



Projet Fil Rouge

REALISATION D'UN SITE WEB DYNAMIQUE COMMERCIALE

Réaliser Par :

Elhassnaoui Abdelouahab

Encadrée par :

Youness Echchadi

Année Scolaire 2019/2020

Remerciement

Ce modeste travail est le fruit des efforts et des sacrifices consentis par les enseignants de Youcode Safi qui ont su guider nos pats dans la voie de la recherche et de la connaissance
Nous prions Allah qu'il récompense ces nobles enseignants .

Nous remercions en particulier :

M.Youness Echachdi , pour ces précieux conseils, sa disponibilité et sa compréhension .

Sans oublier ceux qui ont participé de près ou de loin a réaliser ce projet.

Sommaire

Remercement	2
sommaire.....	3
Introduction générale	5
CHAPITRE 1 : PRESENTATION DE PROJET	6
1. Introduction	7
2. Présentation de la société :.....	7
3. Présentation du projet :.....	7
3.1. Qu'est ce qu'une boutique en ligne ?.....	7
3.2.L'objectif :.....	7
4. Etude de l'existant :	8
5.Solutions proposées :	8
6. Conclusions :.....	9
CHAPITRE 2 : CONCEPTION DE L'APPLICATION.....	10
1.intoduction	11
2. Merise pour la modélisation du système :.....	11
Diagramme de classe	12
Diagramme d'objet	12
diagramme de cas d'utilisation	13
Diagramme d'activités	13
7. Conclusion	13
CHAPITRE 3 : APPLICATION.....	14
introduction	15

2. L'environnement de développement :	15
3. Langages et Logiciels utilisés :	15
4. Les principales interfaces graphiques :	17
Figure 4.1.Interface client :	17
Figure 4.2 : Accueil client.....	18
Figure 4.3 : administrateur.....	18
Figure 4 .4 : PROMOTION.....	18
Figure 3.5 : Ajouter Produit.....	19
Figure 3.6 : Tour Guide.....	20
5. Conclusion :	20
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	21

Introduction générale

Aujourd'hui, le commerce électronique est considéré comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations internationales, surtout depuis que les problèmes liés à la facture numérique ramènent les politiques des technologies de l'information, de la communication et du développement sur le devant de l'actualité. Des recommandations stratégiques spécifiques ont été formulées dans différent domaine : infrastructure et services de télécommunications, fiscalité, protection du consommateur, sécurité des réseaux, protection de la vie privée et des données. La confiance est un élément crucial pour le développement du commerce électronique. Il s'agit, essentiellement, d'assurer aux consommateurs et à l'entreprise des services de réseaux sûres, fiables et vérifiables. De même, les consommateurs entendent rester maîtres de la collecte de leurs données personnelles et de l'usage qui en est fait, et veulent être surs d'avoir accès à des mécanismes de recours adaptés. Pour créer le niveau de confiance souhaitable, il faut se doter de technologie fiable, de dispositifs de réglementation et d'auto réglementation appropriés, et pratiquer une pédagogie du public. Le présent rapport, qui expose ce travail, est composé de de chapitres structurés comme suit :

- Dans le premier chapitre, je vais présenter la société, le cahier de charge et l'objectif de ce projet.
- deuxième chapitre sera consacré à l'étude de l'existant, de son critique et des solutions proposées et l'analyse des besoins et à la conception de ce projet.
- Dans le quatrième chapitre, je vais étudier l'implémentation de l'application, en décrivant l'environnement matériel et logiciel, et je vais donner un aperçu sur les interfaces réalisées.

CHAPITRE 1:

PRESENTATION DU PROJET

1. Introduction :

Dans ce chapitre, je commence par le commerce électronique et une présentation de la société, lieu de ce stage. Ensuite, je détermine le cahier de charge et les objectifs à atteindre de ce projet. Ainsi, j'intéresse à l'étude de l'existant et ces critiques et je propose des solutions possibles.

2. Présentation de la société :

- Artisa-Tour est l'une des meilleures startups pour les événements et la boutique, vente de produits locaux, poterie, artisanal, bijoux
- Start Programme : UM6P Ventures Explorer

3. Présentation du projet :

3.1. 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.

3.2.L'objectif :

L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique d'une startup Artisa-tour . Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :

- Gérer les relations avec les clients,
- Gérer les relations avec Touriste,
- 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. En plus, les internautes peuvent consulter en ligne le catalogue et toutes ses nouveautés.

