

RAPPORT DE STAGE

2022/2023

**THÈME :
RÉALISATION D'UNE
GESTION DES VENTES**

Réalisé Par :
Soukaina Serhani

Encadré Par :
Nizar Bendriss
Oussama Rahmouni

DEDICACE

إهداء

الى من وضع المولى الجنة تحت أقدامهن. أم انجبتني وأخرى ربتني
إلى صاحب السيرة العطرة. سندي. بهجة فؤادي. أبي الغالي
إلى صاحب النفس الطيبة خالي النعمان

سكينة

REMERCIEMENTS

Avant d'entamer ce rapport de Projet de Fin de Formation, je tiens à exprimer ma sincère gratitude envers tous ceux qui m'ont aidé ou ont participé à l'élaboration de ce projet.

Tout d'abord, je tiens à remercier Mr. RAHMOUNI Oussama, formateur à ISMO Tétouan, en tant qu'encadrant d'établissement, pour l'assistance nécessaire et les précieux conseils qu'il m'a octroyés.

Je remercie Mr. BENDRISS Nizar, directeur système d'information à Derhem Holding, en tant qu'encadrant professionnel pour sa disponibilité, ses encouragements et son suivi tout au long de mon stage de fin de formation.

Je tiens aussi à remercier tout le corps professionnel de ISMO Tétouan qui ont contribué à nous donner une formation solide tout au long de nos années de formation.

Merci à tous et à toute.

INTRODUCTION

Le projet de fin de formation marque la fin de ma formation au sein de l'Institut de Formation aux Métiers de l'Offshoring Tétouan.

Il représente surtout la possibilité de mettre en pratique les connaissances acquises durant ma formation de ces dernières années.

J'ai eu l'opportunité d'effectuer ce stage au sein de la société DERHEM HOLDING, une grande société d'investissement forte, ayant environ 7 domaines d'activités professionnels répartis au Maroc.

Ce projet de fin de formation a pour objectif de mettre en place une solution pour gérer la procédure de vente en ligne.

À travers ce rapport, nous avons exposé les différentes phases suivies pour développer cette application web, selon le plan suivant :

- La première partie : sera consacrée à la présentation du groupe Derhem Holding, plus précisément ses activités, et quelques informations complémentaires et le contexte général du projet.
- La deuxième partie : sera chargée de la conception du projet.
- La troisième partie : est consacrée au choix des outils et langage utilisés pour le développement.
- La quatrième partie : sera consacrée à la présentation de toutes les composantes de l'application et la démonstration de résultat obtenu (réalisation)

SOMMAIRE

DEDICACE	1
REMERCIEMENTS	2
INTRODUCTION	3
SOMMAIRE	4
ORGANISME D'ACCUEIL	7
1 ORGANISME D'ACCUEIL	8
1.1 PRESENTATION DU GROUPE DERHEM HOLDING.....	8
1.2 DOMAINES D'ACTIVITES	8
1.3 Fiche technique	9
PRESENTATION DU PROJET	10
2 PRESENTATION DU PROJET	11
2.1 ETUDE DU PROJET	11
2.1.1 Etude des besoins fonctionnels.....	11
2.1.2 Etude des besoins non fonctionnels.....	11
2.2 Les acteurs du système	12
2.3 PLANIFICATION.....	12
2.3.1 Tableau des tâches	12
2.3.2 Diagramme de Gantt	13
2.3.3 Diagramme de PERT	13
2.3.4 Tableau des taches du diagramme de PERT.....	14
2.4 Conclusion	14
Analyse du projet	15
3 ANALYSE DU PROJET	16
3.1 Introduction.....	16
3.2 La méthode agile	16
3.3 Le Backlog.....	17
3.4 User story	17
3.5 Sprint	18
3.6 Langage UML.....	19
3.6.1 Diagrammes des cas d'utilisations	19
3.6.2 Diagramme des cas d'utilisation pour l'admin	20
3.6.3 Diagramme des cas d'utilisation pour les visiteurs	21

3.7	Diagramme de classe.....	22
3.8	Diagrammes de séquences.....	23
3.8.1	Diagramme de séquence pour l'authentification	23
3.8.2	Diagramme de séquence pour la connexion.....	24
3.8.3	Diagramme de séquence pour la passation de commande	24
3.8.4	Diagramme de séquence pour l'ajout des produits.....	25
3.8.5	Diagramme de séquence pour la suppression du produit	25
3.8.6	Diagramme de séquence pour la suppression de commande	26
	Langages et outils de développement	27
4	LANGAGES ET OUTILS DE DEVELOPPEMENT	28
4.1	Langages et technologies	28
4.1.1	Python	28
4.1.2	Bootstrap.....	28
4.1.3	HTML & CSS	29
4.1.4	Visual studio code.....	29
4.1.5	Jira	30
4.1.6	Figma	30
4.1.7	GitHub.....	30
4.2	Nouvelles technologies	31
4.2.1	Django.....	31
4.2.2	SQLite.....	31
4.2.3	Gantt Project	31
4.2.4	Visual Paradigm	32
4.2.5	DB BROWSER	32
	Manuel d'utilisation	33
5	MANUEL D'UTILISATION.....	34
5.1	Introduction.....	34
5.2	Maquettes initiales.....	34
5.2.1	Home page	34
5.2.2	Page du store.....	35
5.2.3	Page de login	35
5.2.4	Page d'authentification	36
5.2.5	Page d'envoi de message	36
5.3	Diagrammes de navigation.....	37
5.3.1	Diagramme de navigation de l'admin	37
5.3.2	Diagramme de navigation du visiteur	38
5.3.3	Diagramme de navigation du client	38
5.4	Ecrans finaux	39

5.4.1	Accueil admin	39
5.4.2	Ecran des produits	40
5.4.3	Ecran de modification du produit.....	40
5.4.4	Ecran des commandes.....	41
5.4.5	Ecran utilisateurs	41
5.4.6	Ecran du Home page	42
5.4.7	Ecran du store.....	43
5.4.8	Ecran d’envoi de message	43
5.4.9	Ecran de connexion	44
5.4.10	Ecran d’authentification	44
LISTE DES ABREVIATIONS		45
REFERENCES		46



ORGANISME D'ACCUEIL

1 ORGANISME D'ACCUEIL

1.1 PRESENTATION DU GROUPE DERHEM HOLDING

DERHEM HOLDING est une société d'investissement forte de son encrage africain qui a la grande ambition de participer à la dynamique de développement par des investissements impactant à l'échelle nationale.



Le groupe est fort de ses investissements via les prises de participations au sein de sociétés existantes et développement de nouvelles activités à forte valeurs ajoutées et à fort retour sur investissement


1.2 DOMAINES D'ACTIVITES

Le groupe est fort de son investissement via des prises de participation dans plusieurs domaines.

- Carburants et lubrifiants
- Exploitation de carrière
- Gaz
- Transport et logistique
- Immobilier
- Produit de la mer
- Restauration

1.3 Fiche technique

Raison sociale	Société à responsabilité limitée
Date de création	1998
Président	Derhem DAHMAN
Adresse	24, av. de la Marine, Hay ElHassani 70000 Laâyoune
Tel	00212 528 89 30 22
Site web	https://www.derhemholding.com
Email	contact@derhemholding.com



PRESENTATION DU PROJET

2 PRESENTATION DU PROJET

2.1 ETUDE DU PROJET

Le système consiste à mettre en place pour un propriétaire d'un magasin une application pour pouvoir gérer ces ventes en ligne, aussi de montrer ces produits aux clients pour qu'ils puissent les acheter.

2.1.1 Etude des besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels représentent les attentes de chaque acteur de la future application. Toute solution conceptuelle doit satisfaire, préalablement à des besoins fonctionnels afin de délimiter le périmètre fonctionnel de l'application et surveiller la traçabilité des besoins lors de la phase de développement.

La présente application doit satisfaire les besoins fonctionnels suivants :

- La gestion des utilisateurs
- La gestion des produits
- La gestion des commandes

2.1.2 Etude des besoins non fonctionnels

Un besoin non fonctionnel est une restriction ou une contrainte qui pèse sur un service du system, telle les contraintes liées à l'environnement et à l'implémentation et les exigences en matière de performances.

Les besoins non-fonctionnels :

- Le code doit être claire pour permettre des future améliorations et évolutions
- L'application doit avoir un accès rapide aux informations, et la mise à jour doit être en temps réel
- L'application doit être fiable
- L'application doit offrir des interfaces faciles à utiliser

2.2 Les acteurs du système

Un acteur représente l'abstraction d'un rôle joué par des entités externes qui interagissent directement avec le système étudié.

Les acteurs interagissant avec notre système sont :

Admin : responsable de l'administration du site

Visiteur : toutes les personnes qui visitent le site

Client : les visiteurs ayant fait une inscription

2.3 PLANIFICATION

La planification de projet est une étape clé dans la gestion d'un projet. C'est le moment crucial où va se décider le découpage et la répartition des tâches, les besoins en ressources et la date prévisionnelle de fin. Le respect de ce planning projet décidera de la réussite ou non du projet

2.3.1 Tableau des tâches

Dans la figure ci-dessous j'illustre les tâches du projet :

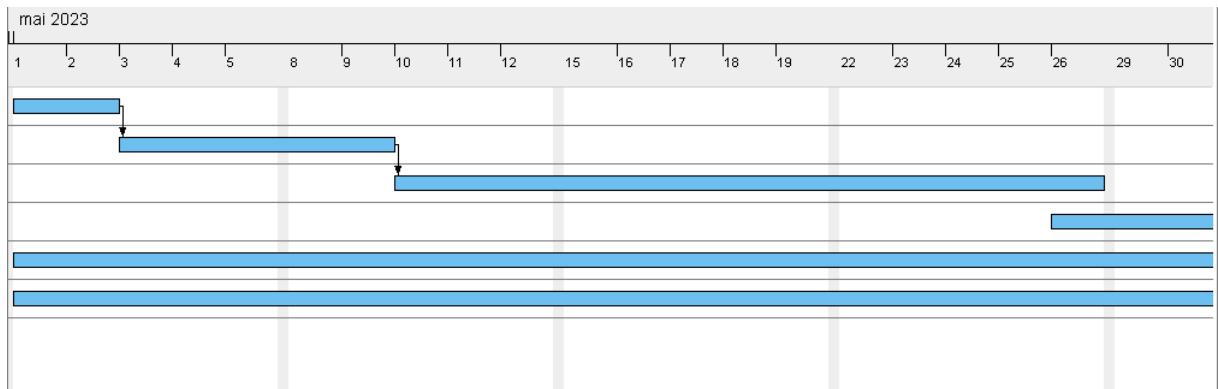


The image shows a screenshot of a software interface for project management, specifically a Gantt chart tool. The header of the interface includes the logo 'GANTT project' and a decorative background of teal hexagons. Below the header is a table with three columns: 'Name', 'Begin date', and 'End date'. The table lists six tasks: 'Analyse', 'Conception', 'Developpement', 'Test et correction', 'Aprentissage du framework ...', and 'Redaction du rapport'. The 'Redaction du rapport' row is highlighted with a dark grey background and a yellow underline.

