



كلية العلوم
FACULTÉ DES SCIENCES



UNIVERSITÉ IBN ZOHR
FACULTÉ DES SCIENCES AGADIR
DÉPARTEMENT GÉNIE INFORMATIQUE

Rapport de projet fin de module

Thème :

Réalisation d'un site E-commerce « PcosM » de gestion des produits de beauté

Réalisé par :

Mariam SEBBAR
Fatima SKAOU

Encadrée par :

Mr. ELOUAFDI Ahmed

Année universitaire :

2019/2020





Tables des matières

tables des matières	3
Introduction général	4
Chapitre 1 : Spécification et analyse	5
1. Spécification des besoins.....	5
1.1 Besoins fonctionnel	5
2. Analyse des besoins.....	6
2.1 Choix de méthode de modélisation	6
2.2 Identification des acteurs	6
2.3 Identification des cas d'utilisation	6
2.4 Diagramme de cas d'utilisation	7
chapitre2 : conception du système	9
1. Conception dynamique.....	9
1.1 Architecture fonctionnelle	9
2. Conception statique	10
2.1 Diagramme de classe	10
chapitre3 : réalisation	11
1. Etude technique :	11
2. Interfaces Homme Machine :	13
Conclusion générale :	23



Introduction générale

Dans le cadre de notre formation de licence professionnelle au sein de la faculté des sciences d'Agadir, l'établissement cherche à évoluer les compétences et le savoir-faire de ses étudiants par divers moyens tels que des stages, des projets, pour cela, on a réalisé un projet de fin de module qui a comme thème « Réalisation d'un site web E-commerce de gestion des produits de beauté » afin de concrétiser nos acquis durant 3 mois de formation.

Notre application de gestion des produits est un système informatique qui permet d'assurer le suivi de commande et la gestion des produits de beauté disponibles dans le stock aussi bien la gestion des utilisateurs de notre application.

Avant d'entamer la réalisation d'un projet, il est essentiel de mettre en clair le contexte organisationnel, la problématique et les objectifs du projet, sans oublier la méthodologie de gestion de projet afin d'avoir une vision claire sur les différents enjeux, ainsi que la mission de notre projet. C'est dans cette optique que s'inscrit le premier chapitre du rapport.

Dans le deuxième chapitre, nous présentons l'analyse des spécifications qui a précédé la mise en place de la solution, dans laquelle nous décrivons l'architecture fonctionnelle ainsi les besoins indispensables auxquels doit répondre notre solution.

Le troisième chapitre met l'accent sur le volet modélisation et conception de la solution. Ce chapitre a donc pour objectif de présenter la solution d'un point de vue dynamique.

Dans le quatrième chapitre, toute l'étude se focalise sur la mise en œuvre du projet en termes d'étude technique et une présentation de la solution à travers les différentes interfaces Homme/Machine.



Chapitre 1 : Spécification et analyse

1. Spécification des besoins

Notre analyse nous a permis donc de s'en sortir avec une diversité de besoins exprimés, qu'on peut classer comme suit :

1.1 Besoins fonctionnel

Nous commencerons par déterminer l'ensemble des besoins fonctionnels d'application en question

Besoins fonctionnels	
F-1	Consulter la liste des produits disponibles
F-2	Consulter les catégories des produits disponibles
F-3	Consulter la liste des commentaires des clients
F-4	Gérer les clients
F-5	Ajouter un commentaire
F-6	Ajouter au panier
F-7	Gérer les paniers des commandes
F-8	Contacteur l'administrateur
F-9	Sauvegarder les données dans des fichiers
F-10	Consulter la liste des messages
F-11	Consulter la liste de commandes des clients

Tableau1 : Liste des besoins fonctionnels.



2. Analyse des besoins

2.1 Choix de méthode de modélisation

La conception d'un système d'information n'est pas aussi simple qu'on peut croire, car il faut réfléchir à l'ensemble de l'organisation que l'on doit mettre en place. La phase de conception nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle sur lequel on va s'appuyer.

Il existe plusieurs méthodes de modélisation, pour notre projet, MERISE s'avère le plus approprié comme une méthode de conception, de développement et de réalisation de projets informatiques. Le but de cette méthode est d'arriver à concevoir un système d'information. La méthode MERISE est basée sur la séparation des données et des traitements à effectuer en plusieurs modèles conceptuels et physiques.

2.2 Identification des acteurs

Dans notre projet, il existe 3 acteurs qui vont interagir avec notre système.

- ✓ **Administrateur** : la seule personne qui a le droit d'accéder à l'information complète du système. Il peut faire la gestion globale de l'application, à savoir la gestion des utilisateurs, de stock, des produits, de contacts et les commentaires des clients.
- ✓ **Client** : une personne qui a le droit de gérer son compte, ses commandes, aussi bien les sauvegarder dans un fichier, laisser un commentaire, et contacter l'administrateur
- ✓ **Visiteur** : une personne qui a le droit de visiter le site : consulter la liste des produits, consulter la liste des catégories, et sous catégories des produits disponibles dans le stock, consulter la page d'accueil du site, et contacter l'administrateur.

