



SIMPLON.CO

YOUCODE-SAFI
SIMPLONLINE
SPÉCIALITÉ :
DÉVELOPPEUR WEB ET WEB MOBILE

Cahier de Charge

La conception et la réalisation d'un site web e-commerce de poterie

Réalisé par :
DAALABI Reda

Encadré par :
SEDRAOUI
FATIMAEZZAHRA

Année : 2021/2022

Table des matières

1	Presentation de Projet :	2
2	Problématique :	2
3	Solutions proposées :	2
4	La cible :	3
5	FONCTIONNALITES ATTENDUES :	3
6	CONTENUS :	3
7	La conception et la modélisation par UML :	4
8	Les technologies et les outils :	5
9	CHARTER GRAPHIQUE :	11
10	Maquettage et prototype :	11
11	LANGUE :	11
12	MODELE ECONOMIQUE :	11

1 Présentation de Projet :

1. **Nom du site** : Fakhar.
2. **Description du site** : Fakhar est un marché en ligne qui vend tout ce qui concerne la poterie de SAFI.

2 Problématique :

Monsieur Reda est propriétaire d'un magasin pour vendre le maximum possible des produits de poterie et au même temps veut être le meilleur sur le marché,

Voilà pour la problématique il y a plusieurs de personnes qui ne savent pas notre projet, ou ils n'ont pas le temps de magasiner,

Et pour les employes ils ont travaillé toute la journée ils n'ont pas le temps pour acheter sur le marché.

3 Solutions proposées :

Voilà notre projet vient pour informer les gens aujourd'hui sur les prix de produits de poterie, et cibler toutes les catégories des gens, les gens peuvent acheter à travers notre site web sans sortir de la maison,

Notre site n'est pas comme les autres sites

- facilité d'achat

- livraison à domicile partout et la moindre chère sur le marché

Grâce à Internet, de nouvelles perspectives de développement apparaissent dans l'élargissement du marché économique.

La création d'un site commercial a pour but de faire des économies. L'utilisation d'Internet, comme segment de communication de masse, permet également de baisser des coûts marketing et d'autres frais. La plupart des personnes adultes utilisent, aujourd'hui, Internet pour faire des achats.

Les consommateurs et les entreprises s'orientent de plus en plus vers les boutiques en ligne qui permettent la comparaison, la disponibilité des produits et la vérification des prix d'où l'économie considérable du temps.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

Partie administrateur du site :

Cette partie permettra le stockage des produits et leur publication sur internet. Ce mécanisme est accompli par l'administrateur du site qui doit s'authentifier avec son adresse email et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme administrateur, il pourra accéder à

la page qui lui permettra de gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par l'administrateur qui pourra :

- Gérer les produits de poterie : ajouter, modifier ou supprimer un produit de poterie.
- Gérer les commandes : voir les commandes et mettre à jour l'état de la commande (livrée ou en cours de préparation).
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface

Partie client :

Cette interface doit être accessible à n'importe quel internaute cherchant des produits des poteries et effectuant des commandes.

4 La cible :

1. **Portée du site :** Site à but commercial.
2. **Type(s) de site :** marché en ligne.
3. **Objectif(s) du site :** L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :
Gérer les relations avec les clients, Gérer les commandes, Gérer les produits de poterie (ajouter, modifier ou supprimer des produits),
En effet, ce site donne aux internautes la possibilité de s'inscrire, effectuer leurs demandes en ligne.

5 FONCTIONNALITES ATTENDUES :

Fonctionnalités :

1. **Avis aux clients.**
2. **Commande.**
3. **Galerie photo.**
4. **Moteur de recherche.**

6 CONTENUS :

Types de contenus : Textes – Images.

7 La conception et la modélisation par UML :



Pour modéliser les fonctionnalités, que doit offrir ce système, j'ai choisi la méthode UML

Le langage UML (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en oeuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.

