

كلية العلوم
ⵜⴰⴳⴷⴰⵢⵜ ⵜⴰⵎⴰⵏⵉⵙⵜ
FACULTÉ DES SCIENCES



UNIVERSITE IBN ZOHR

FACULTE DES SCIENCES

Département Informatique

Filière Sciences Mathématiques et Informatique

RAPPORT TRAVAIL DE SESSION

PAR : FAOUZI ACHOUR & ABDELLAH BIROUK

SITE E-COMMERCE

Encadré par : Pr. ELOUAFDI AHMED

Année universitaire 2019-2020

Sommaire

Introduction	1
Chapitre 1 -Les outils de Travail	2
UML (Unified Modeling Language).....	2
Atelier Génie logiciel PowerAMC	2
Atelier programmation web.....	2
Conclusion	5
Chapitre 2 -Conception du projet.....	5
Les diagrammes UML.....	6
CONCLUSION	7
Chapitre 3 -Interfaces graphiques	7
Page d'accueil	8
Page Produits.....	9
Page Contact.....	10
Page Rapport	10
Page Panier.....	11
Page d'authentification.....	12
Chapitre 4 -Conclusion générale	14

INTRODUCTION

En ces temps de pandémie où le virus du COVID-19 plus connu sous le nom de CORONA fait ravage, la population mondiale est menée à rester confiné chez elle, malgré cela les gens doivent avoir la possibilité d'effectuer leurs achats. Le meilleur moyen de minimiser le risque d'être atteint de ce virus tout en maintenant la possibilité de faire les courses est le sujet de notre travail : **Les Sites E-commerce**.

Notre projet consiste à la création d'un site web qui va permettre à ses utilisateurs de visualiser les produits puis d'effectuer des achats en ligne, différent outils et langages de programmation nous ont servis à la conception de ce travail tel que le PHP , MySQL , HTML , JavaScript, CSS.

I. Les outils de Travail :

1.UML (Unified Modeling Language)



Le **Langage de Modélisation Unifié**, de l'anglais *Unified Modeling Language* (**UML**), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet.

2.Atelier Génie logiciel PowerAMC



PowerDesigner est un logiciel de conception créé par la société SAP, qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Il a été créé par SDP sous le nom AMC*Designor, racheté par Powersoft qui lui-même a été racheté par Sybase en 1995.

3.Atelier programmation web

La programmation Web peut prendre différentes formes : de la simple page statique à la page dynamique avec connexion à une base de données. Dans la réalisation de notre projet nous avons utilisé les techniques de programmation web suivantes :

- **HTML :**

HTML



Le ***HyperText Markup Language***, généralement abrégé **HTML** ou dans sa dernière version **HTML5**, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et logiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des, des formulaires de saisie et des programmes informatiques.

- **CSS :**

CSS



Les **feuilles de style en cascade**¹, généralement appelées **CSS** de l'anglais ***Cascading Style Sheets***, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

- **PHP :**



PHP: Hypertext Preprocessor⁵, plus connu sous son sigle **PHP** (sigle auto-référentiel), est un langage de programmation libre⁶, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP⁵, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

- **MySQL :**



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde⁴, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL et Microsoft SQL Server.

- **PhpMyAdmin**



phpMyAdmin (PMA) est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée principalement en PHP et distribuée sous licence GNU GPL. Il s'agit de l'une des plus célèbres

interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP. De nombreux hébergeurs, gratuits comme payants, le proposent ce qui évite à l'utilisateur d'avoir à l'installer.

CONCLUSION

Ce chapitre a été consacré pour présenter le contexte général de notre projet. Cette étape permet au lecteur de découvrir la présentation générale des outils que nous avons utilisés. Ces méthodes sont le plus utilisées par la plupart des composants ainsi que les sites web. Le chapitre suivant va présenter la gestion et la conception de notre projet.

II. Conception du projet :

1. Les diagrammes UML :

Cas d'utilisation :

Les diagrammes de cas d'utilisations représentent les cas d'utilisations, les acteurs et les relations entre eux

Les cas d'utilisation (use cases) : Ils permettent de définir les limites du système et les relations entre le système et l'environnement. Il se représente par une ellipse contenant le nom du cas (un verbe à l'infinitif).

L'acteur : Un acteur est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom (i.e. son rôle) inscrit dessous.

