



Université  
de Lomé

Centre Informatique  
et de Calcul



**SafeNet**

PROPOSITION DE THÈME DE FIN DE FORMATION

LICENCE PROFESSIONNELLE

**Domaine :** Sciences et technologies

**Mention :** Informatique

**Spécialité :** Génie Logiciel

**Thème :**

**MISE EN PLACE D'UNE PLATEFORME DE  
VENTE DES OBJETS ELECTROMENAGERS  
EN LIGNE**

**Étudiant :** GNAWASSI Pouwèréou

**Maître de stage :**

Mr DZOGBEMA Koya Patrice  
Directeur Adjoint de SafeNet

**Directeur de mémoire :**

Mme AMOUZOU Grâce Dorcas A.  
Enseignant-chercheur au CIC/UL

## Table des matières

1.Présentation du projet.....	3
2.Problématique.....	3
3.Objectctifs.....	3
3.1 Objectif général.....	3
3.2 Objectifs spécifiques.....	3
4.Résultat attendu.....	4
5.Méthodologie de travail.....	4
6.Outils et moyens de mise en œuvre.....	5
6.1 Environnement de travail.....	5
6.2 Langages de programmation.....	6
7.Planning.....	7
8.Références.....	8

## **1. Présentation du projet**

Dans le domaine commercial, la distance est un obstacle qui empêche non seulement aux vendeurs de toucher un grand public, mais aussi à ceux qui désire acheter un article donné en particulier l'électroménager de parvenir à leur fin. Fort de ce constat les entrepreneurs se sont tournés vers le marketing digital proposant ainsi des plateformes de vente en ligne. Malheureusement ces plateformes sont trop généralistes c'est-à-dire ne se spécifient pas dans une catégorie donnée. Compte tenu de cette généralisation, nous proposons une plateforme de vente en ligne spécifique aux objets électroménagers.

## **2. Problématique**

La plupart des sites de vente actuels proposent des articles de toute sorte. Ainsi on retrouve des produits de toute catégorie, de l'immobilier en passant par les produits de beauté sur une même plateforme. La diversité des produits oblige certains clients à passer beaucoup de temps à chercher un produit particulier. Bien que les produits soient classés par catégorie sur les plateformes, le fait que ces catégories soient nombreuses, cela peut décourager les visiteurs (de potentiels clients). Ce mode généraliste pose quelques problèmes dont les plus pertinents sont :

- La difficulté aux clients de trouver facilement le produit de leur choix,
- La recherche d'un article spécifique peut être pénible,
- La mise en avant de certains articles est faible,
- La publicité de tous les produits n'est pas assurée.

Au vu de tous ces problèmes, on est amené à se poser des questions tels que :

- Comment faciliter le choix des objets électroménagers des clients ?
- Comment faire en sorte qu'un client puisse acheter de l'électroménager dans toute cette grande gamme de produits sans perdre du temps ?
- Comment faire la publicité de tous ces produits ?

Face à ces questions, nous proposons une plateforme de vente en ligne dédiée aux objets électroménagers qui permettra d'apporter des solutions à ces problèmes.

## **3. Objectifs**

### **3.1. Objectif général**

Notre projet a pour objectif général de fournir une plateforme permettant de vendre des objets électroménagers.

### **3.2. Objectifs spécifiques**

Au terme de son exécution, ce projet devra atteindre les objectifs spécifiques suivants :

- Faire la publicité de tous les produits,
- Supprimer la visibilité des catégories autres que l'électroménagers,
- Aider les vendeurs à promouvoir leurs produits électroménagers,
- Aider les clients à effectuer leurs achats où qu'ils soient.

#### 4. Résultats attendus

La solution développée au terme de ce projet devra permettre :

- De toucher un grand public,
- De promouvoir les articles électroménagers des vendeurs,
- De faciliter l'achat des objets électroménagers aux clients,
- D'apporter une plus-value aux vendeurs et aux promoteurs de la plateforme.

#### 5. Méthode de travail

L'approche d'analyse et de conception objet sera utilisée pour la réalisation de notre projet. En conséquence, parmi les multiples méthodes, nous utiliserons le modèle itératif et incrémental. L'approche itérative et incrémentale gère la segmentation du travail et la concentration sur les besoins et les risques.

