Logo, company name

Description automatically generated

#### Youcode Safi Powered By Simplon

Département Développement Web

**Rapport de stage**

**Site web pour la vendre des produits et gestion de stock**

**Réalisé par :**

* Ghrabla Kamal

## Introduction Générale

Chez Youcode, le stage est une étape pour entrer et gagner une carrière Expérience Développer l'autonomie et l'initiative des étudiants et confronter les connaissances théoriques à la réalité.

C'est l'occasion d'améliorer leurs compétences professionnelles.

Dans ce cadre, j'ai créé un projet, un site internet pour vendre les produits de l'entreprise dans laquelle j'ai été formé et gérer ses services.

Dans ce rapport, j'ai compilé mon expérience lors de la mise en œuvre de ce projet, ainsi que mon projet de création d'un site Web professionnel pour mon cheminement de carrière.

## Dédicaces

*On dédie ce modeste travail :*

***À mes chers parents*** avec tous nos sentiments de respect, d'amour, de gratitude et de reconnaissance pour tous les sacrifices déployés pour nous élever dignement et assurer notre éducation dans les meilleures conditions possibles.

***À mes adorables sœurs et frères*** en leur souhaitant la réussite et le bonheur dans leurs vies.

***À mes proches amis*** pour leurs encouragements, leur aide, leur temps, leur assistance et soutien.

***À tous*** ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

# Remerciements

Merci

Avant de commencer ce rapport, je tiens à exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont participé directement ou indirectement à la préparation de ce travail.

Remerciements et appréciation à la maître de formation de notre département, **Madame Fatima Zahra Al-Sedraoui**, pour le temps précieux qu'elle nous a consacré, pour sa présence bienveillante et sans réserve, pour ses conseils et son aide tout au long de la période de formation. Pour être honnête, madame, en signe de mon grand respect et de ma grande gratitude.

Je tiens également à exprimer mes sincères remerciements à tous les membres de l'école Youcode, ainsi qu'à tous ceux que nous avons eu l'honneur de rencontrer pendant la période de formation, pour leurs encouragements et leur gentillesse. Je tiens également à remercier Mme **kaoutar Islis** pour tous ses efforts au cours de la première année pour nous rendre plus professionnels et responsables.

# Sommaire

* [Dédicaces 2](#_TOC_250003)
* Remerciements 3
* [Sommaire… 4](#_TOC_250002)

Chapitre I : Présentation générale pour le projet de stage 5

1. [Présentation de site web 6](#_TOC_250001)
2. [Etude des besoins 10](#_TOC_250000)

Chapitre II : Description et Conception du projet 12

Chapitre III : Mise En œuvre et réalisation de l’application 14

1. Le fonctionnement de l’application 15
2. Langages et outils utilisés. 23

* Conclusion 26
* Webographie 27

# Liste des figures:

Figure01 : Diagramme de cas d’utilisation 10

Figure02 : Diagramme de classe 11

Figure03 : Diagramme de séquence 12

Figure05 : Les Menus de page web 14

Figure06 : Menu Accueil 15

Figure07 : Menu Produits 16

Figure08 : Menu Login 17

Figure09 : Menu Registre. 18

Figure10 : Page-Accueil 19

Figure11 : la Page - panier 20

Figure12 : la page détails 21

Figure13 : Page - Notre Produit. 22

Figure14 : Page - Dashboard des produits 23

Figure15 : Page – Dashboard des ordres 24

Figure16 : Page - popup pour ajouter produit 25

Figure17 : Page – popup pour ajouter un admin 26

Figure18 : Page – popup pour modifier un produit 27

Figure19 : Page – popup pour supprimer un produit 28

Figure20 : Page-détails d’un produits 29

Figure21 : Page-popup de command . 30

Figure22 : Page-Contact 31

# CHAPITRE I :

**Description et Conception du projet**

### Description du Project :

le projet est un site Web permettant aux clients de l'entreprise d'acheter facilement les produits et de faire

d'autres choses comme poser des questions, trouver des informations à ce sujet et gérer les services de l'entreprise

elle-même.

