

**Département Informatique**  
**Licence Professionnelle Ingénierie Informatique**

# **RAPPORT DE PROJET DE SESSION**

## **Réalisation d'un Site Web E-Commerce de Vente des Manteaux**



**Réalisé Par :**

- KERDOUN Walid.
- AMAHRI Latifa.

Année Universitaire 2019/2020



# Sommaire

<b>Introduction Générale</b> .....	5
<b>Chapitre 1 : Description Technique et Outils de Développements.</b> .....	6
1. Introduction : .....	7
2. Description Technique : .....	7
2.1 Connexion avec Base de Données.....	7
2.2 Utilisation des Fichiers.....	7
2.3 Utilisation des Variables Superglobal (POST, GET, SESSION) .....	8
2.4 Utilisation des Cookies : .....	9
2.5 Formulaire de Commentaire : .....	9
2.6 Envoi d'Email : .....	9
2.7 Récupération des lignes avec Fetch() : .....	9
2.8 Utilisation des Requêtes SQL : .....	10
2.8 Utilisation des fonctions REGEX : .....	10
2.9 Gestion des Exceptions par Bloc Try catch : .....	11
3. Outils de Développement : .....	11
3.1 Langage de développement : .....	11
3.2 SGBD : .....	12
3.3 Logiciels : .....	12
3.4 Framework : .....	12
3.5 Editeur de Texte : .....	12
3.6 Hébergement du Site : .....	13
4. Conclusion : .....	13
<b>Chapitre 2 : Conception du Projet.</b> .....	14
1. Introduction : .....	15
2. Diagramme de Cas d'Utilisation : .....	15
2.1 Diagramme de cas d'utilisation d'Administrateur : .....	15
2.2 Diagramme de cas d'utilisation de Client : .....	15
3. Diagramme Entité Association (ERD) : .....	16
4. Conclusion .....	17
<b>Chapitre 3 : Réalisation du Projet.</b> .....	18
1. Introduction : .....	19
2. Interfaces du Site Web : .....	19

2.1	Interface d'accueil :	19
2.2	Interface de Produits :	20
2.3	Interface de détails du Produit :	20
2.4	Interface d'ajout de Commentaire :	21
2.5	Interface de Contactez-Nous :	21
2.6	Interface de Produits Ajoutés au Panier :	22
2.7	Interface Consulter mon Panier :	23
2.8	Interface de Vider Panier :	23
2.9	Interface Checkout :	23
2.10	Message de confirmation de la commande.....	24
2.11	Interface d'Authentification :	24
2.12	Interface d'Inscription :	25
2.13	Interface de Gestion de Produits (côté administrateur) :	25
2.14	Interface de Gestion des Clients (côté administrateur) :	26
2.15	Partie Pour télécharger le Rapport depuis le Site :	26
3.	Conclusion :	27
	<b>Problèmes Rencontrés.....</b>	<b>28</b>
	<b>Conclusion Générale.....</b>	<b>29</b>

# Introduction Générale

Actuellement, le commerce électronique se développe de plus en plus en passant la priorité des opérations des achats/ventes en ligne à travers différents marchés virtuels. Par conséquent, nous sommes obligés de donner plus d'importance aux actions électroniques.

Pour cet effet, nous étions amenés à développer une application web de vente des Manteaux en ligne. Ce projet est une plateforme qui fournisse généralement aux utilisateurs un pont de passage à l'ensemble d'informations sur les produits ainsi qu'au clients, spécifiquement d'ajouter un produit désiré au panier et de procéder ensuite aux différentes étapes de paiement.

De plus notre site web "*Coat-Me*" permet aux clients d'ajouter leurs points de vue sur un produit quelconque et de contacter avec les administrateurs en envoyant un email en cas de besoin d'aide.

Dans notre rapport, nous présentons trois chapitres :

- Dans le premier chapitre, nous proposons la description technique et les différents outils et technique de développement.
- Dans le deuxième chapitre, nous élaborons un modèle de fonctionnement sous forme des diagrammes : diagramme de cas d'utilisation de client et d'administrateur ainsi que le diagramme de classe d'Entité Association complet.
- Dans le dernier chapitre, nous détaillerons la réalisation de notre application web en présentant les différentes techniques de réalisation. Nous allons, aussi, donner une vue sur l'application dans son état final tout en présentant ces différentes interfaces.

# **Chapitre 1 : Description Technique et Outils de Développements.**

## 1. Introduction :

La réalisation du Projet de Session consiste à utiliser presque tous les concepts vus dans le cours de PHP, de création du formulaire vers passages des variables entre pages (\$\_POST, \$\_GET, \$\_SESSION) ensuite utilisation des fichiers et enfin utilisation d'une base de données et des requêtes SQL.

## 2. Description Technique :

### 2.1 Connexion avec Base de Données

```
<?php
$conn = new PDO('mysql:host=localhost; dbname=coat_me','root', '');
?>
```

Dans notre Projet nous avons utilisé un fichier nommé **database.php** qui permet la connexion avec notre base de données en utilisant la méthode **PDO** qui prend comme paramètres le nom de l'Host, le nom de Base de Données, le nom d'Utilisateur et le mot de Passe.

Ce Fichier est appelé à chaque qu'on veut récupérer des données depuis la base (Images de Produit, Nom de Produit, Prix de Produit, ...).

### 2.2 Utilisation des Fichiers

```
$tab2 = array();
$i=0;
$j=0;
$fichier=fopen("Review.txt", "r+");
while (!feof($fichier)) {
    $tab=explode("|", fgets($fichier));
    if(!empty($tab[$j])){
        $tab2[$i] = array($tab[$j],$tab[++$j],$tab[++$j],$tab[++$j],$tab[++$j],$tab[++$j]);
        $i++;
        $j=0;
    }
}
$stars=0;
for($i=0;$i<sizeof($tab2);$i++){
    if( !empty($tab2[$i][4])and ($tab2[$i][4]==$id_Produit)){
        echo " <div class='flex-w flex-t p-b-68'>
```

```
date_default_timezone_set('UTC');
$fp = fopen('email.txt','a+');
$ligne = fputs($fp,$email.'|'.$message.'|'.date("Y-m-d H:i:s")."\n");
fclose($fp);
```

Le premiers extrait montre l'utilisation des fichiers dans la partie **review** de la page **product-detail.php** lorsqu'un Utilisateur donne son Avis et rating sur les produits à acheter. Les informations du formulaire à remplir sont automatiquement stockés dans un fichier review.txt accessible par les admins du Site.

Le deuxième extrait est utilisé dans le fichier **contact.php** lorsque l'utilisateur remplit le formulaire de **contactez-nous**, dans le cas où les champs sont corrects et le message est envoyé avec succès les informations sont donc saisies dans un fichier email.txt, dans le cas échéant rien n'est rempli dans ce fichier.

