

Centre d'Etudes Et De Formation Tiznit

Licence Professionnel Génie
Informatique

Rapport De Mini projet

Réaliser Une Application web

E-commerce De vêtement



Réalise par :

- ❖ Mohamed OULMA
- ❖ Oumaima TIJJA
- ❖ Mahdi ATMANI
- ❖ Atiqa KACEM

Encadre par :

- ❖ Mme.ROUBI Sarra
-

Remerciements

Fruit de réflexions et de travail sérieux et dynamique, l'élaboration dans ce Mini projet n'aurait pas pu être accompli sans le soutien d'un grand nombre de personnes, qu'elles trouvent ici l'expression de notre profonde gratitude.

Nos remerciements les plus profonds s'adressent particulièrement aux encadrants professionnels du Mini projet « Mme.ROUBI Sarra », qui ont fait preuve d'une grande disponibilité et d'attention à nous égard, Nous les remercions pour leur soutien.

Introduction

Dans le cadre de notre formation à Faculté polydisciplinaire Taroudant centre TIZNIT, nous avons réalisé un Mini projet avec Mme.ROUBI Sarra s'agit d'une application web E-Commerce

L'objectif primaire de ce projet est la mise en pratique des connaissances acquises durant la formation ainsi que l'apprentissage de nouvelles connaissances et le développement de notre carrière pour une future vie professionnelle.

Le présent rapport décrit l'essentiel du travail réalisé lors de ce projet. Il est organisé en deux parties

✓ Le premier chapitre sera une préparation générale pour exécuter l'application web E-commerce de vêtement

✓ Le deuxième chapitre consistera d'une étude pratique du projet.

Partie 1 : Etude théorique

I. Présentation du projet :

1. Raison pour lesquels nous avons choisi ce sujet :

Des ventes de mains en mains, vers des ventes virtuelles, passent les priorités des opérations de ventes des biens et des services, ce qui nous rend obligés de donner plus d'importance à la vente électronique.

Les boutiques en ligne sont depuis des années, largement conseillés pour les sociétés qui se basent sur la vente des produits et même des services Ces types de sites web représentent un dispositif global fournissant aux clients un pont de passage à l'ensemble des informations, des produits, et des services à partir d'un portail unique en rapport avec son activité.

Les sites de vente en ligne permettent aux clients de profiter d'une foire virtuelle disponible est quotidiennement mise à jour sans la moindre contrainte, ce qui leur permettra de ne jamais rater les coups de cœur, ainsi Une foire sans problèmes de distance géographique, ni d'horaire de travail ni de disponibilité de transport. D'une autre part ces sites offrent à la société de profiter de cette espace pour exposer ses produits à une plus large base de clientèle.



2. Objectif :

Notre projet est réalisé dans le cadre du mémoire de licence professionnelle ayant comme objectif principal : la conception et la création d'une boutique virtuelle pour Vente de vêtements.

3. Description profonde du sujet :

3.1 Développement une application web avec JEE :

Java EE est une extension de la plate-forme standard Java SE, principalement destinée au développement d'applications web. Internet désigne le réseau physique ; le web désigne le contenu accessible à travers ce réseau. Pour interagir avec un site web (le serveur), l'utilisateur (le client) passe par son navigateur.

3.2 Architecture JEE :

L'architecture J2EE prend en charge le développement à base de composants d'applications d'entreprise multiniveaux. Un système d'application J2EE comprend en général les niveaux suivants :

➤ Niveau de client :

Au niveau client, les composants Web (servlets ou fichiers Java Server Pages (JSP), par exemple) ou les applications Java autonomes offrent une interface dynamique vers le niveau intermédiaire.

➤ Niveau d'intermédiaire :

Au niveau serveur, ou niveau intermédiaire, les beans Enterprise et les services Web encapsulent une logique applicative réutilisable et distribuable pour l'application. Ces composants de niveau serveur sont contenus dans un serveur d'applications J2EE qui offre une plateforme permettant à ces composants d'exécuter des actions et de stocker des données.

➤ Niveaux donnés d'entreprise :

C'est à ce niveau que les données de l'entreprise sont stockées et conservées, en général dans une base de données relationnelle.

Les applications J2EE se composent de composants, de conteneurs et de services. Les composants sont des composants de niveau application. Les composants Web tels que les servlets et les JSP, fournissent des réponses dynamiques aux requêtes des pages Web. Les composants EJB contiennent une logique applicative côté serveur pour les applications d'entreprise. Les conteneurs de composants Web et EJB hébergent des services prenant en charge les modules Web et EJB.

