



DMA4EDD3 : Innovation, créativité et gestion des connaissances Bases de données

Gestion du projet

Création d'une application pour acheter et commenter votre meuble intelligent : <<MI>>

08 mars 2023

Partie 1 : Conception d'une base de données :

1. Définition du projet

C'est une application dont les fonctionnalités que votre application propose suivant :

- 1) La possibilité pour les utilisateurs de créer un compte et de se connecter
- 2) L'affichage d'une liste de meubles connectés disponibles à l'achat ou à vendre
- 3) La possibilité de trier les meubles par prix, taille, couleur, etc.
- 4) La visualisation des détails du meuble avec une description, des images et des commentaires
- 5) La mise en vente de ses propres meubles connectés pour les utilisateurs qui souhaitent vendre leurs propres meubles
- 6) L'introduction de technologies intelligentes pour l'interaction entre l'utilisateur et le meuble (par exemple, un sofa audio pour écouter de la musique, une table connectée pour commander de la nourriture, etc.)
- 7) La mise en place d'un système de paiement sécurisé pour les transactions

1.1 Planification de l'application

<< MI >> est une application qui permet aux utilisateurs d'acheter et de vendre des meubles intelligents. Les meubles connectés sont de plus en plus populaires, car ils offrent une meilleure expérience utilisateur et une meilleure gestion de l'environnement.

1.2 Pour les vendeurs

Les vendeurs pourront :

- 1) Créer un compte de vendeur
- 2) Publier des détails, des images et des prix de leurs meubles intelligents à vendre
- 3) Mettre à jour les informations et les stocks de produits
- 4) Recevoir des notifications pour les commandes reçues
- 5) Suivre les paiements et les livraisons
- 6) Pour les clients ou acheteurs

1.3 Pour les clients ou acheteurs

les clients ou acheteurs peuvent :

- 1) Parcourir les différents meubles intelligents proposés
- 2) Avoir accès à des descriptions complètes avec des images des meubles intelligents à vendre
- 3) Ajouter des articles à leur panier
- 4) Choisir une méthode de paiement sûre et passer commande
- 5) Suivre leur commande en temps réel jusqu'à la livraison
- 6) En outre, l'application devrait offrir un moyen facile pour les acheteurs ou clients de communiquer avec les vendeurs concernant la disponibilité de produits ou pour toute autre question liée à leurs achats.

2. Étape de gestion du projet

2.1 Définir les besoins de l'application

La première étape consiste à définir les fonctions principales de votre application, telles que la navigation, les catégories de produits, la recherche, la liste des produits, le panier d'achat, les paiements en ligne, les options pour les vendeurs et les acheteurs, etc.

2.2 Concevoir l'interface utilisateur (UI)

Après avoir défini les besoins de l'application, vous pouvez passer à la conception de l'interface utilisateur (UI). La conception doit être intuitive et attrayante. Le design doit refléter le type de produits proposés et le public cible.

2.3 Développer la partie backend

La partie back-end de l'application <MI> comprendra une base de données pour enregistrer les informations sur les produits et les utilisateurs, un serveur pour recevoir les demandes de l'application, et une API pour communiquer entre l'application et le serveur.

Le choix de la technologie backend dépendra de vos connaissances et compétences en programmation. Les technologies populaires pour le développement de l'application incluent Ruby on Rails, Node.js, PHP, Django, et Laravel.

2.4 Développer la partie frontend

Le développement front-end de l'application est lié à la conception UI et impliquera principalement des technologies comme HTML, CSS, et JavaScript. Pour améliorer l'expérience utilisateur, vous pouvez utiliser des frameworks et des bibliothèques JavaScript tels que React, AngularJS, Vue, ou Ember.js.

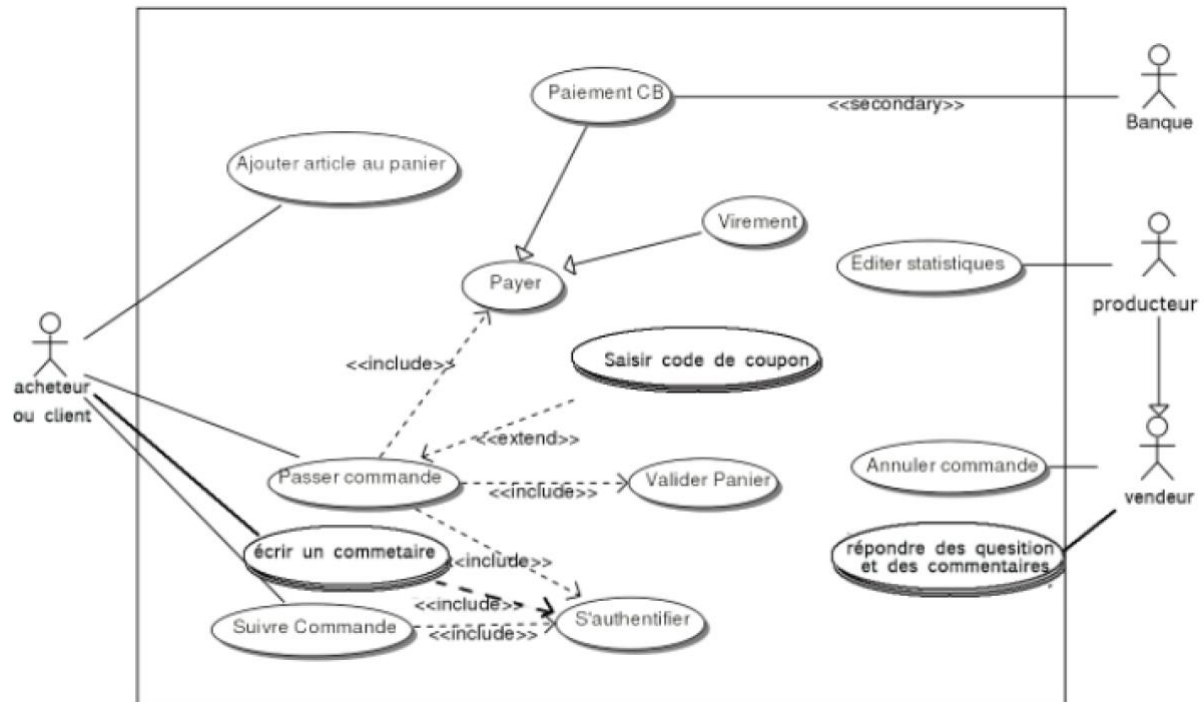
2.5 Test et déploiement

La partie test de l'application permettra d'identifier les erreurs et les bugs pouvant affecter la stabilité et la sécurité de l'application. Ensuite, vous pouvez déployer l'application sur un serveur web pour qu'elle soit accessible aux utilisateurs en ligne.

2.6 Conclusion

Créer une application pour acheter et vendre des meubles intelligents peut sembler complexe, mais en suivant ces étapes, vous pouvez construire une application fonctionnelle et utile pour vos utilisateurs. Assurez-vous que votre application est sûre et respecte les normes de confidentialité des utilisateurs pour gagner la confiance de vos clients potentiels.

3. Diagramme des cas d'utilisation



Système de vent en ligne sur le site de maison intelligente

4.Diagramme des classes

