



# Rapport Projet Fil Rouge

Design and construction of a site

Web-e-commerce

# shopcart

Réalisé par :

Encadré par :

Abdelali KHALIF

Abdeladim ABID

Année universitaire : 2022/2023

#### Remerciements:

Je tiens à remercier dans un premier temps, toute l'équipe pédagogique de l'école youcode .

Avant d'entamer ce rapport, nous profitons de l'occasion pour remercier tout d'abord notre professeur **Abdeladim ABID** qui n'a cessé de nous encourager pendant une période du

projet, ainsi pour sa générosité en matière de formation et d'encadrement. Nous le remercions également pour l'aide et les conseils concernant les missions évoquées dans ce rapport, qu'il nous a apporté lors des différents suivis, et la confiance qu'il nous a témoigné.

Nous tenons à remercier l'équipe youcode de nous avoir encouragé à en faire un succès en nous apportant leurs expériences et leur expertise compétences.

# 1) Problématique:

Le commerce électronique a résolu de nombreux problèmes pour les entreprises et les consommateurs, et le problème qui a retenu mon attention est :

la question de l'accès aux produits dans les zones rurales ou éloignées. Avant l'avènement du commerce électronique, les habitants de ces zones avaient souvent du mal à trouver les produits qu'ils souhaitaient, car les magasins étaient limités en termes de choix de produits et étaient souvent situés loin de chez eux.

# 2) Solutions proposée:

Un site e-commerce pour acheter des produits où que vous soyez sans avoir à vous déplacer.

# 3) Présentation de projet:

ShopCart est un site Internet de vente de produits électroniques. Le site sera divisé en deux parties : la partie client qui permettra aux utilisateurs de s'inscrire, d'acheter des produits et de voir leur historique d'achat ; Et la partie administrative qui permettra aux propriétaires de sites de gérer les produits et les commandes.

# Introduction générale [1]

La dernière décennie a été marquée par le développement des TIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication), et surtout de l'Internet. Ce développement technologique a provoqué des mutations profondes dans l'environnement économique des entreprises et la naissance d'une nouvelle économie ou d'un nouveau marché dit «marché virtuel». Ce nouveau commerce à travers Internet se caractérise par une croissance très rapide, touchant des secteurs importants de l'économie: distribution, secteur bancaire, secteur touristique et hôtelier. Désormais, les chances de développement du commerce électronique dans un secteur économique sont fortement influencées par son potentiel à apporter des avantages concurrentiels aux divers acteurs économiques. Certains auteurs considèrent les nouvelles technologies de l'information etde la communication comme des progrès technologiques qui n'ont pas de valeur propre mais qui tirent leur importance de leur potentiel à aider les entreprises à atteindre certains objectifs opérationnels, et qui pourraient offrir aux entreprises des perspectives intéressantes en termes de rentabilité et d'avantages concurrentiels. Par ailleurs, le commerce électronique se trouve encore, dans la majorité des secteurs économiques, à un stade embryonnaire. En se référant aux travaux réalisés dans les divers domaines du commerce électronique, nous avons remarqué que, malgré la prolifération des sites web et la forte croissance du nombre des utilisateurs d'Internet. les interrogations à l'égard des apports et du rythme futur dela diffusion de cette innovation demeurent nombreuses, et les

prédictions sur son succès commercial se sont avérées souvent trop optimistes et risquées.

# 1-Introduction:[2]

On appelle « Commerce électronique » (ou e-Commerce) (ou vente en ligne ou à distance) l'utilisation d'un média électronique pour la réalisation de transactions commerciales. La plupart du temps il s'agit de la vente de produits à travers le réseau internet, mais le terme de e-Commerce englobe aussi les mécanismes d'achat par internet (pour le B-To-B). Le client effectuant des achats sur internet est appelé cyberconsommateur. Le eCommerce ne se limite pas à la seule vente en ligne, mais englobe également :

- La réalisation de devis en ligne
- Le conseil aux utilisateurs
- La mise à disposition d'un catalogue électronique
- Un plan d'accès aux points de vente
- La gestion en temps réel de la disponibilité des produits
- Le paiement en ligne
- Le suivi de la livraison
- Le service après-vente