- Itératif : le processus de développement est appliqué plusieurs fois. Le développement itératif aide à améliorer la qualité du produit ; une itération est un cycle de développement complet ;
- Incrémental : chaque itération augmente la quantité d'information.

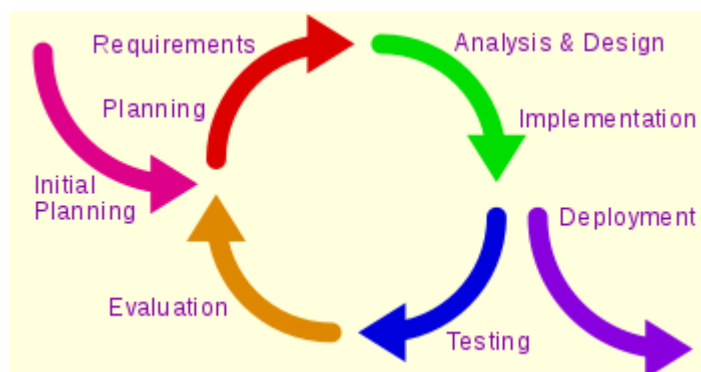


Figure 1 : Model du cycle de vie du projet

Avec cette approche, le système croît avec le temps de façon incrémentale. Dans le développement incrémental, les tâches seront découpées en petits morceaux pour être développées au fil du temps et intégrées dès qu'elles sont terminées.

Les incréments les plus importants de notre projet sont :

- Conception de la partie de création de compte vendeur,
- Développement du module d'achat et de paiement en ligne,
- Développement de la partie de notification d'un achat qui sera envoyé au vendeur de l'article.

## 6. Outils et moyens de mise en œuvre

Afin de réaliser notre projet, nous avons choisi les outils et technologies qui sont décrits dans les lignes suivantes :

### 6.1. Environnement de développement

Pour la réalisation du projet, l'éditeur de code que nous utiliserons n'est rien d'autre que Visual Studio Code.

Visual Studio Code est un éditeur de code source développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS. Il comprend la prise en charge du débogage, du contrôle de la coloration syntaxique et de la complétion de code intelligente ainsi que la gestion des extensions. Il est facilement personnalisable, permettant ainsi aux utilisateurs de changer le thème, les raccourcis clavier, les préférences et d'installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires.



Figure 2 : Logo de Visual Studio Code

## 6.2. Langages de programmation

La partie visible de l'application (Frontend) sera développée avec le HTML, CSS, Bootstrap et le JavaScript et la partie Backend avec le Framework Python Django.

- **HTML**  
Signifie « HyperText Markup Language », il a été créé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.
- **CSS**  
Le langage CSS a servi pour mettre en forme le design de notre application
- **BOOTSTRAP**  
Framework css utilisé pour le frontend.
- **JAVASCRIPT**  
Langage utilisé pour dynamiser l'interface de notre application
- **Django**

Django est un Framework python open-source consacré au développement web. Les concepteurs de Django lui ont attribué le slogan suivant : " Le Framework web pour les perfectionnistes sous pression ". Il est donc clairement orienté pour les développeurs ayant comme besoin de produire un projet solide rapidement et sans surprise ... c'est à dire à tous les développeurs [1]. Django a vu le jour en 2003 et a été publié sous licence BSD en juillet 2005.



*Figure 4 : Logo du Framework Django*

### - Le Système de Gestion de Base de Données (SGBD)

Notre choix a porté sur le SGBD MySQL du fait de sa simplicité et de sa compatibilité avec les autres outils utilisés. 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 monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL, et Microsoft SQL Server.[2]



Figure 5 : Logo de MySQL

## 7. Planning

Tâches	Durée « jours »
Recueil de l'information et étude du besoin	3
Phase d'analyse	5
Conception de la base de données	5
Module de création des activités du client	14
Module de création des activités du vendeur	7
Module de création du système de paiement	7
Module de création des reçus et leur impression	7
Module de création de la page d'administration	21
Phase de test	9
<b>Total</b>	<b>78</b>

## 8. Références

- [1] <https://python-django.dev/page-django-introduction-python>
- [2] <https://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL>