



**SurfCamp
Site e-commerce**

CAMBRA HUGO et COEUILLET HUGO

2021

Table des matières

1	Introduction	2
2	Description du site	2
2.1	Accueil	2
2.2	Connexion	4
2.3	Contact	5
2.4	La page produit	5
2.5	Panier	6
3	Affectation des tâches	7
4	Bilan personnel	8
4.1	Hugo Cambra	8
4.2	Hugo Coeuillet	8

1 Introduction

Objectif L'enjeu du projet de ce semestre était de réaliser un site Internet qui propose des fonctionnalités de e-commerce. Pour faire cela, nous avons imaginé être à la tête d'une entreprise du nom de *Surfcamp*.

Qu'est ce que Surfcamp ? C'est une entreprise spécialisée dans les sports nautiques haut de gamme. On peut y acheter des planches des surfboards, shortboards, longboards, bodyboards ainsi qu'une multitude d'accessoires afin d'être toujours plus performant. Notre gamme comprend des produits pour les moins et les plus expérimenter d'entre vous, tout en restant dans ce qu'il se fait de mieux dans le milieu. Avec nos équipements, vous êtes sûr de pouvoir aller surfer quand vous voulez et surfer les meilleures vagues de votre vie.. Nous proposons un service de suivi unique auprès de tous nos clients pour une expérience optimale.

2 Description du site

2.1 Accueil

La première page que l'utilisateur voit est la page d'accueil :

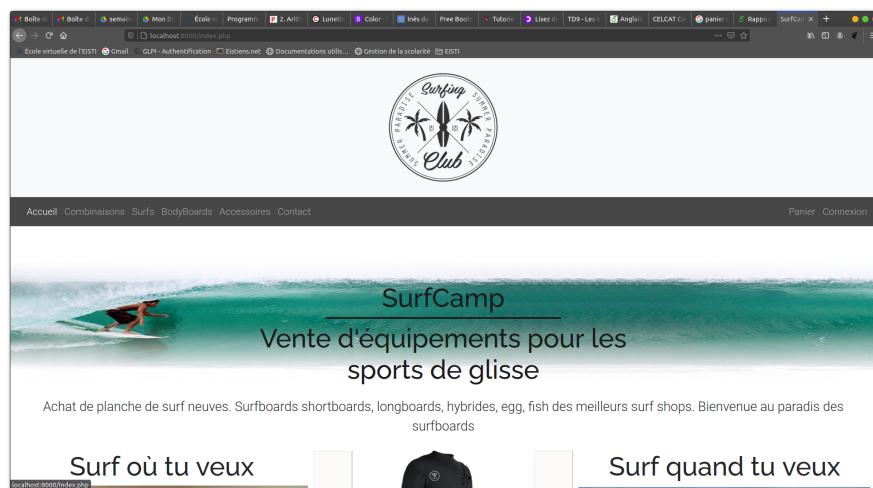


FIGURE 1 – Page d'accueil

La page d'accueil est simple, la barre de navigation qui se trouve en haut de la page et qui reste toujours visible lorsque l'on se déplace vers le bas (elle descend en même temps que la page) permet d'accéder à n'importe quelle partie du site. De plus, si l'on descend un petit peu dans la page d'accueil, on peut retrouver des images qui redirigent, elles aussi, vers les différentes pages de notre site. L'accessibilité y est aisée et le pied de page indique à l'utilisateur la structure du site, les réseaux sociaux sur lesquels nous suivre ainsi que les conditions d'utilisation.

