

PROJET LOGICIEL

---

# ESHOP

---

January 19, 2016

Axel Fahy / Rudolf Höhn / Benjamin Ganty / Robin Chappatte / Pierre-Yves Kugler  
hepia - ITI

# Contents

<b>1</b>	<b><i>User Stories</i></b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b><i>Use case</i></b>	<b>4</b>
2.1	Diagramme . . . . .	4
2.2	Détails . . . . .	4
<b>3</b>	<b><i>Maquettes</i></b>	<b>6</b>
3.1	Inscription . . . . .	6
3.2	Page d'accueil . . . . .	7
3.3	Visualisation du panier . . . . .	8
3.4	Compte client . . . . .	9
3.5	Informations client . . . . .	10
3.6	Règlement à domicile . . . . .	11
3.7	Règlement online . . . . .	12
3.8	Navigation 3D . . . . .	13
<b>4</b>	<b><i>Architecture</i></b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b><i>Activités</i></b>	<b>15</b>
5.1	Recherche . . . . .	15
5.2	Gestion du panier . . . . .	15
5.3	Commande d'un produit . . . . .	16
<b>6</b>	<b><i>Séquences</i></b>	<b>17</b>
6.1	Recherche . . . . .	17
6.2	Gestion du panier . . . . .	18
<b>7</b>	<b><i>Modèle relationnel</i></b>	<b>19</b>
<b>8</b>	<b><i>Diagramme de classes</i></b>	<b>20</b>
<b>9</b>	<b><i>Sprints</i></b>	<b>21</b>
9.1	Sprint 1 - Architecture et 3D . . . . .	21
9.2	Sprint 2 - Navigation, filtres et recherche . . . . .	21
9.3	Sprint 3 - Panier . . . . .	21
9.4	Sprint 4 - Utilisateurs . . . . .	22

## 1 *User Stories*

Description	Priorité
Le client veut voir les produits du magasin	1
Le client veut avoir la description du produit en cliquant dessus	2
Le client va voir dans le rayon d'à cote les produits proposés	3
Le client veut pouvoir filtrer les produits par catégories	4
Le client veut revenir au choix des catégories	5
Le client ne trouve pas le produit qu'il cherche et demande a un employe du magasin de l'aider	6
Le client dans le magasin veut ramasser un produit sur une étagere et le mettre dans son panier	7
Le client veut voir son panier	8
Le client n'est pas content avec un de ses articles dans le panier et souhaite le retirer	9
Le client veut modifier la quantité d'un element situé dans le panier	10
Le client veut vider son panier	11
Le client veut supprimer un element du panier	12
Le client veut connaitre le solde total de son panier	13
Le client avec son panier veut pouvoir aller à la caisse et va payer ses courses	14
Le client veut rentrer ses informations de paiement et payer	15
Le client veut se créer un compte	16
Le client veut payer mais il doit d'abord s'authentifier	17
Le client veut modifier son compte (nom, mot de passe, adresse)	18
Le client veut supprimer son compte	19
Le client veut se déconnecter de son compte	20

