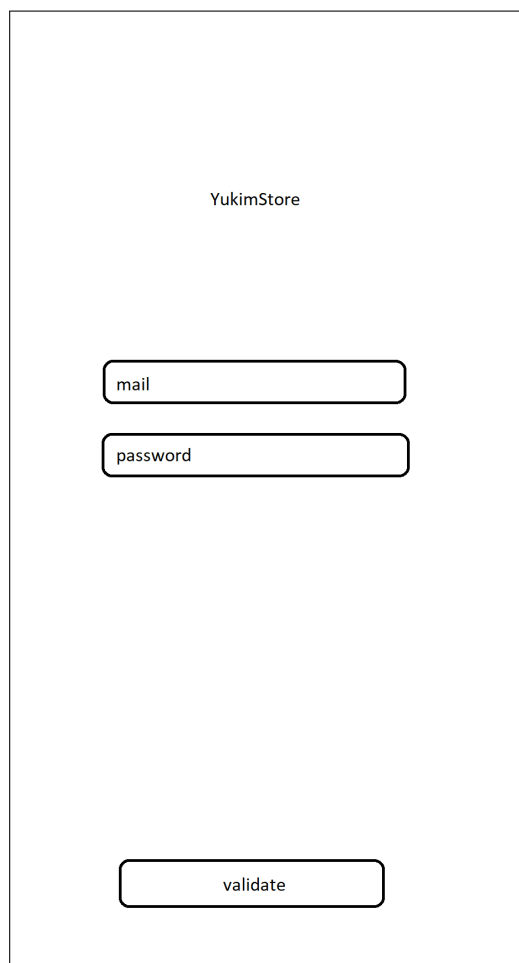
Chapitre 1

Fonctionnalités

1.1 Fonctionnalités communes aux marchands et aux clients

1.1.1 Connexion

Un marchand ou un client peut se connecter avec son mail et son mot de passe.



YukimStore

mail

password

validate

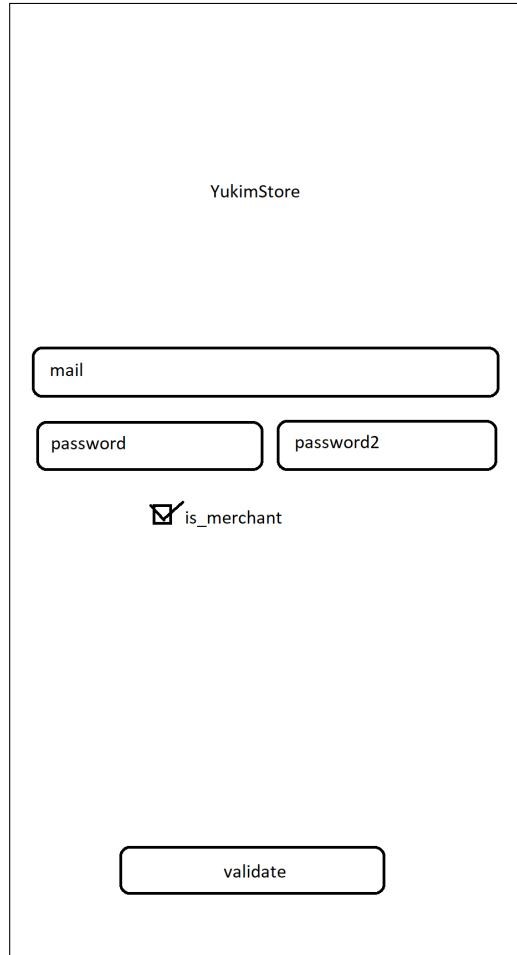
The image shows a wireframe of a login page. It features a central container with a light gray background. At the top of this container is the text 'YukimStore'. Below it are two input fields: the first is labeled 'mail' and the second is labeled 'password'. At the bottom of the container is a button labeled 'validate'.

Maquette de la page de connexion

1.2 Fonctionnalités pour un marchand

1.2.1 Inscription

Un marchand peut s'inscrire avec son mail et son mot de passe.



YukimStore

mail

password password2

☒ is_merchant

validate

The image shows a wireframe of a merchant registration page. It is enclosed in a large rectangular border. At the top center is the text 'YukimStore'. Below it, there is a single-line text input field labeled 'mail'. Underneath the 'mail' field are two side-by-side single-line text input fields, the first labeled 'password' and the second labeled 'password2'. Below these two fields is a checkbox that is checked, followed by the text 'is_merchant'. At the bottom center of the form is a single-line button labeled 'validate'.

