

Rapport de projet de session PHP :

Réalisation de site web e-commerce



Elaboré par : EL FERDAOUSSE Hanane

Encadré par : M. EL OUAFDI Fouad

Sommaire

Sommaire	1
Table de figures.....	2
Introduction Général... ..	3
Chapitre I	4
I.1Introduction.....	5
I.2Presentation du projet	5
I.3Cahier des charges.....	5
I.3.1 L'objectif de notre projet.....	5
I.3.2 Les contenus de notre projet.....	5
I.4Conclusion.....	6
ChapitreII	7
II. 1Introduction.....	8
II.2LangageUML.....	8
II.3Analyse fonctionelle	9
II.3.1 Diagramme de classe.....	9
i. Définition de diagramme de classe	9
ii. Description du diagramme	9
II.4Conclusion... ..	10
ChapitreIII	11
III. 1Introduction.....	12
III.2Les langages utilisés... ..	12

III.2.1 PHP...	12
III.2.2 MYSQL...	12
III.2.3 HTML...	13
III.2.4 CSS...	13
III.3 Les outils utilisés.....	14
III.3.1 Brackets...	14
III.3.2 XAMPP	14
III.3.3 Entreprise Architec	15
III.4 Travail réalisé.....	16
Conclusion.....	27
Web Graphie... ..	28

Table de figures

Figure 1 : Diagramme de classe	10
Figure 2 : Page d'accueil	17
Figure 3 :Page de produits vêtements	18
Figure 4 : Login	19
Figure 5 : Login erroné.....	19
Figure 6 : Login existe déjà	20
Figure 7 :Page détails	20
Figure 8 :Page de produits accessoires.....	22
Figure 9 : Page de produits sacs	23
Figure 10 : Page de produits chaussures	24
Figure 11 : Commande avec un produit... ..	25
Figure 12 : Commande avec plusieurs produits... ..	25
Figure 13 : Commande sur la base de données... ..	26
Figure 14 : Commande après suppression.....	26
Figure 15 : Commande sur la base de données après suppression.....	26

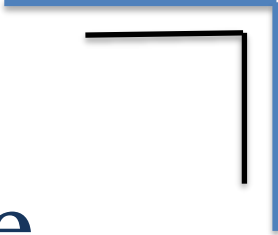
Introduction Générale :

Dans le cadre de notre projet de session concernant la réalisation d'un site web dynamique de e-commerce en langage PHP, j'ai choisi que mon site soit destiné à la vente du prêt à porter pour les femmes, le site va donc présenter un ensemble de produits que le client peut ajouter à son panier d'achats.

Le présent rapport présentera les différentes étapes de la réalisation de ce projet et s'étalera sur trois chapitres :

- **Le premier chapitre <<Contexte de travail et Cahier des charges>>**: est un chapitre introductif dans lequel on trouvera La définition du projet qui consiste à éditer un cahier des charges.
- **Le second chapitre <<Analyse et Conception>>**: nous évoquerons dans cette partie l'analyse du projet qui se compose du diagramme UML utilisé.
- **le troisième chapitre <<Outils de développement & Réalisation >>**: ce chapitre présente les outils de développement que j'ai utilisé lors du développement de ce site, nous évoquerons aussi dans cette partie, les résultats obtenus et la base de données créée pour stocker les différentes informations.


Dans les lignes qui suivent nous allons détailler le développement de chacune de ces parties en étant le plus précis possible pour que le lecteur de ce rapport soit éclairé sur les différentes étapes de ce travail .



Chapitre I. Contexte

Général du Travail et

Cahier des Charges



1.1) Introduction:

Ce chapitre Présente le contexte général du travail et le cahier des charges. Il s'agit tout simplement d'une description du projet et son principal objectif.

1.2) Présentation du projet:

Notre but est d'avoir un site web présentant un ensemble de produits et permettant aux utilisateurs de s'authentifier afin de pouvoir ajouter des produits à leurs paniers, il peuvent également consulter leurs commandes et supprimer n'importe quel produit indésirable, l'ajout et la suppression d'une commande se fait au niveau de la table associée au panier dans la base de données selon l'utilisateur effectuant l'action, le site présente aussi une page de contact permettant au client d'envoyer un message ou une réclamation .

1.3) Cahier des charges:

- **I.3.1) L'objectif de notre projet:**

Permettre aux utilisateurs de consulter les produits proposés sur le site et s'authentifier pour effectuer l'ajout et la suppression sur leurs paniers.

- **I.3.2) Le contenu de notre projet:**

Nombre de pages estimées : 9 pages

1 page d'accueil.

1 page de produits de type : vêtements.

1 page de produits de type : sacs.

1 page de produits de type : accessoires.

1 page de produits de type : chaussures.

1 page de détails sur les produits.

1 page de création de compte.

1 page de contact.

1 page de consultation de commande.

I.1) Conclusion :

Après avoir cerné les enjeux du site via la description citée ci dessus, nous allons à travers les éléments du cahier de charge, analyser le fonctionnement de notre site afin de concevoir un modèle conceptuel de données.



Chapitre II. Analyse et Conception



II.1) Introduction:

La phase d'analyse et de spécification, est la première étape du processus de développement que nous avons adopté.

En effet, elle formalise et détaille ce qui a été ébauché au cours de l'étude préliminaire, et permet de dégager l'étude fonctionnelle du système .

Elle permet aussi d'obtenir une idée sur ce que va réaliser le système en terme de métier (comportement du système) .

Nous commencerons par définir l'analyse fonctionnelle de la solution que nous allons proposer.

Ensuite, la phase de la conception est la phase initiale de la création de la mise en œuvre de notre projet.

En effet, il représente une étape importante de réflexion dans le cycle du développement du logiciel.

Dans ce chapitre nous allons présenter en détails la conception à travers des diagrammes de Cas d'utilisation, diagramme de séquence et diagramme d'activité ainsi que le diagramme de classe.

