



Université de Tunis el Manar
Institut Supérieur d’Informatique

INSTITUT
SUPERIEUR
INFORMATIQUE
ISI
المعهد العالي للإعلامية

RAPPORT DU PROJET DE CONCEPTION ET DE DÉVELOPPEMENT

**Sujet : Conception et réalisation d'un site web
e-commerce**

Réalisé par :

Eya CHTOUROU Maha HOUIDI Yosra YARMANI

Encadrants :

Mr. Moez BEN REGAIA
Mme Safia RABAAOUI

Année Universitaire :2021 /2022

Appréciations et signature de l'encadrant

A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying most of the page below the title. It is intended for handwritten text, such as appreciations or signatures.

Remerciements

Il nous est particulièrement agréable, avant de présenter notre travail, d'exprimer notre gratitude envers les personnes qui ont contribué du près comme de loin à l'élaboration de ce travail.

Qu'il nous soit permis d'adresser nos remerciements et nos sentiments de reconnaissance à nos encadrants et professeurs **Mme Safia RABAAOUI** et **Mr Moez BEN REGAIA** pour leur assistance, la qualité de leur encadrement et formation.

Nous remercions également tous les enseignants de l'institut supérieur d'informatique pour la qualité de l'enseignement qu'ils nous ont prodigué durant nos études.

Nous exprimons aussi nos sentiments de gratitude pour les membres du Club Creative Lab ISI.

Nous exprimons également nos sentiments d'amitié envers tous nos amis pour leur soutien et leur encouragement.

Table des matières

Introduction	1
1 Cadre général	2
1.1 Cadre du projet	2
1.2 Présentation du sujet	2
1.3 Qu'est ce qu'une boutique en ligne?	2
1.4 Conclusion	3
2 Méthologie de gestion de projet , Analyse et spécification des besoins	4
2.1 Méthodologie de gestion de projet	4
2.1.1 Présentation de la méthologie SCRUM	4
2.1.2 Présentation de l'équipe SCRUM	5
2.2 Analyse de projet	5
2.2.1 Identification des acteurs	5
2.2.2 Besoins fonctionnels	5
2.2.3 Besoins non fonctionnels	8
2.3 Conception SCRUM	8
2.3.1 Sprint 1	8
2.3.2 Sprint 2	9
2.4 Conclusion	10
3 Réalisation du projet	11
3.1 Technologies et logiciels utilisées	11
3.1.1 Wampserver	11
3.1.2 Visual Studio Code	11
3.1.3 MySQL	11
3.1.4 PHP	12
3.1.5 HTML , CSS	12
3.2 Principales interfaces graphiques de l'application	12
3.2.1 Authentification	12
3.2.2 Page d'accueil	13

3.2.3	Dashboard Admin	14
3.2.4	Gestion de produits	14
3.2.5	Gestion des utilisateurs	17
3.2.6	Consultation du catalogue des produits	19
3.2.7	Gestion du panier	21
3.3	Phase de test	22
3.4	Conclusion	22
	Conclusion et perspectives	23

Introduction

La dernière décennie a été marqué par un développement technologique qui a provoqué des mutations profondes dans l'environnement économique et la naissance d'un nouveau marché dit "marché virtuel".

De ce fait, s'introduit la nouvelle notion de e-commerce. Plusieurs entreprises se trouvent obligées d'y s'adapter tout en adoptant de nouvelles stratégies marketing en cohérence avec les exigences du nouvel environnement concurrentiel et les caractéristiques du marché virtuel. Parmi ces stratégies, on trouve le site web qui est indispensable pour gérer des transactions de vente en ligne. C'est dans ce cadre que s'insère ce projet de développement et de conception effectué au sein de l'institut supérieur d'Informatique.

Notre projet consiste donc à la mise en place d'un site Web dynamique qui gère la commercialisation de produits cosmétiques. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces produits aux meilleurs prix par rapport aux concurrents. La société n'aura donc qu'à agencer ses produits et bien sûr de mettre sa base de données à jour. Les clients peuvent consulter le site après une inscription, et commander les produits, qui sont par la suite livrés à domicile.

Chapitre 1

Cadre général

1.1 Cadre du projet

Durant le quatrième semestre du licence en science de l'informatique au sein de l'institut supérieur d'informatique, nous sommes amenés à réaliser un projet de validation des modules **Projet fédéré** et **Développement web** dont le fruit est ce rapport.

Notre projet portera sur la conception et la réalisation d'un site web commercial pour une boutique de vente de produits cosmétiques.

1.2 Présentation du sujet

Le sujet de notre projet de fin d'année consiste à développer une application web d'une boutique en ligne pour présenter, commercialiser et livrer des produits à des clients. L'objectif est de concevoir et développer un site web commercial qui doit permettre l'inscription des visiteurs pour devenir clients, le suivi des commandes effectuée, la gestion des paiements en ligne et le suivi des livraisons.

1.3 Qu'est ce qu'une boutique en ligne ?

La boutique en ligne nous permet, comme dans un magasin réel, de voir tous les articles, choisir des produits et payer. Le processus se fait en sélectionnant les produits désirés et les ajoutant à un panier virtuel. Le client peut par la suite gérer son panier et ensuite payer par un des moyens de paiement autorisé par la boutique tout en indiquant l'adresse de livraison pour recevoir sa commande.

1.4 Conclusion

Dans ce premier chapitre, nous avons présenté le cadre général du projet ainsi que son thème. Maintenant nous sommes en mesure d'entamer notre deuxième chapitre présentant la première phase de notre cycle qui n'est autre que l'analyse des besoins et la conception du projet.

Chapitre 2

Méthologie de gestion de projet , Analyse et spécification des besoins

Pour réaliser une bonne application, il est nécessaire bien comprendre et analyser ses fonctionnalités. Dans ce chapitre, nous présentons les besoins fonctionnels et non fonctionnels de l'application qui seront ensuite renforcés par une conception détaillée. Nous commençons alors par présenter le déroulement du projet avec l'une des méthodologies Agiles qui est SCRUM.