### Problématique:

la société a beaucoup de services mais n'a pas de site Web qui fait connaître ces services aussi elle veut rendre la relation avec les clients plus puissante et plus facile et pourquoi ne pas obtenir d'autres clients :

• La société n'a pas d'application Web.

• La difficulté d'acheter à distance.

• La société n'est connu que de son entourage.

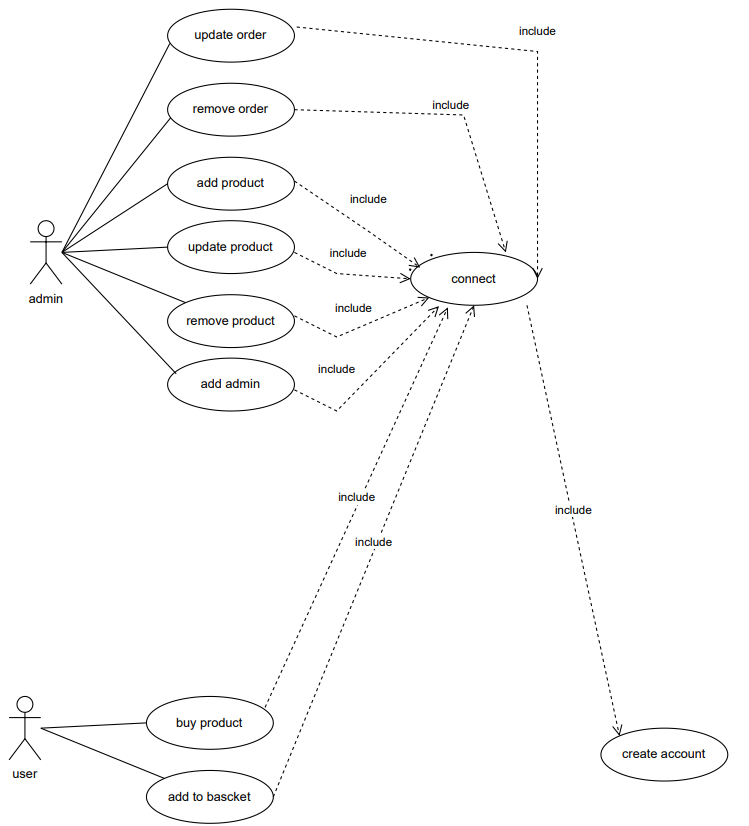
• Les produits du la société sont inconnus.

### La conception du projet réalisé :

Pour répondre aux critères mentionnés dans le cahier des charges et garantir la réussite de projet, je me suis focalisée, avant d’entamer le travail technique, sur l’aspect analytique du travail demandé afin de lui donner une conception solide, fiable et cohérente .

* Diagramme de cas d’utilisation

utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel.



En terme de client et Système (Site Web).

Figure 01 : diagramme de cas d’utilisation de site web.

* Diagramme de classe

Les diagrammes de classes sont l'un des types de diagrammes UML les plus utiles .

En terme de client et base de données (Site Web).

