

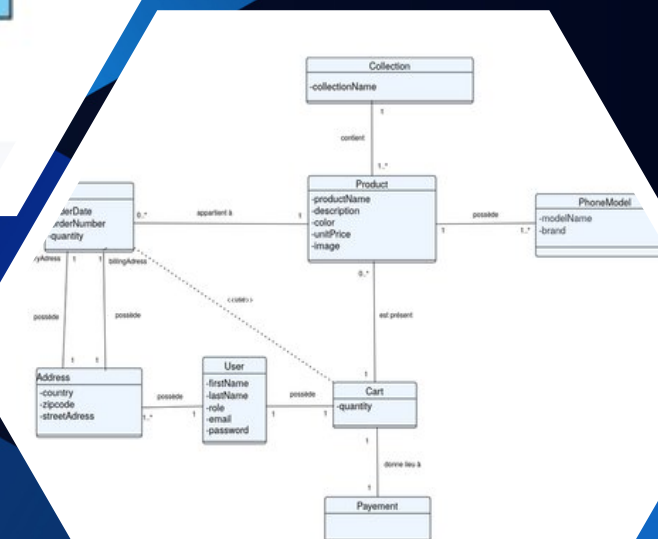
## PRÉSENTÉ PAR LE GROUPE 2-3

```

    usecaseDiagram
        actor Client
        actor Administrateur
        usecase UC1 as Afficher les produits
        usecase UC2 as S'identifier
        usecase UC3 as Gérer son compte
        usecase UC4 as Effectuer un paiement
        usecase UC5 as Gérer son panier
        usecase UC6 as Administrer le site

        Client -- UC1
        Client -- UC2
        Client -- UC3
        Client -- UC4
        Client -- UC5
        Administrateur -- UC6

        UC2 -.-> UC3
        UC2 -.-> UC4
        UC2 -.-> UC5
    
```



# ORGANISATION

**Ibrahim**

Client,  
DCU + diagramme de classes  
initial

**Noan**

Client,  
DCU + Diagramme de classes  
initial

**Maxime**

Prestataire,  
diagramme de classes final +  
scénarios finaux

**Rafaël**

Prestataire,  
Les scénarios initiaux et finaux +  
aide au DCU

COCOQUE



# CLIENTS / PRESTATAIRES



Clients: Magasin de vente de coque de téléphone, qui cherche à augmenter leurs ventes.

Objectifs : Répondre à toutes les questions des prestataires sans se soucier des contraintes (jouer les clients naïfs).

Prestataires: Entreprise basée sur l'informatique qui cherche à établir un recueil des besoins. Pour créer un site pour l'entreprise.

Objectifs: Comprendre les exigences attendues du client et d'identifier les besoins fonctionnels et non-fonctionnels. Observer la concurrence.

# EXEMPLES DE BESOINS FONCTIONNELS

Respect du RGPD

Site accessible

Accès à tous les produits

Collecter toutes les infos nécessaires

Gérer les produits du site

Accéder à son compte

# EXEMPLES DE BESOINS NON-FONCTIONNELS

Temps de réponse court

Scalabilité

Site sécurisé(cryptage)

Maintenabilité





# COCOQUE DCU FINAL

## Explorer les produits :

- cliquer sur un produit
- chercher sur la page principale
- rechercher avec des filtres(thèmes,...)

