



RAPPORT D'ANALYSE

PLATEFORME DE TELECHARGEMENT
D'APPLICATIONS EN LIGNE

Aude Colleville
Marceau Leriche
Louise Bonnet
Audrey Kemajou

Table des matières

NOTE DE CLARIFICATION	2
I) CONTEXTE	2
II) DEFINITION DU PROJET ET DES OBJECTIFS	2
A) Définition du projet	2
B) Objectifs visés	2
C) Début du projet	2
D) Fin du projet	2
E) Budget du projet.....	2
III) ACTEURS DU PROJET	3
A) Maître d'ouvrage	3
B) Maître d'œuvre.....	3
C) Compétences nécessaires.....	3
IV) PRODUIT DU PROJET	3
V) ENVIRONNEMENT DU PROJET	4
VI) CONTRAINTES A RESPECTER	4
A) Contraintes de délais	4
B) Contraintes de coûts.....	4
C) Contraintes de performance.....	4
 PLANNING DE GANTT	 5
 ORGANIGRAMME PRODUIT	 6
I) ENVIRONNANTS DU PRODUIT DU PROJET	6
II) FONCTIONS	6
III) CLASSEMENT DES FONCTIONS	6
A) Consultation des applications	6
B) Achat/Vente d'applications	6
C) Suivi des achats.....	6
IV) SOLUTIONS.....	7
V) ORGANIGRAMME PRODUIT	8
 MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES	 9
 MODELE RELATIONNEL DE DONNEES NORMALISE	 10

Note de clarification

Référence du document	Note_clarification.doc	version	4
Auteurs création	Audrey KEMAJOU Louise BONNET Marceau LERICHE Aude COLLEVILLE	Date de création	18/03/15
Auteur modification		Date de modification	

I) CONTEXTE

Nous sommes aujourd'hui devant une population baignée dans le monde moderne des smartphones et des ordinateurs high tech. Ces technologies sont demandeuses de logiciels et d'applications capables d'attirer la clientèle.

Pour répondre à cette demande forte, un service d'achat d'application en ligne a été mis en place. Notre rôle dans ce projet sera de gérer toutes les données liées à cette plate-forme.

II) DEFINITION DU PROJET ET OBJECTIFS

A) DEFINITION DU PROJET

Le projet consiste en l'implémentation d'une base de données permettant de gérer les données liées à une plateforme d'achat d'applications en ligne appelée le Nimpstore. Cette tâche s'effectuera en deux temps. La première partie sera centrée sur l'analyse du projet par l'accomplissement d'un rapport d'analyse. La seconde sera la réalisation de la base de données.

B) OBJECTIFS VISES

Les objectifs du projet sont :

- Gérer les données liées à un nouveau service d'achat d'applications mobiles : le Nimpstore.
- Création d'une base de données spécifique au Nimpstore
- Mise en place d'une plateforme d'achat et gestion d'applications et de ressources en ligne
- Suivi des activités sur le Nimpstore pour différentes évaluations

C) DEBUT DU PROJET

Le projet débute le 26/02/2015.

D) FIN DU PROJET

Le projet se termine le 03/06/2015.

E) BUDGET DU PROJET

Le projet ne représente aucun coût puisque tout est effectué dans le cadre de l'UV NF17, par des étudiants volontaires.

III) ACTEURS DU PROJET

A) MAITRE D'OUVRAGE

Le maître d'ouvrage est le chargé de TD : Kévin Carpentier.

B) MAITRE D'ŒUVRE

Le maître d'œuvre est représenté par le groupe de NF17 :

- Aude COLLEVILLE : chef de projet
- Marceau LERICHE : Responsable Technique
- Louise BONNET : Responsable Modélisation
- Audrey KEMAJOU : Responsable Qualité

C) COMPETENCES NECESSAIRES

Compétence	Service	Responsable	Remarque
Modélisation	Modèle conceptuel et relationnel de données	Louise Bonnet	
Rédaction	Partie analyse	Audrey KEMAJOU	
Langage SQL	Réalisation de la base de données	Aude COLLEVILLE	Compétence reprise par le partenaire pour ce projet
Développement PHP, HTML, CSS	Réalisation de la plateforme	Marceau LERICHE	Compétence reprise par le partenaire pour ce projet
Gestion de projet	Rendu	Aude COLLEVILLE	Respect des deadlines

IV) PRODUIT DU PROJET

Le projet est une plateforme (site web) permettant l'achat d'applications web et de ressources par des clients. La plateforme doit permettre l'achat des produits par carte bancaire ou par carte prépayée. D'autre part, les ressources sont achetées par achat simple, tandis que les applications peuvent être achetées par achat simple ou par abonnement.

