



## Projet Web dynamique : E-Commerce (ECE Amazon) pour la communauté ECE Paris

### Table des matières

Contexte .....	2
Fonctionnalités .....	2
Livrables : consignes et deadlines .....	5
Critères de notation .....	6



## Contexte

On souhaite créer un site web e-commerce de la communauté ECE (ECE Amazon). Le site permette à l'utilisateur d'acheter un produit dans le site, aux individus de vendre ses items dans le site ou pour le gérant d'administrer le site de commerce. Dans ce site, on peut trouver les menus suivants : **Catégories**, **Ventes flash**, **Vendre**, **Votre compte**, **Panier** et **Admin**. Les descriptions de ces menus suivent :

- **Catégories** : Il s'agit des catégories des items à vendre. Evidemment, on ne peut pas mélanger les items à vendre n'importe comment. On met l'ordre dans ce site en listant un item à vendre dans sa propre catégorie. Un livre, par exemple, se trouve dans la catégorie où tous les autres livres sont affichés. Il y a quatre catégories dans le site e-commerce de l'ECE Paris : (i) **Livres**, (ii) **Musique**, (iii) **Vêtements**, et (iv) **Sports et Loisir**
- **Ventes flash** : C'est affichage de tous les « best-sellers » (c.-à-d. les items les plus vendus de la semaine) de l'ECE Amazon. On va trouver quatre lignes de « best-seller », une pour chaque catégorie
- **Vendre** : C'est le menu lié avec un vendeur qui voudrait vendre ses items à l'ECE Amazon.
- **Votre compte** : C'est le menu lié avec l'acheteur de l'ECE Amazon.
- **Panier** : C'est un menu lié avec l'acheteur courant et les items qu'il a choisi d'acheter
- **Admin** : C'est lié avec le compte du gestionnaire de l'ECE Amazon

L'objectif de ce site sera donc de réaliser une plate-forme en ligne permettant le vente e-commerce, qu'on peut trouver dans la vraie vie. Cet exercice permettra aux étudiants de se familiariser avec le commerce électronique, qu'ils pourront utiliser à l'avenir pour vendre leurs produits ou leurs services. Dans le cadre de ce projet, les étudiants développeront une plate-forme front-end permettant de vendre des articles de la part de l'administrateur et des vendeurs, ainsi que des achats des clients. Ils développeront également la plate-forme back-end qui permettra des transactions transparentes d'achat et de vente, dont la complexité est dissimulée à l'utilisateur du commerce électronique.

Cet exercice permettra aux étudiants de mettre en pratique tous les concepts tirés de Web dynamique, dont HTML, XML, CSS, JavaScript, jQuery, Bootstrap, PHP, et MySQL. Ils sont également autorisés à utiliser d'autres outils pour compléter les outils et concepts déjà appris dans ce cours.

## Fonctionnalités

### 1) L'Administrateur

- Le site devra contenir trois types d'utilisateurs : acheteur, vendeur, et administrateur
- En premiers temps, un administrateur est le chef vendeur. Il peut ajouter ou supprimer des items dans le site de marché.



- Chaque item à vendre possède son identification, son nom, une ou plusieurs photos, ses descriptions, sa vidéo (si disponible) et son prix à l'unité. Un item à vendre est rangé dans une catégorie : (i) **Livres**, (ii) **Musique**, (iii) **Vêtements** et (iv) **Sports et Loisir**
- Quelques items à vendre (par exemple, une paire de chaussures) ont plusieurs variations ou modèles. Par exemple, il y a des chaussures pour les hommes ; il y en a aussi pour les femmes. Dans la même chaussure, il y a plusieurs tailles et même plusieurs couleurs.
- En second temps, un administrateur peut ajouter ou supprimer des vendeurs (fournisseurs) avec leur email ECE, pseudo et nom sur une base de données côté serveur du site. Dans le site de marché, il y a plusieurs items à vendre grâce aux fournisseurs qu'ajoutent leurs items à vendre dans le site.

