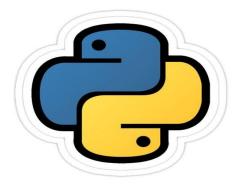


# RAPPORT DE PROJET PYTHON

3 ème année Ingénierie Informatique & Réseaux



Sujet 1 : Conception et réalisation d'un site Web E-Commerce

Réalisé Par:

**Encadré Par:** 

Ilyas El Moulaoui

Hasnaa Bensag

Salma Korchi

Doha hajjou

Année universitaire 2020-2021

# **Dédicace**

Nous dédions le fruit de ce modeste travail...
À nos parents

À qui nous doit ce que nous sommes et envers qui nous demeurons reconnaissant toute notre vie. Rien au monde ne pourrait compenser même une partie des sacrifices qu'ils ont consentis. Que Dieu vous protège et vous offre santé et longue vie, pour que nous puissions vous rendre un jour une partie de ce que vous nous avez offert.

À tous les membres de notre famille. Que Dieu nous aide à vous procurer le bonheur et la bienveillance.

À tous ceux qui nous ont aidés afin de réaliser ce travail.

Et à tous ceux que nous aimons et qui nous aiment.

# Remerciement

Après avoir rendu grâce à dieu le tout puissant et le miséricordieux, nous tenons à remercier notre Prof Madame **Hasnaa Bensag**, pour son encadrement pédagogique très consistant ainsi que pour ses conseils efficients, ses judicieuses directives et pour les moyens qu'elle a mis à notre disposition pour la réussite de ce travail. Nous tenons aussi à remercier tout le corps pédagogique et administratif de notre école qui nous a fait bénéficier d'une formation pluridisciplinaire de très haut niveau dans le domaine informatique.

# **Table Des Matières**

# Contents

Dédicace	2
Remerciement	3
able Des Matières	4
ntroduction	5
Chapitre 1 : Contexte Générale	6
Présentation De Projet	6
Chapitre 2 : Réalisation	7
Environnement de travail :	7
Chapitre 3 : Analyse fonctionnelle & modélisation	10
Méthodologie d'analyse	10
Chapitre 4 : Modélisation du projet	13
Chapitre 5 : Démonstration des interfaces	17
Interface Graphique	17
C'est un Interface simple d'accueil	17
Le Nav Bar	17
L'Interface Details du produit	18
L' Interface d'inscription	18
Modification du Profile	19
Interface Panier	20
Interface Commander	20
Interface Details commandes	20
La facture d'achat	21
Interface Admin	21
Nav Bar	21
Admin Dashboard	21
Interface gestion des membres	22
Interface gestion commandes	22
Interface gestion produits	23
Conclusion	24

# Introduction

Dans le cadre de notre second semestre de la 3ème année ingénierie informatique et réseaux au sein de l'Ecole marocaine des sciences de l'ingénieur, nous sommes appelés à réaliser des projets qui nous permettant de mettre en pratique nos connaissances et nos compétences professionnelles à travers des cahiers des charges ayant pour finalité la conception et le développement des applications en accords avec nos intérêts professionnels.

Pour cela nous sommes emmenés à réaliser une application web E-commerce basée sur Django.

# **Chapitre 1 : Contexte Générale**

# **Présentation De Projet**

# La Problématique

Avec le développement et la rapidité de la technologie dans nos jours, la création des nouveautés selon le développement de la rapidité est devenue un nécessaire.

Pour cela on a bien réfléchi qu'il fallait créer une application qui sera une gagne de temps aux utilisateurs.

On a critiqué la façon dont on commercialise les produits, le temps qu'on gaspille pour chercher ce qu'on veut et se faire plaisir, ainsi que la manière de l'utilisation des modernes méthodes pour montrer les produits et les rapprocher aux clients

# **Solution Proposées**

Un site web e-commerce est la meilleure solution pour créer et développer la rapidité de votre commerce, de Toucher des clients partout dans le monde et de rendre les modernes technologies une utilisation facile et bénéfice. On parle d'une boutique facilement adaptative à la tendance et ouverte 24h/24 7j/7.

