

Cahier des charges de Bob-Project (TD 33)

LAFON Sylvain, LEVASSEUR Thomas et MAINGRET François

18 octobre 2011

Table des matières

I	Introduction	2
II	Fonctionnalités	3
1	Cas d'utilisation	3
1.1	Description des acteurs	3
1.1.1	internaute	3
1.1.2	membre	3
1.1.3	admin	3
1.2	Description des cas d'utilisation	3
1.3	Description synthétique	5
1.3.1	Inscription, connexion et deconnexion	5
1.3.2	Recherche d'un produit	7
1.3.3	Affichage d'un produit	10
1.4	Diagramme de cas d'utilisation	10
1.5	Contraintes non fonctionnelles	11
III	Données	12
2	Dictionnaire de données	12
3	Structures de données	13
3.1	Schéma relationnel	13
3.2	Objets	13
3.2.1	Diagramme de classe	13
3.2.2	Justification des cardinalités	14
3.2.3	Historique	14
3.2.4	Contraintes non modélisables	15
IV	Jeux de test	16
V	Annexes	17

Première partie

Introduction

Le bricolage et le jardinage etants à la mode des derniers temps, le site Brico-Bob vise à proposer à des utilisateurs de profils variés, aussi bien la ménagère que le retraité ou que les jeunes couples, du matériel à la vente ou à la location. Ce site étant de nature commerciale, il se doit d'être visuellement attractif et d'être ergonomique. La présentation des produits devra etre simple, claire, et bien organisée, l'utilisateur devra pouvoir trouver un produit le plus rapidement possible afin qu'il ne se lasse pas du site et qu'il achète le plus de prosuits possible (De plus, il existera une fonction pour rechercher un produit selon differents critères. De la publicité sur certaines pages du site pourra influencer le client. Chaque utilisateur du site devra s'inscrire en fournissant un login et un mot de passe pour faire ses achats, ses informations personnelles (nom, adresse...) ne seront demandées que lors de la validation de la commande). Chaque membre du site pourra poster des avis, et noter les differents produits, ainsi que poser des questions techniques. Enfin, l'administrateur du site pourra gerer simplement, depuis une fenetre speciale, le contenu du magasin, et les membres.

Deuxième partie

Fonctionnalités

1 Cas d'utilisation

1.1 Description des acteurs

Il existe 3 acteurs principaux au sein de cette application :

1.1.1 internaute

L'internaute est un visiteur de passage, qui peut venir pour la première fois sur le site, pour rechercher et consulter des produits, par exemple pour comparer les prix avec la concurrence. Il peut également être un visiteur régulier qui vérifie les promotions en cours. Bien que cet internaute puisse accéder à une grande partie des pages du site, ses possibilités sont limitées, il a donc la possibilité de s'inscrire afin de devenir membre.

1.1.2 membre

Le membre est un internaute qui s'est inscrit au site, en ne donnant aucune information personnelle, à part son e-mail, nécessaire en cas de problème. Il aura la possibilité de poser des questions sur des produits, de donner son avis ainsi que de noter les articles, mais surtout d'acheter ou de louer des produits. Le membre ne fournira ses coordonnées que lors de sa première commande, ce pour lui demander les informations nécessaires en temps voulu, qu'il ne fournisse pas son nom alors que ce n'est pas encore nécessaire, pour des questions de protection de la vie privée.

1.1.3 admin

Les administrateurs du site pourront faire tout ce que les membres peuvent faire, mais auront accès à un panneau d'administration, que nous verrons en détails plus tard dans ce dossier, qui leur permettra de gérer tout le contenu du site ainsi que les membres, sans passer directement par le SGBD, ce qui est plus simple d'utilisation (un admin pourra ajouter des produits, promotions, bannir un membre... voir user case). Toutefois, l'administrateur ne pourra pas modifier un message écrit par un membre, ni les informations sur un membre.

1.2 Description des cas d'utilisation

S'inscrire : Permet à un internaute de devenir membre du site en entrant un pseudonyme et un mot de passe.

Consulter Catégories : Permet à l'utilisateur de parcourir la liste des catégories afin de faire une recherche "manuelle" d'un produit.

Consulter Fiche Produit : L'utilisateur consulte les informations relatives à un produit.

