

Kondi Le Roy PAKAMEY

12 160 537

# Rapport de projet

Dans le cadre du cours IGE691 : Projet en commerce électronique

Université de Sherbrooke

ETE 2015

## Table des matières

|             |   |          |
|-------------|---|----------|
| <b>I.</b>   | <b>INTRODUCTION .....</b>                             | <b>3</b> |
| <b>II.</b>  | <b>ELABORATION DU PROJET .....</b>                    | <b>3</b> |
| 1.          | Solution proposée .....                               | 3        |
| 2.          | Fonctionnalités offertes .....                        | 4        |
| 3.          | Méthodologies et environnement de développement ..... | 5        |
| 4.          | Etapes de réalisation .....                           | 5        |
| <b>III.</b> | <b>CONCLUSION .....</b>                               | <b>5</b> |

## **I. INTRODUCTION**

Internet est certes un outil pour communiquer facilement ou pour se divertir mais au-delà de cela, il représente également un moyen de vendre ou acheter des produits ou services de différentes sortes. Il nous arrive des fois d'être en possession d'un objet, d'un produit ou d'un article qu'on aimerait offrir ou vendre à quelqu'un ; de la même façon il arrive aussi souvent que certaines personnes aient besoin d'acheter ou de s'offrir un certain type de produit ou article en particulier à un prix assez généreux. Il serait donc utile d'offrir un espace virtuel commun à cet ensemble d'internautes dans ce sens qu'ils puissent proposer selon leurs besoins des différentes formes d'annonces à savoir des offres ou des demandes. C'est donc dans cette perspective que le projet ATOFA a été inspiré.

Ce rapport est structuré en plusieurs sections avec des objectifs bien précis, tout d'abord nous exposons la solution proposée par ATOFA ainsi que les différentes fonctionnalités qu'elle propose, ensuite nous avons discuté de l'environnement de développement et des différentes étapes de réalisation du projet ; nous avons donc fini par conclure avec les avantages que la réalisation du projet à apporter ainsi que les travaux futurs.

## **II. ELABORATION DU PROJET**

### **1. Solution Proposée**

L'idée principale derrière la réalisation du projet ATOFA est la mise en place d'un portail web regroupant un ensemble de boutiques ou espaces membres qui proposent différentes sortes d'annonces sous forme d'offres et de demandes

### **2. Fonctionnalités offertes**

En réponse à notre problématique, nous proposons la mise en place d'une plateforme de publication d'offres et d'annonces avec les caractéristiques suivantes :

- ❖ Les utilisateurs visiteurs auront un accès gratuit à la plateforme et pourront :
  - Consulter soit l'ensemble des annonces (toutes boutiques confondues) que ce soit les offres comme les demandes
  - Accéder à une annonce et consulter les détails (les informations de l'annonce et les détails du propriétaire) reliés à l'annonce
  - Visiter l'ensemble de toutes les boutiques inscrites sur le portail
  - Se rendre directement dans une boutique précise puis consulter sa page et les annonces
- ❖ Les utilisateurs membres (qui seront préalablement inscrits) pourront créer leur propre boutique ou espace virtuel dans lequel sera exposé l'ensemble des annonces qui leur est lié. En plus de cela, ils auront aussi la possibilité de :

- Se connecter à leur compte et procéder au paiement
  - Accéder à leur compte et gérer (ajouter modifier et supprimer) leurs annonces
  - Visiter une annonce spécifique pour une prévisualisation de ce que les visiteurs verront
  - Consulter et modifier au besoin leur profil
  - Les utilisateurs membres qui sont les administrateurs pourront non seulement disposer des possibilités précitées, ils pourront aussi accéder à la liste de tous les utilisateurs membres et les gérer (ajouter modifier et supprimer) au besoin
- ❖ Le volet paiement se retrouve au niveau de la création du compte que les membres voudront créer; évidemment après avoir créé un compte, les utilisateurs membres sont invités à procéder à un paiement de 10\$ (montant forfaitaire temporaire) avant d'accéder au portail de gestion des annonces.

### 3. Méthodologies et environnement de développement

Pour la réalisation du projet, nous avons utilisé les outils et technologies suivants :

- Méthodologie : Agile Scrum : Découpage du projet en différents modules, chaque module regroupe un ensemble de fonctionnalités. L'ensemble des fonctionnalités est regroupées en des sprints d'une semaine chacun
- logiciel de gestion version : Git Hub
- Editeur de code Source : Notepad++
- Langage : HTML5, CSS3, bootstrap pour la mise en place de la partie statique du site et PHP pour dynamiser le tout.
- Base de données : MySQL, utilisation de phpmyadmin pour la mise en place et la gestion de la base de données
- Module de paiement : Stripe
- Hébergement : Github (site statique : *atofa.github.io*), Digitalocean (site dynamique : 104.236.251.136 )

### 4. Etapes de réalisation :

- ❖ Création des maquettes Basse Fidélité: Création des modèles de présentation de données permettant d'avoir une idée de la disposition des éléments (textes et images) sur les différentes pages du site, Il s'agit seulement de quelques pages représentatives pour montrer un aperçu général de la structure que va adopter toutes les pages du site web final.
- ❖ Installation de l'environnement de développement : Installation et configuration de notepad++, wamp, GIT

- ❖ Mise en place du site web statique et modélisation de la Base de données :  
Développent de toutes les pages du site web : toutes les pages du site web ont été entièrement développées en HTML5 CSS3 pour faciliter la migration vers n'importe quel Framework pour la dynamisation
- ❖ Déploiement du projet chez l'hébergeur github
- ❖ Dynamisation du site web statique avec LARAVEL
- ❖ Mise en place des modules :

| Numéro | MODULES                                   | DESCRIPTIONS  |
|--------|---|---|
| 1      | Connexion et Authentification des membres | Interface permettant l'authentification et la connexion d'un membre à sa boutique                     |
| 2      | Gestion des Boutiques                     | Interface permettant l'ajout, la modification et la suppression d'une annonce relative à une boutique |
| 3      | Gestion des membres                       | Interface permettant l'ajout, la modification et la suppression d'un membre                           |

- ❖ Déploiement du projet chez l'hébergeur DigitalOcean
- ❖ Intégration du module de paiement Stripe.

### III. Conclusion :

Cet exercice bien qu'étant dans un cadre universitaire a été une bonne simulation d'un réel projet vue que l'application résultant de la réalisation du projet est une solution à un réel cas avec des spécifications bien définies. Pour cet exercice il a été question de détermination et de leadership pour contribuer considérablement à l'atteinte des objectifs prévus.

En générale, je suis fier de cette réalisation parce que pendant tout le processus de développement j'ai eu à apprendre l'utilisation de nouvelles technologies, approfondir mes connaissances et mettre en évidence beaucoup de mes compétences préalablement acquises durant ma formation.

Le projet bien qu'étant un succès, en rapport avec le temps qui était imparti il reste quelques améliorations à effectuer mais l'ensemble du travail a été bien structuré de telle sorte que la solution développée puisse être reprise pour des ajouts ou améliorations futurs.