



RAPPORT DE PROJET

Application Mobile E-Commerce

INTRODUCTION

Cette application mobile a été développée dans le cadre d'un **projet académique réalisé à l'Université Virtuelle du Burkina Faso**, dans l'objectif de mettre en pratique les connaissances acquises en développement d'applications mobiles et en systèmes d'information.

Elle s'inscrit dans une démarche pédagogique visant à concevoir une solution numérique répondant aux besoins du commerce électronique, un domaine en pleine expansion au Burkina Faso et dans le monde.

L'application permet aux utilisateurs de **parcourir un catalogue de produits**, de gérer **un panier d'achats** et de passer des **commandes** à travers différentes **méthodes de paiement simulées**, notamment les solutions de Mobile Money largement utilisées localement.

Ce projet met l'accent sur l'ergonomie, la performance et la structuration logique d'une application e-commerce moderne.

I- Objectifs du Projet

L'objectif principal de ce projet est de concevoir et de développer une **application mobile e-commerce fonctionnelle, intuitive et performante**.

De manière spécifique, il s'agit de :

- Créer une application e-commerce conviviale et facile à utiliser

- Offrir une **expérience d'achat fluide et sécurisée** sur mobile
- Mettre en place une gestion efficace des **produits, du panier et des commandes**
- Simuler des **méthodes de paiement locales** telles que le Mobile Money
- Appliquer les bonnes pratiques de développement mobile et d'architecture logicielle.

II-FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

II. A Fonctionnalités principales

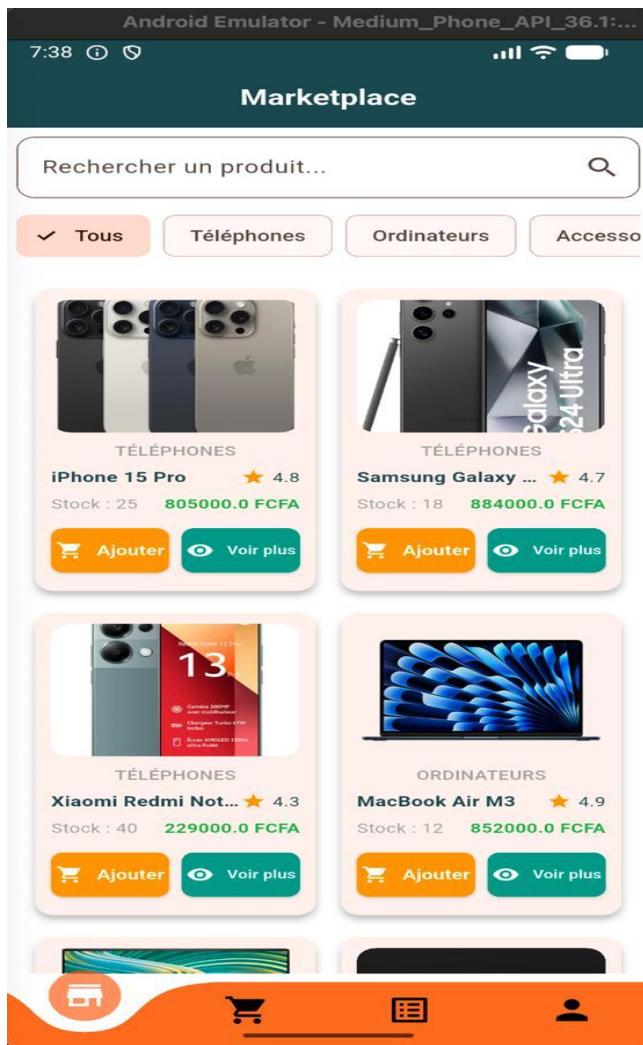
A.1 Marketplace (écran d'accueil)

Le marketplace constitue l'écran principal de l'application et représente le premier point d'interaction avec l'utilisateur lors du lancement de l'application. Il permet de consulter l'ensemble des produits disponibles de manière claire et structurée.

Les produits proposés dans le marketplace sont organisés par catégories, notamment :

- ordinateurs ;
- téléphones ;
- accessoires.

