

PROJET LOGICIEL

ESHOP

January 19, 2016

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

Contents

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

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
Le client veut supprimer un element du panier	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

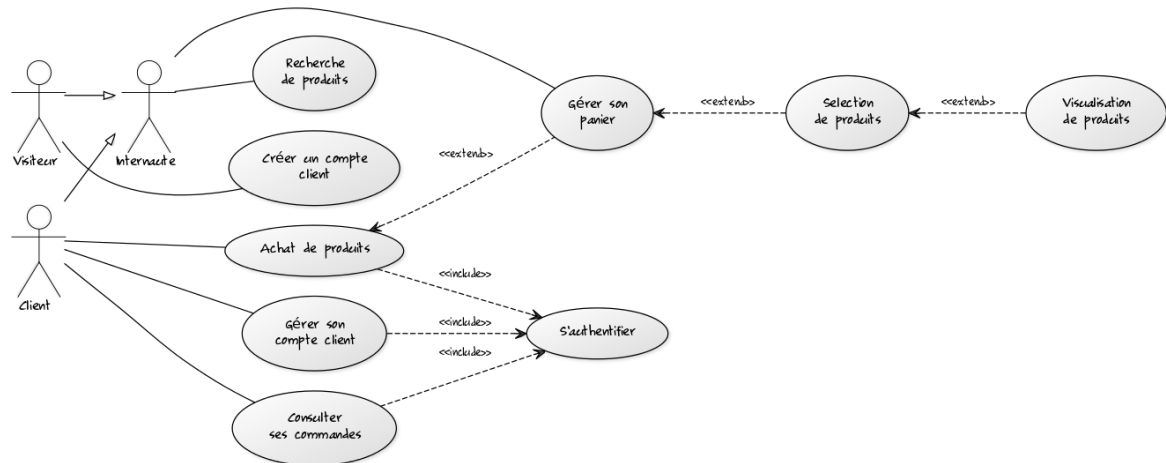


Diagramme UML des *use case*

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.

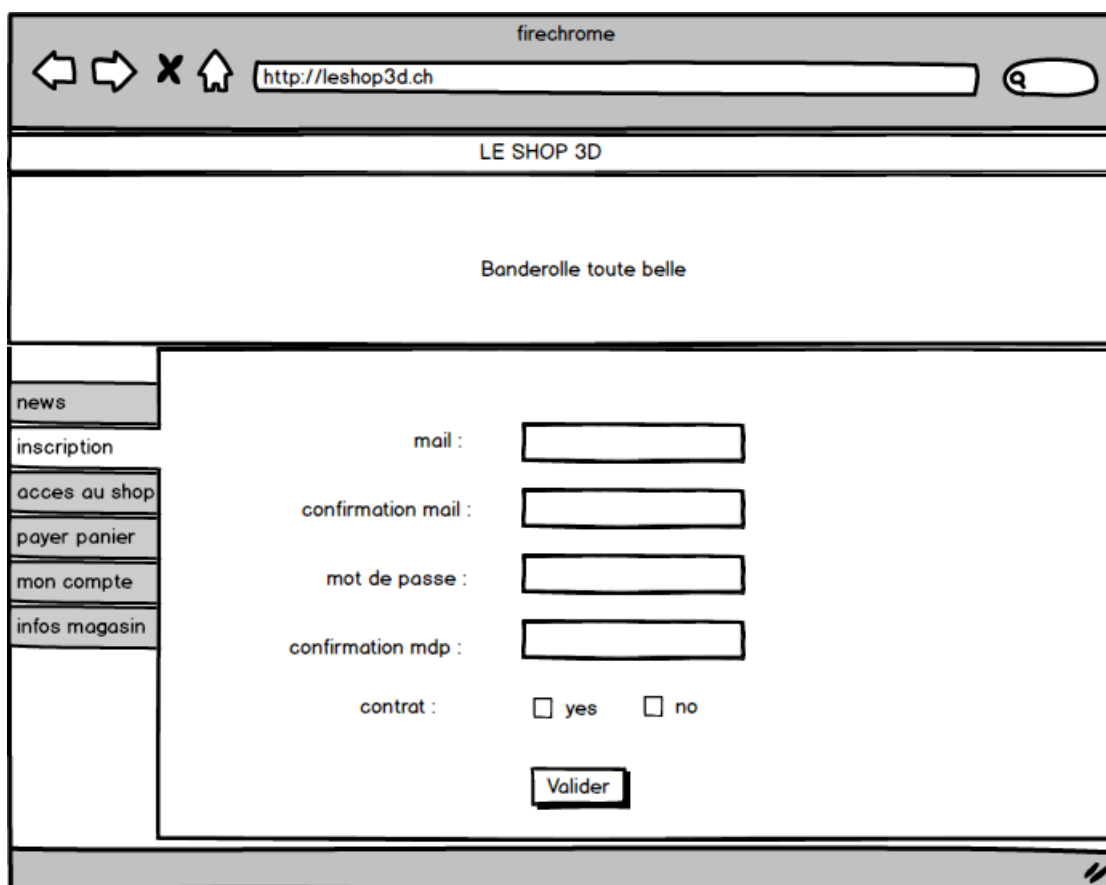
Titre	Sélection de produits
Acteur	Client
But	Permettre au client de sélectionner des produits.
Résumé métier	Le client doit pouvoir sélectionner le(s) produit(s) à acheter et les mettre dans son panier.
Pré-condition	Le client doit être authentifié.