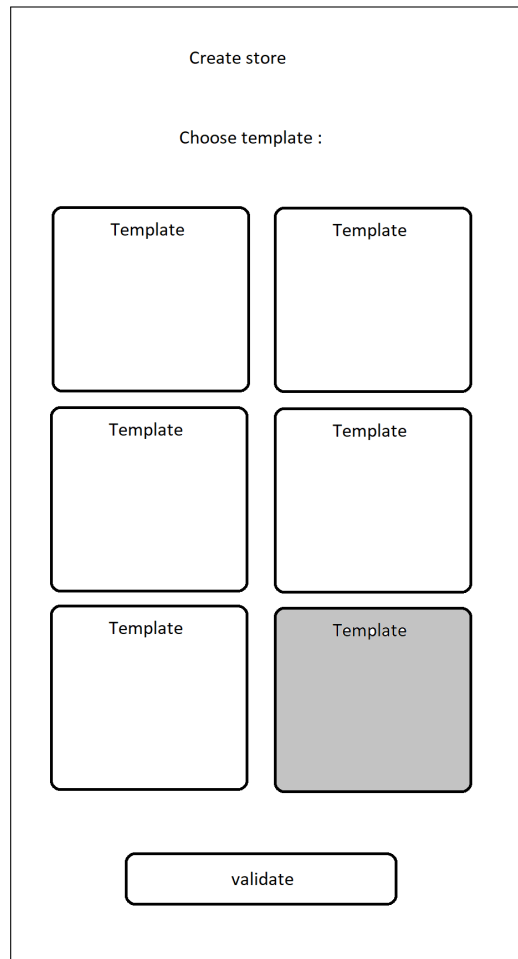
Maquette de la page d'inscription d'un marchand

1.2.2 Créer sa boutique

Lors de son inscription un marchand doit créer sa boutique. Cela se fait en 2 étapes :

Choisir un modèle de boutique

Le marchand doit tout d'abord choisir un modèle de boutique sur lequel il va se baser pour personnaliser la sienne.



The image shows a wireframe for a 'Create store' page. At the top, it says 'Create store'. Below that, it says 'Choose template :'. There are six rectangular boxes arranged in a 3x2 grid, each labeled 'Template'. The bottom-right box is shaded gray, indicating it is the selected template. At the bottom of the grid, there is a rounded rectangular button labeled 'validate'.

Maquette de la page du choix d'un modèle de boutique

Customiser le modèle de boutique

Le marchand va ensuite personnaliser le modèle choisi.

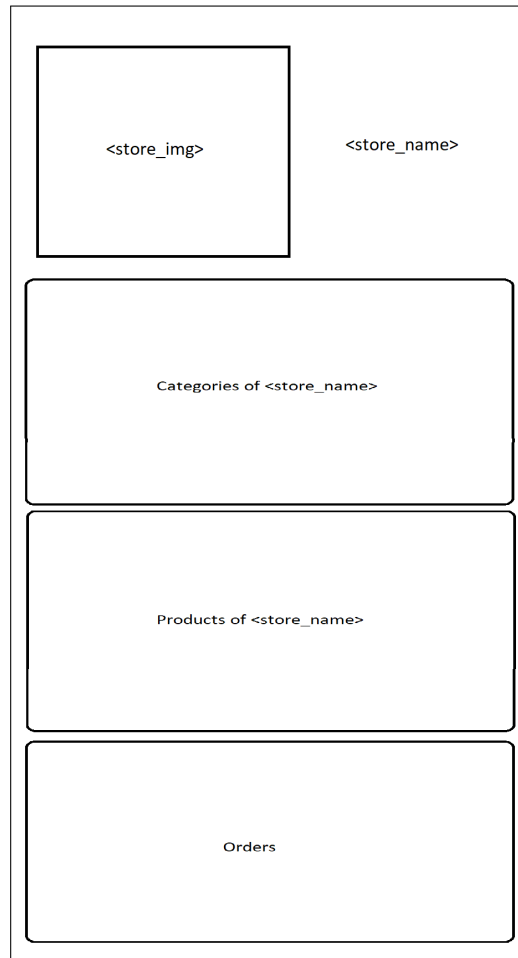
Maquette de la page de personnalisation du modèle de boutique. L'interface est structurée comme suit :

- En haut : un bouton "Create store".
- Juste en dessous : le texte "Customize template :".
- Un grand rectangle centralisé contenant le texte "store img", destiné à l'image de la boutique.
- En dessous de l'image, une série de champs de configuration, chacun étant un rectangle arrondi contenant le texte "setting customizable".
- Entre le deuxième et le troisième champ, il y a des points de suspension "...".
- En bas de la section de configuration : un bouton "validate".

