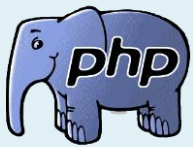


Welcome to **Friends Market**

RAPPORT DE PROJET **Mini-market online**

LES LOGICIELS ET PROGRAMMES UTILISÉES

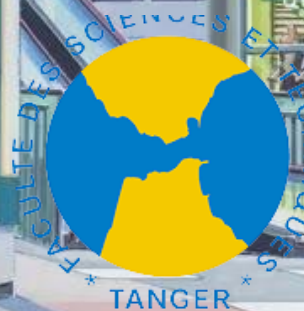


PROJET REALISÉ PAR :

Oumaima Ettassouli

Salma Nidar

Ayoub Bakkali



Sommaire :

PRÉSENTATION DU PROJET	3
ARCHITECTURE MVC	4
CONCEPTION	5
INTERFACE CLIENT	6
AUTHENTIFICATION	6
CATEGORIES DISPONIBLES	7
REALISATION D'UNE COMMANDE	8
DECONNEXION	9
INTERFACE ADMINISTRATEUR	10
AUTHENTIFICATION	10
CONCLUSION	12

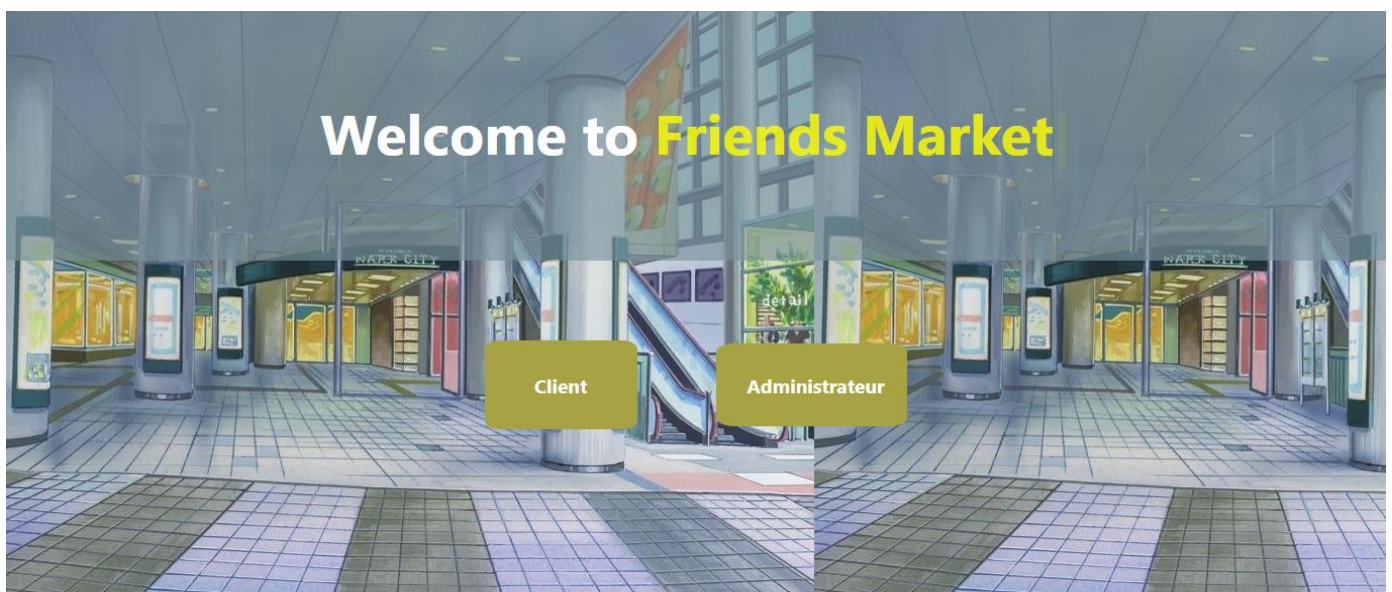
PRÉSENTATION DU PROJET

Ce projet a été développé via le framework Laravel, qui permet d'offrir une expérience utilisateur fluide et une navigation facile pour les clients.

