

TP01 – Création d'une plateforme de e-commerce.

Technologies du commerce électronique (INF27507)

Hiver 2023

yacine.yaddaden@uqar.ca

Table des matières

1 Objectifs du travail	1
2 Technologies à utiliser	1
3 Description détaillée	1
3.1 Interface générale	1
3.2 Interface client	1
3.3 Interface vendeur	2
3.4 Points bonus	2
4 Les données à utiliser	2
5 Interface graphique	2
6 Modalité d'évaluation	2
7 Date de remise	2
8 Assistance	2
9 Points importants	2
10 Documentation	3

1 Objectifs du travail

L'objectif de ce premier travail pratique est de vous familiariser avec les technologies **Microsoft** que nous avons eu l'occasion de voir en cours afin de réaliser une plateforme de e-commerce (*site Web dynamique*). Il sera question d'utiliser les concepts de :

- ✓ Utilisation du *design pattern* **MVC**,
- ✓ Utilisation du Framework **ASP.NET**,
- ✓ Gestion des fichiers,
- ✓ Exploitation de la *persistance* des données avec **Entity Framework Core**,
- ✓ ...

L'atteinte de cet objectif se fera à travers la réalisation d'une plateforme de e-commerce ou un bien un boutique en ligne.

2 Technologies à utiliser

Dans le cadre de ce travail pratique, vous serez amenés à utiliser les technologies suivantes :

- ☞ **Microsoft Visual Studio** → <https://visualstudio.microsoft.com/fr/>
- ☞ **Langage de programmation** → C Sharp ou C#

Pour la partie *persistance* des données, il faut installer :

- ☞ **Microsoft SQL Server 2019 Express** → [SqlLocalDB.msi](#).

Pour la partie **ORM**, il faut installer à travers le *gestionnaire de paquets NuGet* :

- ☞ Microsoft Entity Framework Core.

Pour l'apparence du site Web, il faut utiliser :

- ☞ **Twitter Bootstrap 5** : <https://getbootstrap.com/>

3 Description détaillée

Dans le cadre de ce premier travail pratique, il vous est demandé de créer une petite boutique en ligne en utilisant le *design pattern* **MVC** en **ASP.NET** ainsi que l'**ORM** Microsoft Entity Framework Core. Il y aura différentes interfaces à créer :

- Interface Générale,
- Interface Client,
- Interface Vendeur.

Il faudra aussi créer les différentes *entités* correspondantes.

3.1 Interface générale

Cette partie est commune à tous les clients :

Partie	Points
Choix du client (<i>liste déroulante</i>) ou création d'un nouveau compte	1.25
Barre de recherche pour trouver un produit en appliquant un filtre	1.25
Affichage des produits avec les informations (<i>image, titre, prix, ...</i>)	1.25
Avoir un bouton ajouter au panier	1.25
Actions du panier (<i>enlever ou modifier quantité et bouton pour valider</i>)	2.50
Paielement et génération de la facture (<i>après vérification du solde</i>)	1.25

3.2 Interface client

Cette partie regroupe les opérations et les informations que peut voir un client connecté :

Partie	Points
Alimenter son solde	1.25
Voir et modifier ses informations	1.25
Statistiques (<i>somme dépensée, nombre de produits achetés, ...</i>)	1.25
Avoir la liste de ses factures	1.25

3.3 Interface vendeur

Cette partie regroupe les opérations et les informations que peut voir un vendeur connecté :

Partie	Points
Choix du vendeur (<i>liste déroulante</i>) ou création d'un nouveau compte	1.25
Voir et modifier ses informations	1.25
Gestion de ses produits (<i>ajout, suppression et modification</i>)	1.25
Statistiques (<i>somme reçue, gain (15%), nombre de ventes, ...</i>)	1.25
Avoir la liste des factures qui lui sont liées	1.25

3.4 Points bonus

L'implémentation avec succès de l'authentification et a la gestion des sessions permet de bénéficier de **2.5 points bonus**.

4 Les données à utiliser

Afin de faciliter le développement de la plateforme de e-commerce et de pouvoir effectuer des tests. Les données en lien avec les articles/produits organisés par vendeur sont fournies :

- Un fichier .csv contenant les informations en lien avec les produits,
- Un dossier contenant les images des produits pour chaque vendeur.

5 Interface graphique

Afin d'avoir une interface unifiée, il est recommandé d'utiliser la maquette fournie (*différents fichiers images*). Vous avez la liberté de personnaliser l'interface en termes de couleurs, mais vous devez respecter la structure.

6 Modalité d'évaluation

Le travail pratique comptera pour 25% (*points*) de la note du cours. Ces points sont répartis de la manière suivante :

Partie	Points
Implémentation de la plateforme de e-commerce	20.00
→ Interface générale	8.75
→ Interface client	5.00
→ Interface vendeur	6.25
Le rapport (<i>incluant la qualité du français</i>)	3.00
Démonstration vidéo	2.00

7 Date de remise

- Date limite pour la remise : **01 Mars à 23h00**
- Les fichiers à remettre :
 - ✓ Le code source dans un fichier compressé → `source_code`,
 - ✓ Un rapport (en Word ou PDF) → `rapport.pdf` ou `rapport.docx`,
 - ✓ Une courte vidéo de démonstration → `demo.mp4`.

IMPORTANT : Si la vidéo est trop volumineuse, il est possible de la téléverser sur YouTube en mode non référencé et d'inclure le lien en commentaire de la remise.

8 Assistance

Dans le cas où vous avez besoin d'assistance, vous pouvez prendre contact avec nos auxiliaires d'enseignement en informatique :

- ✉ **Jérémy Bourget** (Lévis) → Jeremy.Bourget@uqar.ca
- ✉ **François Gosselin** (Rimouski) → Francois.Gosselin@uqar.ca

Vous pouvez également me contacter si vous n'arrivez toujours pas à avoir l'information dont vous avez besoin.

9 Points importants

- **Note I :**
 - Le travail est à réaliser en équipe de deux,
 - Le professeur peut poser des questions liées au travail pratique,
 - Le non respect du contenu de l'énoncé peut occasionner une perte de points,
 - En cas de plagiat, le ou les étudiants seront sanctionnés (*politique de l'université*),
 - Le retard de remise peut occasionner une perte de points.
- **Note II :** *Dans le cas où il y a des aspects qui ne sont pas clairs, n'hésitez pas à m'en faire part afin que je puisse apporter des éclaircissements et éventuellement mettre à jour l'énoncé du travail pratique.*

10 Documentation

Le contenu du cours est suffisant pour effectuer le travail pratique. Cependant, je vous encourage à vous documenter sur internet pour avoir plus d'informations.