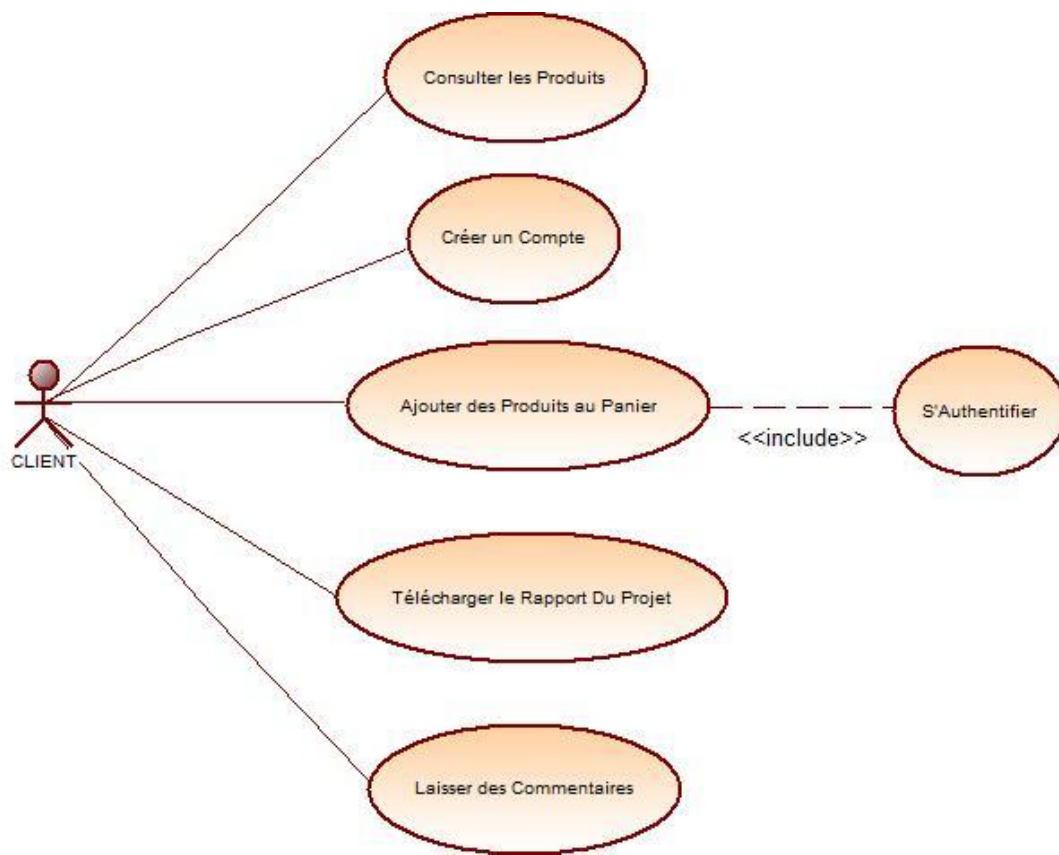


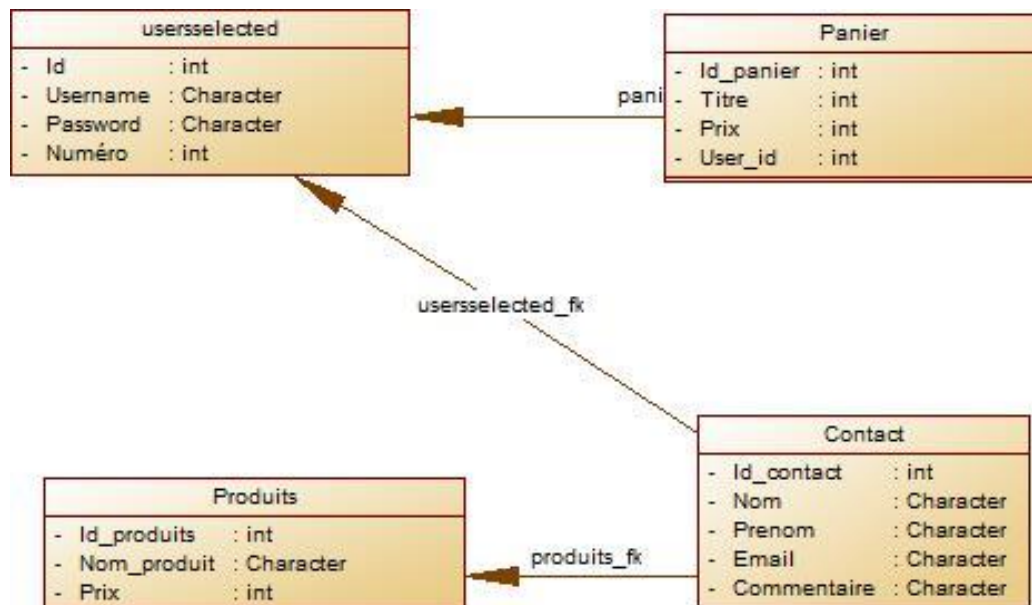
Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation

Dans Notre système nous n'avons qu'un seul acteur, qui est le Client, Il pourra :

- Consulter les Produits
- Créer un Compte
- S'authentifier
- Ajouter des Produits au Panier
- Télécharger le Rapport du Projet
- Laisser des Commentaires

Diagramme de Classe :

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces d'un système ainsi que les différentes relations entre elles.



