



**ECOLE MAROCAINE DES
SCIENCES DE L'INGENIEUR**
Membre de
HONORIS UNITED UNIVERSITIES

PFA : DJANGO

SITE WEB E-COMMERCE



Réalisé par :

✚ **AIT HERROU BADR**
✚ **NAJOU ACHRAF**
✚ **EL ARAGUI ZINEB**
✚ **ATORKY NOUHAILA**
✚ **LAMZILI KAOUTAR**

Encadré par : MR. HAMZA JAMAL.

REMERCIENTS

Nous tenons à remercier MONSIEUR **HAMZA JAMAL** pour nous avoir donné les moyens et l'assistance nécessaires à la réalisation de notre site Web E-commerce.

Nous remercions également les personnes avec qui nous avons travaillé, ils ont été d'une grande aide quant à la compréhension du site et son fonctionnement ainsi que sa mise en place.

Enfin, nous tenons à remercier nos familles et nos chers amis qui nous toujours soutenues, et, en particulier, nos parents pour leur générosité, leurs discernements et leur soutien inconditionnel.

Table des matières

I. INTRODUCTION

II. DESCRIPTION DU PROJET

- **LES EXIGENCES FONCTIONNELLES**

III. ANALYSE DU PROJET

- **LES OBJECTIFS**
- **LES CIBLES**

IV. REALISATION TECHNIQUE

- **L'ACCUEIL DU CLIENT**
- **LES LOGICIELS ET LES OUTILS UTILISES**
- **LA CONCEPTION TECHNIQUE**
- **LA CONCEPTION GRAPHIQUE**

V. ORGANISATION ET BILAN DE PROJET

- **METHODES DE TRAVAIL**
- **RESULTATS**

VI. CONCLUSION

INTRODUCTION

*Le commerce en ligne ou le **E-commerce** est l'échange pécuniaire de biens, de services ou d'informations par l'intermédiaire des réseaux informatiques, notamment Internet.*

Dans une définition plus étroite, le commerce électronique fait donc partie du E- Business. Cela comprend tous les processus commerciaux automatisés dans lesquels les technologies de l'information et des communications électroniques sont utilisées.

L'objectif de l'utilisation de ces processus commerciaux largement automatisés est de rendre le travail plus efficace et d'accroître son chiffre d'affaires.

Nous avons donc choisi pour notre projet tutoré, de développer notre propre site WEB E-commerce dont le but est de vendre des produits, et de faciliter la commercialisation d'un shop.

Pour mener à bien ce projet, nous avons tout d'abord listé et analysé les exigences requises, afin d'obtenir une expression précise des besoins. Cette analyse a permis de développer plus efficacement les différentes fonctionnalités. Ensuite, nous avons effectué des tests dans le but de comparer les exigences attendues aux résultats obtenus et d'améliorer ces derniers.

DESCRIPTION DU PROJET

Puisqu'il s'agit d'un site WEB E-commerce, nous avons choisi pour le nom du site : « **SHOP** ».

Nous pensons qu'il résume bien le sujet du site et qu'il illustre l'approchement des produits électroniques. SHOP devra donc regrouper toutes les fonctionnalités nécessaires au partage de l'information telles que : chercher des produits, trouver leurs prix, chercher selon le type de produit, avoir un panier pour y remplir avec des certains choix..., et toutes les fonctionnalités

Techniques comme : commander, acheter, ajouter...

Mais aussi, il devra répondre à des exigences non fonctionnelles par sa qualité et ses performances.

❖ EXIGENCES FONCTIONNELLES

➤ RECHERCHE DE PRODUITS

À tout moment, un client peut rechercher des produits selon un seul critère : nom de produit de manière à l'ajouter dans son panier. Donc il est capable de consulter les produits vendus par l'entreprise.

➤ PANIER

Un client possède un panier, qui est constituée des produits, et ce client gère ce panier puisque à tout moment il peut ajouter des produits ou les enlever de celui-ci.

➤ COMMANDES

Le client peut consulter son panier pour voir le total des produits qui va acheter, ainsi leurs prix individuels.

ANALYSE DU PROJET

La phase d'analyse des besoins est primordiale car elle permet d'assurer une bonne compatibilité entre le produit et la demande. Comme toutes les entreprises commerciales, SHOP possède sa manière de présenter et de commercialiser ses produits.

➤ OBJECTIFS

Le but du projet est de concevoir et réaliser un site web destiné en premier lieu aux clients de l'entreprise. Le site doit permettre : D'être une source d'information concernant les produits l'entreprise et doit être utile avant, pendant, et après la formation des employés, et aussi de pouvoir réaliser des ventes de produits ainsi que de calculer le total d'achats d'établir une facture pour chaque client.

