

Licence Fondamentale Sciences Mathématiques et Informatiques

Projet de fin d'Etudes

Présenté par :

BEN THAMI EL HAMDouch Mouad

BENOMAR Driss

Conception et développement d'une application Web pour la vente des produits alimentaire, la gestion de stock et de la livraison

Année universitaire 2021/2022

Soutenu le 02/07/2022 devant le jury :

Pr.	Adil ENAANA	Département d'Informatique	Encadrant
Pr.	Abdelaziz EL HIBAOU	Département d'Informatique	Examineur
Pr.	Youssef ZAZ	Département d'Informatique	Examineur

DEDICACES:

Avec l'expression de notre reconnaissance, nous dédions ce modeste travail à ceux qui, quels que soient les termes embrassés, nous n'arriverions jamais à leur exprimer notre amour sincère.

A l'homme, notre précieux offre du dieu, qui doit notre vie, notre réussite et tout notre respect : nos chers pères Hamid et Ali.

A les femmes qui ont souffert sans nous laisser souffrir, qui n'ont jamais dit non âmes exigences et qui n'ont épargné aucun effort pour nous rendre heureuse : nos adorables mères Nadia et Fatima.

A nos chers amis qui n'ont pas cessée de nous conseiller, encourager et soutenir tout au long de mes études. Que Dieu les protège et leurs offre la chance et le bonheur.

A mes grands-mères, mes oncles et mes tantes. Que Dieu leur donne une longue et joyeuse vie.

A tous les cousins, les voisins et les amis que j'ai connu jusqu'à maintenant. Merci pour leurs amours et leurs encouragements.

Sans oublier notre soutien moral l'un a l'autre, notre patience et notre compréhension tout au long de ce projet.

REMERCIEMENT :

Nous tenons à exprimer nos remerciements avec un grand plaisir et un grand respect à notre encadrant **Pr. Adil ENAANAI** pour ses conseils, sa disponibilité et ses encouragements qui nous ont permis de réaliser ce travail dans les meilleures conditions.

Nous tenons également à présenter nos remerciements à **Pr. Abdelaziz EL HIBAOUI** et **Pr. Youssef ZAZ**, Professeurs à la Faculté des Sciences de Tétouan - Université Abdelmalek Essaâdi, d'avoir accepté de juger notre rapport.

Nous exprimons de même notre gratitude envers tous ceux qui nous ont accordé leur soutien, tant par leur gentillesse que par leur dévouement.

A tous les professeurs qui nous ont aidés pendant les trois ans passés à l'Université Abdelmalek Essaâdi.

Je tiens à remercier chaleureusement, tous mes proches et tous ceux qui, de près ou de loin, m'ont apporté leurs sollicitudes pour accomplir ce Travail.

TABLES DES MATIERS :

Dédicace	
REMERCIEMENTS	
TABLES DES MATIERS	6
LISTE DES FIGURES	10
LISTE DES TABLEAUX	12
RESUME.....	13
LISTE DES ABREVIATIONS	14
INTRODUCTION GENERALE	16
Chapitre I : Contexte général et analyse du projet.....	18
1.1 Présentation du projet	19
1.1.1 Problématique	19
1.2 Solutions proposées	19
1.3 Analyse des besoins	20
1.3.1 introduction	20
1.3.2 Besoins fonctionnels	21
1.3.3 Les besoins non fonctionnels	22
1.4 Planification du projet	22
Chapitre II : Conception du projet.....	24
2.1 Introduction	25
2.2. Méthodologie d'analyse	25
2.2.1 Le langage UML	25
2.3 Outil de modélisation	26
2.3.1 Visual Paradigme	26
2.4 Modélisation du contexte	27
2.4.1 Identification des acteurs	27

2.4.2 Diagrammes de cas d'utilisation	30
2.4.3 Diagramme de classes	32
2.4.3 Diagramme de séquences	33
2.5 Conclusion	36
Chapitre III : Réalisation du projet	37
3.1 Introduction	38
3.2 Outils de développement	38
3.2.1 HTML5	38
3.2.2 CSS	39
3.2.3 JAVA EE	39
3.2.4 JavaScript	39
3.2.5 jQuery	40
3.2.6 MySQL	41
3.2.7 Bootstrap	41
3.2.8 data tables	42
3.3 Présentation de l'application :	43
3.3.1 Interface d'administrateur :	43
Connexion	43
Tableau de bord	44
Etête	45
Les produits	45
Supprimer un produit	46
Edite un produit	46
Saisir un produit	47
Les voitures	47
Supprimer une voiture	48
Editer une voiture	48

Saisir une voiture	49
Les livreurs	49
Supprimer un livreur	50
Editer un livreur	50
Saisir un livreur	51
Les commandes	51
La spécification de livraison	52
Les produits d'une commande	52
Les commandes livrées	53
Supprimer une commande	53
Les voyages	53
L'ensemble des commandes qui constitue un voyage	54
Les clients	54
Les paramètres et la déconnexion	54
Changer les paramètres	55
Aside	55
3.3.2 Interface de client	56
Etête	56
Créer un compte	56
Connexion	57
Accueil	57
Nos produits	59
A propos de nous	59
Contact	60
Panier	60
Changer les paramètres	61
Footer	61

3.3.3 Interface de livreur	62
Connexion	62
Les commandes d'un livreur	62
Les voyages d'un livreur	63
Confirmation d'une commande	63
Reçu.....	64
Conclusion et perspectives.....	65
Bibliographie.....	66

LISTE DES FIGURES :

Figure1 Planification du projet (Diagramme de Gantt)	23
Figure2 Diagramme de cas d'utilisation.....	32
Figure3 Diagramme de classes.....	33
Figure 4 Diagramme de séquence d'authentification.....	34
Figure 5 Diagramme de séquence de créer commande.....	35
Figure 6 Diagramme de séquence de créer voyage (ou tâche)	35
Figure 7 Diagramme de séquence de livreur.....	36
Figure 8 Interface d'administrateur (Connexion).....	43
Figure 9 Interface d'administrateur (Tableau de bord)	44
Figure 10 Interface d'administrateur (Entête).....	45
Figure 11 Interface d'administrateur (Les produits)	45
Figure 12 Interface d'administrateur (supprimer un produit)	46
Figure 13 Interface d'administrateur (Editer un produit)	46
Figure 14 Interface d'administrateur (saisir un produit)	47
Figure 15 Interface d'administrateur (Les voitures)	47
Figure 16 Interface d'administrateur (supprimer une voiture)	48
Figure 17 Interface d'administrateur (Editer une voiture)	48
Figure 18 Interface d'administrateur (Saisir une voiture)	49
Figure 19 Interface d'administrateur (Les livreurs)	49
Figure 20 Interface d'administrateur (supprimer un livreur)	50
Figure 21 Interface d'administrateur (Editer un livreur)	50
Figure 22 Interface d'administrateur (Saisir un livreur)	51
Figure 23 Interface d'administrateur (Les commandes)	51
Figure 24 Interface d'administrateur (La spécification de livraison).....	52

Figure 25 Interface d'administrateur (Les produits d'une commande).....	52
Figure 26 Interface d'administrateur (Les commandes livrées)	53
Figure 27 Interface d'administrateur (Supprimer une commande).....	53
Figure 28 Interface d'administrateur (Les voyages)	53
Figure 29 L'ensemble des produits qui constitue un voyage.....	54
Figure 30 Interface d'administrateur (Les clients)	54
Figure 31 Interface d'administrateur (Les paramètres et la déconnexion)	54
Figure 32 Interface d'administrateur (Changer les paramètres)	55
Figure 33 Interface d'administrateur (Aside).....	55
Figure 34 Interface de visiteur (entête).....	56
Figure 35 Interface de visiteur (créer un compte)	56
Figure 36 Interface de visiteur (Connexion).....	57
Figure 37 Interface de visiteur (Accueil).....	57
Figure 38 Interface de visiteur (Nos produits)	59
Figure 39 Interface de visiteur (A propos de nous)	59
Figure 40 Interface de visiteur (Contact).....	60
Figure 41 Interface de visiteur (Panier).....	60
Figure 42 Interface de visiteur (Changer les paramètres)	61
Figure 43 Interface de visiteur (Footer).....	61
Figure 44 Interface de livreur (Connexion).....	62
Figure 45 Interface de livreur (Les commandes d'un livreur)	62
Figure 46 Interface de livreur (Les voyages d'un livreur)	63
Figure 47 Interface de livreur (Confirmation d'une commande)	63
Figure 48 Interface de livreur (reçu).....	64

LISTE DES TABLEAUX :

Tableau1 Listes des abréviations.....	14
Tableau 2 Rôles des administrateurs	28
Tableau 3 Rôles des livreurs.....	29
Tableau 4 Rôles des clients	29
Tableau 5 Rôles des visiteurs	30

RÉSUMÉ :

Ce projet, une réalisation d'une application web Conception et Développement d'une Solution Web pour la vente des produits alimentaire, la gestion de stock et de la livraison, est réalisé dans le cadre de la préparation du projet de fin d'études présenté en vue de l'obtention du diplôme de licence fondamentale en Mathématiques et Informatique à la Faculté des Sciences de Tétouan pour l'année académique 2021/2022.

C'est ainsi que nous avons pu élargir nos connaissances théoriques en créant et en développant une application de gestion des produits alimentaires et de la livraison qui gère les voitures, les clients et les commandes.

Le rapport décrit les spécificités du projet, ainsi que ses progrès et ses résultats. En termes de technologie, nous utiliserons HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Java EE, JQuery et MySQL.

Mots - clés :

Store, Grocery store, magazine, Épicerie.

LISTE DES ABREVIATIONS :

Abréviation	Désignation
COO	Conception Orientée Objet
CSS	Cascading Style Sheets « Feuilles de Style en Cascade »
HTML	HyperText Markup Language
JDBC	Java Database Connectivity
JS	JavaScript
JSP	JavaServer Pages
JSTL	JavaServer Pages Standard Tag Library
J2EE	Java 2 Entreprise Edition
MVC	Modèle-vue-contrôleur
MySQL	My Structured Query Language

POO	Programmation Orientée Objet
UML	« Unified Modeling Language » Langage de modélisation unifié

Tableau1 : Listes des abréviations

INTRODUCTION GENERALE

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.

Pendant le confinement, les personnes ont trouvé le problème d'acheter les produits alimentaires, en raison des marchés bondés. Par peur de porter le virus et de le transmettre entre personnes même après le confinement, il y a des personnes qui préfèrent ne pas perdre le temps dans les achats des produits.

Dans ce cadre, Notre projet consiste à réaliser un portail web pour fournir des produits en ligne.

La naissance de cette idée est due pour répondre à un ensemble des besoins notamment :

- **les clients** (achats des produits en ligne /Recevez la livraison à domicile...).
- l'administrateur** (gérer des produits/gérer des clients/gérer des livreurs...).
- les livreurs** (disponibilité des listes des produits...).

Pour mener à bien le développement de ce projet, le choix de la méthode de conception s'est porté sur la méthode "UML". En effet, la méthode UML est une solution de conception adaptée à tous types de projets, et parmi l'une des caractéristiques d'UML, c'est qu'elle exprime mieux la vue statique et dynamique du système information. Il faut noter que l'outil Power Designer et Visual Paradigm nous a aidés énormément à élaborer et gérer les différents diagrammes UML.