CONCLUSION

La partie conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet. Elle permet de faciliter le système d'information et de réaliser l'implémentation et le traitement de la base des données. Par la suite, nous devons chercher les moyens et les outils possibles pour développer l'application, ce que nous allons présenter dans le chapitre suivant.

III. Interfaces graphiques :

Dans ce chapitre nous présenterons l'interface graphique de notre application et la documentation de l'ensemble des fonctionnalités.



Figure 2 - Capture d'écran du site e-commerce

1. Page d'accueil (HOME) :

Dans cette page nous allons retrouver un mot de bienvenue, et un lien cliquable qui va nous menez directement à la page « Produits ».

2. Page Produits :

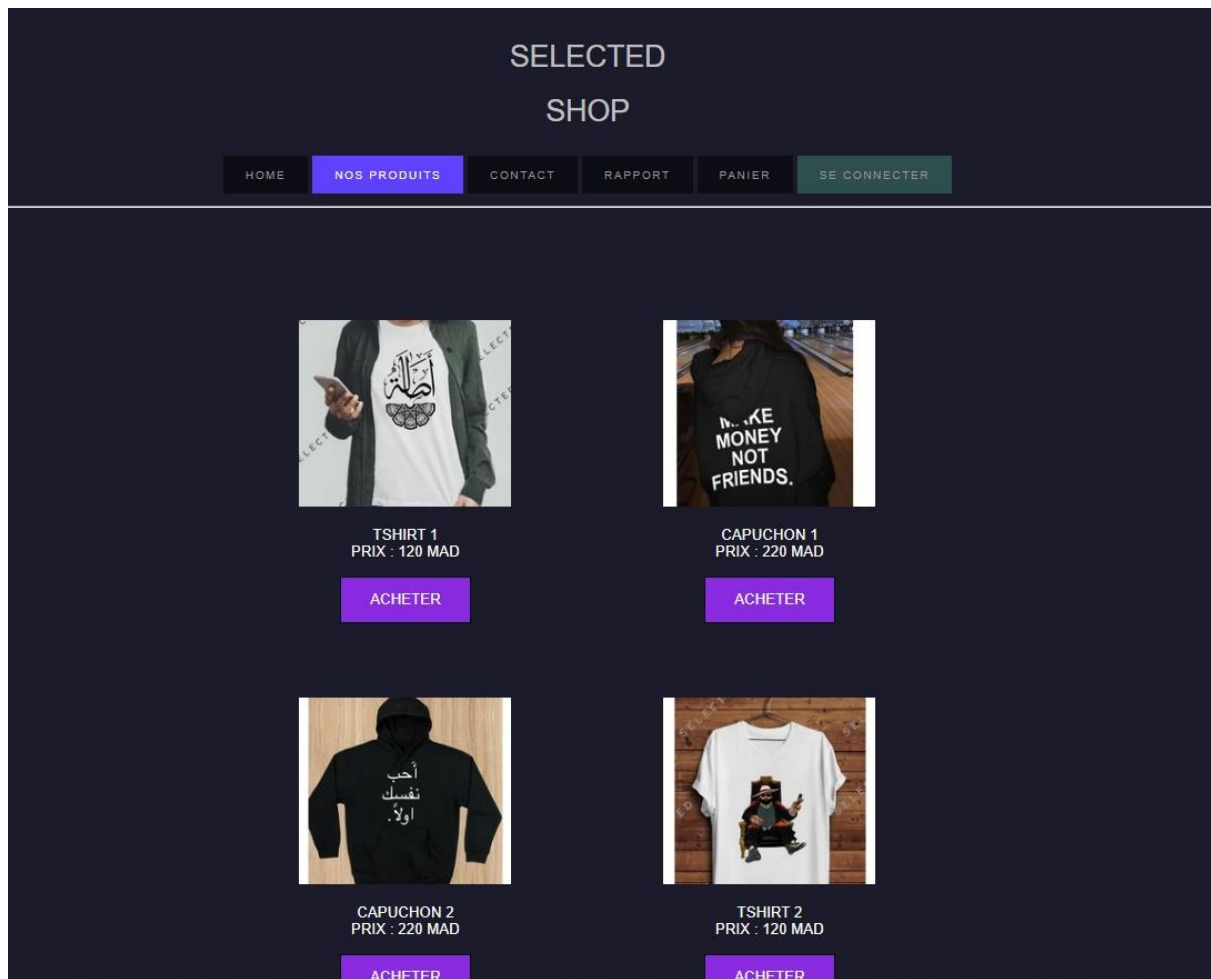


Figure 3 -Capture d'écran de la Page Produits

Spécialement dédié aux articles que peut vendre ce site e-commerce, nous y trouverons pour chaque article sa photo, son nom, son prix et enfin un bouton cliquable (ACHETER) qui va nous permettre d'ajouter l'article au panier.

3. Page Contact :

SELECTED
SHOP

HOME NOS PRODUITS CONTACT RAPPORT PANIER SE CONNECTER

NOUS CONTACTER

POUR NOUS CONTACTER ,POSER VOS QUESTIONS etc... VEUILLEZ REMPLIR LE FORMULAIRE CI DESSOUS :

NOM : VOTRE NOM...

PRENOM : VOTRE PRENOM...

EMAIL : VOTRE EMAIL...

Ecrivez-ici : EXPRIMEZ VOUS...

ENVOYER

Figure 4 -Capture d'écran de la Page Contact

