

## Rapport de Projet fédéré

---

# Conception et Réalisation de site web Vente des articles en ligne

---



Walid Ben Aissa



Abir Kharmachi



Mohamed Aziz Sallemi



# Remerciements

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de notre projet.

Nous remercions vivement Mme Wafa TEBOURSKI, notre source de motivation et d'inspiration pour sa pédagogie, sa compétence et son aide précieuse.

Nous remercions ainsi Mme IMEN AMDOUNI pour son esprit professionnel et le partage de son expertise avec nous.

Nous vous sommes infiniment reconnaissantes pour cette expérience tellement enrichissante et qui compte énormément dans notre cursus universitaire.

# Table des matières

## **Remerciements i**

## **Introduction générale ii**

### **1 Cadre de projet**

#### 1.1 Introduction

#### 1.2 Présentation

#### 1.3 Méthodologie de travail

##### 1.3.1 Méthodologie de conception

##### 1.3.2 Outils de développement

#### 1.4 Conclusion

### **2 Spécification des besoins**

#### 2.1 Introduction

#### 2.2 Identification des besoins fonctionnels

#### 2.3 Identification des besoins non fonctionnels

#### 2.4 Identification des acteurs

#### 2.5 Affectation de priorité

#### 2.6 Diagramme de cas d'utilisation globale

#### 2.7 Prototypes des interfaces utilisateurs

#### 2.8 Backlog du article

#### 2.9 Conclusion

### **3 Release 1: Achat & communication**

#### 3.1 Introduction

#### 3.2 Identification de back log de release1

#### 3.3 premier sprint

##### 3.3.1 Raffinement du premier sprint

#### 3.4 Conception

##### 3.4.1 Conception de cas d'utilisation

Consulter commandes”

- 3.4.2 Conception de cas d'utilisation "Gérer article"
- 3.4.3 Conception de cas d'utilisation "S'authentifier"
- 3.4.4 Conception de cas d'utilisation "Passer commande"
- 3.4.5 Conception de cas d'utilisation "Consulter boutique"
- 3.5 Réalisation
- 2.6 Conclusion

## **4 Release 2: gestion des offres & consulter information**

- 4.1 Introduction
- 4.2 Identification de back log de release 2
- 4.3 Deuxième sprint
- 4.3.1 Raffinement du deuxième sprint
- 4.4 Conception
- 4.4.1 Conception de cas d'utilisation "créer compte"
- 4.4.2 Conception de cas d'utilisation "Gérer catégorie"
- 4.4.3 Conception de cas d'utilisation "Gérer panier"
- 4.4.4 Conception de cas d'utilisation "Gérer promotion"
- 4.4.5 Conception de cas d'utilisation "Consulter information"
- 4.5 Réalisation\_
- 4.6 Conclusion

## **Conclusion générale iii**

## **Bibliographie iiii**

## **Table des figures**

- 2.1 Diagramme de cas d'Utilisation globale
- 2.1 Prototype d'interface utilisateur
- 3 .1 Diagramme du cas d'utilisation consulter commande
- 3.2 Diagramme du cas d'utilisation gérer article
- 3.3 Diagramme du cas d'utilisation s'authentifier
- 3.4 Diagramme du cas d'utilisation passer commande
- 3.5 Diagramme du cas d'utilisation consulter boutique
- 3.6 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation consulter commande
- 3.7 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation consulter commande
- 3.8 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer article
- 3.9 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer article
- 3.10 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation s'authentifier
- 3.11 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation s'authentifier
- 3.12 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation passer commande
- 3.13 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation passer commande
- 3.14 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation consulter boutique
- 3.15 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation consulter boutique

- 3.16 Interface de consulter commande
- 3.17.1 Interface de gérer article (ajouter article)
- 3.17.2 Interface de gérer article ( modifier article)
- 3.17.3 Interface de gérer article ( supprimer article)
- 3.18 Interface d'authentification
- 3.19 Interface de passer commande
- 3.20 Interface de consulter boutique
- 4.1 Diagramme de cas d'utilisation créer compte
- 4.2 Diagramme de cas d'utilisation Gérer catégorie
- 4.3 Diagramme de cas d'utilisation Gérer panier
- 4.4 Diagramme de cas d'utilisation Gérer Promotion
- 4.5 Diagramme de cas d'utilisation Consulter information
- 4.7 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation créer compte
- 4.8 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation créer compte
- 4.9 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer catégorie
- 4.10 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer catégorie
- 4.11 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer panier
- 4.12 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer panier
- 4.13 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer Promotion
- 4.14 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer Promotion
- 4.15 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Consulter information
- 4.16 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Consulter information
- 4.17 Interface de créer compte
- 4.18.1 Interface Gérer catégorie ( ajouter catégorie)
- 4.18.2 Interface Gérer catégorie (supprimer catégorie)
- 4.19 Interface Gérer panier
- 4.20.1 Interface Gérer Promotion ( ajouter promotion)
- 4.20.2 Interface Gérer Promotion (modifier promotion)
- 4.20.3 Interface Gérer Promotion (supprimer promotion)
- 4.21 Interface Consulter information

## Liste des tableaux

- 2.1 Acteurs
- 2.2 Priorité
- 3.1 Backlog de l'article
- 3.2 Identification de Backlog de release 1
- 3.3 Raffinement du cas d'utilisation Consulter commande
- 3.4 Raffinement du cas d'utilisation Gérer article
- 3.5 Raffinement du cas d'utilisation s'authentifier

- 3.6 Raffinement du cas d'utilisation passer commande
- 3.7 Raffinement du cas d'utilisation consulter boutique

- 4.1 Identification de Backlog de release 2
- 4.2 Raffinement de cas d'utilisation créer compte
- 4.3 Raffinement de cas d'utilisation Gérer catégorie
- 4.4 Raffinement de cas d'utilisation Gérer panier
- 4.5 Raffinement de cas d'utilisation Gérer Promotion
- 4.6 Raffinement de cas d'utilisation Consulter information

## Introduction Générale

Des ventes de mains en mains, vers des ventes virtuelles, passent les priorités des opérations de ventes des biens et des services, ce qui nous rend obligés de donner plus d'importance à la vente électronique.

Les boutiques en ligne sont depuis des années, largement conseillés pour les sociétés qui se basent sur la vente des produits et même des services Ces types de sites web représentent un dispositif global fournissant aux clients un pont de passage à l'ensemble des informations, des produits, et des services à partir d'un portail unique en rapport avec son activité.

Les sites de vente en ligne permettent aux clients de profiter d'une foire virtuelle disponible est quotidiennement mise à jours sans la moindre contrainte, ce qui leur permettrai de ne jamais rater les coups de cœur, ainsi Une foire sans problèmes de distance géographique, ni d'horaire de travail ni de disponibilité de transport.

D'une autre part ces sites offrent à la société de profiter de cette espace pour exposer ses produits à une plus large base de clientèle.

Notre projet est réalisé ayant comme objectif principal : la conception et la création d'une boutique virtuelle de vente des articles en ligne .

Notre rapport est organisé de la manière suivante :

- Chapitre 1 intitulé Cadre de Projet qui contient la présentation de projet et la méthodologie de travail .
- Chapitre 2 intitulé Spécification des besoins qui présente la capture des besoins.
- Chapitre 3 intitulé Release 1 : achats et communication qui présente le premier release qui décrit le premier sprint 0.
- Chapitre 4 intitulé Release 2 Gestion des offres et consulter information qui présente le deuxième release qui décrit le deuxième sprint 1.

Enfin, nous synthétiserons notre rapport par une conclusion générale et perspective.

# Chapitre 1 :Cadre de projet

## 1 .1 Introduction

Nous commençons dans ce premier chapitre, par la présentation de notre projet , puis on nous allons présenter les méthodologies de travail .

## 1 .2 Présentation

Notre projet permet l'utilisateur d'acheté des articles vestimentaires dans la confort de sa propre maison . Notre boutique permet l'utilisateur de passe les commandes qui seront en suite consulter par l'administrateur , puis ils contacteront d'autres sociétés pour assuré les livraisons .

## 1.3 Méthodologie de Travail

### 1.3.1 Méthodologie de conception

Une méthode agile est une approche itérative et incrémentale, dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité tout en prenant en compte l'évolution des besoins des clients. Elle apporte de la souplesse dans les processus de décision, de management et de conduite des projets. En utilisant cette méthode, nous devrions impliquer tout au long du cycle de développement les parties prenantes pour assurer une réactivité optimale par rapport aux demandes de l'entreprise.

L'idée principale de Scrum est qu'il n'est pas toujours intéressant de suivre un processus prédictif figé pour gérer un projet : les besoins et les tâches qui en découlent sont ajustés régulièrement pendant le déroulement du projet. Scrum est donc une méthode adaptative, qui tient son inspiration de la théorie de contrôle empirique des processus.

Le plus important c'est que scrum rassemble les deux cotés théorique et pratique et se rapproche beaucoup de la réalité.

### 1.3.2 Outils de développement



**J2EE** est l'acronyme de **Java 2** Entreprise Edition. Cette édition est dédiée à la réalisation d'applications pour entreprises. **J2EE** est basé sur J2SE (**Java 2** Standard Edition) qui contient les API de base de **Java**.



**MySQL** est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR).

### 1.4 Conclusion

Ce chapitre présente une aperçue sur le contexte de notre projet, nous avons présente le cadre de ce projet .



# Chapitre 2: Spécifications des besoins

## 2.1 Introduction

Pour notre projet “**vente des articles en ligne**”, il est nécessaire d’analyser les exigences du système qu’est l’objectif de ce chapitre. Dans une première partie, nous allons étudier les besoins et Présenter les objectifs de notre projet en précisant les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels Dans une deuxième partie nous allons se focaliser sur la description de diagramme de cas d’utilisation et la Présentation de notre Prototypes des interfaces.

## 2.2 Identification des besoins fonctionnels

Un besoin fonctionnel est un besoin spécifiant une action qu’un système doit être capable d’effectuer, sans considérer aucune contrainte physique.

C’est un besoin du point de vue de l’utilisateur notre projet consiste à réaliser une application qui répond aux besoins suivants :

- Gérer catégorie
- Consulter commande
- Gérer promotion
- Gérer article
- Consulter information
- Créer compte
- S'authentifier
- Passer commande
- Consulter boutique
- Gérer panier

## 2.3 Identification des besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels présentent les exigences internes pour le système qui sont primordiales pour atteindre notre objectif.



Parmi ces besoins nous citons :

- **En ligne** : L'application doit fonctionner en réseau.
- **Sécurisé** : L'application doit être sécurisée.
- **Facilité d'utilisation** : L'interface utilisateur doit être lisible et facile à utiliser.
- **Performance** : Cette application doit avoir des temps de réponse assez faibles pour permettre la réalisation des diérèses étapes du travail de manière conviviale.
- **Maintenance** : Le code doit être facile à maintenir pour des raisons de réutilisation et de médication.

## 2.4 Identification des acteurs

L'acteur est celui qui interagit avec le système.

Nous avons deux acteurs :

Table – 2.1 Acteurs

Acteurs
Client , Administrateur

## 2.5 Affectation de priorité

Table – 2.2 priorité

Besoins	Priorité
Gérer catégorie	2
Consulter commande	1
Gérer promotion	2
Gérer article	1
Consulter information	3
Créer compte	2
S'authentifier	1
Passer commande	1
Consulter boutique	1
Gérer panier	2

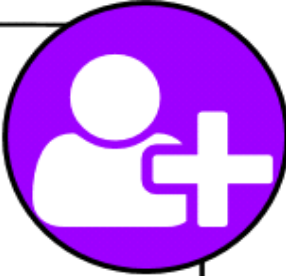
## 2.6 Diagramme de cas d'utilisation globale :

Le diagramme de cas d'utilisation est destiné à représenter les besoins des utilisateurs par rapport au système.

**Figure - 2.1 Diagramme de cas d'Utilisation globale**

## 2.7 Prototypes des interfaces utilisateurs

### Créer votre compte



Nom :

Prénom :

E-mail :

Numero téléphone :

Mot de passe :

Confirmer mot de passe :


 Valider

Figure – 2.1 Prototype d'interface utilisateur

## 2.8 Backlog du article

Après avoir identifie les exigences fonctionnelles de notre système, nous présentons dans cette section le Back Log de Article.

**Table –3.1 Backlog de l'article**

Backlog de l'article	Priorité	Estimation	Planification	
En tant qu'administration, je peux consulter commandes	1	moyenne	Sprint 0	Release 1
En tant qu'administration, je peux gérer articles	1	forte	Sprint 0	Release 1
En tant qu'utilisateur, je peux s'authentifier	1	moyenne	Sprint 0	Release 1
En tant qu'utilisateur, je peux passer commande	1	forte	Sprint 0	Release 1
En tant qu'utilisateur, je peux consulter boutique	1	forte	Sprint 0	Release 1
En tant qu'utilisateur, je peux créer compte	2	moyenne	Sprint 1	Release 2
En tant qu'administration, je peux Gérer catégorie	2	forte	Sprint 1	Release 2
En tant qu'administration, je peux gérer panier	2	forte	Sprint 1	Release 2
En tant qu'administration, je peux gérer promo	2	forte	Sprint 1	Release 2
En tant qu'utilisateur, je peux Consulter information	2	faible	Sprint 1	Release 2

## 2.9 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présente le diagramme de cas d'utilisation qui nous a permis le découpage fonctionnel de notre système et les raffinements de chaque cas d'utilisation.

# Chapitre 2: Release 1: Achat & communication

## 3.1 Introduction

Ce chapitre sert à présenter le premier release de notre projet nommé Achat et communication. Il est composé par le sprint 0 L'étude de ce sprint couvre la conception, et la réalisation.

