



Conception et réalisation d'un site Web E-Commerce

Réalisé Par:

SALAHEDDINE BOUANBA
ECHADI

Tuteur De Projet:

MONSIEUR YOUNESS



Remerciement

Je tiens à remercier dans un premier temps, toute l'équipe pédagogique de Youcode et les intervenants professionnels responsables de la formation.

Ensuite Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de mon Projet.

Je remercie également mon professeur, Mr Youness Echadi qui m'a beaucoup aidé.

Son écoute et ses conseils m'ont permis d'élaborer ce projet.

Pour tous ceux et celles qui ont contribué de près ou de loin à l'accomplissement de ce travail trouvent l'expression de nos remerciements les plus chaleureux

Table des Matières

Remerciement.....	1
Table des matières.....	2
Introduction.....	5
1. Présentation d'ensemble du projet.....	6
1.1.Les Objectifs du site.....	6
1.2.Problématique	7
1.3.Solution.....	7
2.Analyse et Conception de l'application.....	8
2.1.UML:.....	8
2.1.1 A quoi Sert UML :.....	8
2.1.1 Pourquoi UML :.....	9
2.2.MVC.....	9
2.1.1 A quoi Sert MVC:.....	9
2.1.1 Pourquoi le MVC:.....	10
2.3.Les Diagrammes.....	11
2.3.1. Les diagrammes des cas d'utilisation:.....	11



a. Diagramme de cas d'un visiteur	12
b. Diagramme de cas d'un Client.....	12
c. Diagramme de cas d'un webmaster.....	13
2.3.2. Les diagrammes des séquences:.....	14
a. Diagramme de Séquence d'inscription	14
b. Diagramme de Séquence d'authentification.....	15
c. Diagramme de Séquence Partie Client.....	16
d. Diagramme de Séquence Partie webmaster.....	17
1. Gestion Catégories.....	17
2. Gestion Produits.....	18
3. Gestion Utilisateurs.....	19
4. Gestion Commandes.....	20
2.3.3. Diagramme de classe:.....	20
3. Réalisation de l'application.....	21
3.1. Les Outils de développement:.....	21
3.1.1 PowerAMC.....	21
3.1.2 Xampp.....	21
3.1.3 HTML.....	21
3.1.4 CSS.....	22
3.1.5 PHP.....;	22
3.1.6 MYSQL.....	22
3.1.7 JavaScript.....	22
3.1.8 JQuery.....	22

3.1.9 Heruko.....	23
3.2.Présentation de l'application:.....	23
3.2.1 Index.....	23
3.3.2 Store.....	25
3.3.3 Single Product.....	25
3.3.4 Cart.....	26
3.3.5 Checkout.....	26
3.3.6 Contact Us.....	28
3.3.7 Live Chat.....	28
3.3.8 Account.....	29
3.3.9 MyAccount.....	29
3.3.10 PDF.....	31
3.3.11 BackOffice.....	31
3.3.12 FAQ.....	32
3.3.13 Terms and conditions.....	33
3.Conclusion.....	34

Introduction

L'essor de l'internet a révolutionné les habitudes et les façons de faire dans presque tous les secteurs d'activités. Depuis quelques années, le commerce en ligne connaît un succès impressionnant grâce aux réseaux informatiques. Ceci s'explique sans nul doute par les nombreuses possibilités et avantages que propose le commerce électronique ou l'e-commerce.

Par ailleurs, il existe certaines stratégies pour se donner plus de visibilité et augmenter les ventes sur internet.

Vraiment C'est un investissement à forte valeur ajoutée. Il est autant bénéfique aux vendeurs qu'aux Clients.

C'est pour ça que j'ai choisi de travailler sur un site e-commerce.

A noter que les boutiques en ligne sont très intéressantes car elles permettent de s'affranchir des problèmes de localisation et de pouvoir vendre ses produits dans une zone géographique plus étendue.

Git-Shop est une plateforme qui permet aux visiteurs de commander des produits en ligne .

Ce rapport est composé de trois chapitres, Le premier contient une présentation sur l'idée de notre site .

Dans le deuxième nous décrivons l'analyse et la conception de notre application, et dans le troisième chapitre nous

présentons les outils utilisés pour la réalisation ainsi que des captures d'écran de l'application avec des descriptions.

Présentation d'ensemble du projet

Git-Shop est un site de vente en ligne où sont exposés des produits téléphoniques. Si un internaute souhaite acheter un de ces produits, il devra justement commander en ligne et confirmer son commande.

1.1 Les objectifs du site :

Notre Projet consiste à développer une boutique en ligne pour présenter, commercialiser et livrer des smartphones de genre Samsung et iPhone.

Généralement Notre objectif est concevoir et développer un site web commercial qui doit permettre l'inscription des visiteurs pour devenir des clients afin de commander en ligne. Ainsi Le back-office du site doit également permettre une gestion quotidienne des activités e-commerce.

Généralement ce projet vise à :

- Exposition des produits ainsi que leurs prix et caractéristiques.
- Inscription des clients.
- Ajout des produits choisis au panier.
- Confirmation de la commande.

- Type de site e-commerce : B-to-C((Business-to-consumer)

Il s'agit de la vente au grand public par une entreprise depuis un site Internet. La variété des sites B2C est immense et de nombreux modèles d'affaires existent au sein de cette catégorie.

1.2 Problématique :

L'un des plus grands inconvénients des boutiques traditionnels est l'investissement initial requis par leurs canaux de vente. Les coûts de l'approvisionnement local, du personnel ou de l'électricité grimpent en flèche dans les boutiques physiques tandis que le E-Commerce nécessite un investissement minime en comparaison. sans oublier que le client a besoin de se déplacer pour pouvoir trouver le produit qu'il recherche. Ses déplacements peuvent être inutiles et un gaspillage de temps.

1.3 Solution:

Grâce à les boutiques en ligne Maintenant Le client, pour se procurer tout ce dont il a besoin, n'a qu'à effectuer ses achats sur le Web. Il n'a plus besoin de se déplacer, ni de faire le tour des magasins pour pouvoir trouver le produit qu'il recherche.

De plus, la livraison de la commande est effectuée à domicile, et ce en respectant les délais préconisés par le fournisseur. Les prix pratiqués sur Internet sont généralement inférieurs à ceux pratiqués sur le marché réel.

En ce qui concerne le commerçant, la vente à distance lui épargne une part importante des charges et lui rapporte plus de marchés.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

→ Back-Office:

regroupe un ensemble de tâches administratives, ce dernier doit également permettre une gestion quotidienne des activités e-commerce(gestion des produits , gestion d'utilisateurs..).

→ Front-Office:

est la partie visible par tous les visiteurs afin de consulter les produits et passer les commandes.

Analyse et Conception de l'application

La réalisation d'un site web doit être impérativement précédée d'une méthodologie d'analyse et de conception qui a pour objectif de permettre de formaliser les étapes préliminaires du développement d'un site afin de rendre ce développement plus fidèle aux besoins du client.

La phase d'analyse permet de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités. et La phase de conception permet de décrire de manière non ambiguë, le plus souvent en utilisant un langage de modélisation, le fonctionnement futur du système, afin d'en faciliter la réalisation.

2.1.UML:

UML est un langage unifié de modélisation objets. Ce n'est pas une méthode, il ne donne pas de solution pour la mise en œuvre d'un projet. C'est avant tout un formalisme graphique issu de notations employées dans différentes méthodes objets. UML est un support de communication performant, il cadre l'analyse et facilite la compréhension de système étudié. Il possède un caractère polyvalent et une grande souplesse qui font de lui un langage universel.

2.1.1 A quoi Sert UML ?

UML utilise l'approche objet en présentant un langage de description universel. Il permet grâce à un ensemble de diagrammes très explicites, de représenter l'architecture et le fonctionnement des systèmes informatiques complexes en tenant compte des relations entre les concepts utilisés et l'implémentation qui en découle.

UML est avant tout un support de communication performant, qui facilite la représentation et la compréhension de solutions objet :

- Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions ;
- L'aspect formel de sa notation, limite les ambiguïtés et les incompréhensions ;
- Son indépendance par rapport aux langages de programmation, aux domaines d'application et aux processus, en fait un langage universel.

2.1.2 Pourquoi l'UML ?

Pour répondre aux exigences du projet, nous avons choisi d'utiliser UML qui s'adapte parfaitement à la modélisation des applications à base d'objets et qui offre grâce à ses différents diagrammes une grande souplesse permettant la modélisation de différents aspects de l'application. Le choix de ce langage se justifie aussi par le fait que UML est devenu un

standard de modélisation adopté pour toutes les applications à aspect orienté objet. Alors durant la conception du projet, les modèles suivants ont été réalisés :

