



YOUCODE SAFI

PROJET FIL ROUGE

# Accessoires des véhicules

*Jelouani Abdelghani*

## Contents

<b>1</b>	<b>Remerciements</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Fonctionnalités</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Architecture</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Conception de la base de données</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Mise en place</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>Les diagrammes des cas d'utilisation</b>	<b>5</b>
7.1	Définition . . . . .	5
7.2	Diagrammes de cas d'utilisation de notre site web . . . . .	5
<b>8</b>	<b>Les diagrammes de séquences</b>	<b>7</b>
8.1	Définition . . . . .	7
8.2	Diagrammes de séquences de notre site web . . . . .	7
8.2.1	Le visiteur . . . . .	7
8.2.2	Le client . . . . .	9
8.2.3	L' administrateur: . . . . .	10
<b>9</b>	<b>Maquettage</b>	<b>11</b>
9.0.1	Page Home : . . . . .	11

**10 Conclusion****12**

## Dédicace

C'est avec une grande fierté que je dédie ce projet à ma famille, mes amis et mes professeurs. Leur soutien indéfectible a été l'un des éléments clés de cette expérience enrichissante. Sans leur présence à mes côtés, je n'aurais pas pu atteindre mes objectifs avec autant d'assurance. Je leur suis infiniment reconnaissant(e) pour leur confiance et leur soutien inconditionnel.

## 1 Remerciements

Je tiens à exprimer ma gratitude sincère à toutes les personnes qui ont été présentes dans ma vie. Leur soutien et leur encouragement ont été des facteurs clés dans mes réussites. Leur impact positif sur moi a été immense et je ne pourrai jamais assez les remercier pour cela. Je suis honoré(e) de compter ces personnes extraordinaires dans ma vie et je serai éternellement reconnaissant(e) pour leur influence inspirante.

## 2 Introduction

Dans ce projet, nous allons concevoir une boutique en ligne pour la vente d'accessoires pour véhicules. Nous allons commencer par décrire les différentes fonctionnalités de la boutique en ligne, puis nous allons présenter l'architecture du système. Ensuite, nous allons décrire les différentes étapes de la mise en place de la boutique en ligne, y compris la conception de la base de données et la mise en forme des pages web. Enfin, nous allons conclure en discutant des défis que nous avons rencontrés pendant la réalisation de ce projet et des améliorations possibles pour l'avenir.

## 3 Fonctionnalités

La boutique en ligne pour la vente d'accessoires pour véhicules proposera les fonctionnalités suivantes :

- Une page d'accueil avec une sélection d'accessoires pour véhicules en vedette, ainsi que produits ajoutés à la boutique.
- Une page de recherche permettant aux utilisateurs de trouver des accessoires en fonction de leur catégorie, de leur nom, et de leur prix.
- Une page de détails pour chaque accessoire, avec des photos, une description détaillée, des avis d'utilisateurs et des informations sur la disponibilité en stock.
- Une page de panier permettant aux utilisateurs d'ajouter des produits à leur panier et de passer commande.
- Une page de paiement sécurisée qui accepte les cartes de crédit et les paiements en ligne.
- Une page de compte utilisateur permettant aux utilisateurs de suivre leurs commandes, de gérer leur profil et de modifier leurs préférences de communication.
- Une page d'administration pour les propriétaires de la boutique, où ils peuvent ajouter, modifier et supprimer des produits, gérer les commandes et les expéditions, et suivre les ventes et les revenus.

## 4 Architecture

La boutique en ligne sera conçue comme une application web à trois niveaux, avec une interface utilisateur, un serveur d'application et une base de données. La couche d'interface utilisateur sera développée en HTML, CSS et JavaScript, avec un cadre de développement de frontend tel que Vue.js. Le serveur d'application sera développé en utilisant un langage de programmation côté serveur tel que PHP, avec un framework de développement web tel que Laravel. La base de données sera une base de données relationnelle telle que Mysql (Qeidisql).

