



République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université des Sciences et de la Technologie Houari Boumediene

***Faculté D’Informatique
Département IA & SD***

Mémoire de projet de fin d'étude

En Vue d'Obtention d'un Diplôme de Licence Académique en Informatique

Thème :

DÉVELOPPEMENT D'UN SITE WEB POUR VENTE ET ACHAT DES PRODUITS ET D'ÉCHANGE DE SERVICES AVEC UNE INTERFACE CARTOGRAPHIQUE (GÉOGRAPHIQUE)

Sujet Proposé par :

Mme BOUCHAM Souhila

Soutenu le : 21 / 06 / 2022

Présenté par :

MESSILI Islem

YOUSFI Zakaria

Devant le jury composé de:

Mme ALIMAZIGHI ZAIA Présidente

Mme HACHEMI ASMA Membre

Binôme n° : ACAD_I_088 / 2022

Dédicaces

A nos chers parents,

Quoi qu'on dise ou qu'on fasse, on n'arrive jamais à vous remercier comme il se doit.

C'est grâce à vos encouragements, vos bienveillances et votre présence à nos côtés, que nous avons réussi ce respectueux parcours.

On souhaite que vous soyez fière de nous, et que nous puissions répondre aux espoirs que vous avez fondés de nous.

Remerciement

Tout d'abord, Nos remerciements les plus chaleureux vont à Mme BOUCHAM Souhila pour sa disponibilité et ses très précieux conseils ainsi que ses remarques qui nous ont permis d'améliorer la qualité de ce travail.

Nous tenons aussi à exprimer toute notre gratitude aux membres de jury d'avoir accepté à juger ce travail.

Nos vifs remerciements s'adressent également à tous nos enseignants du département d'informatique à l'université des sciences et de la technologie Houari Boumediene pour la formation qu'ils ont eu le soin de nous apporter tout au long de notre cursus universitaire.

SOMMAIRE :

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DU PROJET ET ÉTUDE DE L'EXISTANT.....	2
1.1 PRÉSENTATION DU PROJET.....	3
1.1.1 INTRODUCTION.....	3
1.1.2 QUELQUES DÉFINITIONS.....	3
1.1.2.1 LE COMMERCE ET LES TRANSACTIONS COMMERCIALES.....	3
1.1.2.2 LE E-COMMERCE.....	3
1.1.2.3 LE WEB.....	3
1.1.2.4 LES SITES D'ANNONCE WEB.....	3
1.1.2.5 LE GPS.....	3
1.1.3 COMMENT UTILISER LE WEB POUR FACILITER LES TRANSACTIONS COMMERCIALES.....	3
1.3.1 MISSIONS ET OBJECTIFS.....	3
1.2 ETUDE DE L'EXISTANT.....	4
1.2.1 INTRODUCTION.....	4
1.2.2 OUEDKNISS.....	4
1.2.3 CRITIQUE DE SITE OUEDKNISS.....	4
1.2.4 CRAIGSLIST.....	5
1.2.5 CRITIQUE DE SITE CRAIGSLIST.....	5
1.2.6 FACEBOOK MARKETPLACE.....	5
1.2.7 CRITIQUE DE SITE FACEBOOK MARKETPLACE.....	6
1.2.8 CE QUE DEALFINDER A DE PLUS QUE CES PLATEFORMES.....	6
1.2.9 CONCLUSION.....	6
CHAPITRE 2 : ÉTUDE CONCEPTUELLE.....	7
2.1 INTRODUCTION.....	8
2.2 DIAGRAMMES UML	8
2.2.1 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION.....	8
2.2.1.1 LES ACTEURS.....	8
2.2.2 DIAGRAMME DE SÉQUENCES.....	11
2.2.3 DIAGRAMME DE CLASSES	12

2.2.3.1 DESCRIPTIOn DES CLASSES.....	14
2.3 CONCLUSION.....	16
CHAPITRE 3 : RÉALISATION.....	17
3.1 INTRODUCTION.....	18
3.2 OUTILS DE DÉVELOPPEMENT UTILISÉS	18
3.2.1 TECHNOLOGIES DE PROGRAMATION.....	18
3.2.1.1 FRONTEND.....	18
3.2.1.1.1 REACT.....	18
3.2.1.1.2 CREATE-REACT-APP.....	18
3.2.1.1.3 SASS.....	18
3.2.1.1.4 REDUX.....	18
3.2.1.1.5 LEAFLET.....	19
3.2.1.2 BACKEND.....	19
3.2.1.2.1 NODEJS.....	19
3.2.1.2.2 EXPRESS.....	19
3.2.1.2.3 NO SQL.....	19
3.2.1.2.4 MONGODB	19
3.2.1.2.5 MONGOOSE.....	19
3.2.1.3 APIs.....	19
3.2.1.1.1 REST.....	20
3.2.1.1.2 PUSHER.....	20
3.2.1.1.3 OPENSTREETMAPS.....	20
3.2.1.1.4 MONGODBATLAS.....	20
3.2.2 LOGICIELS.....	20
3.2.2.1 VS CODE.....	20
3.2.2.2 CHROME DEVTOOLS.....	20
3.2.2.3 POSTMAN.....	20
3.2.2.4 MONGODB COMPASS.....	21
3.3 PRÉSENTATION DE L'APPLICATION	21
3.3.1 INTERFACE ACCUEIL (VUE D'UN UTILISATEUR NON INSCRIT).....	21
3.3.2 INTERFACE ACCUEIL (VUE D'UN UTILISATEUR INSCRIT)	21

3.3.3 INTERFACE ACCUEIL VERSION MOBILE :	22
3.3.4 INTERFACE INSCRIPTION ET AUTHENTIFICATION.....	22
3.3.5 INTERFACE INSCRIPTION ET AUTHENTIFICATION Mobile.....	23
3.3.6 INTERFACE PROFILE PERSONNEL.....	24
3.3.7 INTERFACE PROFILE PERSONNEL MOBILE.....	25
3.3.8 INTERFACE D'AJOUT D'UNE ANNONCE.....	25
3.3.9 INTERFACE D'AJOUT D'UNE ANNONCE MOBILE.....	26
3.3.10 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE (VUE D'UN UTILISATEUR NON INSCRIT)	27
3.3.11 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE (VUE D'UN UTILISATEUR INSCRIT)	28
3.3.12 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE MOBILE.....	29
3.3.13 INTERFACE MESSAGERIE	30
3.3.14 INTERFACE MESSAGERIE MOBILE.....	31
3.3.15 INTERFACE PANIER D'ANNONCE.....	31
3.3.16 INTERFACE PANIER D'ANNONCE MOBILE.....	32
3.3.17 INTERFACE CONTACT ADMINISTRATEUR.....	32
3.3.18 INTERFACE CONTACT ADMINISTRATEUR MOBILE.....	33
3.3.19 PANNEAU D'ADMINISTRATION.....	33
3.3.19.1 INTERFACE AUTHENTIFICATION ADMINISTRATEUR.....	33
3.3.19.2 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES UTILISATEUR.....	34
3.3.19.3 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES MESSAGES.....	34
3.3.19.4 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES ANNONCE.....	35
3.3.19.5 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES RAPPORTS.....	35
3.4 CONCLUSION	36
CONCLUSION GÉNÉRALE	
WEBOGRAPHIE ET BIBLIOGRAPHIE	
RÉSUMÉ	

LISTE DES FIGURES :

Figure 1.1 – Interface «OuedKniss»	4
Figure 1.2 – Interface «Craigslist»	5
Figure 1.3 – Interface «Facebook Marketplace»	6
Figure 2.1 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas visiteur»	9
Figure 2.2 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas membre»	10
Figure 2.3 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas administrateur»	11
Figure 2.4 – Diagramme de Séquences « Incription »	12
Figure 2.5 – Diagramme de Séquences «Authentification »	13
Figure 2.6 – Diagramme des Classes.....	14
Figure 3.1 – Interface Accueil (Utilisateur Non Inscrit).....	21
Figure 3.2 – Interface Accueil (Utilisateur Inscrit)	22
Figure 3.3 – Interface Accueil Mobile.....	22
Figure 3.4 – Interface Inscription.....	23
Figure 3.5 – Interface Authentification.....	23
Figure 3.6 – Interface Inscription et Authentification Mobile.....	24
Figure 3.7 – Interface Profile Personnel.....	24
Figure 3.8 – Interface Profile Personnel Mobile.....	25
Figure 3.9 – Interface D'ajout d'une Annonce.....	26
Figure 3.10 – Interface D'ajout d'une Annonce Mobile.....	27
Figure 3.11 – Interface de Consultation d'une Annonce (vue visiteur).....	28
Figure 3.12 – Interface de Consultation d'une Annonce (vue utilisateur inscrit)	29
Figure 3.13 – Interface Consultation Annonce Mobile.....	30
Figure 3.14 – Interface Messagerie.....	31
Figure 3.15 – Interface Messagerie.....	31
Figure 3.16 – Interface Panier D'annonce.....	32
Figure 3.17 – Interface Panier D'annonce Mobile.....	32
Figure 3.18 – Interface Contact Administrateur	33
Figure 3.19 – Interface Contact Administrateur Mobile	33
Figure 3.20 – Interface Authentification Administrateur.....	34

Figure 3.21 – Interface Gestion des utilisateurs.....	34
Figure 3.22 – Interface Gestion des Messages.....	35
Figure 3.23 – Interface Gestion des Annonces.....	35
Figure 3.24 – Interface Gestion des Rapports.....	36

LISTE DES TABLEAUX :

Table 2.1 - Description des classes de l'application.....	16
---	----

INTRODUCTION GÉNÉRALE

La vente et l'achat sont des activités très importantes dans notre vie quotidienne, chaque individu exerce ses activités au moins une fois par semaine, que ce soit des produits ou des services ses derniers sont achetés et vendus et ils sont la base du commerce.

L'invention de l'internet a tout changé donc par conséquence des activités comme la vente et l'achat sont développés et informatiser pour devenir ce que en appel aujourd'hui le E-commerce

Le commerce électronique à remplacé les méthodes classiques qu'on connaît, ce dernier se fait en ligne via le Web qui a introduit des grande facilité comme la recherche des produits sans déplacement en tant que client (acheteur) ou facilite la publicité et l'atteint des nouveaux clients en tant que vendeur, il a ainsi muni a créé d'autre méthode de paiement comme le paiement en ligne (e-paiement).

En Algérie, cette technologie a connu une grande expansion ces dernières années, plusieurs plateformes Web d'achat et de vente en ligne ont été lancées. Cependant, plusieurs d'entre elles présentent des inconvénients, comme la difficulté de la recherche, le manque de contact entre utilisateurs, ainsi que le manque de sécurité.

C'est dans l'optique de remédier à cela que nous avons proposé notre site Web, qui va permettre aux vendeurs de publier leur annonces, il permettra à l'acheteur une recherche des produits plus rapide et efficace, un contact facile entre les utilisateurs, une interface attrayante avec une carte géographique où l'utilisateur peut se déplacer avec un seul clique de bouton.

Alors pour mener à bien notre projet, nous passerons par les étapes suivantes :

I. Dans le Chapitre 1 de notre mémoire, nous définirons les mots clés liés à la vente et l'achat en ligne ainsi qu'à notre projet. Ensuite, nous identifierons la problématique et les objectifs de notre site Web. Enfin, nous comparerons les plateformes Web existantes, dédiées à la vente et l'achat en ligne en établissant les défauts de chacune.

II. Dans le chapitre 2, nous établirons l'analyse conceptuelle en mettant les diagrammes UML en œuvre, à savoir le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de séquence et le diagramme de classe

III. Dans le dernier chapitre, nous présenterons les outils utilisés pour le développement de notre plateforme et par la suite, nous présenterons notre plateforme en l'illustrant avec des capteurs d'écrans et nous clôturerons notre mémoire avec une conclusion résumant les fonctionnalités de notre projet.

CHAPITRE 1

PRÉSENTATION DU PROJET ET ÉTUDE DE L'EXISTANT

1.1 PRÉSENTATION DU PROJET

1.1.1 INTRODUCTION

Afin d'accomplir ce projet, on propose un site d'annonce Web qui permet aux utilisateurs d'intégrer une communauté d'Achat et de Vente des Produits et des Services en ligne avec une interface géographique et ce en ayant recours aux technologies comme React, MongoDB, Sass, NodeJs et Express.

1.1.2 QUELQUES DÉFINITIONS

1.1.2.1 LE WEB

Ensemble de données reliées par des liens hypertextes, sur Internet. [1]

1.1.2.2 LE COMMERCE ET LES TRANSACTIONS COMMERCIALES

Le commerce désigne l'activité économique d'achat et de revente de biens et de services, en particulier l'achat dans le but de revendre avec un profit ou un bénéfice. [2]

1.1.2.3 LE E-COMMERCE

Le commerce électronique (E-commerce) est l'activité d'achat ou de vente électronique de produits ou des services en ligne ou sur Internet. Ce dernier est le plus grand secteur de l'industrie électronique.

1.1.2.4 SITE D'ANNONCE WEB

Un site d'annonces est une plateforme Web qui permet de mettre en relation des particuliers et/ou des professionnels qui publient une annonce composée de texte, et de photos pour proposer une vente de produits, une location ou un service en échange d'une rémunération.[3]

1.1.2.5 LE GPS

Le Global Positioning System (GPS) (en français : « Système mondial de positionnement »), originellement connu sous le nom de Navstar GPS, est un système de positionnement par satellite appartenant au gouvernement fédéral des États-Unis. Mis en place par le département de la Défense des États-Unis en 1973, ce système permet d'envoyer la géo-position courante de l'utilisateur. [4]

1.1.3 COMMENT UTILISER LE WEB POUR FACILITER LES TRANSACTIONS COMMERCIALES

On compte créer cette plateforme d'annonces Web en utilisant les outils adéquats, afin d'établir un contact entre des personnes qui vendent des produits ou des services avec d'autres personnes qui cherchent des produits ou des services à acheter, de sorte que les vendeurs puissent s'inscrire et créer leur compte où ils partagent leurs biens ou services à vendre.