II. Spécification des besoins :

1. Besoins fonctionnels :

1.1 Préparation :

On peut dire que c'est une étape cruciale lors la réalisation de n'importe Quel type de logiciel on a entre mains. Le futur du logiciel dépend beaucoup de cette étape, elle assure que notre logiciel ne manquera rien, que ça soit suffisante, c'est la phase ou le client et le développeur viennent face à face pour définir leurs buts d'une manière spécifique.

Cette étude des besoins doit être approfondi du domaine de L'application et une analyse des communs accords entre le développeur et l'utilisateur.

1.2 Liste des besoins fonctionnelles :

Nous avons conclu comme besoins :

- Un système d'authentification
- Afficher la liste des vêtements à partir d'une base de données
- Afficher les mises à jour
- Offrir des informations suffisantes sur chaque article

2. Analyse des besoins fonctionnelles :

Cette dernière liste des besoins dans laquelle nous avons convenu Demande des critères basics et simples pour rendre le flux du travail peu compliqué et nous permet de développer sons avoir des concerne à propos les bases principales que cette application est construite sur.

III. Besoins non-fonctionnels :

Nous avons comme critères non-fonctionnels :

- Intégrité des données
- Besoins d'un système de sécurité (mot de passe)
- Temp de réponse des images rapide
- Capacité des mises à jour
- Français comme langue de l'application

IV. Analyse fonctionnelle :

1. Outils de conception :

Pour réaliser une conception nous avons utilisé le langage de Modélisation UML de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet. Il existe 13 diagrammes officiels en UML, en site entre eux les plus utilisés :

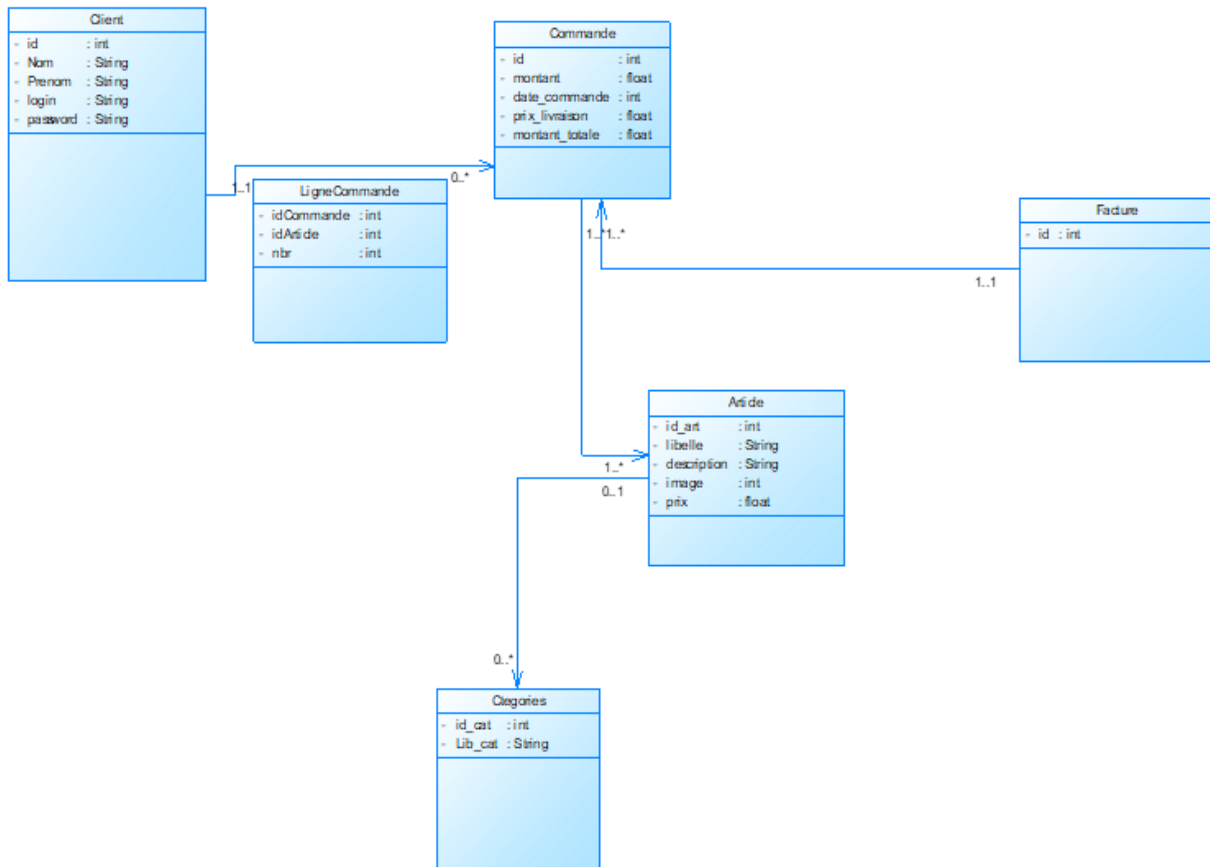
- Le diagramme de contexte
- Le diagramme d'objets
- Le diagramme de classes
- Le diagramme de package
- Le diagramme de cas d'utilisation
- Le diagramme d'activité

