



WEBAPP : Étape 1 - Conception (version 1)

Auguste Celerier, Julie Descloîtres, Tchadel Icard, Eric Khella, Jean-Philippe
Levesques, Asma Soro

16 février 2025



IMT Atlantique
Bretagne-Pays de la Loire
École Mines-Télécom

Sitemap OKUI Mockups incomplete

Table des matières

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Introduction | 3 |
| 1.1 | Cas d'utilisation 1 : création de liste de souhaits | 3 |
| 1.2 | Cas d'utilisation 2 : achat d'un cadeau depuis une liste de souhaits | 3 |
| 1.3 | Cas d'utilisation 3 : administration | 3 |
| 1.4 | Accès au code source | 4 |
| 2 | Conception | 4 |
| 2.1 | Livrables attendus | 4 |
| 3 | Livrables | 5 |
| 3.1 | Mockups | 5 |
| 3.2 | Sitemap | 12 |
| 3.3 | Schéma conceptuel | 14 |

1 Introduction

Le projet consiste à développer un site web permettant à un utilisateur de créer une liste de souhaits et d'offrir des cadeaux à partir des listes de souhaits d'autres utilisateurs. Le site devra inclure les cas d'utilisation suivants et être composé des pages suivantes :

1.1 Cas d'utilisation 1 : création de liste de souhaits

- Une page d'inscription et de connexion pour les utilisateurs. **(INSERT, READ)**
- Une page listant les listes de souhaits d'un utilisateur, avec les fonctionnalités suivantes :
 - Création d'une nouvelle liste (nom + date limite de réception des cadeaux),
 - Acceptation ou refus d'une invitation à une liste de souhaits,
 - Modification ou suppression d'une liste de souhaits existante,
 - Génération d'un lien URL pour partager une liste avec un autre utilisateur inscrit (création conjointe),
 - Génération d'un lien URL permettant à tous les utilisateurs d'accéder à la liste et d'acheter des cadeaux. **(INSERT, READ, UPDATE, DELETE)**
- Une page pour ajouter, modifier ou supprimer un article dans une liste de souhaits, incluant :
 - Un titre,
 - Une description de l'article,
 - Une URL menant à la page d'achat de l'article. **(INSERT, READ, UPDATE, DELETE)**

1.2 Cas d'utilisation 2 : achat d'un cadeau depuis une liste de souhaits

- Une page permettant de visualiser une liste de souhaits à partir de son lien de partage, avec les options de tri suivantes :
 - Trier par prix croissant,
 - Trier par prix décroissant.Chaque article possède un bouton d'achat qui redirige vers la page de vente et ouvre une autre page pour télécharger une preuve d'achat. Lorsqu'un article est déjà acheté, le nom de l'acheteur et un message de félicitations apparaissent. **(READ)**
- Une page permettant de prouver l'achat d'un article en téléchargeant une capture d'écran de la preuve d'achat et en ajoutant un message de félicitations. L'acheteur pourra ultérieurement modifier ce message. **(INSERT, READ, UPDATE)**

1.3 Cas d'utilisation 3 : administration

- Un tableau de bord affichant :
 - Le classement des trois articles les plus chers achetés pour une liste de souhaits,
 - Le classement des trois listes de souhaits ayant reçu les cadeaux les plus onéreux. **(READ)**
- Une page permettant de consulter la liste des utilisateurs et de gérer leurs comptes (verrouillage/déverrouillage/suppression). **(READ, UPDATE, DELETE)**

1.4 Accès au code source

Le code source du projet ainsi que l'ensemble de la documentation sont disponibles sur le dépôt Git à l'adresse suivante : <https://gitlab.imt-atlantique.fr/a23celer/webapp-equipe-7>.

2 Conception

La première étape du projet consiste à préparer la maquette visuelle du site. En complément de la maquette visuelle, il est nécessaire de concevoir l'arborescence du site (sitemap), qui représente l'organisation du contenu. Ce schéma permet aux utilisateurs de comprendre la navigation du site et aide les moteurs de recherche à indexer les pages efficacement.

Enfin, pour formaliser la logique métier et la base de données, une modélisation fonctionnelle en UML est requise. Ce projet se limitera à la vue statique du modèle via la réalisation d'un diagramme de classes UML.

2.1 Livrables attendus

Les livrables pour cette première étape sont :

- Les maquettes visuelles (mockups),
- Le schéma de l'arborescence du site (sitemap),
- Le diagramme de classes UML.

