



2020

Rapport Final

# Projet Fil rouge

Conception et Réalisation d'un Site  
Web E-commerce

Réaliser Par :

Elmahdi KARBAL

Encadrée Par:

Mme :Meryem Faouzi

## Remerciements

En préambule à ce mémoire on remercie Dieu qui nous a aidés et nous a donné la patience et le courage durant ces longues durées d'étude.

Aussi nos remerciements au corps professoral et administratif de YouCode qui déploient de grands efforts pour nous assurer une très bonne formation.

nous remercions sincèrement Mme Meryem Faouzi notre encadreuse, qu' est toujours montrée disponible tout au long de la réalisation de ce projet, ainsi pour l'inspiration, l'aide et le temps qu'elle ont bien voulu elle consacrer.

# Sommaire

Remerciements.....	2
Sommaire .....	3
Introduction générale .....	5
Chapitre 1: Contexte général du projet.....	6
1) Cahier de Charge.....	6
a) présentation de la problématique .....	6
b) Solution.....	6
c) Backoffice (espace admin) .....	7
Chapitre 2: Analyse et Conception .....	8
1) Diagramme de cas d'utilisation .....	8
a. Définition .....	8
b. Diagramme de cas d'utilisation de notre site web.....	8
2) Diagramme de classe .....	10
a. Définition .....	10
b. Diagramme de classe de notre site web .....	10
Chapitre 3: Réalisation de l'application.....	13
1) Diagramme de cas d'utilisation .....	13
a. Les outils de développement.....	13
i. Xampp.....	13
ii. HTML .....	13
iii. CSS .....	13
iv. BOOTSTRAP.....	14
v. PHP .....	14
vi. MYSQL.....	14
vii. JAVASCRIPT .....	14
viii. JQUERY .....	15
b. Présentation de l'application.....	15
i. L'en-tête du site .....	15

ii. La page d'accueil .....	16
iii. Les produits les plus consultés aujourd'hui .....	17
iv. Contacter nous.....	17
v. Authentification .....	17
vi. Panier.....	18
c. Présentation de l'espace administrateur .....	19
i. Authentification .....	19
ii. Page des statistiques .....	20
iii. Page des produits .....	21
iv. Page catégories .....	21
v. Page des clients .....	22
vi. Page des ordres .....	23
Conclusion .....	24

# Introduction générale

Aujourd'hui, le commerce électronique est considéré comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations internationales. L'objectif de notre stage est le développement d'un site web d'e-commerce afin de gérer un ensemble de tâches facilitant l'achat des produits en ligne sans se déplacer sur place.

Ce rapport est le compte rendu du projet réalisé dans le cadre de notre formation à YouCode.

Ce rapport est composé de trois chapitres. Le premier contient la présentation du cahier de charges. Dans le deuxième nous décrivons l'analyse et la conception de notre application, et dans le troisième chapitre nous présentons les outils utilisés pour la réalisation ainsi que des captures d'écran de l'application avec description.

# Chapitre 1: Contexte général du projet

## 1) Cahier de Charge :

### a) présentation de la problématique :

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 jours 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.

Notre projet est réalisé dans le cadre du mémoire de fil rouge ayant comme objectif principal : la conception et la création d'une boutique virtuelle pour le compte <YouCodeGaming> qui est une société de vente des produits électroniques.

### b) Solution :

Notre projet c'est de réaliser un site web dynamique d'e-commerce, ce dernier n'est pas destiné vers l'entreprise << YouCodeGaming >> d'une façon directe, mais plutôt vers une branche de l'entreprise qui est l'agence YouCodeGaming spécialisé dans la vente des produits .Du coup l'objectif du site est de donner aux clients la possibilité d'avoir une idée plus ou moins général sur chaque produit(ses caractéristiques et son domaine) ,de plus lui permettre d'effectuer ses achats en ligne et par conséquent augmenter le chiffre d'affaire de la société et en même temps faciliter les tâches pour les employées.

Le site de << YouCodeGaming>> sera une plateforme de vente de l'entreprise, et doit être en mesure de proposer une expérience de qualité aux visiteurs du site.

### **c) Backoffice (espace admin) :**

Le backoffice regroupe un ensemble de tâches administratives, ce dernier doit également permettre une gestion quotidienne des activités e-commerce (suivi des commandes, mise à jour des catalogues produits) sans avoir besoin de l'intervention de l'agence.