II.2) Langage UML:

UML (Unified Modeling Language) est né de la fusion des trois méthodes qui ont le plus influencé la modélisation objet au milieu des années 90 : OMT, Booch et OOSE.

UML est aujourd'hui le langage de modélisation d'applications informatiques le plus important du marché. Il est supporté par la totalité des outils de développement, Il existe diverses approches du développement d'applications.

Toutes ont pour but de rationaliser le procédé de mise au point des applications afin de satisfaire au mieux les besoins.

Le choix d'UML vient pour plusieurs raisons dont :

- l'élaboration des modèles objet, indépendamment de tout langage de programmation, l'UML permet donc de normaliser les concepts objet.
- L'aspect formel de sa notation, limite les ambiguïtés et les incompréhensions.
- Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions.

II.3)Analyse Fonctionnelle:

II.3.1) Diagramme de classe:

i.Definition de diagramme de classe:

Un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamiques.

ii.Description du diagramme :

Notre diagramme de classe contient 4classes :

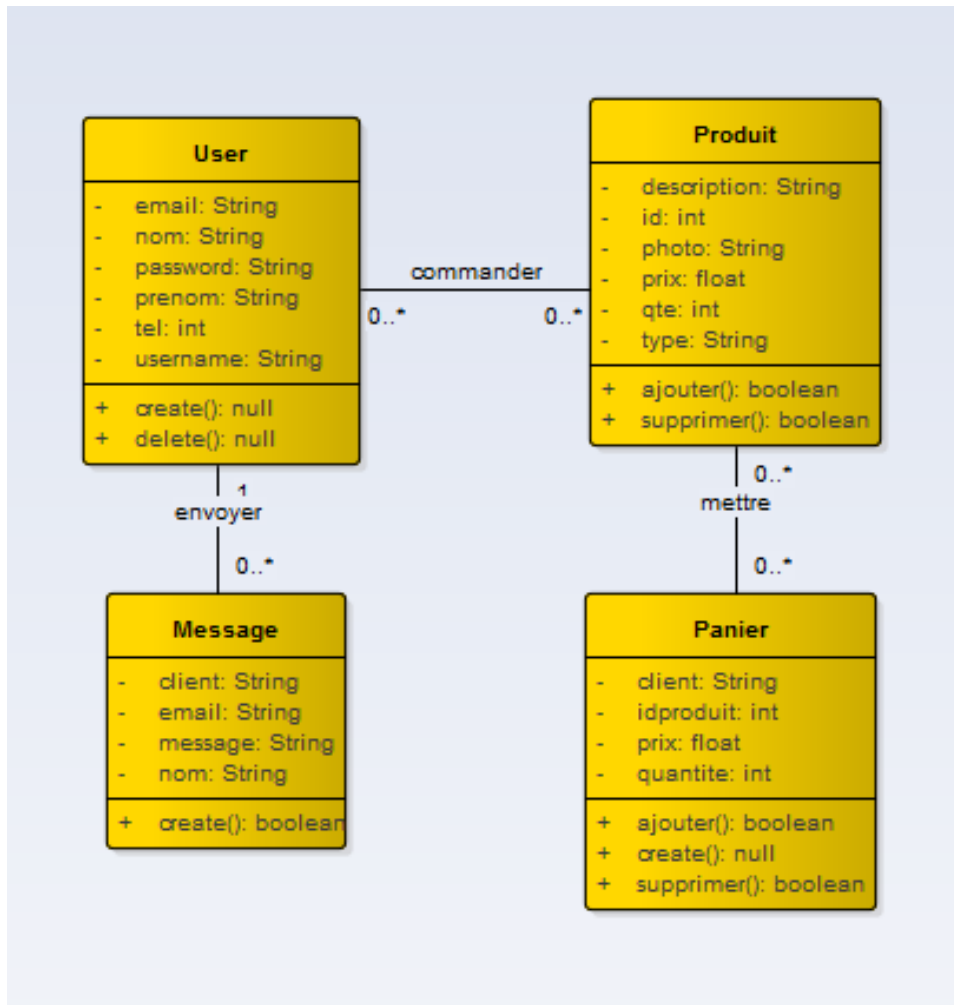


Figure 1 : Diagramme de classe

II.1) Conclusion:

Au cours de ce chapitre nous avons présenté la partie « modélisation » ainsi que le langage adopté à savoir UML, en passant par la présentation du diagramme de classe. Cette partie est la base des parties suivantes concernant la réalisation et mise en œuvre du site.



Chapitre III. Outils de Développement & Réalisation et Mise en Œuvre



III.1) Introduction:

La création et la conception d'un site web e-commerce sont un processus qui implique l'utilisation des techniques et des outils de développement notamment dédiés au Programmation.

Parmi les outils utilisés, on trouve :

- les langages de programmation qui permettent de construire les éléments du site web et qui garantissent leur présentation visuelle.
- les systèmes de gestion de bases de données qui répondent aux différentes opérations de stockage et de traitement des données.

III.2) Les langages Utilisés:

III.2.1) 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.

PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook et Wikipédia⁷ Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web.



III.2.2) MySQL:

Un serveur de bases de données relationnelles Open Source.
Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table. Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble. Les tables sont reliées par des relations définies, qui langage standard pour les traitements de bases de données entre plusieurs tables

durant une requête. Le SQL dans "MySQL" signifie "Structured Query Language" : le langage standard pour les traitements de bases de données.



III.2.1) 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.



III.2.2) CSS:

Les feuilles de style en cascade, 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.



III.3) Les outils Utilisés:

III.3.1) Brackets:

Brackets est un éditeur open source pour le web design et le développement sur des technologies Web telles que HTML, CSS et JavaScript. Le projet a été créé et est maintenu par Adobe, et est publié sous une licence MIT.

Il a été d'abord le projet qui servait de base à Adobe Edge Code, mais les projets ont fusionné, ce qui a permis à Brackets d'intégrer de nouvelles fonctionnalités liées à Adobe Creative Cloud.

