

# Documentation Technique

Programmation Orientée Objet

Muriel RAYNAUD, Ghita BENCHEIKH

Préparé par : Alexandre ROUSSEL, Sean LAMET et Marine Mazou

# **Table des matières**

# Présentation :

Vous trouverez toutes les informations nécessaires, dans ce document, pour vous donner une idée claire de notre approche, de notre organisation générale pour ce projet.

## Présentation de l'équipe :

L'équipe se compose de trois membres : ROUSSEL Alexandre, LAMET Sean et MAZOU Marine. Ensemble, nous sommes convaincus que nous avons les compétences et l'expertises nécessaire pour mener à bien ce projet.

## Reformulation du besoin :

Une nouvelle entreprise développe son système d'information. Son cœur d'activité est la vente en ligne de composants électroniques. Vous devez concevoir et réaliser une solution digitalisant certains de ses processus métiers.

Nous avons pour objectif de réaliser une architecture de type client-serveur composée d'une application et d'une base de données.

Le domaine auquel appartient cette réalisation est l'informatique de gestion. Deux phases composent ce projet. Une première phase est consacrée à l'appropriation du présent cahier des charges, la composition du groupe de travail et son organisation, pour finir, la modélisation logicielle et des données.

Une deuxième phase vous permettra de réaliser votre solution (application et base de données) et de la soutenir.

## Etude du besoin :

Après avoir analysé le besoin du client nous pouvons nous attaquer à l'études de l'architecture de l'application client-serveur.

Pour cela nous avons réalisé multiple diagramme.

Nous avons commencé par le diagramme Use Case

## Réalisation du Diagramme de cas d'utilisation (Use Case)

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

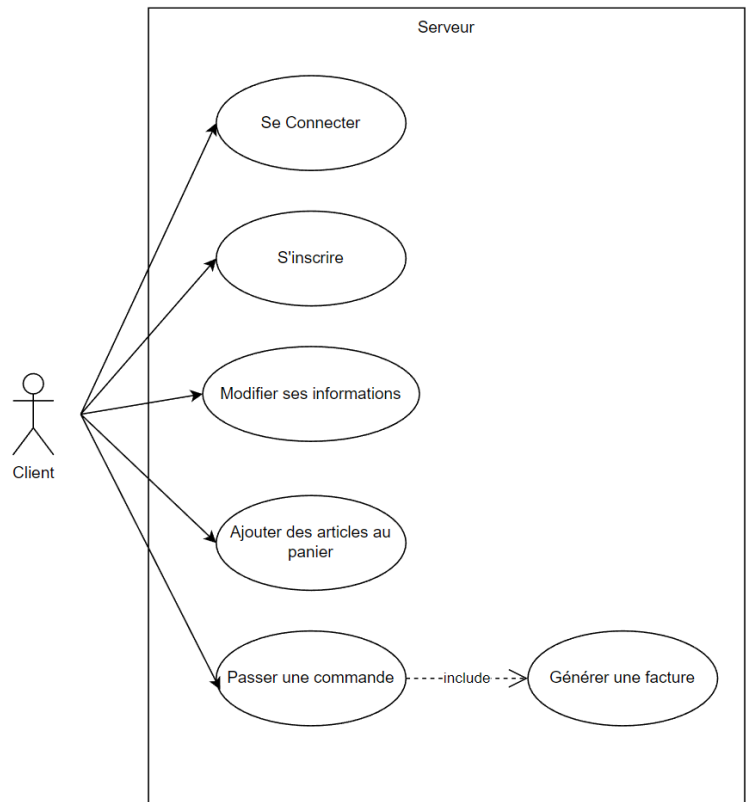
Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

Dans notre cas, nous nous occupons de la partie client-serveur. Ce diagramme montre les actions que le client va pouvoir réaliser sur le site

Ici le client peut se connecter à la plateforme. Mais s'il n'a pas de compte il peut s'inscrire.

