

PROJET LOGICIEL

ESHOP

January 15, 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	Composants	6
4	Activités	7
4.1	Recherche	7
4.2	Gestion du panier	7
4.3	Commande d'un produit	7
5	<i>Sprints</i>	8

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

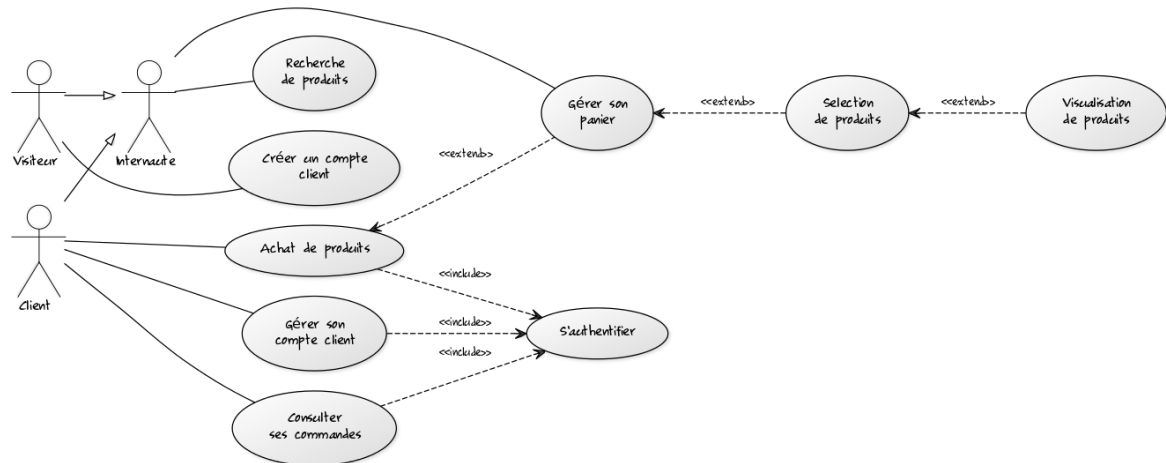


Diagramme UML des *use case*

2.2 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��.

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 COMPOSANTS

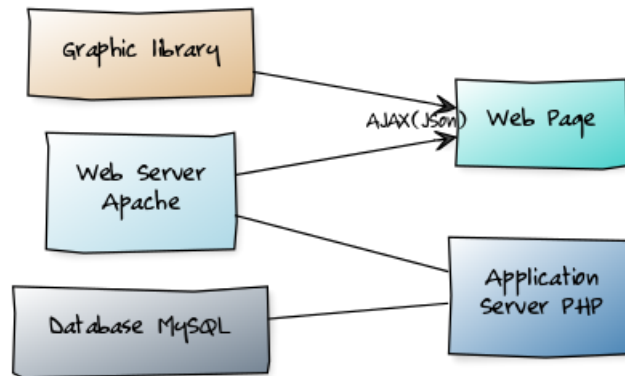


Diagramme UML des composants

4 ACTIVITÉS

4.1 Recherche

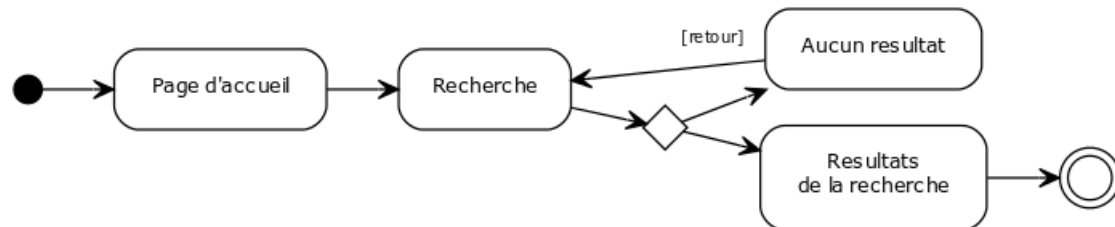


Diagramme UML de la recherche d'un produit

4.2 Gestion du panier

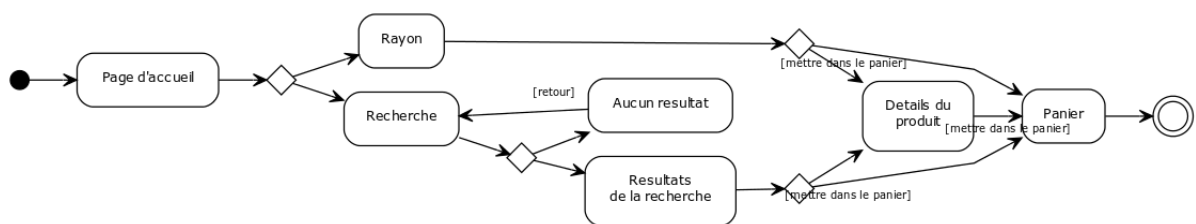


Diagramme UML de la gestion du panier

4.3 Commande d'un produit



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

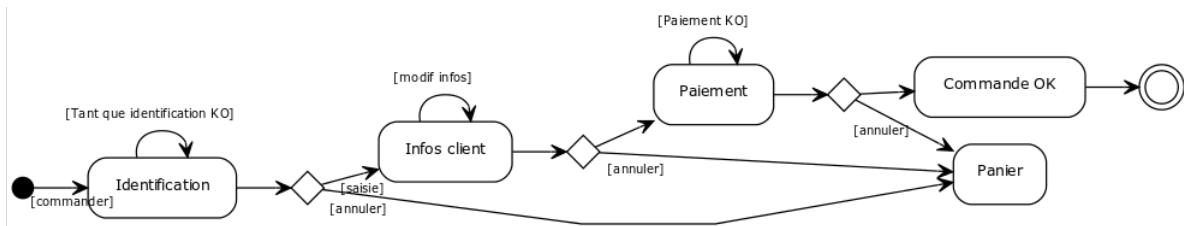


Diagramme UML d'une commande

5 Sprints