## 5 Conception de la base de données

La base de données pour la boutique en ligne contiendra les tables suivantes :

- La table "produits" contenant les informations de base sur chaque produit, telles que son nom, sa description, son prix, sa catégorie, sa marque et son modèle de véhicule associé.
- La table "catégories" contenant les informations de base sur chaque catégorie, telles que son nom, sa description, son image.
- La table "carts" contenant les informations sur les produits ajoutés au panier de chaque utilisateur, telles que la quantité, le prix total et l'état de la commande.
- La table "utilisateurs" contenant les informations de base sur chaque utilisateur, telles que son nom, son adresse e-mail, son mot de passe et ses préférences de communication.
- La table "commandes" contenant les informations sur les commandes passées par les utilisateurs, telles que le numéro de commande, la date de commande, le montant total et l'état de la commande.

## 6 Mise en place

La mise en place de la boutique en ligne se fera en plusieurs étapes :

1. Conception de la base de données en utilisant un outil de modélisation de base de données tel que Mysql (heidisql).
2. Développement de la couche d'interface utilisateur en utilisant un cadre de développement de frontend tel que Angular ou React, avec un design moderne et convivial.
3. Développement du serveur d'application en utilisant un langage de programmation côté serveur tel que PHP Node.js, avec un framework de développement web tel que Laravel, Django ou Express.
4. Connexion de la couche d'interface utilisateur au serveur d'application en utilisant des API RESTful.

## 7 Les diagrammes des cas d'utilisation

### 7.1 Définition

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des outils permettant de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins d'un système, ainsi que de recenser ses grandes fonctionnalités. Ils constituent la première étape de la conception d'un système avec UML.

Le diagramme de cas d'utilisation est composé de trois éléments principaux :

- **Un Acteur** : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il est représenté par un petit bonhomme avec son nom inscrit en dessous.
- **Un cas d'utilisation** : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service de bout en bout, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.
- **Les relations** : trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et un cas d'utilisation est un trait simple.

### 7.2 Diagrammes de cas d'utilisation de notre site web

- **Le visiteur** : c'est un individu qui est en train de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ovigène sur modèles les prix. Jusqu'à ce stade, c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.
- **Le client** : cet acteur est un visiteur ayant déjà créé un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits en toute sécurité sachant que notre système doit être l'unique responsable de la confidentialité des données personnelles de ses clients.
- **L'administrateur** :  
C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités, de la gestion des paiements.

