

DOCUMENT ANALYSE

❖ 1. Information

- Numéro d'équipe : Groupe_4_01 - eq_4_01
 - Projet : SAE 301
 - Date : 09/01/2026
 - Membres : Cozic Martin, Farge Vincent, Guihéneuf Evan,
Joly Alexis, Kaneb Dylan
-

❖ 2. Organisation et Contribution

- Cozic Martin : implémentation code PHP, développement du site, élaboration diagrammes de cas d'utilisation et d'analyse, diagrammes d'activités
 - Farge Vincent : absent lors du projet
 - Guihéneuf Evan : élaboration diagrammes de cas d'utilisation et d'analyse, diagrammes d'activités, rédaction rapports, divers petits ajustements/ajouts
 - Joly Alexis : élaboration de diagrammes d'activités, participation diagramme d'analyse
 - Kaneb Dylan : développement du site, divers petits ajustements/ajouts
-

❖ 3. Approche et démarche

Ayant démarré le projet en étant 2 (Alexis en entreprise et Dylan étant malade et Vincent souhaitant arrêter), nous nous sommes répartis les rôles du client et de l'analyste afin de définir et de formaliser les besoins métiers d'une marketplace de sandwichs/burgers.

❖ 4. Besoins Fonctionnels

- Parcourir le catalogue par catégories, rechercher un produit, consulter fiche détaillée.
 - Gérer un panier (ajout / suppression, quantités, total), appliquer promotions, choisir mode de livraison.
 - Créer un compte, s'authentifier, gérer ses informations, suivre commandes et factures.
 - Payer une commande, demander un remboursement, gérer une liste de souhaits.
-

❖ 5. Besoins Non-fonctionnels

- Performance : temps de réponse faible pour les pages catalogue / panier / paiement (< 2 secondes), temps de chargement des vidéos fiables
 - Sécurité : mots de passe sécurisé, filtrage XSS/CSRF, rôles (admin, client) ; conformité RGPD (droit d'accès/suppression, cookies)
 - Disponibilité : fonctionnement nominal 24/7, sauvegardes quotidiennes BDD
 - Compatibilité : responsive desktop / tablette / téléphone, navigateurs récents
 - Traçabilité et logs : journalisation des actions sensibles (authentification, paiement, remboursement)
-

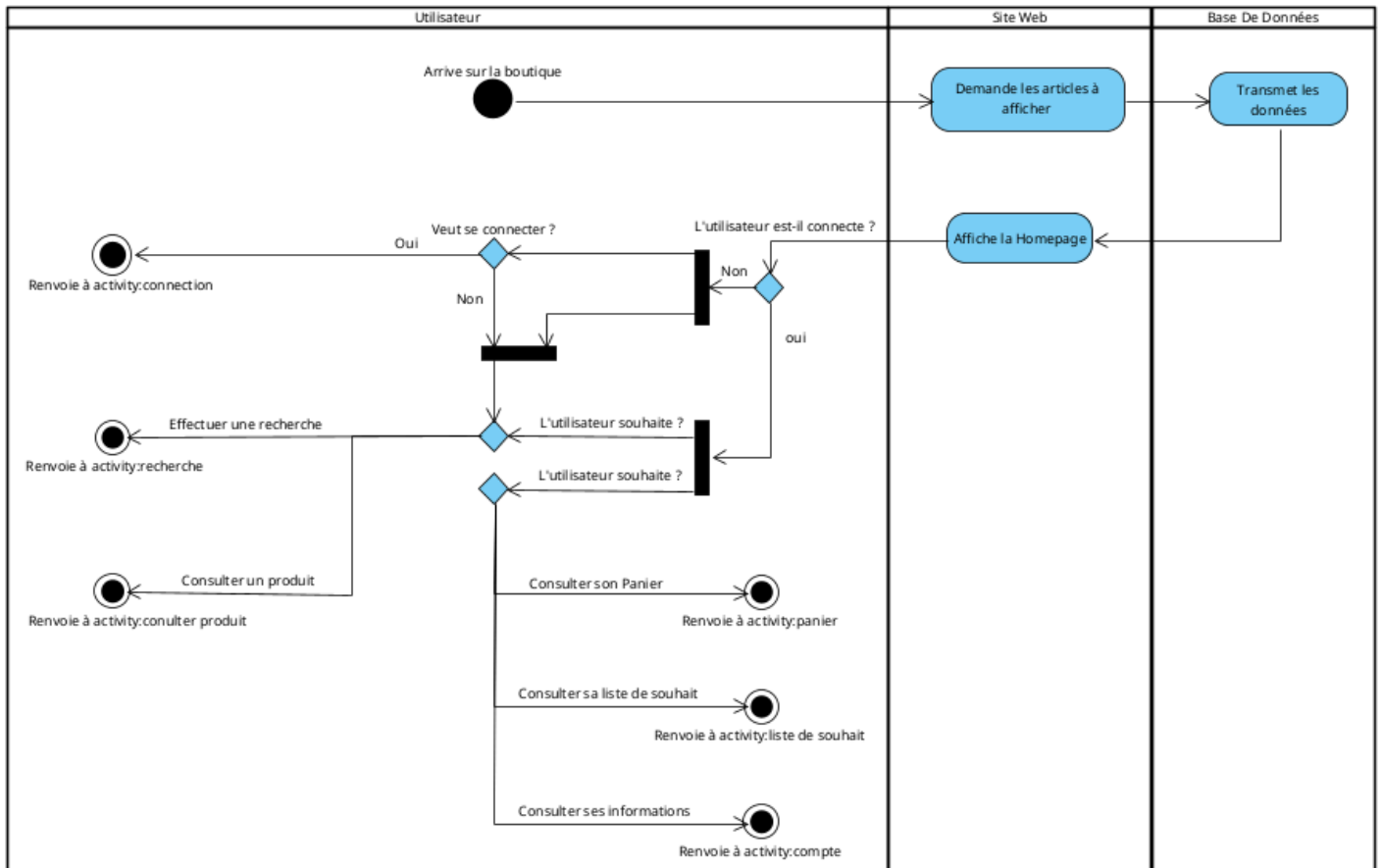
- **6.1 Cas d'utilisation**



Le diagramme couvre l'ensemble du cycle de vie d'un achat en ligne (authentification, consultation, panier, commande, paiement, livraison et remboursement) dont voici les acteurs :