Tandis que les acheteurs de leur côté peuvent aussi créer un compte, chercher des produits ou des services qui sont disponibles autour de leur géo-position ou dans une région spécifique en naviguant sur une carte qui est disponible sur le site, visiter les profils des différents vendeurs inscrits, commenter et donner leur avis sur un produit ou un service, et contacter le vendeur en cas où ils sont intéressés.

1.1.3.1 MISSIONS ET OBJECTIFS

Notre site Web permettra de :

1. Faciliter la recherche des produits ou des services et optimiser le temps que prends cette opération.

2. Permettre aux clients de trouver des produits ou des services à proximité ou dans une région souhaitée grâce à la carte géographique disponible sur le site Web.
3. Faciliter l'atteinte de nouveaux clients pour les vendeurs et multiplier leurs canaux de vente.
4. Créer contact entre les vendeurs et les acheteurs.

1.2 ÉTUDE DE L'EXISTANT

1.2.1 INTRODUCTION

L'étude de l'existant est une étape très importante et instructive dans le développement Web. Cette dernière nous permettra d'éviter de reproduire les mêmes erreurs ou de faire mieux.

1.2.2 OUEDKNISS

Créé en 2006 OuedKniss est un site Web Algérien qui permet à ses utilisateurs de publier des annonces sur des produits et propose des services dans différents domaines.

OuedKniss est très connue et il est classé parmi les sites les plus visités en Algérie. [5]

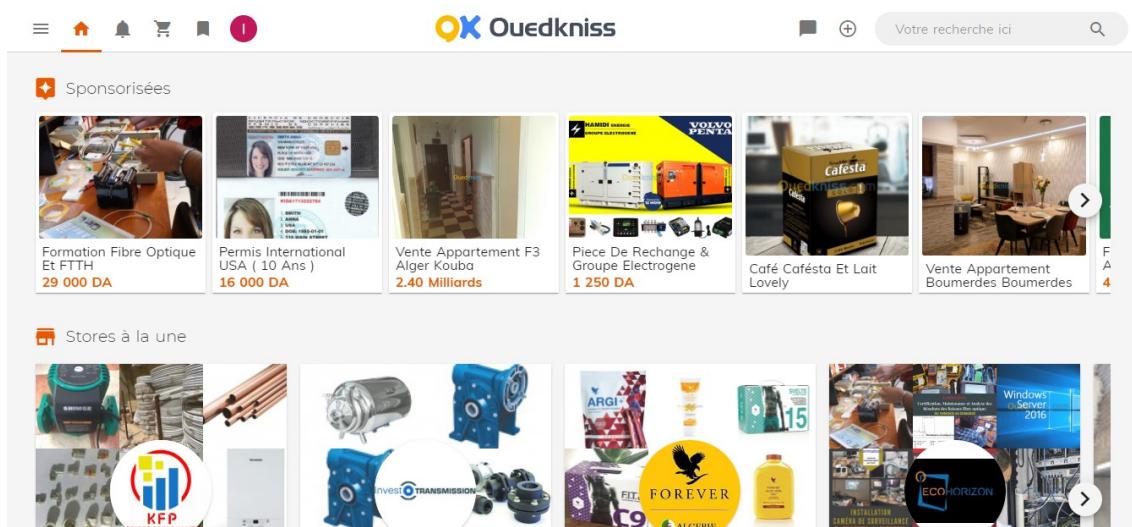


Figure 1.1 – Interface «OuedKniss» [5]

1.2.3 CRITIQUE DE SITE OUEDKNISS

Parmi les défauts les plus pertinents de ce site Web :

- Recherche non optimisé
- Les adresses précisées par les utilisateurs peuvent être non adéquates
- Interface utilisateur difficile à utiliser, très encombré et non ergonomique
- Spécialisé plus dans la vente et l'achat des produits

CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DU PROJET ET ÉTUDE DE L'EXISTANT

1.2.4 CRAIGSLIST

Craigslist est un site Web américain offrant des petites annonces avec des rubriques telles que les offres et recherches d'emplois, offres et recherches de logements, annonces personnelles, désirés/offerts/a échangé et événements communautaires. [6]

The screenshot shows the Craigslist homepage with a search bar set to "Paris, FR". The main menu includes "Publier dans Petites annonces" and "Mon compte". A sidebar on the left provides links for "Aide, FAQ, abus, jur.", "Éviter scams & fraudes", "Conseils pour votre sécurité", "Conditions", "Confidentialité", "État du système", "à propos de craigslist", "open source craigslist", "Blog craigslist", "Top craigslist", and "'craiglist joe'". A calendar for the month is also visible. The main content area is divided into several sections: "Communauté" (Activités, Animaux, Artistes, Bénévoles, Coup de pouce au destin, Coups de cœur/griffe, Cours, Covoiturage), "Immobilier" (Événements, Garde d'enfant, Général, Groupes, Infos& locales, Musiciens, Perdu + trouvé, Politique), "Emploi" (Apts / Immob, Bureaux / Commerces, Chbres / Colloc, Demande de logement, Échange d'apts, Immob à vendre, Locations de vacances, Parking / Garage, Recherche chbre, Sous-loc / Logmt temp), "Services" (Animaux, Années PE, Auto, Beauté, Cours, Création, Cycle écrit./éd/trad, Événements, Financiers, health/well), "À vendre" (Immobilier, Jardin+agr., Juridique, Maison, Marin, Ordinateur port./mobile travail qualif., Trsprt/Déménagmt, Voyages / Vac), and "Forums de discussion" (Aide, Aliment., Film, Haiku, Philo photo, Gratuit). A sidebar on the right lists regions: "français" (france: bordeaux, bretagne, côté d'azur, grenoble, île de france, loire (vallée), lyon, marseille, montpellier, normandie, paris, strasbourg, toulouse), "européen" (europe: europe), and "monde" (cl monde).

Figure 1.2 – Interface «Craigslist» [6]

1.2.5 CRITIQUE DE SITE CRAIGSLIST

Parmi les défauts les plus pertinents de ce site Web :

- Non disponible en Algérie
- Interface utilisateur non attrayante
- Messagerie entre les utilisateurs non disponibles
- Spécialisé plus dans les offres d'emplois

1.2.6 FACEBOOK MARKETPLACE

Facebook Marketplace est une plateforme e-commerce lancée par Facebook en 2016.

Après avoir créé son compte facebook, l'utilisateur peut utiliser cette plateforme pour consulter des articles publiés par d'autres utilisateurs facebook.

Un utilisateur peut créer, modifier, consulter et supprimer ses articles dans le site, il peut aussi contacter ou accéder au profil de l'utilisateur qui a créé une annonce.

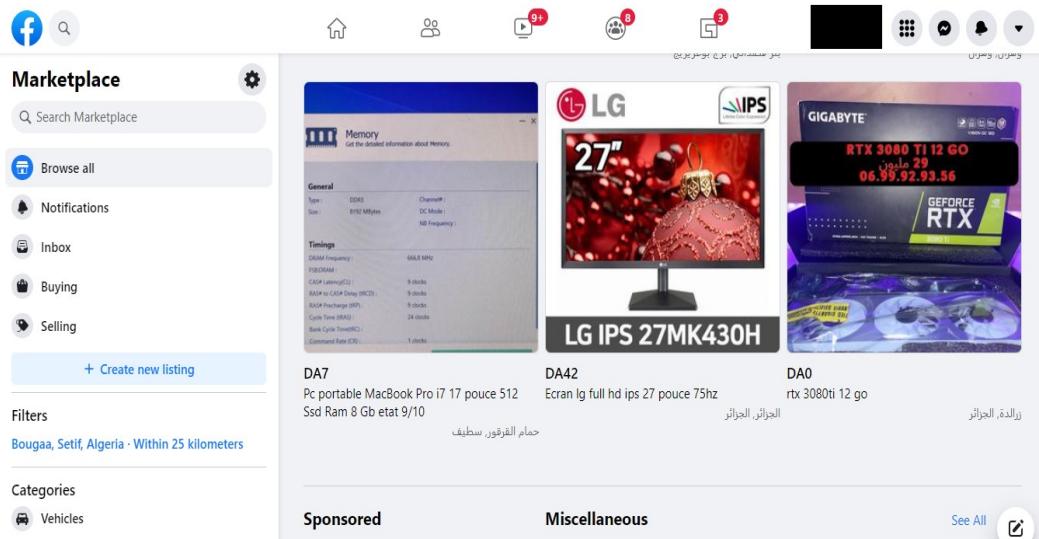


Figure 1.3 – Interface «Facebook Marketplace» [7]

1.2.7 CRITIQUE DE SITE FACEBOOK MARKETPLACE

Parmi les défauts les plus pertinents de ce site Web :

- La consultation des annonces nécessite la création d'un compte facebook
- Facebook Marketplace n'offre pas la possibilité de naviguer sur une carte pour voir les annonces proches
- Le site facebook est plus un réaux social qu'un site de d'annonce web (non spécialisé)

1.2.8 CE QUE NOTRE SITE WEB A DE PLUS QUE CES PLATEFORMES

Notre site Web propose à l'utilisateur un compte dédié qui va contenir toutes les annonces déjà publiées avec la possibilité de consulter, modifier et supprimer ses derniers ainsi qu'une page personnelle accessible par les autres utilisateurs qui va servir comme une boutique en ligne.

En plus d'être plus pratique, notre plateforme Web possède plus de fonctionnalités qu'OuedKniss et Craigslist, avec une recherche plus optimisée grâce à la carte géographique disponible sur la plateforme, un panier pour ajouter les annonces préférées, plus d'ergonomie grâce à l'interface que notre site possède, et contrairement à Facebook Marketplace, notre site Web ne nécessite pas d'avoir un profil pour consulter les annonces.

1.2.9 CONCLUSION

Nous avons consacré ce chapitre à définir quelques notions en relation avec notre projet, ainsi qu'à citer nos objectifs envisagés.

Ensuite nous avons expliqué comment notre projet répondra aux besoins des utilisateurs en tant que vendeurs ou acheteurs des produits et des services en ligne.

Enfin, on a analysé et comparé autres sites Web avec notre projet et déterminé les fonctionnalités manquantes de ces derniers.

Dans le prochain chapitre, nous entamerons une analyse conceptuelle afin de pouvoir mettre en place notre projet.

CHAPITRE 2

ÉTUDE CONCEPTUELLE

2.1 INTRODUCTION

Dans le cycle de vie de notre projet, la conception représente une phase primordiale et déterminante pour produire une application Web de haute qualité.

Nous allons présenter, tout au long de ce chapitre, les besoins du système à travers la modélisation UML en présentant les diagrammes de cas d'utilisation, les diagrammes de séquences et on finira par présenter le diagramme de classes.

2.2 DIAGRAMMES UML

UML (Unified Modeling Language) est un langage de modélisation orienté objet graphique et textuel destiné à comprendre et décrire des besoins, riche sémantiquement comme syntaxiquement, il permet la spécification, la construction, la visualisation et la documentation de logiciels, ainsi que la conception des solutions et la communication des points de vue.

Ce langage s'articule autour de treize types de diagrammes, chacun d'eux étant dédié à la représentation des concepts particuliers d'un système logiciel. [8]

Pour mieux illustrer notre système, on s'intéressera aux trois diagrammes suivants :

- Diagramme de cas d'utilisation
- Diagramme de séquences
- Diagramme de classe

2.2.1 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

Ce diagramme représente les besoins des utilisateurs par rapport au système.

Il est utilisé dans l'activité de spécification des besoins pour décrire du point de vue de l'extérieur le comportement du système en utilisant des actions/réactions, et définir les limites et les objectifs du système. [9]

2.2.1.1 LES ACTEURS :

Administrateur : l'administrateur est la personne responsable du site Web, elle veille au bon fonctionnement de ce dernier. Après d'être authentifié, l'administrateur peut gérer les comptes, les annonces publiées, les rapports des utilisateurs, ainsi que les demandes de messages reçus par ces derniers.

Visiteur : c'est un individu qui est en train de découvrir le site Web et savoir à quoi il sert, jusqu'à ce stade, c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.

Le visiteur peut :

- Créer un compte : en remplissant le formulaire de l'inscription avec un nom d'utilisateur, un email et un mot de passe valide.
- Consulter les annonces déjà publiées : Toutes les annonces partagées sont inscrites sur la carte disponible sur le site, en appuyant sur un des pointeurs disponibles, il affiche toutes les informations concernant l'annonce.
- Faire une recherche sur une zone ou une annonce : en utilisant la barre de recherche.
- Consulter les annonces publiées à proximité.
- Contacter administrateur: il peut contacter un administrateur en introduisant les champs obligatoires : nom et prénom, e-mail ainsi que le message souhaité.

Membre : c'est un individu déjà inscrit dans le site, il peut être un acheteur ou un vendeur, donc en plus aux privilégiés que le visiteur à, l'utilisateur inscrit peut :

- S'authentifier : en remplissant le formulaire d'authentification avec l'adresse email ainsi que le mot de passe.
- Publier une annonce : en appuyant sur le bouton « publier », un formulaire va s'afficher, l'utilisateur peut remplir des informations sur la marchandise ou le service qu'il propose.
- Consulter les profils des autres utilisateurs : après l'affichage d'une annonce, l'utilisateur peut accéder au profil de la personne qui a posté l'annonce. Sur le profil, y sont affichées des informations sur l'utilisateur, en plus de toutes ces annonces déjà publiées.
- Consulter son profil personnel : le profil personnel va contenir des informations sur l'utilisateur ainsi que les annonces déjà publiées, l'utilisateur peut consulter, modifier ou supprimer ces annonces.
- Consulter son panier d'annonces : le panier d'annonces va contenir des annonces ajoutées par l'utilisateur pour les voir plus tard.