## 2.3 Utilisation des Variables Superglobal (POST, GET, SESSION)

### a. La superglobal POST :

```
$taille=$_POST['taille'];  
$couleur=$_POST['couleur'];  
$quantite=$_POST['quantite'];  
$id_Produit=$_POST['id_Produit'];
```

Dans l'image ci-dessus, l'utilisation de la variable Superglobal **\$\_POST** est utilisée lorsque l'utilisateur a rempli le formulaire de la page **AjouterPanier.php**, ce cas permet de stocker les valeurs taille, couleur, quantité dans des variables afin de l'utiliser dans la suite du fichier et dans des requêtes SQL.

### b. La superglobal GET :

```
<?php  
if(isset($_GET['id_Produit'])){  
    $id= $_GET['id_Produit'];  
}  
?>
```

La variable Superglobal **\$\_GET** est utilisée dans l'espace admin lorsqu'un utilisateur décide de supprimer un Produit de la base de données dans le fichier **GestionPersonne.php**. L'ID du produit est passé dans l'URL après un message qui s'affiche pour confirmer la suppression ou annuler.

### c. La superglobal SESSION :

```
<?php  
session_start();  
require_once('database.php');  
if(isset($_POST["sub"])){  
    if(!isset($_SESSION['id_Personne'])){
```

La Superglobal **\$\_SESSION** est utilisée presque dans tout le projet et surtout dans le panier pour que chaque personne est affectée à son propre panier et pour utiliser les produits sauvegarder dans la page de checkout afin de valider une commande.

Session est utilisée aussi après le login d'un utilisateur dans notre Site car dans la page **product-detail.php**, si l'utilisateur clique sur le bouton Ajouter au Panier, le système vérifie s'il est connecté ou non, sinon il le redirige vers la page de **login.html**.



## 2.4 Utilisation des Cookies :

```
setCookie("login",$email,time()+60*60*24);  
setCookie("password",$password,time()+60*60*24);
```

L'utilisation des cookies est implémentée dans la page **connexion.php**, les cookies seront valide pendant une journée, ils permettent de stocker la valeur d'Email et du Mot de Passe d'administrateur, dans le cas où il se déconnecte de son espace d'une durée moins de 24H et il retourne pour s'authentifier à nouveau, les valeurs sont donc déjà stockés et il ne vas pas saisir les informations à nouveau, il suffit juste de cliquer sur le bouton login est-il sera redirigé vers son espace.

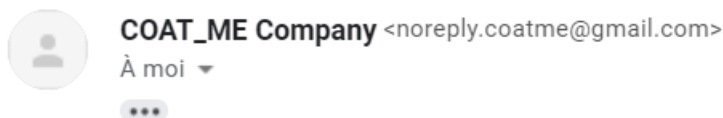
## 2.5 Formulaire de Commentaire :

Dans notre site on a utilisé deux formulaires de commentaire :

Le Premier est dans la page **contact.php** lorsque l'utilisateur désire de contacter directement l'entreprise COAT\_ME, par remplissage de son email et le message à envoyer.

Le Deuxième est dans la page **product-detail.php** lorsque l'utilisateur donne son avis sur un certain produit en remplissant son nom, son email, son commentaire et son rating (nombre d'étoile).

## 2.6 Envoi d'Email :



Nous avons reçu votre Message : **je veux un stage dans coat\_me company.**  
Vous recevrez notre Message dès que possible.

Cette Partie est utilisé dans la page **contact.php**. Quand l'utilisateur saisie bien le formulaire, un email est envoyé directement à cette personne en indiquant que son message est reçu par l'entreprise.

Pour stocker les informations insérer nous avons décidé d'utiliser la notion des fichiers au lieu de les stocker dans une table de base donnée pour raison de donner à la partie de gestion des fichiers sa part.

Pour l'implémentation d'email correctement avec PHP nous avons utilisé la classe PHP Mailer open source sur GitHub.

## 2.7 Récupération des lignes avec Fetch() :

```
$row = $resul->fetch();  
if($id!==0){echo "Total: ".$row['total']." DH";}else{echo "Total: 0 DH";} ?>
```

L'utilisation de fetch() pour récupérer des lignes d'une requête SQL.

Dans ce cas nous avons récupérer la valeur totale de la table Panier après ajout d'un produit au panier, sinon si aucun produit est inséré l'utilisateur voit Total : 0 DH.

## 2.8 Utilisation des Requêtes SQL :

Pour rendre un site dynamique, il est nécessaire d'utiliser une base de données ainsi que l'utilisation des requêtes.

### a. La requêtes SELECT :

```
$resul = $conn->prepare("SELECT sum(total) as total FROM panier where id_client=$id ");  
$resul->execute();
```

Dans ce cas l'utilisation d'une requête SELECT, pour afficher la somme des produits achetés par un client.

### b. La requêtes UPDATE :

```
$sql="UPDATE produit SET  
nom_Produit='$nom_Produit',prix_Produit='$prix_Produit',size_Produit='$size_Produit',  
gender='$gender',Quantite_Produit='$Quantite_Produit',description_Produit='$description_Produit',  
couleur='$couleur',materiels='$materiels',image_Produit='$image' WHERE id_Produit='$id_Produit' ";  
$conn->exec($sql);
```

Dans ce cas l'utilisation d'une requête UPDATE, lorsqu'un administrateur décide de modifier un certain produit.

### c. La requêtes DELETE :

```
$conn->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);  
$sql = "DELETE from panier where id_Panier=$id_Panier";  
$conn->exec($sql);
```

Dans ce cas l'utilisation d'une requête DELETE, lorsqu'un utilisateur décide de supprimer un article du panier.

## 2.8 Utilisation des fonctions REGEX :

```
if (preg_match('/^(?=.*[A-Z])(?=.*[0-9])(?=.*[%$@ !?#]).{8,}$/', $password)) {  
    //echo 'Bon Votre mot de passe contient plus que 8 caractere est fort. <br>';  
    return TRUE;  
}
```

Le cas suivant est utilisé dans le fichier **connexion.php** qui permet de valider les champs entrés.

Pour le mot de passe il vérifie s'il contient au moins un caractère majuscule, un chiffre de 0 à 9, un caractère spécial et que ça longueur doit être supérieure ou égale à 8 caractères.

## 2.9 Gestion des Exceptions par Bloc Try catch :

```
try{
    //check if email est sous la bonne format
    if(preg_match('/[-0-9a-zA-Z._]+@[ -0-9a-zA-Z._]+\.[a-zA-Z]{2,4}/', $email)){
        //echo 'Bon Votre Adresse Email est correcte. <br>';
        return TRUE;
    }
    else {
        return FALSE;
    }
}
catch(Exception $e)
{
    echo "ERROR: ".$e;
}
```

Les exceptions permettent de bien gérer les actions d'utilisateur. Dans se cas une exception pour gérer si bien l'utilisateur à entrer son email dans le bon format. Dans le cas d'une erreur est survenue le bloc catch est donc déclenché.

