

# PETPLANET

Réalisé par : ZAFER Kenza

Encadré par : Mohamed Yassine  
Bahajou

## Rapport Projet Fil Rouge

---

# Sommaire

## **Chapitre I : Contexte générale du projet et étude de l'existant**

1. Cahier de charge + Le but du projet
  - 1.1. Présentation de projet
  - 1.2. Problématique
  - 1.3. Solution proposée
  - 1.4. Objectifs du site
  - 1.5. Besoins fonctionnels

## **Chapitre II : GRAPHISME ET ERGONOMIE :**

1. Les diagrammes des cas d'utilisation
  - 1.1. Définition
  - 1.2. Diagrammes de cas d'utilisation de notre site
2. Diagrammes de séquences
  - 2.1. Définition
  - 2.2. Diagrammes de séquences de notre site
3. Diagramme de classe
  - 3.1. Définition
  - 3.2. Diagramme de classe de notre site
4. Graphisme
  - 4.1. Charte Graphique
  - 4.2. Maquettage du site web

## **Chapitre III : Réalisation de l'application**

1. Outils de développement
  - 1.1. Front-end
  - 1.2. Back-end
2. Les livrables
3. Les livrables

---

## **Contexte général du projet et étude de l'existant**

### **1.cahier de charge :**

#### **1.1. Présentation de projet**

PetPlanet est site e-commerce spécialisée dans les produits pour animaux de compagnie. Vous y trouverez tous les produits dont vous avez besoin pour prendre soin de vos animaux de compagnie. Notre amour de toujours pour les animaux est la source d'inspiration de cette entreprise et de nos produits

#### **1.2. . Problématique**

Une grande cible constituée des propriétaires d'animaux de compagnie qui recherchent une source pratique et fiable de produits liés aux animaux de compagnie. Il s'agit de personnes qui possèdent des chiens, des chats, des oiseaux, des poissons et d'autres types d'animaux de compagnie et qui recherchent des produits de haute qualité pour répondre aux besoins de leur animal. de temps et entraîner des erreurs de suivi, ce qui peut avoir un impact négatif sur l'apprentissage des élèves et la qualité de l'enseignement.

#### **1.3. . Solution proposée**

Pet Planet est un magasin en ligne de produits pour animaux de compagnie qui propose une large gamme de produits de haute qualité pour les propriétaires d'animaux. La plateforme est conçue pour permettre aux propriétaires d'animaux de compagnie de trouver facilement les produits dont ils ont besoin pour leurs amis à fourrure, grâce à une interface conviviale et à une large sélection de produits.

Pet Planet propose une variété de produits liés aux animaux de compagnie, notamment de la nourriture, des jouets, des accessoires, des produits de toilettage et bien plus encore. Les clients peuvent facilement naviguer et rechercher des produits, ajouter des articles à leur panier et régler leurs achats en toute sécurité.

En plus d'offrir une expérience d'achat pratique, Pet Planet s'engage à fournir des produits de qualité supérieure et un service client exceptionnel. Tous les produits vendus sur la plateforme sont soigneusement sélectionnés pour leur qualité, leur sécurité et leur adéquation avec les animaux de compagnie, et l'équipe du service clientèle est à la

---

disposition des clients pour répondre à leurs questions.

Avec Pet Planet, les propriétaires d'animaux peuvent être sûrs qu'ils obtiennent les meilleurs produits pour leurs amis à fourrure, tout cela dans le confort de leur propre maison. Que vous recherchiez de la nourriture, des jouets, des accessoires ou tout autre produit lié aux animaux, Pet Planet a tout ce dont vous avez besoin pour garder votre animal heureux et en bonne santé.

#### 1.4.. Objectifs du site

**Offrir une expérience d'achat conviviale :** Le site doit être facile à parcourir, avec une présentation claire et intuitive qui permet aux clients de trouver et d'acheter facilement les produits dont ils ont besoin.

**Proposer une large gamme de produits pour animaux de compagnie :** Le site doit proposer une large sélection de produits utiles aux propriétaires d'animaux de compagnie, notamment des aliments, des jouets, des accessoires, des produits de toilettage, etc.

#### 1.5.. Besoins fonctionnel

**Catalogue de produits :** Un catalogue de produits complet qui permet aux clients de parcourir, rechercher et filtrer les produits par catégorie, prix, marque et autres attributs pertinents.