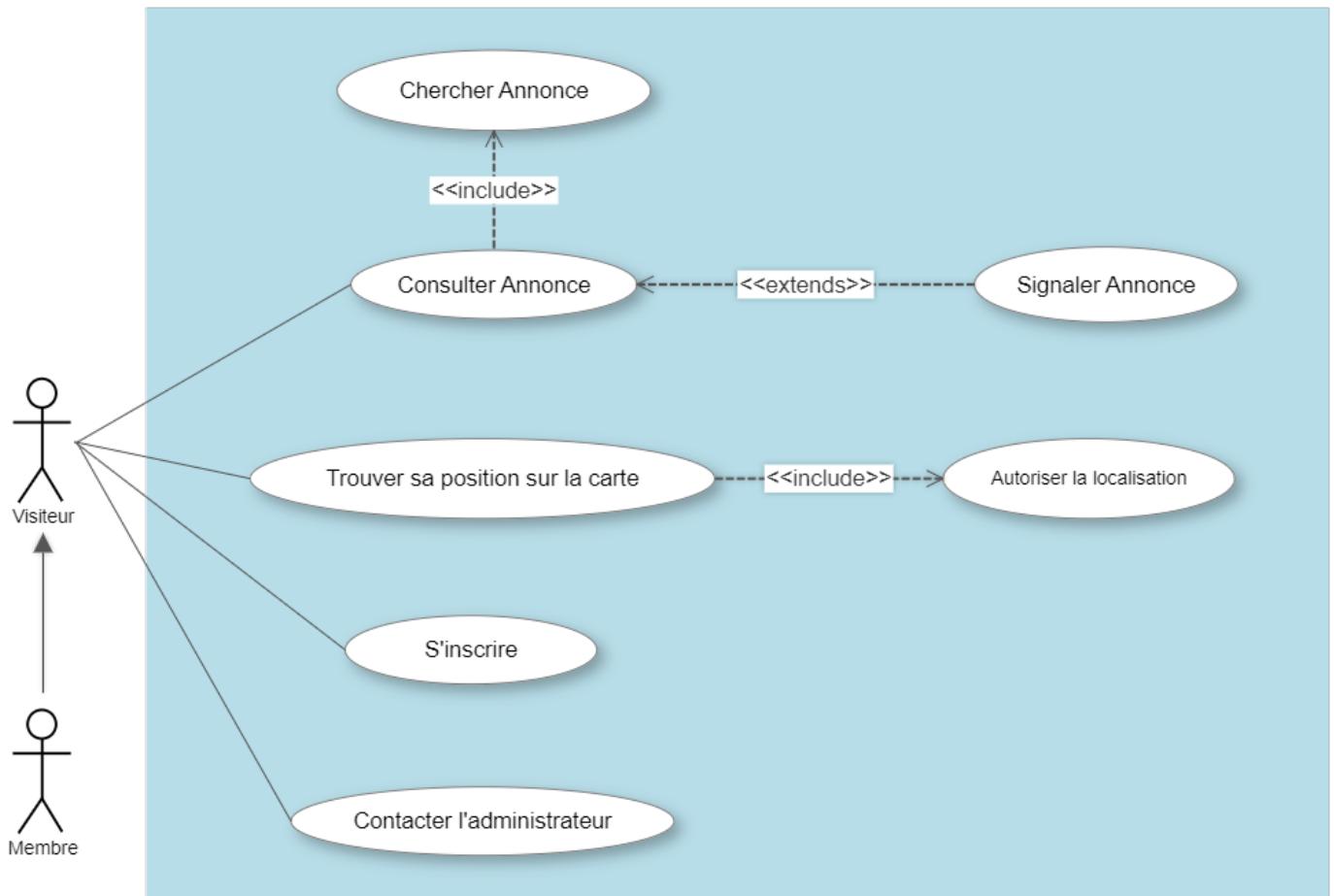


Figure 2.1 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas visiteur»

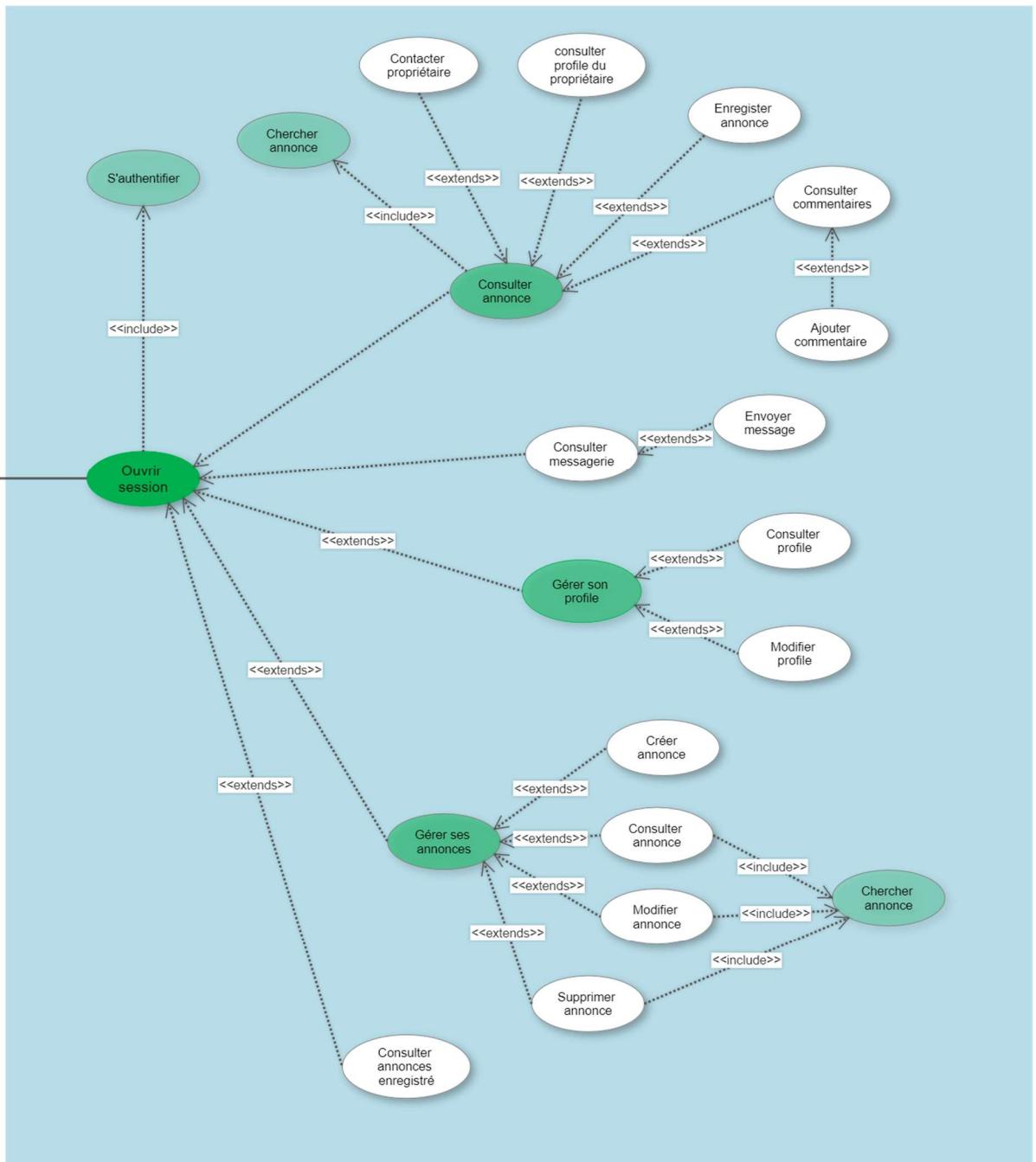
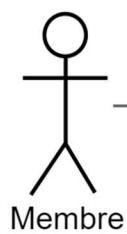


Figure 2.2 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas membre»



Admin

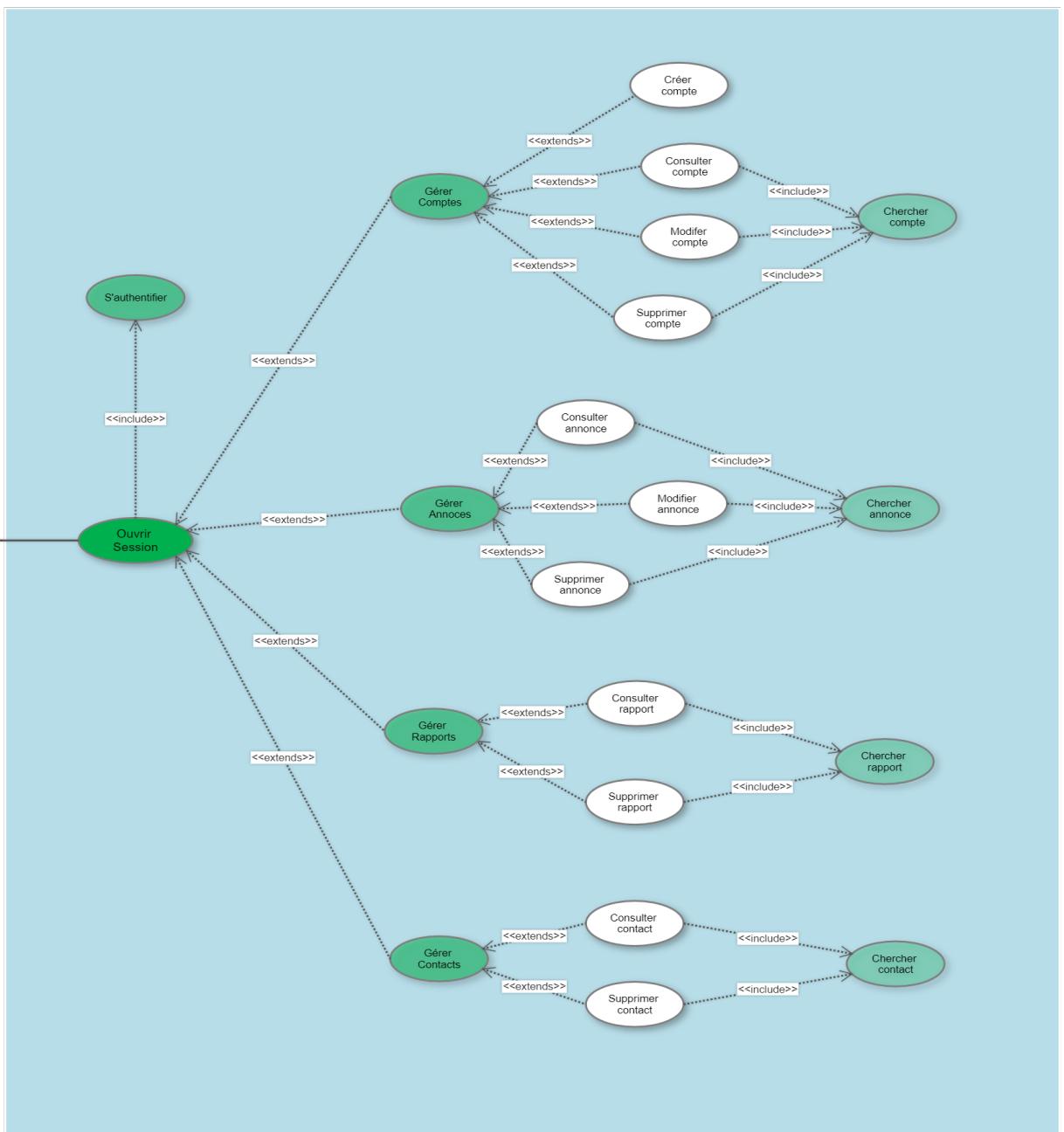


Figure 2.3 – Diagramme de Cas d'utilisation «cas administrateur»

Ces diagrammes de cas d'utilisation présentent les fonctionnalités de visiteur, membre et administrateur dans notre application Web. Dans le prochain point, nous établirons les diagrammes de séquence.

2.2.2 DIAGRAMME DE SÉQUENCES

L'objectif du diagramme de séquence est de représenter les interactions entre objets en indiquant la chronologie des échanges, dans le cadre d'un fonctionnement particulier du système. Il sert aussi à développer les scénarios d'utilisation du système en analyse. [9]

Les diagrammes de séquences comportent :

- Les objets intervenant dans l'interaction (acteurs ou objets appartenant au système)
- La description de l'interaction (messages)

CHAPITRE 2 : ÉTUDE CONCEPTUELLE

- Les interactions entre les intervenants (diagramme de séquences)

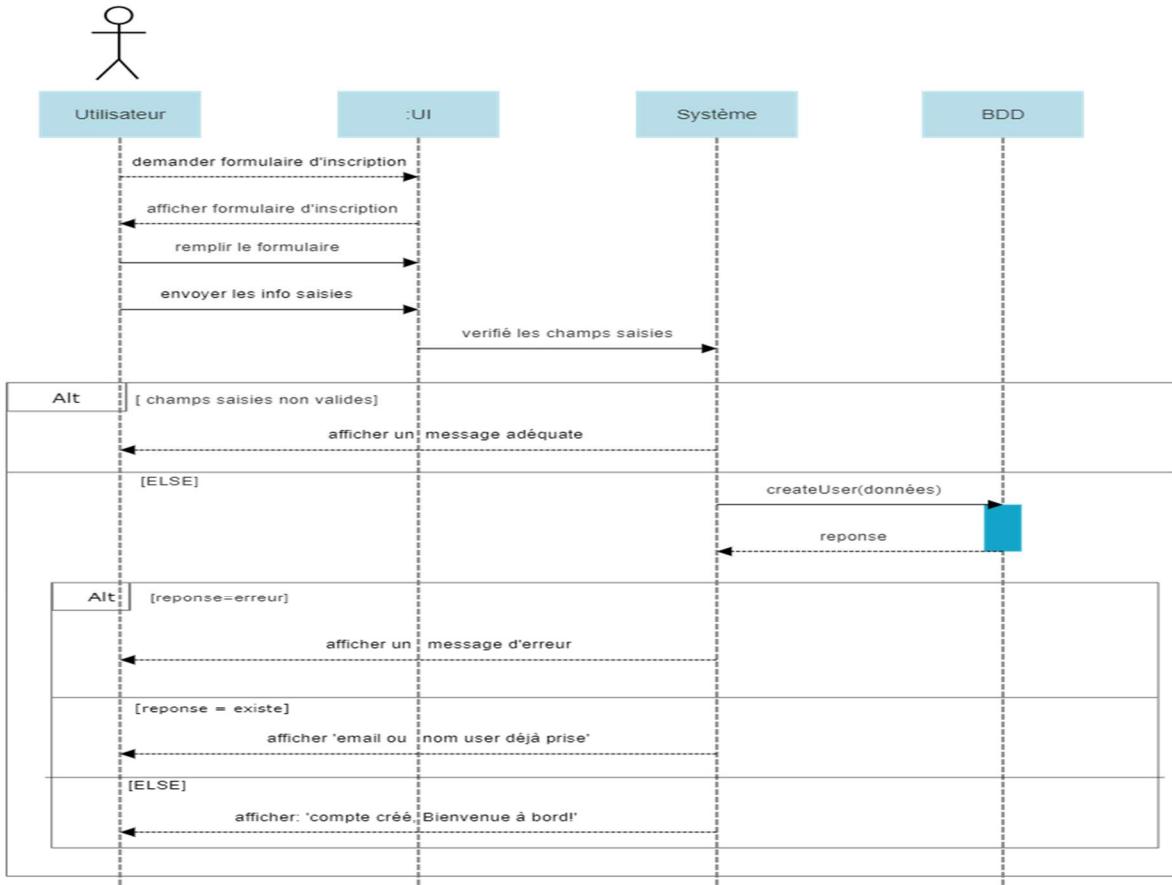


Figure 2.4 – Diagramme de Séquences « Inscription »

Pour créer un compte, un utilisateur doit remplir le formulaire d'inscription qui est affiché sur la page d'authentification.