## 3. Outils de Développement :

### 3.1 Langage de développement :

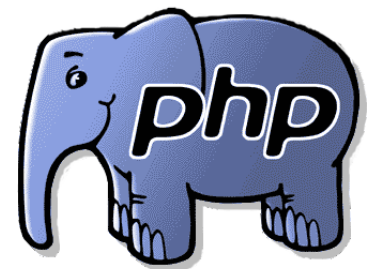
#### a. PHP :

Plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc. Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web. 13

On a utilisé PHP pour créer les pages web de l'espace de

l'administrateur et pour faire la connexion entre la base de données Xampp et Android Studio.



#### b. HTML, CSS :

**HTML** : L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

**CSS** : Cascading Les feuilles de style en cascade1, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML.



### 3.2 SGBD :

#### MYSQL :

**MySQL** est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server. 18 Son nom vient du prénom de la fille du Co créateur Michael Widenius, MySQL fait référence au Structured Query Language, le langage de requête utilisé.



### 3.3 Logiciels :

#### XAMPP :

**XAMPP** est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (**X** (cross) **A**pache **M**aria DB **P**erl **P**HP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide. Ainsi, il est à la portée d'un grand nombre de personnes puisqu'il ne requiert pas de connaissances particulières et fonctionne, de plus, sur les systèmes d'exploitation les plus répandus.

On a utilisé Xampp server pour créer un serveur local, où on stock les données du site et l'application.



### 3.4 Framework :

#### BOOTSTRAP :

**Bootstrap** est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur ... etc. ...) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub.



### 3.5 Editeur de Texte :

**Visual Studio Code** est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et OS X.

On a utilisé Visual Studio Code pour coder les scripts PHP qui font la connexion entre le site avec la base de données.



### **3.6 Hébergement du Site :**

Établi en 2007, **000webhost** est un hébergeur web gratuit. C'est une marque du groupe Hostinger,. Il ne subira pas de pubs à côté de contenus, et il propose certains des avantages de l'hébergement payant, comme PHP, MySQL, et cPanel.



## **4. Conclusion :**

Ce chapitre a pour but de présenter une description technique du Projet de Session. Pour bien implémenter notre Site Web nous avons besoin d'une conception efficace que nous allons présenter dans le chapitre qui suit.

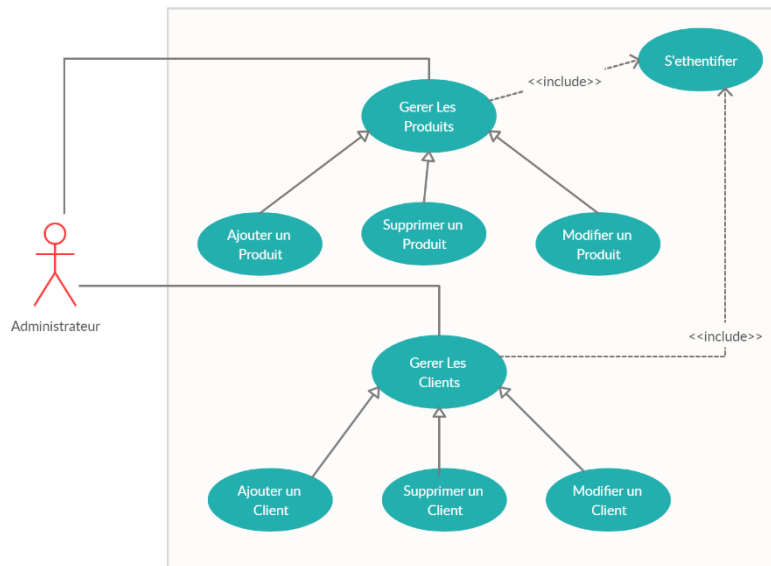
## **Chapitre 2 : Conception du Projet.**

## 1. Introduction :

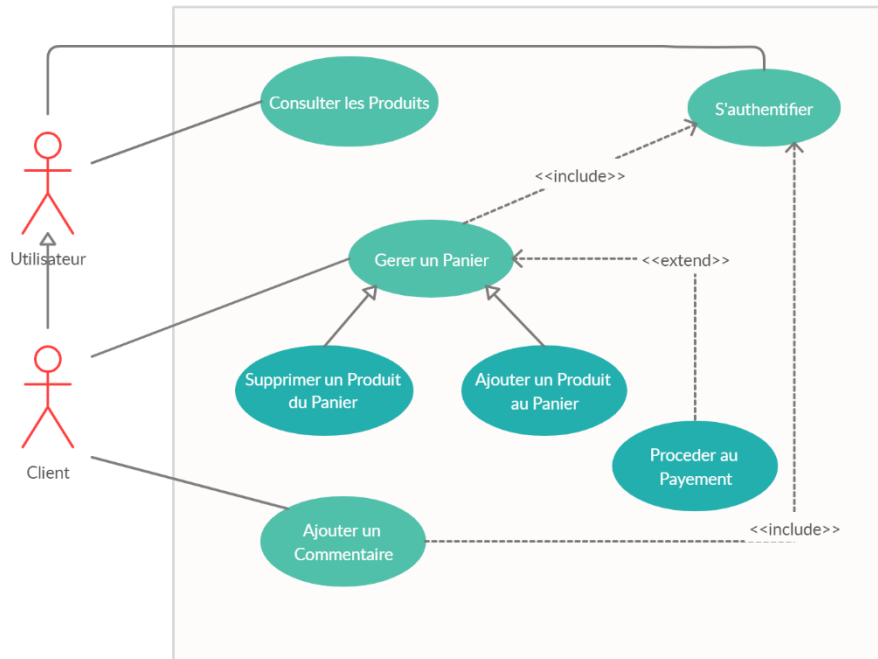
Après avoir posé le cahier de charge de notre projet, la phase suivante c'est la conception et modélisation pour bien mettre en valeur notre solution, cette phase va fixer le point sur la mise en réalité des plusieurs idées conçus dans le contexte générale, et pour appliquer ces fonctionnalités nous avons été obligés de travailler avec UML, afin de modéliser notre travail pour commencer la phase de réalisation à travers des diagrammes clairs et facile à comprendre.

