

Site de ventes et achats en ligne :

LaZone

SPÉCIFICATIONS DES EXIGENCES D'UN LOGICIEL (ADAPTE DE LA NORME IEEE 830-1993)

Présenté à Monsieur :

Jacques Berger

Cours :

INM5151-HIVER 2013

Fait par :

<u>Nom et prénom</u>	<u>Code permanent</u>	<u>Date</u>
Toe Aboubacar	TOEA28118507	22/04/2013
Selmi Seifeddine	SELS19018207	22/04/2013
Sow Moussa	SOWM0409101	22/04/2013
Amoussou Landry	AMOL12049303	22/04/2013

Le tableau suivant résume l'historique de révision de notre projet.

Date	Version	Description	Auteur
10 mars 2013	0.1	Complément de la partie Introduction: ajout des objectifs.	Selmi Seifeddine
10 mars 2013	0.2	Corrections mineures, ajout de la portée, de définitions, et des uses cases.	Toe Aboubacar Sow Moussa Amoussou Landry Selmi Seifeddine
14 mars 2013	1.1	Imprégnation avec la base de données.	Amoussou Landry
22 mars 2013	1.2	-Redistribution des tâches, -Aboubacar et Seifeddine(SRS), -Landry et Moussa (prototype), -Correction de l'ancienne version de SRS corrigée par le professeur.	Toe Aboubacar Sow Moussa Amoussou Landry Selmi Seifeddine
23 mars 2013	2.0	Début de la version 2 du SRS.	Toe Aboubacar Selmi Seifeddine
26 mars 2013	2.1	-Terminé la partie 1 du SRS, - Correction et ajout du travail de Seifeddine.	Toe Aboubacar
29 mars 2013	2.2	-Partie 1 et 2 du SRS achevée, -Partie 3 du SRS entamée.	Toe Aboubacar Selmi Seifeddine
05 Avril 2013	3.0	-Correction des manquements soulignés par le	Toe Aboubacar

		professeur.	Selmi Seifeddine
13 Avril 2013	3.1	Finalisation du document SRS, table des matières, annexes.	Toe Aboubacar Selmi Seifeddine
13 Avril 2013	3.2	-Page d'accueil, -Liaison code java et page html, -Connexion sur le site.	Toe Aboubacar Sow Moussa
14 Avril 2013	4.0	Formulaire pour la connexion	Sow Moussa
15 Avril 2013	5.0	-Élaboration du power point pour la présentation, -Élaboration des diagrammes de cas d'utilisation pour les grandes fonctions, -Réajustement du SRS en ajoutant FO-10 : creerCompte.	Toe Aboubacar
18 Avril 2013	6.0	Création de la base de données.	Amoussou Landry
19 Avril 2013	7.0	-Finalisation prototype, -Finalisation SRS, -Révision présentation.	Toe Aboubacar Sow Moussa Selmi Seifeddine Amoussou Landry

Tableau 1 : Historique de révision

Table des matières

1	Introduction.....	7
1.1	Objectifs	7
1.2	Portée	7
1.3	Définitions, Acronymes et Abréviations	8
1.3.1	Termes et Définitions	8
1.3.2	Conventions et abréviations	9
1.4	Références	10
1.5	Vue d'ensemble du document	11
2	Description générale du logiciel	13
2.1	Environnement.....	13
2.2	Fonctions.....	14
2.3	Caractéristiques des utilisateurs	15
2.4	Contraintes	16
2.5	Hypothèses et dépendances.....	17
2.6	Sous-ensembles exigences	18
3	Exigences spécifiques	18
3.1	Exigences des interfaces externes	18
3.1.1	Interfaces avec les utilisateurs.....	19
3.1.2	Interfaces avec le matériel	20
3.1.3	Interfaces avec les logiciels	20
3.1.4	Interfaces de communication.....	20
3.2	Exigences fonctionnelles	20
3.2.1	<i>FO-01 Gestion d'authentification</i>	21

3.2.1.1	C U -01 S'authentifier	22
3.2.2	FO-02 Gestion des articles	23
3.2.2.1	C U -01 Rechercher des articles	24
3.2.2.2	C U -02 Consulter des articles	26
3.2.2.3	C U -03 Ajouter un article à une liste de souhaits	28
3.2.2.4	C U -04 Supprimer un article de la liste de souhaits	30
3.2.2.5	C U -05 Ajouter un article à un panier d'achats	32
3.2.2.6	C U -06 Supprimer un article du panier d'achats	34
3.2.2.7	C U -07 Commenter un article	36
3.2.2.8	C U -08 Acheter un article	38
3.2.2.9	C U -09 Suivre d'un article	40
3.2.2.10	C U -10 Recommander un article à une personne	42
3.2.3	FO-03 Gestion des vendeurs par le client	44
3.2.3.1	C U -01 Noter un vendeur	45
3.2.3.2	C U -02 Envoyer un message à un vendeur	47
3.2.4	FO-04 Gestion des comptes	49
3.2.4.1	C U -01 Modifier un compte	50
3.2.4.2	C U -02 Désactiver un compte	52
3.2.5	FO-05 Gestion du panier de vente	54
3.2.5.1	C U -01 Consulter un panier de vente	55
3.2.5.2	C U -02 Ajouter un article à un panier de vente	56
3.2.5.3	C U -03 Modifier des articles dans un panier de vente	58
3.2.5.4	C U -04 Supprimer un article du panier de vente	60
3.2.6	FO-06 Gestion des clients par le vendeur.....	61
3.2.6.1	C U -01 Noter un client	62
3.2.6.2	C U -02 Envoyer un message à un client	64
3.2.7	FO-07 Gestion des messages par l'administrateur	66
3.2.7.1	C U -01 Gérer la messagerie	67

3.2.8	<i>FO-08 Gestion des comptes utilisateurs</i>	70
3.2.8.1	C U -01 Supprimer des comptes des utilisateurs	71
3.2.8.2	C U -02 Modifier des comptes des utilisateurs	73
3.2.8.3	C U -03 Limiter les actions d'un utilisateur	76
3.2.9	<i>FO-09 Gestion des annonces publicitaires.....</i>	78
3.2.9.1	C U -01 Ajouter une annonce	79
3.2.9.2	C U -02 Modifier une annonce	81
3.2.9.3	C U -03 Supprimer une annonce	83
3.2.10	<i>FO-10 Création d'un nouveau compte</i>	85
3.2.10.1	C U -01 Créer un compte	86
Annexes		88

1. INTRODUCTION

Ce document de spécification des exigences logicielles (SRS) donne une description des exigences du logiciel LaZone. Cette section détaillera d'abord les objectifs, la portée, la définition des acronymes et abréviations et les références de notre document.

1.1 Objectifs

Ce document SRS a pour but premier d'identifier et de clarifier les besoins et les fonctionnalités du nouveau logiciel et d'identifier les différents utilisateurs et leurs besoins.

1.2 Portée

Notre application offre de nouvelles possibilités de marchés et commerces. Les utilisateurs de cette application pourront acheter ou vendre des produits de façon aisée, sécuritaire et rapide.

Elle offrira :

- Une nouvelle approche de e-commerce combinant la relation directe et la relation indirecte:
 - La relation directe c'est lorsque le client et le vendeur finalisent l'achat entre eux sans passer par l'institution du site web.
 - La relation indirecte quant à elle se fera via PayPal qui est l'institution bancaire prônée par le site web.
- Une gamme variée de produits qui seront classés par catégorie,
- Une manière facile de trouver les articles: les utilisateurs pourront faire des recherches selon le nom de l'article, selon la catégorie.
- La gestion des stocks: les articles ajoutés par les vendeurs seront ajoutés à la base de données du site web, lorsqu'un article est acheté la base de données est mise à jour automatique, si l'article est en rupture de stock aussi le client sera avisé.
- La possibilité d'offrir elle-même des articles et services: «LaZone» pourra aussi intégrer ses propres articles et sera considérée comme son propre client.
- La suivie des produits commandés: Lorsqu'un article est acheté et lorsque le vendeur a mis un lien vers un numéro de suivi d'une institution postale alors l'article pourra être suivi. Aussi,

l'application devra être à mesure d'offrir un système de «feedback» aux utilisateurs.

1.3 Définitions, Acronymes et Abréviations

1.3.1 Termes et Définitions

Les définitions suivantes seront utilisées dans ce document :

Formulaire:

Un formulaire est un type de fichier à remplir en ligne par l'utilisateur du site désirant devenir client ou vendeur. Il comporte les champs suivants: le nom, le prénom, le pseudo, le mot de passe, le numéro de téléphone, l'adresse, son courriel.

Compte:

Un compte c'est un espace alloué d'un client ou un vendeur, à la suite d'un formulaire qui été déjà remplie.

Client:

Un client est un utilisateur ayant un compte client.

Vendeur:

Un vendeur est un utilisateur ayant un compte vendeur.

Article:

Un article désigne un produit (Informatique, Électronique, Électroménager, Mécanique).

Membre:

Un membre est un visiteur qui possède un compte (client ou vendeur).

Un visiteur:

C'est un utilisateur qui ne possède pas de compte. Il pourra seulement consulter et rechercher des articles sur le site et recommander un article à un ami.

Compte client:

Un compte client est le type de compte attribué aux comptes des clients.

Compte vendeur:

Un compte client est le type de compte attribué aux comptes des vendeurs.

Administrateur:

Personne ou groupe de personnes qui fait la gestion des comptes des utilisateurs du système, et la gestion pour les sauvegardes et des restaurations de la base de données.

Il effectue aussi les mises à jour du système et fait des réparations en cas de pannes.

Utilisateur:

Un utilisateur est soit un visiteur, un client, un vendeur ou un administrateur.

Panier d'achat:

Le panier d'achat est un outil virtuel pour les clients du site qui permet de déposer leurs futurs achats. Ils peuvent les retirer s'il change d'avis.

Liste de souhait:

La liste de souhait est aussi un outil virtuel destiné aux clients pour qu'ils puissent y stocker les articles qu'ils souhaitent acheter. Le client pourra faire un autre tri des articles de sa liste de souhait pour les acheminer vers le panier d'achat.

Historique d'achats:

L'historique d'achats est la liste de tous les articles qu'un client a effectués.

1.3.2 Conventions et Abréviations

Les conventions suivantes seront adoptées dans le document:

XX-YY:

Où XX représente l'abréviation d'une partie des exigences, et YY représente un numéro corrélatif pour identifier une partie spécifique des exigences.

Tout au long du document on peut utiliser le code associé à chaque exigence pour en faire référence. Comme par exemple: CU-01: Créer compte.

