

REPUBLIQUE DU CAMEROON

PAIX-TRAVAIL-PATRIE

UNIVERSITE DE NGAOUNDERE

FACULTE DE SCIENCES

DEPARTEMENT DE
MATHEMATIQUES ET
INFORMATIQUE



REPUBLIC OF CAMEROON

PEACE-WORK-FATHERLAND

THE UNIVERSITY OF
NGAOUNDERE

FACULTY OF SCIENCES

DEPARTEMENT OF
MATHEMATICS AND COMPUTER
SCIENCE

U.E. (CODE) : INGENIERIE DES APPLICATIONS WEB (INF 336)
LICENCE 3 INFORMATIQUE

TP: PROJET 8

APPLICATION D'ACHAT ET DE LIVRAISON À DOMICILE DE DENREES ALIMENTAIRES À BINI-DANG

Membres du groupe

N°	NOMS ET PRENOMS	MATRICULES
01	ABBO HAMADAMA	19A172FS
02	ABDOURAMANE SOULEY	19A187FS
03	ABOUKAR MISKIN MAHAMAT	19A911FS
04	HASSANATOU FADIMATOU HAMADOU	19A665FS
05	MOHAMED EL BACHIR BOUBA NGANADAKOUA	19A666FS
06	MOUHAMADOU MAOULOUDOU	19A662FS
07	MOUSSA HASSANA	19B605FS
08	OUMAR MAHAMAT AHMAT TOM	19A640FS
09	OUMAROU KOULAGNA	19A917FS

ENSEIGNANT : Dr WOHWE SAMBOU DAMIEN

ANNEE ACADEMIQUE : 2021-2022

Le Rapport du Projet

I-Description du Projet

1. Présentation du contexte du projet
2. Fonctionnalité développer dans notre application Web
3. Technologies utilisées pour développer notre application Web

II- Présentation de différent membre du groupe et leurs rôles

I-Description du Projet

1. Présentation du contexte du projet

Dans le village universitaire Bini-Dang les étudiants et la population locale rencontrent un problème majeur qui est celui d'approvisionnement en denrées alimentaire.

Pour les étudiants ceci s'explique par le fait que les emplois du temps sont surcharges et aussi pour éviter le problème de saturation des mini-marchés local.

Pour palier a ce problème rencontre au quotidien par la population locale, nous avons pensé à proposer une application web permettant de faire ses achats à domicile.

Dans notre projet nous allons présenter une application web permettant de gérer l'achat et livraison à domicile de denrées alimentaires à Bini-Dang payable uniquement à la livraison.

2. Fonctionnalités développer dans notre application Web

Notre application regorge des nombreuses fonctionnalités du cote utilisateurs comme du cote administrateur.

❖ COTE UTILISATEUR

Parmi ses fonctionnalités, un utilisateur peut entrer autre :

- Créer un compte
- Se connecter à son compte
- Consulter les produits disponibles
- Choisir un produit (remplir le panier)
- Supprime un produit choisi et enregistre dans le panier
- Ajouter un produit comme favoris
- Commander un produit

❖ COTE ADMINISTRATEUR

Un ADMINISTRATEUR quant à lui peut gérer toutes les fonctionnalités de l'application. Nous avons entre autres :

- Ajouter les produits dans le site
- Supprimer les produits manquants
- Remettre à jour le site dès que les produits seront disponibles
- Voir les commandes
- Valider les commandes
- Supprimer les commandes
- Supprimer un utilisateur
- Voir les informations de l'utilisateur

3. Technologies utilisées pour développer notre application Web

❖ Pour ce projet, nous avons fait usage de plusieurs technologies parmi lesquelles nous avons :

- Langages de programmation
- Du côté frontend nous avons fait recours à :
 - HTML
 - CSS
 - JAVASCRIPT
- Du côté backend
 - PHP
 - SQL

❖ AUTRES TECHNOLOGIE

- JQuery
- AJAX
- LOGICIELS UTILISES
 - Paint.net
 - Basilic
 - Visual studio code
 - AMP
 - Chrome, Firefox

II- Présentation de différent membre du groupe et leurs rôles

NOMS ET PRENOMS	ROLES
ABBO HAMADAMA	Gestionnaire des produits du site
ABDOURAMANE SOULEY	Coordonnateur du projet
ABOUKAR MISKIN MAHAMAT	Gestionnaire des Produit du site
HASSANATOU FADIMATOU HAMADOU	---
MOUSSA HASSANA	Développeur Backend
MOUHAMADOU MAOULOUDOU	---
MOHAMED EL BACHIR BOUBA NGANADAKOUA	Développeur Frontend /Design nuer
OUMAR MAHAMAT AHMAT TOM	Développeur Frontend
OUMAROU KOULAGNA	Gestionnaire des produits du site