

PROJET LOGICIEL

ESHOP

January 10, 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	Activités	4
3.1	Recherche	4
3.2	Gestion du panier	5
3.3	Commande d'un produit	5
4	<i>Sprint</i>	5

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 etagere et le mettre dans son panier	3
Le client avec son panier veut pouvoir aller a 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 proposes	2
Le client veut modifier la quantite d'un element situe 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 categories	X
Le client veut pouvoir filtrer les produits par categories	X
Le client veut sortir du magasin	X
Le client veut voir son panier	X
Le client veut se deconnecter de son compte	X

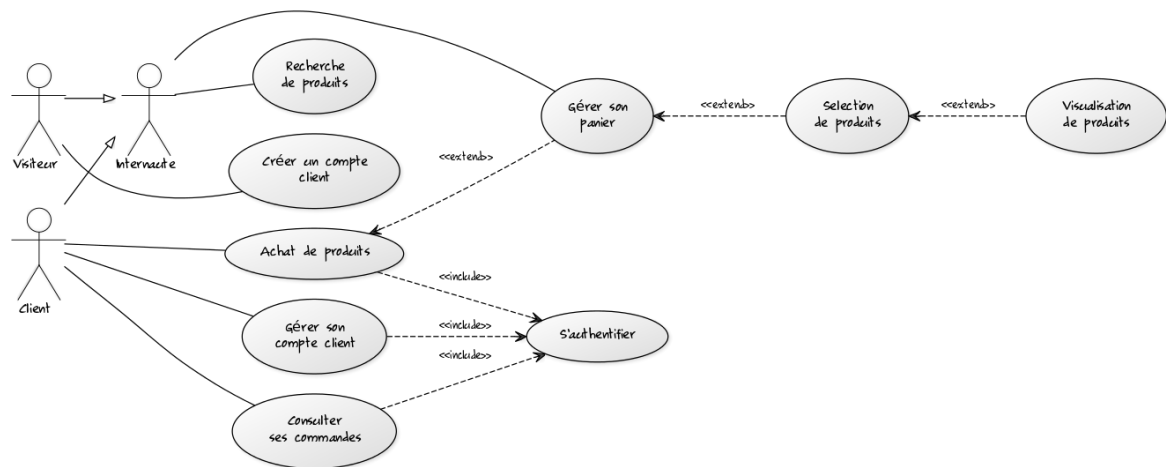


Diagramme UML des *use case*

2 Use case

2.1 Diagramme

2.2 Détails

3 ACTIVITÉS

3.1 Recherche

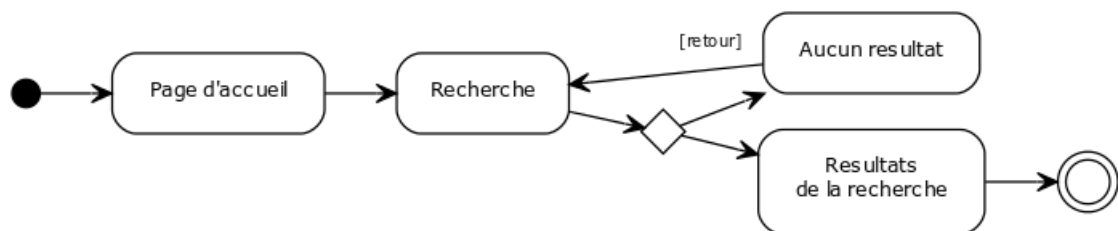


Diagramme UML de la recherche d'un produit

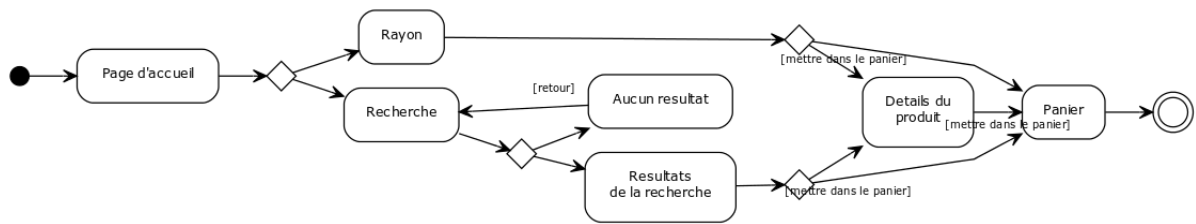


Diagramme UML de la gestion du panier



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

3.2 Gestion du panier

3.3 Commande d'un produit

4 Sprint

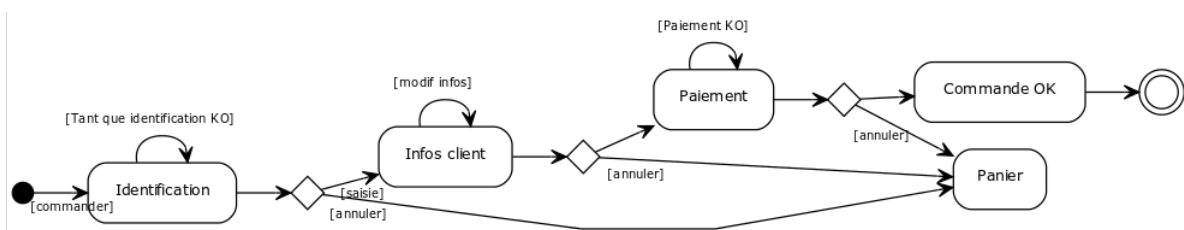


Diagramme UML d'une commande