

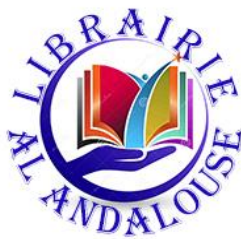


Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Application web d'Exposition et de Vente de produits de la librairie

AL ANDALOUSE



Lieu de stage : Librairie AL Andalous.

Réalisé par :

MAMA TANGARA

YOUSSEF HAYYATI

Encadré par :

Pr ABDERRAHEEM BENNABOU

Soutenu le 11/06/2019 devant le jury composé de :

Pr TALIBI. ALAOUI

Pr A. BEGDouri

Pr AB. BENABBOU

Année Universitaire 2018-2019

REMERCIEMENT

Au nom d'Allah le tout miséricordieux, le très miséricordieux.

Par La grâce d'Allah, Et la bénédiction de nos chers parents, qui ne s'enlacent de nous soutenir et de nous encourager dans tous les projets que nous entreprenons,

Nous sommes fières de pouvoir réaliser ce travail si capital pour la clôture de notre parcours de Licence fondamentale en Génie informatique à la Faculté des sciences et Techniques de Fès (FST).

Ainsi, de ce fait, nous tenons à exprimer à cœur ouvert, notre gratitude et reconnaissance à tous les acteurs qui ont participé à la réalisation de ce Projet de fin d'Etudes, Notamment :

Le corps professoral de La FST qui ne ménage aucun effort dans l'accompagnement éducatif des étudiants par le plus grand professionnalisme qu'il soit et d'une pédagogie à la norme internationale ;

Le propriétaire de la Librairie Al Andalouse Mr AbdelAziz, qui nous a accueilli les bras ouverts au sein de son entreprise et qui a mis toutes les ressources nécessaires à notre disposition pour le bon déroulement de ce stage ;

Enfin Le Pr Abderrahim Benabbou, qui nous a encadré tout le long de ce stage, partageant ainsi avec nous, le fruit de tant d'année d'expérience acquise dans l'enseignement et par extension du monde professionnel.

RESUME

➔ Français

Dans le cadre de notre stage de préparation de fin d'étude en licence fondamentale (Génie informatique) à la FST, nous avons effectué notre stage au sein de la librairie Al Andalouse de Fès.

L'objectif principal de ce stage fut l'implémentation d'une application web permettant d'exposer les produits de l'entreprise, garantissant ainsi une bonne gestion du flux commercial à travers des commandes effectuées par la clientèle.

Pour la réalisation de notre travail, nous avons utilisés plusieurs technologies informatiques principalement basées sur Laravel, et Bootstrap qui sont des Frameworks permettant de créer d'une manière simple et efficace des applications webs.

➔ Anglais

As part of our end-of-study internship in basic license (Computer Engineering) at the FST, we did our internship at the Al Andalouse bookstore in Fez.

The main objective of this internship was the implementation of a web application allows to expose the products of the company, thus allowing a good management of the commercial flow through orders made by the customers.

For the realization of our work, we used several computer technologies mainly based on Laravel, and Bootstrap which are Frameworks allowing to create in a simple and effective way web applications.

SOMMAIRE

REMERCIEMENT.....	2
RESUME	3
SOMMAIRE	4
LISTE DES FIGURES	6
LISTE DES TABLEAUX	7
LISTE DES ABREVIATIONS	8
INTRODUCTION.....	9
CHAPITRE 1	10
I. ORGANISME D'ACCUEIL	11
A. <i>Présentation</i>	11
B. <i>Organigramme</i>	12
II. ANALYSE DE L'EXISTANT	12
III. CADRE DU PROJET	12
A. <i>PROBLEMATIQUE</i>	12
B. <i>SOLUTION D'APPROCHE</i>	13
CHAPITRE 2	15
I. ANALYSE DES BESOINS.....	15
A. <i>BESOINS FONCTIONELS</i>	15
B. <i>BESOINS TECHNIQUES</i>	15
C. <i>OUTILS DE CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT</i>	16
D. <i>L'ARCHITECTURE TECHNIQUE DE L'APPLICATION</i>	17
E. <i>LE MODEL MVC DE LARAVEL</i>	17
II. CONCEPTION ADOPTEE.....	19
A. <i>INTRODUCTION</i>	19
B. <i>MODELISATION UML</i>	19
<i>LES DIAGRAMMES DE PACKAGES</i>	20
<i>LES DIAGRAMMES DE CAS D'UTILISATION</i>	21
<i>Diagramme de classe</i>	24
<i>MAPPING OBJET RELATIONNEL</i>	25
<i>LES DIAGRAMMES DE SEQUENCE</i>	25