# 2-Historique [3]

Le concept de e-commerce est né au moment des premières transactions effectuées par des moyens électroniques. En France, les origines du commerce électronique remontent aux années 80 au moment des premières transactions par minitel. Dans les années 90, les ordinateurs se commercialisent et internet fait son apparition dans les foyers français. Les transactions entres entreprises et particuliers commence à augmenter. Au dernier semestre 1996, le nombre de foyers équipés d'une connexion internet ne dépassait pas la barre des 95000. En 1997, le commerce électronique semble se démocratiser et les entreprises historiques du secteur informatique telles qu'IBM et Microsoft se lance dans l'aventure virtuelle.

# 2- Conception du projet en UML

# 2-1) Définition d'un diagramme de cas d'utilisation :

Le but d'un diagramme de cas d'utilisation en UML est de démontrer les différentes manières dont un utilisateur peut interagir avec un système. Notre site a trois acteurs :

Visiteur : c'est un individu qui est entrain de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les modèles et les prix. Jusqu'à ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.

Client : cet acteur est un visiteur ayant déjà créer un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits.

L'administrateur : C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités.

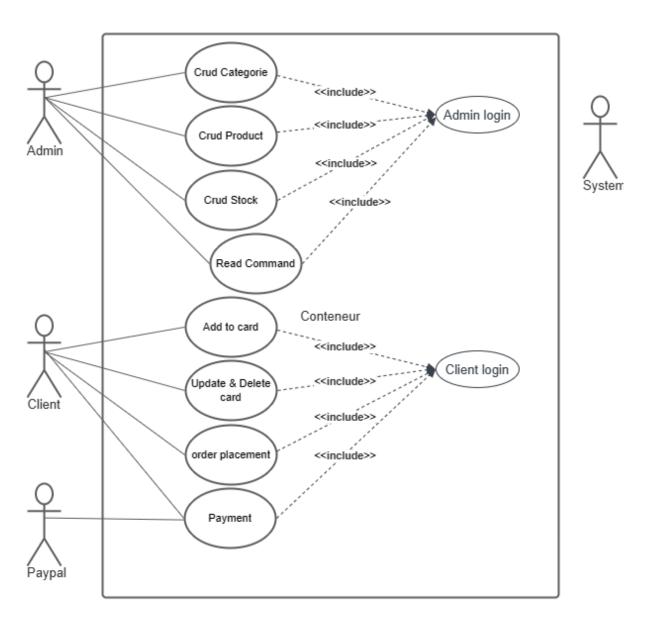
# 2-1-1) Diagramme de cas d'utilisation pour notre site :

 L'administrateur est celui qui s'occupe de toutes les modifications des produits, des catégories aux commandes, il doit se connecter pour être redirigé vers le tableau de bord où il peut faire ses opérations

Crud produit (ajouter / modifier /supprimer / afficher)
Crud Category (ajouter / modifier / supprimer /afficher)
les commandes, il peut voir les commandes
Voir la liste de clients

• Le visiteur peut parcourir le site et les produits, s'il souhaite ajouter des produits au panier il doit contacter.

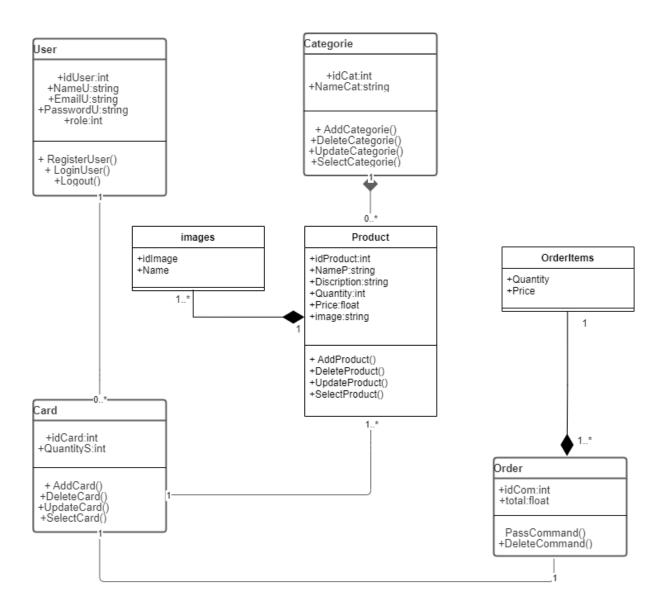
• **Un client** est une personne qui s'est déjà inscrite, il peut faire la même chose en tant que visiteur en plus de ça il peut se connecter pour faire ses transactions, et ensuite il peut voir toutes ses commandes