Les articles sont affichés sous forme de grille à l'aide du widget GridView, facilitant la navigation et offrant une bonne visibilité des produits. Chaque produit est présenté avec une image illustrative, son nom et son prix.



A.2 Gestion du panier

Après la sélection des produits depuis le marketplace, l'utilisateur accède à l'écran du panier. Ce module permet de visualiser et de modifier les produits sélectionnés avant la validation de la commande.

Chaque produit ajouté au panier est affiché avec son image, son nom, son prix unitaire ainsi que la quantité choisie.

L'utilisateur peut :

- augmenter ou diminuer la quantité d'un produit à l'aide des boutons dédiés ;
- supprimer un produit du panier ;
- visualiser automatiquement le montant total du panier ;
- bénéficier d'une mise à jour en temps réel du total après chaque modification.

Android Emulator - Medium_Phone_API_36.1:...

7:40 ⓘ ⚡

Mon Panier 3 articles ⌂

iPhone 15 Pro
805000.0 FCFA

 - 1 + ☒

Samsung Galaxy S24 Ultra
884000.0 FCFA

 - 1 + ☒

Realme GT Neo 5
327500.0 FCFA

 - 3 + ☒

Articles (5) **2671500 FCFA**

Livraison **GRATUIT** **GRATUIT**

Total **2671500 FCFA**

 Passer la commande



Android Emulator - Medium_Phone_API_36.1:...

7:41 ⓘ 🔋

Mon Panier 3 articles

iPhone 15 Pro
805000.0 FCFA
- 1 + trash

Samsung Galaxy S24 Ultra
884000.0 FCFA
- 1 + trash

Supprimer du panier

Voulez-vous retirer "iPhone 15 Pro" du panier ?

Annuler Supprimer

Articles (5) 2671500 FCFA

Livraison GRATUIT GRATUIT

Total 2671500 FCFA

Passer la commande

Home Cart Grid User

Android Emulator - Medium_Phone_API_36.1:...

7:41 ⓘ ⚡

Mon Panier 3 articles

iPhone 15 Pro
805000.0 FCFA
-

Samsung Galaxy S24 Ultra
884000.0 FCFA
-

Vider le panier

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer tous les articles du panier ?

Annuler Vider

Articles (5) 2671500 FCFA

Livraison GRATUIT GRATUIT

Total 2671500 FCFA

Passer la commande

Carte de crédit Panier Profil

A.3 Processus de commande

Une fois le panier validé, l'utilisateur accède à l'écran de commande. Cet écran présente un récapitulatif des produits sélectionnés ainsi que le montant total à payer.

L'utilisateur peut vérifier les informations de la commande avant de poursuivre vers l'étape de paiement.

Android Emulator - Medium_Phone_API_36.1:...

