Projet Framework .NET:
Gestion d'une boutique
des Jouets

Maxi toys





Les fonctionnalités de l'applicationn



Admin

Une partie dedié au administrateur pour gérer sa boutique

Client

Une paritie dédié au client pour acheter et visualiser les jouets de la boutique

Caissier

Un partie dédier au caissier pour qu'il puisse vendre un jouet en gérant les commande et les facture

Admin

- ajouter, supprimer, modifier et visualiser les jouets et leurs caractéristiques
- gérer les fournisseurs (ajout, suppression, modification et visualisation).
- Savoir le meilleur caissier qui a fait le plus grand chiffre des ventes
- calculer le chiffre d'affaire global, celui par type de jouet, celui d'une période.
 - Visualiser des chart
 - Annuler vente

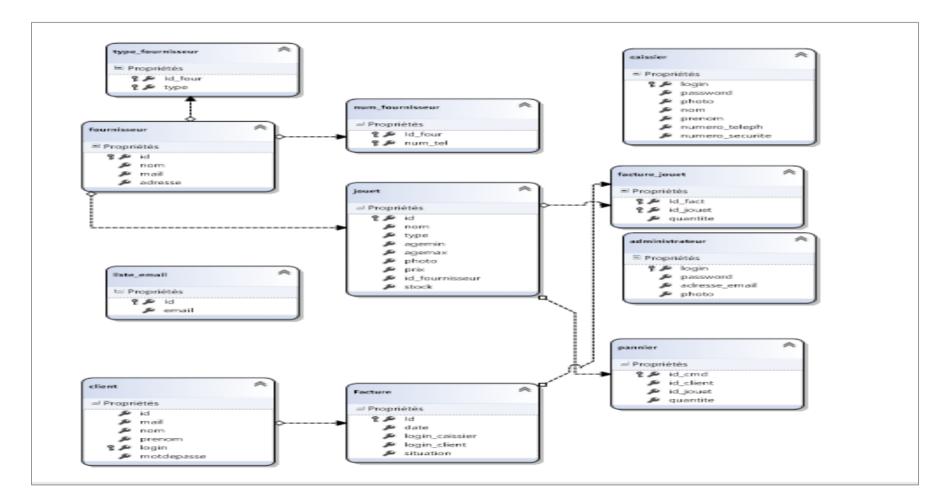
Client

- il peut visualiser les jouets
- effectuer des recherches comme chercher les jouets par prix, par type,..
- Acheter des jouets (remplir son panier puis envoie sa commande)
- Introduire son adresse mail pour recevoir la liste des nouvelles jouets

Caisssier

- vendre un jouet
- visualiser la liste des ventes qu'il a effectué pendant la journée en cours ou durant une période
- visualiser la facture et de l'imprimer en PDF.

Les différents classes utilisées



Fenêtre de la boutique





Qui somme nous

LA BOUTIQUE PHYSIQUE DERRIÈRE LE SITE MARCHAND



Avant de rencontrer Lulu et son site de vente de jouets et jeux en ligne, nous sommes Le P'tit Lutin, boutique indépendante de jouets en bois. Ouverte en Septembre 2002 à Angers, l'objectif est de faire découvrir avec passion le plaisir authentique des beaux jouets, pour les enfants comme pour leurs parents.

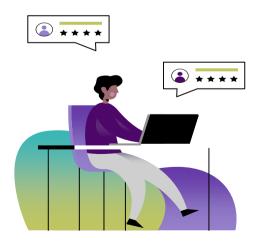
Notre premier coup de cœur, c'est le cheval à bascule en bois. C'est d'ailleurs toujours la spécialité de la boutique. Le cheval de bois est le jouet par excellence, le plus apte à éveiller nos enfants à la vie par le rêve.

Bien sûr, le choix qu'offre la boutique est immense, mais chaque jouet est toujours sélectionné avec la même exigence de beauté des matières et le même souci d'épanouissement de l'enfant.

Voilà pourquoi la boutique « Le P'tit Lutin » est un îlot d'exception, d'originalité et de tendresse dans notre environnement actuel. Par l'intermédiaire du site de vente en ligne de Lulu https://www.jeujouet.com, nous souhaitons vous faire découvrir, partager et accéder simplement aux jeux et jouets de qualité. Mais aussi prolonger le contact avec ceux qui nous connaissent... cependant tout le monde ne passe pas par Angers...