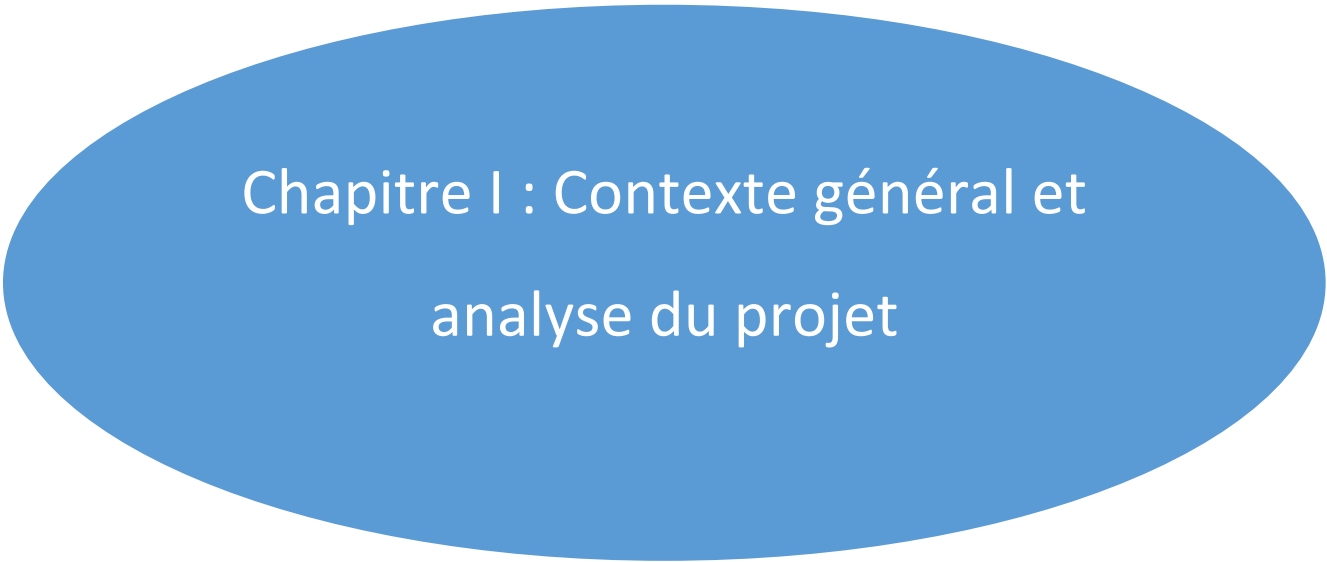
Pour ce qui concerne le volet technique, nous utiliserons un ensemble d'outils tels que :

Html, CSS, JavaScript, Bootstrap, JQuery, J2EE, MySQL Ayant présenté les outils et les méthodes adoptés, nous allons exposer maintenant le plan de ce rapport de mémoire de fin d'étude qui se subdivise en trois chapitres principaux.

Le premier chapitre « Contexte général et analyse du projet » définit le projet ainsi que le travail demandé et détailler les besoins fonctionnels et non fonctionnels ainsi que les règles de gestion nécessaires au développement du système.

Le deuxième chapitre, intitulé « Conception du projet » est consacré à la conception des données et des traitements.

Le dernier chapitre intitulé « Réalisation du projet » présente l'environnement de développement, l'architecture de déploiement ainsi que les interfaces réalisées.



Chapitre I : Contexte général et analyse du projet

1.1 Présentation du projet :

1.1.1 Problématique :

Dans le cadre du projet de fin d'étude, la thématique du projet de conception et de développement d'une application web pour la vente des produits alimentaires, la gestion de stock et la livraison, qui nous a été attribué par notre encadrant pédagogique Pr. Adil, vu son importance dans notre carrière professionnelle.

Le problème principal c'est que dans l'achat depuis des marchés traditionnels prennent beaucoup de temps, par des tâches qui sont répétitive où on peut les automatiser afin d'économiser le temps, et beaucoup d'efforts même par des tâches qu'on peut les ignorer ou les faire facilement par des programmes, et pour cela nous ne pouvons pas garantir une bonne qualité.

Alors, comment avoir un site web à notre magasin va être un investissement et non une dépense ?

Quelle sont les bénéfices de client d'avoir des services en ligne ?

Quelle sont les bénéfices de vendeur d'avoir un portail en ligne pour les transactions de biens et de services ?

1.2 Solutions proposées :

Nous proposons une application Web qui dispose de trois espaces différents :

Le premier est destiné aux clients et aux visiteurs qui parcourent toutes les produits disponibles dans le site et créer des commandes à l'aide de leurs apporter des informations complémentaires sur vos produits et les services.

Le deuxième est fait pour que l'administrateur ajoute, supprime et modifie (les produits, les voitures, les commandes, les taches ou les voyages...) par des taches manuelles ou automatisées et de plus aide à analyser le comportement d'achat et de la sensibilité des clients aux remises qui peut aider à générer des revenus plus élevés de vos clients.

Le troisième est fait pour que le livreur qui doit consulter et confirmer les commandes qu'il doit livrer cette ultime étape du processus d'achat-vente entre un vendeur et son client. Il s'agit d'une obligation mentionnée dans le contrat de vente. On parle de livraison à domicile lorsque le ou les produits achetés au vendeur sont acheminés directement chez l'acheteur pour un confort chez le consommateur avec une absence de déplacements pour aller retirer une commande et aussi pour le gain de temps.

1.3 Analyse des besoins :

1.3.1 Introduction

La phase d'analyse a pour objectif d'analyser l'existant, en identifiant les acteurs qui interagissent avec le système et de spécifier les besoins fonctionnels et non fonctionnels de ce système.

Ce chapitre se présente comme étant la charge de développer un site web gratuit pour gérer les produits avec livraison dans un magasin.

Nous commencerons par une étude de problématique, puis nous déterminerons les solutions, ensuite, nous détaillerons les besoins fonctionnels et non fonctionnels de ce système, nous terminerons par une planification.

1.3.2 Spécification des besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels expriment un ensemble d'action que doit effectuer le système en réponse à une demande. L'analyse des besoins fonctionnels nous amène à dégager les fonctions suivantes :

1-Authentification : c'est l'étape primordiale pour toutes les fonctionnalités. Il s'agit de saisir un login et un mot de passe puis de valider pour pouvoir exploiter les autres services.

2-Inscription : pour pouvoir déposer une publication, le chercheur doit créer un compte en saisissant les informations demandées.

3-Gestion de contact : les chercheurs ou bien un simple consultant de site peuvent envoyer un message. Ce dernier est traité par l'administrateur.

4-Gestion du tableau de bord : c'est un espace qui permet d'afficher les statistiques à savoir un diagramme qui permet de visualiser l'évolution de dépôt par an.

5-Gestion de produits : l'espace gestion de publication subdivisé en deux sous besoins qui sont :

a. Gestion de recherche : ce besoin est lui-même formés par un seul type, qui est la recherche simple : il s'agit de taper le nom de produits.

b. Gestion de dépôt : pour déposer une commande, le consommateur doit s'authentifier puis il est chargé d'introduire les données définissant ces produits.

6-Gestion des utilisateurs : l'application offre aux utilisateurs une interface(profil) qui lui permet de consulter leurs informations personnelles.

1.3.3 Spécification des besoins non fonctionnels.

Les besoins non fonctionnels caractérisent notre système. Ils représentent les exigences implicites offertes par le système.

Besoins d'utilisabilité : Le système doit être simple à utiliser.

Besoins de performance : Le temps de traitement doit être optimal.

Besoins de disponibilité/fiabilité : le site web doit être disponible sauf en période de maintenance.

Besoins de sécurité : notre site doit garantir la confidentialité de nos données.

Ergonomie et convivial : C'est l'une des clés du succès de notre demande, il doit fournir un environnement de travail convivial et facile à utiliser. L'ergonomie de l'interface utilisateur joue un rôle important dans mon système, car il permet à l'utilisateur de se familiariser rapidement avec l'application.

Les erreurs :

- L'application doit signaler des erreurs par des messages d'erreurs.

1.4 Planification du projet :

Chaque projet nécessite un plan représentant visuellement l'état d'avancement des différentes activités qui constituent un projet. Notre projet de fin d'étude qui sert à la mise en œuvre de Conception et de développement d'une Solution Web de gestion d'une formation continue est réalisé selon le plan représenté sous forme de diagramme de Gant. Le diagramme de Gantt est un outil utilisé (souvent en complément d'un réseau PERT) en ordonnancement et en gestion de projet et permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches composant un projet.

	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10
Etude du projet										
Modélisation UML										
Programmation										
Rapport										

Figure 1 : planification du projet (Diagramme de Gantt)

A large, solid blue oval shape is centered on the page. It has a smooth, rounded border and a uniform blue color.

Chapitre II : Conception du projet

2.1 Introduction :

La conception est une phase importante avant la réalisation de tout projet. Cette phase nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle sur lequel on va s'appuyer. C'est-à-dire créer une représentation similaire à la réalité de telle façon à faire ressortir les points auxquels on s'intéresse. Nous allons commencer ce chapitre par la présentation de la méthodologie d'analyse, en justifiant la raison du choix de cette méthodologie pour mon application, nous allons montrer ensuite les acteurs de l'application et leurs rôles, ainsi que les différents diagrammes UML.

2.2. Méthodologie d'analyse :

2.2.1 Le langage UML :



❖ Définition :

UML, c'est l'acronyme anglais pour « Unified Modeling Language ». On le traduit par « Langage de modélisation unifié ». La notation UML est un langage visuel constitué d'un ensemble de schémas, appelés des diagrammes, qui donnent chacun une vision différente du projet à traiter. UML nous fournit donc des

diagrammes pour représenter le logiciel à développer : son fonctionnement, sa mise en route, les actions susceptibles d'être effectuées par le logiciel, etc.

❖ Pourquoi UML ?

Nous avons choisi de travailler avec UML parce qu'il exprime mieux la vue statique et dynamique du système d'information et, pour notre application Web, il est nécessaire de faire une analyse très approfondie pour pouvoir dégager les nécessités de développement ainsi que quelques scénarios d'exécution.

2.3 Outil de modélisation :

2.3.2 Visual Paradigm :



Visual Paradigm (VP-UML) est un outil UML CASE prenant en charge UML 2, SysML et la notation de modélisation des processus métiers (BPMN) du groupe de gestion d'objets (OMG). En plus de la prise en charge de la modélisation, il fournit

des capacités de génération de rapports et d'ingénierie de code, y compris la génération de code.

2.4 Modélisation du contexte :

2.4.1 Identification des acteurs :

Un acteur est une entité externe qui agit sur le système. Le terme acteur ne désigne pas seulement les utilisateurs humains mais également les autres systèmes. Les acteurs de notre application sont :

Acteur	Rôles
Administrateur	<p>S'authentifier</p> <p>Gestion de client</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supprimer un client • Consulter la liste des clients <p>Livreur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter/ Supprimer un livreur • Consulter la liste des livreurs <p>Produit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter/Modifier/Supprimer un produit • Consulter les produits <p>Voiture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter/Modifier/Supprimer une voiture • Consulter les voitures <p>Commande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifier/Supprimer une commande • Consulter les commandes • Ajouter au voyage <p>Créer un voyage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir un livreur • Choisir une voiture • Choisir une commande

Tableau 2- Rôles des administrateurs

Acteur	Rôles
Livreur	S'authentifier Consulter les commandes Confirmer les commandes

Tableau 3- Rôles des livreurs

Acteur	Rôles
Client	S'authentifier Ajouter les produits au panier Création des commandes éditer compte

Tableau 4- Rôles des clients

Acteur	Rôles
Visiteur	Consulter les produits S'inscrire Chercher

Tableau 5- Rôles des visiteurs

2.4.2 Diagrammes de cas d'utilisation :

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés. En effet, un cas d'utilisation (use cases) représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système. Ainsi, dans **un diagramme de cas d'utilisation**, les utilisateurs sont appelés acteurs (actors), et ils apparaissent dans les cas d'utilisation. Ils permettent de décrire l'interaction entre l'acteur et le système. L'idée forte est de dire que l'utilisateur d'un système logiciel a un objectif quand il utilise le système ! Le cas d'utilisation est une description des interactions qui vont permettre à l'acteur d'atteindre son objectif en utilisant le système. Les use case (cas d'utilisation) sont représentés par une ellipse sous-titrée par le nom du cas d'utilisation (éventuellement le nom est

placé dans l'ellipse). Un acteur et un cas d'utilisation sont mis en relation par une association représentée par une ligne. Le plus souvent, le diagramme de cas d'utilisation est établi par la maîtrise d'ouvrage (MOA) d'un projet lors de la rédaction du cahier des charges afin de transmettre les besoins des utilisateurs et les fonctionnalités attendues associées à la maîtrise d'œuvre (MOE).

Dans cette partie, nous allons présenter le cas d'utilisation global. Puis nous allons présenter les cas d'utilisation de chaque acteur avec leurs descriptions textuelles, qui sont :

Diagramme de cas d'utilisation global :

Le diagramme ci-dessous montre l'ensemble des cas d'utilisation et décrit les exigences fonctionnelles du système. Chaque cas d'utilisation correspond donc à une fonction métier du système, selon le point de vue de l'un de ses acteurs. Les spécifications fonctionnelles découlent directement du diagramme de cas d'utilisation. Il s'agit de reprendre chaque cas et de décrire très précisément les interactions des acteurs avec le système.

