



université  
virtuelle  
Burkina Faso



## 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

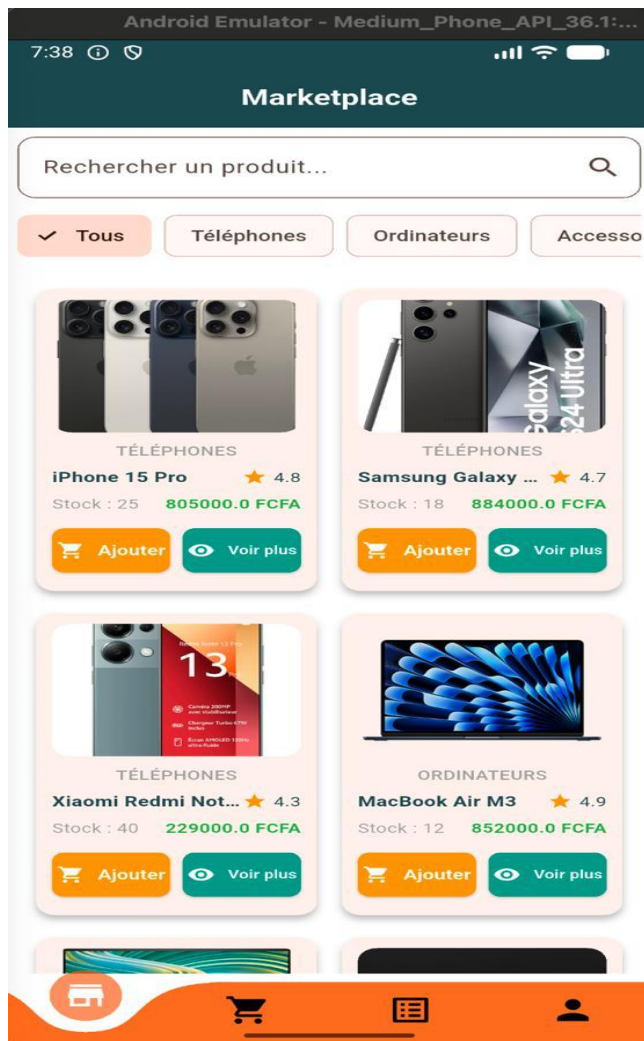
#### A.1 Marketplace (écran d'accueil)

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.



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



7:41



## Mon Panier

3 articles



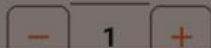
iPhone 15 Pro

805000.0 FCFA



Samsung Galaxy S24 Ultra

884000.0 FCFA



### 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







7:41 ⓘ



Mon Panier

3 articles



iPhone 15 Pro

805000.0 FCFA

− 1 +



Samsung Galaxy S24 Ultra

884000.0 FCFA

− 1 +



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




### **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.

**Commande #1**

 **Modifier**

**Client: Virtuelle Univerité**

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**

7:43 ⓘ 🔒



## Commandes

🔍 Rechercher par numéro

Select date

Sat, Jan 3



January 2026 ▾



S M T W T F S

1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31

Cancel

OK



#### **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.

21:21

45

←

Paiement

Récapitulatif

Articles (1)884000 FCFA

Total à payer884000 FCFA

Méthode de paiement

 Mobile Money

Orange, Moov, Wave...



 Carte bancaire

Visa, Mastercard

 Paiement à la livraison

En espèces

Choisissez votre opérateur

Orange Money

Moov Money

Wave

Coris Money

 Numéro de téléphone

 Vous recevrez une notification sur votre téléphone pour valider le paiement.

Confirmer le paiement - 884000 FCFA

## 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.

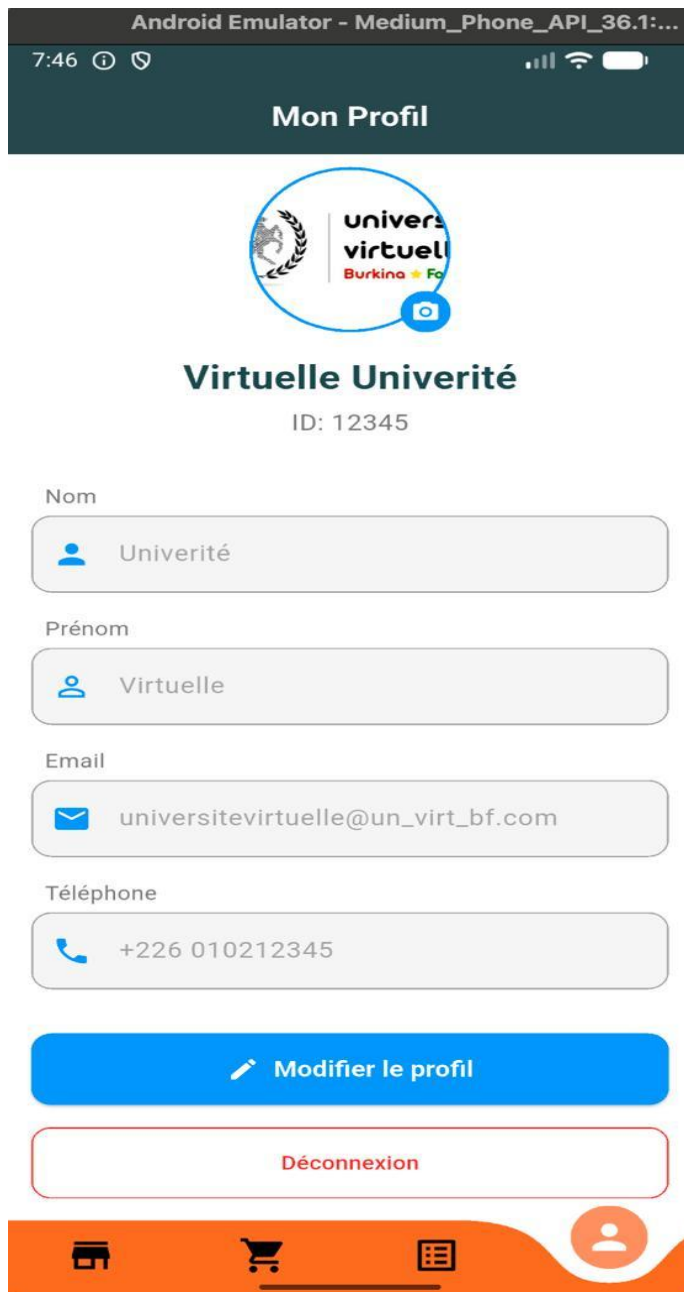
Les informations affichées incluent :

- 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**