Parmi les tâches de gestion backoffice nous pouvons citer :

- Ajout de produits
- Modification des produits
- Suppression des produits
- Gestion des ordres
- Gestion des clients

## Chapitre 2: Analyse et Conception

### 1) Diagramme de cas d'utilisation :

#### a. Définition :

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

Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

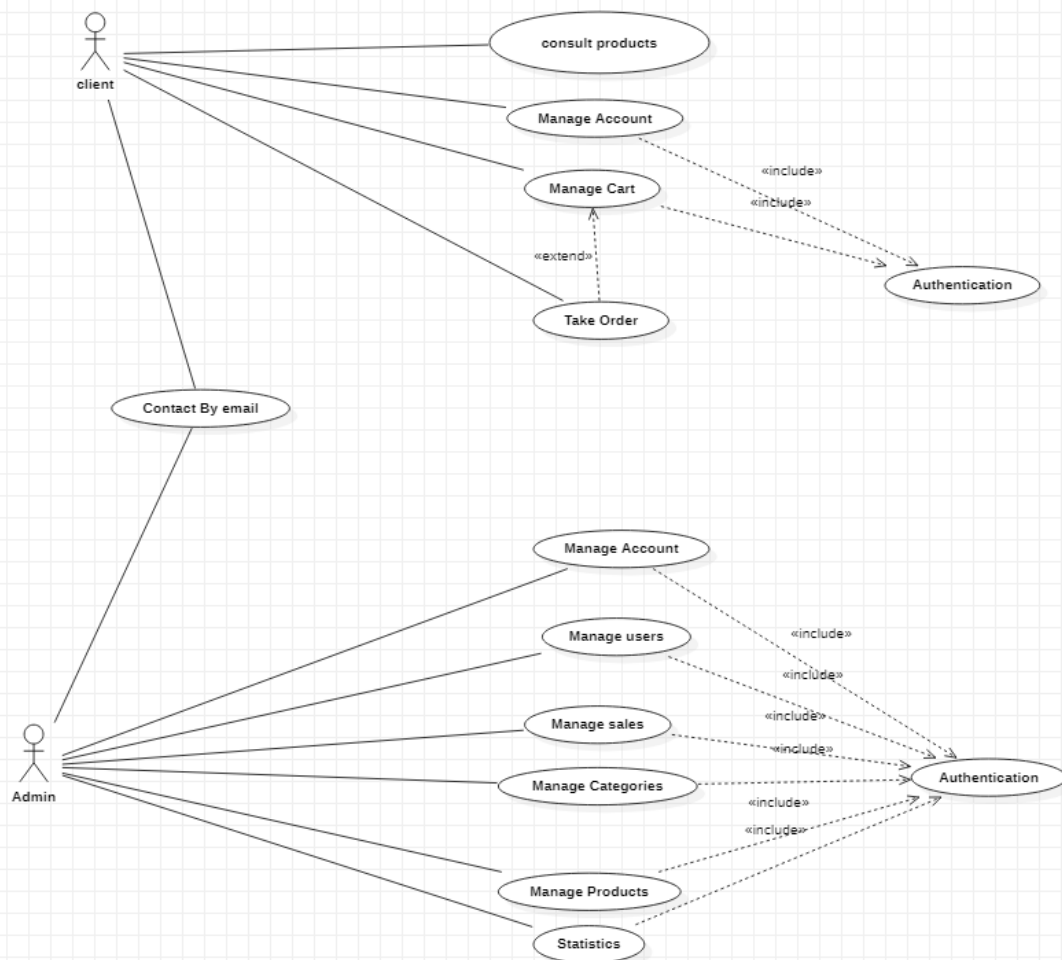
**Un Acteur** : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

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

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

#### b. Diagramme de cas d'utilisation:





**Le Client (user)** : cet acteur est un visiteur ayant déjà créé un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits en toute sécurité sachant que notre système doit être l'unique responsable de la confidentialité des données personnelles de ses clients.