## 2 Use case

### 2.1 Diagramme

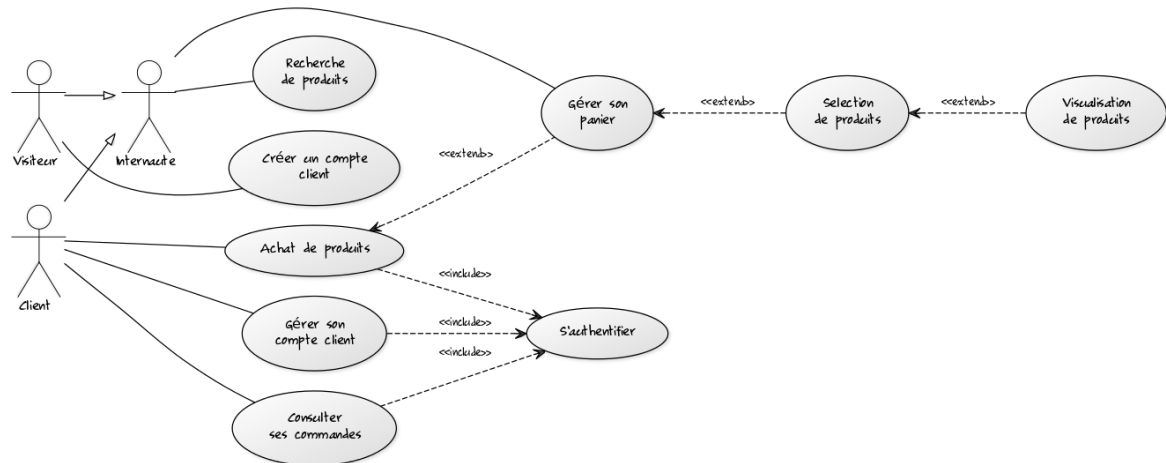


Diagramme UML des *use case*

### 2.2 D  tails

Titre	Visualisation des produits
Acteur	Client
But	Permettre au client de conna��tre les produits �� disposition.
Pr��-condition	Le client acc��de �� l'application web et voit les produits.
Sc��nario alternatif	Le client recherche un article en particulier.
Exception	Il n'y a pas de produit disponible.

Titre	S��lection de produits
Acteur	Client
But	Permettre au client de s��lectionner des produits.
R��sum�� m��tier	Le client doit pouvoir s��l��ctionner le(s) produit(s) �� acheter et les mettre dans son panier.
Pr��-condition	Le client doit ��tre authentifi��.

<b>Titre</b>	Achat de produits
Acteur	Client
But	Permettre au client d'acheter des produits.
Résumé métier	Le client doit pouvoir sélectionner le(s) produit(s) à acheter.
Pré-conditions	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le client doit être authentifié.</li> <li>2. Les produits doivent être disponibles.</li> </ol>
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acheter plusieurs produits d'un coup.</li> <li>2. Avoir plusieurs fois le même produit.</li> </ol>
Exception	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les produits ne sont pas en stock.</li> </ol>

<b>Titre</b>	Gestion de panier
Acteur	Client
But	Permettre au client de modifier, supprimer un élément du panier
Résumé métier	Le client doit pouvoir modifier la quantité d'un élément de son panier et de le supprimer
Pré-condition	Avoir des produits dans son panier

<b>Titre</b>	Gestion de son compte client
Acteur	Client
But	Permettre au client de modifier, supprimer son compte
Résumé métier	Le client doit pouvoir modifier ses informations de facturations, de paiements ou de supprimer son compte
Pré-condition	Etre authentifié