L'éditeur supporte l'ajout d'extensions qui peuvent ajouter des fonctionnalités à l'éditeur. Celles-ci peuvent être développées dans Brackets lui-même avec HTML, CSS et JavaScript, étant donné qu'il est écrit avec ces trois langages. Il est également possible de développer des thèmes..



III.3.2) Xampp:

Un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X (cross) **A**pache **M**ariaDB **P**erl **P**HP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide. Ainsi, il est à la portée d'un grand nombre de personnes puisqu'il ne requiert pas de connaissances particulières et fonctionne, de plus, sur les systèmes d'exploitation les plus répandus.



III.3.1) Enterprise Architect:

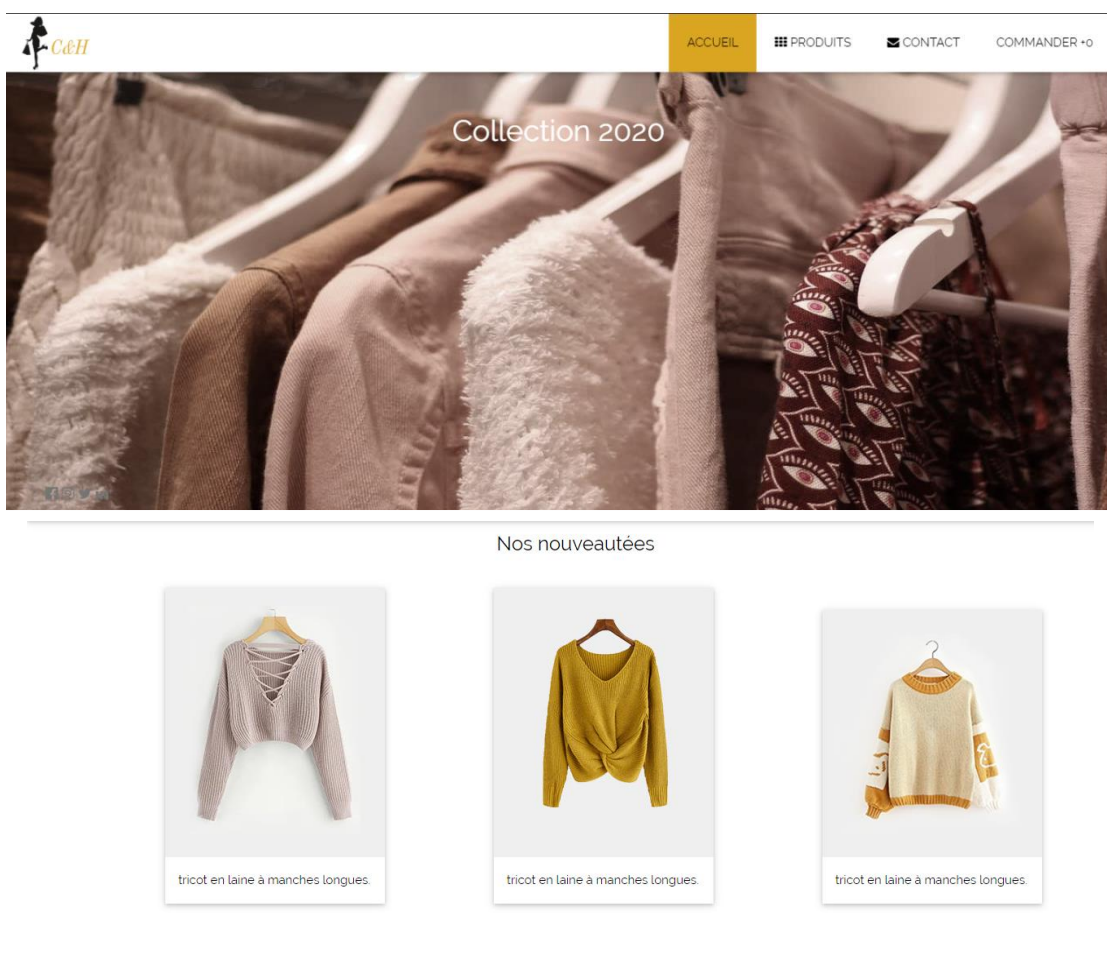
un logiciel de modélisation et de conception UML, édité par la société australienne Sparx Systems. Couvrant, par ses fonctionnalités, l'ensemble des étapes du cycle de conception d'application, il est l'un des logiciels de conception et de modélisation les plus reconnus.



III.4) Travail Réalisé:

❖ La Page d'accueil :

La page d'accueil est la première page, on y trouve le menu ensuite les nouveautés de notre boutique en ligne, par la suite il y a les différentes catégories des produits que nous présentons à la vente, lorsque on clique sur une catégorie, la page des produits de ce type s'affiche, et en fin de la page on a le footer.