Un fois inscrit il pourra modifier ses informations personnelles et réaliser des commandes

Une fois la commande payé le serveur générera une facture à son nom.



1. Diagramme Use Case

Un fois que nous avons défini les différents comportements que peut avoir le client sur le serveur nous allons approfondir plus le sujet avec d'autre diagramme.

## Réalisation du Diagramme d'activité

Le diagramme d'activité est un diagramme comportemental d'UML, permettant de représenter le déclenchement d'événements en fonction des états du système et de modéliser des comportements parallélisables.

Le diagramme d'activité est également utilisé pour décrire un flux de travail.

Ce diagramme sera divisé en 3 grandes parties, la connexion, la prise de commande et le paiement.

Pour mieux vous expliquer le déroulement du diagramme nous avons écrit **une trame**.

Vous pourrez trouver le diagramme complet dans ./

# Trame

## 1. Page d'accueil :

L'utilisateur arrive sur la page d'accueil.

L'utilisateur a deux choix :

Appuyer sur un bouton pour créer un compte.

Remplir les informations de connexion (courriel et mot de passe) et appuyer sur le bouton "Se connecter".

## 2. Création de compte (si choisi) :

L'utilisateur est redirigé vers une page de création de compte.

L'utilisateur doit saisir son courriel, mot de passe, nom, prénom et numéro de téléphone.

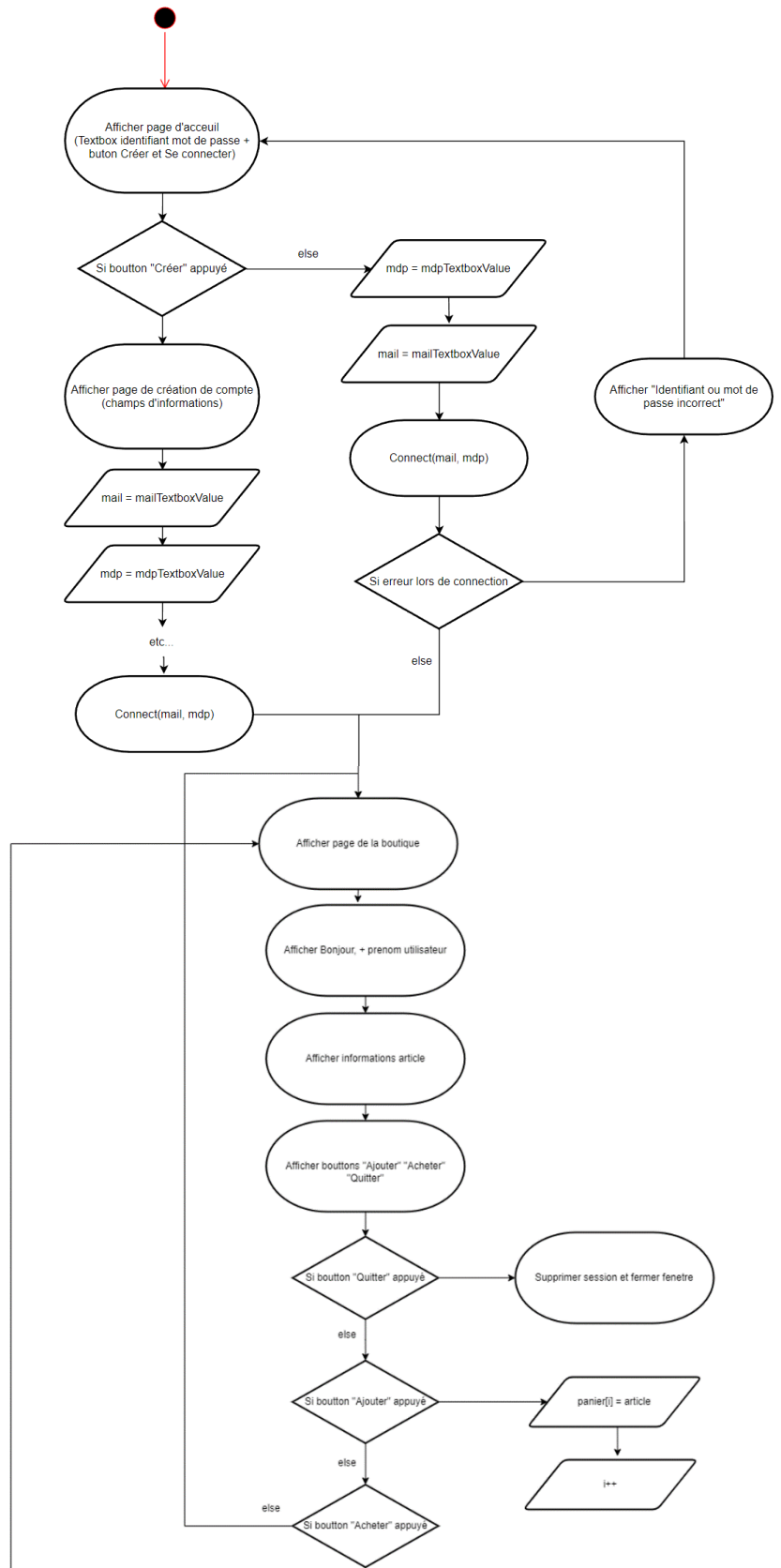
Après avoir rempli les informations, l'utilisateur appuie sur un bouton pour créer le compte.

