

# Rapport du Projet

## FindMyTech

Mouadh Belgoumri (Team Leader, Frontend)

Khaled Houari (Backend)

Arab Mehdi (Backend)

Cheurfa Aïmed (UI/UX)

9 mars 2025

## 1 Titre du projet

FindMyTech

## 2 Contexte et justification

L'achat d'équipements informatiques peut être complexe en raison de la diversité des produits et des spécifications techniques. FindMyTech vise à simplifier ce processus en fournissant un comparateur de produits performant avec une boutique intégrée permettant l'achat direct.

## 3 Objectifs du projet

- Développer une plateforme intuitive permettant aux utilisateurs de comparer facilement des équipements informatiques.
- Offrir une base de données centralisée regroupant des fiches techniques détaillées.
- Permettre un filtrage avancé selon les catégories et budgets.
- Intégrer un magasin en ligne facilitant l'achat direct des produits comparés.

## 4 Acteurs du système

### 4.1 Administrateur

- Gestion des produits et des catégories.
- Supervision des commandes et des transactions.
- Maintenance de la plateforme et gestion des utilisateurs.

## 4.2 Utilisateur (Client)

- Recherche et comparaison de produits.
- Ajout de produits favoris et suivi des prix.
- Achat direct via le magasin intégré.

## 4.3 Vendeur

- Gestion du stock et des prix.
- Réception et gestion des commandes clients.
- Interaction avec l'administration pour la mise en ligne des produits.

## 5 Technologies utilisées

- **Frontend** : HTML, CSS, JavaScript.
- **Backend** : Php, Laravel.
- **Base de données** : SQL.
- **UI/UX** : Figma.
- **API externes** : récupération des informations techniques des produits.

## 6 Architecture du projet

FindMyTech suit une architecture MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) garantissant une séparation claire entre la logique métier, l'affichage et la gestion des données.

## 7 Contraintes et exigences

### 7.1 Contraintes Techniques

- Compatibilité avec les navigateurs modernes.
- Temps de réponse optimisé.
- Interface utilisateur fluide et réactive.

### 7.2 Contraintes de Sécurité

- Sécurisation des paiements et des transactions.
- Protection des données des utilisateurs.
- Authentification sécurisée avec JWT.

### 7.3 Contraintes Ergonomiques

- Interface intuitive et accessible pour tous les utilisateurs.
- Navigation fluide et structurée.

## 8 Phases du projet

- **Phase 1** : Analyse et conception (schéma de base de données, maquettes UI/UX).
- **Phase 2** : Développement des fonctionnalités principales.

- **Phase 3** : Tests et corrections des bugs.
- **Phase 4** : Présentation finale et soumission du rapport.