Les abréviations suivantes seront aussi adoptées:

UQAM : INM 5151 : SRS

Création d'un site web de vente en ligne : LaZone

<i>Id d'abréviation</i>	<i>Description</i>
SRS	Spécification des Exigences du Logiciel, du anglais « Software Requirements Specifications ».
CU	Cas d'utilisation.
EO	Environnement opérationnel.
FO	Fonctions
CO	Contraintes du logiciel.
HY	Hypothèses.
DE	Dépendances.

Tableau 2 : Tableau des abréviations

1.4 Références

Cette section nomme les documents de références que l'on a utilisés pour produire le présent document :

Numéro référence	Référence du document	Titre du document	Auteurs
1	IEEE Std 830-1998	IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications	IEEE

Tableau 3 : Tableau des références

1.5 Vue d'ensemble du document

Le tableau suivant donne une vue d'ensemble avec une brève description des différentes parties du document.

Parties	Contenu
1 – Introduction	Cette section décrit le document en faisant ressortir ses objectifs, sa portée, expliquer les définitions, les acronymes et les abréviations qui y sont utilisés, en donnant les références et une vue d'ensemble du document.
2 – Description générale du logiciel	Cette section décrit les facteurs généraux qui influent notre application web et ses exigences. On y donne le positionnement, les fonctions, la description des utilisateurs, les contraintes, les hypothèses et dépendance du logiciel.

3 – Description détaillée	<p>Cette section est la partie la plus importante du document, elle reprend certains points de la partie 2 pour entrer plus en détails. On y décrit les exigences du logiciel de manière que l'on puisse commencer la conception. Elle décrit aussi les cas d'utilisation du système, les spécifications fonctionnelles (le modèle objet, les diagrammes de séquences et les contrats), les exigences d'opérations, de communications et de performance, les exigences logiques de bases de données, les contraintes de conception et les exigences non fonctionnelles du système.</p>
4 – Informations complémentaires	<p>Cette section contient toutes les informations complémentaires au document : index et annexes.</p>

Tableau 4 : Vue d'ensemble du document

2. Description générale du logiciel

Cette section décrit les facteurs généraux qui influent notre application web «LaZone» et ses exigences. On y donne l'environnement dans lequel évolue l'application web, les différentes fonctions qui y sont développées, les caractéristiques des utilisateurs, les contraintes liées au développement et les hypothèses et dépendances.

2.1 Environnement

Le tableau suivant présente les différents environnements utilisés dans notre projet.

<i>Environnement</i>	<i>Description</i>
<i>EO-01</i>	Le site web <<LaZone>> doit pouvoir être affiché avec les navigateurs suivants : Microsoft Internet Explorer 6.0 ou plus, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari.
<i>EO-02</i>	Le site web communique avec une base de données JAVA DATABASE de Netbeans.

Tableau 5 : Environnements utilisés

2.2 Fonctions

Les fonctionnalités suivantes ont été dégagées pour notre logiciel.

<i>Id Fonction</i>	<i>Description</i>
<i>FO-01</i>	Gestion d'authentification.
<i>FO-02</i>	Gestion des articles.
<i>FO-03</i>	Gestion des vendeurs par le client.
<i>FO-04</i>	Gestion des comptes.
<i>FO-05</i>	Gestion du panier de vente.
<i>FO-06</i>	Gestion des clients par les vendeurs.
<i>FO-07</i>	Gestion des messages.
<i>FO-08</i>	Gestion des comptes utilisateurs.
<i>FO-09</i>	Gestion des annonces publicitaires.
<i>FO-10</i>	Création d'un nouveau compte.

Tableau 6 : Liste des fonctions

2.3 Caractéristiques des utilisateurs

Cette section donne les différents utilisateurs de notre logiciel ainsi que leurs caractéristiques.

Utilisateur	Caractéristiques
<i>Client</i>	Un client est un utilisateur ayant un compte client. Il faut qu'il soit capable de lire et écrire en français ou en anglais, d'utiliser un site web.
<i>Vendeur</i>	Un vendeur est un utilisateur ayant un compte vendeur. Il faut qu'il soit capable de lire et écrire en français ou en anglais, d'utiliser un site web.
<i>Visiteur</i>	C'est un utilisateur qui ne possède pas de compte. Il faut qu'il soit capable de lire et écrire en français ou en anglais, d'utiliser un site web.
<i>Administrateur</i>	L'administrateur doit avoir des connaissances informatiques (Création de pages web), des connaissances en gestion (pour s'occuper des finances, gestion d'inventaires, gestion de messageries, gestion des conflits).

Tableau 7 : Liste des utilisateurs du système

2.4 Contraintes

Notre logiciel devra être a mesure de fonctionner en dépit des contraintes suivantes :

Contraintes	Description
CO-01	Le site <<LaZone>> doit fonctionner 24h/24h, mais pour des raisons de maintenance, le service peut être temporairement arrêté. En cas de pannes, le logiciel doit pouvoir être simplement et rapidement réparé à moindres coûts d'intervention par l'administrateur.
CO-02	Nous avons choisi le langage JAVA pour le développement web, il faudra donc utiliser la technologie JSP.
CO-03	Le système permet l'authentification d'un client et d'un vendeur. Chaque client et vendeur possèdent son propre nom d'utilisateur et son mot de passe pour se connecter au système.
CO-04	La base de données utilisée sera JAVA DATABASE de Netbeans.
CO-05	Le serveur utilisé est GlassFish Server de Netbeans.
CO-06	Le site devra offrir une sécurité de paiement et protection des informations personnelles.

Tableau 8: Liste des contraintes

2.5 Hypothèses et dépendances

Les hypothèses et les dépendances sont adoptées pour le logiciel :

<i>HYP</i>	<i>Description</i>
<i>HY-01</i>	Notre application web fonctionne sur la plus part des systèmes d'exploitation (WINDOWS, MAC OS, LINUX). Les utilisateurs disposent d'équipements électroniques (Ordinateurs, tablettes, téléphone) pouvant se connecter a internet et supportant notre application.
<i>HY-02</i>	Le client et le vendeur ont bien rempli les formulaires d'inscription. Le client a suivi toutes les étapes de sa commande et a bien rempli toutes les parties.
<i>DE-01</i>	L'application web est reliée à une base de données (JAVA DATABASE) et à un serveur web (GLASSFISH SERVER) intégré dans Netbeans.
<i>DE-02</i>	L'application web communique avec le système externe PayPal pour la gestion des paiements en ligne.
<i>DE-03</i>	Les services de livraison seront gérés par une institution postale comme Post Canada, DHL, USPS.

Tableau 9: Liste des Hypothèses et Dépendances

2.6 Sous-ensembles exigences

Le plus important dans ce logiciel c'est pouvoir présenter aux clients les offres des vendeurs sur une interface utilisateur web conviviale, c'est pourquoi en premier lieu, nous allons mettre l'accent sur la beauté de la page web et on y incorporera des vendeurs ayant des articles à proposer aux clients.

Par la suite, nous allons agrandir notre base de données d'articles, ajouter de nouvelles méthodes de paiements en ligne (Interac, Virements bancaires).

3. Exigences spécifiques

Cette section est la partie la plus importante du document, elle reprend certains points de la partie 2 pour entrer plus en détails. On y décrit les exigences du logiciel de manière que l'on puisse commencer la conception. Elle décrit aussi les cas d'utilisation du système, les spécifications fonctionnelles (le modèle objet, les diagrammes de séquences et les contrats), les exigences d'opérations, de communications et de performance, les exigences logiques de bases de données, les contraintes de conception et les exigences non fonctionnelles du système.

3.1 Exigences des interfaces externes

Ici, on décrit les principales entrées/sorties du système. Pour chaque entrée/sortie, on spécifie :

- 1) Nom de la donnée
- 2) But
- 3) Source (entrée) ou destination (sortie)
- 4) Domaine (valeurs possibles)
- 5) Format (exemple : écrans de saisie, affichage, sérialisation, etc.)

3.1.1 Interfaces avec les utilisateurs

L'interface utilisateur de notre logiciel est une page web qui s'affiche sur l'écran d'un ordinateur d'une tablette ou d'un téléphone. Cette page offrira une section d'authentification pour les utilisateurs désirant acheter ou vendre (clients et vendeurs), les visiteurs aussi qui désirent juste consulter des articles ou faire des recherches pourront le faire.

Voici le diagramme de nos cas d'utilisation :

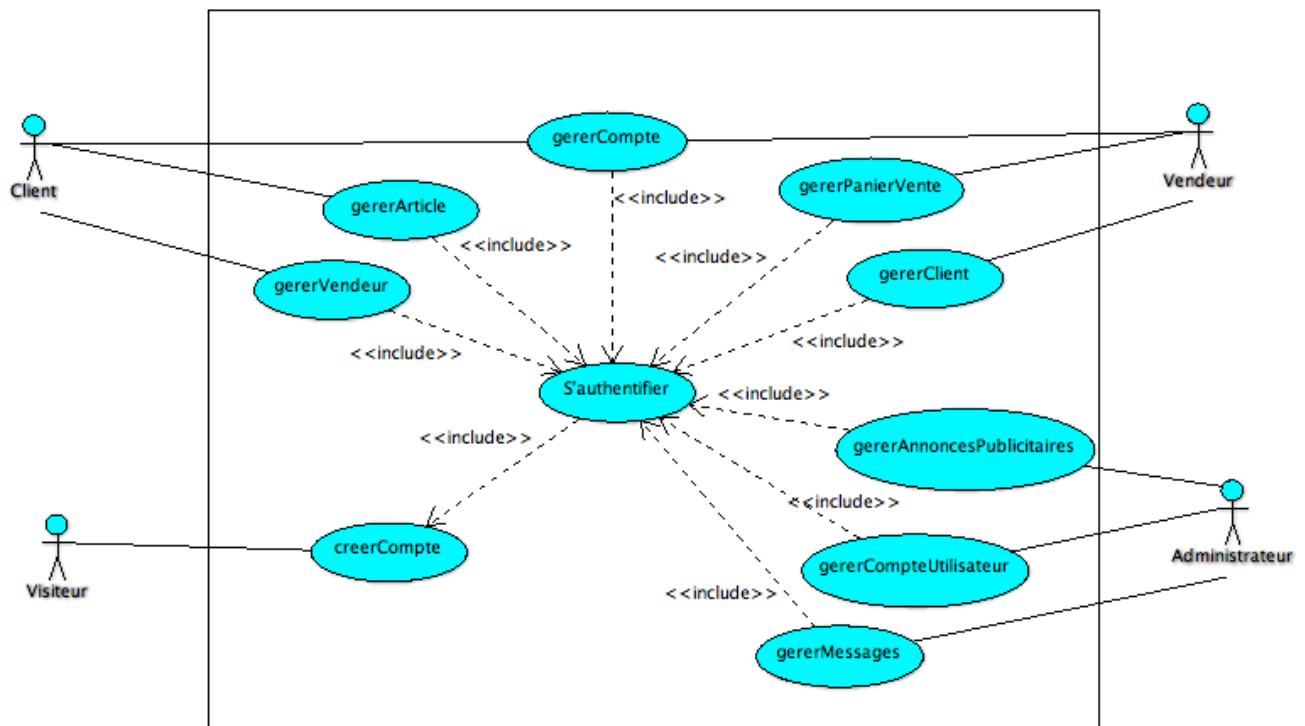


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation global du système

3.1.2 Interfaces avec le matériel

L'application sera raliée à un serveur de base de données. Le serveur utilisé pour le moment sera GlassFish Server et la base de données sera implémentée grâce à JAVA DATABASE tous les deux intégrés dans Netbeans.

