

Introduction générale

Durant ces dernières années l'informatique s'est imposée d'une manière très impressionnante dans les entreprises, cela est dû à son apport extraordinaire dans le domaine de gestion des bases de données.

En effet, l'informatique désigne l'automatisation du traitement de l'information par un système concret « machine » ou abstrait. On entend également par « l'informatique » l'ensemble des sciences et techniques en rapport avec le traitement de l'information.

L'informatique est de plus en plus utilisée dans tous les domaines d'activités y compris celui de la gestion de ventes auquel nous rattacherons d'ailleurs notre étude, et cela pour une meilleure gestion des différents traitements exigés par cette activité de gestion de ventes.

L'objectif visé par ce projet, est la création d'une application web permettant d'assurer la vente de Smartphones, ainsi offrir aux responsables de gestion un accès facile et rapide aux différentes ventes de l'entreprise. Pour aboutir à cet objectif notre travail est organisé en quatre chapitres :

- Chapitre 1 : cadre général, présentation du projet, l'organigramme de l'entreprise et les principales activités sont présentés.
- Chapitre 2 : Etude de l'existant et spécification des besoins, cette partie consiste à collecter, analyser et définir les besoins de haut niveau (les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels).
- Chapitre 3 : analyse et conception, dans ce chapitre sera consacrée à la conception de l'application : il s'agit d'une phase de modélisation théorique de l'application.
- Chapitre 4 : nous détaillerons la réalisation de notre projet en présentant l'environnement logiciel utilisé et les différentes techniques de réalisation. Nous allons, aussi, donner une vue sur l'application dans son état final tout en présentant les différentes interfaces de cette dernière.

CHAPITRE

CADRE GENERALE

1

Et pour finir, nous terminons ce travail avec une conclusion générale résumant les connaissances acquises durant la réalisation du projet.

CHAPITRE

CADRE GENERALE

1-1 Introduction

1

Dans ce premier chapitre nous allons définir quelques généralités sur les ventes, donner une représentation générale de l'entreprise MARSPHONIA (Marseille + Téléphone + IA) ainsi que son fonctionnement.

1.2 Généralités sur les ventes

1.2.1 La vente [1] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vente>

Une vente est une convention par laquelle le vendeur s'oblige à livrer un bien ou un service, et l'acheteur à le payer¹. En d'autres termes, une vente est l'opération par laquelle un bien ou un droit détenu par un vendeur est cédé à un acheteur contre une somme d'argent (prix de vente).

1.2.2 Suivi de vente

Connaitre en temps réel la quantité et le prix des produits disponibles. On doit surveiller les entrées et sorties de stock.

1.2.3 Les différents pôles de ventes

- ❖ Le vendeur.
- ❖ Le client.
- ❖ Le produit.

1.2.4 L'objectif de la gestion de ventes

MARSPHONIA permet d'organiser la fonction commerciale et de gérer l'ensemble des actions dans la démarche de prospection et de vente.

1.3 Cadre de projet

Cette première partie constitue une présentation générale du cadre de ce projet. En premier lieu, l'organisme d'accueil, qui est l'application web MARSPHONIA (Marseille + Téléphone + IA), dans laquelle ce travail a été mené et sera présenté.

1.4 Présentation du projet

Notre projet consiste en la réalisation d'une application web de ventes qui soit parfaitement adaptée au fonctionnement spécifique de MARSPHONIA (Marseille + Téléphone + IA).

Pour cela, nous avons mis en place une base de données en fonction des besoins du site et collecter les données nécessaires pour la réalisation de ce projet.

1.5 Organigramme de l'application

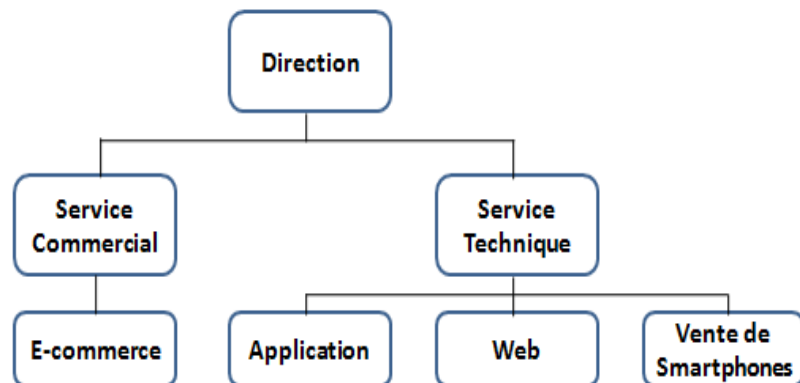


Figure 1.1 Organigramme de l'application

1.6 Conclusion

Ce chapitre présente la structure de l'application web de MARSPHONIA (Marseille + Téléphone + IA) durant lequel nous avons dévoilé le cadre général du travail, la structure ainsi que son organigramme. Le chapitre suivant sera consacré à étude de l'existant et la spécification des besoins de notre projet.