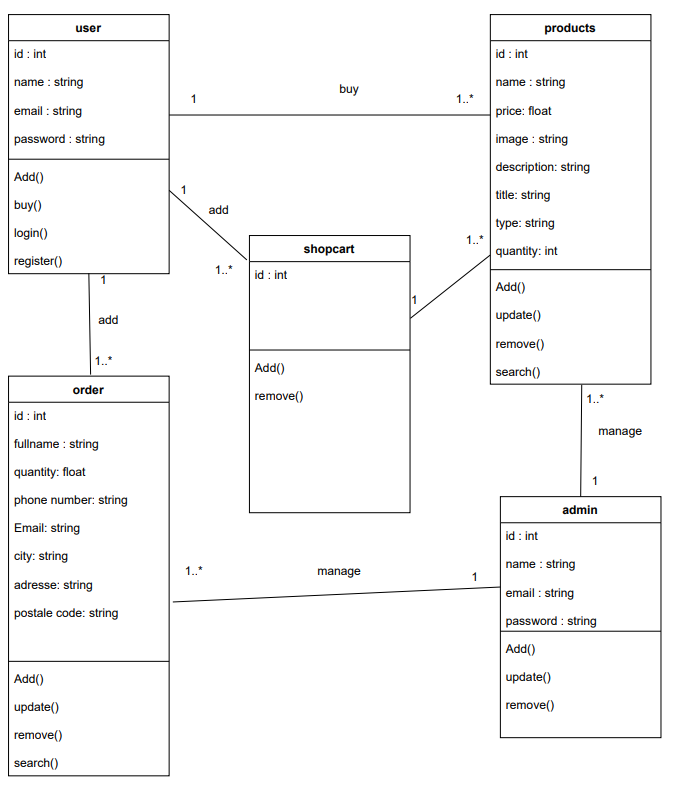


Figure 02 : diagramme de classe de site web.

* Diagramme de séquence

Permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation.

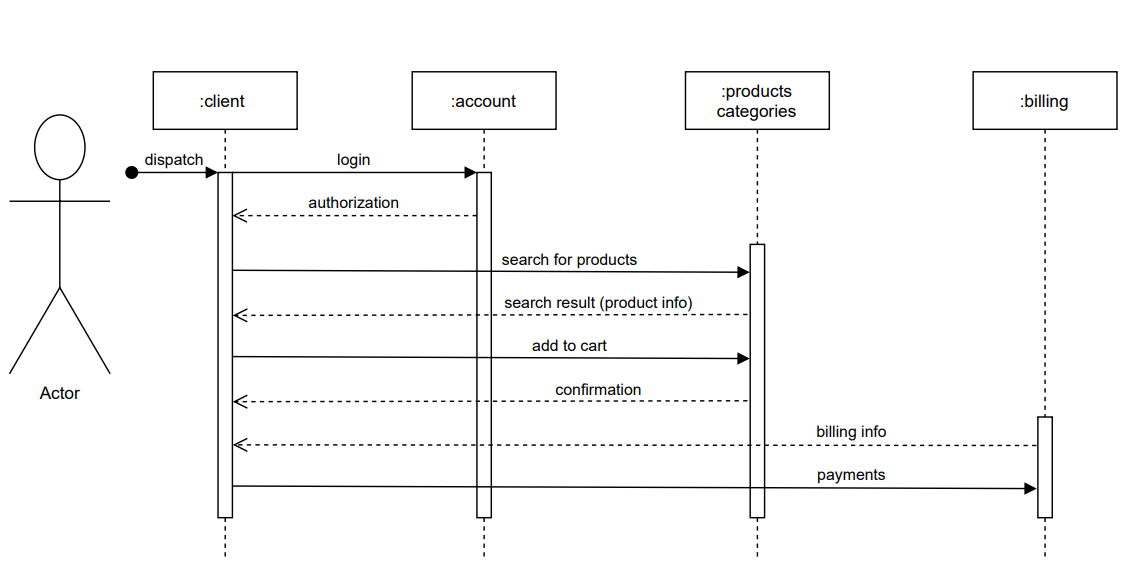


Figure 03: diagramme de séquence de l’application .

# CHAPITRE II :

**Mise en œuvre et réalisation de l'application**

Dans ce chapitre nous allons s’intéresser aux captures d’écran qui présente le résultat final de l’application, aussi accompagné des commentaires explicatifs démontrant en détails l’utilité de chacune des interfaces.

### Page Principale:

A l’ouverture du site, la page qui s’affiche est la page Principale qui contient le Nom du store et menus :

### Les Menus de site web:



Figure 03 : Les Menus de page web.