## S'identifier

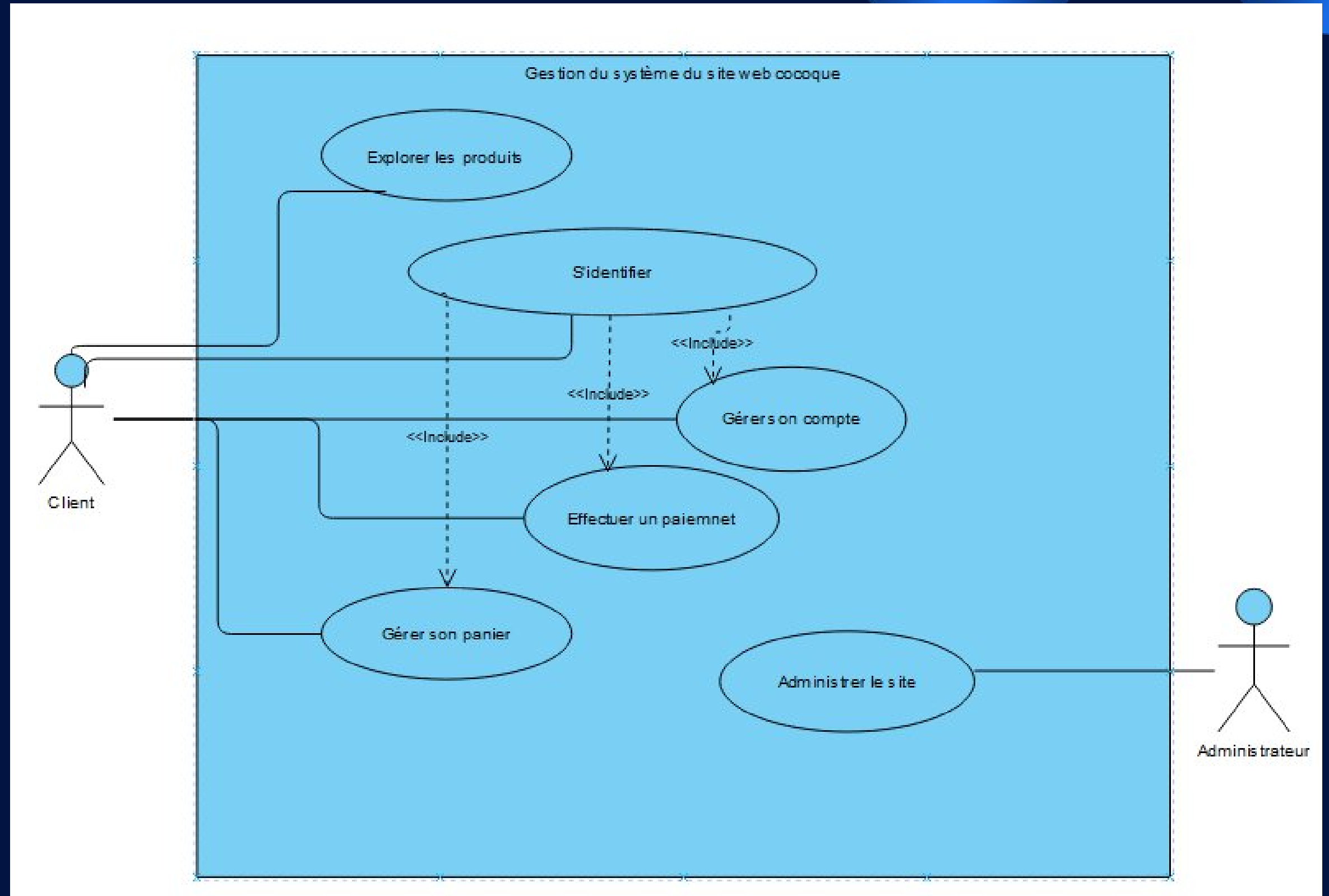
- Se connecter/s'inscrire

