



RAPPORT DE PROJET

Réalisé par

JRIBI Housseem

Hassyaoui Wajih

HADED Mohamed amine

OUNI Mohamed amine

Année universitaire : 2023/2024

1/introduction :

1.1 /description de projet :

Notre projet consiste à réaliser un site web appelé "LoyedShop" qui permet aux consommateurs la consultation des différents types des produits et les promotions récentes. Il permet également aux commerçants (les entreprises des matériels informatiques, les entreprises des produits cosmétiques, les entreprises alimentaires...) de vendre et promouvoir leurs produits.

1.2 /Présentation du projet :

1.2.1/ Qu'est-ce qu'une boutique en ligne ?

Grace à une boutique en ligne, on peut choisir et payer des articles comme dans un Magasin réel. Pour acheter un produit de cette boutique virtuelle, il suffit le plus souvent de choisir les produits désirés puis de les mettre dans un panier d'achat. L'acheteur peut, ensuite, remplir un bon et payer sa commande par carte bancaire ou par un autre moyen de paiement. La commande sera livrée en fonction du choix de l'internaute et selon les modalités définies par le responsable de la boutique.

1.2.2/ L'objectif :

L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique d'achat en ligne.

Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :

- * Gérer les relations avec les clients.
- * Gérer les relations avec les commerçants.
- * Gérer les commandes.
- * Mettre en place des promotions.
- * Gérer les produits (ajouter, modifier ou supprimer des produits).

En effet, ce site donne aux internautes la possibilité de s'inscrire, effectuer leurs demandes en ligne, et de recevoir une confirmation immédiate.

2/les besoins fonctionnels :

Ce site devra contenir trois interfaces séparées :

- Partie super-administrateur du site :

Le super administrateur du site doit s'authentifier avec son login et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme superadministrateur, il pourra accéder à la page qui lui permettra de gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par

Le superadministrateur qui pourra :

- Gérer des comptes : ajout ou suppression d'un compte. Chaque compte est caractérisé par Le login, le mot de passe, le nom et le prénom de l'administrateur ou le super-administrateur.
- gérer des commandes : création ou modification ou suppression d'une commande.
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface

- Partie administrateur du site :

Cette partie permettra le stockage des documents et leur publication sur internet.

Ce mécanisme est accompli par l'administrateur du site qui doit s'authentifier avec son Login et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme

Administrateur, Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par lui qui pourra :

- gérer ses articles : l'ajout ou la modification ou la suppression d'un article.
- mettre en place des promotions.
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface

- Partie client :

Cette interface doit être accessible à n'importe quel internaute cherchant des produits et effectuant des commandes

3/ les besoins non-fonctionnels :

Ce sont des exigences qui ne concernent pas spécifiquement le comportement du système mais plutôt ils identifient des contraintes internes et externes du système.

Les principaux besoins non fonctionnels de notre application se résument dans les points suivants :

- Performance :

- l'application répond à toutes les exigences des internautes d'une manière optimale.

- **Fiabilité :**
 - Bon fonctionnement du site web sans détection de défaillance
- **Rapidité :**
 - le déplacement entre les pages doit être facile et rapide
- **Sécurité :**
 - les comptes des utilisateurs sont sécurisés par mot de passe
 - déconnexion après un tel temps d'inactivité
- **Convivialité :**
 - un design clair
 - une bonne interface qui donne aux internautes l'envie d'y utiliser
 - des notions faciles à comprendre
 - positionnement du contenu sur les pages de la manière la plus accessible

4/conception UML :

Dans cette section, nous allons reproduire les différents besoins cités précédemment mais sous la forme des diagramme UML

4.1/ qu'est-ce que le langage UML:

L'UML (Unified Modeling Language ou Langage de modélisation unifiée en français) est un langage graphique de modélisation informatique. Ce langage est désormais la référence en modélisation objet, ou programmation orientée objet. Cette dernière consiste à modéliser des éléments du monde réel (immeuble, ingrédients, personne, logos, organes du corps...) ou virtuel (temps, prix, compétence...) en un ensemble d'entités informatiques appelées « objet ». L'UML est constitué de diagrammes qui servent à visualiser et décrire la structure et le comportement des objets qui se trouvent dans un système. Il permet de présenter des systèmes logiciels complexes de manière plus simple et compréhensible qu'avec du code informatique.