1. Diagramme de cas d'utilisation .
2. Diagramme de séquences.
3. Diagramme de Classe.

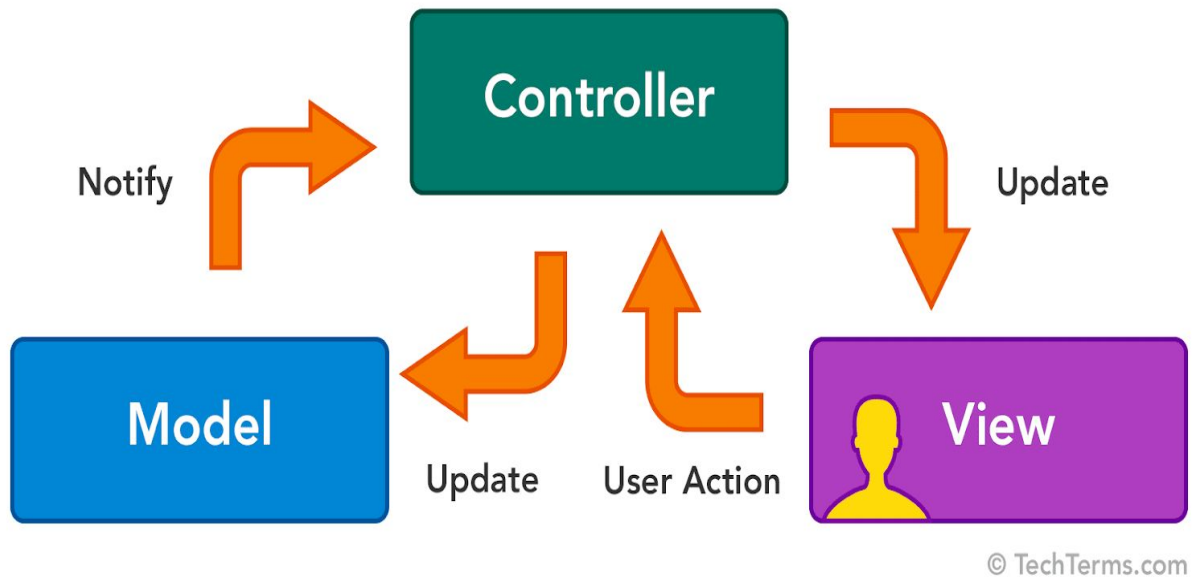
2.2.MVC: On a adapté le modèle MVC comme une architecture de développement de notre site afin de bien organiser notre code source.

2.2.1 A quoi Sert MVC?

signifie Model-View-Controller est un modèle architectural qui sépare une application en trois composants logiques principaux : modèle, vue et le contrôleur. Chacun de ces composants est construit pour gérer des aspects de développement spécifiques d'une application. MVC est l'un

des frameworks de développement Web standard les plus fréquemment utilisés dans l'industrie pour créer des projets extensibles et évolutifs.

- **Modèle** : cette partie gère les *données* de votre site. Son rôle est d'aller récupérer les informations « brutes » dans la base de données, de les organiser et de les assembler pour qu'elles puissent ensuite être traitées par le contrôleur. On y trouve donc entre autres les requêtes SQL.
- **Vue** : cette partie se concentre sur l'*affichage*. Elle ne fait presque aucun calcul et se contente de récupérer des variables pour savoir ce qu'elle doit afficher. On y trouve essentiellement du code HTML mais aussi quelques boucles et conditions PHP très simples, pour afficher par exemple une liste de messages.
- **Contrôleur** : cette partie gère la logique du code qui prend des *décisions*. C'est en quelque sorte l'intermédiaire entre le modèle et la vue : le contrôleur va demander au modèle les données, les analyser, prendre des décisions et renvoyer le texte à afficher à la vue. Le contrôleur contient exclusivement du PHP. C'est notamment lui qui détermine si le visiteur a le droit de voir la page ou non (gestion des droits d'accès).



2.2.2 Pourquoi le MVC?

Le pattern MVC permet de bien organiser le code source. Il va vous aider à savoir quels fichiers créer, mais surtout à définir leur rôle. Le but de MVC est justement de séparer la logique du code en trois parties que l'on retrouve dans des fichiers distincts.

MVC permet également de concevoir des applications de manière claire et efficace grâce à la séparation des intentions. Les opérations de maintenance et de mises à jour sont fortement simplifiées.

2.3. Les Diagrammes:

2.3.1 Diagramme de cas d'utilisation:

Les rôles des diagrammes de cas d'utilisation sont de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système.

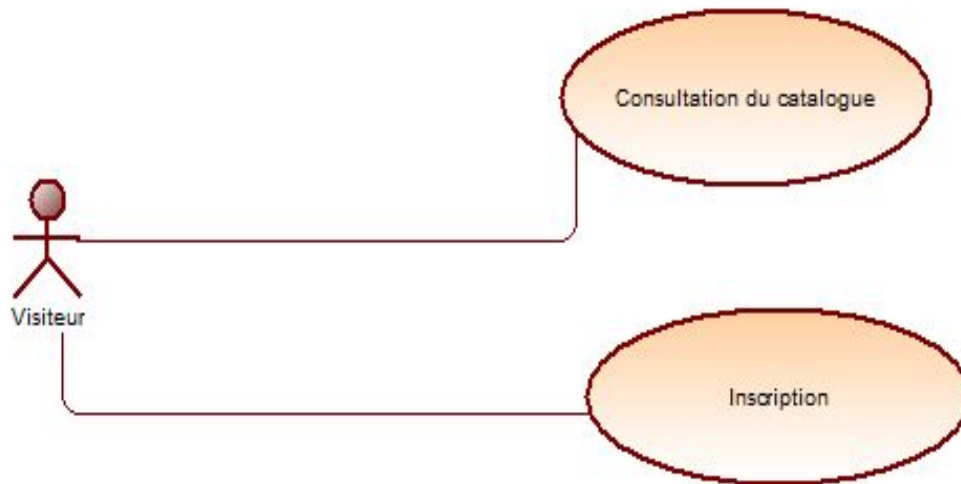
Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

1. Un Acteur : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.
2. Un cas d'utilisation : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service de bout en bout, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.
3. Les relations : Trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.

a. Les acteurs de notre projet:

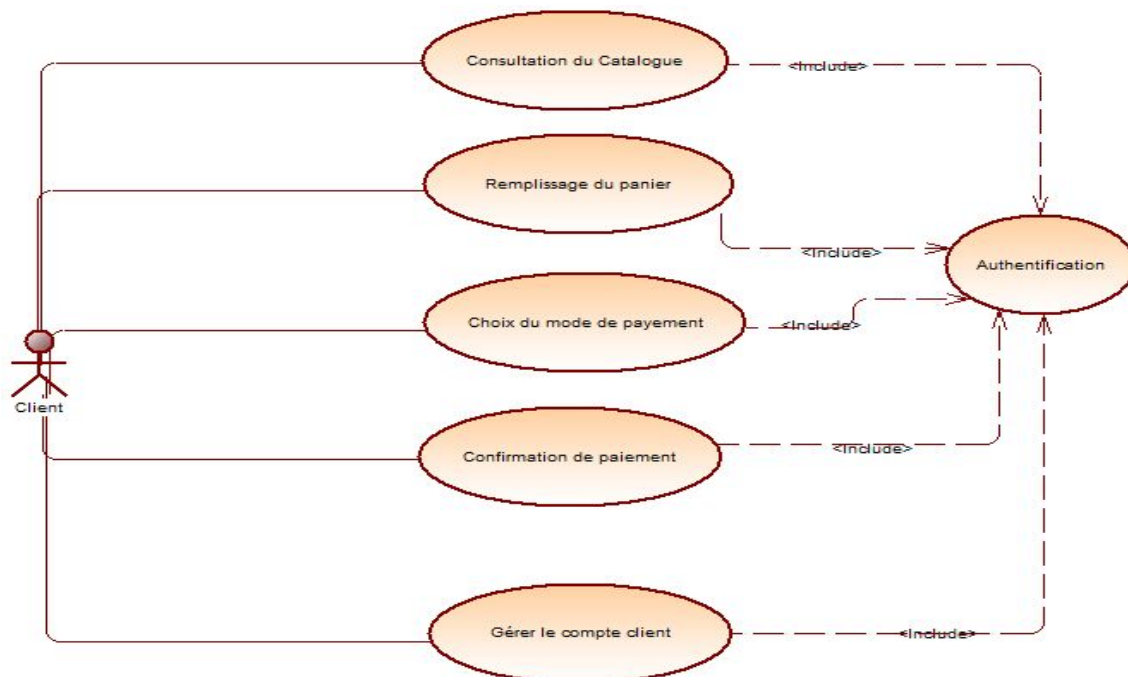
1. **Le visiteur** : c'est un individu qui est entrain de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les modèles et les prix. Jusqu'à ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.
2. **Le Client** : cette acteur est un visiteur ayant déjà créer un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits.
3. **L'administrateur** : pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités...

a. Diagramme de cas d'un visiteur:



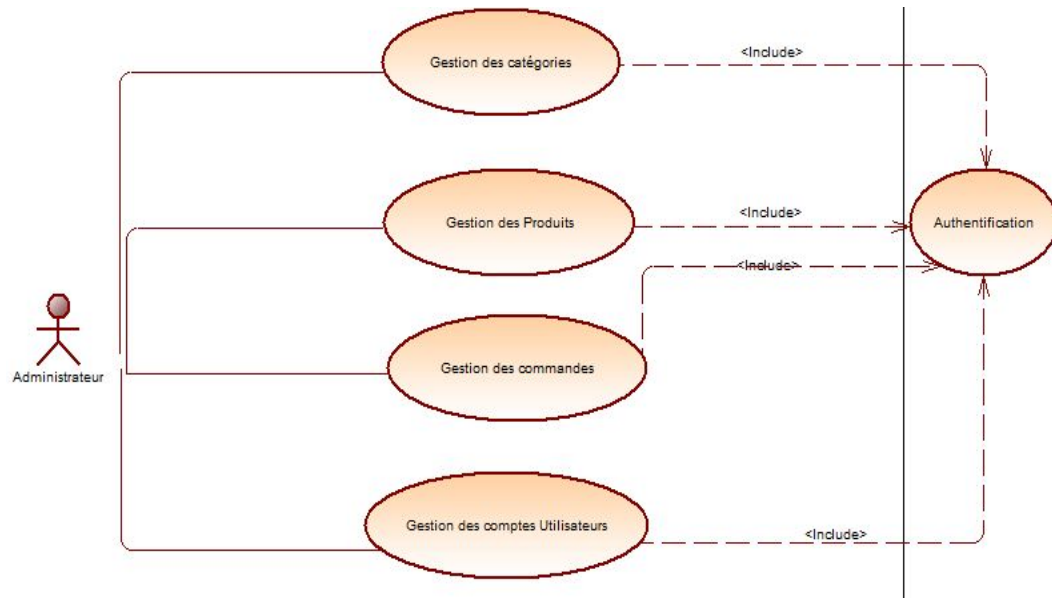
Avant de devenir client, un internaute ne possède que la possibilité de consulter le catalogue des produits disponibles et la possibilité de s'inscrire pour devenir client sur notre site web.