4. Etude de l'existant :

Pour acheter un produit local telle qu'une Artisanal , L'FaKkhar le client doit se déplacer directement au local de la société afin de chercher une offre de vente qui satisfait ses besoins. ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps. d'ailleurs, même le vendeur n'a aucun moyen pour mettre à disposition ses annonces de vente et services, à l'exception des supports traditionnels tels que les journaux ou les petites affiches. Ainsi, un moyen fiable et automatisé permettant d'informer un grand nombre de clients des offres de vente et des services nécessaires. divers autres traitements sont, d'ailleurs, sources de problèmes, adoptant les méthodes traditionnelles de travail règlement des factures se fait en espèce ou par chèque, sur place. l'enregistrement des clients se fait manuellement sur papier. les produits sont classés par catégorie artisanal , mobile,..) . les documents sont nombreux et mal organisés. Vu l'accroissement de la technologie Internet, l'achat en ligne est devenu une nécessité incontournable pour les commerçants.

5.Solutions proposées :

Grâce à Internet, de nouvelles perspectives de développement apparaissent dans l'élargissement du marché économique. la création d'un site Internet a pour but de valoriser l'image de la société et faire des économies. l'utilisation d'Internet, comme segment de communication de masse, permet également de baisser des coûts marketing et d'autres frais. avec la transmission du haut débit et la sécurisation augmentée des moyens sécurisés de paiement, la confiance des utilisateurs en ce qui concerne l'e-commerce est croissante. la plupart des personnes adultes utilisent, aujourd'hui, Internet pour faire des achats. les consommateurs et les entreprises s'orientent de plus en plus vers les boutiques en ligne qui permettent la comparaison, la disponibilité des produits et la vérification des prix d'où l'économie considérable du temps.

Ce projet consiste donc à la mise en place d'un site Web dynamique qui gère les services la commercialisation des produits locales. ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces produits aux meilleurs prix par rapport aux concurrents. les clients peuvent consulter le site après une inscription, et commander les services , produits, qui sont par la suite livrés à domicile.

Cette boutique en ligne permettra d'offrir beaucoup des services à savoir :

- **Recherche de produit,**
- **Consultation de catalogues de produits,**

- **Lancer une commande en ligne** : Cette application Web permettra de cibler une nouvelle catégorie de clientèles (locale et internationale), et d'offrir une meilleure qualité de service en communication et en commerce.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

- **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, 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 l'administrateur qui pourra :

- **Ajouter un produit** : chaque produit est caractérisé par son nom et sa catégorie. - 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 .

6. Conclusions :

A travers le cahier des charges qu'on a cité ci-dessus, je comprends bien que l'interface web que je vais réaliser est un site web dynamique mais pour l'implémenter j'ai besoins d'une étude conceptuelle de ce site.

cette étape je donne une vision globale sur ce startup et les tâches que je dois réaliser afin d'éviter les problèmes existants et atteindre les objectifs de startup.

CHAPITRE 2

CONCEPTION DE L'APPLICATION

1. Introduction :

J'expose, dans ce chapitre, la solution conceptuelle que j'ai proposée et cette conception du système à réaliser qui a pour but de rendre flexible la tâche de la gestion.

d'autre terme, ce chapitre devrait répondre à la question : comment faire ? La structure de ce chapitre dépend de la nature de ce projet. J'ai conçu la phase de conception d'un système d'information qui nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle. Il existe plusieurs méthodes d'analyse, la plus utilisée étant la méthode MERISE.

2. Merise pour la modélisation du système :

Pour modéliser les fonctionnalités, que doit offrir ce système, j'ai choisit la méthode MERISE.

MERISE étant une méthode de conception et de développement d'un système d'information, représentant les interactions entre ses différents composants et d'en proposer une description formelle. au début des années 90, cette méthode a connue une évolution importante suite à l'intégration de concepts orientés objets tel que l'héritage. je présente, dans la suite, Le Modèle conceptuel Diagramme de classe , Diagramme d'objet , diagramme de cas d'utilisation , Diagramme d'activités. Il intègre la technique standard de modélisation Merise.

La méthode MERISE est basée sur la séparation des données et des traitements, à effectuer, en plusieurs modèles conceptuels et physiques. cette séparation assure une longévité au modèle.