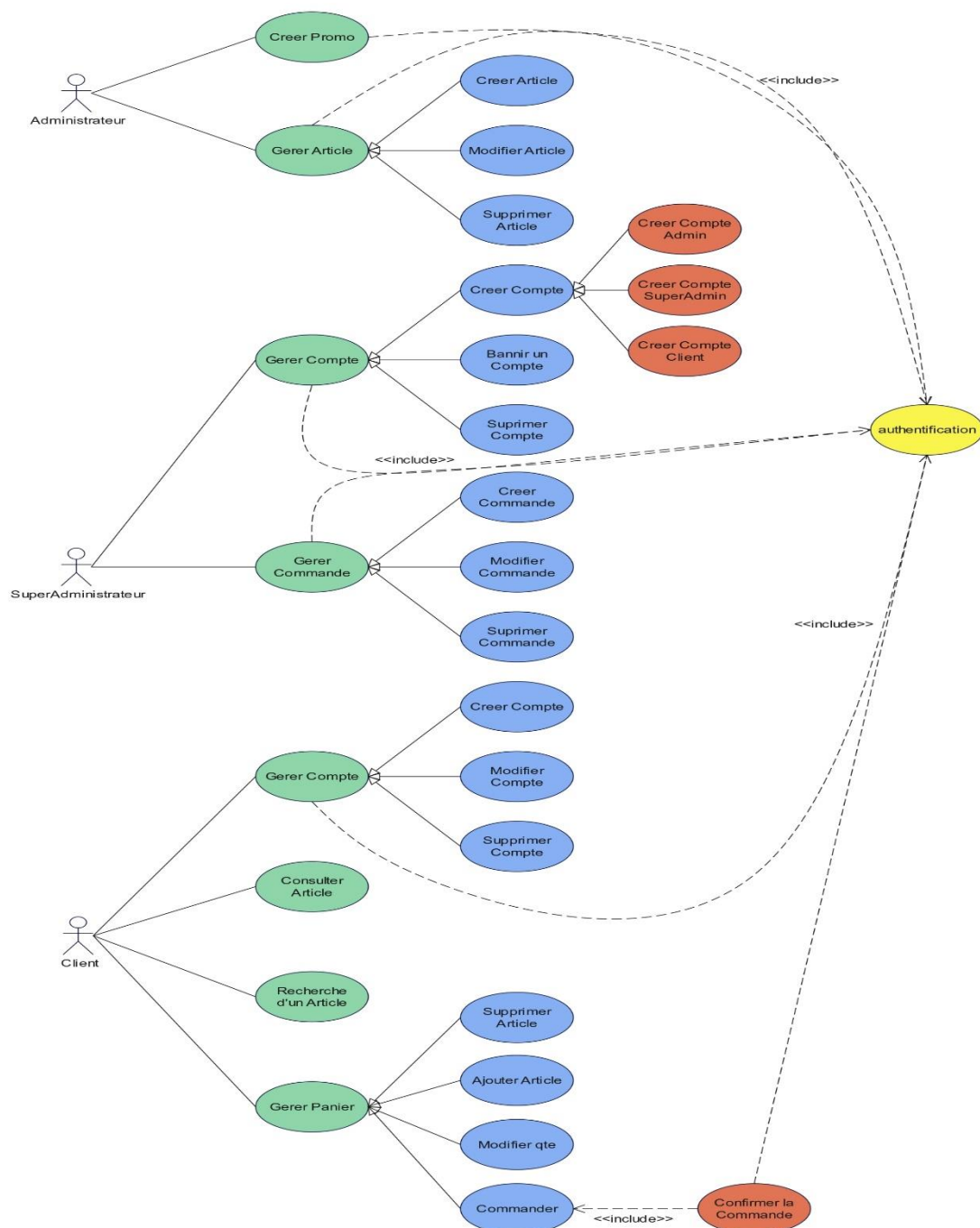
4.2/ identification des acteurs

Les acteurs qui interagissent avec le système sont :

- le superadministrateur : c'est le responsable de bon fonctionnement du site
- le client : c'est l'utilisateur qui consulte les articles et les promotions disponibles, il peut effectuer des recherches et après son inscription au site il peut passer des commandes
- l'administrateur : c'est l'utilisateur inscrit qui utilise le site pour mettre ses articles et informe les clients de ses promotions s'il existe.

4.2.1/ diagramme des cas d'utilisation :

Ce diagramme permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs , il représente toutes les fonctionnalités que le système doit fournir .



- le client doit s'authentifier pour qu'il puisse passer une commande après la mise de ses produits désiré dans le panier
- l'administrateur (le commerçant) doit s'authentifier pour avoir accès aux fonctionnalités suivantes : La gestion de ses articles et ses promotions.
- le super-administrateur a le droit de gérer les utilisateurs et de gérer les commandes : création, modification, suppression des commandes .

4.2.2/ le diagramme de classe :

le diagramme de classes exprime la structure statique du système en terme de classes et de relation entre ces classes .l'intérêt du diagramme de classes est de modéliser les entités du système d'information .

Le diagramme de classes permet de représenter l'ensemble des informations finalisées qui sont gérées par le domaine. Ces informations sont structurées, c'est à dire qu'elles sont regroupées dans des classes. Le diagramme met en évidence d'éventuelles relations entre ces classes.

Le diagramme de classe de notre site est le suivant :

