

Sommaire

Table des matières

Sommaire	2
I – Introduction	3
Contexte :	3
Objectifs :	3
Définition des acteurs :	3
Diagramme de cas d'utilisation :	5
II – Rapport sur l'analyse et la conception du site web	6
Maquettes fonctionnelles :	6
Charte graphique :	12
Diagramme de navigabilité :	13
III – Rapport sur l'implémentation du site web	13
IV – Documentation technique	13
Installation et accès :	13
Fonctionnalités :	14
V – Conclusion	24

I – Introduction

Contexte:

Le contexte du projet est le suivant. Nous traversons une période ou le peuple vacille entre liberté et confinement, dans un duel acharné et sans fin contre l'ennemie du peuple : la COVID 19. Chacun se fait du souci pour ses proches, pour ses projets, etc... Ce qui est notre cas évidemment. Mais on a également pensé à notre gentil voisin, Monsieur Carcenac, fruitier et légumier de père en fils depuis le 19 -ème siècle. Il a besoin, pour surmonter la crise, de pouvoir continuer à vendre ses produits frais dans les alentours. Alors, nous nous sommes concertés avec lui et nous avons décidé de l'aider. Vous voulez savoir comment ? Voyons cela dans les objectifs !

Objectifs:

Pour aider Monsieur Carcenac, nous avons choisi de créer un service web, qui permettra à des clients d'effectuer des commandes, en ligne, de produits d'agricultures, c'est-à-dire qu'ils commanderont les bons fruits et légumes de notre cher agriculteur. Ce service web, fièrement nommé **UberPrimeur**, devra réunir les fonctionnalités suivantes (ci-après seront citées les fonctionnalités principales et utiles aux clients. Nous ne parlerons pas, par exemple, du changement d'adresse mail, bien que cette dernière existe.):

- Permettre aux clients de créer un compte et de se connecter par la suite à leur compte sur le site.
- Permettre aux clients de demander une livraison hebdomadaire d'un panier complet qui sera constitué au gré des saisons par les sois de notre bon Mr. Carcenac. Il correspondra à un nombre de personnes (par exemple, un panier pour 4, ou pour 6), et sera livré chaque samedi au domicile du client.
- Permettre aux clients de commander ponctuellement une liste de fruits et légumes, choisis directement sur le site, et de se faire livrer chez eux.
- Permettre, étant donné qu'il existe un minimum de prix pour une livraison, à plusieurs voisins de se rassembler pour faire une commande groupée.
- Permettre au webmaster, ici Monsieur Carcenac, de gérer ses stocks de produits, y compris l'ajout d'un nouveau produit sur le site, et d'accéder aux informations de son entreprise concernant ce site (nombre de clients inscrits, etc...).

Monsieur Carcenac proposera également une recette par semaine aux utilisateurs du site, qu'il choisira selon ses envies.

Définition des acteurs :

Parmi les acteurs de ce projet, on décompte :

Les utilisateurs :

- Les clients qui utiliseront le service web pour effectuer des commandes
- Le webmaster qui gérera son entreprise via le site et sa page webmaster

Les acteurs internes :

- L'équipe projet, composée d'un chef de projet, Valentin MELUSSON, et de deux membres, Thomas JALLU et Lhukas NELHOMME

Les acteurs externes :

- L'entreprise qui se charger de la livraison, choisie et gérée par Monsieur Carcenac.

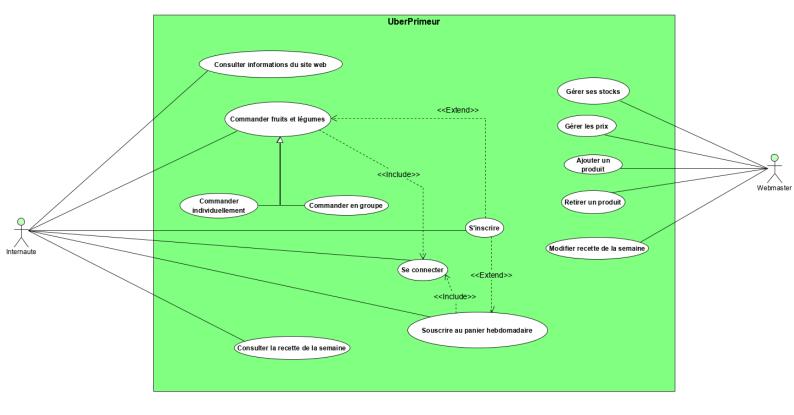
Pour ce projet, nous avons également créer un logo pour ce cher Monsieur Carcenac. Le voici :





