

# SITE WEB E-COMMERCE ET VENTE A DISTANCE

## PLAN PROJET

| Binôme ou monôme (B/M): M

| Nom & Prénom : AIT NASSER Btissam

| Email : aitnasser.btissam123@gmail.com

| GSM :

| Organisme Scolaire :

**Cadre réservé à l'encadrant :**

Code d'identification du Candidat : .....

<i>Nom des Validateurs</i>	<i>Commentaires :</i>

# SOMMAIRE

<b>I. PERIMETRE DU PROJET.....</b>	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
1.1. ENJEUX ET VISION DU PROJET.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
1.2. ARCHITECTURE FONCTIONNELLE .....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
1.3. REFERENTIEL DES EXIGENCES.....	4
<b>II. PLAN DE MISE EN ŒUVRE.....</b>	<b>6</b>
2.1. DEMARCHE PROJET.....	6
2.2. CYCLE DE VIE .....	6
2.3. PLANNING DU PROJET .....	7
<b>III. ANALYSE ET CONCEPTION.....</b>	<b>8</b>
<b>IV. ARCHITECTURE APPLICATIVE.....</b>	<b>15</b>
<b>V. ARCHITECTURE TECHNIQUE.....</b>	<b>16</b>

# I. PERIMETTRE DU PROJET

## 1. ENJEUX ET VISION DU PROJET

Dans le cadre de la formation qualifiante, filière Concepteur Réalisateur Java J2EE, je veux réaliser un projet qui est un site de vente en ligne. Le site va gérer les différents produits et les différentes relations avec les clients grâce à une base de données.

Résultats que le projet doit atteindre :

- **METTRE EN LIGNE LE CATALOGUE.**
- **GERER LES RELATIONS AVEC LES CLIENTS.**
- **GERER LES PROBLEMES DE STOCK ET D'APPROVISIONNEMENT.**
- **METTRE EN PLACE DES PROMOTIONS.**

## 2. REFERENTIEL DES EXIGENCES

### LES EXIGENCES FONCTIONNELLES

- **SYSTEME D'IDENTIFICATION POUR LES UTILISATEURS**

Le site doit être accessible de l'extérieur et chaque utilisateur doit soit se connecter avec ses identifiants soit créer un nouveau compte pour devenir un nouveau client. Dès lors il pourra naviguer sur le site mais également gérer ses coordonnées personnelles.

Les administrateurs pourront aussi se connecter via la même interface : le site devra être capable d'identifier un administrateur et de le rediriger sur l'interface qui lui correspond.

- **PRINCIPALES RUBRIQUE DU SITE WEB**

- ✓ **UNE PAGE D'ACCUEIL**

Cette page est divisée en trois parties : une zone de promotion, une zone de liens vers les rubriques du site et un espace d'identification.

- ✓ **UNE RUBRIQUE GESTIONS DES STOCKS (POUR L'ADMINISTRATEUR)**

Elle correspond à un espace où il sera possible de visualiser rapidement les stocks et les problèmes qu'il peut éventuellement y avoir.

### ✓ **UNE RUBRIQUE CATALOGUE**

Elle devra permettre aux clients de trouver les produits qu'ils désirent en les classant dans des rubriques. Il sera aussi possible de voir les promotions et tous les produits liés aux campagnes actuelles.

## **LES CONTRAINTES DE CONCEPTION**

### ✓ **LES CLIENTS**

Les données relatives aux clients et saisies à partir des formulaires sont conservées. Les clients doivent pouvoir consulter la facture, leurs achats et leurs informations.

### ✓ **GESTION DE LA SELECTION**

La sélection du visiteur ne sera pas sauvegardée dans la base. Sa durée de vie n'excèdera pas celle de la visite du client.

## II.PLAN DE MISE EN ŒUVRE

### 3.DEMARCHE PROJET

Le présent projet tend à mettre en place le service '**site vente en ligne**. Et afin de contrôler la qualité du projet en question, il est nécessaire de mettre en place un Plan Assurance Qualité incluant le planning du projet, en partant de la phase d'étude préliminaire jusqu'à la phase de mise en production de l'outil.

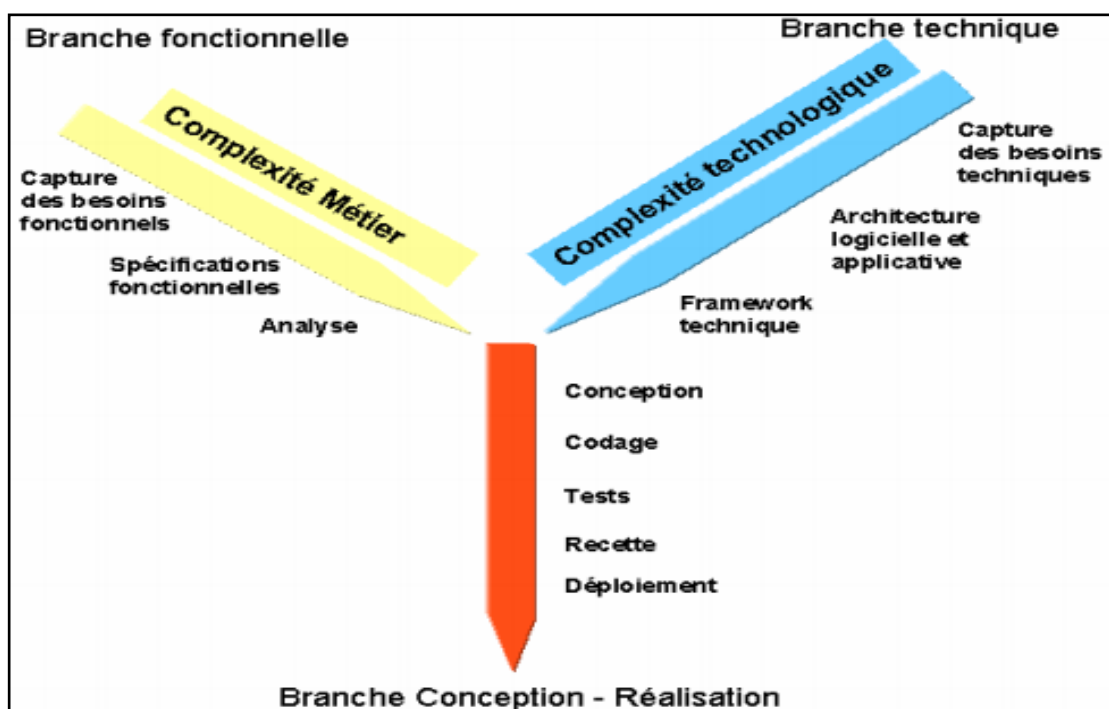
### 4.CYCLE DE VIE

Le processus 2TUP (Two Track Unified Process) est un processus unifié. Il gère la complexité technologique en donnant part à la technologie dans son processus de développement.