Titre	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">1. Le client doit être authentifié.2. Les produits doivent être disponibles.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">1. Acheter plusieurs produits d'un coup.2. Avoir plusieurs fois le même produit.
Exception	<ol style="list-style-type: none">1. Les produits ne sont pas en stock.

3 MAQUETTES

Voici les différents écrans de l'application.

3.1 Inscription



The wireframe shows a web browser window titled 'firechrome' with the address bar displaying 'http://leshop3d.ch'. The page header is 'LE SHOP 3D'. Below the header is a banner area labeled 'Banderolle toute belle'. On the left is a vertical navigation 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 'Valider' button.

firechrome

http://leshop3d.ch

LE SHOP 3D

Banderolle toute belle

news

inscription

acces au shop

payer panier

mon compte

infos magasin

mail :

confirmation mail :

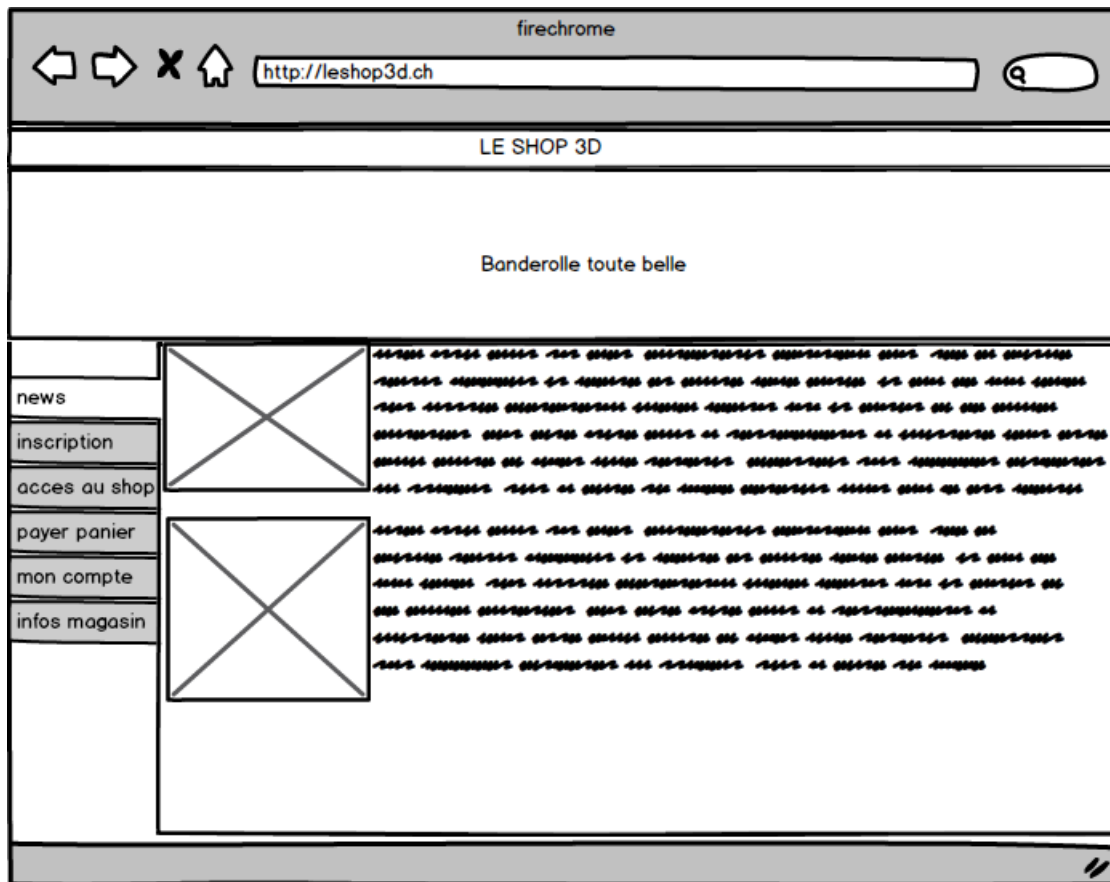
mot de passe :