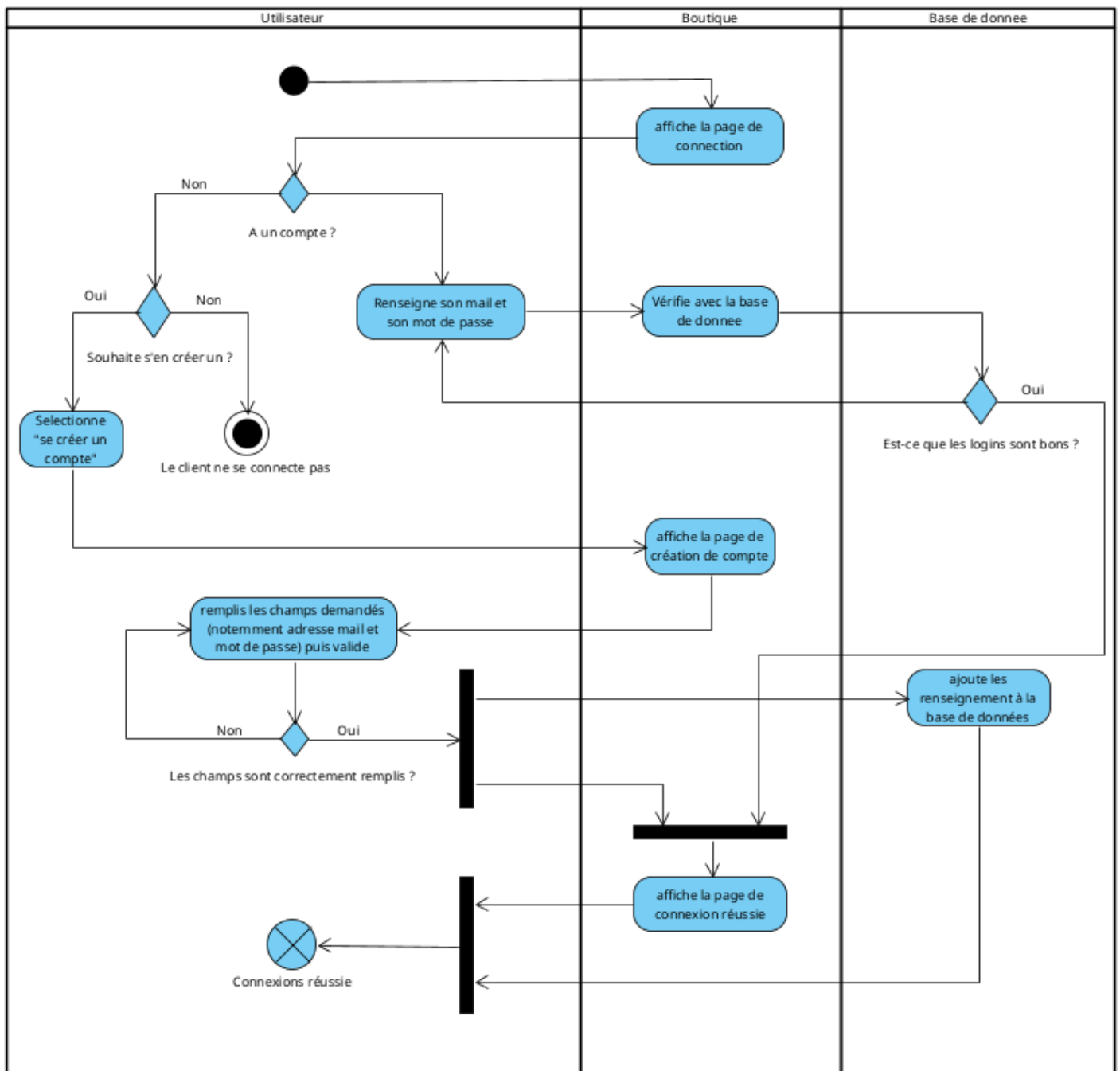
- Client inconnu
- Client authentifié
- Admin
- Fournisseur
- Serveur / Base de donnée
- Entité financière du client

- **6.2 Activités / Scénarios**
 - **6.2.1 Page d'accueil**



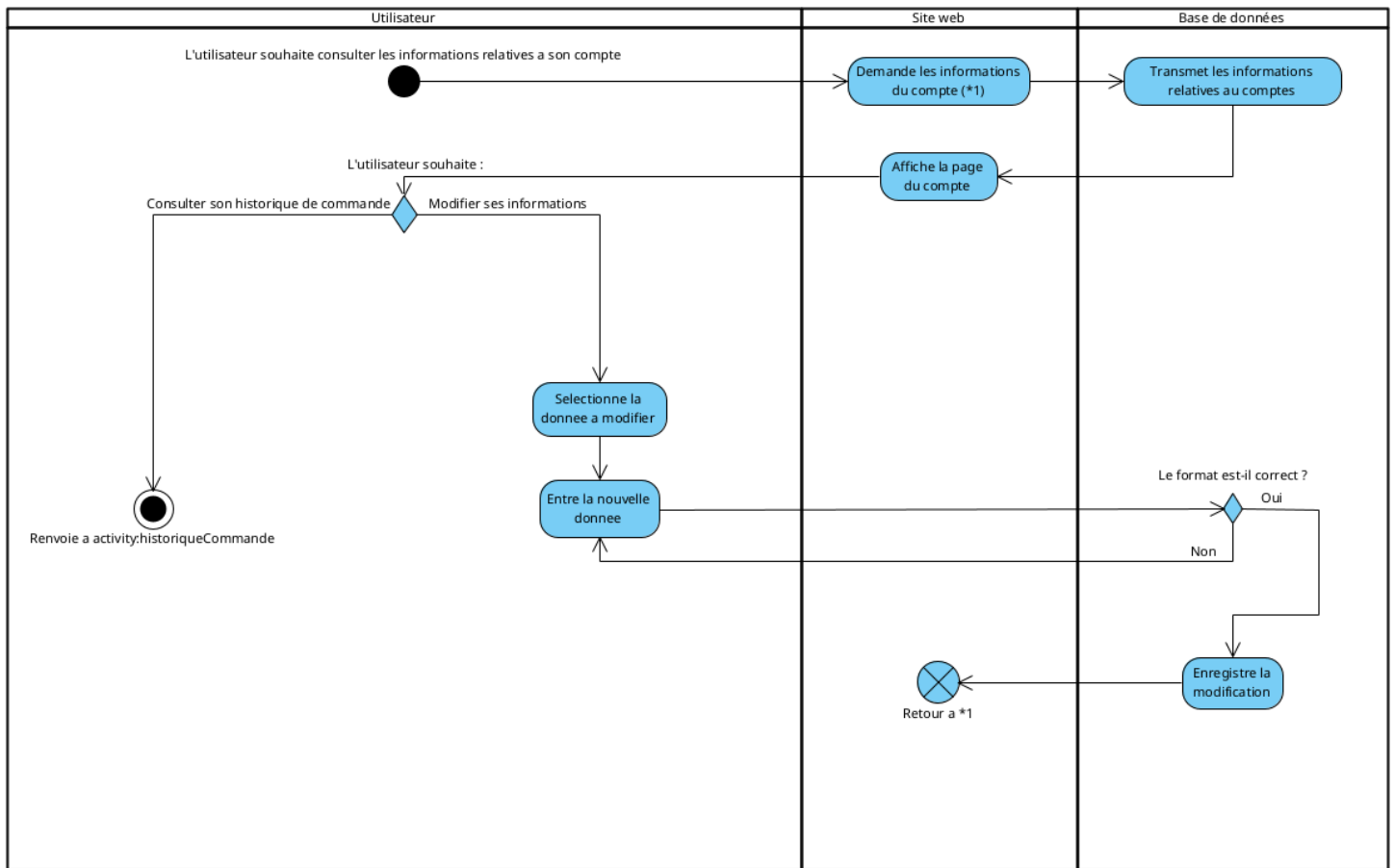
La page d'accueil sur un site e-commerce permet à l'utilisateur de naviguer entre les différentes pages du site librement selon que l'utilisateur est connecté ou non. Cela comprend la recherche d'un produit, la consultation d'un produit, du panier ou de son compte.