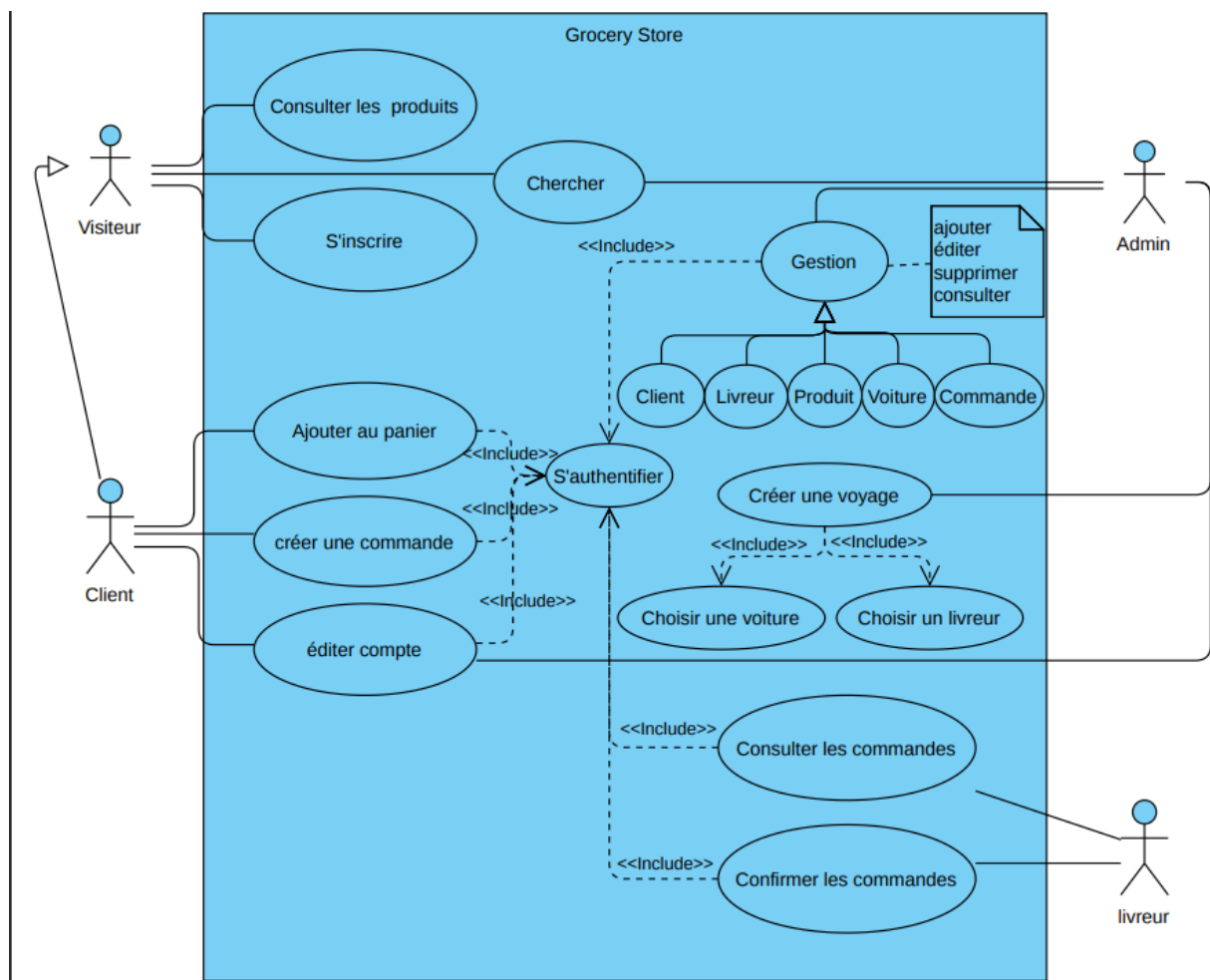


Figure 2 : Diagramme cas d'utilisation (Général)

2.4.3 Diagramme de classes :

Un diagramme de classe est un diagramme UML qui contient des classes, des interfaces, des packages et leurs relations, et qui fournit une vue logique de tout ou partie d'un système informatique. On construit un diagramme de classes pour simplifier l'interaction des objets d'un système qu'on est en train de modéliser. Ces diagrammes expriment la structure statique d'un système en termes de classes et de relations entre eux. Une classe décrit un ensemble d'objets et une

association décrit un ensemble de liens. Un diagramme de classe n'exprime rien de spécifique concernant les liens d'un objet particulier, mais il décrit, le lien potentiel entre un objet et d'autres objets.

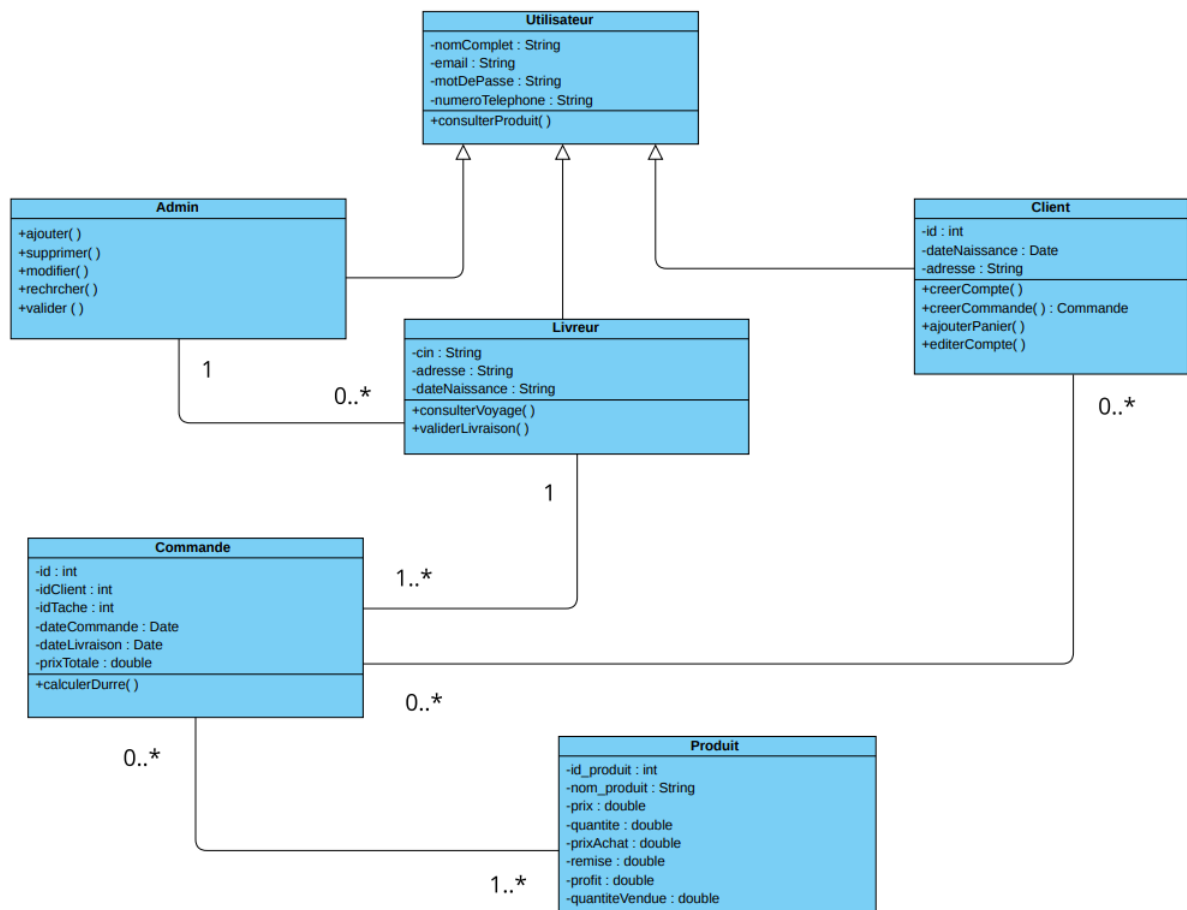


Figure 3 : Diagramme de classe

2.4.4 Diagrammes de séquences :

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language. Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation.

Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets. La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps, et de spécifier la naissance et la mort d'objets. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent à l'aide de messages.

Diagramme de séquence d'authentification :

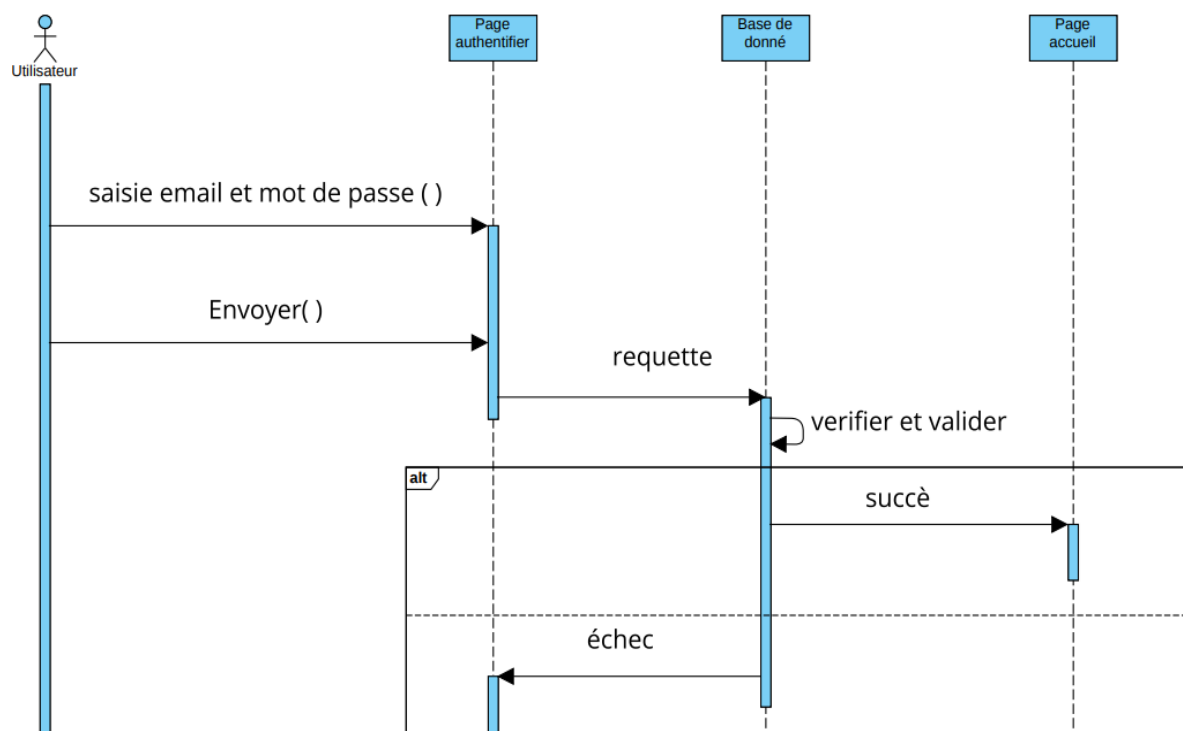


Figure 4 : Diagramme de séquence (authentification)

Diagramme de séquence de créer commande :