3.1.3 Interfaces avec les logiciels

L'application collaborera avec le service PayPal.

3.1.4 Interfaces de communication

Il n'y aura pas d'interface de communication pour notre système.

3.2 Exigences fonctionnelles

Dans cette section nous définirons les actions principales que le logiciel va exécuter qui sont:

- La gestion de l'authentification,
- La gestion des articles,
- La gestion des vendeurs par le client,
- La gestion des comptes clients,
- La gestion du panier de vente,
- La gestion des clients par les vendeurs,
- La gestion des messages,
- La gestion des comptes utilisateurs,
- La gestion des annonces publicitaires.

3.2.1 F0-01 Gestion d'authentification

La gestion d'authentification implique les cas d'utilisation suivant:

- S'authentifier

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

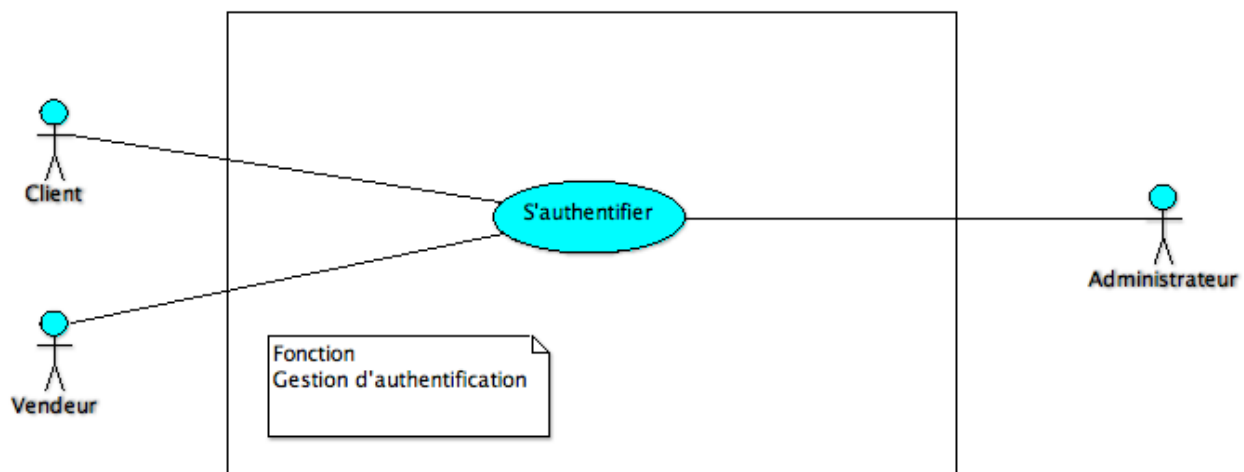


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation de la fonction Gestion d'authentification

3.2.1.1 CU-01 : S'authentifier

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	s'authentifier
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, Vendeurs et Administrateur
Description	L'utilisateur se connecte sur son compte avec son nom d'utilisateur et son mot de passe. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne l'accès à son compte.
Dépendances	F0-10 : CU-01
Pré conditions	L'utilisateur doit posséder un compte.
Post conditions	L'utilisateur a accès à son compte.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur entre son nom d'utilisateur et son mot de passe.	
	2. Le système vérifie dans sa base de données le nom d'utilisateur et le mot de passe et l'accès est autorisé au compte du client si tout est validé.
Scénarios alternatifs	
	2.a Le système affiche un message d'erreur à l'utilisateur si les informations ne sont pas correctes.
	2.b retour à l'étape 2.

Tableau 10 : Tableau du cas d'utilisation s'authentifier

La gestion des articles implique les cas d'utilisations suivants:

Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des articles

3.2.2.1 CU-01 Rechercher des articles

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	rechercherArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, Vendeurs, Visiteurs, Administrateur.
Description	<p>Le système offre une gamme variée d'articles classés selon des catégories précises.</p> <p>Un utilisateur pourra rechercher un article en mettant des mots clés dans la barre de recherche.</p>
Dépendances	Aucunes.
Pré conditions	Aucunes.
Post conditions	Une liste d'articles répondant aux critères de recherches est affichée.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système

1. L'utilisateur soumet les critères de recherche d'articles, selon la catégorie, le nom dans la barre de recherche.	
	2. Le système fouille dans sa base de données et affiche une liste d'articles.
Scénarios alternatifs	
	3.a Le système affiche un message disant qu'il n'a pas trouvé d'articles correspondant.
	3.b retour à l'étape 1.

Tableau 11 : Tableau du cas d'utilisation Rechercher des articles

3.2.2.2 CU-02 Consulter des articles

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	consulterArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, Vendeurs, Visiteurs, Administrateur.
Description	<p>Tous les articles fournis par notre système doivent avoir une description complète qui pourrait contenir les champs suivants: nom, prix, photo, courte description.</p> <p>L'utilisateur doit être à mesure de cliquer sur tous les articles et d'avoir accès à sa description.</p>
Dépendances	Aucunes.
Pré conditions	Article disponible
Post conditions	Description de l'article affiché.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur accède à un article par une recherche ou par une navigation simple dans les catégories.	

	2. Le système affiche la description de l'article
3. L'utilisateur consulte l'article	
Scénarios alternatifs	
	2.a Le système affiche un message d'erreur à l'utilisateur lorsque le lien vers l'article ne fonctionne pas.
	2.b retour à l'étape 1.

Tableau 12 : Tableau du cas d'utilisation consulter des articles

3.2.2.3 CU-03 Ajouter un article à une liste de souhaits

CU-03	
Rubrique	Commentaire
Nom	ajouterArticleListeSouhaits
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le client veut ajouter un article dans sa liste de souhaits.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Le client doit être authentifié pour ajouter des articles à sa liste de souhaits.
Post conditions	L'ajout d'un article a été effectué dans la liste de souhaits.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client consulte des articles.	
	2. Le système affiche les articles consultés.
3. Le client choisit l'article qu'il va l'ajouter dans sa liste de souhaits.	
	4. Le système affiche les informations de l'article choisit avec l'option ajouter à une liste de souhaits.

5. Le client clique sur 'AJOUTER'.	
	6. Le système affiche un message de confirmation que l'article choisit par le client a été bien ajouté dans la liste de souhaits.
Scénarios alternatifs	
	5. a L'article existe déjà dans la liste de souhait du client.
	5. b Le système affiche un message d'erreur indiquant que l'article existe déjà.
	5. c Retour à l'étape 1

Tableau 13 : Tableau du cas d'utilisation Ajouter un article à une liste de souhaits

3.2.2.4 CU-04 Supprimer un article de la liste de souhaits

CU-04	
Rubrique	Commentaire
Nom	supprimerArticleListeSouhaits
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le client veut supprimer un article de sa liste de souhaits.
Dépendances	F0-01 : CU-01 ; F0-02:CU-03
Pré conditions	Le client doit être authentifié pour supprimer des articles de sa liste de souhaits et la liste de souhaits doit contenir au moins un article.
Post conditions	L'article a été supprimé de la liste de souhaits.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client consulte sa liste de souhaits.	
	2. Le système affiche les articles existents dans la liste de souhaits du client.
3. Le client choisit l'article qu'il veut supprimer.	
	4. Le système affiche les informations de l'article choisit avec l'option supprimer de la liste de souhaits.

5. Le client clique sur 'SUPPRIMER'.	
	6. Le système affiche un message de confirmation que l'article choisit par le client à été bien supprimé de la liste de souhaits.
Scénarios alternatifs	
	4. a Si la liste de souhaits est vide, le système affichera un message d'erreur disant à l'utilisateur d'ajouter d'abord des articles dans sa liste.
	4. b Le système affiche un lien vers la page d'accueil.

Tableau 14 : Tableau du cas d'utilisation Supprimer un article du liste de souhaits

3.2.2.5 CU-05 Ajouter un article à un panier d'achats

CU-05	
Rubrique	Commentaire
Nom	ajouterPanierAchat
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le client fait des recherches ou des consultations d'articles et décide de sauvegarder les articles qu'il prévoit d'acheter en les ajoutant à son panier d'achats.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Le client doit être authentifié pour ajouter des articles à son panier d'achats.
Post conditions	L'ajout d'un article a été effectué dans le panier d'achats du client.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client consulte des articles ou fait des recherches.	
	2. Le système affiche les articles consultés.
3. Le client choisit l'article qu'il veut ajouter dans son panier d'achats.	

	4. Le système affiche les informations de l'article choisit avec l'option ajouter à un panier d'achats.
5. Le client clique sur 'AJOUTER AU PANIER D'ACHATS'.	
	6. Le système affiche un message de confirmation que l'article choisit par le client à été bien ajouté au panier d'achats.
Scénarios alternatifs	
	5. a L'article existe déjà dans le panier d'achat.
	5. b Le système affiche un message d'erreur indiquant que l'article existe déjà.
	5. c Retour à l'étape 1

Tableau 15 : Tableau du cas d'utilisation Ajouter un article à un panier d'achats

3.2.2.6 CU-06 Supprimer un article du panier d'achats

CU-06	
Rubrique	Commentaire
Nom	supprimerArticlePanier
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le client veut supprimer un article de son panier d'achats.
Dépendances	F0-01 : CU-01, F0-02:CU-05
Pré conditions	Le client doit être authentifié pour supprimer des articles de son panier d'achats et ce dernier ne doit pas être vide.
Post conditions	La suppression de l'article a été effectuée du panier d'achats.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client consulte son panier d'achats.	
	2. Le système affiche les articles existant dans le panier d'achats.
3. Le client choisit l'article qu'il veut supprimer.	