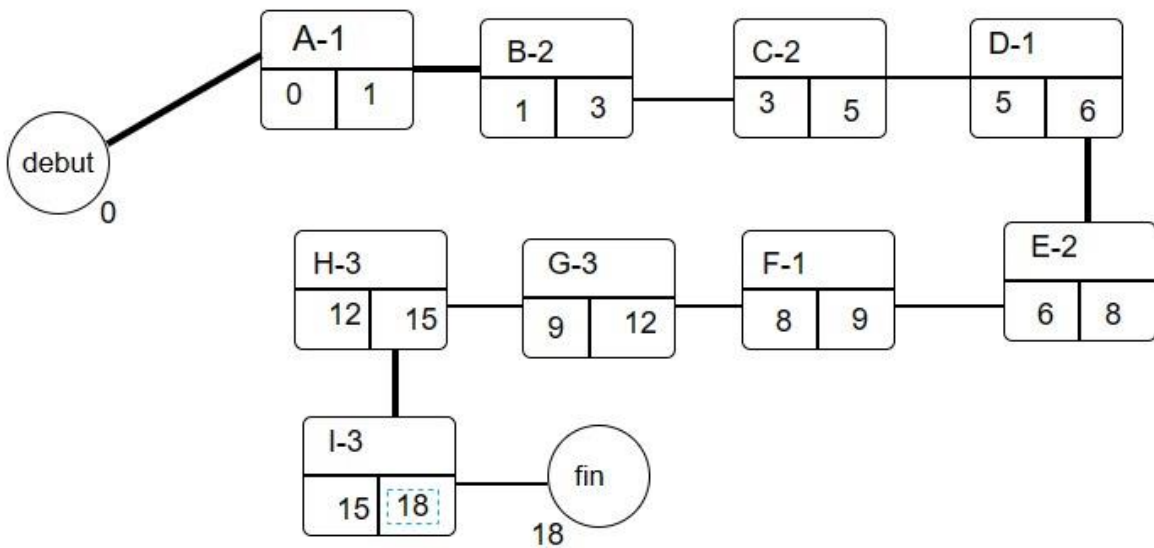
Name	Begin date	End date
Analyse	01/05/2...	02/05/2...
Conception	03/05/2...	09/05/2...
Developpement	10/05/2...	26/05/2...
Test et correction	26/05/2...	31/05/2...
Aprentissage du framework ...	01/05/2...	31/05/2...
Redaction du rapport	01/05/2...	31/05/2...

2.3.2 Diagramme de Gantt

Graphiquement, les phases et leurs répartitions en fonction du temps :



2.3.3 Diagramme de PERT



2.3.4 Tableau des taches du diagramme de PERT

Tache	Désignation
A	Création du projet + création des sous-projet +configuration des settings
B	Configuration du sous-projet projetwebapp
C	Création du super-user + configuration app authentif
D	Configuration app blog
E	Configuration app contact
F	Configuration app service
G	Configuration app store
H	Configuration app carro
I	Configuration app orders

2.4 Conclusion

Ce chapitre est un point essentiel pour l'élaboration de ce projet, dans la mesure où il décrit son contexte général, en détaillant successivement les objectifs à accomplir, les livrables attendus ainsi que la démarche et les étapes pour la mise en œuvre



Analyse du projet

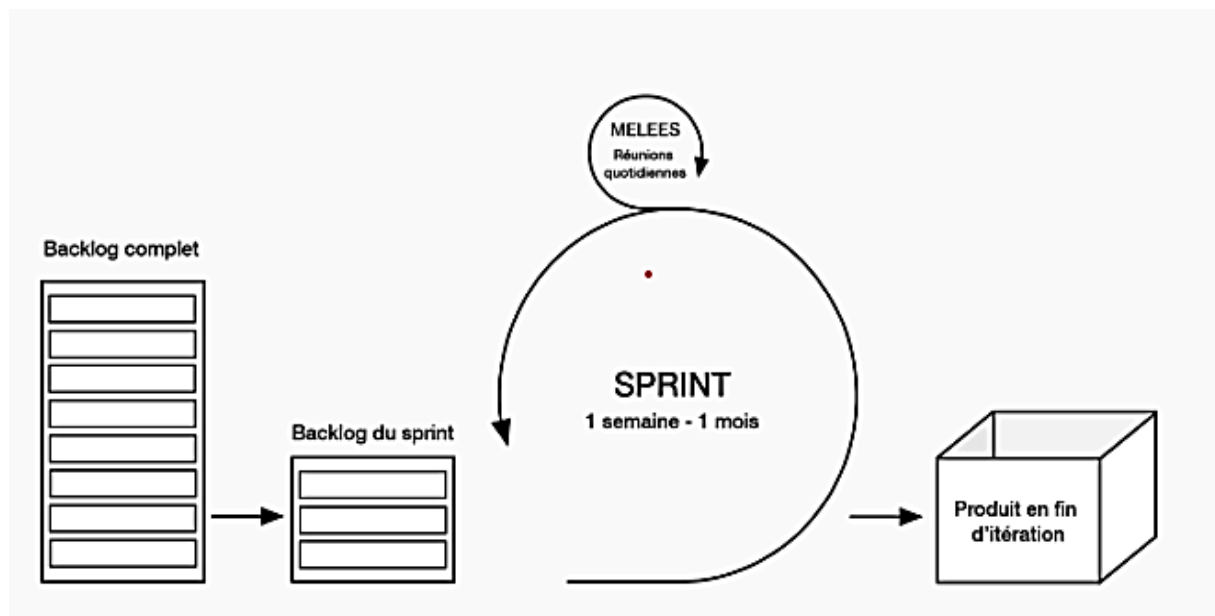
3 ANALYSE DU PROJET

3.1 Introduction

La phase de conception nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle sur lequel je vais m'appuyer. Dans mon cas j'ai décidé d'utiliser UML pour modéliser les besoins de l'application à développer.

3.2 La méthode agile

La **méthode Agile** est une méthode de gestion de projet qui consiste à décomposer vos projets en une suite de petits objectifs atteignables. Cette approche a été développée dans les années 2000 par 17 ingénieurs américains qui étaient insatisfaits des méthodes de gestion de projet de l'époque et qui leur reprochaient d'être trop lourdes, lentes et contraignantes.



3.3 Le Backlog

C'est la liste de fonctionnalités attendues du produit final.

Projets / SERHANL_STORE1

Backlog

SS [Avatar] Epic ▾

Analyses

Epic

Tickets sans epic

- gestion des produits
- gestion des commandes
- gestion des sessions
- gestion d'utilisateurs

+ Créer epic

<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-5	en tant qu'admin je dois être capable d'ajouter ...	GESTION DES PRODUITS	À FAIRE ▾	SS
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-16	en tant que client je dois être capable de voi...	GESTION DES COMMANDES	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-13	en tant qu'admin je dois être capable de su...	GESTION DES COMMANDES	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-7	en tant qu'admin je dois être capable de modifie...	GESTION DES PRODUITS	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-14	en tant que client je dois être capable de select...	GESTION DES PRODUITS	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-17	en tant que client je dois être capable de pa...	GESTION DES COMMANDES	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-18	en tant que client je dois être capable de me c...	GESTION D'UTILISATEURS	À FAIRE ▾	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-19	en tant que visiteur je dois être capabl...	GESTION DES SESSIONS	À FAIRE ▾	[Avatar] ...
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-4	en tant qu'admin je dois être capable de suppri...	GESTION D'UTILISATEURS	À FAIRE ▾	SS
<input checked="" type="checkbox"/>	SERSTORE-6	en tant qu'admin je dois être capable de suppri...	GESTION DES PRODUITS	À FAIRE ▾	SS

3.4 User story

Une user story est une description fonctionnelle utilisés dans la méthode agile.

SERSTORE-26 / ☒ SERSTORE-19

en tant que visiteur je dois être capable de m'authentifier

Joindre Ajouter un ticket enfant Associer un ticket ▾ ...

À faire ▾ Actions ▾

Description

Ajouter une description...





SS

Ajouter un commentaire...


Conseil de pro : appuyez sur **M** pour commenter

Tickets enfants Organiser par ▼ ... +

Progression : 0%

 SERSTORE-28	créer le formulaire d'authentification	-		À FAIRE ▼
 SERSTORE-29	ajout des condition d'inscription selon m...	-		À FAIRE ▼

Que faut-il faire ?



 Ajouter un commentaire...


Conseil de pro : appuyez sur **M** pour commenter

3.5 Sprint

Un sprint désigne une brève période limitée dans le temps dont une équipe Scrum a besoin pour effectuer une quantité de travail donnée. Les sprints sont au cœur même des méthodologies Scrum et Agile.

Sprint 1 ⚡ ☆ ⌚ 11 jours restants Terminer le sprint ...