7:44 ⓘ ⓘ

Commande 67cfa34d ⌂ ⋮

Commande #1

Modifier

Client: Virtuelle Université

Date: 2026-01-03 19:42

Statut: en cours

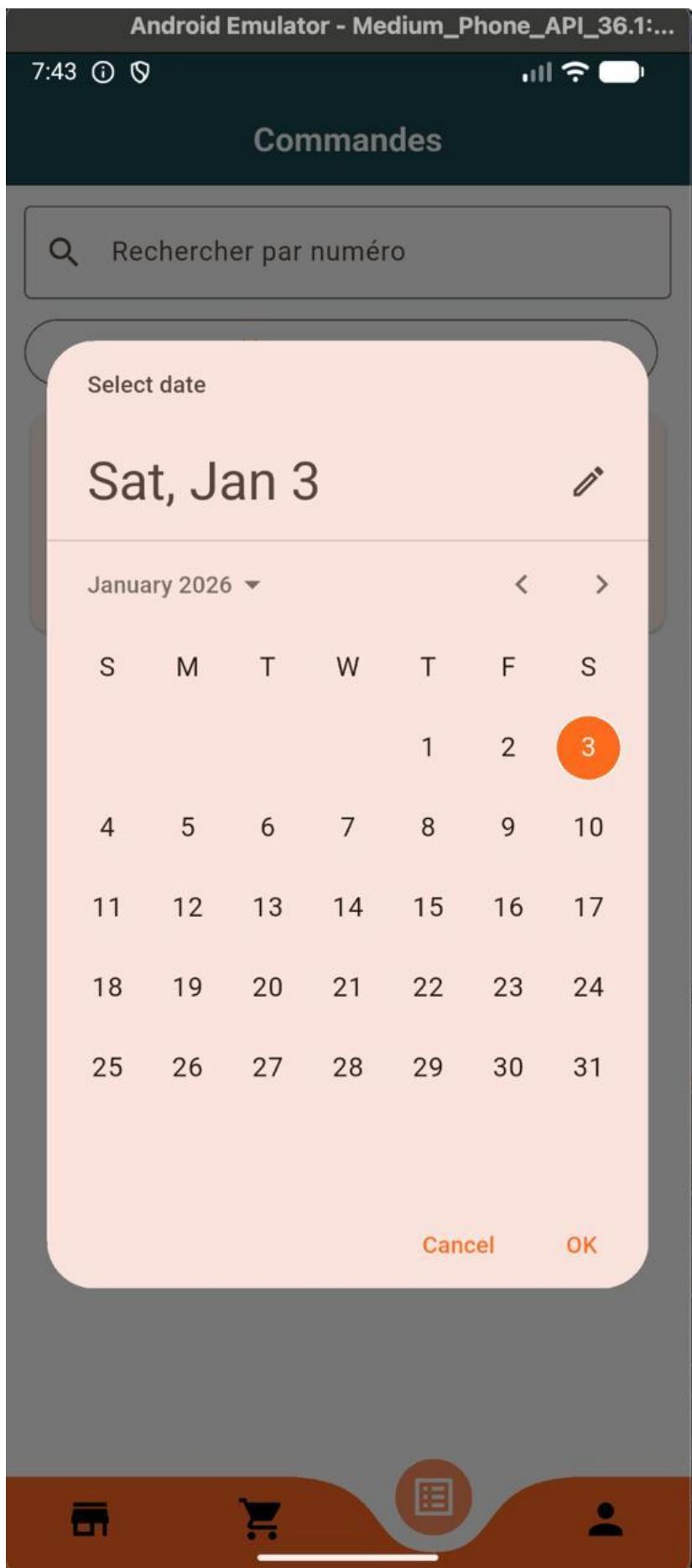
Total: 2671500 FCFA

Produits (3)

iPhone 15 Pro
Téléphones
805000 FCFA • Total: 805000 FCFA
Smartphone Apple avec écran Super Retina XDR et processeur A17 Pro.
Quantité: 1

Samsung Galaxy S24 Ultra
Téléphones
884000 FCFA • Total: 884000 FCFA
Téléphone Android avec appareil photo 200MP et stylet intégré.
Quantité: 1

Realme GT Neo 5
Téléphones
327500 FCFA • Total: 982500 FCFA
Charge 240W et écran AMOLED 144Hz.
Quantité: 3



A.4 Paiement (simulation)

L'application propose une étape de paiement simulée permettant de reproduire le fonctionnement d'un processus de paiement réel, sans effectuer de transaction financière.

Un message de confirmation est affiché après la validation du paiement.