	4. Le système affiche les informations de l'article choisit avec l'option supprimer du panier d'achats.
5. Le client clique sur 'SUPPRIMER'.	
	6. Le système affiche un message de confirmation que l'article choisit par le client à été bien supprimé de son panier d'achats.
Scénarios alternatifs	
	2. a Si le panier d'achat est vide, le système affichera un message d'erreur disant à l'utilisateur d'ajouter d'abord des articles dans son panier.
	2. b Le système affiche un lien vers la page d'accueil.

Tableau 16 : Tableau du cas d'utilisation Supprimer un article du panier d'achats

3.2.2.7 CU-07 Commenter un article

CU-07	
Rubrique	Commentaire
Nom	commenterArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	le système doit offrir la possibilité aux clients de commenter les articles sur le site web. Un formulaire sera disponible avec des champs prédéfinis que le client doit remplir.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client.
Post conditions	Les commentaires ajoutés par le client sur les produits seront enregistrés dans le système.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur clique sur le bouton ' Commenter ' de l'article.	

	2. Le système affiche le formulaire de commentaires.
3. L'utilisateur remplit les champs obligatoires du formulaire de commentaires et clique sur ' OK ' pour valider le commentaire.	
	4. Le système valide le commentaire et l'enregistre dans la base de données.
Scénarios alternatifs	
	<p>4.a Le système affiche un message d'erreur "Commentaire trop court!!!" ou "Voulez vous réellement quitter la page!!Veuillez cliquer sur la touche 'OK'</p> <p>avant de quitter" à l'utilisateur si l'utilisateur entre un commentaire trop court (inférieur à 30 caractères) ou s'il veut quitter la page sans cliquer sur la touche 'OK'.</p>

Tableau 17 : Tableau du cas d'utilisation Commenter un article

3.2.2.8 CU-08 Acheter un article

CU-08	
Rubrique	Commentaire
Nom	acheterArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le système doit offrir la possibilité aux clients d'acheter des articles sur le site web.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client et des articles qui sont déjà ajoutés dans son panier.
Post conditions	Un article est acheté par le client.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client accède à son panier d'achats.	
	2. Le système affiche les articles contenus dans son panier d'achat, leurs prix respectifs ainsi que le prix total.
	3. Le système demande de valider l'adresse de livraison au client.
4. Le client confirme son adresse de livraison.	

	5. Le système valide l'adresse du client.
6. Le client confirme le paiement et choisit son mode de paiement.	
	7. Le paiement est validé par un système externe (PayPal) et est enregistré dans le système.
	8. Le système affiche une page de confirmation du paiement reçu et ajuste la quantité disponible des produits payés.
Scénarios alternatifs	
	4. a Si l'adresse du client n'est pas valide : Retour à l'étape 4
	3. b Si l'adresse n'est pas dans une zone couverte avertir le client pour une modification d'adresse.
	7. a Si le paiement est refusé : Message d'erreur et Retour à l'étape 3

Tableau 18 : Tableau du cas d'utilisation Acheter un article

3.2.2.9 CU-09 Suivre d'un article

CU-09	
Rubrique	Commentaire
Nom	suiviArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	le système doit offrir la possibilité aux clients de suivre l'état de livraison d'un article déjà acheté. C'est le vendeur qui pourra ajouter aux détails d'une commande un lien vers une institution postale pour faire le suivi de cette dernière.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client et un article déjà acheté et payé.
Post conditions	Etat du suivi mis à jour à chaque étape (Article reçu à l'agence, En cours, Livré)
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client accède à son historique d'achats.	
	2. Le système affiche les articles achetés contenus dans son historique d'achats.

3. Le client choisit l'option ' suivie d'un article '.	
	5. Le système affiche l'état de livraison de l'article (Article reçu à l'agence, En cours, Livré)
6. Le client consulte l'état de livraison de son article.	
Scénarios alternatifs	
	3. a Le lien de suivi de commande ne fonctionne pas.
	3. b Le système affiche un message d'erreur disant que la page est inaccessible.
	3. c Retour à l'étape 1

Tableau 19 : Tableau du cas d'utilisation Suivie d'un article

3.2.2.10 CU-10 Recommander un article à une personne

CU-10	
Rubrique	Commentaire
Nom	recommanderArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, Vendeur
Description	Le système doit offrir la possibilité aux utilisateurs (visiteurs, vendeurs et clients) de recommander un article du site à une personne.
Dépendances	FO-01 : CU-01
Pré conditions	Être client, vendeur
Post conditions	Recommandation terminée
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client, le vendeur accède au site web et entame une recherche d'articles ou une consultation.	
	2. Le système affiche l'article à consulter.
3. L'utilisateur clique sur 'RECOMMANDER'.	
	4. Le système demande au client de saisir l'adresse courriel du destinataire, à qui l'article va être recommander.

5. L'utilisateur entre l'adresse courriel.	
	6. Le système valide l'adresse courriel. Une adresse courriel valide est une de la forme : 'xxxx@yyyy.zzz' Exemple : moussasow@yahoo.com
	6. Le système envoie un email à l'adresse courriel indiqué contenant un message comme ' Votre ami TOE ABOUBACAR À CONSULTER CET ARTICLE ET DESIRE LE PARTAGER AVEC VOUS. VEUILLEZ CLIQUEZ SUR LE LIEN SUIVANT POUR PROFITER DE L'OFFRE ', suivit d'un lien vers l'article.
Scénarios alternatifs	
	5. a L'adresse courriel n'est pas valide
	5. b Le système affiche un message d'erreur disant que l'adresse courriel n'est pas valide et montre un exemple d'adresse courriel valide.
	5. c Retour à l'étape 5

Tableau 20 : Tableau du cas d'utilisation Recommander un article à une personne

3.2.3 F0-03 Gestion des vendeurs par le client.

La gestion des vendeurs par le client implique les cas d'utilisations suivants:

- Noter un vendeur
- Envoyer un message à un vendeur.

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

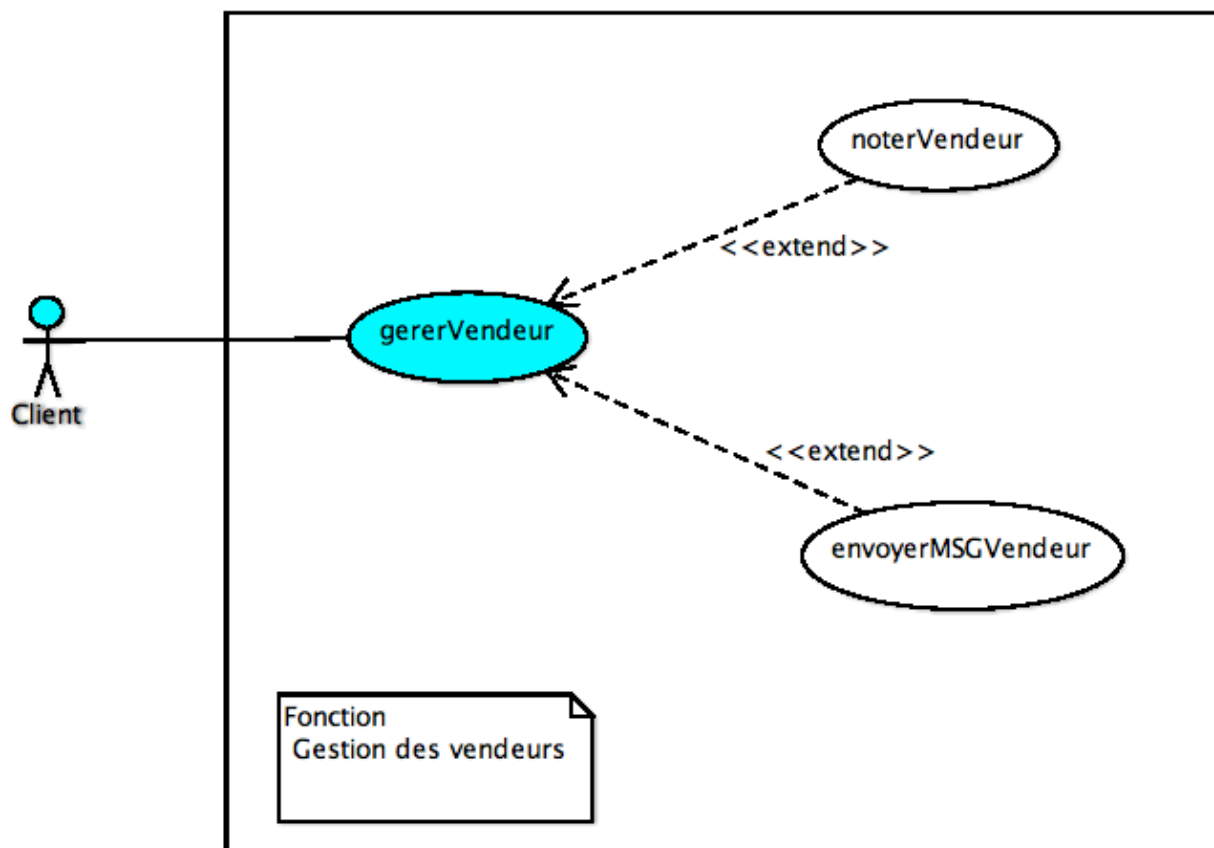


Figure 4: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des vendeurs par le client

3.2.3.1 CU-01 Noter un vendeur

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	noterVendeur
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	Le système doit offrir la possibilité aux clients de donner une note à un vendeur, le client doit noter son point de vue sur un vendeur, à partir des étoiles de 1 à 5.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client.
Post conditions	Les notes ajoutées par le client apparaissent sur la page du vendeur.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client clique sur le bouton ' NOTER ' un vendeur.	
	2. Le système affiche 5 étoiles décochées.

3. Le client clique sur un nombre des étoiles de 1 à 5 .	
	4. Le système enregistre la note du client, et change la couleur des étoiles cochées, met à jour la note totale du client.
Scénarios alternatifs	
Aucuns.	

Tableau 21 : Tableau du cas d'utilisation Noter un vendeur

3.2.3.2 CU-02 Envoyer un message à un vendeur

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	envoyerMSGVendeur
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients
Description	<p>Le système doit offrir la possibilité aux clients d'envoyer des messages aux vendeurs.</p> <p>Une section 'Contacteur vendeur' sera mise sur la page descriptive des articles.</p>
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client.
Post conditions	Les messages saisis par le client sont envoyés aux vendeurs.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le client clique sur le bouton ' contacter vendeur ' au vendeur.	