Ce projet n'a pas besoins d'une conception très compliqué, pour cela le diagramme de classes et diagramme de cas d'utilisation sont suffisants.

2. Diagramme de classes :

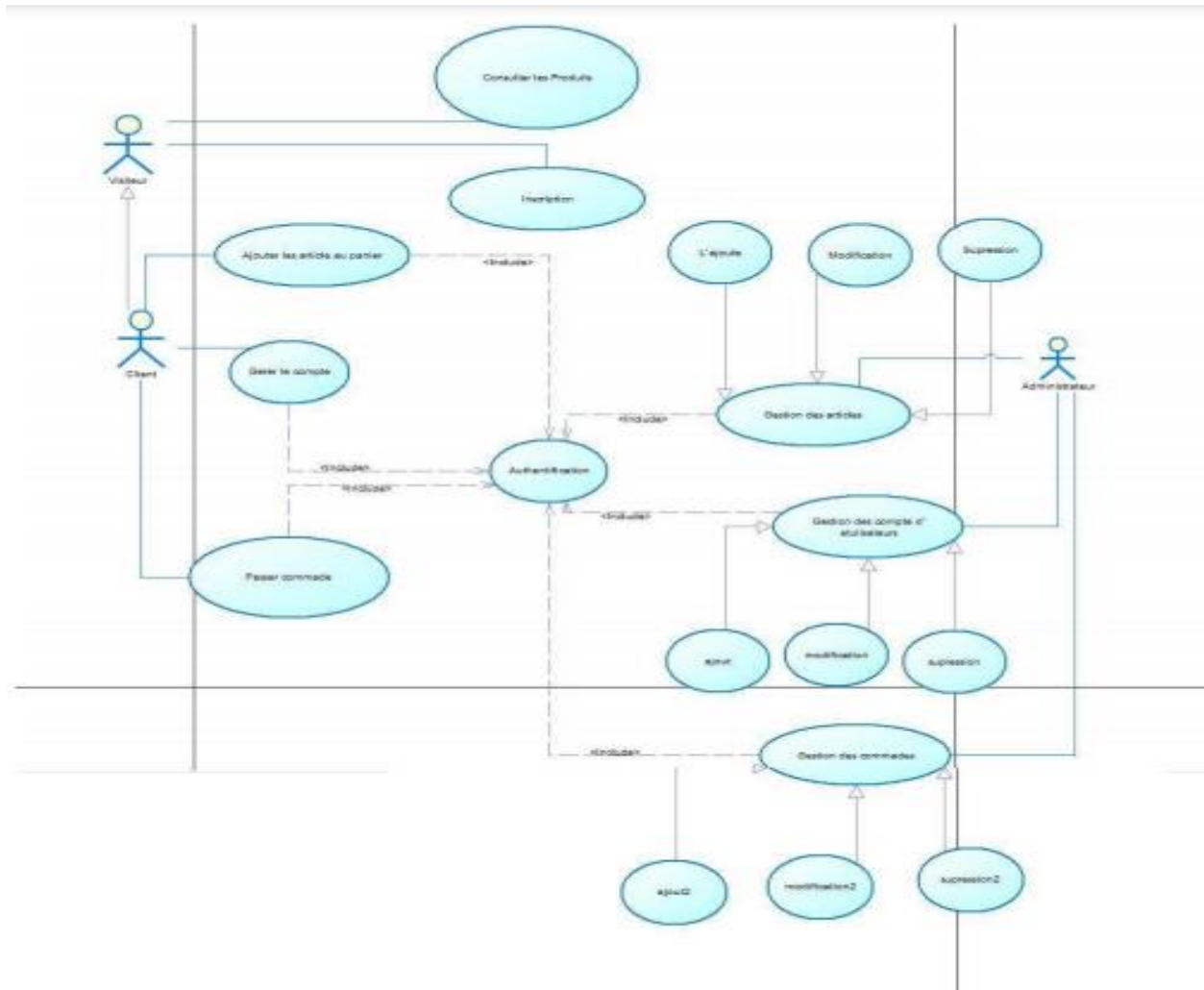
Le diagramme de classes est considéré comme le plus important de la modélisation orientée objet. Il s'agit d'une vue statique, car on ne tient pas compte du facteur temporel dans le comportement du système. Le diagramme de classes modélise les concepts du domaine d'application ainsi que les concepts internes créés de toutes pièces dans le cadre de l'implémentation d'une application.