use case diagram

# 2-2) Définition d'un diagramme de classe :

Les diagrammes de classes tracent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et ses relations entre les objets.



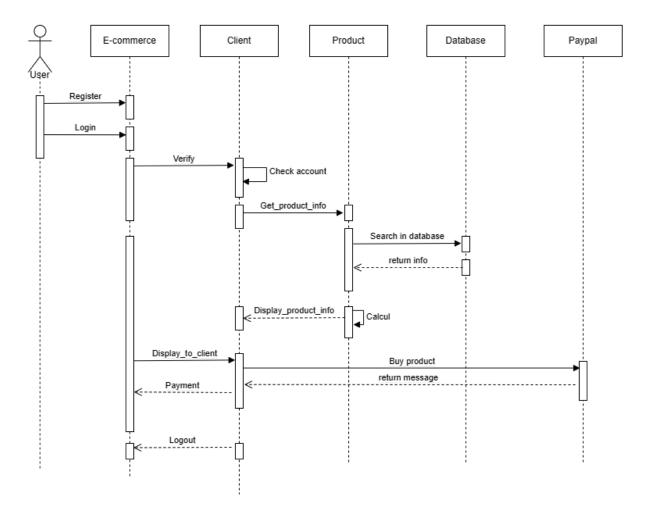
# 2-3) Définition d'un diagramme de séquence :

Les diagrammes de séquence sont une solution de modélisation dynamique populaire dans UML car ils se concentrent spécifiquement sur les lignes de vie, ou les processus et les objets qui vivent simultanément, et les messages échangés entre eux pour exécuter une fonction avant la fin de la ligne de vie.

# 2-3-1) Diagramme de séquence pour notre site : 2-3-1-1) Diagramme de séquence pour l'inscription et les actions pour d'un utilisateur :

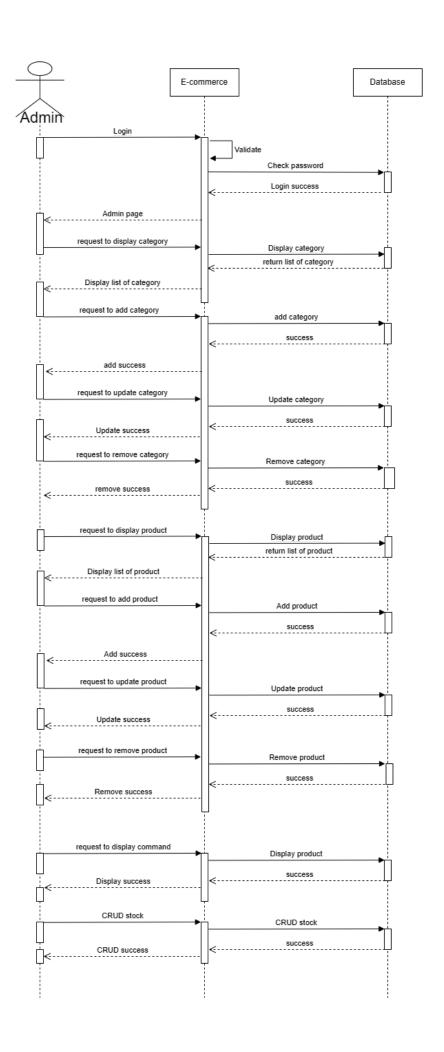
Le visiteur demande une page d'inscription après quoi le visiteur remplit le formulaire et si le formulaire est correctement rempli un nouvel utilisateur est créé et un message de réussite s'affiche et sinon un message d'erreur s'affiche.

une fois que l'utilisateur est connecté à l'aide d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe, il peut alors faire son CRUD, ajouter le produit au panier, le supprimer et confirmer sa commande. il peut également voir ses commandes.