CHAPITRE 3.....	27
I. OUTILS DE DEVELOPPEMENT.....	28
II. PRESENTATION DE L'APPLICATION	32
❑ Accès visiteur	32
❑ Privlège client	36
❑ Privlège Administrateur.....	38
CONCLUSION ET PERSPECTIVES	43
WEBOGRAPHIE	44

LISTE DES FIGURES

LISTE DES FIGURES

Figure 1:Organigramme de l'entreprise.....	12
Figure 2:Description Entreprise Architect.....	16
Figure 3:Description PHOTOSHOP	16
Figure 4 : Architecture technique	17
Figure 5:MVC.....	18
Figure 6:LOGO UML.....	19
Figure 7:Diagramme de packages.....	20
Figure 8: Diagramme de cas d'utilisation Client.....	23
Figure 9:Diagramme de cas d'utilisation Admin	23
Figure 10: Diagramme de classes	24
Figure 11: Mapping objet relationnel	25
Figure 12:DIAGRAMME DE SEQUENCE	26
Figure 13: Banniere Accueil Visiteur	31
Figure 14: ACCUEIL VISITEUR.....	32
Figure 15: Liste Livre.....	33
Figure 16: Visualisation promotion.....	34
Figure 17: Inscription	34
Figure 18: Authentification.....	35
Figure 19: Ajout produit dans le panier	36
Figure 20: Gestion panier	36
Figure 21: Contacter Admin	37
Figure 22: Ajout de produit par l'admin	38
Figure 23: Visualisation des commandes clients par l'admin.....	39
Figure 24: Visualisation de messages clients par l'admin	40
Figure 25: Faire promotion.....	40

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Liste des abréviations.....	8
Tableau 2: présentation de l'entreprise	12
Tableau 3:Acteur vs Rôle	22

LISTE DES ABREVIATIONS

LISTE DES ABREVIATIONS

Abréviation	Désignation
XAMPP	Xcross Apache MariaDB Perl PHP
PHP	HyperText Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheet
HTML	HyperText Mark-Up Language
SQL	Structured Query Language
UML	Unified Modeling Language
MVC	Model View Controller

TABLEAU 1 : LISTE DES ABREVIATIONS

INTRODUCTION

Afin de couronner notre formation universitaire à la faculté des sciences et techniques de Fès en licence Génie informatique, Nous avons la chance de réaliser un projet de fin d'études qui s'étend sur une période de deux mois afin de :

Concrétiser et d'affûter nos connaissances, théoriques et pratiques, acquises à travers notre parcours universitaire et de les mettre au profit d'une entreprise,

Au bout de cela, nous faciliter l'insertion dans le milieu professionnel par le biais de cette première expérience acquise durant ce stage.

Ce rapport est le compte rendu de notre stage effectué au sein de la Librairie [Al Andalouse](#) qui s'est déroulé du 05 avril au 05 juin 2019.

Durant cette période, il nous a été confié de réaliser une **application web d'exposition et d'achats de produits** de l'entreprise, afin de proposer le service rendu de l'entreprise à une clientèle étendue, vue la modernisation des enjeux commerciaux par le biais d'utilisation de l'internet, permettant ainsi, d'augmenter le chiffre d'affaire de l'entreprise.