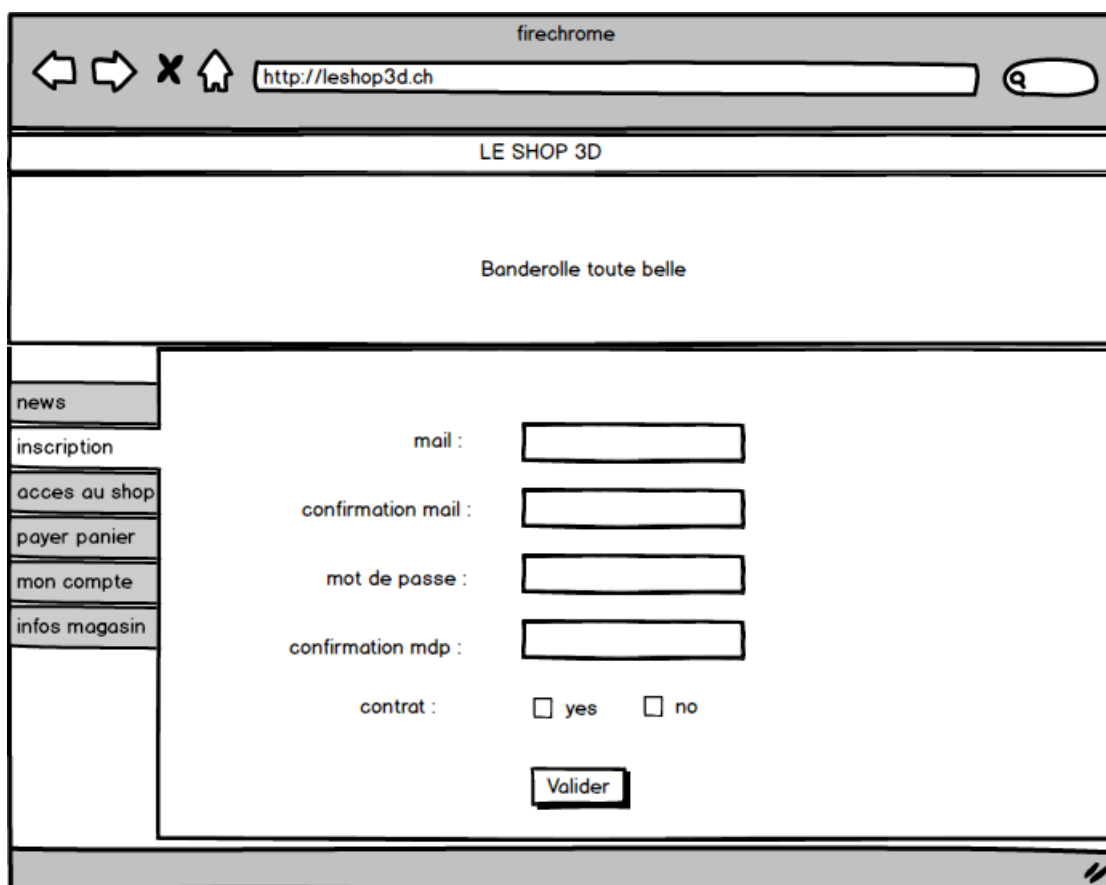
  

<b>Titre</b>	Consultation des commandes
Acteur	Client
But	Permettre au client de voir ses commandes en cours
Résumé métier	Le client doit pouvoir voir l'état de ses commandes
Pré-condition	Etre authentifié

### 3 MAQUETTES

Voici les différents écrans de l'application.