3 Livrables

3.1 Mockups

Maquette Visuelle

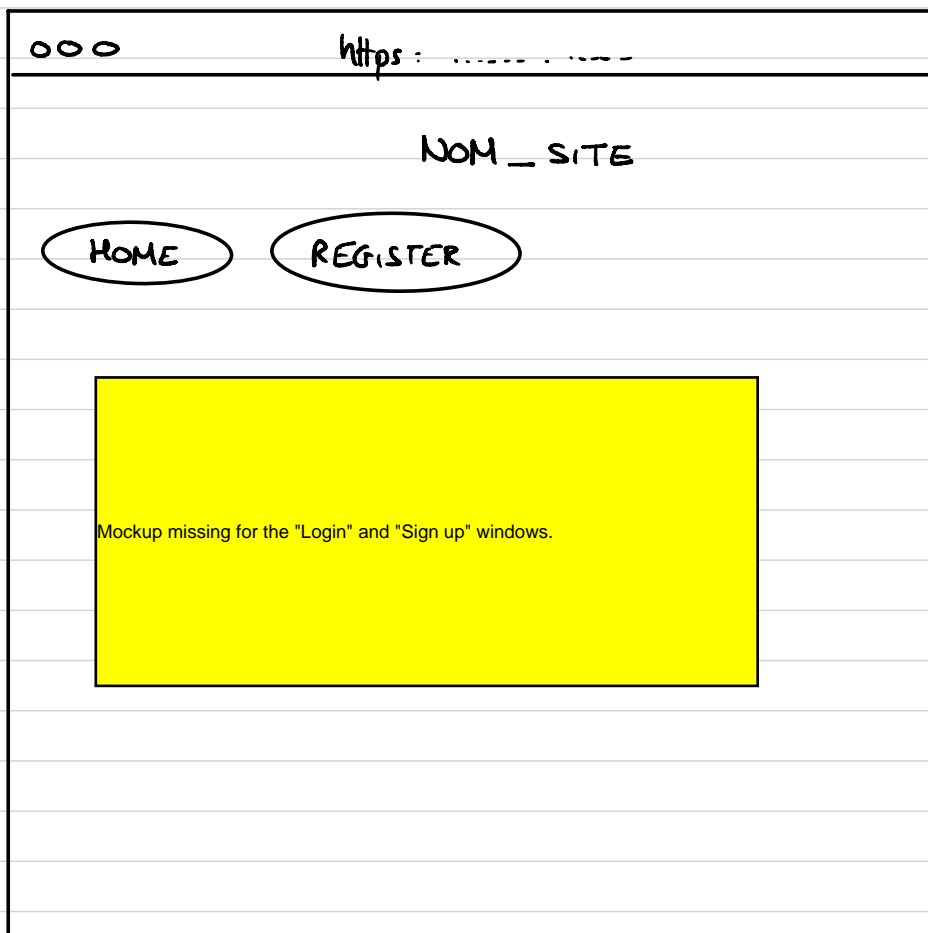


FIGURE 1 – Mockup de la page d'accueil

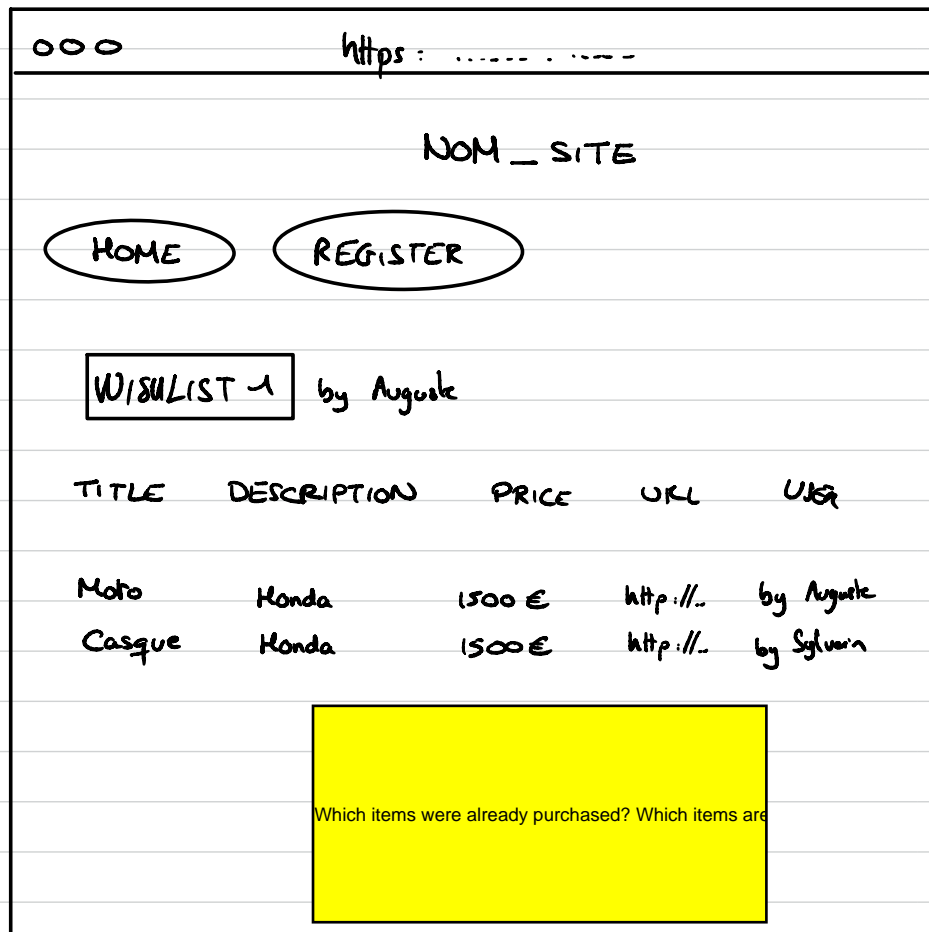


