# Rapport de Projet Web

realisé par : ballouk yasser

encadré par :mme moussammi

#### introduction:

e projet présenté ici est un site web de foot appelé:four football kits,interface et des fonctionnalités adaptées aux besoins spécifiques des utilisateurs pour avoir la possibilité de commander. Il s'agit d'une plateforme moderne d'ou il a de nouveaux produits, combinant une navigation fluide et une gestion des données optimisée pour garantir une expérience utilisateur de qualité. Ce rapport détaille les éléments structurels, et les technologies utiliséés pour ce projet

# 2-quel est le but de ce site?

<u>Permettre au fans du football de decouvrir un site d'ou il y a dede commanders tenues de leur equipes preferees</u>

<u>et aussi l'acces de acheter des produits selon leur choix, d'ou il a beaucoup d'equipe pour donner une meilleur navigation au utilisateur</u>

# 3-la structure et le code du site:

login.html:se connecter d'ou il y a :nom utilisateur et mot de passe

index.html:Un fichier HTML (t la page principale).

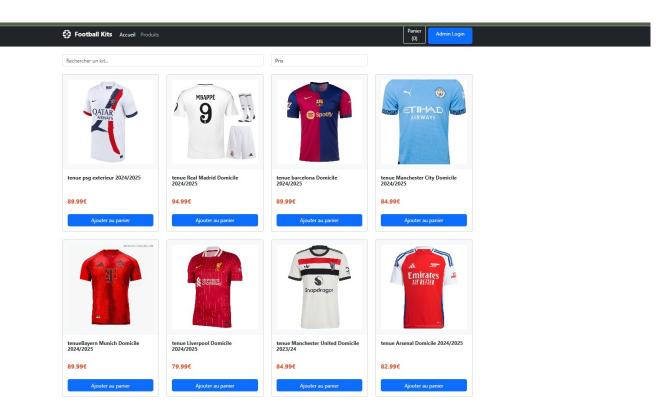
admin.html: Un fichier HTML ( pour une interface administrateur)

css: Un dossier contenant probablement des fichiers de style CSS.

js: Un dossier contenant des scripts JavaScript.

images : Un dossier contenant des images liées au projet.





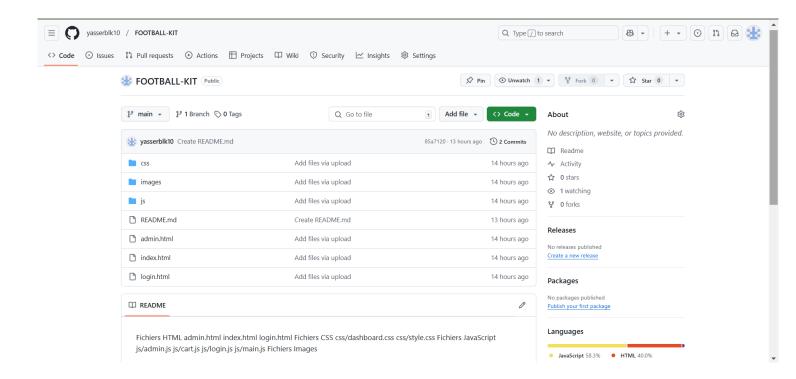


#### 5. Technologies Utilisées

- HTML5 : Structure sémantique des pages.
- **CSS3**: Mise en page, gestion des couleurs
- JavaScript (ES6) : Interactivité et logique côté client.

#### 6.gestion github:

Pour assurer une collaboration efficace et une gestion optimale des versions, GitHub a été choisi comme plateforme de gestion de version. Grâce à Git, chaque modification du code est systématiquement suivie, ce qui permet de revenir facilement à une version antérieure en cas de problème. Les différentes branches ont été utilisées pour isoler le développement de chaque fonctionnalité ou amélioration. Une fois validées, ces branches ont été fusionnées avec la branche principale, garantissant un code organisé et sans conflits. GitHub a également servi à héberger le projet, offrant un espace sécurisé pour le stockage et facilitant les collaborations grâce à des pull requests, qui permettent de revoir et valider les contributions. Cette approche a non seulement amélioré la qualité globale du code, mais aussi simplifié la gestion des versions et des déploiements, tout en permettant un travail simultané sur plusieurs aspects du projet.