2.1 Méthodologie de gestion de projet

2.1.1 Présentation de la méthologie SCRUM

SCRUM est la méthode Agile la plus utilisée parmi les autres méthodes Agile. Elle permet à l'équipe de travailler comme une unité interfonctionnelle avec une auto-organisaion et une communication quotidienne. SCRUM facilite les ajustements continus à chaque étape pour obtenir la meilleure qualité du produit final.

Pour mettre en place la méthode SCRUM, il faut tout d'abord définir les différentes fonctionnalités de notre application qui forment le Product Backlog. Ensuite, nous procérons à la plannification des sprint pour définir le plan détaillé d'une itération.

Les sprints durent généralement deux semaines. Durant un sprint, il y a des réunions quotidiennes entre les différents collaborateurs de projet dans le but de présenter l'état d'avancement des tâches en cours, les difficultés rencontrées ainsi que les tâches qui restent à effectuer.

2.1.2 Présentation de l'équipe SCRUM

La méthodologie SCRUM fait intervenir trois rôles principaux qui sont :

Scrum Master : Le Scrum Master est chargé de s'assurer que le tout est cohérent et de garantir que Scrum fonctionne correctement. Concrètement, il aide le Product Owner à définir la valeur, l'équipe de développement à fournir de la valeur et l'équipe Scrum à s'améliorer. Le Scrum Master est un leader-serviteur qui décrit non seulement un style de leadership solidaire, mais aussi ce qu'il fait au quotidien.

Product Owner : c'est le responsable des tâches du Backlog dont l'équipe de développement se charge et qu'elle devra livrer. Autrement dit, un Product Owner doit savoir tout ce qui se trouve dans le Backlog, et les personnes qui ajoutent des éléments au Backlog Produit doivent bien communiquer avec lui. Il est responsable aussi de la gestion des parties prenantes puisque tout produit implique la participation de nombreux acteurs, qu'il s'agisse des utilisateurs, des clients, de la gouvernance ou de la direction de l'organisation. Le Product Owner devra collaborer avec toutes ces personnes pour s'assurer que l'équipe de développement apporte une valeur ajoutée. Cela peut signifier une bonne dose de gestion et de communication avec les parties prenantes.

L'équipe de développement : Constituée de 3 à 9 personnes, elle permet de privilégier un rythme de livraison significatif tout en évitant une organisation trop complexe. De plus, elle contribue à produire un résultat à chaque sprint : un incrément de produit. Notons que le terme "équipe de développement" ne désigne pas seulement des développeurs. Elle est en fait pluridisciplinaire et peut donc encapsuler d'autres rôles tels que architecte logiciel, DBA , analyste fonctionnel , graphiste, ingénieur système.

2.2 Analyse de projet

2.2.1 Identification des acteurs

Un acteur est une entité physique ou abstraite externe au système, qui joue un rôle et interagit directement avec le système pour répondre à un besoin spécifique.

Pour notre application, on définit deux acteurs : L'utilisateur et l'administrateur .

2.2.2 Besoins fonctionnels

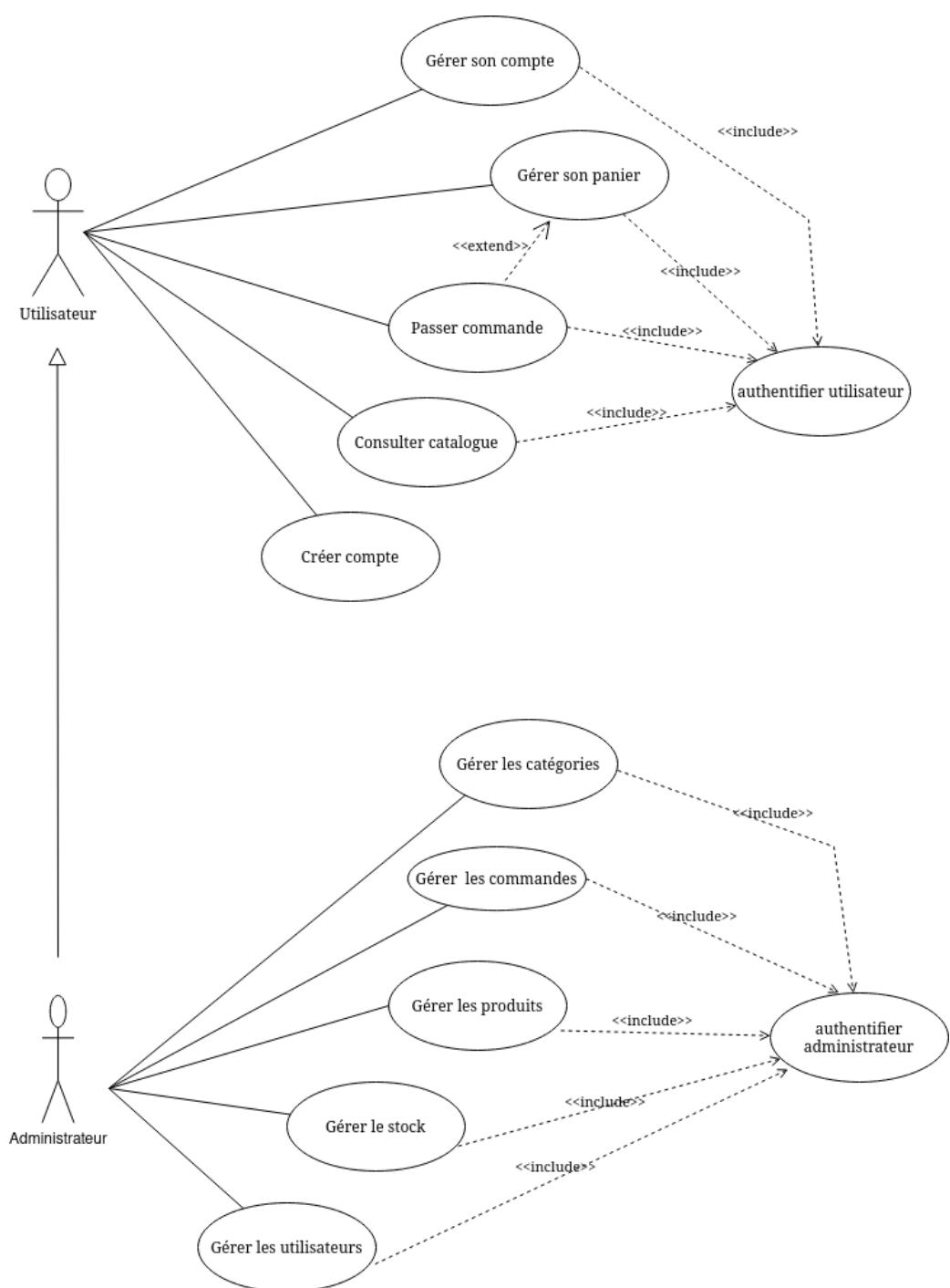
Dans cette partie de ce chapitre, nous allons détaillé l'ensemble des besoins fonctionnels traités dans notre projet c'est à dire l'inscription du client, le choix des produits, le lancement des commandes enfin la confirmation et donc le paiement en ligne.