FIGURE 2 – Mockup de la page publique de liste de souhaits

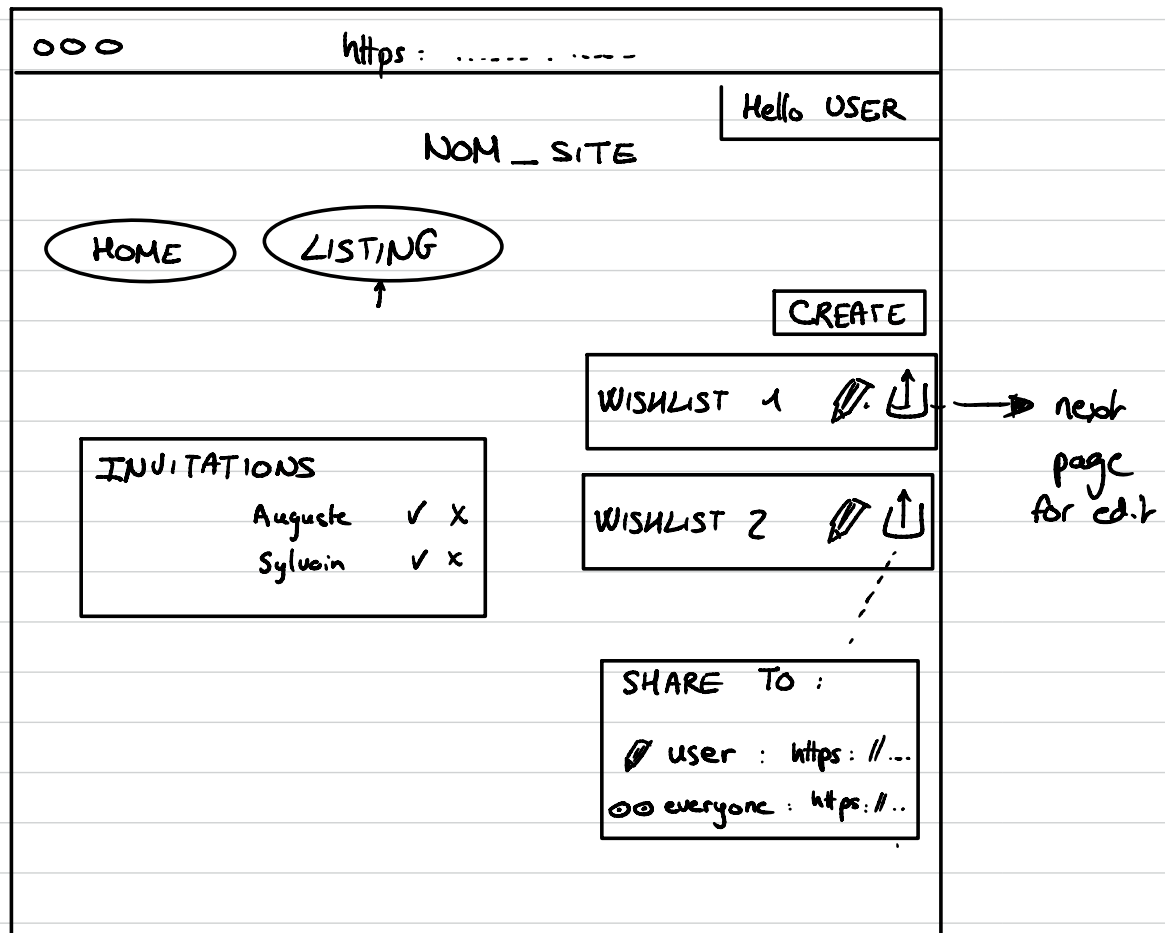


FIGURE 3 – Mockup de la page d'accueil d'un utilisateur connecté

