

Rapport

Boutique en ligne des produits cosmétiques : BenefitCosmetic

Sommaire

Phase 1 : Cadrage	4
Chapitre 1 : Contexte générale.....	4
1. Introduction :	4
2. Etude de l'existant :	4
3. Critique de l'existant :	4
4. Solution proposé :	4
5. Conclusion :	4
Chapitre 2 : Cahier de charge	5
1. introduction :	5
2. les besoins fonctionnels :	5
a) L'exposition des produits:	5
b) L'inscription du client :	5
c) Ajout des produits au panier :	5
d) Mode de livraison :	6
e) Boutique de livraison:	6
f) la livraison à domicile :	6
g) La confirmation de la commande :	6
h) Le paiement :	6
i) La fin de l'opération d'achat:	6
3. les besoins non fonctionnels :	6
a) Fiabilité:	6
b) Ergonomie et bonne Interface :	6
c) Sécurité :	6
d) Aptitude à la maintenance et la réutilisation :	7
e) Compatibilité et portabilité :	7
4. Conclusion :	7
Phase 2 : Planification	8
Chapitre 3 : Conception	8
1. Introduction :	8
2. Conception :	8
a) Diagramme d'objet :	8
b) Diagramme cas d'utilisation :	8

c) Diagramme de classe :	10
d) Diagramme de séquence :	11
e) Diagramme d'activité :	14
3. Conclusion :	19
Phase 3 : Construction	20
Chapitre 4 : Implémentation	20
1. Introduction :	20
2. Socle technique :	20
a) PHP :	20
b) PHP Myadmin :	20
c) Xamp server :	21
d) Visual studio code :	21
e) Drawio :	21
f) HTML/CSS :	21
3. Les interfaces du site web :	22
4. Conclusion :	25
Phsase 4 : Finalisation	25
Chapitre 5 : Conclusion generale.....	25

Phase 1 : Cadrage

Chapitre 1 : Contexte générale

1. Introduction :

Dans ce chapitre on va présenter notre projet.

2. Etude de l'existant :

Comme toutes les sociétés commerciales, possède sa manière de présenter et de commercialiser ses produits. Cette manière est divisée en deux étapes principales, la première étape c'est l'exposition des produits par des affiches publicitaires, des dépliants, les spots publicitaire dans les radios et les télévisions et aussi par des vitrines qui se trouvent au sein de la société, la deuxième étape consiste à vendre les produits à guichet ou par l'intermédiaire des agents commerciaux.

3. Critique de l'existant :

Depuis sa mise en place La procédure existante atteint ces objectifs avec une fréquence limité et non extensible voir qu'elle ne concerne qu'un nombre limité des clients qui sont très proches de la société pour pouvoir visiter les vitrines, voir les produits exposés et savoir la disponibilité de ces derniers ainsi que leurs prix et leurs caractéristiques techniques, tout ça représente une entrave devant la commercialisation des produits.

4. Solution proposé :

Afin de pallier aux défaillances, nous proposons d'informatiser la commercialisation de nos produits par la création d'une boutique virtuelle sur Internet. Il nous est indispensable de préciser à cette étape que notre projet prendra en considération toutes ces contraintes en essayant de présenter les solutions nécessaires tout en respectant les règles des jeux d'un site web tels que la simplicité de navigation entre les pages, la bonne ergonomie et la sécurité des données confidentielles des clients.

5. Conclusion :

Dans ce cas on a présenté une étude du système existant, les lacunes qu'il comprend ainsi que les solutions que nous proposons pour pallier ces problèmes.

Chapitre 2 : Cahier de charge

1. introduction :

Dans cette section, nous nous intéressons aux besoins des utilisateurs traités dans notre projet c'est à dire l'inscription du client, le choix des produits, le lancement des commandes enfin la confirmation et donc le paiement en ligne à travers les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles pour aboutir à un site de qualité qui répond aux besoins des clients.

2. les besoins fonctionnels :

Les besoins fonctionnels se présentent en huit grandes parties :

- Exposition des produits ainsi que leurs prix et caractéristiques.
- Inscription des clients.
- Ajout des produits choisis au panier.
- Choix du mode de livraison.
- Choix de la boutique de livraison.
- Confirmation de la commande.
- Le paiement en ligne.
- Confirmation de l'opération d'achat et la réception de la facture.

a) L'exposition des produits: Notre site doit disposer d'une vitrine virtuelle à travers laquelle le client peut consulter une grande variété des produits, il sera donc indispensable d'y présenter les prix et les caractéristiques techniques de chaque produit pour faciliter la sélection du produit à acheter.

b) L'inscription du client : Jusqu'à ce stade, le client est toujours anonyme mais pour pouvoir passer à un stade plus rigoureux, il faut qu'il s'inscrive, ce la se fait uniquement pour la première commande mais après, notre client peut s'authentifier avec son E-mail et son mot de passe pour passer d'autres commandes.

c) Ajout des produits au panier : Après le choix d'un produit le client doit mentionner la quantité qui s'ajoute automatiquement à son panier avec le prix unitaire et le prix total.

- d) Mode de livraison :** Un client qui a déjà confirmé sa commande il est libre de choisir le mode de livraison de sa marchandise soit à domicile ou chez une boutique selon une liste de choix mentionnée sur notre site web.
- e) Boutique de livraison:** Si le mode de livraison choisi est la boutique il faut que le client indique cette boutique avec une précision qui permet aux livreurs d'être sûrs que la marchandise sera dans le bon lieu et dans les rendez-vous, ayant une panoplie de boutiques réelles, le client pourra choisir la plus proche.
- f) la livraison à domicile :** En choisissant cette option comme mode de livraison, le client devrait remplir soigneusement un formulaire contenant les informations nécessaires telles que :
- Le nom du destinataire qui peut être le client même ou une autre personne.
 - L'adresse précise de livraison.
 - Le numéro de la pièce d'identité du destinataire.
 - Le jour et l'heure de la livraison estimés.

g) La confirmation de la commande :

Jusqu'à cette phase on a un client, une commande et une adresse de livraison le chemin maintenant est plus clair, la commande ne passera qu'après la validation de toutes les informations qui sont affichées dans une seule interface avant de passer à la phase de paiement.

- h) Le paiement :** C'est une phase très sensible, pour cela il faut qu'elle soit très sécurisée, pour terminer la procédure de paiement avec succès le client doit choisir un type de carte dans une liste de choix des cartes proposées sur notre site web, indiquer le numéro de sa carte et sa valeur de vérification dite CVV.

- i) La fin de l'opération d'achat:** La page finale représente un petit message de remerciement à nos clients avec une idée sur l'adresse, la date, le temps de la livraison en question et bien sur la possibilité d'imprimer la facture du client.

3. les besoins non fonctionnels :

Les besoins non fonctionnels sont importants car ils agissent de façon indirecte sur le résultat et sur le rendement de l'utilisateur, ce qui fait qu'ils ne doivent pas être négligés, pour cela il faut répondre aux exigences suivantes :

- a) Fiabilité:** L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et doit être satisfaisante.
- b) Ergonomie et bonne Interface :** L'application doit être adaptée à l'utilisateur sans qu'il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés.
- c) Sécurité :**

Notre solution doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des clients qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans les sites web.

d) Aptitude à la maintenance et la réutilisation : Le système doit être conforme à une architecture standard et claire permettant sa maintenance et sa réutilisation.

e) Compatibilité et portabilité : Un site web quel que soit son domaine, son éditeur et son langage de programmation ne peut être fiable qu'avec une compatibilité avec tout les navigateurs web et tous les moyens que ce soit PC, IPAD ou Mobiles.