Se Connecter : L'internaute déjà inscrit entre son login et son mot de passe afin de se connecter en tant que membre (ou admin)

- Se Déconnecter :** L'internaute déjà connecté se déconnecte et perd son statut de membre (ou d'admin)
- Evaluer un Produit :** L'internaute déjà connecté donne une note et un commentaire sur un produit. Il peut également poser une question sur un produit.
- Mettre à jour ses infos :** L'internaute déjà connecté met à jour les informations qu'il a fournies au site.
- Ajouter un produit :** L'admin ajoute un produit dans la base de données en passant par le panneau admin.
- Ajouter une catégorie :** L'admin ajoute une catégorie dans la base de données en passant par le panneau admin.
- Supprimer un produit :** L'admin supprime un produit de la base de données en passant par le panneau admin.
- Supprimer une catégorie :** L'admin supprime une catégorie de la base de données en passant par le panneau admin.
- Supprimer une évaluation :** L'admin supprime l'évaluation d'un produit (par exemple en cas de commentaire injurieux, de publicité ou de spam)
- Bannir membre :** L'admin supprime un membre de la base de données si celui-ci utilise mal le site (spam de commentaires d'un produit)

1.3 Description synthétique

1.3.1 Inscription, connexion et deconnexion

- Système : Site web "Chez Bob"
- Acteur : Internaute
- Objectif : Inscrire un compte
- Pré-condition : (aucune)

Scénario :

1. Le système propose à l'internaute de s'inscrire.
2. L'internaute clique sur "s'inscrire".
3. Le système demande à l'internaute de lui fournir un nom de compte, un mot de passe et une vérification du mot de passe.
4. L'internaute entre les informations demandées.
5. L'internaute clique sur "s'inscrire".
6. L'internaute est inscrit et connecter.

Exceptions :

- A)
 5. L'internaute a entrer un pseudo existant.
 6. Le systeme affiche "Pseudo déjà utiliser".
 7. Le système propose de nouveau à l'internaute de s'inscrire.
- B)
 5. L'internaute a entrer deux mot de passe differents.
 6. Le système affiche "Les mots de passe ne sont pas identiques".
 7. Le système propose de rentrer à nouveau les mots de passe.

- Système : Site web "Chez Bob"
- Acteur : Internaute
- Objectif : Se connecter sur le compte de l'utilisateur
- Pré-condition : L'utilisateur est enregistré

Scénario :

1. Le système propose à l'utilisateur de se connecter à son compte.
2. L'utilisateur clique sur "se connecter".
3. Le système demande le nom de compte et le mot de passe de l'utilisateur.
4. L'internaute entre les informations demandées.
5. L'internaute clique sur "se connecter".
6. L'internaute est connecté à son compte.

Exceptions :

- A) 5. Une des informations ou les deux demandées ne correspondent pas.
6. Le système affiche un message d'erreur
7. Retour à 3

- Système : Site web "Chez Bob"
- Acteur : Internaute
- Objectif : Se déconnecter de son compte
- Pré-condition : L'utilisateur est connecté à son compte

Scénario :

1. Le système propose à l'utilisateur de se déconnecter de son compte.
2. L'utilisateur clique sur "se déconnecter".
3. Le système déconnecte le membre de son compte.
4. Le système redirige l'internaute vers l'accueil.

1.3.2 Recherche d'un produit

- Système : Bob-Project
- Acteur primaire : internaute
- Objectif : Rechercher un produit (via la barre)
- Préconditions : (aucune)

Scénario 1 :

1. L'utilisateur entre un nom de produit à rechercher
2. Le système recherche tout d'abord le nom exact
3. Le système recherche ensuite les noms qui ressemblent
4. Le système affiche une page de résultat dans laquelle on trouve les différents produits.

Exceptions :

- A)
 1. L'utilisateur valide en ayant laissé un champ vide
 2. Le système renvoie l'utilisateur vers la page de Recherche avancée en lui disant que le champ n'était pas rempli
- B)
 2. Le système ne trouve aucun résultat
 3. Le système recherche ensuite les noms qui ressemblent
 4. Le système affiche une page de résultat dans laquelle on trouve les produits avec un nom ressemblant, et propose une correction de la recherche.
- C)
 3. Le système ne trouve aucun résultat
 4. Le système renvoie l'utilisateur vers la page de Recherche avancée en lui disant que rien n'a pu être trouvé
- D)
 2. Le système trouve beaucoup de résultats
 3. Le système affiche une page de résultat dans laquelle on trouve les différents produits avec un message comme quoi une recherche avancée pourrait affiner le résultat.