# 2-3-1-3) Diagramme de séquence pour l'authentification et les actions de l'Admin

l'administrateur envoie une demande de connexion si vrai il se connecte, si faux un message d'erreur s'affichera après la connexion il a accès au CRUD du produit et de la catégorie il peut aussi valider les commandes



#### 3- Réalisation

# 3-1) Outils de développement

3-1-1) draw.io



**draw.io**: Un outil de création des diagrammes facilement II est le plus riche en fonctionnalités du marché, c'est un outil efficace pour concevoir des diagrammes puis les exporter rapidement.

#### 3-1-1) xampp



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.

# 3-1-1) HTML



HTML5: L'HyperText Markup Langage, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web.

#### 3-1-1) CSS3



CSS3: Les feuilles de style en cascade sont généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définis CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C).

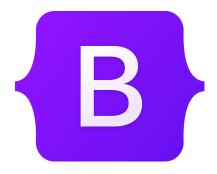
Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en chargé par les navigateurs web dans les années 2000.

#### 3-1-1) javascript



HTML5: L'HyperText Markup Langage, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web.

# 3-1-1) bootstrap



Bootstrap est une collection gratuite et open-source de code CSS et JavaScript/jQuery utilisée pour créer une disposition de sites Web dynamiques et des applications Web. Bootstrap est l'un des frameworks frontaux les plus populaires qui possède vraiment un bel ensemble de codes CSS prédéfinis

# **3-1-1) Laravel**



Laravel est un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe modèle-vue-contrôleur et entièrement développé en programmation orientée objet. Laravel est distribué sous licence MIT, avec ses sources hébergées sur GitHub.

#### 3-1-1) Livewire



Livewire est un framework complet pour Laravel qui simplifie la création d'interfaces dynamiques, sans quitter le confort de Laravel.

# 3-1-1) MySql



MYSQL: est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server.

# 3-2) Prise d'écran des pages du site

#### 3-2-1) Accueil

La page d'accueil de notre site Web comporte tout d'abord une barre de navigation contenant un logo qui redirige vers la page d'accueil (une page d'accueil, une page de produits, une page de catégories une icône d'authentification qui est disponible en tant que login si l'utilisateur n'est pas connecté, une fois qu'il est connecté, l'icône se transforme en un menu déroulant contenant (une déconnexion) à côté du icône d'authentification, nous avons une icône de panier avec le nombre des produits dans le panier sinon 0 en cas ou aucun produit n'est ajouter, Champ de recherche sur les produits.

- La première partie du site contient deux parties, un titre, une image et un bouton de démarrage
- Ensuite, nous avons les différentes catégories et une image représentant chacune.
- Ensuite, nous avons les quatre derniers produits générés aléatoirement à partir de la base de données sur lequel vous pouvez cliquer sur l'un d'eux et être redirigé vers leur page de détail.

# - Page accueil:



# Shopping And Deppartment Store.

shopping is a bit of relaxing hobby for me, which is sometimes troubling for the bank balance

