

REALISATION D'UN SITE E-commerce

de vente de livres

Par **KHZAMI EL GHALIA**

1ere année Youcode Safi
Spécialité Développement Web et mobile
2019/2020

Dédicaces

Je dédie ce travail à :

Mes chers parents, que nulle dédicace ne peut exprimer mes sincères sentiments, pour leur patience illimitée, leur encouragement contenu, leur aide, en témoignage de mon profond amour et respect pour ses grands sacrifices.

*Mes chers amis qui sans leur encouragement ce travail
n'aura jamais vu le jour.*

Et à toute ma famille et à tous ceux que j'aime.

KHZAMI EL GHALIA

Remerciements

Je veux exprimer par ces quelques lignes de remerciements mes gratitudes envers tous ceux en qui, par leur présence, leur soutien, leur disponibilité et leurs conseils nous avons trouvé courage afin d'accomplir ce projet.

Je tiens à remercier ma formatrice FAOUZI Meryem pour son accompagnement, son soutien et ses conseils afin de réussir ce projet.

En fin, je ne peux achever ce projet sans exprimer mes gratitudes à tous les formateurs et tout le personnel administratif de Youcode Safi, pour leur dévouement et leur assistance tout au long de cette année.

Résumé

Le travail présenté dans le cadre d'une thèse de validation de la première année en développement web et mobile, est de créer un site commercial vise à développer le processus de vente afin de faciliter et d'encourager la communication avec le client.

Mots clés

Xampp Server, MYSQL, javascript, PHP.

Abstract

The work presented in the context of a thesis to validate the first-year web development and mobile, is to create a commercial site aims to develop the sales process in order to facilitate and encourage communication with the customer.

Keywords

Xampp Server, MYSQL, javascript, PHP.

TABLE DES MATIERES

Introduction Générale	6
Chapitre 1 : Présentation du projet	7
1. Introduction.....	7
2. Présentation du projet.....	7
3. Etude de l'existant.....	9
4. critique et solutions	9
5.Conclusion	11
 Chapitre 2 : Conception du site web.....	 13
1. Introduction.....	13
2. UML pour la modélisation du système	13
3. Les différents diagrammes de l'UML.....	13
4. Dictionnaire de données.....	16
5.Conclusion	18
 Chapitre 3 : Réalisation du site web	 21
1. Introduction.....	21
2. Environnement du développement.....	21
3. Logiciels utilisés	22
4. Les principales interfaces graphiques.....	25
5.Conclusion	31
 Conclusion Générale.....	 32
Bibliographie.....	33

Introduction générale

Aujourd'hui, le commerce électronique est considéré comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations internationales, surtout depuis que les problèmes liés à la facture numérique ramènent les politiques des technologies de l'information, de la communication et du développement sur les devants de l'actualité. Des recommandations stratégiques spécifiques ont été formulées dans différent domaine : infrastructure et services de télécommunications, fiscalité, protection du consommateur, sécurité des réseaux, protection de la vie privée et des données. La confiance est un élément crucial pour le développement du commerce électronique. Il s'agit, essentiellement, d'assurer aux consommateurs et à l'entreprise des services de réseaux sûres, fiables et vérifiables.

De même, les consommateurs entendent rester maîtres de la collecte de leurs données personnelles et de l'usage qui en est fait, et veulent être surs d'avoir accès à des mécanismes de recours adaptés. Pour créer le niveau de confiance souhaitable, il faut se doter de technologie fiable, de dispositifs de réglementation et d'auto réglementation appropriés, et pratiquer une pédagogie du public.

Le présent rapport, qui expose ce travail, est composé de quatre chapitres structurés comme suit :

- Dans le premier chapitre, je vais présenter le cahier de charge, l'objectif de ce projet, l'étude de l'existant, de son critique et des solutions proposées.
- Le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse des besoins et à la conception de ce projet.
- Dans le troisième chapitre, je vais étudier l'implémentation de l'application, en décrivant l'environnement matériel et logiciel, et je vais donner un aperçu sur les interfaces réalisées.

Chapitre 1 :

PRESENTATION DU PROJET

1. Introduction :

Dans ce chapitre, je commence par le commerce électronique. Ensuite, je détermine le cahier de charge et les objectifs à atteindre de ce projet. Ainsi, j'intéresse à l'étude de l'existant et ces critiques et je propose des solutions possibles.

2. Présentation du projet :

2.1. Qu'est-ce qu'une boutique en ligne ?

Grace à une boutique en ligne, on peut choisir et payer des articles comme dans un magasin réel. Pour acheter un produit de cette boutique virtuelle, il suffit le plus souvent de choisir les produits désirés puis de les mettre dans un panier d'achat. L'acheteur peut, ensuite, remplir un bon et payer sa commande par carte bancaire ou par un autre moyen de paiement. La commande sera livrée en fonction du choix de l'internaute et selon les modalités définies par le responsable de la boutique.