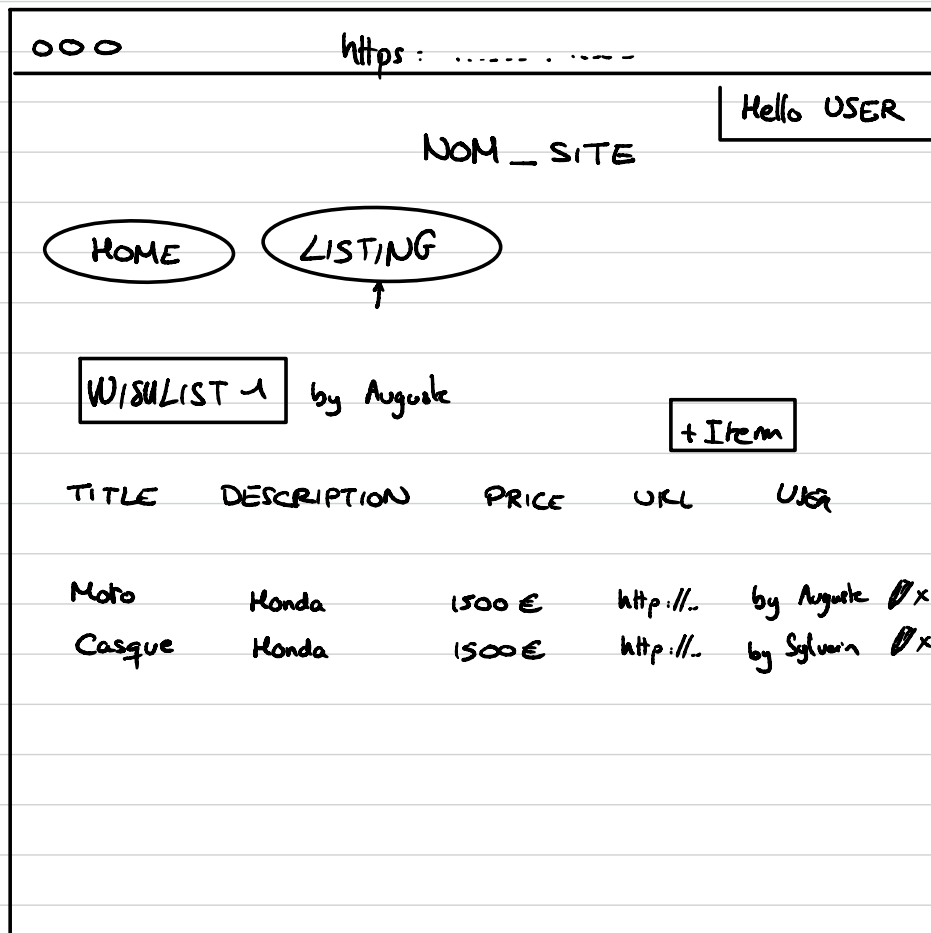


FIGURE 4 – Mockup de la page de modification d'une liste de souhaits

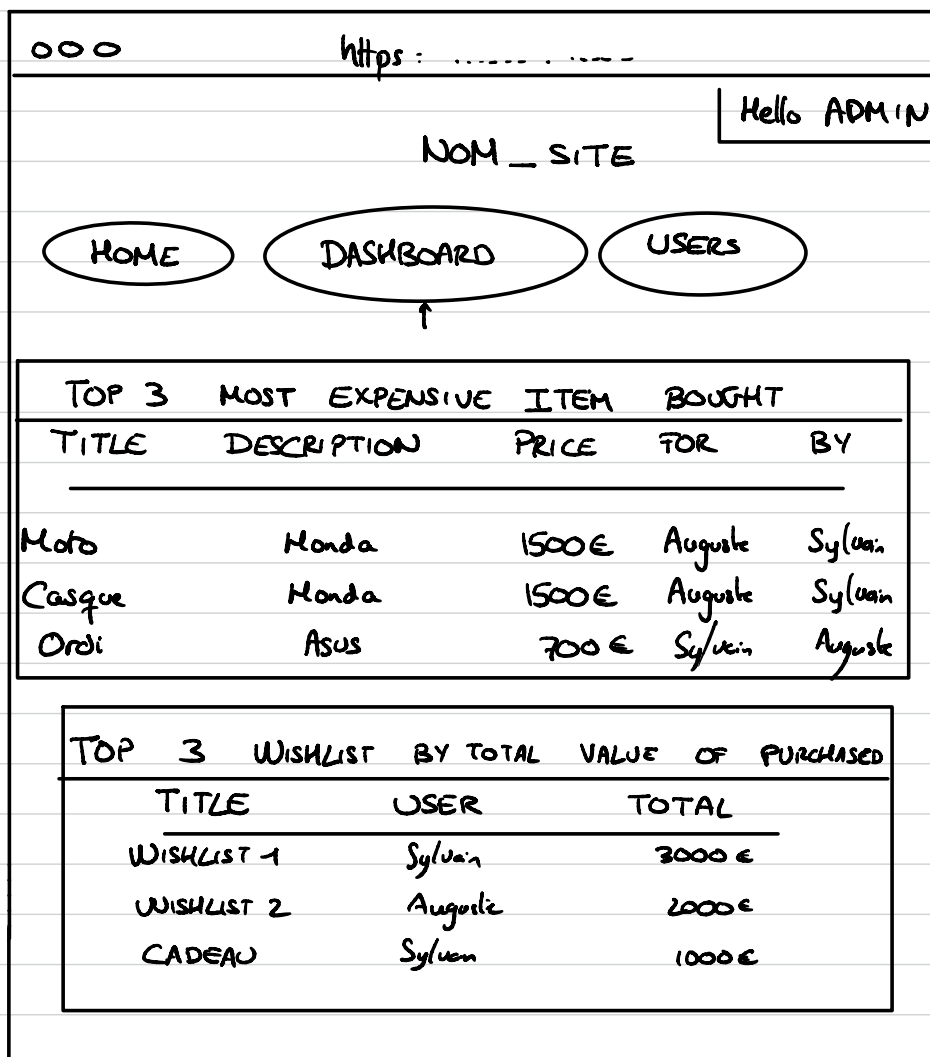