Diagramme use cas

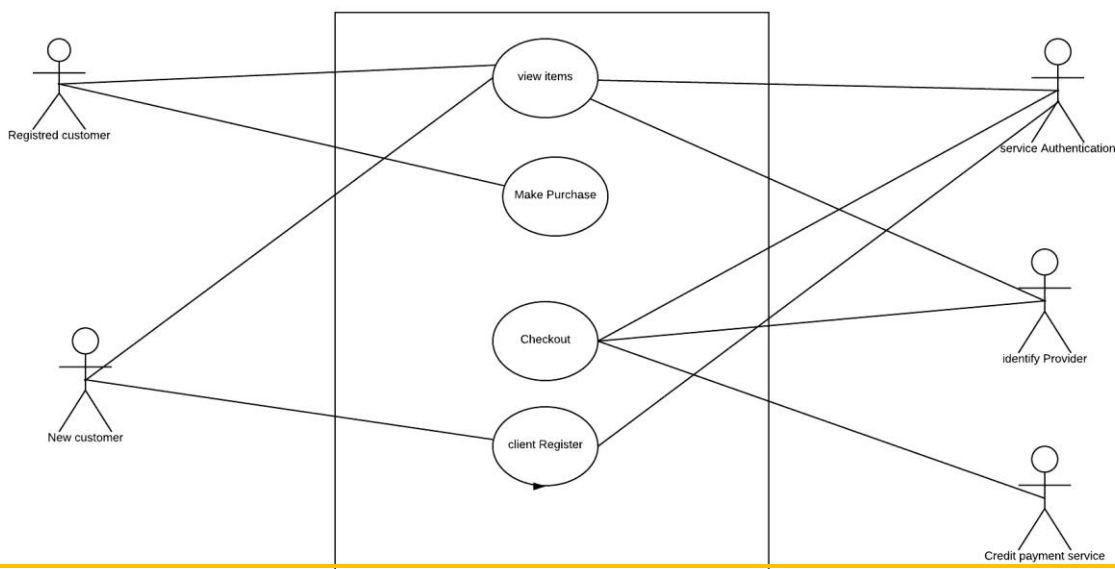


Diagramme de sequence

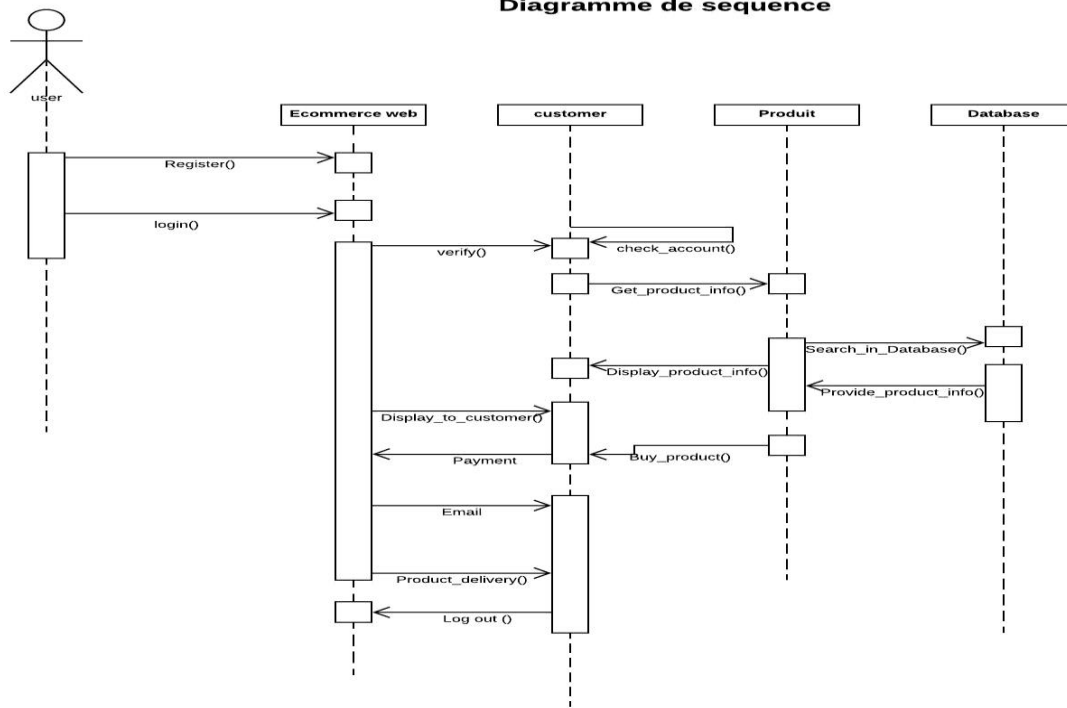


Diagramme de Class

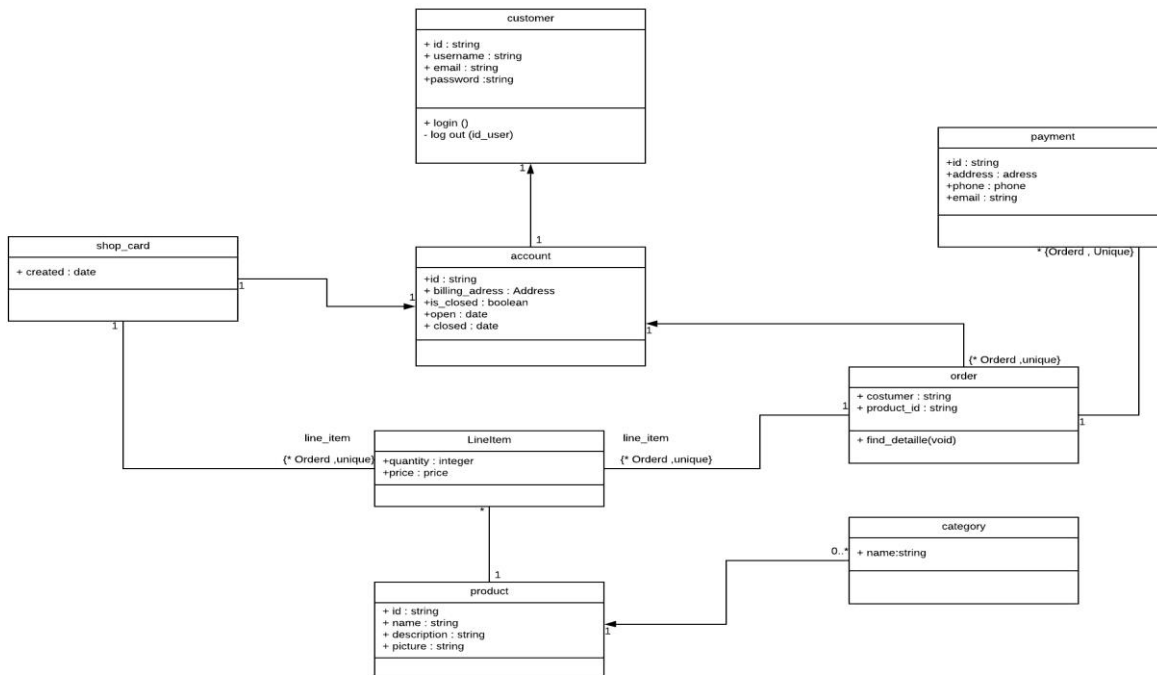
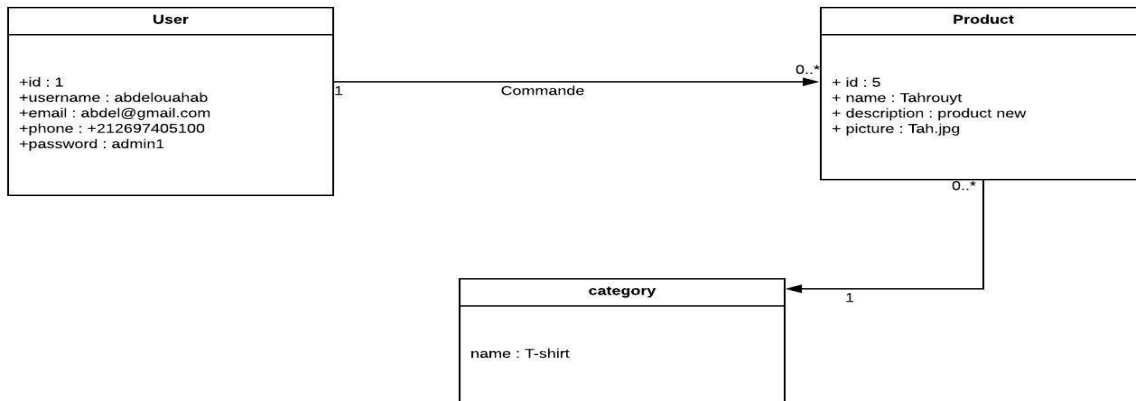


Diagramme D'objet



Information admin :

←T→	id	name	email	password	is_active
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	9	software developer	admin@gmail.com	admin	0
↑ <input type="checkbox"/> Check all	With selected: <input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete <input type="checkbox"/> Export				

Information produit :

←T→	product_id	product_cat	product_brand	product_title	product_price	product_qty	product_desc	product_image	product_keywords
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	4	12	2	Samsung Galaxy S6	5000	100	Samsung is a good phone	1552670857_samsung galaxy s6.jpg	samsung, mobile, s6
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	1	12	2	Samsung Galaxy S10	10000	50	Its a good phone	1552670517_samsung galaxy s8.png	samsung, mobile, galaxy
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	2	12	3	Iphone 7 plus	40000	5000	Iphone is a good phone	1552670718_iphone-7-plus.jpg	apple, iphone, mobile
↑ <input type="checkbox"/> Check all	With selected: <input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete <input type="checkbox"/> Export								

Information commande :

←T→	order_id	user_id	product_id	qty	trx_id	p_status
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	2	1	2	1	9L434522M7706801A	Completed
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	3	1	3	1	9L434522M7706801A	Completed
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	4	1	1	1	8AT7125245323433N	Completed
↑ <input type="checkbox"/> Check all	With selected: <input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete <input type="checkbox"/> Export					

7. Conclusion

La phase conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet. elle permet de faciliter le système d'information et réaliser l'implémentation de la base de données et le traitement. par la suite, je dois chercher les moyens et les outils possibles pour développer l'application, ce que je vais présenter dans la chapitre suivant.