## Gérer son panier :

- ajouter,retirer,valider

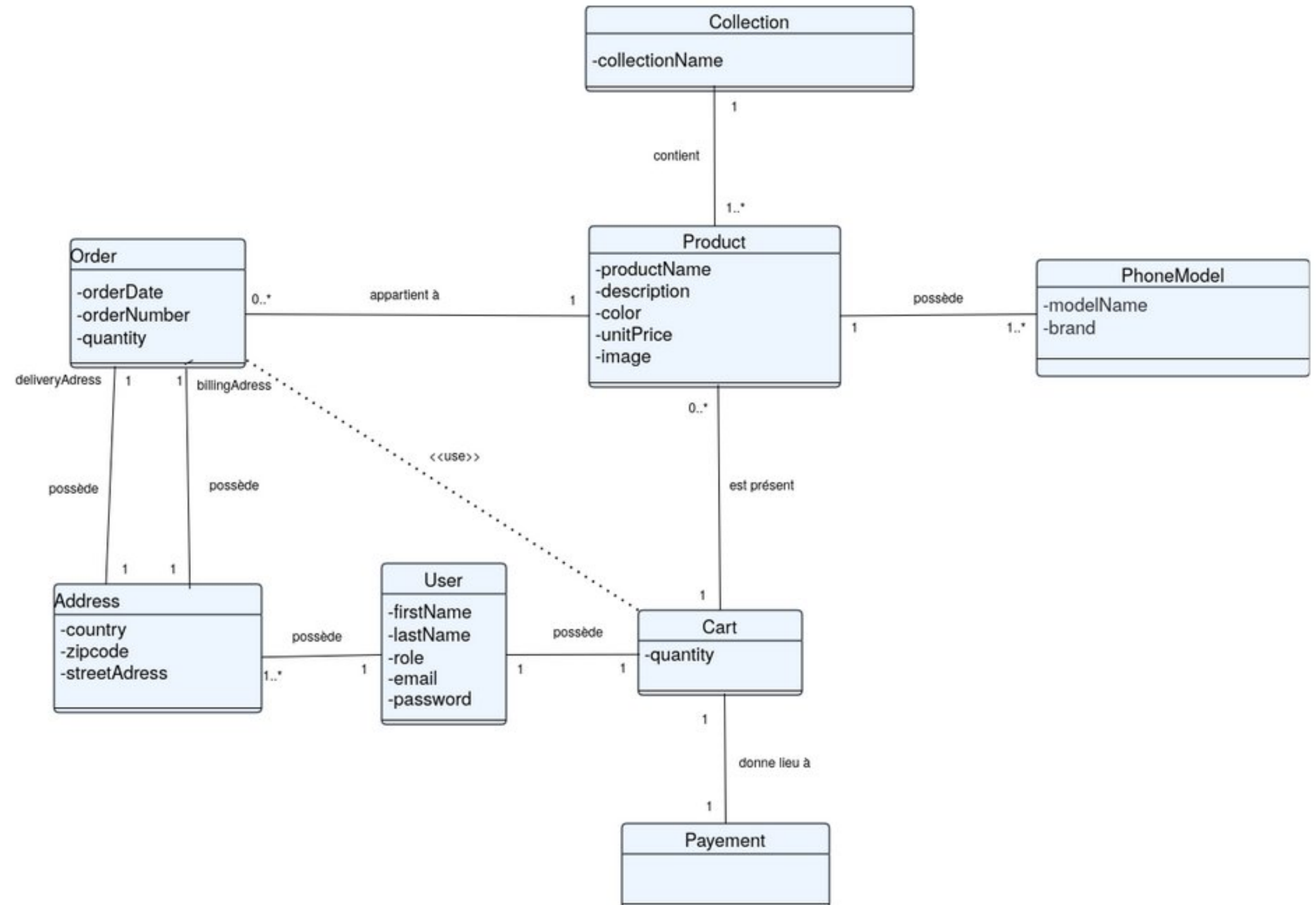
## Gérer son compte :

