

5.2.B01 - Write functional specifications

Pour prouver ma capacité à écrire des spécifications fonctionnelles, je vais reprendre l'exemple de mon application Pokémart, que je développe à titre personnel et lucratif. Cette application de e-commerce reprend l'univers de Pokémon et agirait en tant que boutique en ligne où tous les objets de l'univers Pokémon pourraient y être achetés. Ces spécifications fonctionnelles montrent pour l'instant le MVP que j'avais imaginé pour une telle application. Pour obtenir toutes les informations sur ces objets, j'utilise l'Api PokéAPI.

Spécifications fonctionnelles pour l'application Pokémart

1. Inscription et gestion des comptes utilisateurs

- L'application doit permettre aux utilisateurs de créer un compte en utilisant leur adresse e-mail, et un mot de passe.
- Les utilisateurs peuvent se connecter et se déconnecter, ainsi que récupérer leur mot de passe en cas d'oubli.
- Les informations de compte, y compris les préférences d'adresse de livraison, peuvent être modifiées à tout moment.

2. Catalogue d'objets du jeu Pokémon

- L'application doit proposer un catalogue complet des objets du jeu Pokémon, organisés par catégories : Poké Balls, Potions, Baies, CT/CS, Objets de soin, Objets de combat, Objets d'évolution, et objets rares comme la Master Ball.
- Chaque objet doit avoir une page dédiée avec une image, une description, le prix en Pokédollars, et la disponibilité en stock.
- Les utilisateurs peuvent consulter les effets en jeu de chaque objet et leur description (par exemple, "La Master Ball permet de capturer un Pokémon à coup sûr").

3. Système de points de fidélité PokéMiles

- Les utilisateurs doivent pouvoir accumuler des **PokéMiles** (points de fidélité) pour chaque achat effectué.
- Les PokéMiles peuvent être échangés contre des réductions ou des objets exclusifs non disponibles à la vente régulière.
- L'application doit afficher le solde de PokéMiles et permettre de consulter l'historique des transactions.

4. Panier d'achat

- L'application doit permettre aux utilisateurs d'ajouter des objets à leur panier, de modifier les quantités, et de supprimer des articles si nécessaire.
- Un résumé du panier doit afficher le total des Pokédollars à payer, avec les taxes et frais de livraison inclus.
- Les utilisateurs peuvent appliquer des PokéMiles ou des codes promo pour obtenir des réductions.

5. Processus de paiement

- Les utilisateurs doivent pouvoir passer à la caisse en utilisant différentes méthodes de paiement, comme la carte de crédit, PayPal. Ce choix se ferait grâce au portail Stripe.
- L'application doit offrir une option pour la livraison standard ou express, avec des frais adaptés à chaque option.

- Après la finalisation du paiement, les utilisateurs doivent recevoir un e-mail de confirmation avec le détail de la commande et le numéro de suivi.

6. Système de recherche et filtres avancés

- L'application doit inclure une fonction de recherche permettant aux utilisateurs de trouver rapidement des objets spécifiques, comme "Super Potion" ou "Max Repousse".
- Les résultats de recherche doivent pouvoir être filtrés par type d'objet, prix (croissant/décroissant), popularité, et disponibilité.

7. Suivi des commandes et historique d'achat

- L'application doit permettre aux utilisateurs de suivre l'état de leur commande depuis leur compte, avec des mises à jour sur l'expédition et la livraison.
- Les utilisateurs doivent avoir accès à un historique de leurs achats passés, avec la possibilité de réacheter des articles directement depuis cet historique.

8. Système d'avis et de notation d'objets

- Les utilisateurs doivent pouvoir laisser des avis et des notes sur les objets qu'ils ont achetés, partageant leur expérience avec d'autres dresseurs.