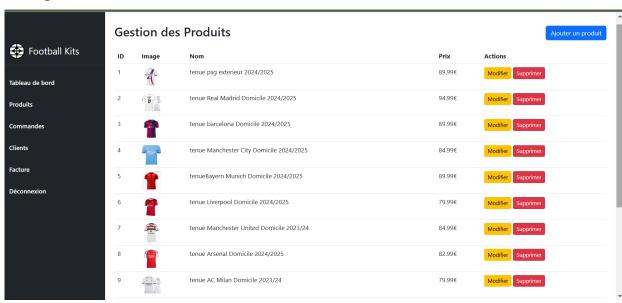


# -7 fonctions

# Filtres de tri : le pouvoir de filtrer le prix soit croissant ou decroissant

recherche: ou je peux rechercher des produits qu'on veut

# 8- produits



"Gestion des Produits" : Cette section de la page permet à l'administrateur de gérer les produits vendus dans la boutique.

# . Tableau des produits

#### • Colonnes:

- **ID** : Identifiant unique pour chaque produit.
- **Image** : Une image de l'article (un aperçu du maillot).
- **Nom** : Le nom du produit, qui inclut l'équipe, le type (domicile, extérieur) et la saison (2024/2025, etc.).
- **Prix**: Le prix en euros du maillot.
- **Actions** : Deux boutons :
  - **Modifier**: Pour éditer les détails d'un produit (nom, prix, image, etc.).
  - **Supprimer** : Pour supprimer le produit de la boutique.

Exemple:Maillot domicile du FC Barcelone pour la saison 2024/2025 au prix de 89,99€.

# **Bouton "Ajouter un produit"**

• Ce bouton permet d'ajouter un nouveau produit (un maillot) à la boutique. Cela ouvre probablement un formulaire où l'administrateur peut spécifier les détails du produit (nom, prix, image, etc.).

#### 9-GESTION DES CLIENTS



<u>Cette page est une interface de gestion des clients pour une boutique en ligne, toujours dans l'application "Football Kits". Voici une explication détaillée de son contenu et de ses fonctionnalités :</u>

# . Menu latéral (gauche) :

Le menu est le même que celui de la précédente page :

- **Tableau de bord** : Vue d'ensemble des statistiques et activités.
- **Produits**: Gestion des articles vendus.
- Commandes : Liste des commandes effectuées par les clients.
- **Clients** : Section actuellement affichée, où les informations sur les clients sont gérées.
- **Facture** : Gestion des documents liés aux paiements et transactions.
- **Déconnexion** : Pour quitter l'interface de gestion.

# . Titre principal :

• "Gestion des Clients" : Indique que cette section sert à gérer les informations liées aux clients.

### . Tableau des clients :

Un tableau affiche les détails des clients inscrits ou ayant passé des commandes. Voici les colonnes :

- **ID** : Identifiant unique pour chaque client.
- **Nom** : Nom complet du client.
- **Email** : Adresse email utilisée par le client.
- **Téléphone** : Numéro de téléphone du client.
- Adresse : Adresse postale complète du client.
- Total Achats : Montant total dépensé par le client dans la boutique.
- Actions:
  - Modifier: Permet de modifier les informations d'un client (nom, email, etc.).
  - **Supprimer** : Supprime le client de la liste.

# -EXEMPLE D'UN CLIENT:

### **Marie Martin:**

• Email: marie.martin@email.com

• Téléphone: 06 98 76 54 32

• Adresse: 456 Avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris

• Total Achats: 184,98€

### **10-FACTURE**

# **Gestion des Factures**

Générer une facture

N° Facture	Date	Client	Montant	Statut	Actions
FAC-353	2025-01-06	Nouveau Client	259.71€	En attente	Voir Télécharger
FAC-463	2025-01-06	Nouveau Client	338.66€	En attente	Voir Télécharger
FAC-588	2025-01-05	Nouveau Client	289.60€	En attente	Voir Télécharger
FAC-306	2025-01-05	Nouveau Client	474.35€	En attente	Voir Télécharger
FAC-014	2025-01-05	Nouveau Client	136.67€	En attente	Voir Télécharger
FAC-001	2024-01-15	John Doe	269.97€	Payée	Voir Télécharger
FAC-002	2024-01-16	Jane Smith	179.98€	En attente	Voir Télécharger

# -FACTURE:

-

cet page est une interface des factures dans l'application football kits:

-numero de facture, date, statue, actions d'ont on peut la voir ou telecharger

-plus une option de generer une facture

# **11-deconnexion:**

on peut se deconnecter facilement en appuyant sur la touche"deconnexion"

Déconnexion