2.2. L'objectif :

L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique d'une boutique de livres. Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :

- ☐ Gérer les relations avec les clients,
- ☐ Gérer les commandes,
- ☐ Gérer les produits (ajouter, modifier ou supprimer des produits),

En effet, ce site donne aux internautes la possibilité de s'inscrire, effectuer leurs demandes en ligne, et de recevoir une confirmation immédiate. En plus, les internautes peuvent consulter en ligne le catalogue et toutes ses nouveautés.

3. Etude de l'existant :

Pour acheter un livre, le client doit se déplacer directement aux librairies afin de chercher une offre de vente qui satisfait ses besoins. Ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps. D'ailleurs, même le vendeur n'a aucun moyen pour mettre à disposition ses annonces de vente et services, à l'exception des petites affiches. Ainsi, un moyen fiable et automatisé permettant d'informer un grand nombre de clients des offres de vente et des services nécessaires. Divers autres traitements sont, d'ailleurs, sources de problèmes, adoptant les méthodes traditionnelles de travail :

- Le règlement des factures se fait en espèce ou par chèque, sur place.
- L'enregistrement des clients se fait manuellement sur papier.
- Les produits sont classés par catégorie et par sous-catégorie non liées et non hiérarchisées, ce qui rend la recherche plus pénible.
- Les documents sont nombreux et mal organisés.

Vu l'accroissement de la technologie Internet, l'achat en ligne est devenu une nécessité incontournable pour les commerçants.

4. Critique et solutions :

4.1. Critique de l'existant :

La solution actuelle est manuelle, posant ainsi des problèmes différents, à savoir :

- ✓ Risque de mélanger les documents ; ce qui peut être fatal.
- ✓ La suivie en ligne des clients et des fournisseurs (suivie de livraison, suivie de commandes).
- ✓ La perte de la clientèle est possible, surtout quand le traitement de leurs demandes traîne ou prend beaucoup de temps pour être livré.

4.2. Solutions proposées :

Grâce à Internet, de nouvelles perspectives de développement apparaissent dans l'élargissement du marché économique.

La création d'un site commercial a pour but de faire des économies. L'utilisation d'Internet, comme segment de communication de masse, permet également de baisser des coûts marketing et d'autres frais. Avec la transmission du haut débit et la sécurisation augmentée des moyens sécurisés de paiement, la confiance des utilisateurs en ce qui concerne l'e-commerce est croissante. La plupart des personnes adultes utilisent, aujourd'hui, Internet pour faire des achats.

Les consommateurs et les entreprises s'orientent de plus en plus vers les **boutiques en ligne** qui permettent la comparaison, la disponibilité des produits et la vérification des prix d'où l'économie considérable du temps.

Ce projet consiste donc à la mise en place d'un site Web dynamique qui gère la commercialisation de livres. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces produits aux meilleurs prix par rapport aux concurrents.

La boutique n'aura donc qu'à agencer ses produits et bien sûr de mettre sa base de données à jour. Les clients peuvent consulter le site, et commander les produits après une inscription, qui sont par la suite livrés à domicile.

Cette boutique en ligne permettra d'offrir beaucoup des services à savoir :

- Recherche de produit,
- Consultation de catalogues de produits,
- Lancer une commande en ligne,

Cette application Web permettra de cibler une nouvelle catégorie de clientèles (locale et internationale), et d'offrir une meilleure qualité de service en communication et en commerce.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

□ **Partie administrateur du site** : cette partie permettra le stockage des livres et leur publication sur internet. Ce mécanisme est accompli par l'administrateur du site qui doit s'authentifier avec son adresse email et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme administrateur, il pourra accéder à la page qui lui permettra de gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par l'administrateur qui pourra :

- Gérer les livres : Ajouter, modifier ou supprimer un livre : chaque livre est caractérisé par son titre, son auteur, sa catégorie et sa langue.
- Gérer les commandes : Voir les commandes et mettre à jour l'état de la commande (livrée ou en cours de préparation).
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface

Partie client : cette interface doit être accessible à n'importe quel internaute cherchant des produits et effectuant des commandes.

5. Conclusion :

A travers le cahier des charges qu'on a cité ci-dessus, je comprends bien que l'interface web que je vais réaliser est un site web dynamique mais pour l'implémenter j'ai besoin d'une étude conceptuelle de ce site. C'est ce que je vais présenter dans le chapitre suivant.

Chapitre 2 :

CONCEPTION DU SITE WEB

1. Introduction :

J'expose, dans ce chapitre, la solution conceptuelle que j'ai proposée et cette conception du système à réaliser qui a pour but de rendre flexible la tâche de la gestion. En d'autres termes, ce chapitre devrait répondre à la question : *comment faire* ? La structure de ce chapitre dépend de la nature de ce projet. J'ai conçu la phase de conception d'un système d'information qui nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle

2. UML pour la modélisation du système :

Pour modéliser les fonctionnalités, que doit offrir ce système, j'ai choisi la méthode UML.

Le langage UML (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en œuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.