**Panier d'achat :** un système de panier d'achat sécurisé et convivial qui permet aux clients d'ajouter des produits à leur panier, d'afficher et de modifier leur commande, et de passer à la caisse.

**Gestion des commandes :** Un panneau d'administration pour gérer les commandes, y compris la possibilité de voir les détails de la commande, de mettre à jour le statut de la commande et de générer des étiquettes d'expédition.

**Gestion des clients :** Système de gestion des comptes clients, permettant notamment aux clients de créer des comptes, de consulter l'historique de leurs commandes et de mettre à jour leurs informations de facturation et d'expédition.

**Gestion des stocks :** Un système efficace de suivi des niveaux de stock des produits, afin de s'assurer que les clients ne peuvent acheter que les produits en stock.

**Section blog :** Plate-forme permettant de créer et de gérer des articles de blog, y compris la possibilité de classer les articles par thème, de planifier la publication des articles et d'inclure des images et des vidéos.

**Commentaires sur les produits :** Un système permettant aux clients de rédiger et de partager des avis sur les produits, y compris la possibilité d'évaluer les produits, de fournir des commentaires détaillés et de faire modérer les avis pour en contrôler la qualité.

**Affichage des avis :** Une interface claire et facile à utiliser pour afficher les avis sur les produits sur les pages produits, y compris la possibilité de filtrer les avis par étoiles et de les trier par pertinence.

---

**Recherche de blogs et d'avis sur les produits** : Fonctionnalité de recherche permettant aux clients de trouver facilement des articles de blog et des commentaires sur les produits en fonction de mots clés ou de sujets.

## **Analyse et conception**

### **2. Les diagrammes des cas d'utilisation :**

#### **1.1. Présentation de projet**

Les rôles des diagrammes de cas d'utilisation sont de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système. Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

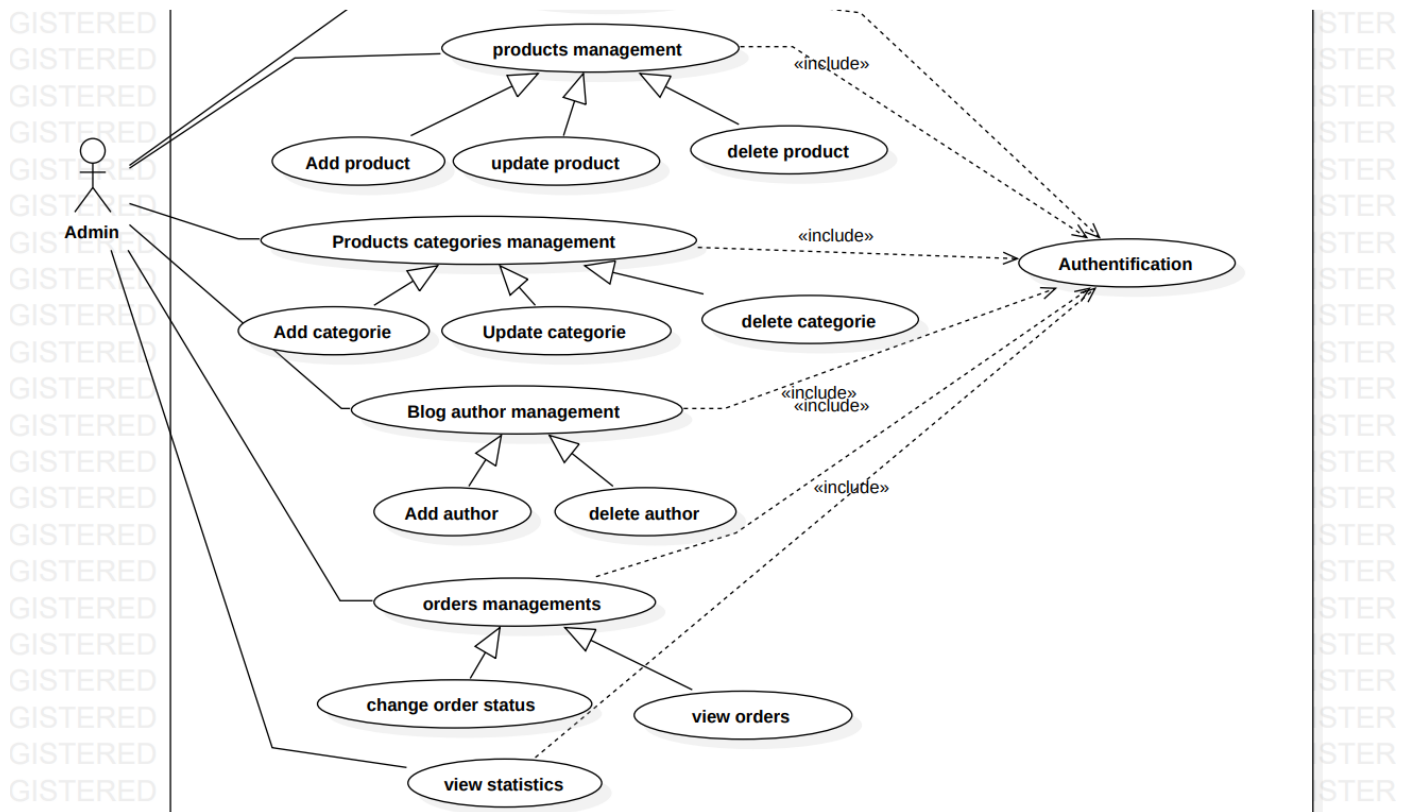
**Un Acteur** : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