○ 6.2.2 Connexion / Création d'un compte utilisateur



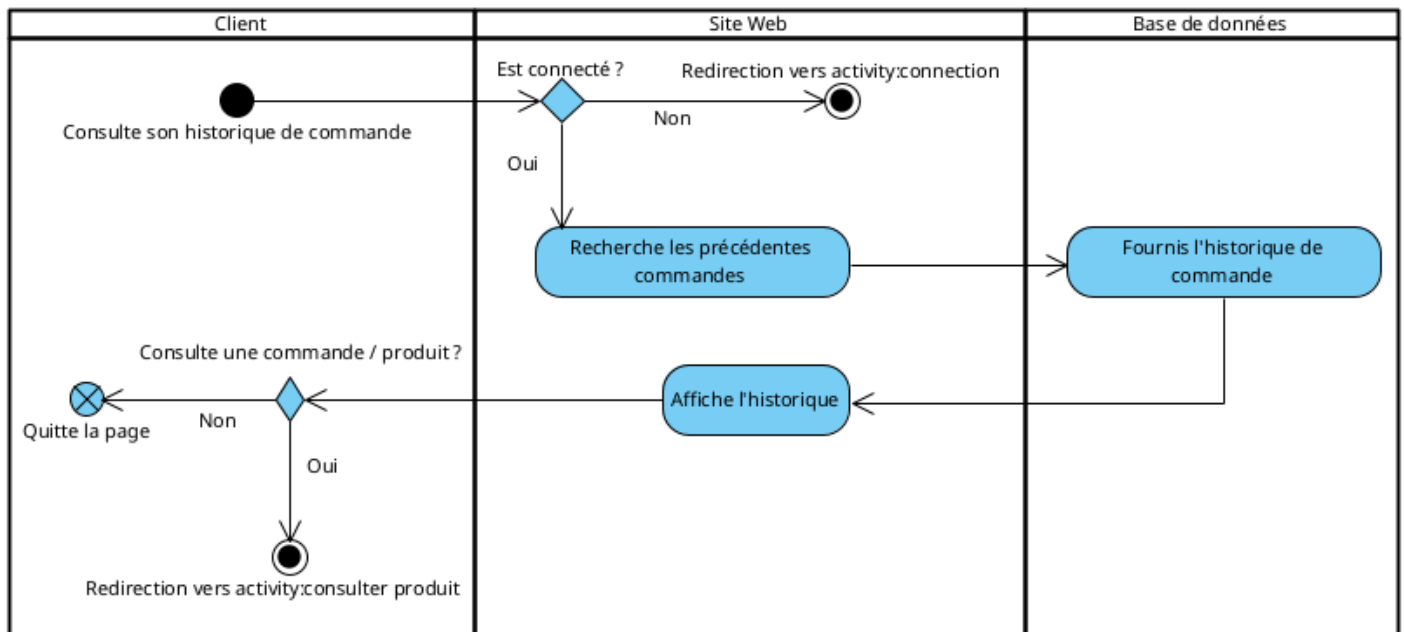
L'utilisateur a la possibilité de se connecter ou de se créer un compte en renseignant son adresse mail ainsi qu'un mot de passe afin d'accéder à plus de fonctionnalités.

○ 6.2.3 Page du compte de l'utilisateur



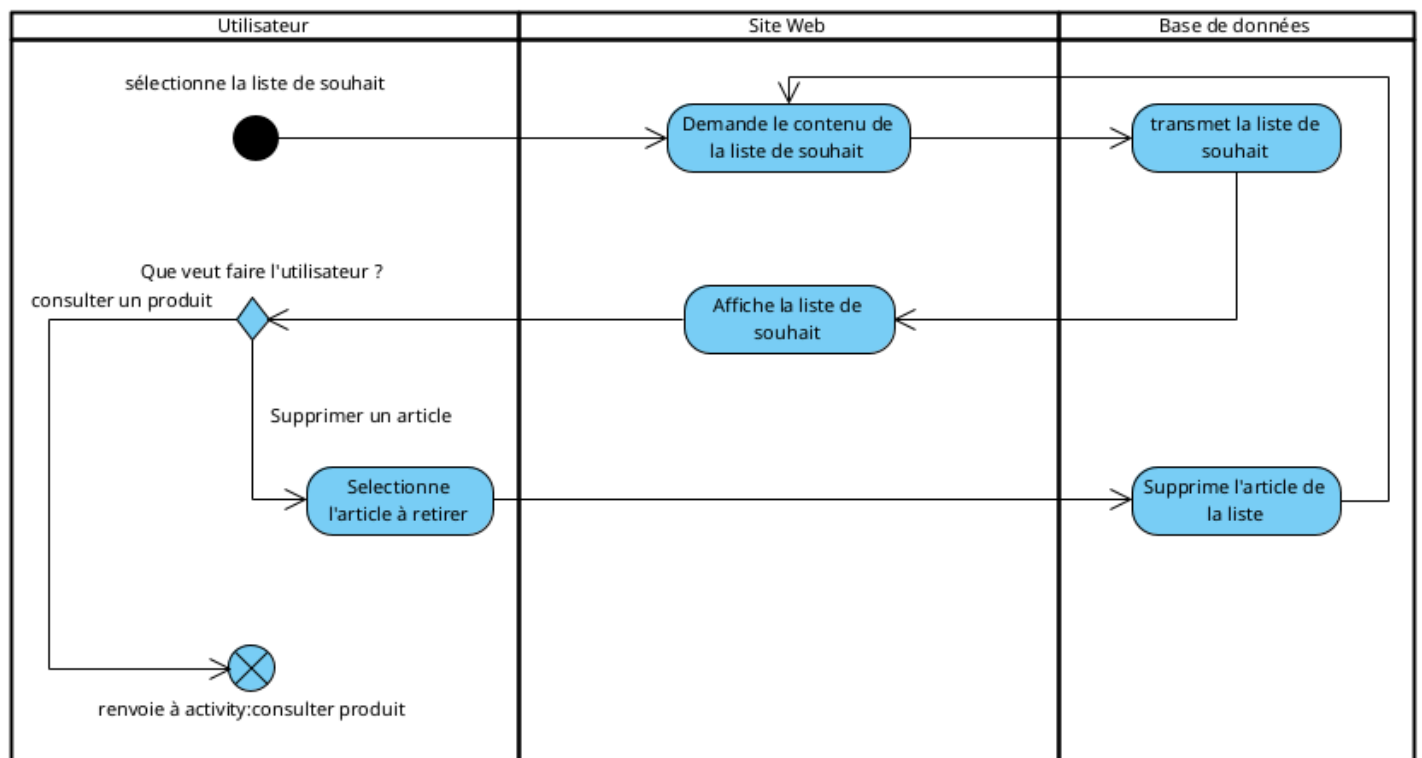
L'utilisateur peut consulter son compte et gérer ses données tels que son historique de commande ou ses informations personnelles.