**L'administrateur (admin)** : pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des

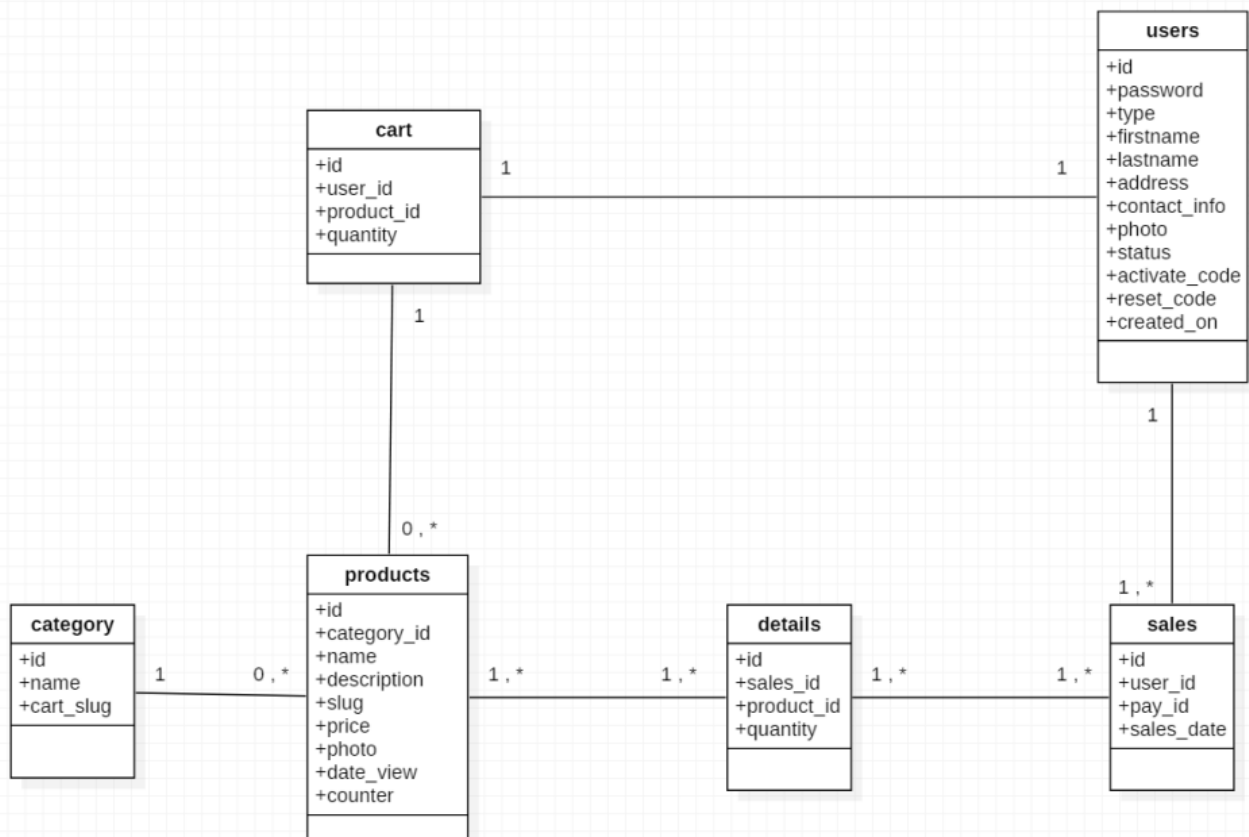
produits, de leurs prix, de la gestion des paiements et la gestion des livraisons.

## 2) Diagramme de classe :

### a. Définition :

Un diagramme de classes UML décrit les structures d'objets et d'informations utilisées sur notre site web, à la fois en interne et en communication avec ses utilisateurs. Il décrit les informations sans faire référence à une implémentation particulière. Ses classes et relations peuvent être implémentées de nombreuses manières, comme les tables de bases de données.

### b. Diagramme de classe:



En général un diagramme de classe peut contenir les éléments suivants :

- **Les classes**: une classe représente la description formelle d'un ensemble d'objets ayant une sémantique et des caractéristiques communes. Elle est représentée en utilisant un rectangle divisé en trois sections.

La section supérieure est le nom de la classe, la section centrale définit les propriétés de la classe alors que la section du bas énumère les méthodes de la classe.

- **Les associations** : une association est une relation entre deux classes (association binaire) ou plus (association n-aire), qui décrit les connexions structurelles entre leurs instances.

Une association indique donc que des liens peuvent exister entre des instances des classes associées.

- **Les attributs** : les attributs représentent les données encapsulées dans les objets des classes. Chacune de ces informations est définie par un nom, un type de données, une visibilité et peut être initialisé.

Le nom de l'attribut doit être unique dans la classe.

## Chapitre 3: Réalisation de l'application

### 1) Diagramme de cas d'utilisation :

#### a. Les outils de développement :

**i. Xampp** : est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement 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.

**ii. HTML :HypertextMarkupLanguage**, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (PHP, JavaScript...) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade).

**iii. CSS :Cascading Style Sheets**, forment un Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS Devient couramment utilisé dans la conception des sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

#### iv. 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.

#### v. PHP :

**PHP**: Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP(acronyme récursif), est un langage de programmation 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, Wikipédia, etc. Il est considéré comme la base de la création des sites Internet dits Dynamiques.

#### vi. MYSQL :

**MySQL** est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et 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, Informix et Microsoft SQL Server.