Concernant l'idée du projet, il s'agit d'un mini-market en ligne ' Friends Market' qui se spécialise dans la vente d'articles de dessins animés. Les produits proposés incluent des pantalons, des sweatshirts, des sacs et des chaussures.

Il comprend deux interfaces distinctes, une destinée aux clients et l'autre aux administrateurs :

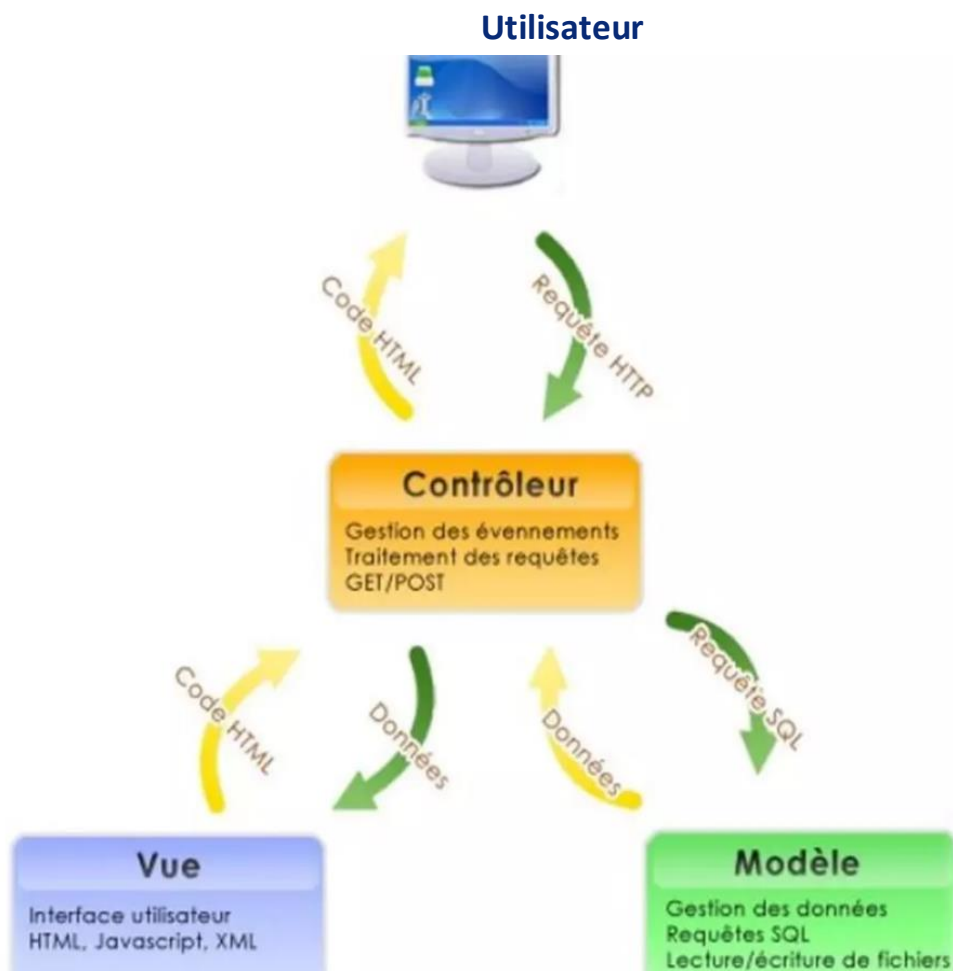
- L'interface client permet aux utilisateurs de se connecter ou créer un compte pour ensuite naviguer dans les différentes catégories de produits, de consulter les détails des articles, de les ajouter à leur panier et de finaliser la commande.
- L'interface administrateur, quant à elle, donne accès à des fonctionnalités telles que la gestion des produits (ajouter un nouveau produit, le modifier ou le supprimer).



ARCHITECTURE MVC

Un design pattern qui sépare les données de l'application (modèle), l'interface utilisateur (vue) et la logique de contrôle (contrôleur). Laravel est un framework PHP qui utilise ce modèle pour structurer les applications web.

- **Modèle** : un noyau de l'application qui gère les données, permet de récupérer les informations dans la base de données, de les organiser pour qu'elles puissent ensuite être traitées par le contrôleur.
- **Vue** : composant graphique de l'interface qui permet de présenter les données du modèle à l'utilisateur.
- **Contrôleur** : composant responsable des prises de décision, gère la logique du code qui prend des décisions, il est l'intermédiaire entre le modèle et la vue.