Le menu est un élément essentiel sur un site web, il permet au visiteur de se diriger et de naviguer sur le site. Il est le garant de la structure du site web. Il s’agit d’un élément moteur qui permet une bonne navigation sur le site et une compréhension claire de son organisation.

#### Menu - Acceuil:

**HOME**

Figure 04: Menu Accueil.

* + - afficher la page principale du site web.
    - Ce menu donne aux visiteurs la possibilité de revenir à la page d'accueil.

#### Menu - Produits :

**PRODUCT**

Figure 05 : Menu Produits.

* + - afficher les produits de la boutique.
    - Ce menu donne aux visiteurs la possibilité de voir les produits de boutique.

#### Menu – se connecter :

**LOGIN**

Figure 06 : Menu se connecter**.**

* + - afficher la page de connexion pour l’utilisateur.
    - Ce menu donne aux visiteurs la possibilité de donne les informations de leur compte (Fiche Technique).

#### Menu - registre :

**REGISTER**

Figure 07: Menu Registre.

* + - Afficher La formulaire pour l’inscrire.
    - Ce menu donne aux visiteurs la possibilité de l’inscrire dans le site web et après connecte par utilise leur email et mot de passe.

### Les Pages de site web:

La page est un élément essentiel sur le site Web, permettant au visiteur de voir et de communiquer avec elle (Pages dynamiques).

Dans ce site web en traite quatre page (Accueil, Notre produits, Login , Registre

) Ainsi que les Pages des produits .

#### Page - Acceuil :



Figure 08 : Page-Accueil.

Les Contenus :

* Définition de la boutique.
* Explication des objectifs du site web.
* Comment naviguer sur le site web.
* A Propos de ce site.
* les heures de travaille.

