

UNIVERSITÉ D'ÉVRY – VAL D'ESSONNE  
Département d'informatique



RAPPORT DE PROJET

de 3<sup>e</sup> année de la licence d'informatique  
parcours MIAGE  
soutenu par

**Myriam Fouda, Sema Sunner, Jennifer Testu**

le 29 Août 2017

**Gestion des commandes**

*Entreprise destinataire du projet*  
Autour de la moto

Année universitaire 2016-2017

---

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>4</b>
2.1	Contenu . . . . .	4
2.2	Technologies utilisées . . . . .	4
2.3	Problématique . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Contexte du projet</b>	<b>5</b>
3.1	Présentation de l'entreprise Autour de la Moto . . . . .	5
3.2	Mise en place du site de vente en ligne . . . . .	5
3.3	Présentation de l'application de gestion de commandes . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Travaux réalisés</b>	<b>6</b>
4.1	Réalisation d'un site de vente en ligne . . . . .	6
4.2	Réalisation d'une application de gestion de commandes . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Bilan</b>	<b>10</b>

---

# 1 Introduction

Etudiantes en L3 MIAGE à l'Université d'Evry Val d'Essonne, nous avons un projet remplaçant le stage obligatoire. Ce projet a pour objectif de mettre en uvre les connaissances acquises durant les trois années de licence.

Ce projet consiste en la création d'un site de vente en ligne ainsi qu'une application de gestion de commandes pour l'entreprise Autour de la Moto pour l'autoentrepreneur Monique Sommaï qui commercialise des produits du monde de la moto (vêtements, accessoires et équipements).

Le projet a duré le temps de l'été 2017 en commençant le 15 mai, jusqu'à sa présentation orale le 28 août.

Le site de vente en ligne permet à des clients potentiels de consulter la liste des produits ainsi que d'effectuer des achats, tandis que l'application de gestion de commandes permet à l'autoentrepreneur de gérer les commandes à traiter ainsi que ses stocks.

Premièrement, nous commencerons par présenter le contexte du stage en présentant tout d'abord l'entreprise, puis son activité.

Par la suite, nous présenterons ce qui a été réalisé dans le cadre de ce projet. Puis nous ferons un bilan du travail final avant de conclure.

## 2 Cahier des charges

### 2.1 Contenu

METTRE DIAGRAMMES

### 2.2 Technologies utilisées

Pour réaliser ce projet, nous avons utilisé les outils :

- Modelio : pour la totalité des diagrammes UML
- Eclipse : pour la totalité des classes écrites en langage Java
- Swing : pour le contenu graphique
- WampServeur : pour la base de données de tests (inclus PhpAdmin et MySQL)
- NotePad : pour la création du site
- Google Chrome et Mozilla Firefox : pour les tests du site
- Git : pour le partage du contenu du projet
- Latex : pour la création du rapport
- Photoshop : pour la création dun logo

Lien Git : <http://www.latex-project.org/>

### 2.3 Problématique

Le but était d'améliorer le système de vente de l'entreprise qui présentait uniquement ses produits sur les marchés et une page Facebook. Nous avons voulu faire un système simple d'utilisation car l'autoentrepreneur nest pas adepte des technologies.

L'application peut être améliorée en fonction des besoins.

Nous avons décidé d'appliquer le modèle en spirale pour la gestion du projet, permettant de tester étape par étape, et potentiellement revenir en arrière en cas de besoin de modification d'une étape.

## 3 Contexte du projet

### 3.1 Présentation de l'entreprise Autour de la Moto



Autour de la moto est un distributeur de vêtements et d'accessoires motard, moto pour hommes femmes et enfants (vêtements, bijoux, idées cadeaux).

Animée par la passion de la moto, cette entreprise voit le jour en mars 2016 et uvre au quotidien pour conseiller et accompagner les motards et scootéristes. Parce qu'être motard est aussi une histoire de style, Autour de la moto propose des produits de qualité, et des frais de port basés sur le coût postal réel, que ce soit pour la France ou l'étranger.

L'entreprise essaie d'avoir une gamme variée pour satisfaire au mieux sa clientèle.

### 3.2 Mise en place du site de vente en ligne

L'entreprise ne disposait au départ d'aucun site internet. Les ventes s'effectuaient sur les marchés ou par le biais d'une page Facebook.

Nous avons donc décidé de créer un site de vente en ligne qui serait propre à l'entreprise et permettrait potentiellement d'élargir la clientèle.