b. Diagramme de cas d'un Client:



Après l'inscription, le visiteur devient client. Il est donc apte de continuer toute une procédure d'achat en ligne sur notre site.

c. Diagramme de cas du webmaster:



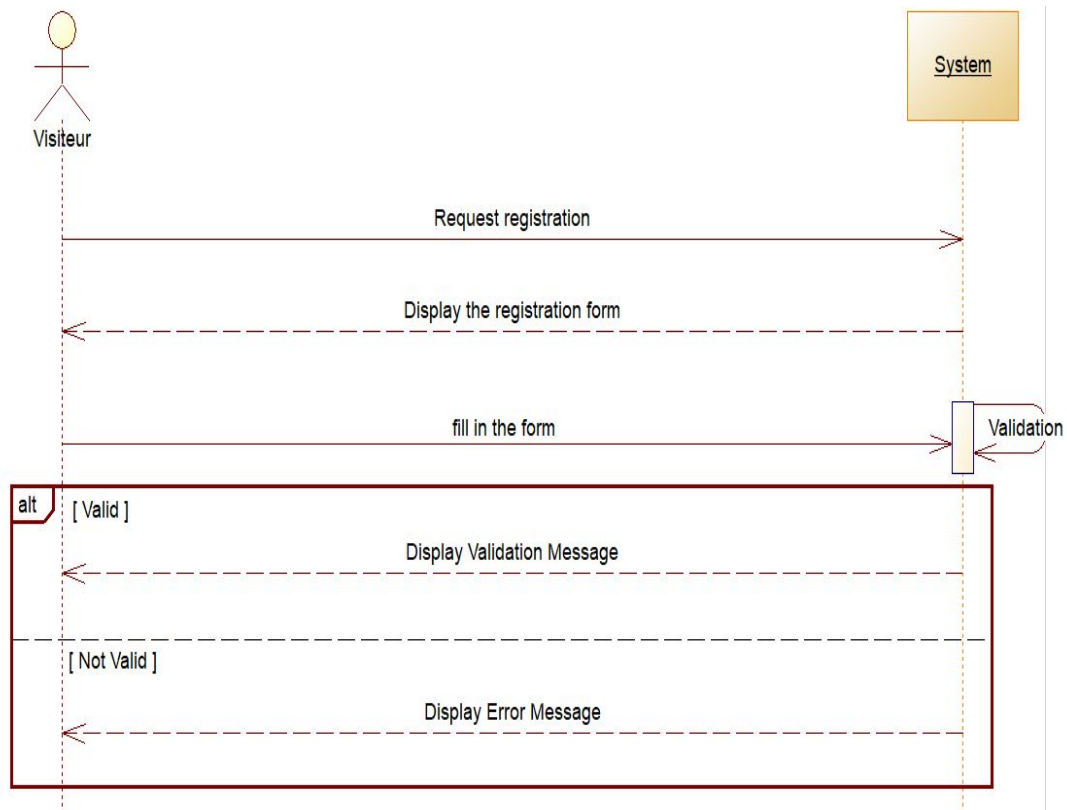
Le terme webmaster de site web désigne communément celui qui est chargé d'un site web. Il gère toute la mise en place technique et Parfois la mission éditoriale, il doit gérer au jour le jour la technique et mettre à jour le contenu du site web.

2.3.2 Diagrammes des séquences:

Un diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont.

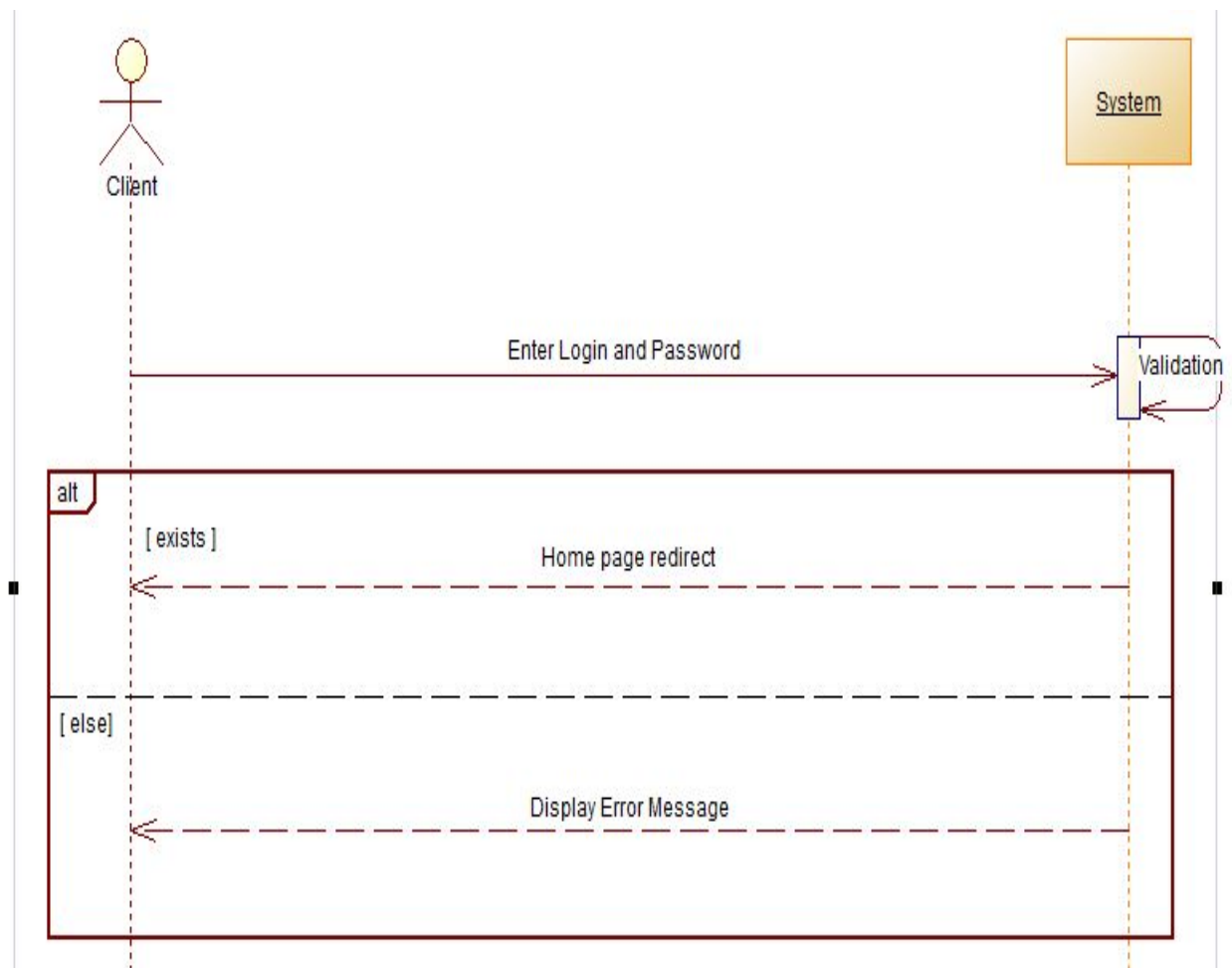
a. Diagramme de séquences d'inscription:

Pour suivre le processus d'achat du produit, les visiteurs doivent s'inscrire à notre site