2.3 Identification des cas d'utilisation

L'ensemble des acteurs et des cas d'utilisation sont résumés dans le tableau ci-dessous :



Cas d'utilisation	Acteurs
Consulter la liste des produits disponibles	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur Client Visiteur
Consulter les catégories des produits disponibles	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur Client Visiteur
Consulter la liste des commentaires des clients	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur
Gérer les clients	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur
Ajouter un commentaire	<ul style="list-style-type: none"> Client
Ajouter au panier	<ul style="list-style-type: none"> Client
Gérer les paniers des commandes	<ul style="list-style-type: none"> Client
Contacteur l'administrateur	<ul style="list-style-type: none"> Client Visiteur
Sauvegarder les données dans des fichiers	<ul style="list-style-type: none"> Client
Consulter la liste des messages	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur
Consulter la liste de commandes des clients	<ul style="list-style-type: none"> Administrateur

Tableau2 : Identification des cas d'utilisation et des acteurs.

2.4 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation d'UML permet de recueillir et de recenser les fonctionnalités d'un système,

Ci-dessous le diagramme de cas d'utilisation global regroupant l'ensemble des fonctionnalités et des cas d'utilisation relatifs à notre solution qui concerne la conception et la réalisation d'un site web E-commerce de gestion des produits de beauté.

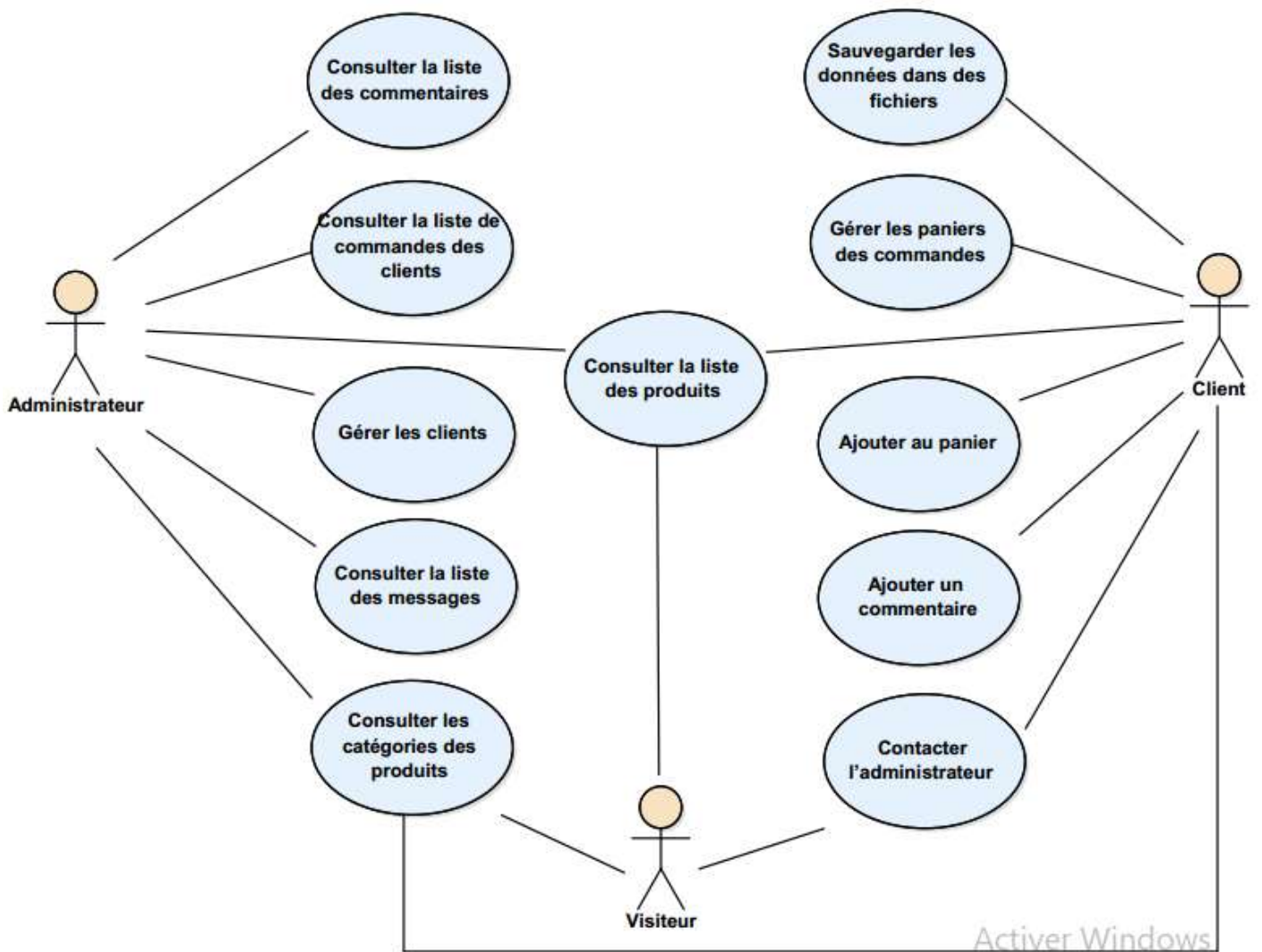


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation global



Chapitre2 : Conception du système:

1. Conception dynamique

Cette section présentera une conception dynamique de notre système, cette présentation est à base modulaire. Il s'avère donc nécessaire d'accompagner la description textuelle par quelques diagrammes de séquence.