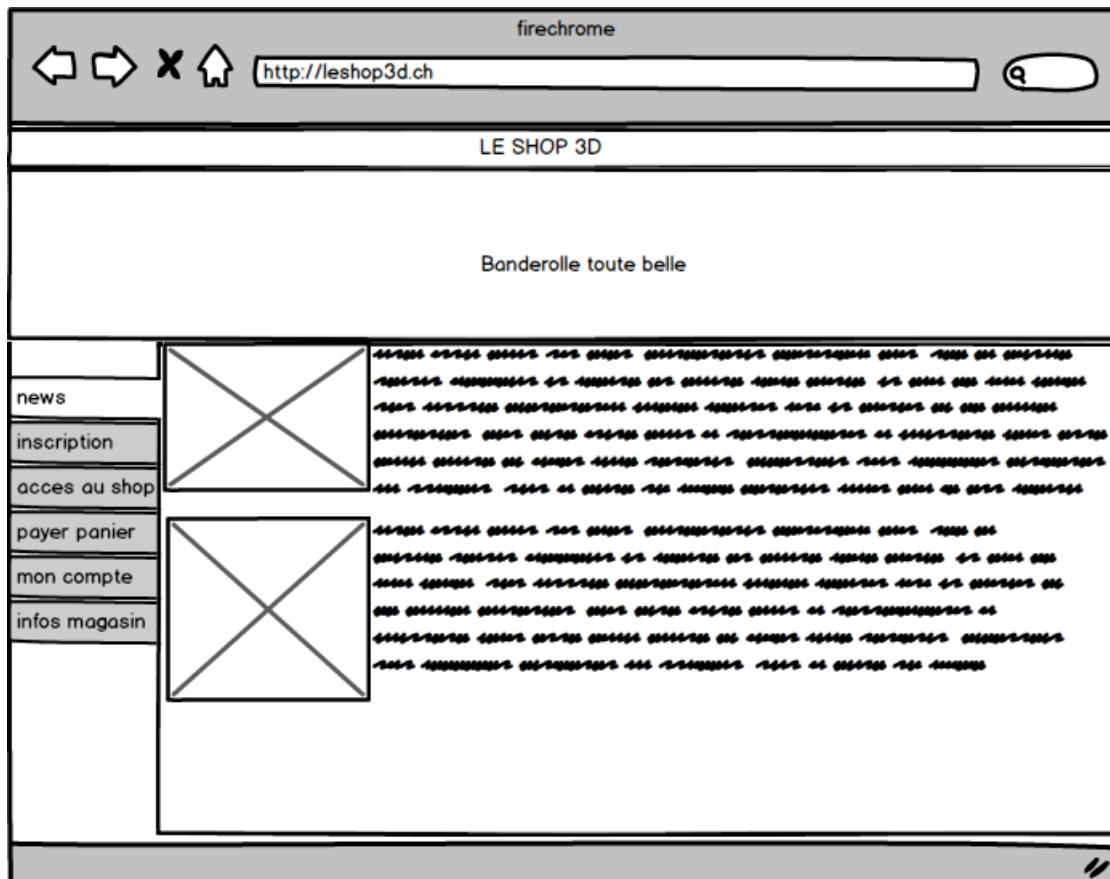
#### 3.1 Inscription



The image shows a wireframe of a web browser window titled "firechrome". The address bar contains "http://leshop3d.ch". The page header is "LE SHOP 3D". Below the header is a banner area labeled "Banderolle toute belle". On the left side, there is a vertical menu with the following items: "news", "inscription", "acces au shop", "payer panier", "mon compte", and "infos magasin". The "inscription" item is highlighted. The main content area contains the registration form with the following fields and labels: "mail :", "confirmation mail :", "mot de passe :", "confirmation mdp :", and "contrat :". The "contrat :" field has two radio buttons labeled "yes" and "no". At the bottom of the form is a button labeled "Valider".

Inscription dans le EShop

### 3.2 Page d'accueil



Page d'accueil du EShop

### 3.3 Visualisation du panier

	articles	quantité	prix
news		3	35 €
inscription		1	18.5 €
accés au shop		2	etc
panier		15	
mon compte			
infos magasin			

valider panier supprimer panier

Visualisation du panier du EShop



### 3.4 Compte client

firefox

http://leshop3d.ch

LE SHOP 3D

Banderolle toute belle

news

inscription

acces au shop

panier

mon compte

infos magasin

profil client | adresses | bonus

nom

Prénom

mail :

tel :

date de naissance :

Compte client du EShop

### 3.5 Informations client

firechrome

http://leshop3d.ch

LE SHOP 3D

Banderolle toute belle

profil client | adresses | bonus

news

inscription

accès au shop

panier

mon compte

infos magasin

adresses

adresse livraison 1

supprimer

adresse livraison 2

supprimer

adresse livraison 3

supprimer

nouvelle adresse

ajouter

Information du client du EShop

### 3.6 Règlement à domicile

The screenshot shows a web browser window titled 'firefoxchrome' with the address bar displaying 'http://leshop3d.ch'. The page header includes 'LE SHOP 3D' and a banner 'Banderolle toute belle'. A navigation menu on the left contains links for 'news', 'inscription', 'accès au shop', 'panier', and 'infos magasin'. The main content area has two tabs: 'règlement domicile' (selected) and 'règlement en ligne'. Under the 'règlement domicile' tab, there is a form with the label 'adresse :' followed by a dropdown menu showing 'selection adresse'. At the bottom of the form are two buttons: 'valider' and 'annuler'.