Trois cas sont possibles en cours de cette opération :

- En cas d'erreur, un message d'erreur va s'afficher.
- En cas d'existence des informations entrées dans le formulaire, un message s'affiche indiquant que l'e-mail ou le pseudo ont déjà été utilisés.
- Sinon, dans aucun cas d'erreur, son compte sera créé et un message de félicitation sera affiché.

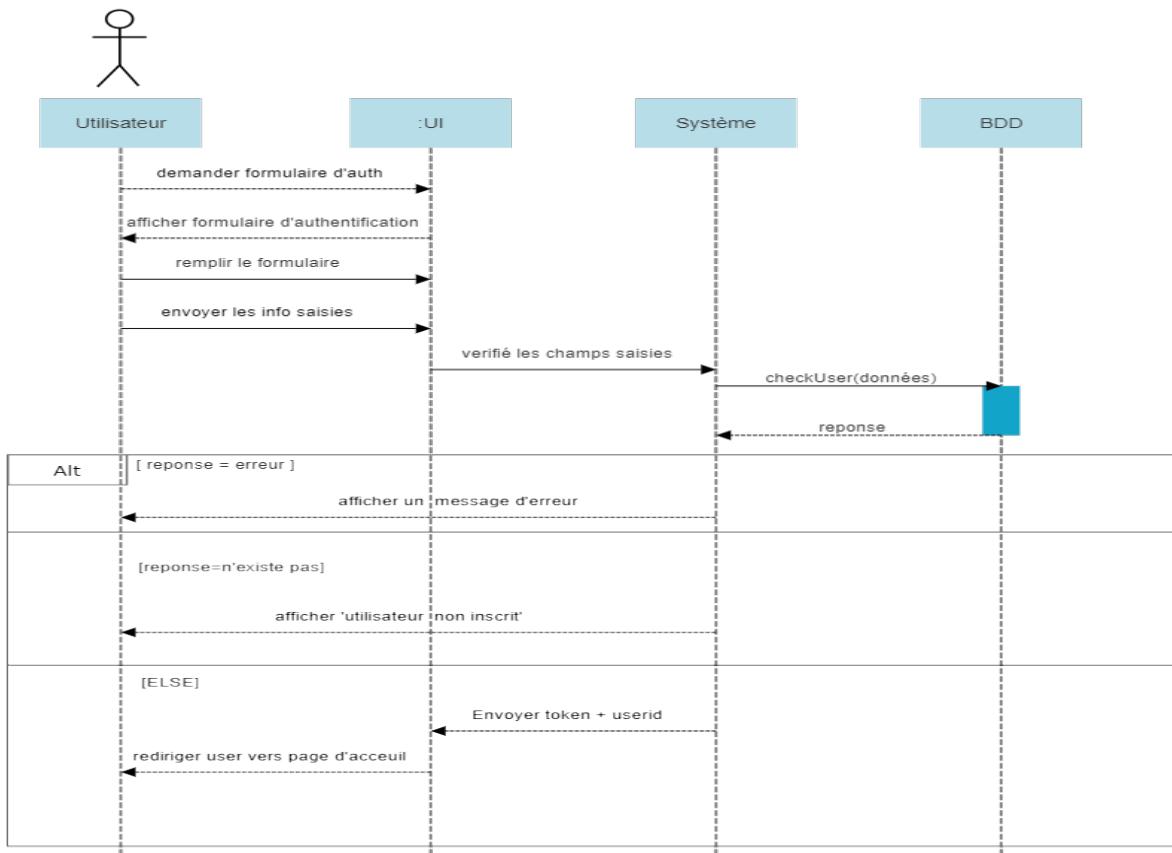


Figure 2.5 – Diagramme de Séquences «Authentification »

Un utilisateur inscrit doit se connecter pour qu'il puisse utiliser toutes les fonctionnalités du site. Il devra saisir son email et son mot de passe préalablement enregistrées dans la base de données à son inscription, ces derniers seront vérifiés via l'application.

En cas où il n'y a pas d'erreur, il sera connecté et redirigé vers la page d'accueil où il va avoir toutes les privilégié d'un membre de site.

2.2.3 DIAGRAMME DE CLASSES

Le diagramme de classes est le point central dans le développement d'un site Web. Il a pour objet de décrire la structure des entités manipulées par les utilisateurs et en conception, il représente la structure du code orienté objet. Il décrit les classes que le système utilise, ainsi que leurs liens. [9]

Dans notre projet, nous avons choisi le noSQL (voir la définition dans le chapitre 3) comme une structure pour notre BDD (Base De Données), et nous allons utilisé par la suite Redux (voir la définition dans le chapitre 3) qui permet la récupération des données depuis notre BDD ensuite les sauvegardes temporairement afin de faciliter la mise à jour des données et avoir aussi la possibilité de mettre à jour nos interfaces sans avoir le besoin de rafraîchir les pages.

Sachant que le SQL a fait ses preuves dans le domaine de Web, le noSQL est plus conçu pour les bases de données volumineuses et c'est le cas de notre plateforme qui va regrouper les données de ses utilisateurs ainsi que leurs annonces.

CHAPITRE 2 : ÉTUDE CONCEPTUELLE

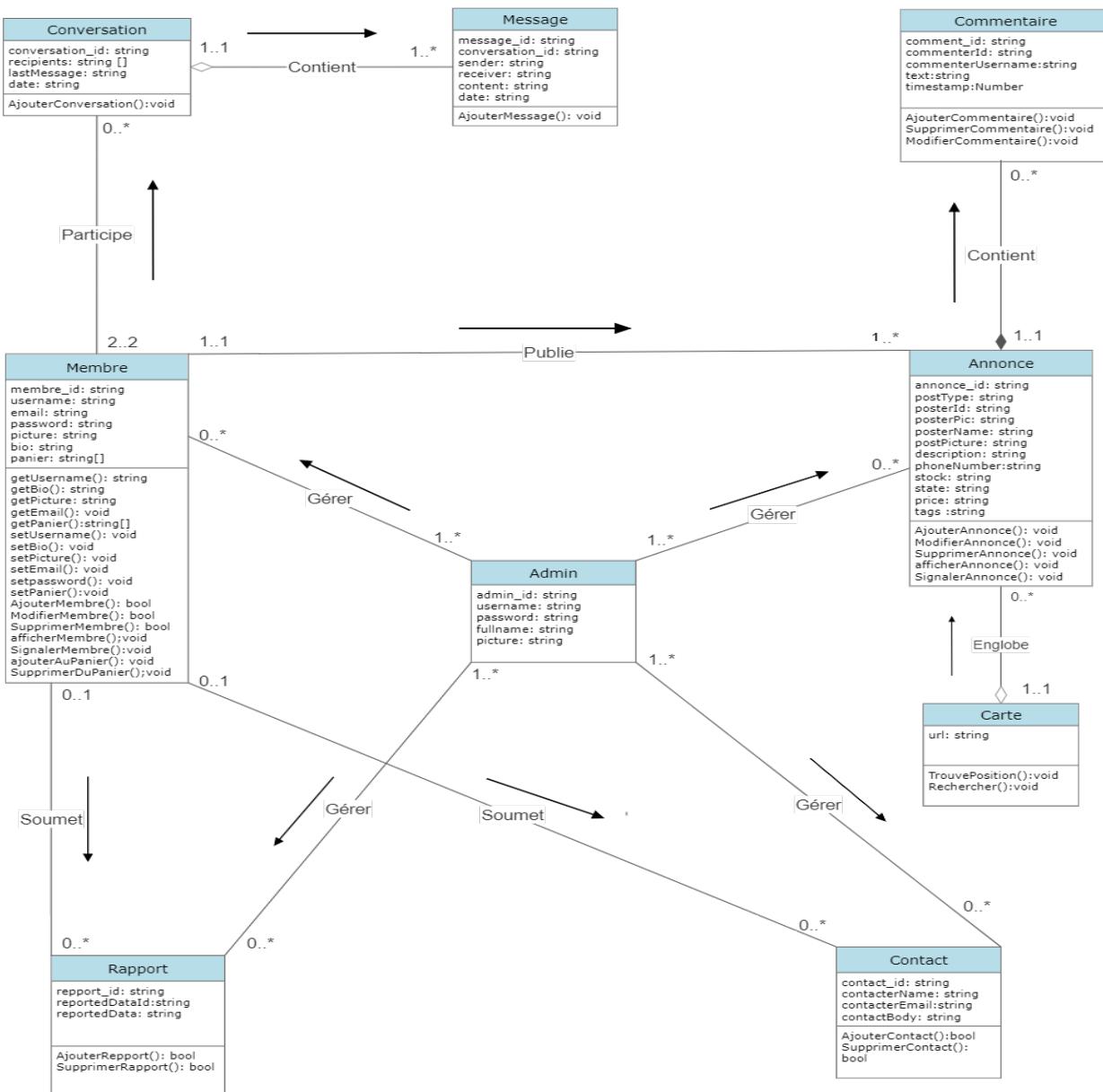


Figure 2.6 – Diagramme des Classes

2.2.3.1 DESCRIPTIOM DES CLASSES

Membre : C'est une entité essentielle de l'application, il doit passer par une inscription et une authentification afin de pouvoir participer dans des conversations et consulter des annonces.

Annonce : Les annonces sont publiées par les membres et consulter par des autre membres.

Carte : La carte géographique est consulter par les membres et elle contient des Annonces.

Conversation : Une conversation est lancée par un membre, elle contient des messages.

Message : Un message appartient à une conversation.

Rapport : Les membres peut envoyer des rapports et ces derniers sont gérer par l'admin.

CHAPITRE 2 : ÉTUDE CONCEPTUELLE

Contact : Les membres peuvent envoyer des demandes de message et ces derniers sont gérés par l'admin.

Admin : C'est une entité essentielle de l'application, il gère les annonces, les contacts, les rapports et les membres.

Le tableau suivant va permettre de définir toutes les classes dans notre diagramme ainsi leurs attributs et leurs méthodes :

Classes	Attributs	Méthodes
Membre	membre_id: string username: string email: string password: string picture: string bio: string panier: string[]	getUsername(): string getBio(): string getPicture: string getEmail(): void getPanier(): string[] setUsername(): void setBio(): void setPicture(): void setEmail(): void setpassword(): void setPanier(): void AjouterMembre(): bool afficherMembre(): void SignalerMembre(): void ajouterAuPanier(): void SupprimerDuPanier(): void ModifierMembre(): bool SupprimerMembre(): bool
Annonce	annonce_id: string postType: string posterId: string posterPic: string posterName: string postPicture: string description: string phoneNumber: string stock: string state: string price: string tags: string	AjouterAnnonce(): void ModifierAnnonce(): void SupprimerAnnonce(): void afficherAnnonce(): void SignalerAnnonce(): void
Commentaire	comment_id: string commenterId: string commenterUsername: string text: string timestamp: Number	AjouterCommentaire(): void SupprimerCommentaire(): void ModifierCommentaire(): void
Carte	url: string	TrouvePosition(): void Recherche(): void
Conversation	conversation_id: string recipients: string [] lastMessage: string date: string	AjouterConversation(): void

CHAPITRE 2 : ÉTUDE CONCEPTUELLE

Message	message_id: string conversation_id: string sender: string receiver: string content: string date: string	AjouterMessage(): void
Rapport	report_id: string reportedDataId:string reportedData: string	AjouterRapport(): bool SupprimerRapport(): bool
Contact	contact_id: string contacterName: string contacterEmail:string contactBody: string	AjouterContact():bool SupprimerContact(): bool
Admin	admin_id: string username: string password: string fullname: string picture: string	

Table 2.1 - Description des classes de l'application

2.3 CONCLUSION

Nous avons abordé dans ce chapitre la phase primordiale de notre projet, l'étude conceptuelle, nous avons donc étudié les différents diagrammes UML.

Dans le prochain chapitre, nous présenterons les différents outils utilisés et mettrons en évidence les différentes fonctionnalités de notre plateforme Web.

CHAPITRE 3

RÉALISATION

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

3.1 INTRODUCTION

Après avoir présenté les détails de la conception du système dans le chapitre précédent, nous passant maintenant à la phase réalisation qui consiste à implémenter les différentes fonctionnalités du système.

Nous allons présenter les logiciels et les langages utilisés pour le développement de notre application et nous présenterons par la suite notre solution à travers des captures d'écran.

3.2 OUTILS DE DÉVELOPPEMENT UTILISÉS

3.2.1 TECHNOLOGIES DE PROGRAMMATION

3.2.1.1 FRONTEND

En développement web, la notion de « front end » fait référence à l'ensemble des éléments visibles et accessibles directement sur un site Web.