Le 2TUP propose un cycle de développement qui dissocie les aspects techniques des aspects fonctionnels et propose une étude parallèle des deux branches : fonctionnelle (étude de l'application) et la technique (étude de l'implémentation). Illustré sur la figure suivante, le processus 2TUP s'articule autour de trois phases :

- ➔Une branche technique ;
- ➔Une branche fonctionnelle ;
- ➔Une branche de conception réalisation.

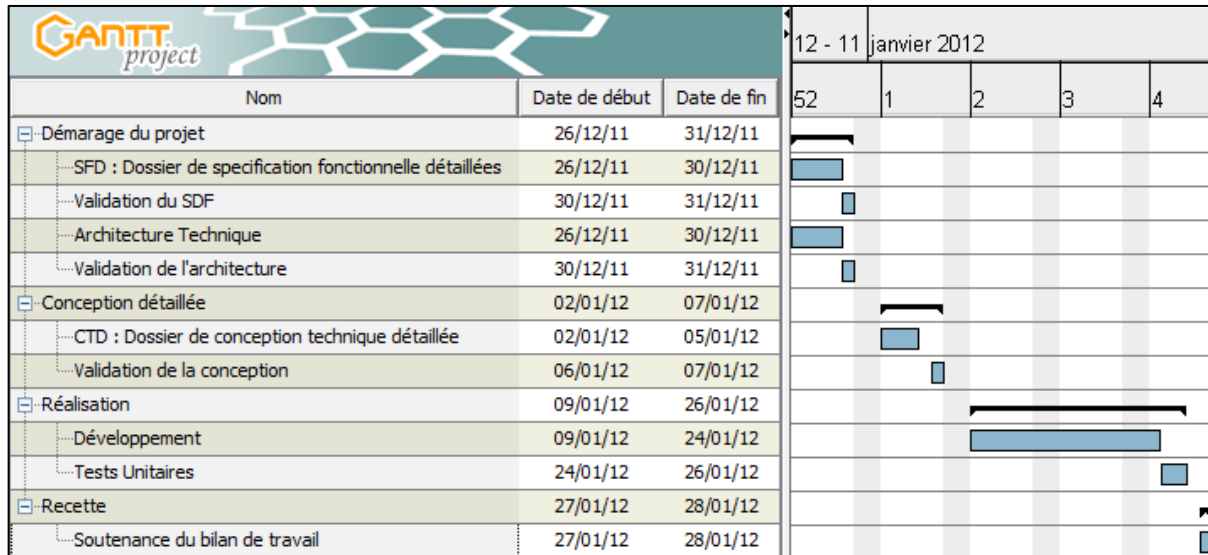
La figure suivante détaille les étapes de développement des trois branches du processus 2TUP.



## 5.PLANNING DU PROJET

La planification du projet est une phase importante d'avant-projet. Elle consiste à prévoir le déroulement de ce dernier tout au long des phases constituant le cycle de développement.

Le diagramme de Gantt suivant présente le planning de notre projet.



### III.ANALYSE ET CONCEPTION

#### DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

##### UC : UTILISATEUR

###### Sommaire d'identification :

**But :** Consulter le catalogue des produits, création d'un compte, recherche des produits.

**Résumé :** Cette fonctionnalité permet au client de choisir, planifier, évaluer le cout et valider les factures.

**Acteur :** Client.

###### Description détaillée :

**Pré conditions :** L'utilisateur doit :

- Etre authentifié.
- Créer une commande.

**Description du traitement nominal :** L'utilisateur peut :

1. Gérer les produits et la quantité.
2. Gérer les commandes.
3. Consulter les détails des commandes.
4. Payer la commande.

##### UC : ADMINISTRATEUR

###### Sommaire d'identification :

**But :** Gestion des produits.

**Résumé :** Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de gérer les activités, les domaines du club et de gérer les acteurs du club et leurs rôles.

**Acteur :** Administrateur.

###### Description détaillée :

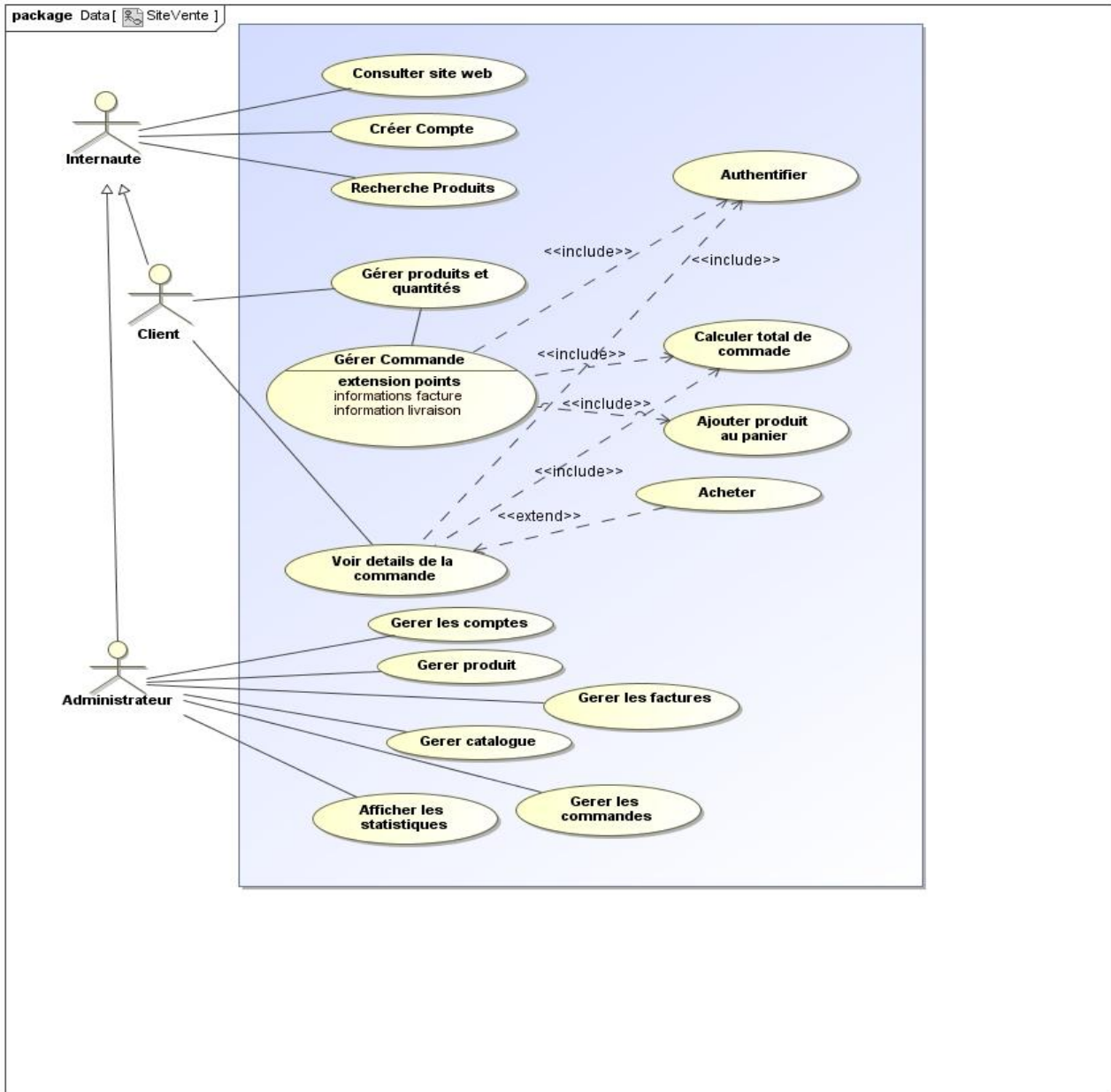
**Pré conditions :** L'administrateur doit :