Ce rapport repose principalement sur trois chapitres :

Le **premier** chapitre présente le cadre général du projet en décrivant l'organisme d'accueil, l'étude de l'existant, et le plan de réalisation du projet.

Le **deuxième** chapitre se concentre sur l'analyse des besoins fonctionnels et techniques du projet, la conception adoptée pour la réalisation du projet.

Le **troisième** chapitre propose une description des interfaces graphiques de l'application réalisée avec une description à l'appui.

Et nous terminerons ce rapport par une conclusion générale et les perspectives du travail.

CHAPITRE 1



CONTEXTE GENERAL DU PROJET

CHAPITRE 1



I. Organisme d'accueil

A. Présentation

NOM D'ENTREPRISE	DATE DE CREATION	SECTEUR D'ACTIVITE	LOGO	LOCALISATION	CATEGORIE
AL ANDALOUSE	25 AVRIL 2012	Commercial Et Educatif (LIBRAIRIE)		N 108 AV Route SEFROU, Rue MYRCHID	Petite Entreprise

TABLEAU 2: PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

La Librairie “ **AL Andalous** ” est une entreprise qui a vu le jour le 25 AVRIL 2012. L'intitulé AL Andalous est inspiré de la fameuse histoire de l'empire musulmane à son apogée en **713** qui régna, par sa gloire et sa puissance de conquête, dans la péninsule ibérique d'Europe autrefois chrétienne, jusqu'aux environs de **1492** ;

Cette époque regorge d'événements historiques dont la masse populaire a tendance à ignorer d'où ce flash lancé à travers l'intitulé afin de renvoyer la clientèle et la masse à la lecture ainsi leur proposé un cadre de **documentation** facile et accessible.

Par Ailleurs, L'intérêt que porte Mr Abdelaziz, initiateur de la librairie, à la lecture et à la science en général, fut l'une des motivations clés pour la création de la librairie fournissant par la suite, une prestation de service de qualité à tous les amoureux de lecture ainsi promouvoir la connaissance et la science dans son pays, en plus de pouvoir créer de l'emploi et diminuer le taux de chômage de ce fait.

La Librairie de plus en plus modernes étend ses services proposés d'année en année, en proposant en plus des livres, toutes les fournitures intervenant dans le milieu scolaire, en plus diffusé sur internet à travers ce Stage qui nous est confié afin d'élargir le public visé ou la clientèle.

La réalisation de ce stage s'inscrit dans le processus d'innovations au sein de l'entreprise.