- Système : Bob-Project
- Acteur primaire : internaute
- Objectif : Rechercher un produit (via la page de Recherche avancée)
- Préconditions : être en train d'aller sur la page (redirection ou lien)

Scénario 2 :

1. Le système présente un grand formulaire contenant notamment :
 - Nom du produit (*)
 - Catégorie du produit
 - Prix du produit
 - (autres critères comme la marque)
2. Le système lance la recherche avec la recherche exacte
3. Le système lance la recherche sur le nom
4. Le système lance la recherche sur les produits qui ont des points communs
5. Le système affiche une page de résultat avec le resultat du 2 visible et demande si les autres résultats peuvent être affichés

Exceptions :

- A)
 1. L'utilisateur ne rentre pas le nom du produit (obligatoire)
 2. Le système affiche un message d'erreur
 3. Retour à 1
- B)
 4. Vraiment aucun résultat
 5. Le système envoie un message d'excuse : aucun produit n'a pu être trouvé
 6. Retour à 1

- Système : Bob-Project
- Acteur primaire : internaute
- Objectif : Rechercher un produit (via l'exploration)
- Préconditions : (aucune)

Scénario 3 :

1. L'utilisateur passe la souris sur Acheter ou Louer (menu)
2. L'utilisateur clique sur une catégorie
3. Le système affiche la page de la sous-catégorie
4. L'utilisateur clique sur un produit
5. (L'utilisateur a trouvé son produit)

Exceptions :

- A)
 1. L'utilisateur clique sur Acheter ou Louer
 2. Le système affiche la page des catégories
 3. Retour à 2
- B)
 4. L'utilisateur clique sur une autre sous-catégorie
 5. Retour à 3
- C)
 5. (L'utilisateur ne trouve pas son produit)
 6. Rien ne se passe : il peut continuer à explorer ou bien passer à autre chose ou encore utiliser la barre de recherche

1.3.3 Affichage d'un produit

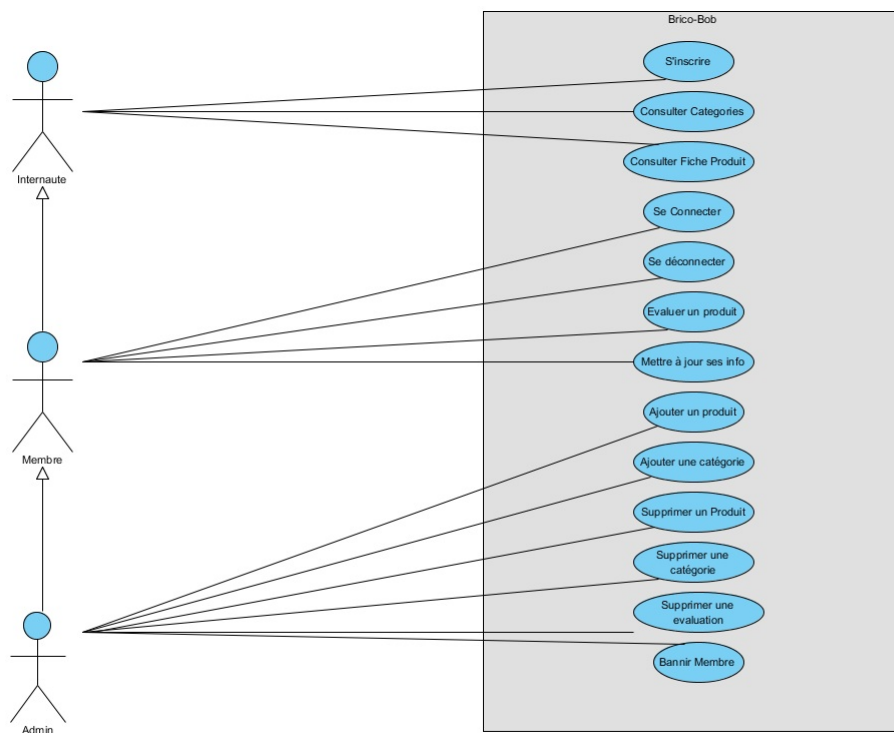
- Système : Site web "Chez Bob"
- Acteur : Internaute
- Objectif : Visualiser Fiche Produit
- Pré-condition : L'utilisateur à trouvé un produit ou une liste de produits

Scénario :

1. Le système propose à l'utilisateur un ou plusieurs produits a visualiser.
2. L'utilisateur sélectionne le produit qu'il souhaite visualiser
3. Le système recherche les info relatives au produit dans la DB
4. Le système affiche les informations relatives au produit (Nom, prix, description, photo, note, commentaires...)

1.4 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est fourni en annexe



1.5 Contraintes non fonctionnelles

Confidentialité Lors de l'inscription, l'internaute n'entre pas ses données personnelles (Nom, Adresse ...) afin de ne pas lui demander trop vite d'informations personnelles, ce qui pourrait être perçu comme une intrusion dans sa vie privée alors que ces données ne sont pas encore nécessaires. Elle lui seront demandées seulement lors de la validation d'une commande (Utilisation non prévue dans le cadre de cette étude)

Rapidité de Réponse La grande majorité des images du site seront enregistrées dans un format tel qu'elles seront légères et rapides à charger pour l'internaute. Le code javascript et les "animations" seront réduites au strict minimum afin de ne pas ralentir le site.