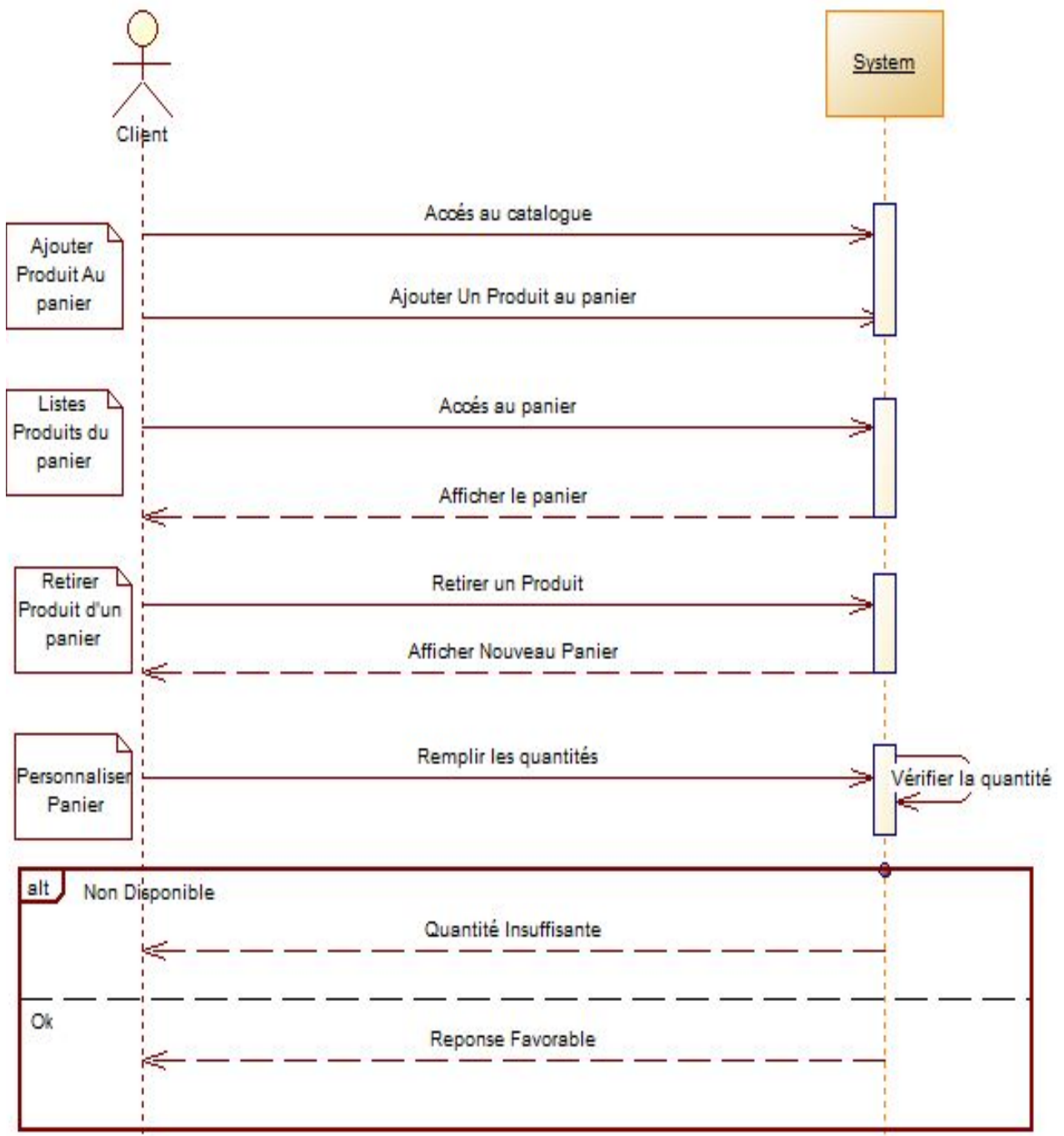
b. Diagramme de séquences d'authentification:

Avant d'atteindre la phase d'authentification, notre visiteur est une personne présente sur notre site web d'une façon anonyme, d'où il devient indispensable d'entrer son login et son mot de passe. Puis, tout au long de sa navigation, il n'a la possibilité d'accéder qu'aux services dont il est autorisé.



c.Diagramme de séquences Partie Client:

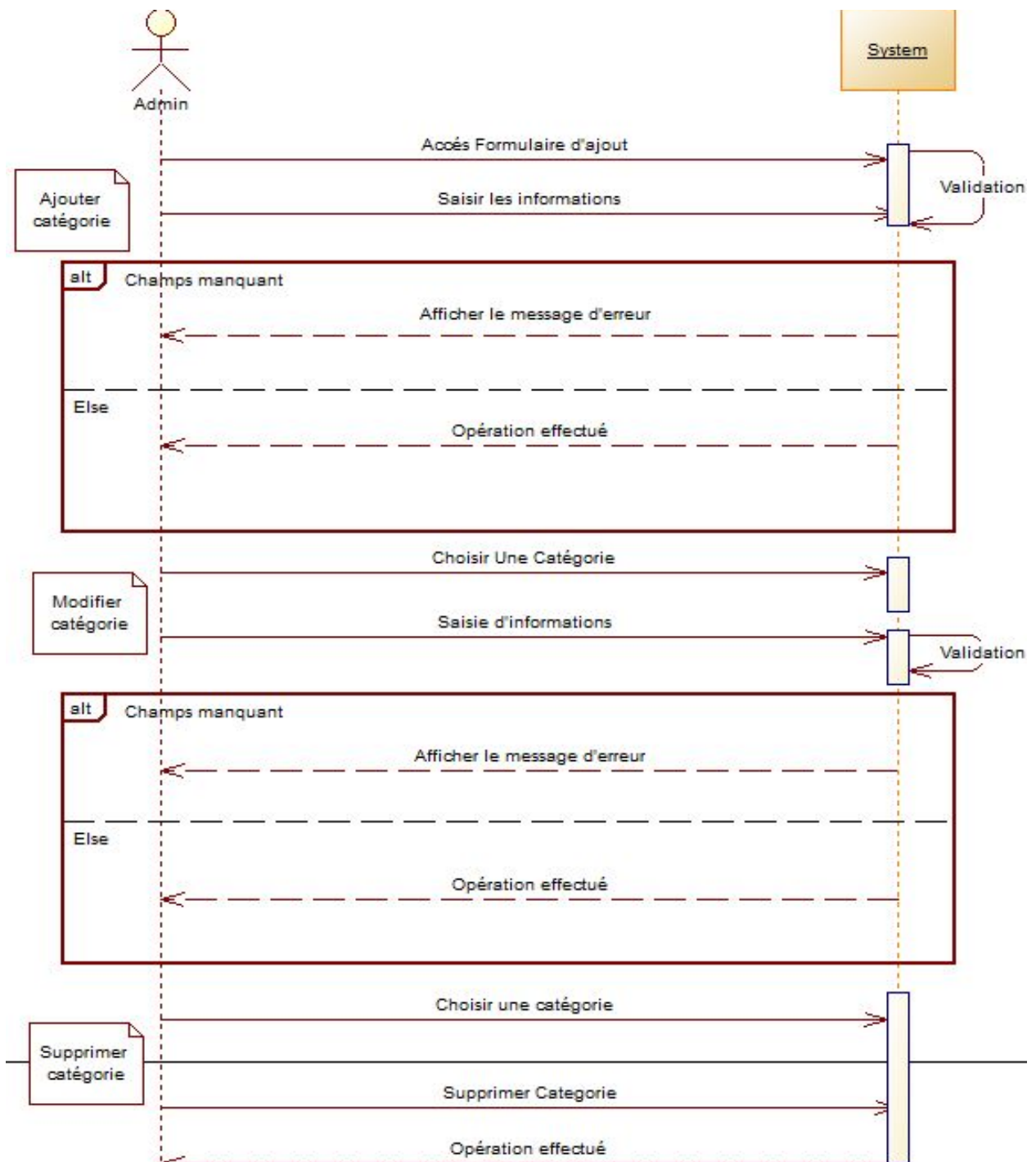
Le schéma suivant va vous montrer les privilèges Dédiés aux clients



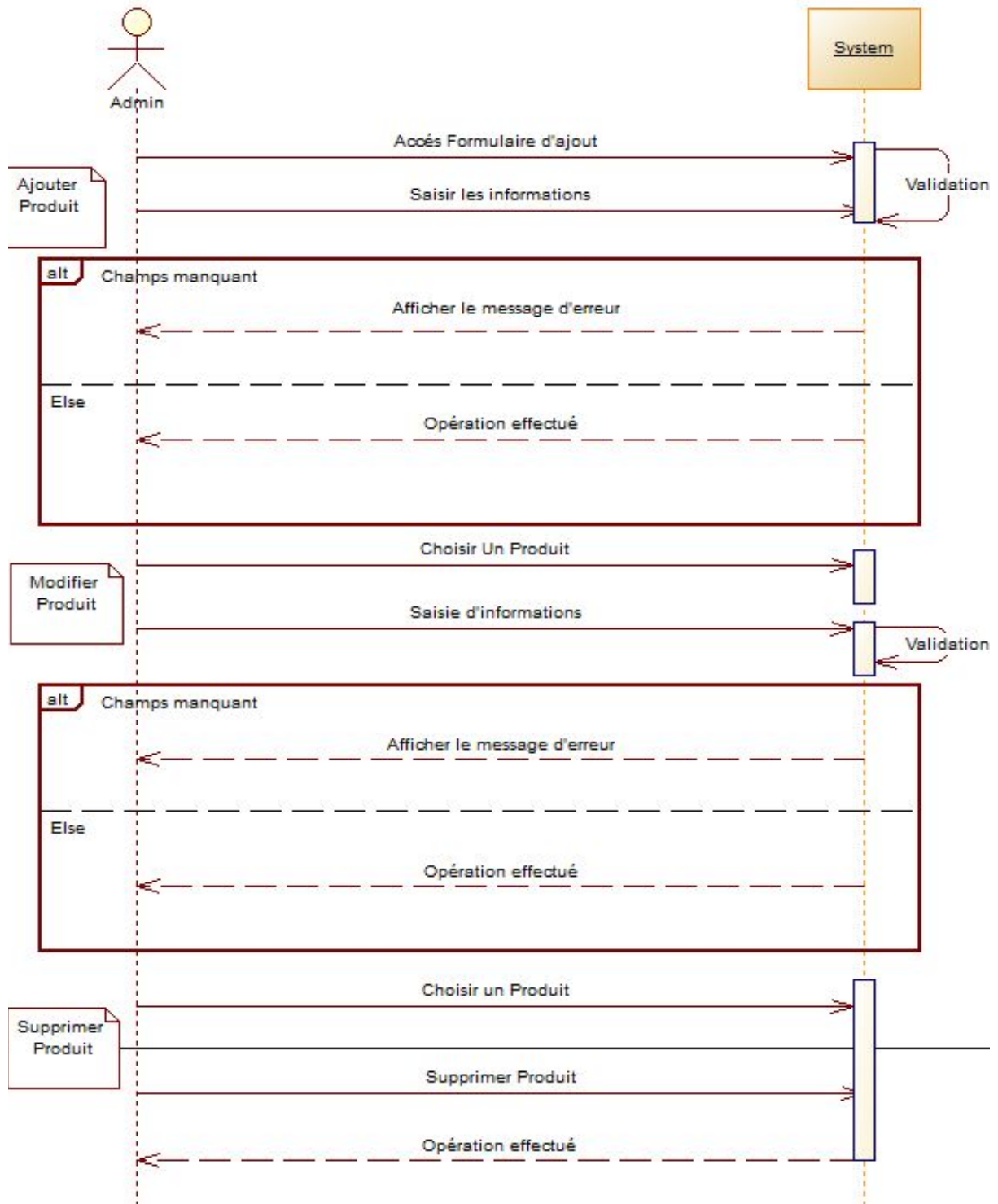
d. Diagramme de séquences Partie Webmaster:

Les schémas suivants va vous montrer les privilèges Dédiés aux Administrateurs;

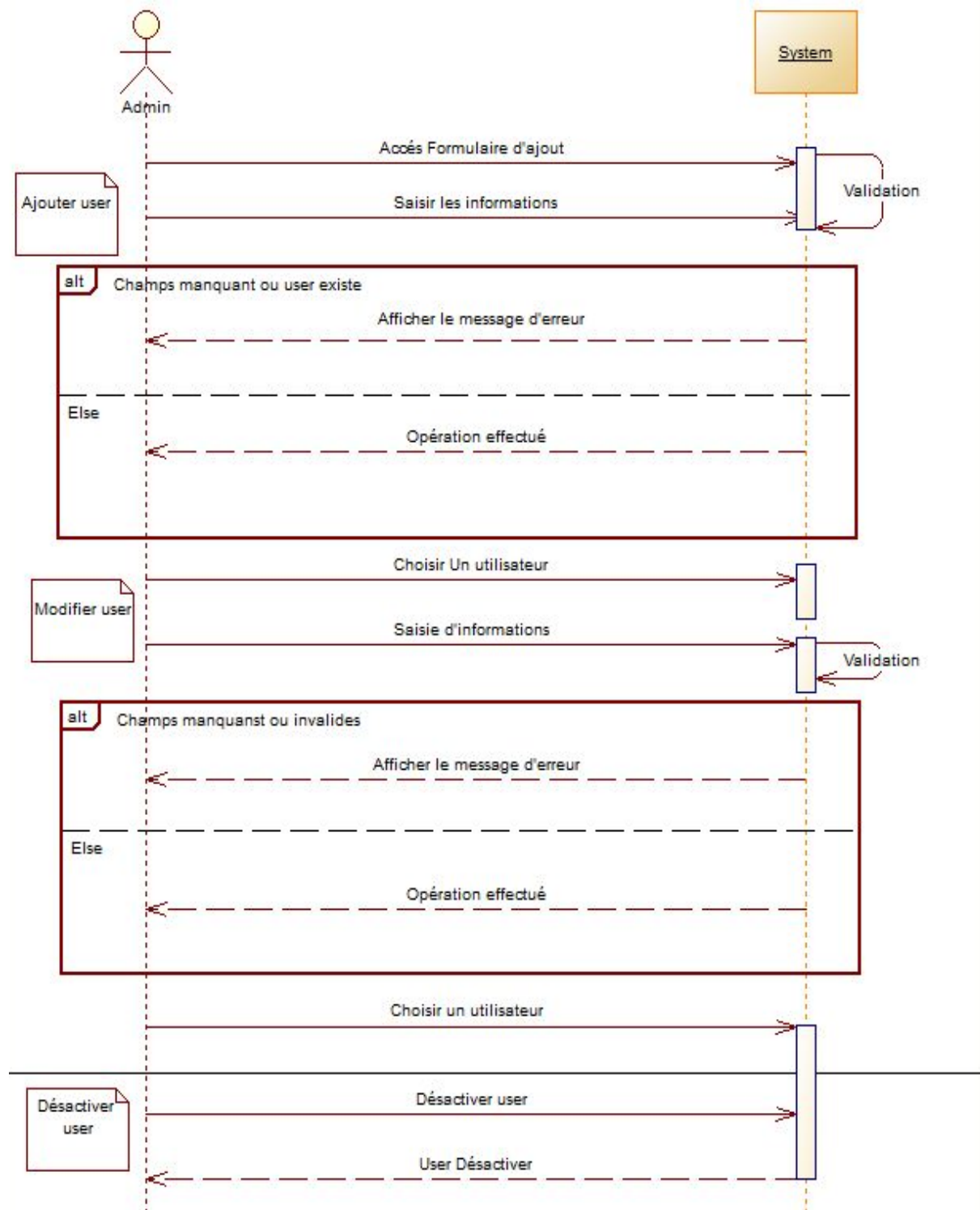
1. Gestion Catégories:



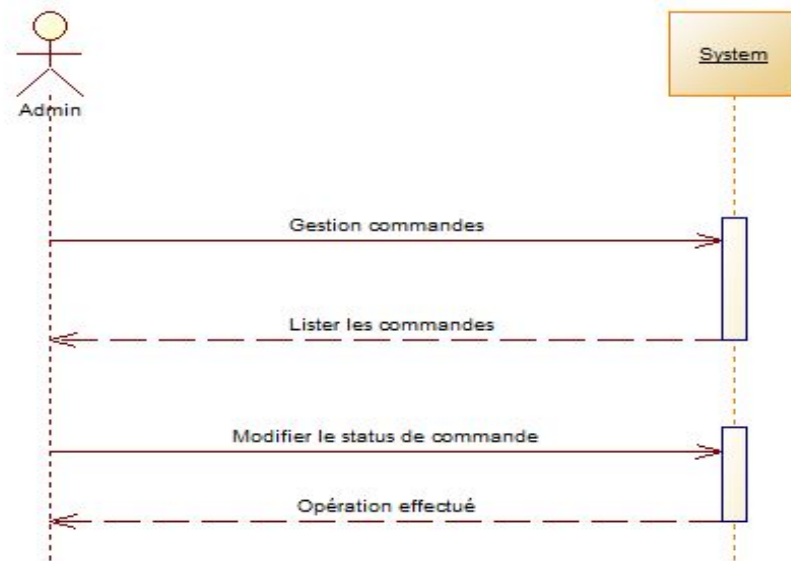
2. Gestion Produits:



3.Gestion Utilisateurs:

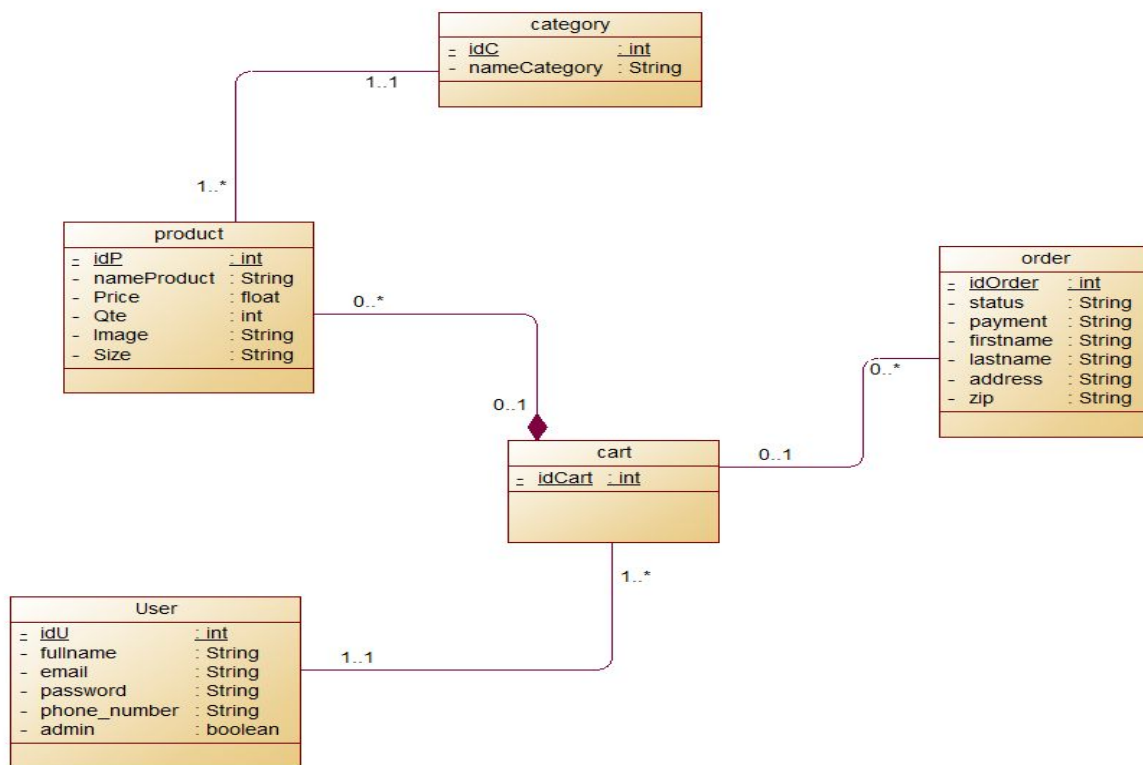


4.Gestion Commandes:



2.3.3 Diagrammes de classe:

Ce diagramme permet d'analyser la structure statique en termes de classes et représenter ses relations.



Réalisation de l'application

3.1. Les Outils de développement :



3.1.1 PowerAMC:

un des outils majeurs de modélisation des données et des processus. Il a été créé par la société Sybase, mais est désormais propriété de SAP.



3.1.2 Xampp:

un ensemble de logiciels servant à mettre en place aisément un serveur Web, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. C'est une distribution de logiciels libres (X Apache MySQL Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, reconnue pour son installation simple et rapide. Ainsi, il est à la portée de la plupart de personnes dans la mesure où il ne requiert pas de connaissances spécifiques et fonctionne, qui plus est, sur les dispositifs d'exploitation les plus communs.



