

MARKETPLACE

Multi vendeur en ligne

Mehdi sould & hamza jouini

I.	PERIMETTRE DU PROJET.....	3
1.	ENJEUX ET VISION DU PROJET.....	3
2.	REFERENTIEL DES EXIGENCES.....	4
II.	Conception	6
1.	CYCLE DE VIE.....	6
2.	PLANNING DU PROJET	7
3.	Diagramme de classe.....	7
4.	DIAGRAMME DE DEPLOIEMENT.....	8
III.	ARCHITECTURE APPLICATIVE.....	10
IV.	CHOIX TECHNOLOGIQUES	12

I. PERIMETTRE DU PROJET

1. ENJEUX ET VISION DU PROJET

Dans le cadre de la formation qualifiante, filière Concepteur technologies à base de framework, nous voulons réaliser un projet qui est une plateforme marketplace multi vendeur en ligne. Le site va gérer les différents produits et les différentes relations avec les clients grâce à une base de données.

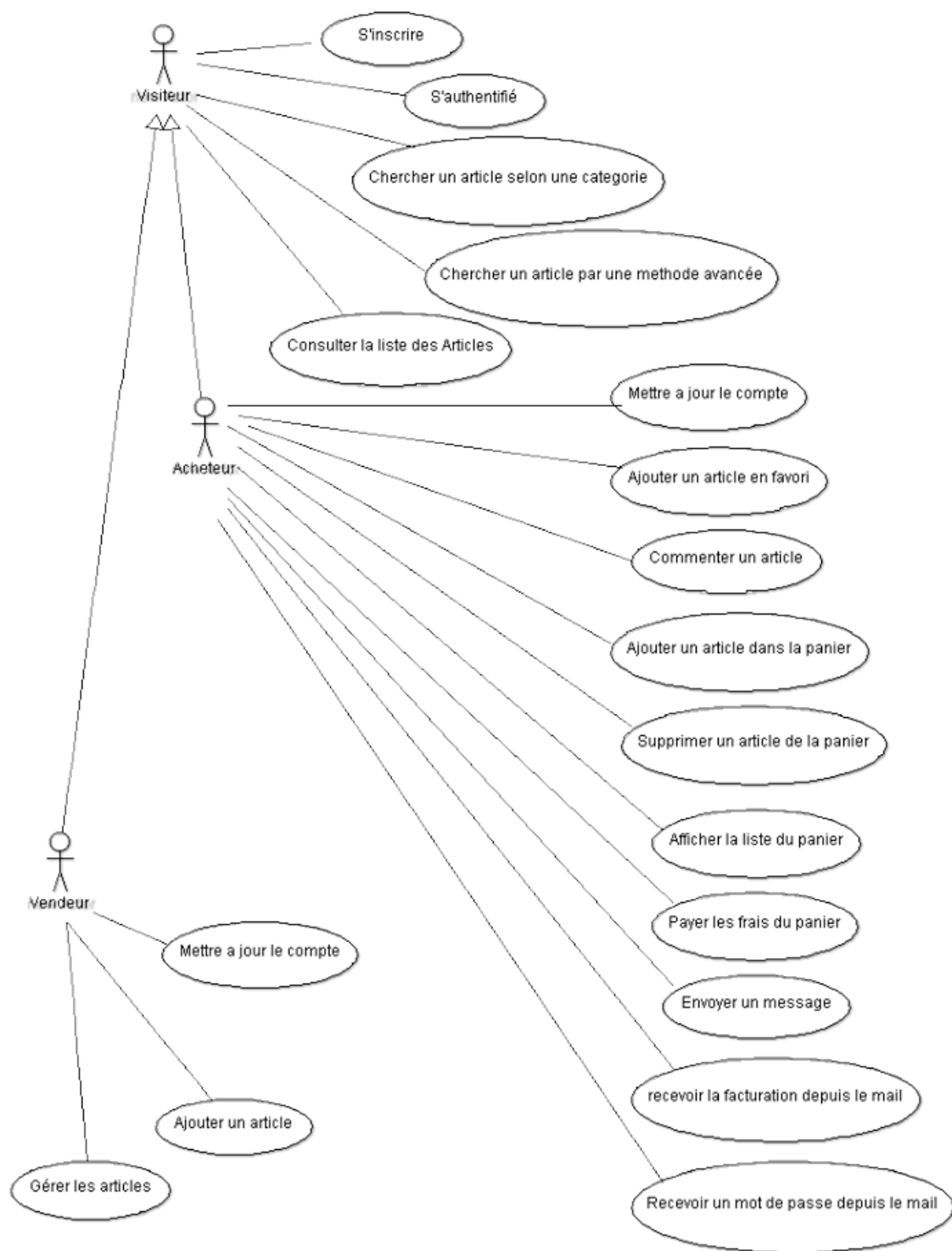
Résultats que le projet doit atteindre :