Règlement à domicile de la commande

### 3.7 Règlement online

firefoxchrome

http://leshop3d.ch

LE SHOP 3D

Banderolle toute belle

règlement domicile règlement en ligne

news

inscription

accès au shop

panier

mon compte

infos magasin

type paiement : ☐ CB ☐ paypal ☐ etc

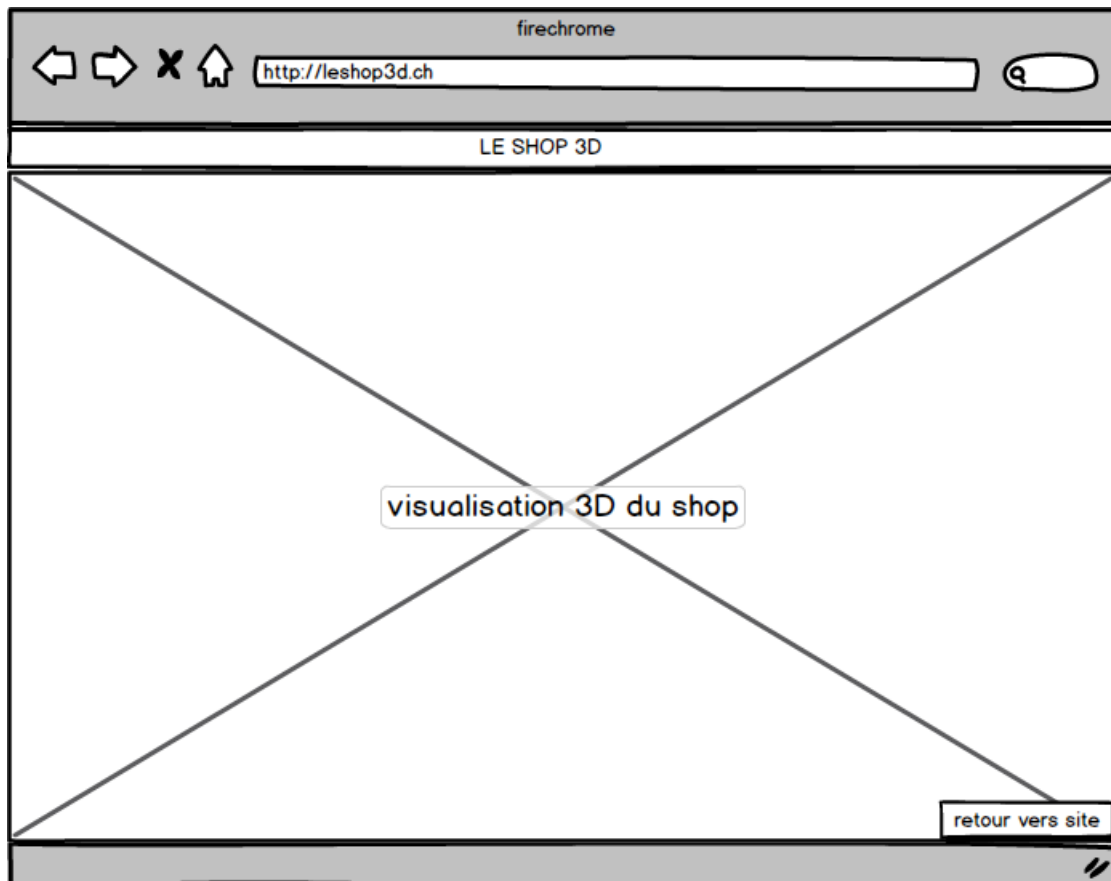
champs selon type :

adresse : selection adresse ▼

valider annuler

Règlement online

### 3.8 Navigation 3D



Navigation 3D du EShop

## 4 ARCHITECTURE

Nous avons décidé de développer l'application en utilisant WebGL (Front-end), PHP (Front+Back end) et MySQL (Database). Le diagramme de composants ci-dessous montre le système complet.

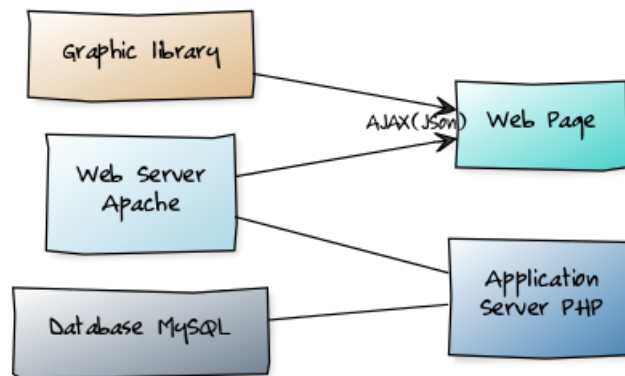


Diagramme UML de composants

## 5 ACTIVITÉS

Voici les différents diagrammes d'activités de notre application.

### 5.1 Recherche

La recherche est accessible depuis le magasin 3D. Elle peut retourner soit une réponse positive, avec le résultat de la recherche, soit aucun résultat, en revenant à la recherche.