B. Organigramme

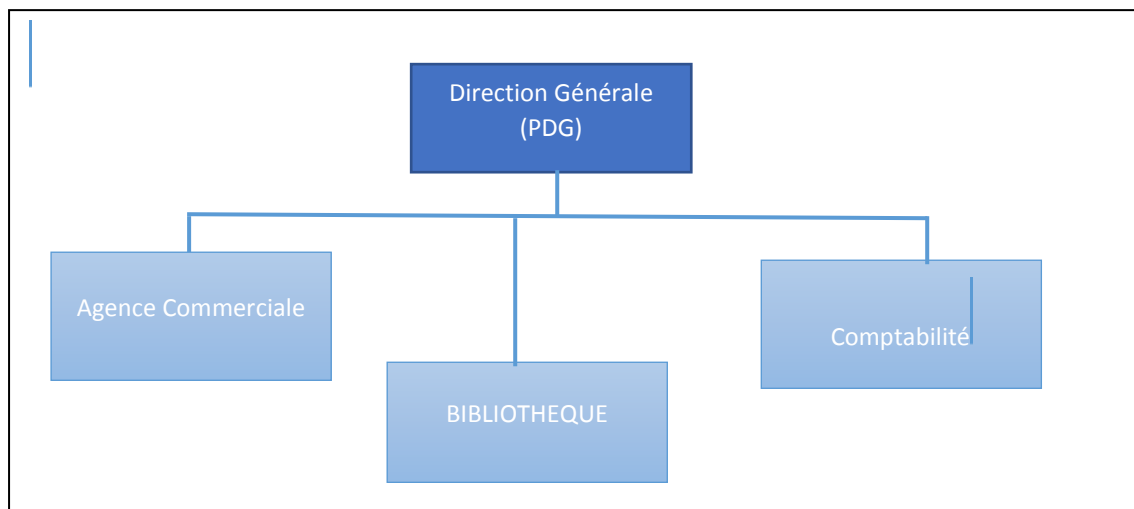


FIGURE 1: ORGANIGRAMME DE L'ENTREPRISE

II. Analyse de l'existant

Toutes les entreprises possèdent des stocks. Ces stocks représentent dans la plupart des cas, une partie importante du capital financier immobilisé.

Ce qui pousse les entreprises à réfléchir d'une manière sérieuse à une gestion efficace de l'ensemble des processus d'achats, de ventes et de stockage.

En effet, cette gestion a connu une évolution ; la plupart des entreprises ont passé d'une gestion manuelle, où le magasinier procède aux comptages d'une manière physique, à une gestion automatisée à l'aide des outils informatiques.

III. Cadre du Projet

A. PROBLEMATIQUE

Par constance d'activité au sein de librairie, le service commercial constate un besoin important d'amélioration de son marketing, pensant ainsi à une solution d'informatisation permettant d'exposer les produits de l'entreprise sur un marché d'abondance clientèle afin de mener son activité sur une plateforme publique et sécurisée, garantissant ainsi :

- **Une meilleure gestion des flux commerciaux.**
- **Une accessibilité clientèle à la hauteur des avancées technologiques du monde actuel.**
- **Une représentation digne de la prestation de service fournie par l'entreprise.**
- **Une activité virtuelle innovante et rentable.**
- **Exposition des produits à proximité des clients (internet).**
- **Une activité Fonctionnelle 24h/24**

B. SOLUTION D'APPROCHE

Comme solution optimale en rapport avec nos compétences acquises lors de nos 3 années de formation ;

Nous proposons une conception adaptée (UML) puis une réalisation (développement) d'un Site Web dynamique avec les outils appropriés, représentant une librairie virtuelle (sur Internet) permettant ainsi de satisfaire au mieux les besoins évoqués.

Nous réaliserons les solutions nécessaires tout en respectant :

- **Une simplicité de navigation permettant d'éviter la confusion au visiteur.**
- **Un espace ergonomique, agréable et attirant.**
- **Et la sécurité des données confidentielles des clients.**

Afin de faire profiter aux clients, une expérience de qualité.

CHAPITRE 2



ANALYSE ET CONCEPTION

CHAPITRE 2



I. Analyse des Besoins

A. BESOINS FONCTIONNELS

- Le site offre les possibilités de base suivantes à la **clientèle** :
 - **Exposition des produits** : le site doit disposer d'une vitrine d'accueil à travers laquelle le visiteur peut consulter toutes les variétés de produits de la librairie à savoir les livres et les fournitures scolaires.
 - **Trier ou rechercher les produits** par catégorie ou par nom.
 - **Ajouter des produits dans le panier** : Après le choix d'un produit, le client doit pouvoir spécifier la quantité du produit dans son panier.
 - **Commander les produits du panier**.
 - **Créer un compte client** : un visiteur anonyme doit s'inscrire pour devenir un client afin de pouvoir passer des commandes.
- Fonctionnalités du **Backoffice**

Le backoffice regroupe un ensemble de tâches administratives, c'est un système sécurisé traité en PHP, qui permet de contrôler et de gérer le site d'une manière facile pour les administrateurs qui ne sont pas dans le domaine informatique. Parmi les tâches de gestion Backoffice nous pouvons citer :

- **La gestion des Produits** (ajout, modification, suppression).
- **La gestion des Commandes**.
- **La gestion des promotions** sur les produits.
- **Visualisation des messages** clients.