Product Backlog :

Le Backlog du produit est destiné à recueillir tous les besoins du client et de les transformer en liste de fonctionnalités prêtes à être développées par l'équipe de développement.

Nom	Acteur	Description
Authentification Admin	Administrateur	l'administrateur peut accéder à l'application en s'identifiant pour gérer sa boutique
Authentification User	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à l'application en s'identifiant pour visiter la boutique et effectuer des commandes.
Gestion utilisateurs	Administrateur	l'administrateur peut gérer les utilisateurs et effectuer une recherche, une suppression ou une modification du compte utilisateur.
Gestion du stock	Administrateur	l'administrateur peut à tout moment accéder à l'état du stock.
Gestion produits	Administrateur	l'administrateur peut gérer les produits pour effectuer une recherche, ajout, une suppression ou une modification d'un produit.
Gestion catégorie	Administrateur	l'administrateur peut gérer les catégories pour effectuer une recherche, ajout, une suppression ou une modification d'une catégorie.
Gestion commandes	Administrateur	l'administrateur peut gérer les commandes pour valider ou annuler une commande.
création d'un compte	Utilisateur	l'utilisateur veut créer un compte sur le site en entrant ses données personnelles et tout est sauvgardé et disponible quand il se connecte.
Gestion compte	Utilisateur	l'utilisateur peut gérer son compte. Il peut consulter ou modifier ses coordonnées ou supprimer son compte.
Consultation catalogue	Utilisateur	l'utilisateur peut consulter le catalogue en s'authentifiant et voir tous les détails d'un produit.
Passer commande	Utilisateur	l'utilisateur peut passer une commande pour un produit en spécifiant la quantité demandée.
Gestion panier	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à son panier pour gérer ses achats et valider ses commandes.

Diagramme de cas d'utilisation :



2.2.3 Besoins non fonctionnels

- La sécurité par le biais de l'authentification et la gestion des droits d'accès selon des rôles attribués aux utilisateurs.
- L'ergonomie en offrant aux utilisateurs une interface simple tout en veillant à réduire la densité d'éléments sur les écrans. Ceci est assuré en respectant une charte graphique conforme aux normes de UI/UX Design.

2.3 Conception SCRUM

Un sprint Agile renvoie à une phase séquentielle de développement d'un produit. Nous allons donc décomposer un processus de développement souvent complexe en des sprints afin de le rendre plus simple et plus facile à réadapter et à améliorer en fonction du résultat des évaluations intermédiaires.

2.3.1 Sprint 1

Dans le premier sprint nous avons planifier les user stories relatives à l'authentification et ceux liés à l'administrateur.

Sprint Backlog :

Nom	Acteur	Description	Thème
Authentification Admin	Administrateur	l'administrateur peut accéder à l'application en s'identifiant pour gérer sa boutique.	Authentification
Authentification User	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à l'application en s'identifiant pour visiter la boutique et effectuer des commandes.	Authentification
Recherche des utilisateurs	Administrateur	l'administrateur peut consulter la liste des utilisateurs et effectuer une recherche par rôle ou par état	Gestion utilisateurs
Modification utilisateur	Administrateur	l'administrateur peut consulter la liste des utilisateurs et modifier l'état d'un utilisateur pour l'activer ou le désactiver	Gestion utilisateurs

Suppression utilisateur	Administrateur	l'administrateur peut consulter la liste des utilisateurs et supprimer un utilisateur	Gestion utilisateurs
Visualisation de l'état du stock	Administrateur	l'administrateur peut à tout moment accéder à l'état du stock	Gestion du stock
Ajout d'un produit	Administrateur	l'administrateur peut ajouter un nouveau produit à la liste en saisissant les détails	Gestion produits
Recherche d'un produit	Administrateur	l'administrateur peut chercher un produit dans la liste en saisissant son libellé ou sa catégorie	Gestion produits
Modification d'un produit	Administrateur	l'administrateur peut modifier les détails d'un produit	Gestion produits
Suppression d'un produit	Administrateur	l'administrateur peut supprimer un produit de la liste	Gestion produits
Ajout catégorie	Administrateur	l'administrateur peut ajouter une nouvelle catégorie à la liste	Gestion Catégorie
Modification d'une catégorie	Administrateur	l'administrateur peut modifier les détails d'une catégorie	Gestion catégorie
Suppression catégorie	Administrateur	l'administrateur peut supprimer une catégorie de la liste	Gestion catégorie

2.3.2 Sprint 2

Dans le deuxième sprint nous avons planifier les user stories liés à l'utilisateur.