#### vii. JAVASCRIPT :

**JavaScript** est un langage de script orienté objet principalement utilisé dans les pages HTML. À l'opposé des langages serveur (qui s'exécutent sur le site), JavaScript est exécuté sur l'ordinateur de l'internaute par le navigateur lui-même. Ainsi, ce langage permet une interaction avec l'utilisateur en fonction de ses actions (lors du passage de la souris au dessus d'un élément, du redimensionnement de la page...).

#### **viii. JQUERY :**

**JQuery** est une bibliothèque JavaScript open-source et cross-browser qui permet de traverser et manipuler très facilement l'arbre DOM de vos pages. JQuery est une bibliothèque JavaScript open-source et cross-browser qui permet de traverser et manipuler très facilement l'arbre DOM de vos pages.

### **b. Présentation de l'application :**

#### **i. L'en-tête du site :**

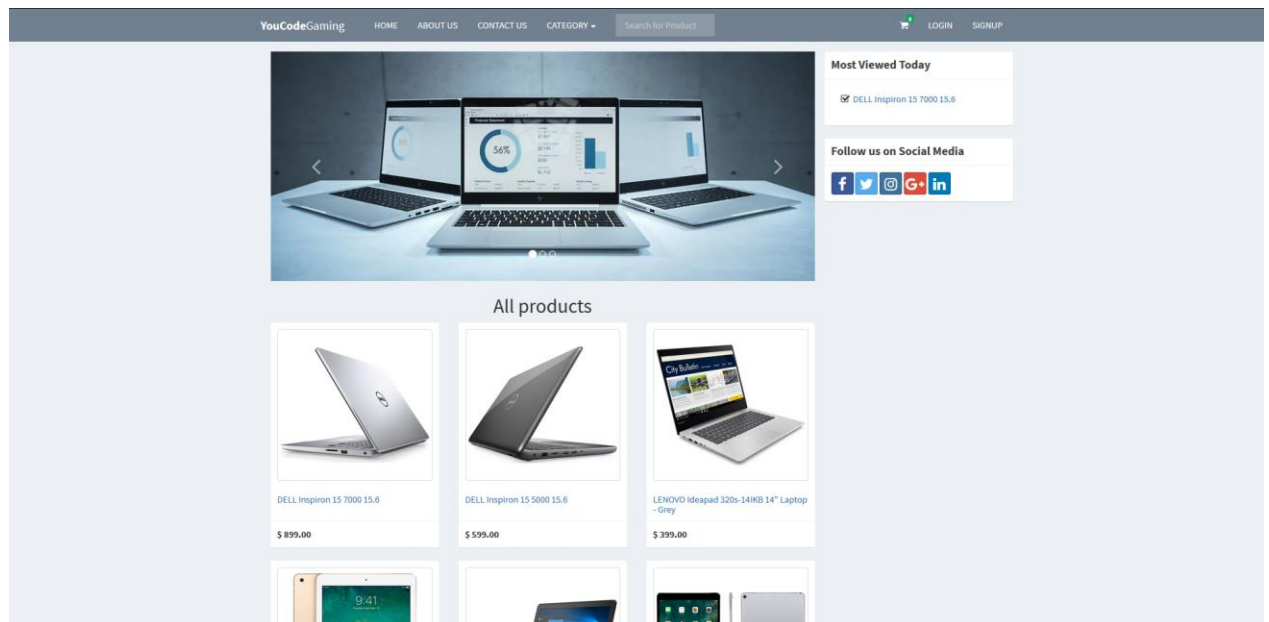
C'est un entête représentant un logo de BIG STORE responsable de la vente des produits représentés dans notre site.

Le premier menu contient la case "Login Or Registre" permettant soit de créer un compte soit se connecter en tant qu'un client déjà inscrit.

Et au dessus on trouve les plusieurs produits représentées par notre site comme les pc portables, téléphones et contacter nous et à propos de nous .

A droite on trouve le panier qui représente les produits réservés par le client.

## ii. La page d'accueil :

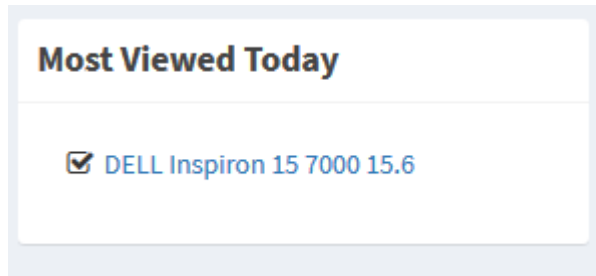


Cette partie représente une case pour effectuer une recherche avancée concernent pour un produit.

C'est la partie une de l'accueil de notre site qui fait représenter un slider et tout les produits dans notre application.