4. Conclusion :

nous avons cité les besoins fonctionnels et non fonctionnels qui sont indispensables pour mieux faciliter le travail à réaliser.

Phase 2 : Planification

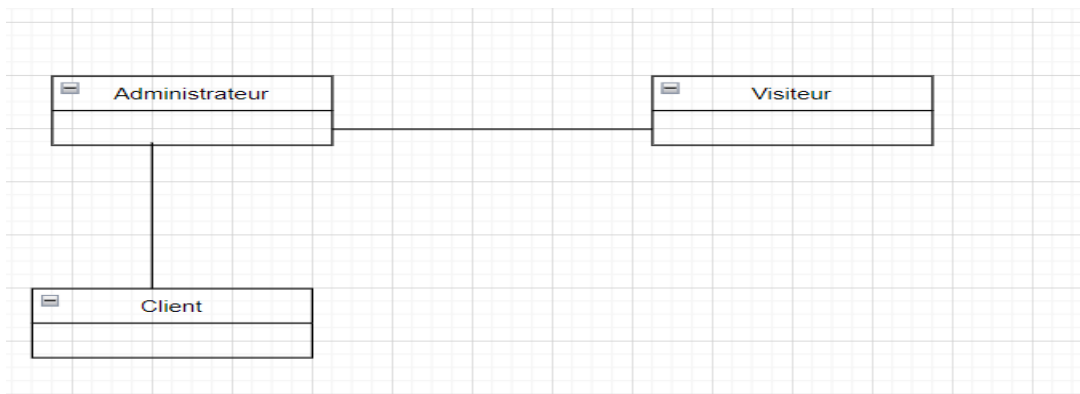
Chapitre 3 : Conception

1. Introduction :

Dans ce chapitre on va présenter la conception.

2. Conception :

a) Diagramme d'objet :

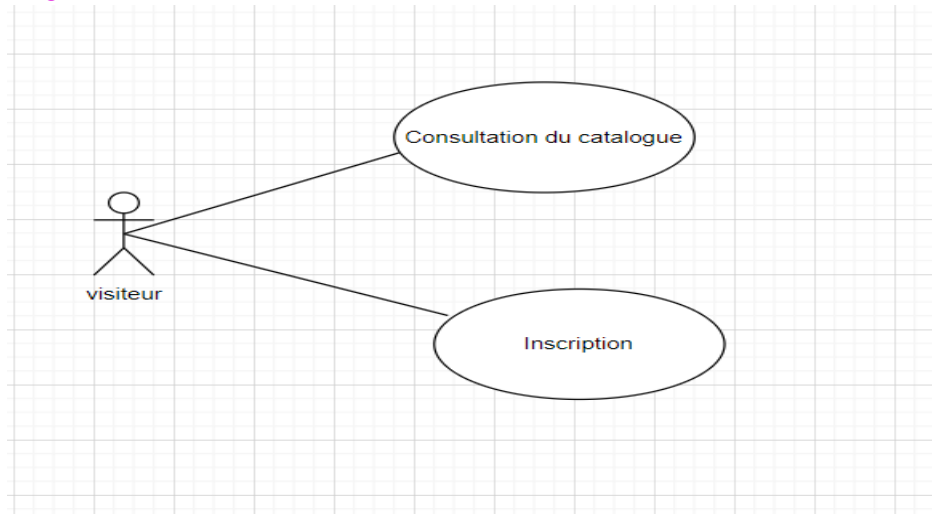


b) Diagramme cas d'utilisation :

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.

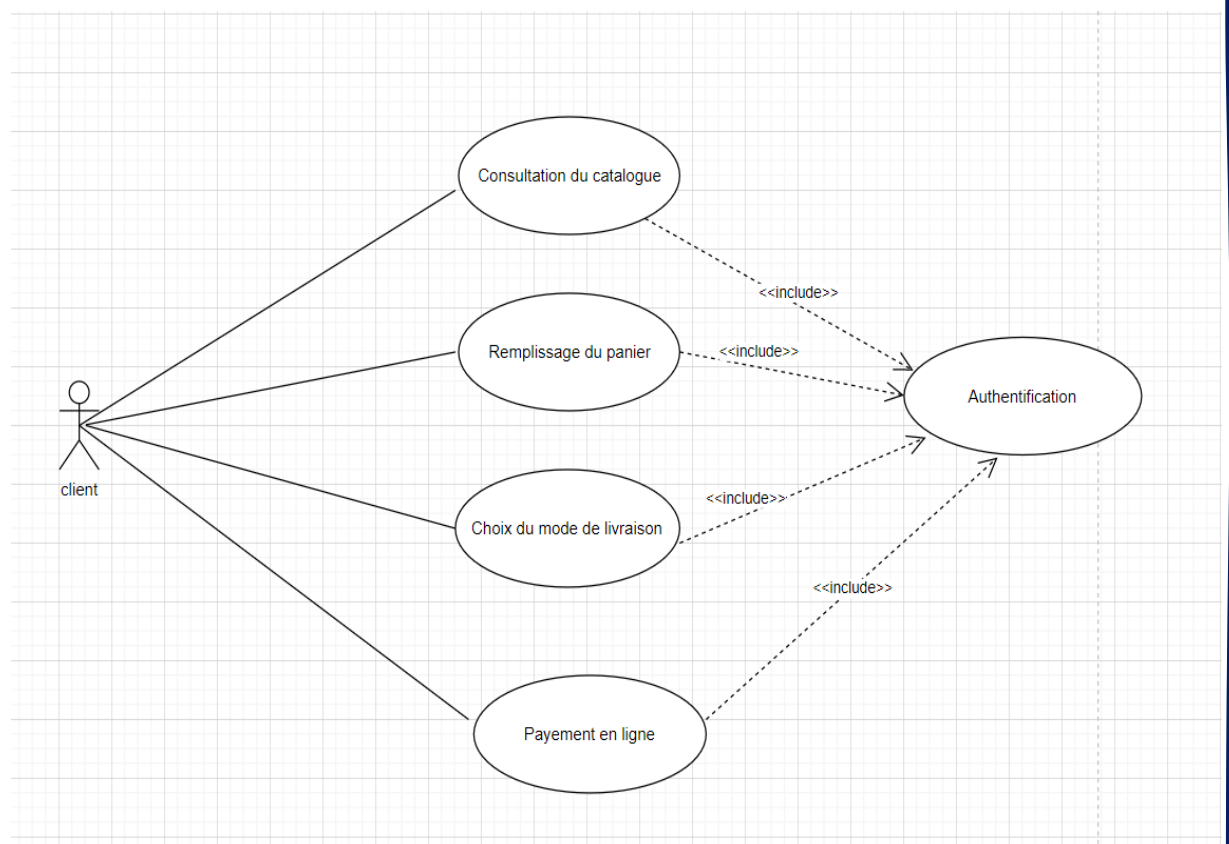
Un diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Il scinde la fonctionnalité du système en unités cohérentes, les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs. Ainsi ces cas d'utilisation permettent d'exprimer le besoin des utilisateurs d'un système, ils sont donc une vision orientée utilisateur de ce besoin au contraire d'une vision informatique.