Il ressemble aux plans utilisés dans d'autres domaines et se compose de différents types de diagrammes. Dans l'ensemble, les diagrammes UML décrivent la limite, la structure et le comportement du système et des objets qui s'y trouvent.

L'UML n'est pas un langage de programmation, mais il existe des outils qui peuvent être utilisés pour générer du code en plusieurs langages à partir de diagrammes UML. L'UML a une relation directe avec l'analyse et la conception orientées objet.

Le développement d'un système est axé sur trois modèles de systèmes globaux :

- ❖ **Fonctionnel** : ce sont des diagrammes de cas d'utilisation, qui décrivent la fonctionnalité du système du point de vue de l'utilisateur.
- ❖ **Objet** : ce sont des diagrammes de classes qui décrivent la structure d'un système en termes d'objets, attributs, associations et opérations.
- ❖ **Dynamique** : ce sont des diagrammes d'interaction, diagrammes états-transitions et diagrammes d'activités utilisés pour décrire le comportement interne du système.

3. Les différents diagrammes de l'UML :

3.1. Diagramme de classes :

Diagramme UML le plus couramment utilisé et fondement de toute solution orientée objet. Classes d'un système, attributs et opérations, et relations entre chaque classe. Les classes sont regroupées pour créer des diagrammes de classe lors de la modélisation de systèmes de grande taille.

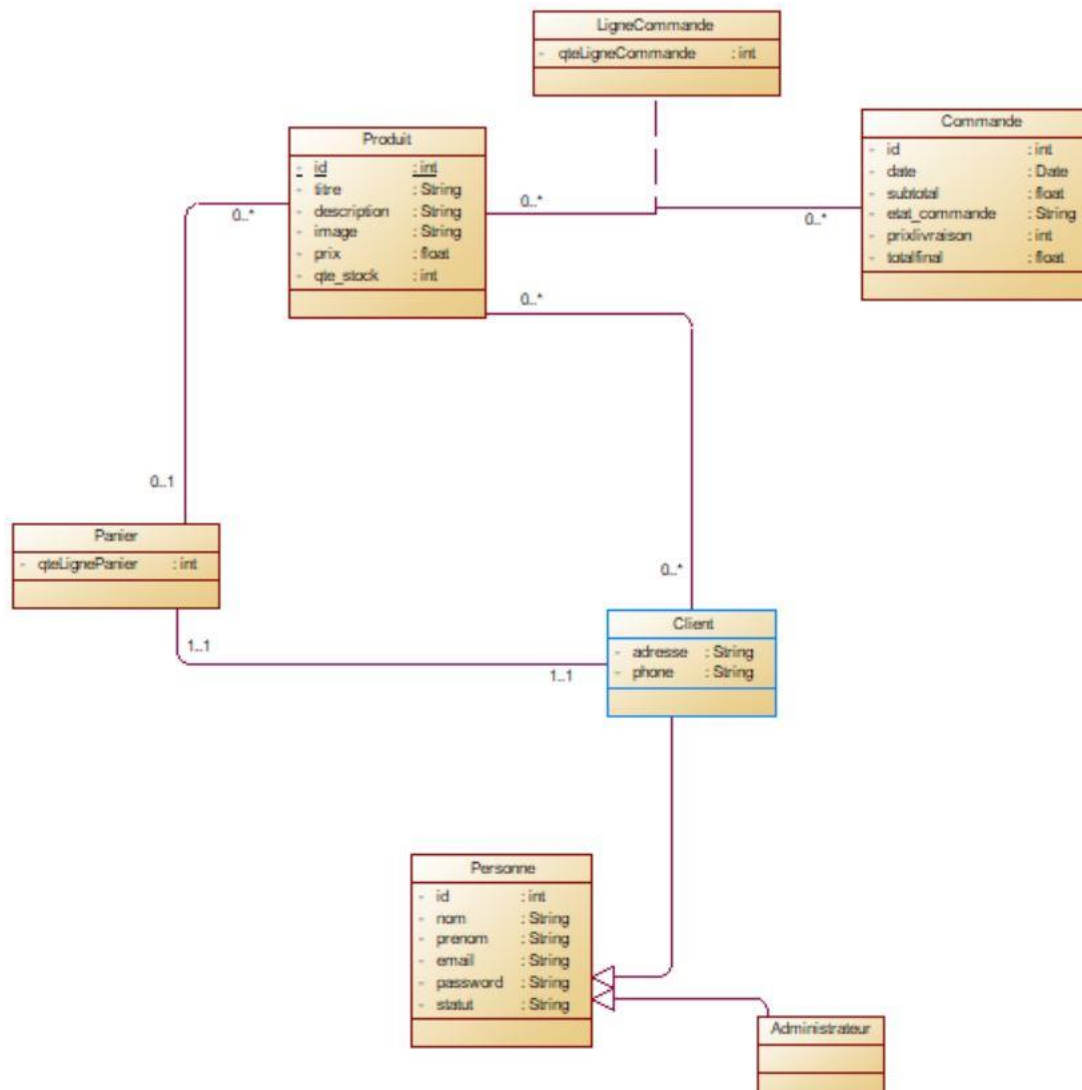


Figure 3.1 : Diagramme de classes

3.2. Diagramme de séquence :

Montre comment les objets interagissent les uns avec les autres et dans quel ordre. Ils représentent les interactions d'un scénario particulier.