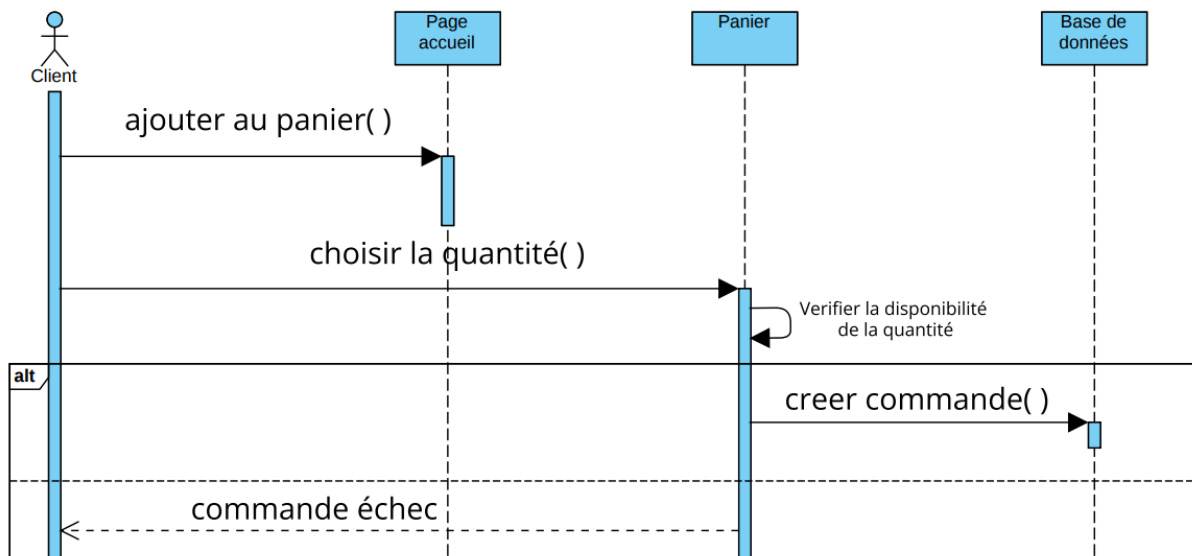


Figure 5 : Diagramme de séquence (créer commande)

Diagramme de séquence de créer voyage (ou tâche) :

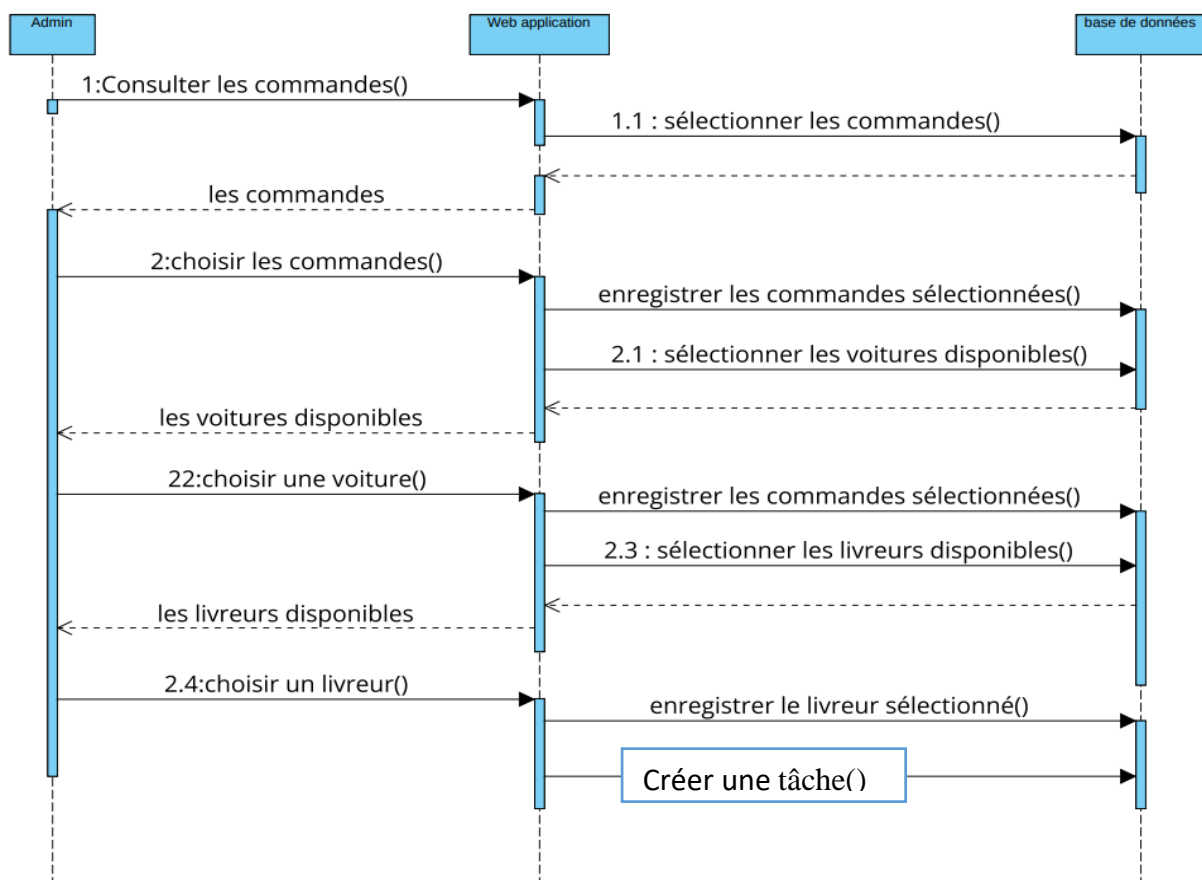


Figure 6 : Diagramme de séquence (créer voyage)

Diagramme de séquence de livreur :

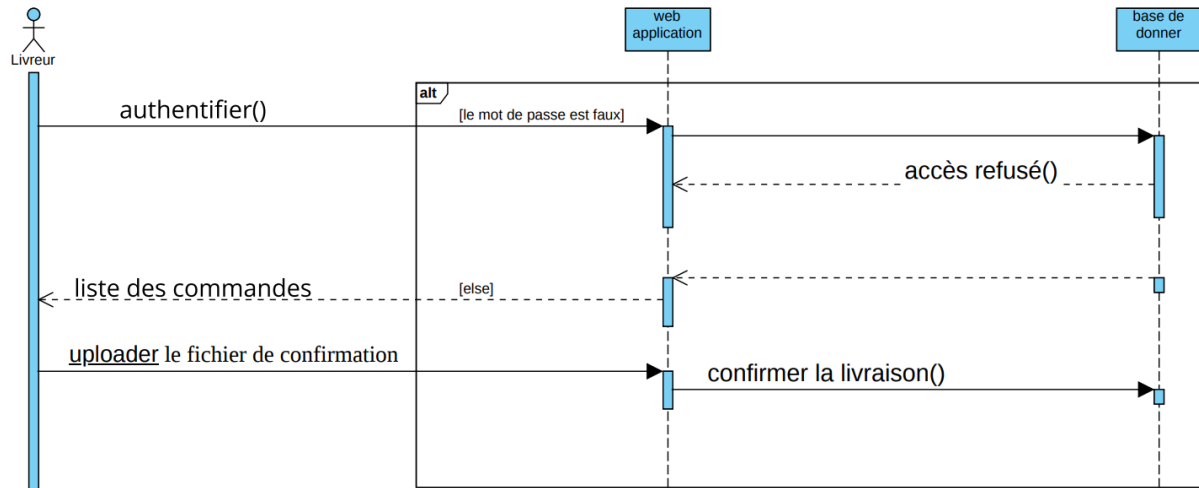


Figure 7 : Diagramme de séquence (livreur)

2.5 Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons présenté les différents diagrammes définis par UML qui ont permis de bien comprendre les besoins du système à développer ainsi que les différentes interactions entre les objets participant à son fonctionnement, chose qui facilitera la phase d'implémentation et de codage.

Chapitre III : Réalisation du projet

3.1 Introduction :

Dans ce chapitre on va parler des outils et des langages de développement, les étapes de la réalisation et nous allons montrer quelques captures d'écran pour avoir une idée sur l'application et son fonctionnement.

3.2 Outils de developpement:

3.2.1 HTML5:

L'HTML est un langage informatique utilisé sur l'internet. Ce langage est utilisé pour créer des pages web. L'acronyme signifie HyperText Markup Language, ce qui signifie en français "langage de balisage d'hypertexte". Cette signification porte bien son nom puisqu'effectivement ce langage permet de réaliser de l'hypertexte à base d'une structure de balisage.[5]



3.2.2 CSS :

Le terme CSS est l'acronyme anglais de Cascading Style Sheets qui peut se traduire par "feuilles de style en cascade". Le CSS est un langage informatique utilisé sur l'internet pour mettre en forme les fichiers HTML ou XML. Ainsi, les feuilles de style, aussi appelé les fichiers CSS, comprennent du code qui permet de gérer le design d'une page en HTML. [6]



3.2.3 JAVA EE :

Java EE signifie Java Enterprise Edition, est fait pour le développement des application client/serveur. J2EE est une plateforme fortement orientée serveur pour le développement et l'exécution d'applications distribuées [8]



3.2.4 JavaScript :

JavaScript (souvent abrégé JS) est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés. [7]



3.2.5 JQuery :

JQuery est un Framework JavaScript sous licence libre qui permet de faciliter des fonctionnalités communes de JavaScript. L'utilisation de cette bibliothèque permet de gagner du temps de développement lors de l'interaction sur le code HTML d'une page web, l'AJAX ou la gestion des évènements. JQuery possède par la même occasion l'avantage d'être utilisable sur plusieurs navigateurs web (Internet Explorer, Firefox, Chrome, Safari ou Opera)



3.2.6 MySQL :

MySQL est une base de données relationnelle libre qui a vu le jour en 1995 et très employée sur le Web, souvent en association avec PHP (langage) et Apache (serveur web). MySQL fonctionne indifféremment sur tous les systèmes d'exploitation (Windows, Linux, Mac OS notamment). Le principe d'une base de données relationnelle est d'enregistrer les informations dans des tables, qui représentent des regroupements de données par sujets (table des clients, table des fournisseurs, table des produits, par exemple). Les tables sont reliées entre elles par des relations.



3.2.7 Bootstrap :

Ce qui nous permet de créer des formulaires désignés très facilement ainsi que l'implémentions d'éléments dynamiques, Bootstrap est une collection d'outils et de classes rassemblées dans des fichiers qu'on inclut dans notre code pour nous faciliter la création d'une application. C'est un Framework divisé entre autres de code HTML, JavaScript et CSS. Pour utiliser les outils de Bootstrap, il suffit de connaître le nom de la classe qu'on désire appliquer à notre page, et on l'ajoute grâce à la balise style au niveau de l'élément qu'on souhaite modifier[10]



3.2.7 data tables

Cet article apprend à installer et utiliser le plugin DataTables, qui permet à l'internaute d'interagir avec un tableau HTML. L'objectif est d'afficher un tableau paginé, trié sur plusieurs colonnes, au style personnalisé, avec des éléments de contrôle en français.

Par défaut, DataTables trie le tableau par ordre croissant sur la première colonne. L'utilisateur peut ensuite trier le tableau, par ordre croissant ou décroissant, sur n'importe



quelle colonne. Il permet de rechercher en chaque colonne sur une donnée particulier et de contrôler le nombre de lignes à chaque page.[9]

3.3 Présentation de l'application :

3.3.1 Interface d'administrateur :

Connexion :

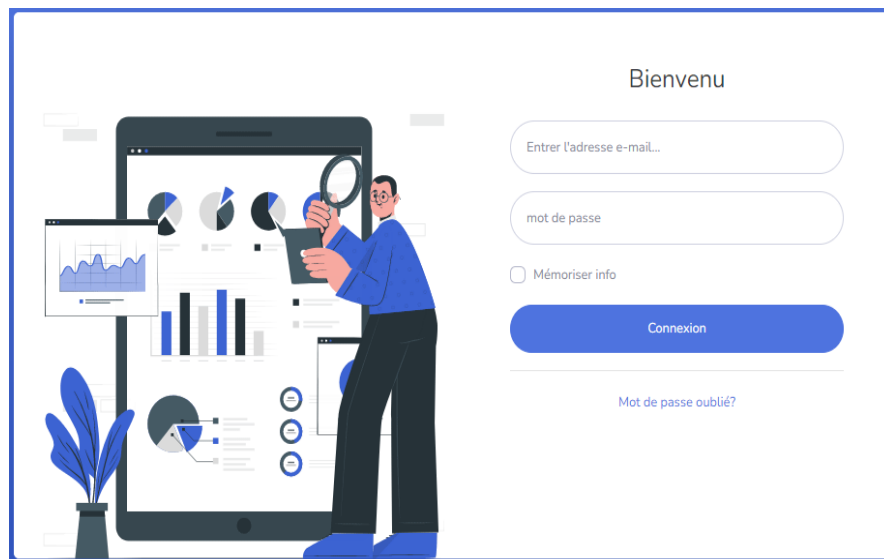


Figure 8 : Interface d'administrateur (Connexion)

L'authentification est une procédure, par laquelle un système informatique certifie l'identité d'une personne ou d'un ordinateur. Le but de cette procédure étant **d'autoriser** la personne à accéder à certaines ressources sécurisées. Il va comparer les informations des utilisateurs autorisés stockées dans une base de données (en local ou sur un serveur d'authentification) à celles fournies. L'accès sera autorisé seulement si les informations sont identiques. C'est

l'administrateur du système d'information qui octroie les droits et paramètre l'accès. L'utilisateur possédant un compte d'accès (Email + mot de passe) n'aura accès qu'aux ressources dont il est autorisé à voir.