Sprint Backlog :

Nom	Acteur	Description	Thème
création d'un compte	Utilisateur	l'utilisateur veut créer un compte sur le site en entrant ses données personnelles et tout est sauvegardé et disponible quand il se connecte	Gestion du compte
Modification du compte	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à la page de paramètres de son compte pour modifier ses informations	Gestion du compte
suppression d'un compte	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à son compte pour le supprimer	Gestion du compte
Consultation catalogue	Utilisateur	l'utilisateur peut consulter le catalogue des produits en s'authentifiant	Consultation produits
Consultation détails du produit	Utilisateur	l'utilisateur peut consulter les détails relatives à un produit du catalogue	Consultation produits
Passer commande	Utilisateur	l'utilisateur peut passer une commande pour un produit en spécifiant la quantité demandée	Gestion commandes
Gestion panier	Utilisateur	l'utilisateur peut accéder à son panier pour gérer ses achats et valider ses commandes	Gestion panier

2.4 Conclusion

Nous venons de terminer cette partie d'analyse et de conception, qui consiste à déterminer aussi bien les méthodes de travail ainsi que la charte graphique de notre site web avec ses parties statiques et dynamiques. Dans le chapitre suivant nous allons aborder la partie relative à la réalisation de projet ,en décrivant l'environnement matériel et logiciel.

Chapitre 3

Réalisation du projet

Ce chapitre a pour objectif majeur de présenter le produit final. C'est la phase de réalisation de ce site web dynamique qui utilise des technologies spécifiques. Ce chapitre est composé de deux parties : la première partie présente l'environnement de développement alors que la seconde partie concerne les principales interfaces graphiques.

3.1 Technologies et logiciels utilisées

3.1.1 Wampserver

WampServer 2 est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que PHP MyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL. Chaque développeur peut donc reproduire fidèlement son serveur de production sur sa machine locale.

3.1.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code est un éditeur de code source qui peut être utilisé avec une variété de langages de programmation. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré. Cet éditeur est multiplateforme puisqu'il peut être installé sous Windows, Linux et Mac OS.

3.1.3 MySQL

MySQL est un système de gestion de base de données relationnelles. il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion les plus

utilisés dans le monde, autant par le grand public que par des professionnels.

3.1.4 PHP

PHP ou HyperTextProcessor est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Le point fort de ce langage c'est qu'il est portable, simple à utiliser et peut être intégré facilement au HTML.

3.1.5 HTML , CSS

HTML signifie « HyperText Markup Language » . C'est un langage de balisage utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure. Nous avons choisi la version HTML5 vu qu'elle offre des nouvelles fonctionnalités utiles pour la création des formulaires ainsi que d'autres balises sémantiques.

CSS (Cascading Style Sheets en anglais, ou « feuilles de style en cascade ») sont le code utilisé pour mettre en forme une page web et générer un style applicable aux différents composants. Nous avons utilisé la version CSS3.

3.2 Principales interfaces graphiques de l'application

Après avoir préparé la conception de chaque sprint, on s'est concentré sur la phase de codage pour élaborer les différentes interfaces de notre application web. Nous présentons ici les principales interfaces de l'application.

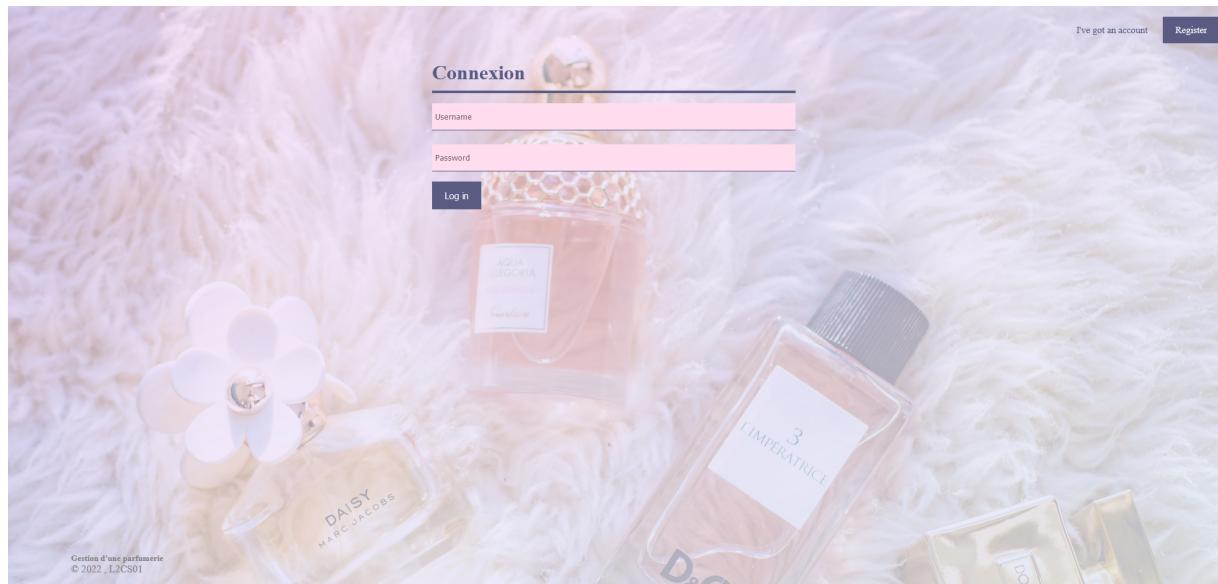
3.2.1 Authentification

Pour accéder à l'application, l'administrateur doit en premier lieu s'authentifier en saisissant son login et son mot de passe.