Maquette de la page de personnalisation du modèle de boutique

1.2.3 Menu

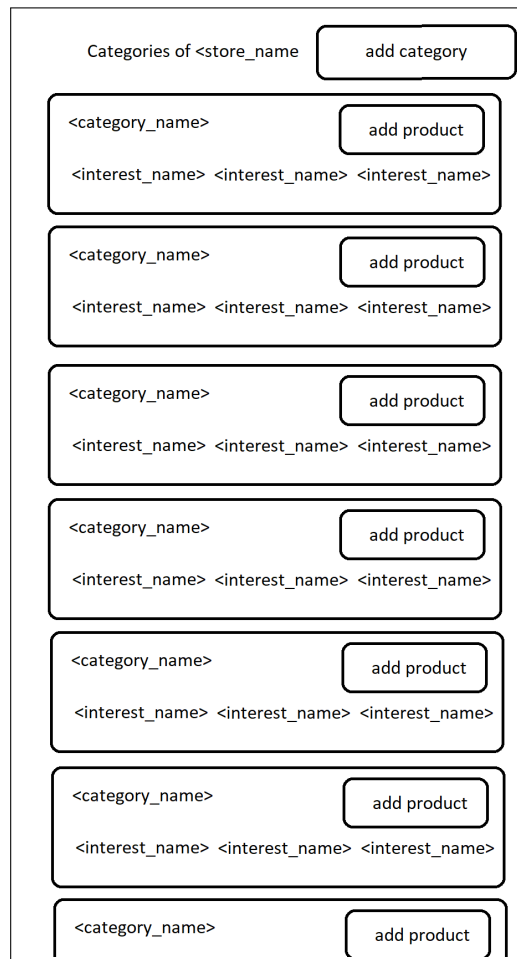
Le marchand a un menu lui permettant d'accéder à plusieurs pages comme les catégories de sa boutique, les produits de sa boutique et ses commandes.



Maquette du menu d'un marchand

1.2.4 Consulter les catégories de sa boutique

Le marchand a accès à toutes les catégories de sa boutiques et peut accéder aux pages des catégories s'il le souhaite.



Categories of <store_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

<category_name>

<interest_name> <interest_name> <interest_name>

Maquette de la page des catégories d'une boutique

1.2.5 Consulter les produits d'une catégorie

Le marchand a accès à tous les produits d'une catégorie et peut accéder aux pages des produits s'il le souhaite. Un bouton lui permet aussi d'ajouter un produit à cette catégorie.



Maquette de la page des produits d'une catégorie. La page est structurée comme suit :

- En haut à gauche, le nom de la catégorie : `<category_name>`.
- En haut à droite, un bouton "add product".
- Le contenu principal est une liste de produits, chaque produit étant représenté par un bloc contenant :
 - Le nom du produit : `<product_name>`.
 - Le prix ou l'offre : `<product_price or offer>`.
 - Les détails du produit : `<product_details>`.
- À la fin de la liste, un bouton "add product" est visible.

Maquette de la page des produits d'une catégorie

1.2.6 Consulter tous les produits de sa boutique

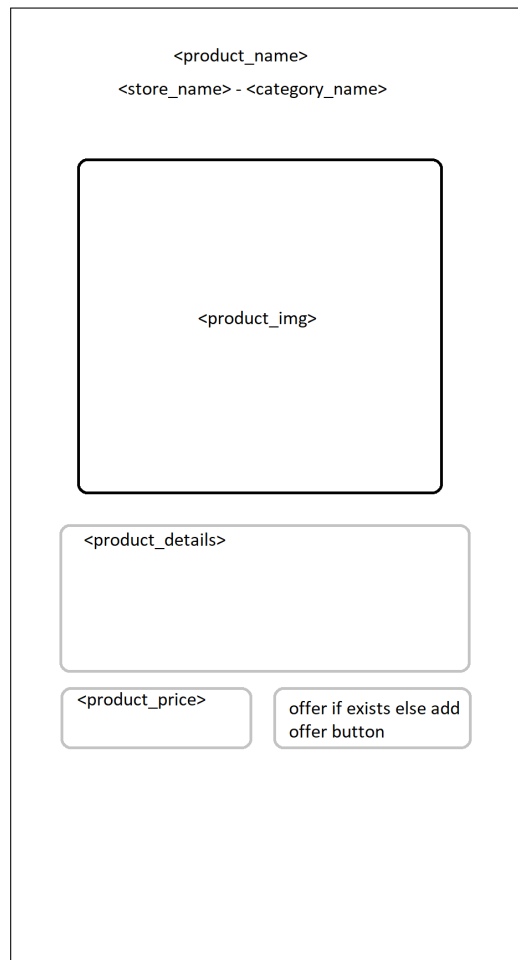
Le marchand a accès à tous les produits de sa boutique et peut accéder aux pages des produits s'il le souhaite.