- **METTRE EN LIGNE LE CATALOGUE.**
- **GERER LES RELATIONS AVEC LES CLIENTS.**
- **QUALITE DE PRODUIT (SECURITY)**
- **SYSTEME DE FACTURATION ET PAYMENT**

2. REFERENTIEL DES EXIGENCES

LES EXIGENCES FONCTIONNELLES

- **Gestion des acheteurs et des vendeurs** : Inscription, authentification, mise-à-jour de son profil ,ces processus doivent respecter la politique de sécurité de système et du l'utilisateur dont la confirmation par Email est une stade indispensable .
- **Gestion des articles par les vendeurs** : les articles sont présentés par catégorie et par boutique. Les vendeurs peuvent en effet participer à la processus de la commercialisation de leurs Articles .
- **Gestion des boutiques** :chaque vendeur peut avoir une seule boutique.
- **Gestion de panier d'achat et la facturation pour les acheteurs**
- **Rechercher des articles**
- **Une recherche avancée des articles.**
- **Évaluer et commenter des articles.**
- **Envoyer un message au vendeur.**
- **Gestion de favoris**



II. Conception

DEMARCHE PROJET

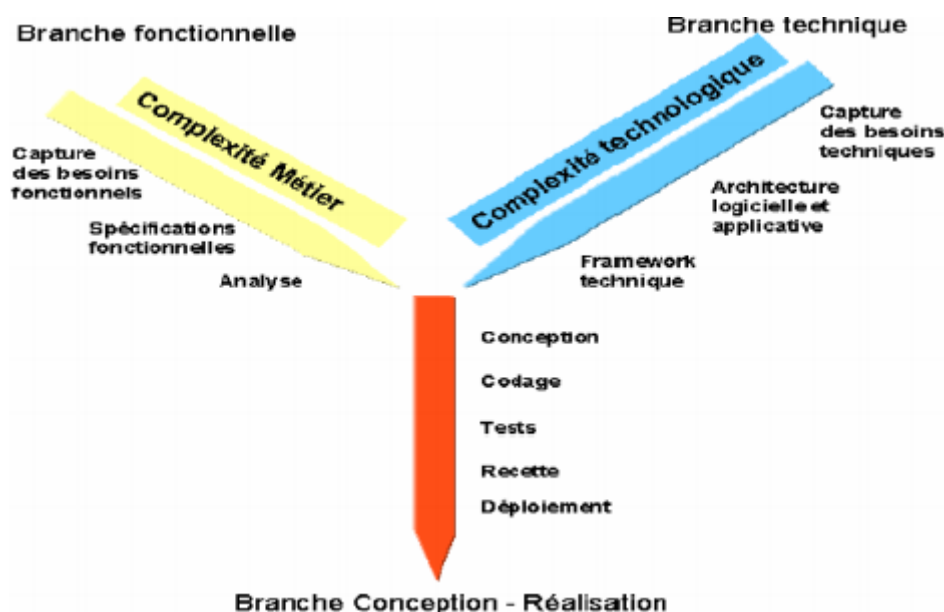
Le présent projet tend à mettre en place le service '*site multi vendeur en ligne*'. Et afin de contrôler la qualité du projet en question, il est nécessaire de mettre en place un Plan Assurance Qualité incluant le planning du projet, en partant de la phase d'étude préliminaire jusqu'à la phase de mise en production de l'outil.

1. CYCLE DE VIE

Le processus 2TUP (Two Track Unified Process) est un processus unifié. Il gère la complexité technologique en donnant part à la technologie dans son processus de développement.