🔍   Epic ▼ REGROUPER PAR Aucun ▼ Analyses

<p>A FAIRE 1 TICKET</p> <p>en tant qu'admin je dois être capable de supprimer des services</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SERSTORE-11</p>	<p>EN COURS 1 TICKET</p> <p>en tant qu'admin je dois être capable de modifier un produit</p> <p>GESTION DES PRODUITS</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SERSTORE-7</p>	<p>FINI 1 TICKET ✓</p> <p>en tant qu'admin je dois être capable d'ajouter des produits</p> <p>GESTION DES PRODUITS</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SERSTORE-5 ✓ </p>
--	--	--

3.6 Langage UML

La conception était réalisée avec l'UML (en anglais Unified Modeling Language ou « langage de modélisation unifié ») est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes. Il est apparu dans le monde du génie logiciel, dans le cadre de la « conception orientée objet ». Couramment utilisé dans les projets logiciels il peut être appliqué à toutes sortes de systèmes ne se limitant pas au domaine informatique.

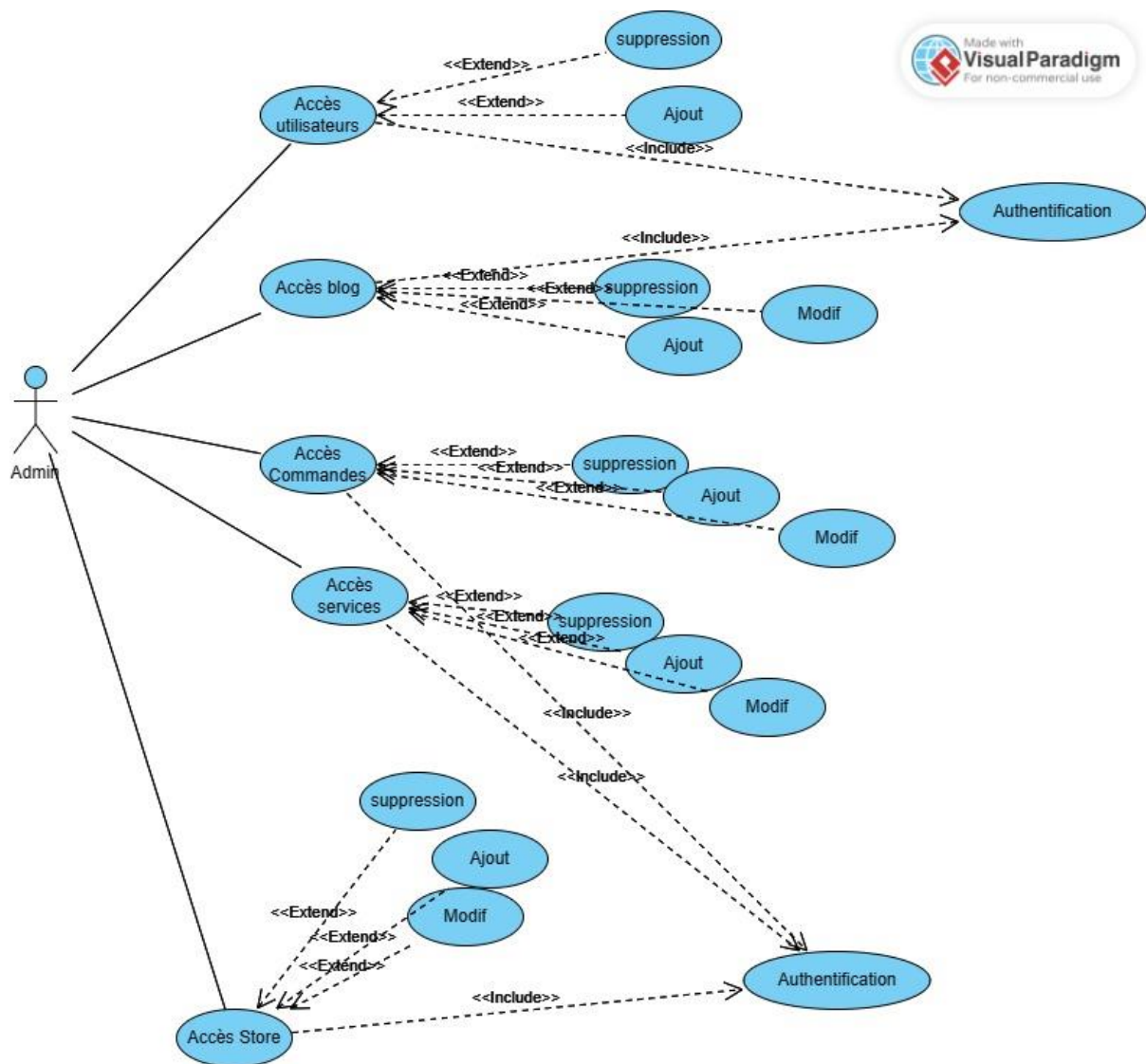
A l'aide d'UML, nous avons établi les diagrammes suivants :

- Diagramme des cas d'utilisations.
- Diagramme de classes.
- Diagrammes de séquences

3.6.1 Diagrammes des cas d'utilisations

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

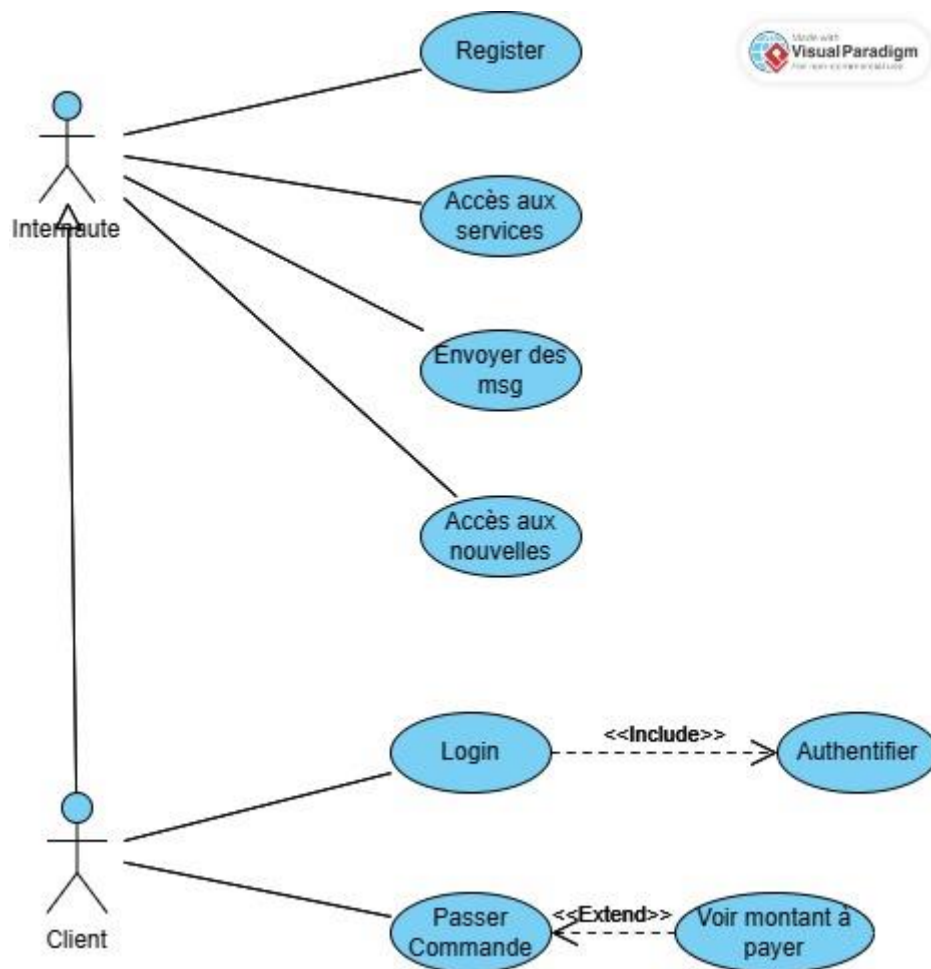
3.6.2 Diagramme des cas d'utilisation pour l'admin



Scenario :

Après l'authentification, l'utilisateur peut consulter le tableau de bord, gérer les clients, les produits les commandes, aussi il peut publier des posts.