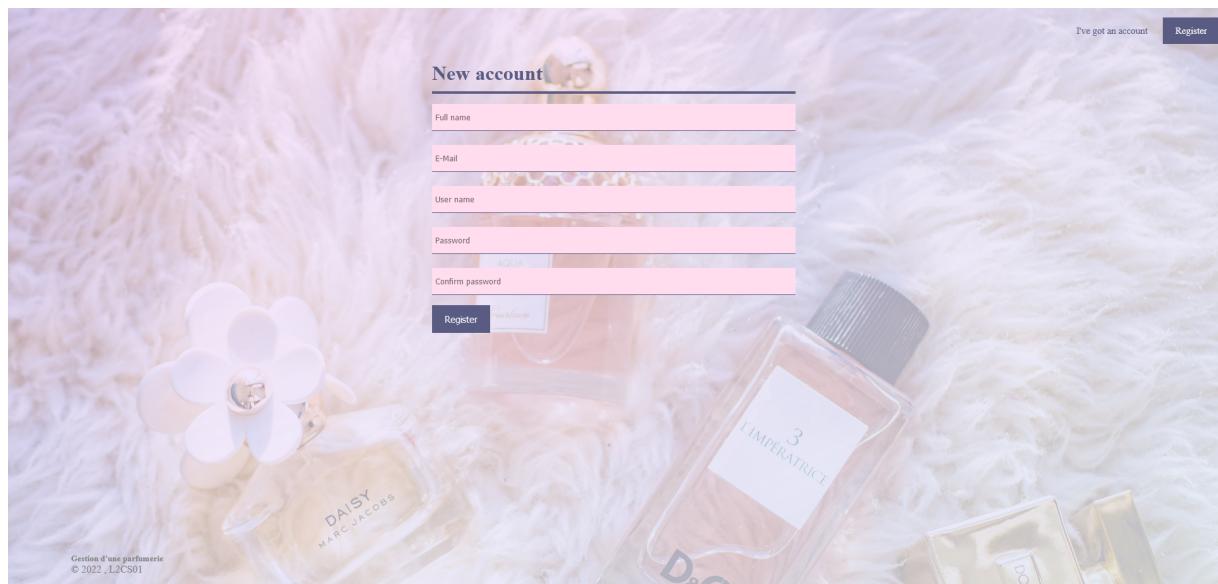
L'utilisateur doit en premier lieu s'inscrire en créant un compte, puis après l'activation de son compte par l'admin , il peut se connecter et accéder à l'application.

Pour des mesures de sécurité, nous avons opté pour les sessions et le cryptage des mots de passes avant de les enregistrer dans la base de données.

Page authentification :



Page d'inscription :

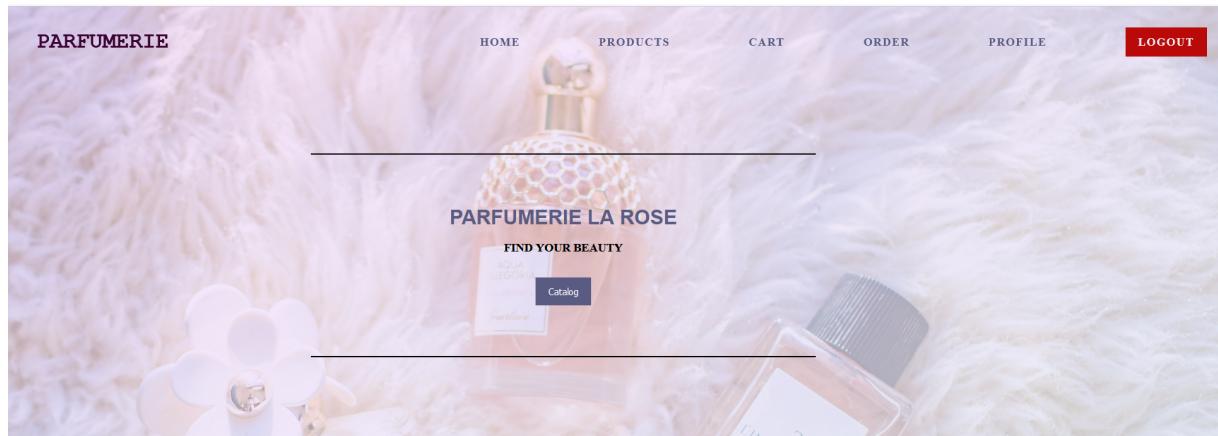


3.2.2 Page d'accueil

Après son authentification, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (Home page) où il peut trouver des informations sur la boutique. Il trouve aussi un bouton pour visiter le catalogue et il peut naviguer vers d'autres pages à travers la barre de navigation.

3.2. Principales interfaces graphiques de l'application

14



Par contre, l'administrateur est redirigé directement vers le "dashboard admin". Toutefois, il peut visiter les autres pages du site.

3.2.3 Dashboard Admin

On a choisi que l'interface soit simple et que l'affichage soit dans un tableau. L'admin peut à travers le "sidebar" choisir de faire des tâches relatives aux utilisateurs , produits, ou commandes. Puis, le tableau présente les différents résultats récupérés de la base de données dont lequel la dernière colonne est réservée pour les actions qu'il peut effectuer (consulter , modifier ou supprimer) . On trouve aussi la barre de recherche et le bouton "logout" pour la déconnection.