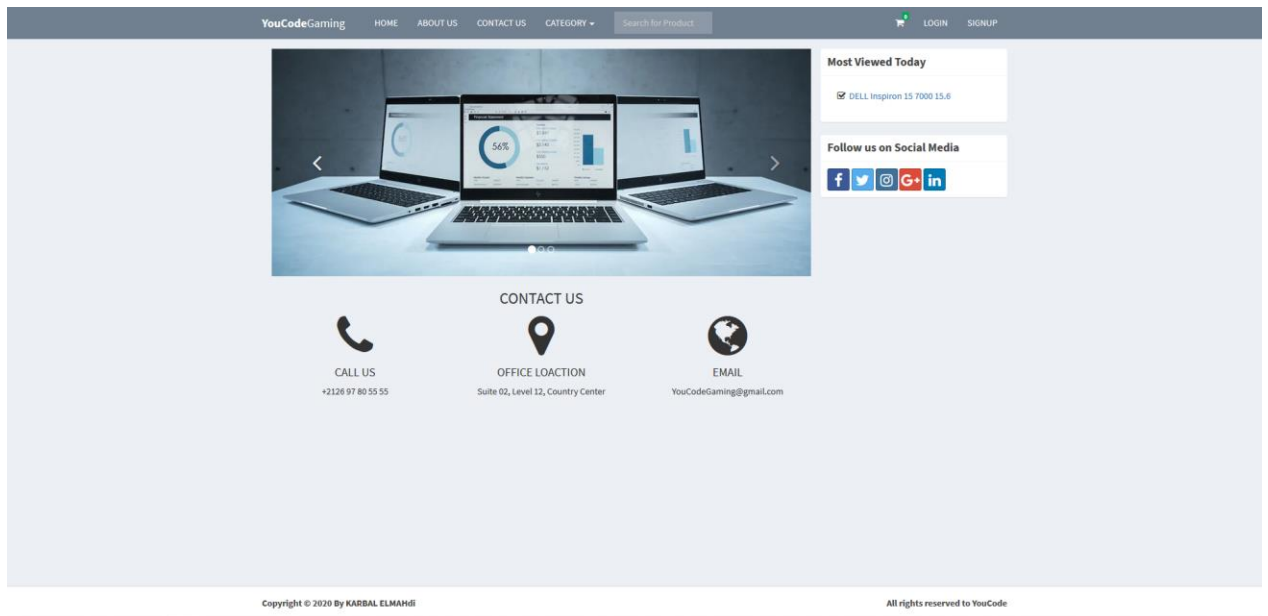
### iii. Les produits les plus consultés aujourd'hui :



Cette partie va vous permettre de connaître les produits les plus vues aujourd'hui

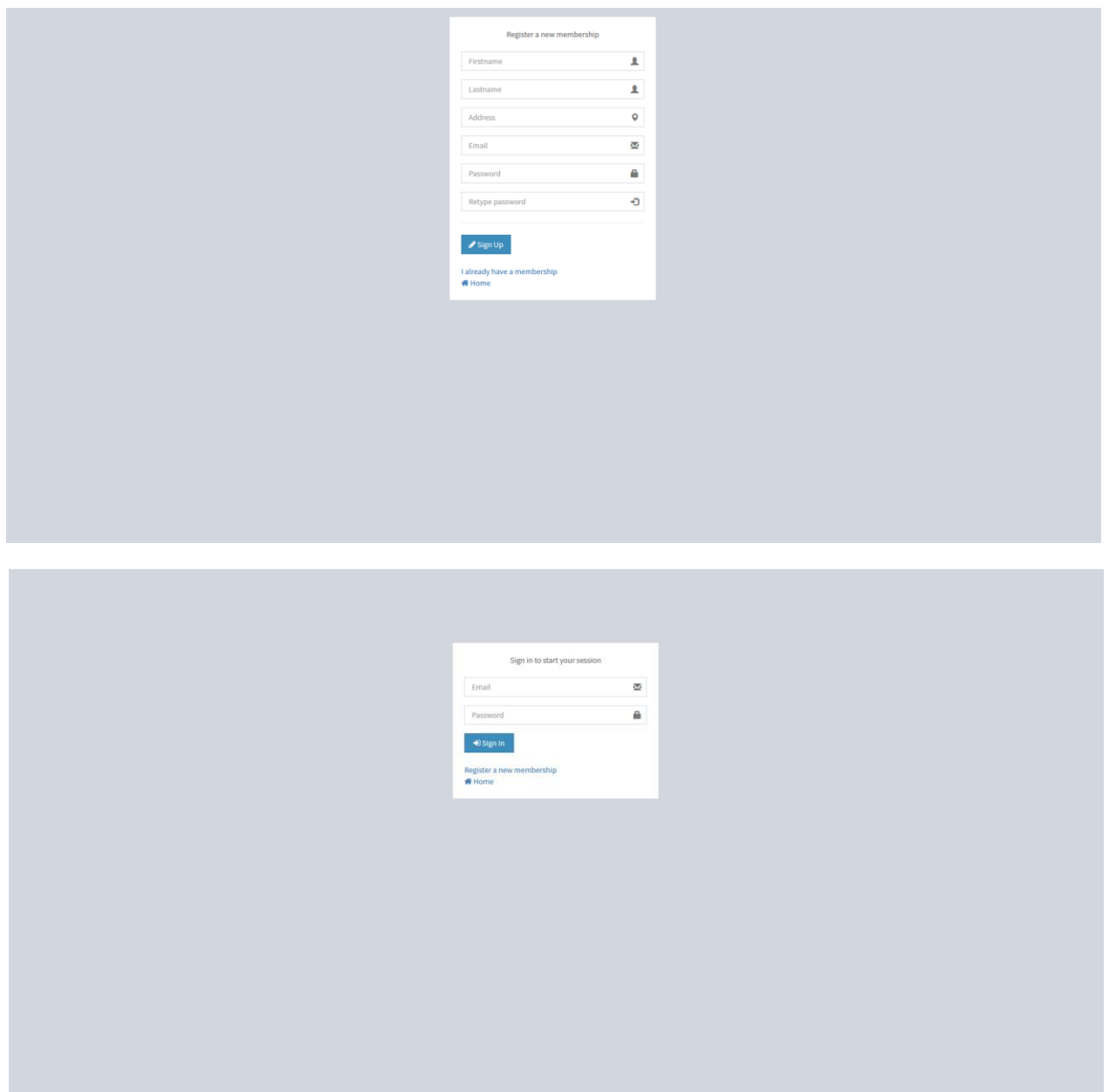
### iv. Contacter nous :

