

# Cahier des charges de Bob-Project

LAFON Sylvain, LEVASSEUR Thomas et MAINGRET François

17 octobre 2011

## Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>II</b>	<b>Fonctionnalités</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	<b>Cas d'utilisation</b>	<b>4</b>
1.1	Description des acteurs . . . . .	4
1.1.1	internaute . . . . .	4
1.1.2	membre . . . . .	4
1.1.3	admin . . . . .	4
1.2	Description des cas d'utilisation . . . . .	4
1.3	Description synthétique . . . . .	6
1.3.1	Inscription, connexion et deconnexion . . . . .	6
1.3.2	Recherche d'un produit . . . . .	8
1.3.3	Affichage d'un produit . . . . .	11
1.4	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	11
<b>III</b>	<b>Données</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>Dictionnaire de données</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>Structures de données</b>	<b>13</b>
3.1	Base de donnée . . . . .	13
3.1.1	Modèle entité-relation . . . . .	13
3.1.2	Schéma relationnel . . . . .	13
3.2	Objets . . . . .	13
3.2.1	Diagramme de classe . . . . .	13
3.2.2	Justification des cardinalités . . . . .	13
3.2.3	Historique . . . . .	13
3.2.4	Contraintes non modélisables . . . . .	13
<b>IV</b>	<b>Jeux de test</b>	<b>14</b>

<b>V</b>	<b>Annexes</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>Liste des annexes</b>	<b>15</b>

## 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

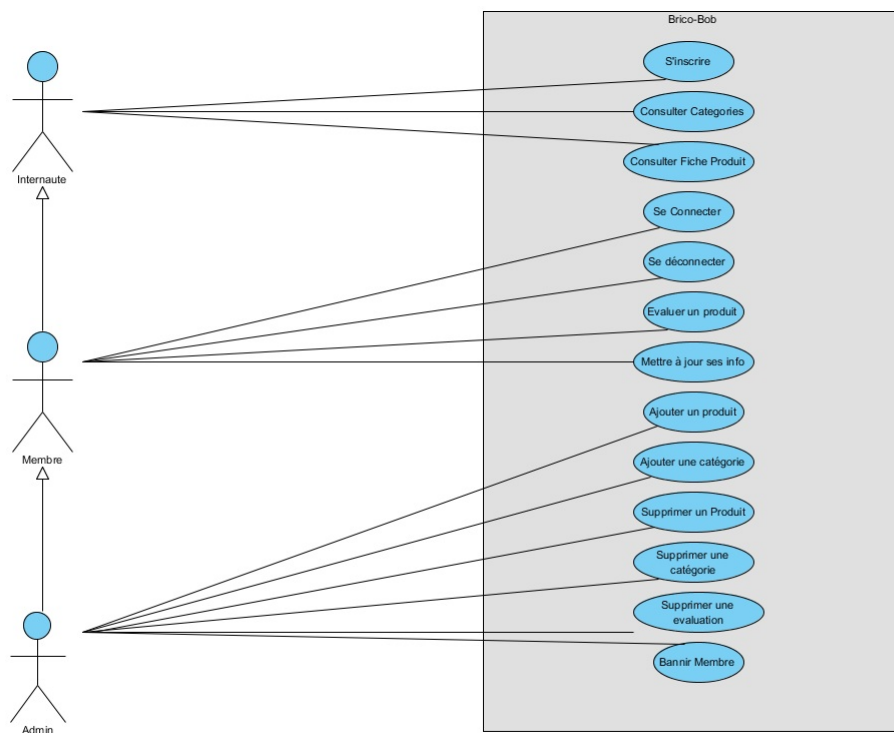
- Système : Site web "Chez Bob"
- Acteur : Internaute
- Objectif : Visualiser Fiche Produit
- Pré-condition : L'utilisateur à trouvé un produit ou une liste de produits

#### 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



## Troisième partie

# Données

## 2 Dictionnaire de données

Noms	Type	Commentaires non évidents
numIndividu	Entier	Nom de l'individu.
nomIndividu	Chaine de caracteres	
prenomIndividu	Chaine de caracteres	
adresseIndividu	Chaine de caracteres	
telephoneIndividu	Entier	
idAdmin	Entier	
idUtilisateur	Entier	
pseudoUtilisateur	Chaine	
passUtilisateur	Chaine	
mailUtilisateur	Chaine	
idRep	Entier	
idAdmin	Entier	
reponse	Chaine	
dateRep	Date	
idEval	Entier	
idReponse	Entier	
idEval	Entier	
dateEval	Date	
noteEval	Entier	
commentaireEval	Texte	
idUtilisateur	Entier	
idProduit	Entier	
idEval	Entier	
idImage	Entier	
image	BLOB	
titre	Chaine	
legende	Chaine	
idCible	Entier	
idCat	Entier	
descriptionCat	Chaine	
nomCat	Chaine	
idParent	Entier	
idProd	Entier	
nomProd	Entier	
libelle	Chaine de caracteres	
imageProd	BLOB	
stockProd	Entier	
nbVentesProd	Entier	
nbLocProd	Entier	
prixProdVente	Entier	



Quatrième partie  
**Jeux de test**

## Cinquième partie

# Annexes

### 4 Liste des annexes

- Diagramme de cas d'utilisation
- Diagramme de classes