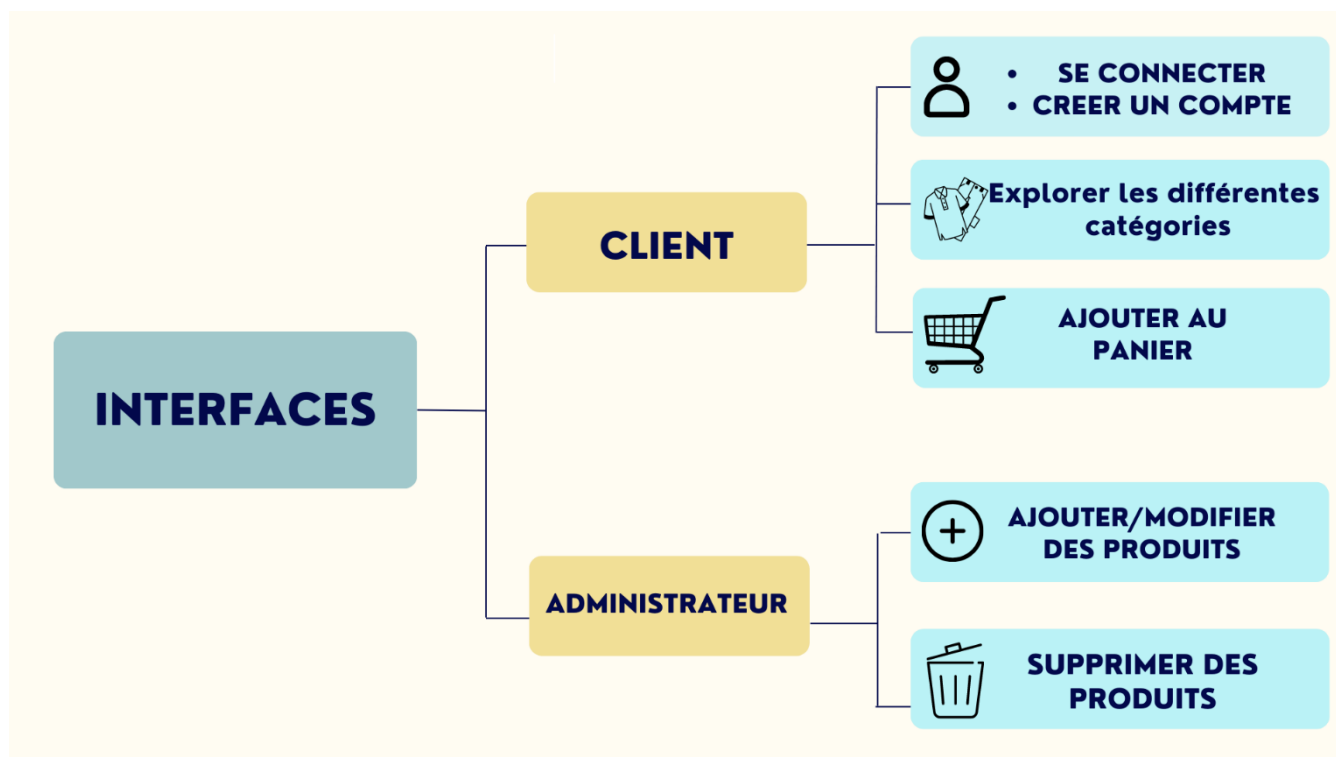


CONCEPTION

Nous avons utilisé la programmation orientée objet en PHP pour développer les différentes fonctionnalités du site, telles que la gestion des produits, des clients et des commandes. Comme on a utilisé Bootstrap pour la mise en page et la présentation des données, ainsi que JQuery pour les interactions utilisateur.