Cette page est réservée pour contacter les admin de notre site web.



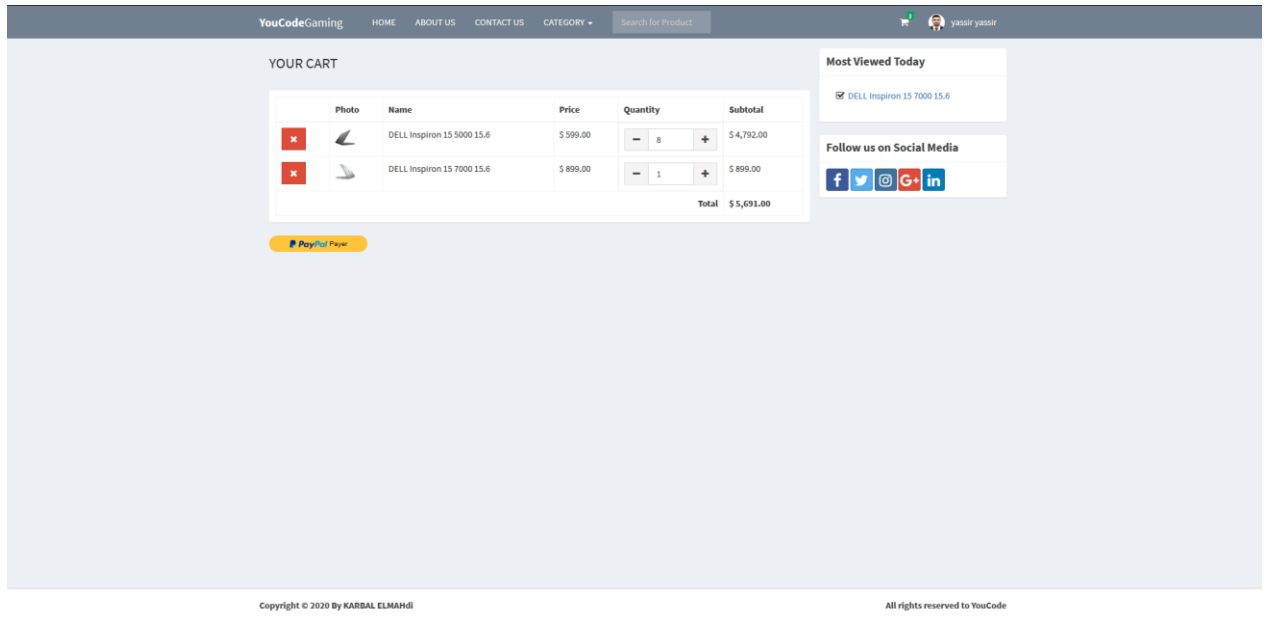
### v. Authentification :

Ces deux pages représente login and registre pour le client.



