

YouCode Safi

Première Année : développement Fullstack

Conception et Réalisation d'un Site web E-commerce

Réalisé par:
Yassine Touti

Encadré par:
M.ECHCHADI Youness
Et
M. Abdeladim ABID

Année 2022

Remerciement :

Avant toute chose, nous tenons à remercier en premier lieu le bon Dieu de nous avoir donné la force et le courage de mener ce travail à terme.

Je tiens à exprimer toutes mes reconnaissances à notre Formateur Youness ECHCHADI et Abdeladim ABID pour leur patience, leur disponibilité et surtout leur judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter notre réflexion....

Dans l'absolu, l'e-commerce, c'est-à-dire le commerce électronique, désigne simplement l'achat et la vente de produits et services sur Internet. Cependant, le terme est souvent utilisé pour décrire toutes les mesures et actions entreprises par un vendeur dans le but de vendre des produits directement aux consommateurs. Le processus démarre dès qu'un client potentiel découvre un produit, l'achète et l'utilise jusqu'à, idéalement, devenir un client fidèle. Les données sont le moteur qui sous-tend toutes les opérations d'e-commerce les plus réussies, en tirant parti de diverses bonnes pratiques telles que l'e-mail marketing ciblé, la segmentation des audiences et l'automatisation marketing. Par exemple, lorsque vous vendez en ligne, effectuer le suivi d'un client ayant ajouté un article à son panier sans terminer la transaction peut augmenter considérablement la probabilité que la vente soit effectuée.

Qu'est-ce que l'e-commerce ?

Lorsque l'on parle d'e-commerce, la plupart des gens pensent qu'il s'agit du fait de vendre ou d'acheter un produit physique en ligne. Cependant, l'e-commerce comprend également la vente et l'achat de produits dématérialisés, comme des services et d'autres produits numériques. L'e-commerce fait référence aux activités de vente en ligne d'une entreprise.

Certains e-commerçants vendent exclusivement en ligne. Par exemple, imaginons le cas d'un entrepreneur qui crée une société de produits haut de gamme pour animaux de compagnie. Quand Internet n'existait pas encore, ce dernier aurait eu deux choix : commercialiser ses marchandises dans son propre magasin ou vendre ses produits en gros à de grandes animaleries implantées sur tout le territoire national. Aujourd'hui, ces propriétaires d'entreprises bénéficient d'une troisième option : l'e-commerce. Ils peuvent choisir de vendre leurs produits sur leur propre site Web, sur le site d'un tiers, ou les deux.

Les limites entre l'e-commerce et la vente au détail traditionnelle sont parfois assez difficiles à définir. Lorsqu'un client utilise son smartphone pour comparer le prix d'un produit qu'il regarde en personne dans un magasin, il est difficile de classer l'expérience comme propre à l'un ou l'autre.

1 Présentation du projet :

1.1 Introduction :

1.2 Présentation de l'entreprise :

“Your Style” est une entreprise de vente de vêtements en ligne, actuellement en cours de création.

1.3 Les objectifs du site :

Notre entreprise offre aux clients la possibilité de choisir les vêtements en général , les collections sont personnalisées selon la demande du client et son besoin , il a aussi des packs que notre site propose et que les clients peuvent les demander.

1.4 La cible adressée par le site :

“Your Style” cible tous les gens et les catégories, surtout les jeunes qui sont passionnés par la mode et aussi les gens qui trouvent des problèmes dans leur choix et aussi les personnes obèses.

1.5 Objectifs quantitatifs après 1 an :

- Nombre de pièce vendues : 2000
- Visiteurs par jour : 1 500
- Nombre de comptes clients : 1 000

1.6 Périmètre du projet :

- L'activité vise uniquement le maroc
- Le site sera disponible en français uniquement.
- Le site sera intégralement “Responsive Design”.
- L'ensemble des fonctionnalités détaillées dans ce document seront accessibles depuis un mobile.

2 Description fonctionnelle et technique:

L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique d'une boutique de vêtements.

Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :

- Gérer les relations avec les clients,
- Gérer les commandes,
- Gérer les produits (ajouter, modifier ou supprimer des produits)

2.1 Arborescence du site :

Le site se décompose en 7 pages principales, toutes accessibles depuis le header du site, lui-même présent à l'identique sur l'ensemble des pages du site. Ces pages principales sont :

- Nos produits ([http:// Your Style.ma/ home](http://YourStyle.ma/home))
- spécial pour catégorie (<http://YourStyle.ma/category>)
- spécial pour paiement (<http://YourStyle.ma/checkout>)
- spécial pour cart (<http://YourStyle.ma/cart>)
- spécial pour voir (<http://YourStyle.ma/show>)
- Espace admin (<http://YourStyle.ma/admin>)
- Espace client (<http://YourStyle.ma/user>)
- spécial pour s'enregistrer (<http://YourStyle.ma/register>)
- spécial pour s'authentifier (<http://YourStyle.ma/login>)

3 Présentation du projet :

3.1 Etude de l'existant :

Pour acheter des vêtements , le client doit se déplacer directement au marché . Ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps ,et vu la pandémie, covid 19,les déplacements ont été interdite pendant le confinement.

D'ailleurs, le vendeur n'a aucun moyen pour mettre à disposition ses produitd pour la vente.

Aujourd'hui, Les consommateurs s'orientent de plus en plus vers les boutiques en ligne qui permettent la comparaison, la disponibilité des produits.

Ce projet consiste donc à la mise en place d'un site Web dynamique, qui gère la commercialisation

des produits végétariens. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces

produits aux meilleurs prix par rapport aux marché.

3.2 Fiches produits :

Chaque fiche produit est composée des informations structurées suivantes :

- Nom du produit
- Note du produit
- Photo du produit
- Taille du produit

L'utilisateur pourra depuis ces pages produits effectuer un ajout panier .

3.4 Espace Client :

Un utilisateur sera dans l'obligation de créer un compte client pour compléter un achat. Afin de créer un compte, l'utilisateur devra seulement fournir son adresse email et définir un mot de passe.

4 Conception

4.1 Introduction :

Dans ce chapitre, la solution conceptuelle qu'on a proposé et cette conception du système à réaliser qui a pour but de rendre flexible la tâche de la gestion. En d'autre terme, ce chapitre devrait répondre à la question : comment faire? on a conçu la phase de conception d'un système d'informatique qui nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle. Il existe plusieurs méthodes d'analyse, la plus utilisée étant la méthode UML.

4.2 Langage UML

Le Langage de Modélisation Unifié, de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et en conception orientée objet.

on peut appliquer l'UML sous les quatre diagrammes ci-dessous :

diagramme de cas d'utilisation

diagramme de classe

diagramme de séquence

diagramme d'activité

4.3 Conception :

4.3.1 Diagramme de cas d'utilisation :

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation 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. En effet, un cas d'utilisation (use cases) représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système. Ainsi, dans un diagramme de cas d'utilisation, les utilisateurs sont appelés acteurs (actors), et ils apparaissent dans les cas d'utilisation.