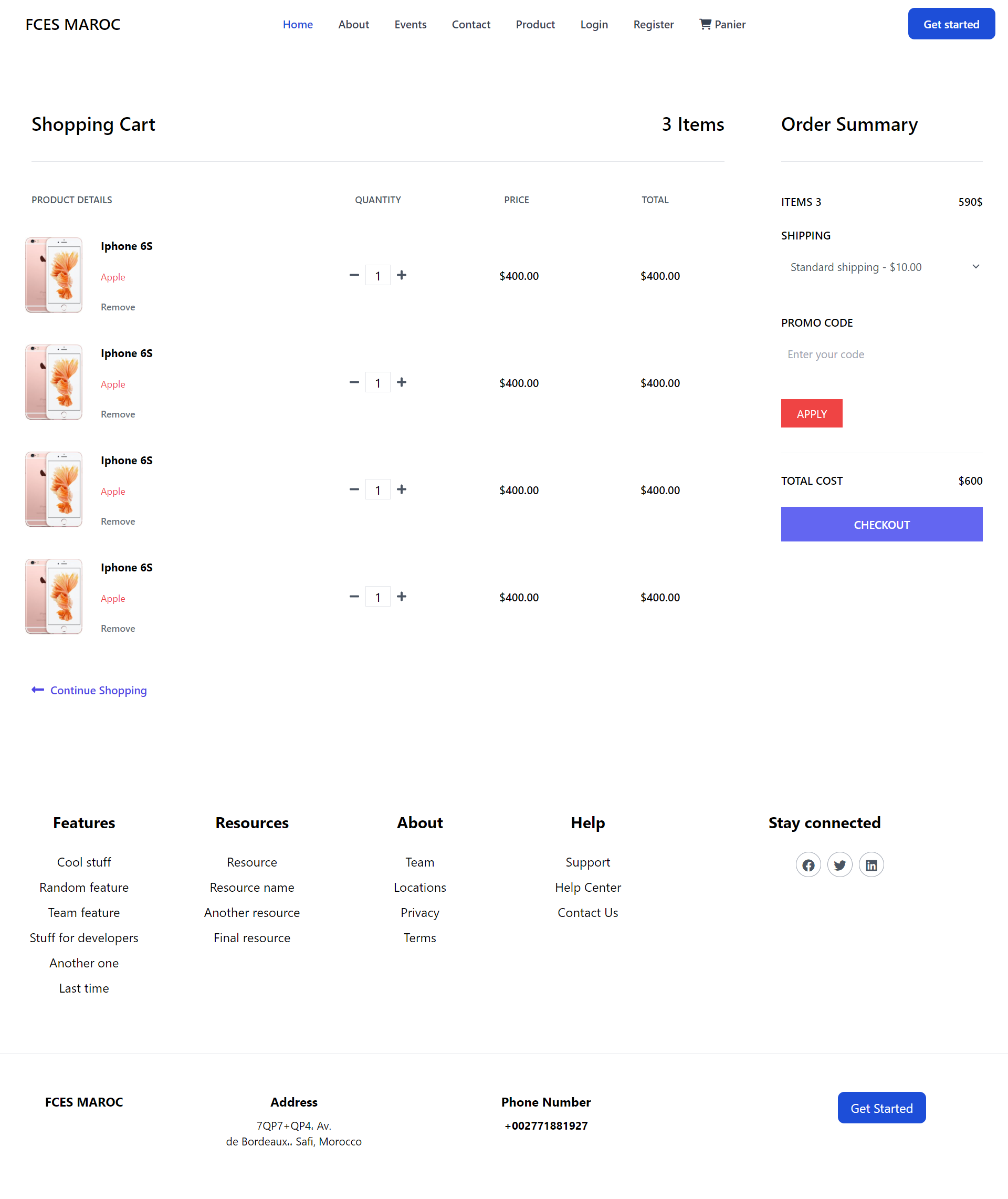


Figure 09: la page panier.

Pas terminé

Figure 10 : la page details.