Learn More



#### **Categories**









**All Categories** 

#### **Products**



samsung s20 599\$



tv LG 599\$



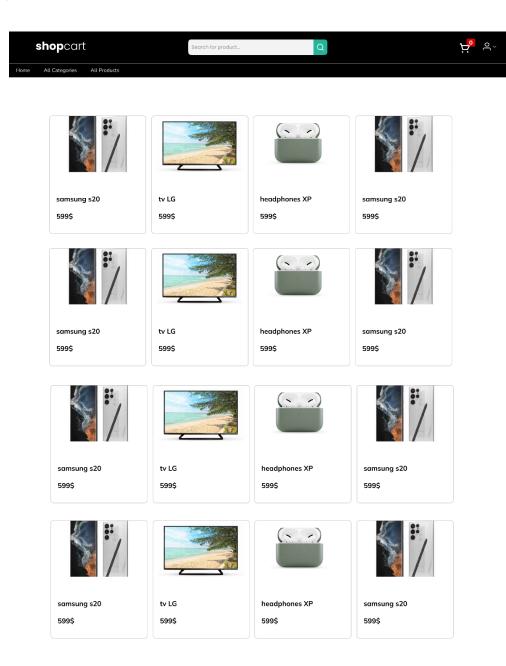
headphones XP 599\$

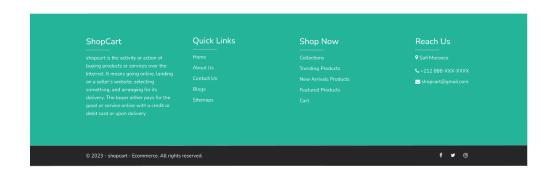
#### All Products



# ShopCart ShopCart ShopCart ShopCart ShopNow Reach Us ShopNow ShopNow

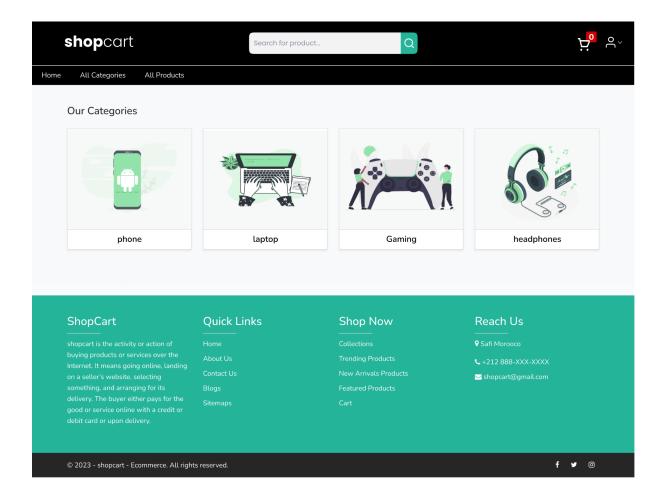
# 3-2-3) Produit:





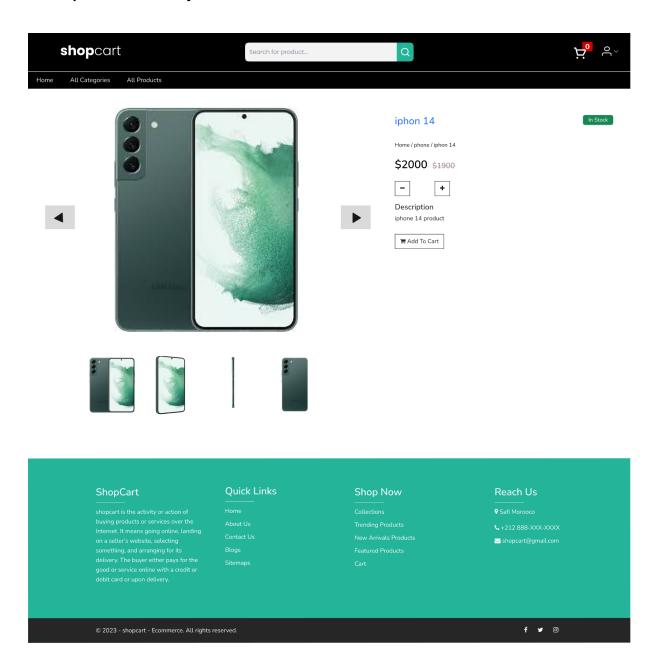
Cette page représente tous les produits du site Web, vous avez l'image du produit, le nom en dessous et le prix en dessous. En plus de tous les produits, une fois que l'utilisateur voit un produit qu'il aime, il peut cliquer dessus pour être redirigé vers une page de détails.

