

PROJET LOGICIEL

---

# ESHOP

---

January 15, 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>Activités</b>	<b>6</b>
3.1	Recherche . . . . .	6
3.2	Gestion du panier . . . . .	6
3.3	Commande d'un produit . . . . .	6
<b>4</b>	<b><i>Sprints</i></b>	<b>7</b>

# 1 *User Stories*

Description	Priorité
C'est l'histoire d'un utilisateur qui a envie d'aller a la migros et qui ne veut pas sortir de chez lui mais qui a une connexion internet	1
Le client dans le magasin veut ramasser un produit sur une étagere et le mettre dans son panier	3
Le client avec son panier veut pouvoir aller à la caisse et va payer ses courses	5
Le client ne trouve pas le produit qu'il cherche et demande a un employe du magasin de l'aider	6
Le client n'est pas content avec un de ses articles dans le panier et souhaite le retirer	4
Le client va voir dans le rayon d'a cote les produits proposés	2
Le client veut modifier la quantité d'un element situé dans le panier	X
Le client veut vider son panier	X
Un client veut supprimer un element du panier	X
Un client veut ajouter au panier en le selectionnant avec la souris	X
Le client veut avoir la description du produit en cliquant dessus	X
Le client veut connaitre le solde total de son panier	X
Le client veut rentrer ses informations de paiement et payer	X
Le client veut modifier son compte (nom, mot de passe, adresse)	X
Le client veut supprimer son compte	X
Le client veut payer mais il doit d'abord s'authentifier	X
Le client veut revenir au choix des catégories	X
Le client veut pouvoir filtrer les produits par catégories	X
Le client veut sortir du magasin	X
Le client veut voir son panier	X
Le client veut se déconnecter de son compte	X

## 2 Use case

### 2.1 Diagramme

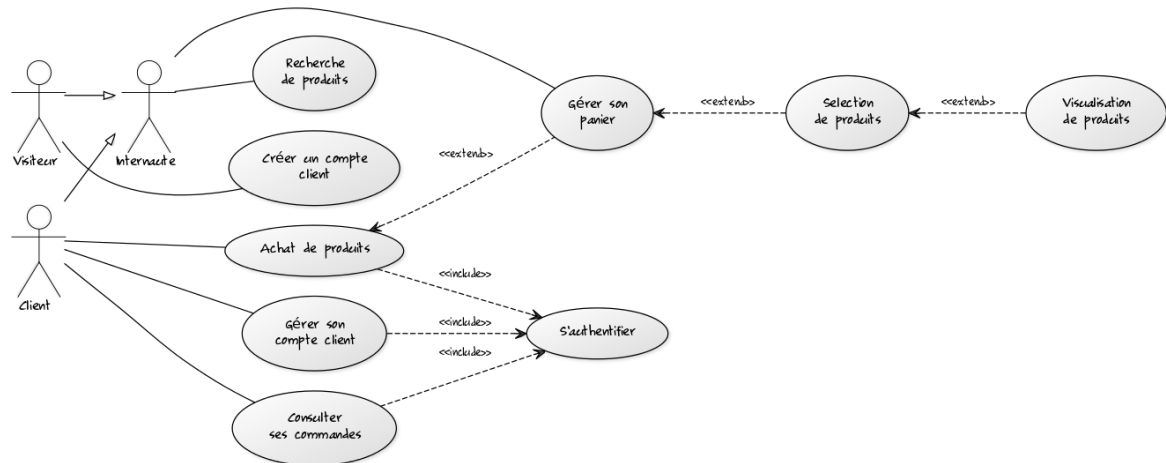


Diagramme UML des *use case*

### 2.2 Détails

Titre	Visualisation des produits
Acteur	Client
But	Permettre au client de connaître les produits à disposition.
Pré-condition	Le client accède à l'application web et voit les produits.
Scénario alternatif	Le client recherche un article en particulier.
Exception	Il n'y a pas de produit disponible.

Titre	Sélection de produits
Acteur	Client
But	Permettre au client de sélectionner des produits.
Résumé métier	Le client doit pouvoir sélectionner le(s) produit(s) à acheter et les mettre dans son panier.
Pré-condition	Le client doit être authentifié.

---

<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>

---

### 3 ACTIVITÉS

#### 3.1 Recherche

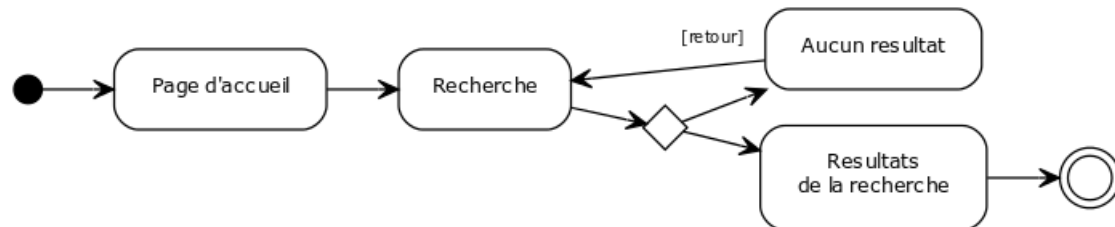


Diagramme UML de la recherche d'un produit

#### 3.2 Gestion du panier

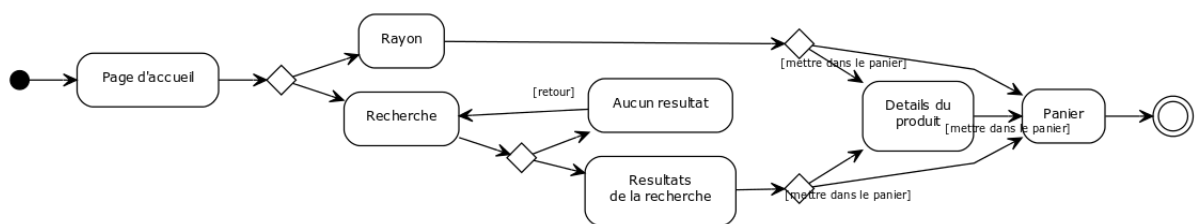


Diagramme UML de la gestion du panier

#### 3.3 Commande d'un produit



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

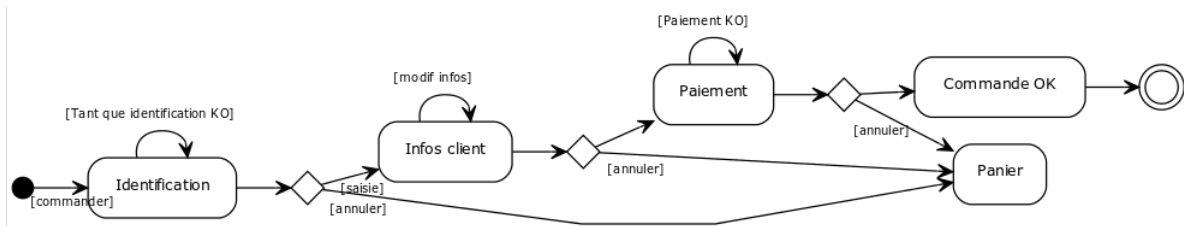


Diagramme UML d'une commande

## 4 Sprints