Avant toute chose, nous avons commencé par un travail de recherche sur le langage PHP que nous n'avions jamais étudié. Ensuite nous avons travaillé sur l'agencement du site pour le rendre le plus simple d'utilisation et le plus efficace possible, en essayant d'intégrer un design agréable à la consultation.

L'application de gestion permet à l'entreprise de gérer les commandes à traiter, les stocks en ajoutant ou supprimant des produits et consulter la liste des fournisseurs et les produits qui leur sont associés.

### 3.3 Présentation de l'application de gestion de commandes

L'application de gestion permet à l'entreprise de gérer les commandes à traiter, les stocks en ajoutant ou supprimant des produits et consulter la liste des fournisseurs et les produits qui leur sont associés.

Tout comme le site, nous voulions une application qui soit simple d'utilisation y compris pour une personne n'ayant pas l'habitude de l'informatique.

Le site et l'application de gestion sont liés par une base de données, ainsi chaque achat de produit sur le site est directement déduit des stocks visibles dans l'application de gestion.

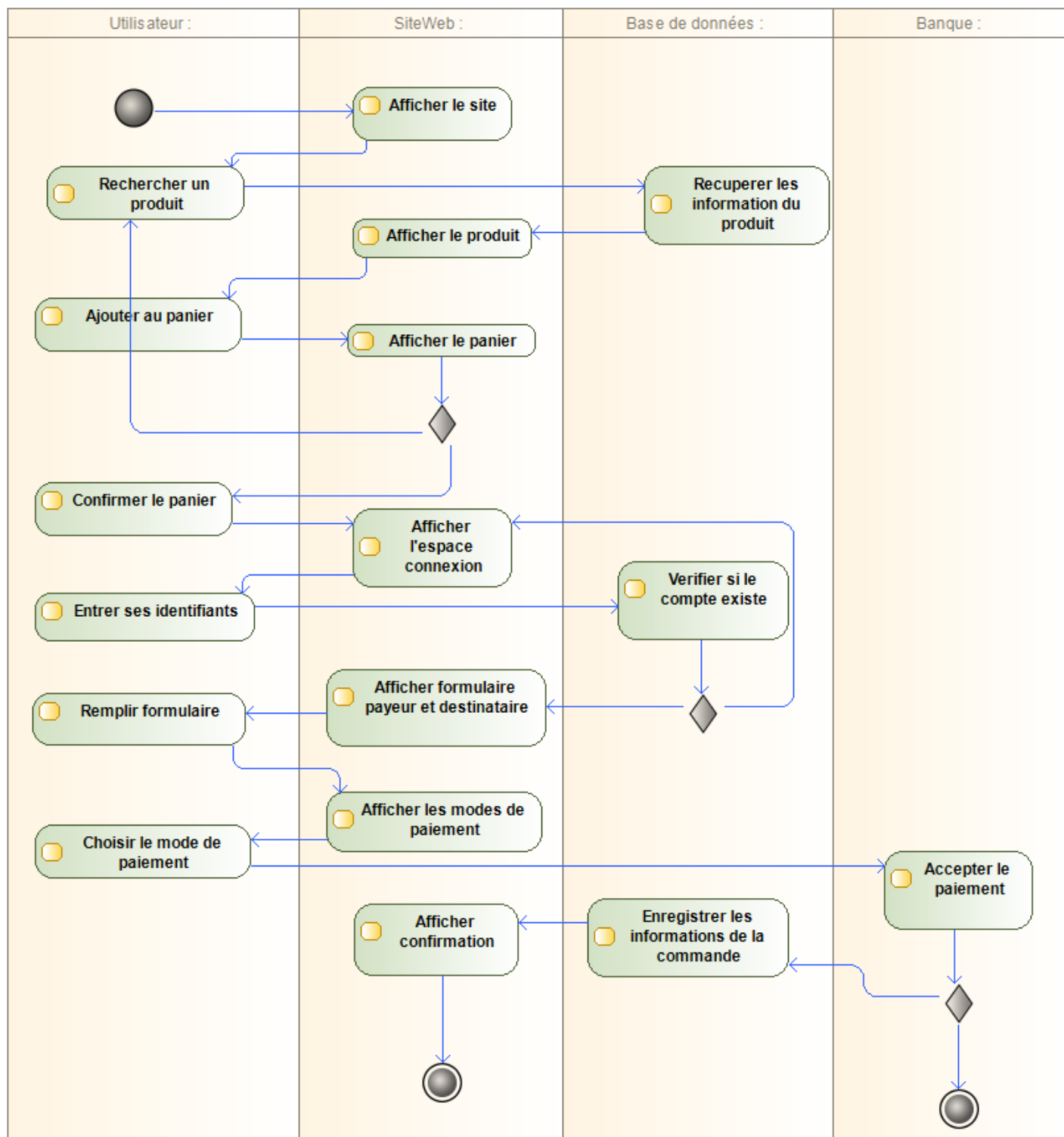
## 4 Travaux réalisés

### 4.1 Réalisation d'un site de vente en ligne

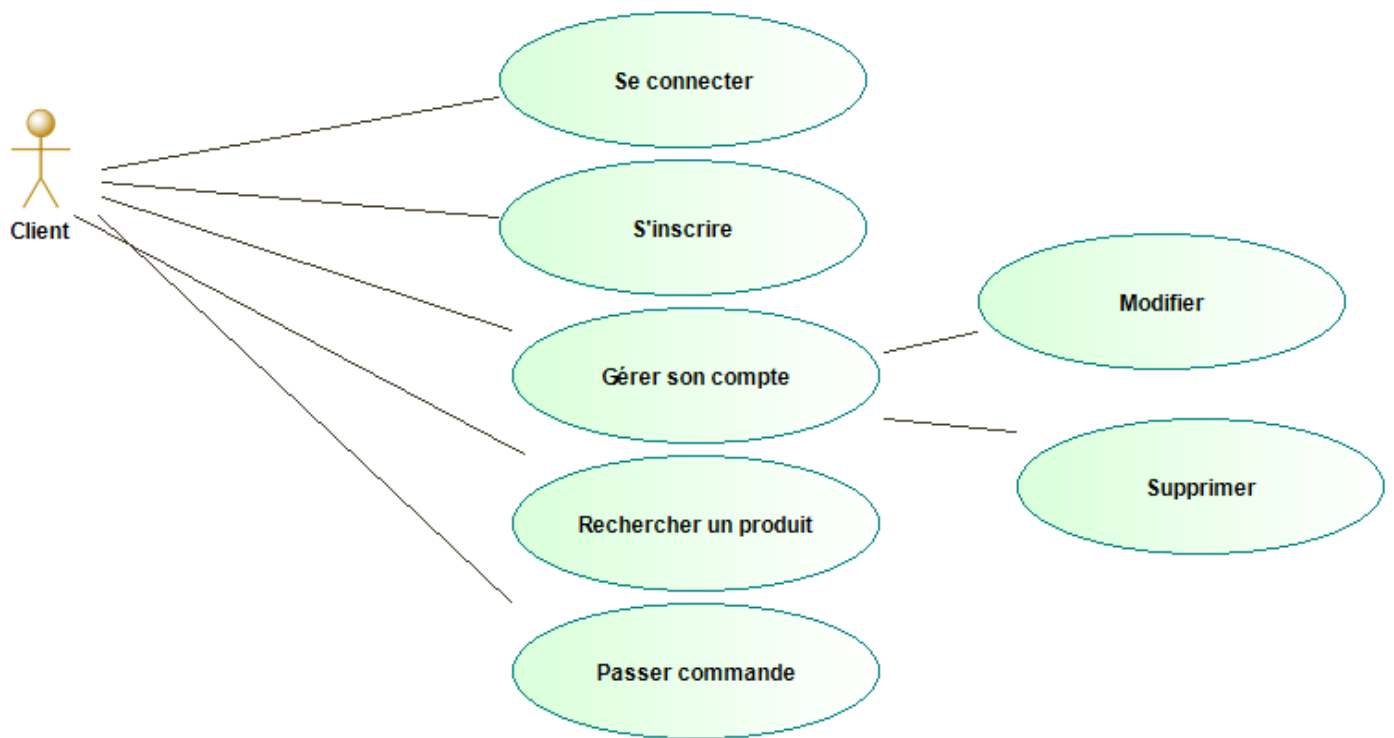
Nous avons commencé par créer un logo pour l'entreprise.

Le site de vente a été réalisé en PHP, HTML et CSS. Les pages sont sous forme de PHP nous permettant ainsi de communiquer avec la base de données.

Afin d'effectuer nos tests de base de données nous avons utilisé WampServeur.