## 3. Connexion (si choisi) :

L'utilisateur est redirigé vers une page de connexion.

L'utilisateur saisit son courriel et son mot de passe.

Après avoir rempli les informations, l'utilisateur appuie sur un bouton pour se connecter.



#### 4. Page des articles (après connexion ou création de compte) :

Si l'utilisateur se connecte avec succès, il est dirigé vers une page affichant différents articles.

Un message d'accueil personnalisé est affiché avec le prénom de l'utilisateur.

Quatre boutons sont disponibles : "Quitter", "Ajouter", "Acheter".

#### 5. Quitter :

Si l'utilisateur appuie sur le bouton "Quitter", la session se termine.

#### 6. Ajouter un article :

Si l'utilisateur appuie sur le bouton "Ajouter", l'article actuellement affiché est ajouté au tableau.

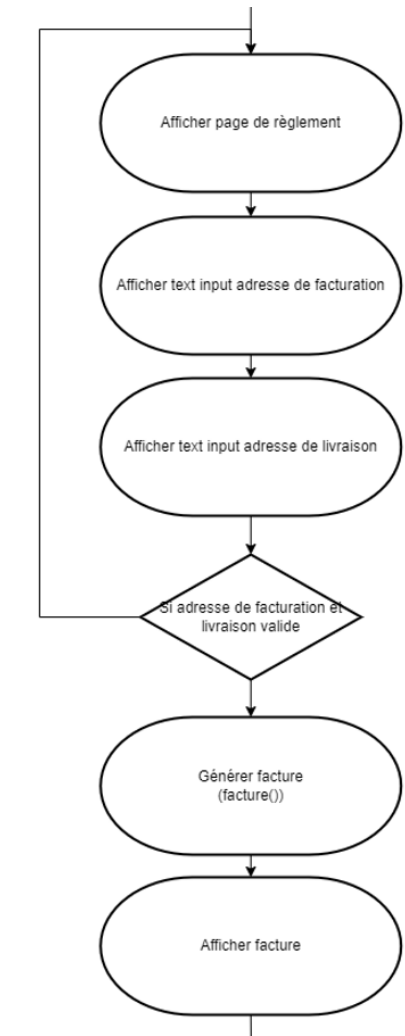
#### 7. Acheter un article :

Si l'utilisateur appuie sur le bouton "Acheter", il est redirigé vers une page de saisie d'adresse de livraison et d'adresse de facturation.