Le 2TUP propose un cycle de développement qui dissocie les aspects techniques des aspects fonctionnels et propose une étude parallèle des deux branches : fonctionnelle (étude de l'application) et la technique (étude de l'implémentation). Illustré sur la figure suivante, le processus 2TUP s'articule autour de trois phases :

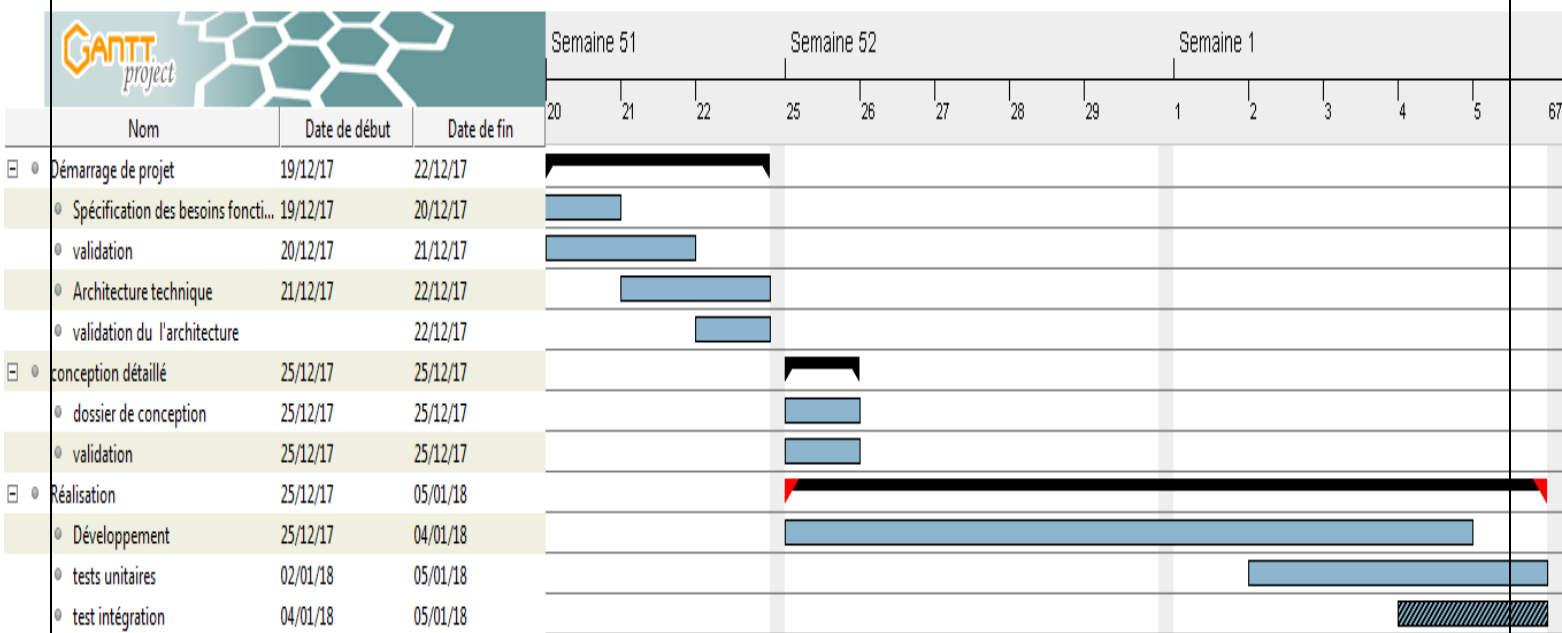
La figure suivante détaille les étapes de développement des trois branches du processus 2TUP.