Il ressemble aux plans utilisés dans d'autres domaines et se compose de différents types de diagrammes. Dans l'ensemble, les diagrammes UML décrivent la limite, la structure et le comportement du système et des objets qui s'y trouvent.

L'UML n'est pas un langage de programmation, mais il existe des outils qui peuvent être utilisés pour générer du code en plusieurs langages à partir de diagrammes UML. Il n' a pas disponible maintenant.

8 Les technologies et les outils :

HTML



HTML signifie « HyperText Markup Language » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.

CSS



CSS est l'un des langages principaux du **Web ouvert** et a été standardisé

par le W3C. Ce standard évolue sous forme de niveaux (levels), CSS1 est désormais considéré comme obsolète, CSS2.1 correspond à la recommandation et CSS3, qui est découpé en modules plus petits, est en voie de standardisation.



Sass est un langage de script préprocesseur qui est compilé ou interprété en CSS. SassScript est le langage de script en lui-même. Sass est disponible en deux syntaxes.

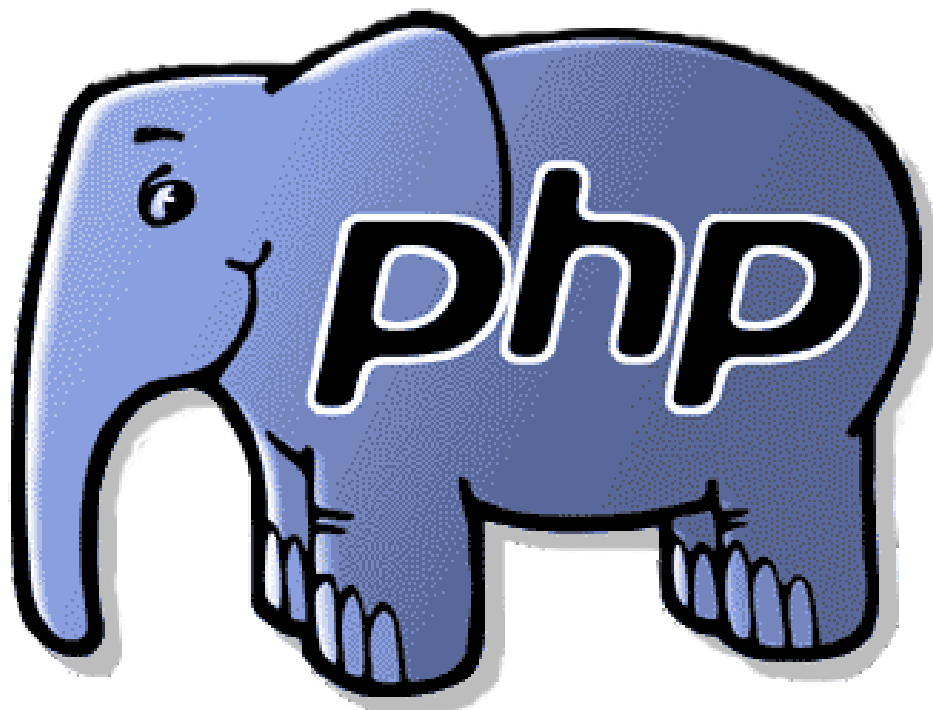
JavaScript



JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés par les développeurs web.



Vue.js, est un framework JavaScript open-source utilisé pour construire des interfaces utilisateur et des applications web monopages. Vue a été créé par Evan You et est maintenu par lui et le reste des membres actifs de l'équipe principale travaillant sur le projet et son écosystème.



PHP : Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de programmation libre, 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.



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles. Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire.



Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage. Il est principalement basé sur le web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau pour macOS et Windows.

9 CHARTE GRAPHIQUE :

Clique me pour obtenir le lien de figma

10 Maquettage et prototype :

Clique me pour obtenir le lien de figma

11 LANGUE :

Langue d'origine du site : français.

12 MODELE ECONOMIQUE :

Service(s) souhaitée(s) : Vente des produits de poteries.