Interface: SIGN UP

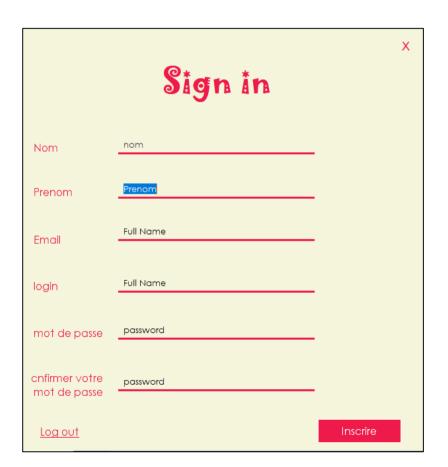
Avant de s'inscrire l'utilisateur doit indiqué s'il est un client ou un cassier





SIGN UP: Client





SIGN UP: Caissier

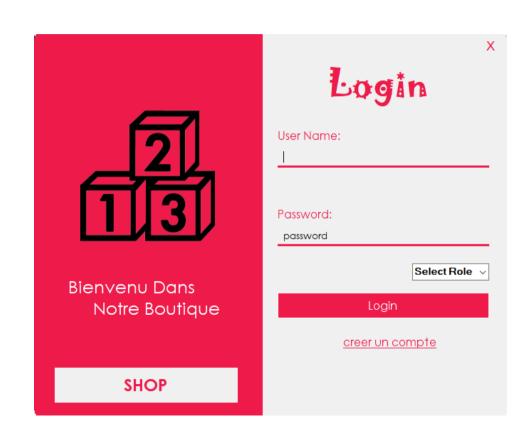


	Sign in	Х
Nom	nom	
Prenom	L	
numero TEL	Full Name	inserer une photo
numero securite	Full Name	
login	Full Name	
mot de passe	password	
cnfirmer votre mot de passe	password	
Log out		Inscrire

Interface: SIGN IN

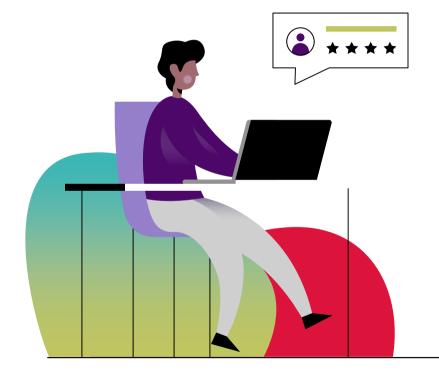
L'utilisateur entre ses données login et mot passe puis il doit choisir son rôle (client, administrateur ou caissier) pour accéder aux différents fonctionnalité de l'application











Partie administrateur

Administrateur : interface d'accueil



Cette interface s'affiche dés que l'administrateur se connecte.

Il peut choisir une action:

- Gérer les jouets
- Annuler les commandes
- Gérer les fournisseurs
- Visualiser les chiffre d'affaire
- Envoyer des emails contenant la liste des nouveaux jouets
- Visualiser l'employé du mois