- *Diagramme de cas d'un visiteur :*



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

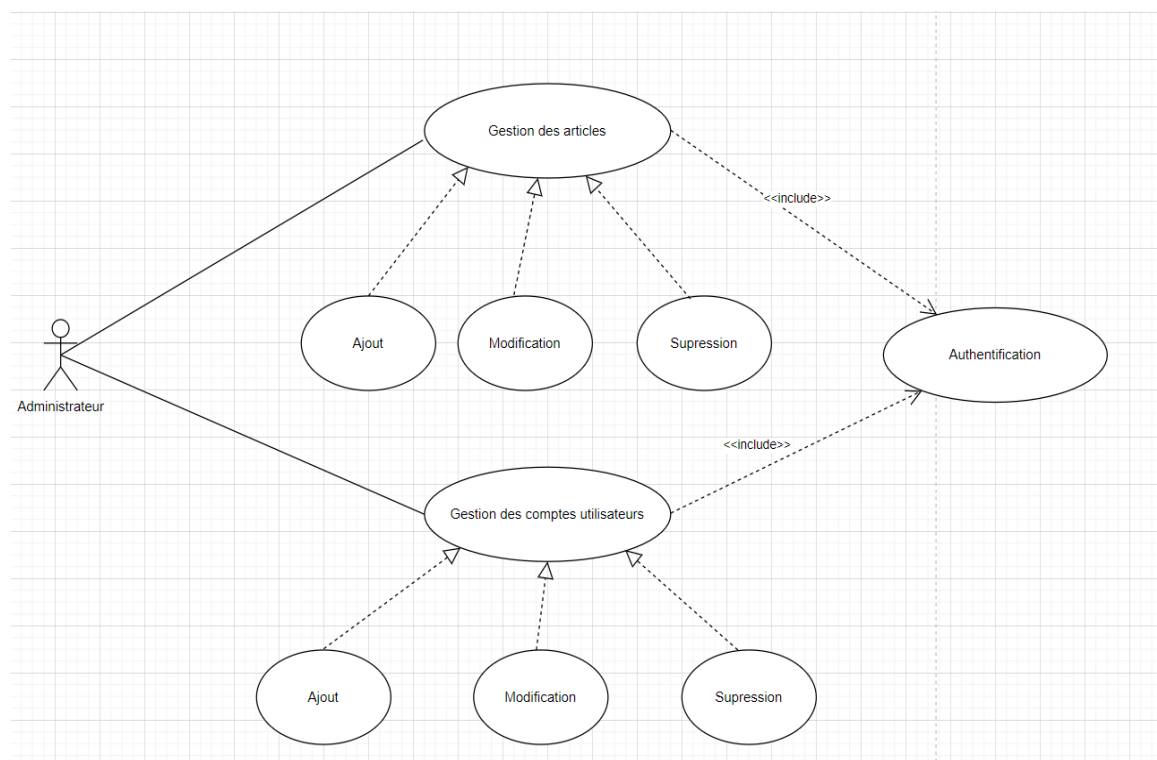
- *Diagramme de cas d'un client :*



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

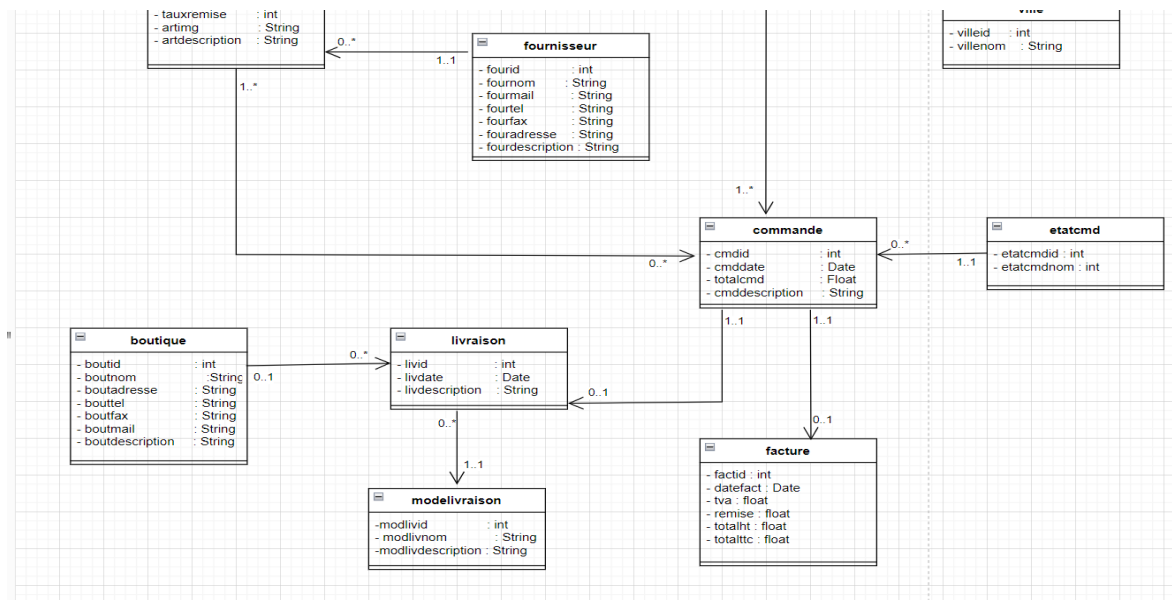
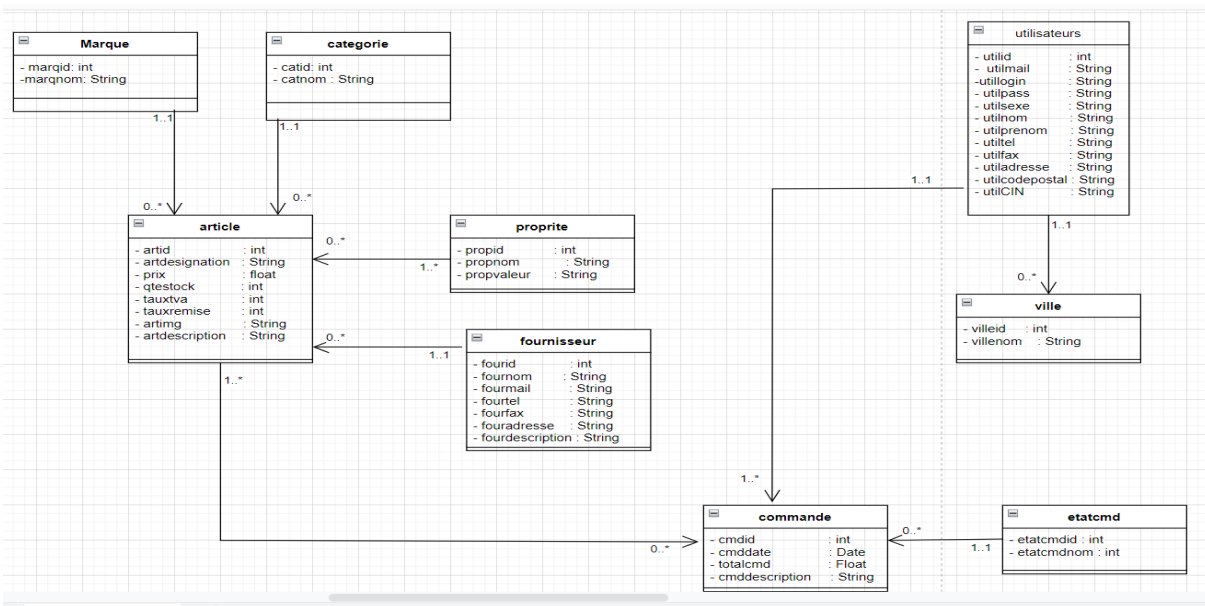
- **Diagramme de cas d'un administrateur :**