	<p>2. Le système affiche une page contenant une section où le client pourra insérer son message.</p> <p>Un nombre minimum de 25 caractères et un maximum de 1000 sera attribué.</p>
3. Le client insère son message.	
	4. Le système valide le message.
5. Le client clique sur le bouton ' Envoyer '	
	6. Le système envoie le message au vendeur.
Scénarios alternatifs	
	3. a Le message inséré ne vaut pas 25 caractères ou dépasse 1000 caractères.
	3. b Le système affiche un message d'erreur disant que le nombre de caractères doit être compris entre 25 et 1000.
	3. c Retour à l'étape 3

Tableau 22 : Tableau du cas d'utilisation Envoyer un message à un vendeur

3.2.4 F0-04 Gestion des comptes.

La gestion des comptes implique les cas d'utilisations suivants:

- Modifier un compte
- Désactiver un compte

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

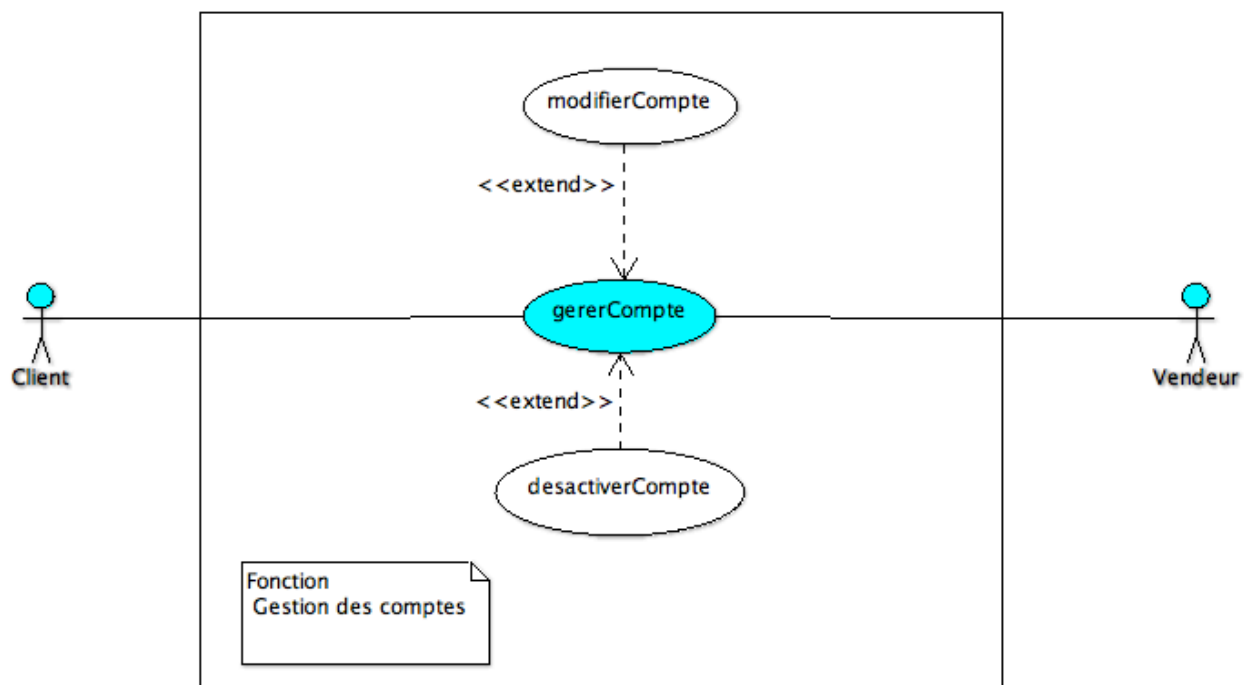


Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des comptes

3.2.4.1 CU-01 Modifier un compte

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	modifierCompte
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, vendeurs
Description	L'utilisateur (client ou vendeur) se connecte sur son compte avec son nom d'utilisateur et son mot de passe, et insère les modifications qu'il désire apportées. Le système valide les informations modifiées de l'utilisateur et les enregistre.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Être client ou vendeur
Post conditions	Les modifications ont été apportées et le compte mis à jour.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur entre son nom d'utilisateur et son mot de passe.	
	2. Le système vérifie le nom d'utilisateur et le mot de passe et l'accès est autorisé au compte.
3. L'utilisateur apporte les modifications désirées et clique sur ' OK '.	

	4. Le système valide les modifications apportées et met à jour le compte.
Scénarios alternatifs	
	2.a Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont pas valides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur spécifiant qu'une erreur s'est produite dans les informations entrées.
	2.c Retour à l'étape 1
	4.a Une des modifications apportées n'est pas conforme.
	4.b Le système affiche un message d'erreur spécifiant qu'une erreur s'est produite dans les informations entrées.
	4.c Retour à l'étape 3

Tableau 23 : Tableau du cas d'utilisation Modifier un compte

3.2.4.2 CU-02 Désactiver un compte

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	désactiverCompte
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Clients, Vendeurs
Description	L'utilisateur se connecte sur son compte et choisit l'option de désactiver.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Etre client ou vendeur.
Post conditions	Le compte est désactivé.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur se connecte à son compte.	
	2. Le système valide les informations entrées.
3. L'utilisateur choisit l'option ' désactiver compte '.	
	4. Le système demande la confirmation du choix de l'utilisateur pour désactiver son compte.
5. L'utilisateur confirme la désactivation de son compte.	

	6. Le système désactive le compte de l'utilisateur.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées ne sont pas valides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur.
	2.c retour à l'étape 1.

Tableau 24 : Tableau du Use Case Désactiver un compte

3.2.5 F0-05 Gestion du panier de vente.

La gestion du panier de vente implique les cas d'utilisations suivants:

- Consulter panier de vente
- Ajouter un article dans un panier de vente
- Modifier des articles dans un panier de vente
- Supprimer un article du panier de vente

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

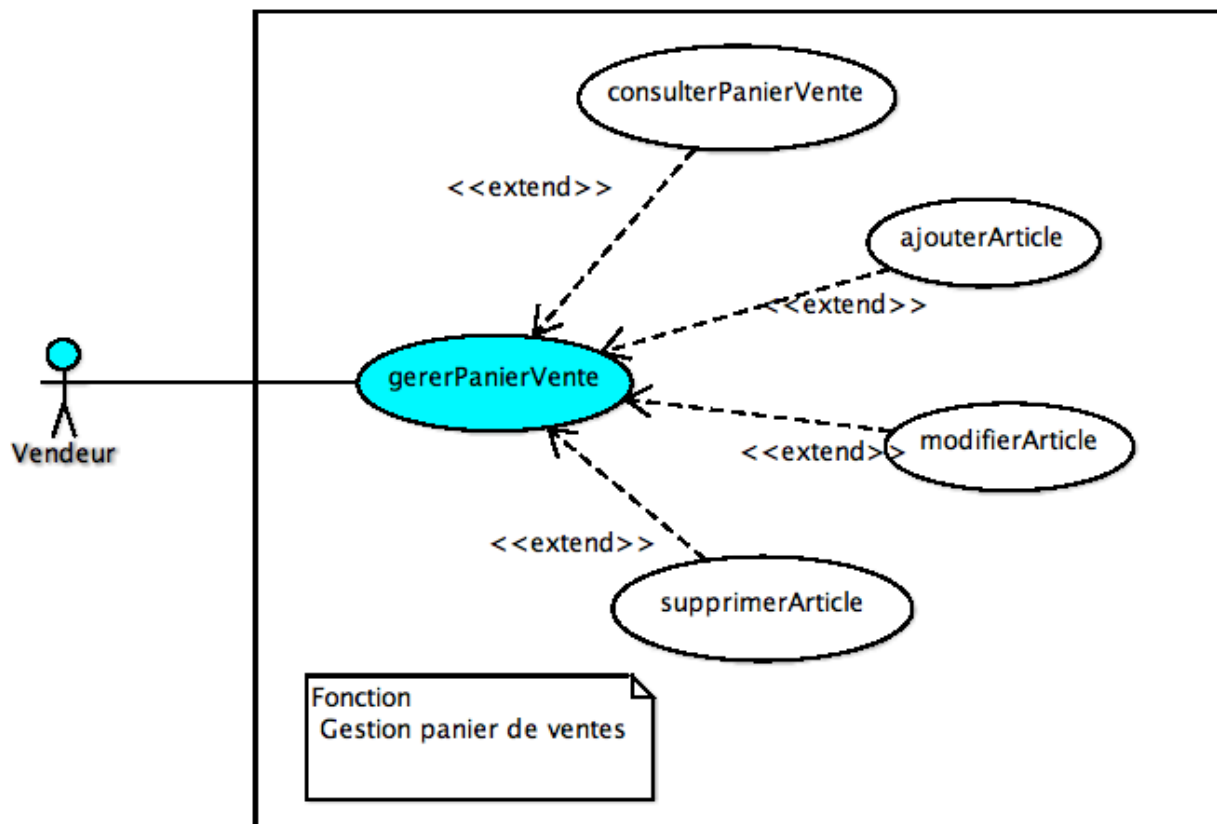


Figure 6: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion du panier de ventes

3.2.5.1 CU-01 Consulter un panier de vente

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	consulterPanierVente
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	le système doit offrir la possibilité aux vendeurs de consulter leurs articles qui ont déjà ajoutés dans leurs paniers de vente.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte vendeur.
Post conditions	Les articles dans le panier de vente sont consultés par le vendeur.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur accède à son panier de vente qui contient des articles à offrir aux clients.	
	2. Le système affiche les articles trouvés dans le panier de vente.
3. Le vendeur consulte un article.	
	4. Le système lui affiche les informations de l'article demandé.
Scénarios alternatifs	
Aucuns.	

Tableau 25 : Tableau du cas d'utilisation Consulter un panier de vente

3.2.5.2 CU-02 Ajouter un article dans un panier de vente

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	ajouterArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	Le vendeur veut ajouter un article dans son panier de vente.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte vendeur
Post conditions	Un article est ajouté dans le panier de vente.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur accède à son panier de vente pour ajouter son article.	
	2. Le système demande au vendeur de saisir et valider toutes les informations concernant l'article qu'il désire ajouter dans son panier de vente.
3. Le vendeur entre les informations et confirme l'ajout de son article dans le panier.	
	4. Le système valide les informations entrées et ajoute l'article dans le panier de vente du vendeur.