## 3.2 Identification de back log de release 1

Dans cette section, nous présentons le Back log de sprint de release 1

**Table – 3.2 Identification de Backlog de release 1**

Backlog de l'article	Priorité	Estimation
En tant qu'administration, je peux consulter commandes	1	moyenne
En tant qu'administration, je peux gérer articles	1	forte
En tant qu'utilisateur, je peux s'authentifier	1	moyenne
En tant qu'utilisateur, je peux passer commande	1	forte
En tant qu'utilisateur, je peux consulter boutique	1	forte

## 3.3 Premier sprint

Ce sprint met sur la voie de développer la première partie de notre projet :

- Consulter commande
- Gérer article
- S'authentifier
- Passer commande
- Consulter boutique

## 3.3.1 Raffinement du premier Sprint

### Raffinement “Consulter commande”



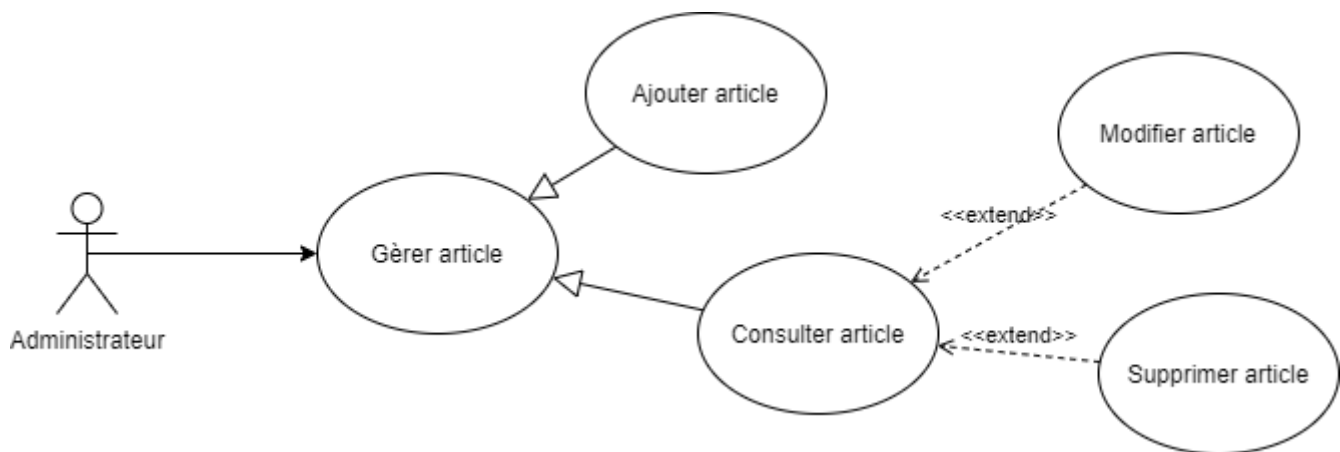
Figure – 3 .1 Diagramme du cas d’utilisation consulter commande

Table – 3.3 Raffinement du cas d’utilisation Consulter commande

Cas d’utilisation	Consulter commande
Acteur	Administrateur
Pré-condition	Système en marche administrateur s’authentifie au serveur
Post-condition	Commande affichée
Description du scenario principale	1. le système affiche l’interface approprié. 2. l’administrateur consulte la commande



## Raffinement de cas : “Gérer article”

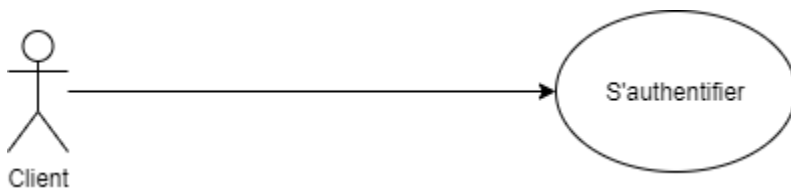


**Figure – 3.2 Diagramme du cas d’utilisation gérer article**

**Table – 3.4 Raffinement du cas d’utilisation Gérer article**

Cas d’utilisation	Gérer article
Acteur	Administrateur
Pré-condition	Système en marche administrateur s’authentifie au serveur
Post-condition	Article géré
Description du scenario principale	1. le système affiche l’interface approprié 2. l’administrateur peut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter article</li> <li>• Consulter article</li> <li>• Modifier article</li> <li>• supprimer article</li> </ul>
Scenarii	

## Raffinement de cas : “s’authentifier”



**Figure – 3.3 Diagramme du cas d’utilisation s’authentifier**

**Table – 3.5 Raffinement du cas d’utilisation s’authentifier**

Cas d’utilisation	s’authentifier
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche Compte déjà crée
Post-condition	s’authentifier
Description du scenario principale	1. Le système affiche l'interface approprié 2. Le client saisit l’information correctement 3. Le système vérifie les informations saisies 4. Le client se connecte
Inclusion	Passer commande
Extension	Créer compte
Exception	le système affiche un message d’erreur si les données sont erronées

## Raffinement de cas : “passer commande”

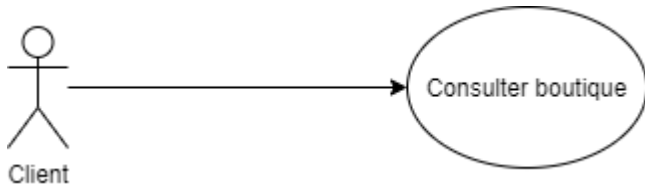


Figure – 3.4 Diagramme du cas d’utilisation passer commande

Table – 3.6 Raffinement du cas d’utilisation passer commande

Cas d’utilisation	passer commande
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche Client s’authentifier
Post-condition	commande passée
Description du scenario principale	1. Le système affiche l'interface approprié 2. Le Client clique sur bouton passer commande 3. l’acteur choisit mode de paiement 4. l’acteur clique bouton accepter
Inclusion	s’authentifier

## Etude de cas : “ consulter boutique”



**Figure – 3.5 Diagramme du cas d’utilisation consulter boutique**

**Table – 3.7 Raffinement du cas d’utilisation consulter boutique**

Cas d’utilisation	consulter boutique
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche
Post-condition	boutique affiché
Description du scenario principale	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche l'interface approprié</li><li>2. Le client consulte la boutique</li></ol>
Extension	Passer commande

## 3.4 Conception

La conception est une phase très nécessaire pour mieux comprendre le développement d'un système afin de rendre ce développement plus fiable et efficace aux besoins du client.

Dans ce niveau, nous allons modéliser notre système avant de le réaliser

### 3.4.1 Conception de cas d'utilisation Consulter commande”

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Consulter commande”

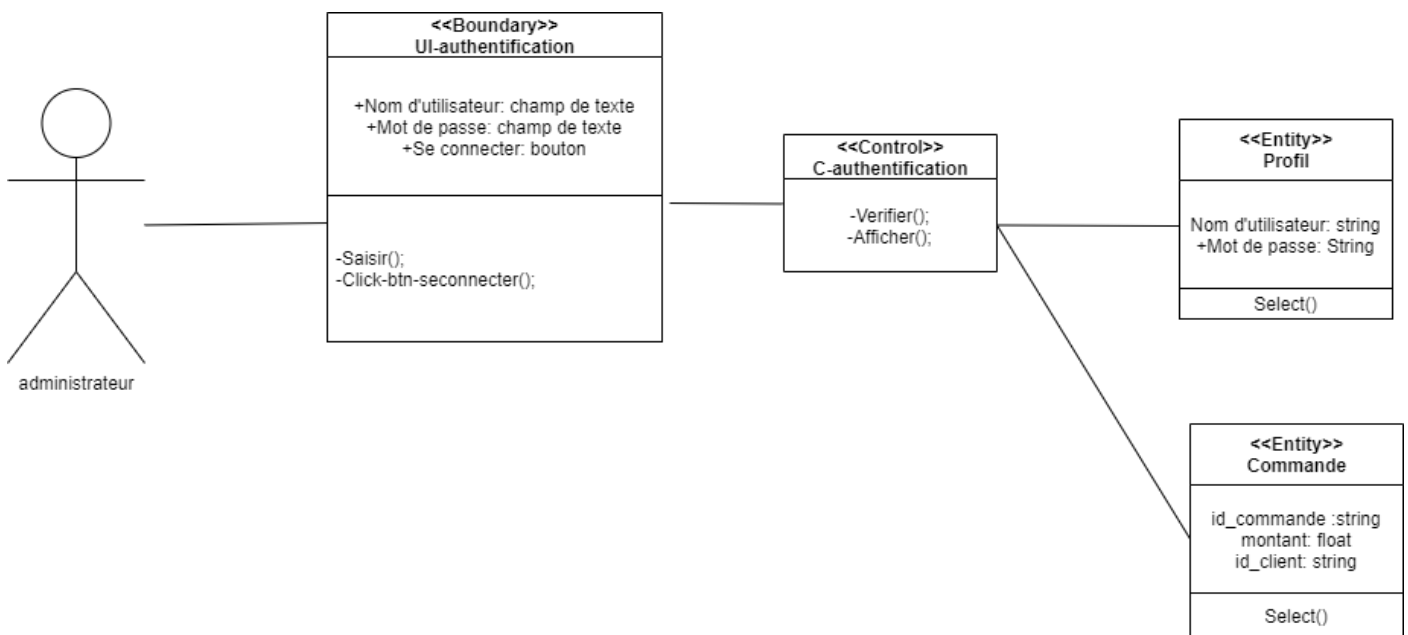


Figure – 3.6 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation consulter commande

#### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Consulter commande”

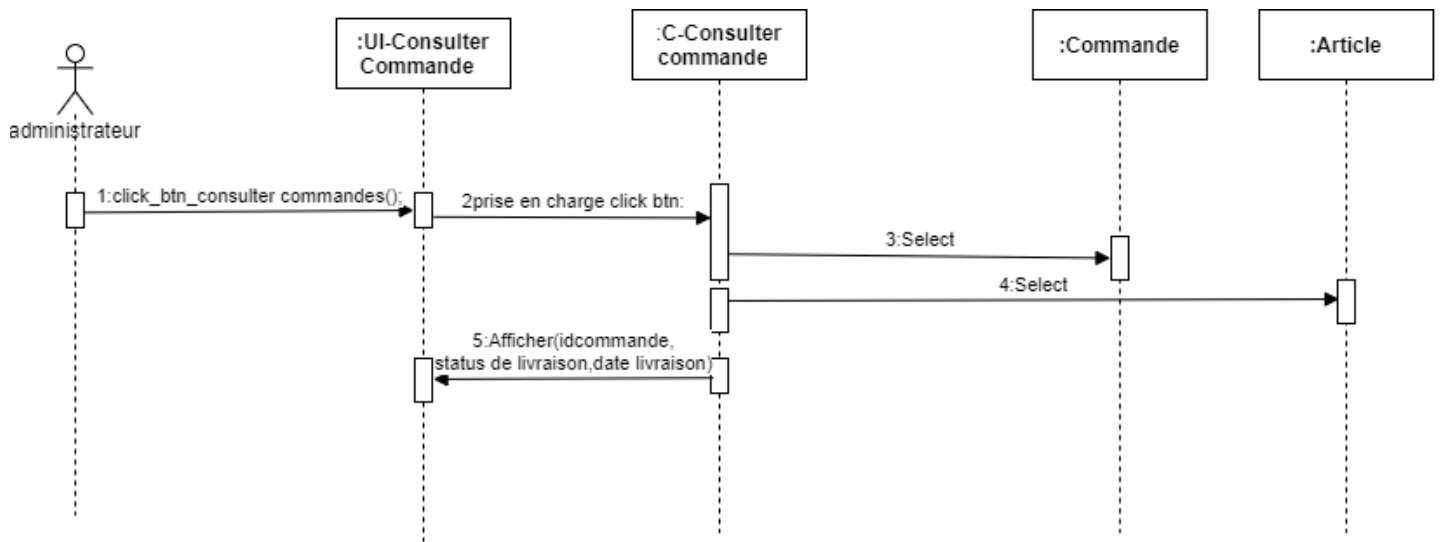


Figure – 3.7 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation consulter commande

## 3.4.2 Conception de cas d'utilisation “Gérer article”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Gérer article”

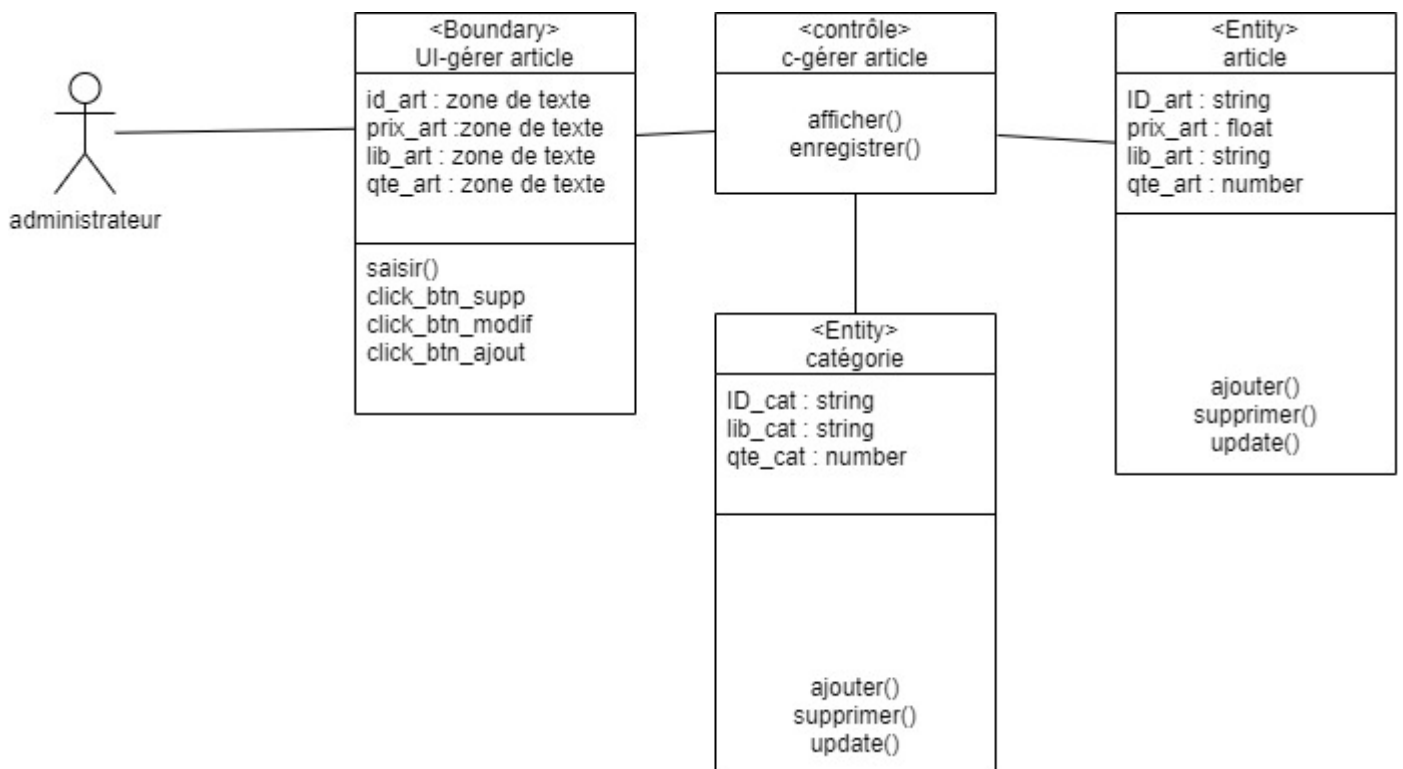


Figure – 3.8 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer article

## Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Gérer article”

