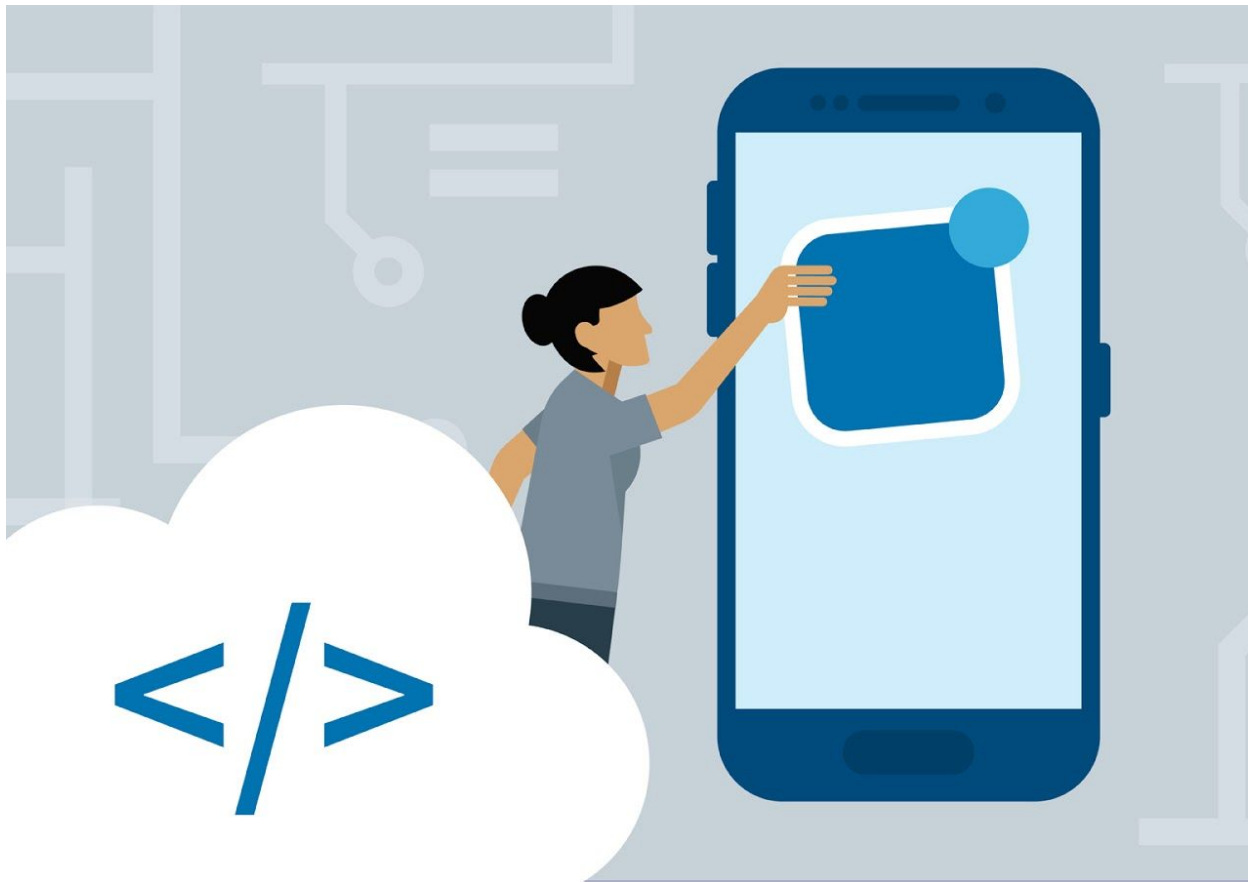


Conception d'un site web de e-commerce



Mariem El hadki

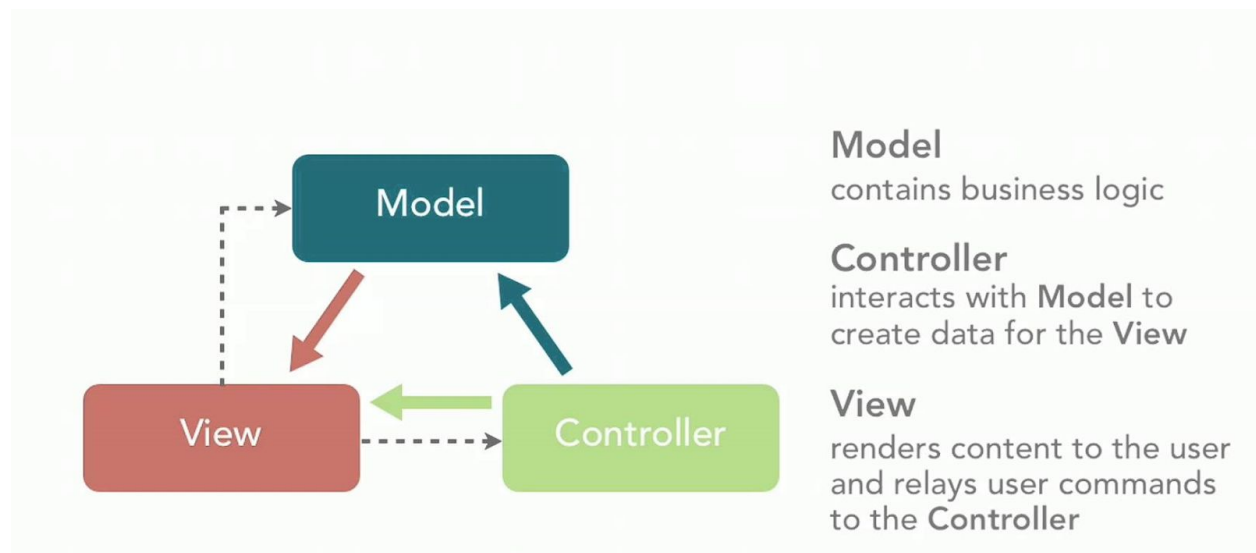
Salaheddine Bouanba

1.Méthodologie de conception:

Pour faciliter notre tâche nous avons recours langage de modélisation unifié (UML : Unified Modelling Language) c'est une notation qui permet de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et il est devenu une référence en terme de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance devient indispensable pour un développeur.

2.Concept et architecture :

