

TP DWWW

Création d'une boutique en ligne

But :

Création d'un site de vente en ligne

Le site devra proposer 2 modes d'accès

1°) Un mode Administrateur

- Ajout / Suppression de catégories de produits
- Ajout / Suppression de produits
- Visualisation des commandes

2°) Un mode client

- Visualisation des produits
- Création d'un panier
- Passer une commande

Prérequis technologiques

1°) Le site sera construit en suivant le modèle MVC

2°) Langages principaux de programmation : HTML, CSS, PHP, SQL

3°) Base de données : MySql

Réalisation du projet

1°) Création de la base de données **store**

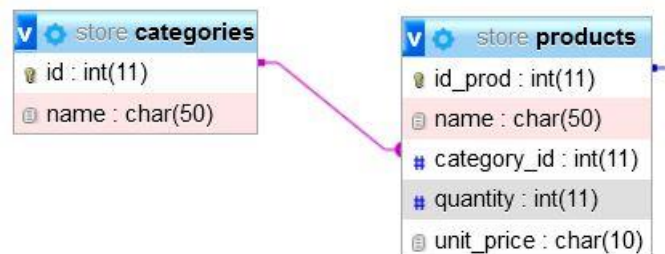
2°) Construction de la partie pour la gestion des catégories

- a) Développement
 - Création de la table **categories** dans la base de données
 - Création du modèle **categorie** dans l'application (CRUD)
 - Réaliser les tests unitaires pour le modèle Categorie.
- b) Tests
 - Ecrire les tests unitaires pour le modèle categorie
- c) Développer le controller **categorie_ctl** ainsi que les vues

3°) Construction de la partie pour la gestion des produits

- a) Développement
 - Création de la table **produits** dans la base de données
 - Création du modèle **produit** dans l'application (CRUD)
 - Réaliser les tests unitaires pour le modèle produit.
- b) Tests
 - Ecrire les tests unitaires pour le modèle produit
- c) Développer le controller **produit_ctl** ainsi que les vues

Pour la construction des tables il faudra respecter les consignes indiquées dans le schéma ci-dessous



4°) Réalisation de la base de l'application

- Page **index.php**
- Page **template.php** (Cette page devra inclure la barre de navigation)



Cette barre de navigation évoluera au cours de la réalisation du projet.

Le choix des styles pour la barre de navigation est laissé libre au développeur.

5°) Authentification

Afin de contrôler l'accès aux données l'application fournira un système d'authentification pour donner l'accès à certaines fonctions de l'application.

L'application devra fournir deux profils

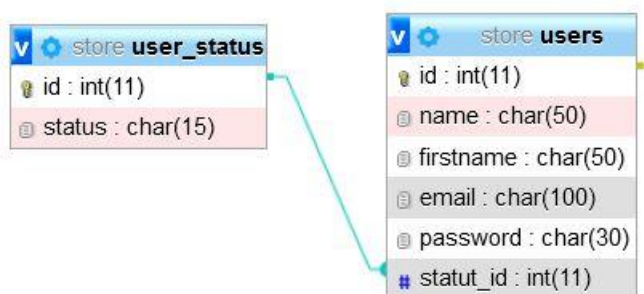
- Administrateur
- Client

	Produits	Catégories	Commandes
Administrateur	CRUD	CRUD	R
Client	R	-	R

C=create, R=read, U=update, D=delete

- Schéma des tables d'authentification

Pour la construction des tables il faudra respecter les consignes indiquées dans le schéma ci-dessous



b) Développement

- Création du modèle **USER** dans l'application (CRUD)
- Réaliser les tests unitaires pour le modèle user.

c) Tests

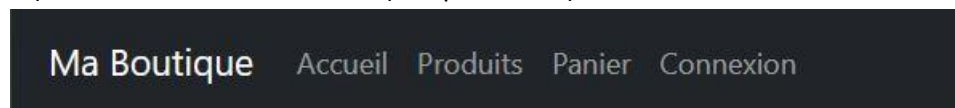
- Ecrire les tests unitaires pour le modèle user

d) Développer le controller **security_ctl** ainsi que les vues permettant la création d'un compte et la connexion d'un utilisateur

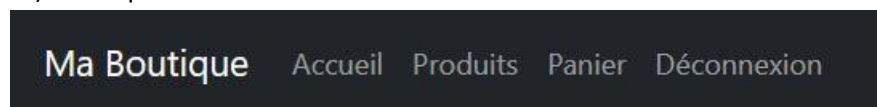
e) Modification de la barre de navigation

La barre de navigation devra proposer un affichage suivant le profil de l'utilisateur connecté.

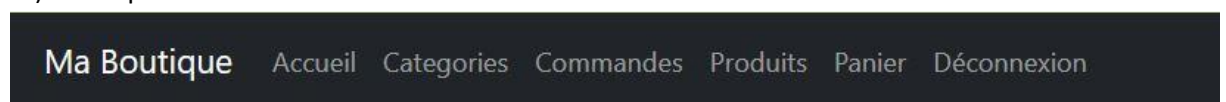
1°) Aucun utilisateur connecté (vue par défaut)



2°) Menu pour un utilisateur 'client'



3°) Menu pour un utilisateur 'Administrateur'



6°) Gestion d'un panier client

Le panier est une entité dans l'application qui permet de gérer la commande qu'un client est en train de créer.