Administrateur: Gestion des jouets Ajouter un jouets



Administrateur: Gestion des jouets Supprimer un jouets



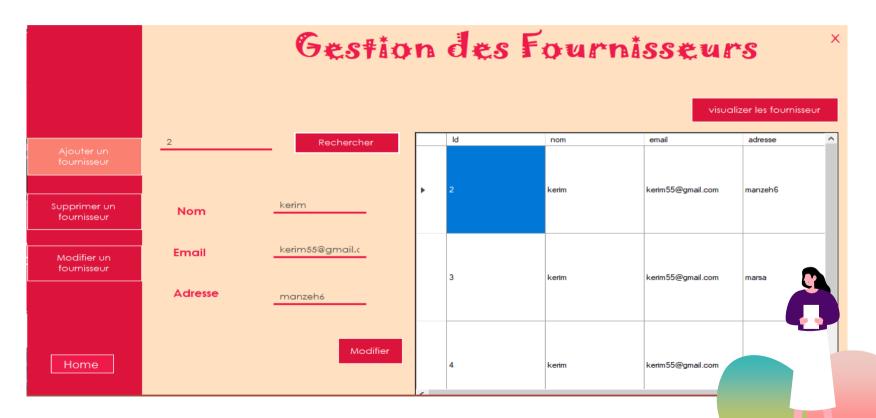


Administrateur : Gestion des jouets Modifier un jouets

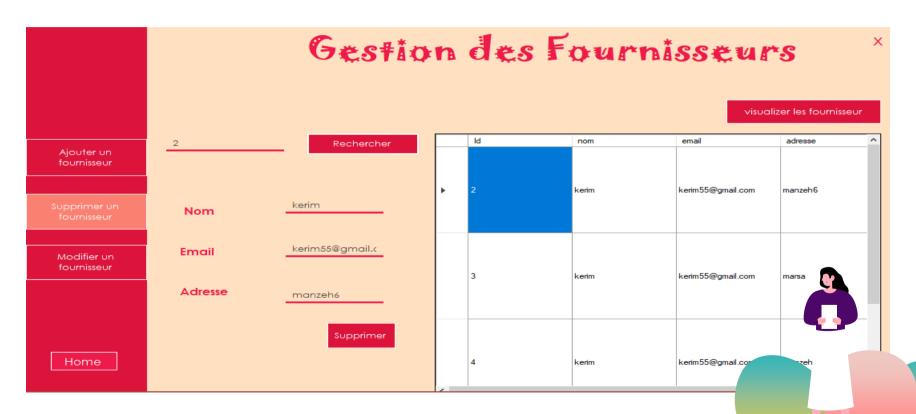




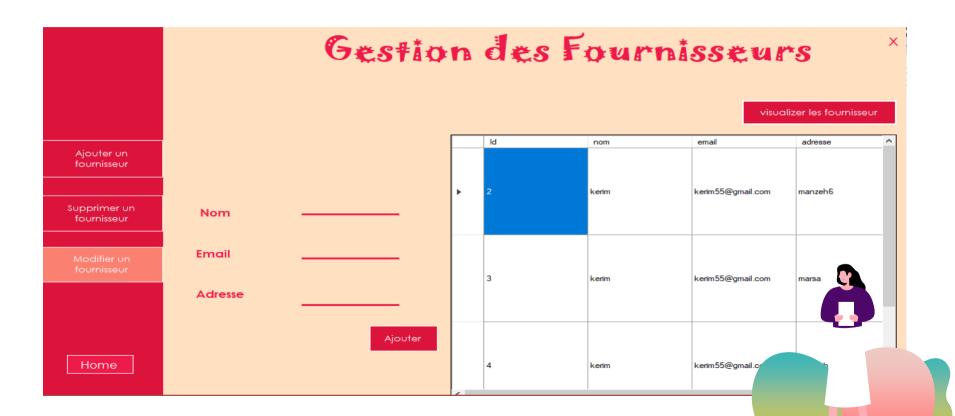
Administrateur: Gestion des Fournisseurs Ajouter un fournisseur



Administrateur: Gestion des FournisseursSupprimer un fournisseur



Administrateur : Gestion des Fournisseurs Modifier un fournisseur



Administrateur: Visualiser le chiffre d'affaire Chiffre d'affaire globale



Administrateur : Visualiser le chiffre d'affaire Chiffre d'affaire par type de jouet



Administrateur : Visualiser le chiffre d'affaire Chiffre d'affaire d'une période



Administrateur: Envoyer un mail



Administrateur: Annuler vente



Liste des ventes non encore validés

	facture	Client	Date	Montant
>	51	sirine amdouni	30/05/2021 00:00:00	708
	52	sirine amdouni	30/05/2021 00:00:00	280
	53	sirine amdouni	30/05/2021 00:00:00	60
	54	sirine amdouni	30/05/2021 00:00:00	160
	55	sirine amdouni	31/05/2021 00:00:00	100

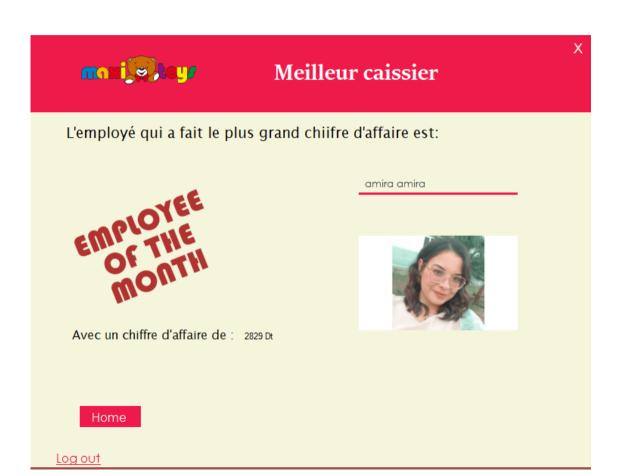
Home

Afficher facture

Annuler

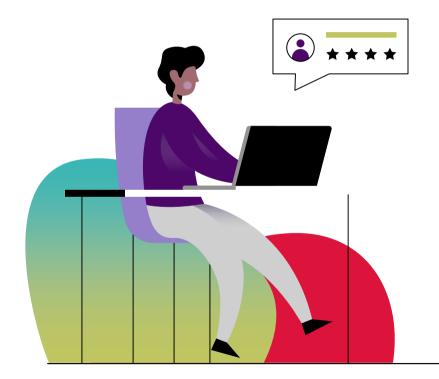
Log out

Administrateur: Meilleur caissier (du mois)









Partie Caissier

Caissier: interface d'accueil

Cette interface s'affiche dés qu'un caissier se connecte.