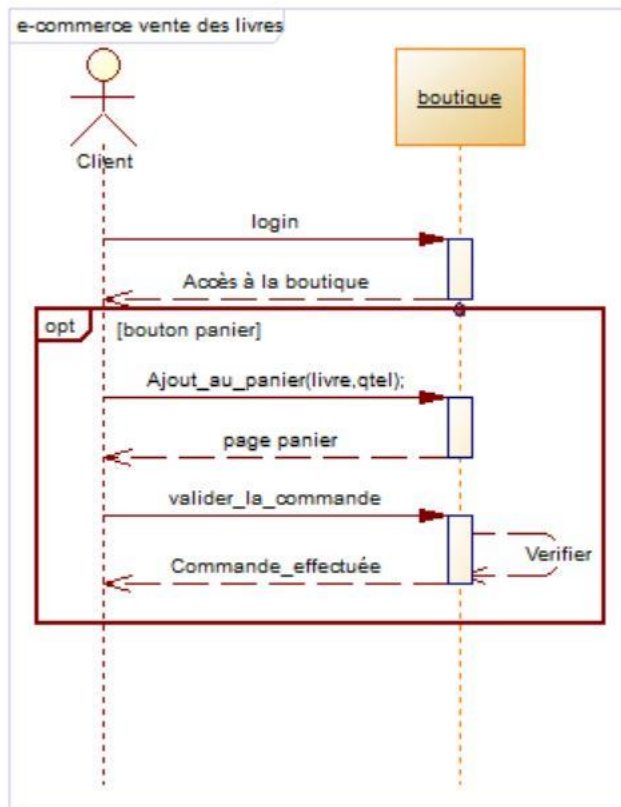


Figure 3.2 : Diagramme de séquence

3.3. Diagramme de cas d'utilisation :

Il représente une fonctionnalité spécifique dans un système et est créé pour illustrer comment différentes fonctionnalités sont interconnectées et montrer leurs contrôleurs (ou acteurs) internes et externes.

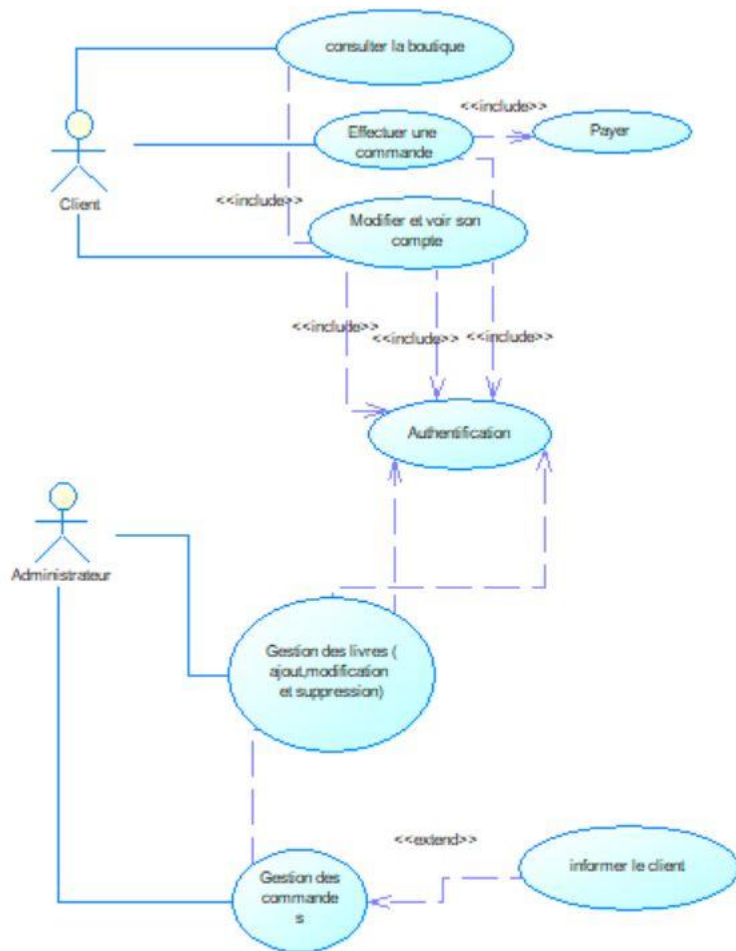


Figure 3.3 : Diagramme de cas d'utilisation

4. Le dictionnaire de données :

Le dictionnaire de données permet de recenser les informations nécessaires. Il précise le libellé des données, le nom de chaque champ, le type, la dimension et le libellé des données utilisées. Je vais présenter ces données selon les entités (voir tableaux 4.1, 4.2, 4.3, 4.4).