3.2.1.1.1 REACT

React (aussi appelé React.js ou ReactJS) est une bibliothèque JavaScript libre pour construire des interfaces utilisateur développée par Facebook depuis 2013.

Le but principal de cette bibliothèque est de faciliter la création des applications web monopage, via la création de composants dépendant d'un état et générant une page HTML à chaque changement d'état, elle ne gère que l'interface de l'application, considérée comme la vue dans le modèle MVC (Model–view–controller).

React se démarque de ses concurrents par sa flexibilité et ses performances, en travaillant avec un DOM virtuel et en ne mettant à jour le rendu dans le navigateur qu'en cas de nécessité. [11]

3.2.1.1.2 CREATE-REACT-APP

Crète React App est un environnement confortable pour utiliser React, et constitue la meilleure option pour démarrer une nouvelle application web monopage.

Elle configure notre environnement de développement de façon à nous permettre d'utiliser les dernières fonctionnalités de JavaScript, propose une expérience développeur agréable et optimise notre application pour la production. [11]

Cet environnement ne prend pas en charge la logique côté serveur ni les bases de données.

3.2.1.1.3 SASS

Pour le style de notre application, on a choisi Sass:

Sass (Syntactically awesome style sheets) est un langage de script préprocesseur qui est compilé ou interprété en CSS (Cascading Style Sheets), ce langage permet de contrôler le style des pages web.

Sass est considéré comme un langage de programmation grâce aux nouvelles fonctionnalités ajoutées comme la déclaration des variables et les tests conditionnels.

3.2.1.1.4 REDUX

Pour la gestion d'état de notre application, on a choisi Redux:

Redux est une bibliothèque open-source JavaScript de gestion d'état pour applications Web. Cette dernière est une implémentation dérivée de Flux. Ça permet de créer un Store qui contient un état, réagit à des requêtes (actions dispatchées) faite par l'utilisateur, et auquel on peut souscrire pour être notifié des changements. [11]

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

3.2.1.1.5 LEAFLET

Leaflet est une bibliothèque JavaScript libre de cartographie en ligne développée par de nombreux contributeurs.

Elle est notamment utilisée pour les projets de cartographie, Leaflet nous permet d'intégrer OpenStreetMap (fournisseur de cartes libres) dans notre application.

3.2.1.2 BACKEND

Le « back-end » concerne toute la partie invisible de la conception d'un site internet, tel que le développement de bases de données, par exemple.

3.2.1.2.1 NODEJS

Pour notre serveur, on a choisi Node.Js:

Node.Js est une plateforme logicielle libre en JavaScript, orientée vers les applications réseau événementielles hautement concurrentes qui doivent pouvoir monter en charge.

Les sites Web et les applications Web développés avec Node.Js, ne nécessite pas d'installer des serveurs Web tels que Nginx ou Apache.

Concrètement, Node.js est un environnement bas niveau permettant l'exécution de JavaScript côté serveur. [11]

3.2.1.2.2 EXPRESS

Express.js est un Framework pour construire des applications web basées sur Node.Js et c'est le framework standard pour le développement de serveur en Node.js. [11]

3.2.1.2.3 NO SQL

Le NoSQL est une approche de la conception de bases de données qui peut s'adapter à une grande variété de modèles de données, y compris les formats avec des clés, des documents, des colonnes.

NoSQL, qui signifie « not only SQL », est une alternative à la base de donnée relationnelle traditionnelle dans lesquelles les données sont placées dans des tables et le schéma de données est soigneusement conçu avant la construction de la base de données.

Les bases de données NoSQL sont particulièrement utiles pour travailler avec de grands ensembles de données distribuées. [13]

3.2.1.2.4 MONGODB

Pour notre base de données, on a choisi MongoDB:

MongoDB est un système de gestion de base de données orienté documents, répartissable sur un nombre quelconque d'ordinateurs et ne nécessitant pas de schéma prédéfini des données.

Il fait partie de la mouvance NoSQL. [11]

3.2.1.2.5 MONGOOSE

Mongoose est une bibliothèque de programmation JavaScript orientée objet qui crée une connexion entre MongoDB et le framework d'application Web Express. [11]

3.2.1.3 APIs

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

Une interface de programmation d'applications ou interface de programmation applicative (API ou Application Programming Interface) est un ensemble normalisé de classes, de méthodes, de fonctions et de constantes qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels.

3.2.1.3.1 REST

Pour notre API, on a adopté REST:

REST (representational state transfer) est un style d'architecture logicielle définissant un ensemble de contraintes à utiliser pour créer des services Web.

Les services web REST permettent aux systèmes effectuant des requêtes de manipuler des ressources Web via leurs représentations textuelles à travers un ensemble d'opérations uniformes et prédéfinies sans état. [11]

3.2.1.3.2 PUSHER

Pusher est une couche en temps réel entre vos serveurs et vos clients. Pusher maintient des connexions persistantes avec les clients et en recourant à une connectivité HTTP - de sorte que dès que vos serveurs ont de nouvelles données qu'ils souhaitent transmettre aux clients, ils peuvent le faire, instantanément via Pusher.

Dans notre cas Pusher est utilisé pour la messagerie.

3.2.1.3.3 MONGODB ATLAS

MongoDB Atlas est une base de données dans le cloud entièrement gérée destinée aux applications de nouvelle génération. Atlas est le meilleur moyen d'opérer MongoDB, la base de données moderne leader du marché.

3.2.1.3.4 OPENSTREETMAPS

OpenStreetMap (OSM) est un projet collaboratif de cartographie en ligne qui vise à constituer une base de données géographique libre du monde, en utilisant le système GPS et d'autres données libres.

Il est mis en route en juillet 2004. [12]

3.2.2 LOGICIELS

3.2.2.1 VS CODE

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible avec des fonctionnalités incluant la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et de Git intégré.

On peut installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires dans notre cas on a utilisé l'extension 'live Share' pour la collaboration en temps réel entre nous dans ce projet.

3.2.2.2 CHROME DEVTOOLS

Chrome DevTools est un ensemble d'outils de développement Web intégrés directement dans le navigateur Google Chrome. Ce dernier peut être utilisé pour modifier des pages à la volée et à diagnostiquer rapidement les problèmes, ce qui vous aide finalement à créer de meilleurs sites Web, plus rapidement. [1]

3.2.2.3 POSTMAN

Postman est un outil de développement d'API qui aide à créer, tester et modifier des API sans avoir besoin d'une interface utilisateur. Presque toutes les fonctionnalités dont un développeur pourrait avoir besoin sont encapsulées dans cet outil. Il est utilisé par plus de 5 millions de développeurs chaque mois pour rendre leur développement d'API facile et simple.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

3.2.2.4 MONGODB COMPASS

MongoDB Compass est le client GUI officiel développé par MongoDB. Cet outil complet nous permet de consulter, modifier, exécuter des requêtes ou des agrégations sur notre base de données locale ou cloud directement depuis son interface graphique. [1]

3.3 PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

DealFinder est un site d'annonce Web qui permet de consulter ou de publier des annonces de vente et d'achat des produits ou des services en utilisant une interface géographique.

Les figures de (3.1) jusqu'à (3.24) illustrent des exemples de captures d'écran des différentes interfaces de l'application DealFinder.

3.3.1 INTERFACE ACCUEIL (VUE D'UN UTILISATEUR NON INSCRIT)

La page d'accueil vue par le visiteur, lui présente une carte géographique qui contient tous les annonces publiées par les autres utilisateurs de la plateforme. Il peut voir les annonces à proximité de sa position en cliquant sur le bouton « Find me » ainsi que consulter le contenu d'une annonce en cliquant sur l'un des pointeurs.

La barre de recherche permet d'afficher seulement des pointeurs en relation avec le mot recherché, et les icônes à gauche vont permettre de s'inscrire, de se connecter ou de contacter l'administrateur.

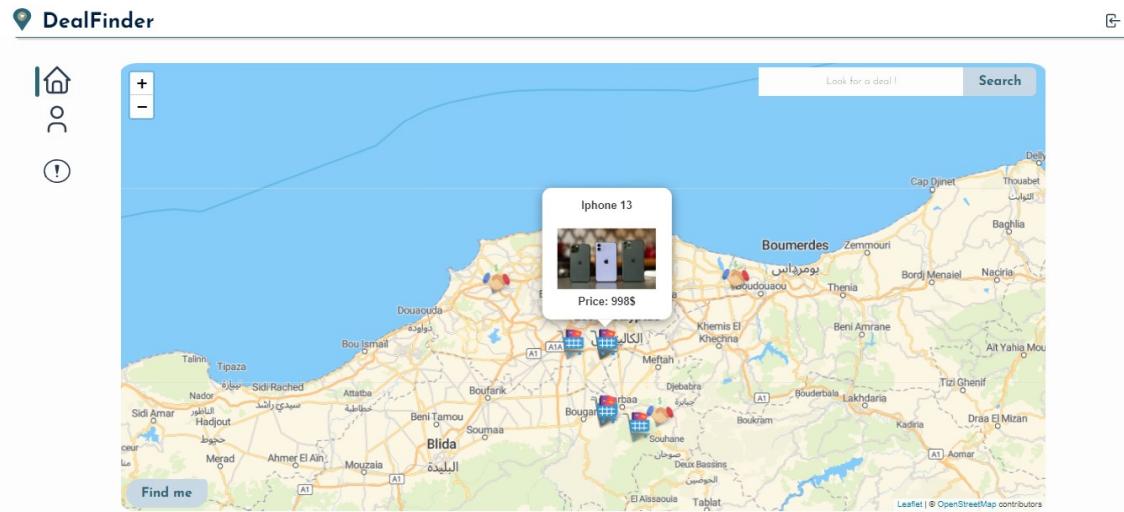


Figure 3.1 – Interface Accueil (Utilisateur Non Inscrit)

3.3.2 INTERFACE ACCUEIL (VUE D'UN UTILISATEUR INSCRIT)

En plus à ce que le visiteur peut voir et faire dans d'accueil, l'utilisateur inscrit va avoir le bouton « post » qui va lui permettre de publier ces annonces, une icône qui va le rediriger vers sa messagerie personnelle, et une icône qui va le rediriger vers son panier personnel.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

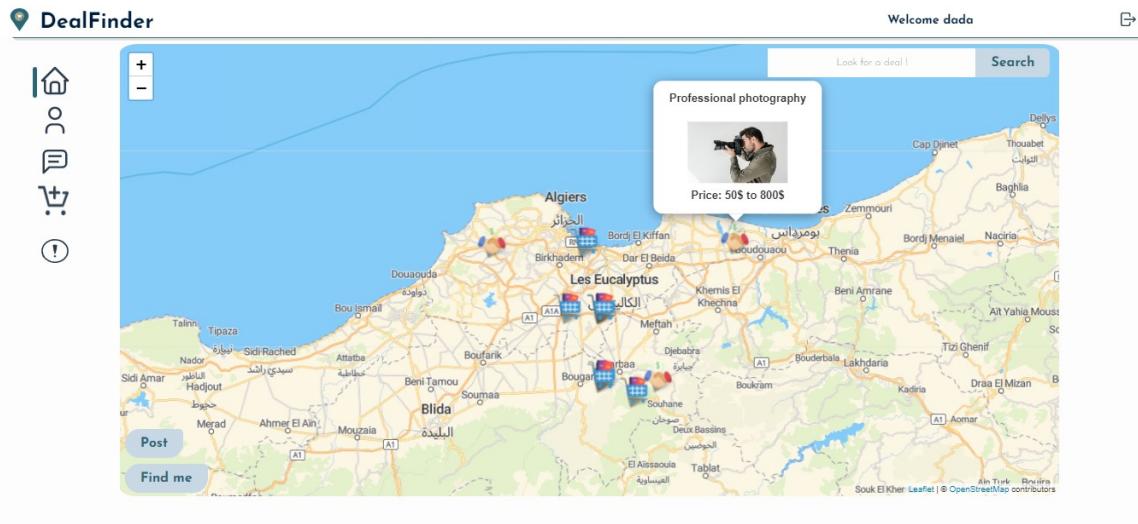


Figure 3.2 – Interface Accueil (Utilisateur Inscrit)

3.3.3 INTERFACE ACCUEIL VERSION MOBILE :

La page d'accueil de la plateforme « DealFinder » est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

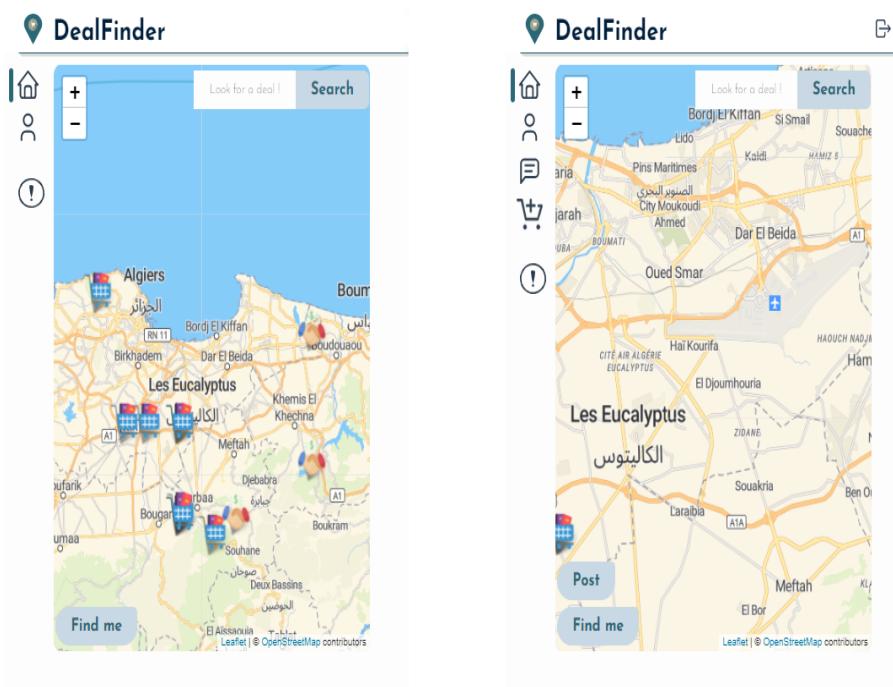


Figure 3.3 – Interface Accueil Mobile

3.3.4 INTERFACE INSCRIPTION ET AUTHENTIFICATION

En appuyant sur l'icône à droite en haut, l'utilisateur est redirigé vers la page d'inscription et d'authentification, tout dépend de son choix, il renseigne ses informations afin de créer un compte ou pour se connecter.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