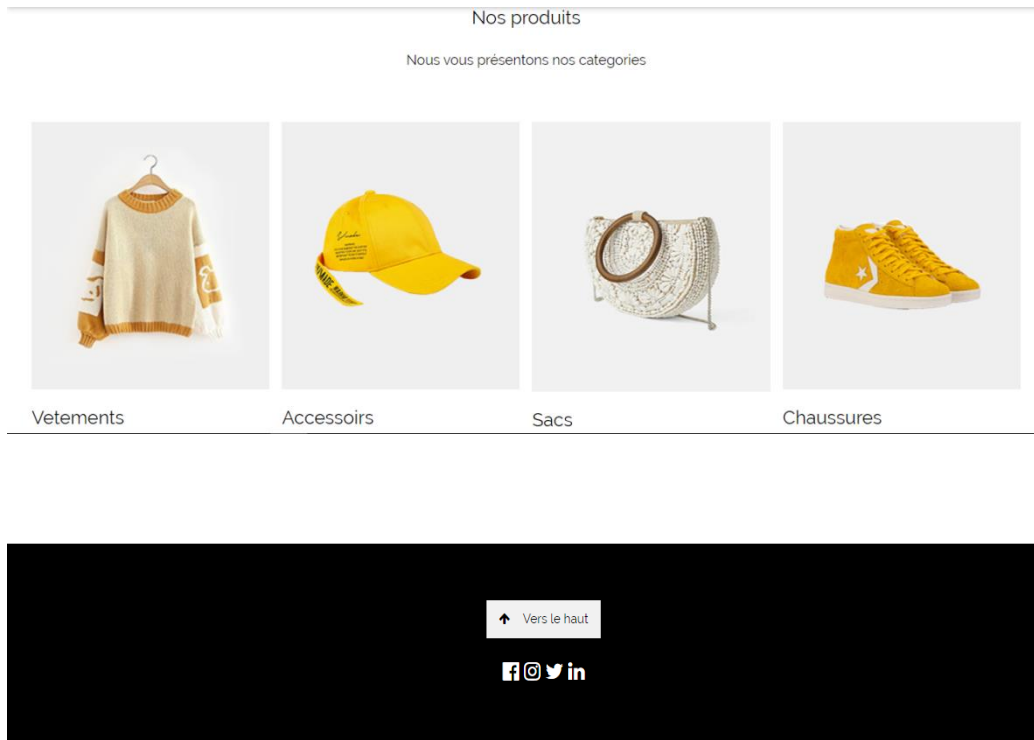
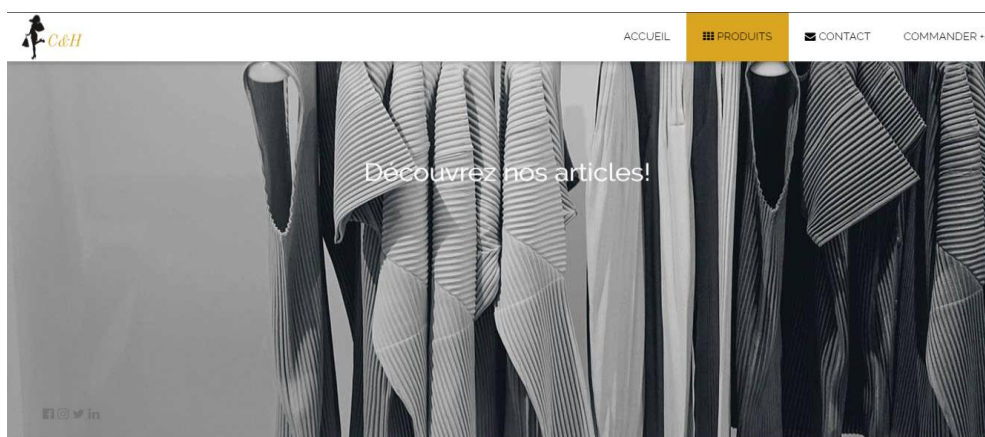


Figure 2: Page d'accueil

❖ **La Page des produits vêtements:**

La page des produits de type vêtements présente aussi tout en haut le menu, ensuite liste les vêtements qu'on a sur la base de données, elle permet aussi d'accéder aux détails (allant à la page détails) de chaque produit ainsi d'ajouter ce produit au panier à condition d'être authentifié, si ce n'est pas le cas affiche le login voyons alors toutes ces actions :