## 2) Les vendeurs

- En premier temps, chaque vendeur accède à son compte avec son pseudo et son email avec vérification qu'ils existent
- Le site du vendeur affiche son nom, sa photo et son image de fond préférée sur son mur du site.
- Le site devra permettre à chaque vendeur de publier des items à vendre. Chaque item à vendre possède son identification, son nom, sa/ses photo/s, ses descriptions, sa vidéo (si disponible), sa catégorie et son prix à l'unité. Il y a des items avec plusieurs variations ou modèles (dont vêtements et chaussures) ; il y a aussi des items qui n'ont pas ni variations ni modèles (dont un livre et une chanson).
- Le vendeur peut ajouter ou supprimer des items à vendre. Quand un client achète un item avec succès, la base de données (BDD) liée avec cet item doit être mise à jour en conséquence, reflétant la vente.

## 3) Les acheteurs

- Un client visite le site d'ECE Amazon pour acheter un ou plusieurs items. Dans le site d'ECE Amazon, le client peut accéder au menu « **Votre Compte** ». Cette partie identifie un client par son « Nom et Prénom », son « Adresse », son « Email » et ses informations sur le paiement (cachée discrètement).
- Chaque client a son propre panier, qui est affiché dans le site avec une image d'un panier. Dans ce panier, on peut trouver tous les items dont le client voudrait acheter. Chaque item dans le panier a sa photo, une petite description de l'item, la quantité achetée et le prix. A la fin de liste des items, on peut trouver le calcul (sous-total, en euro). On va trouver aussi un bouton « **Passer à la commande** ».
- En cliquant sur le bouton « Passer à la commande », la page web accède au compte du client. Pour la raison de sécurité, le client s'identifie par son login (son email) et son mot de passe. Si un client n'a pas de compte sur le site, on crée un nouveau compte apte pour ce client.
- Quand le login et mot de passe sont tous vérifiés (en vérifiant que ces informations sont stockées dans la BDD), le site de paiement saisit les coordonnées de livraison :
  - Nom et Prénom



- Adresse Ligne 1
- Adresse Ligne 2
- Ville
- Code Postal
- Pays et
- Numéro de téléphone du client.

Dans la partie de paiement, on demande ces informations au client :

- Type de carte de paiement (Visa, MasterCard, American Express, PayPal)
  - Numéro de la carte
  - Nom affiché dans la carte
  - Date d'expiration de la carte et
  - Code de sécurité (3 ou 4 chiffres, selon la carte).
- Dans la vraie vie, le site de vente communique avec la banque ou l'institution financière pour l'approbation d'un achat par la carte de crédit. Dans ce projet, on va simplement valider l'achat si on trouve toutes ces informations dans notre BDD.
  - Quand la transaction est terminée, le site envoie un message email au client, validant l'achat. Dans ce projet, vous n'êtes pas obligés de le faire. Par contre, si vous avez le faites, vous allez être récompensé par un bonus minimum de 0.5 point et maximum de 1.5 point, selon la qualité de votre travail.

#### 4) Fonctionnalités avancées / innovantes

- Vous êtes libres d'ajouter quelques fonctionnalités avancées ou innovantes dans votre site de l'ECE Amazon.
- Vous pouvez mettre l'option de paiement par chèque-cadeaux comme une autre mode de paiement ou en complémentarité avec le paiement par carte de crédit.
- Vous pouvez également considérer quelques jours spéciaux, tels que « *La fête des mères* », « *La fêtes de pères* », « *Noël* », « *Fête de St-Valentin* », etc. Quand ces jours arrivent, votre site s'adapte en conséquence en offrant des produits ou offres (par exemple, rabais de 20% ~ 50% sur quelques produits dans votre site) qui sont aptes pour l'occasion.

*Le projet s'effectuera en binôme ou trinôme. Ce projet est une application client-serveur. Les informations liées au stockage des items à vendre, les informations liées à chaque item, les informations liées avec l'acheteur, le vendeur et l'administrateur seront toutes sauvegardés dans le serveur. Il vous sera nécessaire de mettre en place un serveur de base de données et du versioning git pour ce projet et d'en donner l'accès à votre correcteur à la fin du projet. Vous utiliserez pour cela des outils tels que bitbucket ou équivalent Git.*



## Ressources :

- Les [meilleures pratiques pour la conception de sites web \(en anglais\)](#)
- Wireframe: (<https://webdesign.tutsplus.com/articles/a-beginners-guide-to-wireframing--webdesign-7399>)
- Storyboard: (<https://www.fastcodesign.com/1672917/the-8-steps-to-creating-a-great-storyboard>)
- Les bases de données relationnelles : (<http://cerig.pagora.grenoble-inp.fr/tutoriel/bases-de-donnees/chap06.htm>)
- MySQL : (<https://openclassrooms.com/courses/concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql/lire-des-donnees-2>)
- Tutorial sur plusieurs sujets dont HTML, CSS, PHP, etc. : <https://www.w3schools.com/>