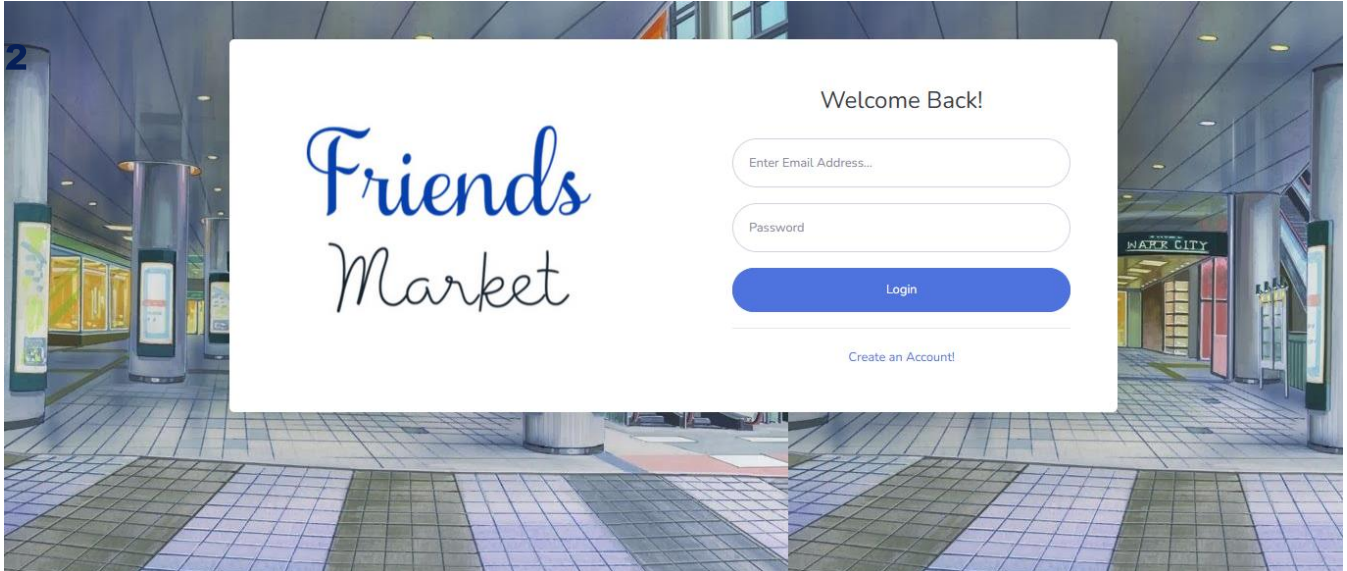
Concernant la conception MVC, nous l'avons utilisé pour séparer les différentes couches du projet, en séparant les données de la vue et du contrôleur. Puis l'utilisation de http Request pour la mise à jour des données en temps réel, sans avoir besoin de recharger la page pour une meilleure expérience utilisateur. Enfin, nous avons utilisé MySQL pour stocker les informations des produits, des clients, des commandes, etc.

Il Y a deux interfaces d'authentification pour gérer les différents rôles : administrateur et client.



INTERFACE CLIENT

AUTHENTIFICATION



Les utilisateurs ont la possibilité de se connecter s'ils ont déjà un compte ou de créer un nouveau compte.