## 2. Diagramme de Cas d'Utilisation :

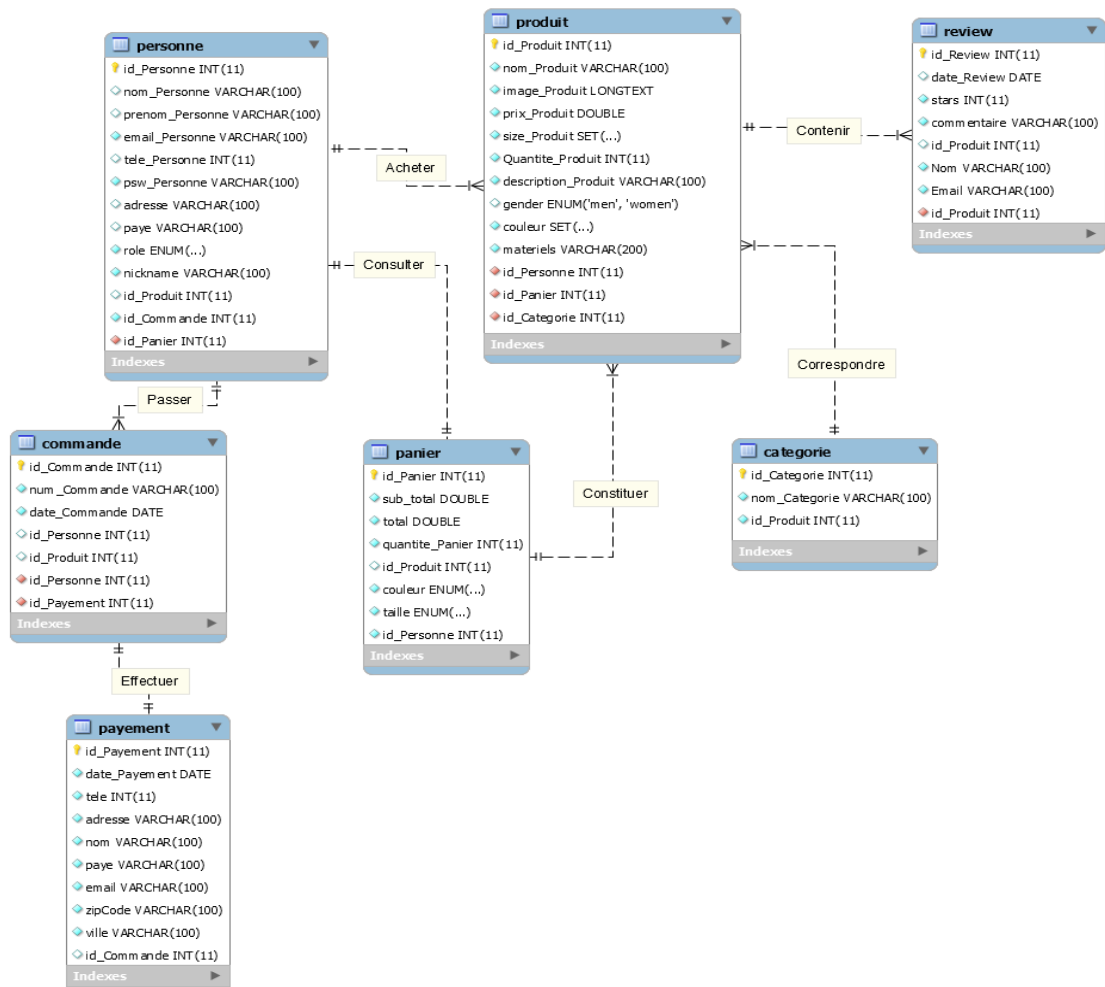
### 2.1 Diagramme de cas d'utilisation d'Administrateur :



### 2.2 Diagramme de cas d'utilisation de Client :



### 3. Diagramme Entité Association (ERD) :





## **4. Conclusion**

Dans ce chapitre, nous avons exploré la solution proposée d'une manière détaillée, en présentant notre conception sous forme de modélisation UML, commençant par les diagrammes de cas d'utilisation et finissant par le diagramme de base de données. Après la conception et la modélisation, on passera à la partie finale d'implémentation de notre projet.

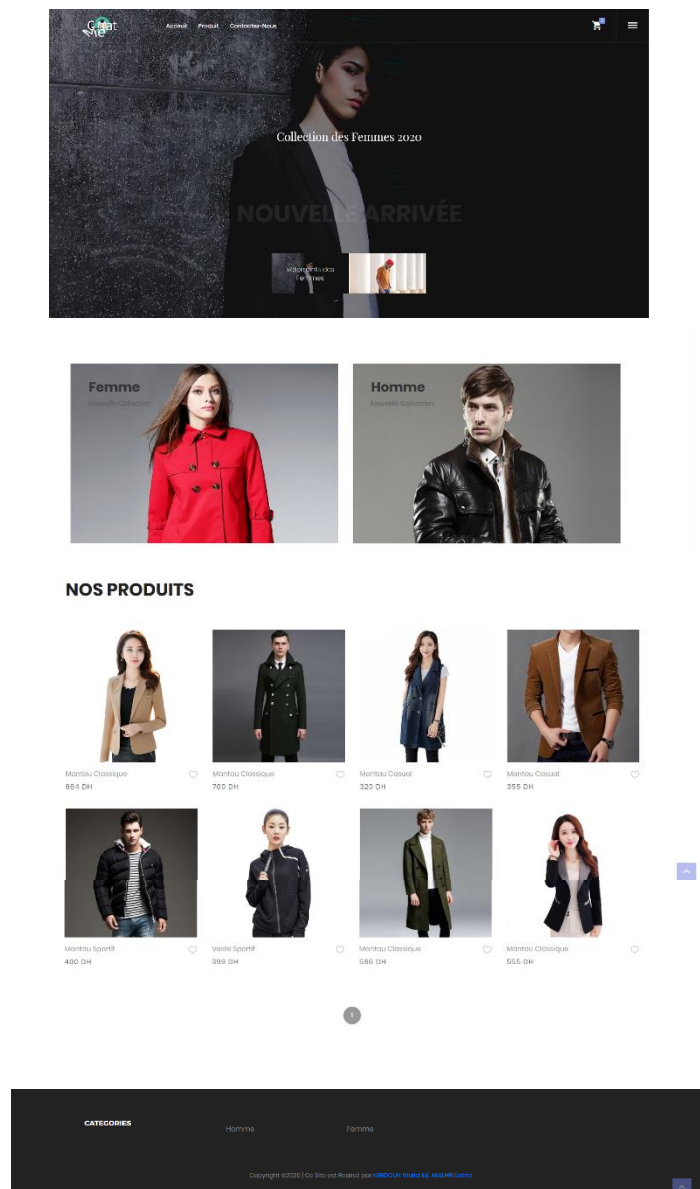
## **Chapitre 3 : Réalisation du Projet.**

## 1. Introduction :

La phase finale consiste à appliquer tous les résultats obtenus que ce soient de la modélisation ou le cahier des charges, la phase de réalisation paraît la plus importante partie dans le projet parce qu'il représente le produit final des travaux effectués.