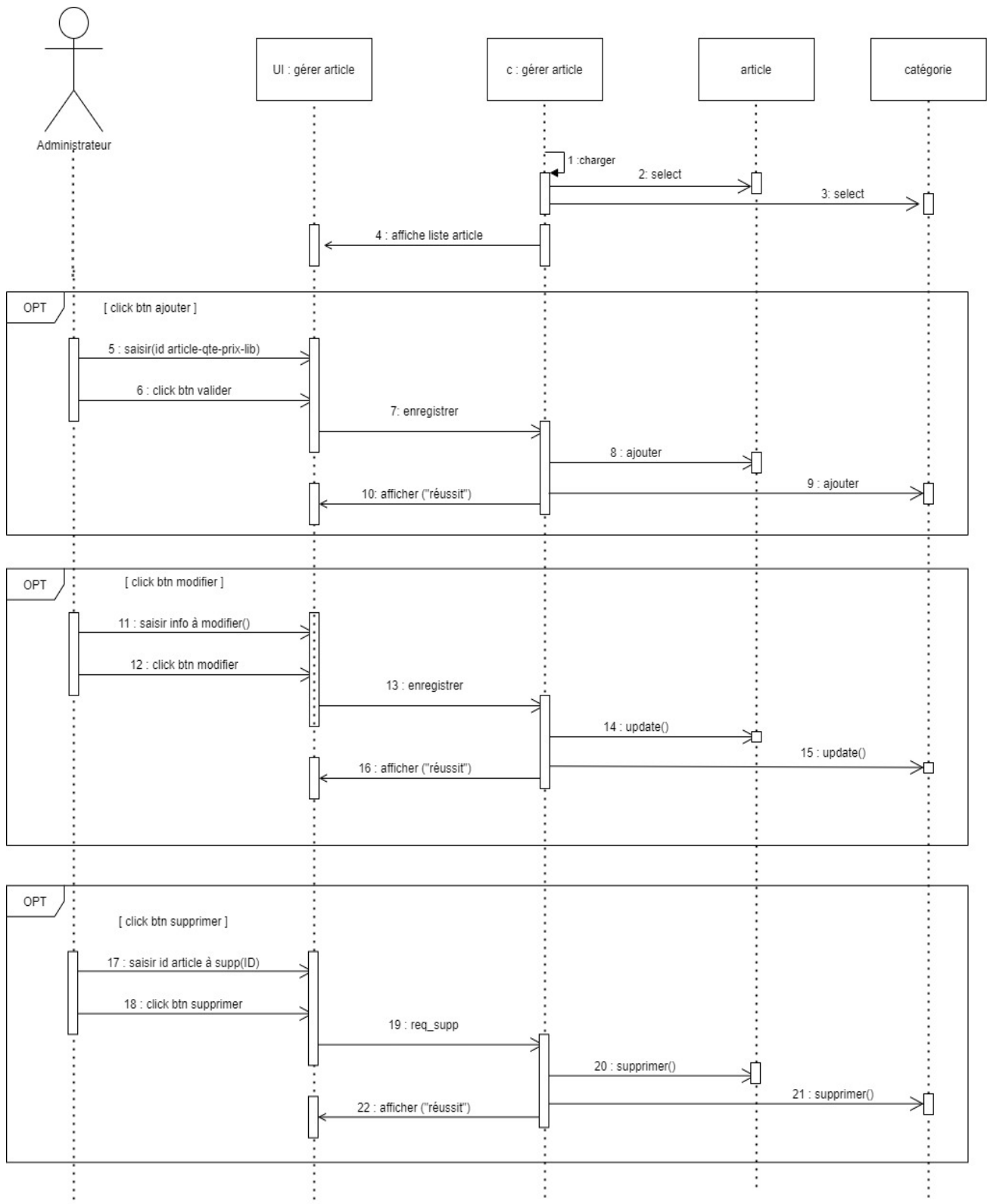


Figure – 3.9 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer article



## 3.4.3 Conception de cas d'utilisation “S'authentifier”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “S'authentifier”

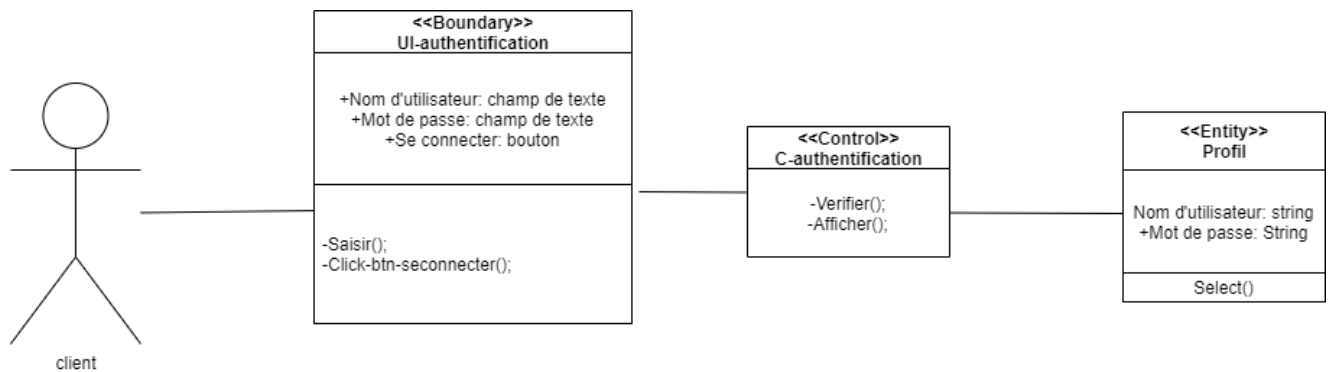


Figure – 3.10 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation s'authentifier

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “S'authentifier”

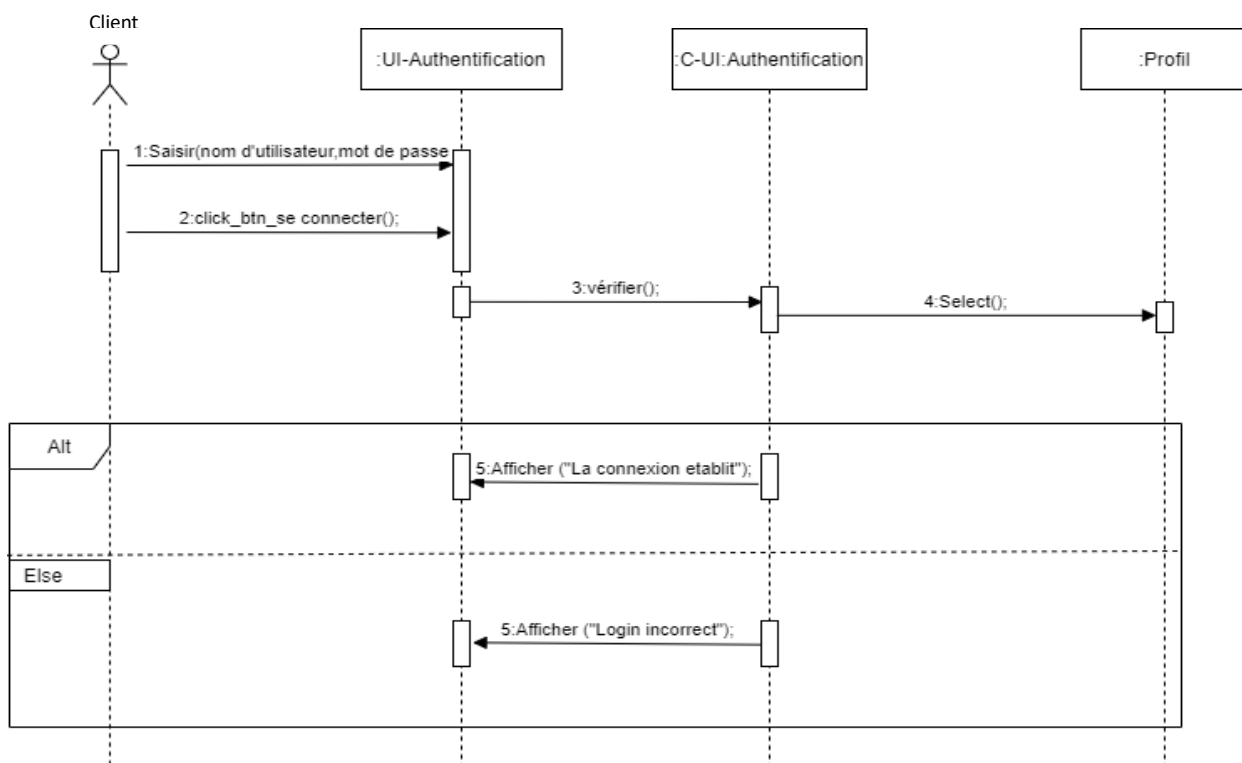


Figure – 3.11 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation s'authentifie

## 3.4.4 Conception de cas d'utilisation “Passer commande”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Passer commande”

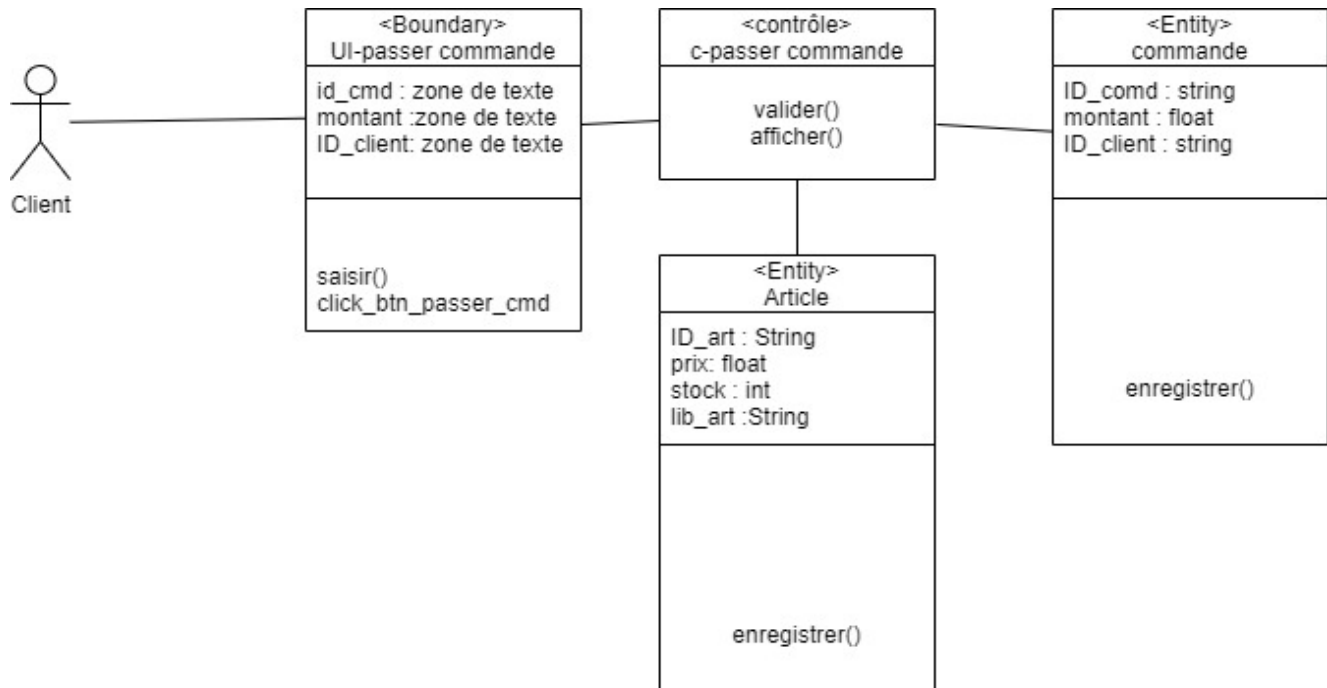


Figure – 3.12 Diagramme de classe participante du cas d’utilisation passer commande

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Passer commande”

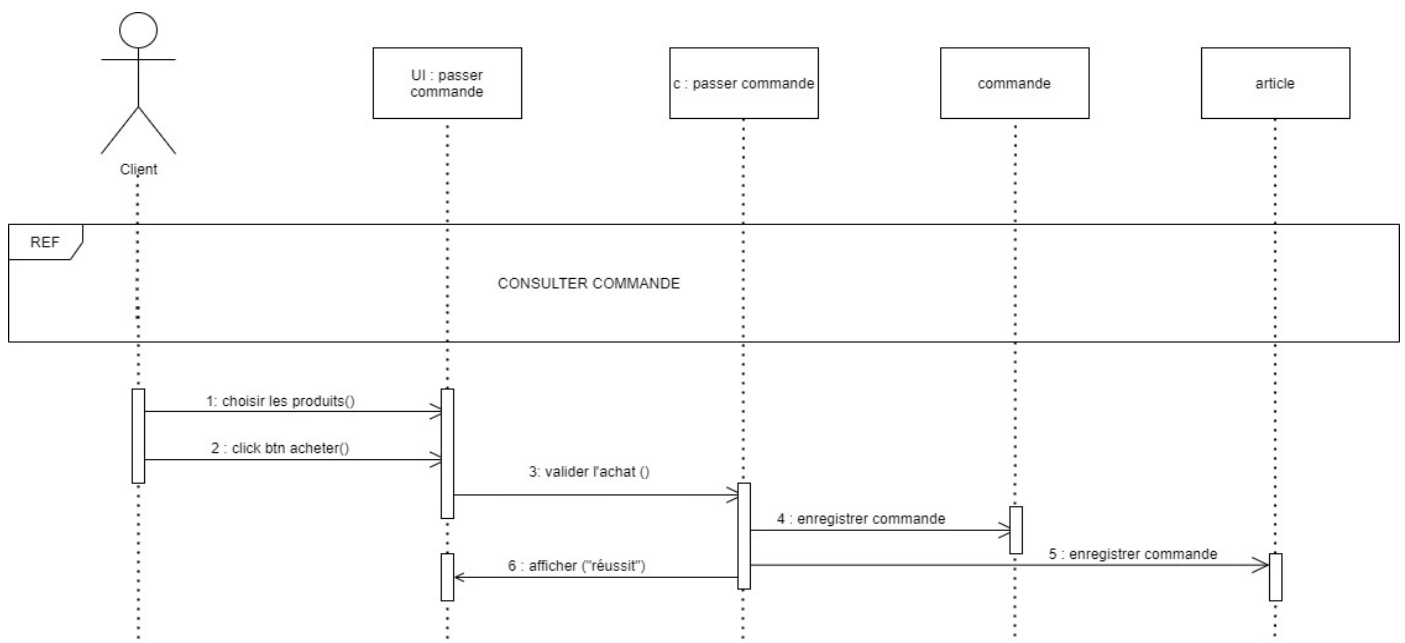


Figure – 3.13 Diagramme de Séquence du cas d’utilisation passer commande

## 3.4.5 Conception de cas d'utilisation “Consulter boutique”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Consulter boutique”

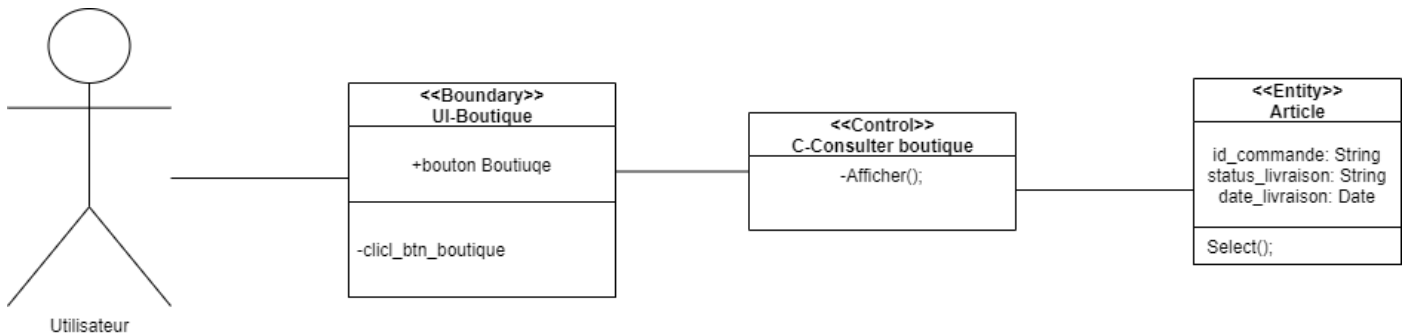


Figure – 3.14 Diagramme de classe participante du cas d’utilisation consulter boutique

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Consulter boutique”

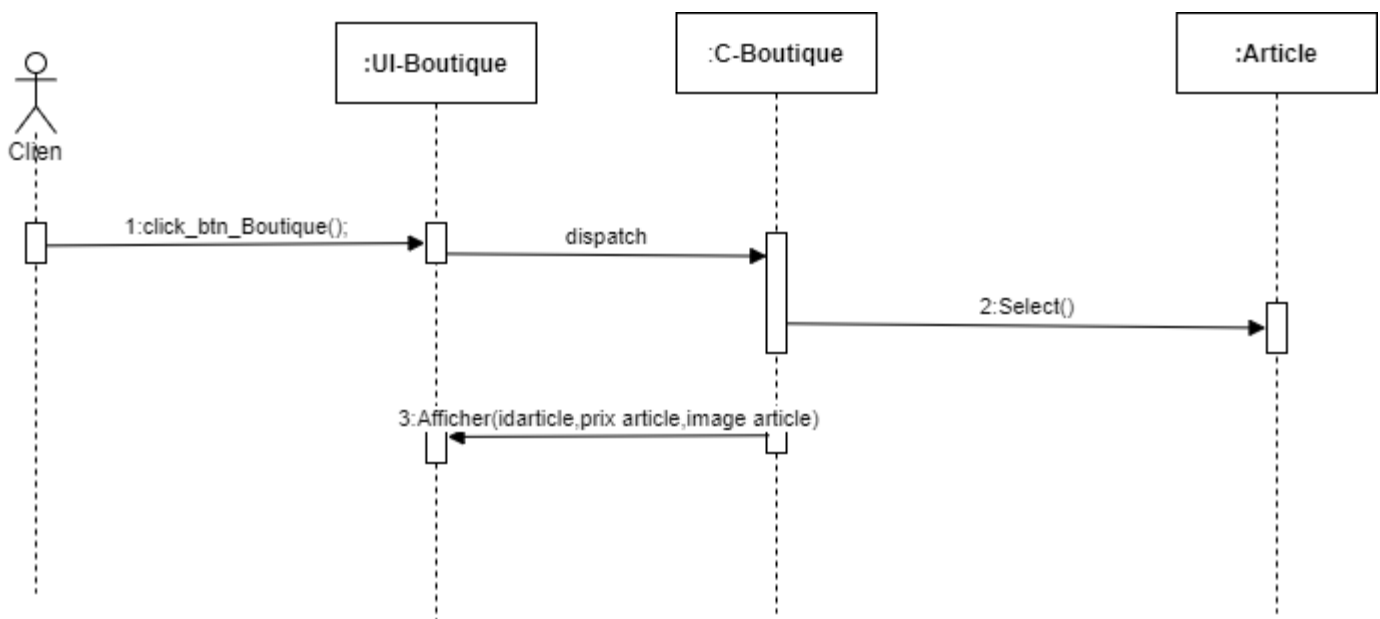


Figure – 3.15 Diagramme de Séquence du cas d’utilisation consulter boutique

## 3.5 Réalisation

### A) Consulter commande

L'interface consulter commande permet l'administrateur de consulter les commandes des clients .

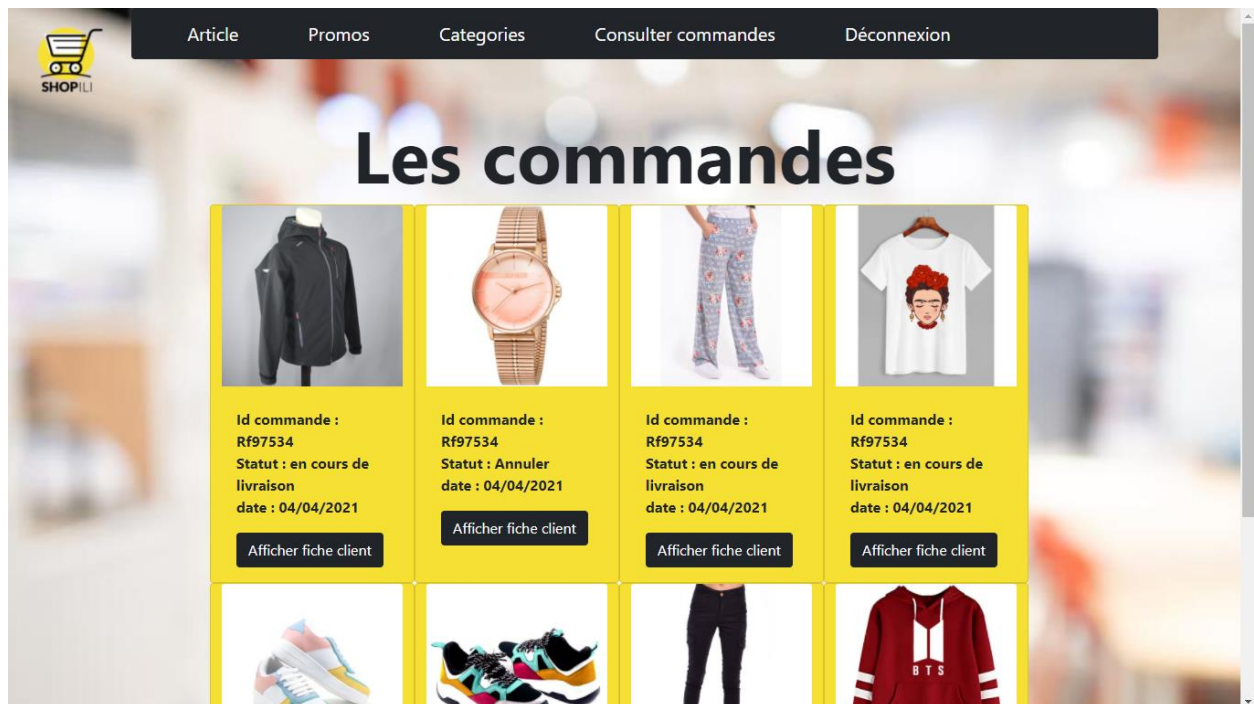


Figure – 3.16 Interface de consulter commande

### B) Gérer Article

L'interface gérer les articles: permet l'administrateur de gérer l'article par les 3 fonctionnalités ajouter , modifier , supprimer .

SHOPI

Ajouter Modifier Supprimer

## Ajouter un article

ID article

#A27390

Nom du article

Robe rouge

Prix du article

120DT

Image du l'article

Choisir un fichier IMG\_20201007\_211646.jpg

Ajouter

**Figure – 3.17.1 Interface de gérer article (ajouter article)**

SHOPI

Ajouter Modifier Supprimer

## Modifier un article

ID article

#A27390

Nom du article

Robe rouge

Prix du article

90DT

Image du l'article

Choisir un fichier IMG\_20201007\_211646.jpg

Modifier

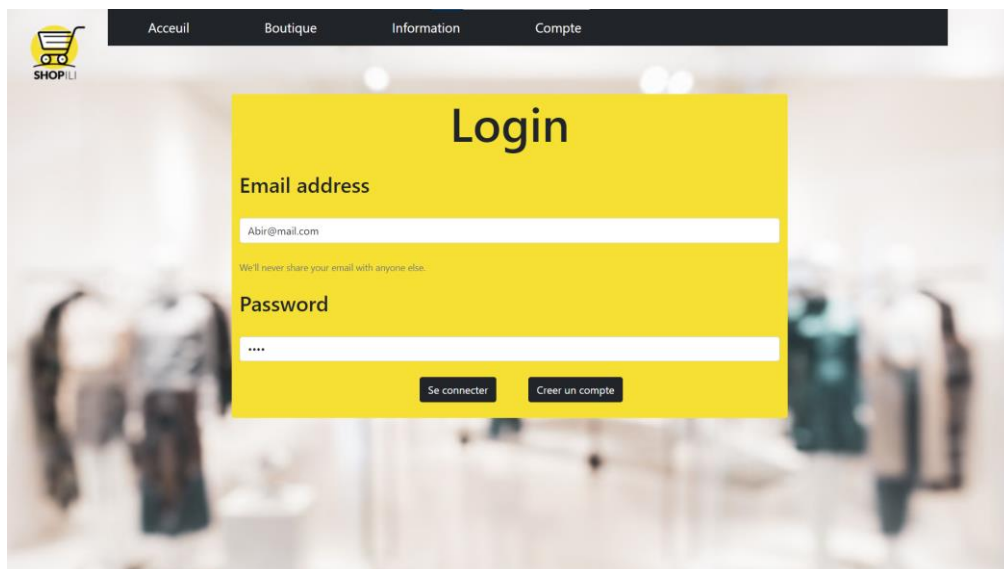
**Figure – 3.17.2 Interface de gérer article ( modifier article)**



**Figure – 3.17.3 Interface de gérer article ( supprimer article)**

### C) S'authentifier

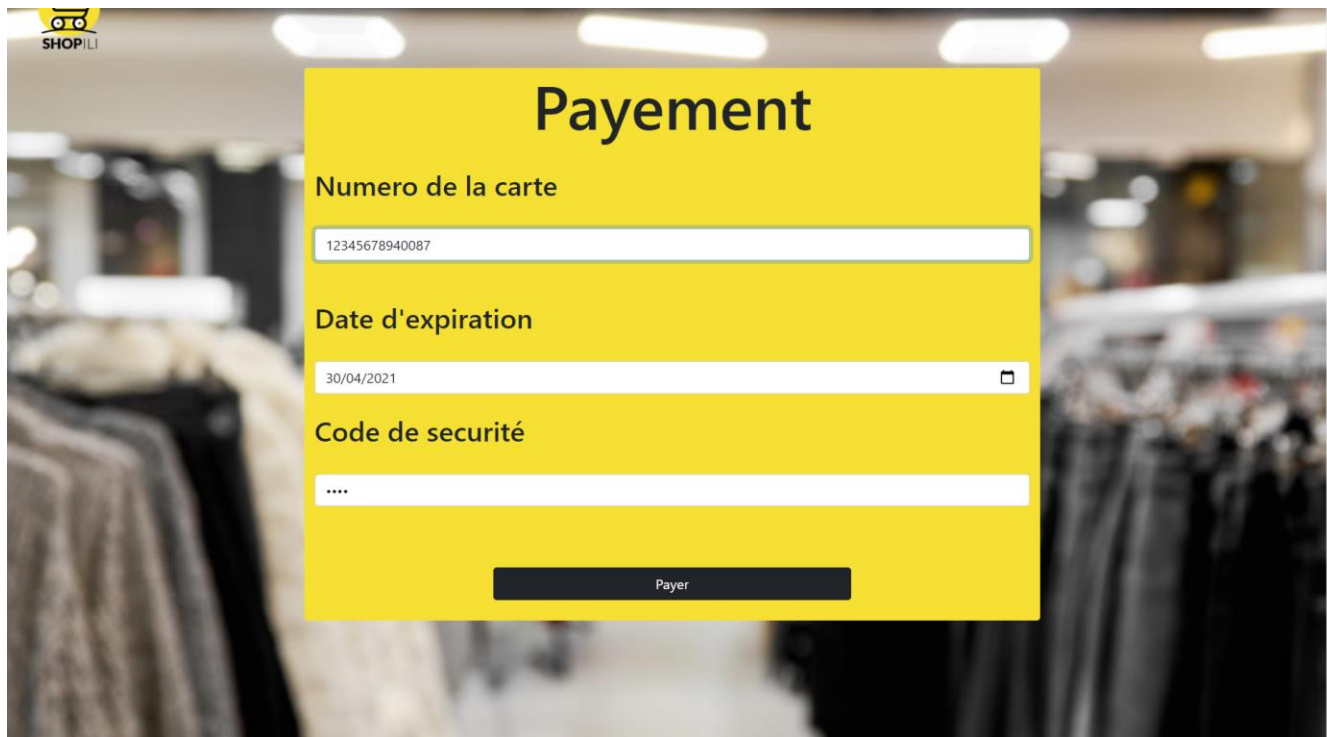
L'interface d'authentification : cette interface permet au client de saisir son nom d'utilisateur et son mot de passe afin d'accéder a son propre compte comme le montre la figure .



**Figure – 3.18 Interface d'authentification**

## D) Passer commande

Cet interface permet de au utilisateur de passer une commande et passer au payement.



**Payement**

Numero de la carte

12345678940087

Date d'expiration

30/04/2021

Code de securité

....

Payer

**Figure – 3.19 Interface de passer commande**

## E) Consulter boutique

Cet interface permet au utilisateur de consulter la boutique du site.



