

Rapport de réalisation d'un Site web E-commerce

Mini Projet

Prof. Roubi

Réaliser par :

Abdelkodous ZADELKHAIR
Hamza AYACH
Ahmed AKKAR
Doha AIT MIDDOU
Soufiane EL MARNSSI

20
21



Tableau de contenu

INTRODUCTION GENERAL SUR LE E-COMMERCE.....	4
CHAPITRE I : PRESENTATION	2
GENERALE	2
1. INTRODUCTION	3
2. CONTEXTE ET PROBLÉMATIQUE	3
3. CONCLUSION	4
CHAPITRE II : SPÉCIFICATION DES BESOINS ET CONCEPTION	5
1. INTRODUCTION	6
2. SPECIFICATION DES BESOIN.....	6
2.1. <i>Etude des besoins</i>	6
2.2. <i>Besoin fonctionnels</i>	7
2.3. <i>Besoin non-fonctionnel</i>	7
3. CONCEPTION	10
3.1. <i>Méthodologie de conception</i>	10
3.2. <i>Concept et architecture</i>	10
3.3. <i>Diagramme de cas d'utilisation</i>	12
3.3.1. <i>Cas d'utilisation d'un visiteur</i>	12
.....	12
3.3.2. <i>Diagramme de cas d'un client</i>	12
.....	12
3.3.3. <i>Diagramme de cas d'un admin</i>	13
3.4. <i>Diagramme d'activités</i>	13
3.5. <i>Diagramme de classes</i>	14
3.5.1. <i>Définition</i>	14
3.5.2. <i>La composition d'un diagramme des classes</i>	15
3.6. <i>Notre diagramme des classes</i>	15
3.7. <i>Les Requêtes sql</i>	17
.....	17
3.8. <i>Structure du site</i>	20
4. LES MAQUETTE DE NOTRE SITE WEB	21
4.1. <i>La chart graphique</i>	21
5. CONCLUSION	22
CHAPITRE III : RÉALISATION	23

1. INTRODUCTION	24
2. LES OUTILS ET LANGAGES UTILISER	24
2.1. LANGAGE DE PROGRAMMATION :	24
2.2. ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT:.....	25
2.3. SERVEUR D'APPLICATION :.....	27
2.4. SYSTÈME DE GESTION DE BASE DE DONNÉES:.....	27
2.5. DESIGN & MULTIMEDIA :	29
3. DÉMONSTRATION DES INTERFACES :	31
4. CONCLUSION	38
CONCLUSION GENERALE.....	38
BIBLIOGRAPHIE	39

INTRODUCTION GENERAL SUR LE E-COMMERCE

On appelle « Commerce électronique » (ou e-Commerce) (ou vente en ligne ou à distance) l'utilisation d'un média électronique pour la réalisation de transactions commerciales. La plupart du temps il s'agit de la vente de produits à travers le réseau internet, mais le terme de e-Commerce englobe aussi les mécanismes d'achat par internet (pour le B-To-B). Le client effectuant des achats sur internet est appelé cyberconsommateur. Le e-commerce ne se limite pas à la seule vente en ligne, mais englobe également :

1. La réalisation de devis en ligne Le conseil aux utilisateurs
2. La mise à disposition d'un catalogue électronique
3. Un plan d'accès aux points de vente
4. La gestion en temps réel de la disponibilité des produits (stocks)
5. Le paiement en ligne Le suivi de la livraison Le service après-vente

CHAPITRE I : PRESENTATION GENERALE

1. Introduction

Ce chapitre sera consacré à la précision du cadre général du Mini projet .

2. Contexte et problématique

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 dans le cadre Mini projet du module M34 (Technologie web avancées JEE) ayant comme objectif principal : la conception et la création d'une boutique en ligne .

3. Conclusion

Dans ce chapitre introductif, j'ai présenté le contexte et la problématique liés à ce projet. Le chapitre suivant sera consacré à l'étude de l'existant et la présentation de spécification des besoins et conception .

CHAPITRE II : Spécification des besoins et conception

1. Introduction

Dans ce troisième chapitre, nous allons mettre le sujet dans son cadre général. Par la suite, nous aborderons l'étude de la manière de vente actuelle, suivie d'une critique pour pouvoir concentrer sur les problèmes à résoudre pendant la réalisation de notre projet. Ainsi, ce chapitre présente un ensemble des besoins fonctionnels et autres non fonctionnels.

Dans le cycle de vie de notre projet, la conception représente une phase primordiale et déterminante pour produire une application de haute qualité. C'est dans ce stade que nous devons clarifier en premier lieu la vue globale, en décrivant l'architecture générale que nous allons suivre dans la partie réalisation de notre projet. Puis, dans un deuxième lieu nous allons détailler notre choix conceptuel à travers plusieurs types de diagrammes.

2. Specification des besoin

2.1. Etude des besoins

Dans cette section du chapitre, nous nous intéressons aux besoins des utilisateurs traités dans notre projet c'est à dire l'inscription du client, le choix des produits, le lancement des commandes enfin la confirmation et donc le paiement en ligne à travers les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles pour aboutir à un site de qualité qui répond aux besoins des clients

2.2. Besoin fonctionnels

Besoins Fonctionnalités :

- Les besoins fonctionnels se présentent en huit grandes parties :
 - Exposition des produits ainsi que leurs prix et caractéristiques.
 - Inscription des clients.
 - Ajout des produits choisis au panier.
 - Choix du mode de livraison.
 - Choix de la boutique de livraison.
 - Confirmation de la commande.
 - Le payement en ligne.
 - Confirmation de l'opération d'achat et la réception de la facture.

2.3. Besoin non-fonctionnel

Les besoins non fonctionnels sont importants car ils agissent de façon indirecte sur le résultat et sur le rendement de l'utilisateur, ce qui fait qu'ils ne doivent pas être négligés, pour cela il faut répondre aux exigences suivantes :

Fonctionnalités :

a. Fiabilité:

L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et doit être satisfaisante.

b. Les erreurs :

Les ambiguïtés doivent être signalées par des messages d'erreurs bien organisés pour bien guider l'utilisateur et le familiariser avec notre site web.

c. Ergonomie et bonne Interface :

L'application doit être adaptée à l'utilisateur sans qu'il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés.

d. Sécurité :

Notre solution doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des clients qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans les sites web.

e. Aptitude à la maintenance et la réutilisation :

Le système doit être conforme à une architecture standard et claire permettant sa maintenance et sa réutilisation.

f. Compatibilité et portabilité :

Un site web quel que soit son domaine, son éditeur et son langage de programmation ne peut être fiable qu'avec une

compatibilité avec tout les navigateurs web et tous les moyens que ce soit PC, IPAD ou Mobil



3. Conception

3.1. Méthodologie de conception



Pour faciliter notre tâche nous avons recours langage de modélisation unifié (UML : Unified Modelling Language) c'est une notation qui permet de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et il est devenu une référence en terme de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance devienne indispensable pour un développeur.