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.



c) **Diagramme de classe :**

Un diagramme de classes UML décrit les structures d'objets et d'informations utilisées sur notre site web, à la fois en interne et en communication avec ses utilisateurs. Il décrit les informations sans faire référence à une implémentation particulière. Ses classes et relations peuvent être implémentées de nombreuses manières, comme les tables de bases de données, les nœuds XML ou encore les compositions d'objets logiciels.



d) Diagramme de séquence :

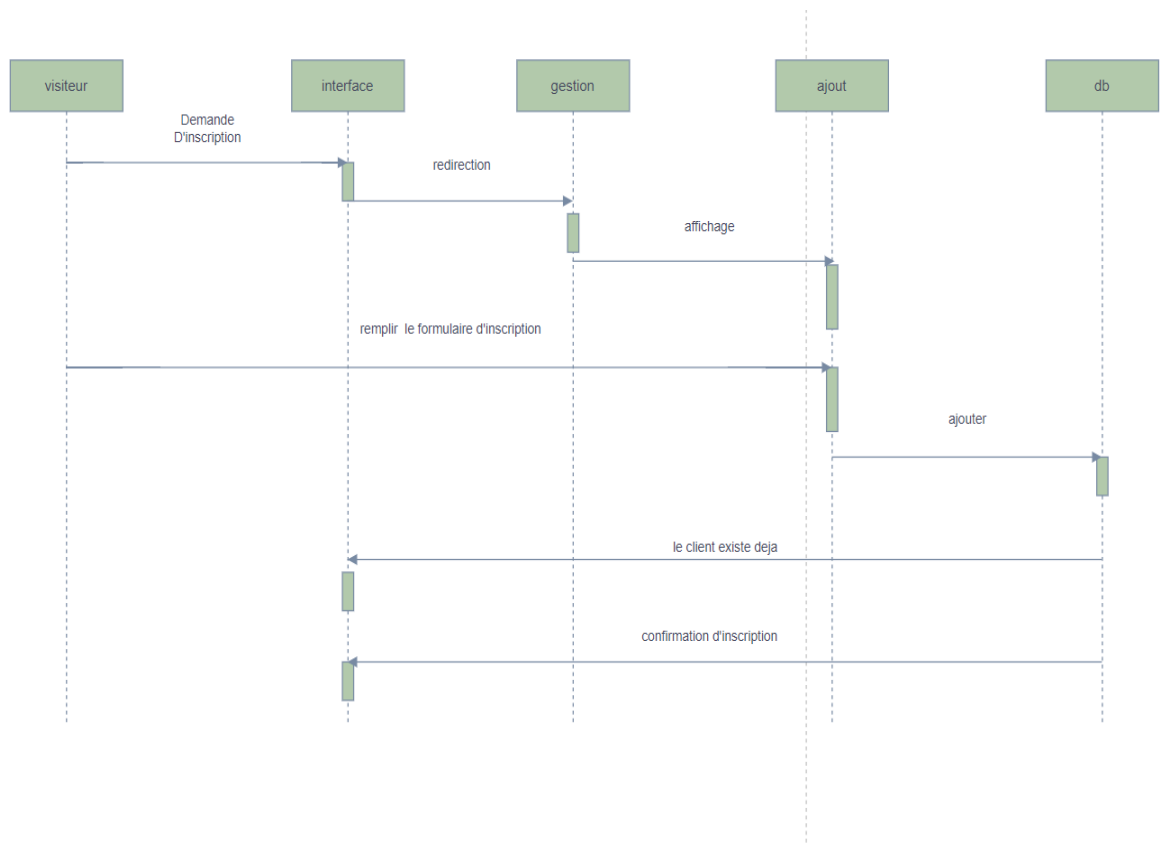
Un diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont.

Les diagrammes de séquences sont organisés en fonction du temps qui s'écoule au fur et à mesure que nous parcourons la page. Les objets impliqués dans l'opération sont

répertoriés de gauche à droite en fonction du moment où ils prennent part dans la séquence.

- **Diagramme de séquence 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:

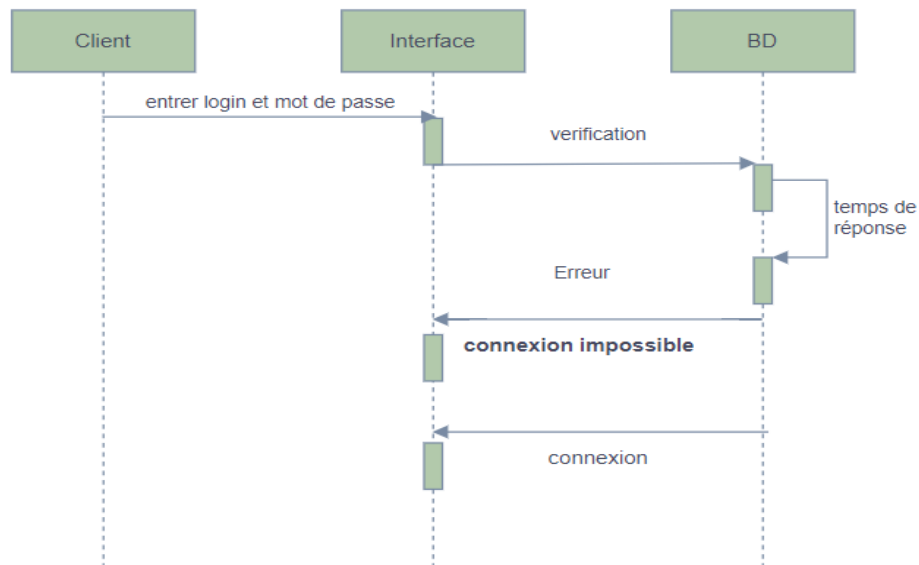


- Le visiteur demande le formulaire d'inscription.
- Le formulaire s'affiche.
- Le visiteur remplit le formulaire.
- Une vérification de l'existence du client dans la base se lance.
- Si le client existe déjà un message d'erreur s'affiche.
- Si c'est un nouveau client confirmation de l'inscription s'affiche.

- **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.