Notre mémoire consiste à concevoir et réaliser une boutique virtuelle pour la vente en ligne des produits en se basant sur le modèle MVC constitué de trois parties. Bien évidemment, les deux parties connues qui sont les vues V (les interfaces IHM) et le modèle M (le serveur de données) et une troisième Partie représenté comme contrôleur de trafic C, (le serveur d'application). Cette architecture a pas mal d'avantages pour qu'elle reste toujours la plus utilisée dans le monde de développement Web.



3. Conception détaillé:

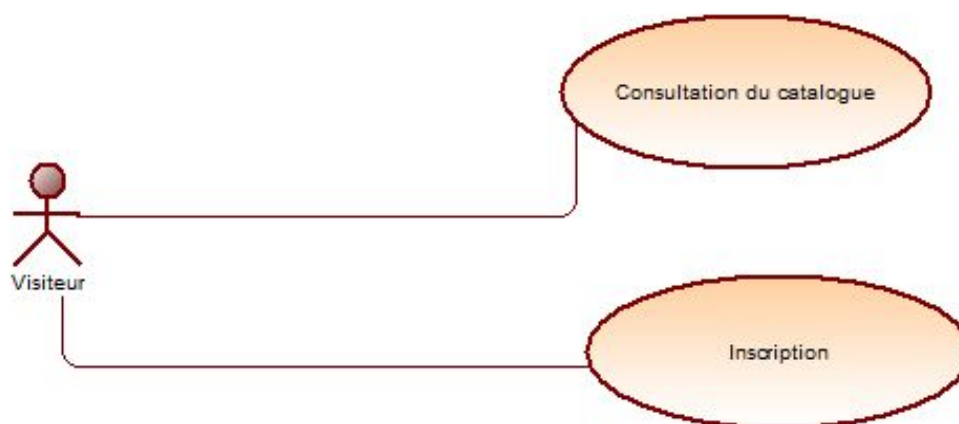
3.1. Les diagrammes des cas d'utilisation:

3.1.1. Les acteurs de notre projet:

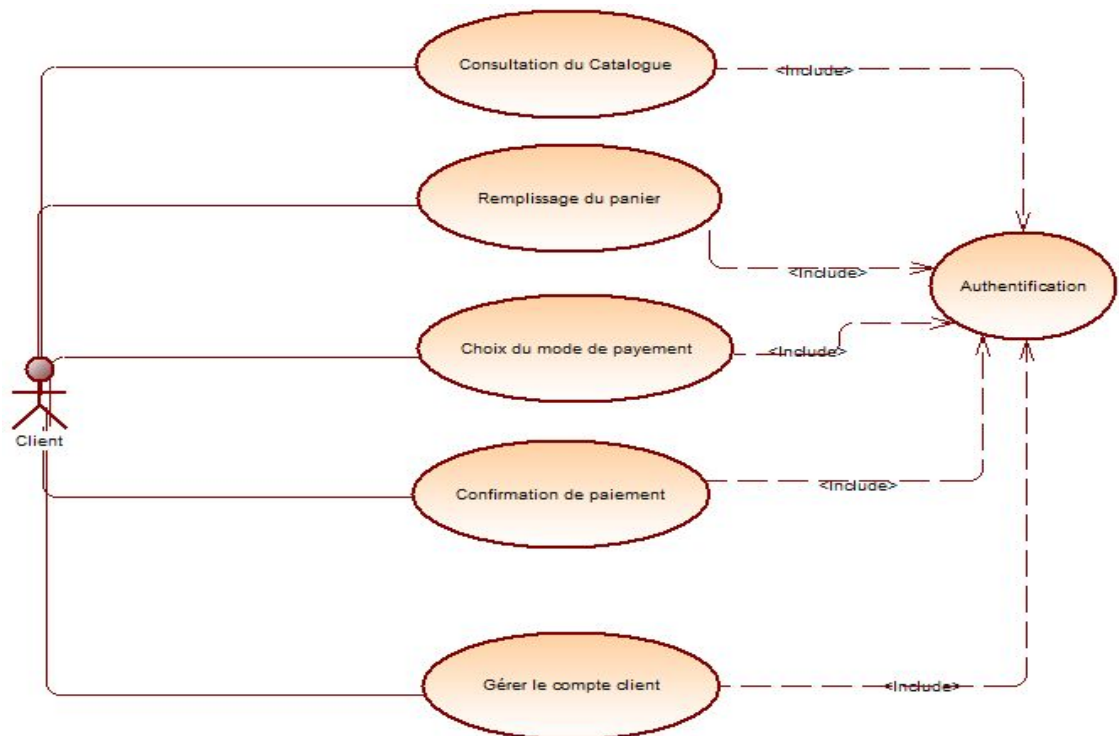
1. **Le visiteur** : c'est un individu qui est entrain de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les modèles et les prix. Jusqu'au ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.
2. **Le Client** : cette acteur est un visiteur ayant 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...

3.1.2. Diagrammes de cas d'utilisation de notre site web:

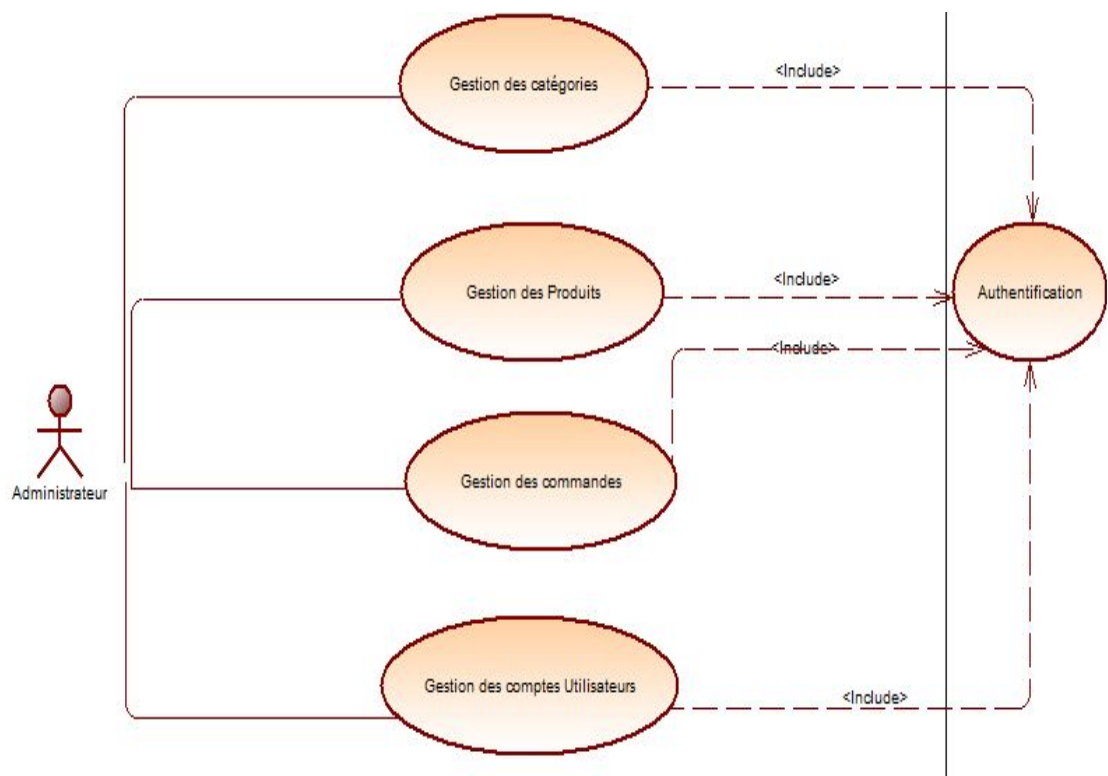
a. Diagramme de cas d'un visiteur:



B. Diagramme de cas d'un client:



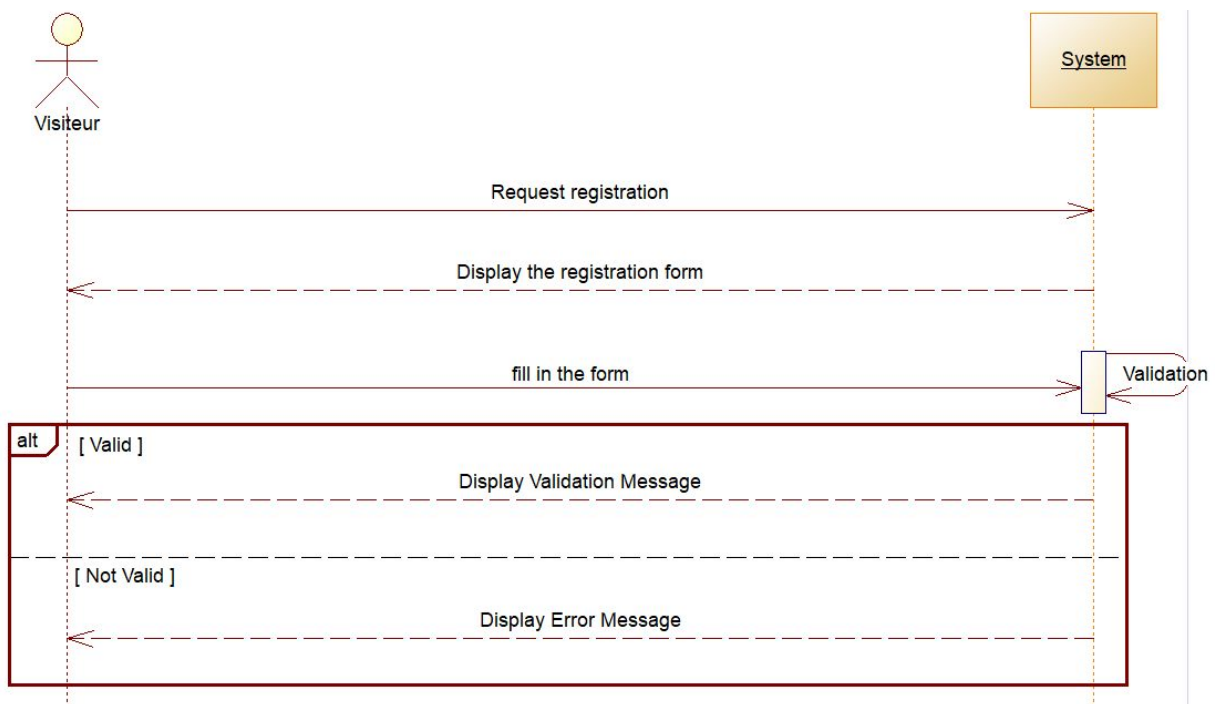
c. Diagramme de cas du webmaster du site web:



3.2.Diagrammes des séquences:

a. Diagramme de séquences d'inscription

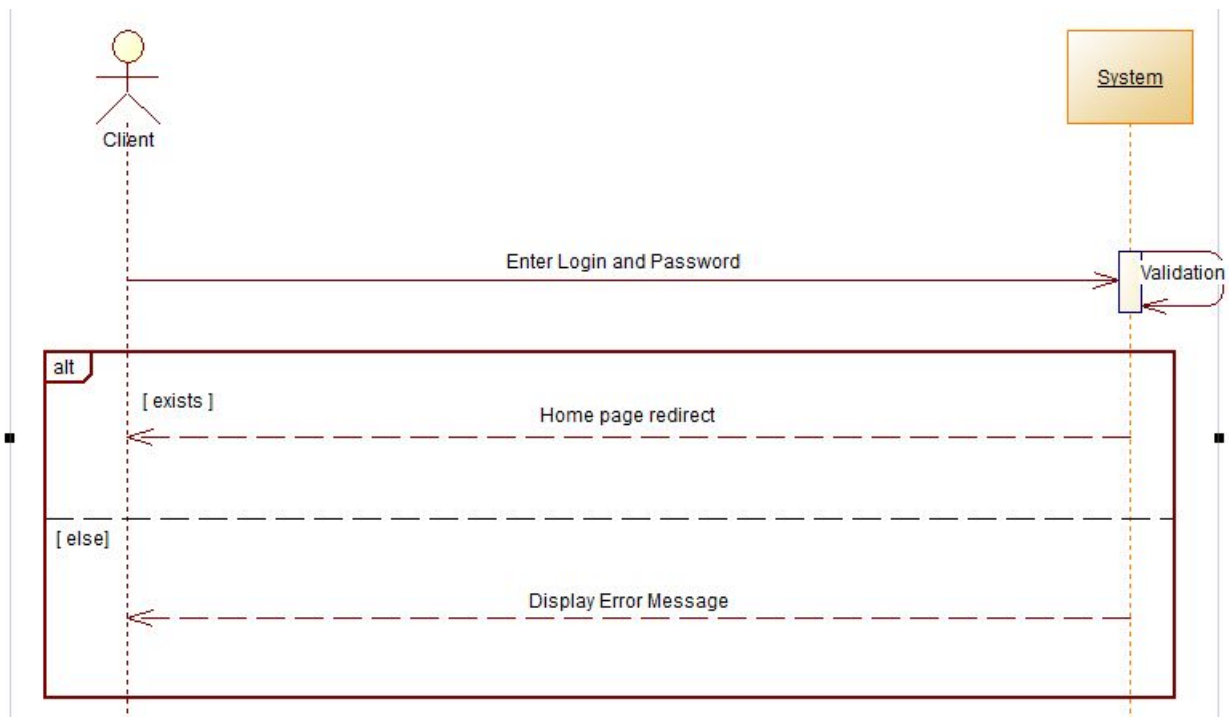
Pour bien profiter des privilèges Dédiés aux clients, un visiteur doit d'abords entamer la phase d'inscription avec succès et pour cela il faut qu'il passe par l'ensemble des séquences que nous allons simplifier par le schéma suivant:



- Le visiteur demande le formulaire d'inscription.
- Le formulaire s'affiche.
- Le visiteur remplit le formulaire.
- Une vérification se lance.
- Si la vérification est false un message d'erreur s'affiche.
- Si la vérification est true un message de validation s'affiche .

b. Diagramme de séquences d'authentification

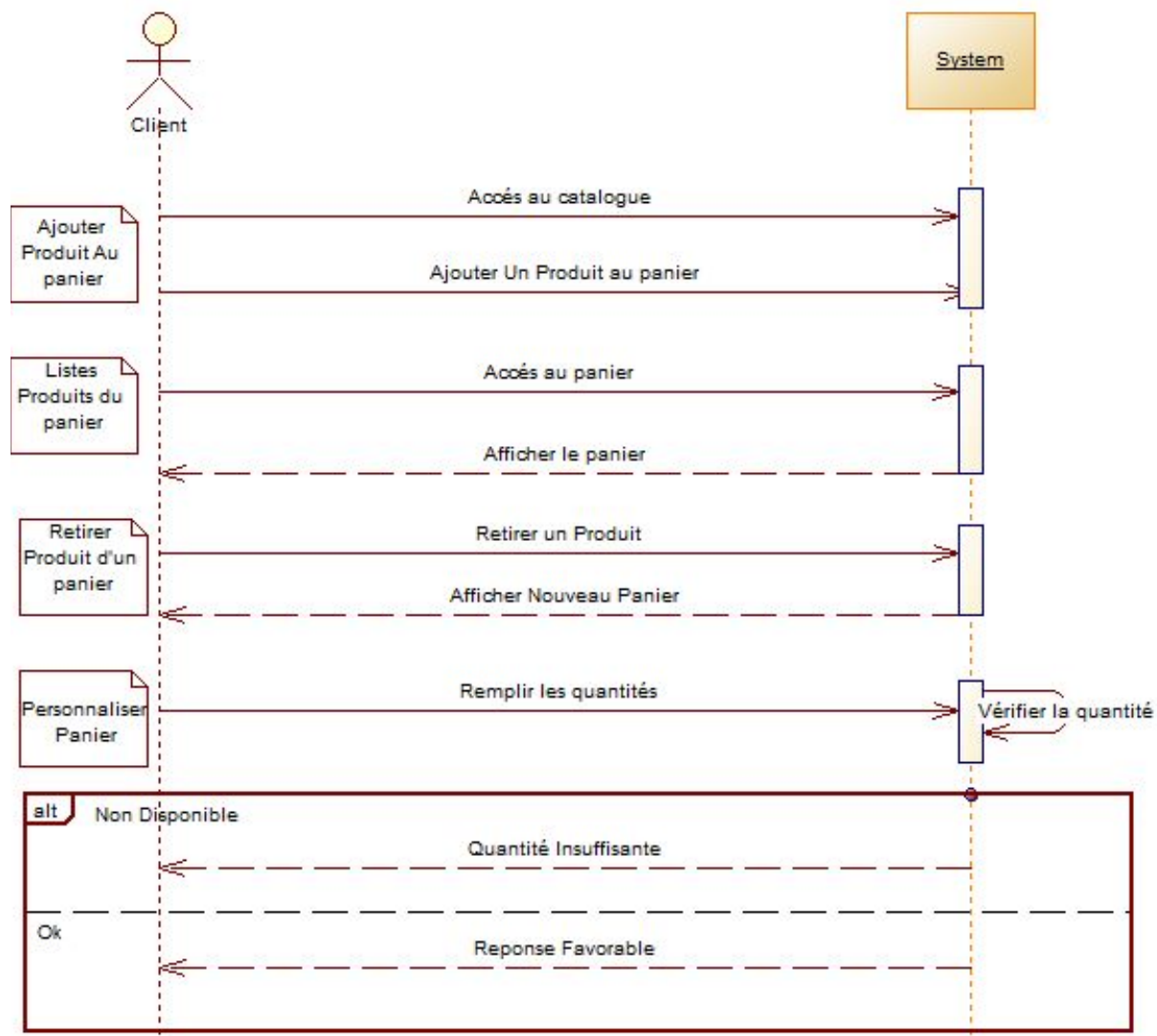
Avant d'atteindre la phase d'authentification, notre visiteur est une personne présente sur notre site web d'une façon anonyme, d'où il devient indispensable d'entrer son login et son mot de passe. Puis, tout au long de sa navigation, il n'a la possibilité d'accéder qu'aux services dont il est autorisé. Le schéma suivant va vous montrer les séquences à effectuer pour entamer la phase d'authentification:



- Le client entre son login et son mot de passe.
- Une Validation se lance.
- Après un temps de réponse ou l'authentification se valide ou ne message d'erreur s'affiche.

b. Diagramme de séquences Partie client

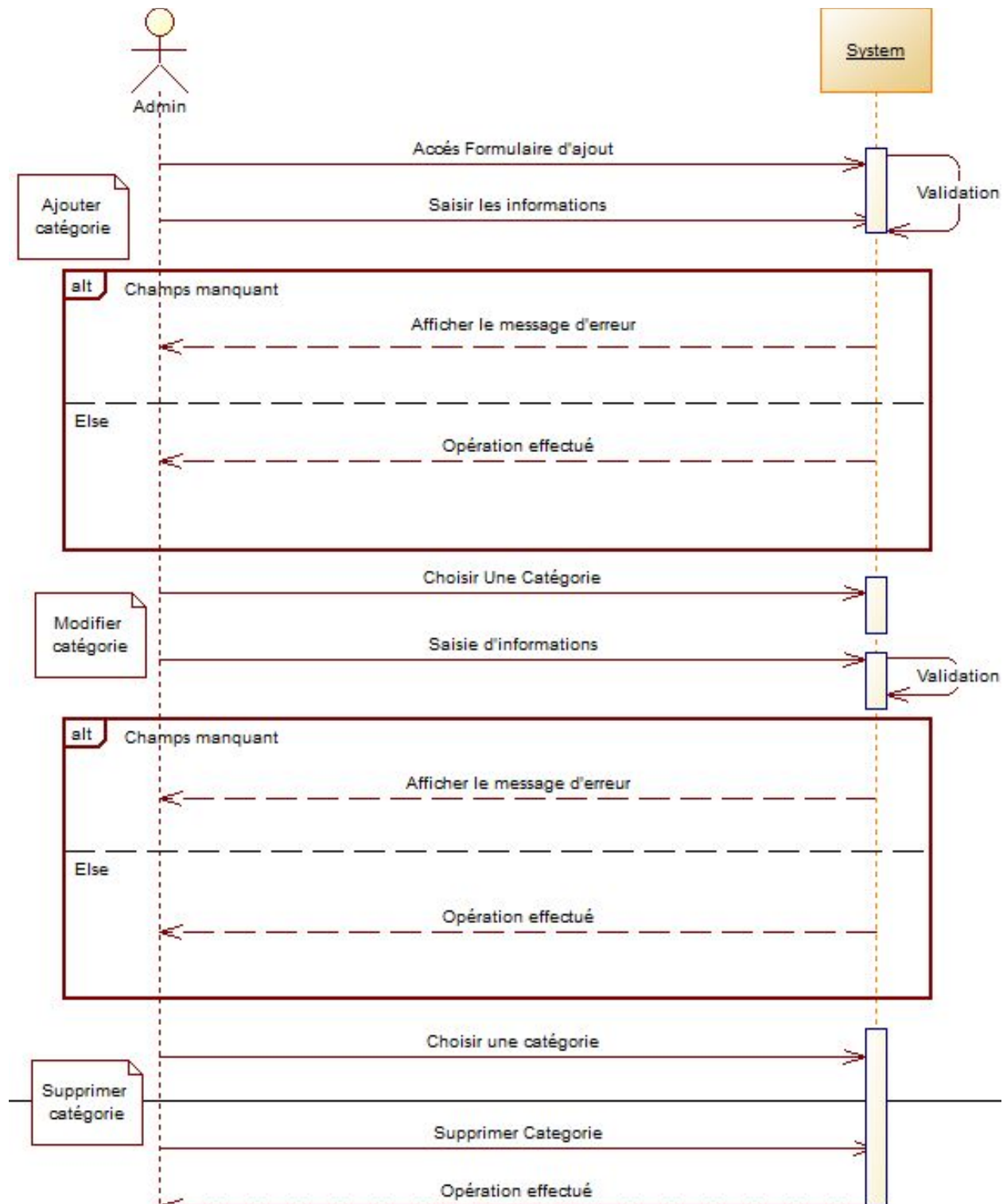
Le schéma suivant va vous montrer les séquences à effectuer par un client après la phase d'authentification



