

| NOM               | NIEDZIELSKI |
|-------------------|-------------|
| Prénom            | MORGAN      |
| Date de naissance | 20 /11/1992 |

## Copie à rendre

## TP Développeur Web et Web Mobile

Lien GitHub: github.com/spyrotech78/Garage\_V\_Parrot\_ECF

Lien Jira: morganniedzielski.atlassian.net/jira/software/project/EVGP/boards/3

Lien Figma:

https://www.figma.com/file/0SQVXyBG77ieW3KyN5pui3/garage\_V\_Parrot?type=design&node-

id=51-320&mode=design&t=hOPAhBVYQLPp12RV-0

Pour mon projet, mon Client Mr V. Parrot, m'a demandé de l'aide pour avoir une visibilité numérique pour son entreprise, un garage automobile qui fait également de la vente de voitures d'occasion.

Pour ce projet il voulait que les visiteurs de son site puissent laisser des messages de contact simple, et aussi dédier aux voitures, en vitrine sur le site, des filtres pour sélectionner les voitures sans rechargement de pages, une rubrique pour les témoignages d'anciens clients (pour valoriser l'expérience client dans son garage).

Il souhaitait aussi que les employés puissent gérer la liste des voitures en ligne, répondre aux messages et valider/refuser les témoignages, et que lui-même puisse gérer les horaires du garage ainsi qu'une rubrique des prestations proposées.

J'ai pu commencer la maquette, un wireframe pour mobil (la partie desktop est en cours) à partir de ces informations (lien figma) j'ai pu définir :

Une page d'accueil,

Une page pour la liste de voiture où l'on pourra appliquer différents filtres,

Une page dédiée à chaque voiture en la sélectionnant, avec un carrousel pour les photos de ladite voiture,

Un encart en fin de cette page pour contacter le garage au sujet de cette voiture,

Une page pour laisser des témoignages

Et une autre pour envoyer un message simple ( où le visiteur devra écrire le sujet de son message).

(Lors de la conception de la BDD, j'ai remarquer qu'il manquait un page interface pour la connexion des employés et pour la gestion du site, celle-ci sont en court de conception séparément pour une intégration simultanée sur tous les diagrammes).

À partir de cette maquette, j'ai pu commencer différents diagrammes pour conceptualisé la BDD. Le diagramme de cas d'utilisation m'a permis de séparer et mieux regrouper les actions de chaque acteur de l'application (lien vers diagramme cas d'utilisation). J



J'y est défini les 3 types acteurs ainsi que l'ensemble de leurs actions possible sur le site.

Par la suite j'ai commencé le diagramme de classe pour synthétiser le premier diagramme (diagramme de classe) grâce à celui-ci j'ai pu déterminer que le système comporterait au minimum 22 tables (ce diagramme va subir encore quelques modifications pour arriver à la version finale du projet).

J'ai séparé la classe « Voiture » en 6 sous-classes distinctes dont l'une d'entre elles a dû être divisé en 4 autres sous classes pour une meilleur visibilité.

Pour les sous-classes « MessageSimple » « MessageDedie » (liée à chaque voiture) et « Témoignages », j'ai dû les réunir dans une classe « Boite de reception » pour une meilleure conception.

Les diagrammes de séquence qui me permettent de comprendre le chemin d'une action en particulier :

Pour le premier de ces diagramme (séquence 1), j'ai représenté le chemin que prennent les données lorsque le visiteur désire voir la liste des voitures d'occasion depuis la page d'accueil,

Le second diagramme de séquence représente le visiteur qui utilise le filtre 150.000km maximum via un requête AJAX (ce qui permettra une actualisation de la liste des voitures sans recharger la page, ce qui est un point important pour le client),

Le troisième diagramme de séquence fait suite aux deux premiers, on y voit notre visiteur qui remplit un formulaire en y entrant certaines informations importantes, envoyer le message et recevoir un message de confirmation de réception. Le message est en attente sur la boite de réception géré par les employés.





