

Ahmad WADAK

Toiwilou HASSANE

APPLICATION DE VENTE EN LIGNE (SCRUM)

Définition :

La méthode **SCRUM** est une méthode agile de gestion de projet informatique.

En effet, un projet informatique comprend essentiellement trois parties :

- Les objectifs
- Les moyens
- Les contraintes

Les acteurs du projet :

On distingue trois principaux acteurs :

- **MOA** : responsable de l'ouvrage, ou tout simplement le client
- **MOE** : assure la production du projet
- **AMOA** : il joue « l'interface » entre **MOA** et **MOE**

Ce qu'il faut faire avant d'entamer le projet :

- Se poser les trois questions suivantes :
 - De quoi parlons-nous ?
 - Que voulons-nous atteindre ?
 - Qu'est-ce qu'on a à gagner ou à perdre ?
- Le projet est-il **SMART** (Spécifique, Mesurable, Accessible, Réaliste, Temporel) ?
- Définir les **PBS** et les **WBS**

Les étapes de la gestion de projet :

- **Initialisation** : présentation des objectifs du projet
- **Etude de faisabilité** : définir le cahier de charge
- **Planification** : définir les deux outils techniques **PERT** et **GANTT**
- **Réalisation** : le code
- **La clôture du projet** : la fin

Vente en ligne

Expression de besoin :

- Mise en place d'une plateforme de gestion de vente en ligne pour automatiser et faciliter le processus d'achat adaptée au web et Android.
- Chat en ligne qui permet de répondre au besoin du client.

Critère d'acceptation du projet :

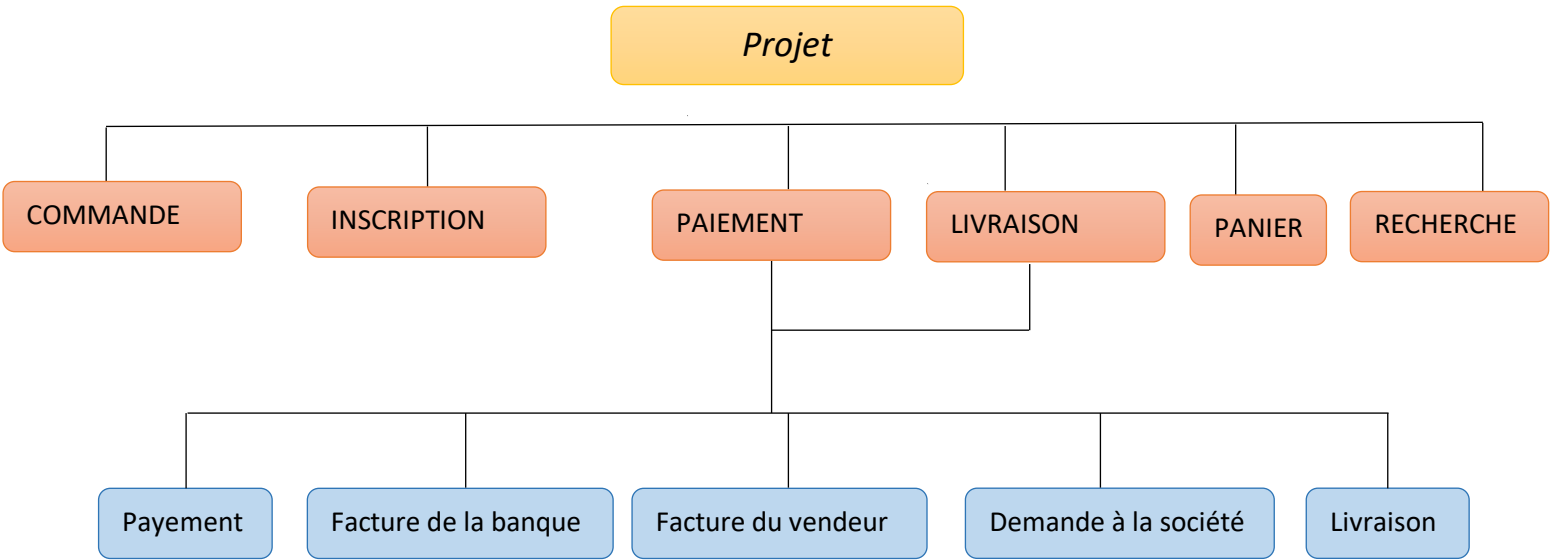
Le succès du projet sera atteint lorsqu'un module entièrement testé, la version Android et toute la documentation technique seront entièrement déployés dans les délais et les coûts.

Nos services :

- Vente
- Livraison
- Assistance
- Moteur de données
- Effectuer une commande
- Annuler une commande
- Effectuer un paiement
- Inscription
- Consulter les articles

Nom	Description	Propriété
Vente	Permet au client d'acheter	M
Livraison	Donner au client sa commande	M
Assistance	Aider le client sur le site si besoin avec l'aide en ligne	C
Moteur de recherche	Permet au client de trouver	S
Effectuer commande	Permet au client de valider une commande	M
Annuler une commande	Permet d'annuler une commande	S
Paieiment	Permet de payer le produit sélectionné	M
Inscription	Permet de créer un compte sur le site.	S
Consulter les articles	Voir les différents articles sur le site.	M

PBS ET WBS



Evaluation des risques (ARP)

ID	Catégorie	Risques	PG	PPr	PNd	Criticité	Niveau C	Prévention
1	Humain	Maladie	1	3	4	12	Niveau 3	Avoir un backup
2	Juridique	Changement de loi	3	2	2	12	Niveau 3	Modifier les clauses du projet
3	Matériel	Panne d'ordinateur	1	3	2	6	Niveau 2	Avoir un autre ordinateur
4	Données	Perte de données	3	2	4	24	Niveau 5	Avoir une sauvegarde

LES USERS STORY

ID	Nom	Description	Statut	Critère de d'acceptation	Story point	Propriété	risque
1	Payement	Choisir l'adresse de livraison, choisir le mode de paiement et payer	New	Recevoir une facture de banque	3	Must	Haut
2	Edition de la facture de la commande	Une fois la facture de la banque parvenue au vendeur, celle-ci ne contenant que le montant, une autre facture est automatiquement envoyée au client avec les détails de la commande	New	Le vendeur aura la possibilité d'imprimer la facture	1	Should	Bas
3	Envoyer la demande à la société de livraison	Envoie d'un mail à la société de livraison	New	Le système de mail automatique marche avec un essaie d'un email quelconque à laquelle on a accès	1	Must	bas
4	Livraison	Livrer la commande	New	Le client reçoit le colis	10	Must	Moyen