Logo pour le menu de navigation

Diagramme de cas d'utilisation :



Pour l'internaute :

- Consulter informations du site web : l'utilisateur pourra accéder à des informations du site sur la page à propos de ce dernier. Nécessite d'être inscrit et connecté.
- Commander fruits et légumes : l'utilisateur pourra commander des fruits et légumes de manière individuelle ou groupée. Il devra se rendre sur la page fruits ou légumes, remplir son panier et commander. Nécessite d'être inscrit et connecté.
- Consulter la recette de la semaine : l'utilisateur pourra consulter une recette hebdomadaire proposée par le producteur, sur la page d'accueil. Nécessite d'être inscrit et connecté.
- Souscrire au panier hebdomadaire : l'utilisateur pourra souscrire à un abonnement pour le panier hebdomadaire, en sélectionnant celui de son choix et en payant. Nécessite d'être inscrit et connecté.
- Se connecter : l'utilisateur pourra se connecter à son compte. Possible uniquement s'il est déjà inscrit.
- S'inscrire : l'utilisateur pour créer un compte via un formulaire d'inscription

Pour le producteur :

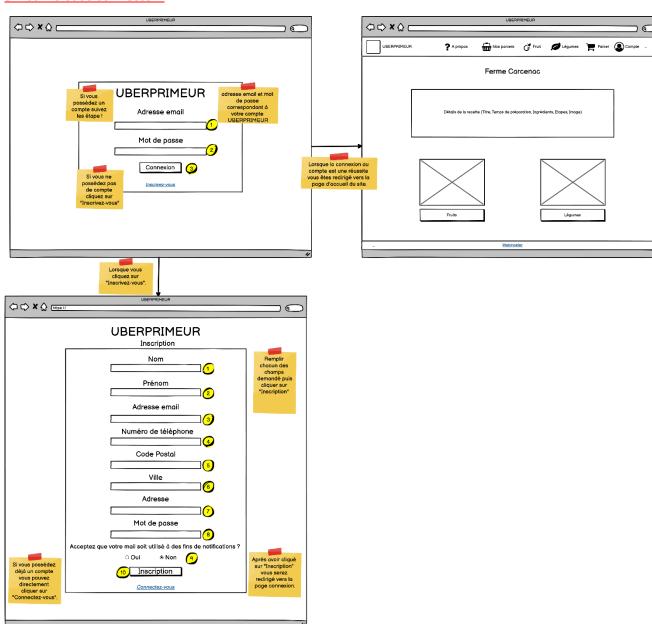
- Gérer ses stocks : le producteur pourra gérer ses stocks, en les augmentant ou les baissant, depuis un formulaire de la page webmaster.
- Gérer les prix : le producteur pourra changer les prix, en les augmentant ou les baissant, depuis un formulaire de la page webmaster.

- Ajouter un produit : le producteur pourra ajouter un nouveau produit, depuis un formulaire de la page webmaster.
- Retirer un produit : le producteur pourra retirer un produit, depuis un formulaire de la page webmaster.
- Modifier la recette de la semaine : le producteur pourra modifier la recette hebdomadaire qu'il propose aux clients, depuis un formulaire de la page webmaster.

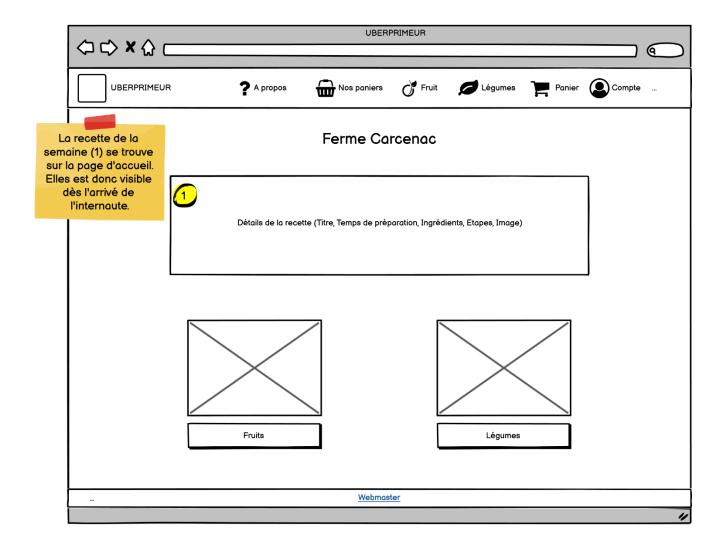
II - Rapport sur l'analyse et la conception du site web