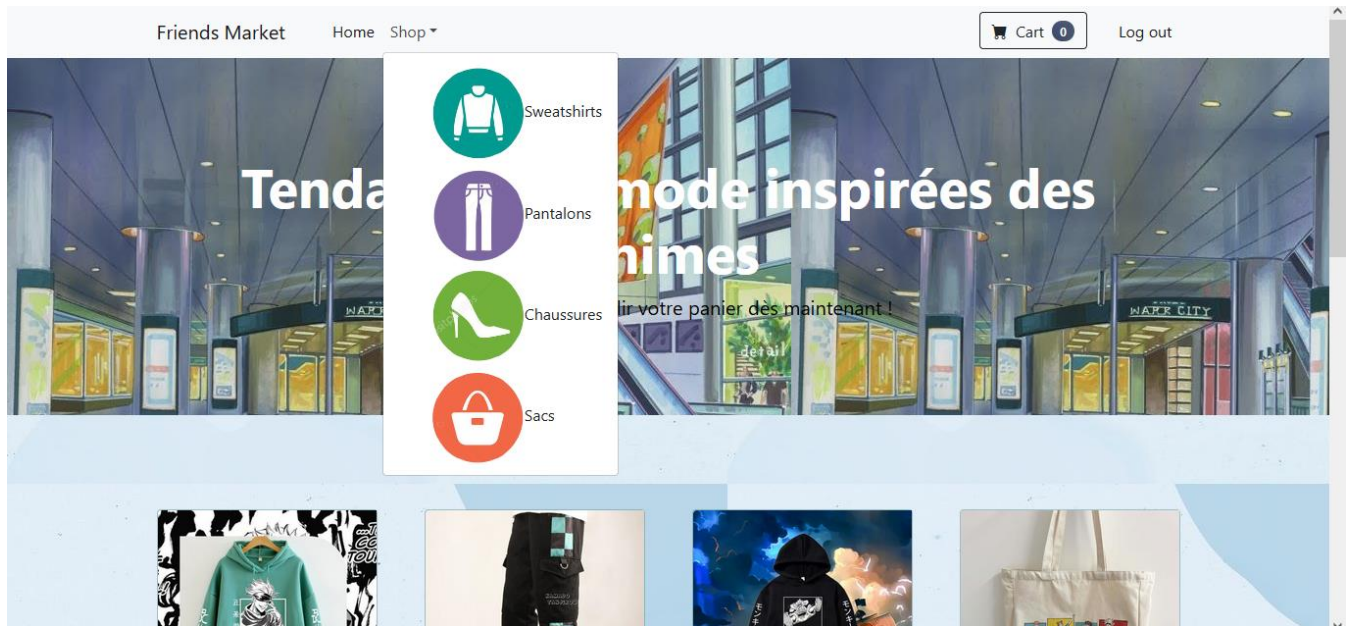
- Pour se connecter, les clients peuvent utiliser leur adresse e-mail ainsi que leur mot de passe.

Sinon,



- Créer un nouveau compte en cliquant sur (create an account) et remplir les informations requises telles que leur nom, prénom, adresse e-mail et mot de passe. Il est important de noter que les clients doivent fournir une adresse valide.

CATEGORIES DISPONIBLES



Le market offre une variété de produits comprenant quatre catégories : sweatshirts, pantalons, chaussures et sacs. Les clients peuvent naviguer facilement à travers les différentes catégories pour trouver les produits qui leur conviennent le mieux.

Chaque article présenté sur le site est accompagné d'une image claire, une description détaillée et d'un prix.

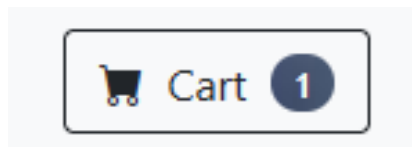
Exemples de produits



REALISATION D'UNE COMMANDE



Après avoir parcouru les différentes catégories d'articles et sélectionner le produit désiré, le client peut l'ajouter à son panier en cliquant sur le bouton 'Add to cart'.





L'utilisateur peut ensuite consulter la table de commande pour vérifier les détails de sa commande, tels que le prix total, les articles inclus, la quantité...

Il a aussi la possibilité de supprimer un article de la commande si nécessaire.

Friends Market Home

Votre Panier :

Description	Quantité	Prix	Action
 Sweat-shirt Anime brodé	1	209 DH	<button>Supprimer</button>
Total		209 DH	

 Valider la commande

Une fois qu'il est satisfait de son panier, il peut finaliser sa commande en cliquant sur le bouton 'Valider la commande'. Il devra alors saisir les informations nécessaires avant la validation.