# Cahier Des Charges

Ce projet porte sur la réalisation d'une application web E-commerce. Ainsi notre but est d'utiliser le Framework Django du langage Python, cette application doit avoir deux espaces, le premier c'est l'espace administrateur où il peut gérer le produits, les catégories, les gammes et les demandes..., le deuxième espace est celui de client où il peut consulter les produits, effectuer des commandes, effectuer les paiements, rechercher les produits, et bien sûr créer un compte...

Après l'authentification de l'administrateur, il pourra accéder à des extensions qui lui permettront de gérer les :

- Produits : chaque catégorie est décrite par son nom et une petite description.
- Gammes : la gamme se présente par le nom, image et description.
- Commandes : la commande est décrite par la liste des produits, total, méthode de paiement, client, date de commande..., l'admin peut

- supprimer une commande ou bien changer l'état d'une commande (traitée/non traitée).
- Comptes administrateurs : ajout ou suppression d'un compte. Chaque compte est caractérisé par le login, le mot de passe...

Pour l'espace client, il doit être accessible à n'importe quel internaute cherchant des produits et effectuant des commandes, avec cet espace le client peut :

- Créer un compte et s'authentifier, chaque client est caractérisé par un nom, prénom adresse, email, ville, téléphone, image, login, mot de passe...
- Consulter le catalogue des produits vendu par l'entreprise.
- Filtrer les produits par nom, par gamme et par catégorie.
- Ajouter les produits qu'il veut acheter à un panier.
- Confirmer la commande et effectuer l'achat.
- Consulter ses commandes et suivre ses états (traitées/non traitées)

# **Chapitre 2 : Réalisation**

# **Environnement de travail:**

# **Python**

Un langage utilisable dans de nombreuses situations, Peut être adapté à tout type d'utilisation. Cependant, il est surtout utilisé comme langage de script pour automatiser des tâches simples mais fastidieuses, telles que la récupération de la météo sur Internet ou des scripts intégrés dans un logiciel de conception assistée par ordinateur pour exécuter automatiquement certaines séquences d'actions répétitives. Il peut également être utilisé comme un langage de développement de prototype, et utilisé ensuite un langage de niveau inférieur pour l'optimiser. Il est particulièrement courant dans la communauté scientifique et fournit plusieurs bibliothèques optimisées pour les calculs numériques.

# Django

Un Framework python open-source consacré au développement web 2.0.

Les concepteurs de Django lui ont attribué le slogan suivant : " Le Framework web pour les perfectionnistes sous pression ". Il est donc clairement orienté pour les développeurs ayant comme besoin de produire un projet solide rapidement et sans surprise ... c'est-à-dire à tous les développeurs !

### HTML5

Pour HyperText Markup Language 5, est une version du célèbre format HTML utilisé pour concevoir les sites Internet. Celui-ci se résume à un langage de balisage qui sert à l'écriture de l'hypertexte indispensable à la mise en forme d'une page Web. Lancée en octobre 2014, cette version HTML5 apporte de nouveaux éléments et de nouveaux attributs par rapport à la version précédente. Elle offre par exemple la possibilité de définir le contenu principal d'une page Web, d'ajouter une introduction en header, d'insérer un sous-titre à un contenu multimédia de type vidéo, etc.

# CSS3

Généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un 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 de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000. Le développement du troisième niveau des feuilles de styles en cascade commence dès 1999, parallèlement à celui de CSS 2.1.

# **Bootstrap**

Un Framework développé par l'équipe du réseau social Twitter.
Proposé en open source, ce Framework utilisant les langages HTML,
CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement.

### **Visual Studio Code**



Un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOs 2.

Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les Snippets, la factorisation du code et Git intégré. Les utilisateurs peuvent modifier le thème, les raccourcis clavier, les préférences et installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires.