CHAPITRE 3

APPLICATION

1. Introduction :

Ce chapitre a pour objectif majeur de présenter le produit finale. C'est la phase de réalisation de ce site web dynamique qui utilise des technologies spécifiques. Ce chapitre est composé de deux parties : la première partie présente l'environnement de développement alors que la seconde partie concerne les principales interfaces graphiques.

2. L'environnement de développement :

Environnement Logiciel : Lors du développement de ce application, j'ai utilisé, les outils logiciels suivants: • visual studio code. • Html • css • bootstrap • PHP • Javascript • XAMPP. • Serveur MySQL • Serveur Apache • Adobe XD.

3. Langages et Logiciels utilisés :

3.1.Javascript : JavaScript est un langage de programmation de scripts, principalement utilisé dans les pages web interactives. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du Site web dynamique commercial 2010-2011 18 langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont équipés de constructeurs permettant de générer leurs propriétés. Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich pour le compte de Netscape Communications Corporation.

3.2. PHP: Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP5, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

3.3.Xampp: est un package de pile de solutions de serveur Web multiplateforme gratuit et open source développé par Apache Friends, composé principalement du serveur HTTP Apache, de la base de données MariaDB et d'interprètes pour les scripts écrits dans les langages de programmation PHP et Perl.

3.4.Mysql : MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, la licence est libre ou 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 et Microsoft SQL Server.

3.5.Apache : Apache est le serveur le plus répandu sur Internet. Il fonctionne principalement sur les systèmes d'exploitation UNIX (Linux, Mac OS X, Solaris, BSD et UNIX) et Windows

3.6.Adobe XD : est un outil de conception d'expérience utilisateur pour les applications Web et les applications mobiles, développé et publié par Adobe Inc.

. adobe XD prend en charge le wireframing de site Web et la création de prototypes cliquables.

4. Les principales interfaces graphiques :

Cette partie permet de je mettre dans les conditions réelles d'utilisation de l'application.

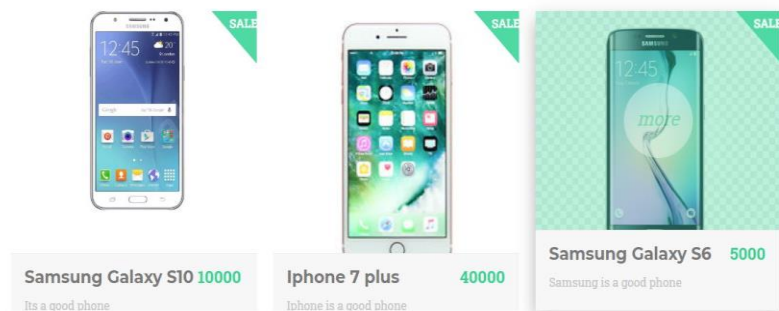
Figure 4.1.Interface client :

Dans les paragraphes qui suivent, je vais exposer différentes situations que peut rencontrer le client.

- **Accueil** : Dans cette page le client peut être identifié en tapant leur email et mot de passe, afficher les produits par catégorie et les ajouter dans leur panier.



Example Product Page



- **Produits** : Dans cette page le client peut être identifié en tapant leur email et mot de passe, afficher les produits par catégorie et les ajouter dans leur panier.

