

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	Architecture	6
4	Activités	7
4.1	Recherche	7
4.2	Gestion du panier	7
4.3	Commande d'un produit	7
5	Séquences	8
5.1	Recherche	8
6	<i>Sprints</i>	9
6.1	Sprint 1 - Architecture et 3D	9
6.2	Sprint 2 - Navigation, filtres et recherche	9
6.3	Sprint 3 - Panier	9
6.4	Sprint 4 - Utilisateurs	10

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

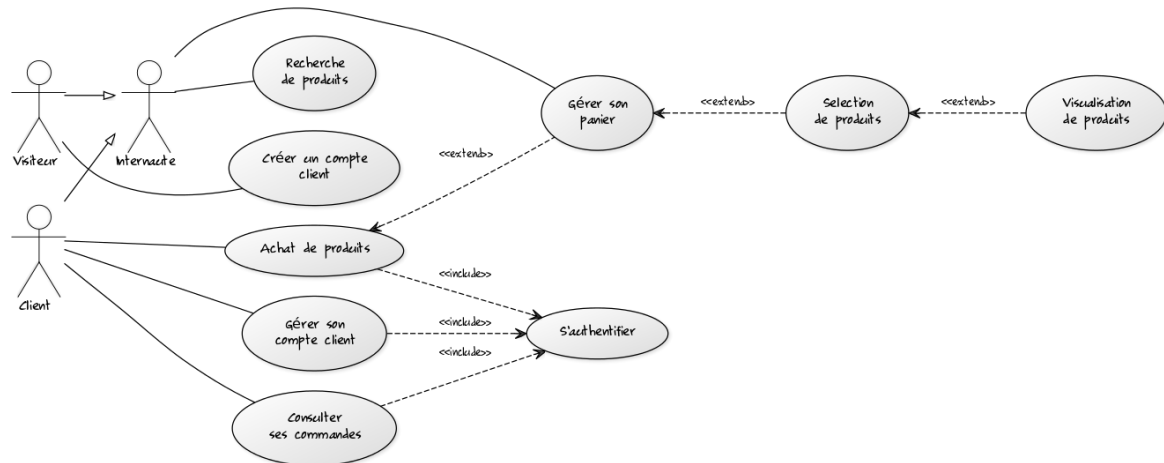


Diagramme UML des *use case*

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 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.

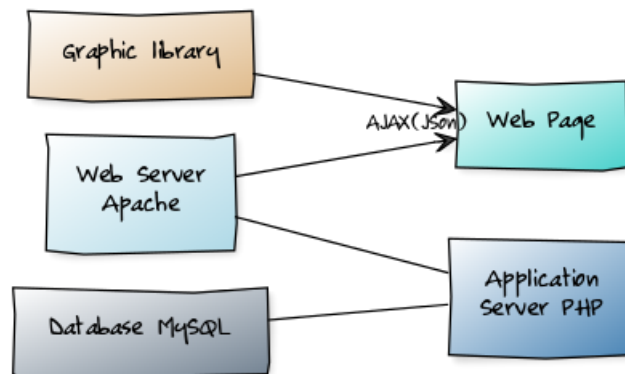


Diagramme UML de composants

4 ACTIVITÉS

4.1 Recherche

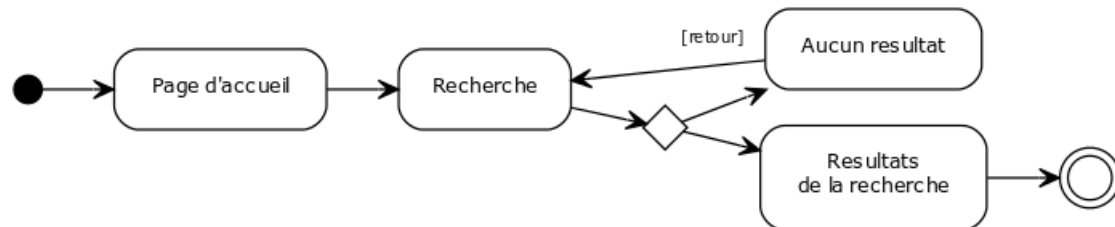


Diagramme UML de la recherche d'un produit

4.2 Gestion du panier

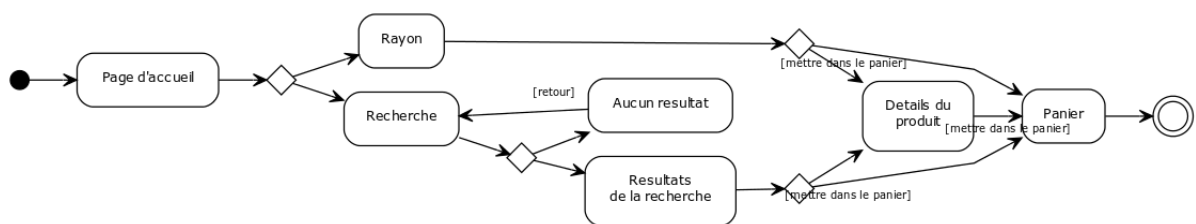


Diagramme UML de la gestion du panier

4.3 Commande d'un produit



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

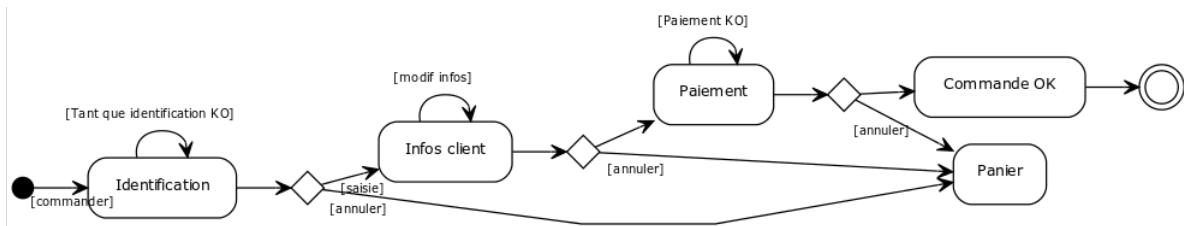


Diagramme UML d'une commande

5 SÉQUENCES

5.1 Recherche

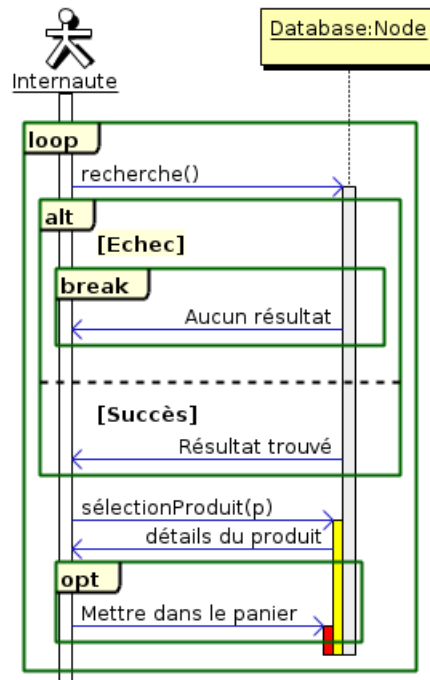


Diagramme UML de la recherche d'un produit

6 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.

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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.

6.4 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.