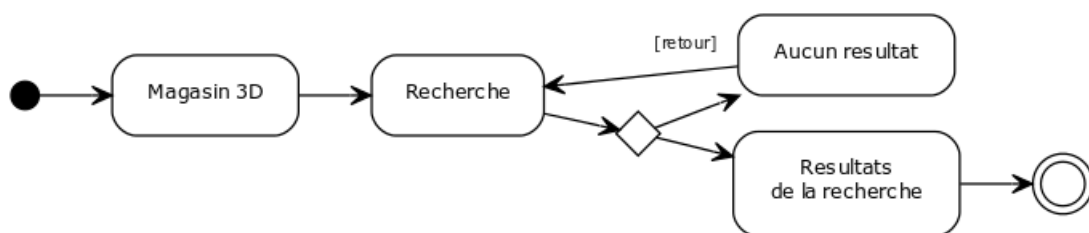


Diagramme UML de la recherche d'un produit

### 5.2 Gestion du panier

Depuis le magasin 3D, on peut mettre un produit soit en allant le chercher directement dans le rayon, soit en faisant une recherche pour un produit. Dès que l'on a trouvé un produit, on a la possibilité d'accéder à sa description et de le mettre dans le panier.

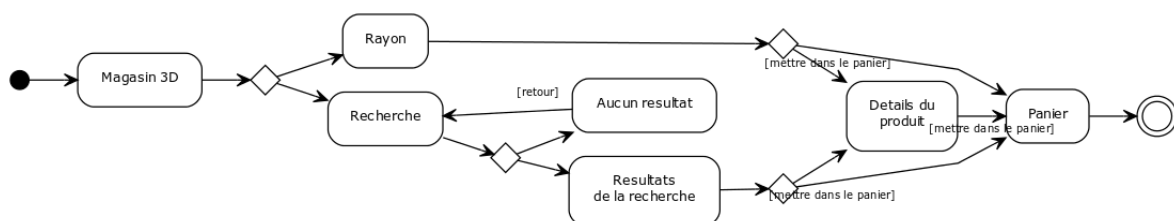


Diagramme UML de la gestion du panier

### 5.3 Commande d'un produit

La commande d'un produit est accessible depuis la page de gestion de panier et le paiement se fait par un intervenant externe.



Diagramme UML de l'accès à la commande d'un produit

Pour pouvoir effectuer une commande, il faut être identifié. Le client doit rentrer ses informations clients et de paiement. A tout moment avant le paiement, le client peut annuler et retourner à la visualisation du panier. La partie du paiement avec informations bancaires est externalisée.

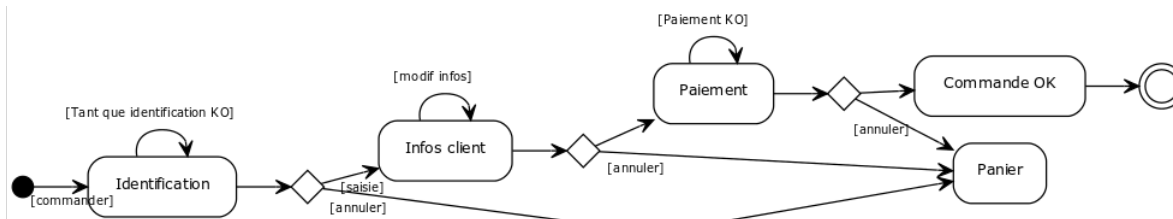


Diagramme UML d'une commande



## 6 SÉQUENCES

Voici les diagrammes de séquences de l'application.

### 6.1 Recherche

L'internaute peut faire la recherche d'un produit. Celle-ci peut se terminer avec un échec s'il y a aucun résultat ou avec un succès, en retournant les produits trouvés. Il peut ensuite sélectionner les produits et avoir accès à leur description et éventuellement les mettre dans le panier.