Notre application est composée de huit classes.



3. Diagramme de cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation est une vue statique qui montre les fonctionnalités d'un système. Ces cas d'utilisation mettent en œuvre les acteurs du système dans leurs relations



Partie 2 : Etude Pratique

Introduction :

Au niveau de cette dernière partie, nous nous intéressons aux outils utilisés pour la réalisation de notre application ainsi qu'aux principales interfaces de l'application.

I. Outils est technologies :

1. Environnement de travail :

I.1 Environnement matériel :

- **PC portable 1 :**

- PC portable HP
- Processeur : Intel Inside Core i5
- Mémoire installé : 8 GB

- **PC portable 2 :**

- PC portable Lenovo
- Processeur : Intel Inside Core i3
- Mémoire installé : 8GB


I.2 Environnement logiciel :

➤ **Eclipse :**



Eclipse est un projet, décliné et organisé en un ensemble de sous-projets de développements logiciels, de la fondation Eclipse visant à développer un environnement de production de logiciels libre qui soit extensible, universel et polyvalent, en s'appuyant principalement sur Java.

➤ **XAMPP :**



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web confidentiel, 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.

➤ **PHP MySQL :**



PHP: HyperText Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP (acronyme récuratif), 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 peut fonctionner seul et suffit à créer une application dynamique, mais les choses deviennent réellement intéressantes lorsqu'on le combine à un SGBD tel que MySQL.

➤ **GitHub :**



Github est une entreprise de développement logiciel et de service dont le siège est situé aux États-Unis. Github développe notamment la plateforme Github, l'éditeur de texte Atom ou encore le framework Electron.

➤ **Git :**



Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvalds, auteur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2. En 2016, il s'agit du logiciel de gestion de versions le plus populaire qui est utilisé par plus de douze millions de personnes

➤ **Java EE :**



L'**utilisation** de **J2EE** pour développer et exécuter une application offre plusieurs avantages : une architecture d'applications basée sur les composants qui permet un découpage de l'application et donc une séparation des rôles lors du développement.

➤ **CSS :**



CSS (Cascading Style Sheets) permet de créer des pages web à l'apparence soignée. ... Apprendre ce **qu'est CSS**. Dans le cours Introduction à HTML, nous avons présenté le langage HTML et comment l'utiliser afin de rédiger des documents structurés. Ces documents seront consultables dans un navigateur.

➤ **JS :**



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.