Afin de mettre en place cette plateforme, nous devons nous intéresser à trois vues différentes :

Une vue utilisateur :

- Connaître les applications compatibles avec ses appareils
- Avoir un historique des achats et des installations
- Gérer ses terminaux (ajout/retrait)
- Pouvoir effectuer des commentaires et donner des notes aux applications

Une vue administrateur :

- Ajouter des applications et des ressources
- Ajouter des éditeurs
- Accorder des cartes prépayées à des clients

Une vue analyste :

- Connaître les applications les plus rentables
- Connaître les éditeurs qui réalisent le plus de profit et le plus de vente (en quantité).
- Connaître le nombre d'installations d'une application/ressources
- Évaluer les profits réalisés par le service distributeur, sachant qu'il prend une part de 30% du prix affiché.
- Évaluer les profits réalisés par le service éditeur, (70% du prix).
- Connaître les utilisateurs les plus actifs (en termes de nombre d'avis rendus)

V) ENVIRONNEMENT DU PROJET

Le projet s'inscrit dans l'UV NF17 qui permet la réalisation de projet utilisant des bases de données par des étudiants de Génie Informatique.

VI) CONTRAINTES A RESPECTER

A) CONTRAINTES DE DELAIS

Début du projet : 26/02/2015

Rapport d'analyse et échange de projet : 15/04/2015

Fin du projet : 03/06/2015

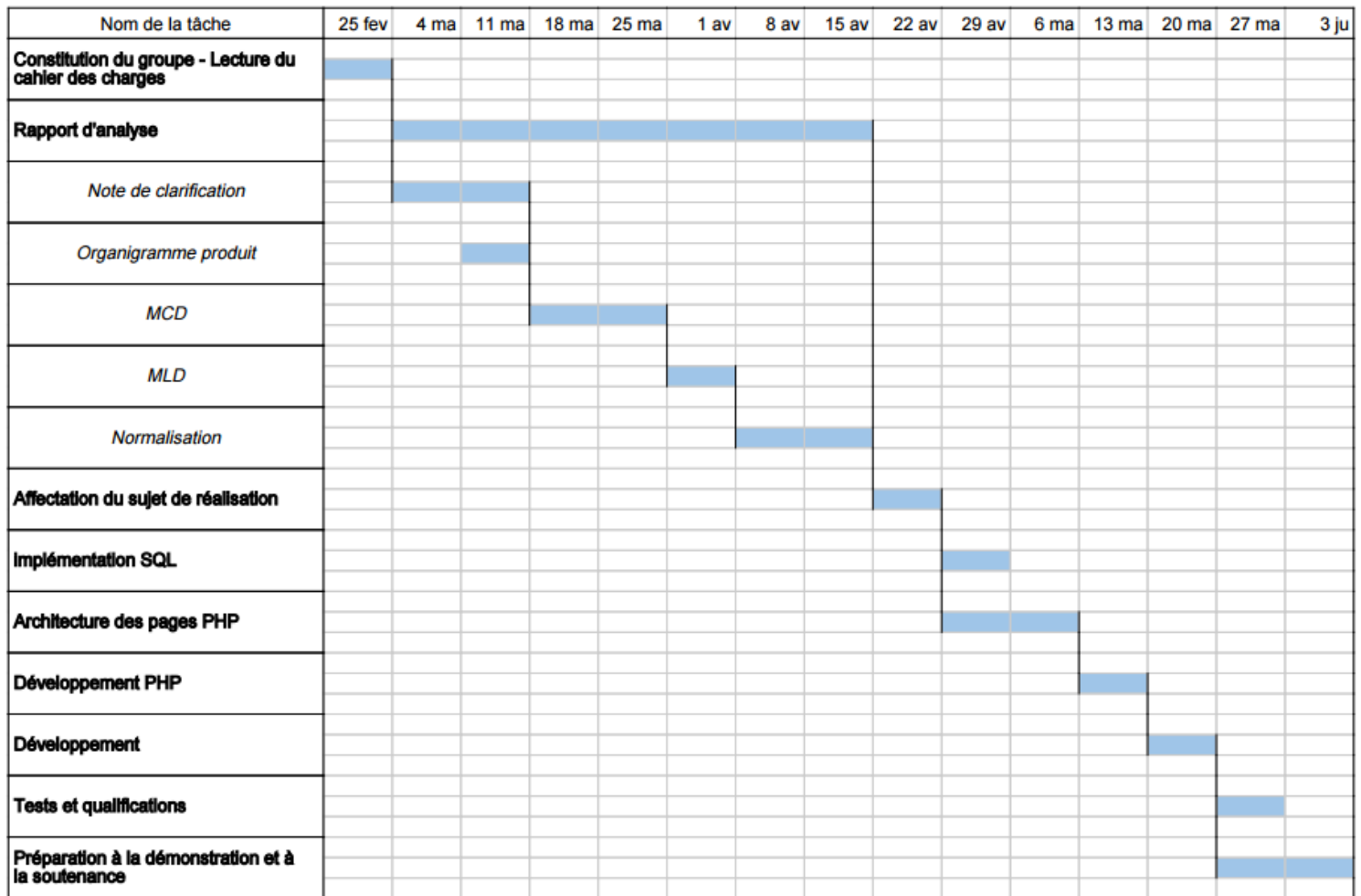
B) CONTRAINTES DE COUTS

Il n'y a aucune contrainte de coûts puisqu'aucun budget n'est dédié à la réalisation du projet.

C) CONTRAINTES DE PERFORMANCE

Contraintes du cahier des charges : Nous avons une demande précise d'un client contenue dans le cahier des charges du projet. Nous devons respecter ces contraintes pour que le produit soit accepté.

Planning de Gant



Organigramme produit

I) ENVIRONNANTS DU PRODUIT DU PROJET

Utilisateurs
Administrateurs
Analystes

II) FONCTIONS

Le produit du projet doit permettre aux **utilisateurs** de :