3.6.3 Diagramme des cas d'utilisation pour les visiteurs

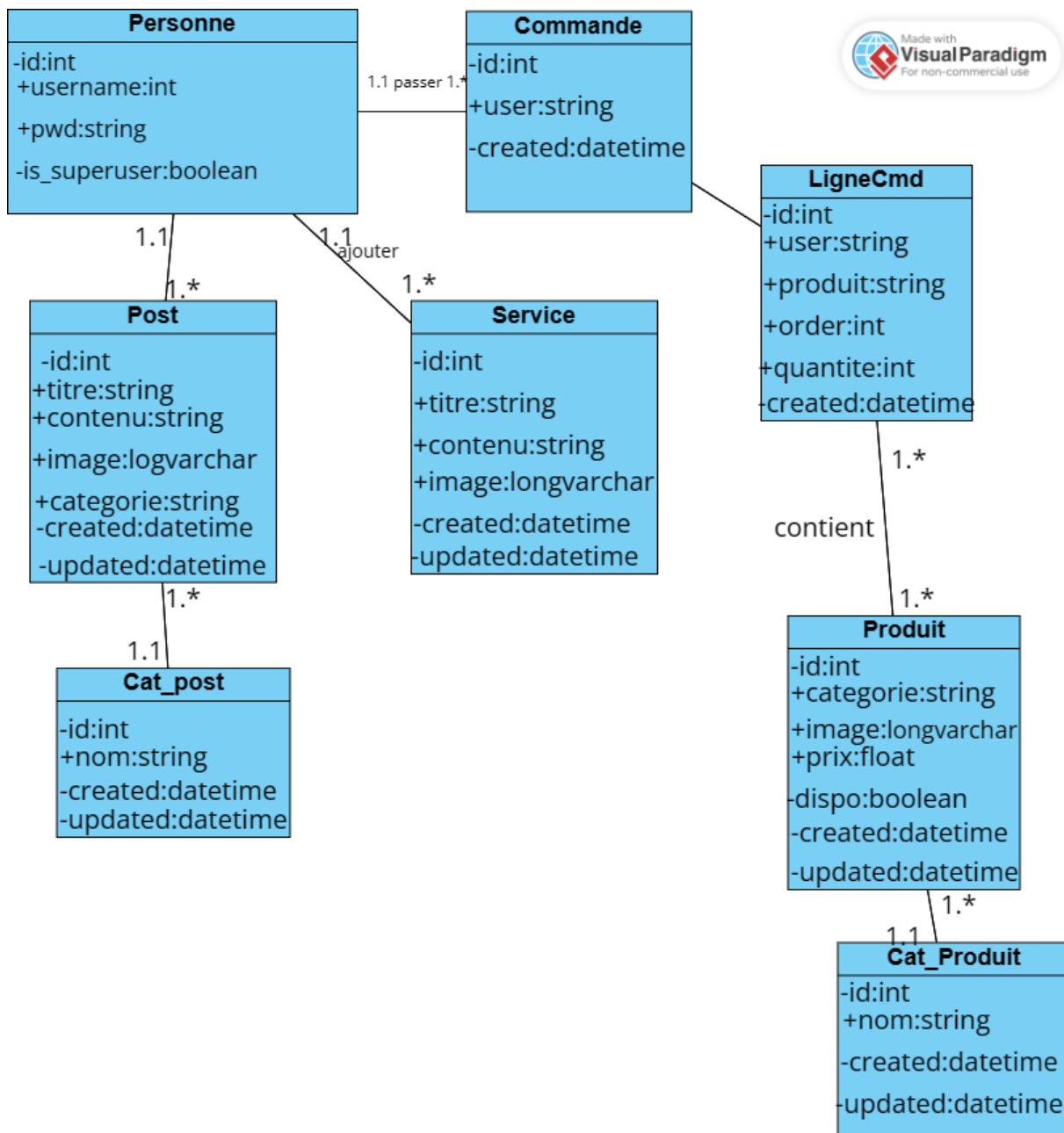


Scenario :

Un visiteur quelconque peut après avoir visité le site envoyer des messages et consulter toutes les pages proposés et aussi s'authentifier pour devenir un client. Seul le client peut passer des commandes après connexion

3.7 Diagramme de classe

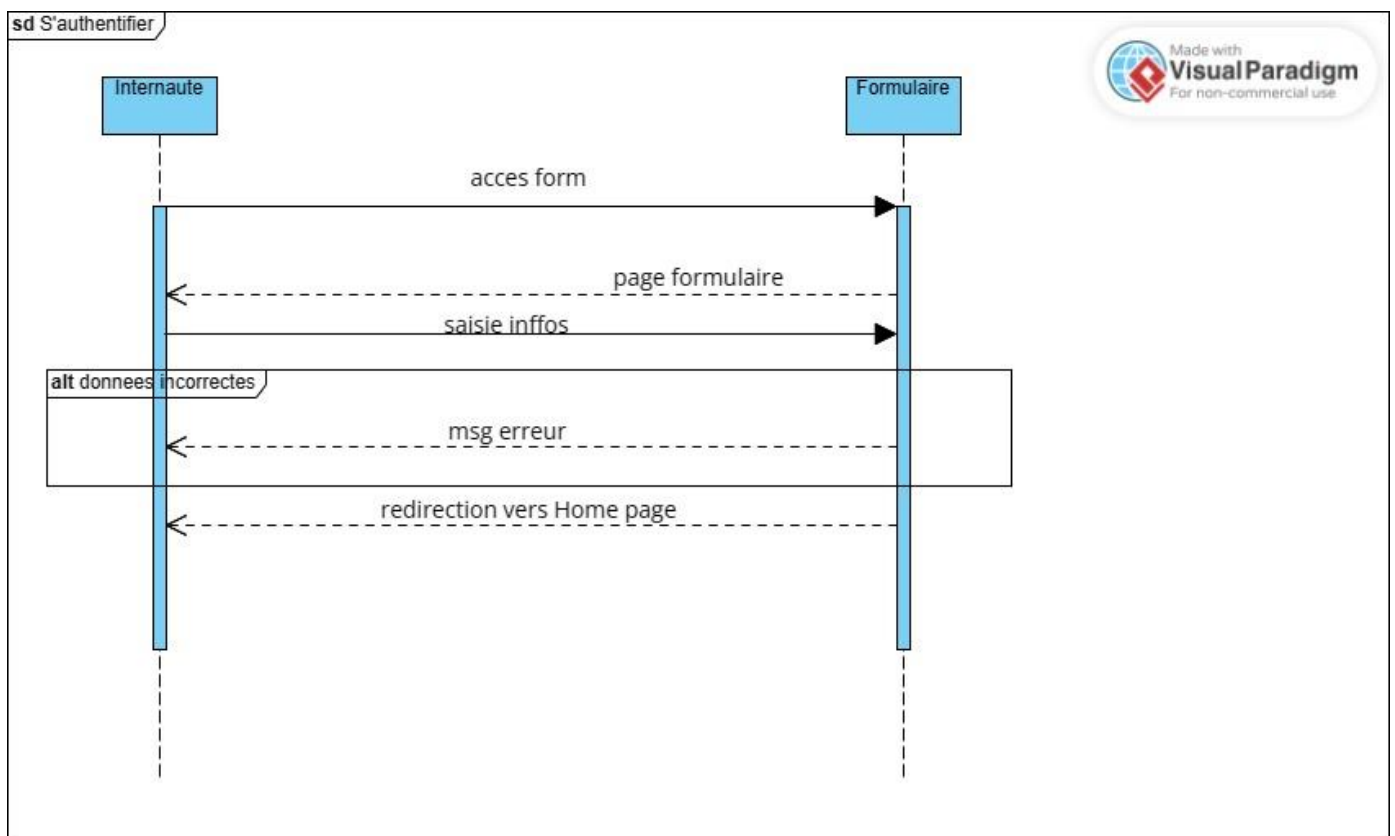
Le diagramme de classes décrit l'architecture du système. Il représente les classes et les relations entre elles.



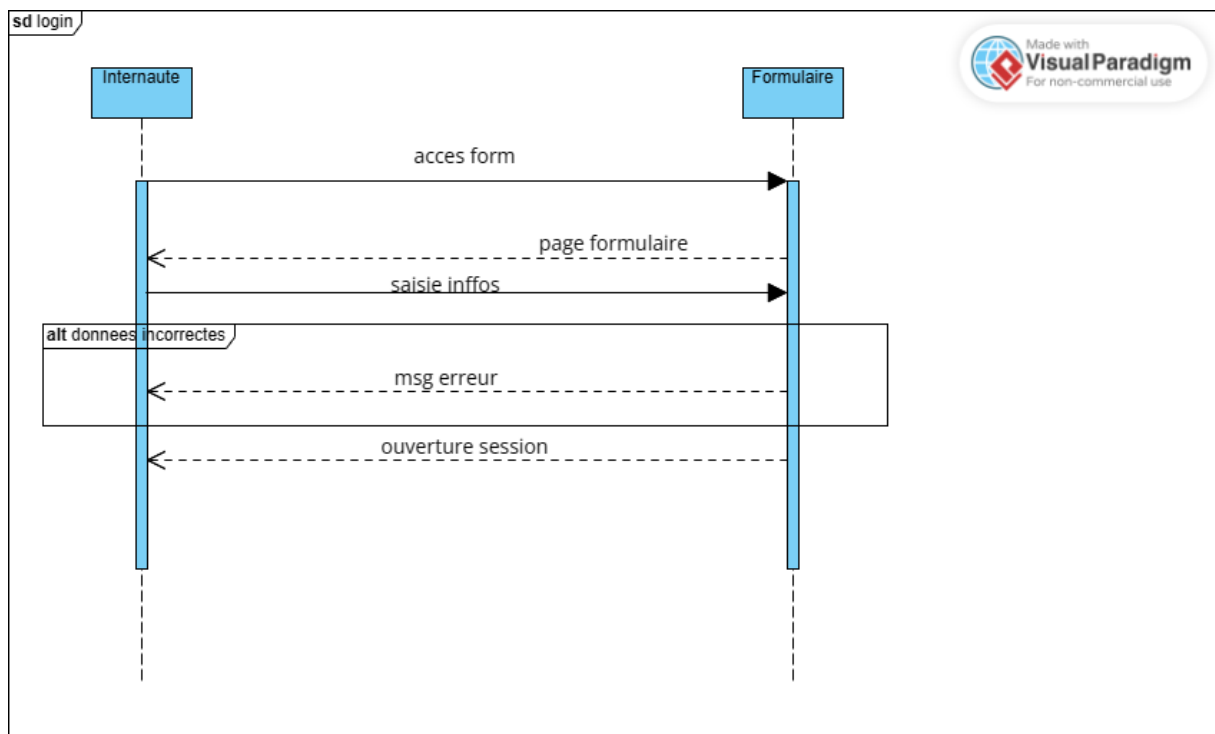
3.8 Diagrammes de séquences

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation UML. On montre ces interactions dans le cadre d'un scénario de diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme et les acteurs secondaires éventuels à droite du système.