#### 8. Confirmer l'achat :

L'utilisateur saisit les adresses de livraison et de facturation.

L'utilisateur confirme les informations pour recevoir une facture



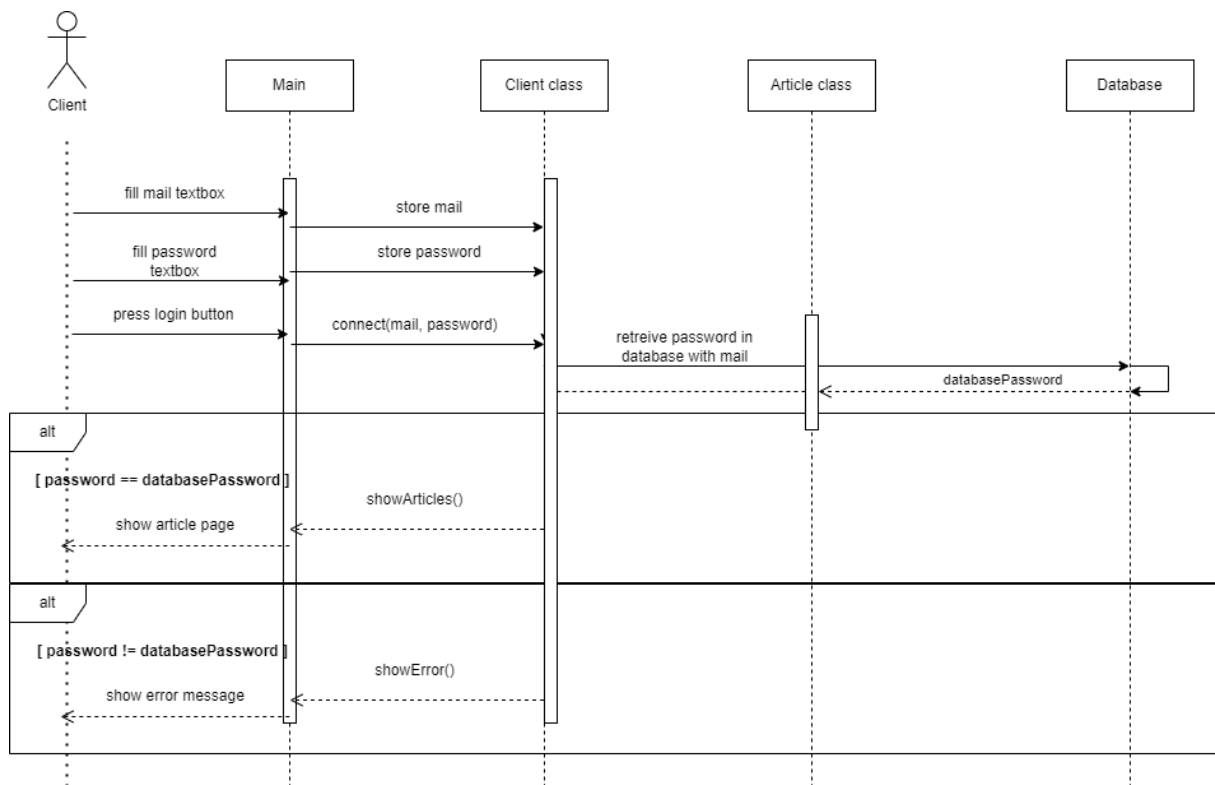
2. Diagramme d'activité

## Réalisation du Diagramme de Séquence

Le diagramme de séquence est la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation UML.