- Connaître les applications compatibles avec ses appareils
- Avoir un historique des achats et des installations
- Gérer ses terminaux (ajout/retrait)

Le produit du projet doit permettre aux **administrateurs** de :

- Ajouter des applications et des ressources
- Ajouter des éditeurs
- Accorder des cartes prépayées à des clients

Le produit du projet doit permettre aux **analystes** de :

- Connaître les applications les plus rentables
- Connaître les éditeurs qui réalisent le plus de profit et le plus de vente (en quantité).
- Connaître le nombre d'installations d'une application/ressources
- Évaluer les profits réalisés par le service distributeur, sachant qu'il prend une part de 30% du prix affiché.
- Évaluer les profits réalisés par le service éditeur, (70% du prix).
- Connaître les utilisateurs les plus actifs (en termes de nombre d'avis rendus)

III) CLASSEMENT DES FONCTIONS

1) Consultation des applications

- a) Permet aux utilisateurs de consulter les applications compatibles avec leur appareil
- b) Permet aux administrateurs d'ajouter des applications, des ressources et des éditeurs

2) Achat/Vente d'applications

- a) Permet aux utilisateurs d'acheter des applications, via un achat simple
- b) Permet aux utilisateurs d'acheter des applications, via un abonnement
- c) Permet aux administrateurs d'accorder des cartes prépayées aux clients

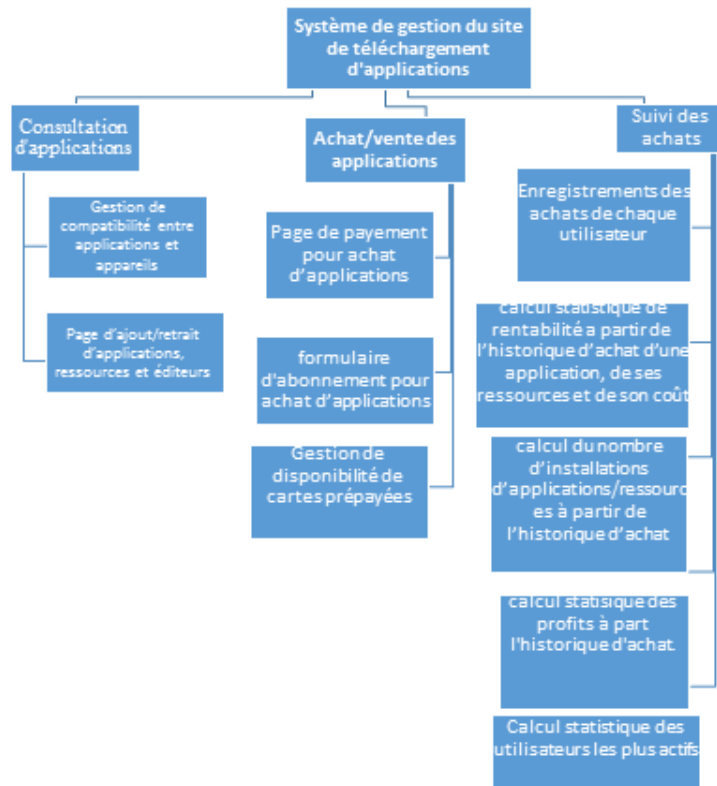
3) Suivi des achats

- a) Permet aux utilisateurs d'avoir un historique des achats et installations
- b) Permet aux analystes de connaître les applications les plus rentables
- c) Permet aux analystes de connaître les éditeurs les plus rentables
- d) Permet aux analystes de connaître le nombre d'installations d'une application/ressources
- e) Permet aux analystes d'évaluer les profits réalisés par le service distributeur et le service éditeur
- f) Permet aux analystes de connaître les utilisateurs les plus actifs