Maquette de la page des produits de la boutique

1.2.7 Consulter les détails d'un produit

Le marchand a accès aux détails d'un produit. Il a accès à un bouton pour ajouter une offre spéciale à cet objet.



Maquette de la page des produits de la boutique

1.2.8 Ajouter une catégorie à sa boutique

Le marchand peut ajouter une catégorie à sa boutique.

Add a category to <store_name>

Category name

find interest

interest

interest

interest

interest

interest

validate

Maquette de la page d'ajout d'une catégorie

1.2.9 Ajouter un produit à une catégorie

Le marchand peut ajouter un produit à sa boutique.

Add product to <store_name>

Category

name

details

img

price

validate

Maquette de la page d'ajout d'un produit à une catégorie

1.2.10 Ajouter une offre spéciale à un produit

Le marchand peut ajouter une offre spéciale pour un produit. Cela permet de fixer un nouveau prix temporairement.

Add special offer to <product_name>

<product_img>	<product_name>
	<product_price>

new price

date start offer

date end offer

validate

Maquette de la page d'ajout d'une offre spéciale

1.2.11 Consulter toutes les commandes

Le marchand peut consulter toutes les commandes à sa boutique.

Consult orders of <store_name>

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

<id_order>	<user_first_name>	<user_last_name>
<date_order>	total price order	

Maquette de la page des commandes

1.2.12 Consulter les détails d’une commande

Le marchand peut consulter les détails d’une des commandes à sa boutique.

Order <id_order>

<user_first_name>

<user_last_name>

<product_name> <product_category>
<quantity>

<product_name> <product_category>
<quantity>

<product_name> <product_category>
<quantity>

date_order

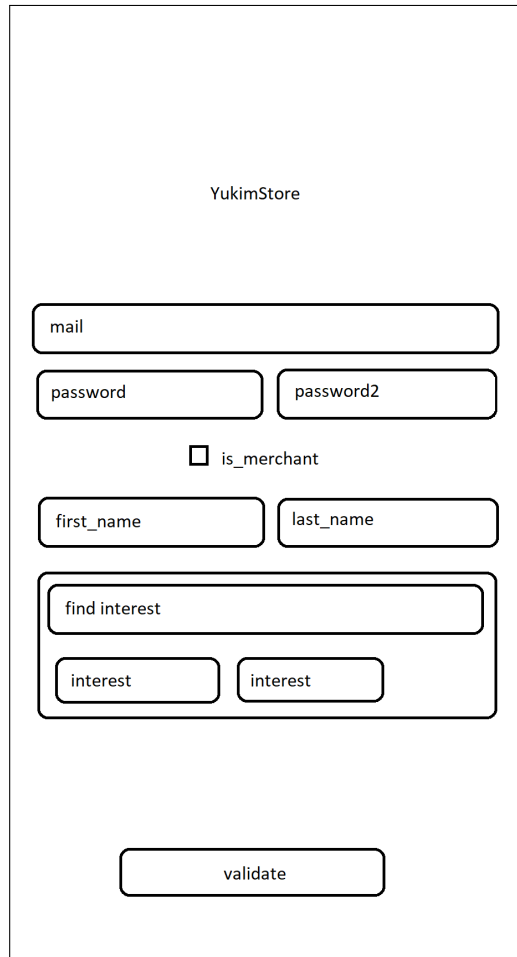
total order price

Maquette de la page d’une commande

1.3 Fonctionnalités pour un client

1.3.1 Inscription

Un client peut s'inscrire avec son mail, son mot de passe, son nom et prénom et ses centres d'intérêt.