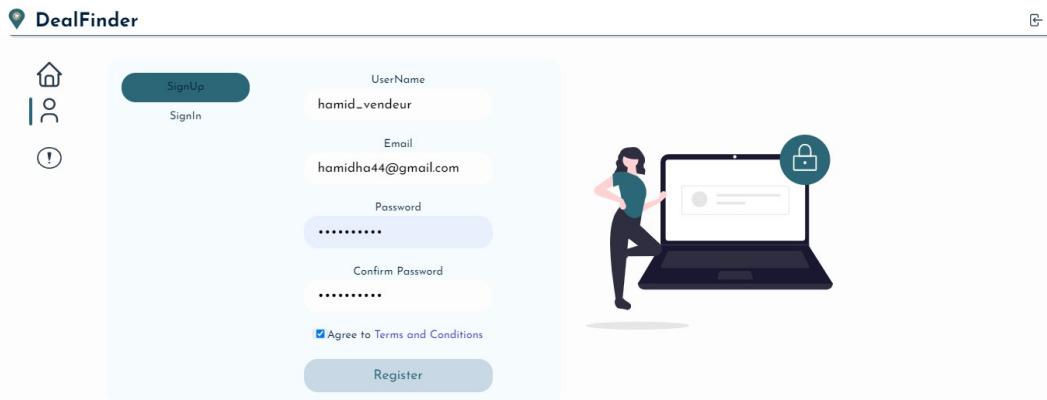


Figure 3.4 – Interface Inscription

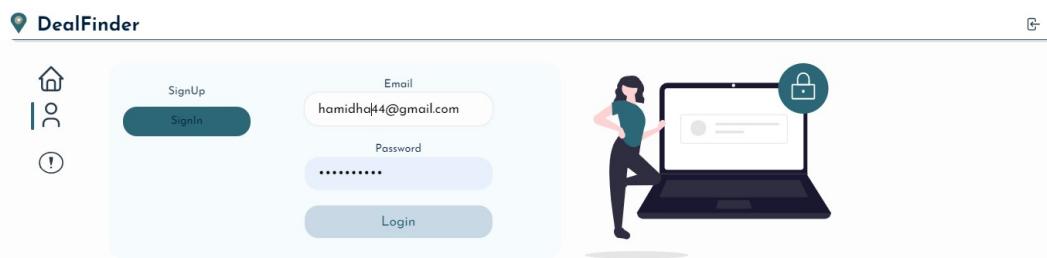


Figure 3.5 – Interface Authentification

3.3.5 INTERFACE INSCRIPTION ET AUTHENTIFICATION MOBILE

La page d'inscription et d'authentification est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

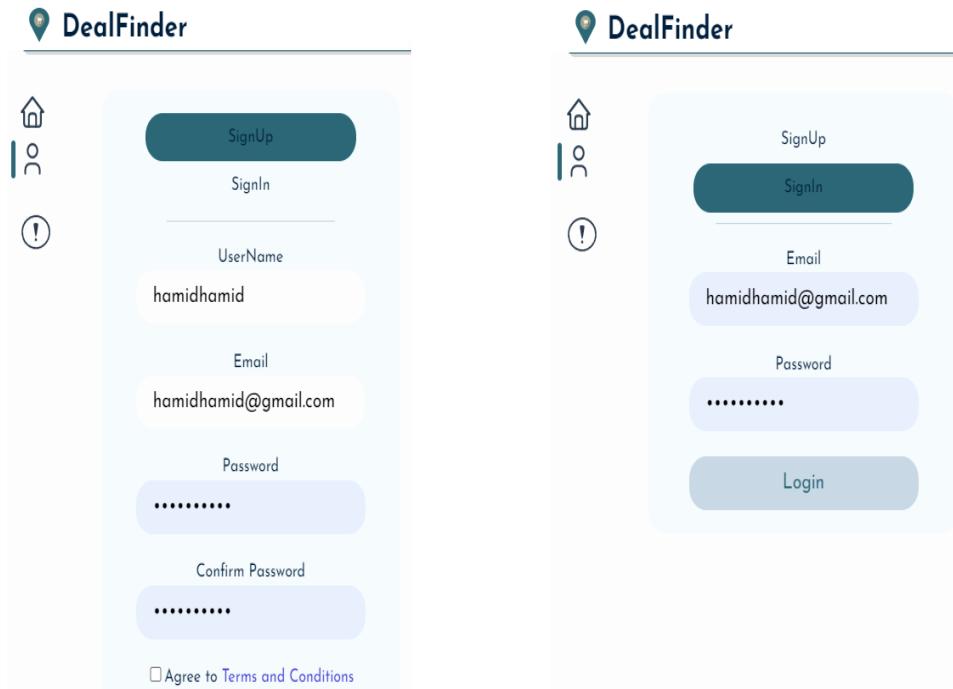


Figure 3.6 – Interface Incription et Authentification Mobile

3.3.6 INTERFACE PROFILE PERSONNEL

L'utilisateur (acheteur ou vendeur) a une page personnelle qui contient une partie gauche pour la photo de profile qui peut être modifiée à tout temps, une partie droite consacrée aux informations personnelles qui peuvent également être modifiées et les annonces déjà publiées qui peuvent être consultées, modifiées ou supprimées.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

Figure 3.7 – Interface Profile Personnel

3.3.7 INTERFACE PROFILE PERSONNEL MOBILE

La page de profil personnel est adaptée le navigateur mobile (design réactif).

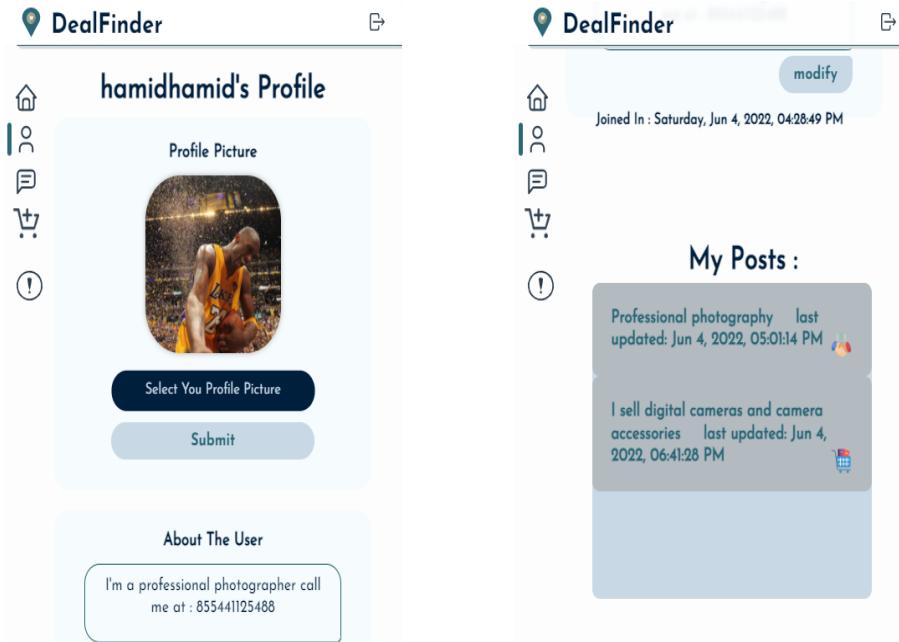


Figure 3.8 – Interface Profile Personnel Mobile

3.3.8 INTERFACE D'AJOUT D'UNE ANNONCE

En appuyant sur le bouton « Post » un formulaire est affiché afin que l'utilisateur fasse un choix entre ajouter une annonce pour un produit ou pour un service. Le formulaire comporte aussi des champs texte et fichier qui décrivent l'annonce (produit ou service).

Une fois que le formulaire est rempli, l'utilisateur peut l'envoyer en appuyant sur le bouton « Submit ».

L'annonce va être publiée sous forme d'un pointeur sur la carte géographique selon la position de l'utilisateur.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

The image consists of two screenshots of a mobile application interface for adding a deal. Both screenshots show a map background with a sidebar on the left containing icons for home, location, search, message, cart, and a warning sign. The top right corner shows a welcome message "Welcome hamidhamid". The top right also has a search bar with the placeholder "deal" and a "Search" button.

Screenshot 1 (Top): Adding a Deal

This screenshot shows a modal dialog for adding a deal. It has tabs for "Deal" and "Service". The "Deal" tab is selected. Inside the modal, there is a "Select Item Picture" button with a placeholder "picture.PNG", followed by three input fields: "Deal Title", "Phone Number", and "Description".

Screenshot 2 (Bottom): Adding a Service

This screenshot shows a modal dialog for adding a service. It has tabs for "Deal" and "Service", with "Service" selected. Inside the modal, there are four input fields: "Price", "Single Item" (with a dropdown arrow), "Used Like New" (with a dropdown arrow), and "Tags separated by comma". A "Submit" button is at the bottom of the modal.

Figure 3.9 – Interface D'ajout d'une Annonce

3.3.9 INTERFACE D'AJOUT D'UNE ANNONCE MOBILE

L'interface d'ajout d'une annonce est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

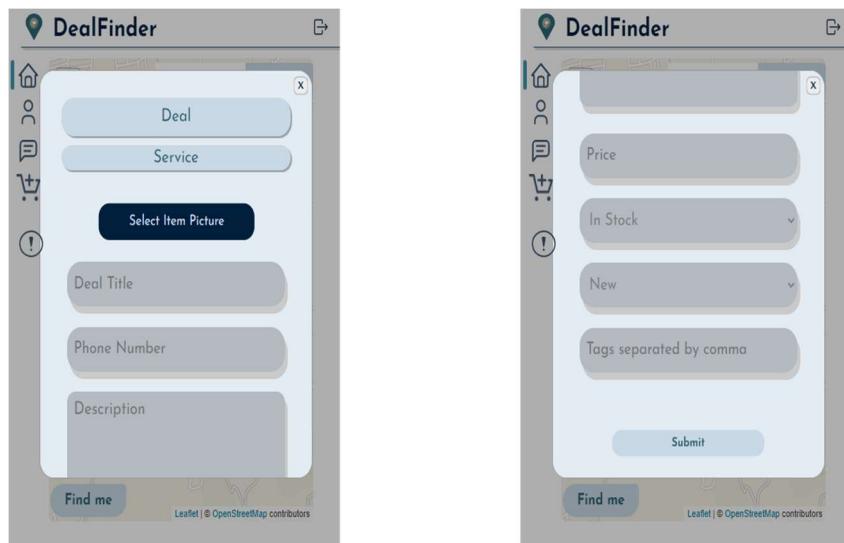
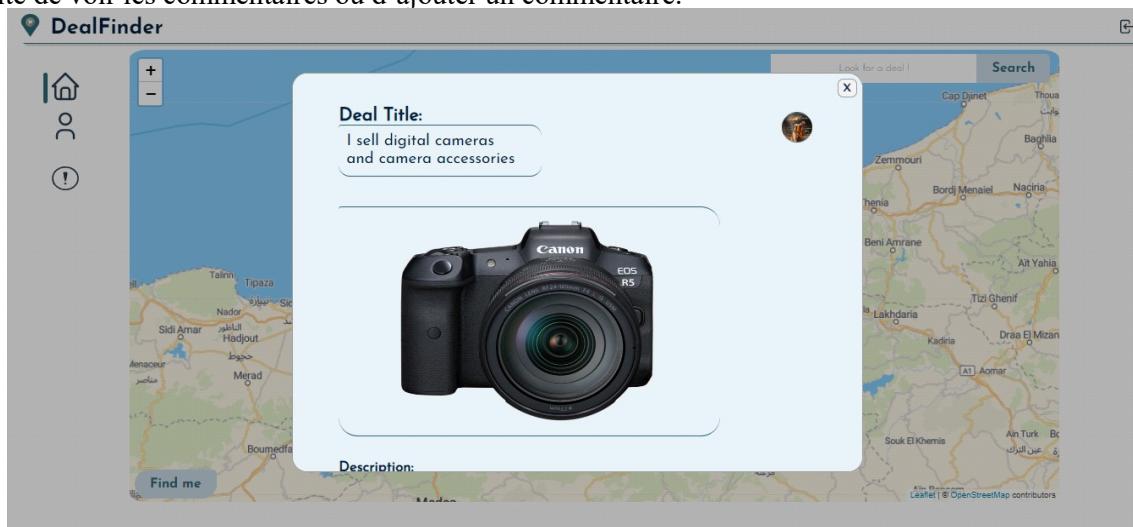


Figure 3.10 – Interface D'ajout d'une Annonce Mobile

3.3.10 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE (VUE D'UN UTILISATEUR NON INSCRIT)

Le visiteur a la possibilité de consulter les annonces publiées (bien ou service) sur la plateforme Dealfinder, en appuyant sur un des pointeurs disponibles sur la carte une fenêtre va s'afficher et qui contient des informations sur un produit /service.

Ce dernier a aussi la possibilité de signaler une annonce en appuyant sur le bouton « Report » mais par contre il n'a pas la possibilité de voir les commentaires ou d'ajouter un commentaire.



CHAPITRE 3 : RÉALISATION

The figure consists of two screenshots of a mobile application interface for 'DealFinder'.