- Etre authentifié.

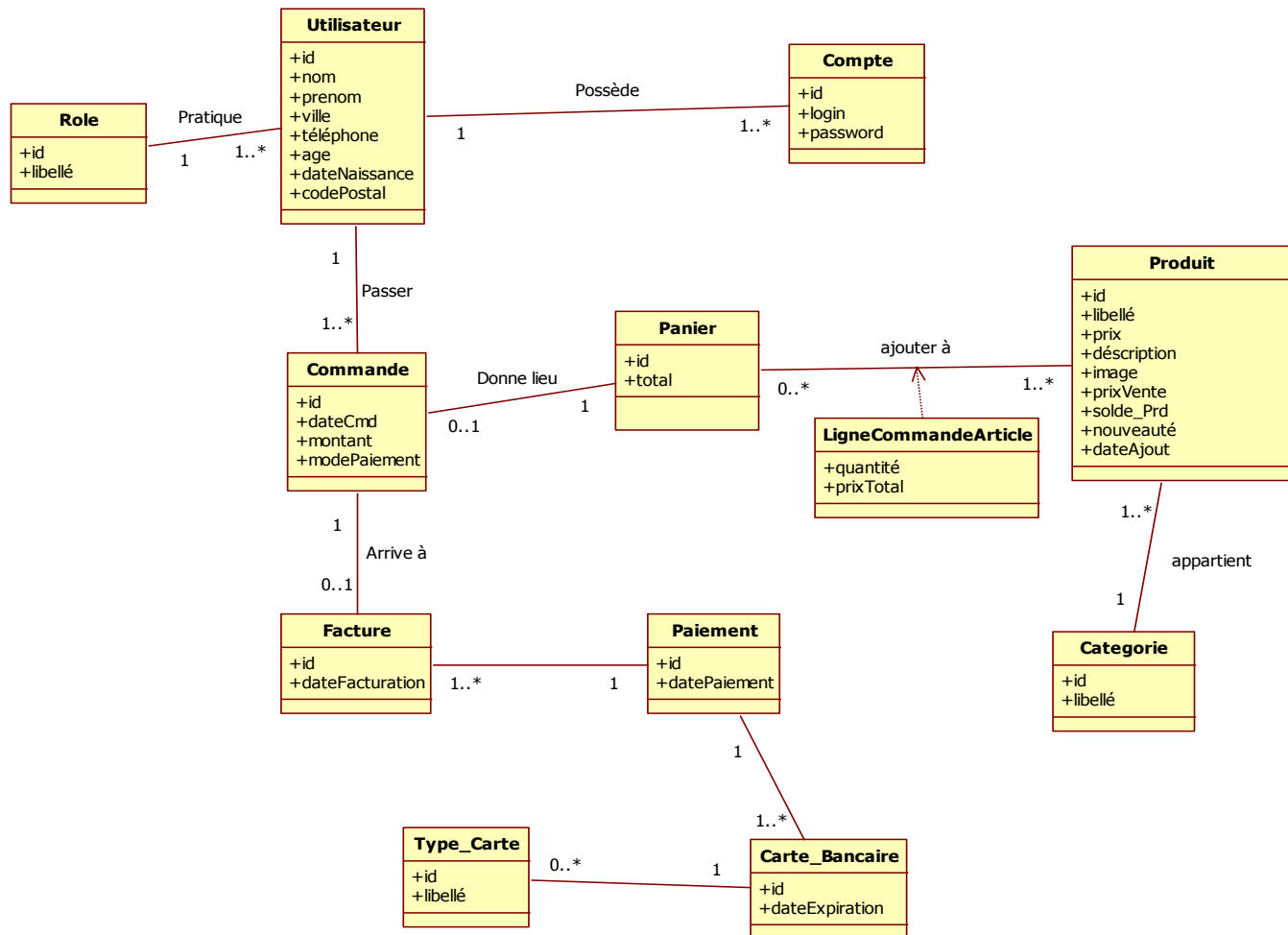
**Description du traitement nominal :** L'administrateur peut

- Gérer les comptes.
- Gérer les produits.
- Gérer les factures.
- Gérer les catalogues.
- Gérer les commandes.
- Afficher les statistiques.