Scénarios alternatifs	
	4.a Les informations entrées par le vendeur sont invalides.
	4.a Le système affiche un message d'erreur au vendeur car il a saisi des informations invalides à propos de l'article.
	4.b retour à l'étape 3.

Tableau 26 : Tableau du cas d'utilisation Ajouter un article à un panier de vente

3.2.5.3 CU-03 Modifier des articles dans un panier de vente

CU-03	
Rubrique	Commentaire
Nom	modifierArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	Le vendeur consulte son panier de vente pour modifier ses articles.
Dépendances	F0-01 : CU-01, F0-05 : CU-02
Pré conditions	Avoir un compte vendeur.
Post conditions	Les articles dans le panier de vente choisis par le vendeur sont modifiés.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur accède à son panier de vente.	
	2. Le système affiche les articles du panier de vente.
3. Le vendeur accède aux informations d'un article et choisit de modifier certains champs.	
	4. Le système valide et enregistre les informations entrées par le vendeur.

Scénarios alternatifs	
	4.a Une des informations saisies par le vendeur n'est pas valide.
	4.b Le système affiche un message d'erreur au vendeur pour lui spécifier l'erreur commise.
	5.c retour à l'étape 3.

Tableau 27 : Tableau du cas d'utilisation Modifier des articles dans un panier de vente

3.2.5.4 CU-04 Supprimer un article du panier de vente

CU-04	
Rubrique	Commentaire
Nom	supprimerArticle
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	Le vendeur consulte son panier de vente pour supprimer un article.
Dépendances	F0-01 : CU-01, F0-05 : CU-02
Pré conditions	Etre un vendeur.
Post conditions	Un article est supprimé du panier de vente.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur accède à son panier de vente en se connectant à son compte	
	2. Le système affiche les articles du panier de vente.
3. Le vendeur demande de supprimer un article du panier de vente.	
	4. Le système lui demande la confirmation de son choix pour supprimer cet article.
5. Le vendeur confirme son choix de supprimer l'article.	
	6. Le système supprime l'article et met le panier à mise à jour.
Scénarios alternatifs	
Aucuns.	

Tableau 28 : Tableau du cas d'utilisation Supprimer un article d'un panier de vente

3.2.6 F0-06 Gestion des clients par le vendeur.

La gestion des clients par le vendeur implique les cas d'utilisations suivants:

- Noter un client
- Envoyer un message à un client

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

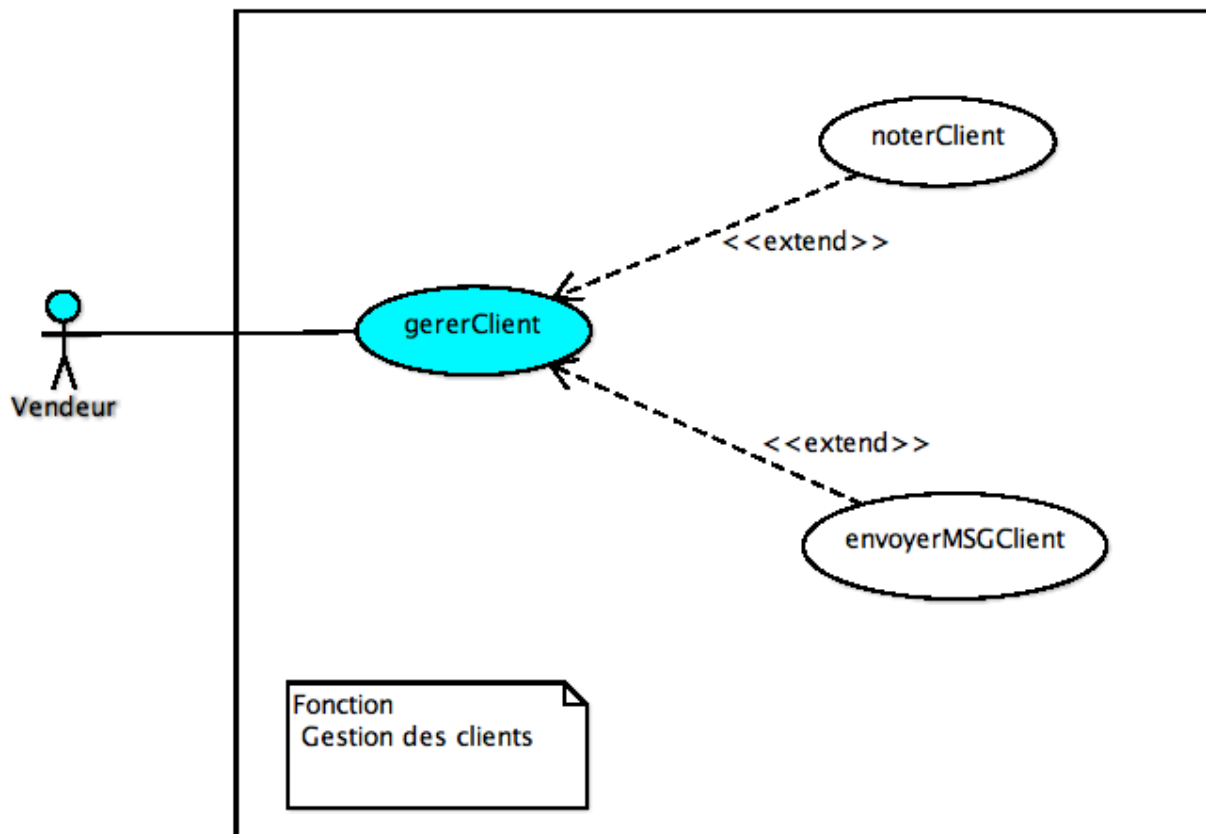


Figure 7: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des clients par le vendeur

3.2.6.1 CU-01 Noter un client

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	noterClient
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	Le système doit offrir la possibilité aux vendeurs de donner une note à un client entre 1 et 5 étoiles.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte vendeur.
Post conditions	Les notes ajoutées par le vendeur sur les clients sont enregistrées dans le système.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur se connecte à son compte, accède à son historique de vente.	
	2. Le système affiche l'historique de vente du vendeur.

3. Le client clique sur un article qu'il a vendu.	
	4. Le système affiche l'article.
5. Le client clique sur le client ayant fait l'achat.	
	6. Le système affiche la page du client.
7. Le client clique sur le bouton ' Noter un client '.	
	8. Le système affiche 5 étoiles décochées.
9. Le vendeur clique sur le nombre des étoiles de 1 à 5 qu'il désire assigner au client.	
	10. Le système enregistre la note du client, change la couleur des étoiles cochées, met à jour la note totale du client.
Scénarios alternatifs	
Aucuns.	

Tableau 29 : Tableau du cas d'utilisation Noter un client

3.2.6.2 CU-02 Envoyer un message à un client

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	envoyerMSGClient
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Vendeurs
Description	Le système doit offrir la possibilité aux vendeurs d'envoyer des messages aux clients.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte client.
Post conditions	Les messages saisis par le client sont envoyés aux vendeurs.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. Le vendeur clique sur le bouton ' Envoyer message ' au client.	

	<p>2. Le système affiche une page contenant une section où le vendeur pourra insérer son message.</p> <p>Un nombre minimum de 25 caractères et un maximum de 1000 sera attribué.</p>
3. Le vendeur insère son message.	
	4. Le système valide le message et l'envoi au client.
Scénarios alternatifs	
	4. a Le message inséré ne vaut pas 25 caractères ou dépasse 1000 caractères.
	4. b Le système affiche un message d'erreur disant que le nombre de caractères doit être compris entre 25 et 1000.
	4. c Retour à l'étape 3

Tableau 30 : Tableau du cas d'utilisation Envoyer un message à un client

3.2.7 F0-07 Gestion des messages par l'administrateur.

La gestion des messages par l'administrateur implique les cas d'utilisations suivants:

- Gérer la messagerie

Voici un diagramme de use-cases décrivant cette fonction :

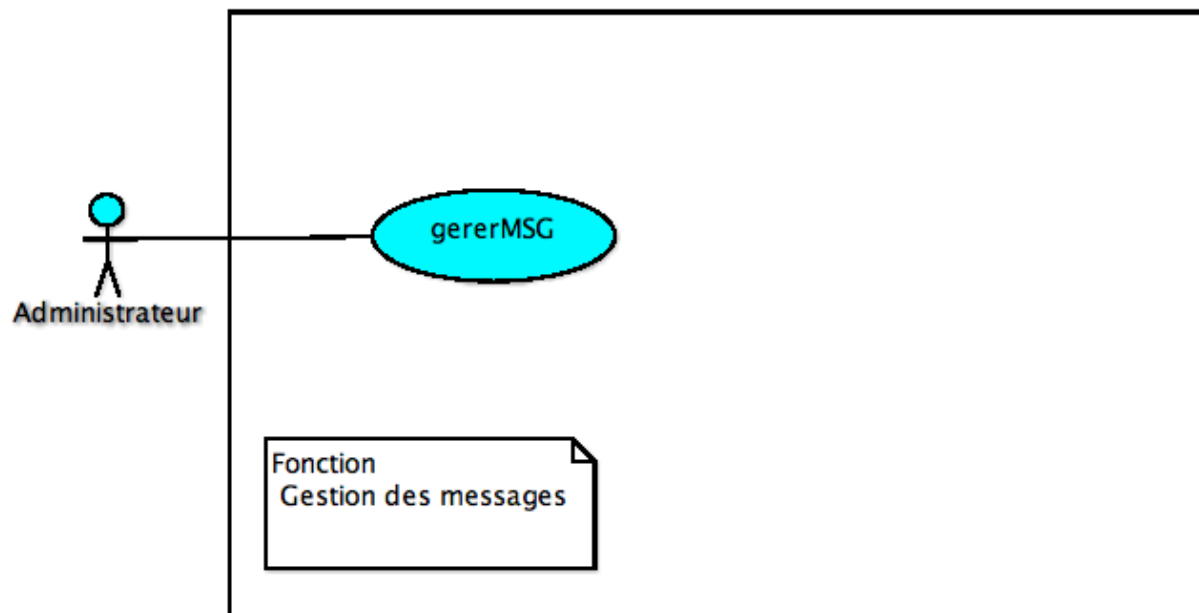


Figure 8: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des messages par l'administrateur

3.2.7.1 CU-01 Gérer la messagerie

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	gererMSG
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	L'administrateur peut contacter des clients ou des vendeurs en envoyant des messages par courriel électronique.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Les messages saisis par l'administrateur sont envoyés au client ou au vendeur.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'administrateur se connecte à son compte en entrant ses informations personnelles (nom d'utilisateur + mot de passe).	