Maquettes fonctionnelles:

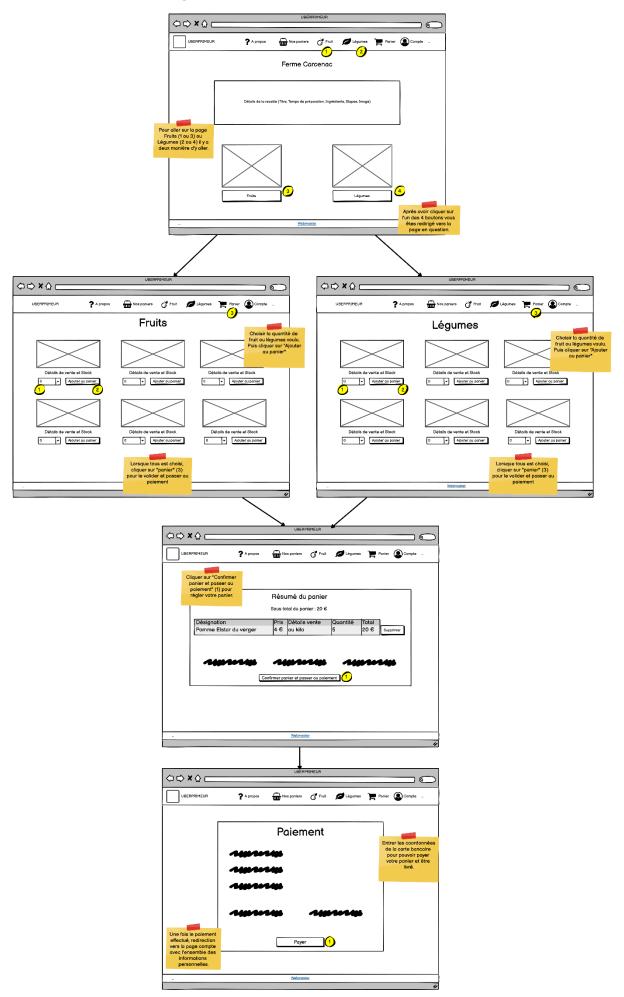
S'inscrire et se connecter :



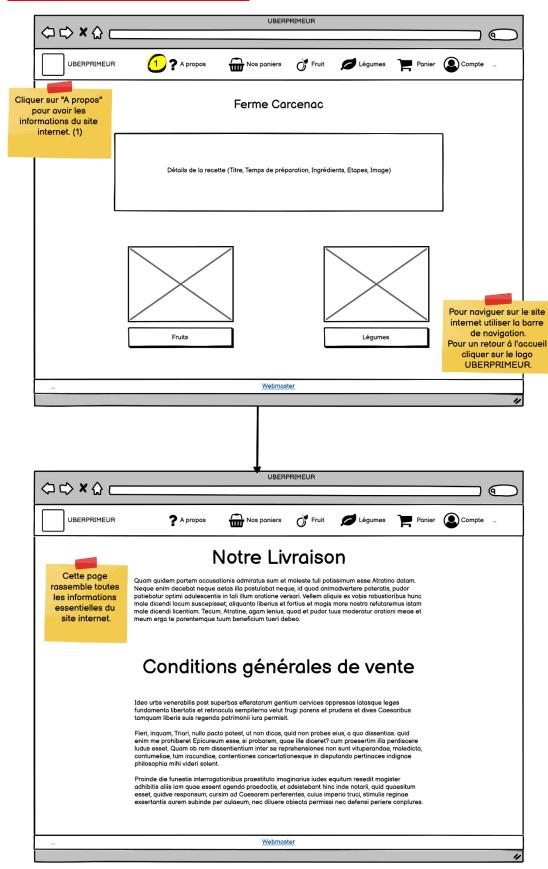
Consulter la recette hebdomadaire :