Table users :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id	Numéro de l'utilisateur	Entier	100
firstname	Prénom de l'utilisateur	Texte	100

lastname	Nom de l'utilisateur	Texte	100
Email	L'email de l'utilisateur	Texte	100
password	Mot de passe de l'utilisateur	Texte	100
Statut	Statut de l'utilisateur (Administrateur ou client)	Texte	100

Tableau 4.1

Table livre :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id	Numéro du livre	Entier	100
titre	Titre du livre	Texte	100
auteur	Auteur du livre	Texte	100
img	Image du livre	Texte	100
catégorie	Catégorie du livre	Texte	100
langue	Langue du livre	Texte	100
prix	Prix du client	Entier	100
stock	Le nombre de livres dans le stock	Entier	100

Tableau 4.2

Table panier :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
id	Numéro du panier	Entier	100
id_user	Numéro du client	Entier	100
Id_produit	Numéro du livre	Entier	100
qte	Quantité des livres	Entier	100
prix	Prix du livre	Entier	100
total	Total des livres	Entier	100

Tableau 4.3

Table commande :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id	Numéro de la commande	Entier	100
Id_user	Numéro du client	Texte	100
total	Total de la commande	Texte	100
date	Date de la commande	Texte	100
adresse	Adresse de la livraison	Texte	100
statut	Statut de la commande	Texte	100

Tableau 4.4

Table adresse :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
--------------	-------------------------	------	-----------

Id	Numéro de l'adresse	Entier	100
adresse	Adresse du client	Texte	100
tel	Numéro du téléphone du client	Texte	100
Id_user	Numéro du client	Entier	100

Tableau 4.5

5. Conclusion :

La phase conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet. Elle permet de faciliter le système d'information et réaliser l'implémentation de la base de données et le traitement. Par la suite, je dois chercher les moyens et les outils possibles pour développer l'application, ce que je vais présenter dans le chapitre suivant.

Chapitre 3 :

REALISATION DU SITE WEB

1. Introduction :

Ce chapitre a pour objectif majeur de présenter le *produit final*. C'est la phase de réalisation de ce site web dynamique qui utilise des technologies spécifiques. Ce chapitre est composé de deux parties : la première partie présente l'environnement de développement alors que la seconde partie concerne les principales interfaces graphiques.

2. L'environnement du développement

2.1. Environnement Logiciel :

Lors du développement de cette application, j'ai utilisé, les outils logiciels suivants :

- ✓ Adobe xd
- ✓ PowerAmc
- ✓ Visual code
- ✓ Xampp Server
- ✓ Serveur MySQL
- ✓ Serveur Apache

ET j'ai utilisé, les outils de programmation suivants :

- ✓ Html
- ✓ Bootstrap
- ✓ Css Sass
- ✓ JavaScript
- ✓ JQuery
- ✓ PhP POO

Je vais présenter ces différents logiciels dans la section suivante :

3. Logiciels utilisés :

3.1. Adobe XD :

Adobe XD est un logiciel d'UX/UI Design permettant aux webdesigners et aux infographistes de créer, et modifier très facilement des prototypes interactifs de sites web ou d'applications mobiles.

Adobe XD permet également de partager aisément ces prototypes avec nos collaborateurs, nos réviseurs ou nos clients.

3.2. PowerAMC :

PowerAMC est une solution payante et professionnelle permettant de modéliser de nombreux traitement et architectures informations et leurs bases de données. Principalement dédié aux entreprises, ce logiciel s'est enrichi de nombreuses fonctionnalités et d'une solide communauté en ligne depuis sa création en 1989. Notons que PowerAMC est simplement la version française de l'outil PowerDesigner.

3.3. Visual Studio Code :

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS.

Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré. Les utilisateurs peuvent modifier le thème, les raccourcis clavier, les préférences et installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires.

Le code source de Visual Studio Code provient du projet logiciel libre et open source VSCode de Microsoft publié sous la licence MIT permissive , mais les binaires compilés sont des logiciels gratuits pour toute utilisation.

3.4. Xampp Server :

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X (cross) Apache MariaDB Perl PHP) 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.

Il est distribué avec différentes bibliothèques logicielles qui élargissent la palette des services de façon notable : OpenSSL, Expat (parseur XML) PNG, SQLite, zlib... ainsi que différents modules Perl et Tomcat. Nombre de ces extensions étant inutiles aux débutants, une version allégée — version lite — est en conséquence aussi proposée³.

Officiellement, XAMPP permet de configurer un serveur de test local avant la mise en œuvre d'un site internet, et son usage n'est pas recommandé pour un serveur dit de production⁴.

3.5. Mysql :

MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, la licence est libre ou 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 et Microsoft SQL Server.

MySQL est un serveur de bases de données relationnelles SQL développé dans un souci de performances élevées en lecture, ce qui signifie qu'il est davantage orienté vers le service de données déjà en place que vers celui de mises à jour fréquentes et fortement sécurisées. Il est multi-threads et multi-utilisateurs.