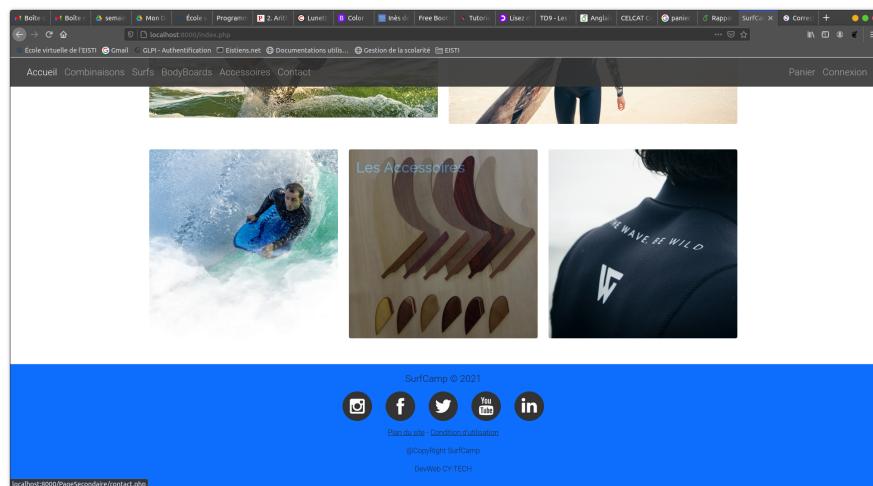


FIGURE 2 – Bas de page

2.2 Connexion

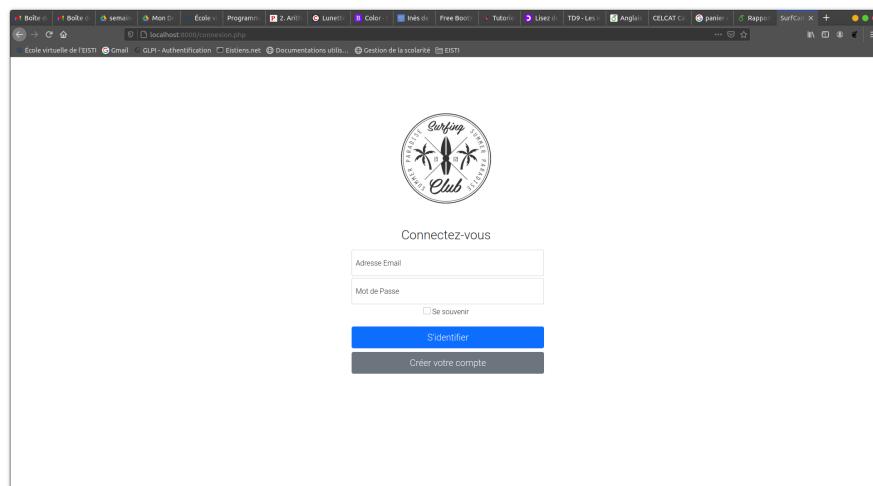


FIGURE 3 – Page de connexion

Lors de la première utilisation du site l'utilisateur devra se créer un compte grâce au bouton "Créer votre compte" et par la suite il pourra se connecter grâce à la page de connexion .

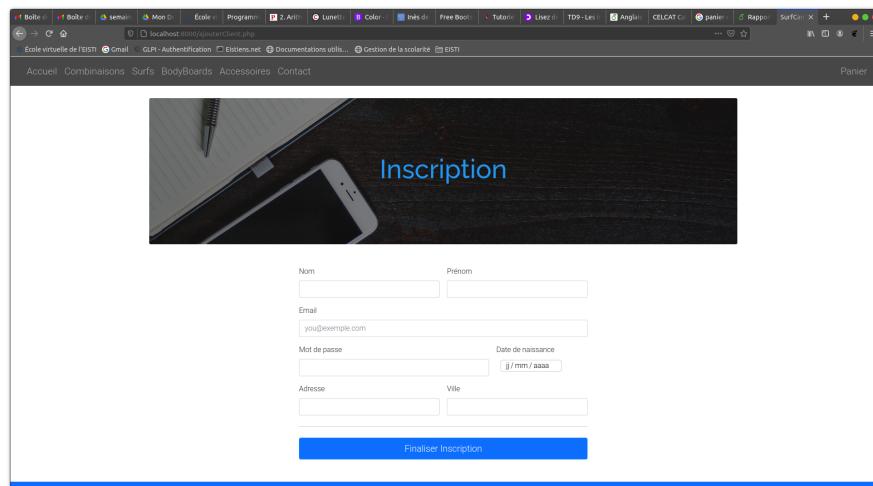


FIGURE 4 – Page d'inscription

Après cette étape réalisée, l'utilisateur arrivera sur la page d'accueil. Ensuite il verra apparaître sur la barre de navigation une mention "Bonjour" + nom d'utilisateur et un bouton déconnexion.