Ici nous avons séparé le diagramme en deux diagrammes différents. Il y a le diagramme de séquence connexion et de création

## 1. Diagramme de séquence : Connexion

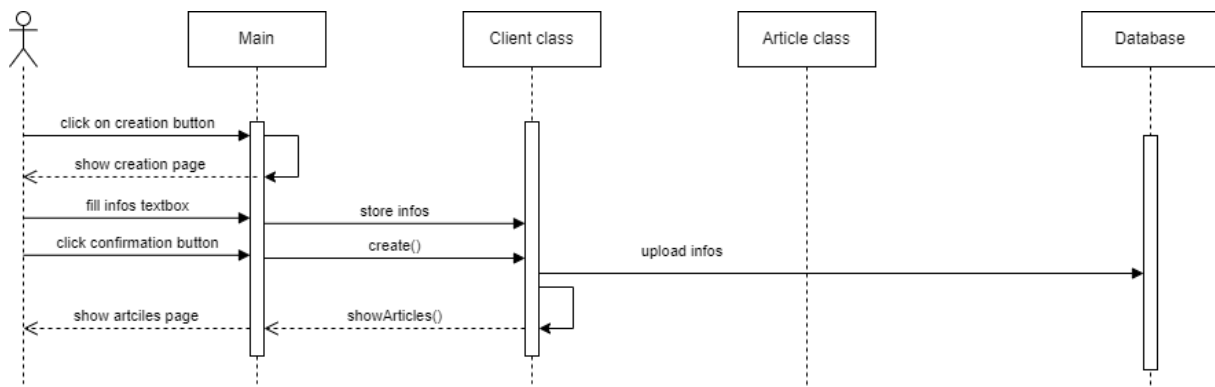


3. Diagramme de séquence \_ Connexion

Dans ce diagramme, l'utilisateur s'il a un compte rentre son mail avec son mot de passe. Ça va renvoyer les informations au client.

Si les informations données correspondent aux informations dans la data base la page contenant les articles s'affichera. Au contraire un pop-up apparaitra avec un message d'erreur.

## 2. Diagramme de séquence : Création



4. Diagramme de séquence \_ création

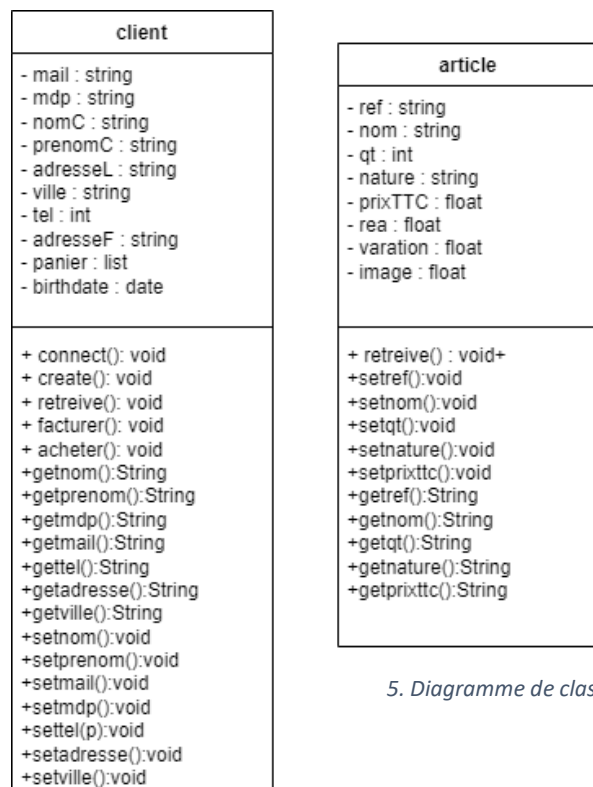
Ici l'utilisateur s'il n'a pas de compte va aller sur la page de création du compte, en cliquant sur le bouton « Créer un compte ». Après ça il aura un formulaire avec toute les informations nécessaires à sa création. Une fois remplie dès qu'il acceptera de créer son compte les données seront envoyé à la base de données et il pourra accéder aux articles de la plateforme.

Enfin nous arrivons au dernier diagramme concernant l'architecture client-serveur.