1.1 Architecture fonctionnelle

Nous avons pu établir l'architecture fonctionnelle qui montre les composants de chaque module.

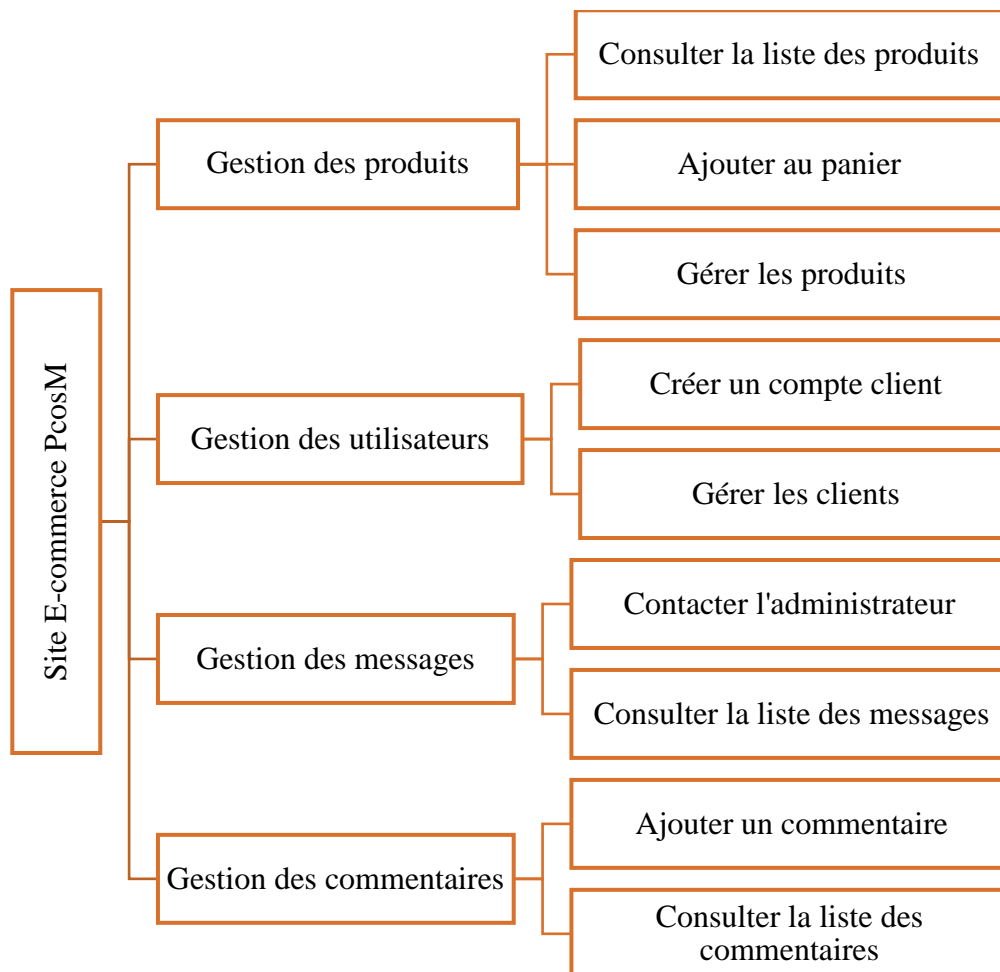


Figure 2 : Architecture fonctionnelle de la solution.



2. Conception statique

2.1 Diagramme de classe :

Le diagramme de classe constitue l'un des pivots essentiels de la modélisation. En effet, ce diagramme permet de donner une représentation statique du système, basée sur les concepts de classe et d'association. C'est pour cela nous avons pu dégager les classes principales suivantes :

