

# INTRODUCTION GENERALE

Des ventes de main en main, vers des **ventes virtuelles**, passent les priorités des opérations de ventes des biens et des services, ce qui nous rend obligés de donner plus d'importance à la vente électronique.

**Les boutiques en ligne** sont depuis des années, largement conseillées pour les sociétés qui se basent sur la vente des produits, et même des services ces types de sites web représentent un dispositif global fournissant aux clients un pont de passage à l'ensemble des informations, des produits, et des services à partir d'un portail unique en rapport avec son activité.

**Une vente aux enchères en ligne** est un moyen qui permet aux acquéreurs de suivre sans se déplacer le déroulement d'une vente. Il s'agit simplement de la retransmission en continu d'une vente aux enchères se déroulant dans une **salle de vente**. Le principe est simple, il suffit d'être muni d'un appareil disposant d'une connexion Internet : un smartphone, une tablette ou un ordinateur. Il vous alertera **en temps réel** et vous pourrez enchérir au même titre que les enchérisseurs présents dans la salle ou qui suivent également via Internet.

L'évolution de la « **vente live** » a abouti à l'apparition de plusieurs **plateformes** dédiées uniquement à la vente aux enchères électronique. Ces sites proposent divers objets et œuvres d'art qui seront ensuite mis aux enchères et suivis par des internautes du monde entier voulant participer à la vente.

Durant le stage de **PFE**, m'a demandé de réaliser une **plateforme et application mobile de vente aux enchères**. Ce rapport sera structuré **en 5 chapitres** :

Dans le premier chapitre « **Cadre général** », je présente le cadre de stage de projet de fin d'études et l'organisme de la société **PROTECH-IT**, ainsi que le sujet sur lequel portera le **PFE** et la méthode de travail adoptée.

Dans le second chapitre intitulé « **Étude préalable** », je propose d'analyser l'existant et donne un aperçu sur la plateforme « **Tunisie enchère** ». Et enfin, je critique l'existant et proposer une solution.

Dans le troisième chapitre « **Conception** », j'élabore une conception détaillée des cas d'utilisation, les diagrammes de séquence, ainsi que le diagramme de classe complet.

Dans le troisième chapitre « **Réalisation** », je présente l'environnement matériel et logiciel du travail et j'explique le fonctionnement de l'application à travers des captures d'écran de quelques interfaces.

Enfin, je clôture ce mémoire par une « **Conclusion** », dans laquelle je résume et tenter d'apporter une ouverture intéressante sur le travail.