## Réalisation du Diagramme de Classes

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations.

Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques.



5. Diagramme de classes

Nous avons fini d'étudier l'interface client-serveur maintenant nous allons nous intéresser aux données qui vont être stockés dans notre base de données. Pour cela nous allons commencer par réaliser un dictionnaire de données.



# Réalisation du Dictionnaire de Données

A l'aide des informations qui nous ont été mises à dispositions nous avons pu nous faire une idée des données qui devraient être dans la base de données.

Le dictionnaire de données est une description structurée des données utilisées dans un système informatique.

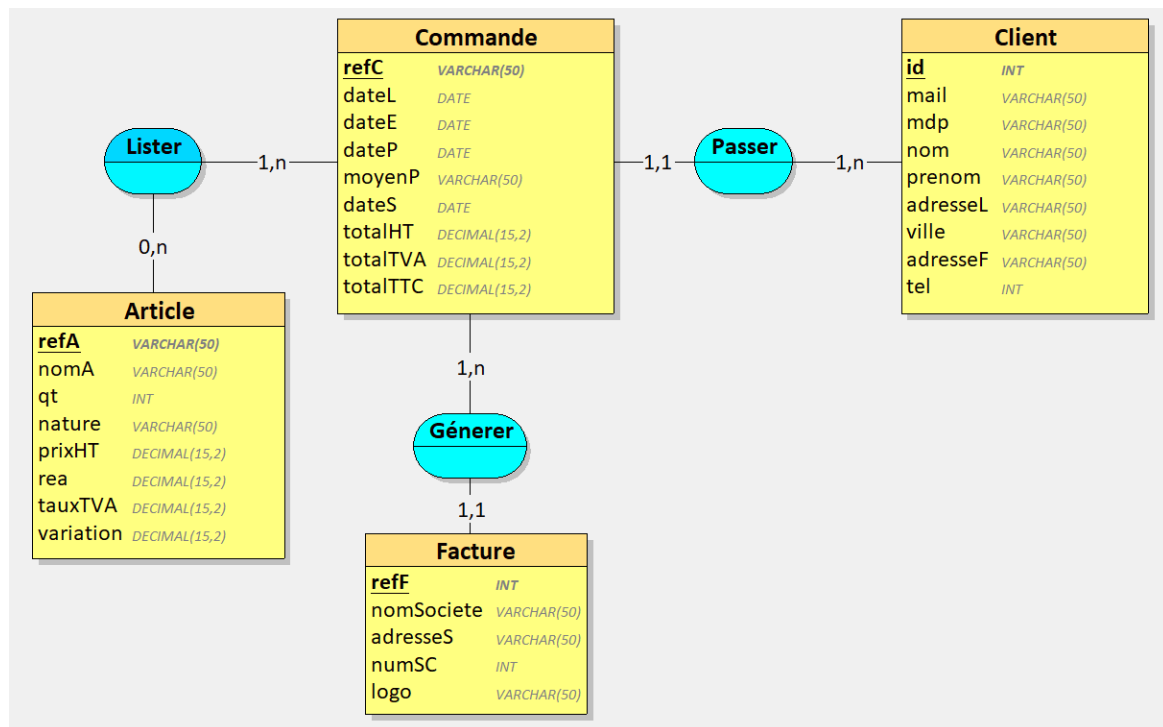
Il contient des informations sur les données telles que leur format, leur type, leur source, leur signification et leur utilisation.