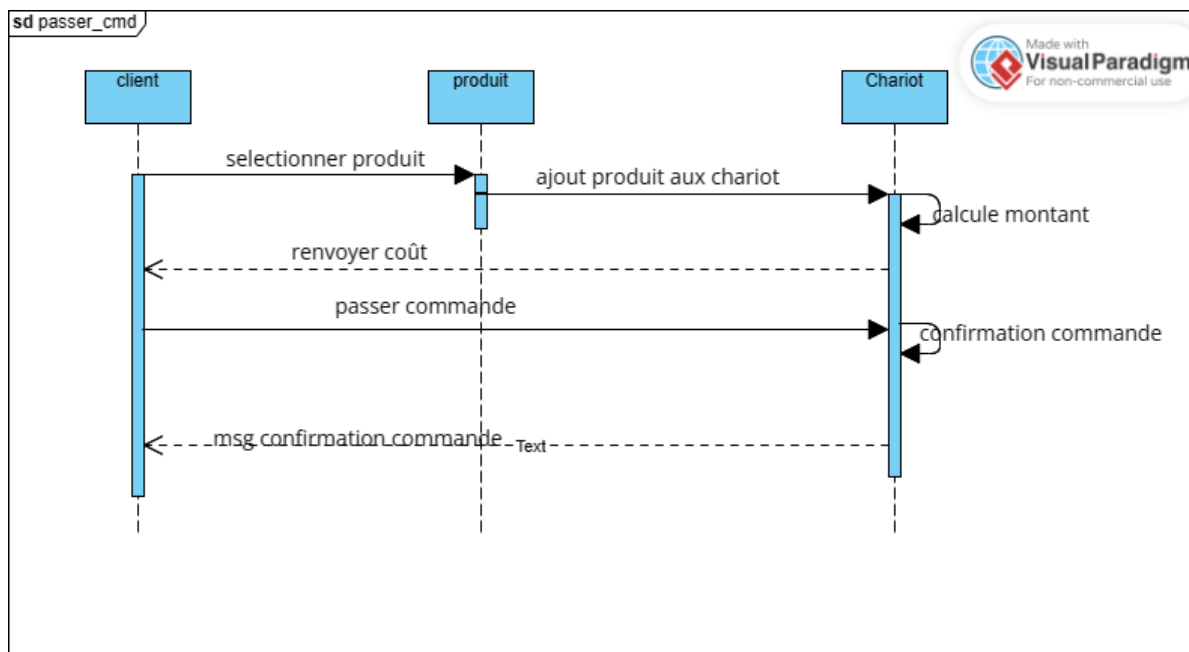
3.8.1 Diagramme de séquence pour l'authentification



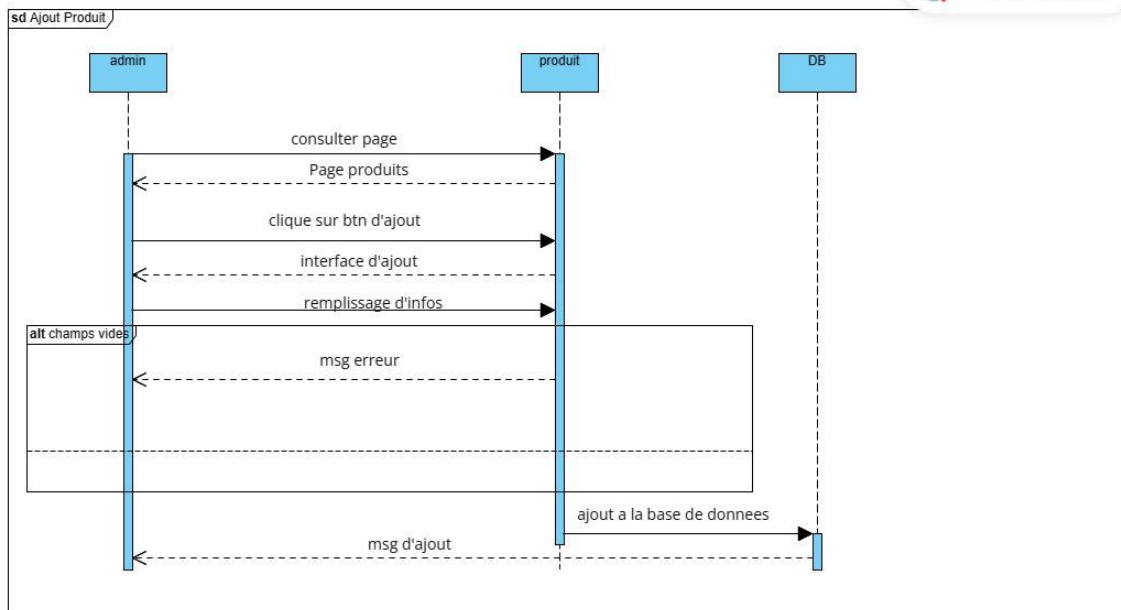
3.8.2 Diagramme de séquence pour la connexion



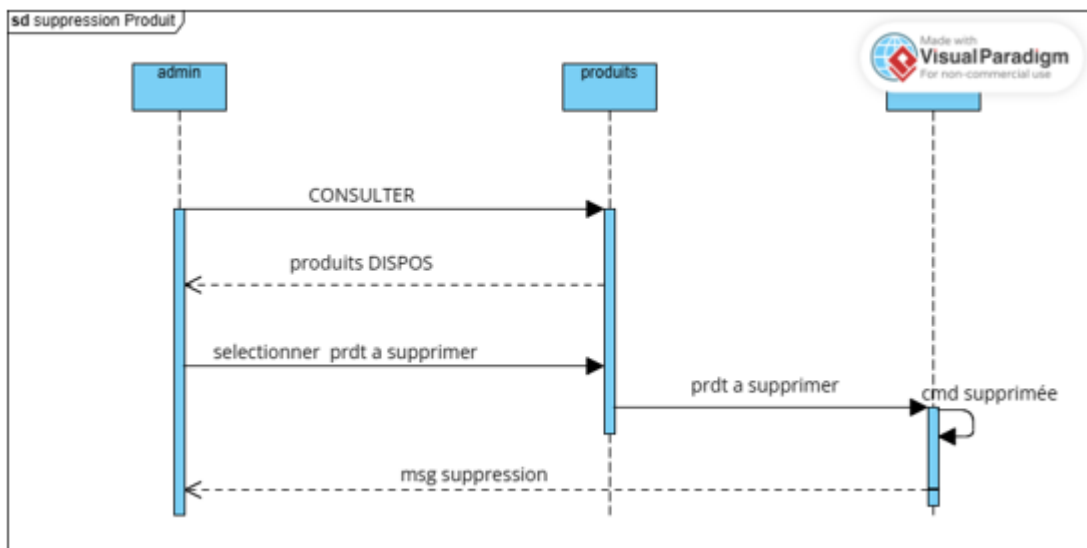
3.8.3 Diagramme de séquence pour la passation de commande



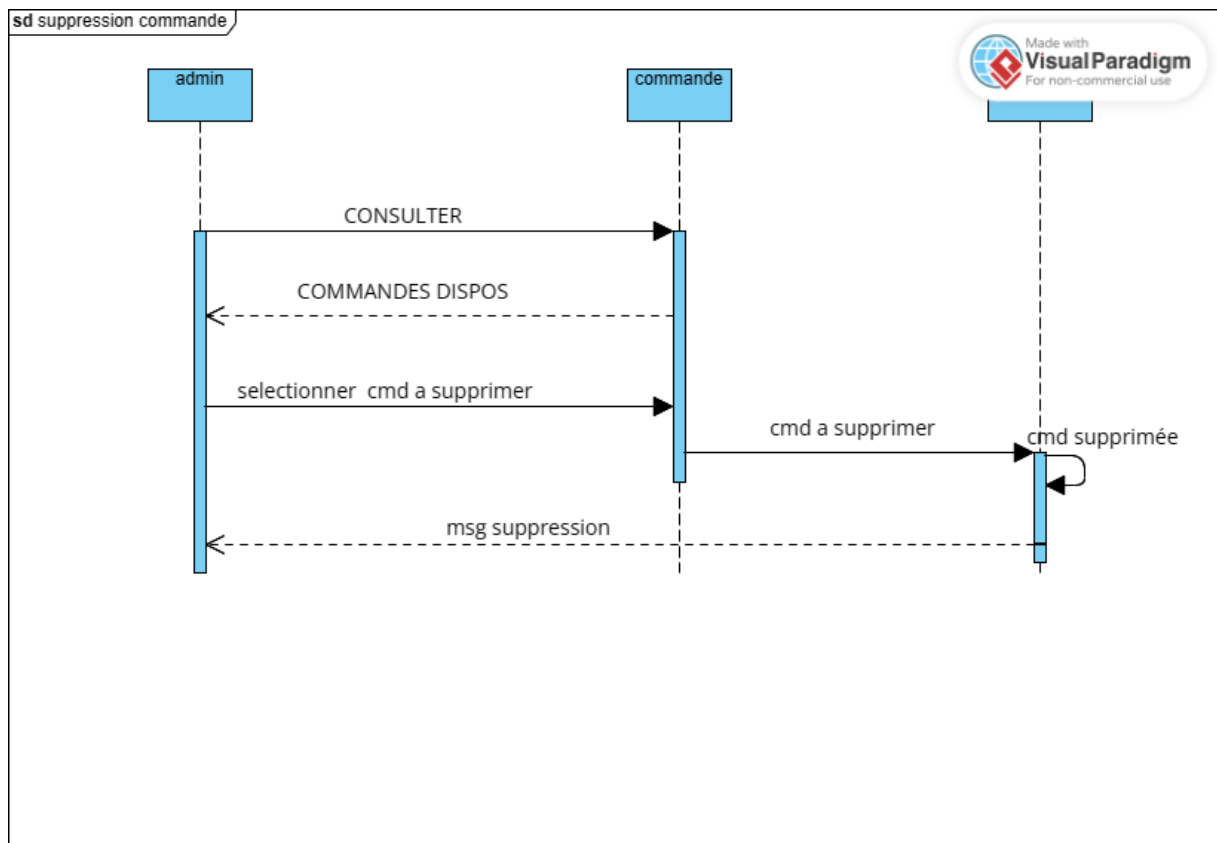
3.8.4 Diagramme de séquence pour l'ajout des produits



3.8.5 Diagramme de séquence pour la suppression du produit



3.8.6 Diagramme de séquence pour la suppression de commande





Langages et outils de développement

4 LANGAGES ET OUTILS DE DEVELOPPEMENT

4.1 Langages et technologies

4.1.1 Python

Python est un langage de programmation interprété, multiparadigme et multiplateformes. Il favorise la programmation impérative structurée, fonctionnelle et orientée objet. Il est doté d'un typage dynamique fort, d'une gestion automatique de la mémoire par ramasse-miettes et d'un système de gestion d'exceptions



4.1.2 Bootstrap

Bootstrap : est un Framework destiné aux applications web. Développé par Twitter et distribué sous licence Apache 2, c'est un outil à considérer lors du développement rapide d'applications web. L'utilisation combinée du HTML du CSS, et du JavaScript propose Bootstrap dépasse les Framework CSS classiques et propose carrément des éléments graphiques complets avec une garantie maximale de compatibilité entre les divers navigateurs au développeur des méthodes de développement très efficaces



4.1.3 HTML & CSS

HTML est une abréviation de : L'Hypertext Markup Language. Le langage HTML est un langage informatique qui permet de créer et structurer des pages Web. Par définition, toutes les pages Web sont faites de code HTML.