○ 6.2.4 Consultation de l'historique de commande



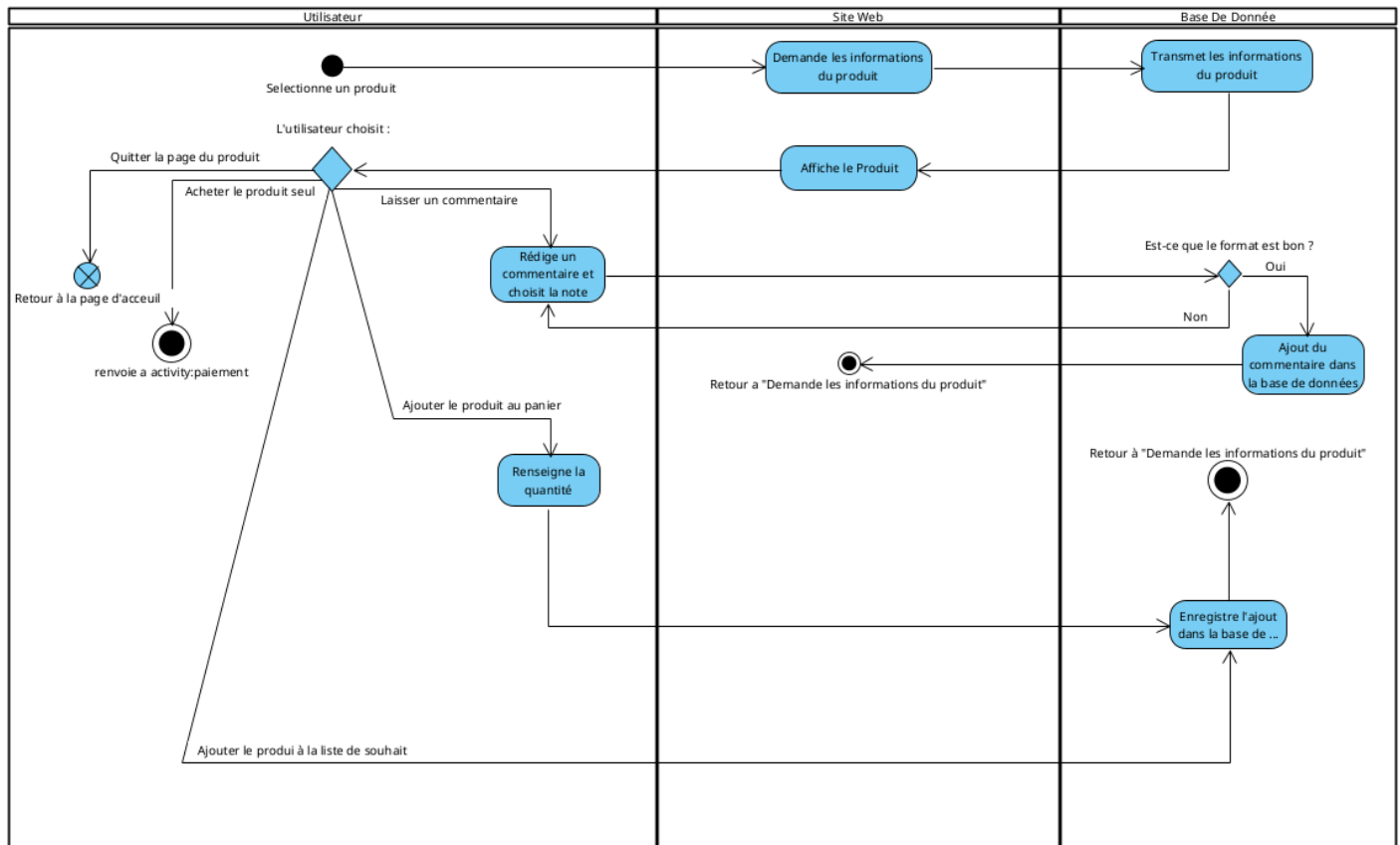
Le site recherche les commandes précédentes avant de l'afficher à l'utilisateur afin qu'il puisse les consulter.

○ 6.2.5 Consultation de la liste de souhait



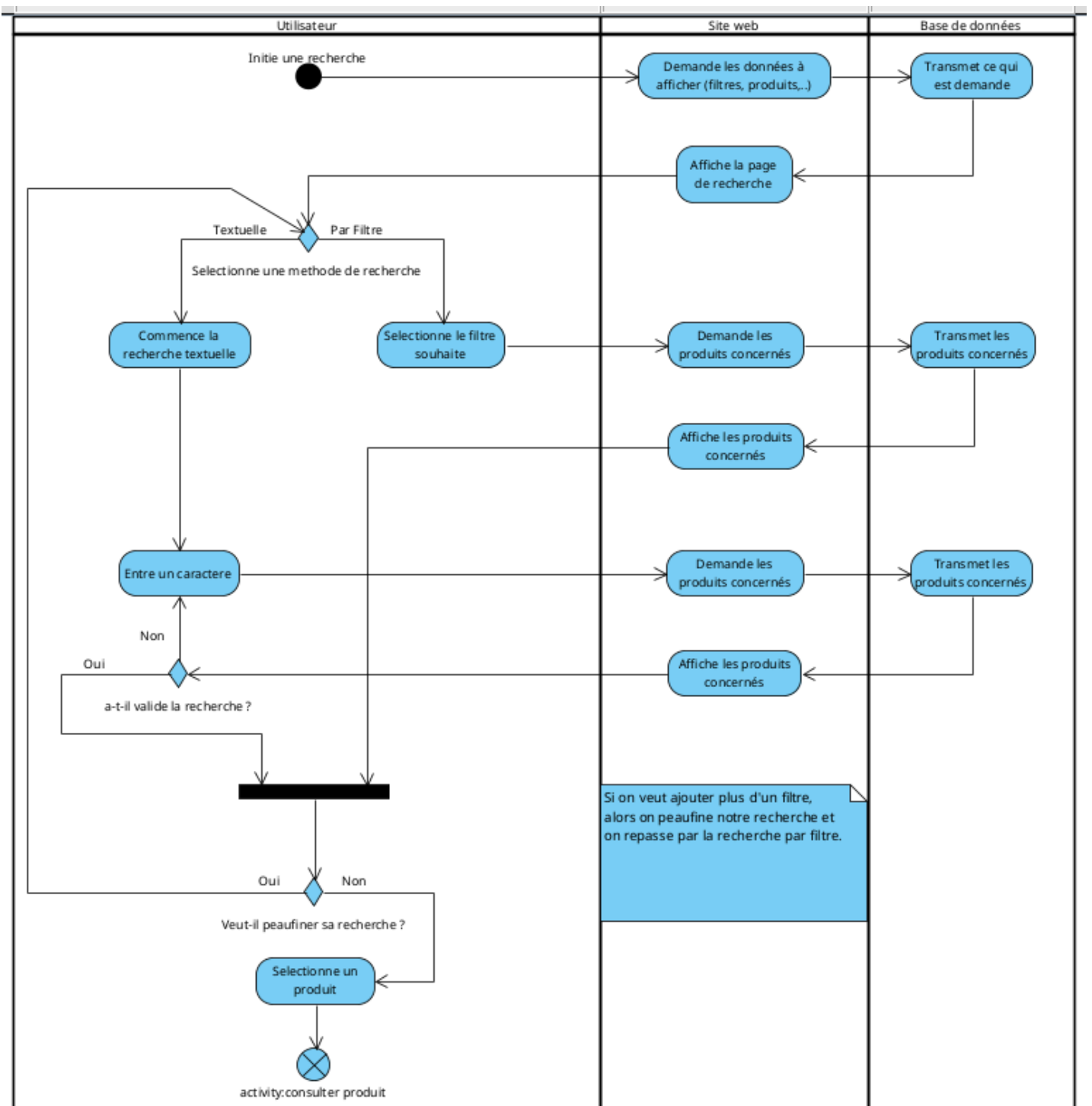
L'utilisateur s'il le souhaite peut mettre en "favoris" des produits qu'il aurait repéré afin de plus facilement les retrouver pour d'éventuel futur achat.