➤ **JSP :**

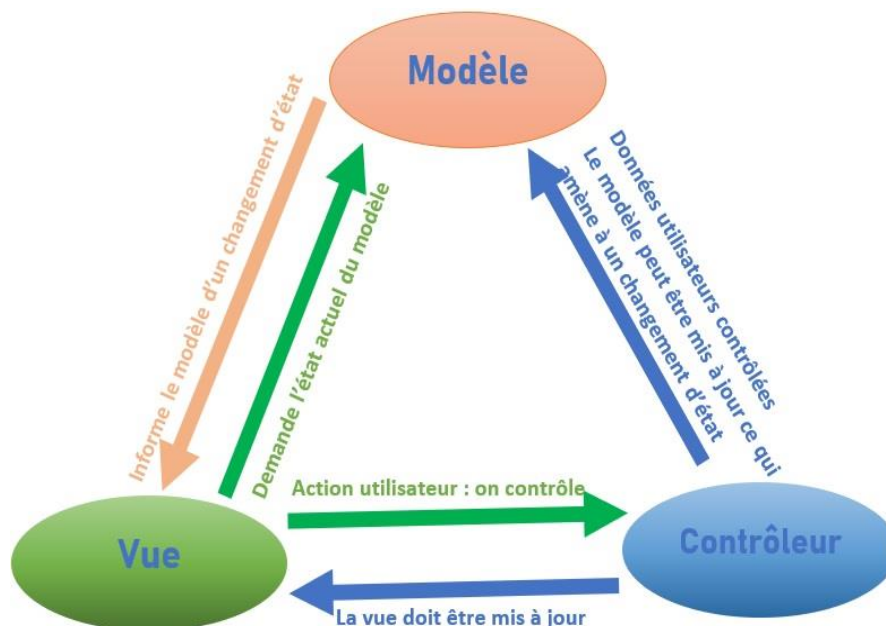


Le **JavaServer Pages** ou **JSP** est une technique basée sur Java qui permet aux développeurs de créer dynamiquement du code HTML, XML ou tout autre type de page web. Cette technique permet au code Java et à certaines actions prédéfinies d'être ajoutés dans un contenu statique

I.3 Design patterns MVC :

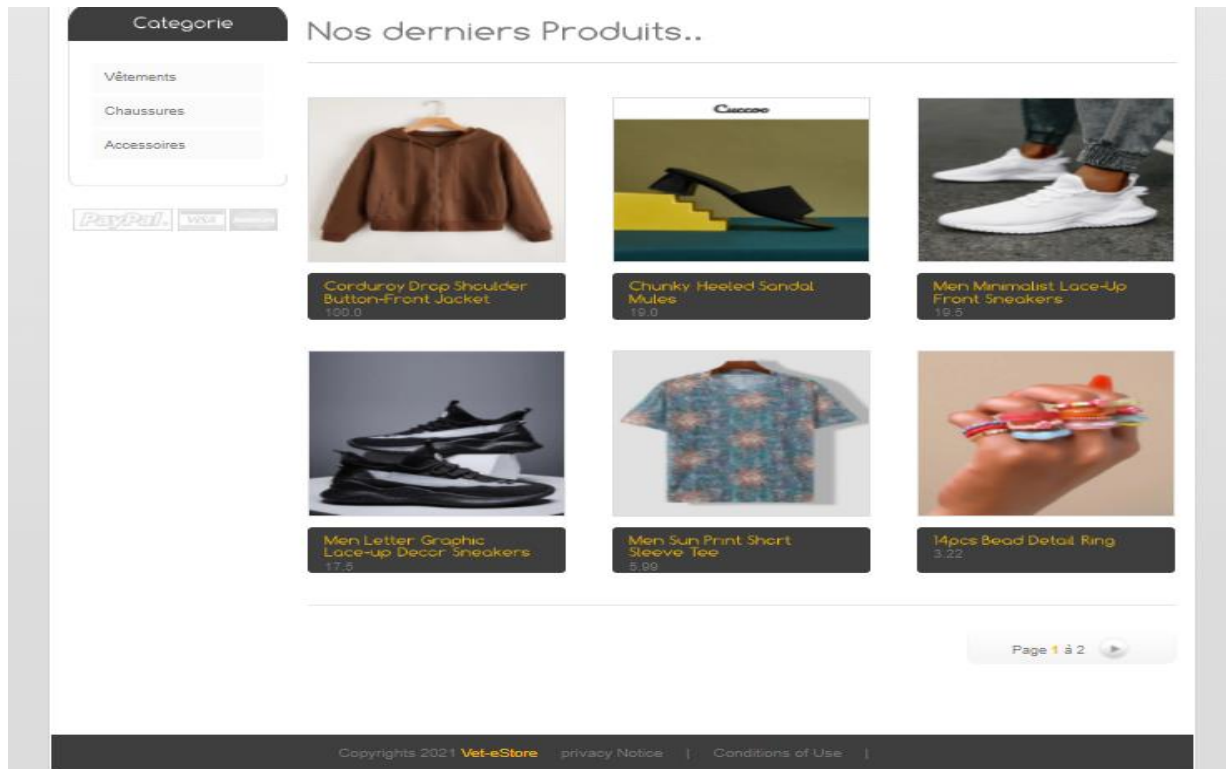
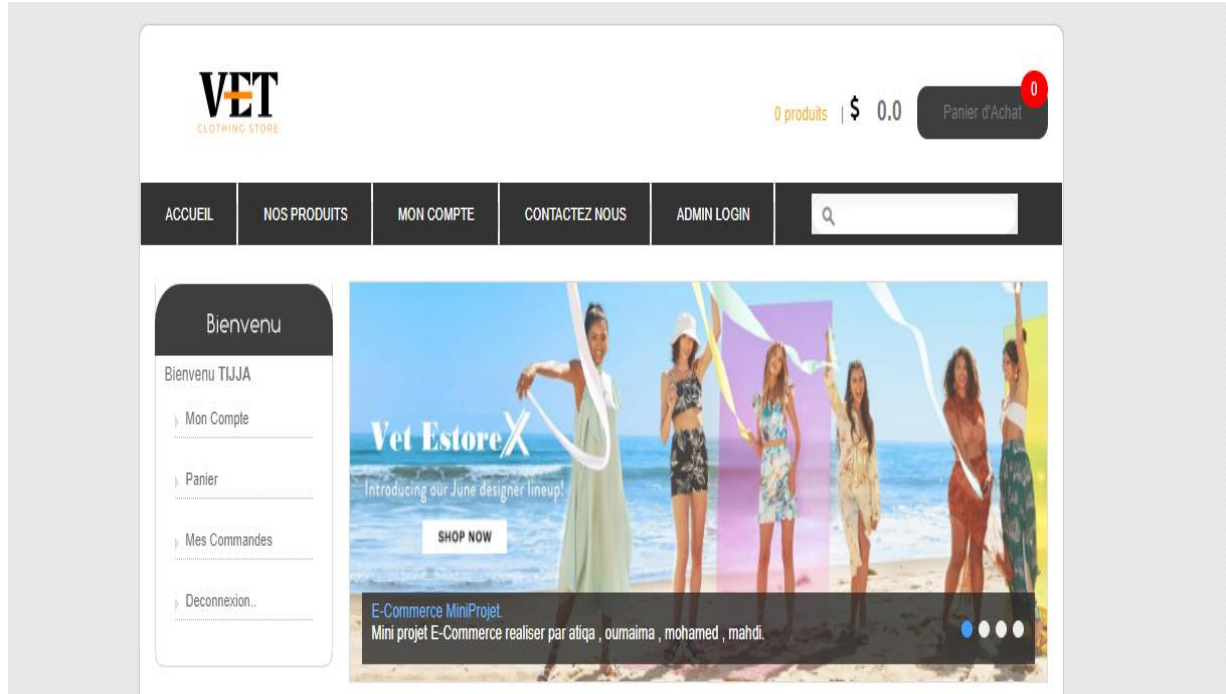
Le pattern MVC permet de bien organiser son code source. Il va vous aider à savoir quels fichiers créer, mais surtout à définir leur rôle. Le but de MVC est justement de séparer la logique du code en trois parties que l'on retrouve dans des fichiers distincts.