B. BESOINS TECHNIQUES

- Le site doit garantir les caractéristiques techniques suivantes :
 - ❖ **Fiabilité** : L'application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et doit être satisfaisante.
 - ❖ **Gestion des erreurs** : Les ambiguïtés doivent être signalées par des messages d'erreurs bien organisés pour bien guider l'utilisateur.
 - ❖ **Ergonomie** : l'application doit être claire, facile et plaisante à utiliser tout en respectant un contexte de librairie.
 - ❖ **Sécurité** : les solutions doivent préserver la confidentialité des données personnelles des clients qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans le développement de sites web.
 - ❖ **Compatibilité** : Notre site web doit être compatible avec tous les navigateurs web (Google chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, ...).

C. OUTILS DE CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT

1. Entreprise Architect :



Enterprise Architect est un logiciel de modélisation et de conception UML. Couvrant, par ses fonctionnalités d'application depuis la gestion des exigences, en passant par les phases de conception, la construction, tests et maintenance. Il permet le développement d'applications selon le schéma d'Architecture orientée modèle, ainsi que le schéma d'Architecture orientée services.

FIGURE 2:DESCRIPTION ENTREPRISE ARCHITECT

2. PHOTOSHOP



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, lancé en 1990 sur MacOS puis en 1992 sur Windows qui a révolutionné la photographie et jusqu'à la conception que l'on pouvait s'en faire.

Édité par Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, mais sert également à la création *ex nihilo* d'images.

Il travaille essentiellement sur images matricielles car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des gradations subtiles de couleurs.

FIGURE 3:DESCRIPTION PHOTOSHOP

D. L'ARCHITECTURE TECHNIQUE DE L'APPLICATION

L'architecture à trois niveau (appelées architecture 3-tiers étage en français) présente l'interaction Client/Server dans lesquels le client demande une ressource et le serveur la lui fournit grâce à l'intervention d'un serveur secondaire.

Le projet est composé d'un serveur d'application qui héberge le serveur Internet Apache capable d'exploiter le langage de programmation PHP et un serveur de données qui héberge le système de gestion de base données MySQL et en fin le ou les postes client qui exploite l'application au travers le navigateur Web.

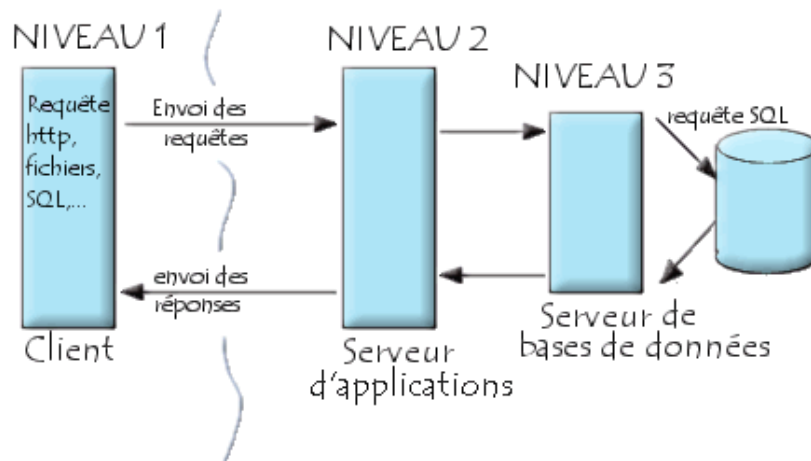


FIGURE 4 : ARCHITECTURE TECHNIQUE

E. LE MODEL MVC DE LARAVEL

Le Modèle-Vue-Contrôleur (en abrégé MVC, de l'anglais Model-View-Controller) est une architecture et une méthode de conception qui organise l'interface homme-machine (IHM) d'une application logicielle.