3.1.2 HTML:

signifie « *HyperText Markup Language* » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure. D'autres technologies sont utilisées avec HTML pour décrire la présentation d'une page et/ou ses fonctionnalités interactives.

3.1.3 CSS:



Cascading Style Sheets (feuilles de styles en cascade), servent à mettre en forme des documents web, type page HTML ou XML. Par l'intermédiaire de propriétés d'apparence (couleurs, bordures, polices, etc.) et de placement (largeur, hauteur, côte à côte, dessus-dessous, etc.), le rendu d'une page web peut être intégralement modifié sans aucun code supplémentaire dans la page web. Les feuilles de styles ont d'ailleurs pour objectif principal de dissocier le contenu de la page de son apparence visuelle.



3.1.4 PHP:

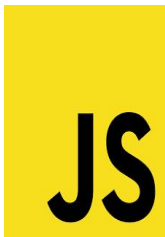
Hypertext Preprocessor, un langage de programmation côté serveur. principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP. mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale.



3.1.5 MYSQL:

un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et 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, Informix et Microsoft SQL Server.

3.1.6 JavaScript:



JavaScript est un langage de script orienté objet principalement utilisé dans les pages HTML. À l'opposé des langages serveur (qui s'exécutent sur le site), JavaScript est exécuté sur l'ordinateur de l'internaute par le navigateur lui-même. Ainsi, ce langage permet une interaction avec l'utilisateur en fonction de ses actions (lors du passage de la souris au dessus d'un élément, du redimensionnement de la page...).



3.1.7 JQuery:

une bibliothèque JavaScript open-source et cross-browser qui permet de traverser et manipuler très facilement l'arbre DOM de vos pages. JQuery est une bibliothèque JavaScript open-source et cross-browser qui permet de traverser et manipuler très facilement l'arbre DOM de vos pages.



3.1.7 Heroku:

une plateforme en tant que service (PaaS) permettant de déployer des applications sur le Cloud très facilement.

3.2. Présentation de l'application :

3.2.1 Index:

C'est la page d'accueil qui s'affiche dès l'accès à notre site web, elle est constituée d'un menu et des bannières publicitaire.

A propos le menu il contient un logo avec des liens vers les autres pages Principaux.

- un lien vers notre store qui contient tous les produits de notre boutique.
- Des liens vers les catégories existants dans notre store.
- un lien vers une page de compte client dont lequel il peut s'identifier ou s'inscrire. si le client est identifié sur le site ,il peut voir ses informations et ses commandes réalisés.
- un lien vers notre page contact si le visiteur veut nous contactez.
- un lien vers le panier qui contient une Liste des achats avant la validation et le paiement de la commande.

A new Online Shop experience.

You'll find a huge selection of the latest cell phones for sale. We gives you a chance to quickly and easily find the phone you want and have it delivered to your home in no time.

[BUY NOW](#)



Smart Phones

[See More](#)

Buy newish tech

Safety, simplicity make us better.

[See More](#)



Free Shipping Worldwide

We Offer Free Shipping Worldwide the free shipping will be noted on the product page



Free Returns

Never settle for less – ship any purchase back for free.



24h Fast Support

We will be happy to advise you on all things connected to our services.

Amazing Devices

We always provides high quality products and services via our platform.

[See More](#)

Stay in touch

sales@gmail.com
(212) 456-789



Links

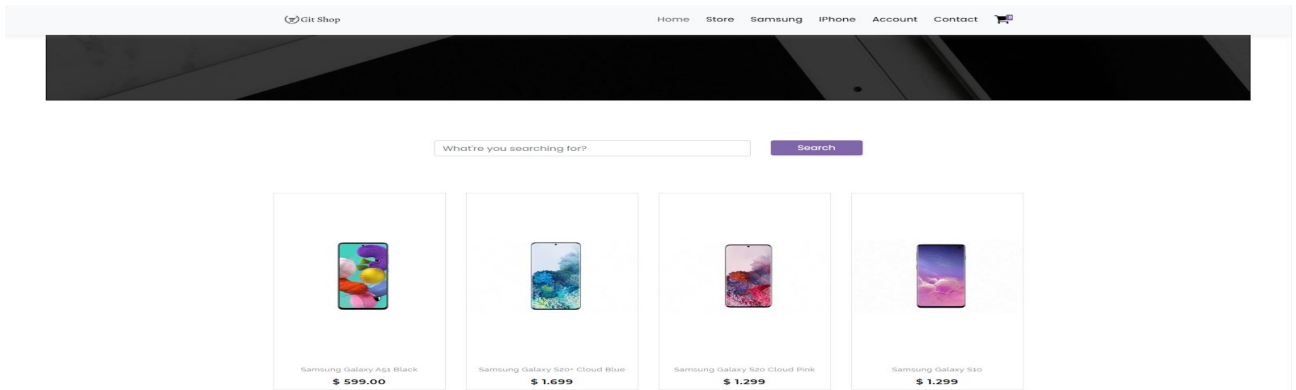
Home
My Account
Cart
Contact

Other Business

FAQ
terms and Condition

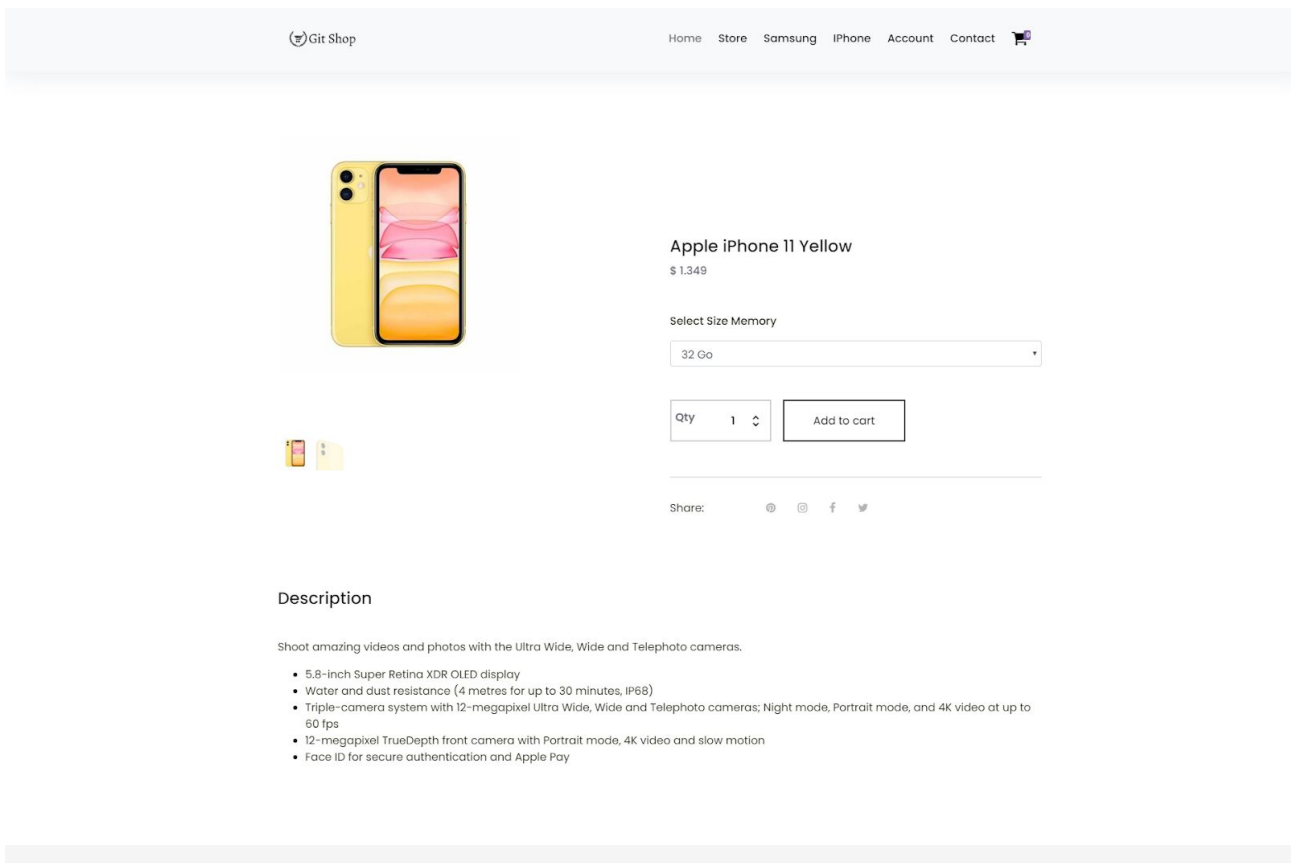
3.2.2 Store:

la vue de store qui contient tous les produits de notre boutique avec la possibilité de faire un recherche pour trouver facilement n'importe quel produit. avec la possibilité de faire un recherche afin de trouver facilement ce qu'on cherche.