Your payment details

NAME

CARD NUMBER

EXPIRATION DATE

MM

YY

CVC

123

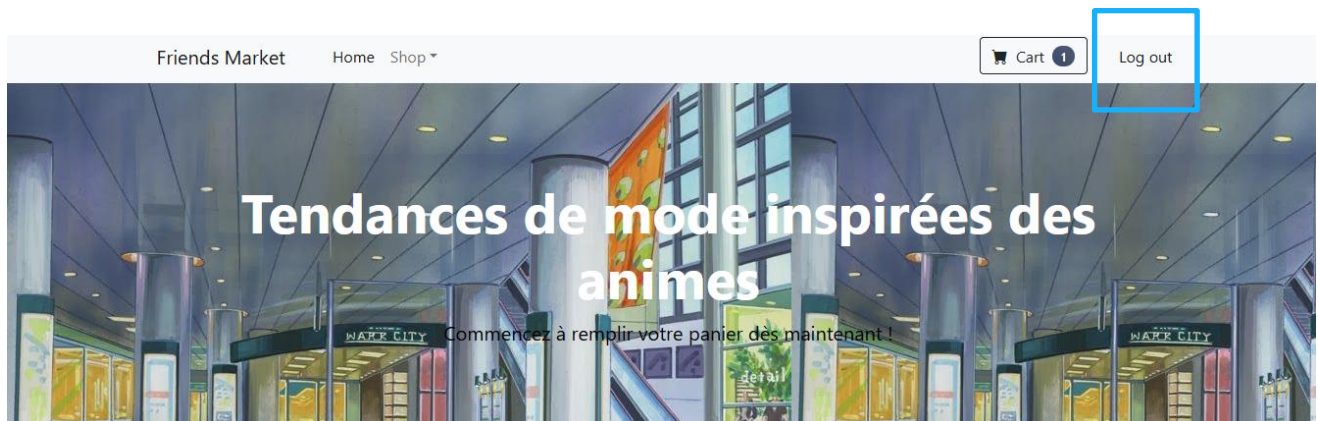


Save my card for future purchases

PAY NOW

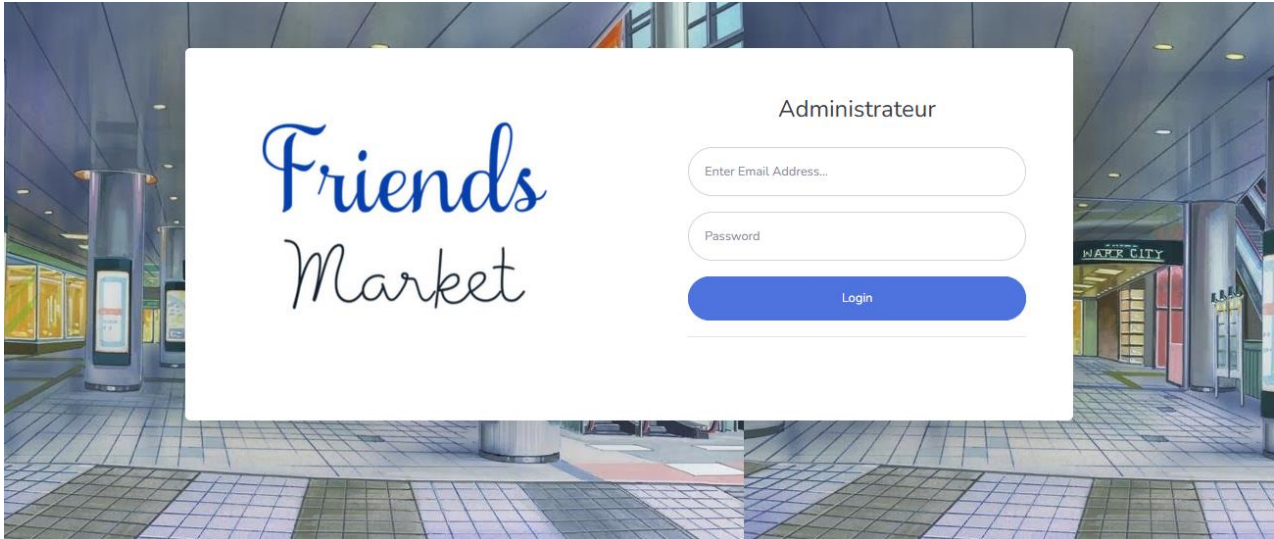
DECONNEXION

Les clients peuvent aussi se déconnecter de leur compte après avoir terminé leurs achats.