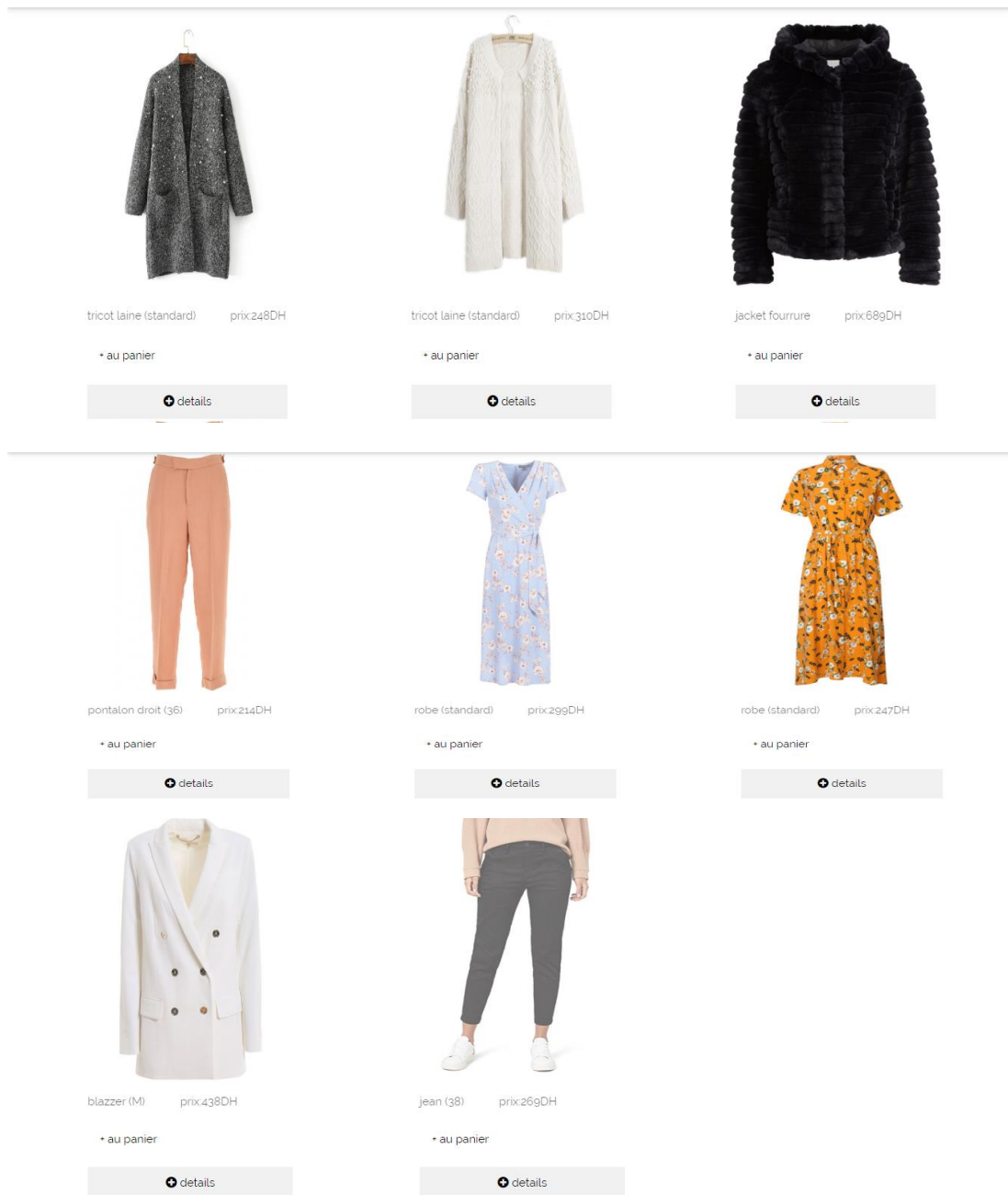


Figure 3: Page de produits vêtements

Dans le cas où l'utilisateur n'est pas authentifié, voilà le login qui s'affichera

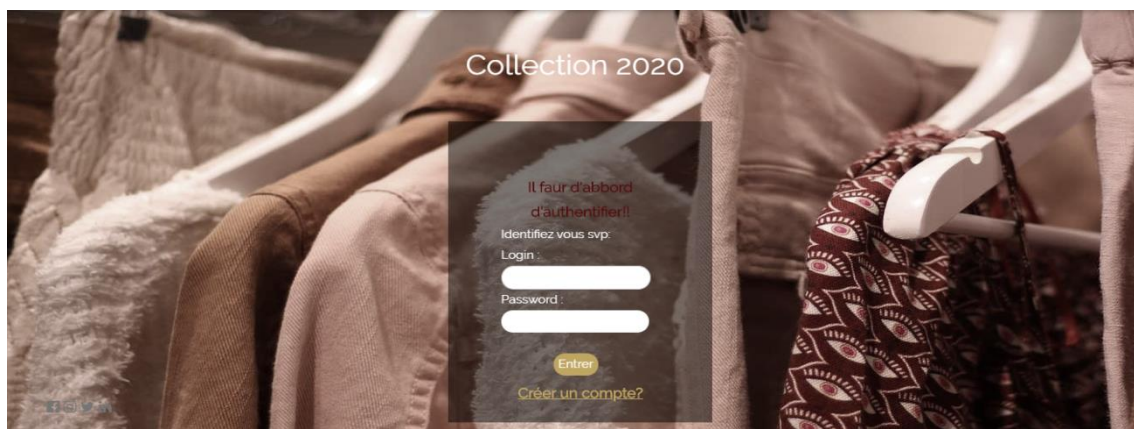


Figure 4: Login

Dans le cas où il entre des données erronées voilà que s'affichera :

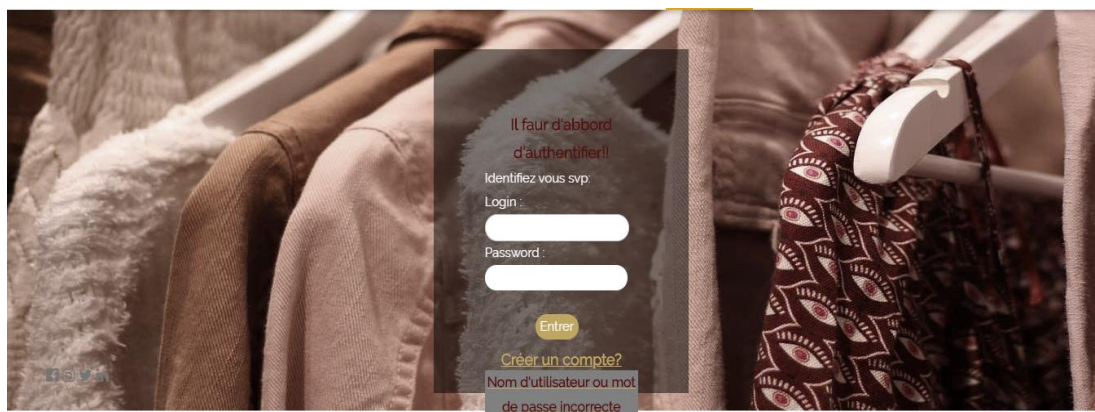




Figure 5: Login erroné

Dans le cas où il ne possède pas déjà un compte, cette page lui permettra de s'enregistrer :

[BACK](#)


Créer Votre Compte

BACK 

Créer Votre Compte

Enregistrer

Désolé ce login existe déjà

Figure 6: login existe déjà

❖ La Page de détails sur le produit:

La page détails est présentée selon le produit, présente une image en grande taille du produit pour pouvoir bien le voir, ainsi que des informations telles que une petite description, le prix unitaire, et la taille disponible:

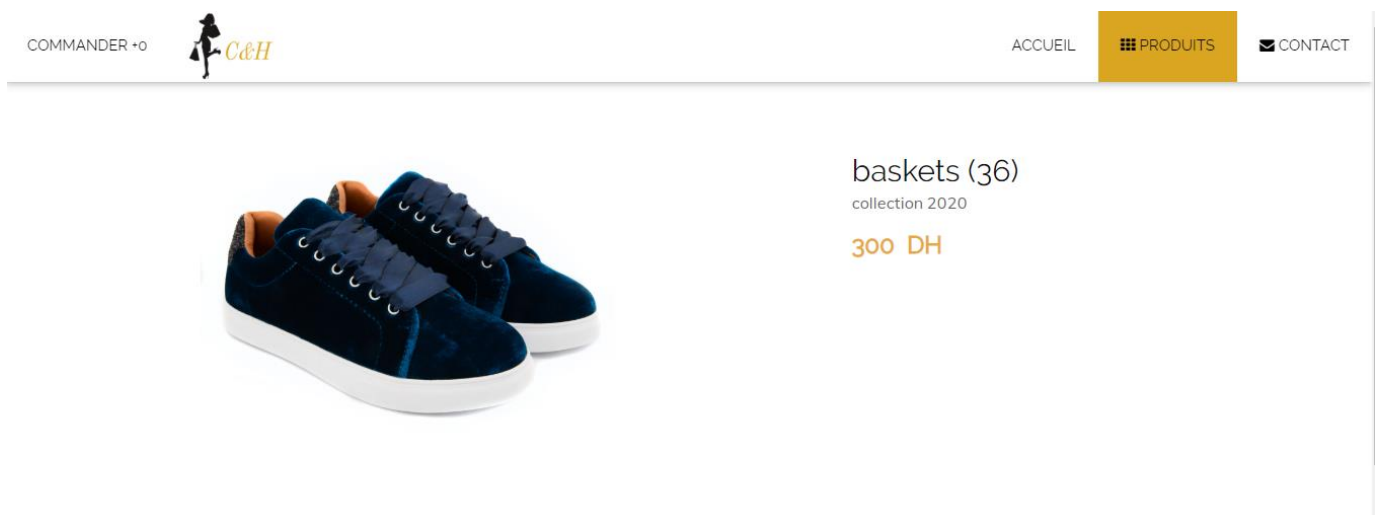




Figure 7: Page détails


❖ La Page des produits accessoires:

- ❖ La page des produits de type accessoires présente aussi tout en haut le menu, ensuite liste les accessoires qu'on a sur la base de données, elle permet aussi d'accéder aux détails (allant à la page détails) de chaque produit ainsi d'ajouter ce produit au panier à condition d'être authentifié, si ce n'est pas le cas affiche le login voyons alors la page:



[ACCUEIL](#)
[PRODUITS](#)
[CONTACT](#)
[COMMANDER +0](#)






boucles rose gold prix:89DH

+ au panier


+ details



ensemble bracelets prix:75DH

+ au panier


+ details



ensemble bracelets prix:67DH

+ au panier


+ details



collier prix:53DH

+ au panier


+ details



chapeau prix:350DH

+ au panier

+ details



chapeau prix:299DH

+ au panier

+ details

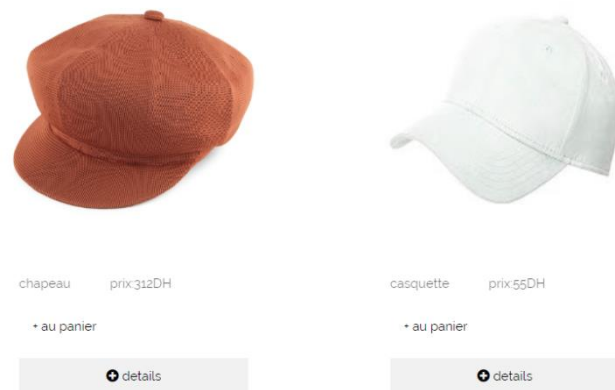
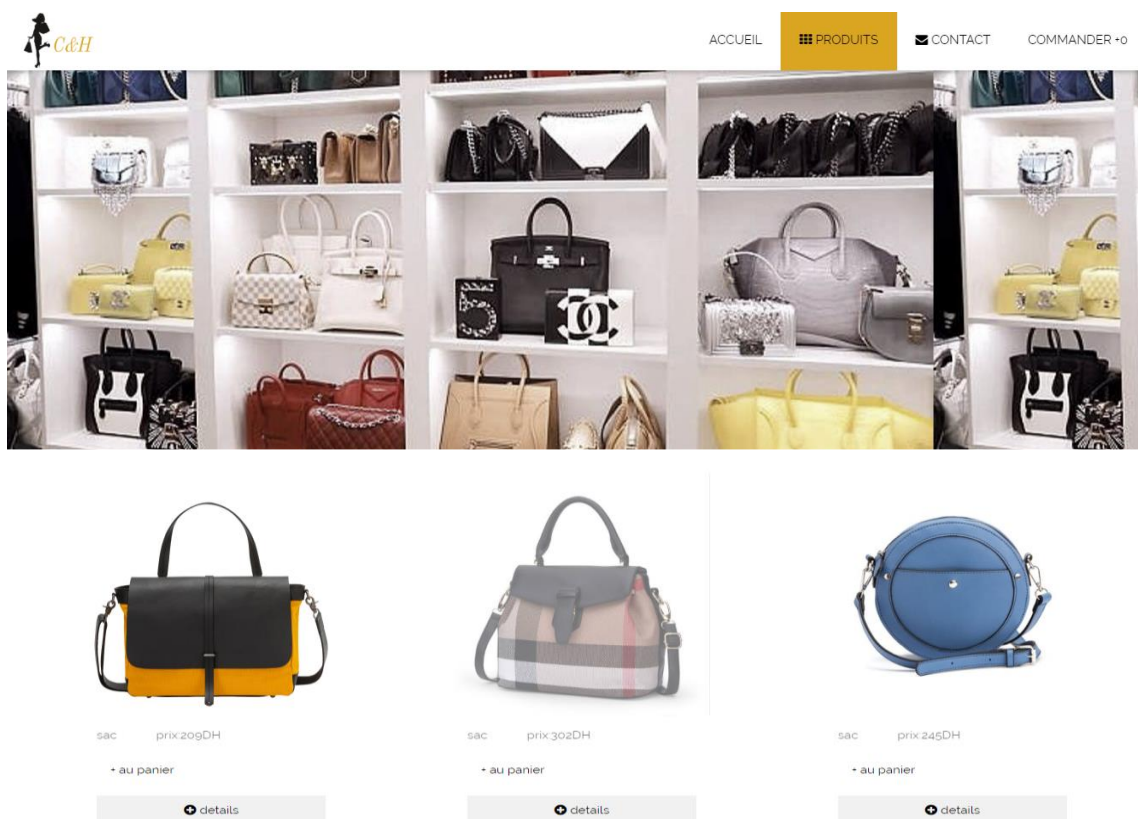