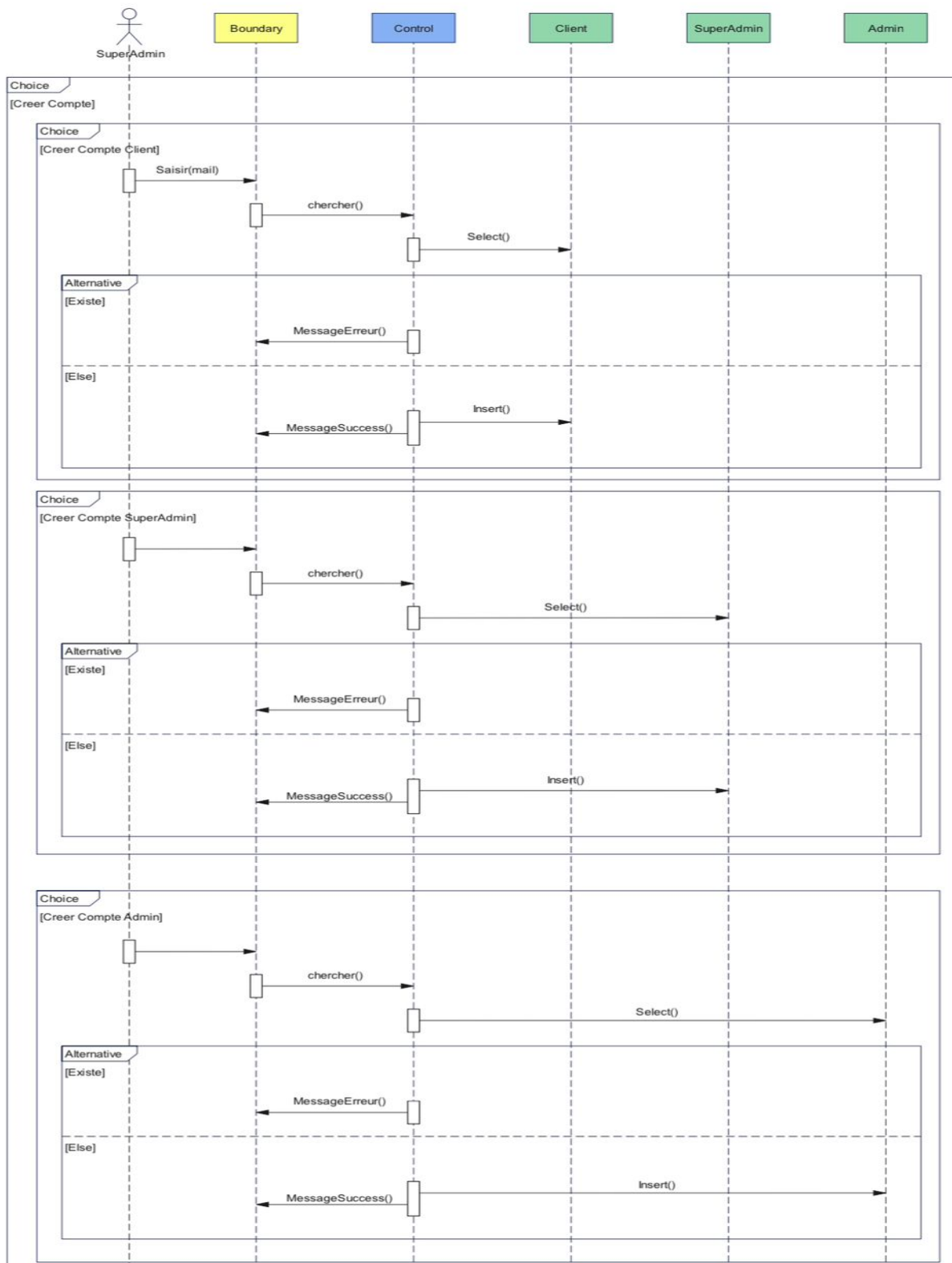
// figure de diagramme de classe

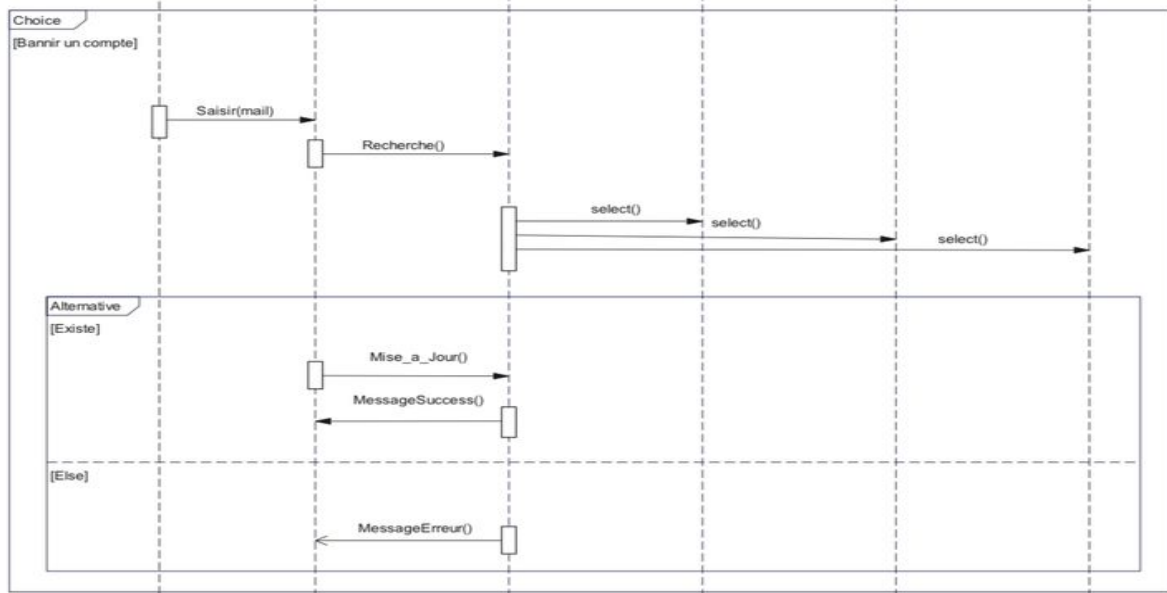
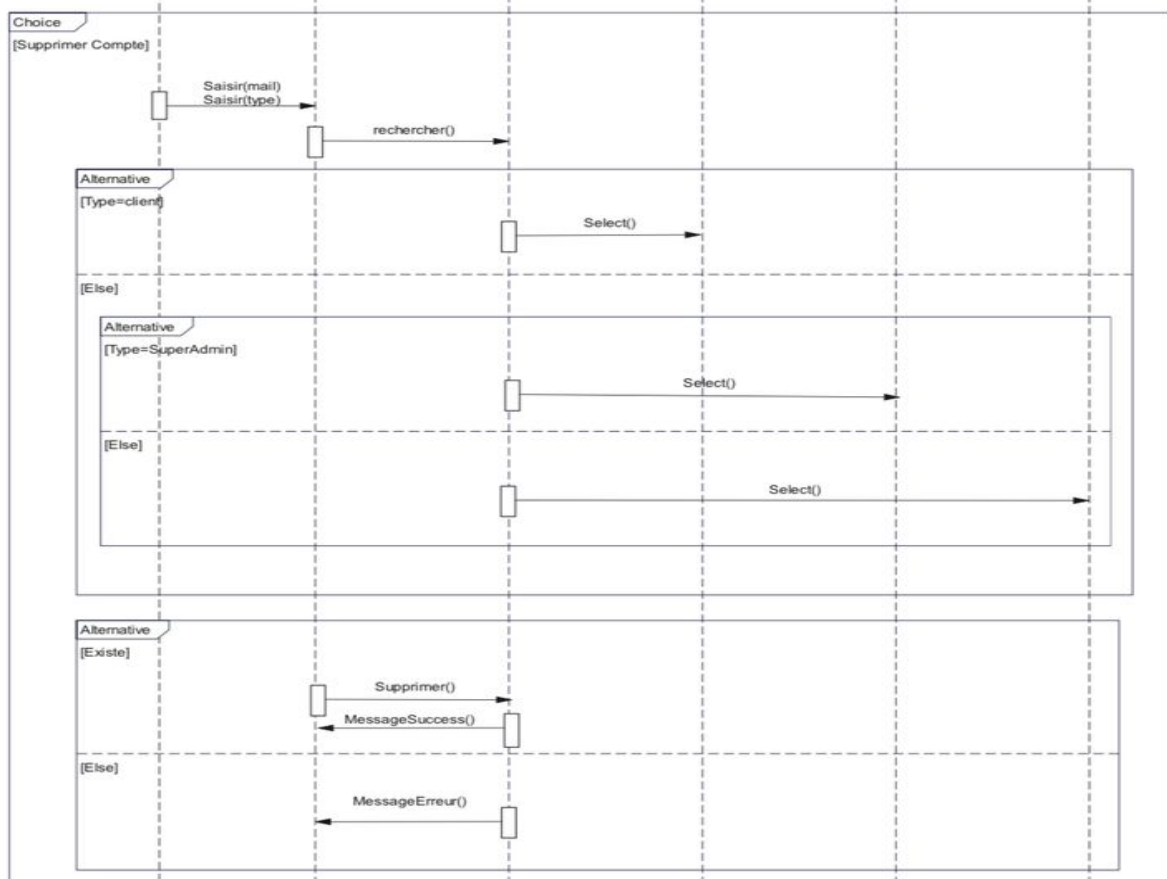
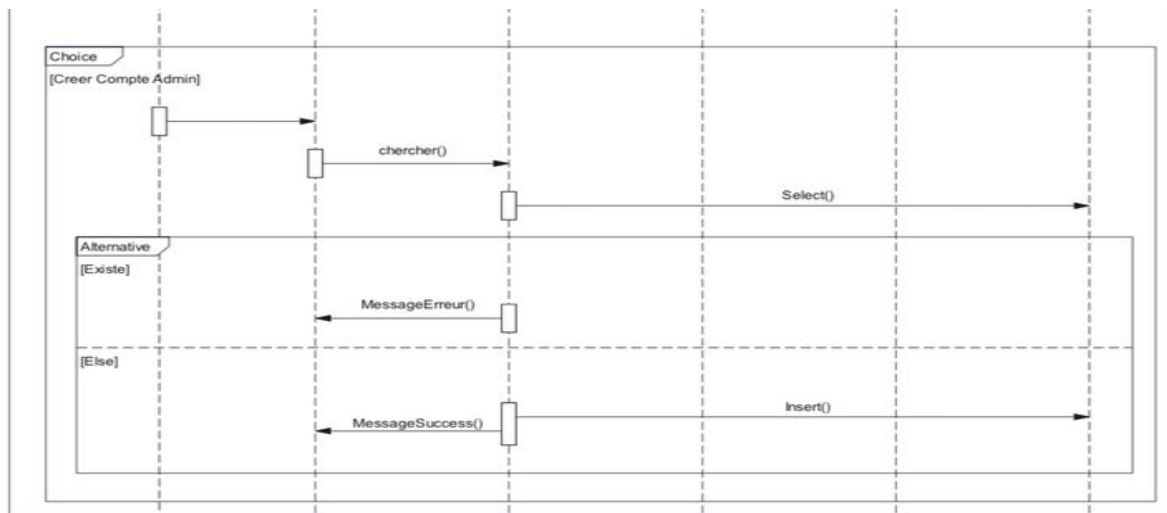
4.2.3/ diagramme de séquence : acteur/système