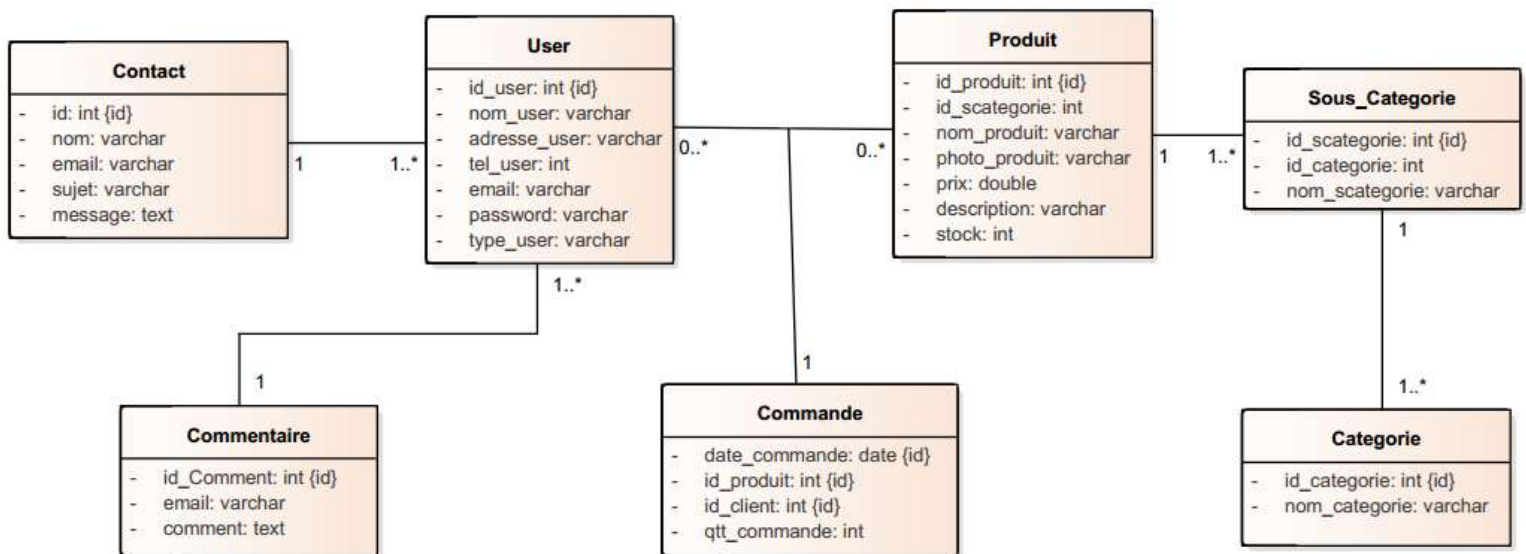


Figure 3 : Diagramme de classe de l'application.



Chapitre 3 : Réalisation :

1. Etude technique :

1.1 Technologie utilisées :

Nous consacrons cette section pour étudier les technologies à adopter pour la mise en place de notre solution.

1.1 Visual Studio Code :



Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS. Il prend immédiatement en charge presque tous les principaux langages de programmation. Plusieurs d'entre eux sont inclus par défaut, par exemple JavaScript, TypeScript, CSS et HTML.

1.2 Photoshop :



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, lancé en 1990 sur MacOS puis en 1992 sur Windows. Édité par Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement des photographies numériques, mais sert également à la création ex nihilo d'images.

1.3 xampp :



Un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web confidentiel, et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



1.4 MySQL :



SQL est un langage informatique normalisé servant à exploiter des bases de données relationnelles. La partie langage de manipulation des données de SQL permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans les bases de données relationnelles.

1.5 Enterprise Architect :



Enterprise Architect est un logiciel de modélisation et de conception UML, il couvre, par ses fonctionnalités, l'ensemble des étapes du cycle de conception d'application, il est l'un des logiciels de conception et de modélisation les plus reconnus.

1.6 PHP :



Le langage PHP est un langage de programmation web côté serveur, ce qui veut dire que c'est le serveur qui va interpréter le code PHP (langage de scripts) et générer du code HTML qui pourra être interprété par votre navigateur.



2. Interfaces Homme Machine :



Figure 4 : logo de l'application :



Figure 5 : Page d'accueil d'un visiteur

- La page d'accueil de notre site web E-Commerce PcosM, publicite des categories de nos produits ainsi pouvoir s'inscrire et se connecter.



Figure 6 : La page About

- La page about de notre site, contient deux simples paragraphes qui décrivent PcosM : sa naissance et ses produits.



Figure 7 : La page Contact

- La page contact de notre site, c'est un pont de communication entre un client ou bien visiteur avec un administrateur chez PcosM.