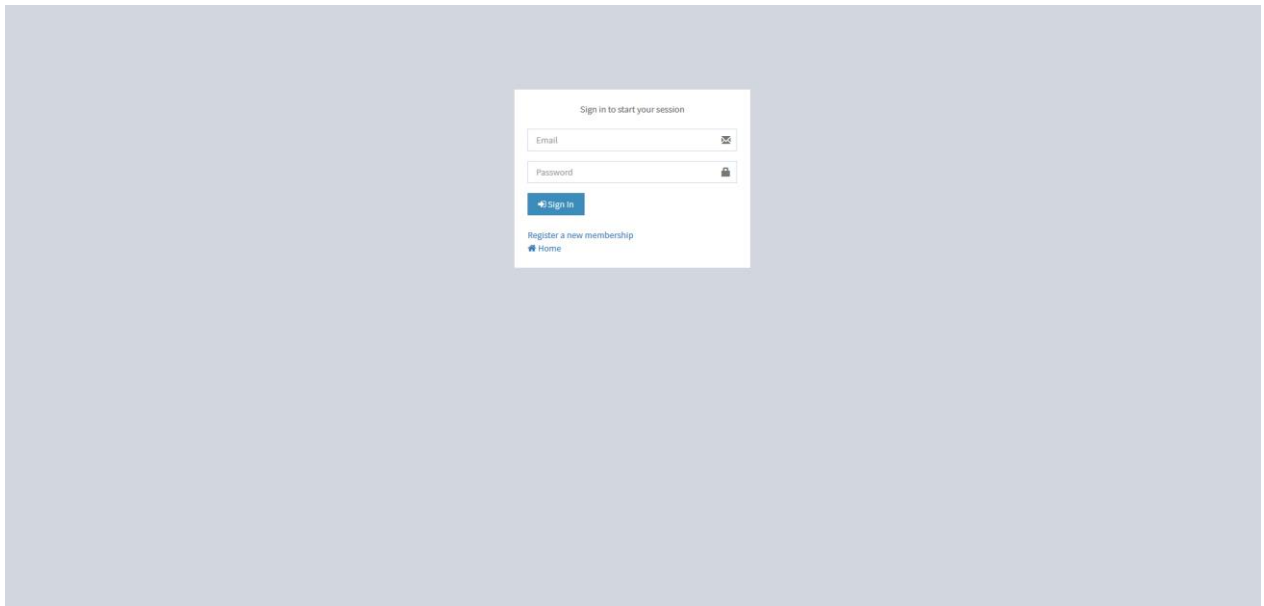
## vi. Panier :

Dans cette page on trouve les commandes de chaque client (partie client).