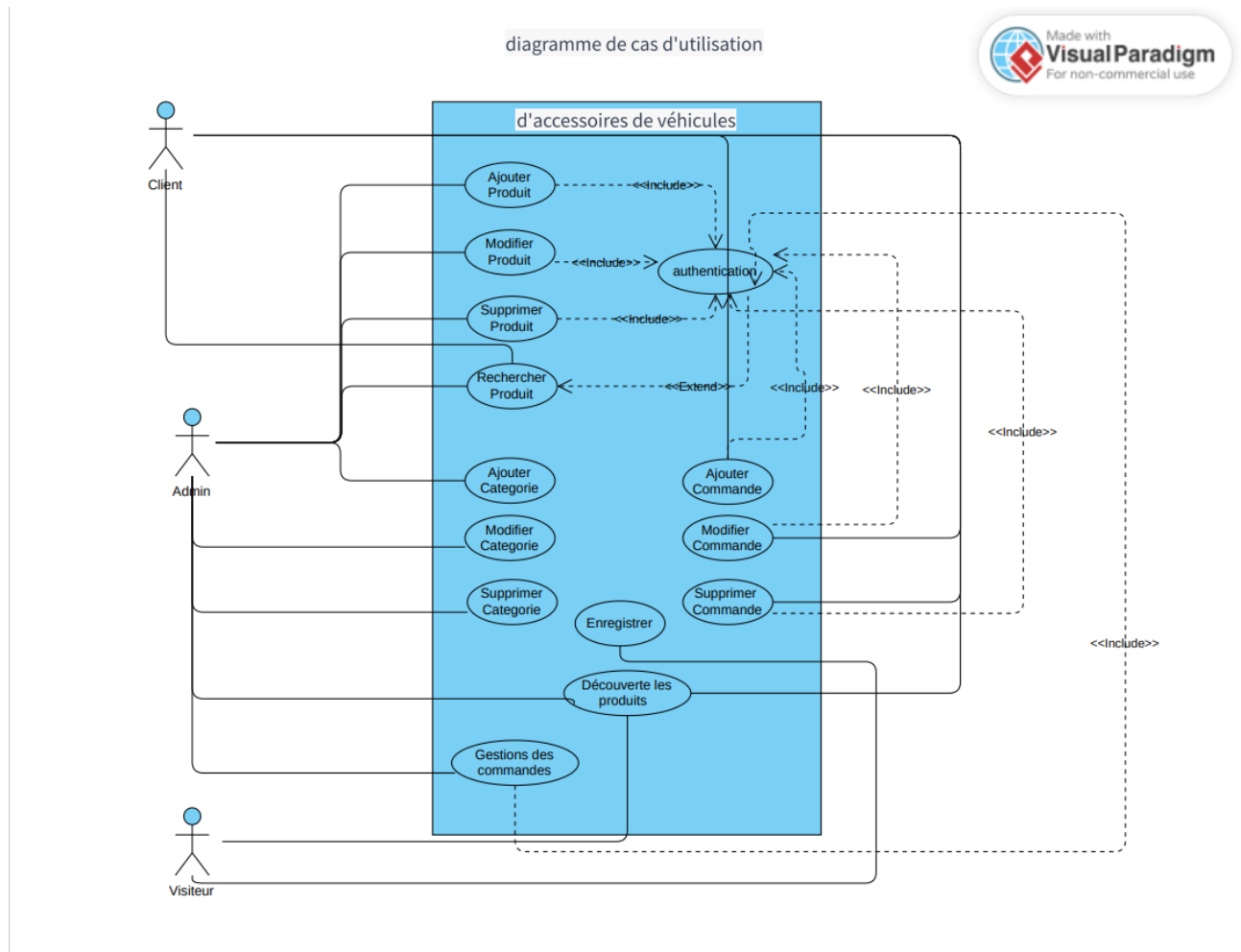


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation.

## 8 Les diagrammes de séquences

### 8.1 Définition

Un diagramme de séquence est une représentation graphique de l'interaction entre différents objets ou acteurs d'un système au cours du temps. Il est utilisé pour décrire le déroulement d'un scénario d'utilisation ou d'un processus métier.

### 8.2 Diagrammes de séquences de notre site web

Nous présentons ci-dessous les diagrammes de séquences de notre site web pour différents acteurs.

#### 8.2.1 Le visiteur

Le diagramme de séquences ci-dessous illustre le processus d'inscription d'un visiteur sur notre site web.