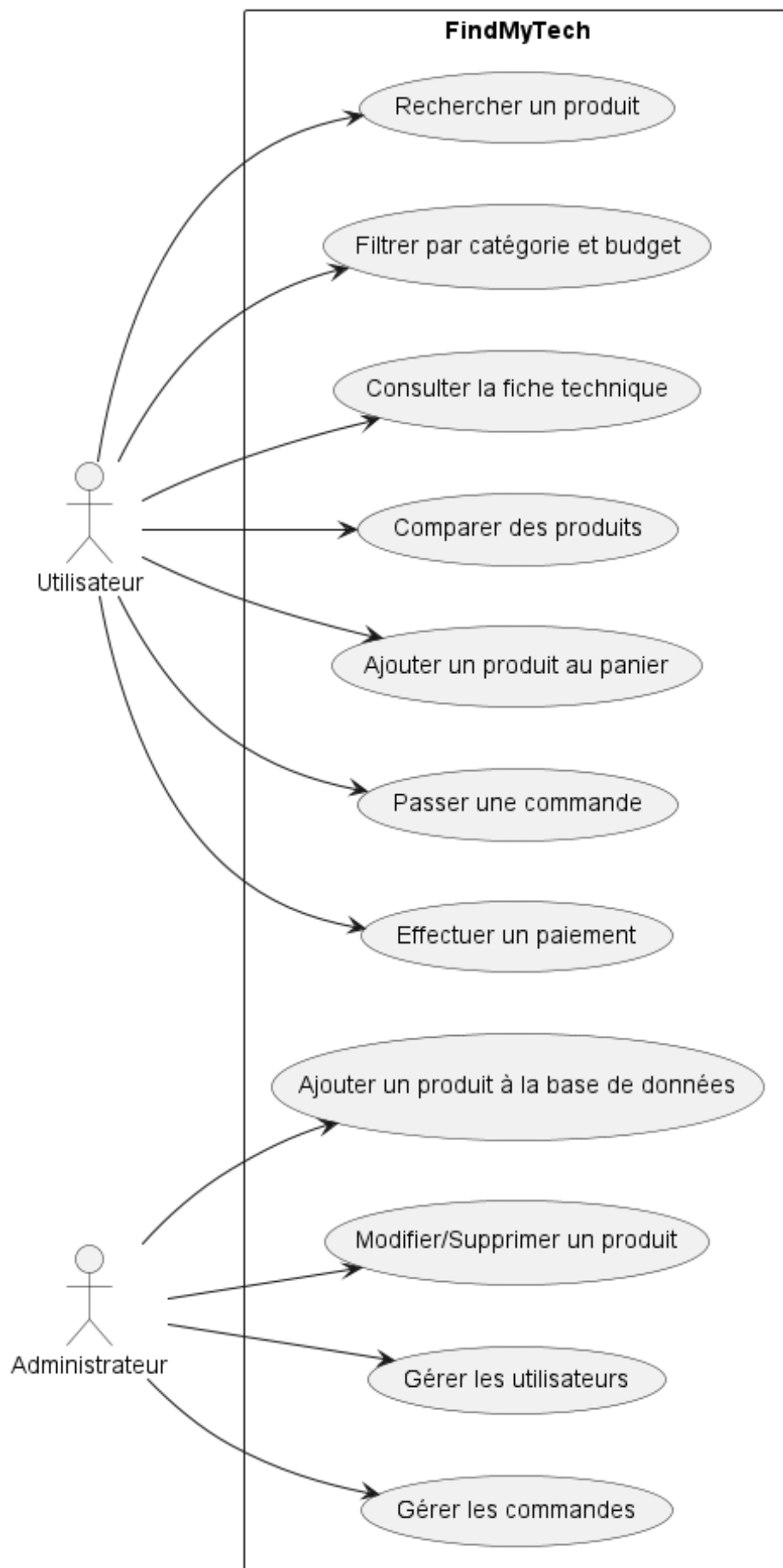
## **9 Livrables attendus**

- Code source documenté.
- Rapport technique du projet.
- Présentation orale et démonstration de la plateforme.

## **10 Diagrammes UML**

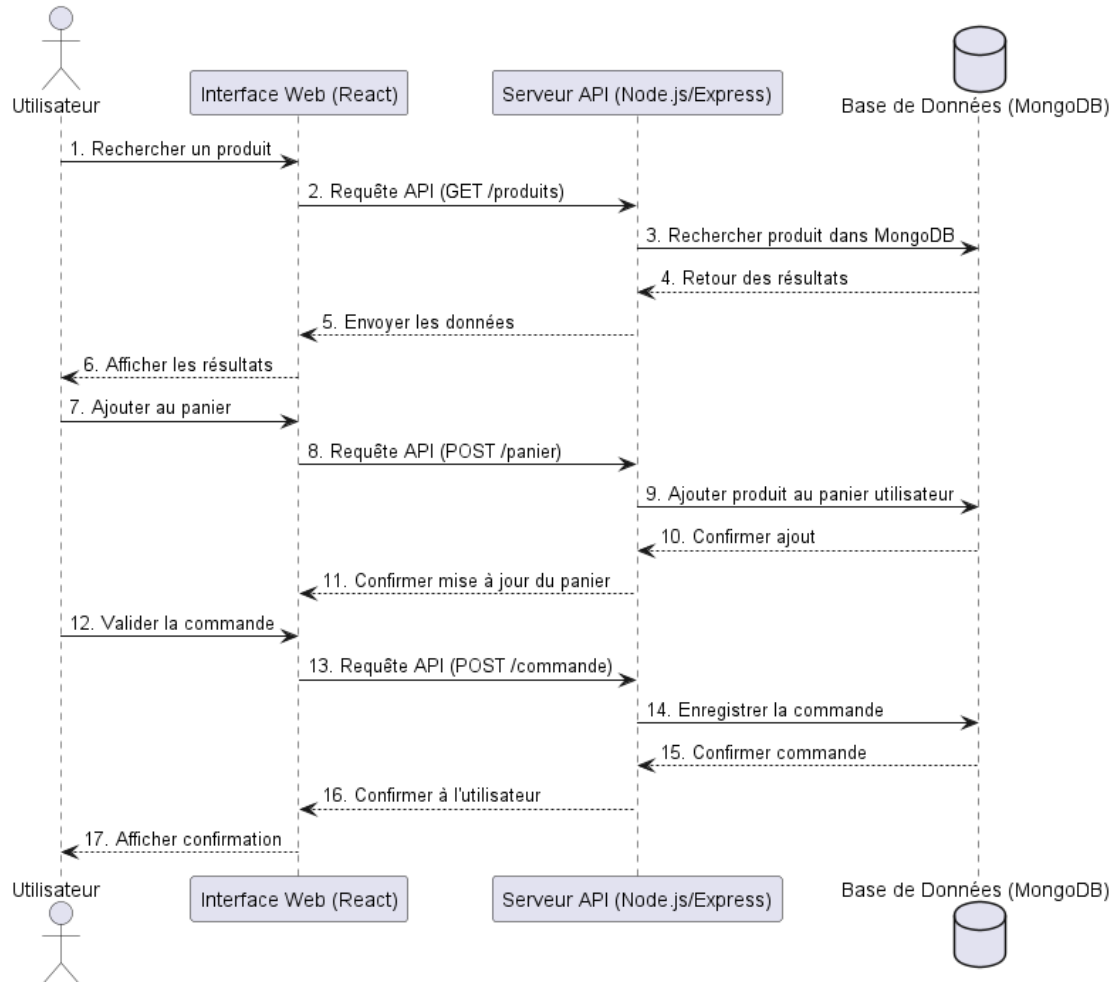
### **10.1 Diagramme de cas d'utilisation**

Un diagramme de cas d'utilisation est utilisé pour représenter les interactions entre les différents acteurs du système et la plateforme.



