

RAPPORT DE PROJET - DÉVELOPPEMENT WEB

Erwan BOUVART, Florian BRIAND, Raphael COUTINHO et Julien MARCILLAUD

21 juin 2020

Table des matières

I	Introduction	3
II	Récapitulatif du problème posé	3
III	Description du programme	3
	III- 1 Module "visiteur" : boutique et moteur de recherche	3
	III- 2 Module "inscrit" : achat et vente	3
	III- 3 Module "administrateur"	5
IV	Explication du programme	5
	IV- 1 La base de données	5
	IV- 2 Les filtres	5
V	Conclusion	6

I Introduction

Dans le cadre de notre seconde année en prépa intégrée à l'école CYTECH (anciennement École Internationale du Traitement de l'Information (EISTI)), il nous était proposé un projet d'un semestre, nous permettant de mettre en pratique nos connaissances et nos compétences, ayant pour finalité la conception et le développement d'un site web. Parmi les sujets proposés, nous avons choisi de réaliser un site de ventes de voitures. Pour lancer notre projet, il suffit d'ouvrir la page "ProjetAccueil.php".

II Récapitulatif du problème posé

Il nous a été demandé de programmer un site de services "à la Amazon" ou "à la eBay" permettant à des utilisateurs d'acheter et de vendre des produits de tous types, incluant donc des fonctionnalités minimums comme les catégories de produits, le paiement ou encore la gestion de stocks.

III Description du programme

Notre interface Web devait être divisée en plusieurs modules correspondant aux différents types d'utilisateurs :

- Un module "Visiteur",
- Un module "Inscrit",
- Un module "Administrateur".

Bien entendu, chacun ne pourra accéder qu'au module correspondant à sa qualification.

III- 1 Module "visiteur" : boutique et moteur de recherche

Un "simple visiteur", qui ne se connecte pas au site, peut tout de même consulter la boutique. Par conséquent, n'importe quel utilisateur peut faire une recherche sur un produit particulier, selon certains mots-clés de types précis et trier les résultats de recherche selon certains critères (prix croissant ou décroissant, fourchette de prix, date d'ajout...).

III- 2 Module "inscrit" : achat et vente

Pour pouvoir acheter ou vendre une voiture, il faut s'inscrire, donc créer un compte contenant au minimum un pseudonyme, un login et un mot de passe, ainsi qu'une adresse physique pour la facturation comme pour la livraison. Une fois le compte créé et/ou la connexion faite, un utilisateur inscrit se voit attribuer un profil. Il peut donc, par la même occasion, entrer en contact avec les vendeurs.

2.1 – Gestion et modification de son profil

La partie publique d'un profil devait contenir plusieurs informations :

- Pseudonyme
- Sexe
- Date de naissance
- La ville de résidence
- Produits proposés à la vente

Le profil devait contenir également une partie privée, accessible seulement à l'utilisateur lui-même et aux administrateurs, contenant les informations suivantes :

- Véritable nom,
- Adresse complète (pour la livraison),
- Mot de passe (s'il veut le modifier),
- Historique des produits achetés et vendus.

2.2 – Achat de produit

La principale fonctionnalité accessible à tous les utilisateurs inscrits est la possibilité d'acheter des voitures.

Une fois la recherche effectuée pour un modèle précis, on peut ajouter le produit au panier et passer la commande.

2.3 – Vente de produit

Pour que notre site fonctionne, il faut des acheteurs, mais aussi des vendeurs : Un utilisateur inscrit peut proposer des produits à la vente. Incluant au moins les informations suivantes :

- Description,
- Prix,
- Stocks disponibles.

Chacune proposition est ajoutée dans la base de données, et accessible via une recherche, à moins que l'utilisateur ne la modifie, ou qu'il ne la supprime.

2.4 – Messagerie

Entre utilisateurs, il est possible de communiquer avant que la transaction ne soit effectuée. Il existe une rubrique spécialement dédiée à la messagerie, où l'on choisit le destinataire du message.

Il existe une autre rubrique permettant d'envoyer un message depuis l'onglet achat. Dans celle-ci, le destinataire du message est automatiquement le propriétaire de la voiture "convoité".

Enfin, il existe une rubrique service-après-vente permettant d'envoyer directement des messages aux administrateurs du site.

Pour réaliser cette messagerie, nous avons utilisé deux tableaux dans la base de données : le premier étant celui qui détient les informations sur les utilisateurs (nom, prénom, mail, id ..) et le deuxième étant le tableau contenant les messages, ainsi que les destinataires et les expéditeurs.

Lorsque l'on veut envoyer un message, la personne connectée est enregistrée dans le tableau de messages comme l'expéditeur. Pour sélectionner le destinataire, l'expéditeur doit entrer l'adresse mail de ce dernier. Le programme va ensuite chercher dans le tableau d'informations des utilisateurs l'adresse rentrée. S'il la trouve, alors l'ID de cette adresse mail est identifié comme le destinataire, sinon, cela signifie que le destinataire n'existe pas. Pour pouvoir lire le message qui nous est destiné, il faut que l'ID du membre connecté corresponde à l'ID du destinataire. On peut ensuite choisir de répondre au message (l'expéditeur devient destinataire), ou bien de supprimer le message (on l'efface de la base de donnée).

III- 3 Module "administrateur"

Un administrateur a accès à toute la base de donnée de notre site, et par conséquent, à tous les profils utilisateurs, ainsi qu'à tous leurs messages. Il a la possibilité de modifier d'autorité les profils.

IV Explication du programme

IV- 1 La base de données

Pour sauvegarder les informations des utilisateurs et des voitures. Nous devons créer une base de données. Notre base de données est composée de 6 tables. Les tables sont les suivantes :

- Voiture (avec marque,prix,kilometrage,...,à vendre ou acheté)
- Marque (sous table de voiture avec BMW, Mercedes, ...)
- Couleur (sous table de voiture avec Rouge, Vert, ...)
- Energie (sous table de voiture avec Essence, hybride, ...)
- Utilisateur (avec nom,prenom,mail,...,niveau soit admin soit inscrit)
- Historique (avec les informations du type voiture acheté par X ou voiture vendu par X)

Ces tables sont alors actualisées en direct, via des pages php, notamment via la requête "INPUT" "INTO" ou "DELETE". Aussi, lorsque nous cherchons à afficher des voitures ou des informations, nous utilisons la requête SELECT.

IV- 2 Les filtres

La complexité des filtres résidait dans le fait de modifier la requête envoyé à la base de données. La première étape était de compter le nombre de filtres. Si un filtre était utilisé, nous ajoutions le "WHERE". Lors de la deuxième étape, tant qu'il y avait des filtres utilisés, nous ajoutions des conditions en mettant des "AND" entre chacunes d'entre-elles. Finalement, nous retrouvions avec une requête composée de tout nos filtres.

V Conclusion

Ce projet était très intéressant. Il a permis une nouvelle approche de l'informatique et une initiation à notre future vie d'ingénieur. En effet, la réalisation d'un site web, devant réalisant certaines tâches précises avec des contraintes, fait partie du métier d'un ingénieur informatique. Ce projet nous a permis un enrichissement personnel ainsi qu'un apport de connaissance dans le domaine de l'informatique.

Tout au long du confinement, nous nous sommes efforcés de réaliser notre projet du mieux possible, cela n'aurait pas été possible sans l'aide de notre professeur encadrant, Monsieur Bartholomew.