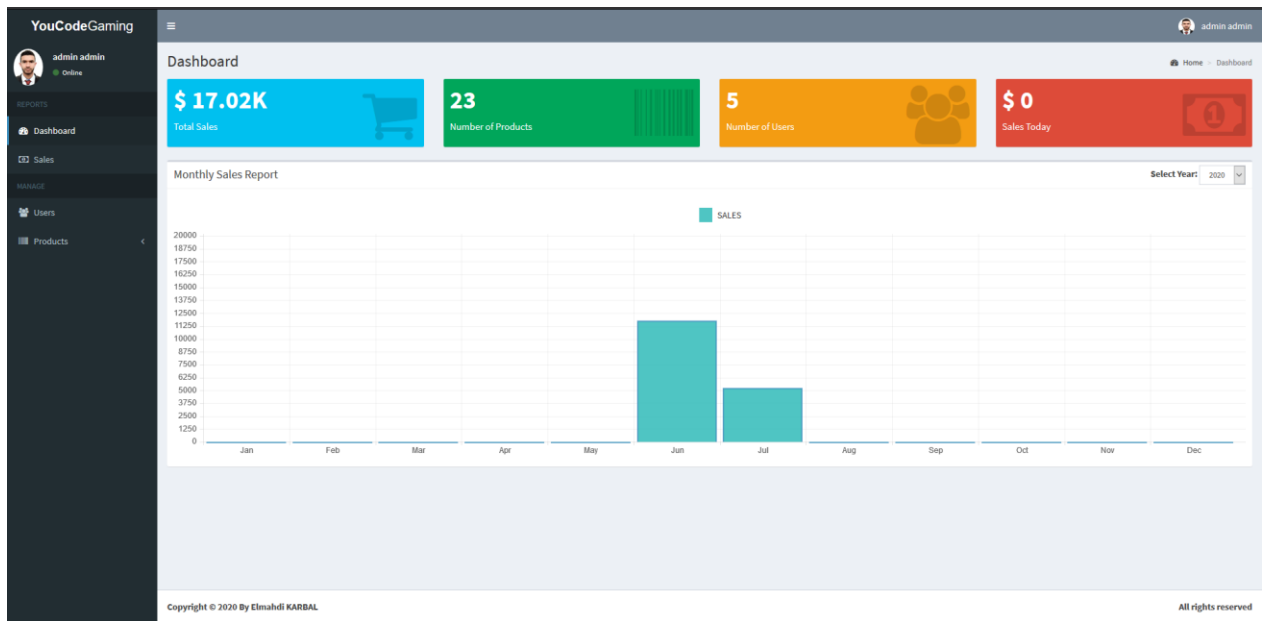


## c. Présentation de l'espace administrateur :

### i. Authentification :



## ii. Page gestion des statistiques :



### iii. Page gestion des produits :

**YouCodeGaming** admin admin

**Product List**

Category: ALL

Show 10 entries

Name	Photo	Description	Price	Views Today	Tools
ACER Aspire GX-781 Gaming PC		<a href="#">View</a>	\$ 749.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
AMAZON Fire 7 Tablet with Alexa (2017) - 8 GB, Black		<a href="#">View</a>	\$ 49.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
AMAZON Fire HD 8 Tablet with Alexa (2017) - 16 GB, Black		<a href="#">View</a>	\$ 79.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
AMAZON Fire HD 8 Tablet with Alexa (2017) - 32 GB, Black		<a href="#">View</a>	\$ 99.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
APPLE 10.5" iPad Pro - 64 GB, Space Grey (2017)		<a href="#">View</a>	\$ 619.00	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
APPLE 9.7" iPad - 32 GB, Gold		<a href="#">View</a>	\$ 339.00	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
APPLE 9.7" iPad - 32 GB, Space Grey		<a href="#">View</a>	\$ 339.00	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
ASUS Transformer Mini T102HA 10.1" 2 in 1 - Silver		<a href="#">View</a>	\$ 549.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
DELL Inspiron 15 5000 15		<a href="#">View</a>	\$ 449.99	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
DELL Inspiron 15 5000 15.6		<a href="#">View</a>	\$ 599.00	0	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 10 of 23 entries

Previous 1 2 3 Next

Copyright © 2020 By Elmahdi KARBAL All rights reserved

### iv. Page gestion des catégories :

YouCodeGaming

admin admin

Online

REPORTS

Dashboard

Sales

MANAGE

Users

Products

Product List

Category

Category

+ New

Show 10 entries

Search:

Category Name	Tools
Desktop PC	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Laptops	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Smart Phones	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Tablets	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2020 By Elmahdi KARBAL

All rights reserved

## v. Page gestion des clients :

YouCodeGaming

admin admin

Online

REPORTS

Dashboard

Sales

MANAGE

Users

Products

Users

+ New

Show 10 entries

Search:

Photo	Email	Name	Status	Date Added	Tools
	<a href="#">adil@elbikha.com</a>	ADIL ELBIKHA	active	Jul 09, 2020	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
	<a href="#">hicham@afkir.com</a>	hicham afkir	active	Jul 09, 2020	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
	<a href="#">y@y.com</a>	yassir yassir	active	Jul 16, 2020	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
	<a href="#">tj@t.com</a>	aaa aaa	active	Aug 26, 2020	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2020 By Elmahdi KARBAL

All rights reserved

## vi. Page gestion des ordres :

**YouCodeGaming** admin admin

admin admin Online

REPORTS

- Dashboard
- Sales

MANAGE

- Users
- Products

**Sales History** Home Sales

Show 10 entries Search:

Date	Buyer Name	Transaction#	Amount	address	Full Details
Jul 20, 2020	yassir yassir	PAYID-L4K2ILQ87R26004PL272794T	\$ 0.00	safi	<a href="#">View</a>
Jul 21, 2020	yassir yassir	PAYID-L4LKLC13GN402313H449370P	\$ 1,959.92	safi	<a href="#">View</a>

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2020 By Elmahdi KARBAL All rights reserved

<https://mail.google.com/mail/u/0/inbox>

## Conclusion :

Ce projet se dirige dans le cadre De notre formation en développement web a YouCode. Nous sommes appelés dans ce travail de concevoir et réaliser une boutique virtuelle pour la vente en ligne des produits, nous avons terminé ce stage que nous espérons enrichissant pour nous et pour tous qui consulte ce rapport qui résume deux mois de travail rigoureux. Pour le moment le site e-commerce est presque terminé nous souhaitons qu'il trouvera les conditions nécessaires pour entrer en vigueur.