	2. Le système valide les informations entrées par l'administrateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur accède à la liste des clients ou des vendeurs.	
	4. Le système affiche la liste des clients ou des vendeurs.
5. L'administrateur sélectionne le client ou le vendeur à qui il veut envoyer un message.	
	6. Le système affiche le compte du client ou du vendeur.
7. L'administrateur clique sur le bouton ' envoyer message '	
	7. Le système affiche une page contenant un cadran pouvant contenir 10000 caractères ou le message sera inséré. Le message doit avoir une taille minimale de 50 caractères.
8. L'administrateur saisit le message et clique sur la touche OK pour l'envoyer.	
	9. Le système valide le message. (vérification du nombre de caractères compris entre 50 et 10000) et l'envoie au destinataire.

Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1
	9.a Le nombre de caractères saisi par l'administrateur ne vaut pas 50 ou dépasse 10000.
	9.b Le système affiche un message d'erreur expliquant à l'administrateur qu'il doit insérer un nombre de caractères compris entre 50 et 10000.
	9.c Retour à l'étape 8

Tableau 31 : Tableau du cas d'utilisation Gérer la messagerie

3.2.8 F0-08 Gestion des comptes utilisateurs.

La gestion des comptes utilisateurs par l'administrateur implique les cas d'utilisations suivants:

- Supprimer un compte utilisateur
- Modifier un compte utilisateur
- Limiter les actions.

Voici un diagramme de use-cases décrivant cette fonction :

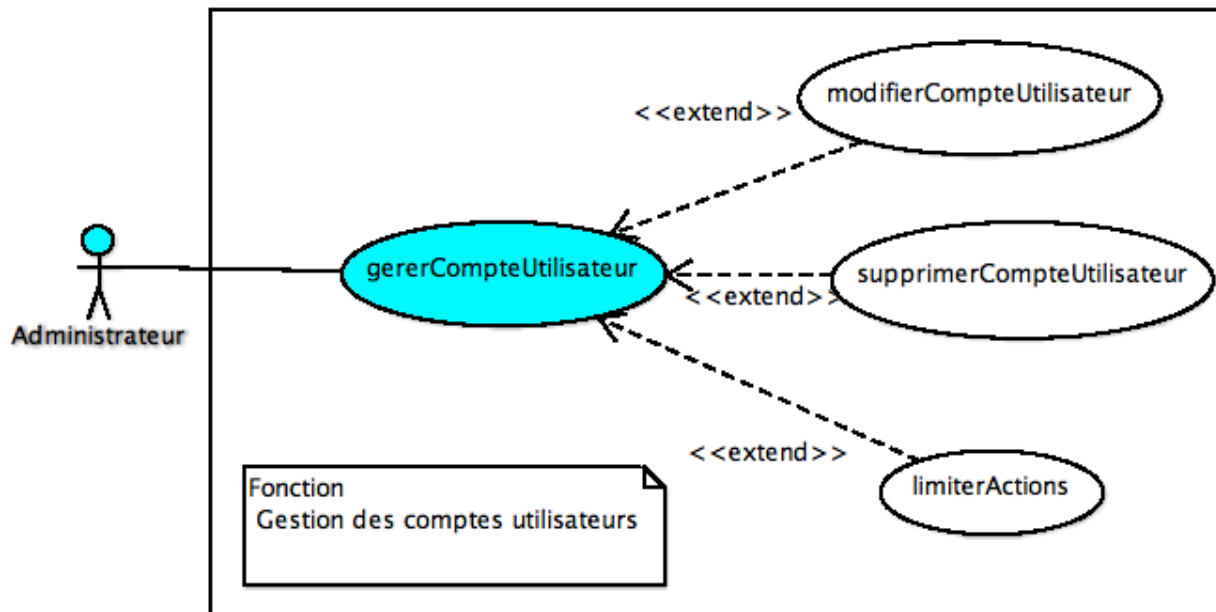


Figure 9: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des comptes utilisateurs

3.2.8.1 CU-01 Supprimer des comptes des utilisateurs

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	supprimerCompteUtilisateur
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	L'administrateur a le privilège de supprimer un compte client ou vendeur si celui ci ne respecte pas les règlements préétablis par le site web à 5 reprises.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Suppression complétée et le compte n'existe plus dans la base de données du site.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'administrateur accède à son compte en entrant ses informations personnelles.	

	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur accède à la liste des clients ou des vendeurs	
	4. Le système affiche la liste des clients ou des vendeurs.
5. L'administrateur sélectionne le client ou le vendeur qu'il veut supprimer.	
	6. Le système affiche le compte du client ou du vendeur.
7. L'administrateur clique sur le bouton ' supprimer compte '	
	8. Le système demande confirmation de la suppression.
9. L'administrateur confirme la suppression.	
	10. Le système supprime le compte en l'enlevant de la base de données.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1

Tableau 32 : Tableau du cas d'utilisation Supprimer des comptes de utilisateurs

3.2.8.2 CU-02 Modifier des comptes des utilisateurs

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	modifierCompteUtilisateur
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	<p>L'administrateur a le privilège de modifier un compte client ou vendeur à la demande de l'utilisateur concerné.</p> <p>La modification inclut le changement des paramètres du compte (Nom, prénom, adresse, pseudo).</p>
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Modification complétée et mis à jour dans la base de données.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'administrateur accède à son compte en	

entrant ses informations personnelles.	
	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur accède à la liste des clients ou des vendeurs	
	4. Le système affiche la liste des clients ou des vendeurs.
5. L'administrateur sélectionne le compte client ou le vendeur qu'il veut modifier.	
	6. Le système affiche le compte du client ou du vendeur.
7. L'administrateur clique sur le bouton 'modifier compte'	
	8. Le système demande confirmation de la modification.
9. L'administrateur confirme la modification.	
	10. Le système affiche le compte du client ou du vendeur en mode modification.
11. L'administrateur apporte les modifications qu'il veut faire et clique sur 'OK' .	
	12. Le système valide les modifications et les enregistre dans la base de données.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.

	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1
	12.a Les modifications ne sont pas valides. Exemple : - Nom, prénom et nom d'utilisateur ne contenant pas de chiffres.
	12.b Le système affiche un message d'erreur spécifiant .
	12.c Retour à l'étape 11

Tableau 33 : Tableau du cas d'utilisation Modifier des comptes des utilisateurs

3.2.8.3 CU-03 Limiter les actions d'un utilisateur

CU-03	
Rubrique	Commentaire
Nom	limiterActions
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	<p>L'administrateur a le privilège de limiter les actions d'un utilisateur s'il enfreint plusieurs règles.</p> <p>Par exemple on peut restreindre l'accès d'un client à certains articles s'il a eut à faire des mauvais paiements (retards ou absence de paiement) ou s'il ne laisse pas des notes sur les articles qu'il a acheté ou sur les vendeurs à qui il a fait des achats.</p>
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Limites d'actions apportées.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'administrateur accède à son compte en entrant ses informations personnelles.	

	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur accède à la liste des clients ou des vendeurs	
	4. Le système affiche la liste des clients ou des vendeurs.
5. L'administrateur sélectionne le client ou le vendeur à qui il veut appliquer la limitation d'actions.	
	6. Le système affiche le compte du client ou du vendeur.
7. L'administrateur clique sur le bouton 'limiter actions du compte'	
	8. Le système demande confirmation de la limitation d'action.
9. L'administrateur confirme la limitation.	
	10. Le système supprime le compte en l'enlevant de la base de données.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1

Tableau 34 : Tableau du cas d'utilisation Limiter les actions d'un utilisateur

3.2.9 F0-09 Gestion des annonces publicitaires.

La gestion des annonces publicitaires par l'administrateur implique les cas d'utilisations suivants:

- Ajouter une annonce
- Modifier une annonce
- Supprimer une annonce

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

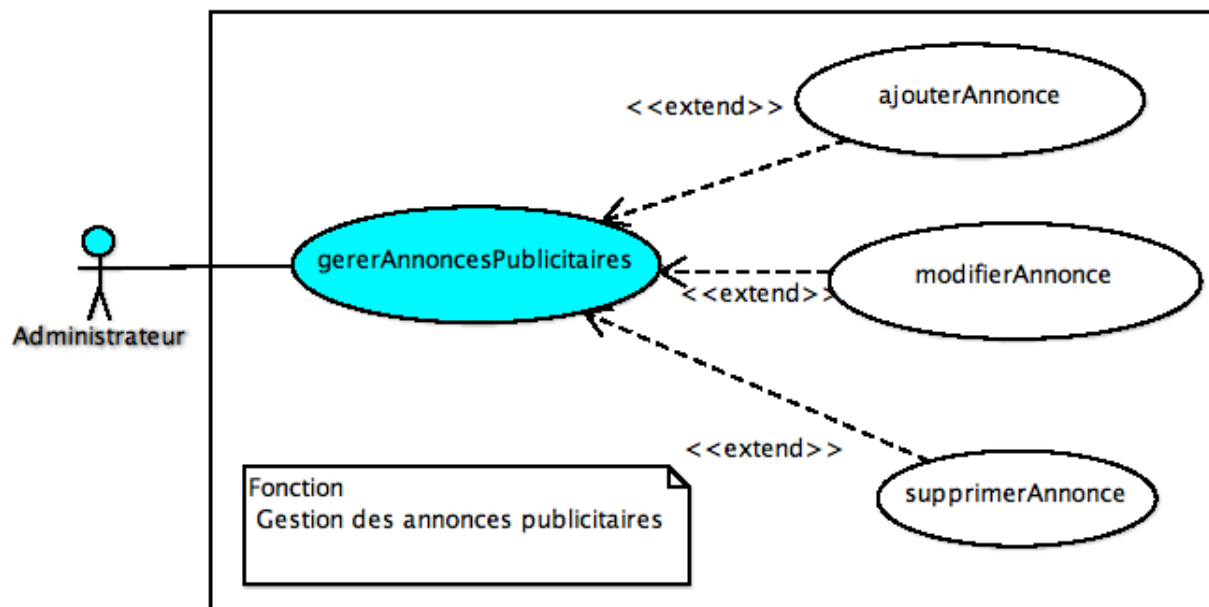


Figure 10: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des annonces publicitaires

3.2.9.1 CU-01 Ajouter une annonce

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	ajouterAnnonce
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	Le système permet à des clients comme des sociétés de publier des annonces sur le site web.
Dépendances	F0-01 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Annonce ajoutée sur le site web à la place désirée.
Scénario principal	
1. L'administrateur accède à son compte en entrant ses informations personnelles.	