Un diagramme de séquence représente les objets participants à une interaction particulière et les messages qu'ils échangent, organisé en séquences horaires.

- Gestion des comptes :

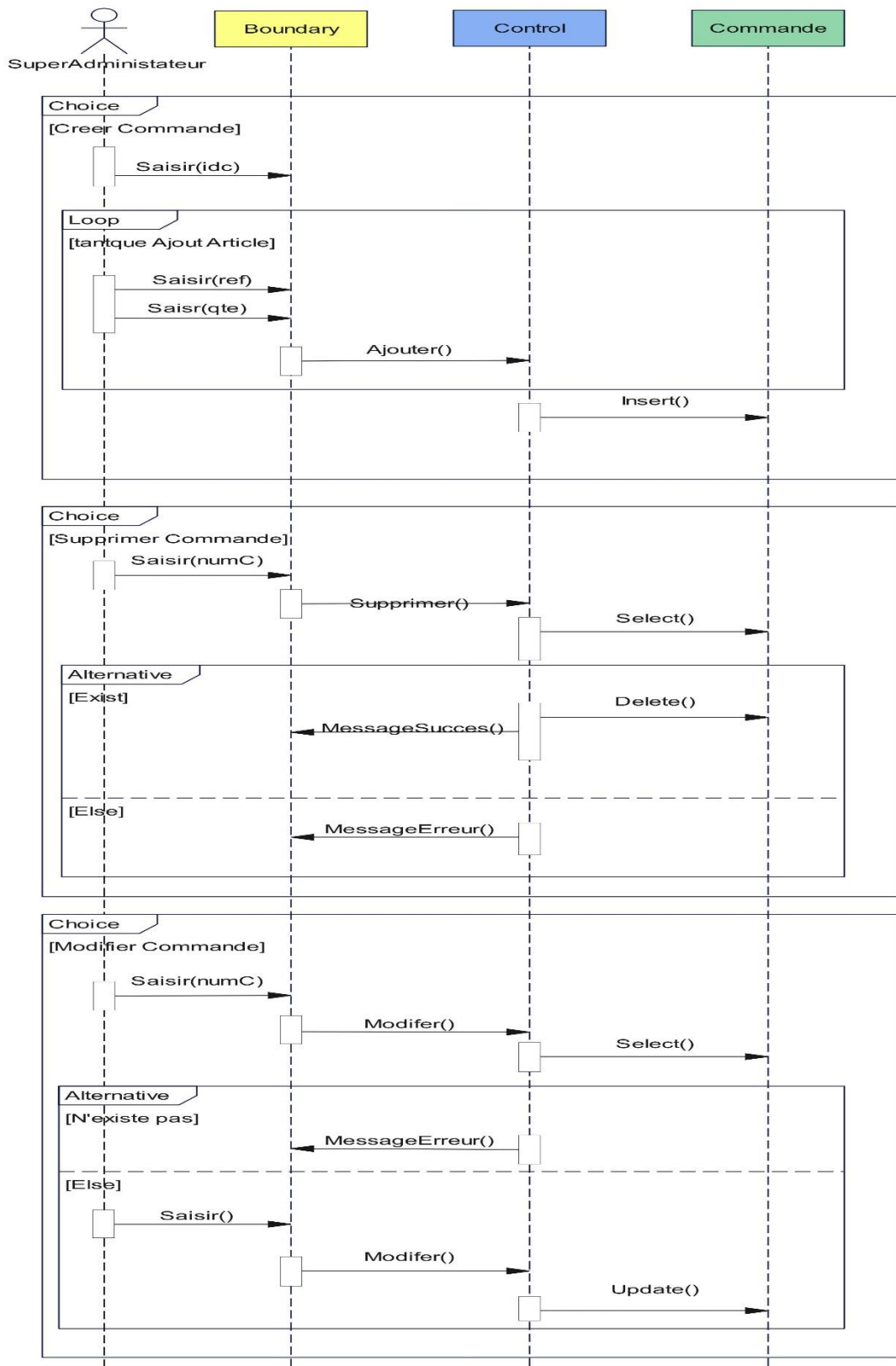
-la figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << gestion des comptes >>.





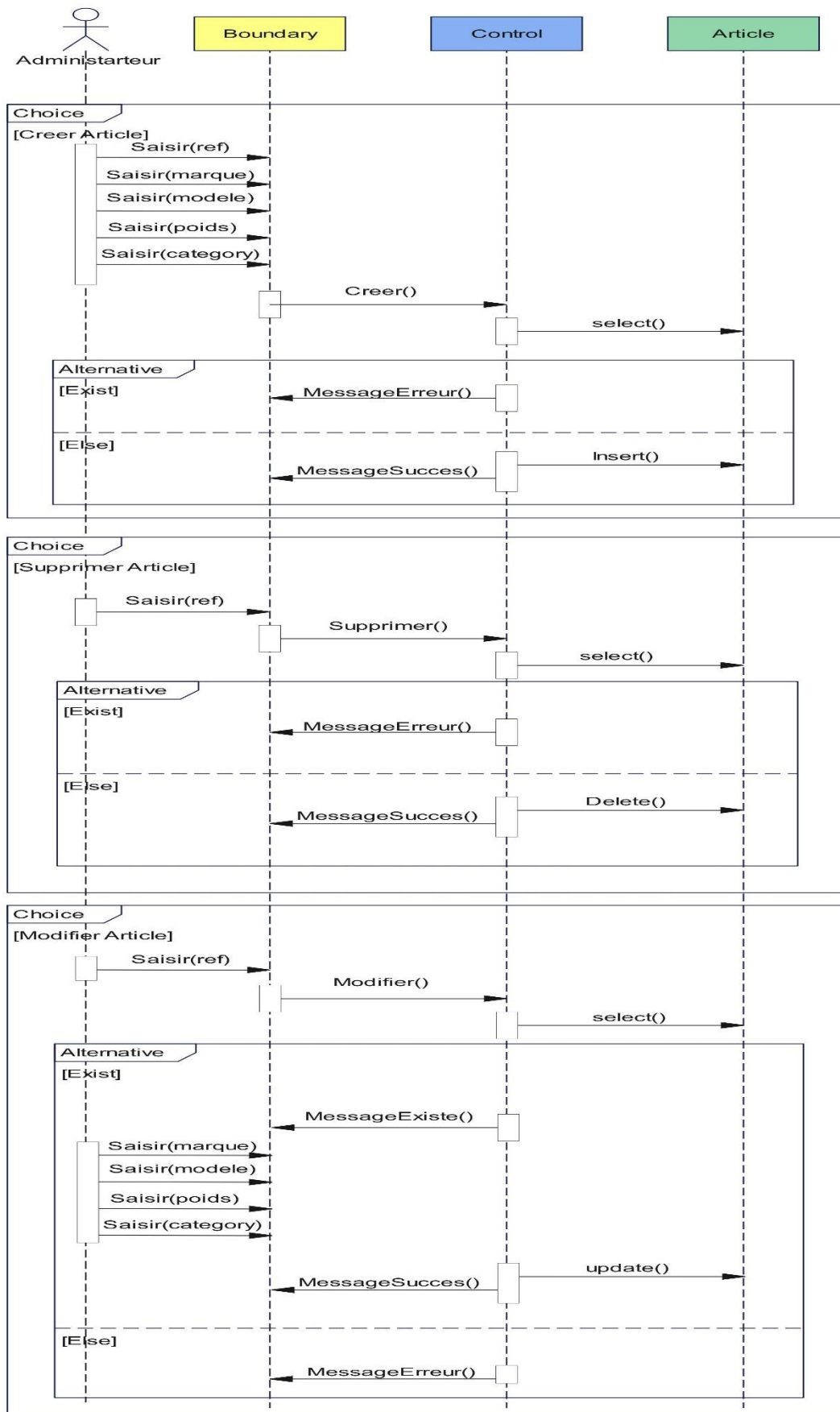
- Gestion des commandes :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << gestion des commandes >>.