#### Page - Notre Produit :

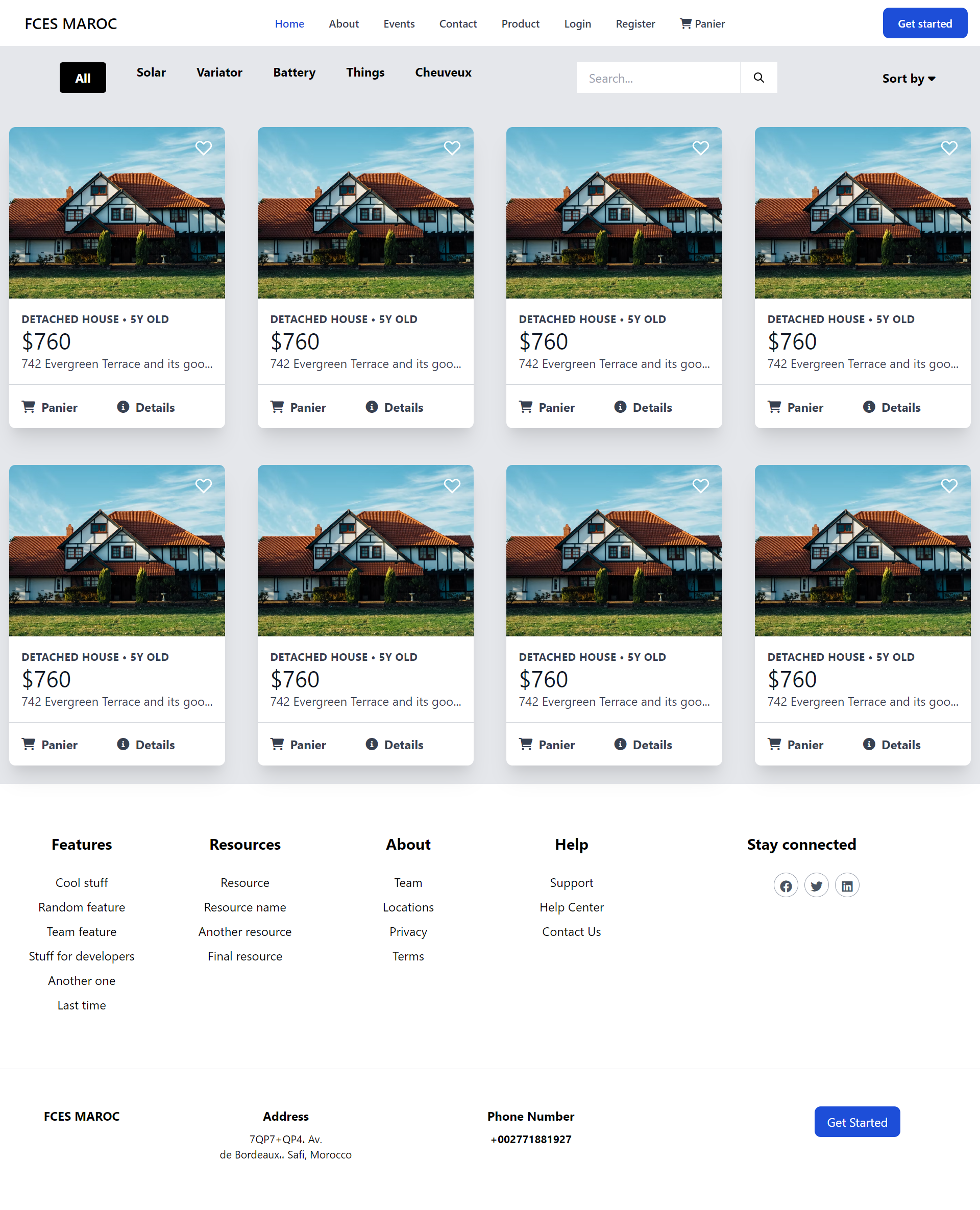


Figure 11: Page - Notre Produit.

Les Contenus :

* Le Nom de Produit.
* Image de Produit.
* Définition et utilisation de ce Produit .
* A Propos de Produit.