○ 6.2.6 Consultation d'un produit



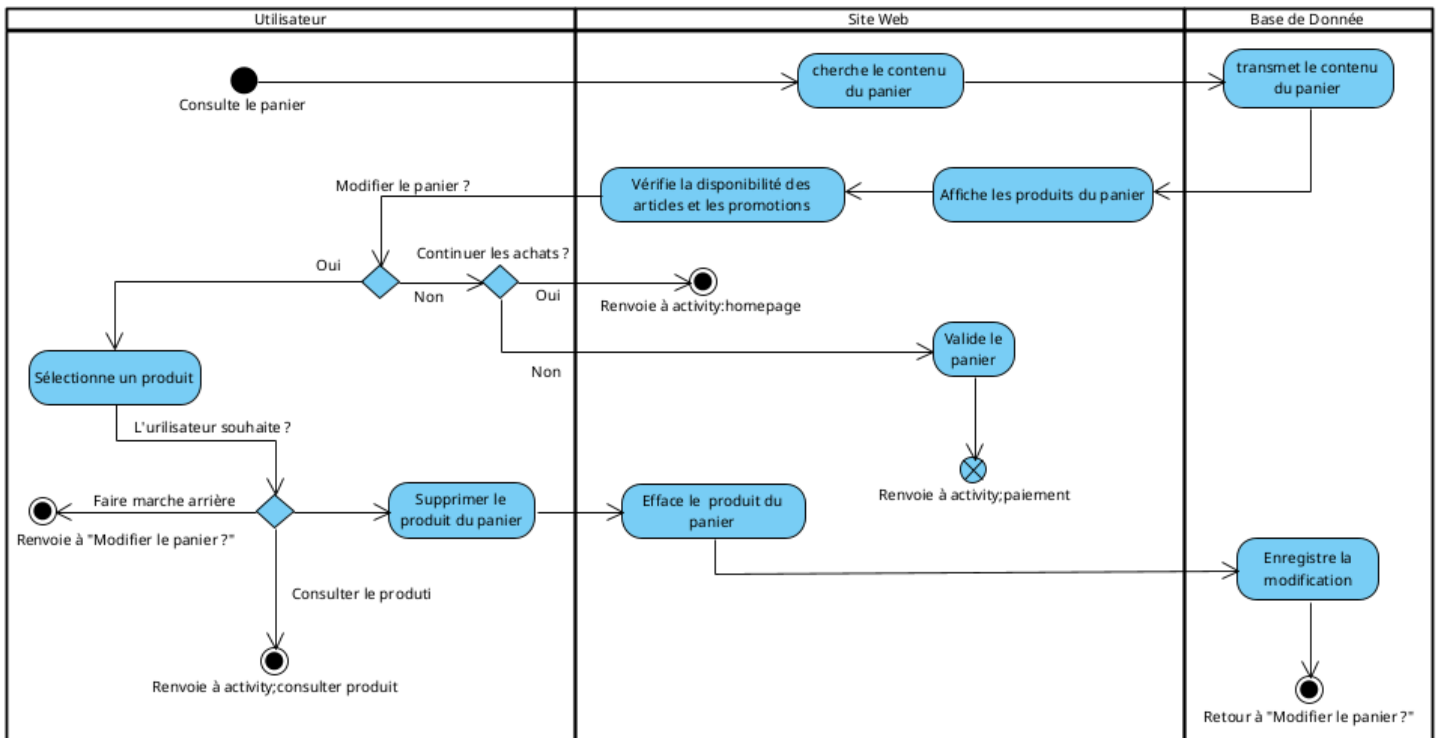
Lors de la consultation d'un produit / article, l'utilisateur peut ajouter un commentaire à celui-ci afin de donner son avis. Sinon il peut l'ajouter à sa liste de souhait ou le mettre directement dans son panier.