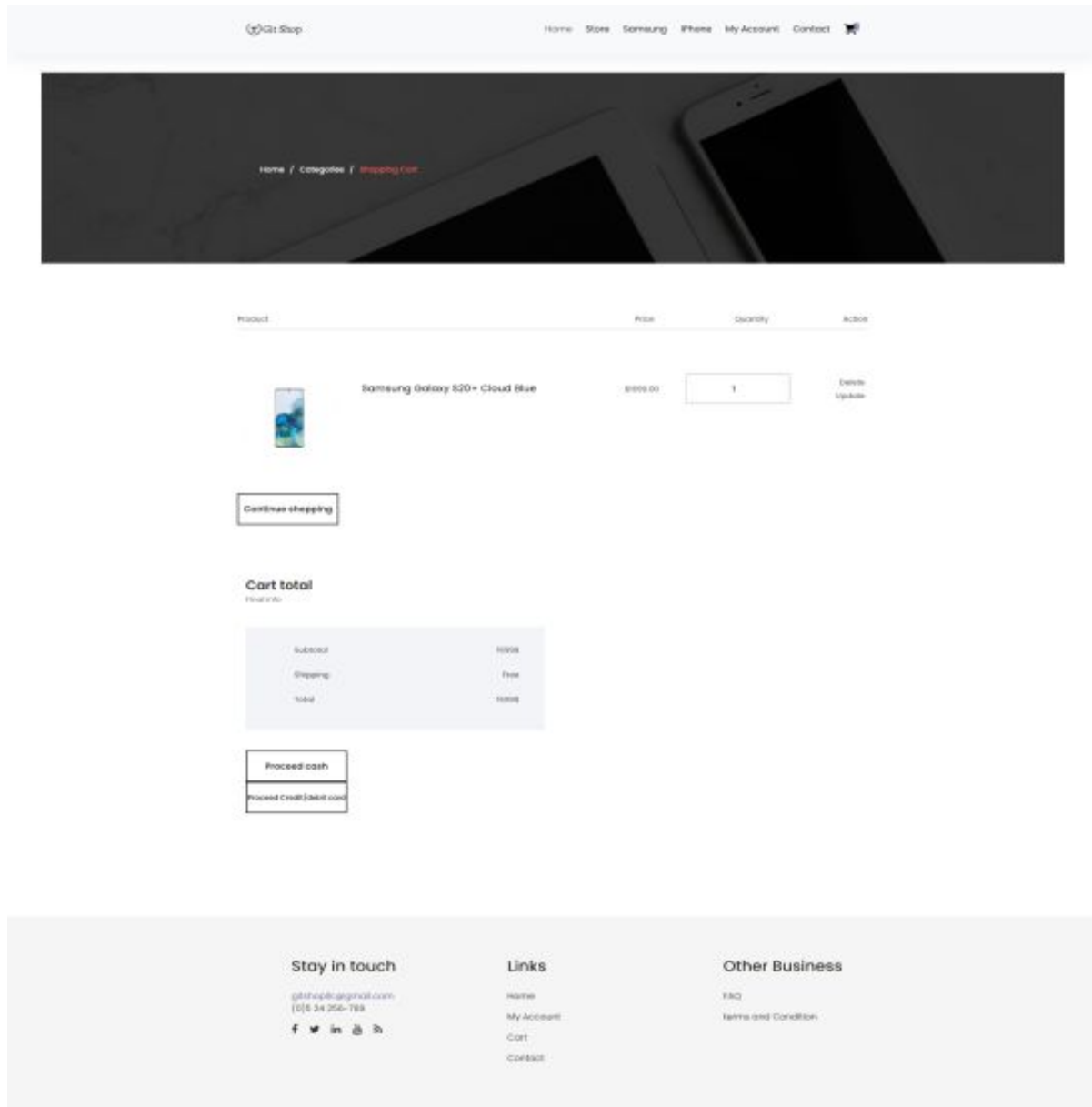
3.2.3 Single Product:

cette page contient toutes les informations sur un produit avec la possibilité de zoomer sur le produit.



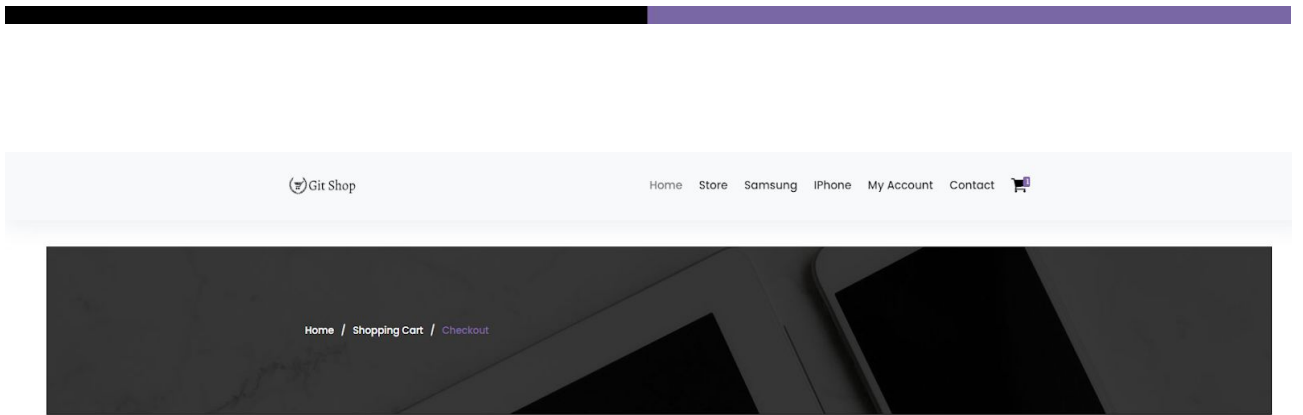
3.2.4 cart:

cette page contient tous les produits sélectionnés par un client avant de confirmer son achat. avec la possibilité de supprimer un produit ou modifier son quantité. et aussi de choisir le mode de paiement (cash/card).



3.2.5 Checkout:

Cette page contient un formulaire à remplir avec un tableau qui contient des détails sur la commande Afin de valider l'achat.



Billing Address

Enter your address info

First Name*

Last Name*

Email Address*

Address*

Zipcode*

ex: 40000

Phone number*

06 XX XX XX XX

Province*

Select State

City/Town*

Select City

☒ Cash on delivery

Your order

Order details

Product	Total
Apple iPhone 11 Yellow X 1	1,349
Subtotal	\$ 1,349
Shipping	Free
Total	\$ 1,349

Place Your Order Now with free Shipping Thank You for trusting Us.

Place Your Order

3.2.6 Contact us:

cette page contient un formulaire de contact, les Clients pourront entrer en contact avec Nous directement.

Get in Touch

Say hello

Full Name*

Subject

Email

Message*

Send Message

Marketing

- Phone: (0)5 24 31 22 30
- Email: gitshopllc@gmail.com

Shipping & Returns

- Phone: (0)5 24 31 22 30
- Email: gitshopllc@gmail.com


Information

- Phone: (0)5 24 31 22 30
- Email: gitshopllc@gmail.com

3.2.7 Live Chat:

On a intégré un outil de messagerie en ligne qui Nous permet de communiquer instantanément avec les visiteurs de Notre site web. qui se caractériser de Chat en temps réel.



Talk to us



Demo

1 second(s) ago

Hello, this is the initial demo message.



Write your question

Contact us

All operators are off-line. Use the below form to send us an e-mail with your question.

Your name

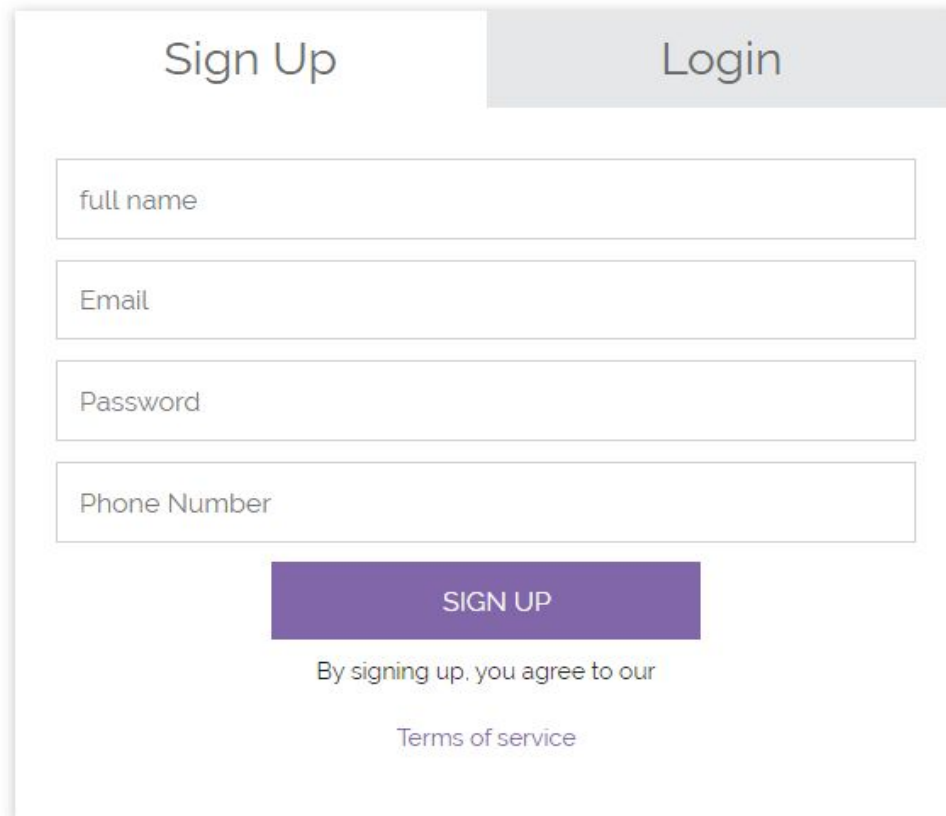
Your e-mail

Your question

Send

3.2.8 Account:

la page d'authentification et d'inscription basé aux informations saisie par le client