# 3-2-4) Catégories:



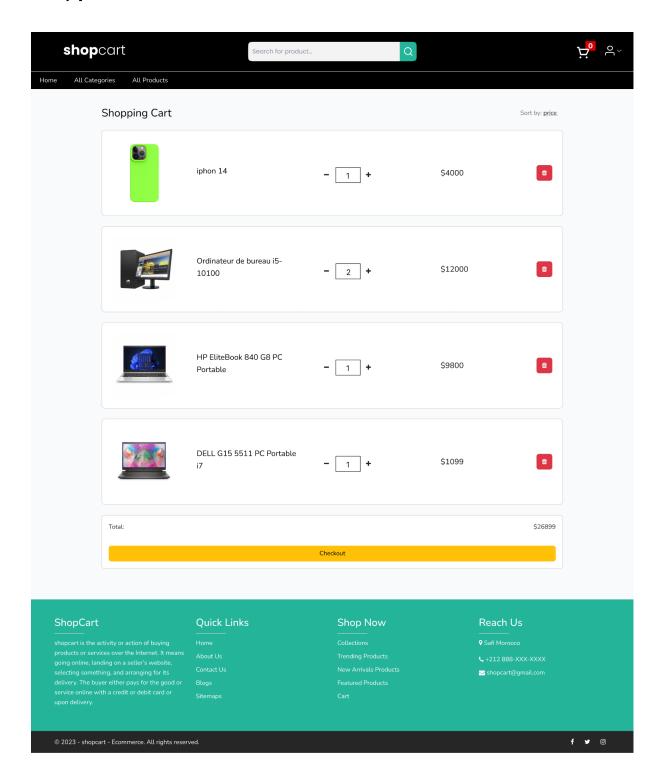
Cette page représente toutes les catégories du site, vous avez l'image de la catégorie et le nom. Une fois que l'utilisateur a cliqué sur une catégorie, il peut accéder à la page des produits de cette catégorie.

# 3-2-5) Détails du produit:

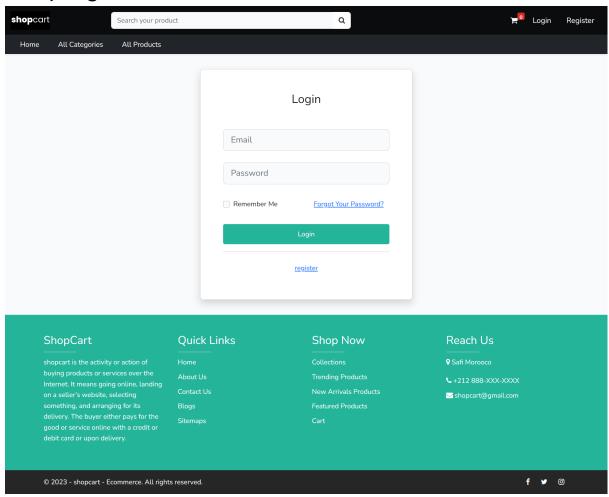


Cette page représente les détails du produit, vous avez l'image et la description du produit ci-dessous, la quantité et le nom ci-dessous, le prix ci-dessous, vous pouvez contrôler la quantité. Une fois que l'utilisateur clique sur (Add To Cart), le produit sera ajouté au panier.

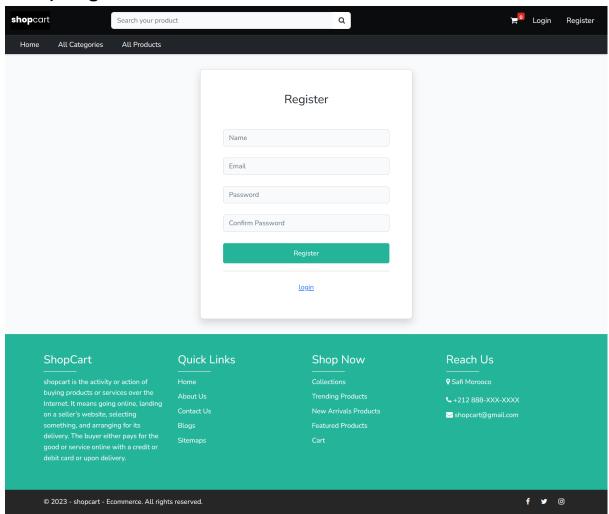
# 3-2-6) panier



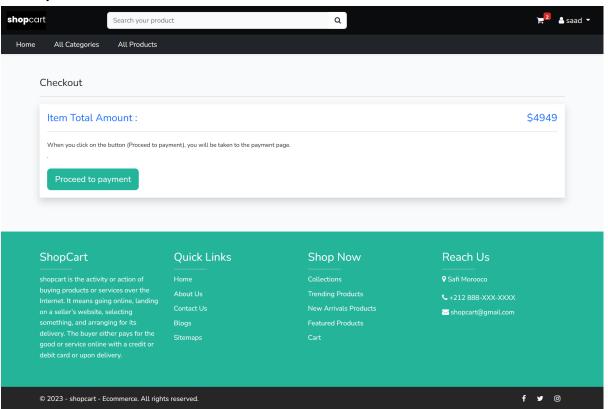
# 3-2-7) Login:



# 3-2-8) Register:

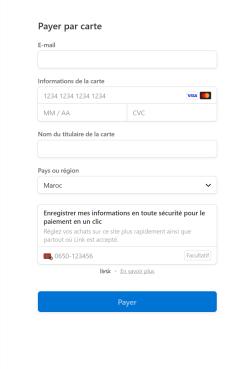


# 3-2-9) Checkout:



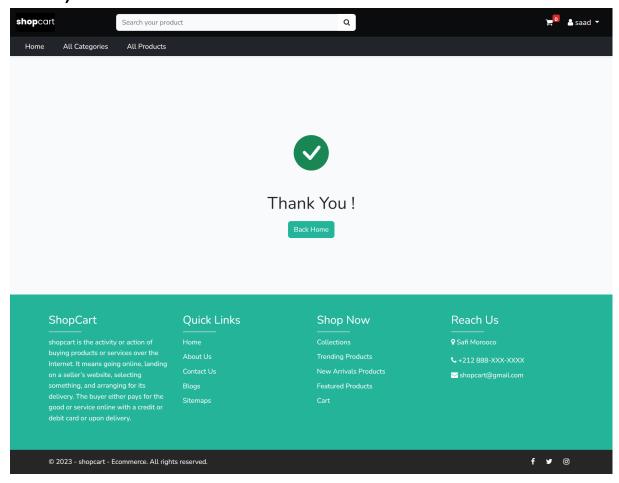
# 3-2-10) Stripe:





Propulsé par **stripe** <u>Conditions d'utilisation</u> <u>Confidentialité</u>

# 3-2-11) Success:

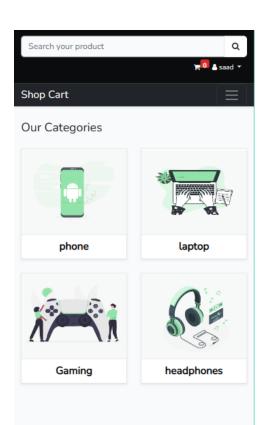


# 3-3) Responsive:

3-3-1) page d'accueil:



# 3-3-2) Categories:



#### ShopCart

a seller's website, selecting something, and arranging for its delivery. The buyer either pays for the good or service

#### **Quick Links**

#### **Shop Now**

#### Reach Us

**♥** Safi Morooco

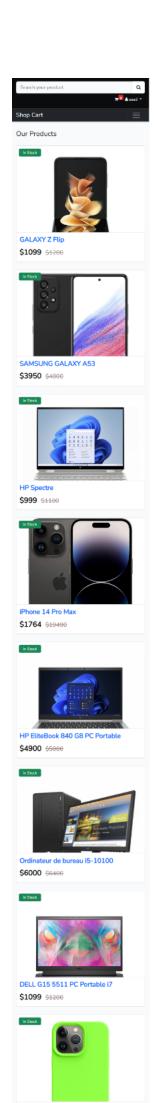
☑ shopcart@gmail.com

© 2023 - shopcart - Ecommerce. All rights reserved.

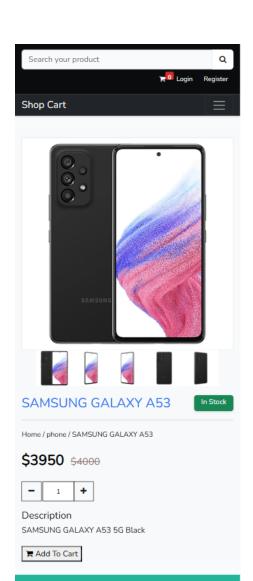




# **3-3-3) Produits:**



3-3-4)	Détails	du	produit:	



#### ShopCart

services over the Internet. It means going online, landing on a seller's website, selecting something, and arranging for its delivery. The buyer either pays for the good or service online with a credit or debit card or upon delivery.