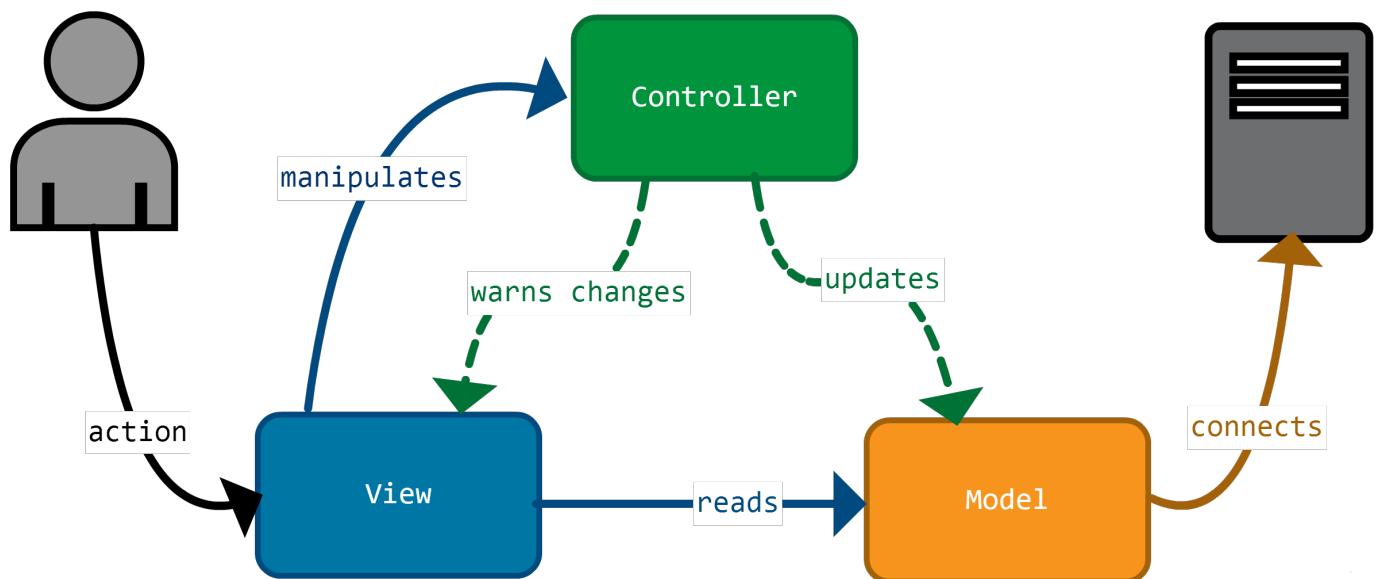
3.2. Concept et architecture

Notre Projet consiste à concevoir et réaliser une boutique En ligne pour la vente en ligne des produits en se basant sur le modèle MVC constitué de trois parties.

Bien évidemment, les deux parties connues qui sont les vues V (les interfaces ou les JSP) et le modèle M (le serveur de données) et une troisième Partie représenté comme contrôleur de trafic C, (le serveur d'application ou les Servlets en JEE).

Cette architecture a pas mal d'avantages pour qu'elle reste toujours la plus utilisée dans le monde de développement Web étant donnée qu'elle se caractérise par :

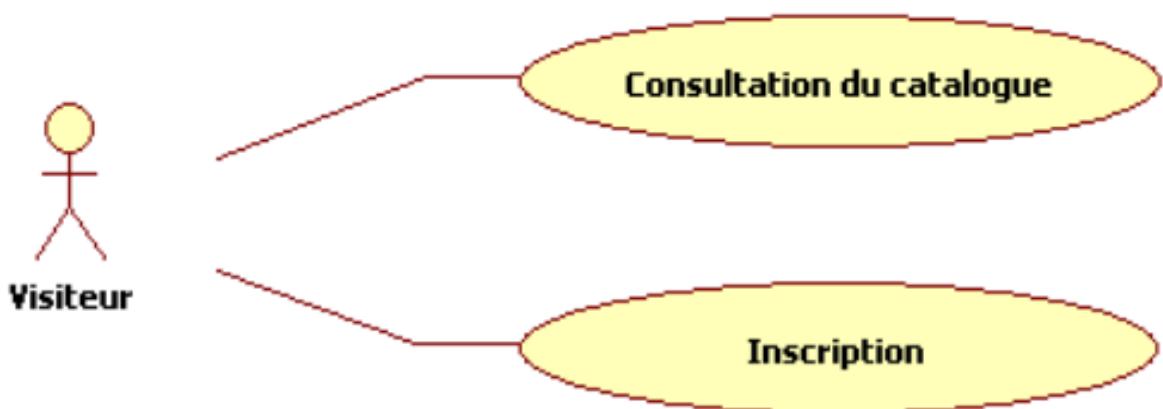
- L'allégement du poste de travail.
- La prise en compte de l'hétérogénéité des plates-formes (serveurs, clients, langages, etc.).
- Une meilleure répartition de la charge entre les différents entités clients et serveurs.