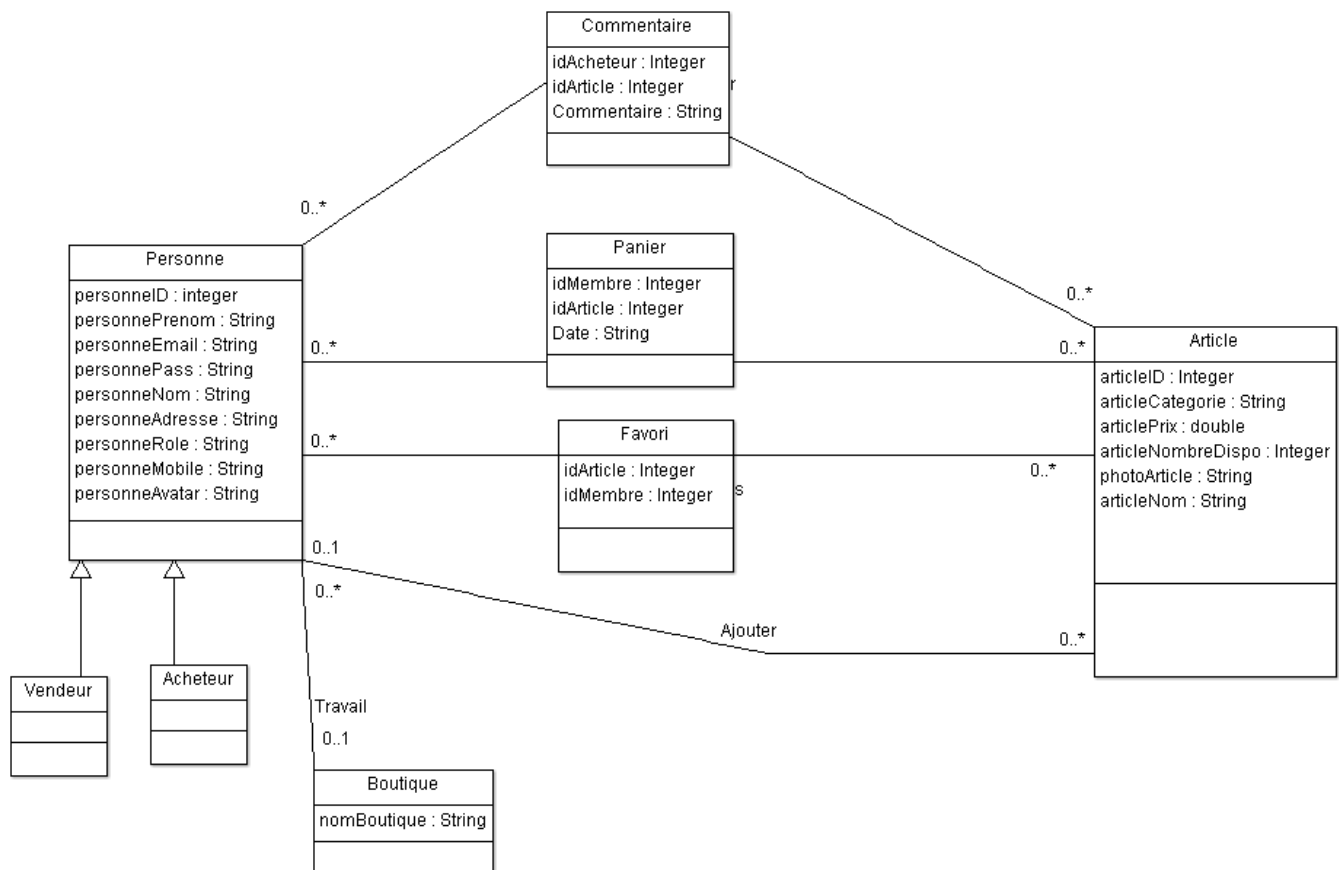
2. PLANNING DU PROJET

La planification du projet est une phase importante d'avant-projet. Elle consiste à prévoir le déroulement de ce dernier tout au long des phases constituant le cycle de développement.

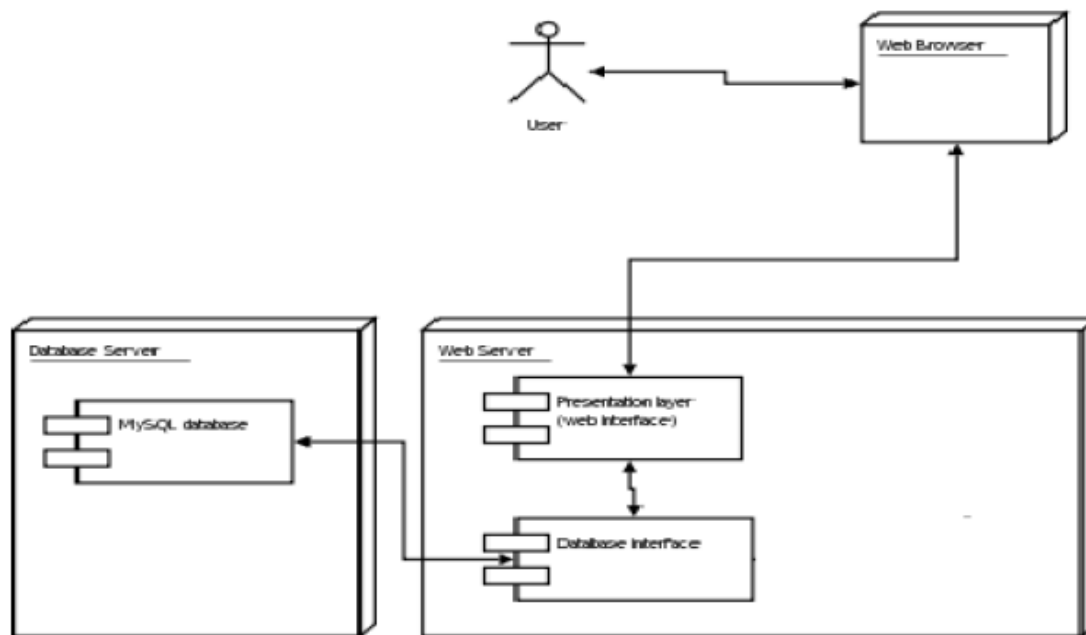
Le diagramme de Gantt suivant présente le planning de notre projet.