C'est un logiciel libre développé sous double licence en fonction de l'utilisation qui en est faite : dans un produit libre ou dans un produit propriétaire. Dans ce dernier cas, la licence est payante, sinon c'est la licence publique générale GNU (GPL) qui s'applique. Ce type de licence double est utilisé par d'autres produits comme le framework de développement de logiciels (pour les versions antérieures à la 4.5).

Le couple PHP/MySQL est très utilisé par les sites Web et proposé par la majorité des hébergeurs Web. Plus de la moitié des sites Web fonctionnent sous Apache, qui est le plus souvent utilisé conjointement avec PHP et MySQL.

3.6. Apache :

Apache est le serveur le plus répandu sur Internet. Il fonctionne principalement sur les systèmes d'exploitation UNIX (Linux, Mac OS X, Solaris, BSD et UNIX) et Windows. La

version Windows n'est considérée comme stable que depuis la version 1.2 d'Apache. Apache est utilisé par de nombreux produits, dont WebSphere d'IBM, ainsi que par Oracle Corporation. Il est également supporté d'une façon ou d'une autre par les outils de développement Borland Delphi et Kylix, ainsi que par des CMS comme Drupal.

Apache est conçu pour prendre en charge de nombreux modules, lui donnant des fonctionnalités supplémentaires : interprétation du langage Perl, PHP, Python et Ruby, serveur

proxy, Common Gateway Interface, Server Side Includes, réécriture d'URL, négociation de contenu, protocoles de communication additionnels, etc. Néanmoins, il est à noter que l'existence de nombreux modules Apache complexifie la configuration du serveur web. En effet, les bonnes pratiques recommandent de ne charger que les modules utiles : de nombreuses failles de sécurité, affectant uniquement les modules d'Apache sont régulièrement découverts.

3.7.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.

3.8. Bootstrap :

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub.

3.9. Sass :

Sass (Syntactically Awesome Stylesheets) est un langage dynamique de génération de feuilles de style en cascade initialement développé par Hampton Catlin et Nathalie Weizenbaum.

Sass est un préprocesseur CSS. C'est un langage de description compilé en CSS. SassScript est un langage de script pouvant être utilisé à l'intérieur du code Sass. Deux syntaxes existent. La syntaxe originale, nommée « syntaxe indentée », est proche de Haml. La nouvelle syntaxe se nomme SCSS. Elle a un formalisme proche de CSS.

Sass peut être étoffé avec Compass (pratique pour les préfixes des différents navigateurs).

3.10. Javascript :

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les technologies HTML et CSS, JavaScript est parfois considéré comme l'une des technologies cœur du World Wide Web. Une grande majorité des sites web l'utilisent, et la majorité des navigateurs web disposent d'un moteur cas JavaScript dédié pour l'interpréter, indépendamment des considérations de sécurité qui peuvent se poser le échéant.

3.11. JQuery :

jQuery est une bibliothèque JavaScript libre et multiplateforme créée pour faciliter l'écriture de scripts côté client dans le code HTML des pages web. La première version est lancée en janvier 2006 par John Resig.

Le but de la bibliothèque étant le parcours et la modification du DOM (y compris le support des sélecteurs CSS 1 à 3 et un support basique de XPath), elle contient de nombreuses fonctionnalités ; notamment des animations, la manipulation des feuilles de style en

cascade (accessibilité des classes et attributs), la gestion des événements, etc. L'utilisation d'Ajax est facilitée et de nombreux plugins sont présents.

3.12. PHP :

PHP: Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP (sigle auto-référentiel), est un "langage de programmation" libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, 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 Wikipédia Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web.

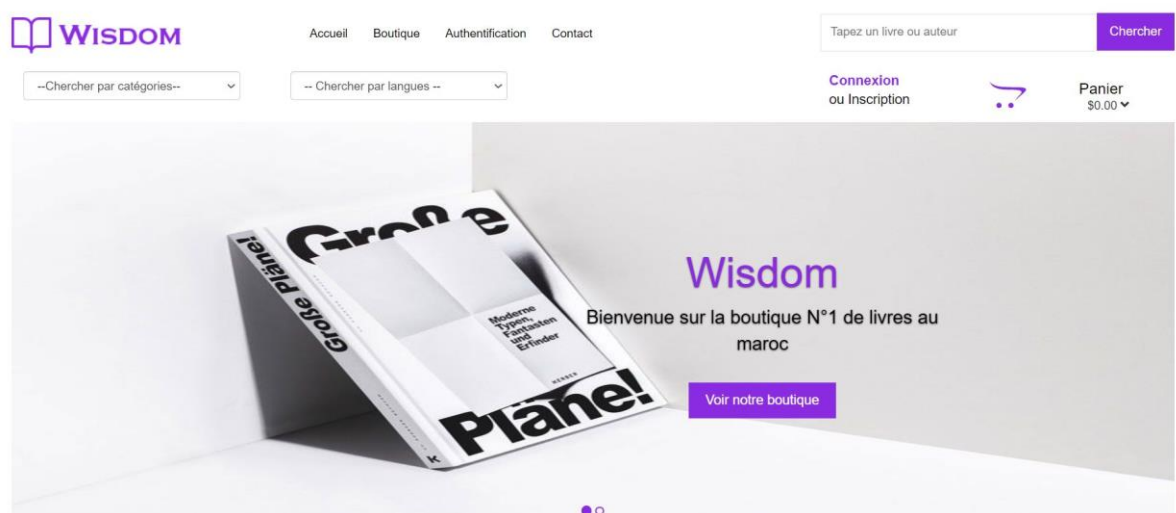
4. Les principales interfaces graphiques :

Cette partie permet de mettre dans les conditions réelles d'utilisation de l'application. Cette partie va contenir les principales interfaces du site.