Charte graphique (En annexe)

Normes Ergonomiques (En annexe)

Portabilité de l'application Cette application sera conçue de sorte qu'elle soit accessible depuis n'importe quel navigateur récent. Certains éléments graphiques diffèrent légèrement selon le navigateur de l'utilisateur (par exemple une très légère différence sur les couleurs du fond, du à une non-compatibilité de certaines propriétés CSS3 par certains navigateurs) mais cela n'altérera en rien les fonctionnalités et le confort de navigation. La résolution d'écran nécessaire au bon affichage du site sera assez faible pour que le plus grand nombre puisse l'utiliser.

Modification du contexte Le site Brico-Bob sera conçu de telle sorte que ce modèle de magasin en ligne sera transposable à d'autres secteurs (par exemple de la vente de chocolats ou une agence de voyages...) Il suffira de modifier le contenu de la base de données pour répondre à de nouveaux besoins.

Matériel et logiciels utilisés Le code a été écrit intégralement sur Notepad ++, qui est simple d'utilisation et très clair. Les tests ont été utilisés grâce à WAMP et nous avons utilisé mysql pour le stockage des données. Nous avons utilisé GitHub afin de synchroniser notre travail et de nous organiser. Des tests ont été effectués sur Internet Explorer 7,8,9 Google Chrome et Mozilla Firefox

Troisième partie

Données

2 Dictionnaire de données

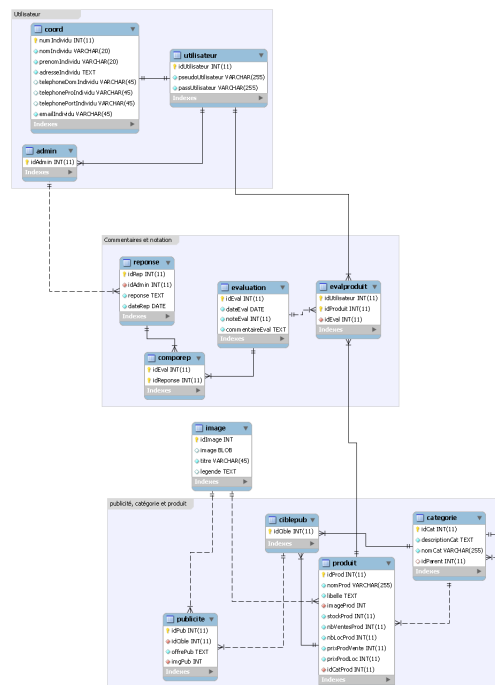
Noms	Type	Commentaires non évidents
numIndividu	Entier	Numéro de l'individu, incrémenter lors d'inscriptions.
nomIndividu	Chaine de caracteres	Nom de l'individu.
prenomIndividu	Chaine de caracteres	
adresseIndividu	Chaine de caracteres	
telephoneIndividu	Entier	Numéro de l'individu.
idAdmin	Entier	Numéro identifiant un membre admin.
idUtilisateur	Entier	Numéro de l'utilisateur, incrémenter.
pseudoUtilisateur	Chaine	Pseudonyme de l'utilisateur.
passUtilisateur	Chaine	Mot de passe de l'utilisateur.
mailUtilisateur	Chaine	Adresse mail de l'utilisateur.
idRep	Entier	
idAdmin	Entier	
reponse	Chaine	
dateRep	Date	Date de la réponse.
idEval	Entier	
idReponse	Entier	
idEval	Entier	
dateEval	Date	Date de l'évaluation.
noteEval	Entier	Note de l'évaluation.
commentaireEval	Texte	Commentaire de l'évaluation.
idUtilisateur	Entier	
idProduit	Entier	
idEval	Entier	
idImage	Entier	
image	BLOB	
titre	Chaine	
legende	Chaine	
idCible	Entier	
idCat	Entier	
descriptionCat	Chaine	Description d'une catégorie.
nomCat	Chaine	
idParent	Entier	Numéro de la catégorie mère (NULL sinon).
idProd	Entier	
nomProd	Entier	
libelle	Chaine de caracteres	
imageProd	BLOB	
stockProd	Entier	
nbVentesProd	Entier	
nbLocProd	Entier	
prixProdVente	Entier	Prix de vente du produit.

