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

# **Sommaire**

# **Introduction**

# 1.1 Contexte et objectif du projet

# **Analyse des Besoins**

# 2.1 Besoins spécifiques de l'Association M2L

# 2.2 Fonctionnalités clés du site e-commerce

# **Architecture de la Solution**

# 3.1 Choix de l'architecture

# 3.2 Principaux composants de la solution

# **Technologies Utilisées**

# 4.1 Langages, base de données, frameworks

# 4.2 Mesures de sécurité

# **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.

# 

# 

# 