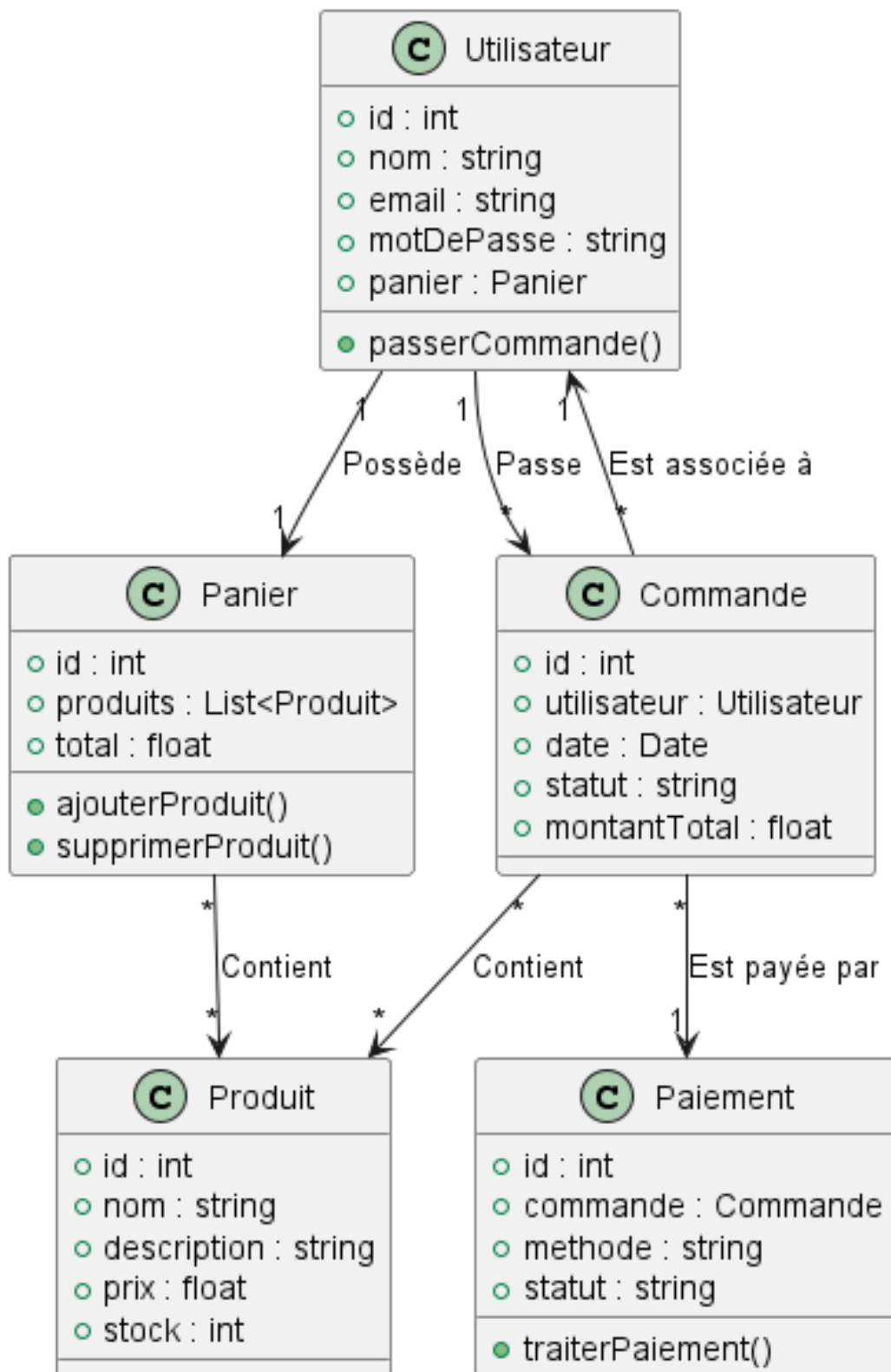
## 10.2 Diagramme de séquence

Ce diagramme illustre les interactions dynamiques entre les utilisateurs, le système et la base de données, mettant en évidence le processus de comparaison et d'achat.



## 10.3 Diagramme de classes

Il détaille la structure du projet en mettant en évidence les classes principales et leurs relations, incluant les classes *Produit*, *Utilisateur*, *Commande*, et *Panier*.



## 10.4 Diagramme d'architecture

Ce diagramme présente la structure logicielle du projet, mettant en avant la séparation entre l'interface utilisateur, la logique métier et la gestion des données.