2.3 Contact

La plupart des sites d'e-commerce proposent une page de contact. Elle permet aux utilisateurs de dialoguer avec les gérants du site afin d'obtenir certaines informations, que ce soit pour obtenir plus d'informations sur un produit ou encore demander des informations sur une commande. Elle permet d'avoir un lien entre l'acheteur et le vendeur afin de créer une connexion et de fidéliser le client.

The screenshot shows the contact form for the SurfCamp website. At the top, there is a header with various links like 'Accueil', 'Combinaisons', 'Surfs', 'BodyBoards', 'Accessoires', and 'Contact'. Below the header, the word 'Contact' is prominently displayed above a large image of a smartphone. The form itself has several fields: 'Nom:' (Name), 'Prénom:' (First Name), 'Date de contact:' (Contact date) with a placeholder 'jj/mm/aaaa', 'Email:', 'Genre:' (Gender) with radio buttons for 'Homme' and 'Femme', 'Date de naissance:' (Birth date) with a placeholder 'jj/mm/aaaa', 'Métier:' (Occupation) with a dropdown menu set to 'Non renseigné', 'Sujet:' (Subject), and a large 'Contenu:' (Content) area with a text area and a 'Répondre' (Reply) button at the bottom.

2.4 La page produit

Notre site comporte 4 catégories de produits : les surfs, les bodyboards, les combinaisons et les accessoires. Pour chacune de ces catégories, nous proposons 5 produits avec des caractéristiques différentes. Il y a des articles pour les niveaux, débutants à expert, on peut retrouver cela dans la description lorsque l'article requiert un certain niveau d'expertise. Pour chaque article dans n'importe quelles catégories, une partie description avec ses caractéristiques est disponible. Un zoom est accessible en passant la souris sur l'image. Cela permet de voir de plus près les articles afin que l'utilisateur obtienne plus d'informations visuelle sur le produit. Une autre fonctionnalité disponible sur notre site est la possibilité de voir les stocks restant en appuyant sur le bouton correspondant en haut de page, cette fonctionnalité n'est disponible que pour l'administrateur du site. Enfin, il est possible d'ajouter un article au panier en cliquant sur le bouton "ajouté au panier" ainsi que de choisir la quantité que l'on souhaite ajouter au panier.

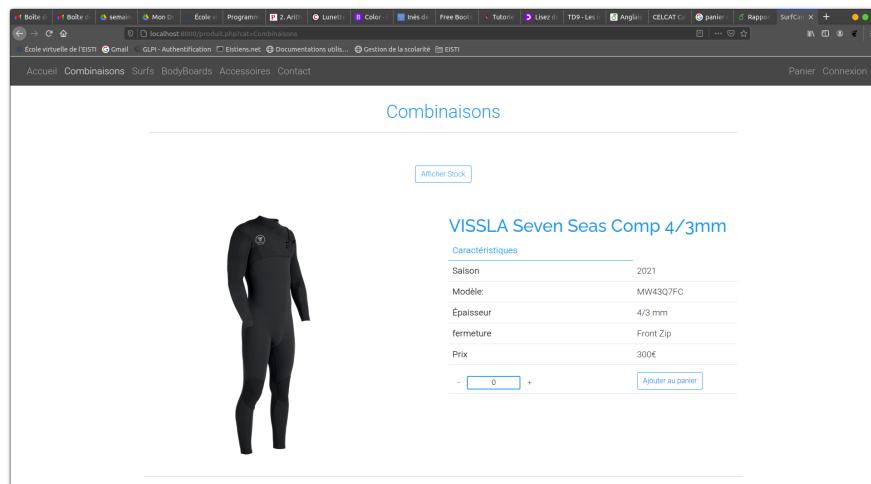


FIGURE 5 – Produits

2.5 Panier

Lorsque l'on clique sur le bouton "ajouter au panier" dans une page produit, celui-ci apparaîtra directement dans le panier et l'utilisateur sera aussi redirigé vers cette page. Une fois sur la page panier il sera possible de modifier la quantité d'un produit ou même de le supprimer.