FIGURE 5 – Mockup de la page de tableau de bord administrateur

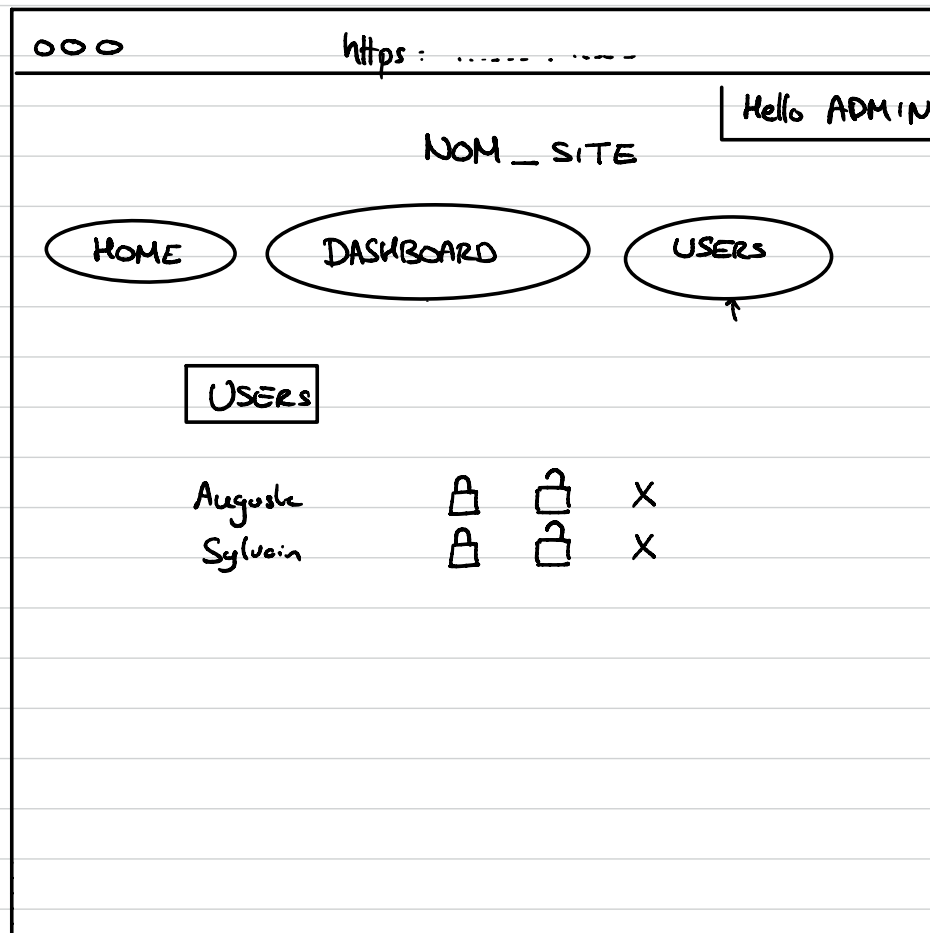


FIGURE 6 – Mockup de la page permettant de gérer les utilisateurs