○ 6.2.7 Rechercher un produit



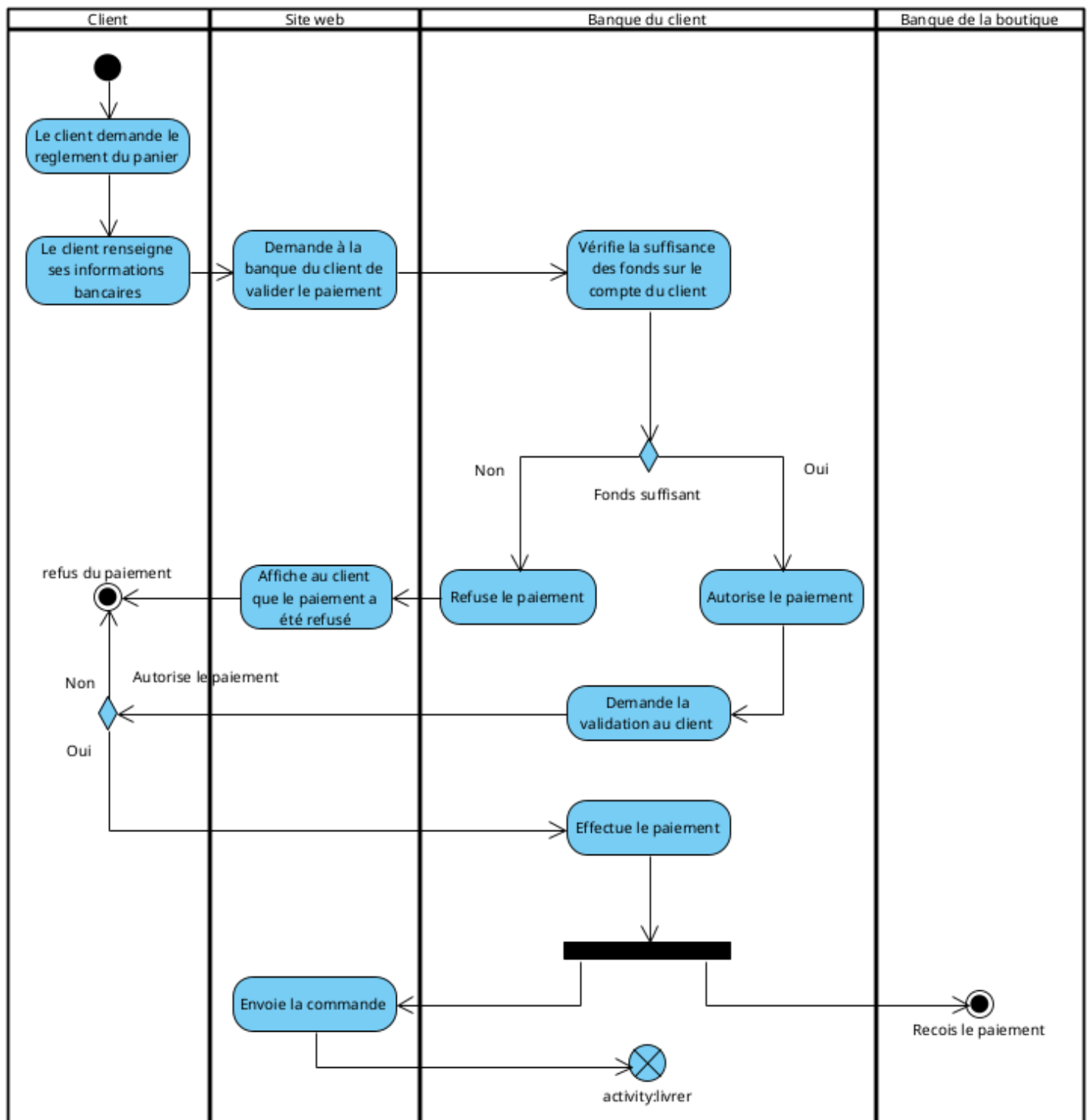
Le site offre la possibilité lors de la recherche d'un produit de filtrer cette dernière afin de préciser les caractéristiques du produit en question.

○ 6.2.8 Panier



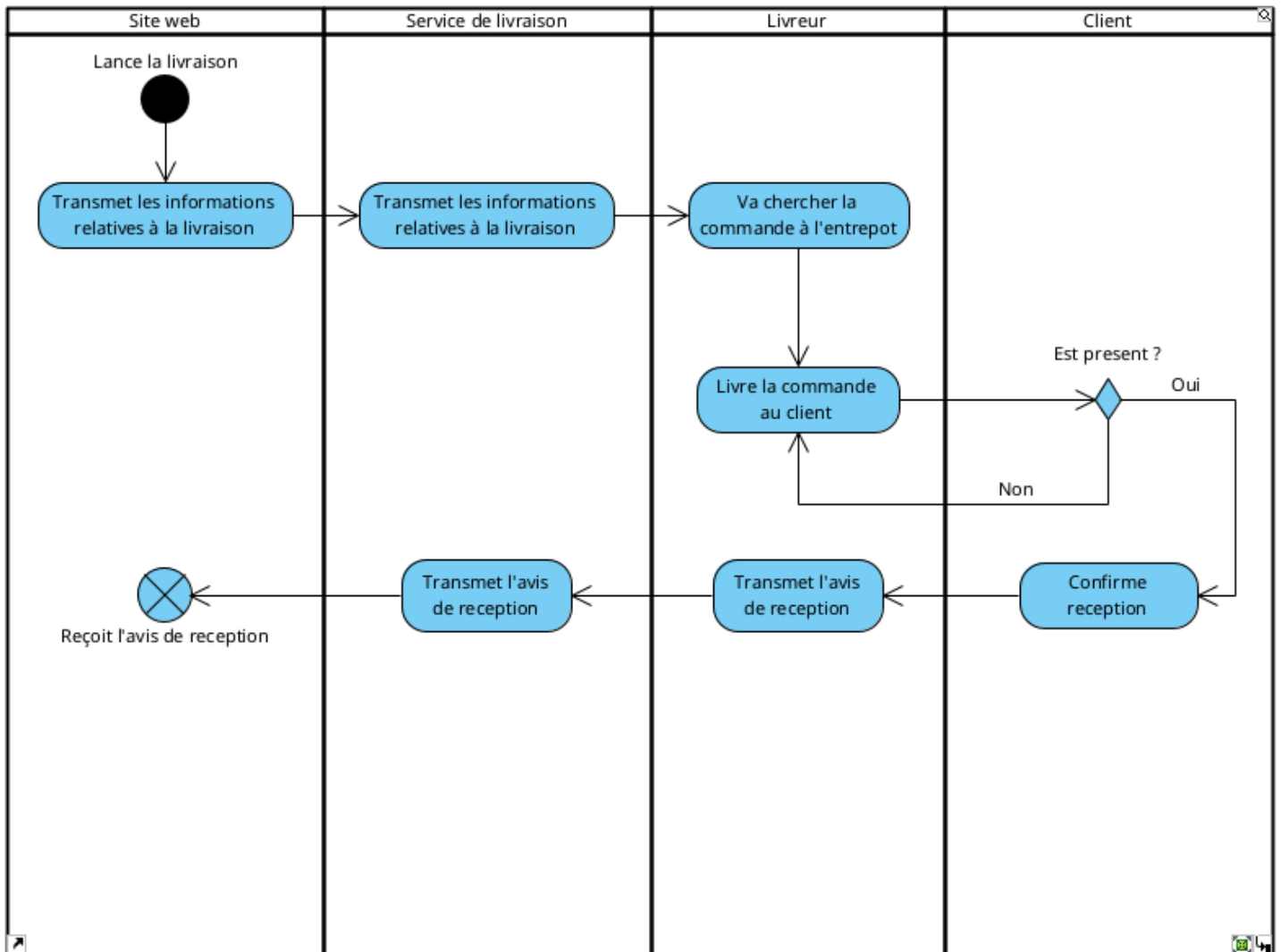
Le site vérifie si les produits présents dans le panier sont disponibles et donne la possibilité à l'utilisateur de vérifier son contenu et de le modifier.

○ 6.2.9 Paiement



Avant de procéder à au virement, le site vérifie que le solde du client est suffisant pour payer la commande et si oui alors il demande confirmation à l'utilisateur comme le veut la loi.

