

Création d'une Solution pour le Site E-commerce M2L

Sommaire

1. Introduction

- 1.1 Contexte et objectif du projet

2. Analyse des Besoins

- 2.1 Besoins spécifiques de l'Association M2L
- 2.2 Fonctionnalités clés du site e-commerce

3. Architecture de la Solution

- 3.1 Choix de l'architecture
- 3.2 Principaux composants de la solution

4. Technologies Utilisées

- 4.1 Langages, base de données, frameworks
- 4.2 Mesures de sécurité

5. Conception du Site E-commerce

- 5.1 Modèle de données
- 5.2 Interface utilisateur
- 5.3 Expérience utilisateur (UX)
- 6.3 Tests et validation

1. Introduction

1.1 Contexte et objectif du projet

Le projet vise à développer une solution e-commerce pour l'Association M2L, permettant la vente d'équipement sportif. L'objectif est de fournir une plateforme intuitive et sécurisée répondant aux besoins spécifiques de l'association.

2. Analyse des Besoins

2.1 Besoins spécifiques de l'Association M2L

L'Association M2L nécessite une plateforme e-commerce capable de gérer efficacement son inventaire, les commandes des clients, et de fournir des fonctionnalités adaptées à la vente d'équipement sportif.

2.2 Fonctionnalités clés du site e-commerce

Parmi les fonctionnalités essentielles, on retrouve la gestion des produits, le panier d'achat, les comptes utilisateurs, un espace administrateur, et une interface conviviale pour une navigation aisée.

3. Architecture de la Solution

3.1 Choix de l'architecture

L'architecture retenue pour la solution e-commerce sera basée sur une approche robuste et évolutive, favorisant la scalabilité pour répondre aux besoins futurs de l'association.

3.2 Principaux composants de la solution

La solution comportera des modules de gestion des produits ainsi qu'une interface administrateur pour la gestion de l'inventaire.

4. Conception du Site E-commerce

4.1 Modèle de données

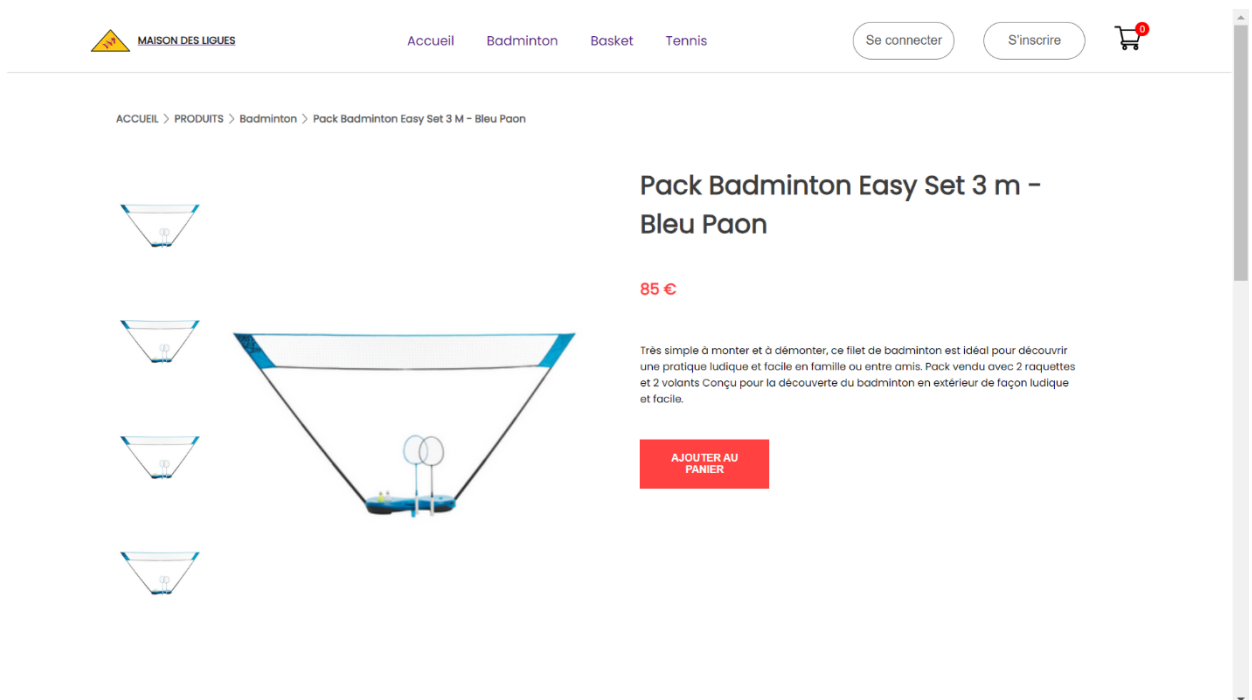
Le modèle de données sera conçu pour gérer efficacement les produits, les utilisateurs, les commandes et autres entités pertinentes pour l'activité e-commerce.

4.2 Interface utilisateur

L'interface utilisateur sera pensée pour offrir une expérience intuitive, avec une navigation simple, des pages produit détaillées et une procédure de paiement fluide.

4.3 Expérience utilisateur (UX)

L'expérience utilisateur sera au cœur de la conception, assurant que les utilisateurs peuvent parcourir le site, effectuer des achats et interagir avec la plateforme de manière agréable et efficace.





Bonjour

Se connecter

Vous êtes nouveau ici ? [S'inscrire](#)



Produits	Nom	Prix	Quantité	Total	Supprimer
	Pack Badminton Easy Set 3 m - Bleu Paon	85 €	<input type="text" value="1"/>	85 €	X

Mon panier

Sous-total	85 €
Livraison	Gratuite
Total	85 €

COMMANDER



Maison des Ligues