**ouRépublique Tunisienne**

**Ministère de l’enseignement Supérieur, de la recherche scientifique et de la technologie**

**Université**

**Cahier des charges**

**Troisième année cycle ingénieur Web**

**INTITULE DU SUJET**

**Site de vente aux enchères**

**Elaboré par**

**Nesrine Dhaouadi Bel Hadj Farhat Mariem**

**Dirigés par**

**M.Haddad Ramzi**

**MMM**

**Année Universitaire 2012 – 2013**

Cahier des charges

1. Présentation du projet

L’objectif de cette application est d’approfondir le module Ateliers J2EE du premier semestre de la troisième année cycle ingénieur. Il s’agit donc de développer un site de vente aux enchères en utilisant les nouvelles technologies du web telles que JSF, Hibernate, JPA et Spring. Outre le site de vente aux enchères, l’objectif final est de s’habituer à utiliser ces technologies.

1. Etude des besoins

La spécification des besoins constitue la fondation sur laquelle l’architecture générale du système se base. Durant cette phase, nous allons identifier de manière claire les besoins de notre application, les acteurs et leurs activités, pour déduire assez facilement les cas d’utilisation et les scénarios.

En fait, l’application à réaliser est un serveur de commerce électronique de type « vente aux enchères » permettant aux vendeurs de gérer les produits et à des clients de consulter les produits en vente et d’enchérir sur le prix initial pour acheter le produit proposé au travers du web.

* 1. Spécification des besoins fonctionnels

Les acteurs dans cette application sont : l’administrateur, le client et le vendeur des produits.

L’application à développer doit offrir les fonctionnalités suivantes :

**L’administrateur :**

* **La gestion des comptes** **:** l’administrateur peut supprimer un compte d’une façon définitive ou le désactiver temporairement.
* **Suivi de l’évolution des produits :** l’administrateur suit l’évolution du prix d’un tel produit dans l’enchère.

**Le vendeur :**

* **La gestion des produits** **:** le vendeur se charge de l’ajout, la suppression et la mise à jour d’un produit.
* **La gestion des livraisons :** le vendeur assure la livraison des produits achetés aux clients appropriés.
* **La gestion des transactions passées et des transactions courantes :** le vendeur peut soit consulter les transactions passées soit les supprimées. Et pour les transactions courantes, il est obligatoire de les valider ou de les annuler ou encore il est possible de faire la recherche.

**Le client :**

* ***L’enchérissement* un produit :** Afin de pouvoir acheter un produit le client obligatoirement doit passer par l’étape de l’enchère.
* **La rechercher et lister des produits**.
* **La consultation des détails d’un produit**.
* **La consultation de la liste des achats**.
* **L’annulation des commandes**.
* **La gestion du profil**.
  1. Spécification des besoins non fonctionnels

Nous détaillons maintenant les besoins non fonctionnels :

* **La convivialité** : la future application doit être facile à utiliser. Elle doit donc présenter des interfaces utilisateurs interactives, et bien structurées du point de vue contenu informationnel.
* **Capacité d’évolution** : elle présente un paramètre primordial pour la longévité de toute application surtout que les fonctionnalités de notre application peuvent être changées dans le temps.