confirmation mdp :

contrat : ☐ yes ☐ no

Valider

Inscription dans le EShop



Page d'accueil du EShop

3.2 Page d'accueil

3.3 Visualisation du panier

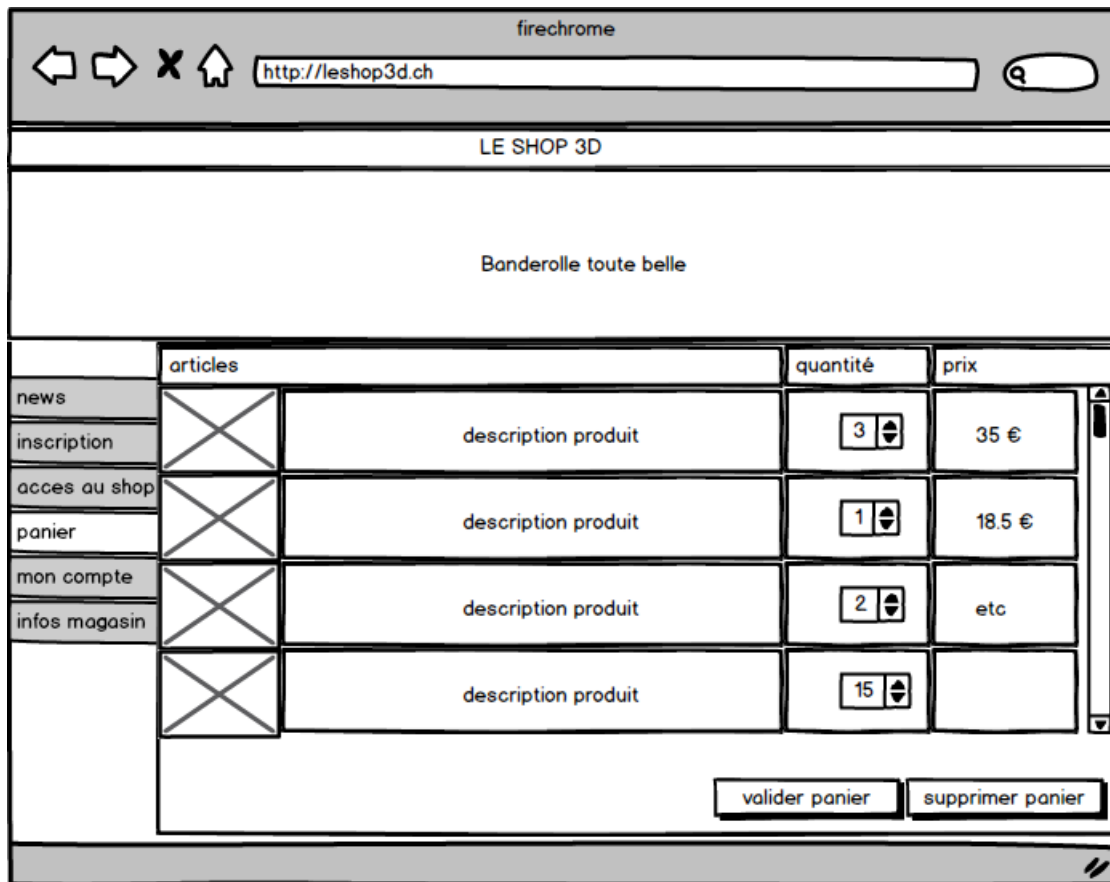
3.4 Compte client

3.5 Informations client

3.6 Règlement à domicile

3.7 Règlement online

3.8 Navigation 3D



Visualisation du panier 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.

firefox

http://leshop3d.ch

LE SHOP 3D

Banderolle toute belle

profil client | adresses | bonus

news

inscription

accés au shop

panier

mon compte

infos magasin

nom

Prénom

mail :

tel :

date de naissance :

Compte client du EShop

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.

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

Information du client du EShop

a la possibilité d'accéder à sa description et de le mettre dans le 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.

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.

The screenshot shows a web browser window titled 'firechrome' with the address bar displaying 'http://leshop3d.ch'. The website header includes 'LE SHOP 3D' and a banner 'Banderolle toute belle'. A navigation menu on the left contains links: 'news', 'inscription', 'accés au shop', 'panier', and 'infos magasin'. The main content area has two tabs: 'règlement domicile' (selected) and 'règlement en ligne'. The 'règlement domicile' form includes a label 'adresse :', a dropdown menu with the text 'selection adresse', and two buttons labeled 'valider' and 'annuler'.

Règlement à domicile de la 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.