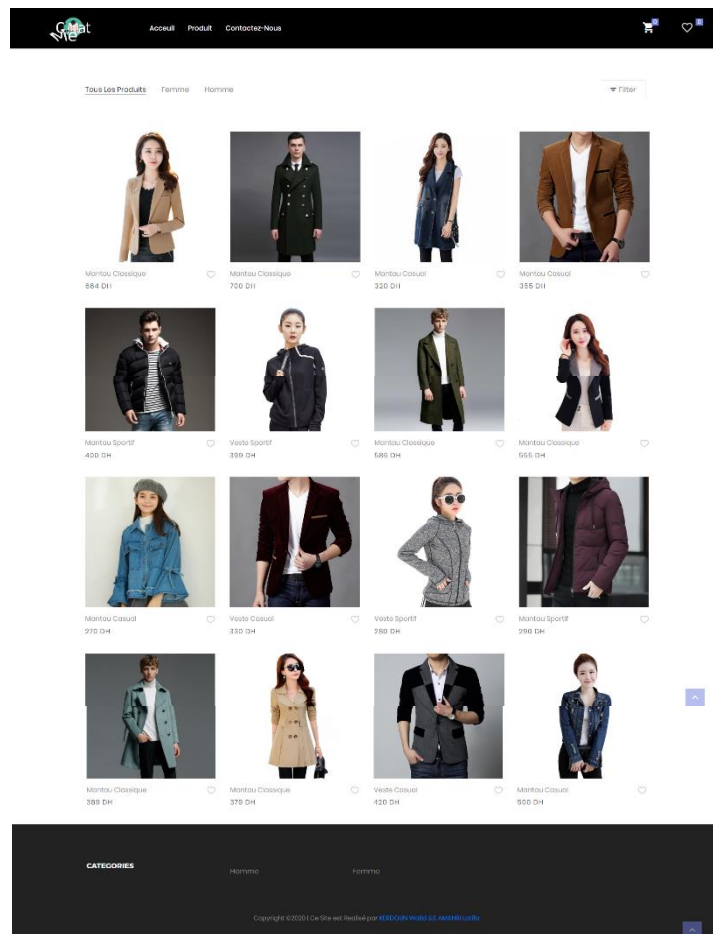
## 2. Interfaces du Site Web :

### 2.1 Interface d'accueil :



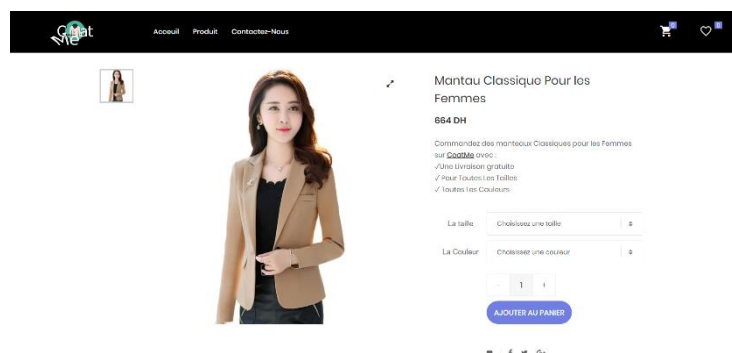
Cette interface s'affiche lorsqu'un nouvel utilisateur entre dans le site. Elle affiche une Nav Bar pour naviguer entre accueil, produits et contacter-nous ainsi que les catégories de produits (Femme, Homme), ensuite les produits proposés par le site et enfin un footer.

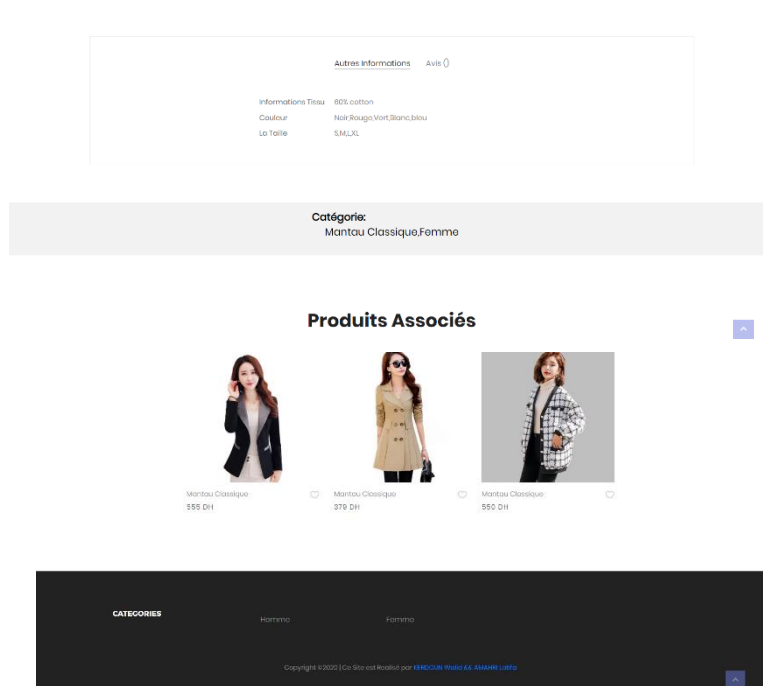
## 2.2 Interface de Produits :



Cette Interface concerne les produits à vendre, elle contient les catégories Femmes et Hommes pour afficher juste les produits d'un seul genre. Les Manteaux sont groupés selon les catégories suivantes (Manteaux Classique, Manteaux Casual, Manteaux Sportif).

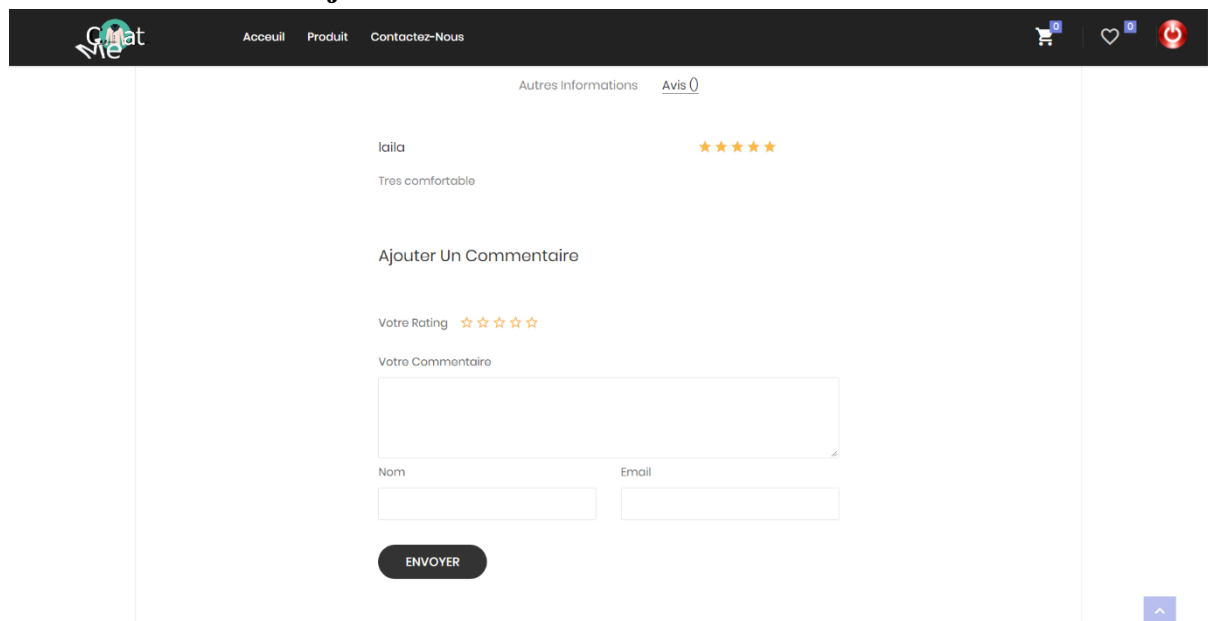
## 2.3 Interface de détails du Produit :