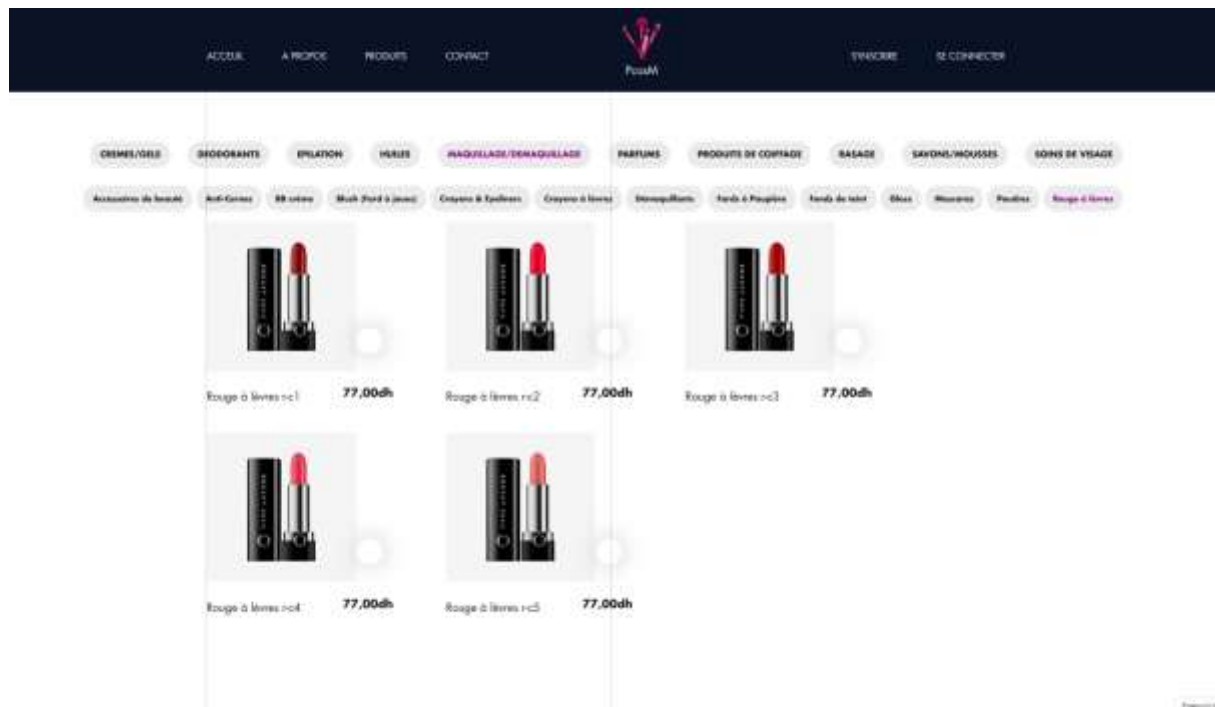


Figure 8 : La liste des produits selon les catégories.

- La page contient la liste des produits de notre site E-commerce, classés par catégories et sous catégories, on a 10 catégories principaux et chaque catégorie a des sous catégories, aussi bien on peut laisser un commentaire sur chaque produit, dans ce cas-là on ne peut pas ajouter au panier un produit quelconque car l'utilisateur est un simple visiteur qui n'a pas encore authentifié.



Figure 9 : Formulaire d'inscription

- Un formulaire d'inscription d'un visiteur de notre site pour qu'il puisse créer un compte pour se connecter.
- Pour s'inscrire il faut saisir le nom complet, l'email, l'adresse, le numéro de téléphone et le mot de passe : le mot de passe doit contenir au moins une lettre majuscule, un chiffre et un symbole, si les deux mot de passes ne correspondent pas ou ne respectent pas les règles du saisi d'un mot de passe, ou si l'email existe déjà ou invalide, ou si le numéro de téléphone est invalide l'opération d'inscription est annulé ,sinon l'opération s'effectue avec succès et voilà notre utilisateur devient un nouveau client.



PcosM-Connexion ×



Email

Mot de passe

SE CONNECTER

Mot de passe oublié ?

PcosM-Connexion ×



skaou.sebbar@gmail.com

.....

SE CONNECTER

Mot de passe oublié ?

Figure 10 : Formulaire d'authentification

- Un formulaire d'authentification d'un client après avoir créé son compte.
- Pour se connecter il faut saisir un email valide et un mot de passe si le mot de passe ou l'email est incorrect un message d'erreur s'affiche et l'opération de connexion s'annule sinon le client accède à son espace sur notre site



Figure 11 : Page d'accueil d'un client

- Après que le client s'authentifie à son compte (Skaou Fatima par exemple), voilà il accède au site, il a la possibilité maintenant d'ajouter au panier le produit désiré.