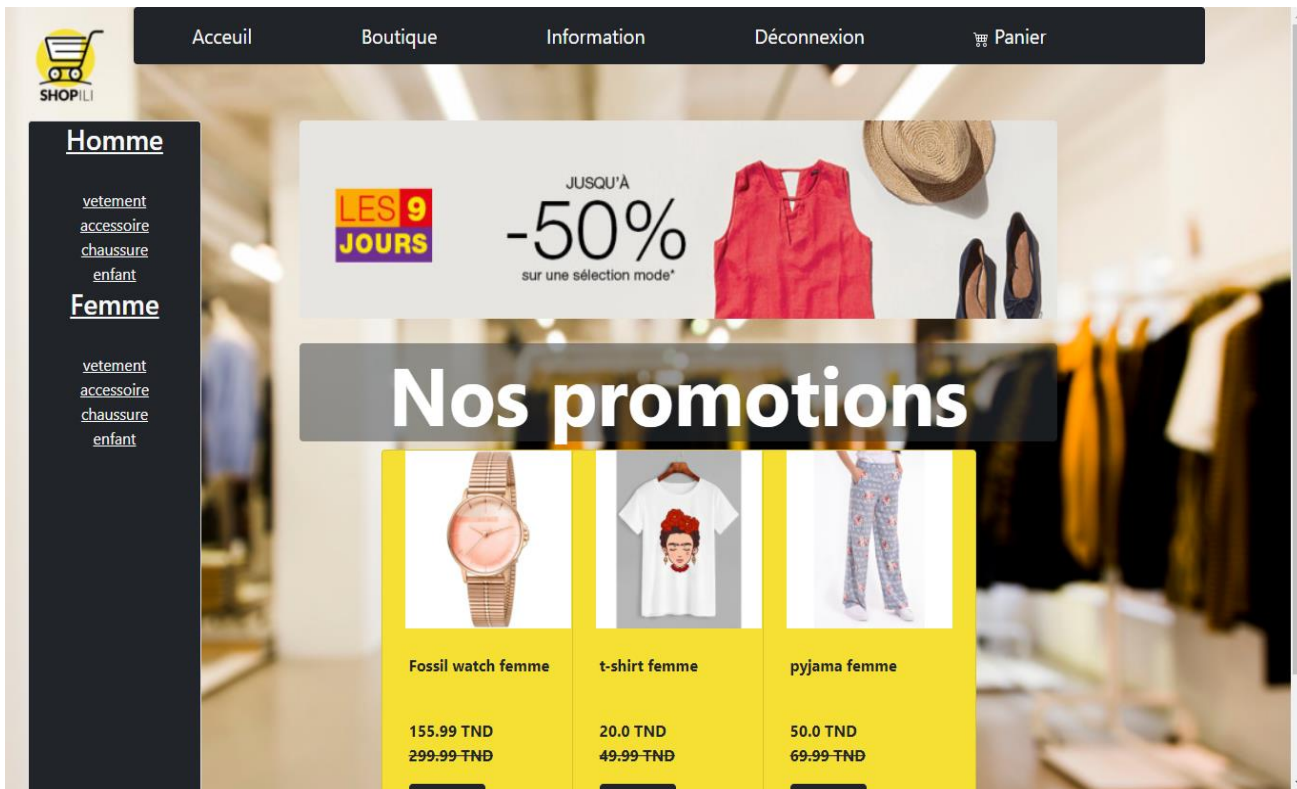


Figure – 3.20 Interface de consulter boutique

## 2.6 Conclusion

A travers ce release, nous avons effectué la conception détaillée et puis nous sommes intéressées par la réalisation du module Appel et communication , nous entamons alors dans le release suivant la gestion des offres .

# Chapitre 4: Release 2: gestion des offres & consulter information

## 4.1 Introduction

Ce chapitre fait l'objet d'une présentation du deuxième release du projet qui est la gestion des offres. Il est composé de sprint 1 . L'étude de ce sprint couvre le raffinement des cas d'utilisation , la conception et la réalisation.

## 4.2 Identification de back log de release 2

Dans cette section, nous présentons le Back log de sprint de release 2

**Table – 4.1 Identification de Backlog de release 2**

Backlog de L'article	Priorité	Estimation
En tant qu'utilisateur, je peux créer compte	2	moyenne
En tant qu'administration, je peux Gérer catégorie	2	forte
En tant qu'administration, je peux gérer panier	2	forte
En tant qu'administration, je peux gérer promotion	2	forte
En tant qu'utilisateur, je peux Consulter information	2	faible

## 4.3 Deuxième sprint

Ce sprint met sur la voie de développer la deuxième partie de notre projet :

- créer compte
- Gérer catégorie
- Gérer panier
- Gérer promotion

## 4.3.1 Raffinement du deuxième sprint

### Raffinement de cas : “créer compte”

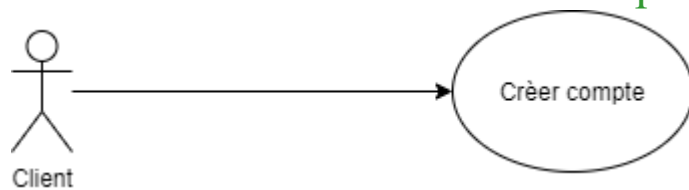


Figure – 4.1 Diagramme de cas d’utilisation créer compte

Table – 4.2 Raffinement de cas d’utilisation créer compte

Cas d’utilisation	créer compte
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche
Post-condition	compte créé
Description du scenario principale	1. Le système affiche l'interface approprié 2. Le client saisir information 3. Le client clique sur bouton enregistrer 4. le système vérifie l’enregistrement des données
Exception	Le système affiche l’échec de l’inscription par un message d’erreur

## Etude de cas : “Gérer catégorie”

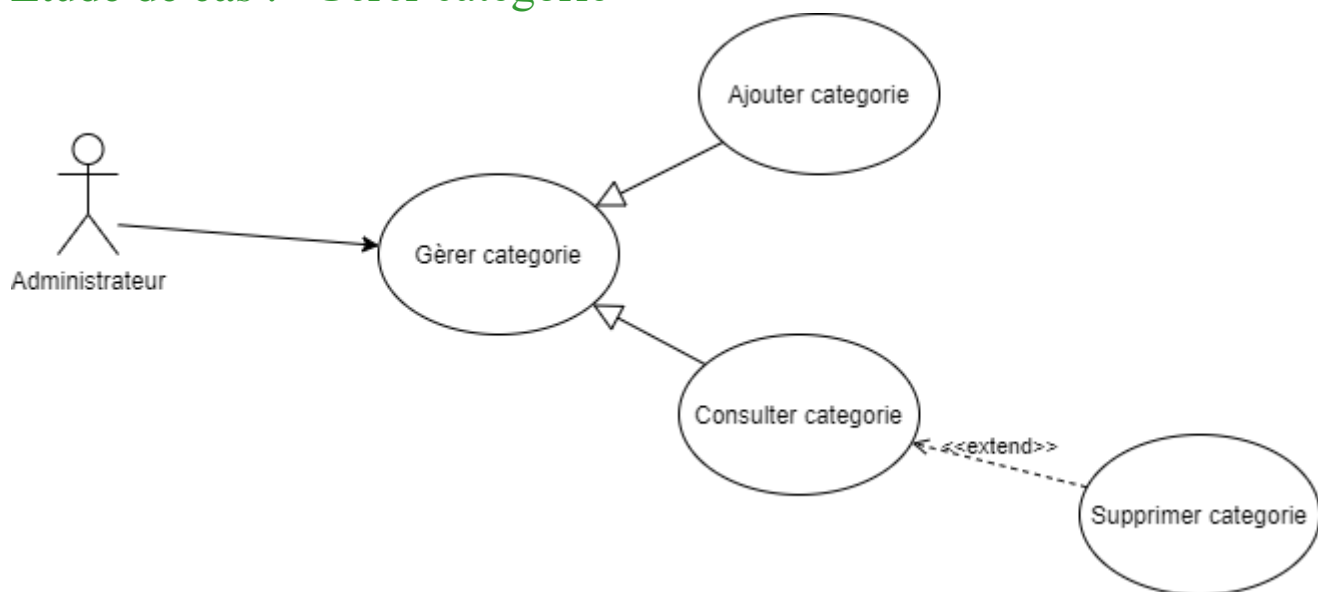
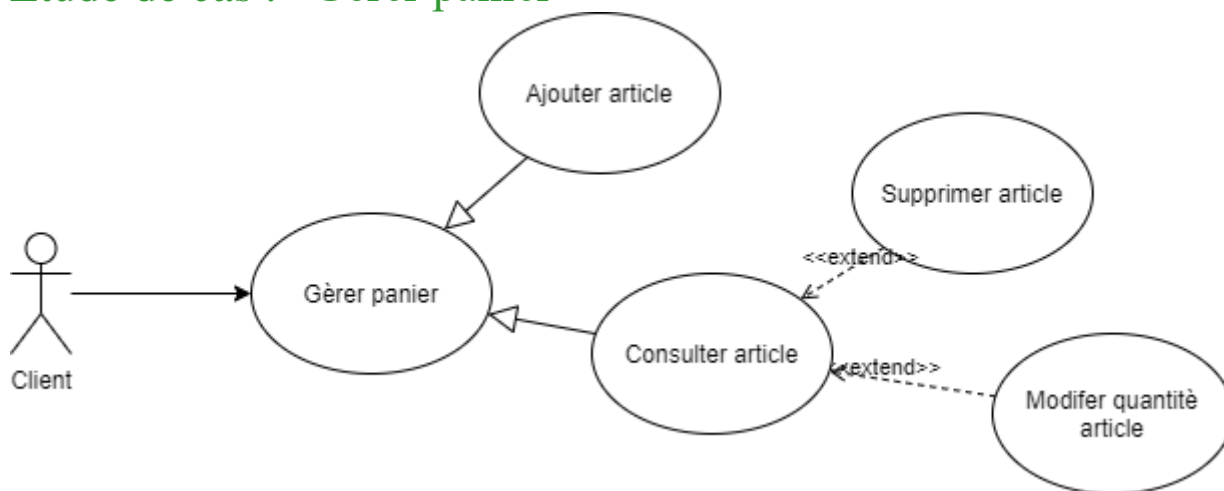


Figure – 4.2 Diagramme de cas d'utilisation Gérer catégorie

Table – 4.3 Raffinement de cas d'utilisation Gérer catégorie

Cas d'utilisation	Gérer catégorie
Acteur	Administrateur
Pré-condition	Système en marche administrateur s'authentifie au serveur
Post-condition	Catégorie gérée
Description du scenario principale	1. le système affiche l'interface approprié. 2. l'administrateur peut : <ul style="list-style-type: none"><li>• Ajouter catégorie</li><li>• Consulter catégorie</li><li>• Supprimer catégorie</li></ul>

## Etude de cas : “Gérer panier ”



**Figure – 4.3 Diagramme de cas d’utilisation Gérer panier**

**Table – 4.4 Raffinement de cas d’utilisation Gérer panier**

Cas d’utilisation	Gérer panier
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche
Post-condition	Panier gérée
Description du scenario principale	1. Le système affiche l'interface approprié 2. le client peut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter article</li> <li>• Consulter panier</li> <li>• Supprimer article</li> <li>• Modifier quantité article</li> </ul>

Scenarii	Ajouter article Consulter panier Supprimer article Modifier quantité article
----------	---

## Raffinement : “Gérer Promotion”

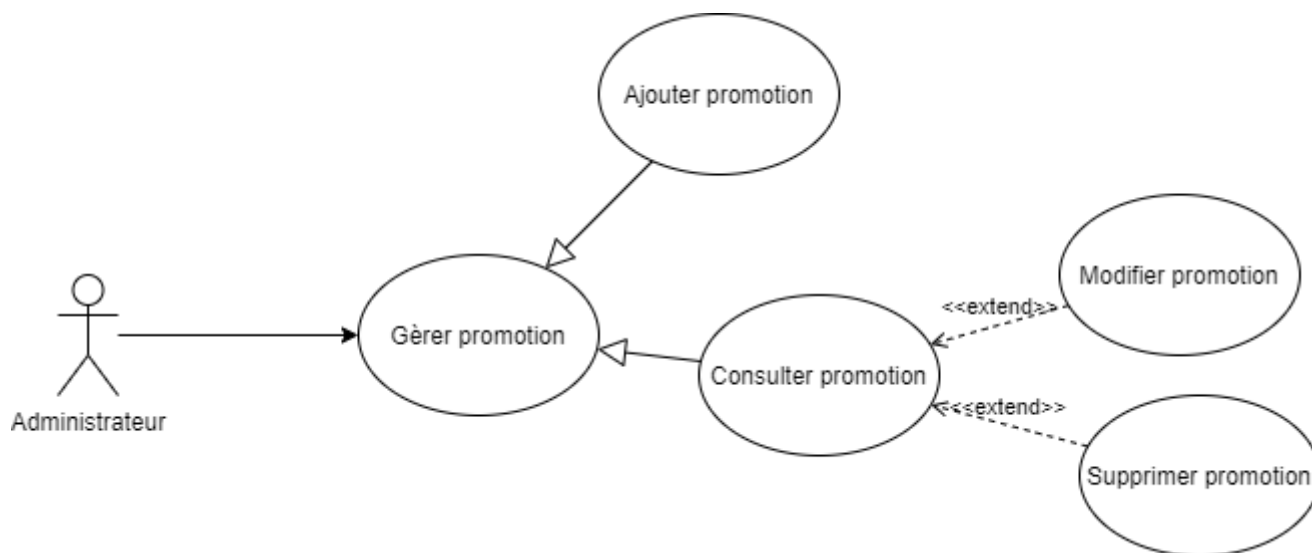


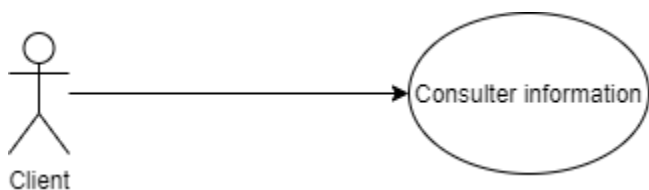
Figure – 4.4 Diagramme de cas d’utilisation Gérer Promotion

Table – 4.5 Raffinement de cas d’utilisation Gérer Promotion

Cas d’utilisation	Gérer Promotion
Acteur	Administrateur
Pré-condition	Système en marche administrateur s’authentifie au serveur
Post-condition	Promotion gérée
Description du scenario principale	1. le système affiche l’interface approprié. 2. l’administrateur peut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter promotion</li> <li>• Consulter promotion</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifier promotion</li> <li>• Annuler promotion</li> </ul>
Scenarii	Ajouter promotion Consulter promotion Modifier promotion Annuler promotion

## Etude de cas : Consulter information



**Figure – 4.5 Diagramme de cas d’utilisation Consulter information**

**Table – 4.6 Raffinement de cas d’utilisation Consulter information**

Cas d’utilisation	Consulter information
Acteur	Client
Pré-condition	Système en marche
Post-condition	information affichée



Description du scenario principale	1. Le système affiche l'interface approprié 2. le système affiche l'information relative au site
------------------------------------	---

## 4.4 Conception

### 4.4.1 Conception de cas d'utilisation “créer compte”

#### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “créer compte”