PARFUMERIE		ADMIN	HOME	PRODUCTS	CART	ORDER	PROFILE	LOGOUT		
PRODUITS	UTILISATEURS	COMMANDES	New							
			N°	LABEL	TYPE	DESCRIPTION	PRICE	QUANTITY	AVAILABILITY	ACTIONS
			1	Chanel N°5 50ml	Perfume	A timeless, legendary fragrance in a radically minimal bottle, CHANEL N°5 is the very essence of femininity. Its floral-aldehydic bouquet is the epitome of Gabrielle Chanel's initial request: "a woman's perfume, with a woman's scent."	225	12	disponible	
			2	Mascara Venus	Makeup	Sky High lengthening and volume mascara for sky high lash impact from every angle. Long lasting mascara delivers full volume and limitless length.	35	0	Indisponible	
			3	The Ordinary Foundation	Makeup	Coverage Foundation from The Ordinary is a high-spreadability pigment suspension system with a comprehensive 21 shade range. This light, non-oily serum texture foundation is great for those looking for high coverage.	120	13	disponible	
			4	Escada	Perfume	This sparkling fragrance combines the classic allure of rose petals with a crisp tone of pear, while aromatic ambrette seeds add a musky note to this feminine scent.	170	3	disponible	

page 1

3.2.4 Gestion de produits

Ajout d'un nouveau produit :

L'administrateur peut ajouter un nouveau produit après un clic sur le bouton "New". Il sera redirigé vers une page contenant un formulaire que l'admin doit remplir avec tous les détails relatives au produit ainsi que son image. L'ajout est validé après un clic sur le bouton "add product"

The screenshot shows a 'New product' form with the following fields:

- Product label:** A text input field.
- Type:** A dropdown menu.
- Description:** A text input field.
- Price:** An input field with up and down arrows for adjustment.
- Quantity:** An input field with up and down arrows for adjustment.
- File Selection:** A button labeled 'Parcourir...' followed by the message 'Aucun fichier sélectionné.'
- Add product:** A dark blue button at the bottom.

Consultation d'un produit :

L'administrateur peut consulter un produit lorsqu'il choisit l'action view parmi la colonne des actions. Il sera redirigé vers une page contenant un formulaire rempli tous les détails relatives au produit sélectionné. Il peut ensuite revenir à la liste des produits.

The screenshot shows a 'New product' form with the following fields:

- Product label:** A text input field.
- Type:** A dropdown menu.
- Description:** A text input field.
- Price:** An input field with up and down arrows for adjustment.
- Quantity:** An input field with up and down arrows for adjustment.
- File selection:** A button labeled 'Parcourir...' followed by the message 'Aucun fichier sélectionné.'
- Add product:** A blue button at the bottom.

Modification d'un produit :

L'administrateur peut modifier un produit lorsqu'il choisit l'action update parmi la colonne des actions. Il sera redirigé vers une page contenant un formulaire qui sert à récupérer tous les détails relatives au produit sélectionné avec une possibilité de modification. Toutes les modifications sont enregistrées après un clic sur le bouton "**Update product**"

The screenshot shows a user interface for updating a product. The title 'Update Product' is at the top. The form fields include:

- Label:** Chanel N°5 50ml
- Type:** Perfume
- Description:** A timeless, legendary fragrance in a radically minimal bottle, CHANEL N°5 is the very essence of femininity. Its floral-aldehydic bouquet is the epitome of Gabrielle Chanel's initial request: "a woman's perfume, with a
- Price:** 225
- Quantity:** 12

At the bottom is a blue button labeled 'Update product'.

Suppression d'un produit :

L'administrateur peut supprimer un produit lorsqu'il choisit l'action delete parmi la colonne des actions. Un message sera affiché demandant à l'admin de valider la suppression. Le produit sera supprimé en cliquant "OK".

3.2.5 Gestion des utilisateurs

L'administrateur peut visualiser les informations des utilisateurs dans le tableau.

3.2. Principales interfaces graphiques de l'application

18

Nº	NAME	EMAIL	USERNAME	ROLE	STATUS	ACTIONS
2	Malek	malek@yahoo.fr	malek	User	Active	(i) <input checked="" type="checkbox"/>
3	Yassine	yassine@gmail.com	yass	User	Not Active	(i) <input checked="" type="checkbox"/>
4	Mouhamed ali ben yahiya	med@gmail.com	dali	User	Not Active	(i) <input checked="" type="checkbox"/>
5	Salma	salma@gmail.com	salma	User	Not Active	(i) <input checked="" type="checkbox"/>

page 1

Consultation d'un utilisateur :

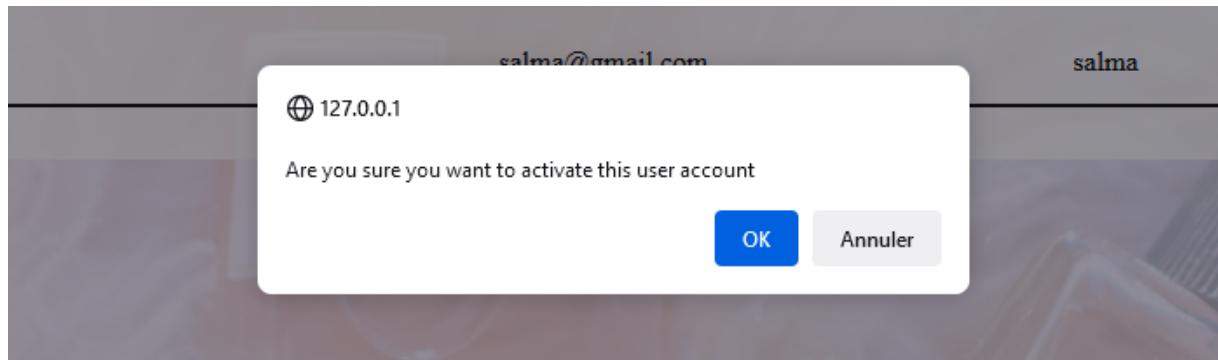
L'administrateur peut consulter les informations d'un utilisateur lorsqu'il choisit l'action view parmi la colonne des actions. Il sera redirigé vers une page contenant un formulaire avec tous les détails de l'utilisateur sélectionné. Il peut ensuite revenir à la liste des utilisateurs.