INTERFACE ADMINISTRATEUR

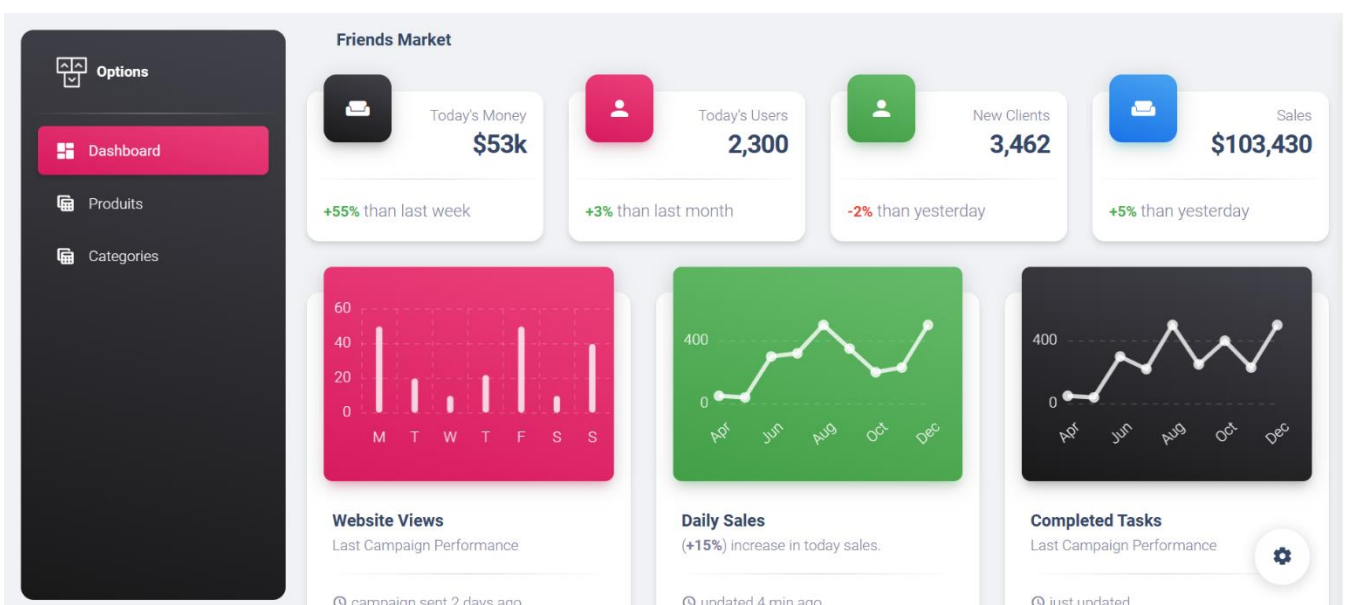
AUTHENTIFICATION



L'administrateur peut se connecter à son compte en utilisant son propre adresse email et mot de passe.

Remarque : l'adresse de l'admin est unique, seuls les membres d'administration peuvent se connecter.

Une fois qu'il est connecté, il peut accéder aux différentes options possibles.



L'administrateur a plusieurs possibilités pour gérer les différents produits sur le site. Ces options sont les suivantes :

- **Ajouter un nouveau produit** dans les différentes catégories en saisissant les détails du produit tel que l'image, la description et le prix...

PRODUIT A AJOUTER

PRODUCT DESCRIPTION

URL

PRIX

Catégories







☐ Sweatshirts

☐ Pantalons

☐ Sacs

☐ Chaussures

- **Suppression de produits** : il peut supprimer un produit si celui-ci n'est plus disponible ou s'il y a des erreurs sur la fiche produit.

# PRODUIT	DESCRIPTION	PRIX	ACTION
1	 Anime Inspire JJK Unisexe Hoodie	239 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>
2	 Pantalon d'anime streetwear japonais	360 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>
3	 Sweat à capuche d'anime	220 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>
4	 Anime Tote Bag	100 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>
5	 Sweat-shirt brodé d'anime	209 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>
6	 Baskets unisexes japonaises personnalisées	390 DH	<input type="button" value="SUPPRIMER"/>

- **Modification de produits** : l'administrateur peut également modifier les détails d'un produit existant pour changer le prix ou mettre à jour la description en double cliquant l'article sélectionné.

3		Pantalon d'anime streetwear japonais	299 DH	SUPPRIMER
---	---	--------------------------------------	--------	-----------

CONCLUSION

Nous tenons à remercier notre professeur pour l'opportunité et l'idée de ce projet. Cela a été une expérience enrichissante car cela nous a permis de découvrir les avantages de l'utilisation de Laravel pour la création d'un marché en ligne, et de constater que cela peut faciliter la mise en place et la gestion de ce type de plateforme.