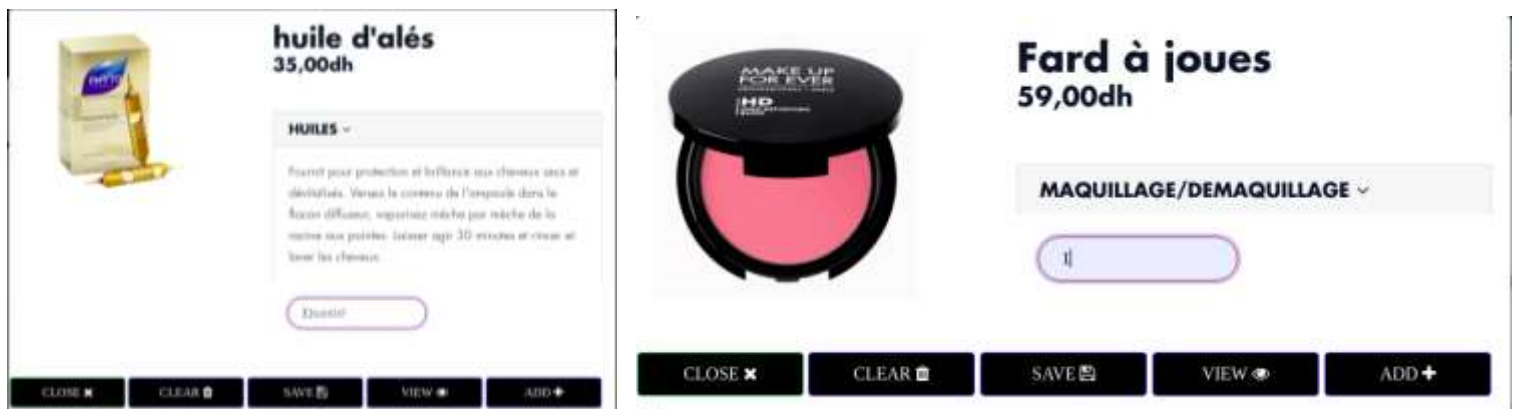


Figure : Ajouter au panier un produit

- L'interface qui permet de visualiser un produit, son prix, sa catégorie et sa description, et ajouter au panier d'un produit désiré, par la saisi de la quantité de commande.
- On peut ajouter un produit au panier (à la base de données) en cliquant sur "ADD", on peut sauvegarder la commande dans un fichier en cliquant sur "SAVE", on peut consulter notre panier en cliquant sur "VIEW", on peut vider le panier en cliquant sur "CLEAR" et on peut quitter sans rien faire en cliquant sur "QUITTER".



Aucun produit au panier!

CLOSE

Figure 12 : Consulter le panier

- Si le panier est vide on affiche un message qu'il n'y a pas encore des produits commandés.

Photo	Catégorie	Produit	Prix	Quantité	Prix Total		
	CREMES/GELS	crème pour le corps	95,00	4	380,00		
	DEODORANTS	Déodorant-Vichy	130,00	2	260,00		
	MAQUILLAGE/DEMAQUILLAGE	Fard à joues	59,00	1	59,00		
	RASAGE	rasoir	39,00	1	39,00		
	SAVONS/MOUSSES	savon pour les mains	34,00	1	34,00		
	SOINS DE VISAGE	Auto bronzant	209,00	1	209,00		
					TOTAL: 981,00DH		

Figure 13 : Liste des produits commandées (le panier)

- Le panier contient la photo, la catégorie, le nom, le prix, la quantité et le prix total de chaque produit, ainsi le cout total des achats du panier et la possibilité de modifier ou bien supprimer l'un des produits.



Figure 14 : Modifier un produit dans le panier

- C'est une interface dans laquelle on peut modifier un produit du panier, le client peut juste modifier la quantité commandée.

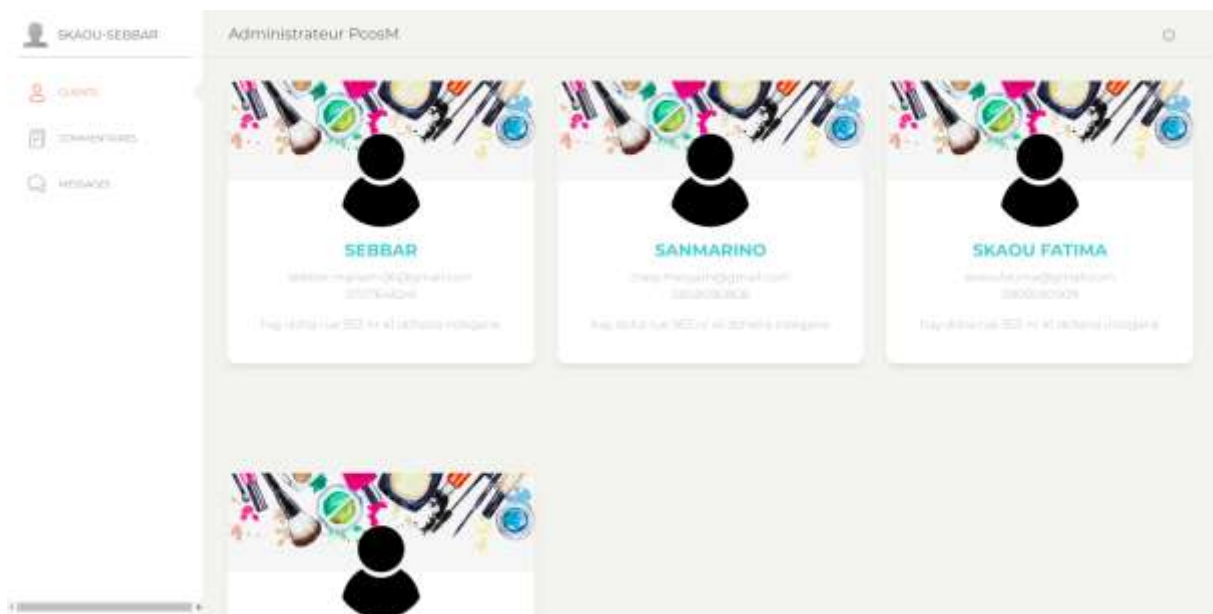


Figure 15 : Page d'accueil d'un administrateur

- La page d'accueil d'administrateur de PcosM, l'administrateur peut consulter la liste des clients inscrits au site.