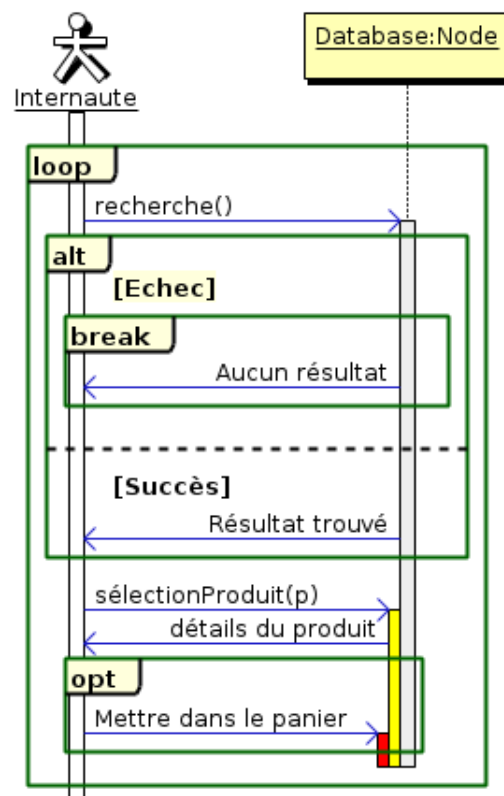


Diagramme UML de la recherche d'un produit

## 6.2 Gestion du panier

Après la recherche, l'utilisateur peut mettre les produits dans son panier. Tant qu'il est sur l'affichage du panier, il peut modifier la quantité des produits et les supprimer de son panier. Le panier est ensuite mis à jour.

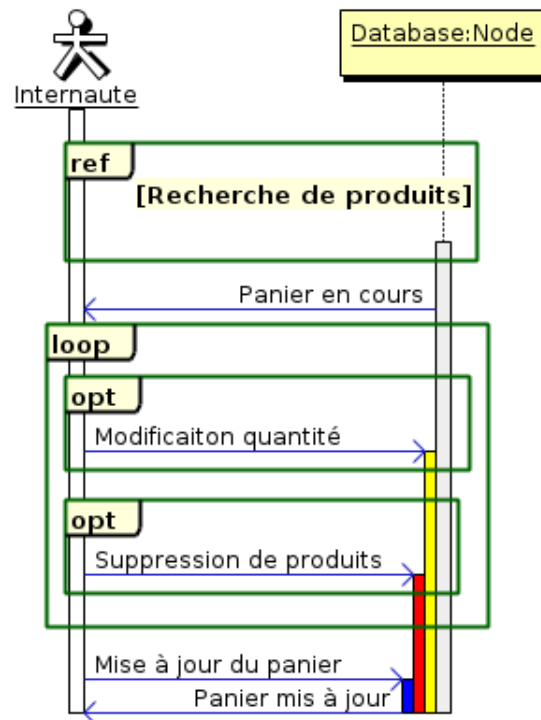
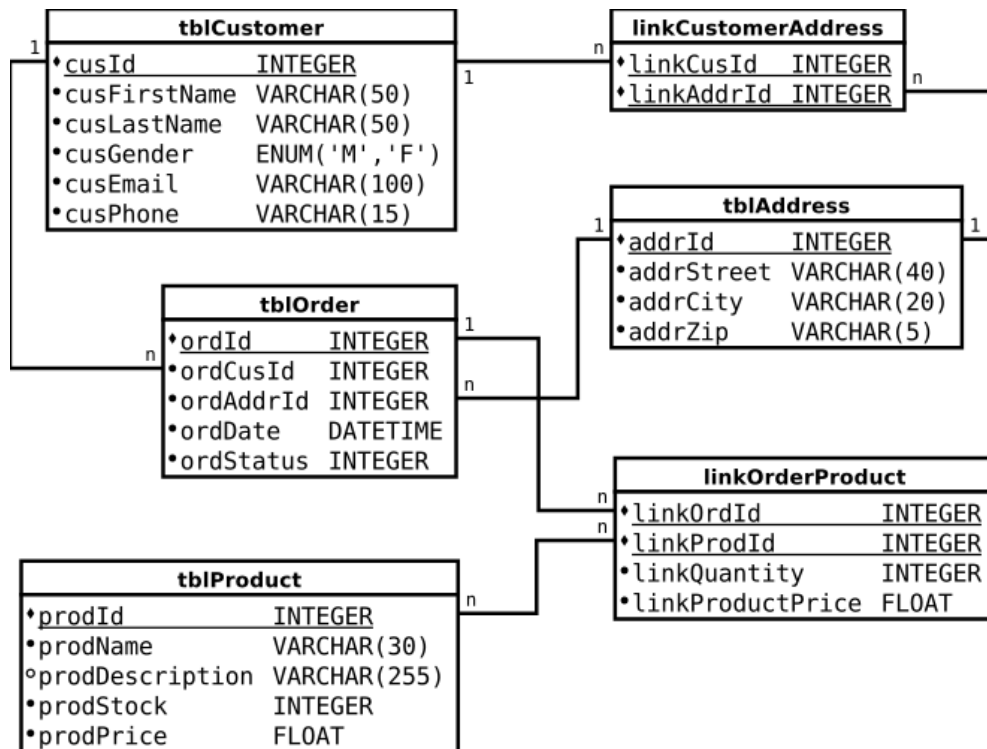