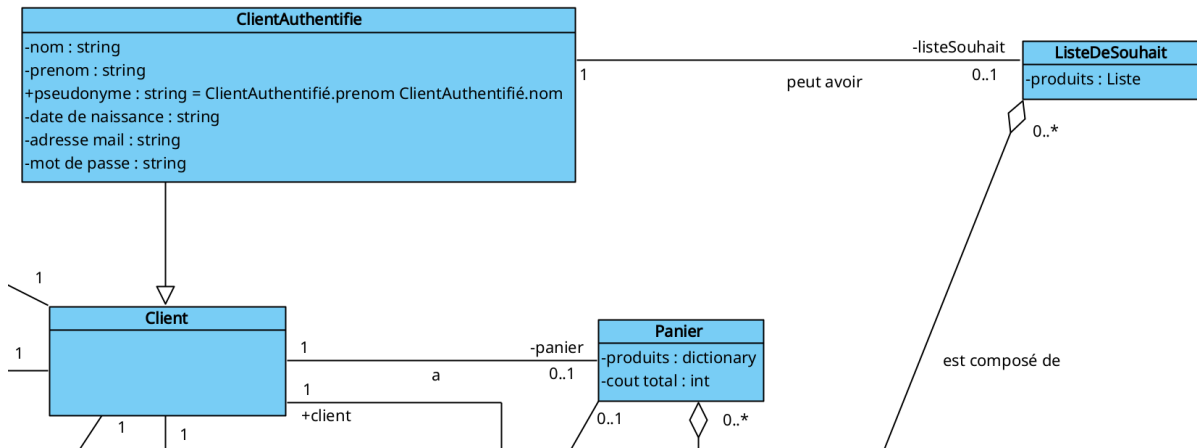
○ 6.2.10 Livraison de la commande



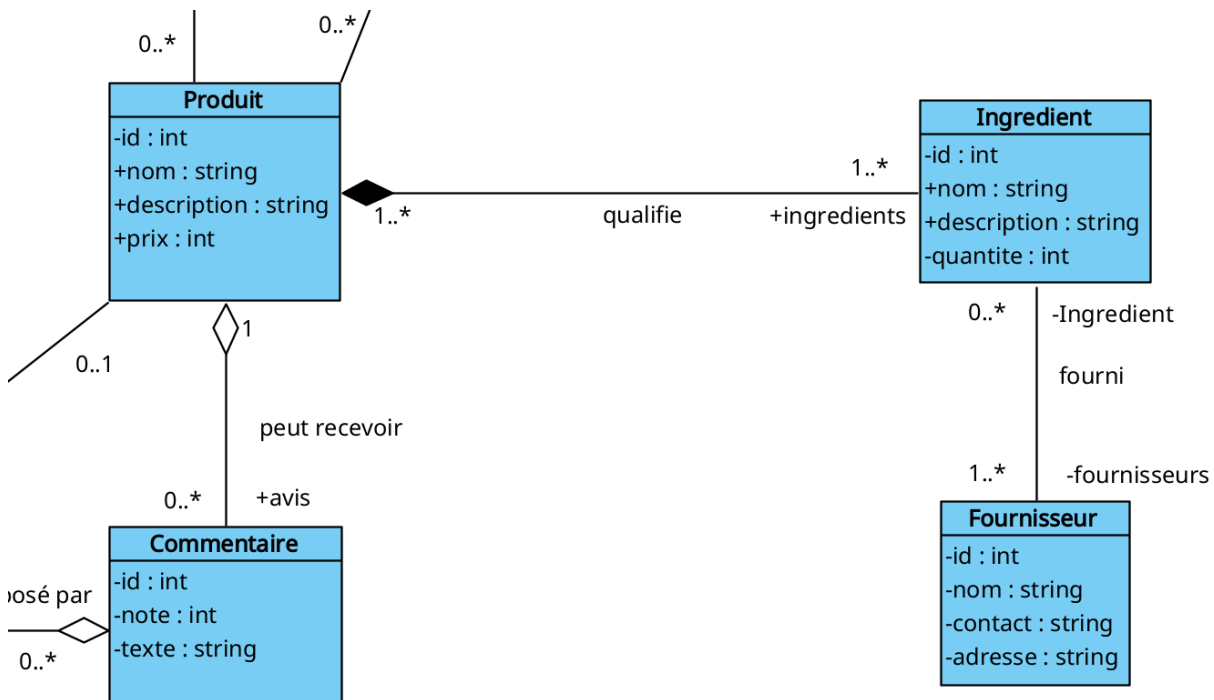
Après la confirmation du paiement, le service de livraison envoie le colis à l'adresse renseignée lors de l'achat.