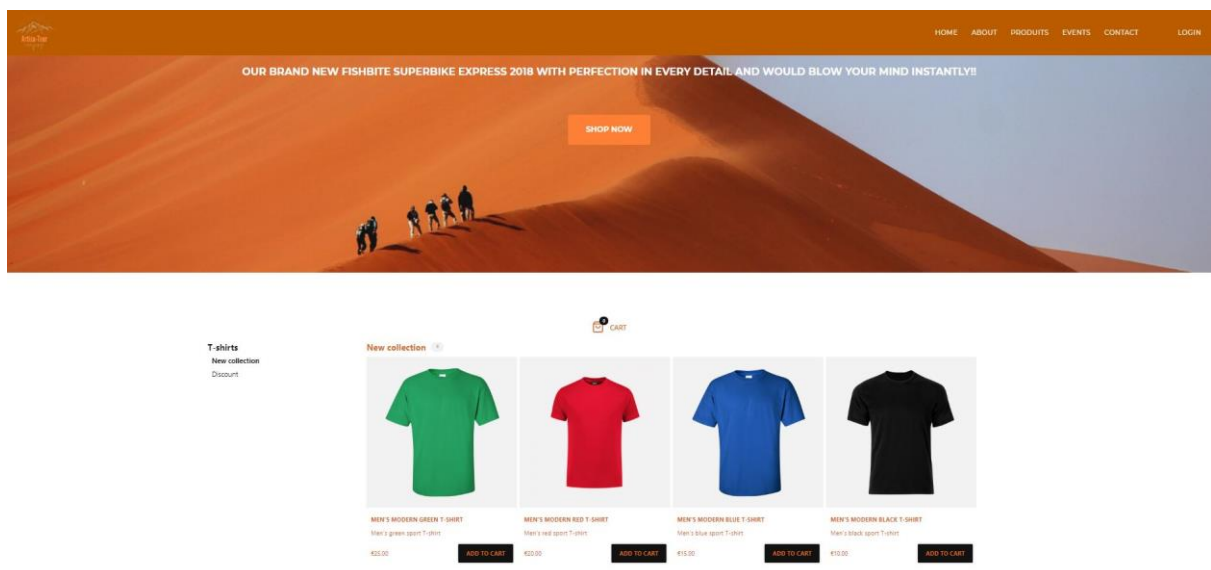


Figure 4.2 : Accueil client

- **Inscription** : Cette page permet à tout nouveau client de s'inscrire dans ce base de données pour pouvoir, par la suite, effectuer un achat. les champs de saisie contiennent un nombre de caractères minimum. si ce nombre n'est pas satisfait, une alerte de couleur rouge vient interpeller l'internaute de son erreur de saisie pour ainsi la corriger. la page n'est validée que si tous les champs de saisie sont conformes aux exigences demandées.

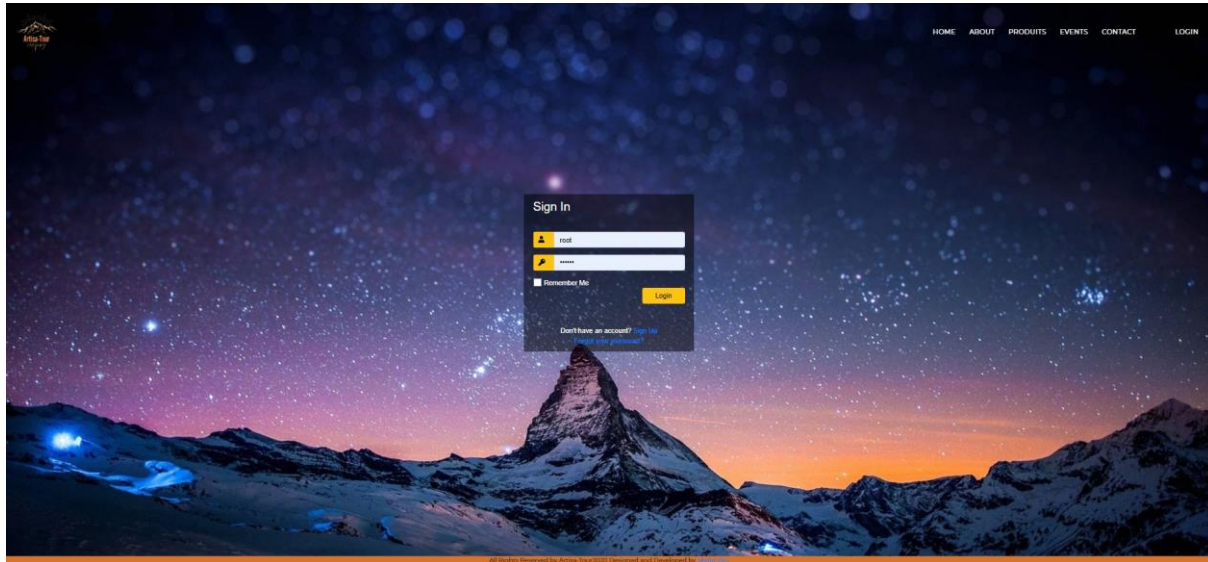


Figure 4 .3 : PROMOTION

-**Promotion** : promotionnel les services et des événements Touristique.