#### Page – Dashboard :

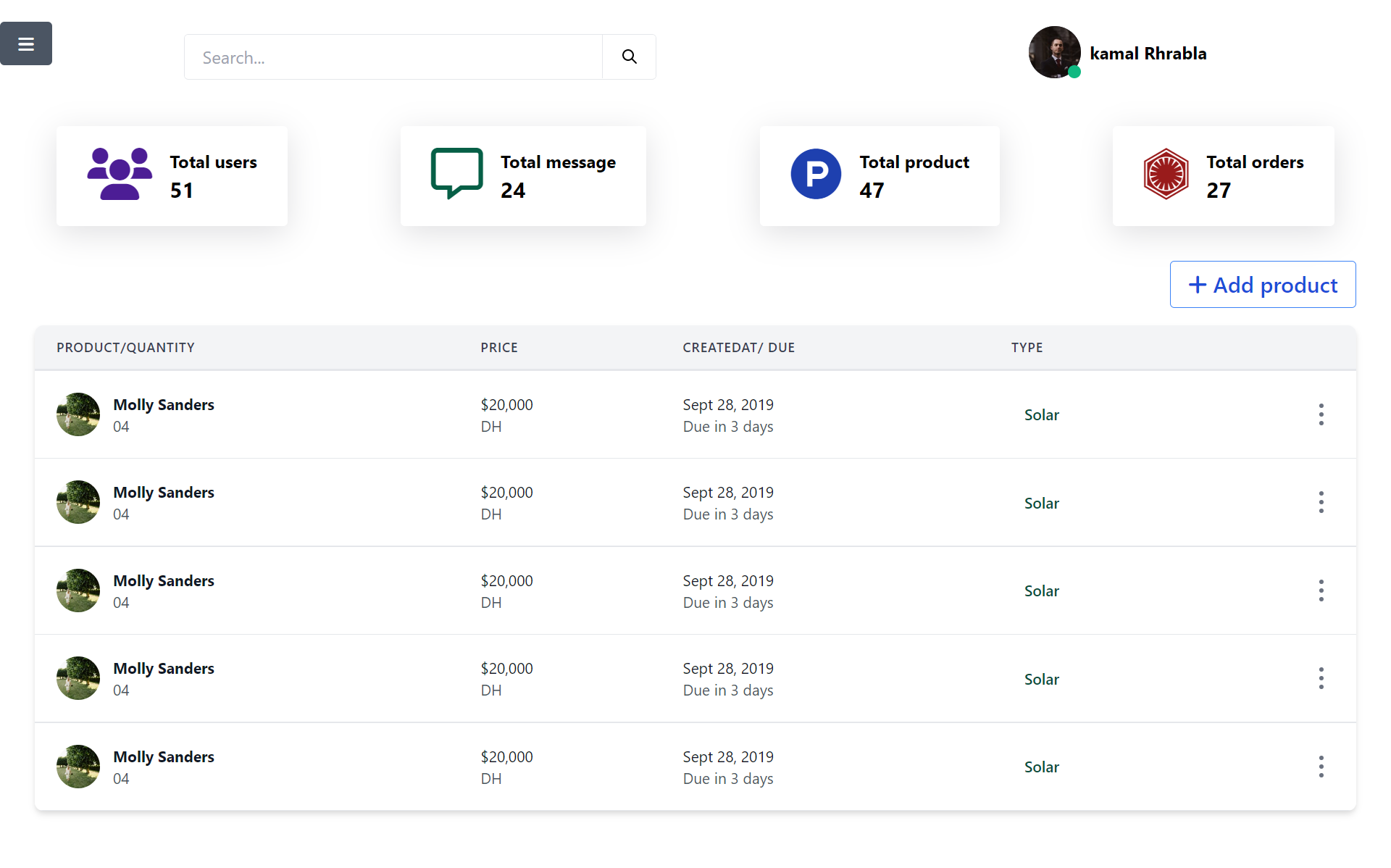


Figure 12: Page – Dashboard des produits.

Graphical user interface

Description automatically generated

Figure 13 : Page – Dashboard des ordres.

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Figure 14 : Page – Login admin .

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figure 15 : Page – Registre .

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Figure 16 : Page – login.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figure 17 : Page – users.

#### Page -Igaliouin :

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**

Figure 18 : Page messages.

Pas terminé

Figure 19 : Page-popup de command.

#### Page -contact et footer :

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**

Figure 21 : Page-Contact .

Les Contenus :

* Compte Facebook
* Compte Email.
* Compte Instagram
* Compte Twitter.
* Numéro De Téléphone.

1. ***Les langages de programmation* Et Les Outils**

### utilisent:

#### HTML :

L’Hyper texte Markup Langage, généralement abrégé HTML, est le [format de données](http://fr.wikipedia.org/wiki/Format_de_donn%C3%A9es) conçu pour représenter les [pages web](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pages_web). C’est un [langage de balisage](http://fr.wikipedia.org/wiki/Langage_de_balisage) permettant d’écrire de l’[hypertexte](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertexte), d’où son nom.

HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d’inclure des [ressources](http://fr.wikipedia.org/wiki/Ressource_du_World_Wide_Web), et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents [interopérables](http://fr.wikipedia.org/wiki/Interop%C3%A9rabilit%C3%A9_en_informatique) avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l’[accessibilité du web](http://fr.wikipedia.org/wiki/Accessibilit%C3%A9_du_web). Il est souvent utilisé conjointement avec des [langages de](http://fr.wikipedia.org/wiki/Langages_de_programmation)

[programmation](http://fr.wikipedia.org/wiki/Langages_de_programmation) ([JavaScript](http://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript)) et des formats de présentation ([feuilles de style en cascade](http://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles_de_style_en_cascade)). HTML est initialement dérivé du [Standard Generali zed Markup Langage](http://fr.wikipedia.org/wiki/Standard_Generalized_Markup_Language) (SGML).