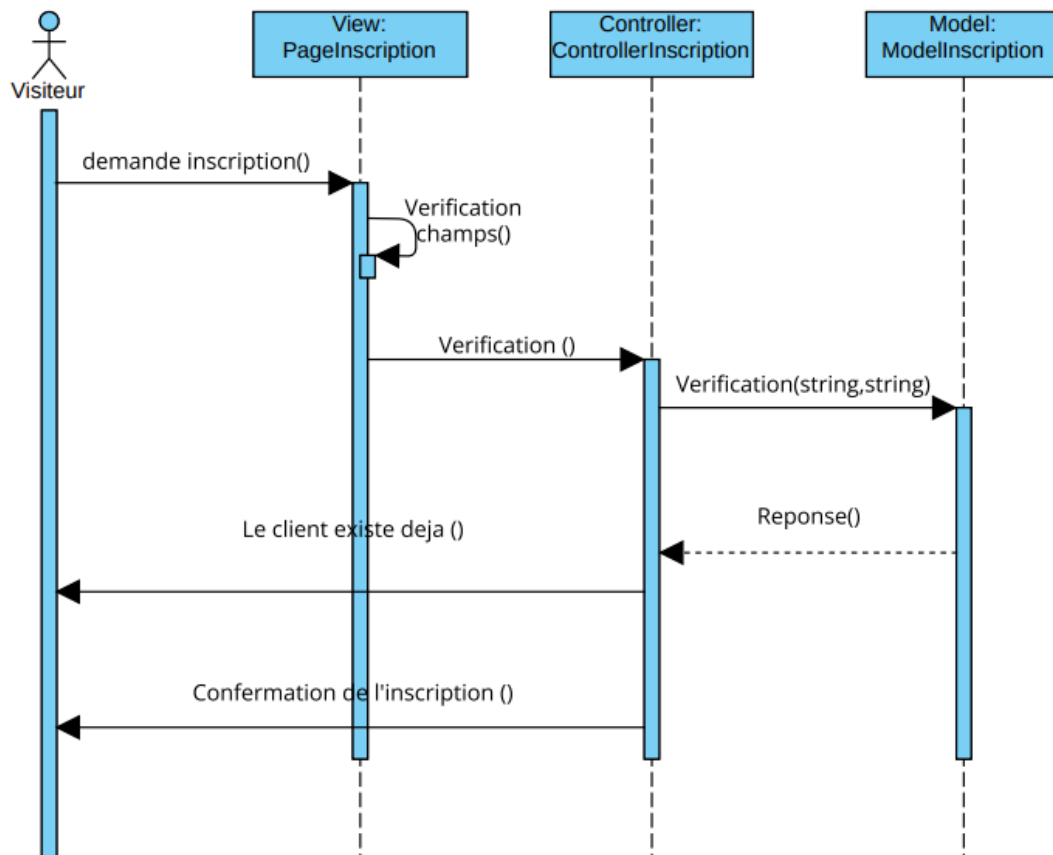


Figure 2: Diagramme de séquences d'authentification du visiteur

1. Le visiteur demande le formulaire d'inscription.
2. Le formulaire s'affiche.
3. Le visiteur remplit le formulaire.
4. Une vérification de l'existence du client dans la base de données est lancée.
5. Si le client existe déjà, un message d'erreur s'affiche.
6. Si c'est un nouveau client, une confirmation de l'inscription s'affiche.

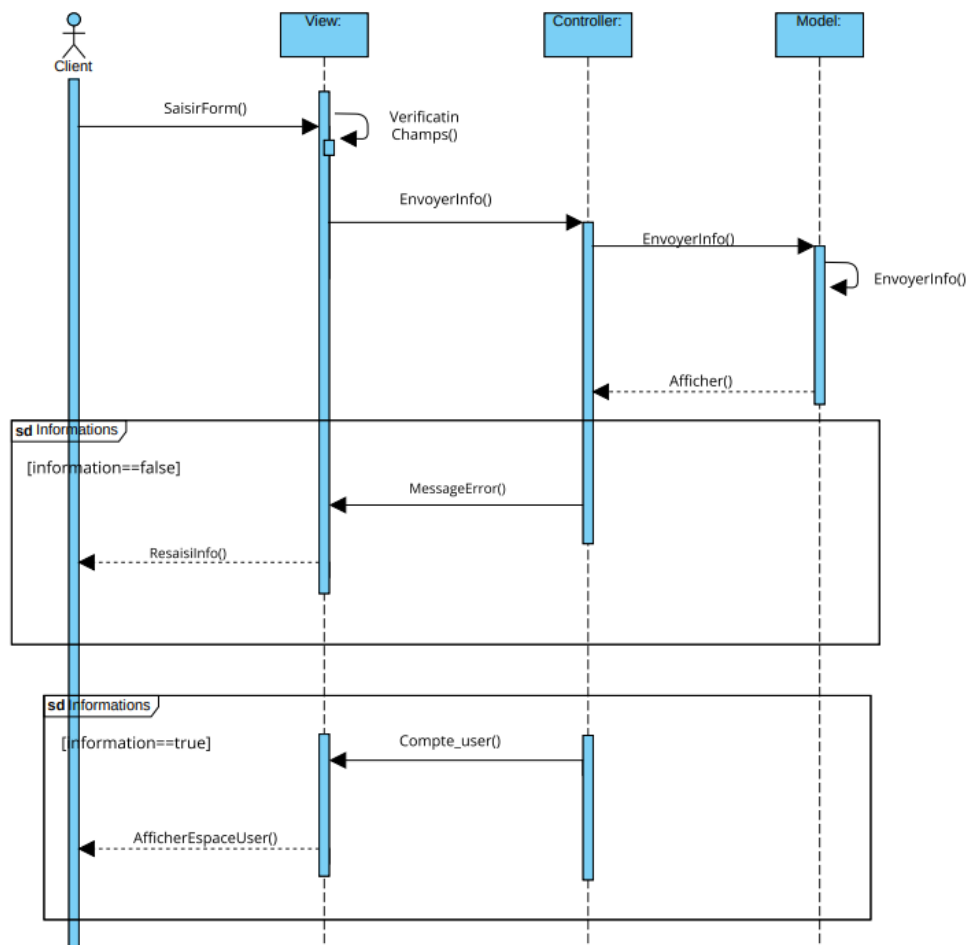


Figure 3: Diagramme de séquences d'authentification du client



### 8.2.2 Le client

Le diagramme de séquences ci-dessous illustre le processus d'authentification d'un client sur notre site web.