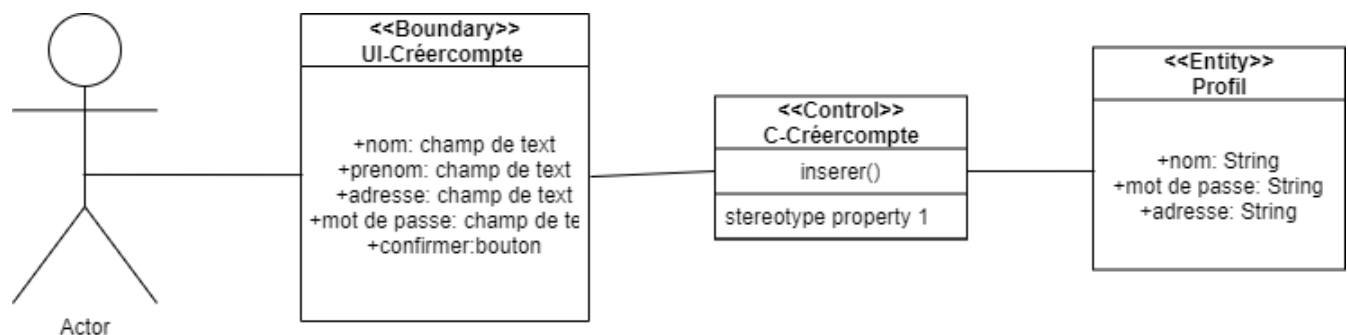
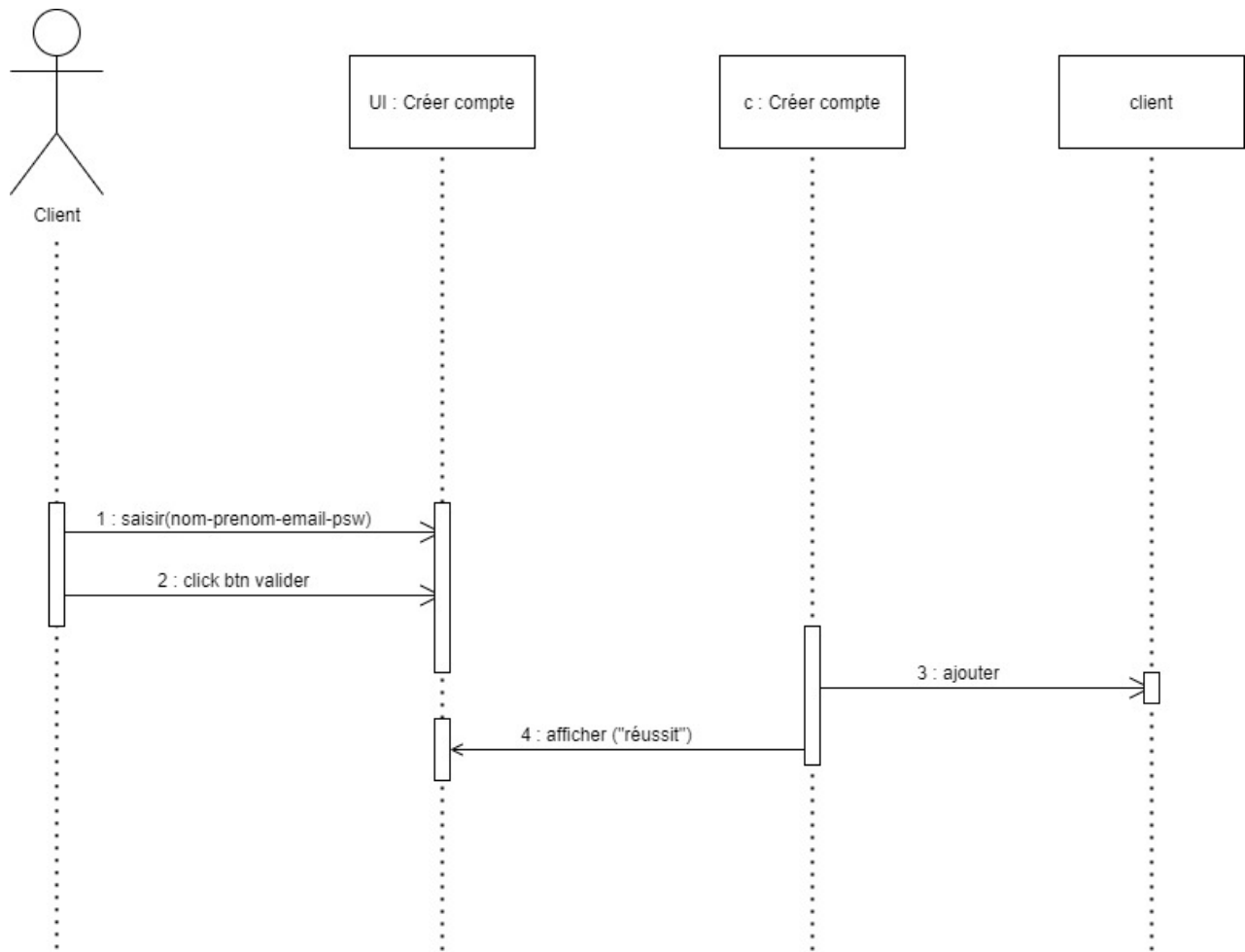


Figure – 4.7 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation créer compte

#### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “créer compte”



**Figure – 4.8 Diagramme de Séquence du cas d’utilisation créer compte**

## 4.4.2 Conception de cas d’utilisation “Gérer catégorie”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Gérer catégorie”

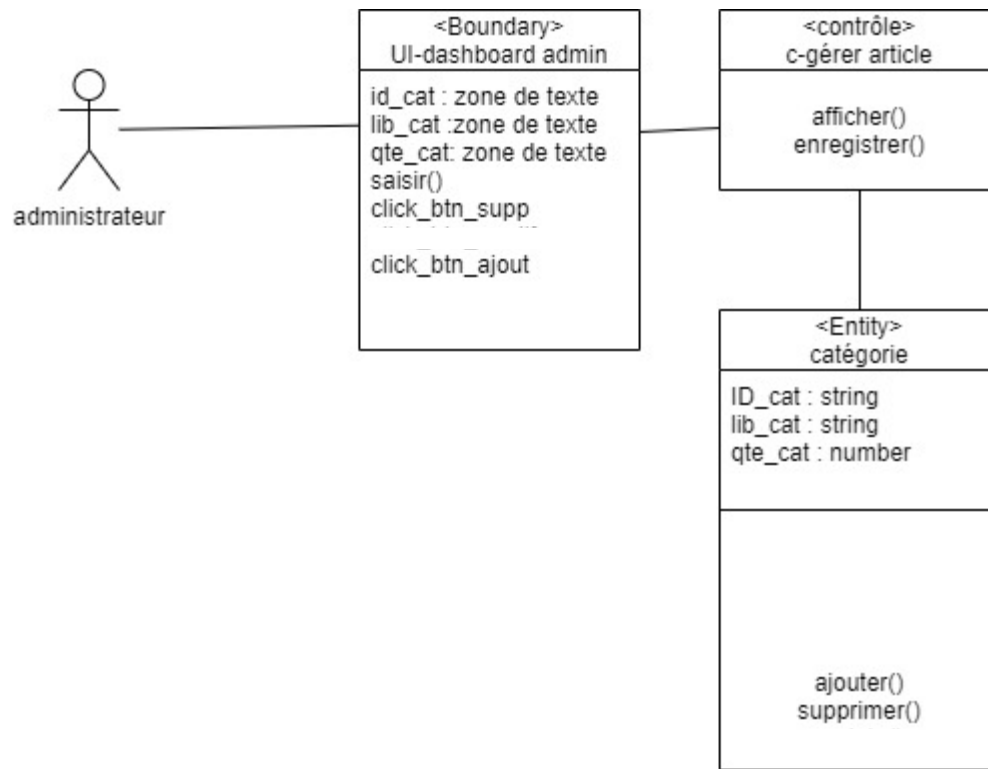
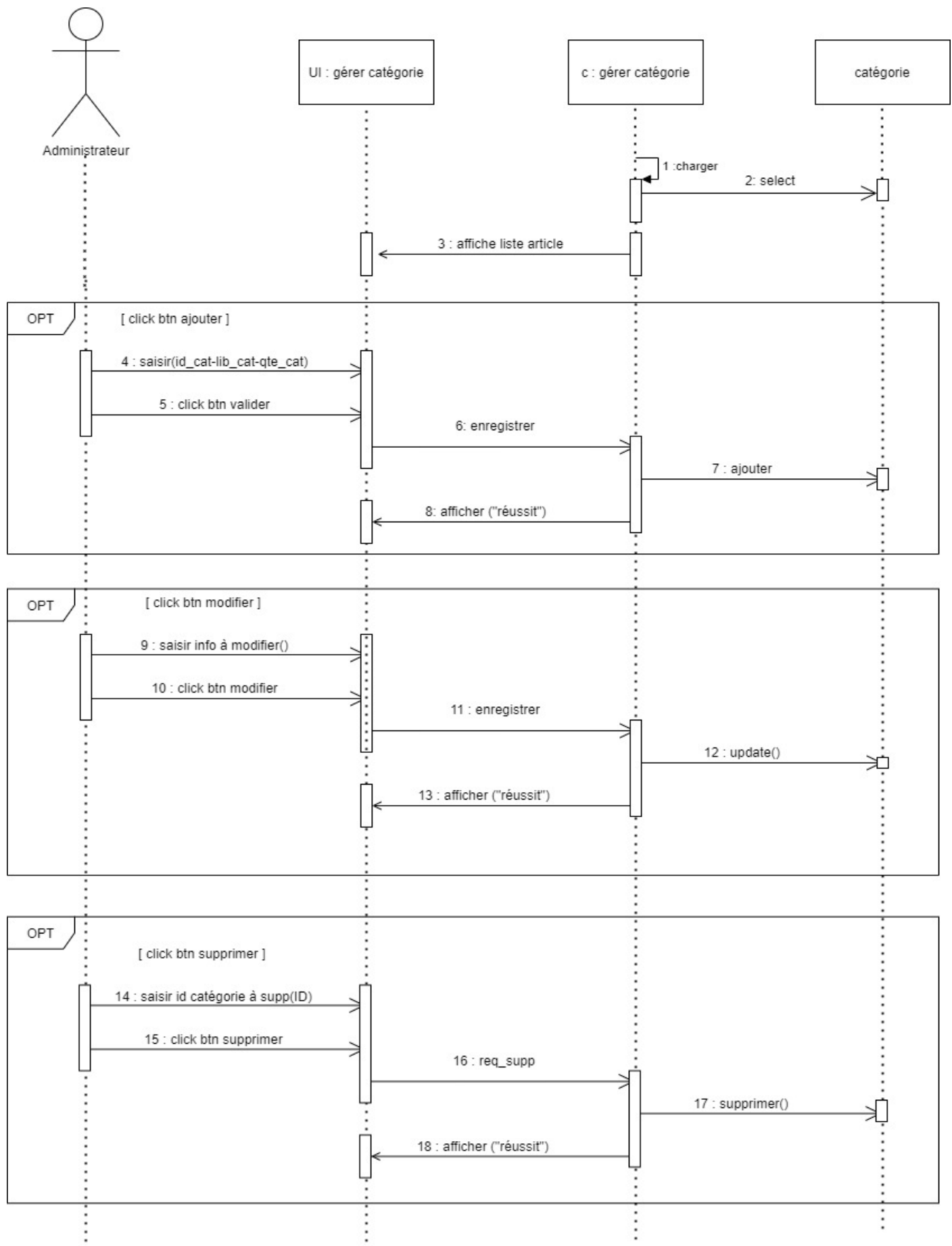


Figure – 4.9 Diagramme de classe participante du cas d’utilisation Gérer catégorie

## Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Gérer catégorie”



**Figure – 4.10 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer catégorie**

## 4.4.3 Conception de cas d'utilisation “Gérer panier”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “gérer panier”

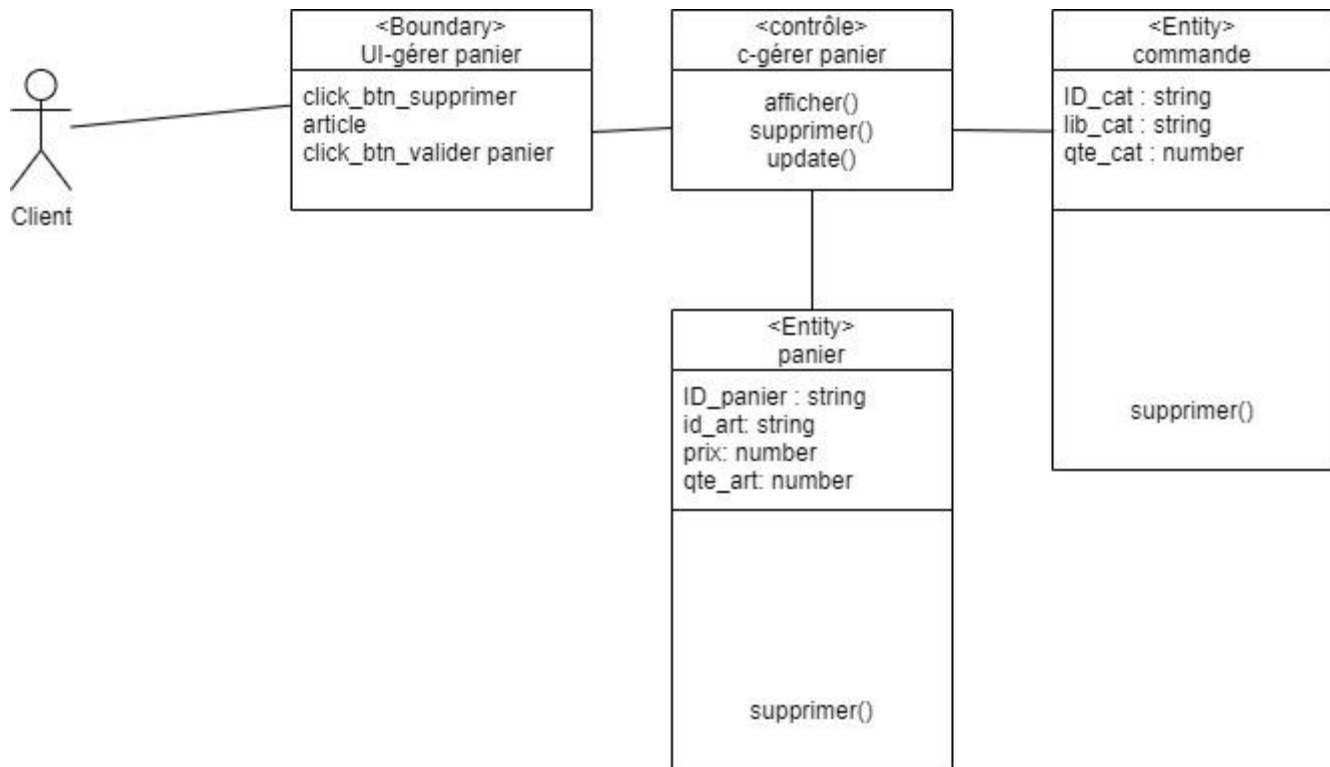
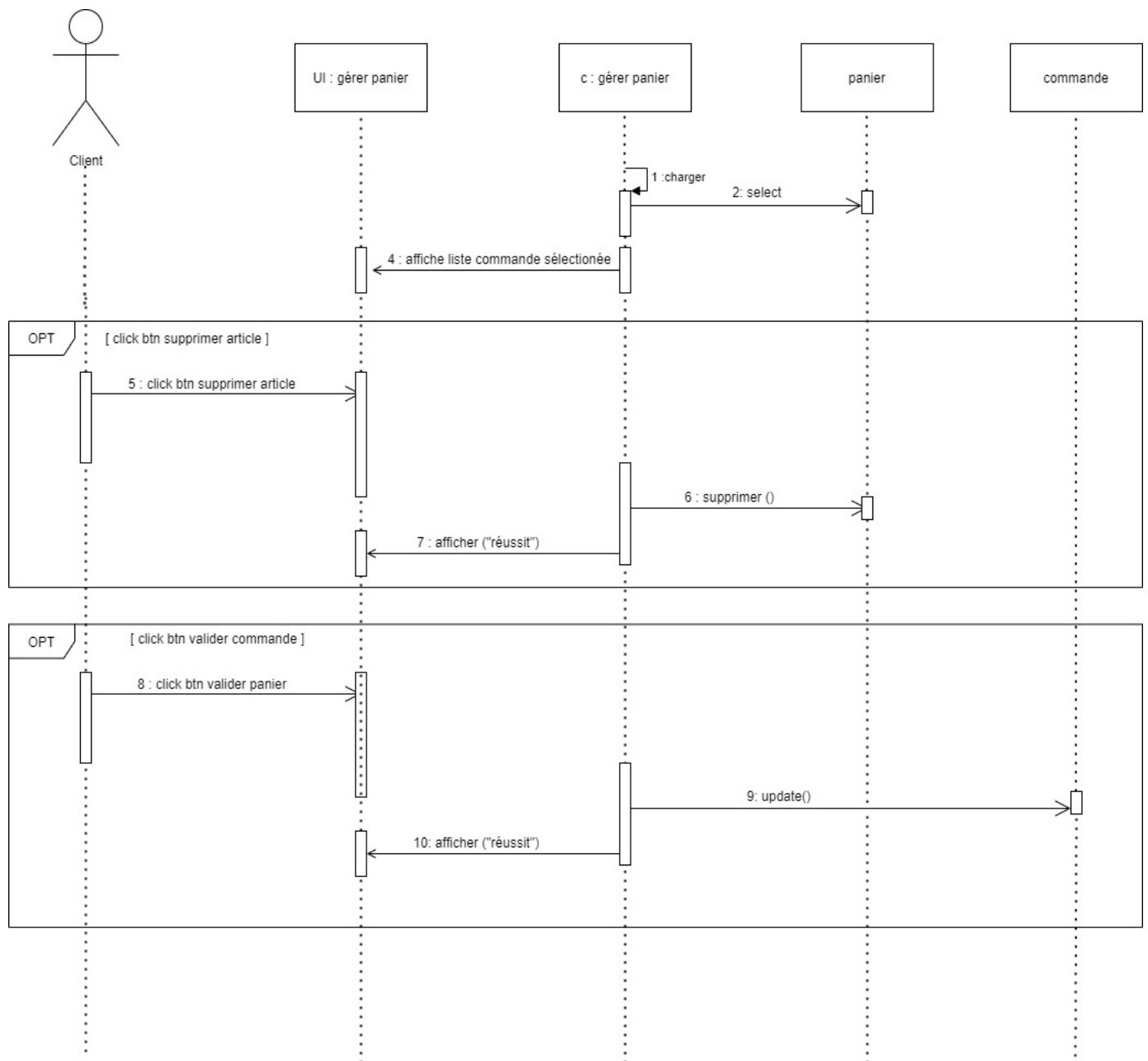