Contenant un formulaire doté de quatre champs (Nom, Prénom, Email, Ecrivez ici) dans le but de donner la possibilité au client de nous contacter ou de laisser un commentaire et cela en toute facilité.

4. Page Rapport :

Cette page inclut un fichier PDF téléchargeable qui contient le rapport du projet.

5. Page Panier :

SELECTED
SHOP

HOME NOS PRODUITS CONTACT RAPPORT PANIER SE DECONNECTER

Vous êtes connectés

Saisies d'articles

code :

article :

prix :

LOGOUT ENREGISTRER VERIFIER AJOUTER



 

Figure 5 -Capture d'écran de la Page Panier

Après s'être authentifié, on y trouve tous les articles que nous avons préalablement ajouter sur la page Produit, mais aussi quatre boutons : Ajouter qui nous servira d'ajouter d'autre éléments, Vérifier pour voir tout les articles du panier et de cela vérifier notre achat ,

Enregistrer pour sauvegarder tout nos achats et passer notre commande , enfin le bouton Logout pout tout annuler .

6. Page d'authentification (se connecter) :

Possédant un formulaire de deux champs de saisie, un pour le nom d'utilisateur et l'autre pour le mot de passe puis un bouton la validation.

Créer un compte'. Below this are two input fields: 'Nom d'Utilisateur :' with a placeholder 'Entrez votre nom d'utilisateur' and 'Mot de Passe :' with a placeholder 'Entrez votre mot de passe'. At the bottom is a red button labeled 'VALIDER'."/>

SELECTED
SHOP

HOME NOS PRODUITS CONTACT RAPPORT PANIER SE CONNECTER

Vous ne possédez pas un compte? [Créer un compte](#)

Nom d'Utilisateur :