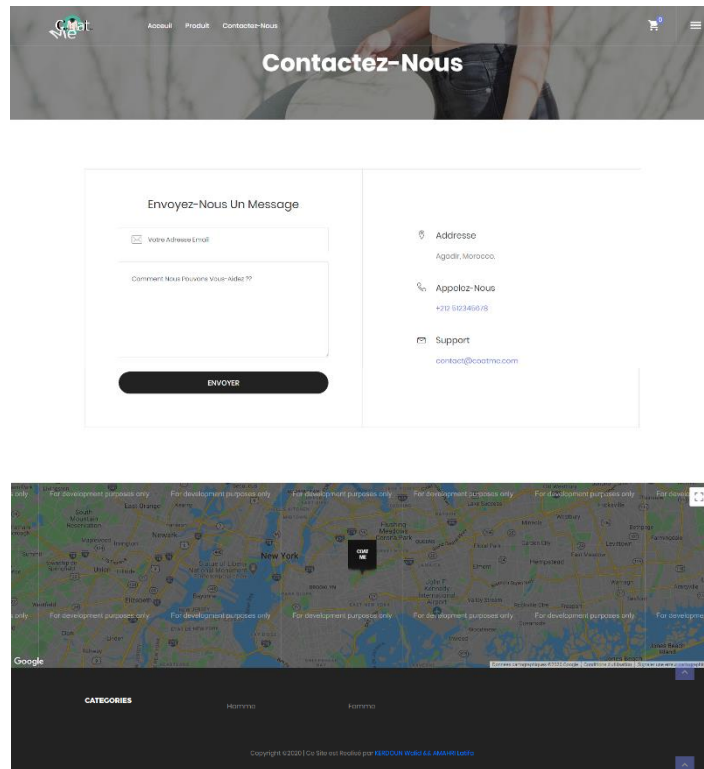
L'interface de détails du produit affiche tous ce qui concerne le produit (Titre, Description, Prix, Taille, Couleur) un bouton Ajouter au Panier, côté autre information et Avis pour ajouter un commentaire sur le produit, au-dessous les produits associés qui ont la même catégorie du produit choisis avant.

## 2.4 Interface d'ajout de Commentaire :



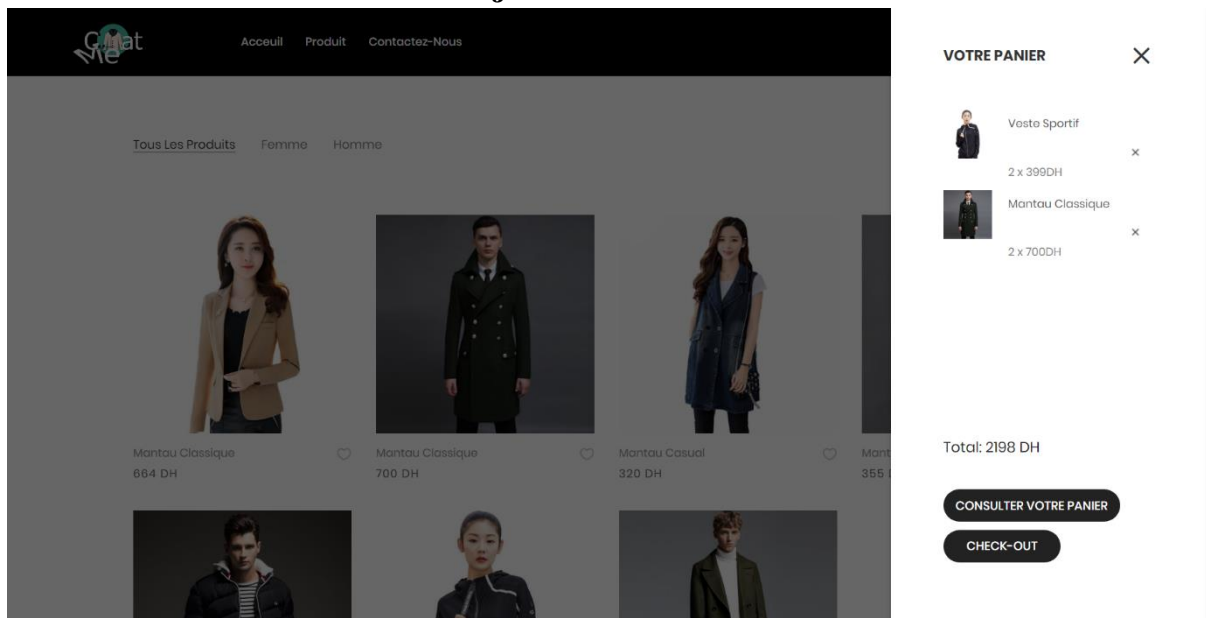
Partie Commentaire permet à l'utilisateur de donner son avis sur le produit ainsi que donnée un pourcentage de qualité par des étoiles.

## 2.5 Interface de Contactez-Nous :



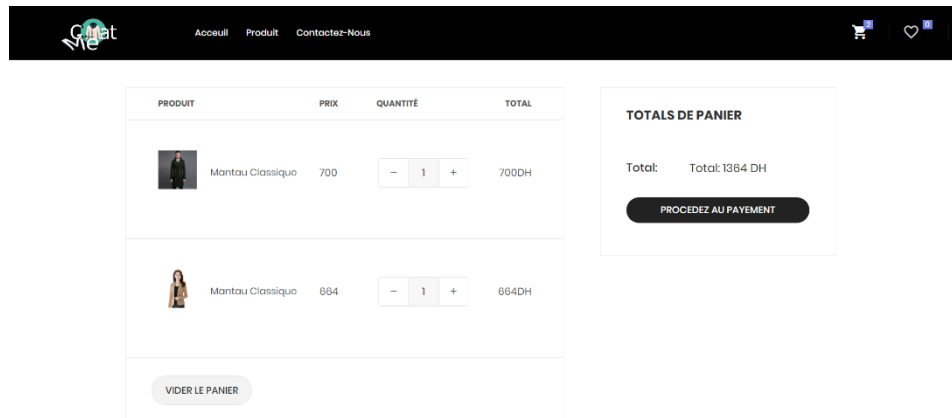
Cette interface concerne la partie contactez-nous quand un utilisateur veut contacter directement le site en entrant son adresse email et son message à envoyer.