Tableau de bord :



Figure 9 : Interface d'administrateur (Tableau de bord)

Le tableau de bord de gestion ou tableau de bord budgétaire est un outil de pilotage de l'entreprise condensant les données les plus essentielles. Il a pour objectif d'évaluer le niveau de performance de la gestion de la société et ainsi d'aider à la prise de décision.

Dans notre cas le tableau de bord affiche les gains de dernier mois, les gains totaux, le nombre de client, le nombre de commandes qui n'est pas dans un voyage, les livreurs disponibles et les voitures disponibles.

Entête :



Figure 10 : Interface d'administrateur (Entête)

L'entête se compose d'un logo (identité de magasin) qui sert à identifier les activités de notre magasin et une barre de recherche ainsi qu'une case pour le profil de l'administrateur.

Les produits :

Produit									
les Produits									
Afficher		10	entrées	Rechercher:					
ID	Nom Produit	Prix	Prix Dachat	Quantite	Quantite vendue	remise	profit		
23	carot	10.0	8.0	12.0	0.0	0.0	2.0		
24	CONCOMBRE	8.0	7.0	11.0	0.0	0.0	1.0		
25	AUBERGINE	6.0	5.0	9.0	0.0	0.0	1.0		
26	TOMATE	8.0	6.0	15.0	3.0	0.0	2.0		
27	OIGNON	10.0	7.0	7.0	1.0	0.0	3.0		

Figure 11 : Interface d'administrateur (Les produits)

L'administrateur a le droit de supprimer, ajouter, modifier les informations des produits.

Supprimer un produit :

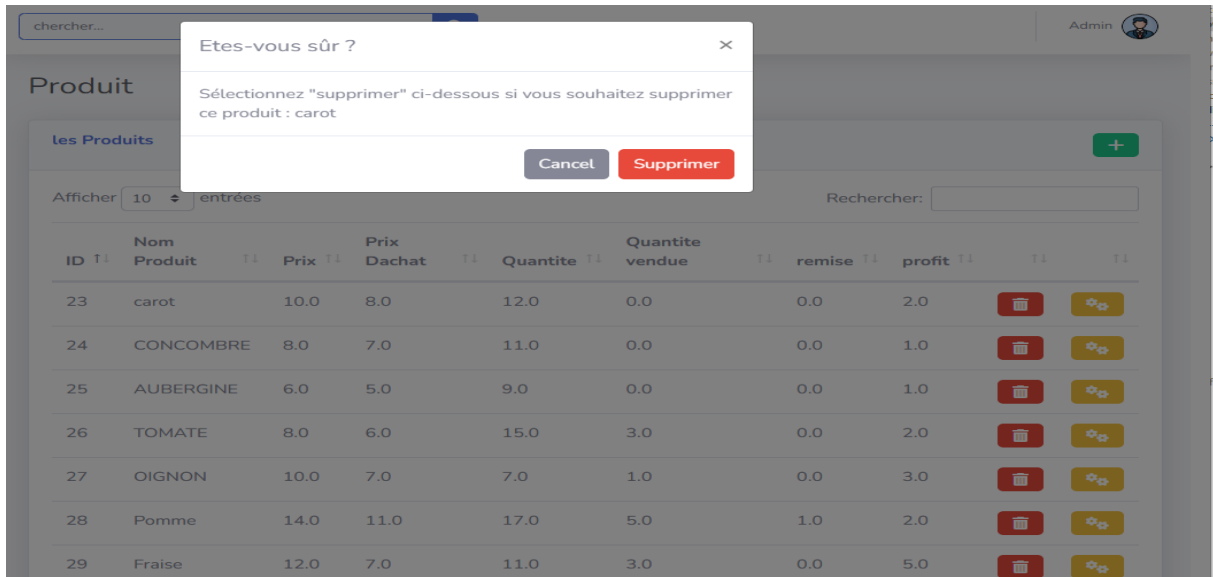
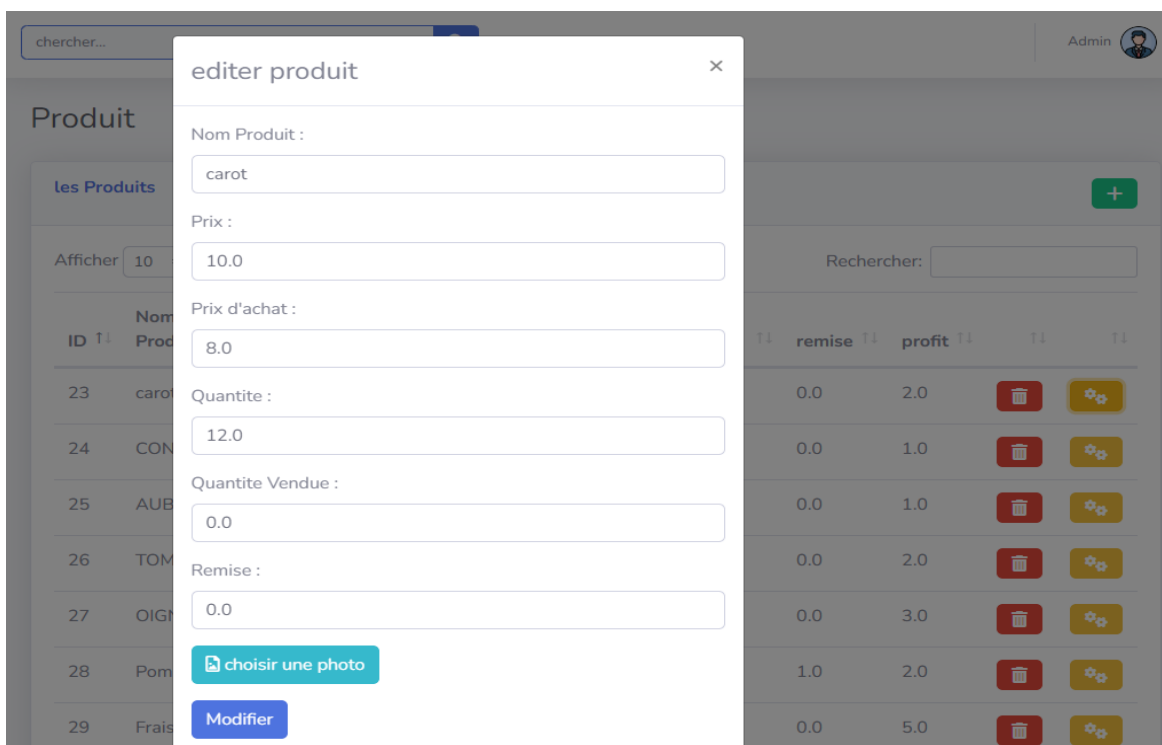


Figure 12 : Interface d'administrateur (supprimer un produit)

Demande la confirmation avant de supprimer un produit.

Editer un produit :



Changer les informations d'un produit.

Saisir un produit :

The image shows a modal window titled 'Saisie Produit' (Product Entry) overlaid on a blurred background of a product management interface. The modal contains several input fields for entering product details:

- Nom Produit : (Product Name)
- Prix : (Price)
- Prix D'achat : (Purchase Price)
- Quantite : (Quantity)
- Quantite Vendue: (Quantity Sold)
- Remise : (Discount)

At the bottom of the modal is a blue button labeled 'Ajouter' (Add). The background interface shows a table of products with columns for 'remise' (discount) and 'profit', and a search bar at the top right.

Figure 14 : Interface d'administrateur (saisir un produit)

Saisir les informations d'un produit.

Les voitures :

The image shows a web interface for managing cars, titled 'Voiture'. It features a table with the following data:

Matricule	Marque		
44 1959	renult		
77722321	toyota		
AWMM	dacia logan		
QSA11	fiat		

At the bottom of the table, it says 'Affichage de 1 à 4 sur 4 entrées' (Displaying 1 to 4 of 4 entries). There are navigation buttons: 'Précédente' (Previous), '1' (Current page), and 'Suivante' (Next).

L'administrateur a le droit de supprimer, ajouter, modifier les informations des voitures.

Supprimer une voiture :

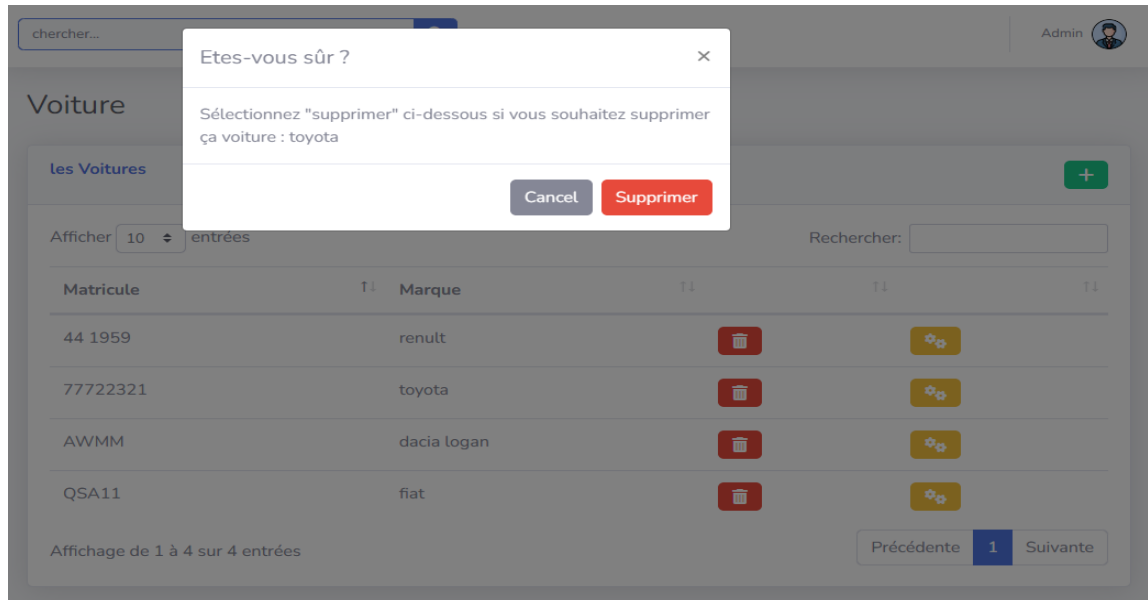


Figure 16 : Interface d'administrateur (supprimer une voiture)

Demande la confirmation avant de supprimer une voiture.

