



TP4
Introduction aux Outils de Dev. Rapide

PROJET: Mise en place d'un site de e-commerce

On considère l'exemple du développement d'une application WEB, permettant la vente de films en ligne.

Après une première étude menée avec les responsables, il est décidé de mettre en œuvre une technique de développement rapide pour réaliser cette application simple, destinée à être déployée sur un serveur WEB.

Par groupe, de 2 ou 3, votre travail consiste à:

- Analyser les besoins en utilisant le formalisme UML
- Réaliser des maquettes de l'application
- Développer l'application dans un langage WEB avec gestion des données sous MySQL (un CMS pourra être utilisé (PretaShop, Magento, ...)).

Bien évidemment, des prototypes seront régulièrement présentés à l'enseignant et les besoins peuvent être amenés à évoluer durant la réalisation.

La société de vente de films souhaite créer une application adaptée à la vente sur Internet pour ses abonnés. Elle ne propose pas de forfait de location. Un abonné est simplement débité à chacun de ses achats.

L'application doit permettre:

- A un utilisateur de créer un compte
- De supprimer son compte
- A un client de se connecter avec un login et un mot de passe
- De consulter/modifier ses données personnelles (*nom, prénom, adresse de livraison, compte paypal, ...*)
- *De consulter la liste des films selon certains critères:*
 - *Catégorie (ex. comédie, action, drame, animation, horreur, ...)*
 - *Acteurs*
 - *Réalisateur donné*
 - *Année de sortie*
- *De consulter une fiche descriptive d'un film (Titre, affiche, résumé, acteurs, réalisateur, année production, prix, note moyenne, liste des commentaires).*
- *D'acheter un film*
- *D'attribuer une note (sur 10) à un film (acheté ou pas).*
- *De consulter l'historique de ses films achetés*
- *De consulter la liste de ses films préférés (note >= 5)*
- *Pour chaque film d'avoir qqs statistiques (note moyenne, nb commentaires, nb d'achats, ...)*
- *Les paiements doivent être sécurisées*
- *Doit être utilisable à partir d'un mobile (téléphone/tablette)*

ATTENTION : D'autres fonctionnalités sont susceptibles d'être ajoutées !

Contraintes:

- Un utilisateur non-enregistré peut consulter le site (liste des films, commentaires, note, ...), mais devra obligatoirement créer un compte pour effectuer un achat, noter un film ou lui laisser un commentaire.
- Toutes les pages du sites doivent contenir
 - Un menu permettant de naviguer dans les catégories de films
 - Un champ de recherche
 - Un accès à l'espace client
- La page d'accueil doit afficher
 - Un texte descriptif présentant la société
 - Le top 5 des films les plus achetés
 - Le top 5 des films les mieux notés
 - Le top 5 des films les plus récents
 - Le top 5 des films les plus récemment ajoutés à la vente
- L'application doit contenir une page contact présentant les coordonnées de l'entreprise

Phases Analyse – Conception – Réalisation:

- Cas d'utilisation UML (Cas d'utilisation, Diagramme d'activité, Diagrammes de séquence, Diagramme de classes)
- Schéma de la base de données
- La liste des requêtes les plus courantes qui seront faites sur la base de données
- Maquette des fenêtres principales de l'application
 - Page accueil
 - Liste de films
 - Fiche d'un film donné
 - Espace utilisateur
 - Page d'achat
 - Historique achats
- Comparaisons des différentes solutions
- Mise en place de la solution
- Test en utilisant PayPal en sandbox

Note de l'enseignant:

Le contexte de la vente de films est donné ici à titre d'exemple.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, créer votre site de e-commerce pour différents type de produit (matériel informatique, matériaux de construction, légume du pays, etc.)

Le principal étant de respecter toutes les contraintes !

Bon travail !