ID	3
Name	Yassine
E-Mail	yassine@gmail.com
Username	yass
Role	User
Status	Not Active

Users list

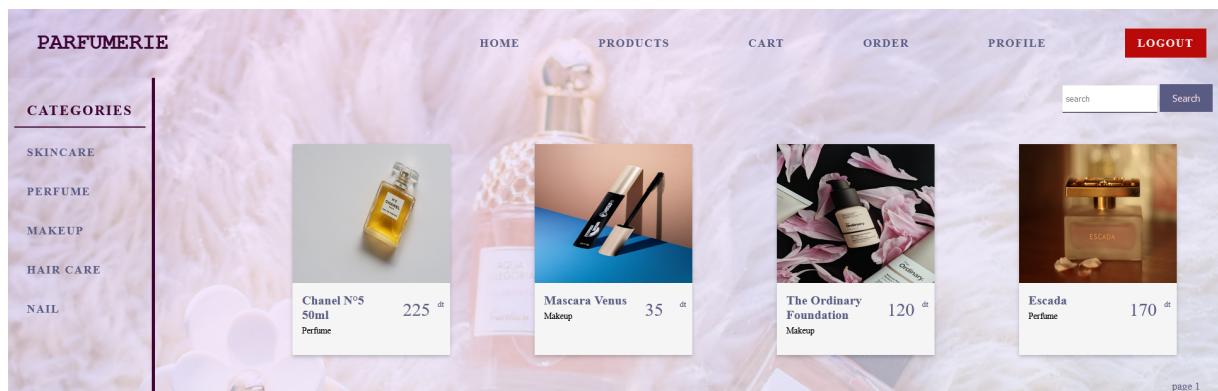
Activation d'un compte utilisateur :

L'administrateur peut modifier l'état du compte utilisateur lorsqu'il choisit l'action activate parmi la colonne des actions. Un message sera affiché demandant à l'admin de valider l'activation. Le compte sera activé en cliquant "OK" et ainsi l'utilisateur peut accéder à son compte.



3.2.6 Consultation du catalogue des produits

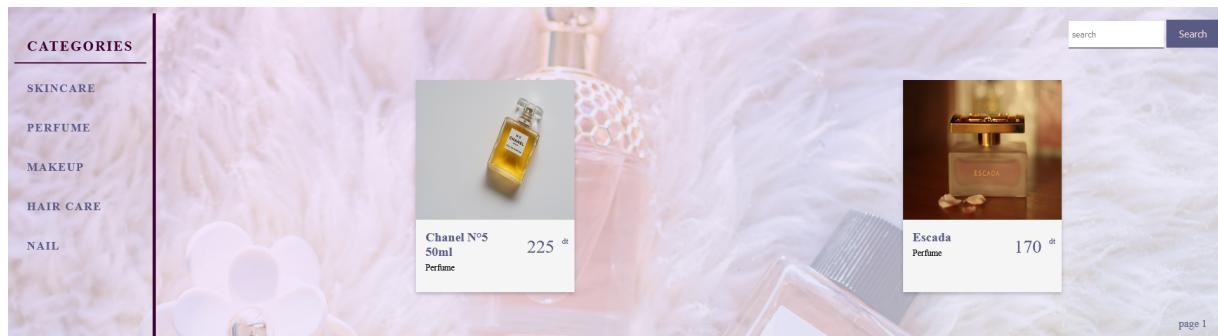
L'utilisateur peut consulter le catalogue lorsqu'il clique "products" parmi la barre de navigation. Il sera redirigé vers une page contenant l'ensemble des produits proposés par la boutique.



Recherche par catégorie :

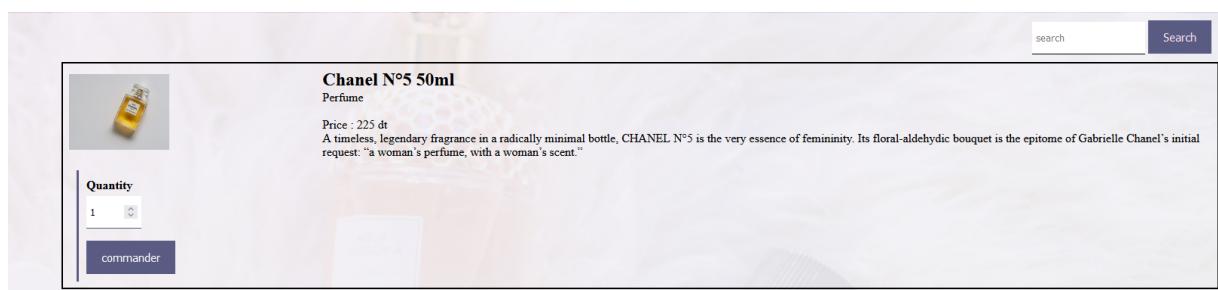
Dans la page "Products", il y a aussi un "sidebar" présentant toutes les catégories des produits. L'utilisateur peut, en cliquant sur la catégorie désiré, voir que des produits ce de type.

La figure ci-dessous illustre le résultat d'une recherche par catégorie losqu'on choisit "Perfume".



Consulter les détails d'un produit :

Sur la carte d'un produit, on trouve un bouton "more info" qui dirige l'utilisateur vers une page contenant les détails du produit sélectionné.



Ajouter un produit au panier :

Pour ajouter un produit au panier, il suffit d'aller vers la page de détails de ce produit, l'utilisateur ajoute la quantité désirée et on clique sur "commander". Le produit, ainsi, est ajouté au panier.

Lorsque le produit est indisponible dans le stock, l'utilisateur ne trouve pas le bouton de commande et trouve un message indiquant l'indisponibilité.



3.2.7 Gestion du panier

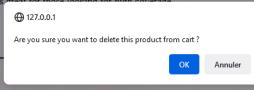
Consultation du panier :

L'utilisateur peut consulter son panier lorsqu'il clique "Cart" sur la barre de navigation. Il sera redirigé vers une page contenant l'ensemble des produits qu'il a ajouté. Il trouve aussi le prix de chaque article acheté selon la quantité ainsi que le prix total de son panier.