YukimStore

mail

password password2

☐ is_merchant

first_name last_name

find interest

interest interest

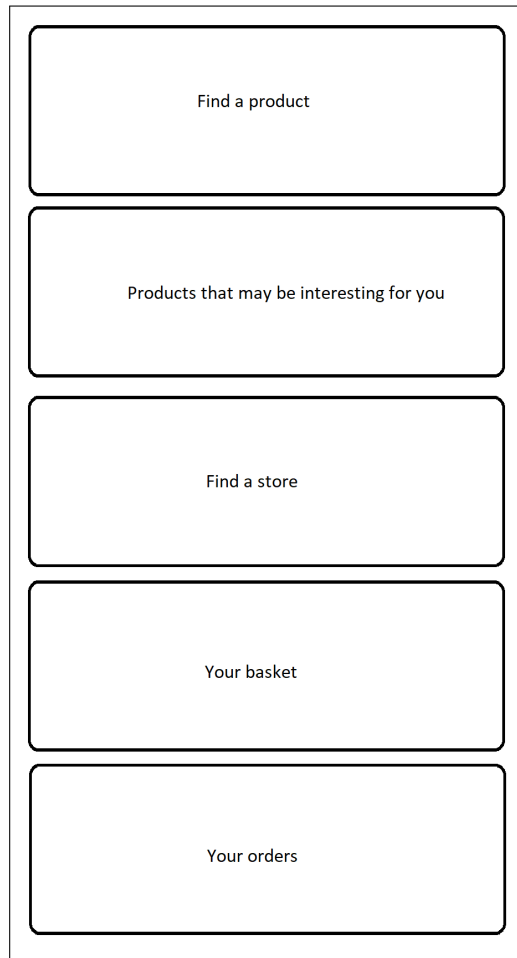
validate

The form is a vertical stack of elements. At the top is the text 'YukimStore'. Below it is a single-line text input labeled 'mail'. This is followed by two side-by-side single-line text inputs labeled 'password' and 'password2'. Below these is a checkbox labeled 'is_merchant'. Then there are two side-by-side single-line text inputs labeled 'first_name' and 'last_name'. Below these is a container box containing a single-line text input labeled 'find interest' and two side-by-side single-line text inputs labeled 'interest'. At the bottom of the form is a single-line button labeled 'validate'.

Maquette de la page d'inscription d'un client

1.3.2 Menu

Le client a un menu lui permettant d'accéder à plusieurs pages comme la recherche d'un produit, la recherche d'une boutique, les produits en lien avec ses centres d'intérêt, son panier et ses commandes.



Maquette du menu d'un client

1.3.3 Trouver un produit

Le client peut rechercher un produit avec son nom. Il peut ajouter directement un produit en 1 exemplaire ou accéder à la page d'un produit en détail.

Find products

Search product

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

<product_details>add to basket

<product_name><product_price or offer>

Maquette de la page de recherche d'un produit

1.3.4 Trouver une boutique

Le client peut rechercher une boutique avec son nom. Il peut ensuite accéder à la page d'une boutique.