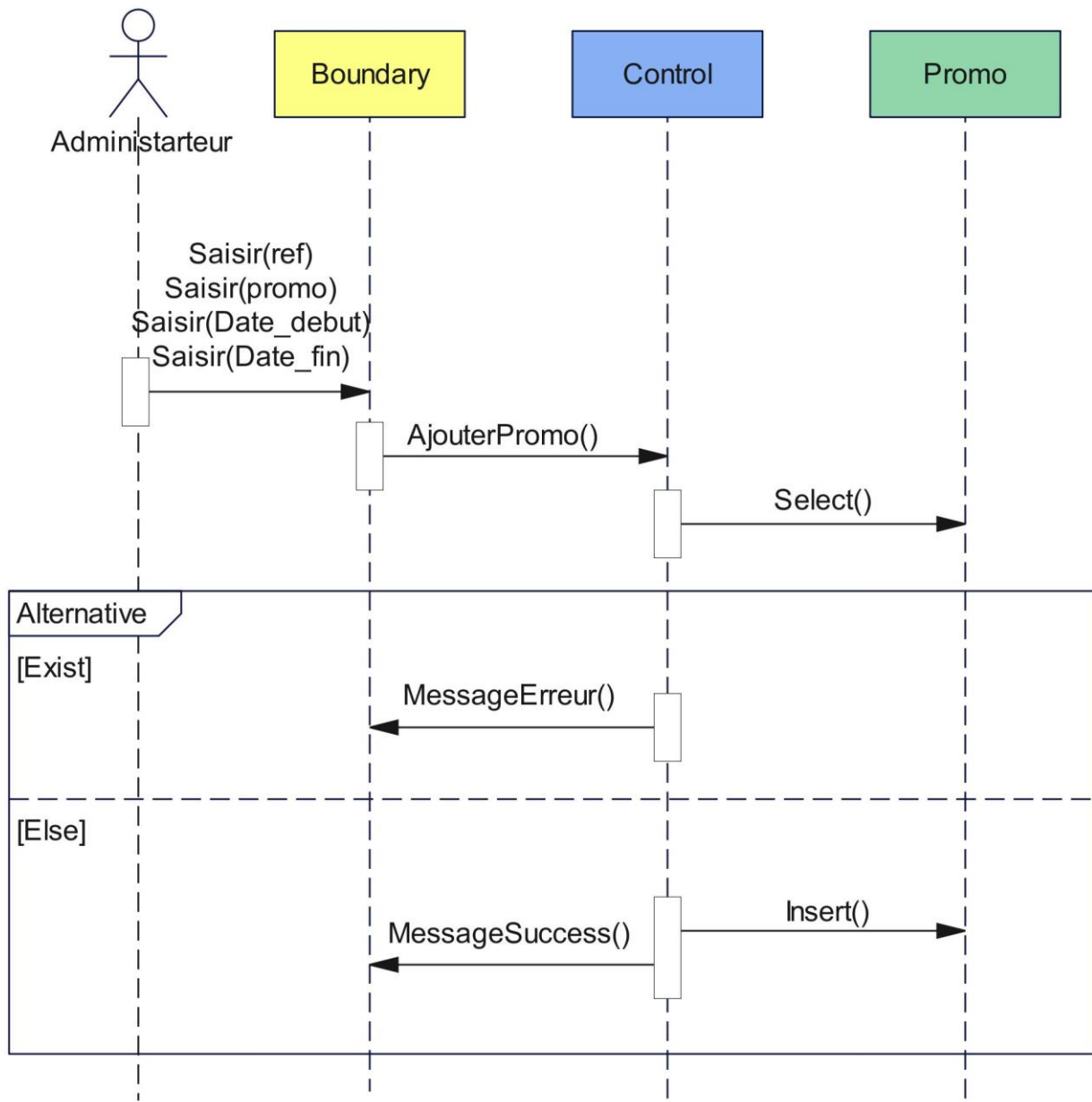
- Gestion des articles :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << gestion des articles >>



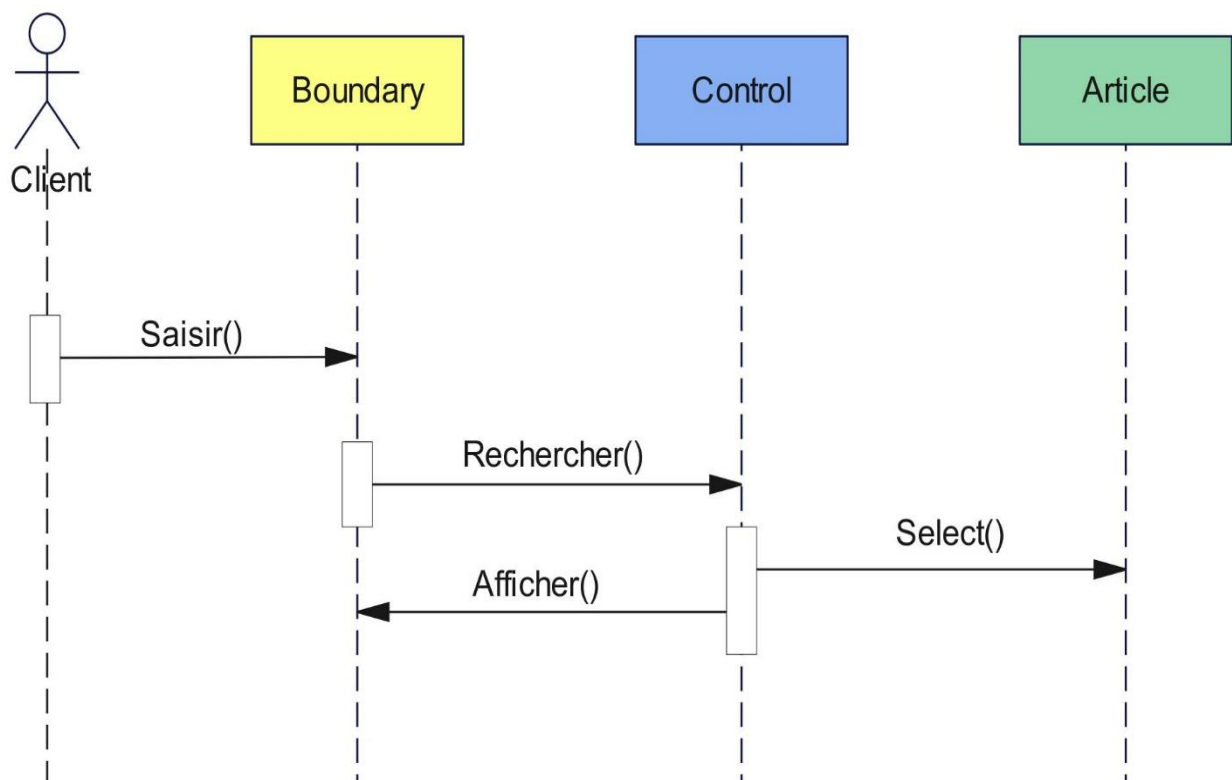
- Faire des promotions :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << faire des promotions >>