➤ CIBLES

Le site e-commerce vient en complément ou en remplacement de l'activité commerciale de l'entreprise. Le responsable marketing " met en vitrine " les produits et services destinés aux consommateurs, en B to B ou en B to C. Le client cible devra connaître ce site, le parcourir et y faire des actes d'achat.

REALISATION TECHNIQUE

➤ L'ACCUEIL DU CLIENT

La page produit d'un site E-commerce est parfois le premier et le dernier point de contact d'un utilisateur avec notre boutique en ligne.

Notre visiteur y arrive directement parce qu'elle est bien référencée dans Google. En moins de deux secondes, il sait s'il va poursuivre son parcours d'achat ou quitter notre site.

Si à ce moment-là nous ne lui offrons pas l'espérance d'un bon produit ou qu'il peut trouver ce qu'il cherche chez nous, le client est perdu.

Les fiches produit sont le cœur de notre stratégie de contenu. Elles doivent être particulièrement travaillées et trouver leur place dans notre stratégie de marketing de contenu.

Le titre de la fiche produit est essentiel au bon référencement de notre article. Ainsi, dans le cas de vêtements par exemple, intégrez la description du produit, mais également le nom de la marque.

➤ LES LOGICIELS ET LES OUTILS UTILISES

Une autre étape a été de définir le matériel nécessaire à la réalisation des pages web.

Pour réaliser ce site on a utilisé :

- Le langage de programmation PYTHON.*
- Le logiciel Visual studio CODE.*

-Django Framework : qui est un cadre de développement web open source en Python. Il a pour but de rendre le développement web 2.0 simple et rapide.

➤ LA CONCEPTION TECHNIQUE

✓ LES REGLES DE NOMMAGES ET CODAGES

Nous devons respecter certaines règles de nommage et de codage que nous nous sommes définis. Elles permettront une compréhension plus rapide du code par les différents membres du groupe.

➤ LA CONCEPTION GRAPHIQUE

✓ ACCESSIBILITE DES NAVIGATEURS

Le site SHOP doit être fonctionnel sous les navigateurs les plus utilisés, c'est-à-dire : Firefox et Internet Explorer. Les différentes fonctionnalités développées devront donc être testées sur les deux navigateurs.

✓ LE SYSTEME DE NAVIGATION

La barre de fichiers est composée de :

- Accueil : la page d'accueil*
- Produit : derniers articles existants avec les descriptions*
- Recherche : la recherche des articles ainsi leurs prix*
- Panier : l'ensemble des articles ajoutés au panier*
- Checkout : la vérification des achats + le total*

ORGANISATION ET BILAN DE PROJET

➤ METHODES DE TRAVAIL

Au début du projet nous avons décidé de se répartir les tâches en fonctions des langages utilisés.

Nous avons remis en question ce découpage puisque nous ne pouvions pas développer ensemble, car nous n'habitons pas à proximité les uns des autres. Par conséquent, nous devons développer chacun de notre côté puis mettre en commun.

Notre méthode de travail possède certains avantages :

- les programmes sont testés à plusieurs reprises.*
- le développement est séparé de l'intégration, ce qui permet lors du développement de ne pas se soucier de l'intégration, et donc d'être plus productif.*

Mais aussi quelques défauts :

- possibilité pour un développeur d'être bloqué sur un élément du module*
- la manière de coder est différente les uns des autres. Les clés de notre méthode :*
- la propreté du code et respect de la charte de codage.*
- la communication entre les membres du groupe quant à l'avancement des modules.*

➤ RESULTATS

Les exigences fonctionnelles fixées dès le début par notre cahier des charges ont presque été menées à bien. En effet, les principaux modules caractérisant un site WEB E-commerce ont été intégrés.


Toutefois, certains points n'ont pu être développés par manque de temps et de connaissances techniques, ainsi les sources d'informations.

Le module LOGIN LOGOUT n'a pas été totalement finalisé.

Le site final n'intègre pas tous les modules envisagés dans notre cahier des charges. Néanmoins elle est conforme à nos objectifs qui étaient d'intégrer les modules de bases caractérisant un site WEB. De plus le site a été améliorée en termes de sécurité, performance et qualité qui rend son utilisation beaucoup plus rassurante, rapide et facile à défaut de l'exhaustivité des outils.

✓ LA PARTIE D'ADMINISTRATIN

Cette partie permet d'ajouter les produits/catégories dans le site.



The image shows a screenshot of the Django administration login interface. It features a dark blue header with the text 'Django administration'. Below the header, there are two input fields: 'Username:' and 'Password:'. The 'Username:' field has a cursor inside it. Below the password field is a blue 'Log in' button.