firefox

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

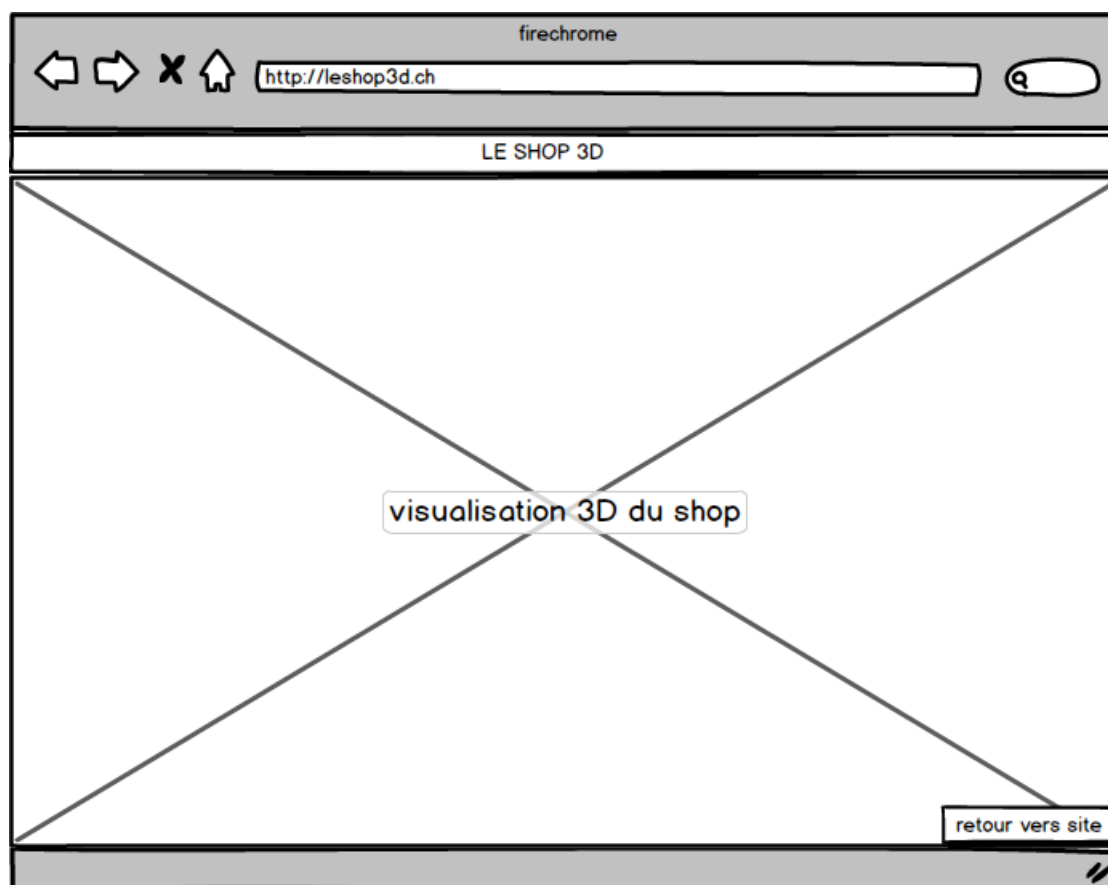
Règlement online

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.

7 MODÈLE RELATIONNEL

8 DIAGRAMME DE CLASSES



Navigation 3D du EShop

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

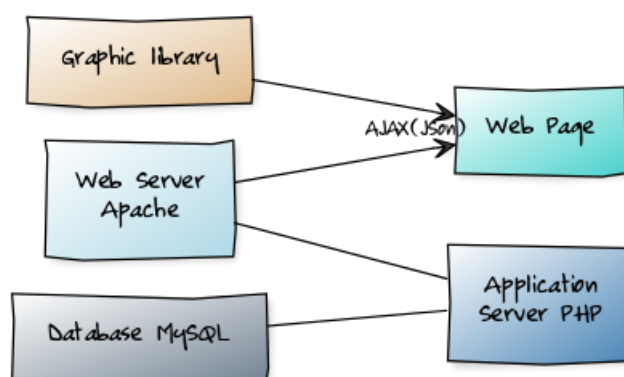


Diagramme UML de composants