Ce paradigme divise l'IHM en un modèle (modèle de données), Une vue (présentation, interface utilisateur) et un contrôleur (logique de contrôle, gestion des événements, synchronisation), chacun ayant un rôle précis dans l'interface.

Les applications Laravel suivent le modèle MVC, De plus des routes qui sont utilisées pour mapper les URL aux actions de contrôleur désignées, comme indiqué ci-dessous :

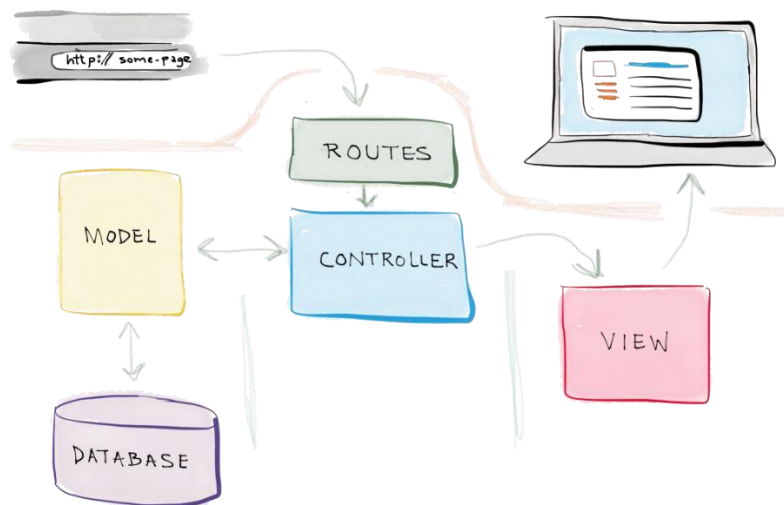


FIGURE 5:MVC

II. Conception Adoptée

A. INTRODUCTION

La conception est une étape primordiale dans le cycle de vie d'une application, elle a pour objectif d'élaborer à partir du modèle du système obtenu lors de l'étape d'analyse de besoin, des modèles détaillés de l'architecture du système. Elle vise également la réduction de la complexité du système.

La conception adoptée est modélisée par UML.

B. MODELISATION UML



FIGURE 6: LOGO UML

Le **langage de modélisation unifié** (Unified Modeling Language), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet.

Les différents types de diagramme proposés par UML et utilisés dans le projet :

LES DIAGRAMMES DE PACKAGES

Utilité :

Les diagrammes de packages sont la représentation graphique des relations de dépendance entre des éléments (classe, cas d'utilisation, acteurs, ...) composant un système, regroupés logiquement et d'une façon cohérente (package).

Dans notre système, nous avons deux packages :