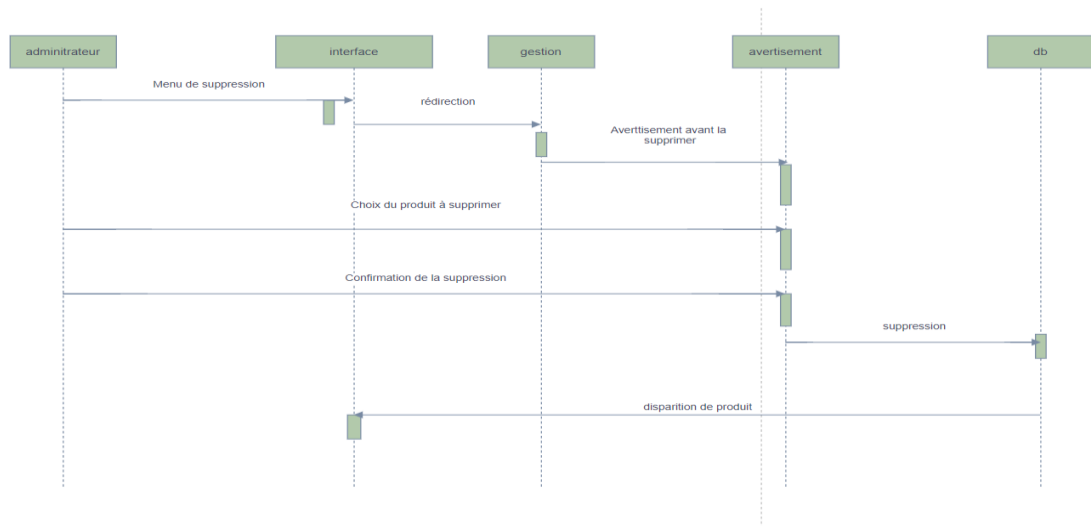
La schéma suivant va vous montrer les séquences à effectuer pour entamer la phase d'authentification.



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

- *Diagramme de séquences de suppression d'un article :*

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 que nous allons montrer dans le diagramme de séquence suivant :



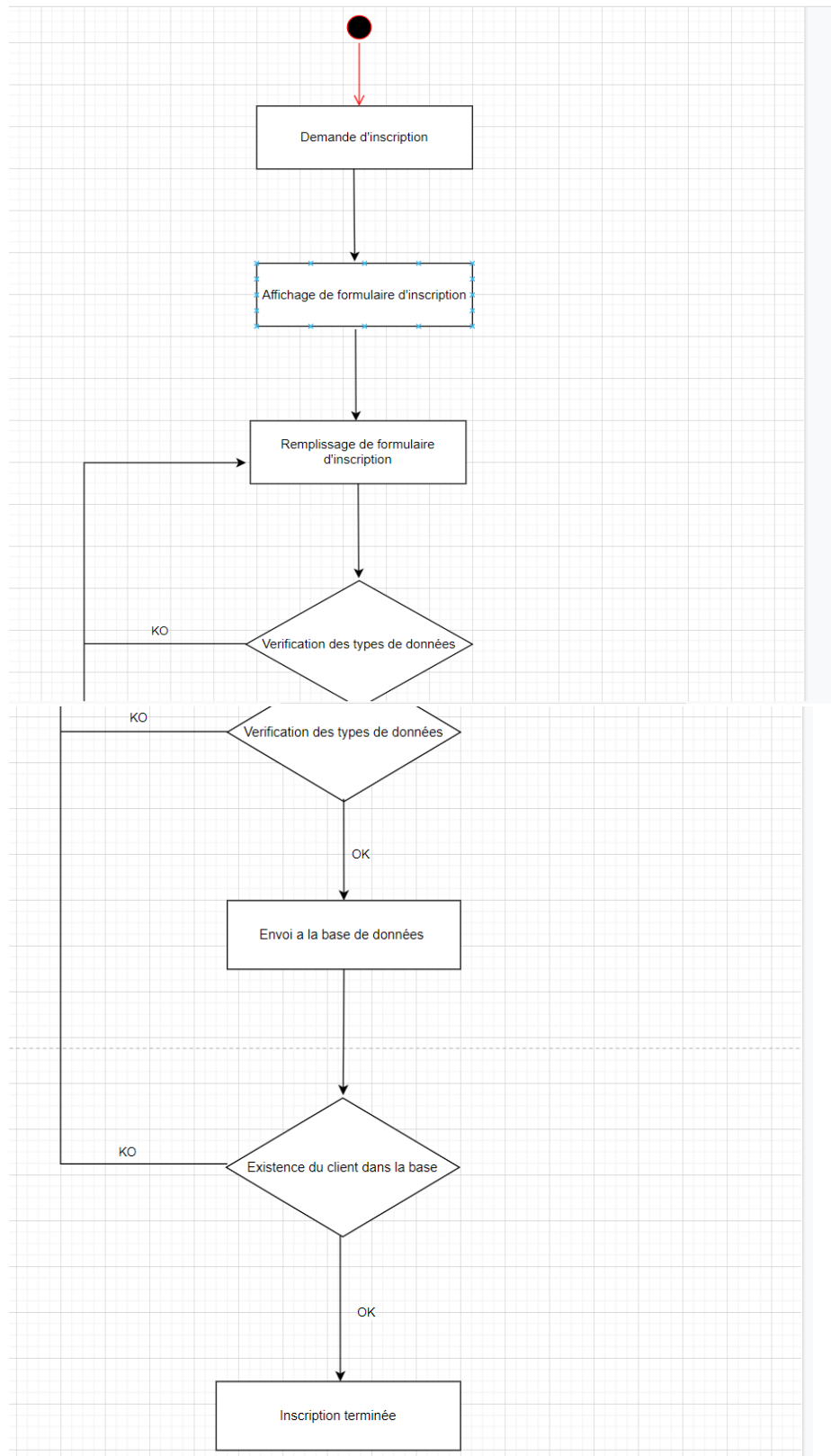
- L'administrateur choisit l'interface de suppression.
- Le menu de suppression s'affiche.
- L'administrateur doit sélectionner le produit qu'il désire supprimer.
- Le système averti l'administrateur de l'opération de suppression.
- L'administrateur confirme la suppression.
- L'opération de suppression se termine avec succès.
- Le produit en question se disparaît définitivement de la base de données.

e) Diagramme d'activité :

C'est un Diagramme associé à un objet particulier ou à un ensemble d'objets, qui illustre les flux entre les activités et les actions. Il permet de représenter graphiquement le déroulement d'un cas d'utilisation.

• Diagramme d'inscription :

La phase d'inscription est indispensable pour passer d'un simple visiteur du site qui n'a le droit que de consulter les produits et leurs prix à un client qui peut acheter ses articles désirés et payer sa facture en ligne et donc attendre la livraison de sa commande à domicile.