Le code source de Visual Studio Code provient du projet logiciel libre et open source VS Code de Microsoft publié sous la licence MIT permissive, mais les binaires compilés sont des logiciels gratuits pour toute utilisation.

### **PowerAMC**

Un logiciel de modélisation. Il permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Créé par SDP sous le nom AMC Designor, racheté par Powersoft, ce logiciel est produit par Sybase depuis le rachat par cet éditeur en 1995. Hors de France, la version internationale est commercialisée par Sybase sous la marque Power Designer.

Il permet de réaliser tous les types de modèles informatiques. A noter qu'il reste un des seuls qui permet de travailler avec la méthode MERISE. Selon Riff News, cela permet d'améliorer la modélisation, les processus, le coût et la production d'applications.

# Chapitre 3 : Analyse fonctionnelle & modélisation

# Méthodologie d'analyse

# **Diagramme De Gantt**

Le diagramme de Gantt est un outil utilisé en ordonnancement et en gestion de projet et permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches composant un projet. Il s'agit d'une représentation d'un graphe connexe, value et orienté, qui permet de représenter graphiquement l'avancement du projet.

# Le langage UML

Le cas d'utilisation

Le cas d'utilisation représente un ensemble de séquence d'actions qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier.

# Modèle conceptuel des données

Le Modèle Conceptuel des Données décrit de façon formelle les données utilisées par le système d'information. La représentation graphique, simple et accessible, permet à un non-informaticien de participer à son élaboration.

Les éléments de base constituant un modèle conceptuel des données sont : les propriétés, les entités et les relations.

# Modèle logique des données

Le Modèle Logique des Données (MLD) est la suite normale du processus Merise. Son but est de nous rapprocher au plus près du modèle physique. Pour cela, nous partons du Modèle Conceptuel des Données et nous lui enlevons les relations, mais pas n'importe comment, il faut en effet respecter certaines règles.

# Le Modèle incrémentales et itératif

La phase d'étude est la partie la plus importante pour tout projet réussi. Nous nous sommes basés durant la réalisation de notre application à des normes universelles durant la conception, autrement le respect des principes du modèle incrémental.

Le projet est découpé en plusieurs petits projets, chaque projet représente une itération qui :

- Donne lieu à un incrément (version du produit).
- Prend en charge une partie des besoins.
- Répond à un ensemble de risques.

Le développement se déroule en plusieurs itérations.

- Chaque incrément est développé séparément ou en parallèle.
- La durée d'une itération est courte.
- Le résultat d'une itération est une version produite de façon incrémentale.

# Avantages

Flexibilité (agilité) Vis à vis de nouveaux besoins ou des changements.

Pas de blocage en cas de spécifications incomplètes.

Meilleure testabilité.

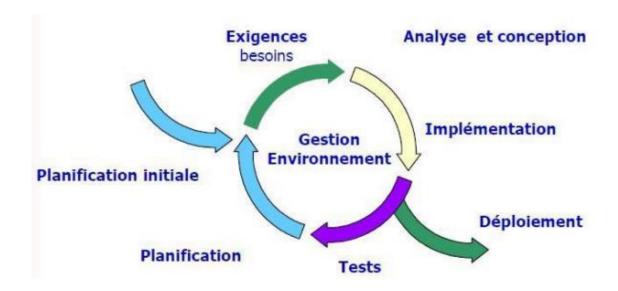
Découverte de malentendu assez tôt pour les corriger.

Répartition de l'effort dans le temps.

Objectifs réduits et clairs.

Utilisation de l'approche « diviser pour régner ».

Le client rentre en relation avec le produit très tôt.