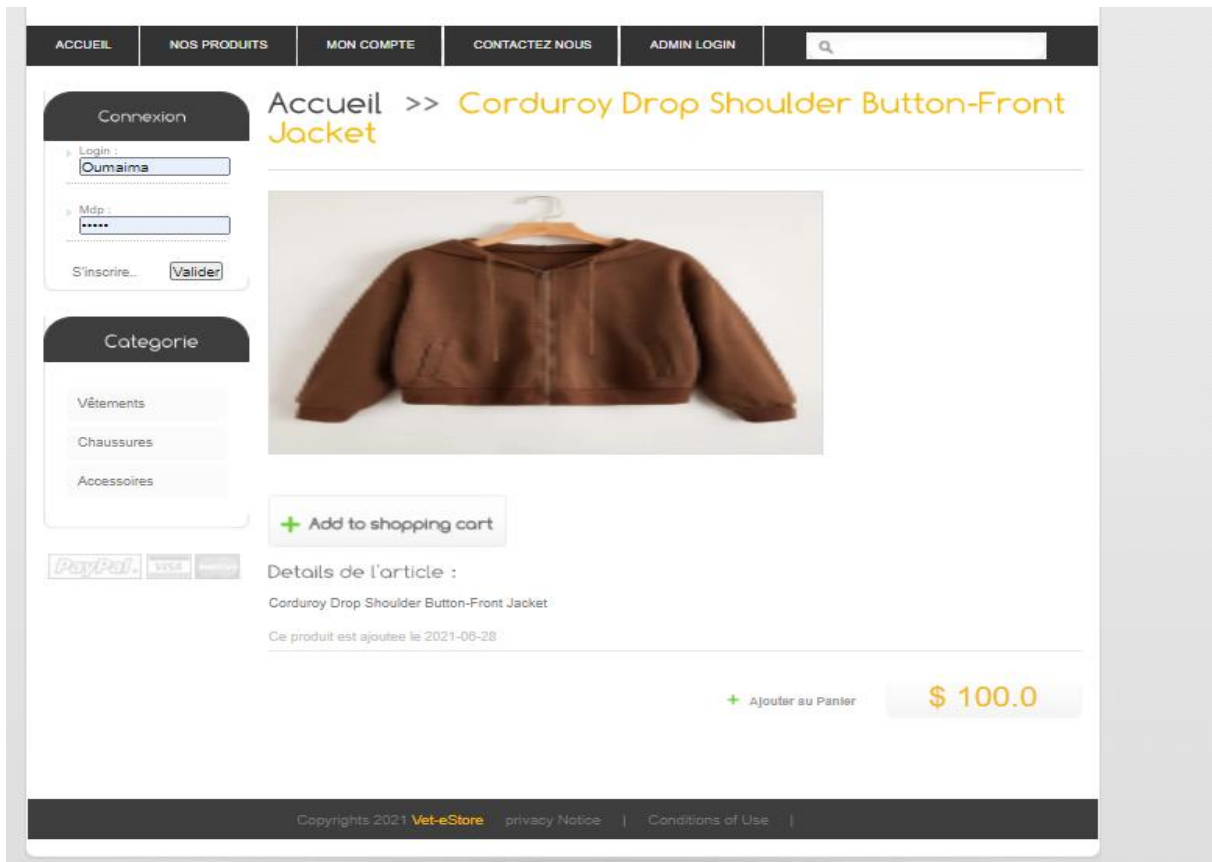
- **Modèle** : son rôle est d'aller récupérer les informations « brutes » dans la base de données, de les organiser et de les assembler pour qu'elles puissent ensuite être traitées par le contrôleur.
- **Vue** : Elle ne fait presque aucun calcul et se contente de récupérer des variables pour savoir ce qu'elle doit afficher. On y trouve essentiellement du code HTML mais aussi quelques boucles et conditions PHP très simples, pour afficher par exemple une liste de messages.
- **Contrôleur** : cette partie gère la logique du code qui prend des décisions. C'est en quelque sorte l'intermédiaire entre le modèle et la vue : le contrôleur va demander au modèle les données, les analyser, prendre des décisions et renvoyer le texte à afficher à la vue. Le contrôleur contient exclusivement du PHP.