## 2.6 Interface de Produits Ajoutés au Panier :



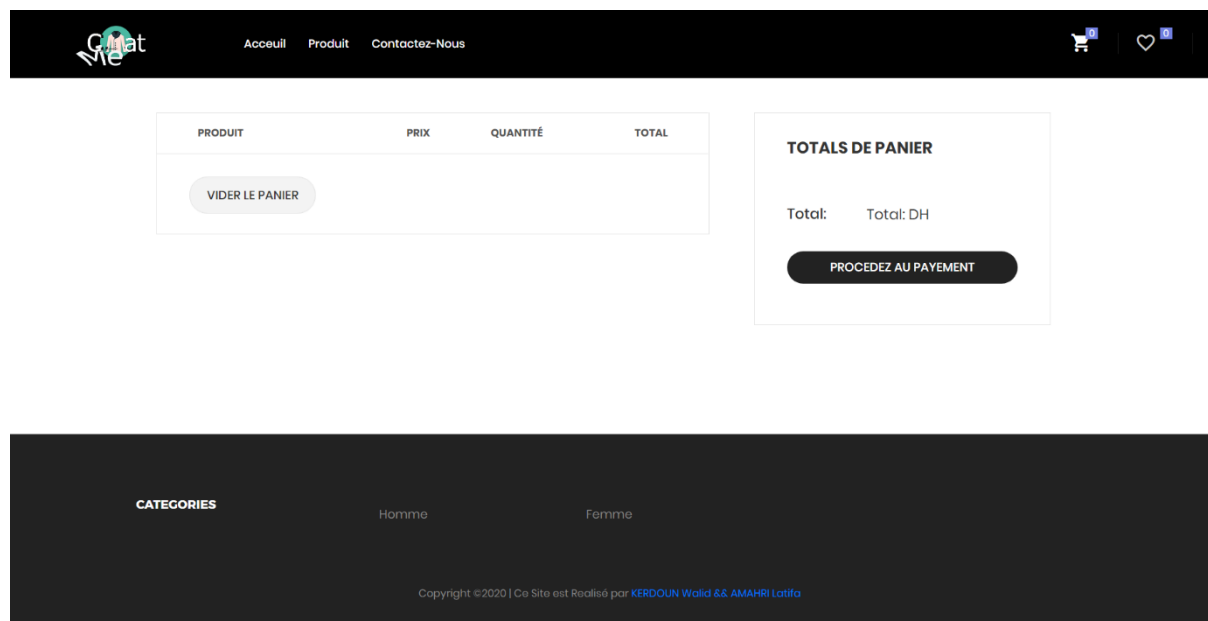
Cette Interface Permet à l'utilisateur de voir un résumé sur ces produits ajoutés au panier, l'utilisateur peut aussi supprimer un produit en cliquant sur l'icône à droite du produit 'x'. Il peut aussi consulter le panier pour plus de détail, comme il peut procéder vers check-out.

## 2.7 Interface Consulter mon Panier :



Cette interface permet à l'utilisateur de voir le résumé de son panier (Tous les produits ajouter au panier) ainsi qu'il peut ajouter la quantité du produit. S'il veut confirmer les produits ajoutés il clique sur procéder au paiement pour acheter les produits.

## 2.8 Interface de Vider Panier :



Cette Interface montre qu'après de cliquer sur le bouton Vider Panier, tous les produits ajouter seront automatiquement supprimer du Panier.

## 2.9 Interface Checkout :

**Page de Check-Out**

VOTRE NOM \*

First name Last name

ADDRESSE EMAIL \*

Ex: exemple@email.com

NUMERO DE TÉLÉPHONE \*

Ex: +212 500 000000

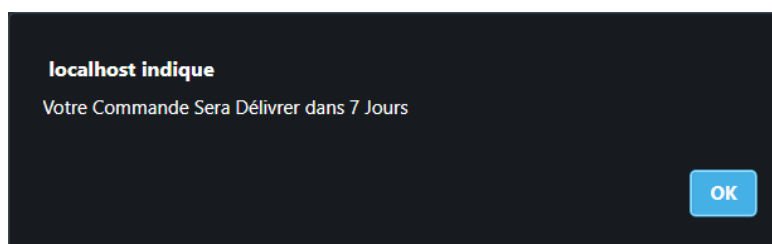
ADRESSE \*

VILLE/ZIPCODE \*

Envoyer →

Interface de checkout permet à l'utilisateur de remplir ses informations (Nom, Prénom, Adresse Email, Numéro de téléphone, Adresse, Ville, Code Zip). Il s'agit de la phase finale pour confirmer son achat.

## 2.10 Message de confirmation de la commande



Ce message indique que le site a bien reçu la commande et qu'elle sera délivrée dans 7 jours.

## 2.11 Interface d'Authentification :

**Coat Me**

Se Connecter à Coat\_Me.

E-mail

Mot De Passe

Connexion

Créer Un Compte MDP oublié ?

Cette interface est commune entre le client et l'administrateur. Elle distingue entre l'administrateur et l'utilisateur par email et le redirige vers son espace.



Pour l'utilisateur s'il veut ajouter un produit au panier sans que la session est active, il sera redirigé directement pour se connecter d'abord.

## 2.12 Interface d'Inscription :

Créer votre compte Coat\_Me

Nom Utilisateur

E-mail

Mot de passe

Confirmer

Inscription

Se connecter à un compte existant [Se Connecter Ici.](#)

Cette interface permet à un utilisateur qui ne possède pas un compte de le créer en remplissant les champs demandés. Après elle vérifie si les champs sont corrects et respectent les bons formats ensuite son compte sera créer avec succès sinon l'utilisateur recevra un message d'erreur indiquant les champs erronés.

## 2.13 Interface de Gestion de Produits (côté administrateur) :

E-commerce Admin Plateforme

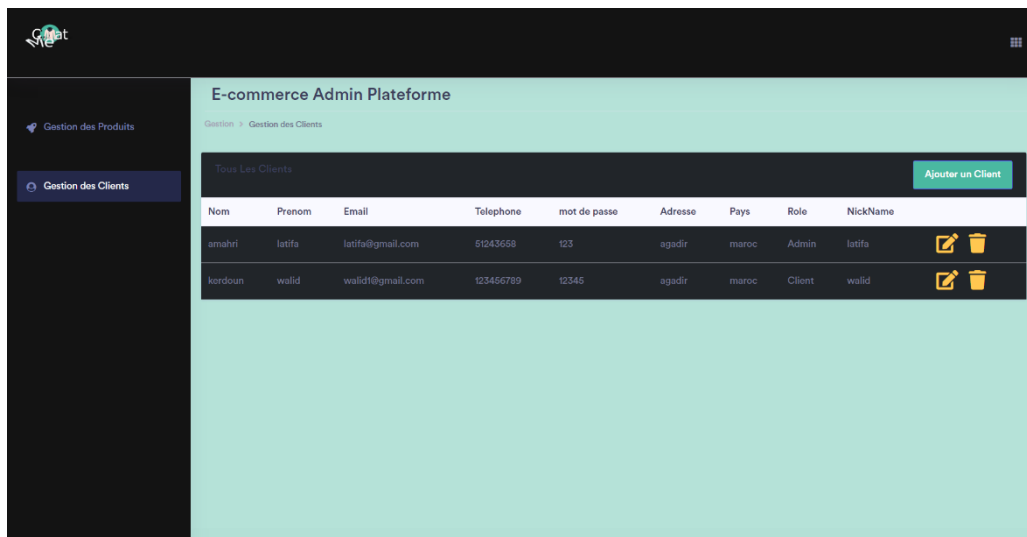
Gestion > Gestion des Produits

Tous Les Produits [Ajouter un produit](#)