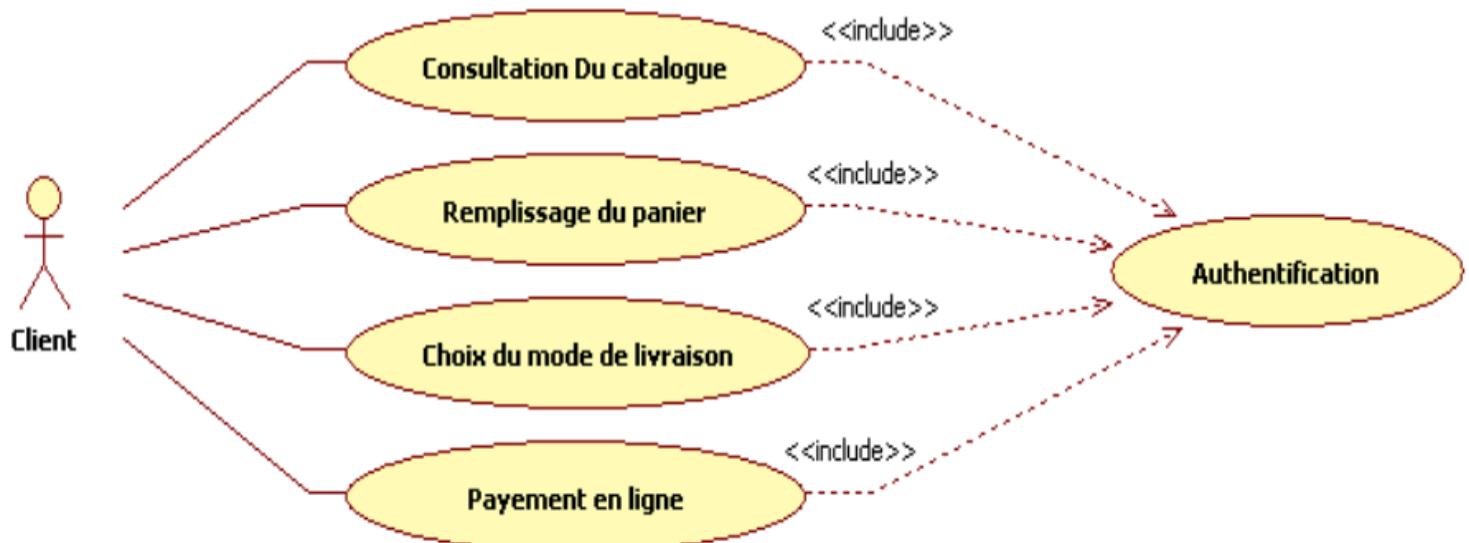
3.3. Diagramme de cas d'utilisation

3.3.1. Cas d'utilisation d'un visiteur

Avant de devenir client, un internaute ne possède que la possibilité de consulter le catalogue des produits disponibles dans le stock du fournisseur et la possibilité de s'inscrire pour devenir client sur notre site web.

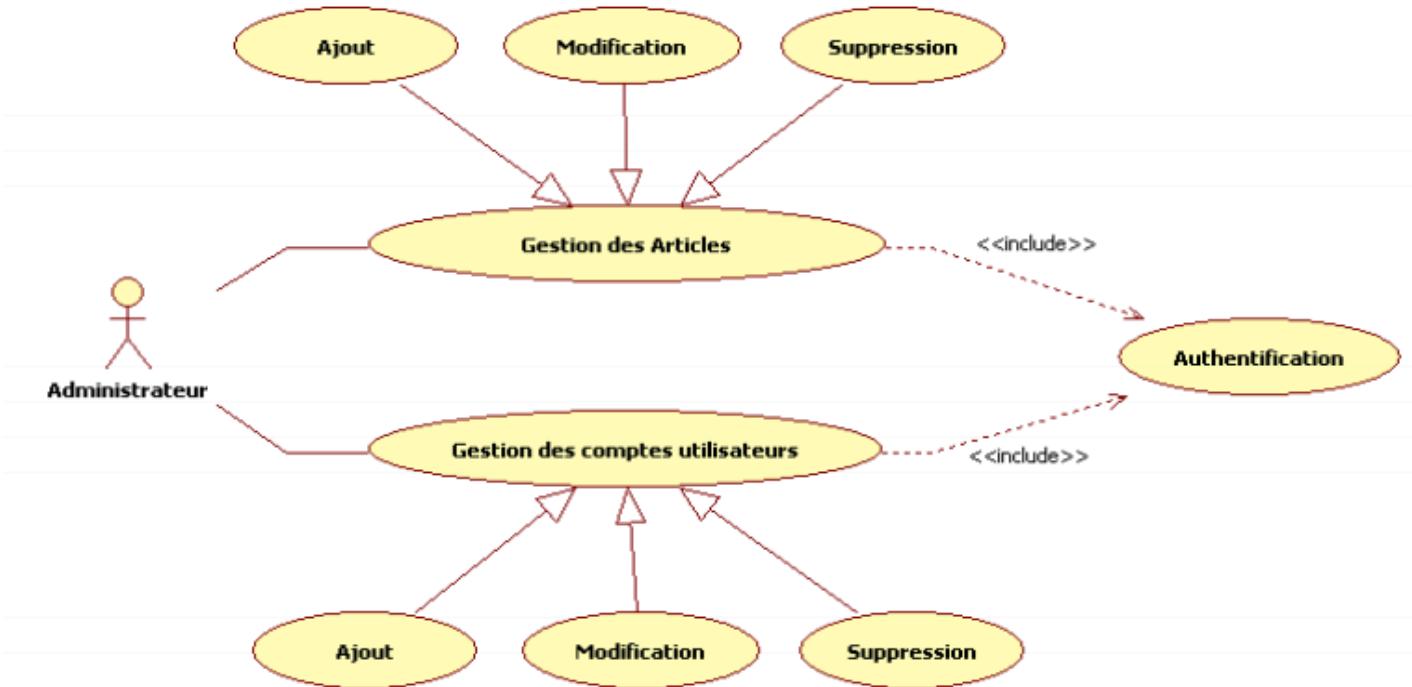


3.3.2. Diagramme de cas d'un client



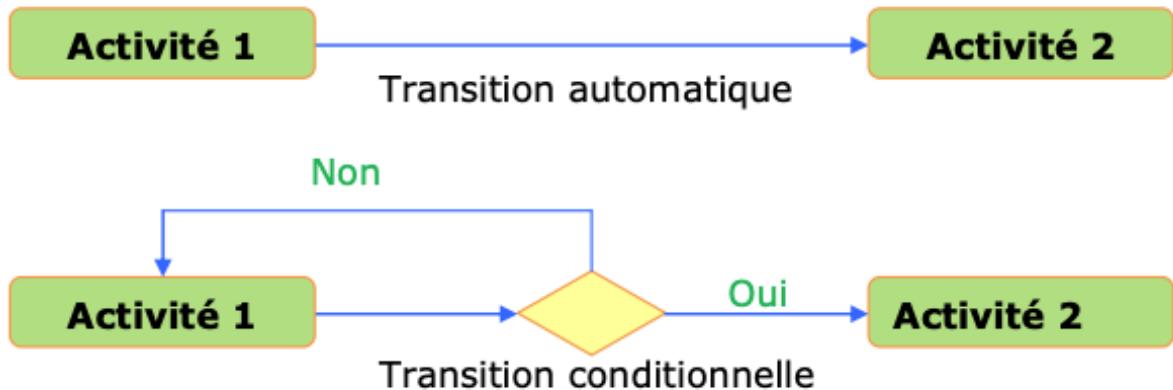
3.3.3. Diagramme de cas d'un admin

Le terme webmaster de site web désigne communément celui qui est chargé d'un site web. Il gère toute la mise en place technique et Parfois la mission éditoriale, il doit gérer au jour le jour la technique et mettre à jour le contenu du site web



3.4. Diagramme d'activités.

C'est un Diagramme associé à un objet particulier ou à un ensemble d'objets, qui illustre les flux entre les activités et les actions. Il permet de représenter graphiquement le déroulement d'un cas d'utilisation.



Une transition qui représente Le passage d'une activité vers une autre. Cette transition peut être automatique, qui se déclenche par la fin d'une activité, provoquent le début immédiat d'une autre ou conditionnelle, qui ne se déclenche qu'après la satisfaction de la condition qu'on appelle aussi 'Role'.