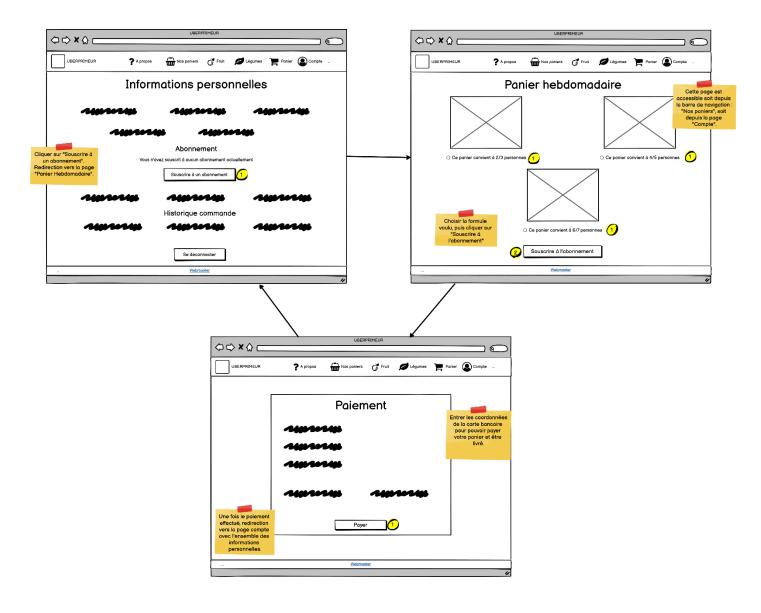
Commander des fruits ou légumes :



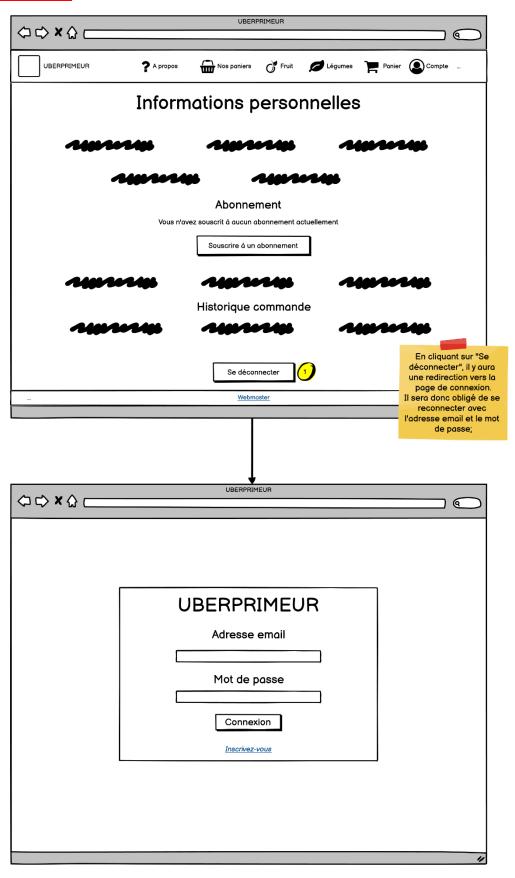
Consulter les informations du site web :



Souscrire à un abonnement pour le panier hebdomadaire :



Se déconnecter :



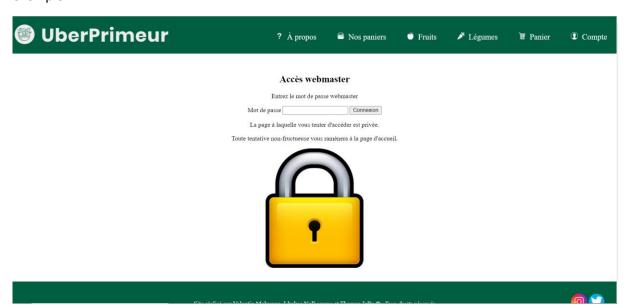
Charte graphique:

<u>Structure des pages</u>: Les pages sont structurées de la manière suivante : Un corps blanc délimité par un menu de navigation et un footer. En dehors des pages de connexion/inscription, chaque page possède le menu de navigation et le pied de page.