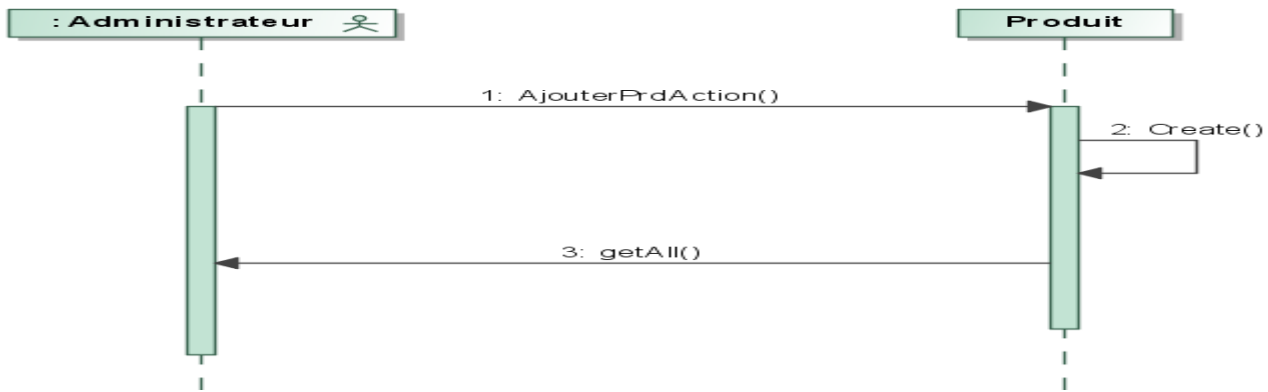
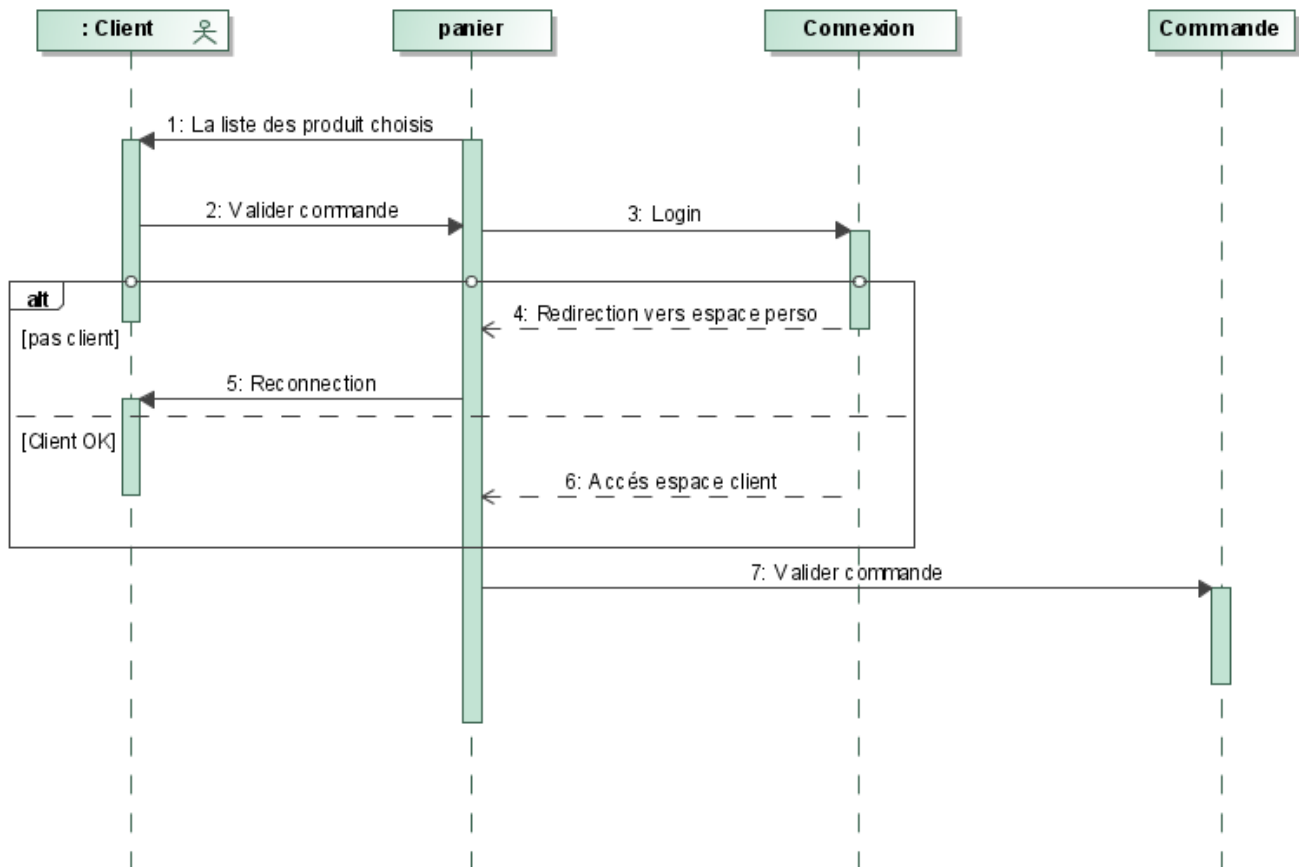
## DIAGRAMME DE CLASSES