• 6.3 Classe d'analyse

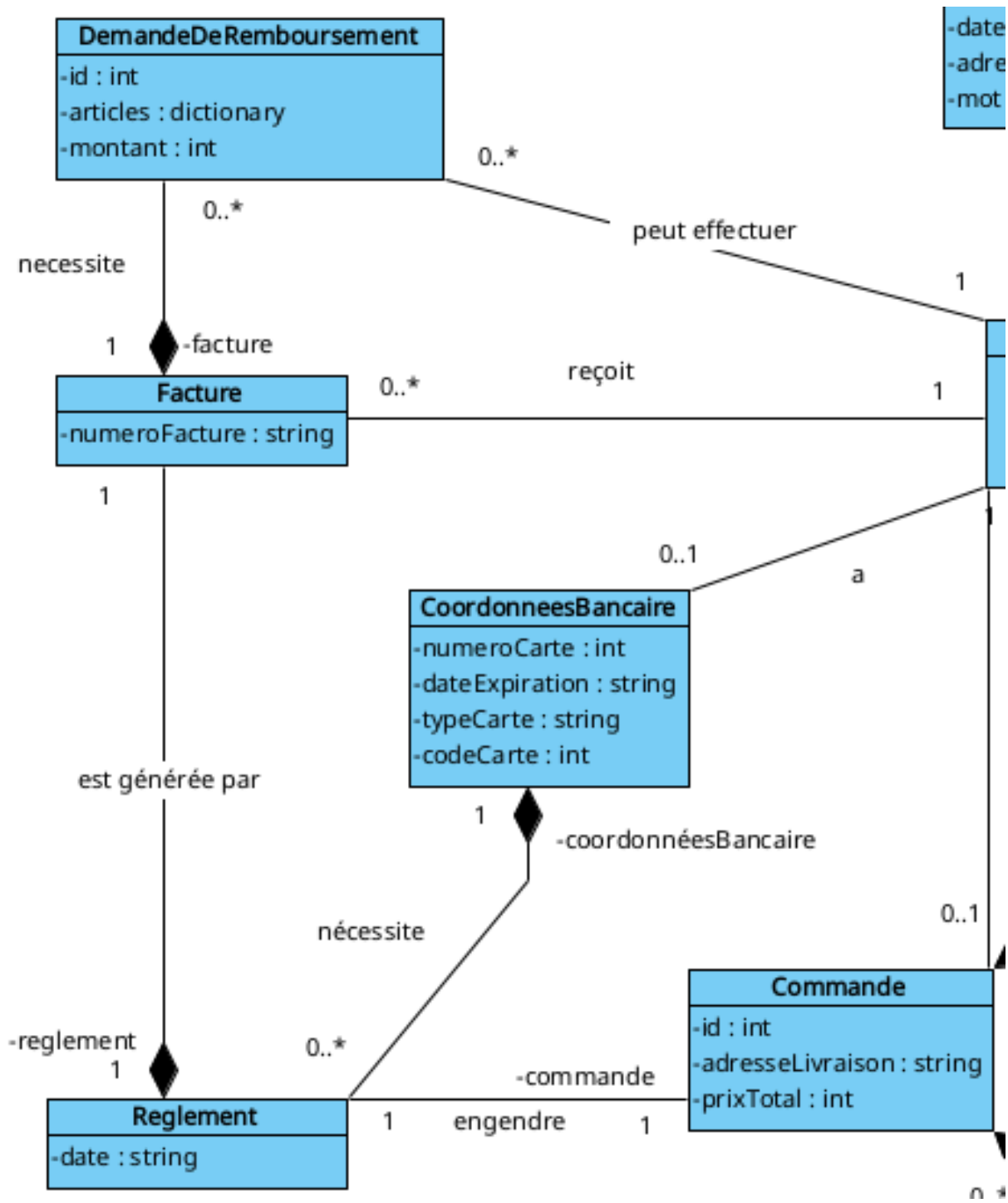
○ Partie Client



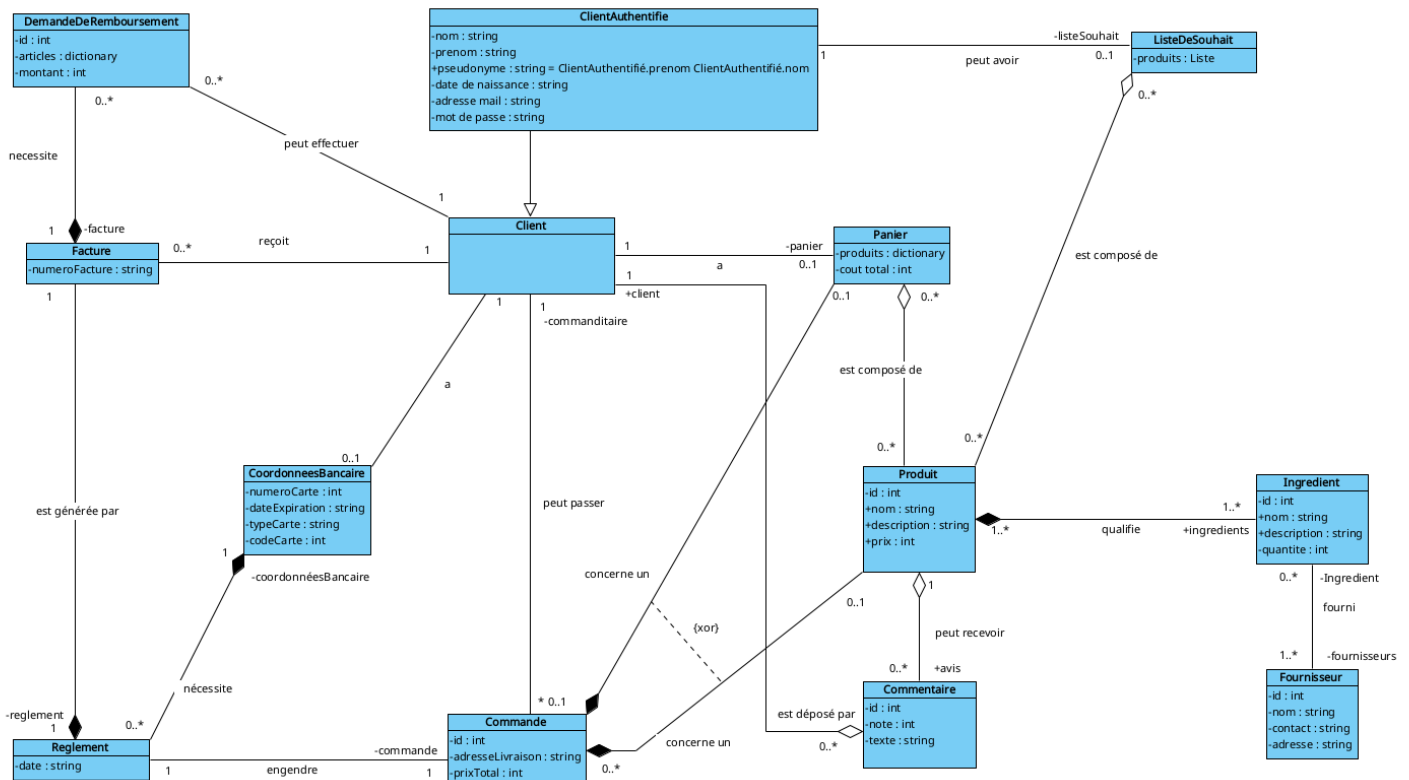
○ Partie Produit



○ **Partie Commande**



○ Version complète



○ 6.3.1 Client

Le diagramme met en évidence que le client est au centre du système. La spécialisation “ClientAuthentifié” permet de distinguer les fonctionnalités accessibles uniquement après authentification, tout en évitant la duplication d’attributs communs.

○ 6.3.2 Commande

La classe “Commande” matérialise l’acte d’achat et relie le client aux produits commandés, au règlement et à la facture. La présence de relations explicites avec “Règlement” et “Facture” traduit la nécessité de tracer les opérations financières et de conserver un historique fiable des transactions.

La classe “CoordonneesBancaire” est volontairement isolée afin de séparer les informations sensibles du reste du modèle. Cette décision renforce la sécurité logique du système et permet une gestion spécifique des données bancaires.

La classe “DemandeDeRemboursement” est directement liée à la classe “Facture”, traduisant la règle métier selon laquelle un remboursement ne peut exister sans qu’une transaction n’ait été effectuée et validée.

○ 6.3.3 Produit

La classe “Produit” occupe une position centrale dans le diagramme.

Elle est liée à la classe “Panier” qui sert d’état intermédiaire entre la consultation et la commande et qui permet de regrouper temporairement les produits sélectionnés avant validation, à la commande, aux commentaires, aux ingrédients et aux fournisseurs.

Les classes “Ingrédient” et “Fournisseur” permettent de détailler la composition et l’origine des produits. Leur séparation du produit principal favorise la modularité et facilite les évolutions futures du modèle, notamment en cas d’ajout de nouvelles contraintes réglementaires ou logistiques.

○ 6.3.4 Interaction et Avis

La classe “Commentaire” permet de représenter les retours des clients sur les produits. Son association avec le produit et le client garantit la traçabilité des avis et empêche toute ambiguïté sur leur origine.

Autre possibilité, La “ListeDeSouhait” est associée au client de manière optionnelle, ce qui reflète le fait qu’un client peut ou non utiliser cette fonctionnalité.