IV) SOLUTIONS

Fonctions	Solutions
Consultation d'applications Permet aux utilisateurs de consulter les applications compatibles avec leur appareil Permet aux administrateurs d'ajouter des applications, des ressources et des éditeurs	Gestion de compatibilité entre applications et appareils Page d'ajout/retrait d'applications, ressources et éditeurs
Achat/Vente des applications Permet aux utilisateurs d'acheter des applications, via un achat simple Permet aux utilisateurs d'acheter des applications, via un abonnement Permet aux administrateurs d'accorder des cartes prépayées aux clients	Page de paiement pour achat d'applications formulaire d'abonnement pour achat d'applications Gestion de disponibilité de cartes prépayées
Suivi des achats Permet aux utilisateurs d'avoir un historique des achats et installations Permet aux analystes de connaître les applications les plus rentables Permet aux analystes de connaître les éditeurs les plus rentables Permet aux analystes de connaître le nombre d'installations d'une application/ressources Permet aux analystes d'évaluer les profits réalisés par le service distributeur et le service éditeur Permet aux analystes de connaître les utilisateurs les plus actifs	Enregistrement automatique des achats et installations de chaque utilisateur calcul statistique de rentabilité à partir de l'historique d'achat d'une application, de ses ressources et de son coût calcul du nombre d'installations d'applications/ressources à partir de l'historique d'achat calcul statistique des profits à partir de l'historique d'achat Calcul statistique des utilisateurs les plus actifs

V) ORGANIGRAMME PRODUIT



[illegible]

Modèle relationnel de données normalisé

Notre modèle relationnel de données ne nécessite pas de normalisation, il est d'ores et déjà en 3NF.

Editeur (#id : int , nom : string , contact : string , url : string)

WITH (nom, contact, url) KEY

Client (#IdClient : integer, nom :string, prénom : string)

WITH (nom, prénom) KEY

Carte_prépayée(#numero : int, montant_depart : int, montant_courant : int, date_expiration : date, client=>Client,)

WITH montant_depart, client, achat NOT NULL

Contrainte : PROJ(Carte_prépayée,client)=PROJ(Client,IdClient)

Carte_bancaire(#id : int, numero_carte : int, date_validite : date, cryptogramme : int)

WITH (numero_carte, date_validite, cryptogramme) KEY

WITH achat NOT NULL

Achat(#id : int, duree : int, coût : int, acheteur=>Client, destinataire=>Client, app=>Application, res=>Ressource, carte=>Carte_prépayée, CB=>Carte_bancaire)

WITH (carte OR CB) NOT NULL AND (app OR res) NOT NULL AND acheteur, destinataire, duree, coût NOT NULL

Ressource(#titre : string, editeur=>Editeur, app=>Application)

WITH app, editeur NOT NULL

Application(#titre : string, editeur=>Editeur)

WITH editeur NOT NULL

Achat_simple_ressource(#ressource =>Ressource, #achat=>Achat, date : int)

Achat_simple_app(#app=>Application, #achat=>Achat, date :int)

Avis(#client => Client, #app=>Application, note : int[0...5], commentaire : string[0 ;500])

Abonnement(#app=>Application, #achat=>Achat , automatique :bool, nb_mois : int)

Terminal (#numero_serie : string, modèle => Modèle, propriétaire=>Client)

WITH modele, propriétaire NOT NULL

Modèle(#id : int, constructeur : string, designation : string, système=> Système_d'exploitation)

WITH (constructeur, designation) KEY

WITH systeme NOT NULL

Système_d'exploitation(#id : int, constructeur : string, version : string)

WITH (constructeur, version) KEY

ProduitAcheté(#id:int, res=>Ressource, app=>Application, propriétaire=>Client)

WITH (res OR app) NOT NULL AND propriétaire NOT NULL

Installé_sur(#produit=>ProduitAcheté, #terminal=>Terminal)

Ressource_disponible_pour(#res=>Ressource, #systeme=>Système_d'exploitation)

Application_disponible_pour(#app=>Application, #systeme=>Système_d'exploitation)