On a aussi Le filtre des page 'en JEE'.

3.5. Diagramme de classes

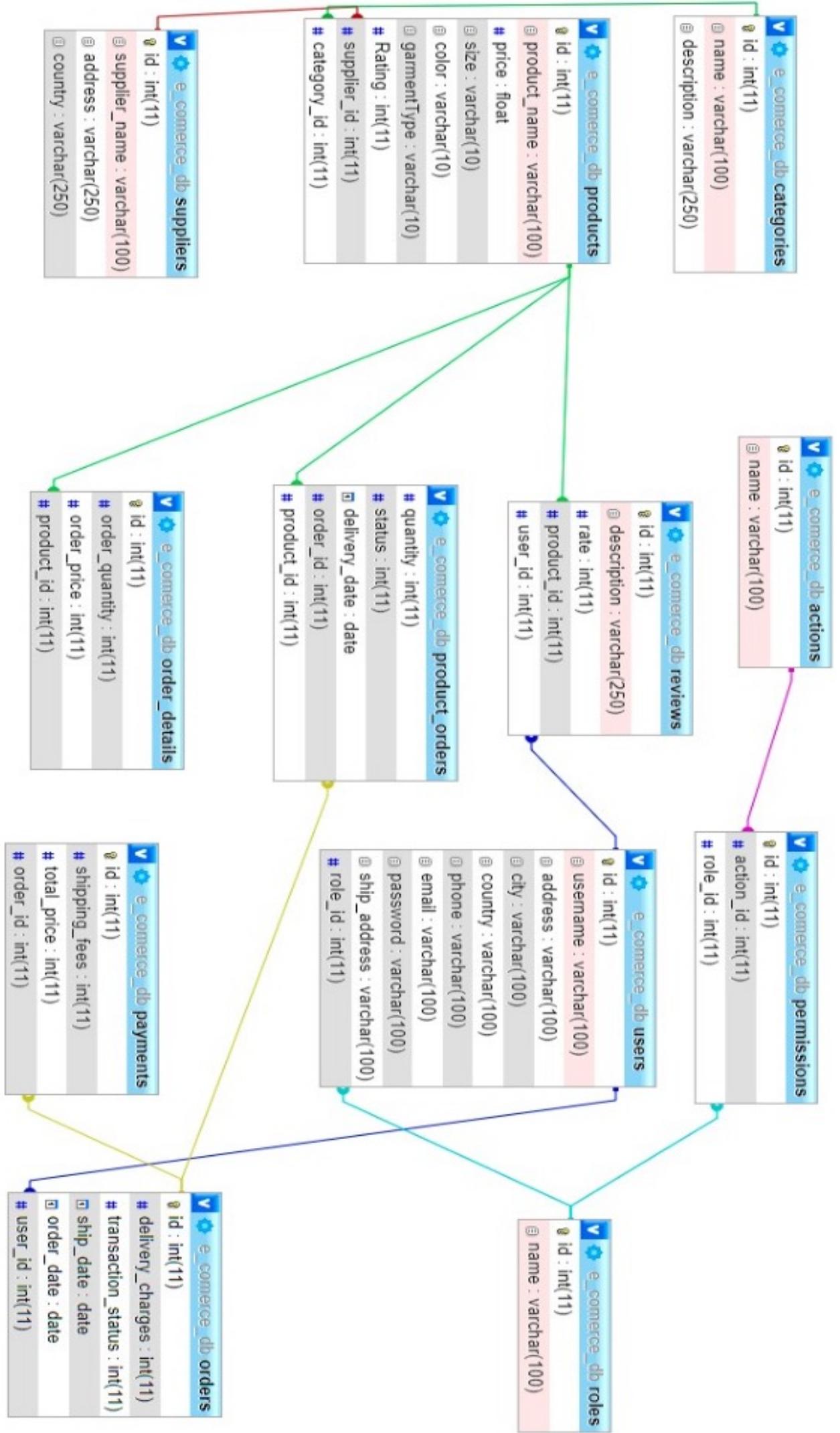
3.5.1. Définition

Un diagramme de classes UML décrit les structures d'objets et d'informations utilisées sur notre site web, à la fois en interne et en communication avec ses utilisateurs. Il décrit les informations sans faire référence à une implémentation particulière. Ses classes et relations peuvent être implémentées de nombreuses manières, comme les tables de bases de données, les nœuds XML ou encore les compositions d'objets logiciels.

3.5.2. La composition d'un diagramme des classes

En général un diagramme de classe peut contenir les éléments suivants : Les classes: une classe représente la description formelle d'un ensemble d'objets ayant une sémantique et des caractéristiques communes. Elle est représentée en utilisant un rectangle divisé en trois sections. La section supérieure est le nom de la classe, la section centrale définit les propriétés de la classe alors que la section du bas énumère les méthodes de la classe. Les associations : une association est une relation entre deux classes (association binaire) ou plus (association n-aire), qui décrit les connexions structurelles entre leurs instances. Une association indique donc que des liens peuvent exister entre des instances des classes associées. Les attributs : les attributs représentent les données encapsulées dans les objets des classes. Chacune de ces informations est définie par un nom, un type de données, une visibilité et peut être initialisé. Le nom de l'attribut doit être unique dans la classe.