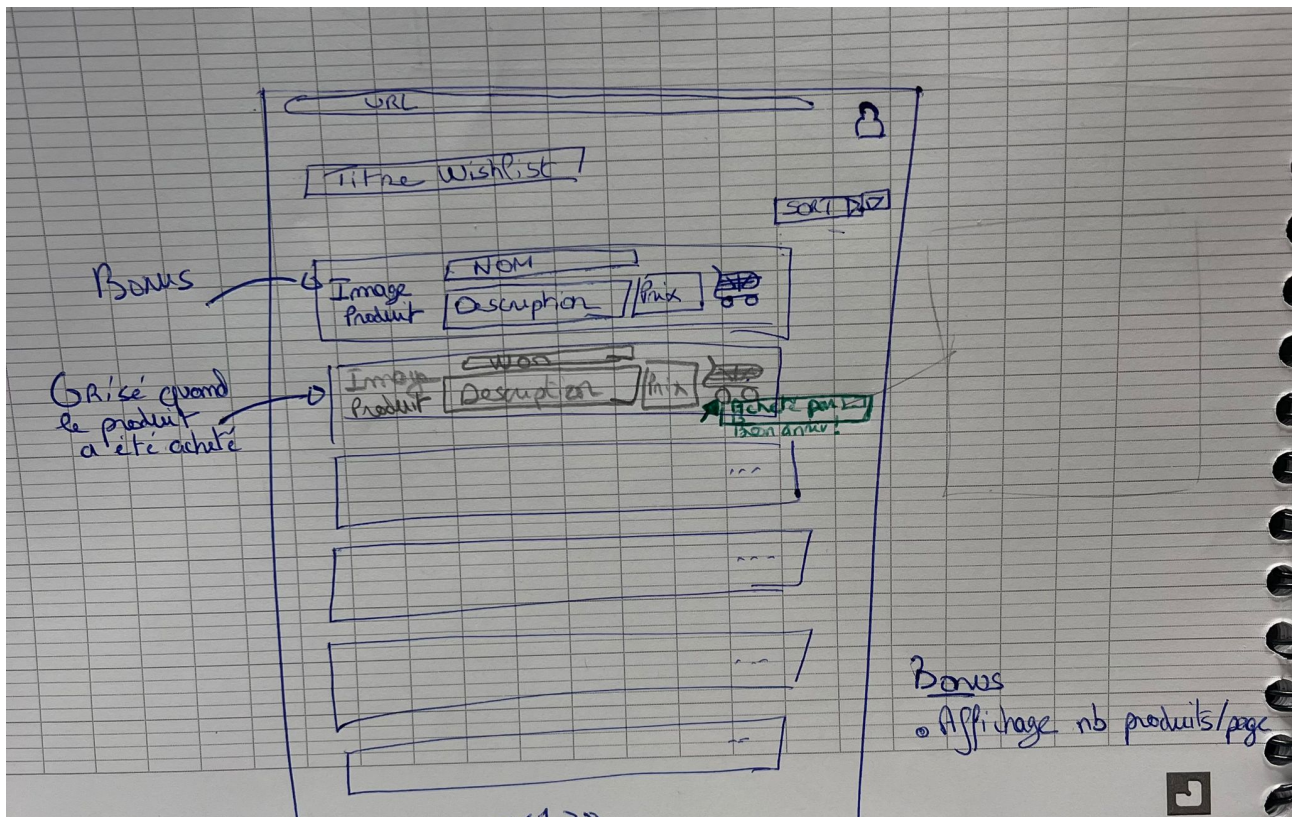
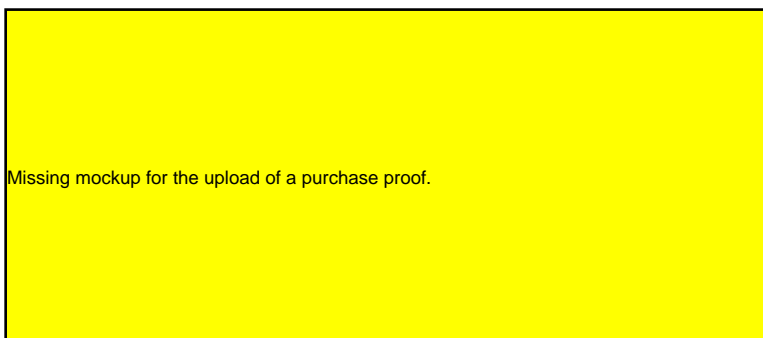


FIGURE 7 – Mockup de la page permettant à un utilisateur l'achat d'un produit dans la liste de souhaits