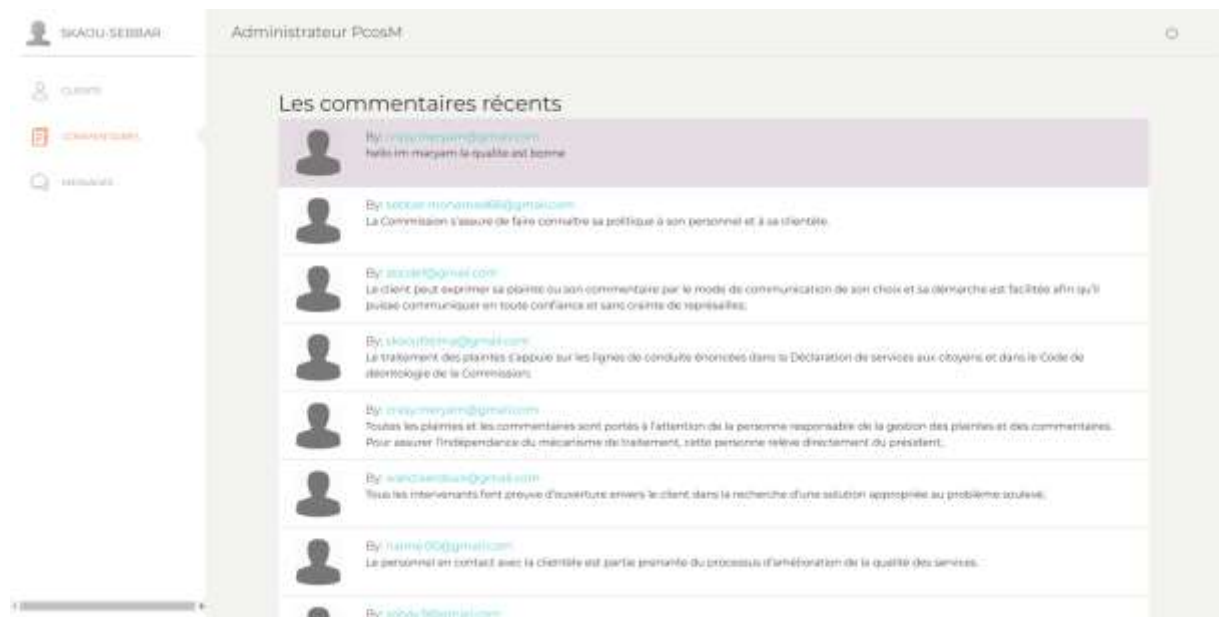


Figure 16 : Liste des commentaires

- La page contient la liste des commentaires, où l'administrateur peut consulter les commentaires des clients du site.

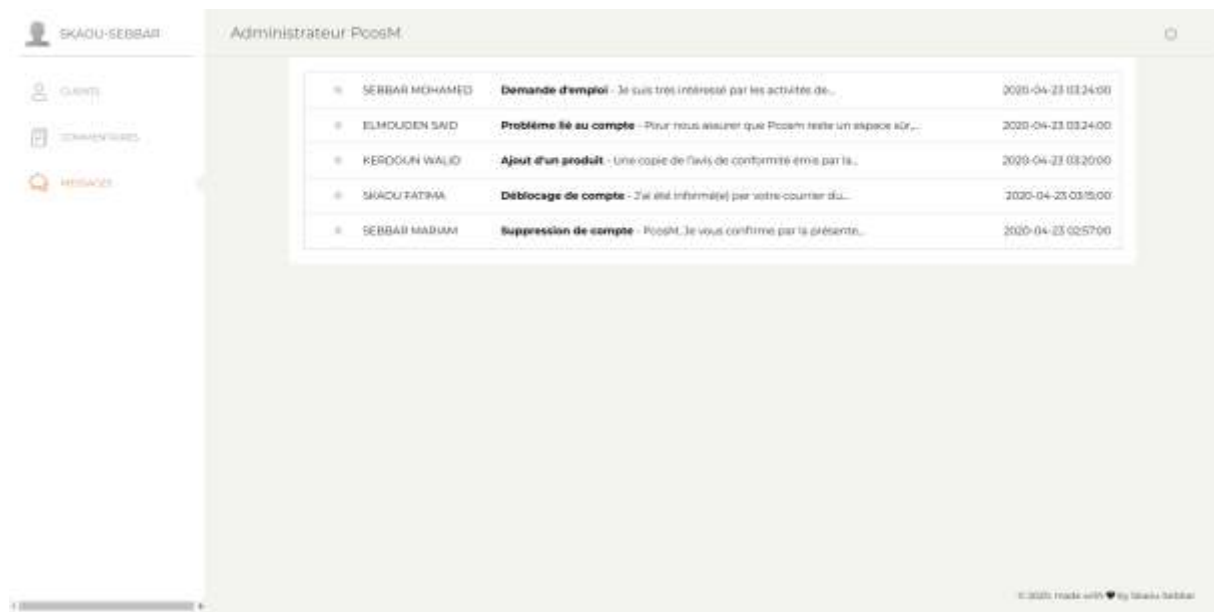


Figure 17 : Liste des messages

- La page contient la liste des messages, où l'administrateur peut consulter les messages envoyés par les visiteurs/ les clients.