3.6. Notre diagramme des classes



3.7. Les Requêtes sql

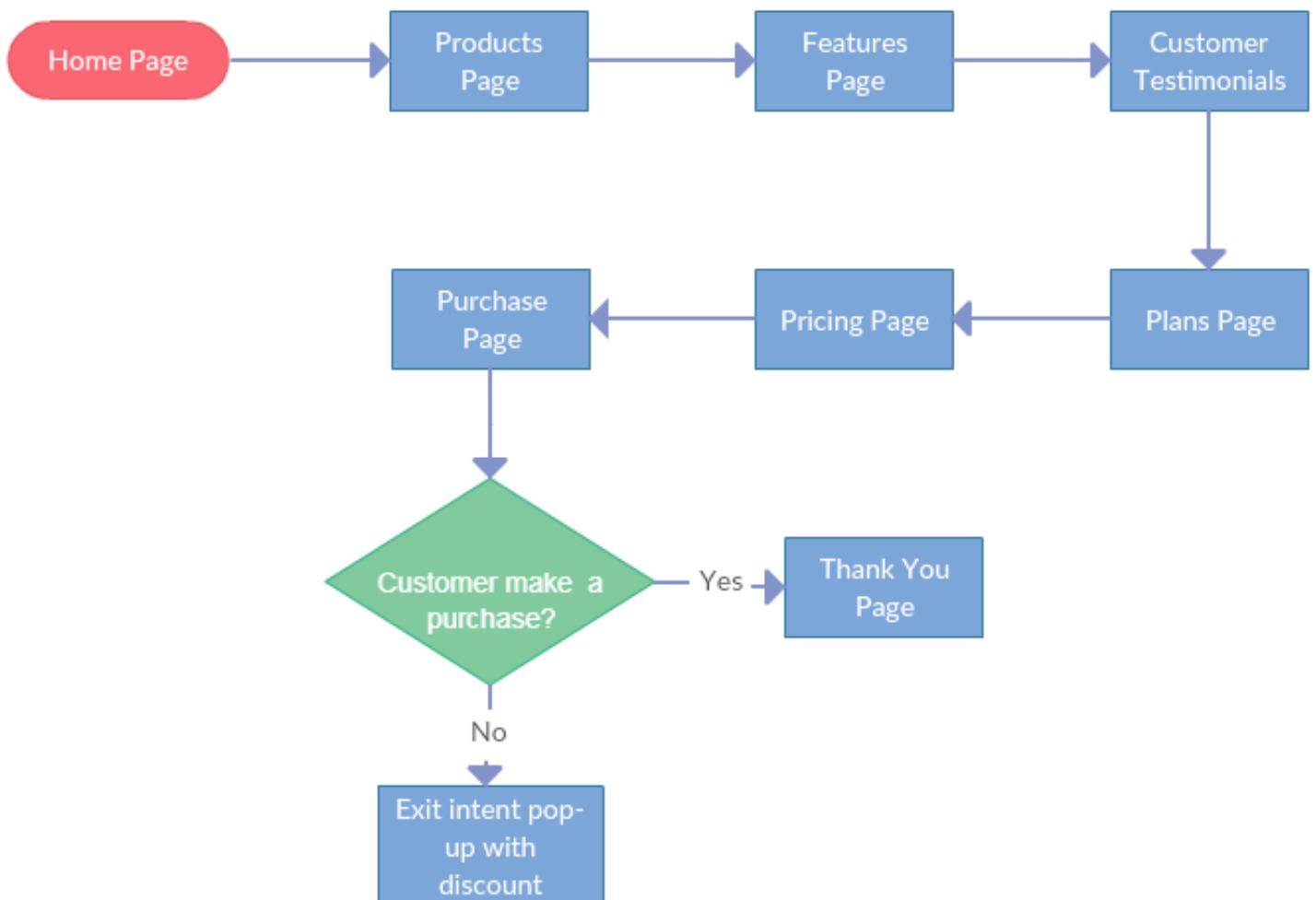
```
CREATE TABLE ROLES (
ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
NAME VARCHAR(100)
);
CREATE TABLE ACTIONS (
ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
NAME VARCHAR(100)
);
CREATE TABLE USERS (
ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
USERNAME VARCHAR(100) ,
ADDRESS VARCHAR(100) ,
CITY VARCHAR(100) ,
COUNTRY VARCHAR(100) ,
PHONE VARCHAR(100) ,
EMAIL VARCHAR(100) ,
PASSWORD VARCHAR(100) ,
SHIP_ADDRESS VARCHAR(100) ,
ROLE_ID INT ,
FOREIGN KEY(ROLE_ID) REFERENCES ROLES(ID)
);
CREATE TABLE CATEGORIES (
ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
NAME VARCHAR(100) ,
DESCRIPTION VARCHAR(250)
);
CREATE TABLE SUPPLIERS (
ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
SUPPLIER_NAME VARCHAR(100) ,
ADDRESS VARCHAR(250) ,
COUNTRY VARCHAR(250)
);
```

```
CREATE TABLE PRODUCTS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
    PRODUCT_NAME VARCHAR(100) ,
    PRICE FLOAT ,
    SIZE VARCHAR(10) ,
    COLOR VARCHAR(10) ,
    GARMENTTYPE VARCHAR(10) ,
    RATING INT ,
    SUPPLIER_ID INT ,
    CATEGORY_ID INT ,
    FOREIGN KEY (SUPPLIER_ID) REFERENCES SUPPLIERS(ID),
    FOREIGN KEY (CATEGORY_ID) REFERENCES CATEGORIES(ID)
);
CREATE TABLE REVIEWS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    DESCRIPTION VARCHAR(250) ,
    RATE INT DEFAULT 0 ,
    PRODUCT_ID INT ,
    USER_ID INT ,
    FOREIGN KEY (PRODUCT_ID) REFERENCES PRODUCTS(ID),
    FOREIGN KEY(USER_ID) REFERENCES USERS(ID)
);
CREATE TABLE ORDER_DETAILS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
    ORDER_QUANTITY INT ,
    ORDER_PRICE INT ,
    PRODUCT_ID INT ,
    FOREIGN KEY (PRODUCT_ID) REFERENCES PRODUCTS(ID)
);
```

```
CREATE TABLE ORDERS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
    DELIVERY_CHARGES INT ,
    TRANSACTION_STATUS INT ,
    SHIP_DATE DATE ,
    ORDER_DATE DATE ,
    USER_ID INT ,
    ORDER_ID INT ,
    FOREIGN KEY (ORDER_ID) REFERENCES ORDERS(ID),
    FOREIGN KEY (USER_ID) REFERENCES USERS(ID)
);
CREATE TABLE PAYMENTS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT ,
    SHIPPING_FEES INT ,
    TOTAL_PRICE INT ,
    ORDER_ID INT ,
    FOREIGN KEY (ORDER_ID) REFERENCES ORDERS(ID)
);
CREATE TABLE PRODUCT_ORDERS (
    QUANTITY INT ,
    STATUS INT DEFAULT 0 ,
    DELIVERY_DATE DATE ,
    ORDER_ID INT ,
    PRODUCT_ID INT ,
    FOREIGN KEY (ORDER_ID) REFERENCES ORDERS(ID) ,
    FOREIGN KEY (PRODUCT_ID) REFERENCES PRODUCTS(ID)
);
CREATE TABLE PERMISSIONS (
    ID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    USER_ID INT,
    ACTION_ID INT,
    FOREIGN KEY (USER_ID) REFERENCES USERS(ID),
    FOREIGN KEY (ACTION_ID) REFERENCES ACTIONS(ID)
);
```

3.8. Structure du site

Dans un site web commercial, la navigation est obligatoirement évolutive car le passage à une phase d'achat nécessite la confirmation de la phase précédente, de plus le fait de maintenir une hiérarchisation équilibrée qui permet l'accès rapide à l'information et une compréhension intuitive de la façon dont les pages sont organisées tout en donnant la possibilité d'évoluer est un objectif préalable. Pour cela nous avons choisi la structure en évolution.