Screenshot 1 (Top): Product Details

- Header:** DealFinder
- Map:** A map of a coastal region with various locations labeled in Arabic and English (e.g., Tipaza, Nador, Merad, Beni Amrane, Tizi Ghennif, Dara El Mizan).
- Product Description:**
 - Description: Fast Prime Lens ... Tripod ... Remote Shutter Release ... Polarizing Filter ... Spare Batteries ... Memory Cards ... Memory Card Reader ... Camera Neck, Shoulder Or Wrist Strap.
 - Phone Number: 91447755841
 - Stock: In Stock
- Timestamp:** Jun 4, 2022, 06:41:28 PM
- Buttons:** Report Deal (red)

Screenshot 2 (Bottom): Reporting Options

- Header:** DealFinder
- Map:** Same map as above.
- Product Details (repeated):**
 - In Stock
 - State: New
 - Price: 20\$ to 3500\$
 - Tags: camera,photography
- Timestamp:** Jun 4, 2022, 06:41:28 PM
- Buttons:**
 - Report Service (red)
 - Reason? (text input)
 - Send (blue)
 - Service has been Reported! (green)

Figure 3.11 – Interface de Consultation d'une Annonce (vue visiteur)

3.3.11 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE (VUE D'UN UTILISATEUR INSCRIT)

L'utilisateur inscrit a la possibilité de consulter les annonces publiées (produit ou service) sur la plateforme Deal Finder, en appuyant sur un des pointeurs disponibles sur la carte une fenêtre va s'afficher et qui contient des informations sur le produit /service, un bouton « Message Me » pour contacter le vendeur, un autre bouton pour se diriger vers le profil de ce vendeur, un bouton « Report » pour signaler une annonce, ainsi qu'un bouton pour ajouter l'annonce a son panier.

L'utilisateur inscrit a également la possibilité de consulter les commentaires ainsi qu'ajouter, modifier ou supprimer ses propres commentaires.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

The figure consists of four panels illustrating the DealFinder mobile application interface:

- Panel 1:** Shows a service listing for a "Web developer". The listing includes a profile picture of a man working at a desk, a service title, and a "Message Me" button.
- Panel 2:** Shows detailed service information: Phone Number (8855441122), Availability (Highly Available), Price per Hour (Depends on the project), and Tags (Web developer, html, css, javascript).
- Panel 3:** Shows a comment from a user named "hamidhamid" stating "This guy created my website !". The comment is timestamped Jun 7, 2022, 11:57:08 AM. There is a "Report Service" button above the comments.
- Panel 4:** A bottom navigation bar with three buttons: "Report Service" (red background), "Reason?" (input field), and "Send" (blue button). To its right, a confirmation message says "Service has been Reported!".

Figure 3.12 – Interface de Consultation d'une Annonce (vue utilisateur inscrit)

3.3.12 INTERFACE DE CONSULTATION D'UNE ANNONCE MOBILE

L'interface de consultation d'une annonce est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

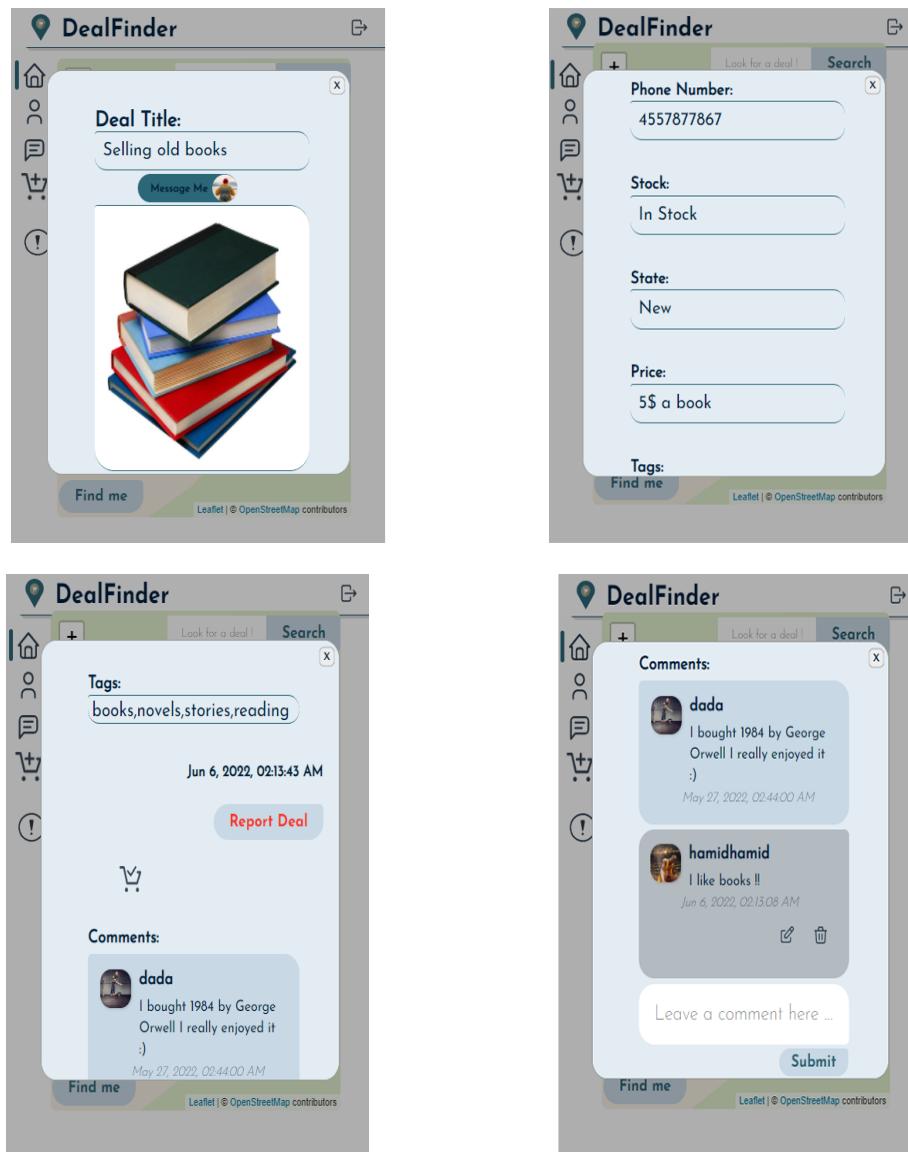


Figure 3.13 – Interface Consultation Annonce Mobile

3.3.13 INTERFACE MESSAGERIE

L'utilisateur (acheteur) peut contacter le vendeur de produit/service en appuyant sur le bouton « Message Me », qui va le rediriger directement vers la messagerie ou il peut écrire et envoyer son message.

L'utilisateur peut aussi accéder à sa messagerie via l'icône de messagerie qui se trouve dans la barre à gauche ou il peut consulter toutes ses conversations avec les autres utilisateurs.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

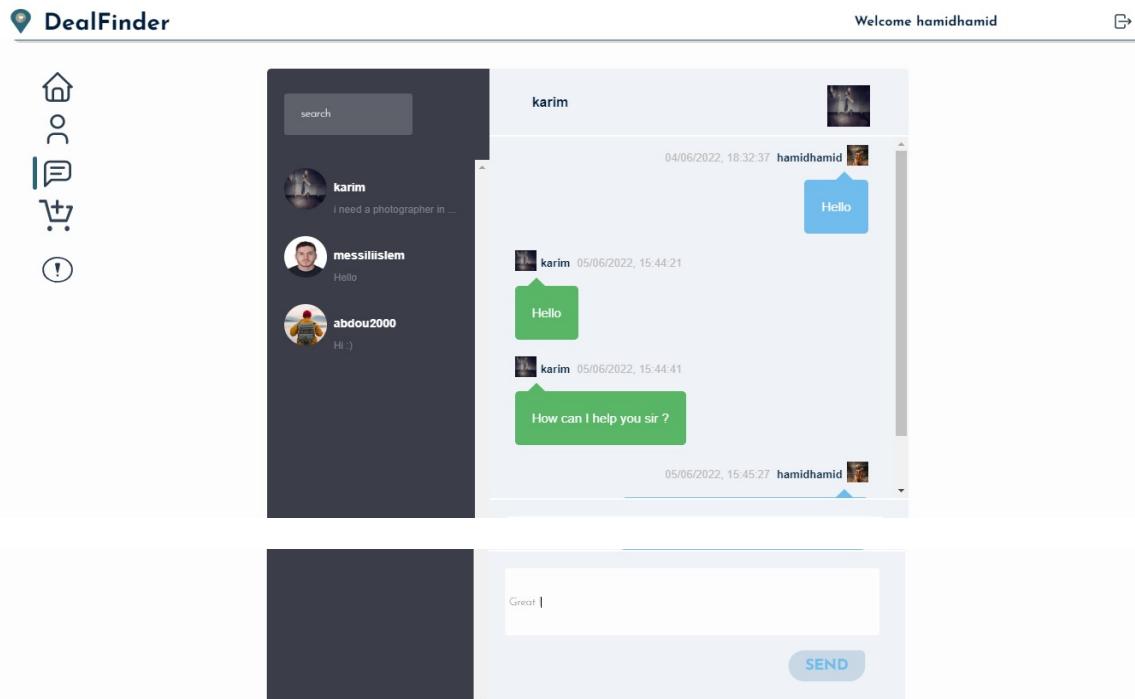


Figure 3.14 – Interface Messagerie

3.3.14 INTERFACE MESSAGERIE MOBILE

L’interface messagerie est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

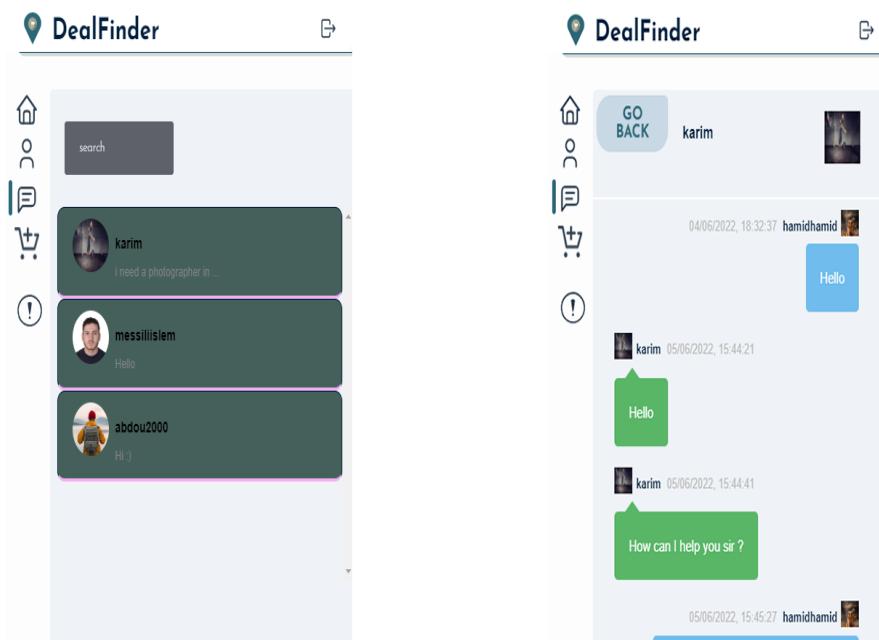


Figure 3.15 – Interface Messagerie

3.3.15 INTERFACE PANIER D’ANNONCE

En appuyant sur l’icône « ajouter au panier » après l’ouverture d’une annonce (produit ou service), cette dernière va s’ajouter au panier d’annonces de l’utilisateur afin de la sauvegarder pour la consulter plus tard.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

La page « Panier d'annonce » peut être consulté via l'icône dans la barre à gauche, l'utilisateur peut consulter les annonces et les supprimer de son panier.

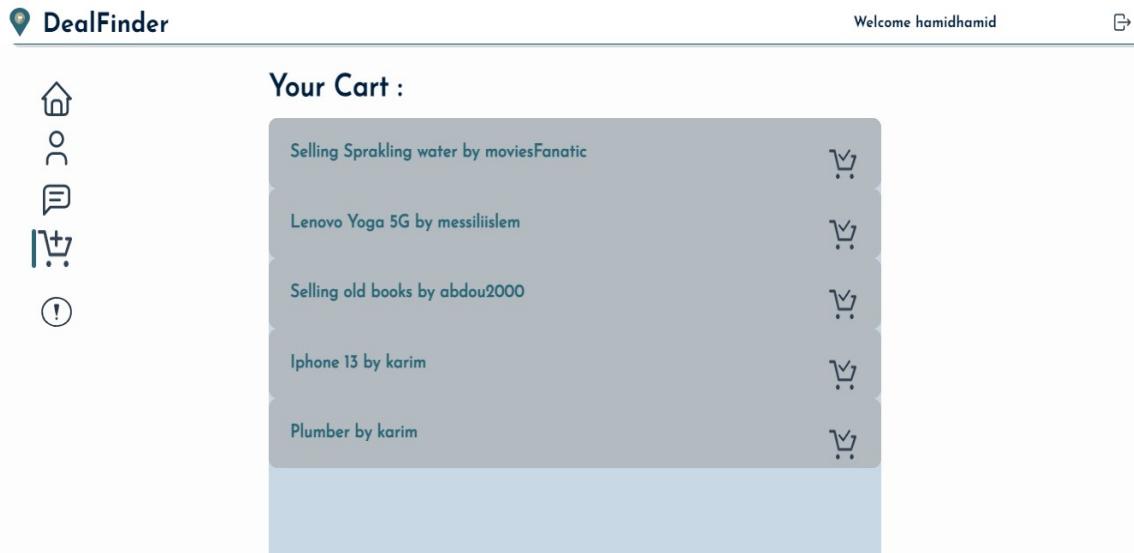


Figure 3.16 – Interface Panier D'annonce

3.3.16 INTERFACE PANIER D'ANNONCE MOBILE

L'interface panier d'annonce est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

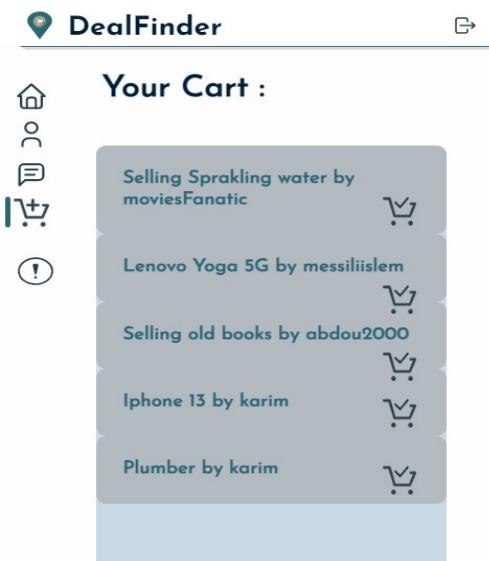


Figure 3.17 – Interface Panier D'annonce Mobile

3.3.17 INTERFACE CONTACT ADMINISTRATEUR

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

En cas de rencontre de problème, le visiteur ou l'utilisateur peut contacter l'administrateur en remplissant le formulaire de contact et le soumettre.