	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur insère l'annonce dans la partie désirée par le client et clique sur 'OK'.	
	4. Le système affiche l'annonce et met le site web à jour.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1

Tableau 35 : Tableau du cas d'utilisation Ajouter une annonce

3.2.9.2 CU-02 Modifier une annonce

CU-02	
Rubrique	Commentaire
Nom	modifierAnnonce
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	L'administrateur doit pouvoir accéder à une publicitaire et le modifier si le client le lui demande ou s'il avait commis une erreur dans l'affichage.
Dépendances	F0-01 : CU-01 ; FO-09 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Annonce modifiée et le site web mis à jour.
Scénario principal	
1. L'administrateur accède à son compte en entrant	

ses informations personnelles.	
	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur insère les modifications sur l'annonce et clique sur ' OK '.	
	4. Le système ajoute les modifications et affiche l'annonce.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1

Tableau 36 : Tableau du cas d'utilisation Modifier une annonce

3.2.9.3 CU-03 Supprimer une annonce

CU-03	
Rubrique	Commentaire
Nom	supprimerAnnonce
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Administrateur
Description	L'administrateur doit pouvoir accéder à une annonce publicitaire et le supprimer si le contrat avec le client est terminé.
Dépendances	F0-01 : CU-01 ; F0-09 : CU-01
Pré conditions	Avoir un compte administrateur.
Post conditions	Annonce supprimée et le site web mis à jour.
Scénario principal	
1. L'administrateur accède à son compte en entrant ses informations personnelles.	

	2. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui donne accès à son compte.
3. L'administrateur accède à la liste des annonces, clique sur le bouton ' supprimer annonce ' .	
	4. Le système demande la confirmation de l'administrateur.
5. L'administrateur confirme la suppression.	
	6. Le système fait la suppression de l'annonce et met à jour le site web.
Scénarios alternatifs	
	2.a Les informations entrées par l'administrateur sont invalides.
	2.b Le système affiche un message d'erreur indiquant à l'administrateur d'entrer les bonnes informations.
	2.c Retour à l'étape 1

Tableau 37 : Tableau du cas d'utilisation Supprimer une annonce

3.2.10 F0-10 Création d'un nouveau compte

La création d'un compte implique le cas d'utilisation suivant:

- Créer un compte

Voici un diagramme d'use-cases décrivant cette fonction :

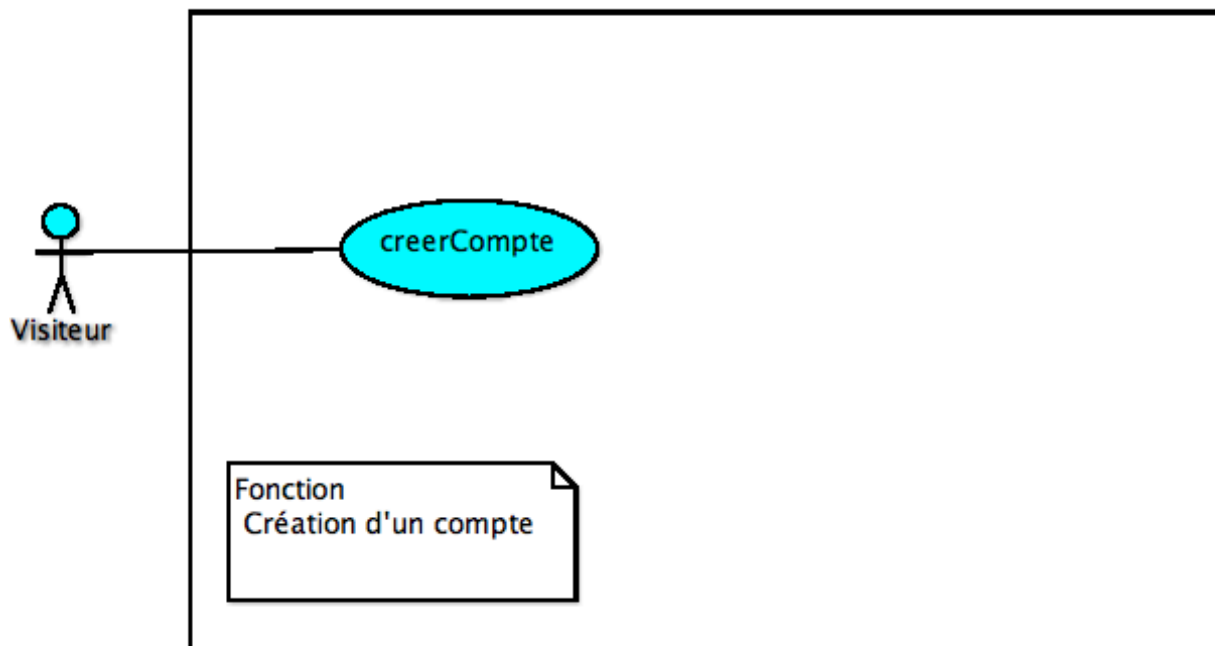


Figure 11: Diagramme de cas d'utilisation pour la création d'un nouveau compte

3.2.10.1 CU-01 : Créer un compte

CU-01	
Rubrique	Commentaire
Nom	creerCompte
Niveau	Objectif usager
Acteurs	Visiteur
Description	<p>L'utilisateur se crée un compte sur le site web en choisissant un nom d'utilisateur et un mot de passe. Le système valide les informations de l'utilisateur et lui crée son compte.</p> <p>Le nom d'utilisateur doit être une chaîne de caractères avec un nombre de caractères compris entre 8 et 20 et il doit être unique.</p> <p>Le mot de passe quant à lui doit avoir au minimum 8 caractères avec une lettre majuscule et un chiffre au minimum.</p>
Dépendances	Aucunes.
Pré conditions	Aucunes.
Post conditions	<ul style="list-style-type: none"> - Le compte utilisateur est créé. - Le client a accès à son nouveau compte et un panier d'achat lui est attribué, et le vendeur capable d'ajouter ces articles à vendre.
Scénario principal	
Actions acteur (évt. Externe)	Réponse système
1. L'utilisateur demande la création d'un compte en cliquant sur le bouton "Créer Compte".	
	2. Le système affiche le formulaire destiné pour la création de compte.

3. L'utilisateur saisit les informations personnelles suivantes : nom d'utilisateur, mot de passe, nom, prénom, numéro de téléphone, adresse courriel, adresse postale, ville, province et pays.	
	4. Le système vérifie si tous les champs ont été remplis .
	5. - Le système vérifie si le nom d'utilisateur n'existe pas déjà - Il vérifie aussi si le mot de passe comporte au moins une lettre majuscule et un chiffre et s'il est long de 8 caractères. - Il vérifie si le caractère "@" est présent dans l'adresse courriel. d. Si le numéro de téléphone est du format (XXX – XXX – XXXX) avec X étant un chiffre.
	6. Le système crée le compte de l'utilisateur et renvoie un message de succès.
	7. Fin
Scénarios alternatifs	
	4.a Le système affiche un message d'erreur à l'utilisateur car celui-ci a oublié de remplir un ou plusieurs champs importants.
	4.b retour à l'étape 2.
	5.a Le système affiche un message d'erreur à l'utilisateur car celui-ci a mal rempli un champ de la partie 5.
	5.b retour à l'étape 2.

Tableau 38 : Tableau du cas d'utilisation Créer un compte

ANNEXES :

Liste des tableaux :

Tableau 1: Historique de révision	3
Tableau 2 : Tableau des abréviations	10
Tableau 3: Tableau des références	10
Tableau 4: Vue d'ensemble du document	12
Tableau 5: Environnements utilisés	13
Tableau 6: Liste des fonctions	14
Tableau 7: Liste des utilisateurs du système	15
Tableau 8: Liste des contraintes	16
Tableau 9: Liste des hypothèses et dépendances	17
Tableau 10: Tableau du Use Case Créer un compte	22
Tableau 11: Tableau du Use Case Accéder à un compte	25
Tableau 12: Tableau du Use Case Rechercher des articles	27
Tableau 13: Tableau du Use Case Consulter des articles	29
Tableau 14: Tableau du Use Case Ajouter un article à une liste de souhaits	31
Tableau 15: Tableau du Use Case Supprimer un article du liste de souhaits	33
Tableau 16: Tableau du Use Case Ajouter un article à un panier d'achats	35
Tableau 17: Tableau du Use Case Supprimer un article du panier d'achats	37
Tableau 18: Tableau du Use Case Commenter un article	39
Tableau 19: Tableau du Use Case Acheter un article	41
Tableau 20: Tableau du Use Case Suivie d'un article	43

Tableau 21: Tableau du Use Case Recommander un article à une personne	46
Tableau 22: Tableau du Use Case Noter un vendeur	48
Tableau 23: Tableau du Use Case Envoyer un message à un vendeur	51
Tableau 24: Tableau du Use Case Modifier un compte	53
Tableau 25: Tableau du Use Case Désactiver un compte	55
Tableau 26: Tableau du Use Case Consulter un panier de vente	57
Tableau 27: Tableau du Use Case Ajouter un article à un panier de vente	59
Tableau 28: Tableau du Use Case Modifier des articles dans un panier de vente	60
Tableau 29: Tableau du Use Case Supprimer un article d'un panier de vente	63
Tableau 30: Tableau du Use Case Noter un client	65
Tableau 31: Tableau du Use Case Envoyer un message à un client	69
Tableau 32: Tableau du Use Case Gérer la messagerie	72
Tableau 33: Tableau du Use Case Supprimer des comptes des utilisateurs	75
Tableau 34: Tableau du Use Case Modifier des comptes des utilisateurs	77
Tableau 35: Tableau du Use Case Limiter les actions d'un utilisateur	80
Tableau 36: Tableau du Use Case Ajouter une annonce	82
Tableau 37: Tableau du Use Case Modifier une annonce	84
Tableau 38: Tableau du Use Case Supprimer une annonce	87

Liste des figures:

Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation global du système	19
Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des articles	21
Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des vendeurs par le client	23
Figure 4: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des comptes	44
Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion du panier vente	49
Figure 6: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des clients par le vendeur	54
Figure 7: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des messages par l'administrateur.....	61
Figure 8: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des comptes utilisateurs	66
Figure 9: Diagramme de cas d'utilisation pour la fonction Gestion des annonces publicitaires	70

FIN DU DOCUMENT SRS