Couleurs générales :



Les deux couleurs primaires du site sont un vert foncé et du blanc. La disposition de ces dernières est la suivante : Le corps de la page est blanc, et les header/footer sont vert foncé. Pour illustrer, voici un exemple :



Couleurs des textes :



Les couleurs des textes du site sont le noir et le blanc. En effet, la plupart des écritures sont en noirs puisqu'elles sont sur le fond blanc du corps du site. Cependant, certaines écritures sont sur le fond vert foncé. Ainsi, elles sont blanches. L'exemple utilisé ci-dessus fonctionne pour les écritures aussi. Vous voyez que les écritures sur le corps sont noires, et dans le menu de navigation blanches.

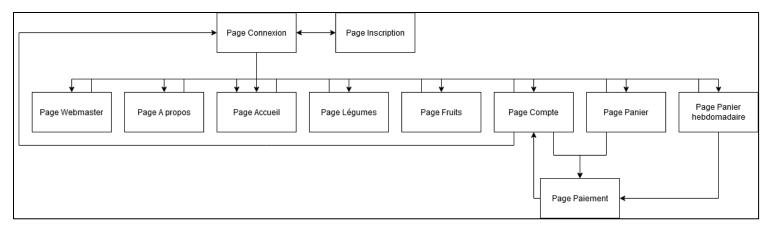
Police des textes: Times New Roman

Logos: Les logos ont été créés par nos soins, et mis au couleur de la charte.

<u>Types d'images</u>: Les images présente dans le menu de navigation sont toutes dans un format png, afin qu'elles s'intègrent correctement à la bande verte du menu. Les autres images sont dans un format jpg ; parmi elles, les images des fruits et légumes par exemple, etc...

<u>Titres</u>: Les titres sont présents en taille minimum 2 fois supérieure aux autres écritures de la page. Ils servent à segmenter l'information.

Diagramme de navigabilité :



III - Rapport sur l'implémentation du site web

Les pages du site, qu'elles soient en HTML ou en PHP sont stockées dans un dossier « CODE ». Les fichiers **css** eux sont regroupées tous ensemble dans un dossier éponyme, permettant de ne pas s'éparpiller et se perdre dans les fichiers.

Concernant le code maintenant, nous avons choisis de classer les fichiers. N'ayant pas utilisé de classes, nous avons :

D'une part, les pages HTML et PHP qui font office de vues pour les internautes. Ce sont par exemple la page d'accueil, la page fruits, la page compte, etc...

Et d'autre part les contrôleurs, qui réalisent les traitements. Par exemple, si vous êtes sur la page panier (qui est une vue) et que vous voulez commander, vous aller cliquer sur le bouton « confirmer et passer au paiement » et vous allez renter vos données bancaires. Puis, une fois que vous allez valider, un contrôleur va réaliser le traitement de la commande et vous ramener sur une vue, dans le cas présent la page compte.

En ce qui concerne l'ensemble du code CSS/HTML/PHP, il sera disponible dans le rendu du site web, dans un dossier compressé nommé PROJETS3.zip.

IV – Documentation technique

<u>Installation et accès :</u>

Une fois que la base de données est opérationnelle, il vous suffit d'extraire les fichiers du site présents dans le zip. Vous aurez alors un dossier PROJETS3. Vous pouvez le placer ou vous le souhaiter.

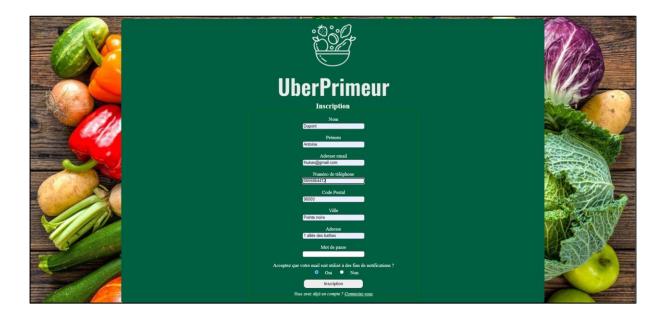
Une fois cela fait, il vous suffit d'activer votre serveur local, d'ouvrir un navigateur et de rentrer :

http://localhost/public html/PROJET%20S3/CODE/

Vous serez alors sur la page de connexion du site. Créer un compte si ce n'est pas déjà fait et profitez des services offerts par le site!

Fonctionnalités :

- **S'inscrire**: Rendez-vous sur la page inscription en cliquant sur le lien « Vous n'avez pas de compte ? Inscrivez-vous » de la page connexion. Remplissez le formulaire et validez. Votre compte est créé.