4.1. Interface client :

Dans les paragraphes qui suivent, je vais exposer différentes situations que peut rencontrer le client.

- **Accueil** : La première interface affichée en accédant au site :





Livres populaires

Nouveaux livres

Livres les plus vues

<p>The Secret Rhonda Byrne</p> <p>50\$</p>	<p>Paulo Coelho Hippié Hippié</p> <p>50\$</p>	<p>El vencedor esta solo Paulo Coelho</p> <p>50\$</p>	<p>لماذا ننام ماثيو وويكر</p> <p>50\$</p>
<p>The alchemist Paulo Coelho</p> <p>50\$</p>	<p>Arteinclusivo Giurlani & Goropse</p> <p>50\$</p>	<p>بناء الكون و مصير الانسان احمد بقال</p> <p>50\$</p>	<p>Le pouvoir du moment présent Eckhart Tolle</p> <p>50\$</p>

Figure 4.1 : Accueil client

- **Boutique** : Dans cette page le client peut voir les livres existants et les filtrer par prix, langue et catégories et les ajouter dans leur panier.

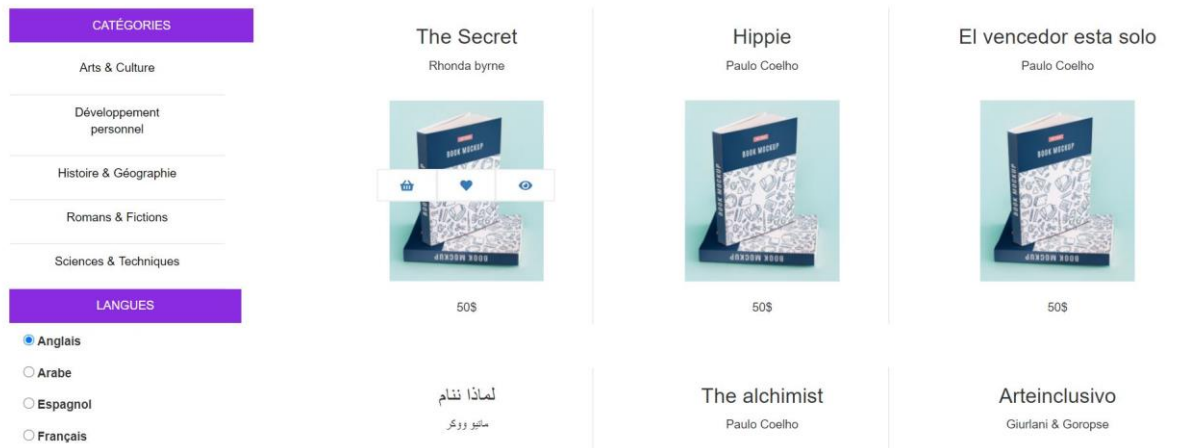


Figure 4.2 : boutique client

The login form is titled 'Déjà Client?' and includes the text 'Je suis déjà un client'. It features two input fields: 'Email' with the text 'admin' and 'Mot de passe' with three dots indicating a password field. A 'CONNEXION' button is positioned below the fields. At the bottom, there is a link: 'Vous n'avez pas de compte? [Inscrivez-vous](#)'.

Figure 4.5 : Connexion

- Le panier :

Cette page permet également au client de vérifier la quantité choisie et le montant total de son panier, ensuite, il peut commander ses produits mais il faut absolument se connecter pour pouvoir passer sa commande.

	Image	Titre	Prix	Quantité	Total
		The Secret	50	- 2 +	100

Figure 4.6 : Panier

- La commande :

Cette page permet également au client de sa commandes, sa méthode paiement et le montant de livraison.

Image	Titre	Prix	Quantité	Total
	The Secret	50	2	100

Vous êtes peut être intéressés par :

L'appel de l'ange
Guillaume Musso



50\$

L'appel de l'ange
Guillaume Musso



50\$

Sommaire de la commande

Total : 100

Frais de livraison \$50

Total : 150\$

Valider la commande

Figure 4.7 : Commande

- Commande réussie :

Cette page affiche toutes les informations concernant la commande effectuée.

Merci !