Figure – 4.11 Diagramme de classe participante du cas d’utilisation Gérer panier

## Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “gérer panier”



**4.12 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer panier**

## 4.4.4 Conception de cas d'utilisation “Gérer promotion”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “gérer promotion”

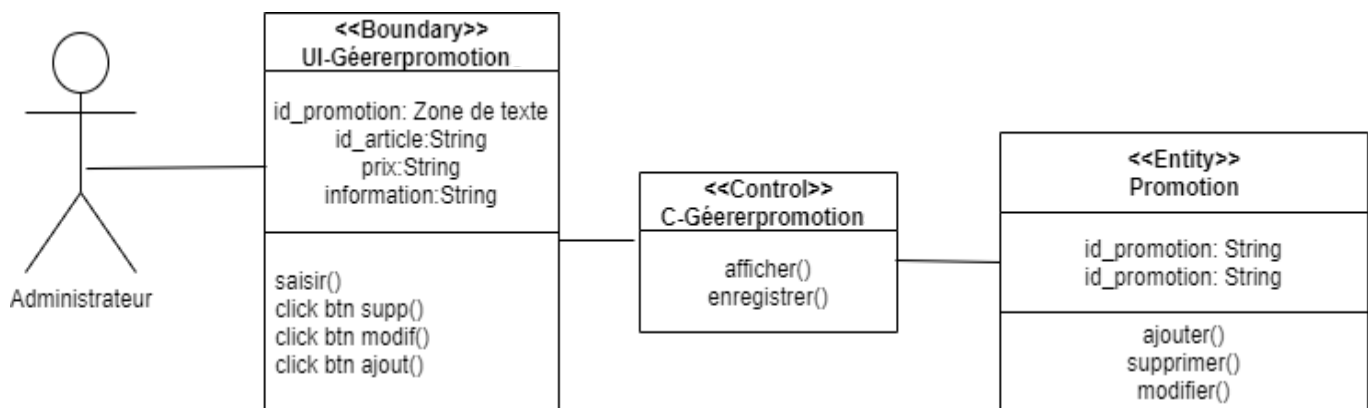


Figure – 4.13 Diagramme de classe participante du cas d'utilisation Gérer Promotion

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “gérer promotion”

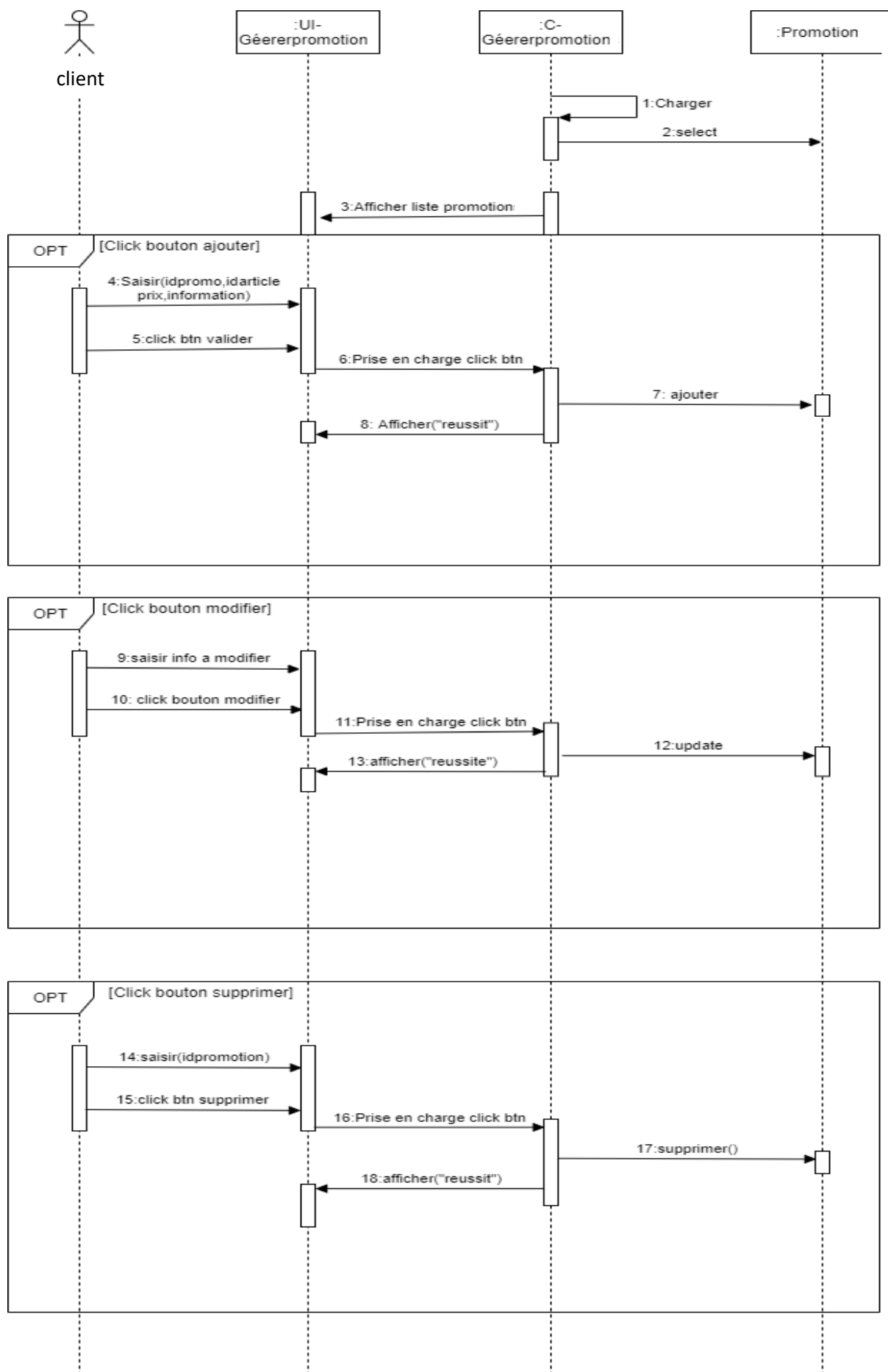


Figure – 4.14 Diagramme de Séquence du cas d'utilisation Gérer Promotion



## 4.4.5 Conception de cas d'utilisation “Consulter information”

### Diagramme de classes

Le diagramme ci-dessous constitue le diagramme de classe participante pour la fonctionnalité “Consulter information”

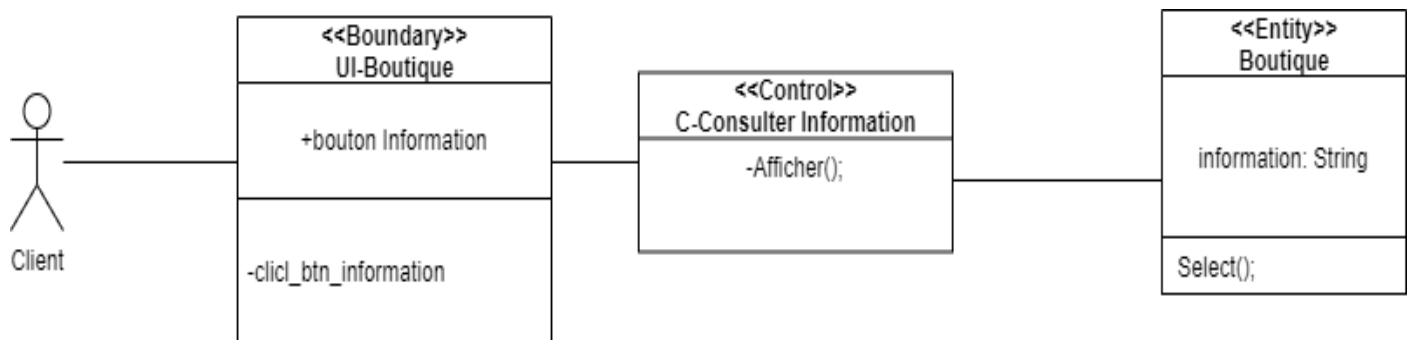


Figure – 4.15 Diagramme de classe participante du cas d’utilisation Consulter information

### Diagramme de séquence

Le diagramme ci-dessous décrit le diagramme de séquence pour la fonctionnalité “Consulter information”

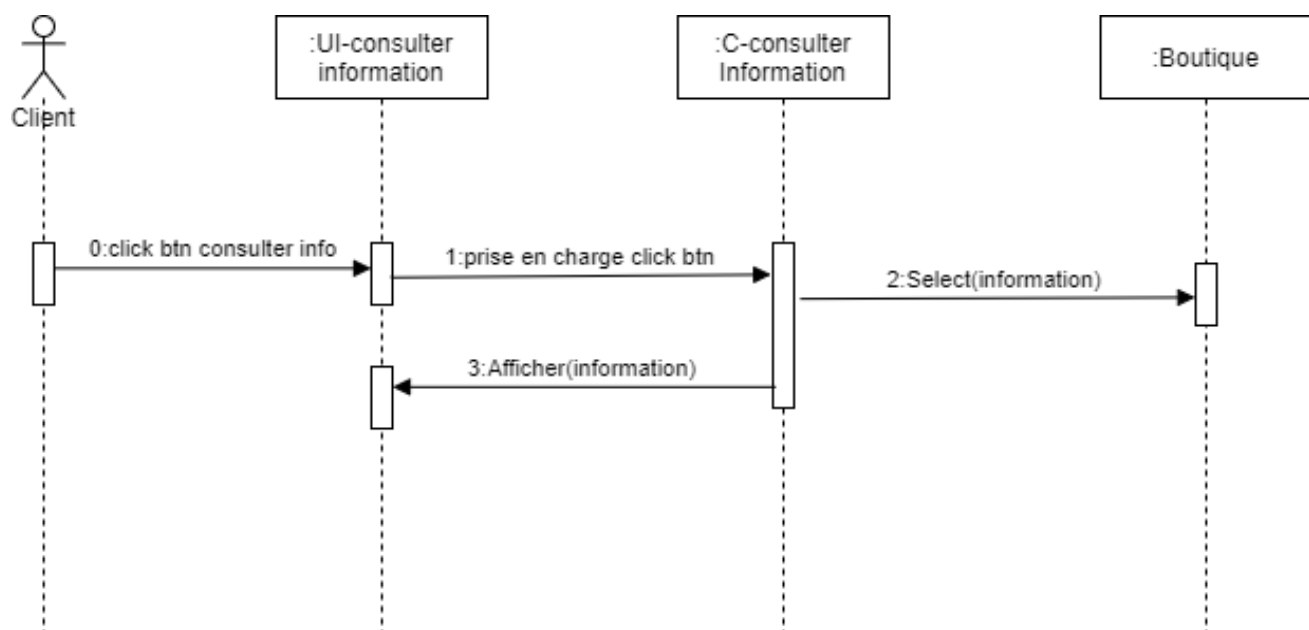


Figure – 4.16 Diagramme de Séquence du cas d’utilisation Consulter information

## 4.5 Réalisation

### A) Créer compte

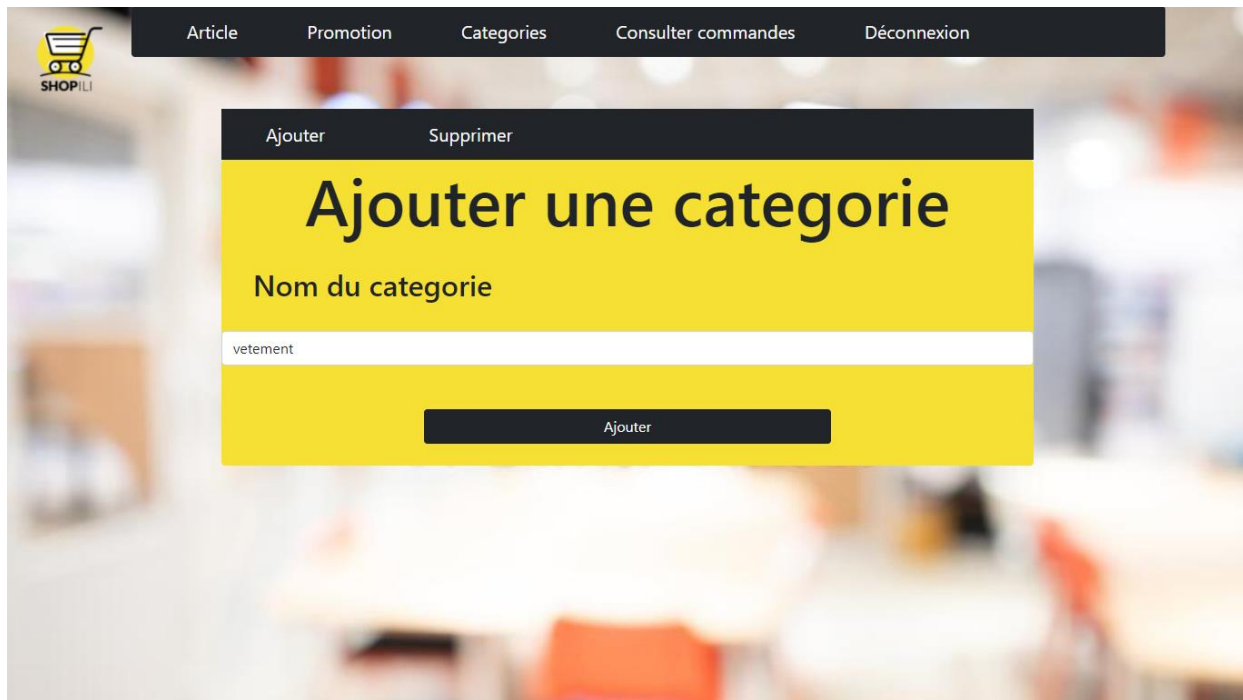
L'interface créer compte : l'utilisateur saisit son nom, son prénom, son adresse mail, son mot de passe et puis il confirme son mot de passe présenté par la figure.