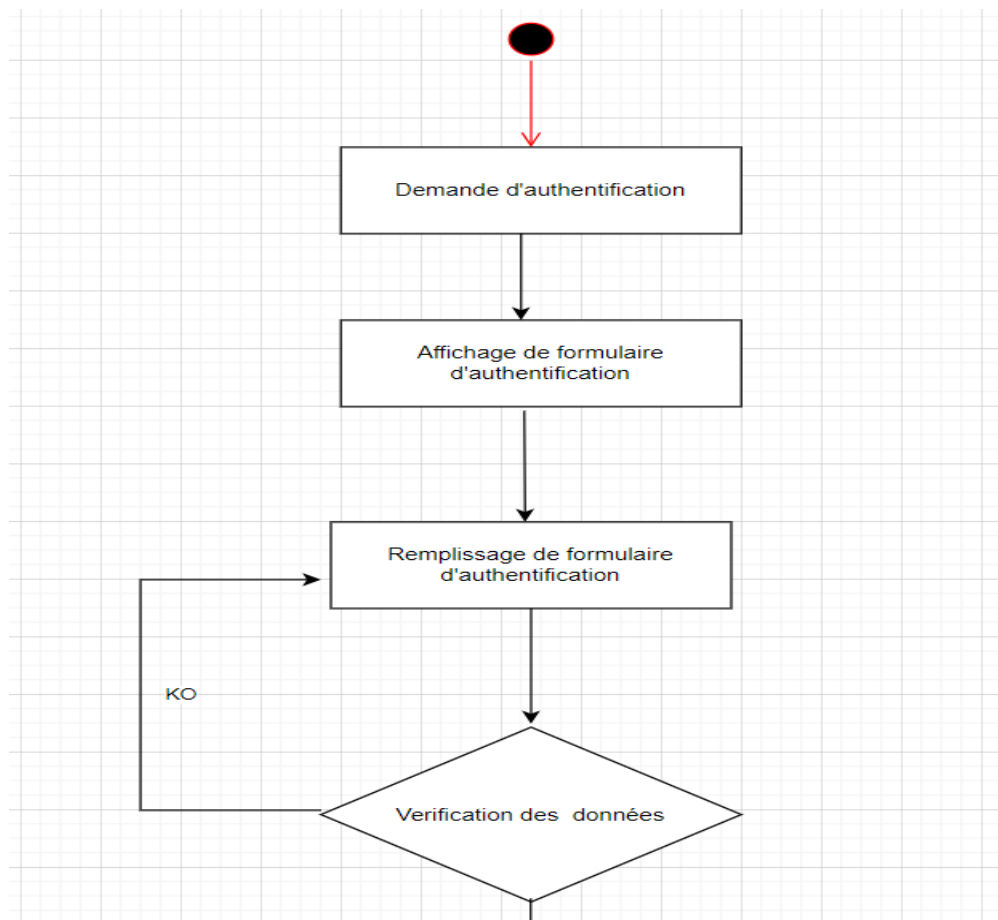


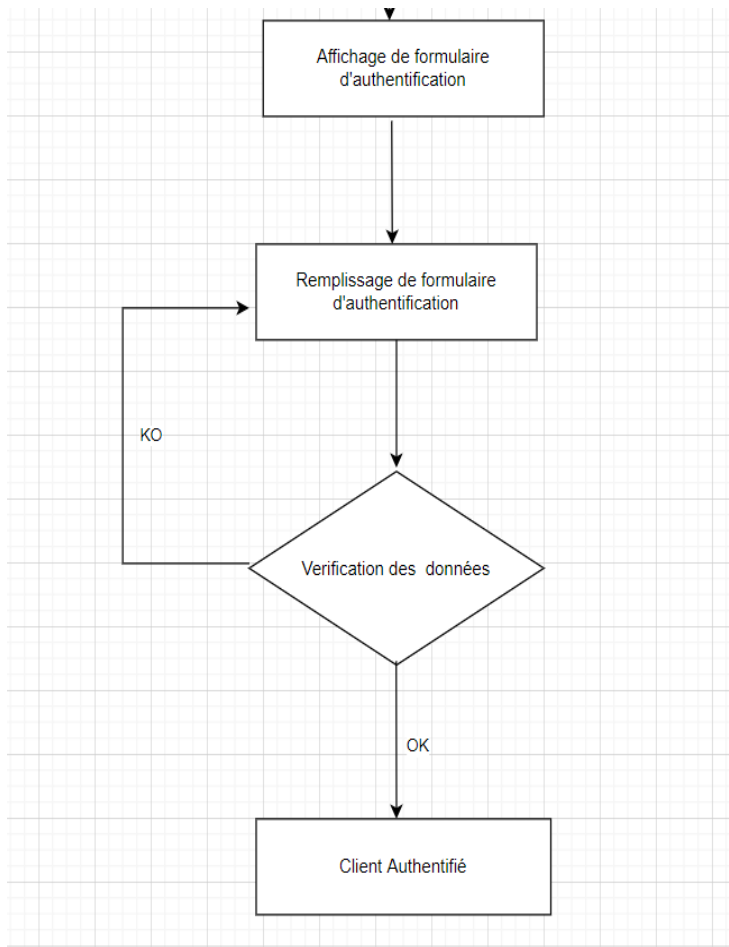
- Le visiteur demande l'inscription.
- Le formulaire d'inscription s'affiche sur l'écran.
- Le visiteur remplit les champs demandés dans le formulaire.

- Le système vérifie les données entrées.
- Si les données sont acceptées, le système les envoie à la base si non, il revient à l'étape précédente.
- Le serveur vérifie l'existence du client dans la base.
- Si le client existe déjà, un message d'erreur s'affiche.
- Si le client n'existe pas, l'inscription se termine avec succès.

- *Diagramme d'authentification :*

L'authentification est la procédure qui consiste, pour un système informatique, à vérifier l'identité d'une entité (personne, ordinateur...), afin d'autoriser son accès aux systèmes, réseaux, applications... Elle permet donc de valider l'authenticité de l'entité en question.