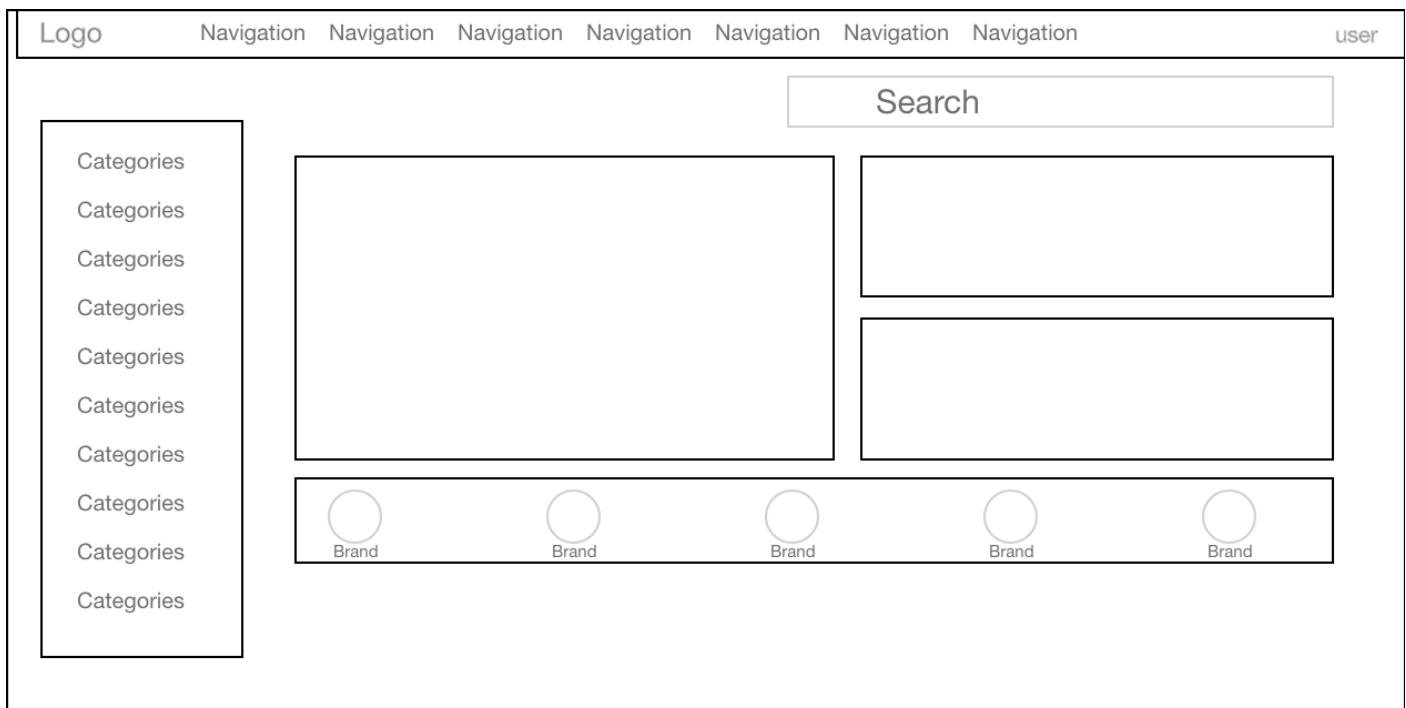


4. Les maquette de notre site web

4.1. La chart graphique

Une charte graphique aboutit généralement à la création de modèles de pages (en anglais Template) servant comme des gabarits pour la création du site web. Les Template sont des images créées sous forme de calques ou bien des pages web représentant le squelette graphique des pages types dans notre site web comme par exemple : la page d'accueil, la page client et la page administrateur dans notre projet .

charte graphique de la page d'accueil :



5. Conclusion

Nous venons de terminer cette partie de conception, qui consiste à déterminer aussi bien les méthodes de travail que les chart graphiques de notre site web avec ses parties .

Dans le chapitre suivant nous allons aborder la dernière partie qui représente la partie réalisation de notre site web, en se basant sur les mécanismes et les solutions déterminés dans la phase de conception.

CHAPITRE III :

RÉALISATION

1. Introduction

Au niveau de cette dernière partie, nous allons énumérer les outils soft que nous avons utilisés pour réaliser notre site ainsi que ses principales interfaces.

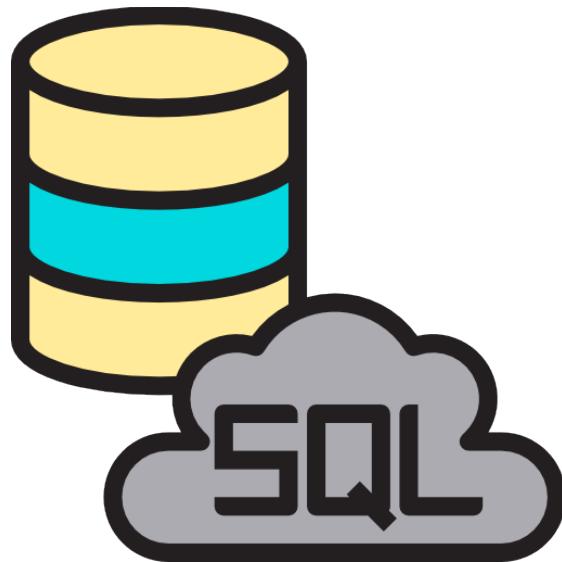
2. Les outils et langages utiliser

2.1. Langage de programmation :



Nous avons eu recours, pour le développement de notre application au langage de programmation J2EE. C'est la garantie de portabilité qui fait la réussite de Java dans les architectures client-serveur en facilitant la migration entre serveurs, très difficile pour les gros systèmes. D'autre part JAVA est sécurisée, il a été conçu pour être exploité dans des environnements serveur et distribués. Dans ce cadre, la sécurité n'a pas été

négligeable. C'est le langage le plus adopté par les développeurs grâce à sa fiabilité et sa performance élevée.



SQL ou " Structured Query Language " est un langage de programmation permettant de manipuler les données et les systèmes de bases de données relationnelles. Ce langage permet principalement de communiquer avec les bases de données afin de gérer les données qu'elles contiennent.

2.2. Environnement de développement:

JDK : Java Développement Kit Java est l'environnement dans lequel le code Java est compilé pour être transformé en byte-code afin que la machine virtuelle JAVA (JVM) puisse l'interpréter. Les composants primaires du JDK sont une sélection d'outils de programmation. Javac : le

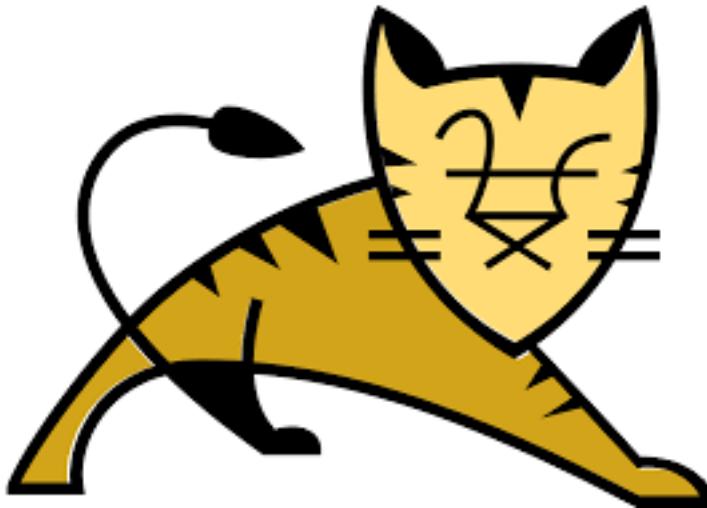
compilateur, qui convertit le code source en fichier .class (contenant le bytecode Java).