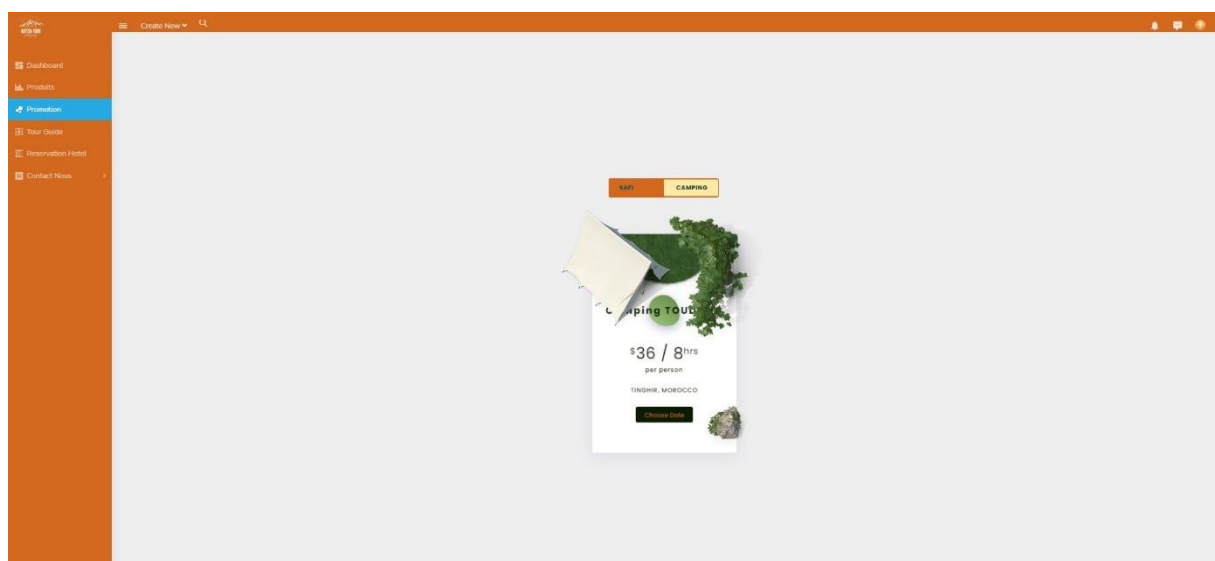


Figure 4.4: administrateur

Interface administrateur :

- **Accueil** : L'administrateur tape son nom et mot de passe pour accéder à cette interface, il a le droit d'administrer les actions possibles dans le site comme (modifier, ajouter et supprimer des produits ou des catégories)

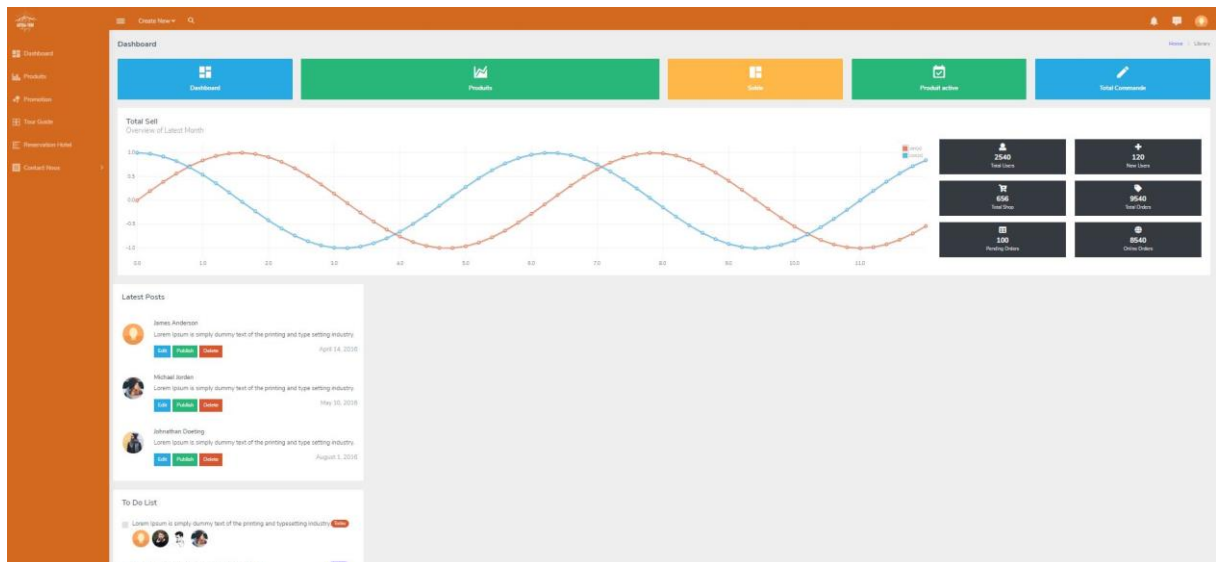





Figure 3.5 : Ajouter Produit

- **Ajouter produit** : Cette page permet à l'administrateur de rajouter des produits dans la base actuelle. Suivant le type du produit, il devra entrer différents champs afin de renseigner l'article a rajouté. Chaque champ de saisie est contrôlé lors de la validation de la page et l'internaute est averti par les alertes de couleur rouge si un champ n'est pas conforme aux modèles.