- modifier ses informations
- suivre ses commandes



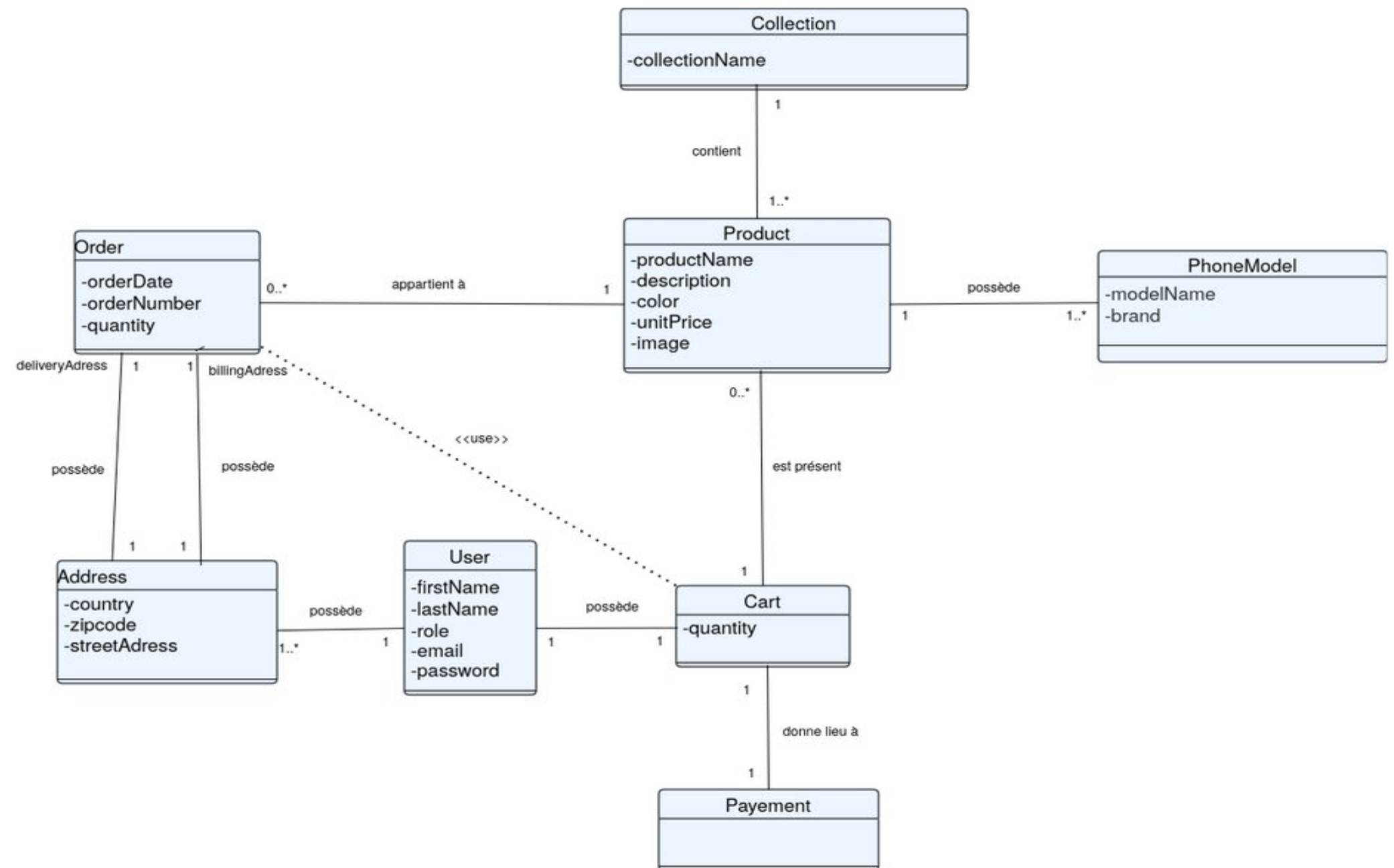
# DIAGRAMME DE CLASSE D'ANALYSE

- Product possède un ou plusieurs modèles et fait partie de plusieurs collections
- Order possède 2 adresse , facturation et livraison
- L'utilisateur est uniquement relié à son panier
- Le paiement s'effectue au niveau du panier



# CHANGEMENTS RÉALISÉ AU COURS DU PROJET

- Le produit possède maintenant un stock
- Le paiement s'effectue au niveau de la commande
- Toutes les classes possèdent un ID qui permet de différencier chaque objet.



# PROBLÈMES RELEVÉS

Analyse réalisé au tout début du projet  
trop rapidement.

DCU de départ trop complet

Trop de scénarios peu utiles

Tâches réalisées en parallèles  
( scénarios réalisés avant d'avoir finit le  
DCU, ...)





# SOLUTIONS TROUVÉES

Prendre le temps de réaliser une analyse plus poussée

Regrouper des cas d'utilisations en block  
expliqué dans les scénarios

Réaliser moins de scénarios mais plus  
complets

Mettre à jour des diagrammes si des  
modifications sont nécessaires



# MERCI

Ahamada Ibrahim, Baudry Rafaël, Lissillour Noan et Piau Maxime