1. Le client entre son login et son mot de passe.
2. Une vérification est lancée dans la base de données.
3. Après un temps de réponse, l'authentification est validée ou un message d'erreur s'affiche.

Le diagramme de séquences ci-dessous illustre le processus d'achat d'un produit par un client sur notre site web.

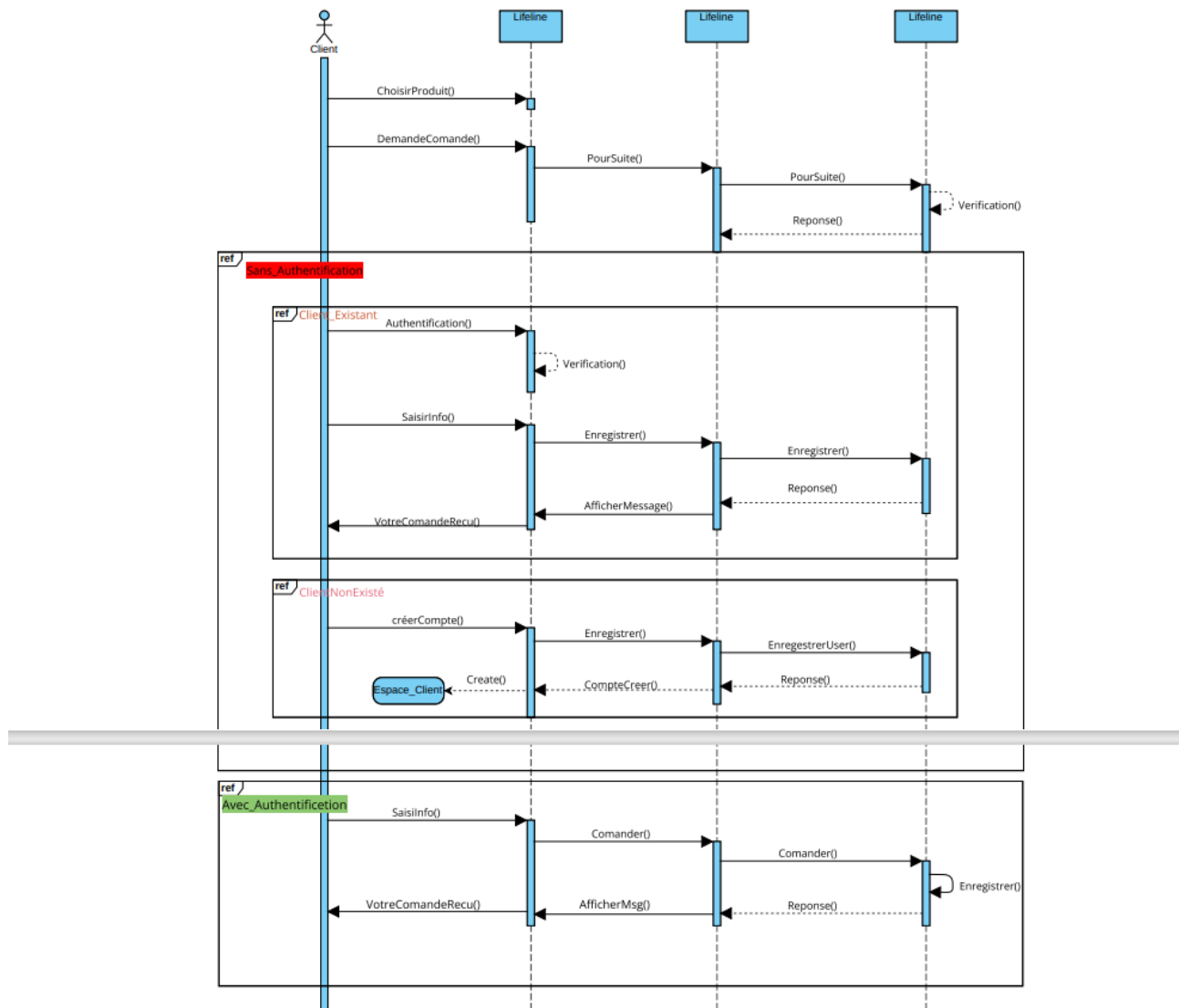
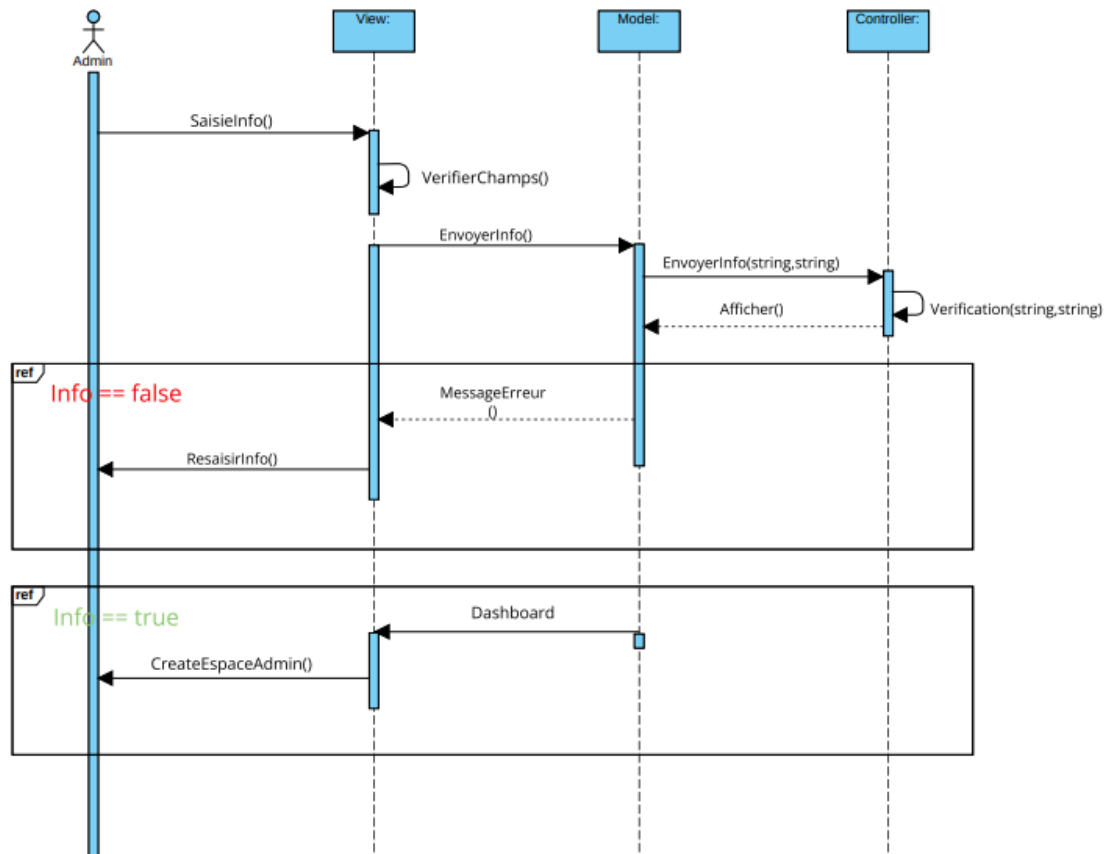


Figure 4: Diagramme de séquences d'achat d'un produit

1. Le client choisit les produits qu'il souhaite acheter.
2. Il lance une procédure de commande.
3. Une vérification est lancée dans la base de données.
4. Si le client est déjà authentifié, il doit choisir uniquement le mode de paiement, puis la commande se valide.
5. Si le client n'est pas authentifié, il doit s'authentifier s'il a déjà un compte, sinon remplir le formulaire de commande, puis choisir le mode de paiement dans les deux cas et valider la commande.