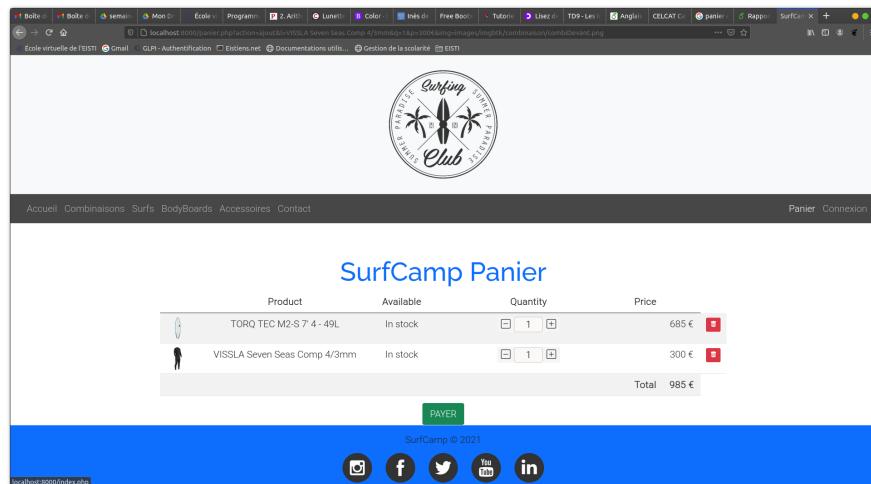


FIGURE 6 – Panier

Et une fois que les produits désirés sont sélectionnés, l'utilisateur à la possibilité de payer sa commande en appuyant sur le bouton "payer".

The screenshot shows a web browser window for the SurfCamp website. The URL is `localhost:8080/testworkout.php`. The page title is "SurfCamp". The main content area displays a "Panier" (Cart) summary and a "Informations de livraison" (Delivery Information) form. The cart summary shows three items: "Product name" (\$12), "Second product" (\$8), and "Third item" (\$5). A "Promo code" field contains "EXAMPLECODE" and a "Total" of \$20. A "Redeem" button is next to the promo code input. The delivery information form includes fields for First Name, Last Name, Email (you@example.com), Address (1234 Main St), and Region (Choose...). Below this is a "Paiement" (Payment) section with radio buttons for "Credit card" (selected), "Debit card", and "PayPal". It also includes fields for Cardholder Name, Card Number, Expiration Date, and CVV.

FIGURE 7 – Paiement

3 Affectation des tâches

Pour la réalisation du projet nous n'étions que deux, donc la répartition des tâches était plutôt simple. Lors de chaque rendu nous faisions les parties où nous étions le plus à l'aise chacun. Et si une partie posait problème on se mettait les deux sur cette partie pour être le plus efficace possible.

4 Bilan personnel

4.1 Hugo Cambra

Le projet de fin de semestre d'informatique a été très enrichissant car le travail en équipe est très différent du travail en solitaire, il faut prévoir une répartition des tâches, communiquer constamment pour connaître les nouvelles fonctionnalités ajoutées et fusionner le travail de tout le monde pour avoir une version du projet complète. Durant ce projet j'ai également appris de nouvelles choses comme l'utilisation d'un framework ou encore coder en *AJAX*. Ainsi, je pense que ce projet représente un bon avant-goût du travail que nous devrons effectuer en entreprise dans un futur proche et pour ma part j'en garderai un bon souvenir en dépit des difficultés rencontrées sur la route.

4.2 Hugo Coeuillet

Ce projet était très intéressant pour moi car c'est la première fois que nous avons été mis face à une situation similaire à ce que l'on pourrait vivre en entreprise. Un cahier des charges sous formes de TP fil rouge nous a été proposé et nous avions une deadline à respecter. Nous avons donc dû apprendre à analyser les attentes et allouer correctement le temps à chaque fonctionnalité en fonction de leur importance. J'ai également appris de nouveaux langages que je n'avais encore jamais utilisés jusque-là ainsi que certains framework comme Bootstrap. C'était donc un projet intéressant et formateur.