3. Diagramme de classe



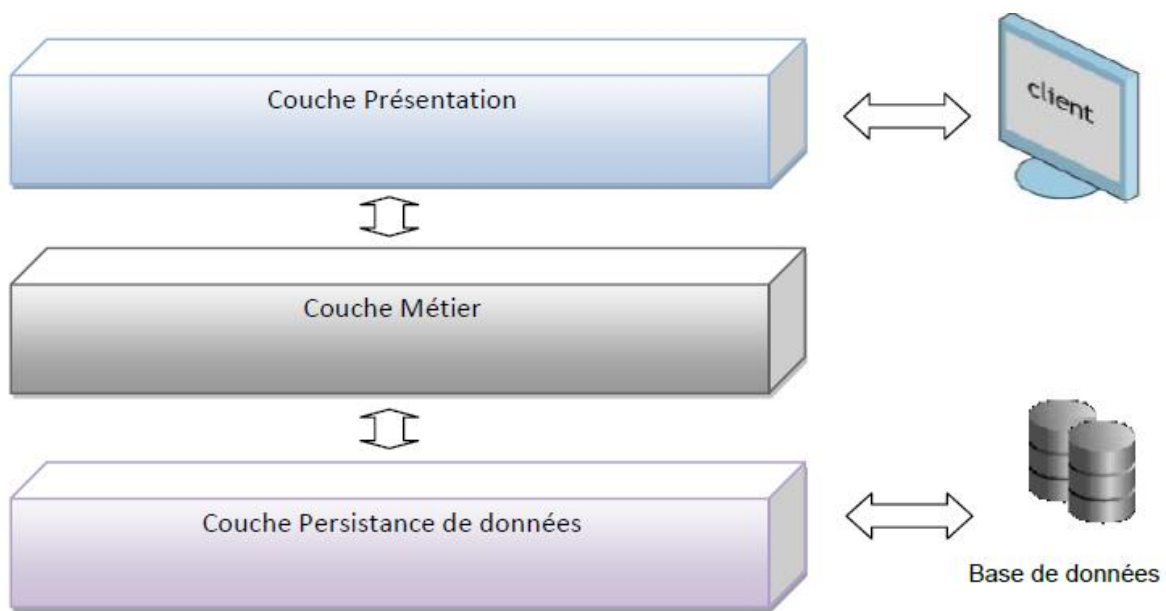
4. DIAGRAMME DE DEPLOIEMENT



III. ARCHITECTURE APPLICATIVE

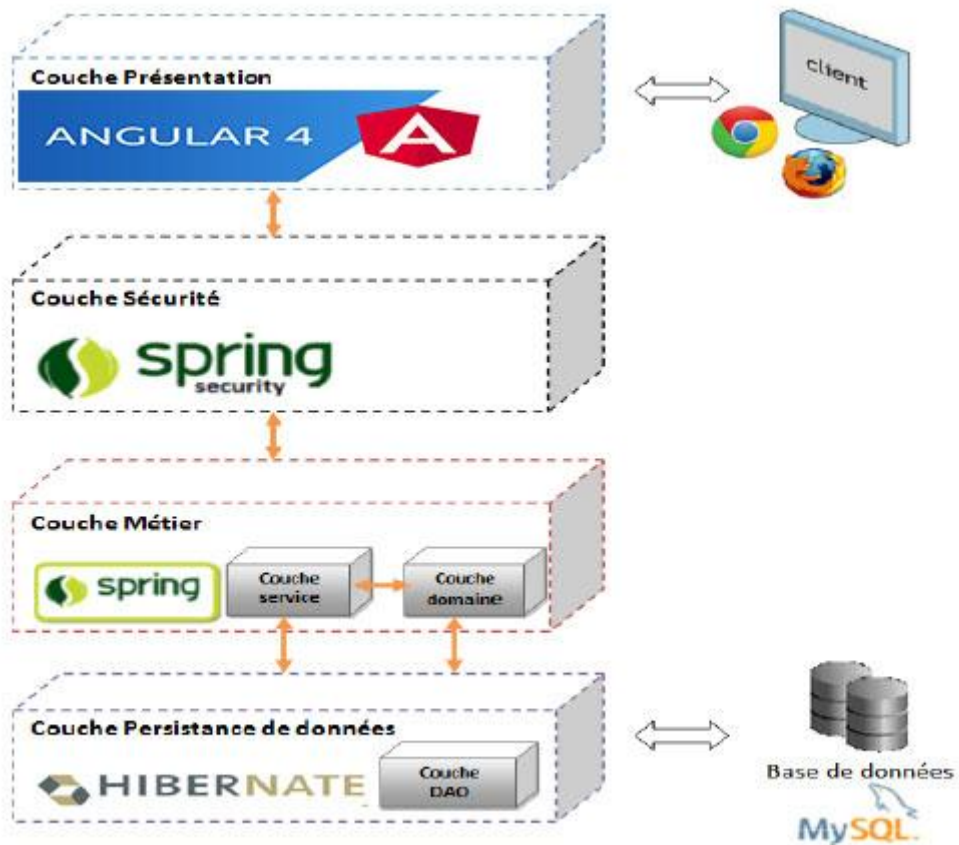
Notre application est constituée de trois couches. Ces trois couches se conforment à l'architecture de couches fermées «Closed layer architecture» (une couche peut communiquer seulement avec la couche qui lui est adjacente).

La figure suivante présente l'architecture spring java d'une application web en trois couches :



Ce concept nous permet de créer des composants indépendants et de les déployer sur des plateformes différentes. En fait, ce concept est très utilisé dans le développement des applications multi-tier. Plus tard, il fut adapté au modèle de conception Model-View-Controller (MVC) qui est un modèle très commun pour développer des applications distribuées et multi-tier.

Aussi que l'adaptation d'Angular 4 comme langage pour coder le Front end nous permet de définir une architecture multi-plateformes SOA complexe.



IV. CHOIX TECHNOLOGIQUES

Angular 4

Angular4 a été totalement réécrit par Google, ce qui en fait un nouveau framework à part entière, avec une philosophie et des concepts propres à lui.

Angular4 nous a fourni beaucoup de fonctionnalités, comme la gestion des routes, interaction entre client et serveur, interpolation, directives, filtres, ..., le tout sous une architecture MVC.

Spring boot

Spring Boot est un nouveau framework créé par l'équipe de chez Pivotal, conçu pour simplifier le démarrage et le développement de nouvelles applications Spring. Le framework propose une approche dogmatique de la configuration