Nom	Code	Type	Taille	Min	Max	Commentaire
Num Adresse	numero	N		1	n	Numéro de l'adresse
Rue Adresse	rue	A	50	1	n	Rue de l'adresse
Ville Adresse	ville	A	50	1	n	Ville de l'adresse
Pays Adresse	pays	A	50	1	n	Pays de l'adresse
Nom Personnel	nomP	A	50	1	n	Nom du personnel
Prenom Personnel	prenomP	A	50	1	n	Prénom du personnel
Sup Personnel	supH	A	50	1	n	Nom du supérieur hiérarchique
Adresse Personnel	adresseP	A	50	1	n	Adresse du personnel
Num Client	numC	N		1	n	Numéro du client
Nom Client	nomC	A	50	1	n	Nom du client
Prenom Client	prenomC	A	50	1	n	Prénom du client
AdresseF client	adresseF	A	50	1	n	Adresse de facturation du client
AdresseL client	adresseL	A	50	1	n	Adresse de livraison du client
Birth Client	birthDate	D		10	20	Date anniversaire du client
Ref Commande	refC	A	50	1	n	Référence de la commande
Date Estimé Commande	dateL	D		10	20	Date de livraison estimé
Date Émission Commande	dateE	D		10	20	Date d'émission de la commande
Date Paiement Commande	dateP	D		10	20	Date de paiement
Moyen Paiement	moyenP	A	50	1	n	Moyen de paiement
Date Enregistré	dateS	D		10	20	Date ou le solde du règlement est enregistré
Total HT	totalHT	N		1	n	Montant total hors taxes
Total TVA	totalTVA	N		1	n	Montant total de la TVA
Total TTC	totalTTC	N		1	n	Montant total TTC
Nom Societe	nomSociete	A	50	1	n	Nom de la société
Adresses Societe	adresseS	A	50	1	n	Adresse de la société
Num ServiceC	numSC	N		1	n	Numéro du service client
Logo Société	logo	A	50	1	n	Logo de la société
Ref Article	refA	A	50	1	n	Référence de l'article
Nom Article	nomA	A	50	1	n	Nom de l'article
Quantité Article	qt	N		1	n	Quantité de l'article
Nature Article	nature	A	50	1	n	Nature de l'article
Prix HT L'article	prixHT	N		1	n	Prix hors taxes de l'article
Réapro Article	rea	N		1	n	Seuil de réapprovisionnement de l'article
Taux TVA	tauxTVA	N		1	n	Taux de TVA de l'article
Nar Commandée	variation	N		1	n	Variation du prix en fonction de la quantité commandée

Une fois que nous avons bien analysé chaque éléments clé nous pouvons modéliser notre premier modèle.

## Réalisation du Modèle conceptuel de données (MCD) :

Le MCD pour modèle conceptuel de données, également appelé schéma conceptuel de données, est une représentation claire des données du systèmes d'information à concevoir. Cette représentation en outre figure les relations entres ces données.