IMAGE	DESCRIPTION	PRICE	QUANTITY	SUBTOTAL	ACTIONS
	This sparkling fragrance combines the classic allure of rose petals with a crisp tone of pear, while aromatic ambrette seeds add a musky note to this feminine scent.	170	4	680	
	Coverage Foundation from The Ordinary is a high-spreadability pigment suspension system with a comprehensive 21 shade range. This light, non-oily serum texture foundation is great for those looking for high coverage.	120	2	240	
Total :					920 dt
<input type="text" value="Adress"/> <input type="button" value="Order"/>					page 1

Suppression d'un article du panier :

L'utilisateur peut consulter son panier et peut supprimer les articles non désirés en appuyant sur le bouton de suppression. Un message de confirmation est affiché à l'utilisateur. Quand un produit est supprimé, le prix total du panier change.

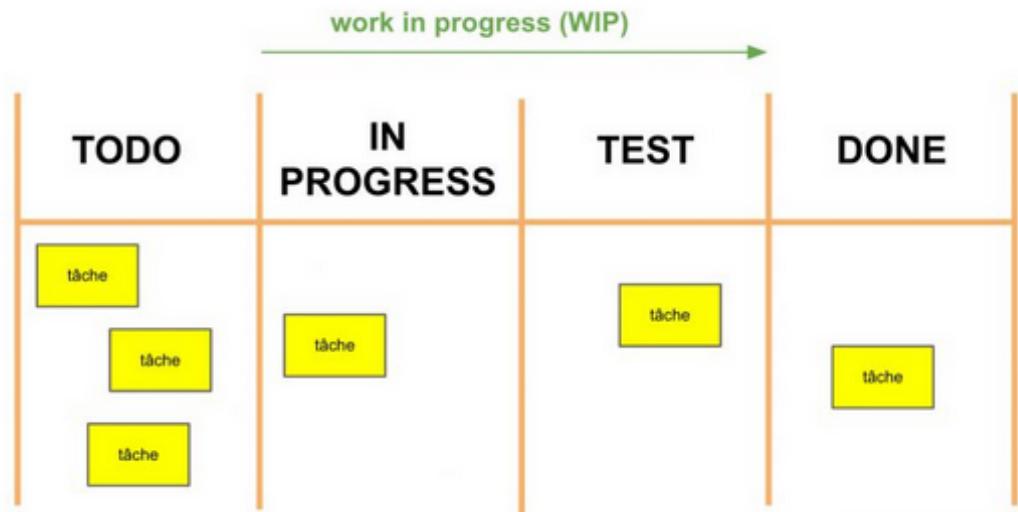
IMAGE	DESCRIPTION	PRICE	QUANTITY	SUBTOTAL	ACTIONS
	This sparkling fragrance combines the classic allure of rose petals with a crisp tone of pear, while aromatic ambrette seeds add a musky note to this feminine scent.	170	4	680	
	Coverage Foundation from The Ordinary is a high-spreadability pigment suspension system with a comprehensive 21 shade range. This light, non-oily serum texture foundation is great for those looking for high coverage.	120	2	240	
 <p>Are you sure you want to delete this product from cart ?</p> <p><input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Annuler"/></p>					Total : 920 dt
<input type="text" value="Adress"/> <input type="button" value="Order"/>					page 1

Valider le panier :

L'utilisateur peut valider son panier en indiquant l'adresse de livraison des produits et ensuite sur le bouton "Order". Le paiement se fait à la livraison. On a voulu faire un module de paiement sauf que faute de temps on n'a pu le développer.

3.3 Phase de test

Comme nous travaillons avec la méthodologie SCRUM, le test est nécessaire à chaque sprint. Donc, le cycle de développement se procède comme l'indique la figure ci-dessous et chaque "user story" du sprint backlog est testée dès qu'elle arrive dans la colonne « test ». A la fin de chaque sprint, on teste l'ensemble des fonctionnalités relatives à ce dernier et on passe au sprint suivant après validation.



3.4 Conclusion

Durant ce chapitre, nous avons expliqué les choix technologiques adoptés pour la réalisation de notre site Web et fini d'implémenter l'ensemble des fonctionnalités et présenter les différentes interfaces.

Conclusion et perspectives

Dans le cadre de notre projet de fin d'année, nous avons conçu et développé un site e-commerce de vente de produits cosmétiques.

Dans un premier temps, nous avons commencé par comprendre le contexte général de l'application et identifier les différentes exigences du futur système. Nous avons préparé par la suite le planning du travail. La phase de réalisation a aussi nécessité un grand effort en vue de satisfaire le maximum des besoins et rendre un produit livrable dans les délais déterminés.

Nous avons essayé tout au long de notre travail de développer cette application incrément par incrément en utilisant la méthodologie SCRUM.

Malgré plusieurs contraintes, que nous avons affronté, notamment le temps ainsi que l'utilisation de nouvelles connaissances , nous avons réussi à réaliser le maximum des fonctionnalités de notre application.

Grâce à cette expérience, nous avons appris à gérer ce projet de façon méthodique et organisée. Ce travail nous a été bénéfique dans la mesure où il nous a permis de mettre en pratiques nos connaissances théoriques acquises tout au long de notre formation à l'ISI. Il nous a également permis d'approfondir nos connaissances et d'apprécier l'importance d'une méthodologie de gestion de projet.

Comme perspective de ce travail, nous proposons de développer le module lié au paiement en ligne. Nous proposons, aussi, de donner accès à d'autres acteurs tel que le visiteur qui peut consulter le catalogue sans effectuer des achats et mettre les fonctionnalités relatives aux commandes et achat restreintes aux clients qui ont un compte et donc demande une authentification, tout en laissant le privilège le plus haut à l'administrateur. Nous proposons également d'améliorer les fonctionnalités de l'administrateur et ajouter un module de statistique par exemple.