Le terme CSS est l'acronyme anglais de Cascading Style Sheets qui peut se traduire par "feuilles de style en cascade". Le CSS est un langage informatique utilisé sur l'internet pour mettre en forme les fichiers HTML ou XML. Ainsi, les feuilles de style, aussi appelé les fichiers CSS, comprennent du code qui permet de gérer le design d'une page en HTML.



4.1.4 Visual studio code

VS Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, la réfactorisation du code et Git intégré



4.1.5 Jira

Jira est un système de suivi de bugs, un système de gestion des incidents, et un système de gestion de projets développé par Atlassian.



4.1.6 Figma

Figma est un outil d'interface utilisateur en ligne gratuit pour la création, la collaboration, le prototypage et le transfert. Il est utilisé pour la conception de sites Web, d'applications, de pages de renvoi, etc...



4.1.7 GitHub

GitHub est un serveur web d'hébergement et de gestion de développement logiciel utilisant le logiciel de gestion de version Git. Il propose des comptes professionnels payants, ainsi que des comptes gratuits pour les projets de logiciels libres. Le site assure également un contrôle d'accès et des fonctionnalités destinées à la collaboration comme le suivi des bugs, les demandes de fonctionnalités, la gestion de tâches et un wiki pour chaque projet.



4.2 Nouvelles technologies

4.2.1 Django

Django est un framework web *open source* en Python. Il a pour but de rendre le développement d'applications web simple et basé sur la réutilisation de code. Développé en 2003 pour le journal local de Lawrence (État du Kansas, aux États-Unis), Django a été publié sous licence BSD à partir de juillet 2005.



4.2.2 SQLite

est une bibliothèque écrite en langage C qui propose un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL.



4.2.3 Gantt Project

Gantt Project est un logiciel libre de gestion de projet écrit en Java, ce qui permet de l'utiliser sur divers systèmes d'exploitation (Windows, Linux, MacOS). Il permet d'éditer un diagramme de Gantt.



4.2.4 Visual Paradigm


Visual Paradigm est un outil de modélisation permettant de mettre en place des diagrammes UML et ERD.



4.2.5 DB BROWSER

DB Browser est un outil graphique pour gérer les bases de données SQLite. Il est gratuit, fonctionne sous Linux, Windows et MAC OS et il est facile à installer





Manuel d'utilisation

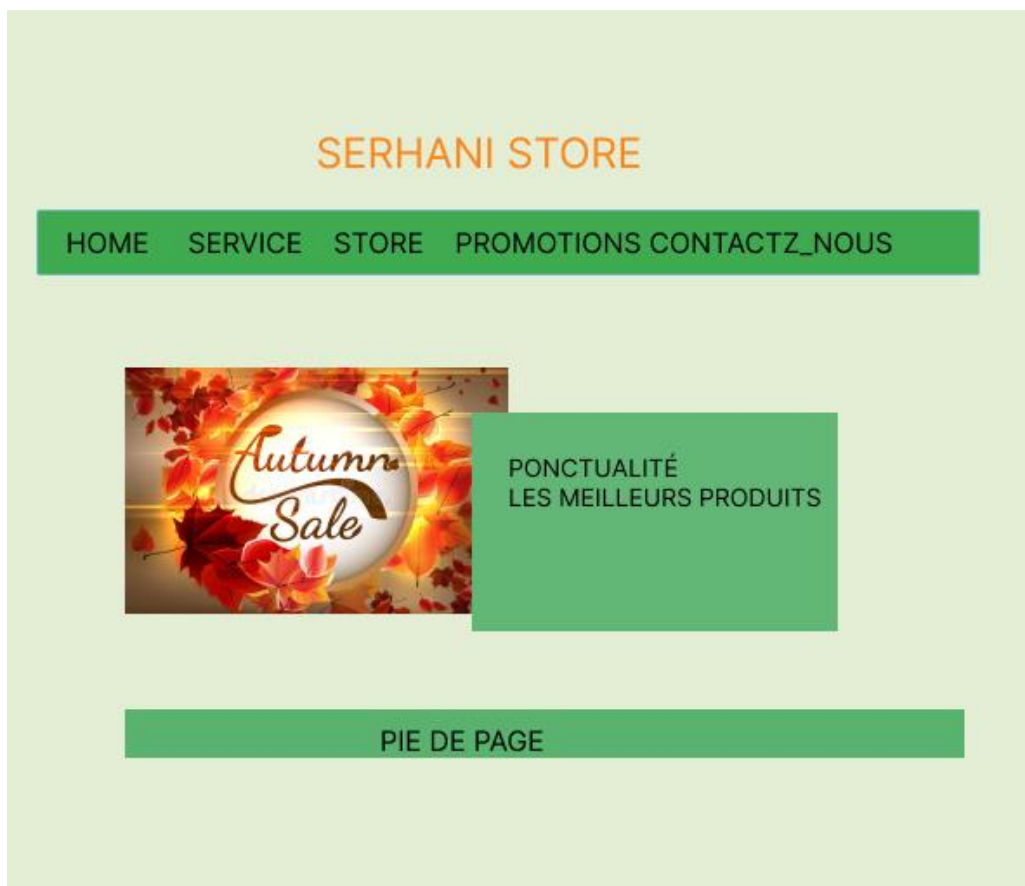
5 MANUEL D'UTILISATION

5.1 Introduction

L'interface graphique est une partie importante dans une application web, permettant de dialoguer avec l'utilisateur. Dans cette partie, je vais présenter quelques maquettes et pages de l'application afin d'expliquer en détail le fonctionnement de chacune.

5.2 Maquettes initiales

5.2.1 Home page



5.2.2 Page du store

SERHANI STORE

Store



jupe
120dh

ajouter au panier

chariot		
produit	quantite	somme
jupe	1	120dh
total:120dh		

acheter

Pie de page

5.2.3 Page de login

SERHANI STORE

Menu

username :

password :

login

Pie de page

5.2.4 Page d'authentification

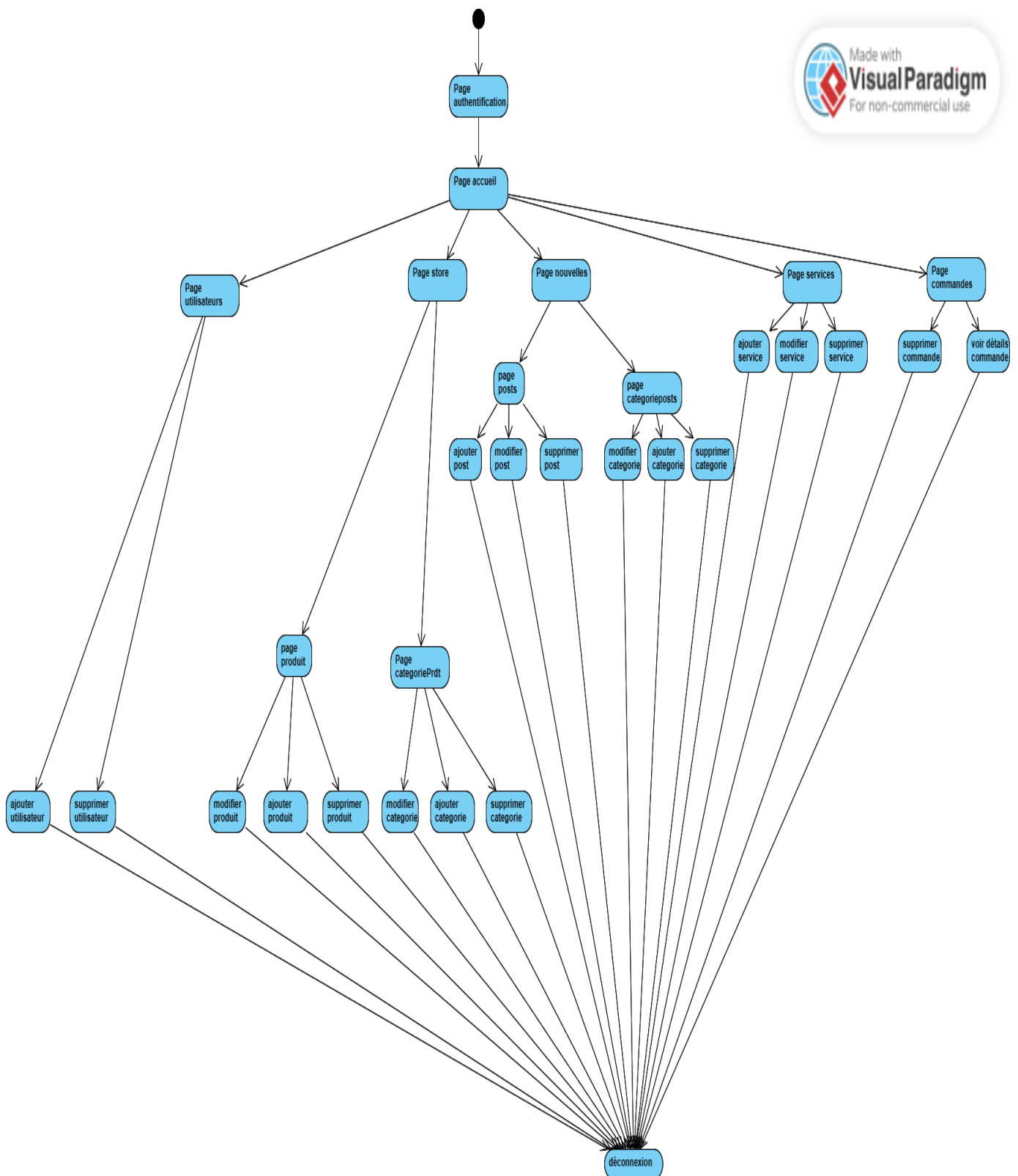
The screenshot shows a web page for 'SERHANI STORE'. At the top, there is a green navigation bar with the text 'Menu'. Below this, the page has a light gray background. On the left side, there are three labels: 'username', 'password', and 'confirm password'. To the right of each label is a white input field. Below the input fields, there is a yellow button labeled 'register'. At the bottom of the page, there is a green footer bar with the text 'Pie de page'.