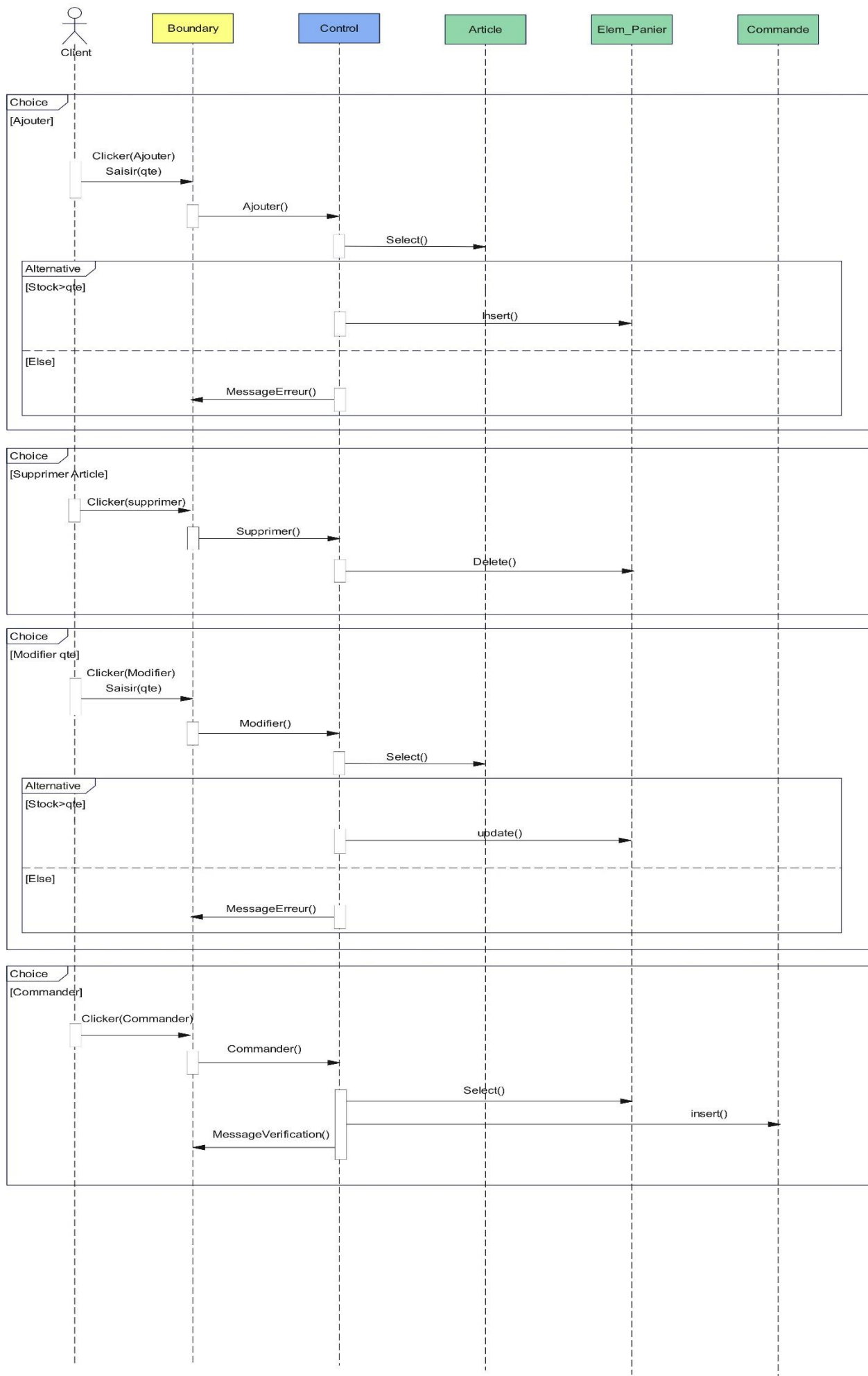
- Rechercher article :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation <<rechercher article >>



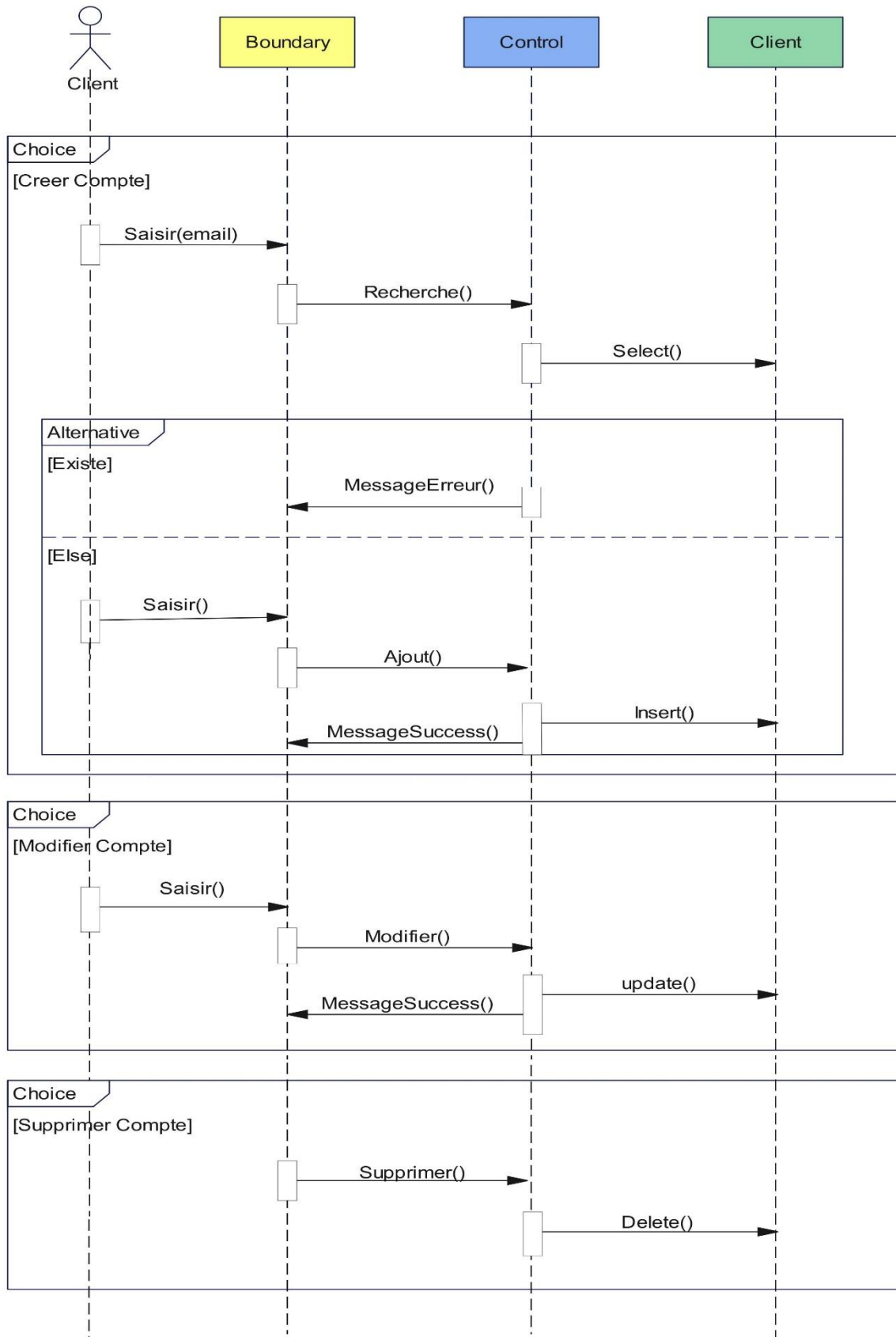
- Gestion de panier :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << gestion de panier >>