## Livrables : consignes et deadlines

Le sujet du projet piscine web vous sera finalement distribué le lundi 29 avril sur la page campus du "Projet web dynamique". Le détail des consignes est spécifié sur la page campus <https://pedago-ece.campusonline.me/course/view.php?id=133> du « Projet web dynamique »

Chaque livrable aura comme nom d'archive **PJ WEB 2019** suivi des noms des coéquipiers tels que vous les avez enregistrés au moment de la constitution de l'équipe. Les chefs de projet devront déposer ces livrables sans oublier de citer vos sources.

— **Jeudi 2 mai 2019 à 23h55** : Premier livrable de conception sera un fichier d'archive zip de 100 Mo maximum contenant les documents suivants :

- **Design du front** : la maquette de votre site principalement composée d'un *storyboard* (liens entre les pages, cheminement de l'utilisateur) et des *wireframes* de vos pages (utilisation de l'espace, position des composants graphiques, boutons, etc.) de vos pages web.
- **Conception du back** : un **modèle entité-association de votre future base de données** (1 page) sous format jpg, png, ou pdf. Ce modèle devra contenir toutes les informations nécessaires : les entités, les associations, les cardinalités, les clés primaires (identifiants) soulignées et les autres champs pour chaque entité. Vous pourrez le réaliser avec le logiciel de modélisation de votre choix.

— **Dimanche 5 mai 2019 à 23h55** : Dernier Livrable du projet entier sera un fichier d'archive de 100 Mo maximum contenant :

- **Le code** : contenant votre code source, images, scripts y compris d'import de la base de données, et tous les fichiers en rapport avec votre projet.
- **Un powerpoint avec les slides suivants :**
  - Page de garde avec titre et noms des coéquipiers
  - Sommaire



- La **Conception du back** du modèle entité association déposé le mercredi (1 page) et de son modèle relationnel déduit pour votre base de données (1 page) avec les relations (tables), les clés primaires soulignées, les clés étrangères *en italique* et les autres champs des relations.
- Le **design du front** (3 pages maximum) déposé le jeudi
- **Spécifications fonctionnelles des pages web** (3 pages maximum) avec justifications et illustrations des technologies utilisées (HTML/CSS/JS/JQuery/PHP etc.)
- **Versioning GIT (1 page)** : screenshot et lien avec login et password montrant la bonne utilisation et répartition des tâches du code entre coéquipiers.
- **Bilan individuel et collectif** de l'état du travail effectué, sans blabla.
- **Bibliographie de toutes vos sources** (web, livres etc.) avec tous les liens. **Toute source non citée est considérée de facto comme un plagiat.**

**Tout plagiat et retard de délai (-2 points par jour de retard au prorata temporis) sera pénalisé.**

Les soutenances auront lieu dans la semaine du 6 mai 2019. Des liens sur des Google docs vous seront diffusés sur cette page campus à propos des **équipes et dates de soutenances** (créneaux de passage des équipes : de 9h à 13h ou de 14h à 18h) et le **déroulement des soutenances** (principe et objectifs, critères d'évaluation, précisions sur la nature de ces critères, contenu des 2 livrables à présenter en soutenance etc.).

## Critères de notation

Votre travail sera évalué sur les éléments suivants en respect des consignes spécifiées sur la page campus <https://pedago-ece.campusonline.me/course/view.php?id=133> du « Projet web dynamique » :

- Respect des contraintes imposées : formats des fichiers, deadlines
- Intégration des fonctionnalités demandées et des technologies utilisées (voir ci-dessous)
- Création et proposition de fonctions nouvelles
- Qualité du code : indentation, organisation, commentaires, ...
- Qualité rédactionnelle des livrables : orthographe, formulation, présentation, ...
- Utilisation et intégration des technologies demandées : Versioning Git, JS/AJAX, JQuery, PHP, HTML/CSS avec utilisation autorisée d'une Framework (Bootstrap, Laravel etc.), MySQL

**Pour plus de précisions, merci de consulter les consignes sur cette page campus**

**Bonne nage à tous ☺**

*Manolo Hina, JP Segado, Elisabeth Rendler et toute l'équipe du projet « piscine » de web dynamique*