Figure 18 : Consulter un message reçu par un administrateur

- Consulter le message envoyé par un visiteur/ client, visualiser précisément l'expéditeur, la date d'envoi de message le sujet et le message texte,

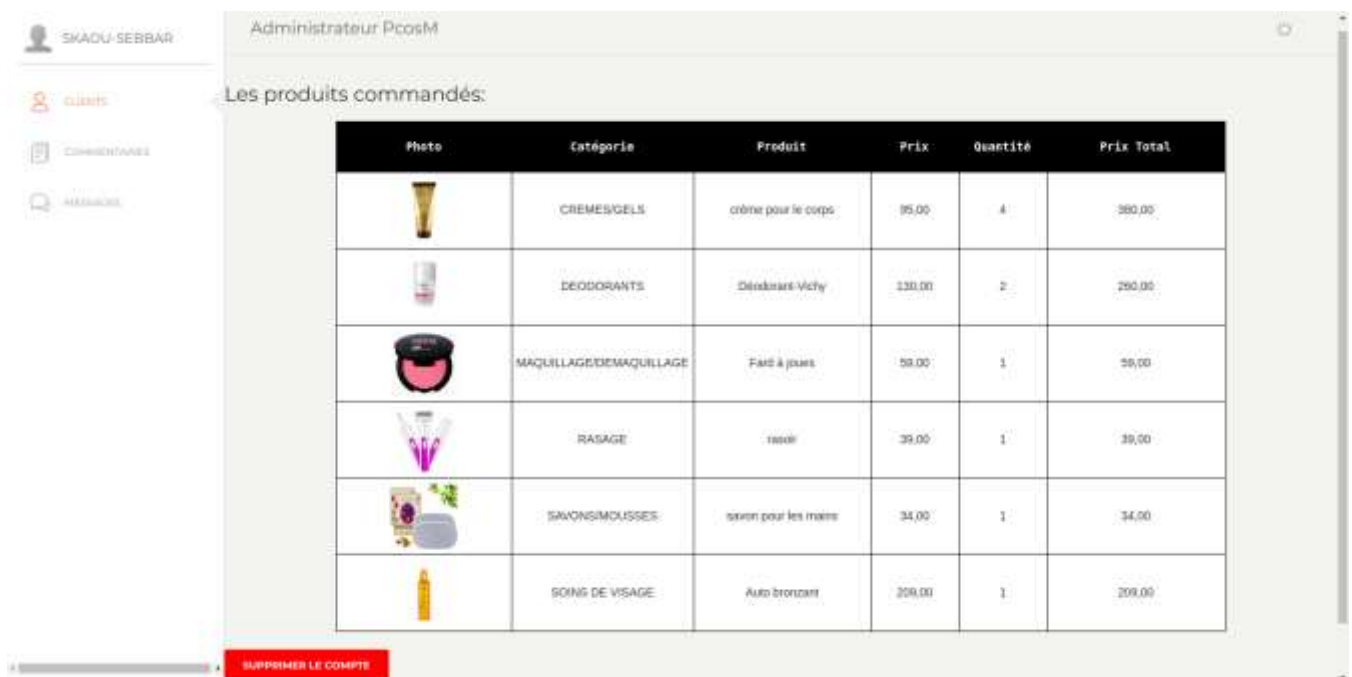


Figure 19 : Liste des commandes d'un client (espace administrateur)

- C'est la page d'accueil d'administrateur de PcosM, dans laquelle il peut visualiser tous les produits commandés par un client inscrits au site.



Conclusion générale

Notre projet de fin de module nous a permis d'acquérir une véritable expérience aussi bien au niveau méthodologique qu'un niveau technique, ainsi que de mettre en pratique tout notre capitale scientifique et académique.

L'objectif de notre projet de fin de module fut de mettre en place une solution permettant la gestion des clients et leurs commandes (les produits de beauté).

Sur le plan technique, nous avons tenu à faire le meilleur usage des outils de développement applicatifs, tout en respectant les exigences fonctionnelles et les principes directeurs du projet. Ainsi nous avons abouti à la réalisation des modules : Produit, Stock, Commande, Panier, Client, Visiteur et Administrateur.

En termes de perspectives, nous envisageons d'enrichir notre application par des modules complémentaires tels que le module de Fournisseur qui n'est pas pris en considération qui s'intéresse de préciser les fournisseurs des produits de stock de notre application.