Il peut choisir une action:

- De visualiser la liste des ventes pendant 1 journée ou durant une période
- Il peut gérer les commandes: valider les commandes et imprimer les factures



Caissier: Visualiser la liste des ventes Pendant une journée ou période

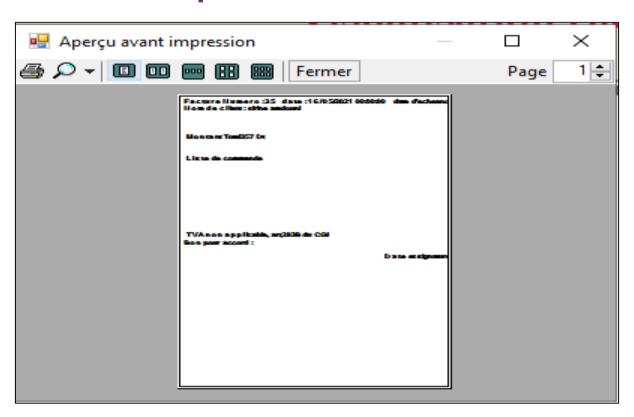


Caissier : Gérer les commandes Imprimer une facture

Pendant que le caissier visualise les ventes il peut choisir une factures à imprimer en cliquant sur la bouton imprimer



Caissier : Gérer les commandes Imprimer une facture

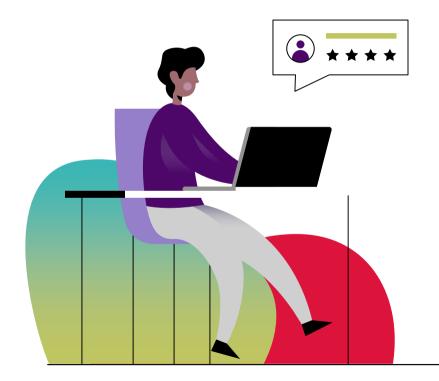


Caissier: Gérer les commandes

Dans cette interface le caissier peut validé les commandes faite par les clients pour finalisé la vente et afficher les détails des factures de chaque commandes faites







Partie Client

Les conditions pour faire un achat

Pendant qu'un client est entrain de visualiser les différentes jouets de la boutique il peut choisir un jouet pour le commander.

Si il n'a pas un compte il doit créer un pour qu'il faire l'achat puis il revient a la fenêtre de la boutique pour poursuivre ses achats



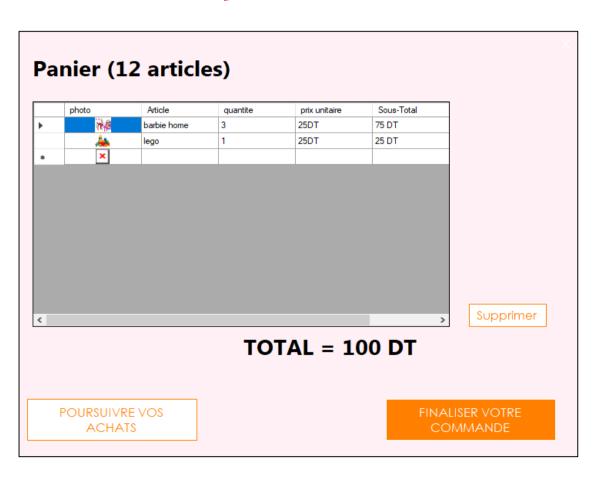
Client: Remplir panier

Le client choisi un jouet de la boutique puis il décide combien il veut commander de ce produit au même temps son panier est rempli automatiquement (on a créer une table panier dans la base de donnée)



Client: Consulter panier

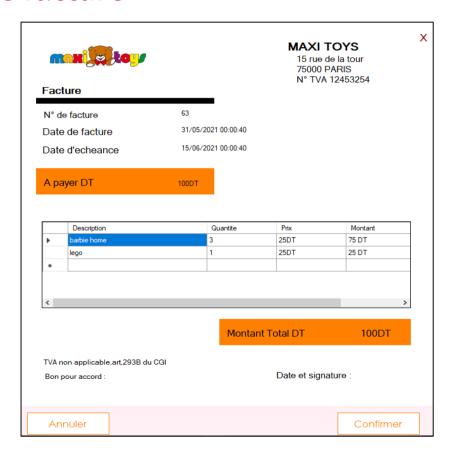
Le client peut à tout moment consulter son panier tant qu'il n'a pas encore finalisé son achat.



Client: Finaliser achat avec une facture

Si le client décide de finaliser son achat une facture bien détaillée s'affiche.

Lorsqu'il choisit de cliquer sur le bouton **confirmer** la facture sera envoyer au caissier pour la traité (table panier de ce client devient vide)



Client: S'abonner (avec une adresse mail)

Si le client décide de s'abonner cette interface s'affiche pour qu'il entre son adresse mail.

Il reçoit donc un mail contenant la liste des nouveaux jouets dés que l'administrateur envoie un.



THANKS!