Editer une voiture :

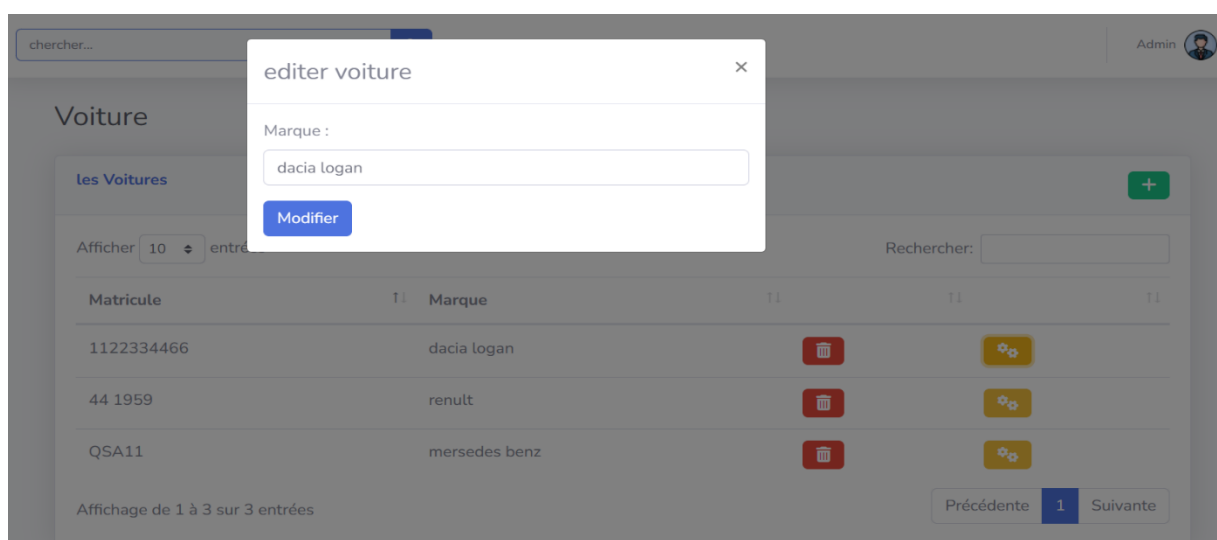


Figure 17 : Interface d'administrateur (Editer une voiture)

Changer les informations d'une voiture.

Saisir une voiture :

The screenshot shows a modal window titled 'Saisir Voiture' with a close button (X). It contains two input fields: 'Matricule :' and 'Marque :'. Below these fields is a blue button labeled 'Ajouter'. The background shows a blurred view of the 'Voiture' management interface, including a search bar, a table with columns 'Matricule', 'Marque', and action icons (trash and settings), and pagination controls.

Figure 18 : Interface d'administrateur (Saisir une voiture)

Saisir les informations d'une voiture.

Les livreurs :

The screenshot shows the 'Livreur' management interface. It includes a header 'Livreur' and a sub-header 'les Livreurs' with a green '+' button. Below is a table with columns: CIN, Nom Complet, Date Naissance, Adresse, and Numero Telephone. The table contains three entries. At the bottom, there is a pagination bar showing 'Affichage de 1 à 3 sur 3 entrées' and buttons for 'Précédente', '1', and 'Suivante'.

CIN	Nom Complet	Date Naissance	Adresse	Numero Telephone		
ABCDE	mohamed lkhalidi	2000-11-11	av casablanca rue 3 tetouan maroc	07781532215		
ABCDE1234	rida lhamidi	2001-02-03	av 9 avril MARTIL Maroc	0632116570		
p902	ali tantan	1999-11-12	av marrakech rue 3 tetouan casa	0612345678		

Figure 19 : Interface d'administrateur (Les livreurs)

L'administrateur a le droit de supprimer, ajouter, modifier les informations des livreurs.

Supprimer un livreur :

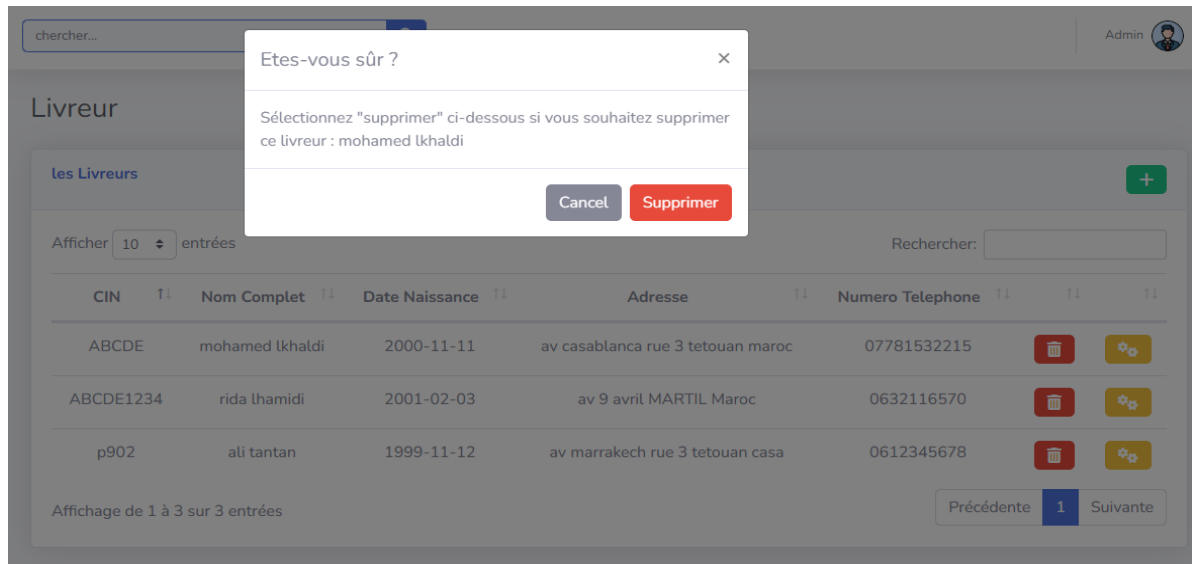


Figure 20 : Interface d'administrateur (supprimer un livreur)

Demande la confirmation avant de supprimer un livreur.

Editer un livreur :

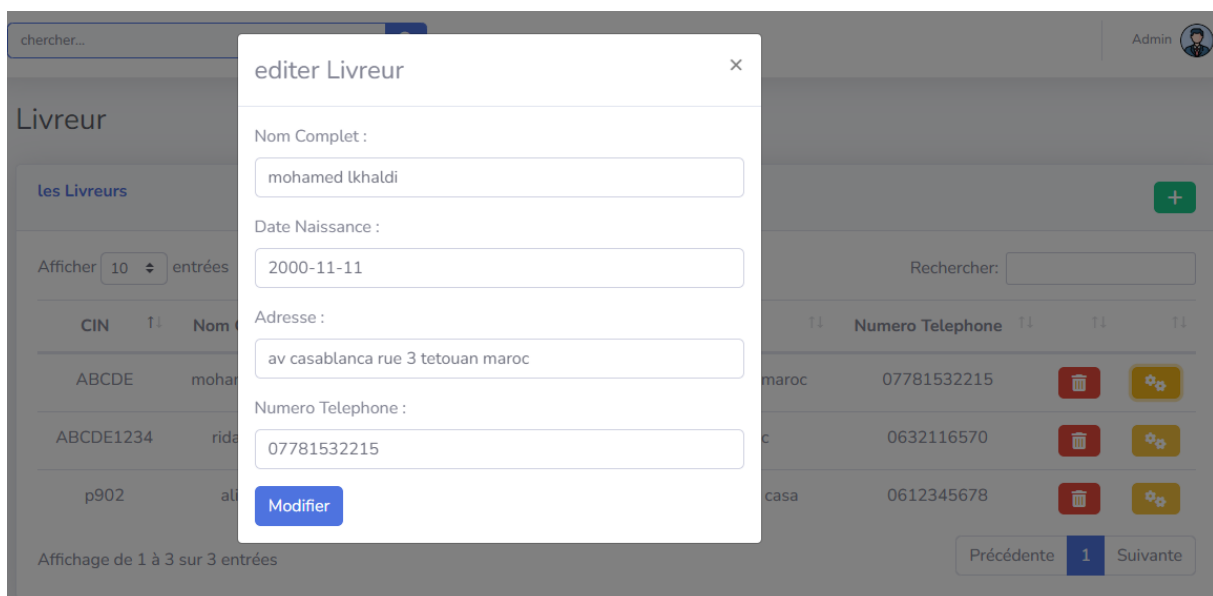


Figure 21 : Interface d'administrateur (Editer un livreur)

Changer les informations d'un livreur.

Saisir un livreur :

Saisie Livreur

CIN :

Nom Complet :

Date Naissance :

Adresse :

Numero Telephone:

Ajouter

Figure 22 : Interface d'administrateur (Saisir un livreur)

Saisir les informations d'un livreur.

Les commandes :

les commandes

Les Commandes										
Afficher 10 entrées		Rechercher: <input type="text"/>								
	ID	Nom Client	Numero Telephone	Adresse Client	Date Commande	Date Livraison	Durre	Prix Totale		
<input checked="" type="checkbox"/>	14	khalid	771122336699	kholdon	2022-06-16	2022-06-16	0	140.0	<input type="checkbox"/>	Produits
<input type="checkbox"/>	15	Driss BENOMAR	0633316570	09 HAY DIZA AV ATTAQUIA ZKT 03 MARTIL	2022-06-15	2022-06-16	1	160.0	<input type="checkbox"/>	Produits
<input type="checkbox"/>	16	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-06-18	2022-06-17	-1	190.0	<input type="checkbox"/>	Produits
<input checked="" type="checkbox"/>	17	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-06-17	2022-06-17	0	320.0	<input type="checkbox"/>	Produits
<input type="checkbox"/>	18	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-06-17	2022-06-17	0	200.0	<input type="checkbox"/>	Produits
Affichage de 1 à 5 sur 5 entrées										
		Précédente 1 Suivante								
										Livrer

Figure 23 : Interface d'administrateur (Les commandes)

Rendre la commande en mode de livraison et puis on spécifie les informations de livraison.

La spécification de livraison :

Livreur

les Livreurs

Afficher 10 entrées Rechercher:

CIN	Nom Complet	Date Naissance	Adresse	Numero Telephone
ABICDE1234	rida lhamidi	2001-02-03	av 9 avril MARTIL Maroc	0632116570

Affichage de 1 à 1 sur 1 entrées

Précédente 1 Suivante

[ajouter a tache](#)

Voiture

les Voitures

Afficher 10 entrées Rechercher:

Matricule	Marque
AWMM	dacia logan

Affichage de 1 à 1 sur 1 entrées

Précédente 1 Suivante

[ajouter a tache](#)

Figure 24 : Interface d'administrateur (La spécification de livraison)

Spécification les informations de la livraison.

Les produits d'une commande :

Produit

les Produits [Saisie Produit](#)

Afficher 10 entrées Rechercher:

ID	Nom Produit	Prix	Prix Dachat	Quantite	Quantite vendue	remise	profit
19	iphone6	1050.0	1000.0	17.0	11.0	20.0	30.0
21	mac os	170.0	100.0	10.0	2.0	20.0	50.0

Affichage de 1 à 2 sur 2 entrées

Précédente 1 Suivante

Figure 25 : Interface d'administrateur (Les produits d'une commande)

L'affichage de l'ensemble des produits qui représente une commande.

Les commandes livrées :

Les Commande Livrer

Les Commande Livrer

Afficher 10 entrées Rechercher:

ID	Nom Client	Numero Telephone	Adresse Client	Date Commande	Date Livraison	Prix Totale
1	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-03-30	2022-03-20	232.0
3	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-06-15	2022-06-17	123.0
4	Driss BENOMAR	0633316570	09 HAY DIZA AV ATTAOUIA ZKT 03 MARTIL	2022-06-14	2022-06-16	264.0
5	Driss BENOMAR	0633316570	09 HAY DIZA AV ATTAOUIA ZKT 03 MARTIL	2022-03-30	2022-03-20	111.0
6	khalid	771122336699	av kholdon tetouan maroc	2022-03-30	2022-03-20	231.0
9	khalid	771122336699	av kholdon tetouan maroc	2022-04-08	2022-03-12	123.76

Affichage de 1 à 6 sur 6 entrées

Précédente 1 Suivante

La liste des commandes livrées.