Figure 8: Page des produits accessoires

❖ La Page des produits sacs:

La page des produits de type sacs présente aussi tout en haut le menu, ensuite liste les accessoires qu'on a sur la base de données, elle permet aussi d'accéder aux détails (allant à la page détails) de chaque produit ainsi d'ajouter ce produit au panier à condition d'être authentifié, si ce n'est pas le cas affiche le login voyons alors la page:



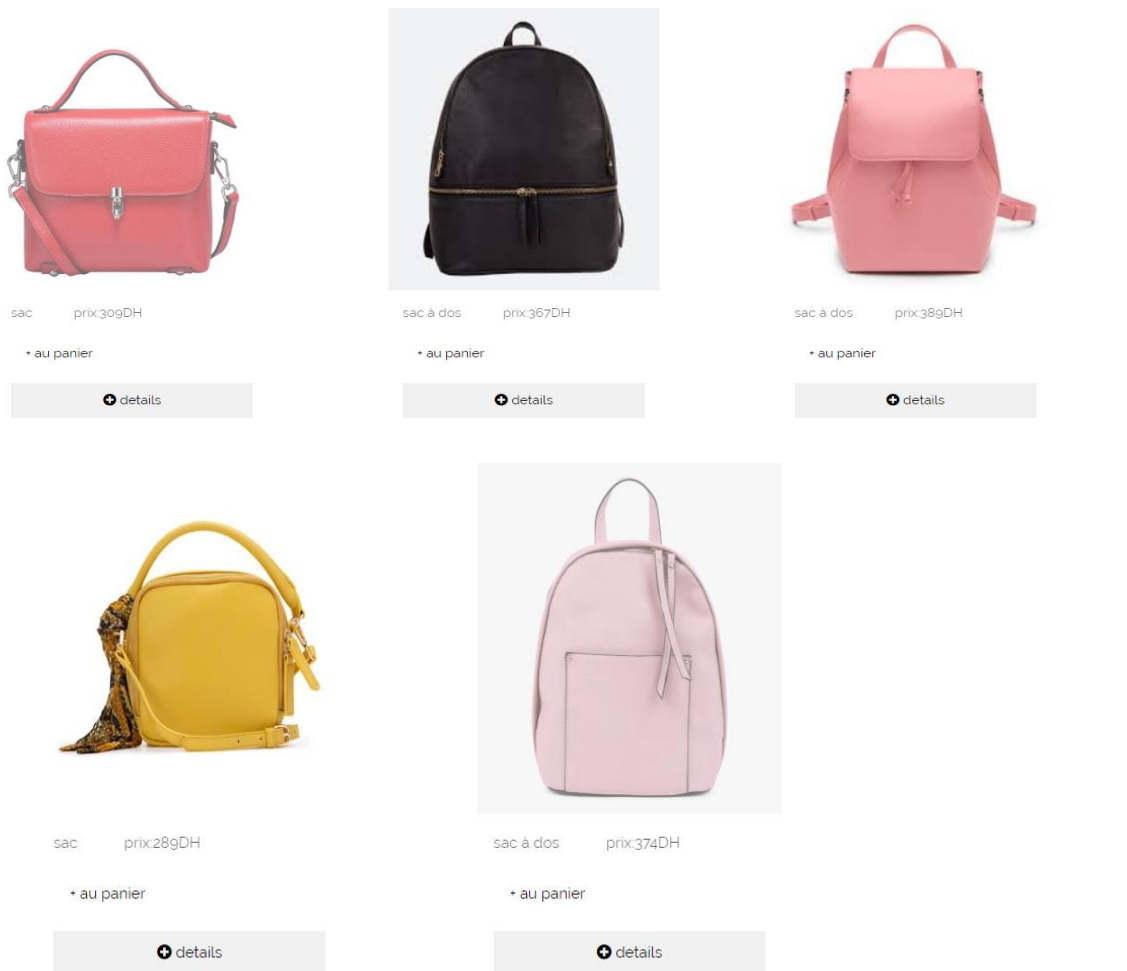


Figure 9: Page des produits sacs

❖ La Page des produits chaussures:

La page des produits de type chaussures présente aussi tout en haut le menu, ensuite liste les chaussures qu'on a sur la base de données, elle permet aussi d'accéder aux détails (allant à la page détails) de chaque produit ainsi d'ajouter ce produit au panier à condition d'être authentifié, si ce n'est pas le cas affiche le login voyons alors la page:



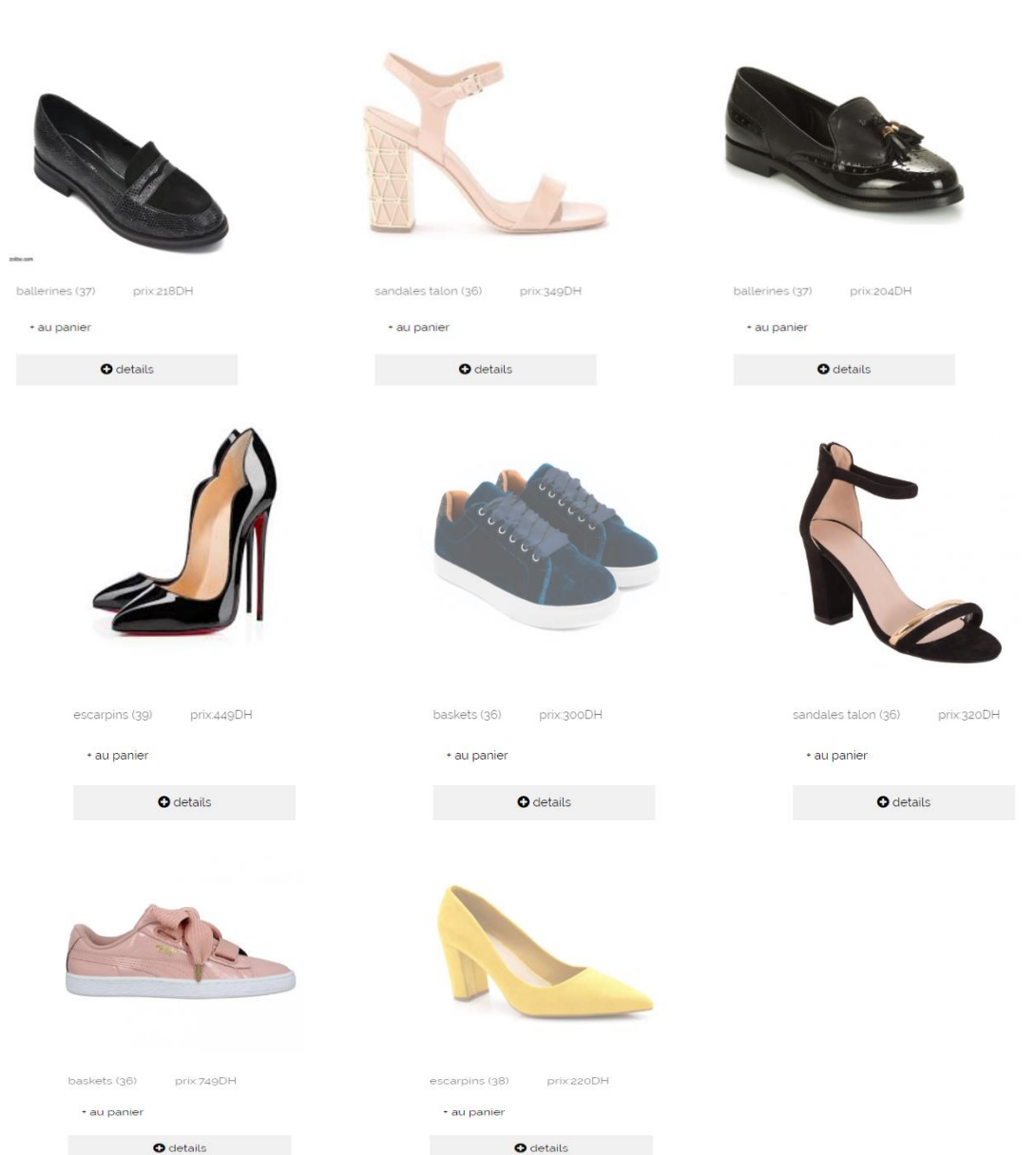



Figure 10: Page des produits chaussures

❖ La Page de commande:

La page de commande ne peut être affichée que si l'utilisateur est déjà authentifié sinon le bouton commander affiche tout d'abord le login, sinon la page apparaît et présente les différents produits que le client a ajouté dans le panier, elle lui permet de visualiser ces produits et la quantité ajoutée pour chaque produit, ainsi que le prix total de la commande, elle lui permet aussi de supprimer n'importe quel produit du panier, les actions d'ajout et de suppression se font au niveau de la base de données, allons alors visualiser toutes ces actions :

Ici pour l'ajout de ce produit voilà que ça donne notre page:


Welcome USER
BACK

Récapitulatif de votre commande



article	libelle	quantite	prix	action
	baskets (36)	1.00	300.00 DH	supprimer
PRIX TOTAL			300.00 DH	

Figure 11: Commande avec un produit

Pour l'ajout de ce même produit encore une fois et un autre différent une seule fois:


Welcome USER
BACK

Récapitulatif de votre commande



article	libelle	quantite	prix	action
	baskets (36)	2.00	600.00 DH	supprimer
	sac à dos	1.00	389.00 DH	supprimer
PRIX TOTAL			989.00 DH	

Figure 12: Commande avec plusieurs produits

Voyons maintenant ces produits ajoutés sur la base de données:

✓ Affichage des lignes 0 - 1 (total de 2, traitement en 0,0006 seconde(s).)

```
SELECT * FROM `panier`
```

☐ Profilage
 [\[Éditer en ligne\]](#)
[\[Éditer \]](#)
[\[Expliquer SQL \]](#)
[\[Créer le code source PHP \]](#)
[\[Actualiser \]](#)


☐ Tout afficher | Nombre de lignes : 25 ▼ | Filtrer les lignes: | Trier sur l'index: ▼

+ Options

idproduit	client	prix	quantite
50	USER	600	2
35	USER	389	1

Figure 13: Commande sur la base de données

On supprime l'un des deux du premier produit pour avoir seulement un, voilà que ça donne :



Welcome USER

BACK



Récapitulatif de votre commande				
article	libelle	quantite	prix	action
	baskets (36)	1.00	300.00 DH	supprimer
	sac à dos	1.00	389.00 DH	supprimer
PRIX TOTAL		689.00 DH		

Figure 14: Commande après suppression

Voilà que ça donne sur la base de données:

✓ Affichage des lignes 0 - 1 (total de 2, traitement en 0.0007 seconde(s).)

SELECT * FROM `panier`

☐ Profilage [Éditer en ligne] [Éditer] [Expliquer SQL] [Créer le code source PHP] [Actualiser]

☐ Tout afficher | Nombre de lignes : 25 | Filtrer les lignes: Chercher dans cette table | Trier sur l'index: Aucun(e)

+ Options

idproduit	client	prix	quantite
50	USER	300	1
35	USER	389	1

Figure 15: Commande sur la base de données après suppression

Conclusion :

En conclusion, j'ai eu la charge de la réalisation d'un site web dynamique de e-commerce qui sert à présenter de différents produits aux utilisateurs et leur permettre de s'authentifier et ajouter les produits désirés à leurs paniers, et puis de pouvoir visualiser le panier et y supprimer ou ajouter d'autres produits.

Ce travail m'a apporté de nouvelles connaissances et a augmenté mes capacités de compréhensions et m'a aidé à développer mes connaissances et m'a fait découvrir de nouveaux outils.

Web Graphie :

- <http://www.developpez.com>
- <https://openclassrooms.com>
- <https://www.wikipedia>
- <https://icones8.fr>