**Un cas d'utilisation** : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service de bout en bout, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.

**Les relations** : Trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.

#### **1.2. . Diagrammes de cas d'utilisation de notre site web**

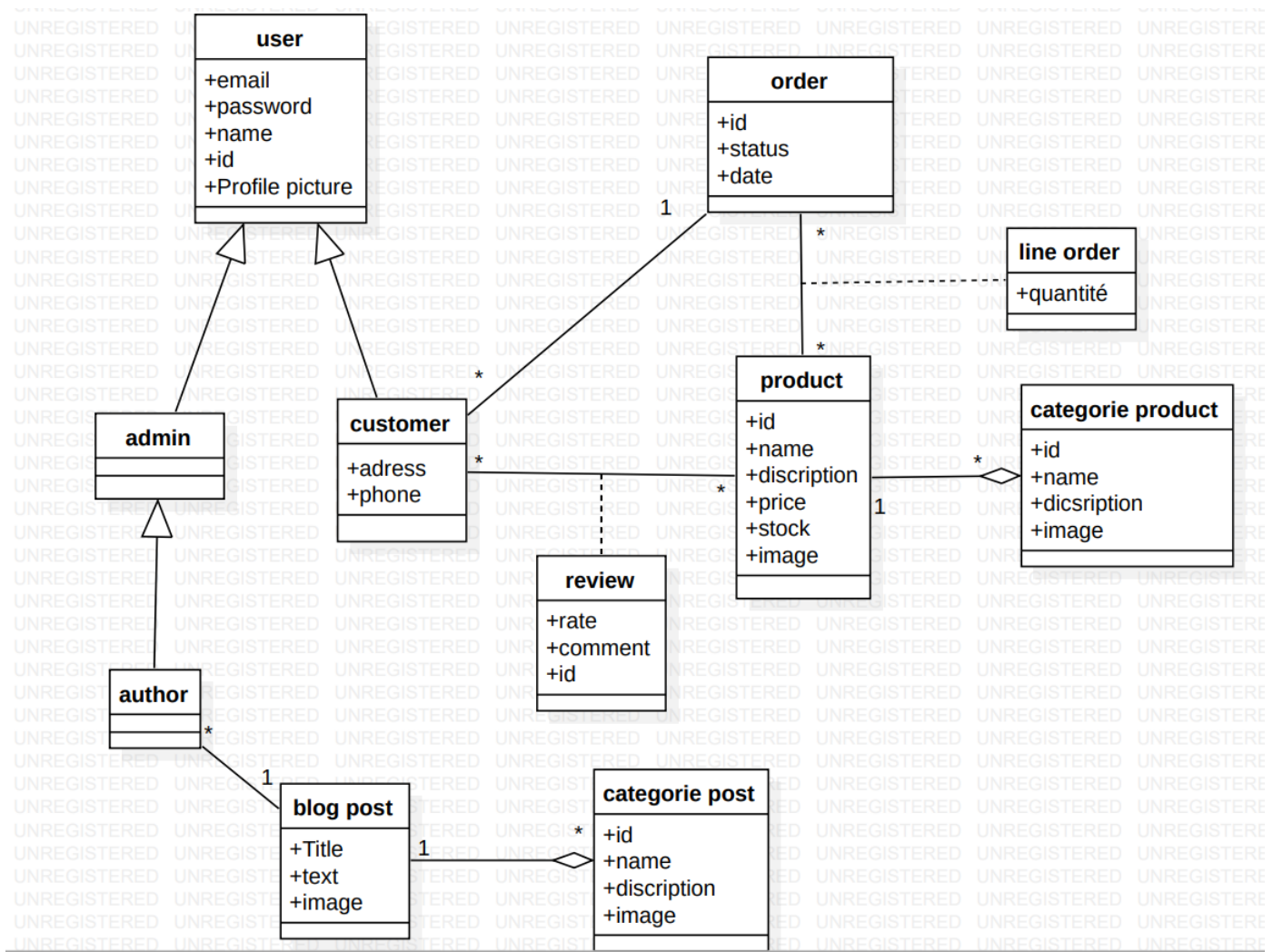




## 2. Les diagrammes de classe :

Un diagramme de classes est un type de diagramme UML (Unified Modeling Language) qui représente les classes, les interfaces et les relations entre elles. Il s'agit d'un outil de modélisation visuel qui permet de décrire la structure d'un système en mettant l'accent sur les classes et leurs associations.

### 12 . Diagrammes de classe de notre site web



### 3.Graphisme :

Logo



Couleurs



Typographie

Welcome to PetPlanet, a trusted online destination for all pet lovers!  
 Welcome to PetPlanet, a trusted online destination for all pet lovers!  
 Welcome to PetPlanet, a trusted online destination for all pet lovers!  
 Welcome to PetPlanet, a trusted online destination for all pet lovers!

- Maquette : <https://www.figma.com/file/mfJLKaVS2prkfUvm2U0EgZ/PetPlanet?node-id=0%3A1&t=OKGLFRforTf7LOlc-0>



---

## Réalisation de l'application

### 1. Choix Technologique

#### 1.1. Front-End



- **HTML** : signifie « HyperText Markup Language » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.



- **CSS** : est l'un des langages principaux du Web ouvert et a été standardisé par le W3C. Ce standard évolue sous forme de niveaux (Levels), CSS1 est désormais considéré comme obsolète, CSS2.1 correspond à la recommandation et CSS3, qui est découpé en modules plus petits, est en voie de standardisation.