Admin

AUTHENTICATION AND AUTHORIZATION	
Groups	+ Add ✎ Change
Users	+ Add ✎ Change

SHOP	
Categories	+ Add ✎ Change
Commandes	+ Add ✎ Change
Products	+ Add ✎ Change

Recent actions

My actions


- ✖ AIT HERROU BADR
Commande
- + PC GAMER
Product
- + Samsung led
Product
- + LG 43UP7500 Smart TV
Product
- + Mixeur Blender
Product
- + Réfrigérateur BOSCH
Product
- + Electroménager
Category
- + ASUS ROG Strix
Product
- + Ordinateur

✓ LA PAGE D'ACCUEIL

Permet de présenter le site d'une manière globale avec le choix de soit rester dans la page « Accueil » soit consulter ses achats en cliquant sur « Panier »

[Shop](#) [Accueil](#) [Produits](#) [Panier\(0\)](#) [Categories ▾](#)


[Recherche](#)



PC GAMER

12000.0


[Voir](#) [Ajouter](#)



Samsung led

3000.0


[Voir](#) [Ajouter](#)



LG 43UP7500 Smart TV

4000.0

[Voir](#) [Ajouter](#)



Mixeur Blender


2000.0

[Voir](#) [Ajouter](#)

[1](#) [Suivant](#)

✓ LA PRESENTATION DES PRODUITS

Ce menu sert à accéder aux différents produits offerts par le site. C'est une liste de sélection sous forme des images graphique du produit, le type, la marque, et le prix.



PC GAMER

12000.0

[Voire](#) [Ajouter](#)



Samsung led

3000.0

[Voire](#) [Ajouter](#)



LG 43UP7500 Smart TV

4000.0

[Voire](#) [Ajouter](#)



Mixeur Blender

2000.0

[Voire](#) [Ajouter](#)

✓ CHAQUE PRODUIT A SON PRIX ET SA DESCRIPTION



PC GAMER

Prix: \$ 12000.0

Usage : Gaming Processeur : Intel Core i5 (11ème génération) 11300H RAM : 8 Go (2 x 4 Go) Résolution : 1920 x 1080 (Full HD) Fonctions : Antireflet avec visualisation grand angle (UWVA) Full HD Stockage principal : 512 Go SSD M.2 PCIe - NVMe Express (NVMe), HP Value Processeur graphique : NVIDIA GeForce RTX 3050 / Intel Iris Xe Graphics Durée de fonctionnement : Jusqu'à 4.75 heures Garantie (²) : 2 ans Système d'exploitation : Windows 10 Edition Familiale 64 bits - Anglais/F

[Acheter](#)

✓ LA PARTIE COMMANDE/CHECKOUT

C'est la partie dans laquelle le client peut examiner et contrôler sa commande, ainsi le total effectué.

Voici votre liste

Samsung led	QTE: 1	\$ 3000
PC GAMER	QTE: 2	\$ 24000
PRIX ET QUANTITE TOTAL	TQTE: 3	\$ 27000

Nom

Email

Badr

badraitherrou8@gmail.com

Address

Rue maarif.....

Ville

Pays

Zip

Maroc

Somme total a payer

\$27000

Commander

CONCLUSION

Le projet tutoré est beaucoup plus complexe que les projets que nous avons déjà réalisés au niveau de notre parcours à l'école marocaine des sciences de l'ingénieurs (mini projets de Base de données en SQL, PHP..., site Web de vente en ligne en HTML, CSS, JAVASCRIPT...). Il permet de mettre en relation plusieurs enseignements, utilisés sous une dimension professionnelle.

Tout d'abord, ce projet nous a permis d'appliquer les connaissances que nous avons acquises durant notre 3eme année IIR à l'EMSI, telles que la modélisation, les différents langages de programmation bien précisément le PYTHON, la gestion de projet mais aussi la communication.

Grâce à celui-ci chaque membre de l'équipe a pu renforcer ses connaissances mais aussi apporter aux autres membres son savoir et ses compétences afin d'harmoniser l'efficacité de l'équipe. A travers des méthodes de travail et des outils, ce projet nous a permis de nous immerger dans un univers professionnel. Il est vrai que de créer un site WEB E-commerce et respecter un cahier des charges rendent un projet tutoré intéressant et professionnel mais il y a aussi toutes les démarches qui ne sont pas visibles et qui rendent

Enrichissante une telle expérience : écouter l'opinion de chacun des membres de l'équipe, savoir communiquer et argumenter afin d'opter pour les meilleurs choix, s'organiser sur les plans personnels et collectifs, gérer les imprévus, respecter les délais, et donc réussir le projet.