# • Inconvénients

Difficultés de gestion du projet.
Difficultés de contrôle qualité.
Exigence d'une bonne planification et d'une bonne conception.
Exigence d'une vision sur le produit fini pour bien diviser en incréments

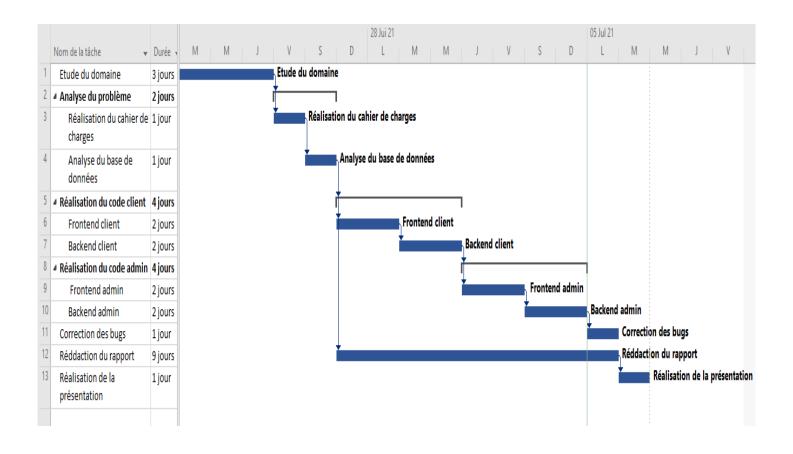
# • Incréments du projet

Notre projet est constitué de deux incréments principaux :

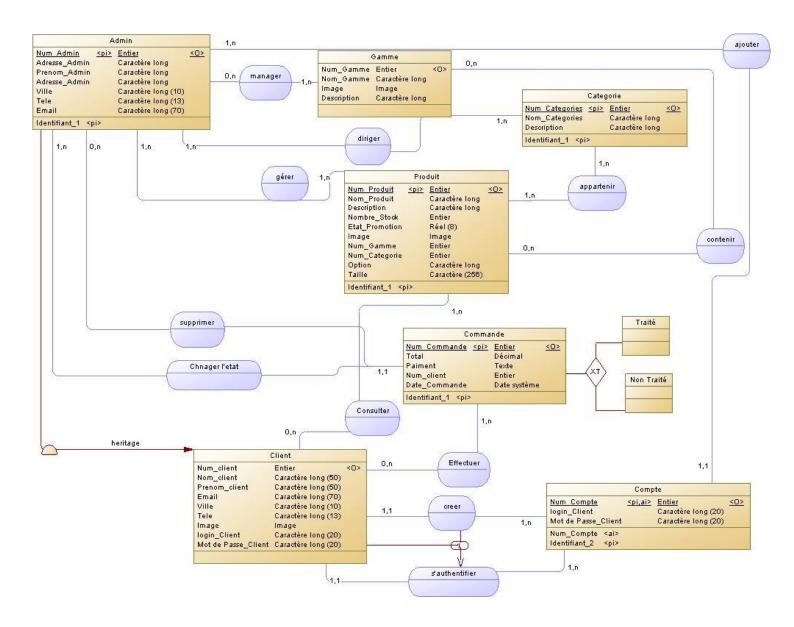
Incrément gestion d'Admin. Incrément gestion de Client.