Commande complete

- N° de la commande : **24**
- Nom : **ghalia**
- Prenom : **ghalla**
- Adresse : **14 Avenue Zerktouni, Safi maroc**
- Date : **2020-09-10**
- Total avec frais de livraison : **150\$**
- Méthode de paiement : **paiement à la livraison**

Produit	Total
The Secret x 2	100\$

Figure 4.8 : Commande réussie

- Le compte :

L'accès du client à son compte lui permet de suivre l'état de ses commandes effectuées, d'ajouter ou modifier ses informations à savoir son adresse de livraison et son mot de passe.

MON COMPTE

 TABLEAU DE BORD
 COMMANDES
 ADRESSE
 DÉTAILS DU COMPTE
 DÉCONNEXION

COMMANDES

N° de commande	Date	Statut	Total
13	2020-09-02	Livrée	250\$
14	2020-09-07	En cours de préparation	350\$
15	2020-09-07	En cours de préparation	150\$

Figure 4.9 : compte client

- Contact

Cette page permet aux utilisateurs d'envoyer leurs messages à la boutique en cas de besoin.

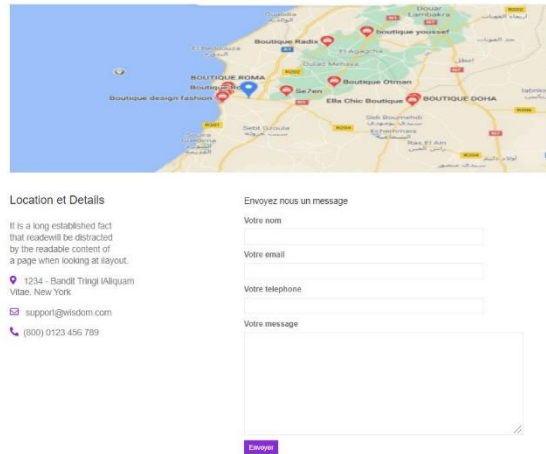


Figure 4.10 : Contact

4.2. Interface administrateur :

- **Tableau de bord** : L'administrateur tape son nom et mot de passe pour accéder à cette interface, il a le droit d'administrer les actions possibles dans le site comme (modifier, ajouter et supprimer des produits ainsi que la gestion des commandes)

Tableau de bord

Commandes

Admin Admin

Deconnexion

Livres Disponibles

+ Ajouter un livre

Titre	Auteur	Prix	Stock	Action
العصر العثماني	مفيد الزيدي	50	100	
La pyramide inmortal	JAVIER SIERRA	50	100	
رجال من التاريخ	علي الطنطاوي	50	100	
Rich dad poor dad	Robert T.Kiyosaki	50	100	
La puissance de votre subconscient	Dr. Joseph Murphy	50	100	
La magie de l'action	Julien Castel	50	100	
Le pouvoir du moment présent	Echikart Tolle	50	100	
بناء الكون و مصير الإنسان	هشام طالب	50	100	
Arteinclusivo	Giuriani & Goropse	50	100	

Figure 4.11 : Tableau de bord

- Ajouter livre :

Cette page permet à l'administrateur de rajouter des livres dans la base actuelle. Il devra entrer différents champs afin de renseigner l'article a rajouté.



The screenshot shows a web form titled "Ajouter un livre" (Add a book). The form is set against a light gray background. It contains several input fields: "titre" (title), "image" (with a "Choisir un fichier" button and "Aucun fichier choisi" text), "Auteur" (author), "Catégorie" (category), "Langue" (language), "Prix" (price), and "Stock" (stock). At the bottom of the form is a blue button labeled "Valider" (Validate).

Figure 4.12 : Ajouter livre

5. Conclusion :

La partie de réalisation détermine une idée plus claire sur les tâches qui sont réalisées dans ce site web par la présentation des interfaces graphiques. Enfin avec ce chapitre je termine la phase de développement de ce site.

Conclusion générale

Ce projet de fin d'année consiste à concevoir un site web dynamique qui permet de réaliser le commerce électronique des livres.

C'est une application presque finalisée et accompagnée de tous les documentations techniques et conceptuelles nécessaires à sa bonne évolution.

Pour concevoir ce travail j'ai présenté premièrement le cadre de ce projet, puis j'ai analysé l'étude de l'existant.

En second, j'ai montré la phase de conception.

Finalement, j'ai traité toutes les phases nécessaires à la réalisation de cette application, et dans cette phase j'ai appris à mieux manipuler les langages PHP, HTML et JavaScript, j'ai approfondi mes connaissances sur le langage SQL avec le MySQL.

Des améliorations pourraient aussi être apportées à ce site par exemple dans le cas d'une réelle utilisation commerciale du site, ajouter des méthodes de paiements et proposer une connexion sécurisée lors du paiement de la commande ou de la consultation du compte client grâce notamment au protocole HTTPS.

Enfin, la réalisation de ce projet de travail sur une durée limitée est un bon entraînement pour ce futur métier.

Bibliographie

<https://www.w3schools.com/>
<https://fr.wikipedia.org/>
<https://google.com/>
<https://www.php.net/>
<https://stackoverflow.com/>
<https://openclassrooms.com/fr/>