Hibernate

Hibernate est un framework open source gérant la persistance des objets en base de données relationnelle.

Spring Security

Framework qui permet la gestion de deux grandes problématiques liées à la sécurité applicative :

Authentification ;

Autorisation.

2. OUTILS :

TOMCAT

L'utilisation d'un serveur Java EE est obligatoire pour le développement de pages Web dynamiques en Java EE. Un serveur HTTP classique reçoit des requêtes HTTP et renvoie des réponses mais il ne connaît pas les Servlets, les JSP... Il est donc essentiel d'utiliser un programme appelé moteur de Servlets qui est contenu dans le serveur Java EE et qui permet de pallier ce manque.

ECLIPSE

Eclipse est l'environnement de développement (spécialisé pour le langage Java) qui sera utilisé dans ce projet. Le choix d'Eclipse repose essentiellement sur sa gratuité, sa facilité d'utilisation, sa puissance de développement et surtout ses nombreux plugins (bibliothèques additives).

APACHE

Apache est le serveur Web le plus utilisé sur Internet. Dans une architecture en production, il est recommandé d'utiliser un serveur Web en frontal d'un serveur d'applications. Ces recommandations sont également appliquées dans le cas de l'utilisation d'un conteneur Web comme Tomcat.

GIT

git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvalds, auteur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2 .

TeamViewer

TeamViewer est un logiciel propriétaire de télémaintenance disposant de fonctions de bureau à distance, de téléadministration, de conférence en ligne et de transfert de fichiers.