The screenshot shows the DealFinder website's contact page. At the top left is the logo 'DealFinder'. To its right is a 'Welcome hamidhamid' message and a user icon. On the far right is a small 'Logout' button. The main content area has a sidebar on the left with icons for Home, User, Chat, and Cart. The main area is titled 'Contact Us :'. It contains two input fields: one for 'Hamid Boujaa' and another for 'hamidha44@gmail.com'. Below these is a text area containing a message: 'Hello,| The problem was fixed , thank you. Regards,'. At the bottom right of the text area is a blue 'CONTACT' button.

Figure 3.18 – Interface Contact Administrateur

3.3.18 INTERFACE CONTACT ADMINISTRATEUR MOBILE

L'interface contact administrateur est adaptée pour le navigateur mobile (design réactif).

This screenshot shows the mobile version of the DealFinder contact page. The layout is similar to the desktop version but optimized for a smaller screen. The sidebar icons are present, and the 'Contact Us :' section includes the same input fields for name and email. The message text area shows a message: 'Hello,| I have a problem connecting to my account, please can you fix it. Regards,'. A blue 'CONTACT' button is at the bottom right.

Figure 3.19 – Interface Contact Administrateur Mobile

3.3.19 PANNEAU D'ADMINISTRATION

Le panneau d'administration peut être accessible seulement par l'administrateur qui est responsable de la gestion de DealFinder via le lien « localhost :3000/admin ».

3.3.19.1 INTERFACE AUTHENTIFICATION ADMINISTRATEUR

L'administrateur doit s'authentifier pour avoir les priviléges qui lui permettent de gérer la plateforme.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

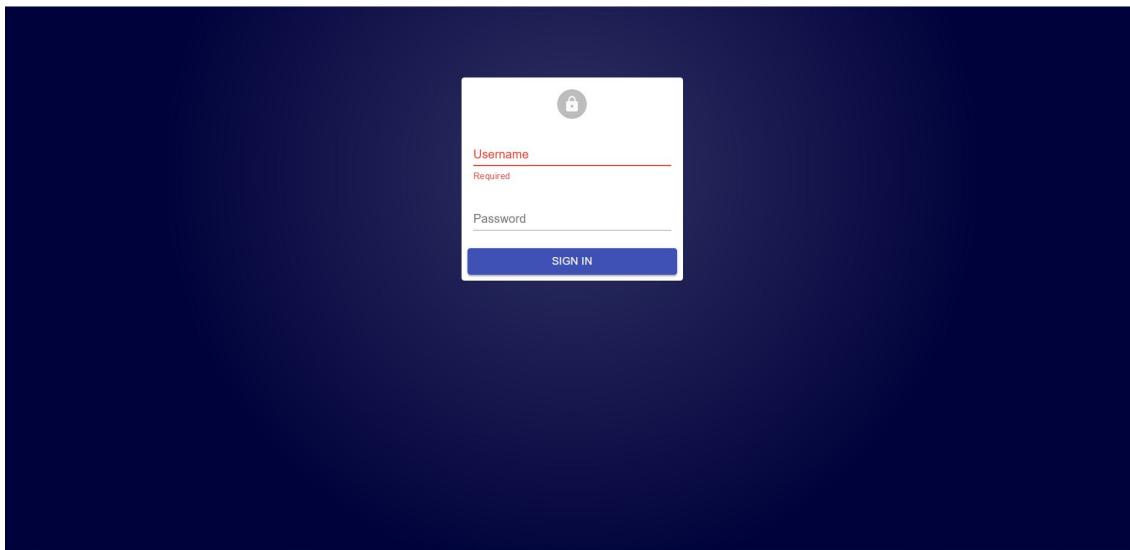


Figure 3.20 – Interface Authentification Administrateur

3.3.19.2 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES UTILISATEUR

En appuyant sur le bouton « Users » une page avec les informations de tous les utilisateurs inscrits va s'afficher, l'administrateur peut effectuer des recherches et des modifications sur ces informations en cas de besoin, en appuyant sur le bouton « EDIT » un formulaire de modification est affiché.

Users			
Users		Search	ADD FILTER + CREATE EXPORT
	ID	Username	Email
<input type="checkbox"/>	6259e044ea15119bd07e6e5	kaka2000	kaka2000@gmail.com
			I like this website lol!! EDIT
<input type="checkbox"/>	6286c9a812094388309d3300	dada	dada@gmail.com
			I'm a business man I call me at : 77554411008 EDIT
<input type="checkbox"/>	6286cd1b71870f03e302f03a	mama77	mama@gmail.com
			I sell phones :) Call me 0775544114477 EDIT
<input type="checkbox"/>	6291f55ff1ff7e2cd83c25c4a	Johnnydepp	johnnydepp@gmail.com
			I sell movies EDIT
<input type="checkbox"/>	629417e687e4fa7bd3eb2909	messilislem	messilislem@gmail.com
			Hello there ! I'm Messilislem and I study Informatics at USSTH I sell PC's and computer parts Call me at : 07755448855 EDIT
<input type="checkbox"/>	629b7a31541ff0d14d5c0644	hamidhamid	hamidhamid@gmail.com
			I'm a professional photographer call me at : 855441125488 EDIT
<input type="checkbox"/>	629b91d0db666bddba740a8	jonnyTravolta	thefanaticmoviesstar@gmail.com
			bio EDIT
Rows per page:		25	1-7 of 7

Figure 3.21 – Interface Gestion des utilisateurs

3.3.19.3 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES MESSAGES

En appuyant sur le bouton « Contacts » une page avec tous les messages reçus des utilisateurs et de visiteurs va s'afficher, l'administrateur peut consulter ces messages et répondre avec un email ainsi que faire une recherche.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

The screenshot shows a table with one row of data. The columns are labeled: Contact name, Contact email, and Contact body. The data row contains: CONTACTER NAME, CONTACTER@EMAIL.COM, and CONTACTER MESSAGE.

Contact name	Contact email	Contact body
CONTACTER NAME	CONTACTER@EMAIL.COM	CONTACTER MESSAGE

Figure 3.22 – Interface Gestion des Messages

3.3.19.4 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES ANNONCES

En appuyant sur le bouton « Posts » une page avec toutes les annonces publiées va s'afficher, l'administrateur peut effectuer des recherches et des modifications sur les informations contenues dans les annonces en cas de besoin, en appuyant sur le bouton « EDIT » un formulaire de modification est affiché.

The screenshot shows a table with multiple rows of data. The columns include: Poster, Poster name, Title, Description, Phonenumber, Tags, Stock, State, and Price. One row is expanded to show a detailed description of a Plumber's services.

Poster	Poster name	Title	Description	Phonenumber	Tags	Stock	State	Price
6286c9a812094389309d3300	data	Plumber	Advertising Cleaning Spaces Cleaning Adhesives, Sealants, and Caulk Cleaning Sewer Lines Hand and Arm Strength Installing Appliances Like Refrigerators, Dishwashers, Water Softeners, and Water Heaters Installing Pipe Systems for Gas, Water, Steam, and Other Liquids Manual Dexterity Precision Tolerating Potentials Dangerous, Noisy, or Unpleasant Working Conditions Using Soldering Techniques Utilizing Tools to Assemble Components Welding	885544126568	plumber,gigs,jobs	25\$		

Figure 3.23 – Interface Gestion des Annonces

3.3.19.5 INTERFACE PANNEAU D'ADMINISTRATION : GESTION DES RAPPORTS

En appuyant sur le bouton « Reports » une page avec tous les rapports soumis par les utilisateurs va s'afficher.

Le bouton « EXPORT » permet de générer un fichier « .csv » contenant tous les rapports fait par les utilisateurs.

CHAPITRE 3 : RÉALISATION

The screenshot shows a web-based application interface titled 'Reports'. On the left, there is a sidebar with navigation links: 'Users', 'Reports', 'Contacts', and 'Posts'. The main area has a header with 'Search' and 'ADD FILTER' buttons, along with 'EXPORT' options. Below the header is a table with one row of data. The table columns are 'Id', 'Reported data', 'Report body', and 'Report pic'. The data row contains the value '629b72783d7dd63a5fd780e5' under 'Id', 'post' under 'Reported data', 'no pic' under 'Report body', and '629784c1c3b37e2d7561036f' under 'Report pic'. At the bottom of the table, there are buttons for 'Rows per page' (set to 25) and '1-1 of 1'.

Figure 3.24 – Interface Gestion des Rapports

3.4. CONCLUSION

Ce chapitre nous a permis de mettre en évidence les outils exploités pour l’aboutissement de ce projet.

Nous avons, par la suite, conclut ce dernier en présentant les différentes interfaces de notre plateforme.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Notre projet a consisté de concevoir et de développer un site Web de vente et d'achat des produits et des services en ligne, mais contrariaient aux autres sites qui existent déjà l'idée de notre plateforme était d'avoir une interface géographique afin de rendre l'opération de vente et d'achat en ligne plus agréable pour l'utilisateur.

Pour atteindre notre but, nous avons commencé par s'intéresser à la vente et l'achat en ligne, les différentes notions en relation avec ce domaine ainsi que la mission et les objectifs de notre site Web.

Par la suite nous avons, entamé une étude sur des plateformes déjà existantes dans ce domaine, afin d'éviter de commettre les mêmes erreurs présentes sur ces dernières. Cette étude nous a permis aussi d'identifier les fonctionnalités manquantes sur ces plateformes afin de les implémenter dans notre site Web.

Nous nous sommes dirigés après ça, à l'étude conceptuelle qui est une étape très importante et qui permettre aux applications d'avoir une fondation solide, nous avons alors opté pour le langage UML pour cette conception car les différents diagrammes permettent la visualisation du projet avant l'implémentation.

Enfin et après la terminaison des deux premières étapes, en a entamé l'implémentation de notre projet, ce dernier a été à base de plusieurs technologies de programmation Web, logiciel et APIs, ces derniers sont mentionnés dans le chapitre 3 ainsi que ainsi que la présentation de notre projet.

Notre plateforme est qui s'appelle « DealFinder » donne aux utilisateurs :

- La possibilité de naviguer dans une carte géographique et accéder à des annonces (produit/service) à proximité ou à une zone spécifique
- La création d'un compte personnel qui permet la publication de ses propres annonces et qui sert aussi comme une boutique en ligne
- La recherche d'un produit ou d'un service
- Un contact avec les autres utilisateurs via la messagerie
- Commenter et donner son avis sur une annonce
- Le signaler d'une annonce en cas de besoin

Ce projet nous a permis de plonger dans le monde de la programmation Web ainsi que d'approfondir nos connaissances dans des outils que nous avons jamais eu l'opportunité d'utiliser comme React, Express, MongoDB et NodeJS. Il nous a aussi permis de mettre en œuvre toutes nos connaissances acquises durant ces années de licence.

Un informaticien doit toujours penser à améliorer ses applications donc ces fonctionnalités vont être présentes dans les futures versions de « DealFinder » :

- Offrir aux utilisateurs la possibilité de choix de langue, en commençant par la langue Arabe
- Une fonctionnalité qui permet la recherche dans un rayon paramétrable
- Se spécifier plus dans les types des produits ou des services
- Le paiement en ligne
- Une fonctionnalité qui montre le chemin de (dirige) l'acheteur vers le vendeur
- Renforcer la sécurité des comptes en utilisant l'authentification avec le numéro de téléphone

WEBOGRAPHIE ET BIBLIOGRAPHIE

- [1] <https://www.larousse.fr>. avril 2022
- [2] *Code de commerce (France)* Art. L. 110-1. *Définition*. avril 2022
- [3] <https://www.fereso.net/quest-ce-quun-site-de-petites-annonces>. avril 2022
- [4] *Paul Correia, Guide pratique du GPS, Éditions Eyrolles, 5ème édition*. avril 2022
- [5] <https://www.ouedkniss.com>. mai 2022
- [6] <https://paris.craigslist.org>. mai 2022
- [7] <https://www.facebook.com>. mai 2022
- [8] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/langage-uml> mai 2022
- [9] *Cours génie logiciel L3 I.BOUSSAID (USTHB)*. septembre 2021
- [10] *Philippe RIGAUX. Cours de bases de données*. juin 2001.
- [11] *Pro MERN Stack, 2nd Edition by Vasan Subramanian*. 2017
- [12] https://kartodistrict.eu/index.php/OpenStreetMap_fr. mai 2022
- [13] <https://actualiteinformatique.fr/data/definition-nosql-not-only-sql-database>. mai 2022

RÉSUMÉ

Le « Commerce électronique » est 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 eCommerce englobe aussi les mécanismes d'achat par internet.

- Le e-Commerce ne se limite pas à la seule vente ou achat en ligne, mais englobe également :
- La réalisation de devis en ligne
- Le conseil aux utilisateurs
- La mise à disposition d'un catalogue électronique
- Un plan d'accès aux points de vente
- La gestion en temps réel de la disponibilité des produits (stocks)
- Le paiement en ligne
- Le suivi de la livraison
- Le service après-vente

Dans ce cadre, en veut développer une Application Web de commerce électronique, non seulement pour que l'utilisateur achète ou vente des produits ou des services, mais aussi pour qu'il se sente en sécurité et sûr qu'il obtiendra la meilleure offre et la meilleure expérience de son processus d'achat ou de vente.

Le site Web vise à créer un espace où les clients peuvent créer un profil pour la vente et l'achat des produits et d'échange de services avec une interface cartographique (géographique) qui affiche les offres les plus proches selon le désir d'utilisateur pour réduire le temps de leurs recherche.

MOTS-CLÉ:

Commerce électronique, Application web, Site web, achat, vente, interface cartographique, offre, échange