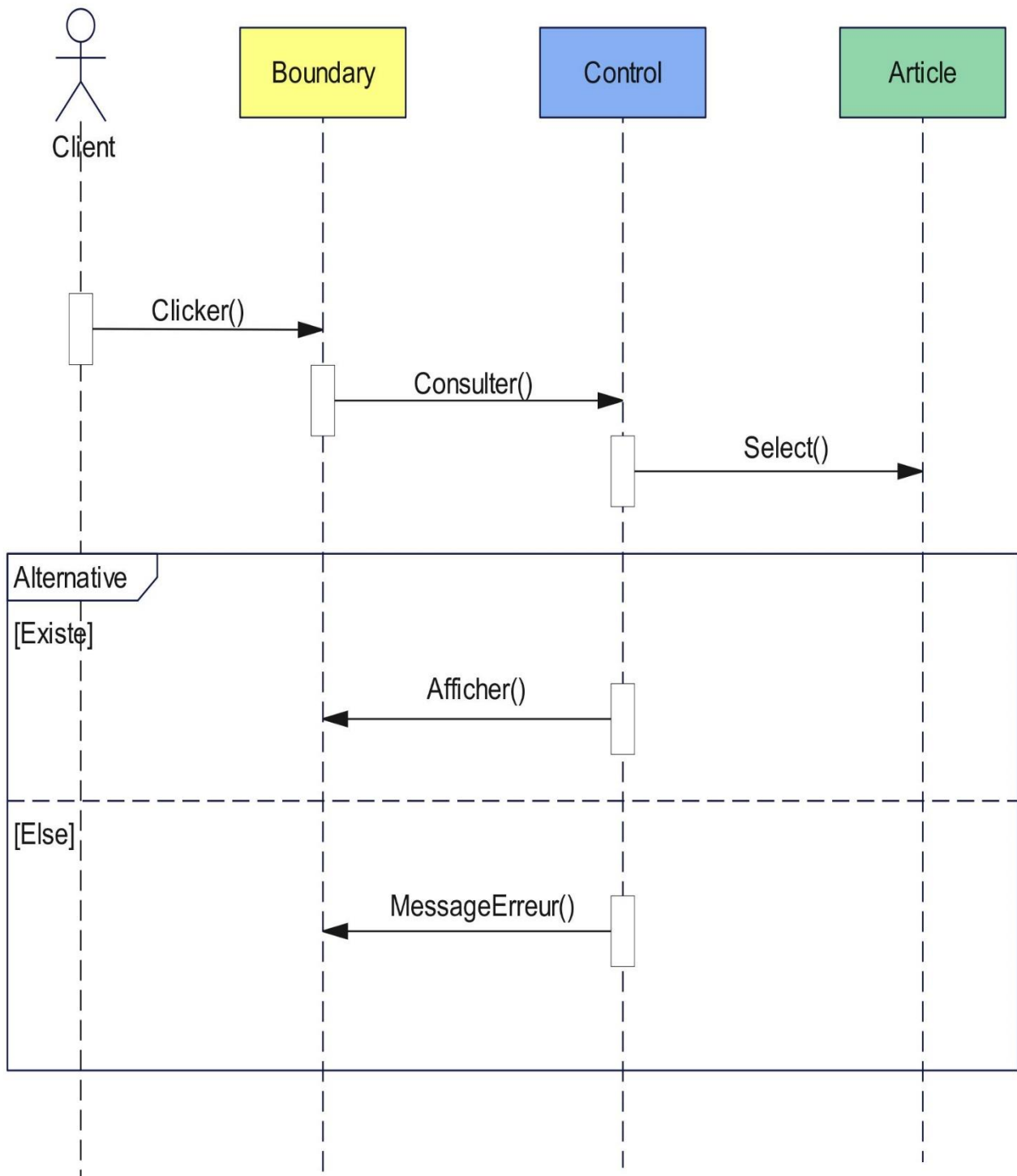
- Gestion des comptes :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << gestion des comptes >>



- Consultation des articles :

La figure ci-dessous présente le diagramme de séquence du système du cas d'utilisation << consultation des articles >>.



5/ conclusion :

L'objectif visé à travers ce rapport est de présenter notre site web qu'on va le réaliser en utilisant le Framework "ANGULAR, BOOTSTRAP " pour effectuer les interfaces graphiques et le "PHP " pour réaliser la partie BACKEND. De plus, Dans ce rapport , nous avons présenté notre étude conceptuelle du système . La vue fonctionnelle a été illustrée par les diagrammes de cas d'utilisation. Ensuite, la vue statique, réalisée par le diagramme de classe nous a permis de définir la structure du système et de dégager les différentes entités le composant. Enfin, la vue dynamique nous a permis d'avoir une vue générale sur le déroulement des cas d'utilisation et leurs exécutions, cette vue a été modélisé par des diagrammes de séquence du système .