Fonctionnalités à fournir

- ⇒ Ajout de produits dans le panier
- ⇒ Suppression d'un produit du panier
- ⇒ Modification de la quantité demandée pour un produit
- ⇒ Transformer le panier en commande

La gestion du panier se fera à l'aide d'une variable **Panier** créer dans la super Globales **\$_SESSION**.

a) Création du panier dans \$_SESSION

Le panier sera un tableau contenant les éléments du panier sous la forme suivante

```
$_SESSION['Panier'] = {  
    {'produitId1'=>Qte},  
    {'produitId2'=>Qte}  
}
```

b) Créer le controller **cart_ctl** chargé de la gestion du panier.

Cart_Ctl devra proposer les fonctionnalités suivantes

Voir le contenu du panier

Ajouter un produit dans le panier avec une quantité par défaut de 1.

Modifier la quantité d'un produit du panier

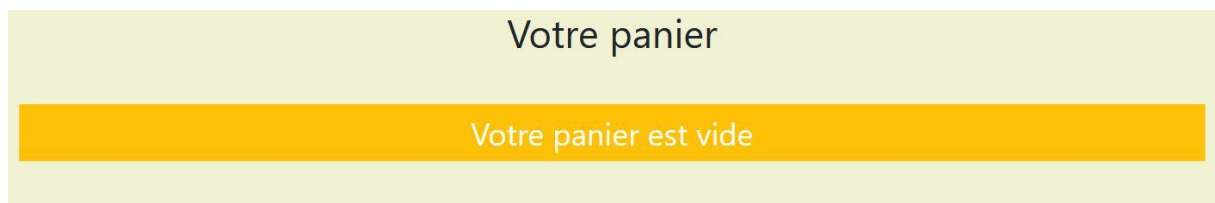
Supprimer un produit du panier

Créer une commande

c) Créer les tests unitaires pour le panier

d) Créer la vue panier

Panier vide



Panier contenant des produits



Le boutons **‘+’** et **‘-’** permettent la modification de la quantité d’un produit

Le bouton **‘Supprimer’** permet la suppression d’un produit du panier

Le bouton **‘Valider ma Commande’** permet la conversion du panier en commande.

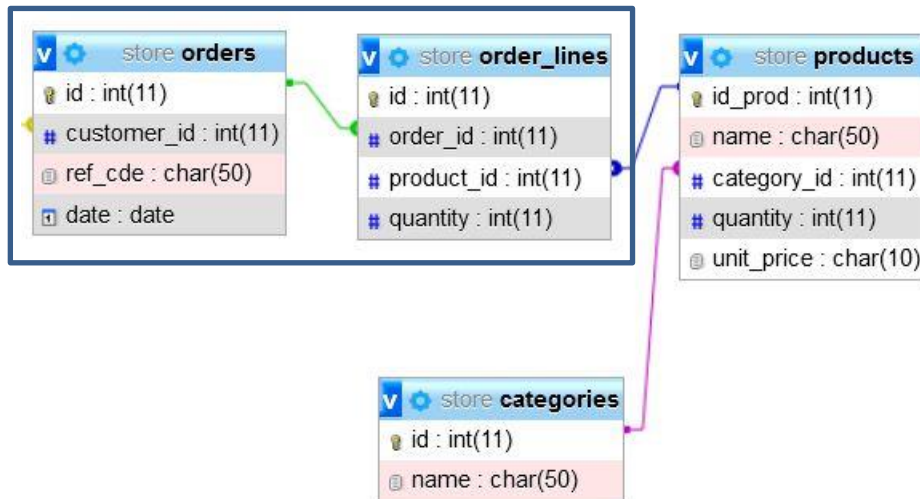
La quantité totale de produits ainsi que la somme totale du panier devront être mis à jours en temps réel en fonctions des actions du client.

7°) Gestion des commandes

Le module 'commandes' permet d'enregistrer dans la base de données les commandes réalisées par les clients. Une commande sera construite à partir du contenu du panier.

A) Créer les tables en base de données

Pour la construction des tables il faudra respecter les consignes indiquées dans le schéma ci-dessous



La table **orders** contient les informations propres à une commande

La table **orders_lines** contient les informations provenant d'un panier

Le schéma ci-dessus présente la relation existant entre les tables commandes et la table produits.

B) Créer le modèle **order**

Le modèle devra gérer les commandes et les lignes de commandes

C) Créer les tests unitaires du modèle **order**

D) Créer le controller **order_ctl**

E) Créer les vues des commandes

Gestion des commandes

N° Cde	Date	Nom client	Montant	
CDE_2021_0123	2021-03-16	Melusine Enfaillite	52.98	Voir Détail
CDE_2021_5241	2021-03-30	Alex Terrieur	62.97	Voir Détail
CDE_2021_5555	2021-04-09	Melusine Enfaillite	17.49	Voir Détail
CDE_2021_5555	2021-04-09	Melusine Enfaillite	18.99	Voir Détail
CDE_2022_5555	2022-03-01	Melusine Enfaillite	24.99	Voir Détail
CDE_2022_5555	2022-03-04	Melusine Enfaillite	6.00	Voir Détail

[Retour](#)

Détails commande

N° Cde	Date	Nom client	Montant
CDE_2021_5555	2021-04-09	Melusine Enfaillite	18.99

Nom Produit	Quantité	Prix unitaire	Total
caca colo	2	1.50	3
Jeux de raquettes	1	15.99	15.99

[Retour aux commandes](#)