#### Tailwind CSS :

Tailwind CSS **est un Framework permettant aux développeurs de personnaliser totalement et simplement le design de leur application ou de leur site web**. Avec ce Framework CSS, il est possible de créer un design d'interface au sein même du fichier HTML.

#### Javascript :

C’est un langage de script client, créé en 1995 par Brendan Eich pour le compte de Netscape Communications Corporation. Il s’agit d’un langage interprété par le navigateur, et essentiellement utilisée avec le HTML, dont le but de dynamiser les pages web.

Le JavaScript est un langage orienté objet, qui offre la possibilité de créer des pages interactive et qui présente plusieurs avantages, particulièrement le traitement de la mise en page en partenariat avec le HTML, ainsi que l’intégration par défaut dans la plupart des navigateurs.

Aujourd’hui, le JavaScript est très utilisé dans la programmation web, il s’inclut directement dans les pages web en ajoutant des fonctionnalités tel que :

* faire défiler des images
* créer un diaporama
* afficher/masquer du texte

### Nuxt js :

Nuxt.js est une bibliothèque JavaScript gratuite et open source basée sur Vue.js, Node.js, Web pack et Babel.js. Nuxt s'inspire de Next.js, qui est un Framework à but similaire, basé sur React.js. Le Framework est annoncé comme un "méta-Framework pour les applications universelles".

#### Laravel :

**Laravel** est un Framework PHP et utilise un **langage** de script plutôt qu'un **langage** de programmation PHP strict. Bien **que** les langages de script et les langages de programmation soient apparentés, ils présentent plusieurs différences notables, principalement en termes de facilité d'utilisation et de vitesse d'exécution.

#### MYSQL :

MySQL est un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR) open source. Son nom est une combinaison de "My", le nom de la fille du co-fondateur Michael Widnes, et "SQL", l'abréviation de Structure Quercy Langage. Une base de données relationnelle organise les données en une ou plusieurs tables de données dans lesquelles les données peuvent être liées les unes aux autres ; ces relations aident à structurer les données. SQL est un langage utilisé par les programmeurs pour créer, modifier et extraire des données de la base de données relationnelle, ainsi que pour contrôler l'accès des utilisateurs à la base de données. En plus des bases de données relationnelles et SQL, un SGBDR comme MySQL fonctionne avec un système d'exploitation pour implémenter une base de données relationnelle dans le système de stockage d'un ordinateur, gère les utilisateurs, permet l'accès au réseau et facilite le test de l'intégrité de la base de données et la création de sauvegardes.

#### Conclusion :

Ce chapitre a été consacré à la présentation des outils, des techniques de modélisation et langages de programmation que j’ai utilisée lors de la réalisation de mon projet web.

# Conclusion générale

Durant ce parcours j’ai pu mettre en pratique de nombreuses compétences acquises durant mon formation, que ce soit au niveau technique, conceptuel ou encore organisationnel, ce qui j’a permis de mettre en pratique le processus de conduite d'un projet.

Le rapport contient 3 chapitres, dans lesquels j’ai décrit les étapes principales de la réalisation du projet et qui j’ ont menées à un résultat satisfaisant.

Un projet dont nous sommes fières en souhaitant l’évoluer encore plus, malgré tous les obstacles techniques que nous avons rencontrés et la contrainte de temps, mais que nous avons pu surmonter pour en arriver jusque-là.

Nous souhaitons, que ce modeste travail soit en mesure de satisfaire ses lecteurs et récolter ainsi leurs félicitations.

Pour conclure, il existe toujours des améliorations à envisager pour rendre une application encore plus performante.

**Webographie**

* <https://nuxtjs.org/docs>
* <https://laravel.com/docs/9.x>
* https://tailwindcss.com/docs/installation