- **TailwindCSS:** Tailwind CSS est un framework CSS open source. La caractéristique principale de cette bibliothèque est que, contrairement à d'autres frameworks CSS comme Bootstrap, elle ne fournit pas une série de classes prédéfinies pour des éléments tels que des boutons ou des tableaux.



- **JAVASCRIPT:** JavaScript, often abbreviated as JS, is a programming language that is one of the core technologies of the World Wide Web, alongside HTML and CSS. As of 2022, 98% of websites use JavaScript on the client side for webpage behavior, often incorporating third-party libraries.



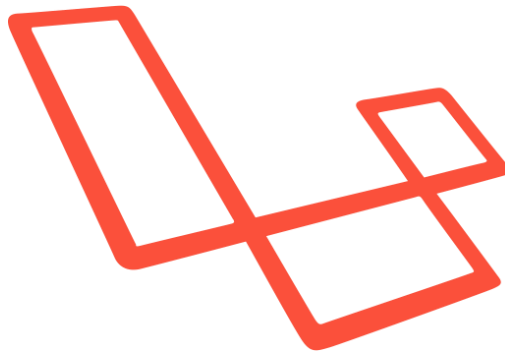
- **Vue.js:** Vue.js, est un framework JavaScript open-source utilisé pour construire des interfaces utilisateur et des applications web monopages.

---

## 1.2. . BACK-End



- **PHP** : (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP HyperText Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.



- **LARAVEL** : Laravel is a free and open-source PHP web framework, created by Taylor Otwell and intended for the development of web applications following the model–view–controller architectural pattern and based on Symfony

---

# { OOP }

- **POO** : La programmation orientée objet (POO) est un paradigme informatique consistant à définir et à faire interagir des objets grâce à différentes technologies, notamment les langages de programmation (Python, Java, C++, Ruby, Visual Basic.NET, Simula...). On appelle objet, un ensemble de variables complexes et de fonctions, comme par exemple un bouton ou une fenêtre sur l'ordinateur, des personnes (avec les noms, adresse...), une musique, une voiture...



- **MYSQL** : est 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.

---

## **2. LES LIVRABLES :**

Il y aura un produit livrable à la fin du projet et il comprendra toutes les fonctions convenues précédemment.

## **2. CONCLUSION :**

.....

---