Find stores

Search store

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

<store_img>

<store_name>

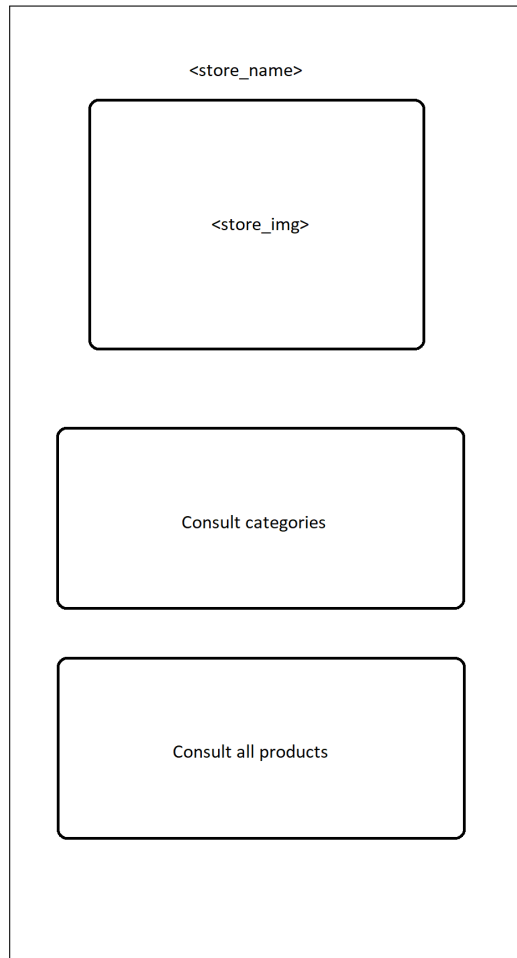
<store_img>

<store_name>

Maquette de la page de recherche d'une boutique

1.3.5 Consulter une boutique

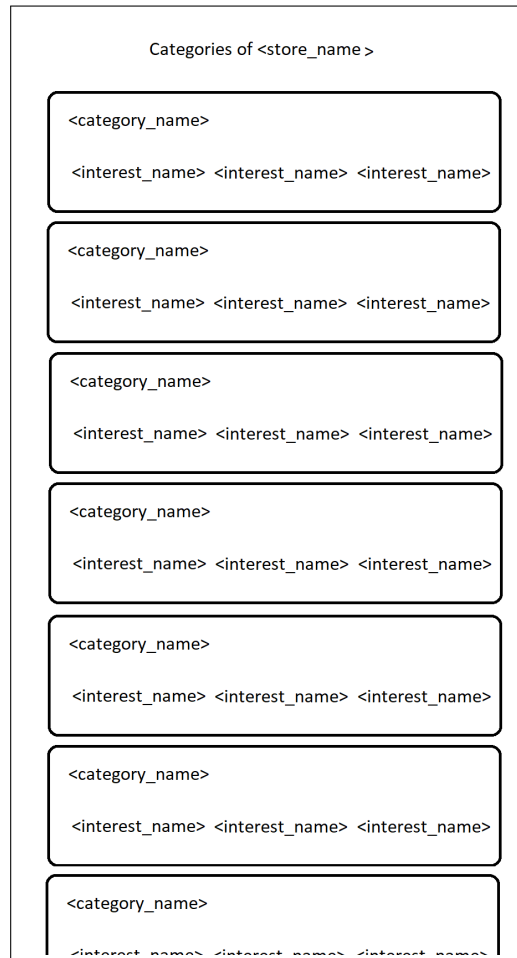
Le client peut consulter une boutique. Il aura alors le choix entre consulter les catégories de cette boutique ou les produits de celle-ci.



Maquette de la page d'une boutique

1.3.6 Consulter les catégories d'une boutique

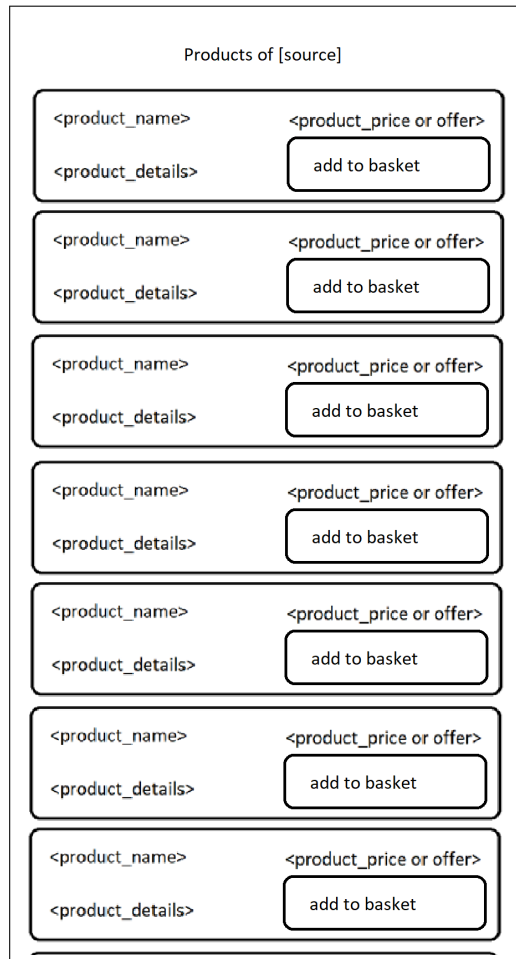
Le client peut consulter toutes les catégories d'une boutique. Il peut alors consulter ensuite les produits d'une catégorie s'il le souhaite.



Maquette de la page des catégories d'une boutique

1.3.7 Consulter une liste de produits

Le client peut consulter des listes de produits. Il y a accès à plusieurs moments dans l'application.



The image shows a wireframe for a product list page. At the top, there is a header "Products of [source]". Below this, there are seven identical product cards stacked vertically. Each card contains the following elements: a placeholder for the product name "<product_name>", a placeholder for the product price or offer "<product_price or offer>", a placeholder for product details "<product_details>", and a button labeled "add to basket".

Maquette de la page d'une liste de produits

Consulter les produits qui intéressent le client

Le client peut consulter depuis le menu une liste de produits en lien avec ses centres d'intérêt. Il peut ajouter directement un produit en 1 exemplaire ou accéder à la page d'un produit en détail.

Consulter les produits d'une catégorie d'une boutique

Le client peut consulter les produits d'une catégorie d'une boutique.

Consulter les produits d'une boutique

Le client peut consulter tous les produits d'une boutique.

1.3.8 Consulter les détails d'un produit

Le client peut accéder aux détails d'un produit. Il pourra alors choisir s'il veut l'ajouter à son panier ou s'il veut consulter la boutique d'où provient ce produit.

Maquette de la page d'un produit. Le design est simple et centré. En haut à gauche, le nom du produit est affiché sous la balise `<product_name>`, suivi de la boutique et de la catégorie sous `<store_name> - <category_name>`. À droite se trouve un bouton rectangulaire avec les textes `consult` et `<store_name>`. Au centre, une grande image rectangulaire est prévue pour le produit, marquée `<product_img>`. En dessous de l'image, une zone rectangulaire grisée est destinée aux détails du produit, marquée `<product_details>`. Juste en dessous, une autre zone grisée indique la position pour le prix ou l'offre, marquée `<product_price or offer>`. À la base de la page, il y a deux boutons : un pour la quantité, marqué `quantity`, et un plus large pour ajouter au panier, marqué `add to basket`.

Maquette de la page d'une liste de produits

1.3.9 Consulter son panier

Le client peut accéder aux détails de son panier. Il aura plusieurs actions possibles (voir ci-dessous)

Basket

Clear basket

<product_name>

total price

Δ

quantity

▽

remove

<product_name>

total price

Δ

quantity

▽

remove

<product_name>

total price

Δ

quantity

▽

remove

<product_name>

total price

Δ

quantity

▽

remove

<product_name>

total price

Δ

quantity

▽

remove

Validate basket

Maquette de la page d'un panier

1.3.10 Fonctionnalités relatives au panier

Ajouter au panier

Le client peut ajouter à plusieurs moments dans l'application des produits à son panier.

Retirer du panier

Le client peut retirer des produits de son panier lors qu'il consulte celui-ci.

Changer la quantité d'un produit dans son panier

Le client peut changer la quantité d'un produit qu'il souhaite lorsqu'il consulte son panier.

Supprimer au panier

Le client peut retirer tous les produits de son panier lorsqu'il consulte celui-ci.

Valider son panier

Le client peut valider son panier pour le transformer en commande lorsqu'il consulte celui-ci.

1.3.11 Consulter ses commandes

Le client peut consulter ses commandes passées. Il pourra alors accéder à une commande en particulier s'il le souhaite.

Orders		
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order
<store_name>	<date_order>	total price order

Maquette de la page des commandes

1.3.12 Consulter les détails d'une commande

Le client peut consulter une commande en détails. Il pourra alors accéder aux pages des produits présents dans cette commande.

Order at <store_name>

<product_name>	<product_category>
<quantity>	total price

<product_name>	<product_category>
<quantity>	total price

<product_name>	<product_category>
<quantity>	total price

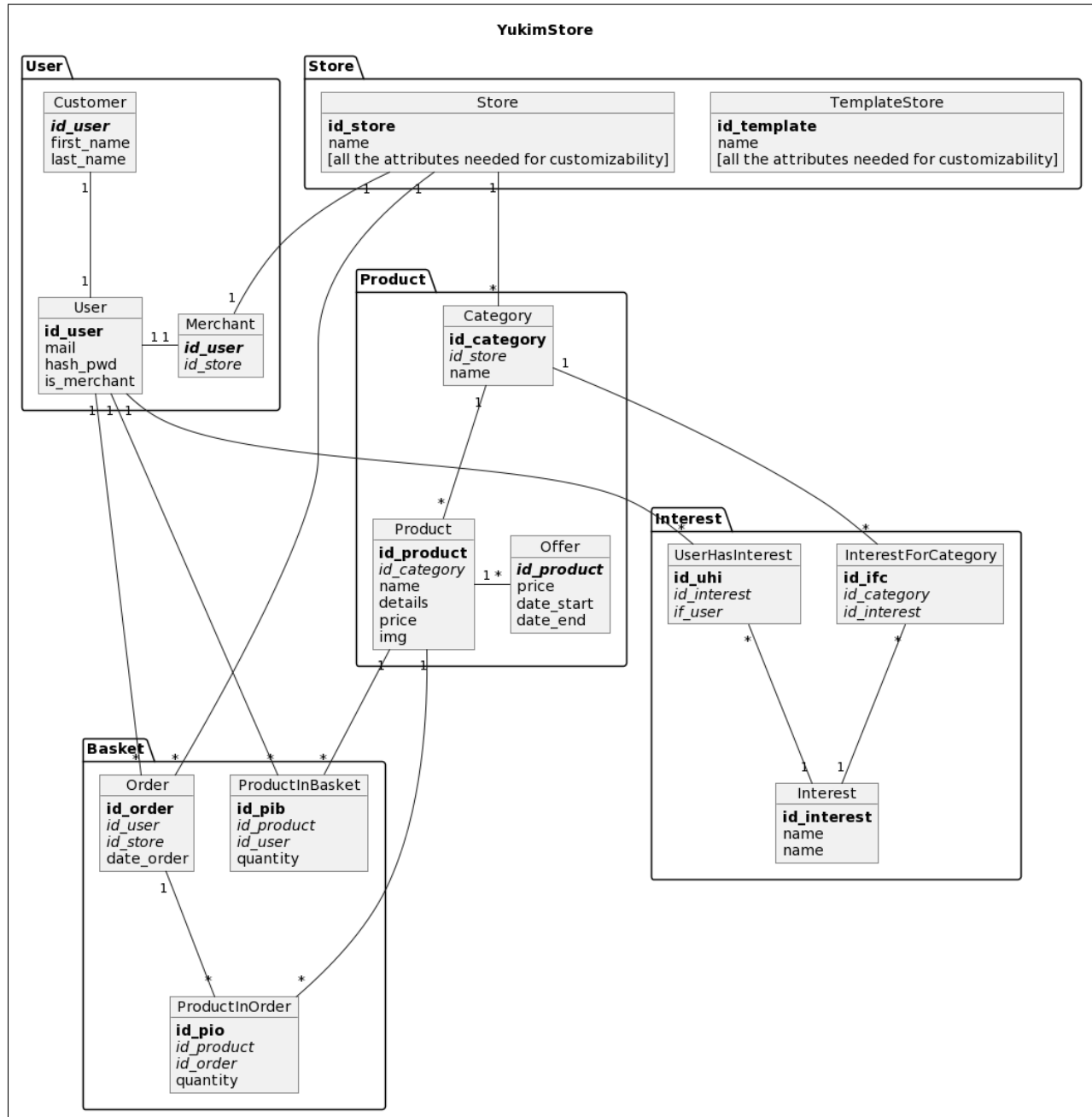
date_order

total order price

Maquette de la page d'une commande

Chapitre 2

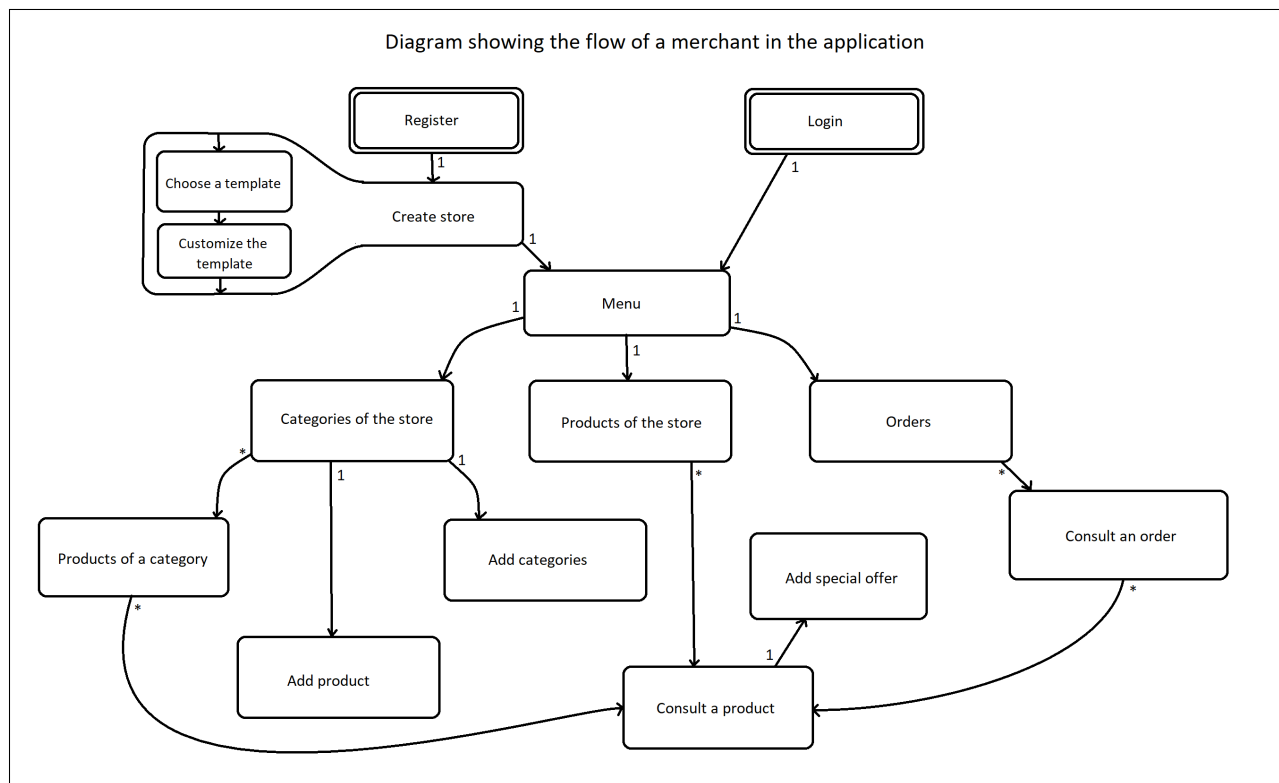
Base de données



Chapitre 3

Navigation dans l'application

3.1 Navigation pour un marchand



3.2 Navigation pour un client