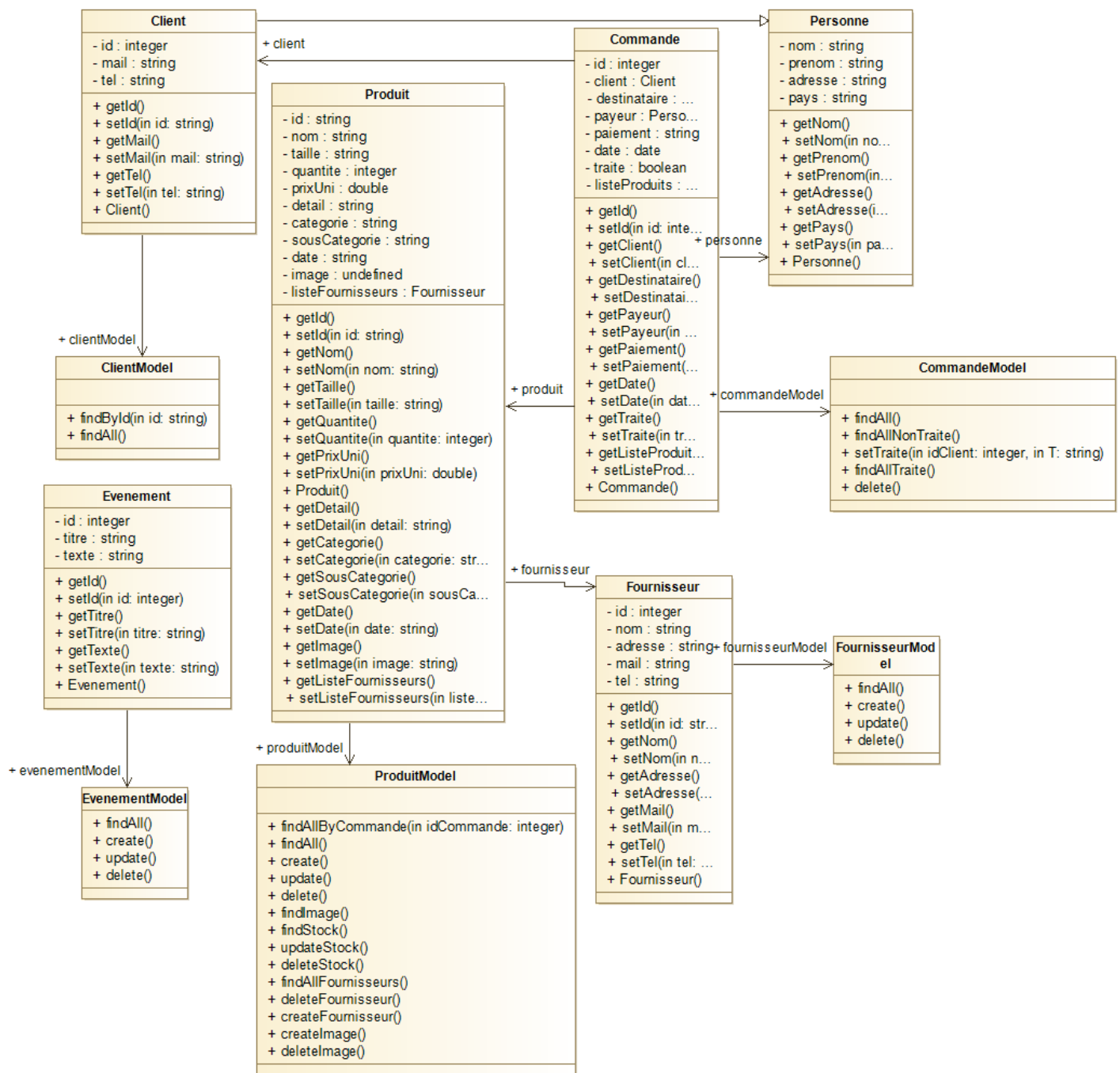


Le diagramme de séquences illustre les actions de l'utilisateur lorsqu'il consulte le site de vente de la recherche jusqu'à l'acceptation du paiement.



Ce diagramme illustre toutes les actions possibles sur le site par un client.