JEE : Java Enterprise Edition, ou Java EE, c'est une spécification pour la technique Java de Sun plus particulièrement destinée aux applications d'entreprise. Ces applications sont considérées dans une approche multi-niveaux. Dans ce but, toute implémentation de cette spécification contient un ensemble d'extensions au Framework Java standard (JSE, Java Standard Edition) afin de faciliter la création d'applications réparties.



Eclipse : Eclipse est un projet, décliné et organisé en un ensemble de sous-projets de développements logiciels, de la fondation Eclipse visant à développer un environnement de production de logiciels libre qui soit extensible, universel et polyvalent, en s'appuyant principalement sur Java

2.3. Serveur d'application :



Apache Tomcat : Apache Tomcat ou simplement Tomcat est un serveur d'applications, plus précisément un conteneur web libre de servlets et JSP. Issu du projet Jakarta, c'est un des nombreux projets de l'Apache Software Foundation.

2.4. Système de gestion de base de données:



XAMPP : est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation.



MySQL : est un système de gestion de bases de données relationnelles. Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire.



phpMyAdmin : est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL et MariaDB, réalisée principalement en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.

2.5. Design & Multimédia :



Le HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML ou dans sa dernière version HTML5, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. Ce langage permet : d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom, de structurer sémantiquement la page, de mettre en forme le contenu, de créer des formulaires de saisie.



Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium.



Bootstrap : est une collection d'outils utiles à la création du design 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.



Photoshop :est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, lancé en 1990 sur Mac OS puis en 1992 sur Windows. Édité par Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement des photographies numériques, mais sert également à la création ex nihilo d'images

3. Démonstration des Interfaces :

Cette partie dénombre la présentation des Scénarios applicatifs de l'application. Nous allons présenter dans ce qui suit, les imprimés-écran des principales interfaces réalisées dans notre site web.

Page d'accueil

The screenshot shows the homepage of MStore. At the top, there's a header with a user icon (support@email.com), a phone icon (+012-345-6789), and an 'ADMIN' dropdown. Below the header is a navigation bar with links: HOME, PRODUCTS, MY SHOPPINGLIST, and MY ACCOUNT. The main title 'MStore' is prominently displayed. To the right of the title is a search bar with a magnifying glass icon and a button to 'Shop Now'. A sidebar on the left lists categories: tv's, pc's, phones, categorie 3, categorie 2, and categorie 1. The main content area features a large promotional banner for cell phones and smartphones with a 'Shop Now' button. To the right of the banner are images of a hand holding a smartphone and a row of four smartphones in different colors (black, white, pink, purple).

This screenshot continues the MStore homepage. It features four service icons: 'Secure Payment' (Mastercard logo), 'Worldwide Delivery' (truck icon), '90 Days Return' (refresh icon), and '24/7 Support' (speech bubble icon). Below these icons are brief descriptions: 'Lorem ipsum dolor sit amet consectetur elit' for each. The bottom section displays four product highlights: a 'SMART TV' on a stand, an 'XBOX SERIES X' console with a controller, a person holding a camera, and a 'CRYPTO VX7' macro gaming mouse. Each product has a small descriptive text below it.

call us for any queries

+012-345-6789

Featured Product



Product 6
★★★★★



300.0

Buy Now

Product 5
★★★★★



200.0

Buy Now

Product 4
★★★★★



200.0

Buy Now

Product 4
★★★★★



200.0

Buy Now



Subscribe Our Newsletter

Your email here

Submit

Recent Product



Product 6
★★★★★



300.0

Buy Now

Product 5
★★★★★



200.0

Buy Now

Product 4
★★★★★



200.0

Buy Now

Product 4
★★★★★



200.0

Buy Now



The screenshot shows a website layout with the following components:

- Header:** Five horizontal banners with "Buy Now" buttons and prices: 200.0, 200.0, 25.0, Buy Now, 300.0.
- Customer Reviews:** Two sections for "Customer Name". Each section includes a profile picture, a "Customer Name" placeholder, a "Profession" placeholder, a 5-star rating icon, and a short Lorem ipsum text block.
- Get in Touch:** Includes address (123 E Store, Los Angeles, USA), email (email@example.com), and phone number (+123-456-7890).
- Follow Us:** Icons for Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, and YouTube.
- Company Info:** Links to About Us, Privacy Policy, and Terms & Condition.
- Purchase Info:** Links to Payment Policy, Shipping Policy, and Return Policy.
- Footer:** "We Accept:" icons for Visa, MasterCard, PayPal, American Express, and Visa Electron. "Secured By:" icons for Norton Secured, Google SSL, and SSL Secure.

C'est la page d'accueil qui s'affiche dès l'accès à notre site web, elle est constituée de Cinq parties principales :

- Header ou l'entête du site qui affiche la barre de navigation et partie de l'authentification et l'inscription .
- Trois bannières publicitaire qui contiennent des animations donnant un flash sur les nouveautés, ainsi que les promotions et les remises.
- Une page principale qui contient l'affichage des produits .
- Un formulaire de recherche donnant aux visiteurs de notre site le choix de sélection des produits à afficher, par catégorie, et par prix .
- La partie Footer ou bas du site qui contient des informations à propos le site web et les médias-sociaux .

Details d'un article sélectionné :

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The active tab displays a product detail page for 'Product 5'. The page includes a large image of a shopping cart icon, the product name 'Product 5' with a 5-star rating, and details like Price: 200.0, Quantity: 1, Size: 200cm, and Color: green. There are 'Add to Cart' and 'Buy Now' buttons. To the right, there's a sidebar titled 'Category' listing 'tv's', 'pc's', 'phones', and three additional categories. The browser's address bar shows 'localhost:8082/ecom_jee_gi/product?id=8'. The system tray at the bottom indicates a temperature of 25°C, battery level, and system status.

Cette figure garde la même structure que ses précédentes sauf que la partie centrale ne contient plus le catalogue des produit, elle représente maintenant les détails d'un produit sélectionné par le visiteur ou client de notre site web .