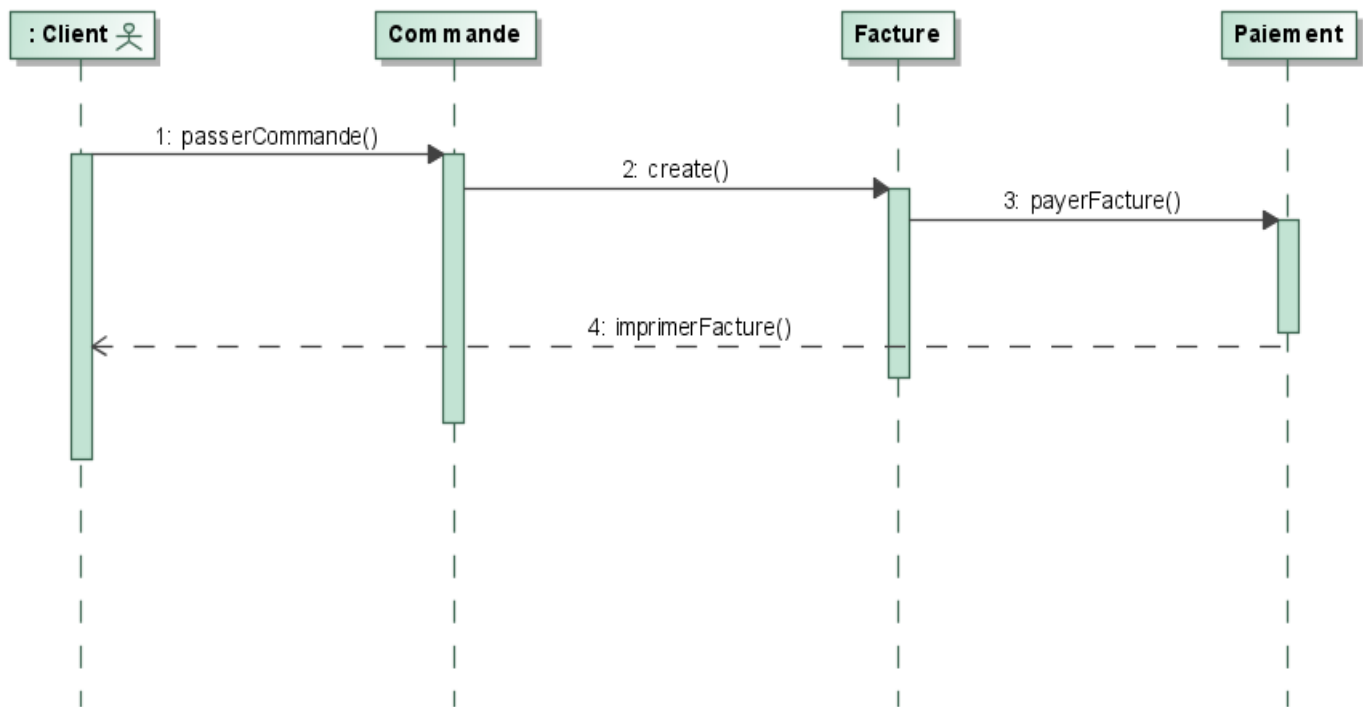
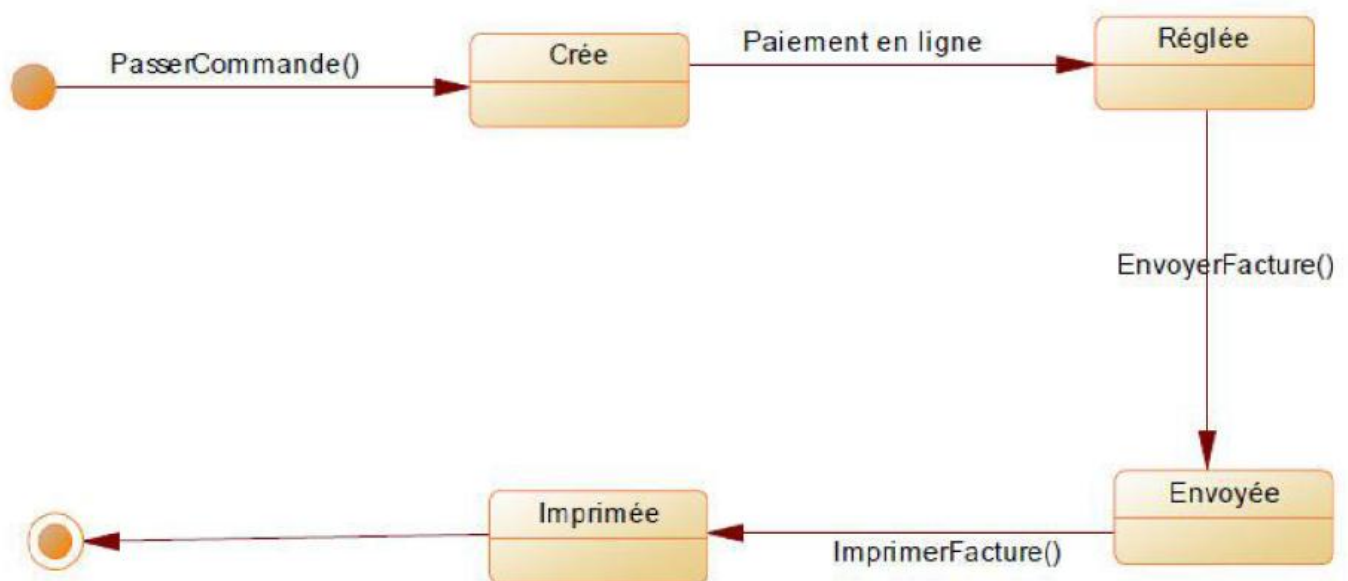


## DIAGRAMME DE SEQUENCES

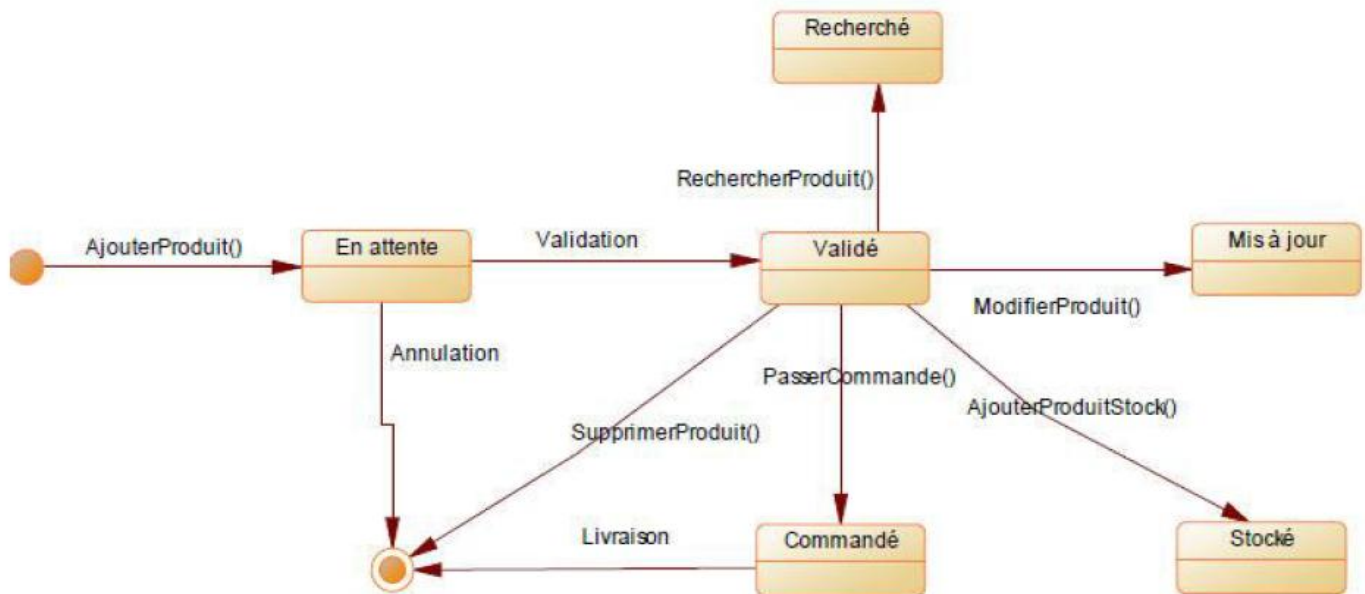
Le diagramme de séquence est une représentation intuitive qu'on a utilisée pour concrétiser des interactions entre nos entités.