## 4.2 Réalisation d'une application de gestion de commandes

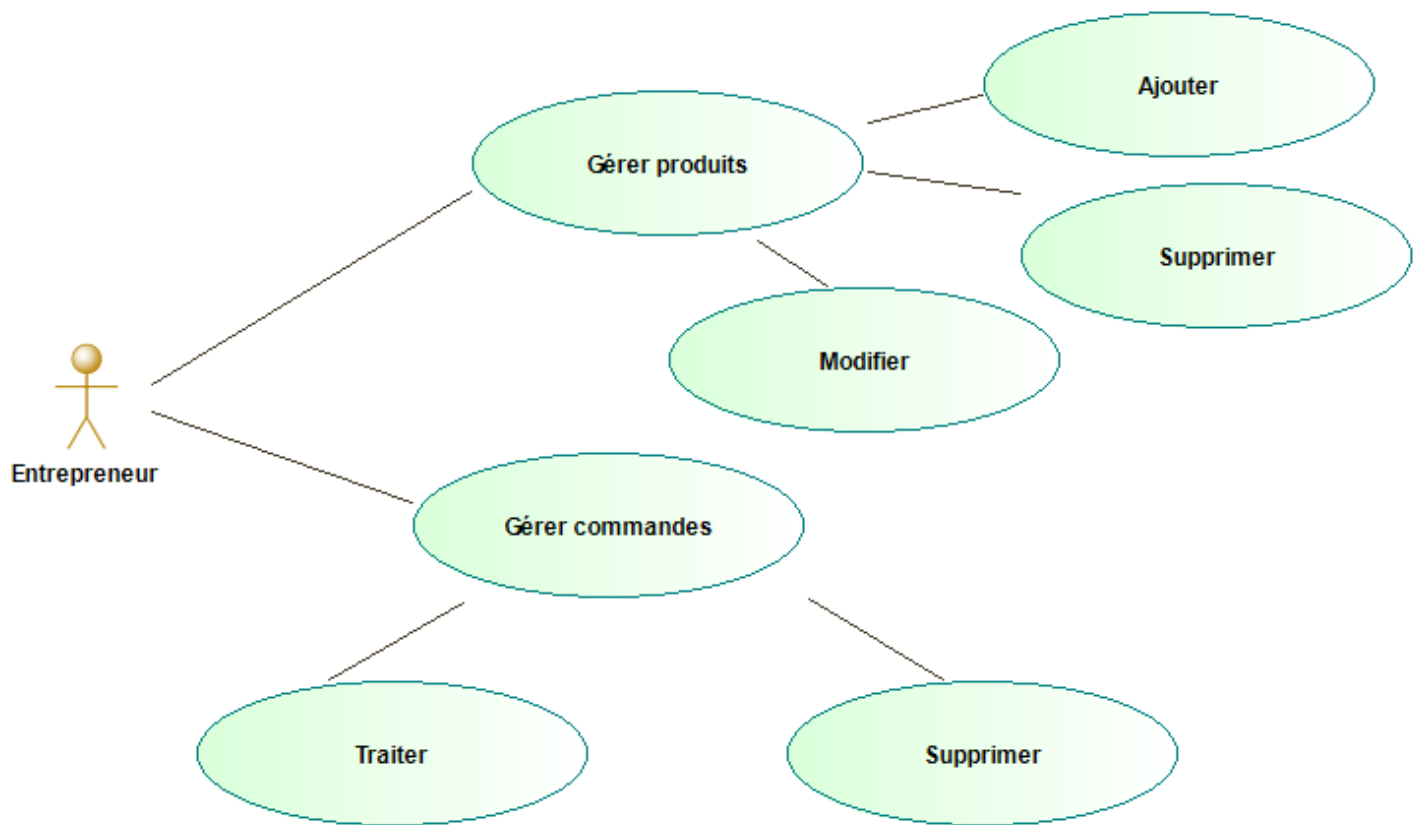


L'application de gestion de commandes est composée de quatre classes principales. Trois classes permettant d'effectuer des requêtes SQL utilisent les objets des classes principales.

Cette application permet de consulter les commandes à traiter au fur à mesure que les commandes sont passées sur le site. Elle permet également de voir les commandes déjà traitées. Les listes des fournisseurs et des clients sont également disponibles.

Enfin, il est possible de voir la liste des stocks ainsi que les modifier.





Ce diagramme illustre les actions possibles sur l'application pour l'entrepreneur.

## 5 Bilan

L'entreprise Autour de la Moto dispose donc actuellement d'un site nécessitant quelques corrections mais étant en état de marche. Il faut juste trouver un hébergeur. Il est également nécessaire d'ajouter un module de paiement.

L'application de gestion nécessite également quelques corrections mais il est tout de même possible de s'en servir correctement.

Nous avons atteint notre objectif de mettre à disposition des outils simples d'utilisation, et il sera possible à l'avenir de modifier des éléments ou en ajouter.

## Bibliographie