5.2.5 Page d'envoi de message

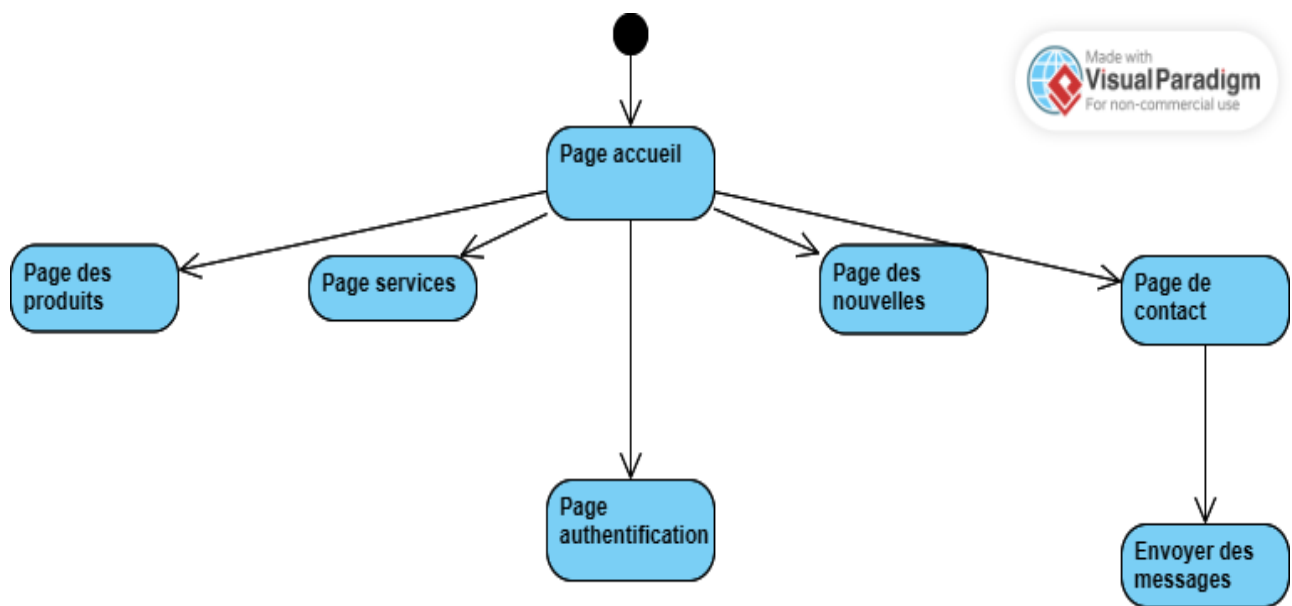
The screenshot shows a web page for 'SERHANI STORE'. At the top, there is a green navigation bar with the text 'contactez-nous'. Below this, the page has a light gray background. On the left side, there are three labels: 'nom :', 'email :', and 'message:'. To the right of each label is a white input field. The 'message:' field is a larger text area. At the bottom of the page, there is a green footer bar with the text 'Pie de page'.

5.3 Diagrammes de navigation

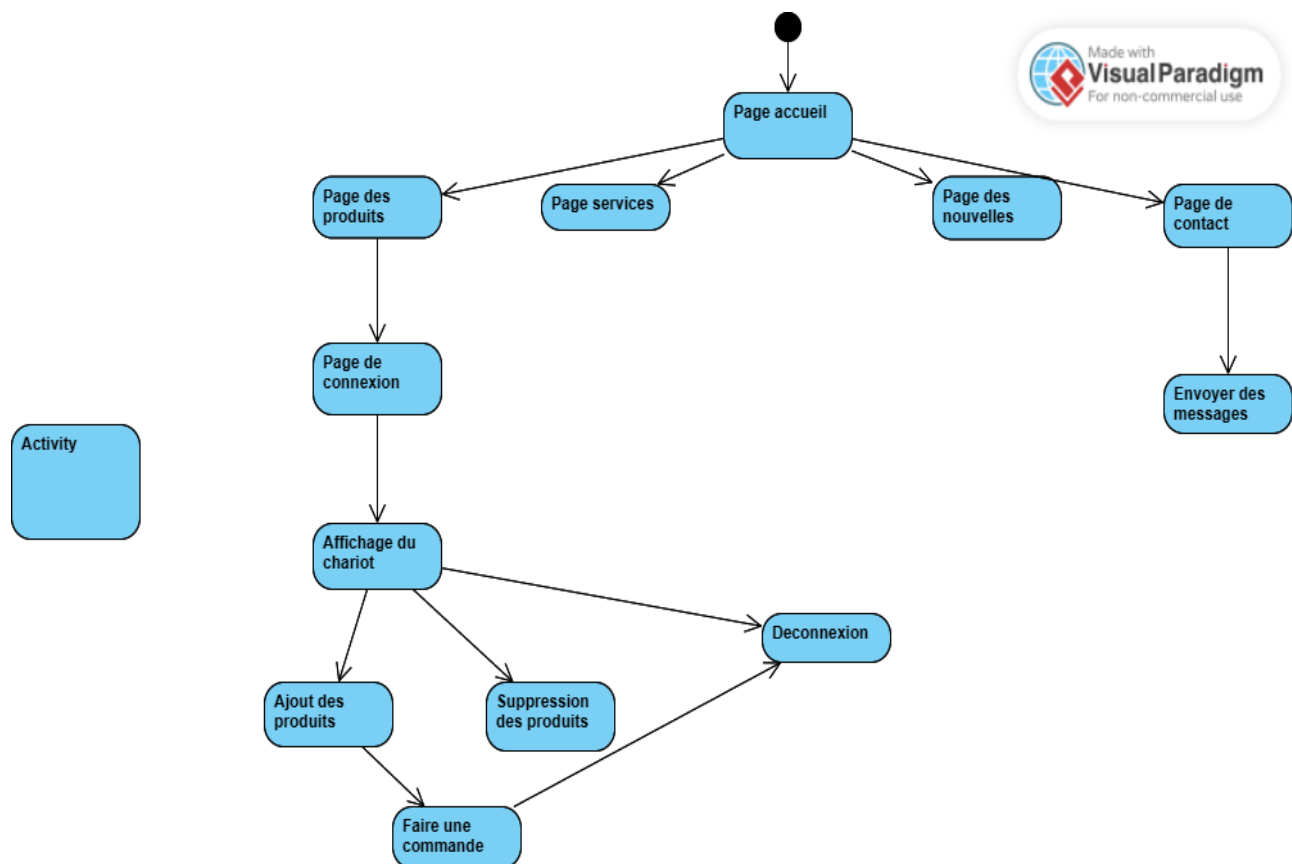
5.3.1 Diagramme de navigation de l'admin



5.3.2 Diagramme de navigation du visiteur



5.3.3 Diagramme de navigation du client



5.4 Ecrans finaux

5.4.1 Accueil admin

Site d'administration

AUTHENTIFICATION ET AUTORISATION		
Groupes	+ Ajouter	✎ Modification
Utilisateurs	+ Ajouter	✎ Modification
BLOG		
Categories	+ Ajouter	✎ Modification
Posts	+ Ajouter	✎ Modification
ORDERS		
Lineas Orders	+ Ajouter	✎ Modification
Orders	+ Ajouter	✎ Modification
SERVICES		
Services	+ Ajouter	✎ Modification
STORE		
CategoriesProd	+ Ajouter	✎ Modification
Produits	+ Ajouter	✎ Modification

Après authentification, l'admin du système aura accès à la page d'accueil, il peut à travers cette interface accéder directement à la fonctionnalité souhaitée

5.4.2 Ecran des produits

Sélectionnez l'objet Produit à changer

AJOUTER PRODUIT +

Action : Envoyer 0 sur 4 sélectionné

☐ PRODUIT

☐ Pichet

☐ Pantalon

☐ Vélo

☐ Lit

4 Produits

Cet écran contient tous les produits disponibles avec un bouton qui permet d'ajouter un nouveau produit aussi avec la possibilité de sélectionner un ou plusieurs produits afin de les supprimer.

5.4.3 Ecran de modification du produit

Modification de Produit

HISTORIQUE

Pantalon

Nom :

Categories :   

Image :
Actuellement: [store/pantalon_mRC3cUY.jpg](#)
Modification: Aucun fichier n'a été sélectionné

Prix :

☒ Disponible

Created : 21 mai 2023 02:39

Updated : 21 mai 2023 02:39

ENREGISTRER

Enregistrer et ajouter un nouveau

Enregistrer et continuer les modifications

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Cet écran contient les champs à modifier dans un produit avec quatre boutons pour l'enregistrement, l'enregistrement et l'ajout d'un nouveau produit en même clique, l'enregistrement et la modification, la suppression.