# Chapitre 4 : Modélisation du projet

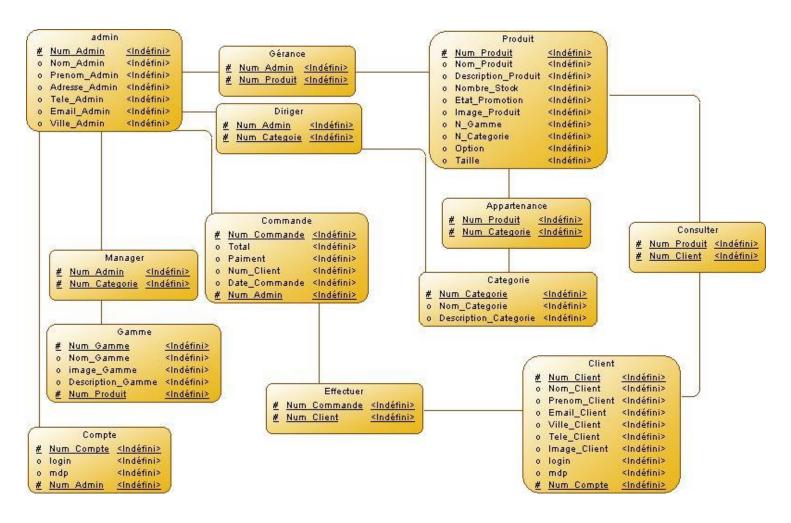
# **Diagramme De Gantt**



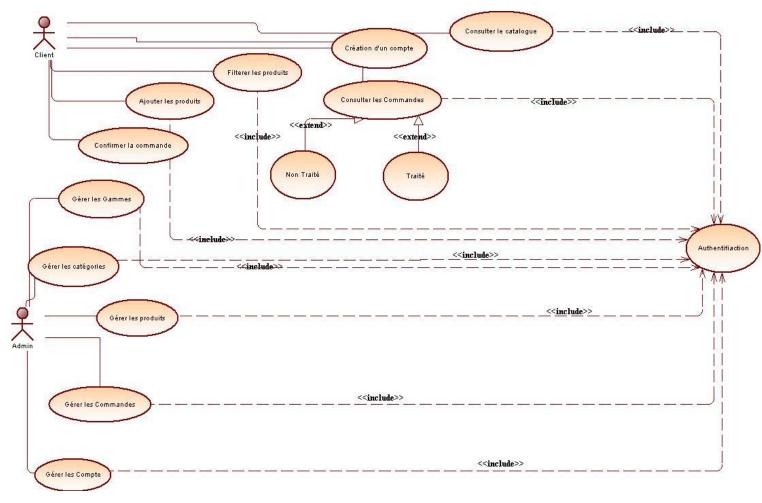
# MCD



### **MLD**



# Diagramme de Cas D'utilisation

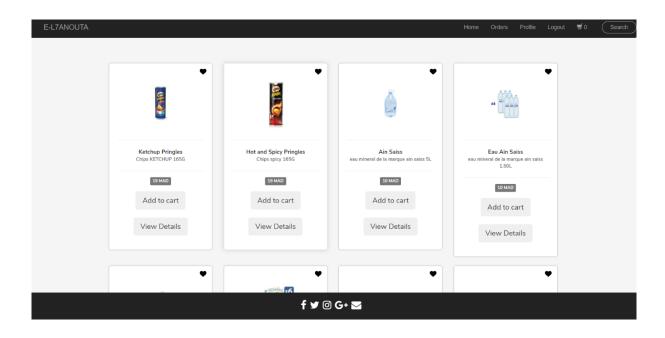


# **Chapitre 5 : Démonstration des interfaces**

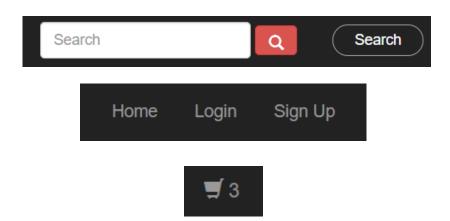
# **Interface Graphique**

# Interface client

C'est un Interface simple d'accueil



### Le Nav Bar



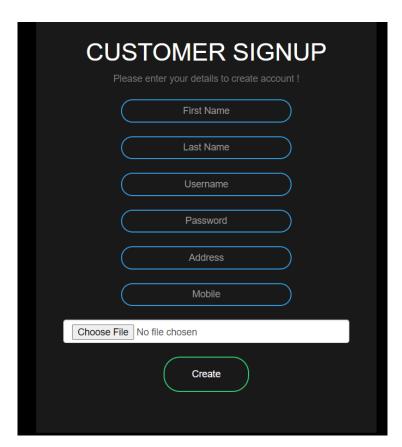
# L'Interface Details du produit

# **Product Details**





# L' Interface d'inscription



# **Modification du Profile**

# salma salma salma Mobile Address Currently: profile\_pic/CustomerProfilePic/Screenshot\_3.png □ Clear Change: Choose File No file chosen