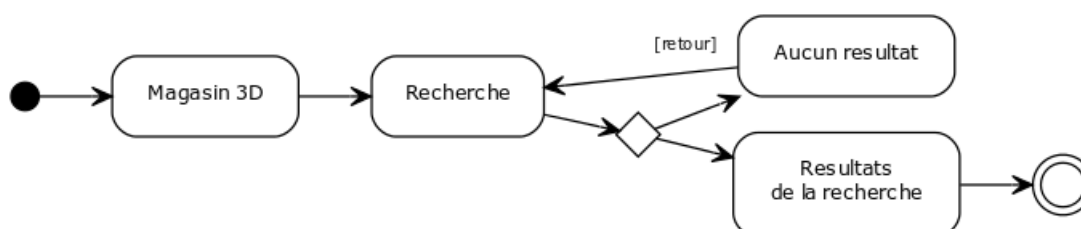


Diagramme UML de la recherche d'un produit

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 fera 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.

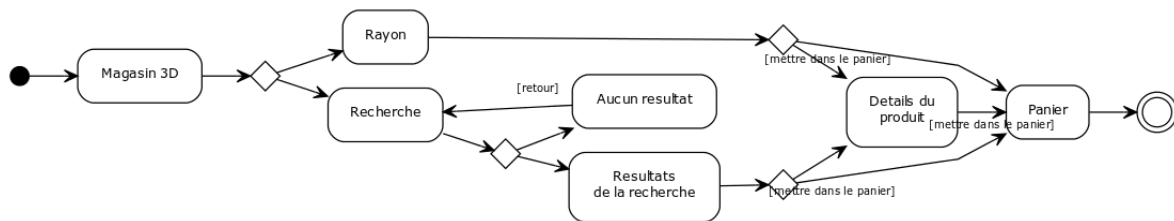


Diagramme UML de la gestion du panier



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

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.