### 8.2.3 L' administrateur:



**Diagramme de séquences d'authentification d'administrateur**

Figure 5: Diagramme de séquences d'authentification d'administrateur

1. L'administrateur entre son login et son mot de passe.
2. Une vérification se lance dans la base de données.
3. Le visiteur remplit le formulaire.
4. Après un temps de réponse ou l'authentification se valide ou ne message d'erreur s'affiche

## 9 Maquettage

### 9.0.1 Page Home :

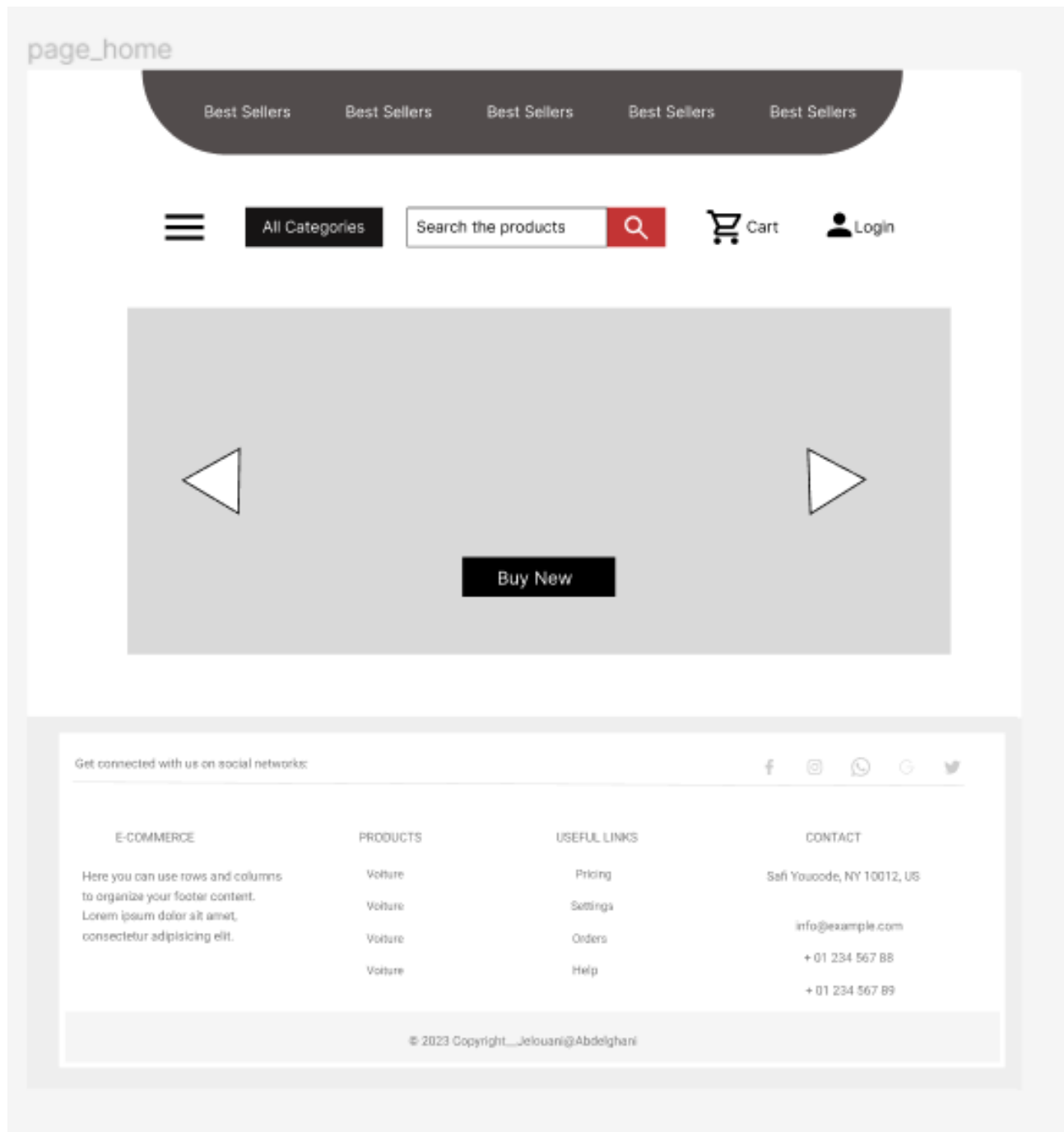


Figure 6: page home

## 10 Conclusion