Le diagramme de séquence décrit un scénario qui modélise une exécution particulière d'un cas d'utilisation du début jusqu'à la fin. Il correspond à une sélection d'enchaînements du cas d'utilisation.

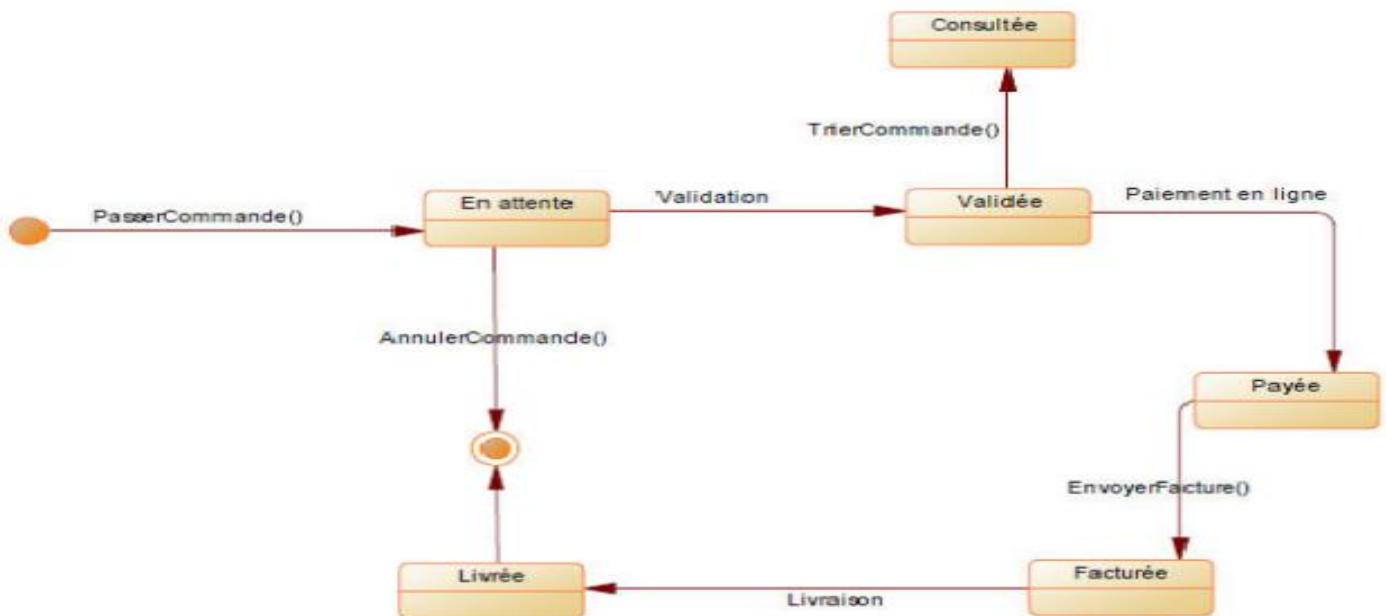
**Ajouter nouveau produit :****Passer une commande :**