- **Se connecter** : Après avoir créé votre compte, vous serez sur la page de connexion. Entrez vos identifiants dans le formulaire, et valider. Vous serez connecté et redirigé vers la page d'accueil du site.





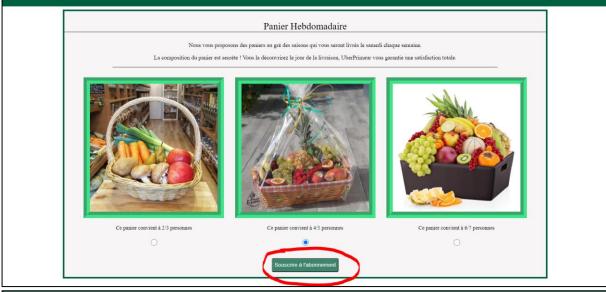
- Consulter les informations du site (Livraison et CGV): Vous êtes donc connectés et sur la page d'accueil du site. Cliquez dans le menu de navigation sur la rubrique « à propos ». Vous serez alors redirigé vers la page à propos ou vous pourrez consulter ces informations.

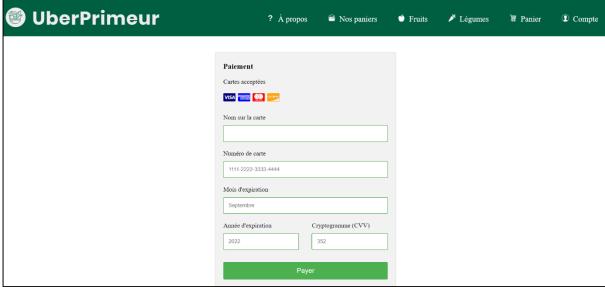




- Souscrire à l'abonnement pour le panier hebdomadaire : Depuis n'importe quelle page ayant le menu de navigation, cliquez sur la rubrique « Nos paniers ». Choisissez celui que vous voulez, et validez. Vous serez amené sur une page de paiement, entrez vos coordonnées et validez. Vous êtes abonné.

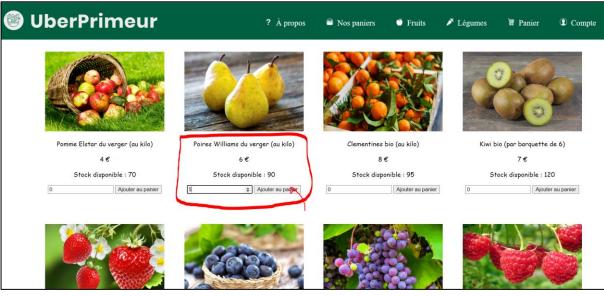


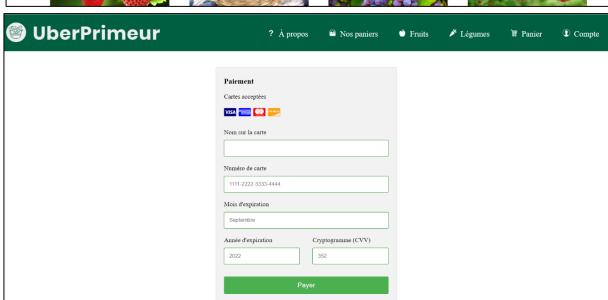




Commander des fruits ou légumes: Depuis n'importe quelle page ayant le menu de navigation, cliquez sur la rubrique « Fruits » ou « Légumes » selon ce que vous voulez. Choisissez le fruit ou légume que vous voulez, entrez la quantité que vous voulez et cliquer sur ajouter au panier. Une fois votre panier rempli, cliquer sur le bouton passer au paiement, entrez vos informations et cliquez sur payer. Vous avez commandé, et vous pouvez suivre votre commande sur la page compte.

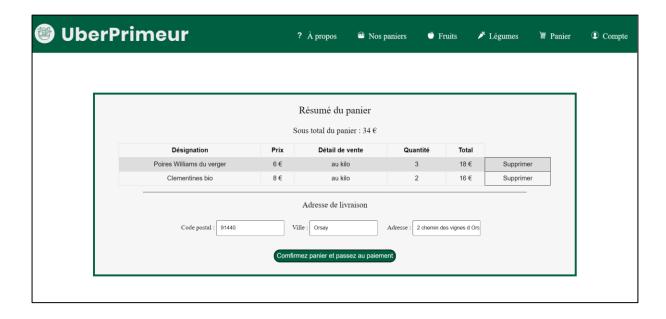






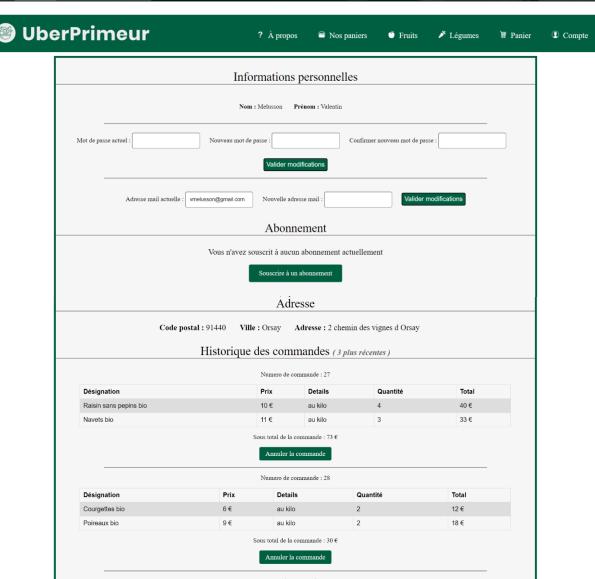
Accéder à votre panier : Depuis n'importe quelle page ayant le menu de navigation, cliquez sur la rubrique « Panier ». Votre panier s'affiche alors.



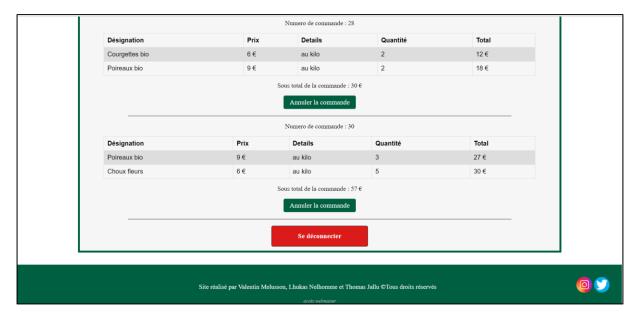


Accéder aux informations et fonctions de la page compte : Depuis n'importe quelle page ayant le menu de navigation cliquez sur la rubrique « Compte ». Vous accédez alors à toutes vos informations. Vous pouvez alors modifier votre mot de passe et adresse mail dans les formulaires fait pour cela. Vous voyez également vos abonnements en cours, votre historique de commande.



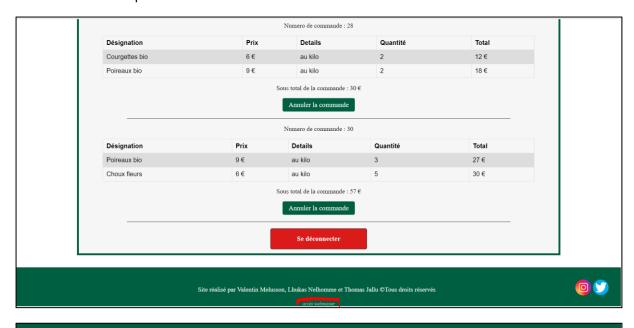


- Se déconnecter : Sur la même page compte de la fonctionnalité précédente, descendez tout en bas et cliquez sur le bouton rouge « Se déconnecter ». Vous êtes maintenant déconnecté, et ramené à la page connexion.

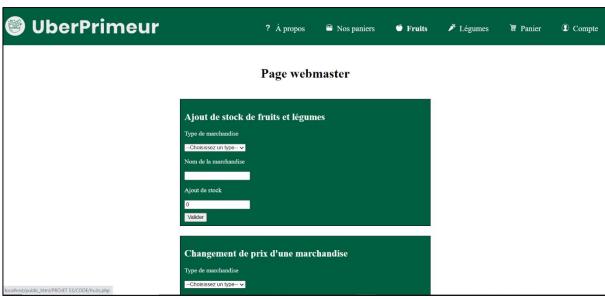




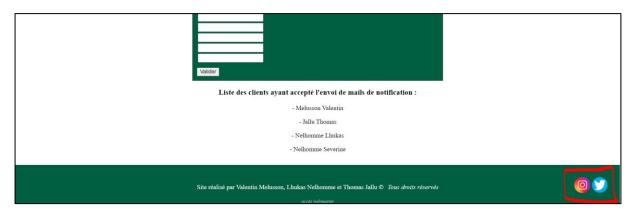
 Accéder aux fonctionnalités webmaster: Rendez-vous dans le pied de page et cliquez sur le lien « accès webmaster ». Après cela, entrez le mot de passe webmaster et valider. Vous arrivez sur la page webmaster, ou vous pouvez utiliser toutes les fonctionnalités via les formulaires présents.

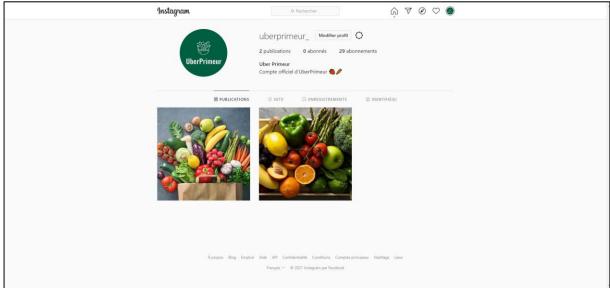


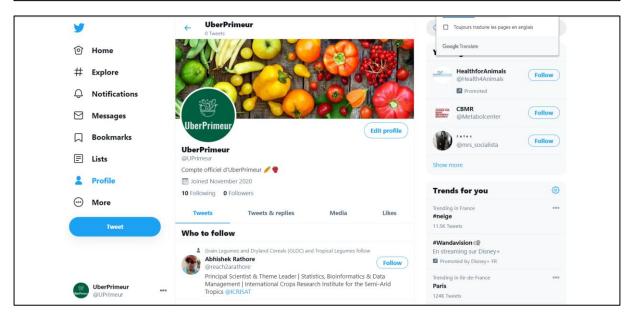




 Accéder aux réseaux de UberPrimeur: Rendez vous dans le pied de page et cliquez sur l'icône du réseau social auquel vous voulez accéder. Vous êtes amenés sur le réseau de l'application.







V – Conclusion

Pour conclure, on peut dire qu'actuellement le site web est totalement fonctionnel.

Les fonctionnalités sont actives, et modifie la base de données tout en conservant sa stabilité et sa pertinence. La seule partie qui n'est évidemment pas fonctionnelle est la partie paiement, puisqu'il faudrait installer les API bancaires et tout ce qui suit.

Mis à part cela, vous pouvez réaliser tout les traitement souhaités et annoncés sur UberPrimeur.

Le webmaster, ici Monsieur Carcenac, peut également réaliser tout les traitements et ajustement qu'il souhaite, via son interface webmaster.

Ce projet a été très enrichissant, à différentes échelles. Tout d'abord car il représente la concrétisation du module de programmation web du troisième semestre en nous permettant d'appliquer les acquis à une situation qui se rapproche du monde professionnel. De plus, il nous permet de nous confronter à des problèmes qui ne peuvent être appréhendés théoriquement, et nous oblige donc à apprendre à surmonter des problèmes sans qu'il n'y ai une solution prédéfinie, à être réactif et à construire le site web intelligemment.

Pour citer des problèmes rencontrés :

- Le fait que l'image théorique que nous avions du site n'ai pas mis en valeur certains problèmes. Par exemple le fait qu'il fallait rajouter des pages intermédiaires pour certains traitement, ou faire passer des données car la base de données le demandait.
- Nous avons également remarqué que, après s'être réparti les tâches entre membres de l'équipe projet, nous nous retrouvions confrontés à des imprévus qui forçaient chacun des membres à modifier certaines caractéristiques du site. Il a alors fallu mettre en commun ces modifications tout en conservant l'harmonie du site.
- Enfin, des problèmes d'organisation puisqu'il y avait une deadline à respecter. Il a donc fallu instaurer des réunions hebdomadaires, avec un suivi, pour s'assurer de l'avancement du site et du respect des délais. Cela s'est fait sans problème mais il a tout de même fallu que l'on soit confronté au sujet pour comprendre qu'une organisation était nécessaire.

Ce projet a donc permis de faire la passerelle entre ce que nous apprenons en cours et la pratique réelle, de ne pas être démunis face à des imprévus et de pouvoir construire un site web dont les caractéristiques dépendent des objectifs et non d'un pattern prédéfini.