#### **Quick Links**

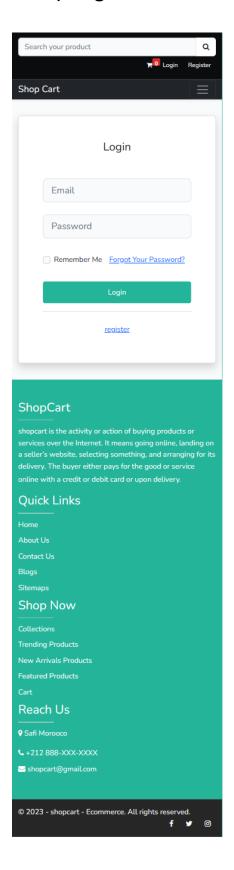
#### **Shop Now**

#### Reach Us

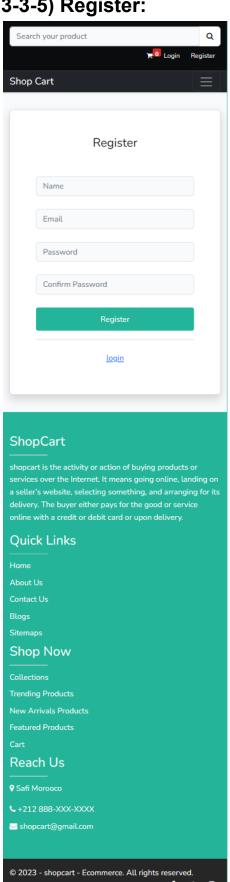
≤ shopcart@gmail.com



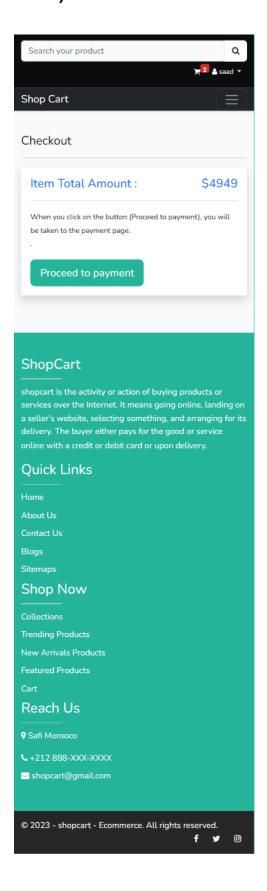
# 3-3-5) Login:



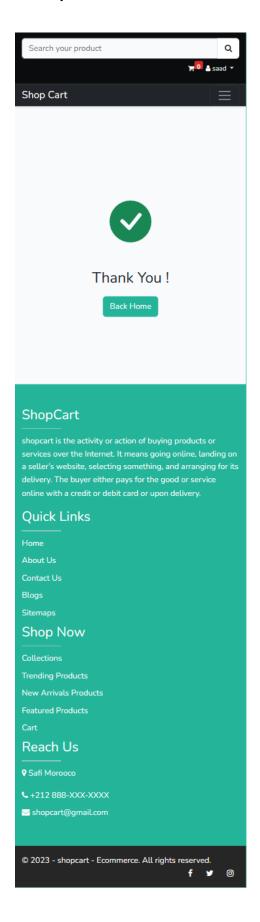
# 3-3-5) Register:



# 3-3-5) Checkout:



# 3-3-5) Success:



#### **Conclusion:**

En conclusion de ce rapport de projet de fin de formation, nous pouvons affirmer que la réalisation de notre projet ecommerce a été une expérience enrichissante sur le plan professionnel et personnel. Nous avons pu mettre en pratique les connaissances théoriques acquises lors de notre formation et découvrir de nouvelles compétences techniques.

Notre projet ecommerce a été conçu pour répondre aux besoins du marché actuel et pour offrir une expérience utilisateur optimale. Grâce à une analyse approfondie de notre marché cible, nous avons pu proposer des fonctionnalités innovantes et une interface utilisateur intuitive pour garantir la satisfaction de nos clients.