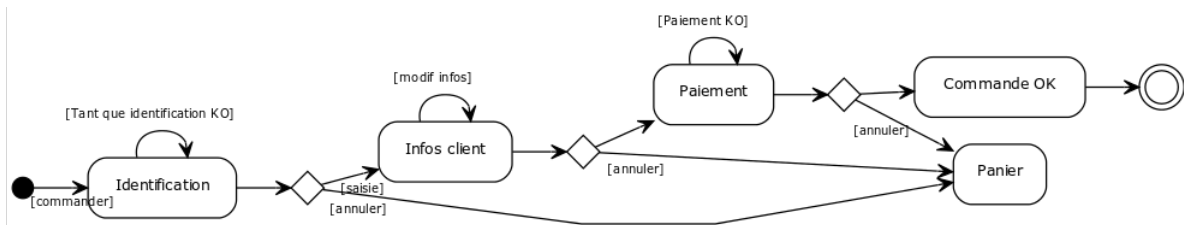


Diagramme UML d'une commande

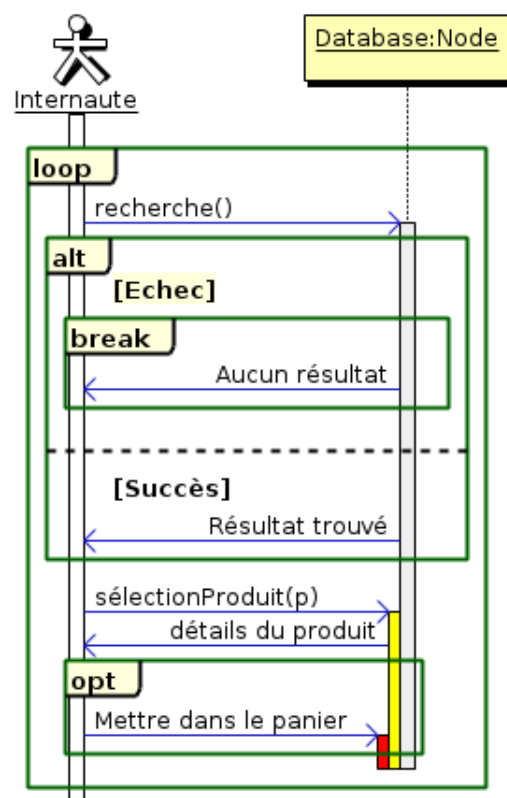


Diagramme UML de la recherche d'un produit

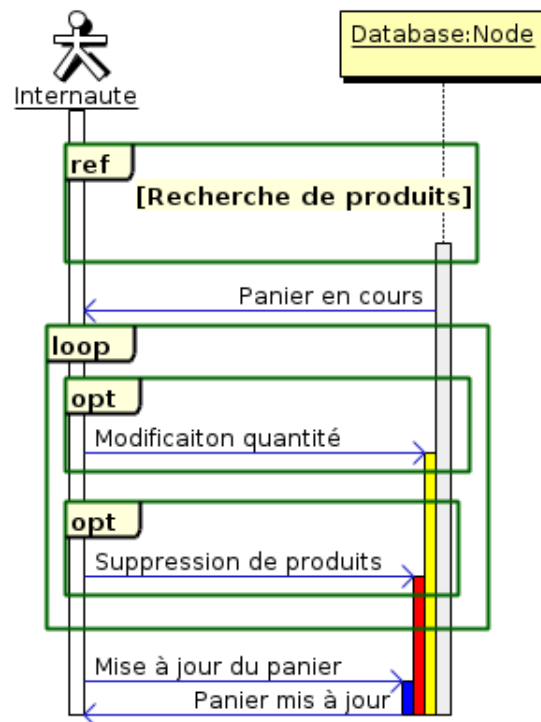