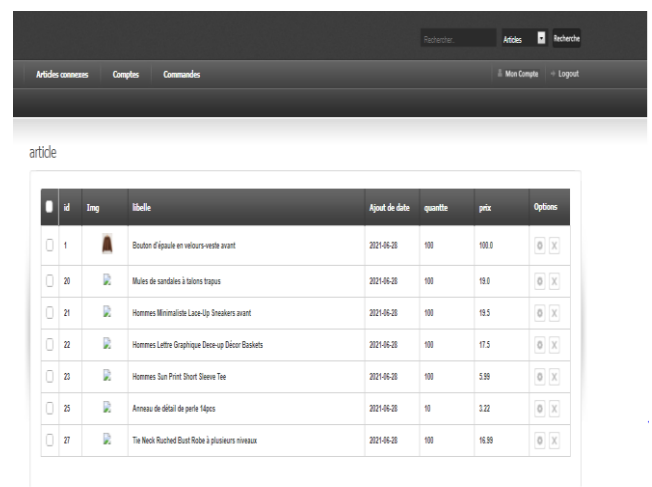
II. Présentation de l'application

❖ Accue :





❖ Coté Login :



Conclusion

Ce Projet au sein de Faculté polydisciplinaire de centre-TIZNIT consiste à réaliser une application web E-Commerce de vêtement « VET CLOTHING STORE ». Ce projet est une opportunité pour améliorer les connaissances dans le domaine JEE et la création des applications web avec JEE, Ainsi la mise en pratique par l'utilisation d'UML et le paradigme POO.

On peut dire que ce travail nous a été d'une grande contribution dans notre formation professionnelle puisqu'il nous a donné l'occasion de mettre en pratique nos compétences techniques

Au terme de cette formation, on ne peut qu'être très satisfait de son apport pédagogique et professionnel.