Image	Nom Produit	prix Produit	Taille Produit	Quantité	Description	Genre	Couleur	Matériels
	Mantau Classique	664	S,M,L,XL	40	Mantau Classique Pour les Femmes	women	Noir,Rouge,Vert,Blanc,bleu	60% cotton
	Mantau Classique	700	S,M,L	40	Mantau Classique Pour les Hommes	men	Noir,Rouge,Blanc	45% Polyester, 55% Coton
	Mantau Casual	320	S,XL	40	Mantau Casual Pour les Femmes	women	bleu,Gris,Marron	25% nylon, 75% Polyester.
	Mantau Casual	355	S,M,L,XL	40	Mantau Casual Pour les Hommes	men	Noir,Rouge,Vert,bleu,Marron	75% nylon, 25% Polyester.
	Mantau Sportif	400	S,L,XL	40	Mantau Sportif Pour les Hommes	men	Rouge,Blanc,bleu,Gris	25% nylon, 65% Polyester,10% Rayon.

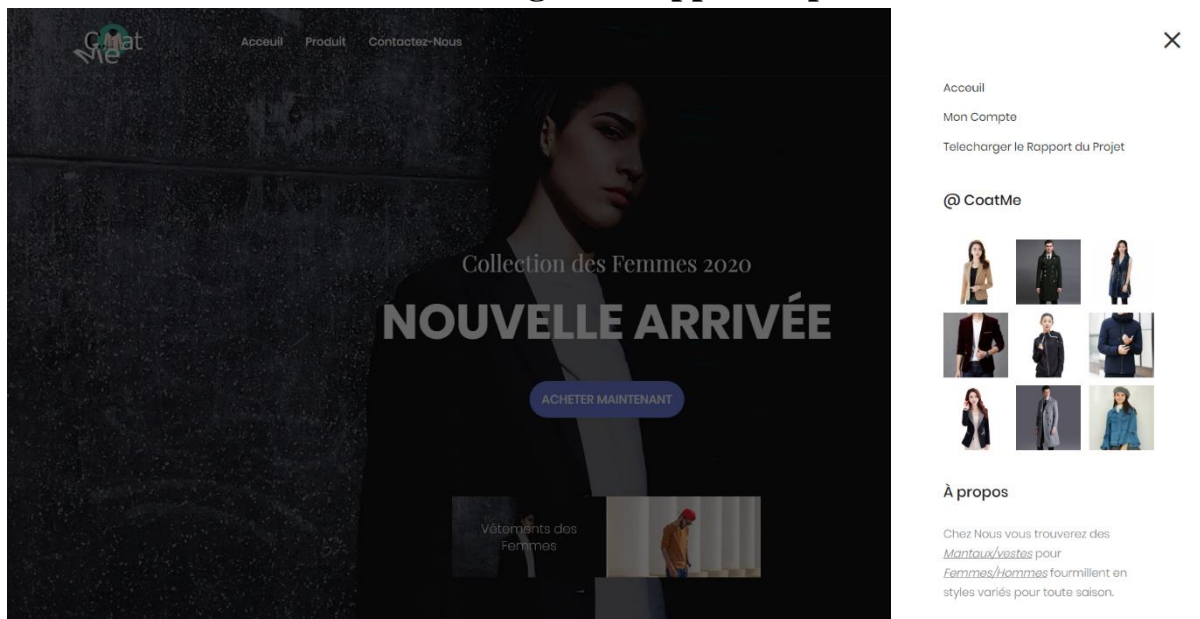
Cette interface consiste à la gestion des produits du Site et faire tous ce qui concerne l'Ajout, la Modification, la Suppression.

## 2.14 Interface de Gestion des Clients (côté administrateur) :



Cette interface consiste à la gestion des Utilisateurs du Site et faire tous ce qui concerne l'Ajout, la Modification, la Suppression

## 2.15 Partie Pour télécharger le Rapport depuis le Site :



Il s'agit d'un Side Menu qui se trouve dans la page index.php et qui permet de télécharger le rapport dans la machine cliente en format PDF.

### **3. Conclusion :**

Dans ce dernier chapitre, nous avons présenté le résultat de la mise en œuvre de notre projet, en passant sur les interfaces de l'application Web et de l'application mobile et en expliquant les différents processus qui y sont contenus. Enfin, on va passer aux problèmes auxquels nous sommes confrontés dans notre expérience de stage et à notre conclusion générale.

# Problèmes Rencontrés

Parmi les majeurs problèmes rencontrés durant la réalisation de notre Projet « COAT\_ME » était l'utilisation des sessions et surtout dans la partie de panier pour que la sessions stockent tous les produits ajouté au panier tant que la session d'utilisateur est active.

Pour cela nous étions amenés à bien comprendre la notion des sessions et comment les gérer et l'utiliser proprement dans notre projet.

En ce qui concerne le côté base donnée certaines fonctions ont été expirer dans les nouvelles versions de PHP, par conséquent nous étions amenés à chercher d'autre fonctions qui seront utiles afin de réaliser ce projet.

# Conclusion Générale

Durant ce projet on a pu mettre en pratique de nombreuses compétences acquises durant notre cours, que ce soit au niveau technique, conceptuel ou encore organisationnel, ce qui nous a permis de mettre en pratique le processus de conduite du projet.

Le rapport contient trois chapitres, dans lesquels nous avons décrit les étapes principales et nécessaire de la réalisation du projet et qui nous a menés à un résultat satisfaisant, et simple à utiliser par n'importe quel utilisateur.

Un Site Web dont nous sommes fières en souhaitant l'évoluer encore plus, malgré quelques obstacles techniques que nous avons rencontrés, mais que nous avons pu surmonter pour en arriver jusque-là. Également on a pu expérimenter avec la fameuse technologie PHP et MySQL.

Nous souhaitons, enfin d'améliorer ce projet et lui en créer une application mobile pour qu'il sera aussi accessible par les gens qui utilisent beaucoup le smartphone et qu'il sera intégré dans la plupart des magasins d'applications comme (Play Store, App Store, ...).

Toutes les informations acquises seront utiles à notre vie professionnelle et personnelle ainsi que l'hébergement de ce site va donner un point de plus dans nos CV.