Figure 26 : Interface d'administrateur (Les commandes livrées)

Supprimer une commande :

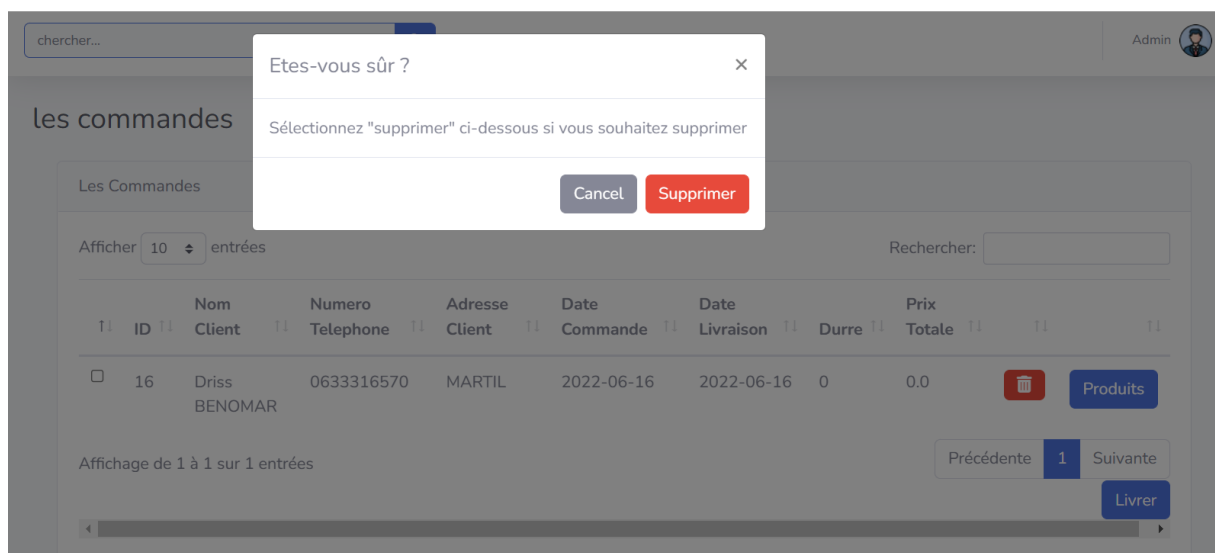


Figure 27 : Interface d'administrateur (Supprimer une commande)

Demande la confirmation avant de supprimer une commande.

Les voyages :

Voyage

les Voyages

Afficher 10 entrées Rechercher:

ID	Cin	Nom Complet	Matricule	Marque			
32	p902	ali tantan	44 1959	renult			Commandes
44	p902	ali tantan	QSA11	fiat			Commandes
46	ABCDE	mohamed lkhalidi	77722321	toyota			Commandes
49	ABCDE1234	rida lhamidi	AWMM	dacia logan			Commandes

Affichage de 1 à 4 sur 4 entrées

Précédente 1 Suivante

Figure 28 : Interface d'administrateur (Les voyages)

L'ensemble des commandes qui constitue un voyage :

Votre Commandes

Votre Commandes

Afficher 10 entrées Rechercher:

ID	Nom Client	Telephone de Client	Adresse de Client	Date Livraison	Date Commande	Prix Totale
13	mouad	+212 060 132 432	teouane city	2022-05-17	2022-05-17	1200.0

Affichage de 1 à 1 sur 1 entrées

Précédente 1 Suivante

Figure 29 : Interface d'administrateur (L'ensemble des produits qui constitue un voyage)





Les clients :

Client

les Clients

Afficher 10 entrées

Rechercher:

ID	Nom Complet	Email	Numero Telephone	Date Naissance	Adresse	
10	Driss BENOMAR	benomard999@gmail.com	0633316570	2001-02-03	09 HAY DIZA AV ATTAOUIA ZKT 03 MARTIL	
12	hatim benomar	hatim999@gmail.com	0633316570	2005-02-03	09 HAY DIZA AV ATTAOUIA ZKT 03 MARTIL	
16	khalid	khail@gmail.com	771122336699	2000-11-11	av kholdon tetouan maroc	
3	mouad	mouadbenthami@gmail.com	+212 060 132 432	2001-05-13	teouane city	

Affichage de 1 à 4 sur 4 entrées

Précédente

1

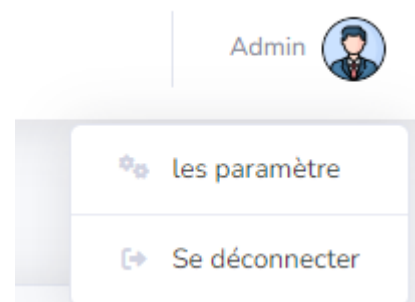
Suivante

Figure 30 : Interface d'administrateur (Les clients)

L'administrateur a le droit de supprimer les clients avec mauvaise réputation.

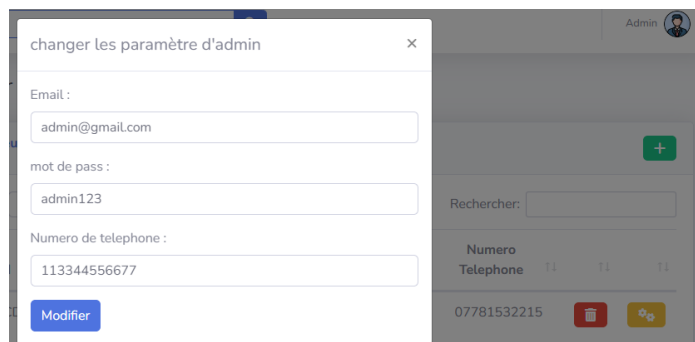
Les paramètres et la déconnexion :

Figure 31 : Interface d'administrateur
(Les paramètres et la déconnexion)



L'administrateur a le droit de modifier les informations et se déconnecter.

Changer les paramètres :



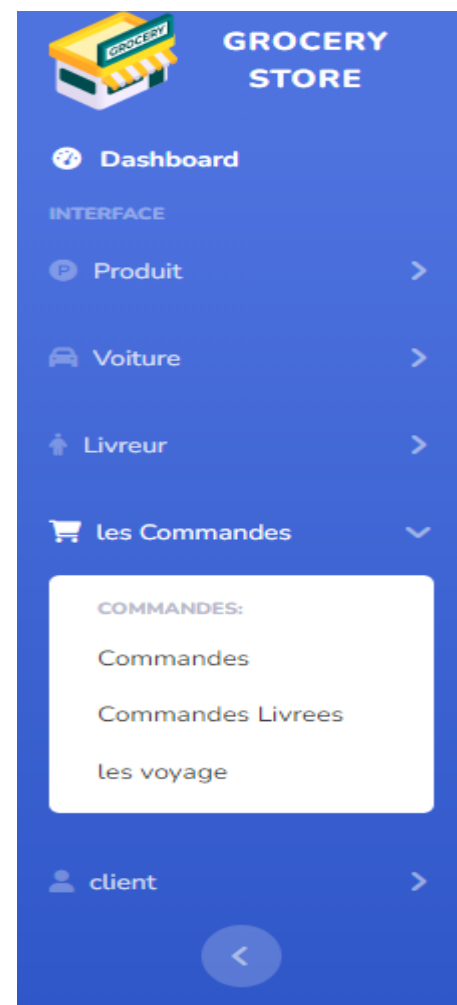
The image shows a modal window titled "changer les paramètre d'admin" with a close button (X). It contains three input fields: "Email :" with the value "admin@gmail.com", "mot de pass :" with the value "admin123", and "Numero de telephone :" with the value "113344556677". A blue "Modifier" button is at the bottom left. In the background, a table with columns "Numero" and "Telephone" is visible, showing a row with the value "07781532215".

Figure 32 : Interface d'administrateur (Changer les paramètres)

Aside :

Figure 33 : Interface d'administrateur
(Aside)

Le bundle de tâches Dashboard Application Services contient des tâches permettant d'administrer et D'implémenter les meilleures pratiques pour faciliter L'utilisation a l'administrateur.



3.3.2 Interface de client :

Entête :

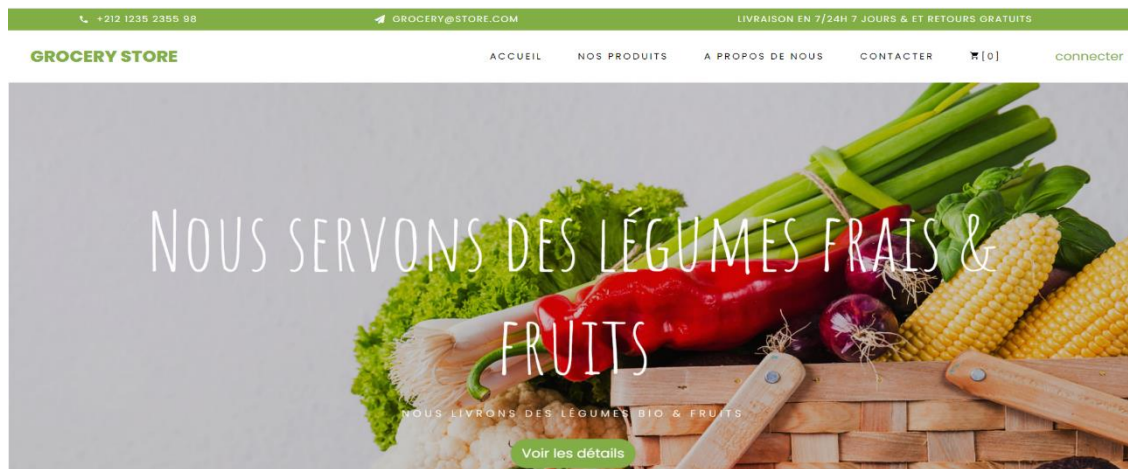


Figure 34 : Interface de visiteur (entête)

Une barre qui constitue les services que le client va bénéficier.

Créer un compte :

The image displays two identical screenshots of a 'Créer un compte!' (Create an account) form, presented side-by-side. Each form is set against a light green background with a subtle illustration of a person using a smartphone. The form itself is white and contains the following elements: a title 'Créer un compte!', a series of input fields for 'Nom Complet', 'Telephone', 'Date Naissance', 'Adresse e-mail', 'Adresse', 'mot de passe', and 'Répéter le mot de passe', a blue 'Envoyer' button, and two social login options: 'S'inscrire avec Google' (in a red button) and 'S'inscrire avec Facebook' (in a blue button). At the bottom of each form, there is a link that says 'Vous avez déjà un compte? Connexion!'. The entire form is enclosed in a thin green border.

Figure 35 : Interface de visiteur (créer un compte)

L'utilisateur doit s'enregistrer à la première fois pour bénéficier d'un service.

Connexion :

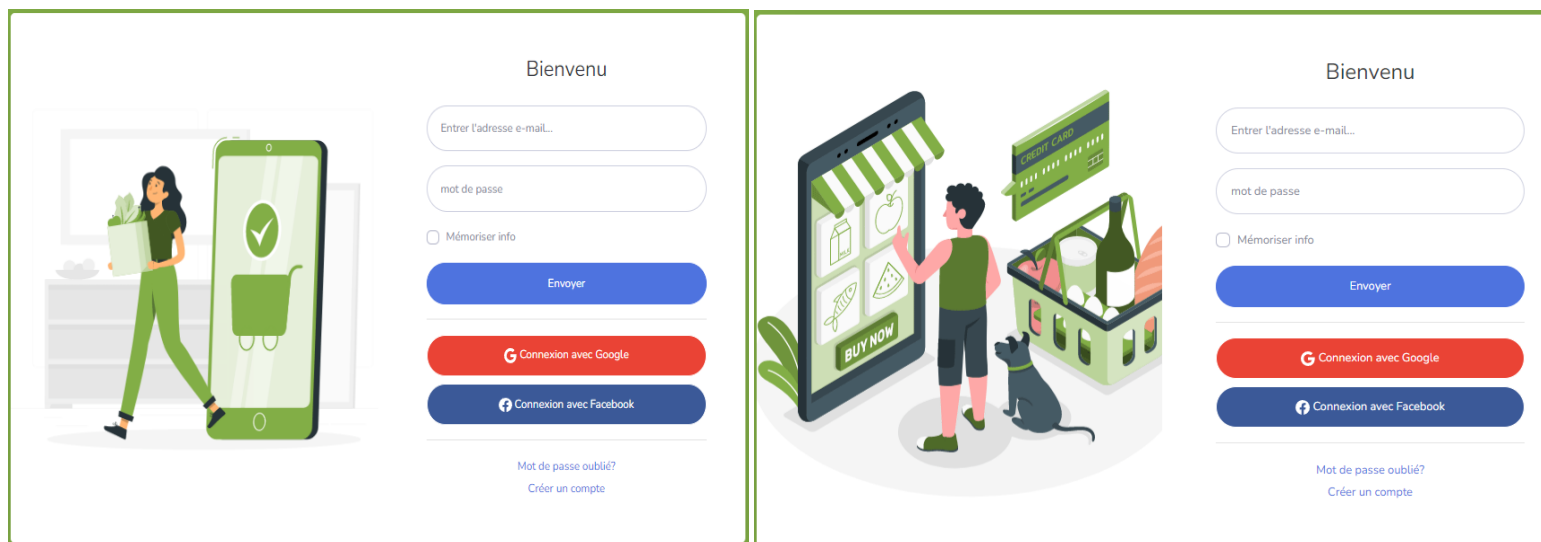


Figure 36 : Interface de visiteur (Connexion)