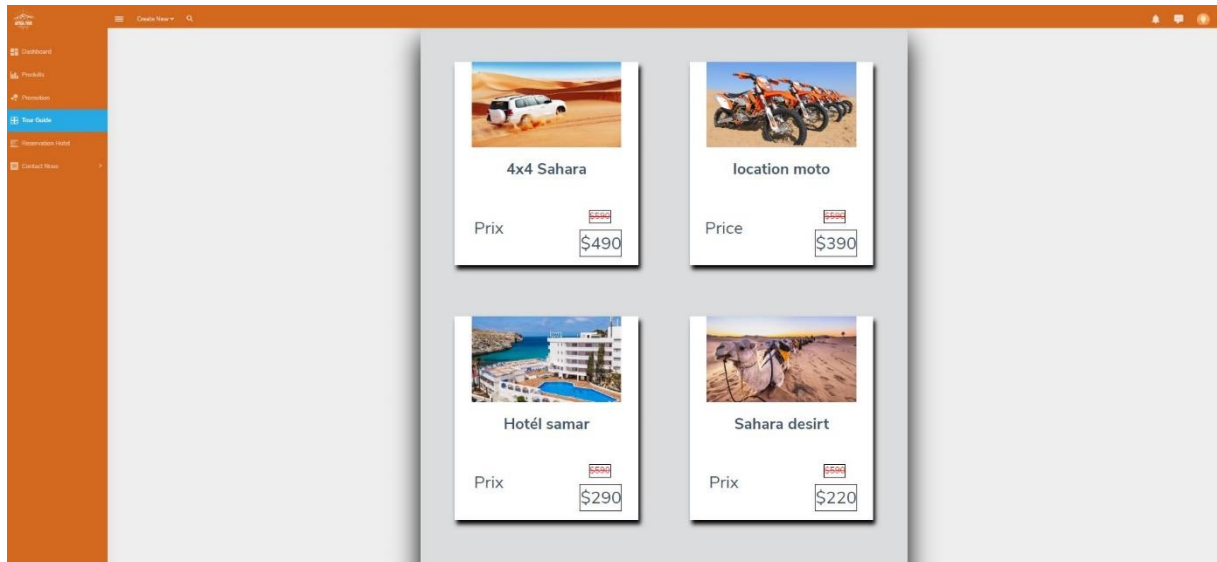
Product						
ID	PRODUCT CATEGORY	PRODUCT TITLE	PRODUCT PRICE	PRODUCT DESCRIPTION	PRODUCT PICTURE	
1	12	Samsung Galaxy S10	10000	It's a good phone		Edit Delete
2	12	iPhone 7 plus	40000	iPhone is a good phone		Edit Delete
4	12	Samsung Galaxy S9	9000	Samsung is a good phone		Edit Delete

[Add new product](#)

All Rights Reserved by Arizea Tour2020 Designed and Developed by alidididid

Figure 3.6 : Tour Guide

-page services : Cette page permet à l'administrateur de rajouter des evenement actuelle



5. Conclusion :

La partie de réalisation détermine une idée plus claire sur les taches qui sont réalisé dans ce site web par la présentation des interfaces graphiques. Enfin avec ce chapitre je termine la phase de développement de ce site.

Conclusion générale

Ce projet fin d'étude consiste à concevoir un site web dynamique qui permet de réaliser le commerce électronique des produits et services touristiques.

C'est une application presque finalisée et accompagnée de tous les documentations technique et conceptuelle nécessaire à sa bonne évolution. pour concevoir ce travail j'ai présenté Premièrement le cadre de ce projet, puis j'ai analysé l'étude de l'existant. En second, j'ai montré la phase de conception. Finalement, j'ai traité toutes les phases nécessaires à la réalisation de ce application, et dans cette phase j'ai appris à mieux manipuler les langages PHP, HTML et Java Script, j'ai approfondi mes connaissances sur le langage SQL avec le MySQL. Par ailleurs, l'objectif principal de ce stage était la découverte du monde de l'entreprise et dans cette optique, ce stage a totalement répondu à mes attentes.

Des améliorations pourraient aussi être apportées à ce site par exemple dans le cas d'une réelle utilisation commerciale du site, proposer une connexion sécurisée lors du paiement de la commande ou de la consultation du compte client grâce notamment au protocole HTTPS. Enfin, la réalisation de ce projet de travail en équipe sur une durée limitée est un bon entraînement pour le stage, mais aussi pour ce futur métier.