The screenshot shows a web application interface for creating a user account. At the top, a dark navigation bar contains links for 'Accueil', 'Boutique', 'Contact', and 'Compte', along with a shopping cart icon labeled 'Panier'. The main content area features a yellow overlay with the title 'Créer un compte'. Below the title, there are five input fields: 'Nom' (containing 'kharmachi'), 'Prénom' (containing 'abir'), 'Address mail' (containing 'abir.kharmachi@gmail.com'), 'Mot de passe' (masked with dots), and 'Confirmer votre mot de passe' (also masked with dots). A small text line 'We'll never share your email with anyone else.' is positioned between the email and password fields. At the bottom of the yellow form is a dark 'Confirmer' button. The background of the page is a blurred image of a clothing store interior with racks of garments.

Figure – 4.17 Interface de créer compte

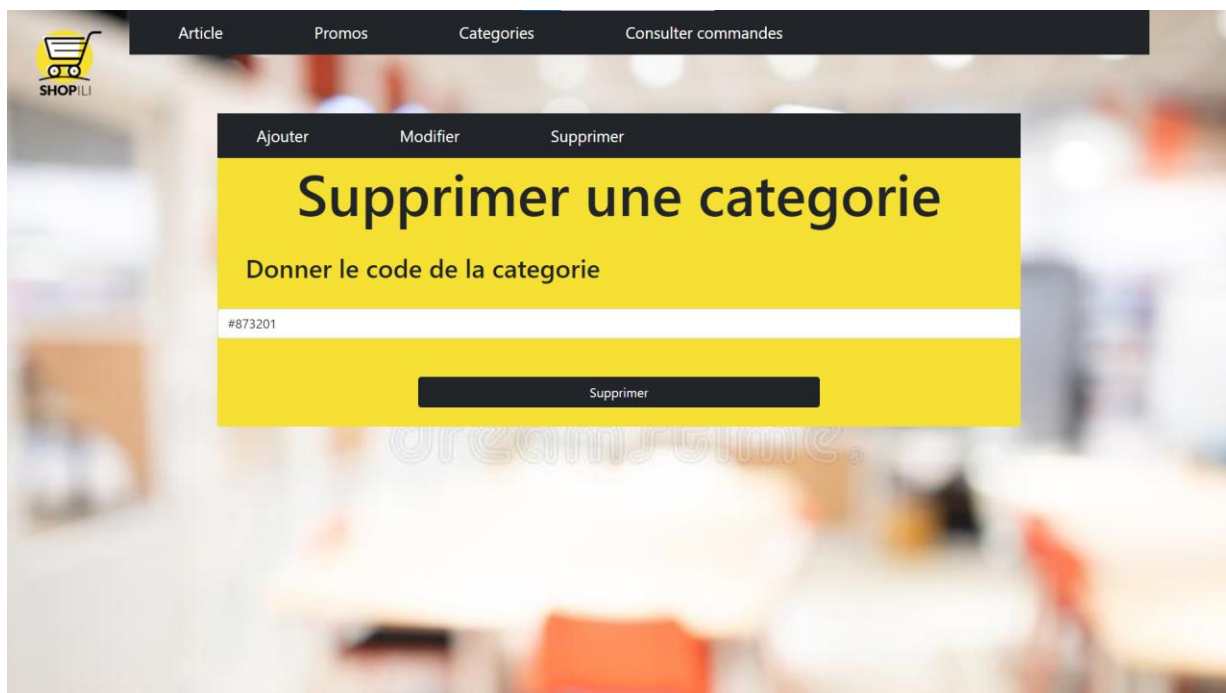
## B) Gérer catégorie

L'interface gérer catégorie : permet l'administrateur de gérer une catégorie par les 3 fonctionnalités ajouter , modifier , supprimer .



The screenshot shows a web application interface for adding a category. At the top, there is a dark navigation bar with a shopping cart icon and the text 'SHOPILI' on the left, and links for 'Article', 'Promotion', 'Categories', 'Consulter commandes', and 'Déconnexion' on the right. Below the navigation bar, there is a yellow modal window. The modal has a dark header with two buttons: 'Ajouter' and 'Supprimer'. The main title of the modal is 'Ajouter une categorie'. Below the title, there is a label 'Nom du categorie' followed by a text input field containing the word 'vetement'. At the bottom of the modal, there is a dark button labeled 'Ajouter'.

Figure – 4.18.1 Interface Gérer catégorie ( ajouter catégorie)



The screenshot shows a web application interface for deleting a category. At the top, there is a dark navigation bar with a shopping cart icon and the text 'SHOPILI' on the left, and links for 'Article', 'Promos', 'Categories', and 'Consulter commandes' on the right. Below the navigation bar, there is a yellow modal window. The modal has a dark header with three buttons: 'Ajouter', 'Modifier', and 'Supprimer'. The main title of the modal is 'Supprimer une categorie'. Below the title, there is a label 'Donner le code de la categorie' followed by a text input field containing the code '#873201'. At the bottom of the modal, there is a dark button labeled 'Supprimer'.

4.18.2 Interface Gérer catégorie (supprimer catégorie)

## C) Gérer panier

L'interface gérer panier : permet l'utilisateur de consulter ses articles choisir .



Figure – 4.19 Interface Gérer panier

## D) Gérer promotion

L'interface gérer promotion: permet l'administrateur de gérer une promotion par les 3 fonctionnalités ajouter , modifier , supprimer .

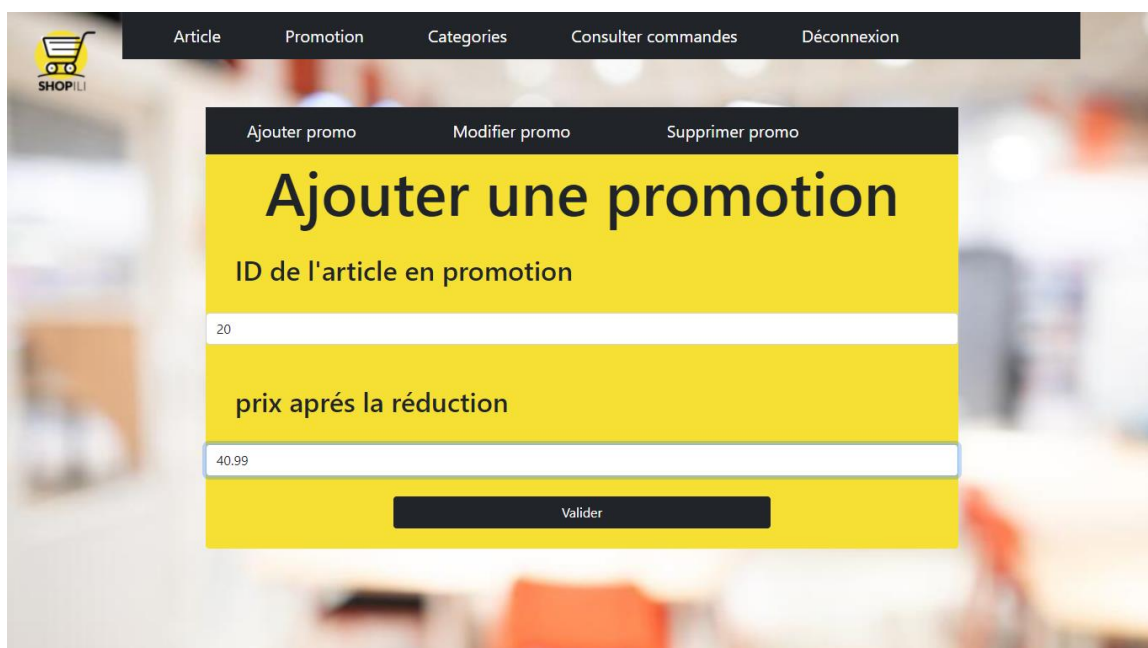


Figure – 4.20.1 Interface Gérer Promotion ( ajouter promotion)

The screenshot shows the 'Modifier une promotion' (Modify promotion) form in the SHOPILI application. The top navigation bar includes 'Article', 'Promotion', 'Categories', 'Consulter commandes', and 'Déconnexion'. The form has a yellow background and a dark header with three tabs: 'Ajouter promo', 'Modifier promo' (selected), and 'Supprimer promo'. The main title is 'Modifier une promotion'. Below it, there are two input fields: 'ID promo' with the value '202' and 'nouveau prix' with the value '50.99'. A 'Valider' button is at the bottom.

Article Promotion Categories Consulter commandes Déconnexion

Ajouter promo Modifier promo Supprimer promo

## Modifier une promotion

ID promo

202

nouveau prix

50.99

Valider

**Figure – 4.20.2 Interface Gérer Promotion (modifier promotion)**

The screenshot shows the 'Supprimer une promotion' (Delete promotion) form in the SHOPILI application. The top navigation bar is the same as in Figure 4.20.2. The form has a yellow background and a dark header with three tabs: 'Ajouter promo', 'Modifier promo', and 'Supprimer promo' (selected). The main title is 'Supprimer une promotion'. Below it, there is one input field: 'ID de la promotion' with the value '202'. A 'Valider' button is at the bottom.

Article Promotion Categories Consulter commandes Déconnexion

Ajouter promo Modifier promo Supprimer promo

## Supprimer une promotion

ID de la promotion

202

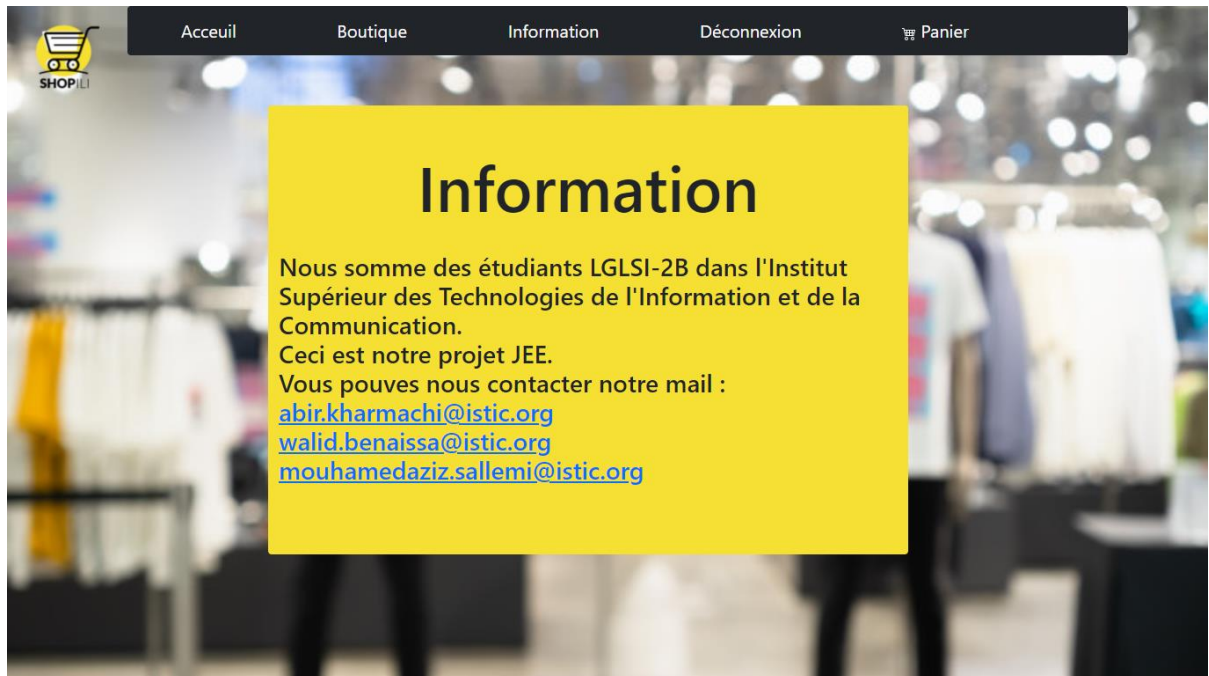
Valider

**Figure – 4.20.3 Interface Gérer Promotion (supprimer promotion)**



## E) Consulter information

L'interface contact permet le client de nous contacter .



**Figure – 4.21 Interface Consulter information**

## 4.6 Conclusion

Au cours de ce release, nous avons présenté le raffinement de cas d'utilisation, nous avons aussi effectué la conception détaillée et puis nous sommes intéressées par la réalisation du module gestion offres & consulter information.

## Conclusion générale

Au terme de ce rapport, nous pouvons conclure que ce projet nous a donné une occasion opportune qui permet de confronter l'acquis théorique à l'environnement pratique.

En effet, le projet nous a permis de prendre certaines responsabilités, ce qui mène à consolider de plus en plus nos connaissances pratiques et théoriques.

Ce travail de conception et de développement du site web nous a été bénéfique, il nous a permis de perfectionner nos connaissances acquises en programmation.

Du point de vue technique, ce projet nous a permis de nous adapter avec l'environnement du développement informatique, aussi il nous a permis de maîtriser la méthode développement SCRUM et des autres technologies de programmation .

En dépit de toutes ces fonctionnalités fournies, notre projet est encore extensible et ouvert à plein de perspectives qui vont lui donner plus d'ampleur.

## Bibliographie

Consulté pendant le mois du Janvier, février et Mars

"Cours de Dr TEBOURSKI.W intitulé "Methodologie de conception orienté objet"