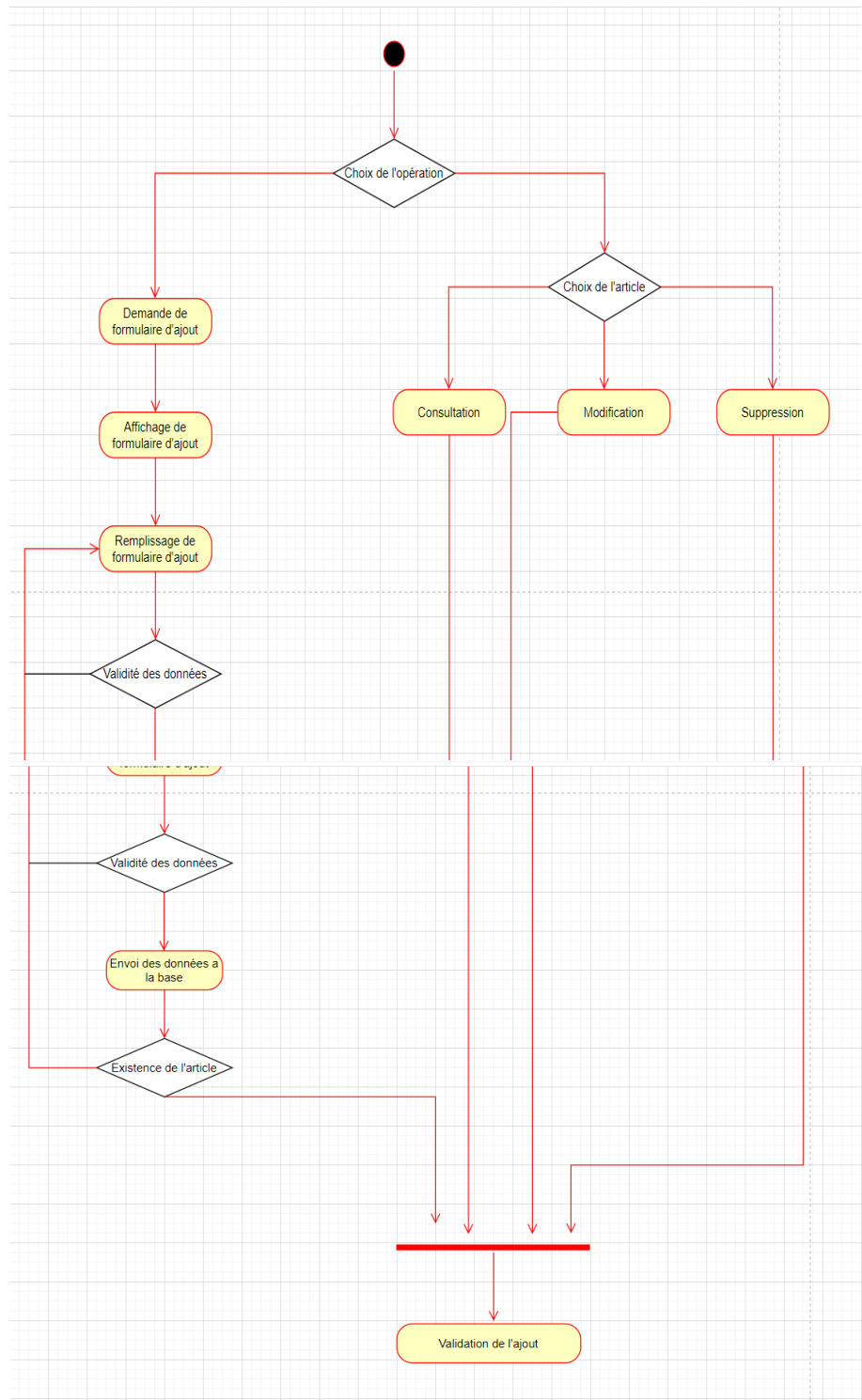


- Le client demande l'authentification en cliquant sur le bouton login.
- Le formulaire d'authentification s'affiche sur l'écran.
- Le client entre son nom d'utilisateur et son mot de passe.
- Le système vérifie les coordonnées du client sur la base.
- La conformation du succès ou échec est envoyée au client.

- *Diagramme de gestion des articles :*

Un webmaster est dit également l'administrateur du site. Il a pour but de s'assurer de la fiabilité de ses services proposés, ainsi que leur audimat et rentabilité. Parmi ces services nous pouvons citer

- La gestion des produits.
- La gestion des comptes utilisateurs.
- La gestion de la liste des catégories.
- La gestion des listes des marques, des produits et beaucoup d'autres activités.



- L'administrateur précise l'opération à appliquer sur l'article.
- S'il s'agit d'une opération d'ajout, l'administrateur demande le formulaire d'ajout des nouveaux articles.
- Ce formulaire s'affiche.
- L'administrateur saisit les données relatives à l'article concerné.
- Vérification de la validité des données saisies.

- En cas de validité, les données prennent chemin vers la base de données.
- Une deuxième vérification, en ce qui concerne l'existence de l'article dans notre base.
- Si non les données seront validées.
- Maintenant, si l'opération désirée est de gérer un article déjà existant dans la base, la sélection de cet article est la première étape.
- Choix du type de gestion qui peut être consultation, modification ou bien suppression.
- Et enfin la validation de l'opération.

3. Conclusion :

Nous venons de terminer cette partie de conception, qui consiste à déterminer aussi bien les méthodes de travail que les chartes graphiques de notre site web avec ses parties statiques et dynamiques.

Phase 3 : Construction

Chapitre 4 : Implémentation

1. **Introduction** : Dans ce chapitre on va présenter le socle technique et l'interface de notre site web.

2. **Socle technique** :

a) **PHP** :

Officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP (Hyper texte pré processor) est un langage de script généralistes et open source, spécialement conçu pour le développement d'applications web.



Figure 1:Logo de PHP

b) **PHP Myadmin** :

est une application web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL ET MariaDb, réalisée principalement en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.



Figure 2:Logo de PHPMyadmin

- c) **Xamp server** : ensemble des logiciels libres, le nom est acronyme venant des initiales de tous les composants de cette suite, il réunit donc le serveur web apache, base de données relationnelle, MYSQL (ou Mari Db) et apache.



Figure 3:Logo Xamp

- d) **Visual studio code** : est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS.

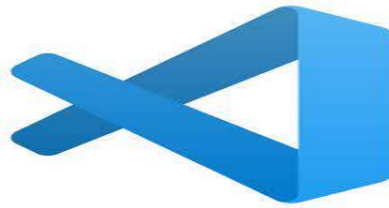


Figure 4:Logo de visual studio code

- e) **Drawio** : est un logiciel de dessin graphique multiplateforme gratuit et open source développée en HTML5 et JavaScript.

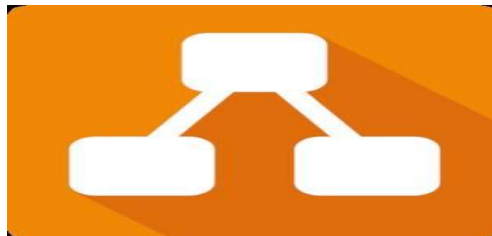


Figure 5:Logo de drawio

- f) **HTML/CSS** : Sert à structurer la page, il indique aux crawles comment ils doivent comprendre la page et quel élément elle contient. Le CSS contient la feuille de style de la page.