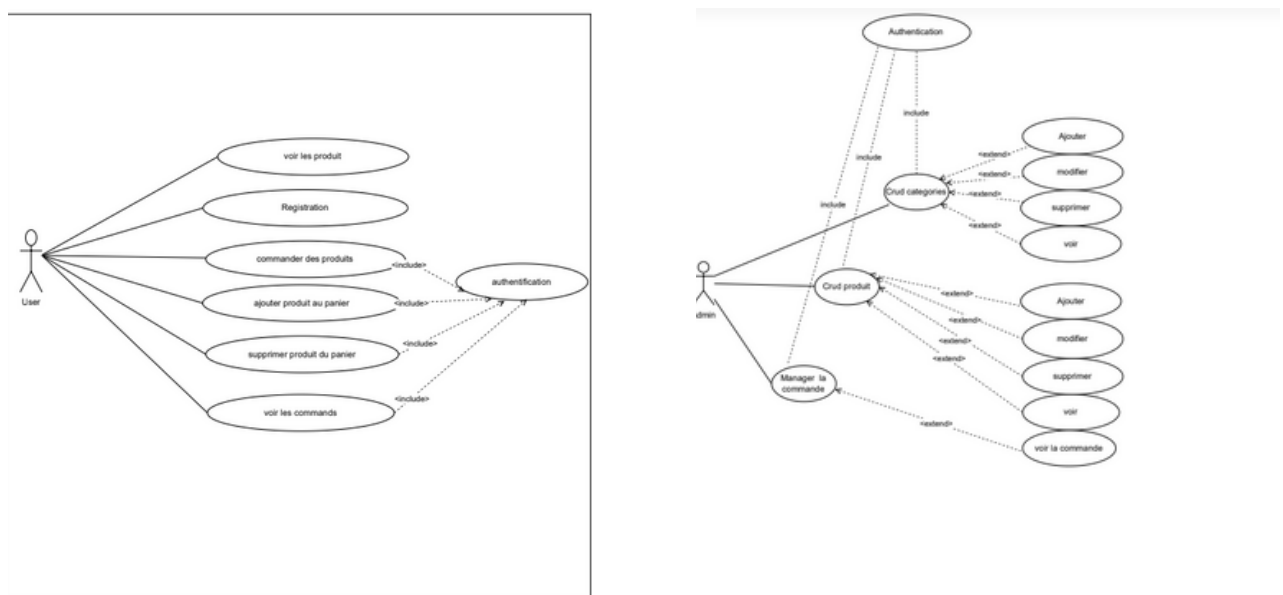


Figure 1 – Diagramme de cas d'utilisation

4.3.2 Diagramme de classe :

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques.

Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe.

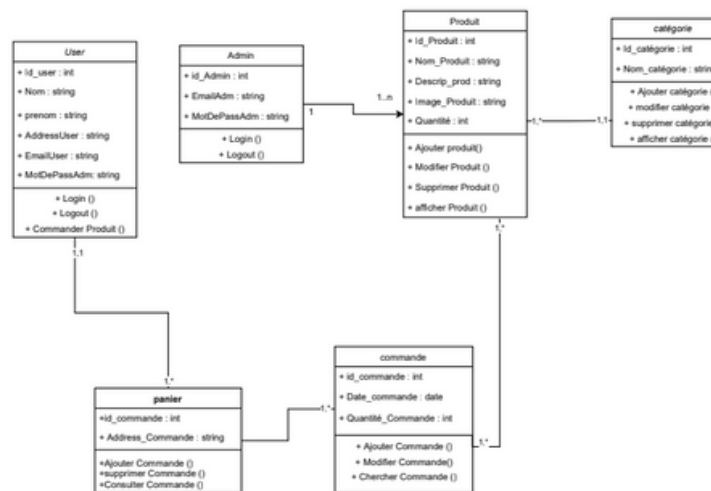


Figure 2 – Diagramme de classe

5 Application

5.1 Environnement de travail :

5.1.1 Figma :

Figma est une plateforme collaborative pour éditer des graphiques vectoriels et faire du prototypage. Elle permet de concevoir des design systems pour faciliter la création de sites web et d'applications mobiles. C'est une solution à destination des UI et UX designers et des développeurs.

5.1.2 Visual Studio Code :

Visual studio code ou **VS Code** est un éditeur de code développé par **Microsoft** en 2015. Contrairement à ce à quoi Microsoft a eu l'habitude de nous habituer durant des années, il est l'un de ces premiers produits open source et gratuit, et surtout disponible sur les systèmes d'exploitation Windows, Linux et Mac. **Vs code** est développé avec le framework **Electron** et conçu principalement pour développer des projets avec **Javascript**, **Node.js** ou encore **TypeScript**.

5.1.3 phpMyAdmin

phpMyAdmin est une application Web pour gérer les bases de données MySQL et MariaDB à l'aide d'une interface utilisateur graphique (GUI). Il permet aux utilisateurs de créer, modifier et supprimer facilement des tables et des champs ; ajouter, supprimer et modifier des données ; exécuter des instructions SQL et gérer les privilèges des utilisateurs.

5.1.4 XAMPP:

XAMPP est un ensemble de logiciels libres. Le nom est un acronyme venant des initiales de tous les composants de cette suite. Ce dernier réunit donc le serveur Web Apache, la base de données relationnelle et système d'exploitation MySQL ou MariaDB ainsi que les langages scripts Perl et PHP. L'initiale X représente tous les systèmes d'exploitation possibles, à savoir Linux, Windows et Mac OS X.

5.2 Les table de base de données :









Table	Action
categories	  Par
orders	  Par
products	  Par
users	  Par

Figure 3 – L'ensemble des tables

product_id	product_title	product_category_id
	Pantalon	2
	chemis	2
	T-shert	1

Figure 4 – La table de produit