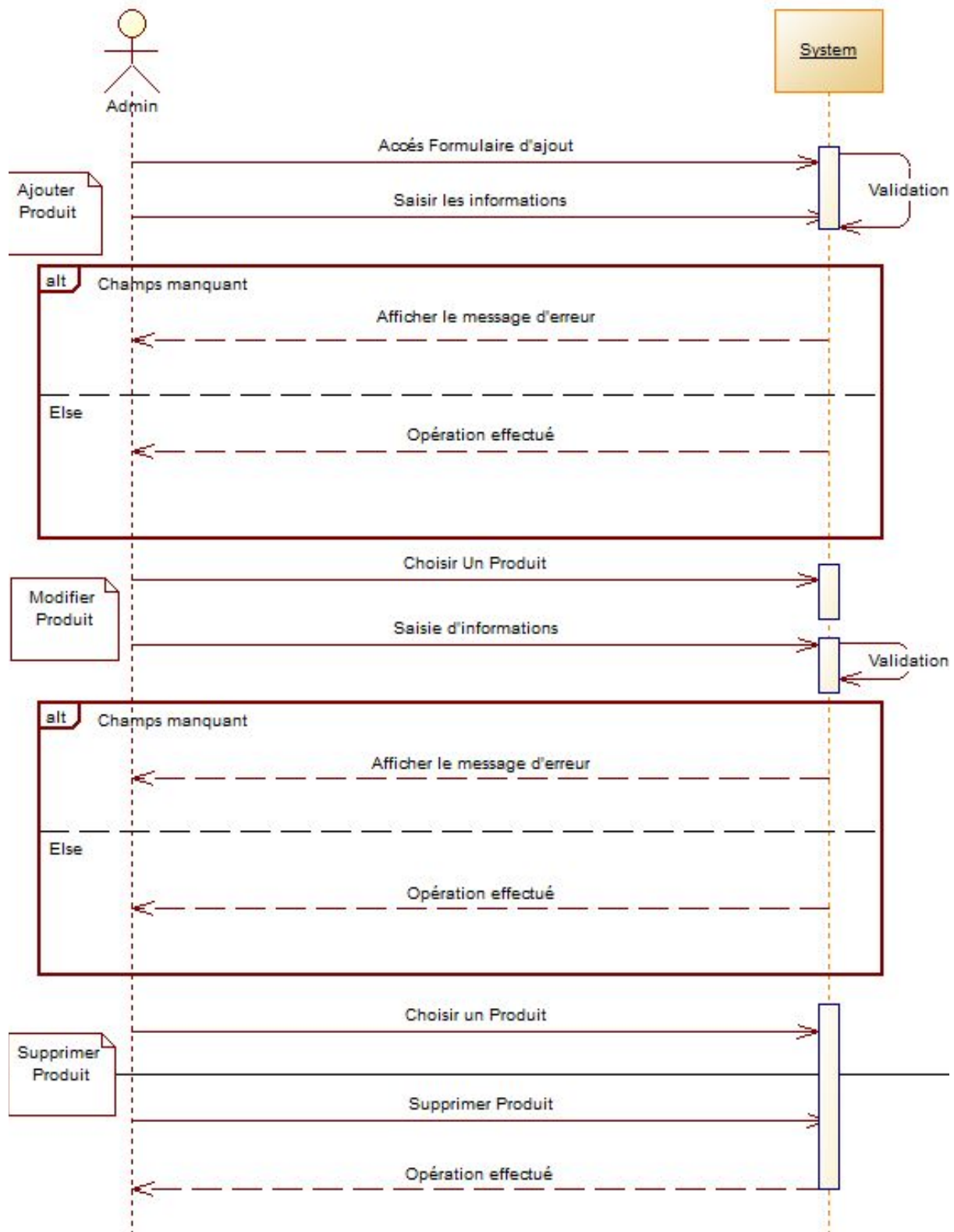
c. Diagramme de séquences Partie Admin

Parmi les scénarios dont l'administrateur est en charge nous pouvons mentionner la gestion des produits exposés sur notre site web ,telles que La consultation, l'ajout, la modification et la suppression .Ainsi la gestion des catégories ,la gestion des Utilisateurs et la gestion des commandes. Nous allons les montrer dans les diagramme de séquence suivants:

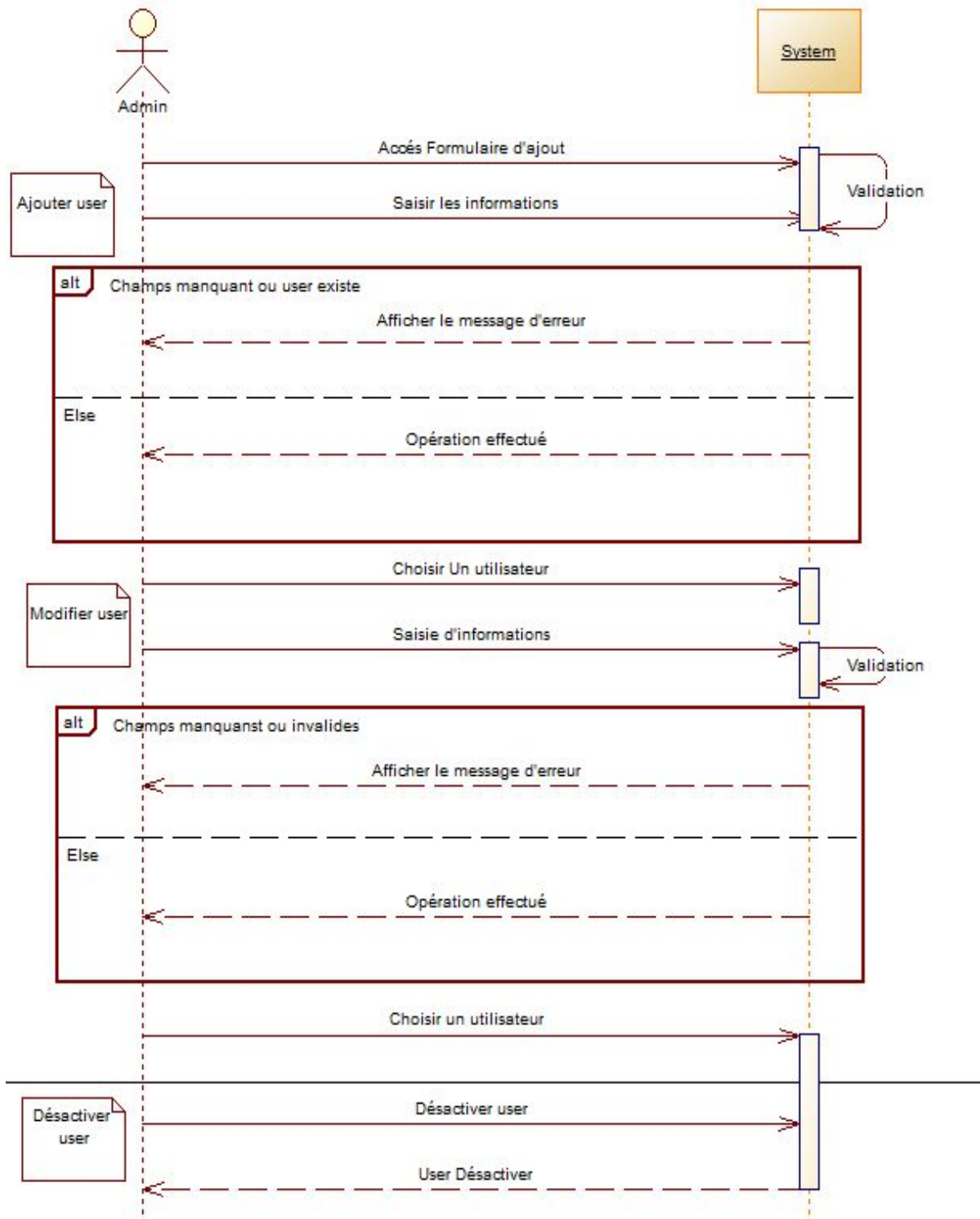
c.a.Gestion Catégorie



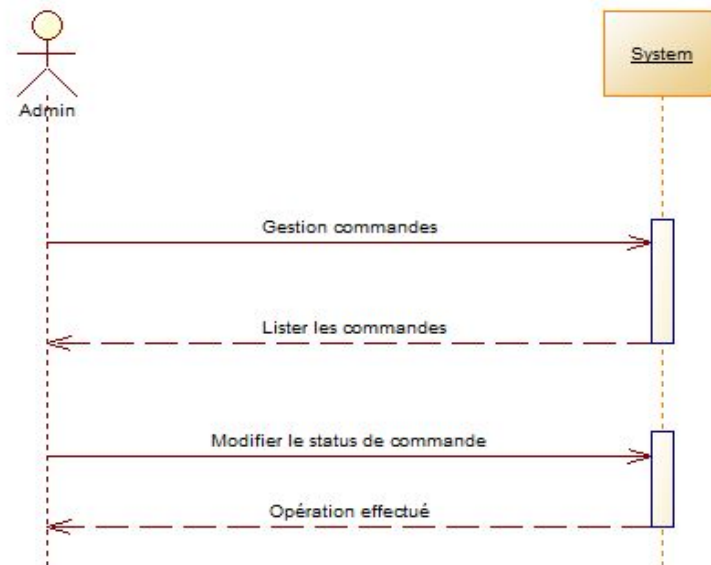
c.b.Gestion Produit



c.b.Gestion Utilisateur



c.b.Gestion Commande



3.2.Diagrammes de classe