Diagramme UML de la gestion du panier

## 7 MODÈLE RELATIONNEL



Modèle relationnel de la base de donnée

## 8 DIAGRAMME DE CLASSES

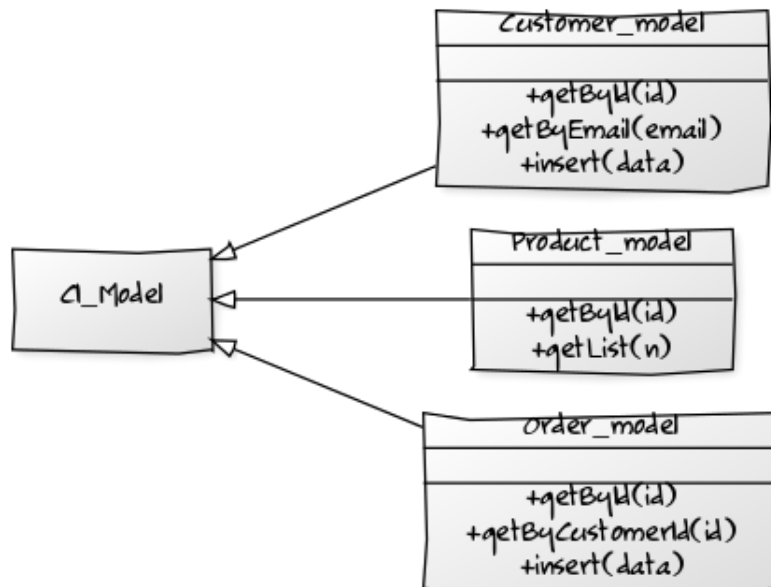


Diagramme de classe de l'application

## **9 Sprints**

Un sprint dure entre 2 et 4 semaines. Le deuxième semestre dure 8 semaines (sans compter les vacances de Pâques), donc nous avons décidé de prévoir 4 sprints.

### **9.1 Sprint 1 - Architecture et 3D**

Dans ce sprint, on va mettre en place tout le système, développer le serveur PHP, très basique, et mettre en place la base données. Notre but est de faire fonctionner le lien entre la partie 3D et la base de données. À partir de ce moment là, nous passerons à la visualisation des produits stockés dans la base de données. Cette tâche répond au usecase de "Visualisation de produits".

Le deuxième usecase traité dans ce sprint est "Afficher la description d'un produit". Cela permettra de tester le fonctionnement de l'architecture mise en place. A la fin du premier sprint, nous avons donc déjà un produit fonctionnel.

### **9.2 Sprint 2 - Navigation, filtres et recherche**

Dans ce 2ème sprint, nous allons mettre en place la vue par catégories des produits, le filtre des produits et la recherche des produits.

### **9.3 Sprint 3 - Panier**

Comme le titre du sprint l'indique, la gestion du panier se fera ici. Maintenant que l'utilisateur peut choisir ses produits en les filtrant, en naviguant par catégories et faisant des recherches, il pourra après ce sprint, ajouter des produits dans son panier, modifier son panier et enfin accéder au système de paiement. La partie de sélection de produit se faire via la 3D, mais toute la gestion se fera de manière classique. Le système de paiement étant externe à notre logiciel, le client sera juste redirigé vers la page du site partenaire. Le panier est géré par cookies, et donc la gestion des utilisateurs n'est pas requise à cette étape du projet.

## **9.4 Sprint 4 - Utilisateurs**

Le dernier sprint n'est pas la partie la plus dure du projet, c'est pour cela qu'elle est à la fin. Dans les comptes utilisateurs, nous pourrions stocker les adresses de facturation, les données clientes, et les informations de paiement.