3.2 Sitemap

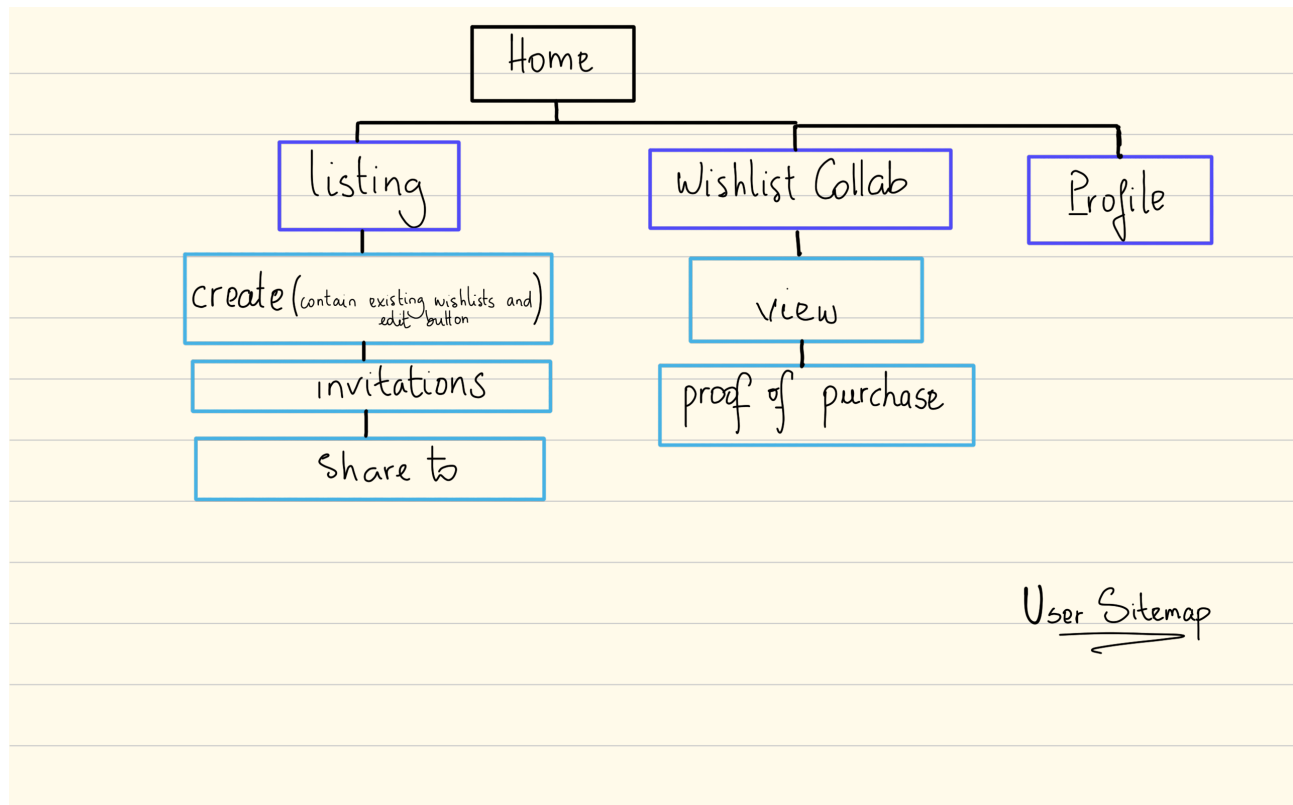
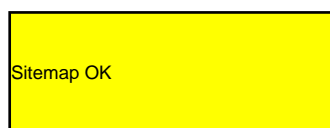