Inscription:

The screenshot shows a web browser window with a registration form titled 'Register'. The form contains fields for Username (First Name), Email, Password, Retype Password, City, Phone, and Adresse. The browser's address bar shows 'support@email.com'. The system tray at the bottom indicates a temperature of 25°C, battery level, and system status.

Comme dans tout site web commercial le visiteur ne peut devenir client qu'après la phase d'inscription, notre site web met à la disposition de ses visiteurs un formulaire d'inscription accessible à partir du menu inscription dans la barre des menus en haut de la page d'accueil.

Authentification:

The screenshot shows the login page of an e-commerce website named 'MStore'. At the top, there is a navigation bar with links for 'HOME', 'PRODUCTS', 'MY SHOPPINGLIST', 'MY ACCOUNT', and 'ADMIN'. On the left, there is an email support link 'support@email.com' and a phone number '+012-345-6789'. Below the navigation bar, the 'MStore' logo is displayed. A search bar with a magnifying glass icon is positioned next to it. To the right of the search bar are two buttons: one for 'Heart (0)' and one for 'Cart (0)'. The main content area is titled 'Login'. It contains two input fields: one for 'E-mail / Username' and one for 'Password'. Below these fields is a checkbox labeled 'Keep me signed in'. At the bottom of the form is a blue 'Submit' button.

Après la phase d'inscription présentée dans la figure 31 le client doit s'authentifier pour bien profiter des priviléges qu'un visiteur normal ne possède pas comme par exemple le remplissage du panier et le passage des commandes.

Accueil admin :

No	delivery_charges	transaction_status	ship_date	order_date	username	price	Action
15	0.0	confirmed		2021-06-28	admin	800.0	
14	0.0	in progress		2021-06-28	admin	1000.0	
13	0.0	confirmed		2021-06-27	Soufiane	25.0	
12	0.0	in progress		2021-06-27	admin	275.0	
11	0.0	confirmed		2021-06-26	admin	3000.0	
10	0.0	canceled		2021-06-22	YasserZad	2900.0	
9	0.0	confirmed		2021-06-21	user	1600.0	
8	0.0	in progress		2021-06-21	user	1800.0	
7	0.0	in progress		2021-06-21	user	200.0	
6	0.0	canceled		2021-06-21	user	200.0	

Comme administrateur ou client de notre site web vous êtes appelés aux mêmes étapes d'inscription et d'authentification, mais l'unique différence c'est le privilège. l'utilisateur possède un privilège « Administrateur », c'est pourquoi il accède directement à la page principal d'administration de notre site web qui se compose aussi de deux parties principales :

- Une barre de menus verticale sous formes d'accordéon, qui contient à son tour des liens à toutes les pages de gestion des articles, des catégories, des marques, des boutiques, des fournisseurs, des utilisateurs, des priviléges, des états de commandes ,etc.

- Une page centrale qui affiche par défaut le formulaire d'ajout des nouveaux articles, mais elle doit après afficher les formulaires sélectionnés par l'admin à partir des menus de gestion qui se trouvent dans la partie gauche de la page.

Liste des produits ou articles :

No	delivery_charges	transaction_status	ship_date	order_date	username	price	Action
15	0.0	confirmed		2021-06-28	admin	800.0	
14	0.0	in progress		2021-06-28	admin	1000.0	
13	0.0	confirmed		2021-06-27	Soufiane	25.0	
12	0.0	in progress		2021-06-27	admin	275.0	
11	0.0	confirmed		2021-06-26	admin	3000.0	
10	0.0	canceled		2021-06-22	YasserZad	2900.0	
9	0.0	confirmed		2021-06-21	user	1600.0	
8	0.0	in progress		2021-06-21	user	1800.0	
7	0.0	in progress		2021-06-21	user	200.0	

Cette figure représente la listes des articles ajoutés par l'admin, nous voulons par cette figures donner un exemple de plusieurs listes qui s'affichent de la même manière que la présente.

Changement de profile :

Account Details

admin

0600000002

admin@admin.com

Morocco Berrechid

104 RUE SOUSSA HAY NAIMA

104 RUE SOUSSA HAY NAIMA

Update Account

Password change

Current Password

New Password

Confirm Password

Save Changes

Un admin c'est un utilisateur avec privilège Administrateur, mais comment un utilisateur reste un client ou devient un administrateur c'est pour cela que nous donnant la main de faire cette modification uniquement à l'administrateur dans la page « Edit » de l'utilisateur

4. Conclusion

Dans le chapitre réalisation nous avons appelé à présenter les outils et langages utilisé les interfaces réalisé dans notre site web pour clarifier les étapes d'utilisation de notre site avec ses deux parties statique et dynamique.

CONCLUSION GENERALE

Ce projet se dirige dans le cadre De notre Mini projet du module Programmation web avancée JEE au sein de la faculté polydisciplinaire de Taroudant, Centre d'étude et de formation Tiznit .

Nous sommes appelés dans ce travail de concevoir et réaliser une boutique virtuelle pour la vente en ligne des produits, nous avons terminé ce projet que nous espérons enrichissant pour nous et pour tous qui consulte ce rapport qui résume 1 mois de travail rigoureux.

Pour le moment le site e-commerce est terminé nous souhaitons qu'il trouvera les conditions nécessaires pour être suffisant.

BIBLIOGRAPHIE

- <https://openclassrooms.com/fr/courses/626954-creez-votre-application-web-avec-java-ee/623973-introduction-a-mysql-et-jdbc>
- <https://www.javatpoint.com/java-jdbc>
- <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/tutorial.html>
- <http://tomcat.apache.org/tomcat-8.5-doc/>
- <https://www.eclipse.org/documentation/>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal
- <https://docs.oracle.com/javaee/7/index.html>
- <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>
- <https://docs.oracle.com/en/java/>
- <https://docs.oracle.com/javaee/7/api/javax/servlet/Servlet.html>
- <https://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/gjebj.html>
- <https://www.jmdoudoux.fr/java/dej/chap-javabean.htm>
- <https://www.jmdoudoux.fr/java/dej/chap-ejb3.htm>
- <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>
- <https://sass-lang.com/documentation/interpolation>
- <https://getbootstrap.com/docs/5.0/utilities/flex/>
- https://www.w3schools.com/bootstrap4/bootstrap_flex.asp
- <https://www.w3schools.com/java/default.asp>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oRLB3HKr9I4>

- <https://waytolearnx.com/2019/04/difference-entre-flexbox-et-bootstrap.html>
- <https://stackoverflow.com/questions/7295096/what-exactly-is-java-ee>
- <https://stackoverflow.com/questions/1286019/startng-jav-ee-mvc>
- <http://www.vaannila.com/spring/spring-mvc-tutorial-1.html>
- <https://www.illucit.com/java-ee/stackoverflow-in-tomcat-8-5-and-9-0/>