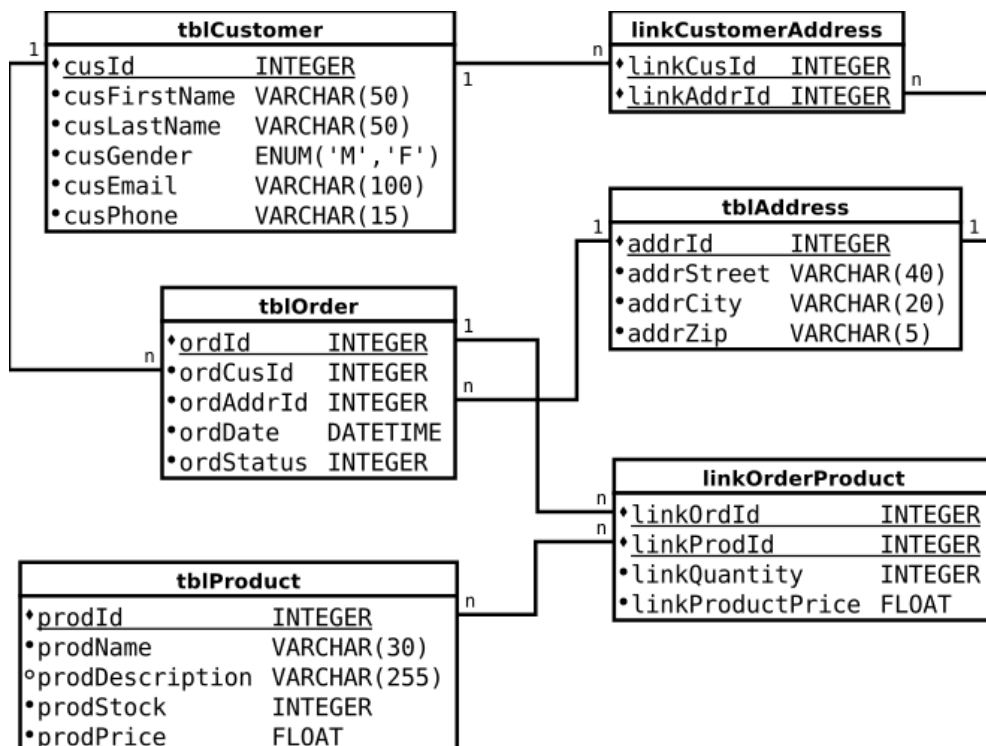


Diagramme UML de la gestion du panier



Modèle relationnel de la base de donnée

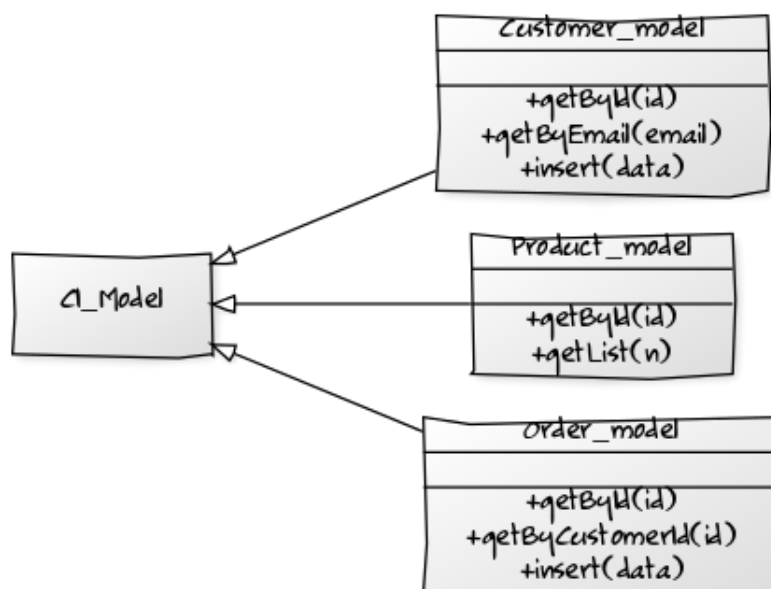


Diagramme de classe de l'application