A.5 Interface utilisateur – Profil utilisateur

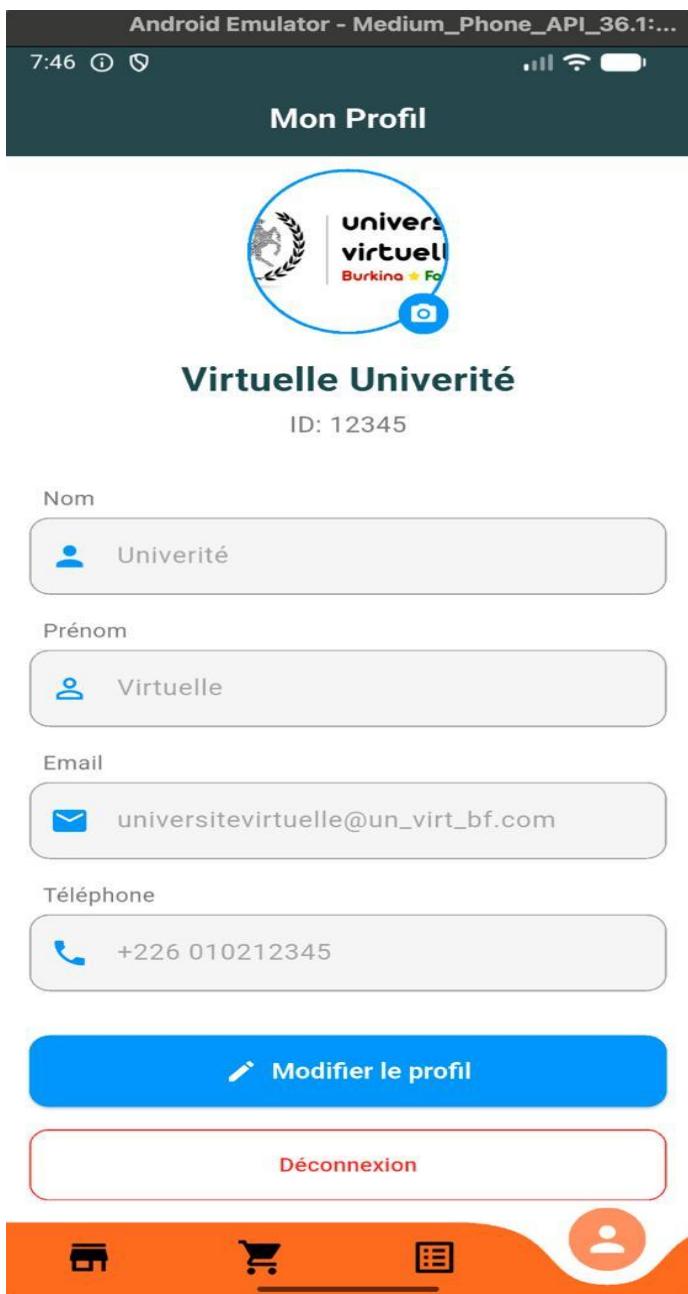
Après le paiement, l'utilisateur peut accéder à son profil personnel. Cet écran permet la consultation et la modification des informations personnelles.

Les informations affichées incluent :

- le nom et le prénom de l'utilisateur ;
- l'adresse e-mail ;
- le numéro de téléphone ;
- la photo de profil.

Des actions sont également disponibles :

- modification des informations du profil ;
- sauvegarde des modifications ;
- déconnexion sécurisée.



B. Concepts et technologies utilisés

Concepts et technologies utilisés

- **Framework** : Flutter
- **Langage** : Dart
- **Gestion d'état** : Provider (gestion du panier)
- **Navigation** : Navigation multi-niveaux
 - Catégories → Produits → Détails → Panier
- **UI/UX** :
 - GridView pour l'affichage des produits
 - Animations (Hero, AnimatedContainer, etc.)
 - Design responsive

CONCLUSION

Ce projet de développement d'une application mobile e-commerce a permis de mettre en pratique les compétences acquises au cours de la formation à l'Université Virtuelle du Burkina Faso.

L'application propose une solution complète intégrant la gestion des produits, du panier, des commandes et des paiements simulés, tout en offrant une interface moderne et intuitive.

Au-delà de son aspect académique, ce projet constitue une base solide pouvant être améliorée et étendue vers une application réelle, notamment par l'intégration d'un backend, de paiements réels et de fonctionnalités avancées de sécurité.

Il illustre ainsi l'importance des technologies mobiles dans la transformation numérique et le commerce électronique.

Ce projet a été réalisé avec sérieux et engagement par les membres de l'équipe, étudiants de l'Université Virtuelle du Burkina Faso, dans le cadre de leur formation académique.

Il est le résultat d'un travail collaboratif visant à

mettre en pratique les connaissances acquises en développement d'applications mobiles à l'aide du framework Flutter.

Nous espérons que ce travail répondra aux objectifs pédagogiques fixés et constituera une base solide pour l'approfondissement de nos compétences académiques et professionnelles.

Réalisé par :

SANDWIDI Abdoul Rafi

BISSYENDE Pascaline

YOUGBARE Cheik Mohamed

SAWADOGO Nathalie