5.4.4 Ecran des commandes

Sélectionnez l'objet Linea Order à changer

Action : 0 sur 7 sélectionné

<input type="checkbox"/>	LINEA ORDER
<input type="checkbox"/>	2 Lit
<input type="checkbox"/>	2 Vélo
<input type="checkbox"/>	1 Pantalon
<input type="checkbox"/>	1 Vélo
<input type="checkbox"/>	1 Pantalon
<input type="checkbox"/>	1 Vélo
<input type="checkbox"/>	1 Pantalon

7 Lineas Orders

Cet écran contient les commandes faites par les clients, avec la possibilité de cliquer sur chacune pour voir son détail et de sélectionner une ou plusieurs pour les supprimer

5.4.5 Ecran utilisateurs

Sélectionnez l'objet utilisateur à changer

Action : 0 sur 6 sélectionné

<input type="checkbox"/>	NOM D'UTILISATEUR	ADRESSE ÉLECTRONIQUE	PRÉNOM	NOM	STATUT ÉQUIPE
<input type="checkbox"/>	0123456789				✗
<input type="checkbox"/>	123				✗
<input type="checkbox"/>	123456				✗
<input type="checkbox"/>	741852963				✗
<input type="checkbox"/>	789456				✗
<input type="checkbox"/>	soukaina	soukainaserh456@gmail.com			✓

6 utilisateurs

AJOUTER UTILISATEUR +

FILTRE

↓ Par statut équipe

Tout
Oui
Non

↓ Par statut super-utilisateur

Tout
Oui
Non

↓ Par actif

Tout
Oui
Non

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

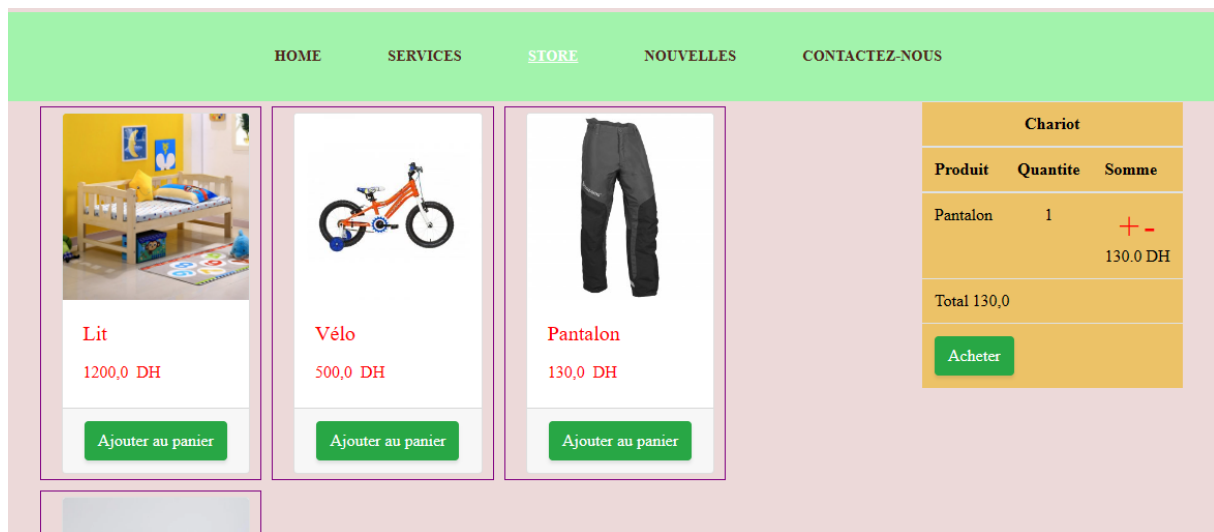
Cet écran contient la liste des utilisateurs inscrits, une barre de recherche, bouton d'ajout, les filtres par état, par super-utilisateur, avec la possibilité de sélectionner un ou plusieurs pour la suppression

5.4.6 Ecran du Home page



Le Home page du site web contient un menu de navigation de toutes les pages et services proposés par le site, aussi deux boutons, un pour l'authentification et l'autre pour l'enregistrement.

5.4.7 Ecran du store



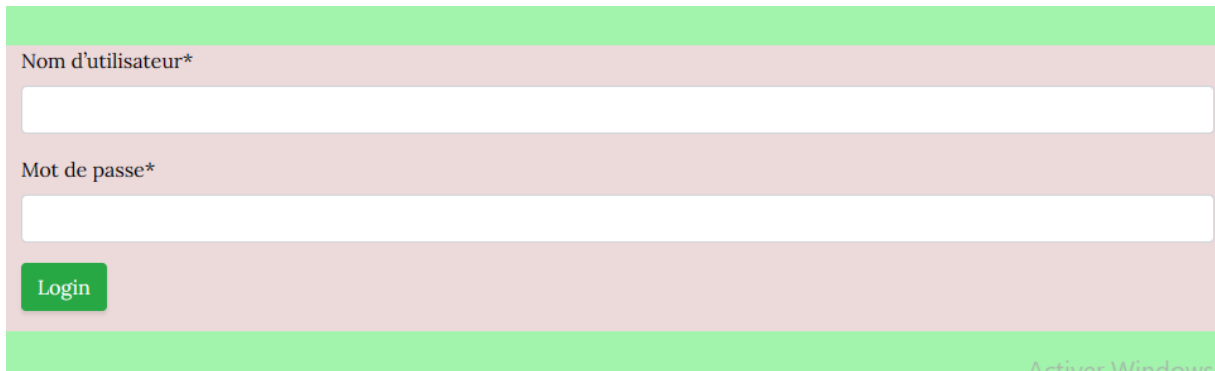
Cet écran est dédié pour la partie de vente des produits, elle contient tous les produits proposés avec leur description et prix et un bouton d'ajout au panier, elle contient aussi le panier dont les produits sélectionnés s'ajoutent et le montant total s'affiche avec un bouton pour passer la commande

5.4.8 Ecran d'envoi de message

The screenshot shows the 'Contactez-nous' page with a green navigation bar at the top containing links: HOME, SERVICES, STORE, NOUVELLES, and CONTACTEZ-NOUS. Below the navigation bar, there is a form with three input fields: 'NOM :', 'EMAIL :', and 'MESSAGE :'. The 'MESSAGE :' field is a large text area. Below the form is a button labeled 'envoyer'.

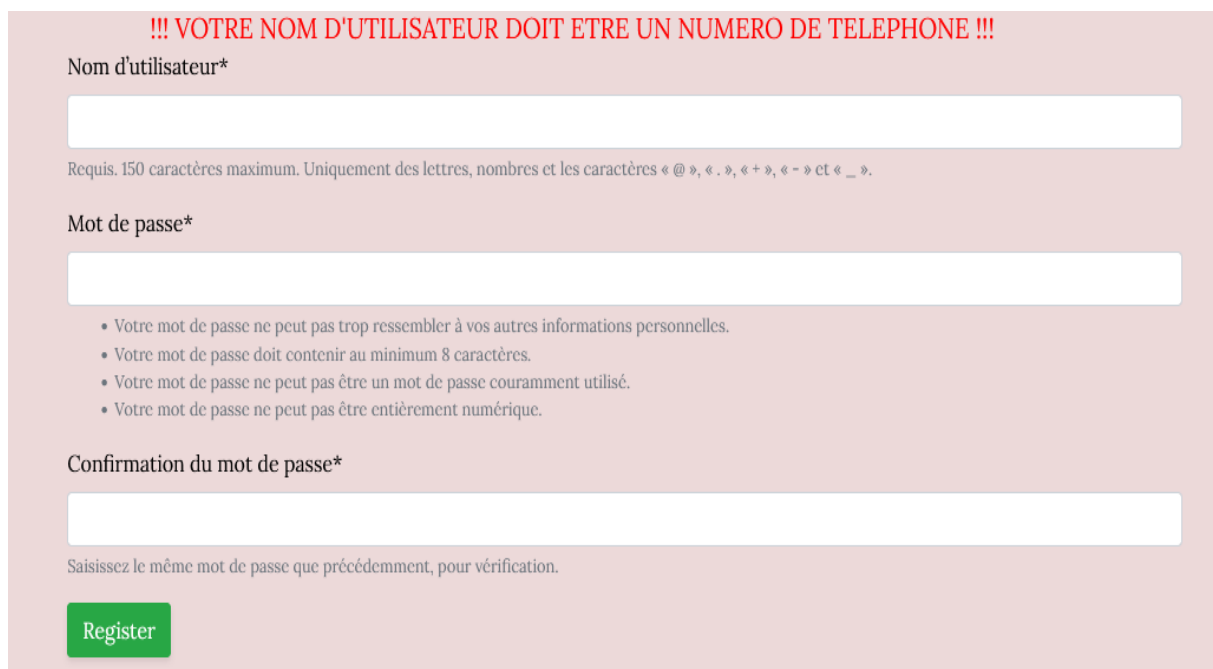
Cet écran contient deux champs pour le nom et l'email et une zone de texte pour le texte du message et un bouton d'envoi

5.4.9 Ecran de connexion



Cet écran contient deux champs le premier pour saisir le nom d'utilisateur, le deuxième pour le mot de passe et un bouton de connexion.

5.4.10 Ecran d'authentification



!!! VOTRE NOM D'UTILISATEUR DOIT ETRE UN NUMERO DE TELEPHONE !!!

Nom d'utilisateur*

Requis. 150 caractères maximum. Uniquement des lettres, nombres et les caractères « @ », « . », « + », « - » et « _ ».

Mot de passe*

- Votre mot de passe ne peut pas trop ressembler à vos autres informations personnelles.
- Votre mot de passe doit contenir au minimum 8 caractères.
- Votre mot de passe ne peut pas être un mot de passe couramment utilisé.
- Votre mot de passe ne peut pas être entièrement numérique.

Confirmation du mot de passe*

Saisissez le même mot de passe que précédemment, pour vérification.

Register

La page d'authentification contenant trois champs, nom d'utilisateur, mot de passe et confirmation du mot de passe et un bouton.

LISTE DES ABREVIATIONS

Abréviation	Désignation
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
SQL	Structured Query Language
UML	Unified Modeling Language

REFERENCES

- (302) Comment créer un projet SCRUM sur Atlassian JIRA - YouTube
- Installation — django-crispy-forms 2.0 documentation
- Django documentation | Django documentation | Django (djangoproject.com)
- Cours | Enaanai
- Stack Overflow - Where Developers Learn, Share, & Build Careers