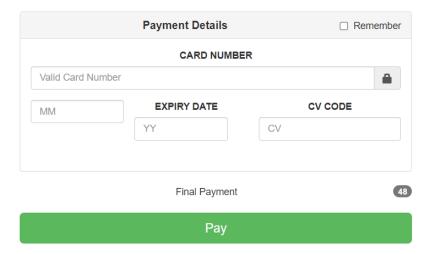


**Edit Profile** 

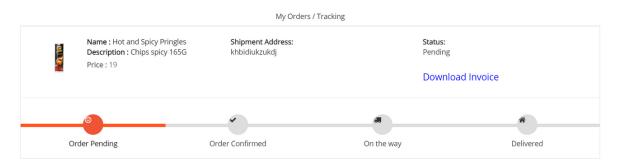
### **Interface Panier**



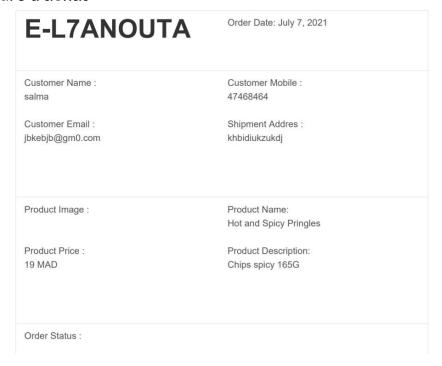
# **Interface Commander**



# **Interface Details commandes**

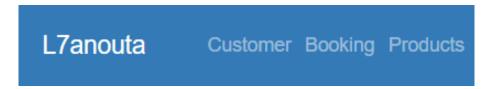


### La facture d'achat

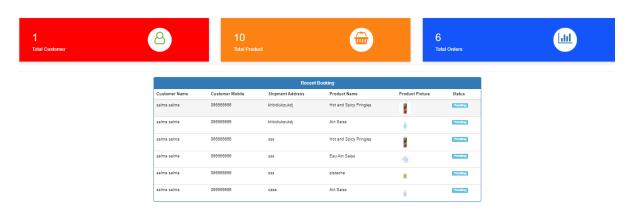


# **Interface Admin**

### **Nav Bar**



### **Admin Dashboard**

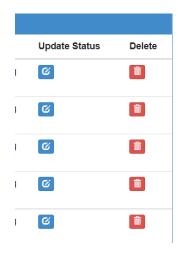


# Interface gestion des membres



# Interface gestion commandes





# Interface gestion produits

Total Product List +							
Name	Image	Price	Description	Update	Delete		
Ketchup Pringles	884	19	Chips KETCHUP 165G	Ø			
Hot and Spicy Pringles	en e	19	Chips spicy 165G	Ø			
Ain Saiss	é	10	eau mineral de la marque ain saiss 5L	Ø			
Eau Ain Saiss	-800	10	eau mineral de la marque ain saiss 1.50L	Ø			
Jaouda Lait Uht	ē	8	Lait Uht Entier 1L, de la marque Jaouda	Ø			
centrale Lait Uht Entier 1L		8	Lait Uht Entier 1L, marque Centrale	Ø			
pistache	H	24	pistache grillées de la marque denia	Ø			
Thé sultan	<b>5</b>	19	thé vert de la marque sultan	Ø			
Tablette Hershey's Cookies & Crème	HERSHEY'S.	19	réalisées à partir de beurre de cacao	<b>©</b>			

# **Conclusion**

Ce Projet a été très enrichissant pour nous, car il nous a permis de bien apprendre grâce à la pratique de la théorie étudiée, de découvrir le langage python ainsi que le domaine professionnel.

Fort de cette expérience et en réponse à ses enjeux. On aimera beaucoup par la suite pratiquer plus de projets dans différents sujets et avec différents langages informatiques, afin d'améliorer notre Pratique et se développer dans le domaine d'informatique.