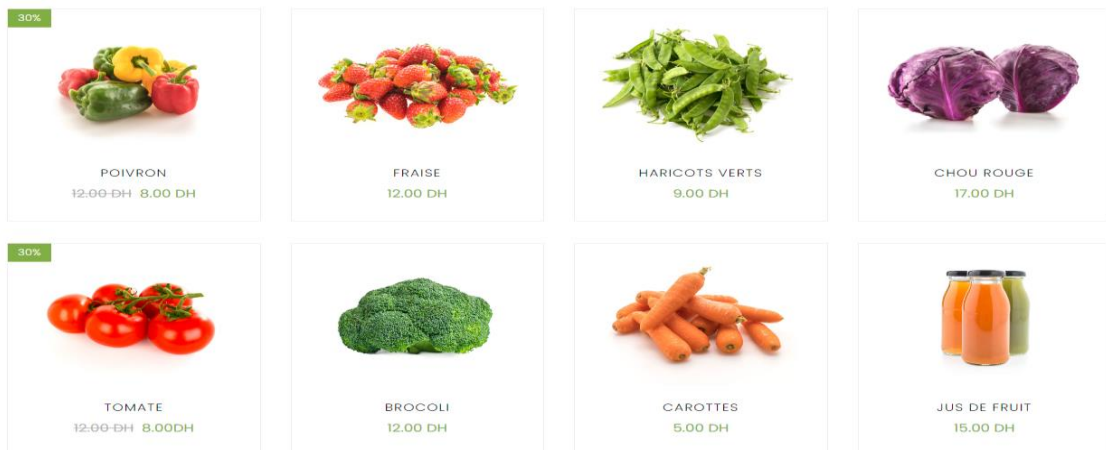
Faire connexion à la page des services de client à l'aide des informations obtenue par l'inscription.

Accueil :



Nos produits

vous pouvez voir tous les produits [ici](#)



Témoignage

Notre client satisfait dit

vous pouvez nous envoyer votre avis [ici](#)



pour une première commande, je suis très satisfait et rassuré. Je ne manquerais pas de repasser par votre site pour de prochains achats. Merci encore à toute l'équipe. Bon courage

issam bennani
WEB DEVELOPER



Bonsoir je viens de recevoir ma commande aujourd'hui. Je tiens à vous remercier pour l'intérêt que vous portez à vos clients et pour le sérieux de votre service et . Bonne continuation.

ahmed bakkali
MARKETING MANAGER



Tout est parfait !! J'ai effectué trois commande sur site et à chaque fois je reçois ma marchandise le jour suivant. le livreur est sympa. Merci, je vous donne 5 étoiles.

hicham khaldi
INTERFACE DESIGNER

Figure 37 : Interface de visiteur (Accueil)

Représentation des services principaux avec quelques exemples de produits disponibles ainsi que des commentaires des clients qui décrit la performance de notre site web.

Nos produits :

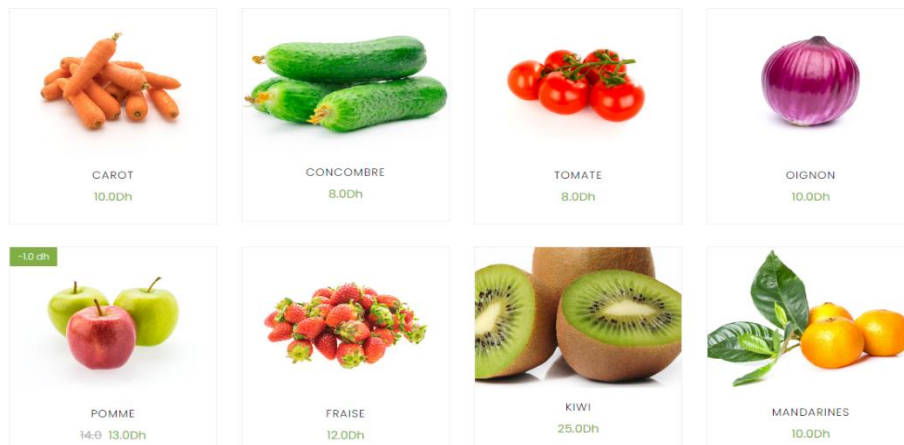


Figure 38 : Interface de visiteur (Nos produits)

La liste des produits disponibles en notre magasin.

A propos de nous :



Figure 39 : Interface de visiteur (A propos de nous)

Fournir des informations complémentaires et des moyens de contact pour offrir un support à nos clients.

Contact :

+212 1235 2355 98
@GROCERY@STORE.COM
LIVRAISON EN 7/24H 7 JOURS & ET RETOURS GRATUITS

GROCERY STORE
ACCUEIL
NOS PRODUITS
À PROPOS DE NOUS
CONTACTER
🛒[0]

Adresse: Av. des Forces Armées Royales, Tétouan 93000
Téléphone +212 392 392 721
Email Grocery@Store.com
Site Internet GroceryStore.com

Votre nom
Votre Email
Sujet
Message

Envoyer Message

Figure 40 : Interface de visiteur (Contact)

Apporter un moyen de contact au client en cas de réclamation.

Panier :

	Nom du produit	Prix	Quantité	Total
	POIVRON	12.0 Dh	<div>2</div>	24.0 DH
	Pomme	14.0 Dh	<div>1</div>	14.0 DH
	carot	10.0 Dh	<div>3</div>	30.0 DH

Totaux du panier
Total 36.0
Remise 2.0
PRIX APRÈS REMISE **34.0**

Passer la commande

Figure 41 : Interface de visiteur (Panier)

La liste des produits que le client va commander parmi les produits disponibles.

Changer les paramètres :

changer les paramètre

Nom Complet :

mouad benthami

Email :

mouadbenthami@gmail.com

Mot de passe :

mouad123

Nouveau mot de passe :

mouad1234

Numero de telephone :

123456789

Date de naissance :

2001-01-01

Adresse :

av casablanca tetouan maroc

Modifier

Figure 42 : Interface de visiteur (Changer les paramètres)

Le client est capable de modifier leurs informations personnelles.

Footer :

Grocery Store

Nous sommes les leaders en négociations et ventes en ligne au Maroc.

Menu

- Produits
- a propos de nous
- Contacter

Vous avez une question ?

- Av. des Forces Armées Royales, Tétouan 93000
- +212 392 392 721
- grocery@store.com

connectez-vous

- créer un compte
- connectez-vous en tant qu'utilisateur
- connectez-vous en tant qu'administrateur
- connectez-vous en tant qu'utilisateur

Twitter Facebook Instagram

Figure 43 : Interface de visiteur (Footer)

Le pied de page est la partie inférieure d'une page Web, qui comprend une série d'éléments susceptibles d'intéresser l'utilisateur qui la parcourt, tels que des liens vers les principales catégories, des coordonnées, des réseaux sociaux.

3.3.3 Interface de livreur :

Connexion :



se connecter en tant que livreur

Enter votre Nom

cin

☐ Mémoriser info

se connecter

Figure 44 : Interface de livreur (Connexion)

Le livreur doit saisir son nom et son CIN pour savoir les voyages demandés.

Les commandes d'un livreur :

Votre Commandes							
Afficher 10 entrées				Rechercher: <input type="text"/>			
ID	Nom Client	Telephone de Client	Adresse de Client	Date Livraison	Date Commande	Prix Totale	
14	khalid	771122336699	av kholdon tetouan maroc	2022-06-16	2022-06-16	140.0	Confirmer la commande
17	mouad benthami	0612345677	av casablanca rue 3 tetouan maroc	2022-06-17	2022-06-17	320.0	Confirmer la commande
Affichage de 1 à 2 sur 2 entrées							
Précédente		1	Suivante				

Figure 45 : Interface de livreur (Les commandes d'un livreur)

La liste des commandes qui constitue un voyage.

Les voyages d'un livreur :

The screenshot shows a web interface titled 'Voyage'. At the top right, there is a user profile icon and the name 'rida thamidi'. Below the title, there is a section 'les Voyages'. It includes a filter 'Afficher 10 entrées' and a search bar 'Rechercher:'. A table lists three trips with columns 'ID', 'Matricule', and 'Commandes'. Each row has a blue 'Commandes' button. The table data is as follows:

ID	Matricule	Commandes
32	44 1959	Commandes
44	QSA11	Commandes
49	AWMM	Commandes

At the bottom, it says 'Affichage de 1 à 3 sur 3 entrées' and has navigation buttons 'Précédente', '1', and 'Suivante'.

Figure 46 : Interface de livreur (Les voyages d'un livreur)

La liste des voyages de chaque livreur.

Confirmation d'une commande :

The screenshot shows a modal form titled 'Confirmer la commande'. It has a close button 'X' in the top right corner. The form contains the following fields and buttons:

- 'numéro de commande :' with a text input field containing '12372'.
- 'reçu de paiement' with a file upload button 'Choisir un fichier' and the text 'Aucun fichier choisi'.
- A blue 'Confirmer' button.

Figure 47 : Interface de livreur (Confirmation d'une commande)

Le livreur va confirmer les commandes qu'il doit transmettre.

Reçu :

recu de M. mouad benthami

numéro de commande 29

Le 2022-06-21

je soussigne(e) que je reçois tous les produits que j'ai commandés pour un prix total de 53.0 Dh

Signature

Figure 48 : Interface de livreur (reçu)

Conclusion et perspectives

L'élaboration de notre application web nous a permis de nous confronter à une expérience professionnelle dans le domaine de développement des applications que nous ne pouvant qualifier que d'enrichissante. En outre, elle nous a offert de l'opportunité de concrétiser nos connaissances théoriques à l'aide d'un cas réel. Ainsi, ce projet nous a apporté le plus concernant les langages de programmations et les plateformes que nous avons découvertes et pratiqués. Nous avons présenté dans ce rapport toutes les étapes nécessaires pour la conception et le développement d'une application web. Cette application est développée spécialement pour l'utilisation de quatre acteurs qui sont le visiteur, livreur, client et l'administrateur et avec une bonne analyse des besoins suivie d'une conception minutieuse de notre base de données et que nous avons réalisé le travail demandé à un taux de 95 %. Ceci est par le test de quelques scénarios d'exécution de notre application. Cependant, comme tout informaticien qui suit la veille technologique, nous avons proposé quelques perspectives d'amélioration et d'évolution de notre travail. Cette application peut être améliorée en ajoutant une application mobile, tel que le client peut réserver une commande d'après son téléphone et les commandes vont être envoyé directement vers notre administrateur pour valider les commandes reçus, dans l'application mobile le client peut lancer localisation afin de savoir les plus proches mobilités, comme notre client peut recevoir les nouveautés et consulter la liste des favorites. Ce projet nous a donné de plus l'occasion d'acquérir des nouvelles connaissances et de maîtriser des langages de programmation qui seront certes utiles dans nos futures vies professionnelles. À titre général, la vie universitaire ne permet que d'avoir un aperçu de son futur métier. On découvre

rapidement que l'aspect pratique dépasse souvent les connaissances acquises et qu'il constitue une formation rapide.

Bibliographie

Cours : (Filière SMI - Faculté des Sciences Tétouan)

- [1] Pr. JELLOULI Ismail. « Bases de données ».2021 /2022.
- [2] Pr. EL MHOUTI Abderrahim. « Cours C.O.O (UML) ». 2021/2022.
- [3] Pr. BEN MAATI Mohamed Larbi. « OOP(JAVA) ».2021/2022.

Internet :

- [4] <https://enaanai.wixsite.com/home/jee>
- [5] [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext Markup Language](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language)
- [6] [https://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles de style en cascade](https://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles_de_style_en_cascade)
- [7] <https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [8] [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jakarta EE](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jakarta_EE)
- [9] <https://datatables.net/>
- [9] <https://openclassrooms.com/fr/courses/2434016-developpez-des-sites-web-avec-java-ee>
- [10] <https://startbootstrap.com/>
- [11] <https://stackoverflow.com/>
- [12] <https://github.com/>