**Facturation :****DIAGRAMME D'ETAT-TRANSITION****Facture**

## Produit

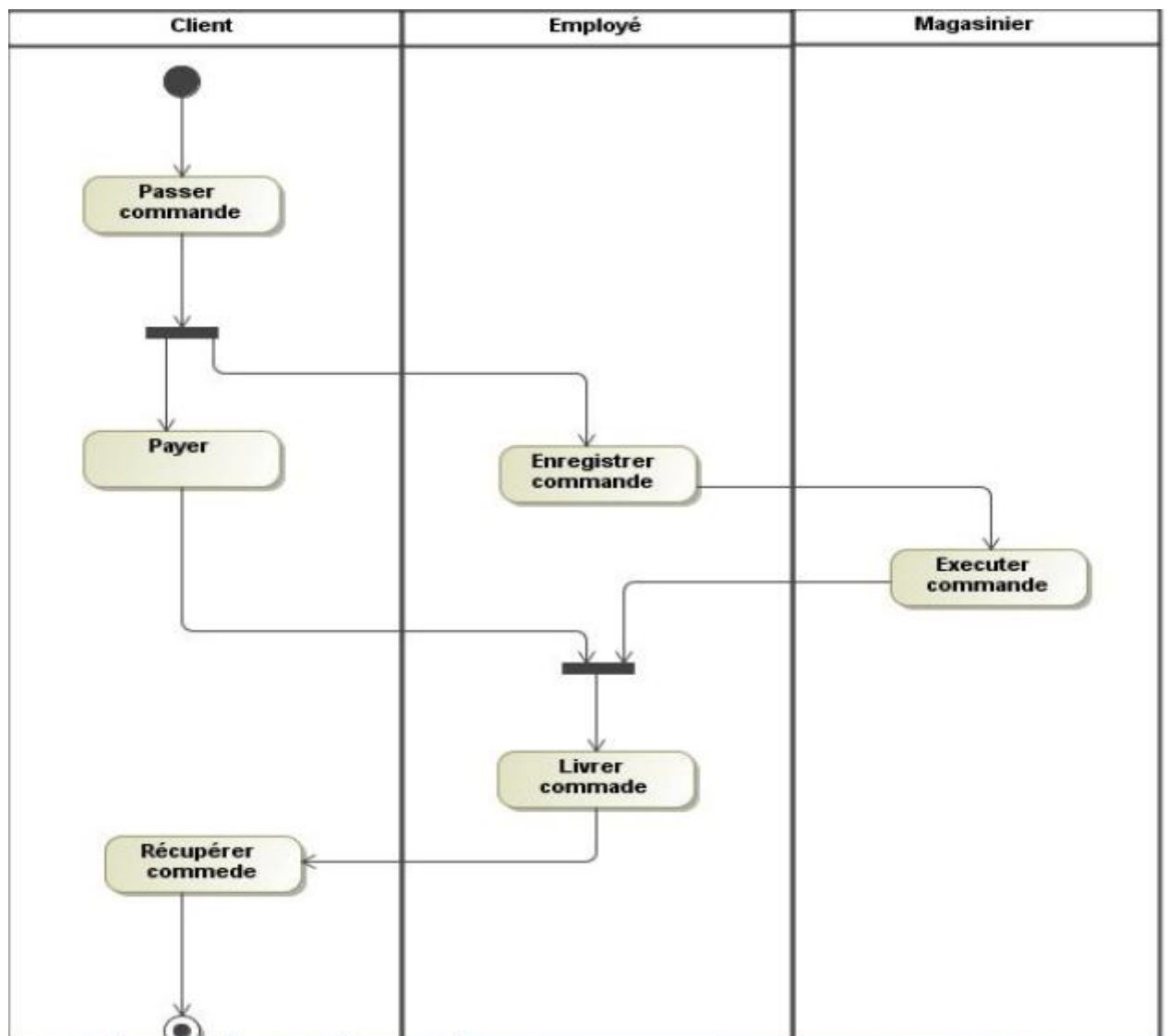


## Commande

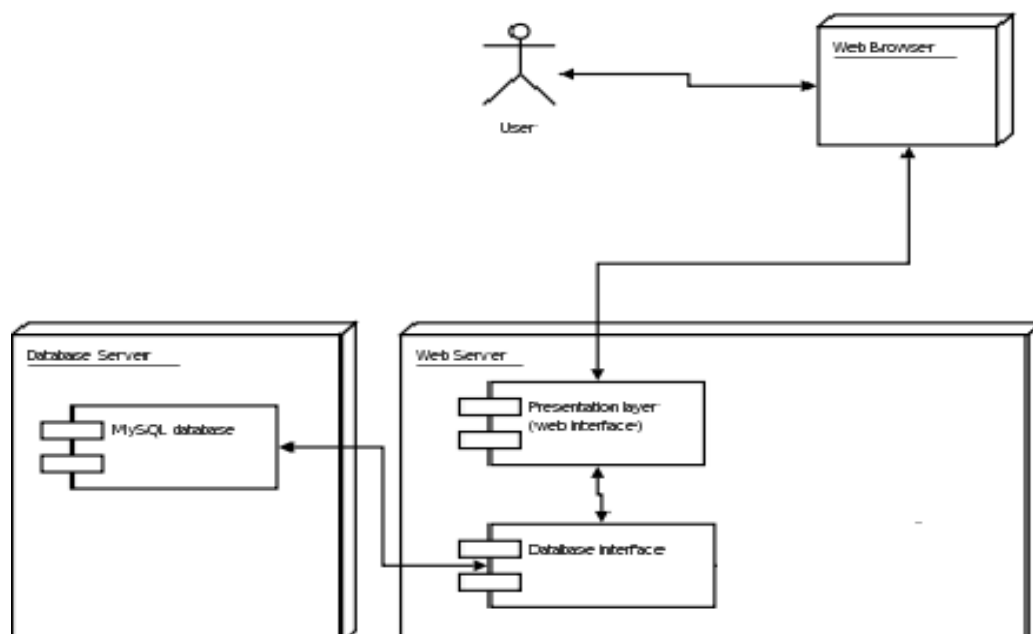


## DIAGRAMME D'ACTIVITE

Passer Commande :



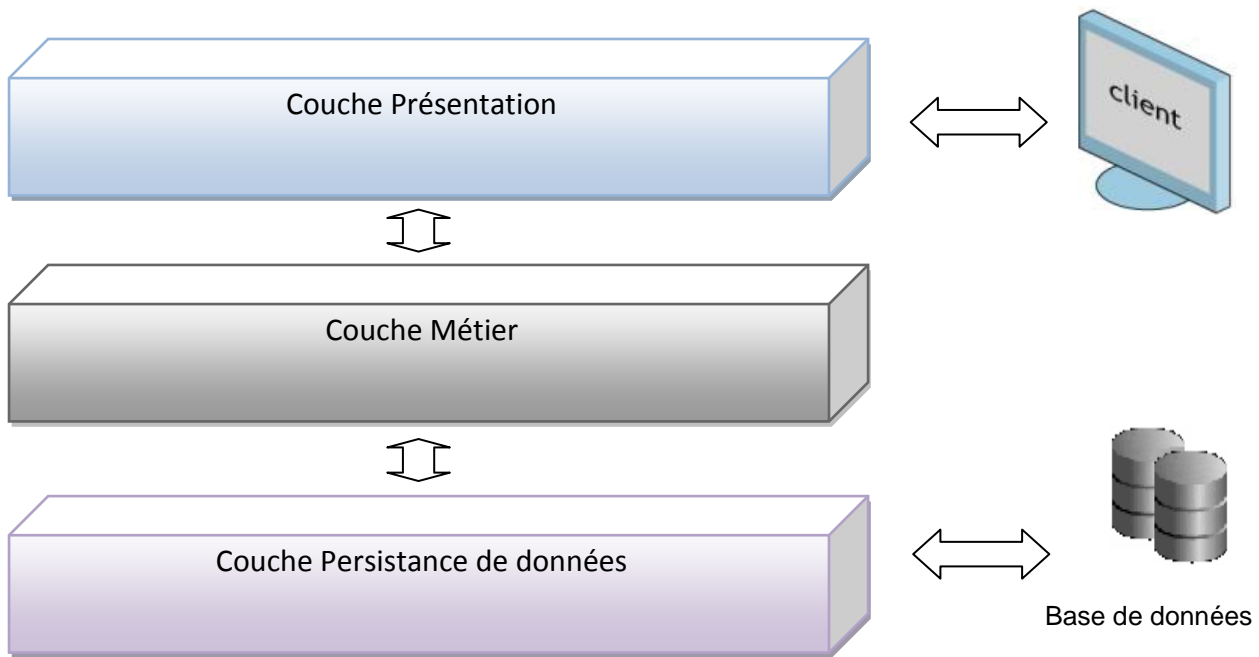
## DIAGRAMME DE DEPLOIEMENT



## IV.ARCHITECTURE APPLICATIVE

Notre application est constituée de trois couches. Ces trois couches se conforment à l'architecture de couches fermées «Closed layer architecture» (une couche peut communiquer seulement avec la couche qui lui est adjacente).