FIGURE 8 – Sitemap de la partie utilisateur



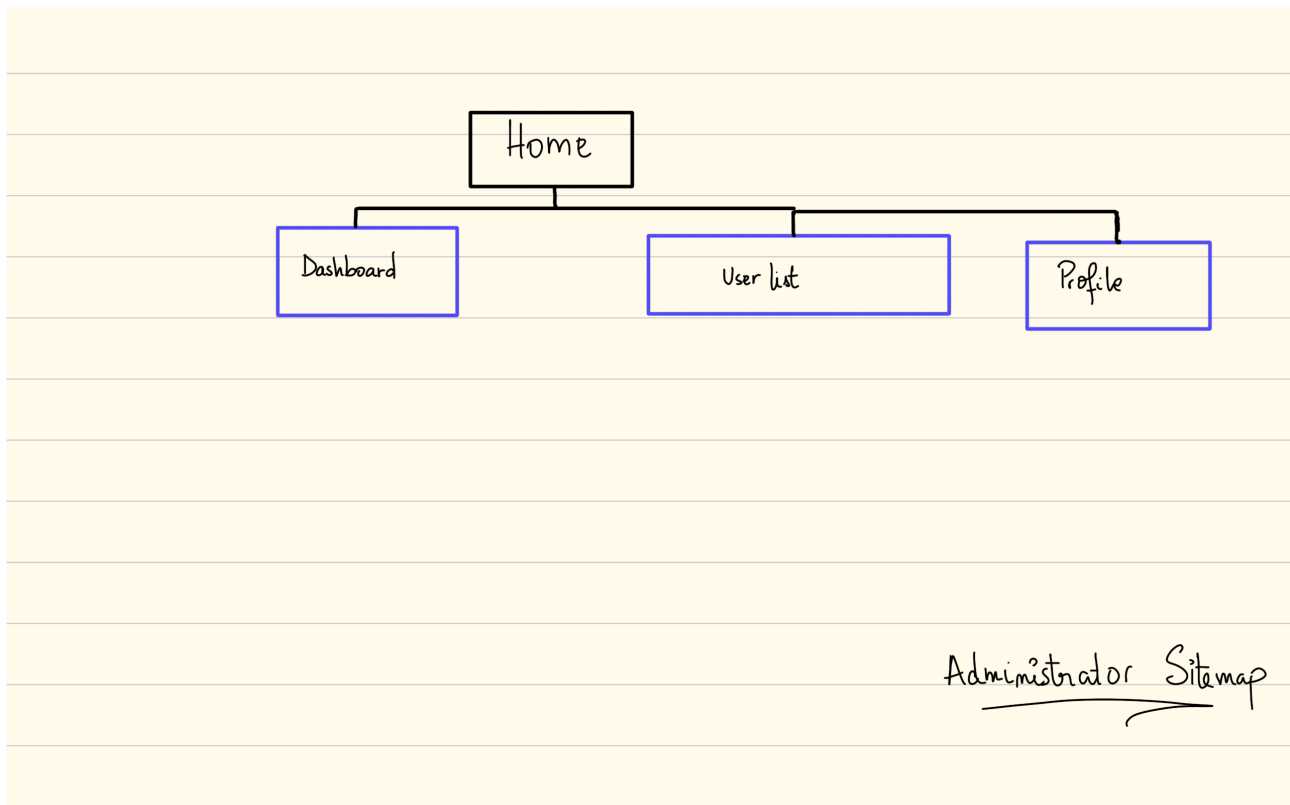


FIGURE 9 – Sitemap de la partie administrateur

3.3 Schéma conceptuel

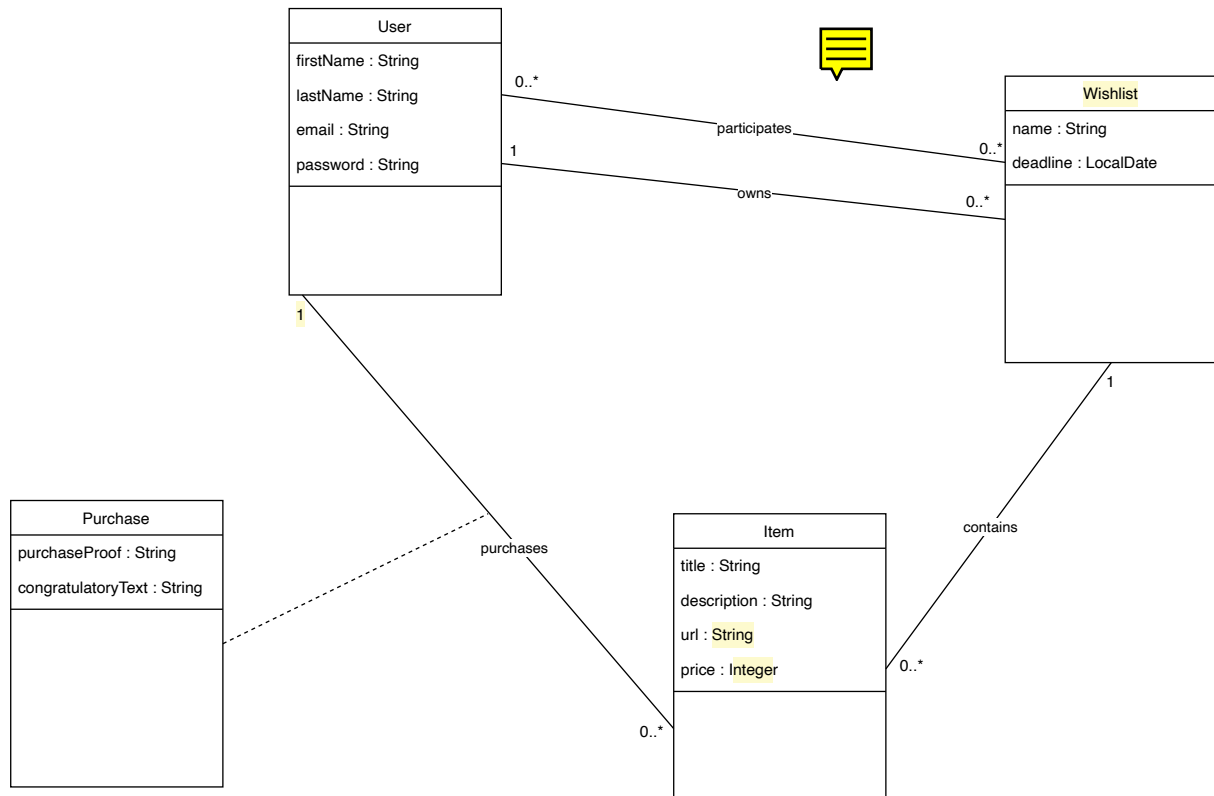


FIGURE 10 – Schéma conceptuel de la base de données