Noms	Type	Commentaires non évidents
prixProdLoc	Entier	Prix de location du produit.
idCatProd	Entier	Numéro de la catégorie à laquelle le produit appartient.
idPub	Entier	Numéro de la pub.
idCible	Entier	Numéro du produit de la pub.
offrePub	Chaine	
imgPub	BLOB	Image de la pub.

3 Structures de données

3.1 Schéma relationnel

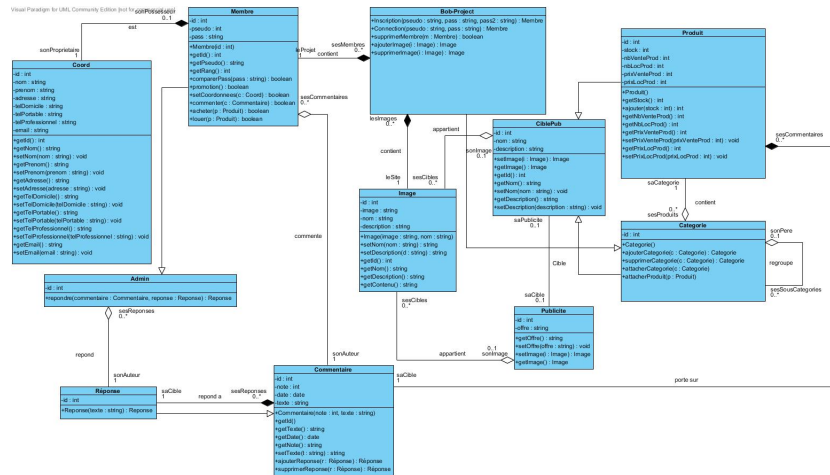
Le schéma relationnel est fourni en annexe



3.2 Objets

3.2.1 Diagramme de classe

Le diagramme de classe est fourni en annexe



3.2.2 Justification des cardinalités

Classe Membre : Peut représenter toute personne enregistrée sur le site.

Classe	Nom	Cardinalité		
		nom	de	à
Coord	est	sonPossesseur	0	1
Au départ, on ne va pas demander les informations du membre, on attendra les premiers achats (/locations) pour cela.				
Commentaire	commente	sesCommentaires	0	*
On poste autant de commentaires que l'on veut				

Classe Categorie : Permet de ranger les produits

Classe	Nom	Cardinalité		
		nom	de	à
Categorie	regroupe	sesSousCategories	0	*
		sonPere	0	1
Toute categorie peut avoir autant de sous-categorie qu'elle veut Bob-Project est la seule categorie qui n'a aucun pere Les autres n'en ont qu'un.				
Commentaire	commente	sesCommentaires	0	*
On poste autant de commentaires que l'on veut				

3.2.3 Historique

Les classes d'informations personnelles, si non mises à jour, ne peuvent rester plus de 3 ans (loi) ainsi, contrairement à la classe Membre, la classe Coord à une durée de vie

Les classes de commentaires sont également soumises à une certaine durée de vie (mettons un an, par exemple)

3.2.4 Contraintes non modélisables

Forme des adresses mail Les e-mails doivent être de la forme [Chaine de caractères]@[chaîne de caractères].[Chaine de caractères,4 caractères au maximum (.fr,.com...)]

Taille et forme des mots de passe Les mots de passe doivent avoir une taille comprise entre 4 et 255 caractères. Il faut que la casse soit respectée et que l'on puisse mettre des caractères spéciaux et numériques.

Numéro de téléphone Les numéros de téléphone sont stockés dans une variable String mais ne doivent contenir que des chiffres.

Chaines de caractères Les chaînes de caractères ne peuvent contenir des espaces.

Cryptage des mots de passe Les mots de passe sont crypter (sha1) avant d'être stocker dans la base de données pour ne pas être lisible au premier coup d'œil dans la base de données.

Quatrième partie

Jeux de test

inscription :

- cas normal
- pseudo n'existe pas déjà
- mot de passe identique
- pseudo qui existe déjà
- mot de passe différents
- un champ pas rempli

connection :

- cas normal
- mauvais pass
- pseudo existe pas
- un champ pas rempli

commenter produit :

- cas normal : champ du commentaire rempli
- pas de commentaire

recherche simple :

- champ de recherche vide

recherche avancée :

- cas normal
- nom de produit entré
- au moins une case "achat/loc" cochée
- prix > 0 et numerique
- prix min $<$ prix max
- champ "nom" vide
- composante de prix < 0
- prix min $>$ prix max
- aucune case cochée pour achat / location
- champ prix non numerique

Cinquième partie

Annexes

Liste des annexes

- Diagramme de cas d'utilisation
- Schéma relationnel
- Diagramme de classes
- Dossier : Charte graphique et normes ergonomiques
- Maquette d'écran