La figure suivante présente l'architecture Java EE d'une application web en trois couches :

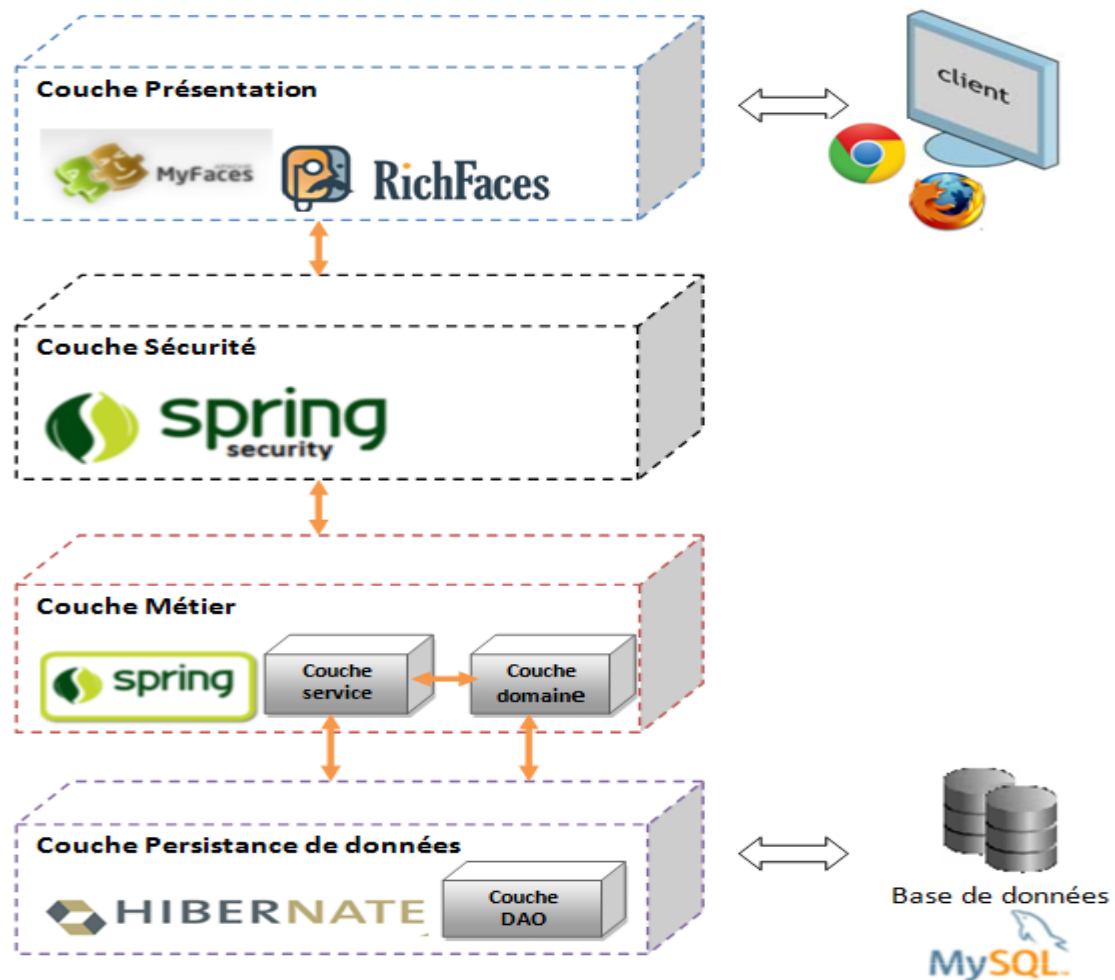


Le concept de partitionner une application en couches et de garder toute la logique de l'application dans ces couches distinctes et séparées, a été introduite bien avant l'approche orientée objet. Ainsi une application est divisée en trois couches logiques, chacune traitant des fonctions spécifiques :

- ➔ Présentation : interface usager et présentation.
- ➔ Logique du logiciel à produire (besoins, services de l'entreprise) : les règlements de l'entreprise et la logique de l'application.
- ➔ Logique des données : Base de données et intégration des services de l'entreprise.

Ce concept nous permet de créer des composants indépendants et de les déployer sur des plates-formes différentes. En fait, ce concept est très utilisé dans le développement des applications multi-tier. Plus tard, il fut adapté au modèle de conception Model-View-Controller (MVC) qui est un modèle très commun pour développer des applications distribuées et multi-tier.

## V.ARCHITECTURE TECHNIQUE



### 1. CHOIX TECHNOLOGIQUES

#### ➔ JSF

Java Server Faces est un framework de développement d'application Web en Java permettant de respecter le modèle d'architecture MVC et basé sur des composants côté présentation.

#### ➔ FACELET

- Technologie de présentation pour le développement d'applications web en Java ;
- Système de templating : permet de définir des vues de JSF en utilisant des calibres du modèle HTML ;
- Réduit la quantité de code nécessaire pour intégrer des composants dans la vue.

#### ➔ RICHFACES

Librairie de composants JSF pour le développement d'applications web riches (RIA) Rich Internet Application avec Ajax.



**→ SPRING**

- Spring est un framework open source J2EE pour applications 3-tiers ;
- Faciliter l'intégration des différentes technologies qui a priori sont pour le moins hétérogènes.

**→ HIBERNATE**

Hibernate est un framework open source gérant la persistance des objets en base de données relationnelle.

**→ SPRING SECURITY**

Framework qui permet la gestion de deux grandes problématiques liées à la sécurité applicative :

- Authentification ;
- Autorisation.

**2. OUTILS :****TOMCAT**

L'utilisation d'un serveur Java EE est obligatoire pour le développement de pages Web dynamiques en Java EE. Un serveur HTTP classique reçoit des requêtes HTTP et renvoie des réponses mais il ne connaît pas les Servlets, les JSP... Il est donc essentiel d'utiliser un programme appelé moteur de Servlets qui est contenu dans le serveur Java EE et qui permet de pallier ce manque.

**ECLIPSE**

Eclipse est l'environnement de développement (spécialisé pour le langage Java) qui sera utilisé dans ce projet. Le choix d'Eclipse repose essentiellement sur sa gratuité, sa facilité d'utilisation, sa puissance de développement et surtout ses nombreux plugins (bibliothèques additives).

**APACHE**

Apache est le serveur Web le plus utilisé sur Internet. Dans une architecture en production, il est recommandé d'utiliser un serveur Web en frontal d'un serveur d'applications. Ces recommandations sont également appliquées dans le cas de l'utilisation d'un conteneur Web comme Tomcat.

L'utilisation d'un serveur Web en frontal est nécessaire dans ce projet pour des raisons de performance, de sécurité et de flexibilité.



#### Coupler Tomcat et le serveur web Apache

L'intégration d'un serveur Tomcat avec un serveur Web se fait au travers d'un connecteur configuré au sein de Tomcat et d'une extension ajoutée au serveur Web. Un connecteur Tomcat est une classe Java qui supporte un protocole réseau spécifique et propriétaire. La librairie d'extension du serveur Web permet un dialogue entre les deux serveurs.



#### MySQL

Le SGBD MySQL est supporté par un large éventail d'outils. MySQL est surtout installé pour les applications Web, ce SGBD est solide et utilisé par de grands groupes spécialisés dans l'Internet. Plusieurs pilotes natifs de type 4 sont disponibles pour MySQL et sont conseillés pour une utilisation en Java.