Figure 6: Logo de HTML/CSS

3. Les interfaces du site web :

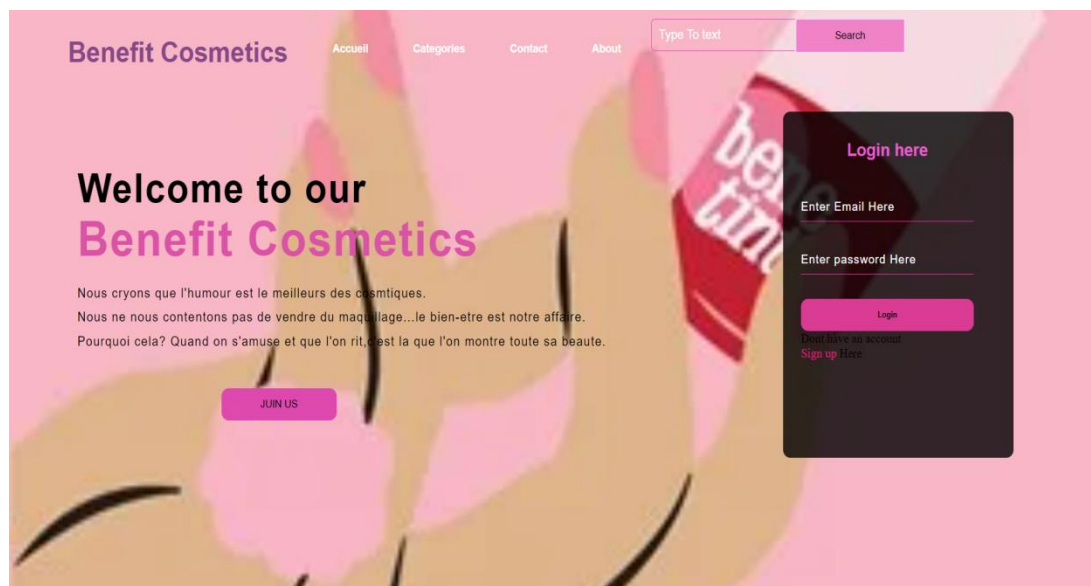


Figure 7: Interface de site web

- **La page d'accueil** : C'est la page qui accueille les visiteurs de la boutique en ligne. Elle devrait présenter le nom de site, le login ou les visiteurs qui ont un compte pour pouvoir de passer ses commandes. Elle devrait également avoir un menu de navigation clair et facile à utiliser pour que les visiteurs puissent trouver ce qu'ils cherchent.

localhost/projetIntegration/inscription.php

Inscription

Nom:

Prenom:

Adresse:

Email:

Telephone:

Mot de passe:

confirmer Mot de passe:

Figure 8:Inscription

- **Page d'inscription** : Comme dans tout site web commercial le visiteur ne peut devenir client qu'après la phase d'inscription, notre site web met à la disposition de ses visiteurs un formulaire d'inscription accessible à partir du bouton «sign up » dans la page login.

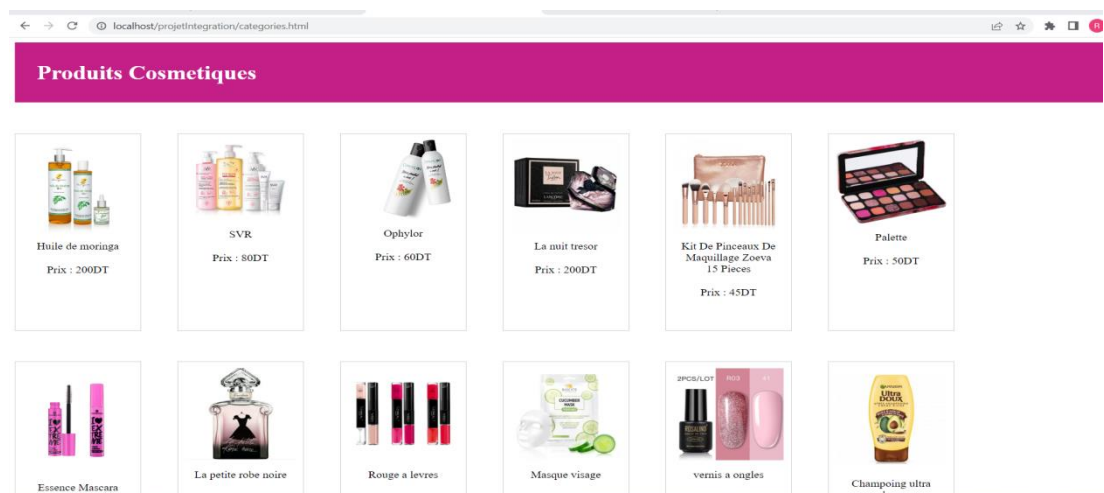


Figure 9:Catégorie



Figure 10:Catégorie

- **La page de produits** : C'est la page qui décrit les produits. Elles devraient inclure des photos de qualité, les noms des produits, des informations sur le prix et un bouton d'achat.

Figure 11: Passer commande

- **La page passer commande** : C'est l'endroit où les clients peuvent voir ce qu'ils ont ajusté les quantités et le nom de produit. Ils peuvent aussi choisir le mode de livraison.

Figure 12: Contact

- **La page contact** : cette page affiche les contacts de notre webmaster que tout client peut le contacter par téléphone, par ou par E-mail ou nous envoyer un message sur le site en cas de besoin.

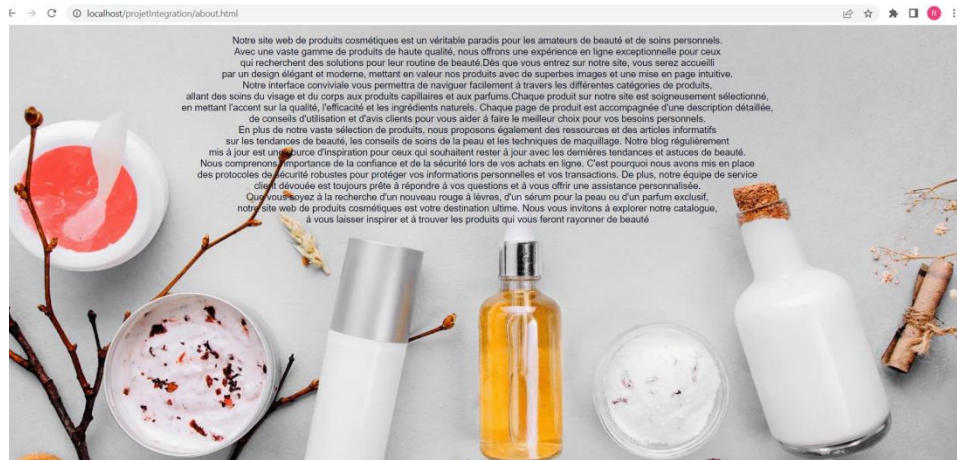


Figure 13:About

- **Page about :** cette page décrit le site.

4. Conclusion :

Nous venons de terminer cette partie d'implémentation , qui consiste à déterminer aussi bien les socles techniques et les interfaces de notre site web.

Phsase 4 : Finalisation

Chapitre 5 : Conclusion generale

Ce projet se dirige dans le cadre De notre matière « Projet d'Intégration » au sein de l'Institut Superieur des Etudes Technologiques de Jendouba. Nous somme appelés dans ce travail de concevoir et réaliser une boutique virtuelle pour la vente en ligne des produits, nous avons terminé ce travail que nous espérons enrichissant pour nous et pour tous qui consulte ce rapport qui résume quelque mois de travail rigoureux. Pour le moment le site e-commerce est presque terminé nous souhaitons qu'il trouvera les conditions nécessaires pour entrer en vigueur.

Liste des figures

Figure 1:Logo de PHP	20
Figure 2:Logo de PHPMyadmin	20
Figure 3:Logo Xamp	21
Figure 4:Logo de visual studio code.....	21
Figure 5:Logo de drawio.....	21
Figure 6:Logo de HTML/CSS	22
Figure 7:Interface de site web.....	22
Figure 8:Inscription	23
Figure 9:Catégorie.....	23
Figure 10:Catégorie.....	23
Figure 11:Passer commande	24
Figure 12:Contact	24
Figure 13:About.....	25

Bibliographie :

<https://en.wikipedia.org/wiki/Diagrams.net>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/PHP>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual Studio Code](https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code)

<https://www.pierre-giraud.com/html-css-apprendre-coder-cours/definition-utilisation/>