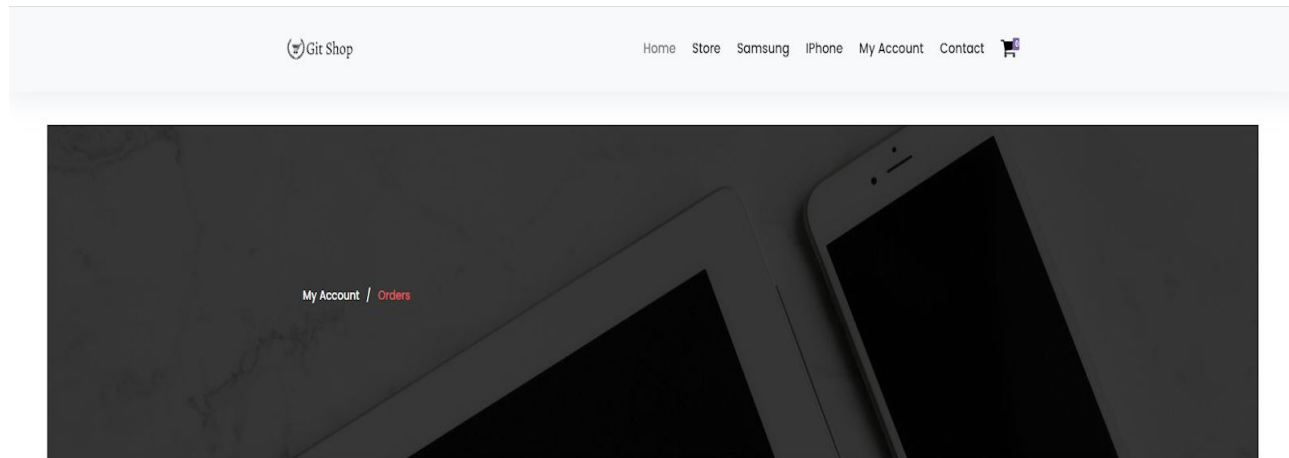
The image shows a user registration and login interface. It features two tabs at the top: 'Sign Up' (active) and 'Login'. Below the tabs are four input fields for registration: 'full name', 'Email', 'Password', and 'Phone Number'. A purple 'SIGN UP' button is positioned below the fields. Under the button, there is a line of text: 'By signing up, you agree to our', followed by a link 'Terms of service'.

Sign Up	Login
<input type="text" value="full name"/>	
<input type="text" value="Email"/>	
<input type="password" value="Password"/>	
<input type="text" value="Phone Number"/>	
<div>SIGN UP</div>	
<p>By signing up, you agree to our</p> <p>Terms of service</p>	

3.2.9 My Account:

Après l'authentification du client On trouve cette page qui Contient tous Les commandes récentes de client et avec la possibilité de modifier les détails de compte.

→ Orders Page:



Order Number	Status	Price	
#Mshop73	pending	1,349 \$	more Detail
#Mshop81	pending	1,349 \$	more Detail

→ Account Details Page:

Account Details

Here You can change Your Informations

Full Name*

Ahmed

Email Address*

Ahmed@gmail.com

New Password*

Confirm New Password*

Phone Number*

0644569834

Save Changes

3.2.10 PDF:

un pdf qui contient tous les informations sur les commandes réalisé par un client

Status of order : **pending**

Date: August 31, 2020

SHIP TO:

Full name : okmk kferf

Address : 12 Rue omam quartie hopital

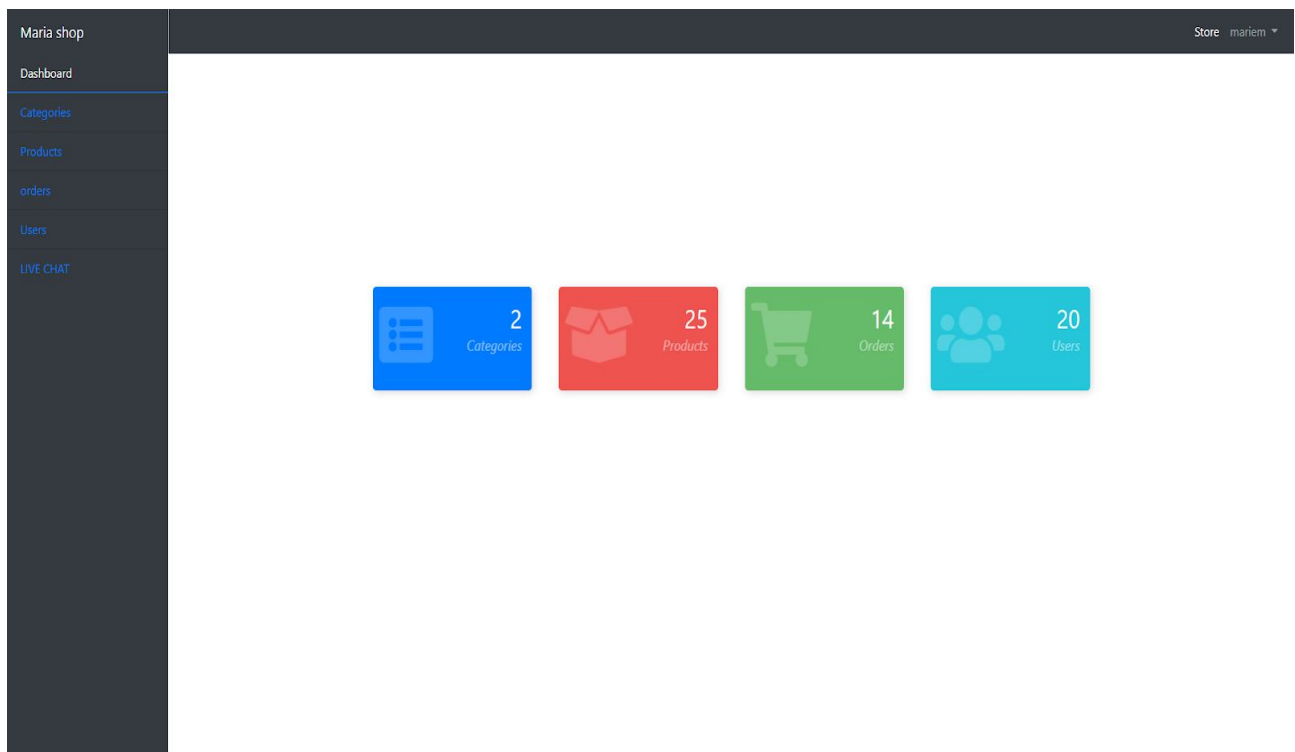
Zip code : 042424

REF. NO.	QUANTITY	DESCRIPTION	UNIT PRICE	AMOUNT
Mshop73	1	Apple iPhone 11 Yellow	\$1.349	\$1.349
			Subtotal:	\$1.349
			Shipping:	\$0
			TOTAL:	\$1.349

Payment terms: payment due in 30 days

3.2.11 Back Office:

cette partie destiné just pour les administrateurs afin de gérer le site



3.2.12 FAQ:

Une page contenant les questions les plus fréquemment posées par les clients

FAQs

Purchasing Git Shop

How can I order ?

When will my order ship ?

What is your return and exchange policy ?

You can order at any time by going [here](#).
there's two payment methode : Paypal and Cash on delivery.
Please be aware that some orders are held for payment review and require manual approval. Our sales department reviews those orders during our business hours.

Order Shipping

Shipping

Shipping Rates and Delivery Estimates?

Order information and concerns

I need to change something on my order. How can I do that ?

Why was my order canceled ?

Do I need an account to make an order?

3.2.13 Terms and Condition:

la page Conditions générales définit les règles d'utilisation de Notre site Web. Bien que la plupart des sites Web semblent en avoir un, il n'y a en fait aucune obligation légale de définir les conditions générales.

Terms and conditions

OF PROCESSING PERSONAL DATA OF END USERS, SERVES ALSO AS
"END USER AGREEMENT"

Please read this document carefully and give your consent at the bottom.

This document contains the terms and conditions of processing personal data (herein after referred to as the "Terms and Conditions").

In order to gain access to our site, we ask you to provide your personal information ("Personal Data"). All information that you disclose is confidential and protected from unauthorized disclosure, tampering, or damage.

Your participation is voluntary. According to the Terms and Conditions you give your consent to use your personal data in accordance with the following conditions:

SUBJECT AND PURPOSE OF DATA COLLECTION/DATA PROCESSING

We limited liability partnership (LLP), including its subsidiaries, affiliates, divisions, contractors, and all data sources and suppliers – a global online platform where opinions are created, acknowledged and transformed into universally accessible visualised data with the intention to induce a civilization that is inspired by the freely created opinions of the majority, which are supported by unbiased information.

We provides access to a system where users can:

- create polar questions (Yes/No questions) about current articles (the "survey questions"). This is done via the backend;
- answer the survey questions.

It is important to note that all analysis of the survey results such as reports, statistical tables, charts, graphics or other visual forms ("statistical reports"), are always aggregated into statistical information without compromising individual votes.

We controls personal data. It collects and processes personal data only for the purposes of Oview activities. Oview respects your privacy and complies with Dutch and international data protection law.

PERSONAL DATA

During the registration we ask you to provide personal data which includes your name, birth date, gender, education level, location (city), language preference and/or other categories of personal data which We will decide to include in the future. Providing this personal data is optional, and it determines the amount of information in statistical reports the user will be able to see after responding to the survey questions; meaning; providing your personal data gives access to the corresponding aggregated data in the statistics reports. It is possible at any point to remove and/or add personal data, and that will immediately change the extent of access to the relevant statistical reports.

Conclusion

A l'aide de ce projet nous avons pu comprendre et expérimenter les différentes étapes de la conception d'un logiciel, en commencer par l'analyse avec la partie UML. De plus la programmation nous a permis d'améliorer nos connaissances du langage PHP. En plus d'être un projet pédagogique il est aussi ludique et nous a donné beaucoup de liberté dans le code et dans la conception.