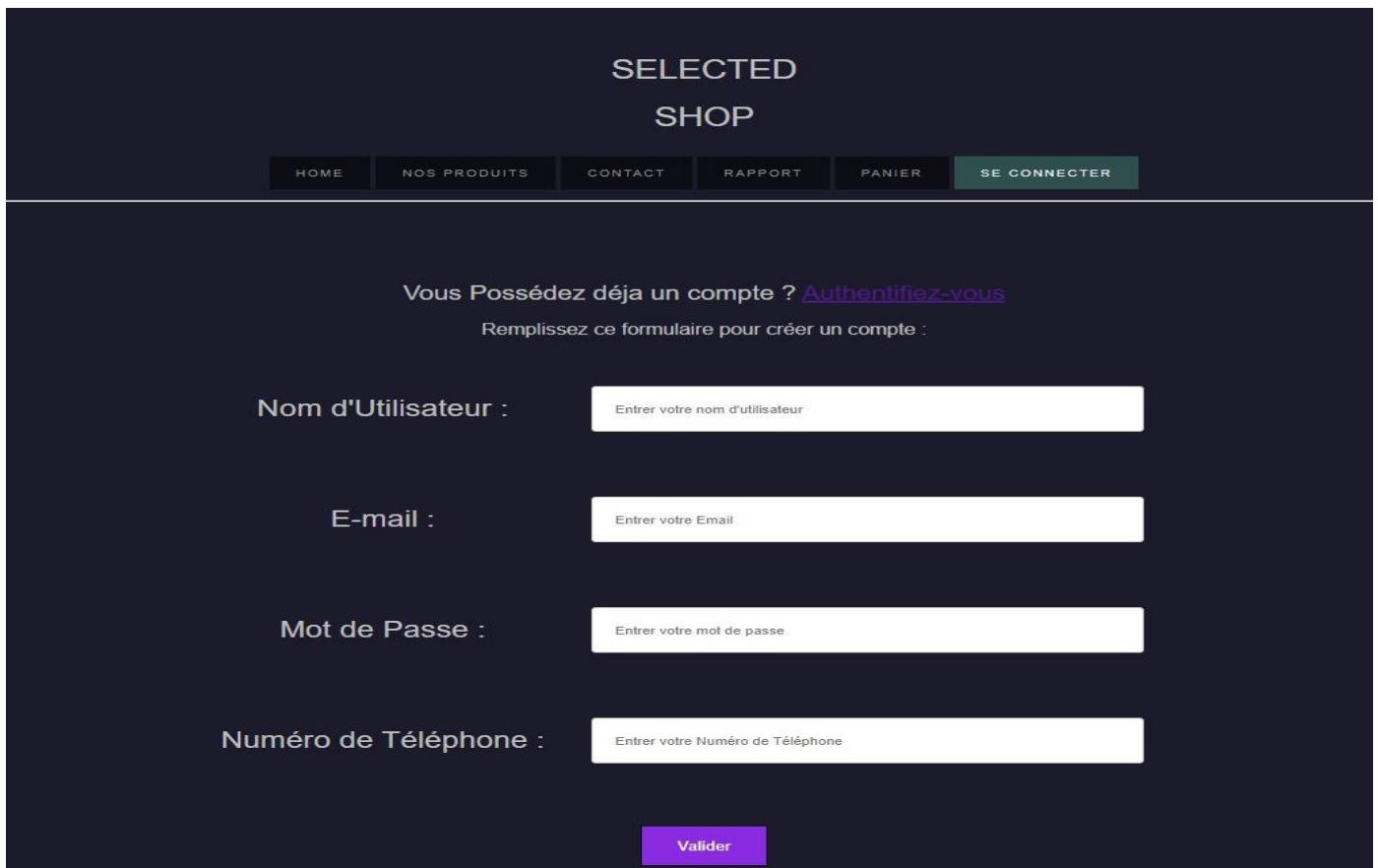
Mot de Passe :

VALIDER

Figure 6-Capture d'écran de la Page Se connecter

Dans le cas de non possession d'un compte, cette page possède un lien cliquable (Créer un compte) qui mène directement à une page de création de compte.

Cette dernière possède un formulaire de quatre champs de saisies (Nom d'utilisateur, Email, mot de passe et Numéro de Téléphone) et enfin un bouton de validation pour soumettre le formulaire .



The screenshot shows a web interface for account creation. At the top, a dark header contains the text "SELECTED SHOP" in white. Below this is a navigation bar with several buttons: "HOME", "NOS PRODUITS", "CONTACT", "RAPPORT", "PANIER", and "SE CONNECTER". The "SE CONNECTER" button is highlighted in a lighter shade. The main content area has a dark background. It starts with the text "Vous Possédez déjà un compte ?" followed by a purple link "Authentifiez-vous". Below this is the instruction "Remplissez ce formulaire pour créer un compte :". The form consists of four rows, each with a label on the left and a white input field on the right. The labels are "Nom d'Utilisateur :", "E-mail :", "Mot de Passe :", and "Numéro de Téléphone :". The input fields contain placeholder text: "Entrez votre nom d'utilisateur", "Entrez votre Email", "Entrez votre mot de passe", and "Entrez votre Numéro de Téléphone". At the bottom center of the form is a purple button labeled "Valider".

Figure 7-Capture d'écran de la Page Création d'un compte

IV- Conclusion générale :

La réalisation de ce projet consiste à améliorer nos connaissances et à approfondir nos compétences informatiques en générale et à perfectionner nos connaissances en conception et en programmation en particulier .

Nous avons appliqué au maximum possible les règles de bases permettant d'avoir une application performante. Nous avons utilisé le langage UML pour modéliser le système, MYSQL comme SGBD et le langage PHP pour implémenter notre application. L'utilisation d'un langage interopérable et flexible comme PHP nous a permis d'avoir une application flexible et indépendamment de la plateforme utilisée. La réalisation de ce projet représente une initiation et une motivation pour achever des applications plus sophistiquées et pour maîtriser des outils informatiques.