### Explication de la modélisation des données :

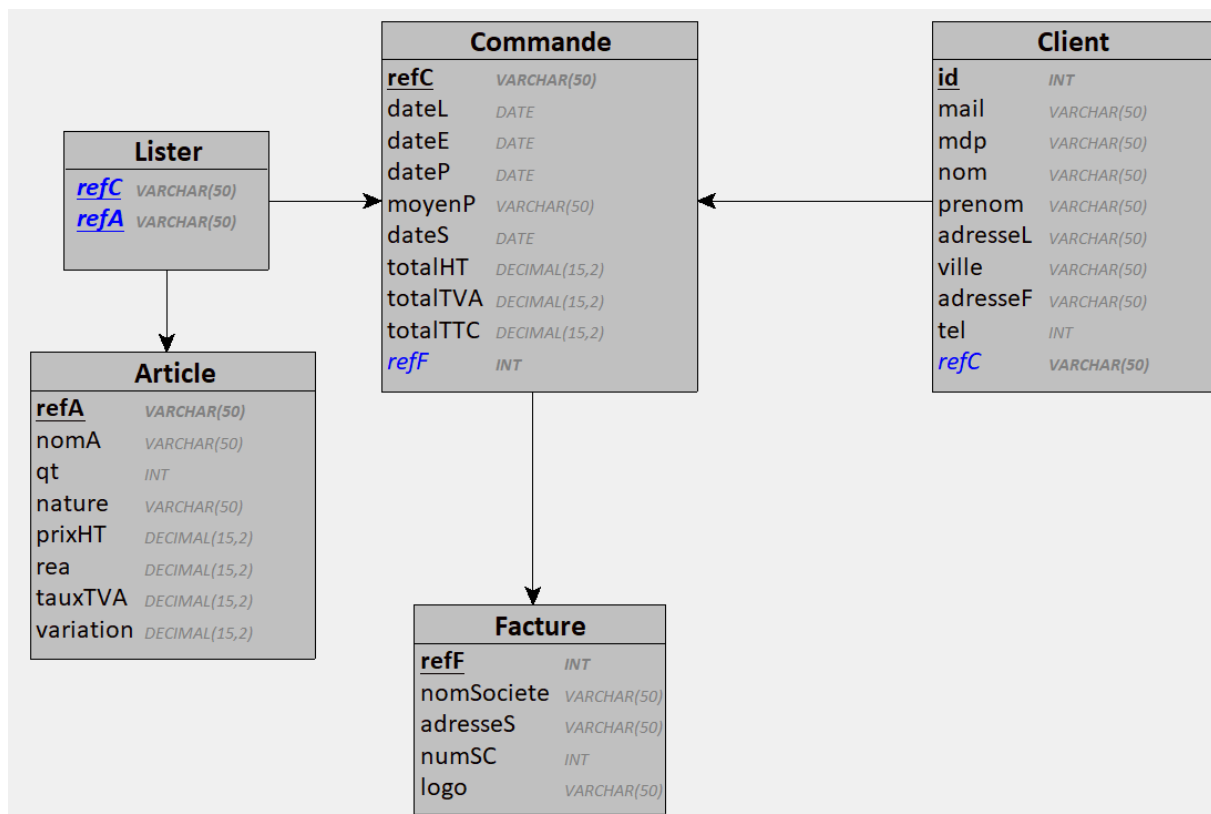
Avec notre dictionnaire de données nous allons modéliser nos données mais pour cela nous avons besoin de prendre en connaissance d'éléments clés pour notre modèle.

- **Les entités** : Les entités sélectionnées pour le MCD ont été choisies en fonction de leur importance pour le système d'information et de leur fréquence d'utilisation.
  - o Par exemple, si nous créons une entité **Commande**, nous inclurons des sous entités telles que *RefC* (Référence Commande) car elle est **essentielle** pour le bon fonctionnement de la commande
- **Cardinalité des relations** : La cardinalité des relations entre les entités a été choisie en fonction de la nature de la relation.
  - o Par exemple, si un client peut réaliser **plusieurs commandes** mais qu'une commande ne peut être **passé** que *par un client à la fois*, alors la relation entre client et commande aura une cardinalité de **1,1** et **1,N**.

- Attributs : Les attributs sélectionnés pour chacun entité ont été choisis en fonctions de leur pertinence pour le système d'information
  - Par exemple, si nous avons une entité « **Commande** », nous pouvons avoir des sous-entités telle que *DateP* (Date Paiement) et *Facture* pour gérer des informations spécifiques à chaque commande
- Normalisation : Les tables ont été normalisées pour éviter la redondance des données et pour améliorer la performance du système.
  - Par exemple, si nous avons des informations sur les articles stockés dans plusieurs commandes, nous normalisons les tables en regroupant les informations liées aux articles dans une seule table.

## Réalisation du Modèle logique de données (MLD) :

Le modèle logique des données est une représentation plus détaillée et concrète du modèle conceptuel de données. Contrairement au MCD qui se concentre sur les entités, les attributs et les relations, le MLD prend en compte les types de données, les clés primaires et étrangères, les contraintes d'intégrité et les règles de normalisations.



Ici nous avons la relation **LISTER** qui est devenue une association en prenant en entité *RefA* (Référence Article) et *RefC* (Référence Commande)