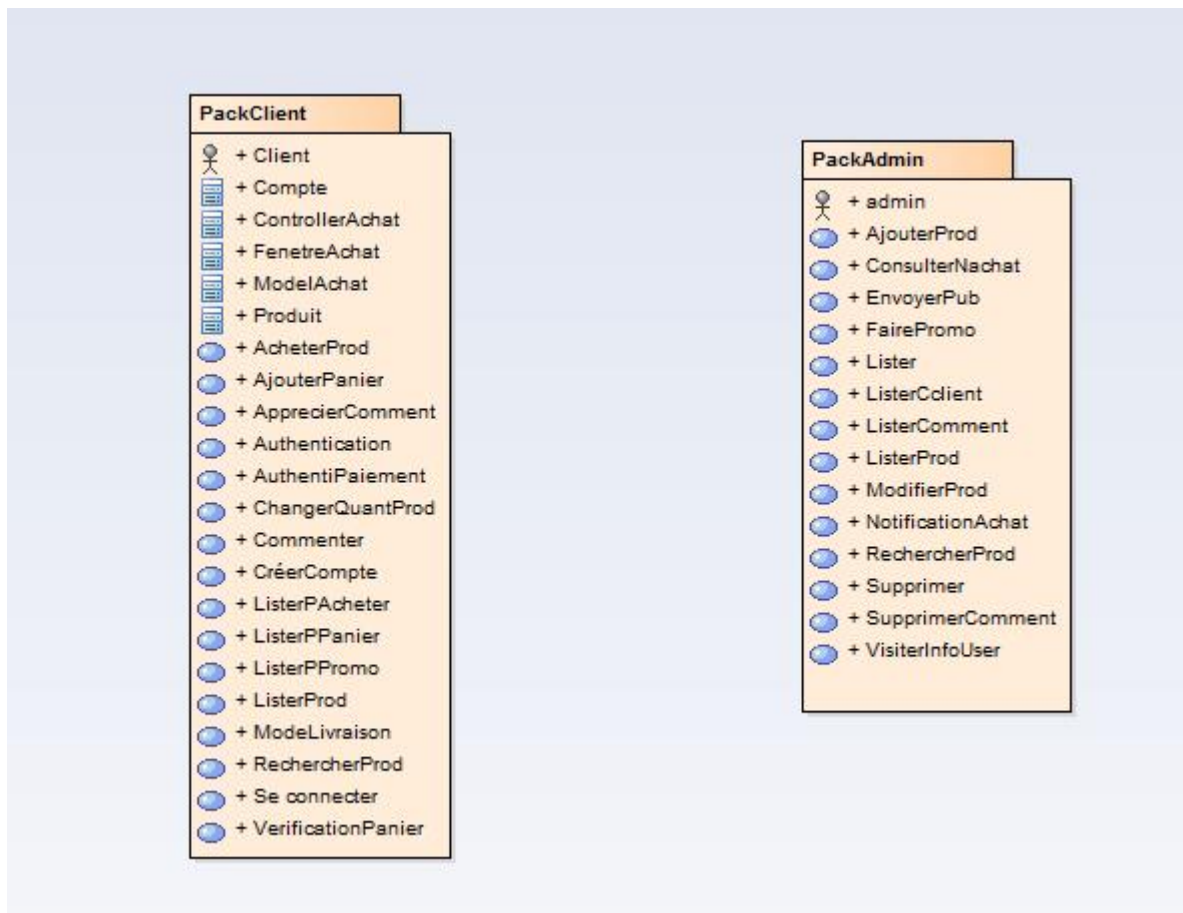


FIGURE 7:DIAGRAMME DE PACKAGES

Le package Administrateur (PackAdmin) et le package client (PackClient)

LES DIAGRAMMES DE CAS D'UTILISATION

Utilité :

Le rôle des diagrammes de cas d'utilisation est entre autres de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système. Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

Un Acteur : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

Un cas d'utilisation : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service complet, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.

Les relations : Trois types de relations sont pris en charge par la norme **UML** et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.

- Les acteurs intervenant dans le système et leurs rôles

L'administrateur : Dans le web, il est généralement connu sous l'appellation du « webmaster ». Il est celui qui assure le dynamisme du site et veille à la mise à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités, sans forcément avoir des connaissances informatiques.

Le visiteur : il est un individu faisant des recherches sur le net, cherchant un livre ou des effets scolaires pour avoir une idée sur les caractéristiques (nom du livre, auteur, un résumé, ...) et les prix. Jusqu'à ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client, mais plutôt un **client potentiel**.

Dans la modélisation de notre site, ce dernier est assimilé à un **client** mais **privé** De certaine fonctionnalité (ou cas d'utilisation).

Le Client : cet acteur est un visiteur ayant déjà créé un compte sur notre site, il peut donc passer des commandes et gérer son panier en toute sécurité sachant que notre système prend en compte et assure la confidentialité des données personnelles de ses clients.

Acteur	Rôle
Administrateur	○ Authentification admin ○ Gérer produits ○ Gérer Commandes ○ Gérer Messages client
Client	○ Consulter Produits ○ Gérer compte ○ Gérer panier ○ Contacter administrateur

TABLEAU 3:ACTEUR VS ROLE

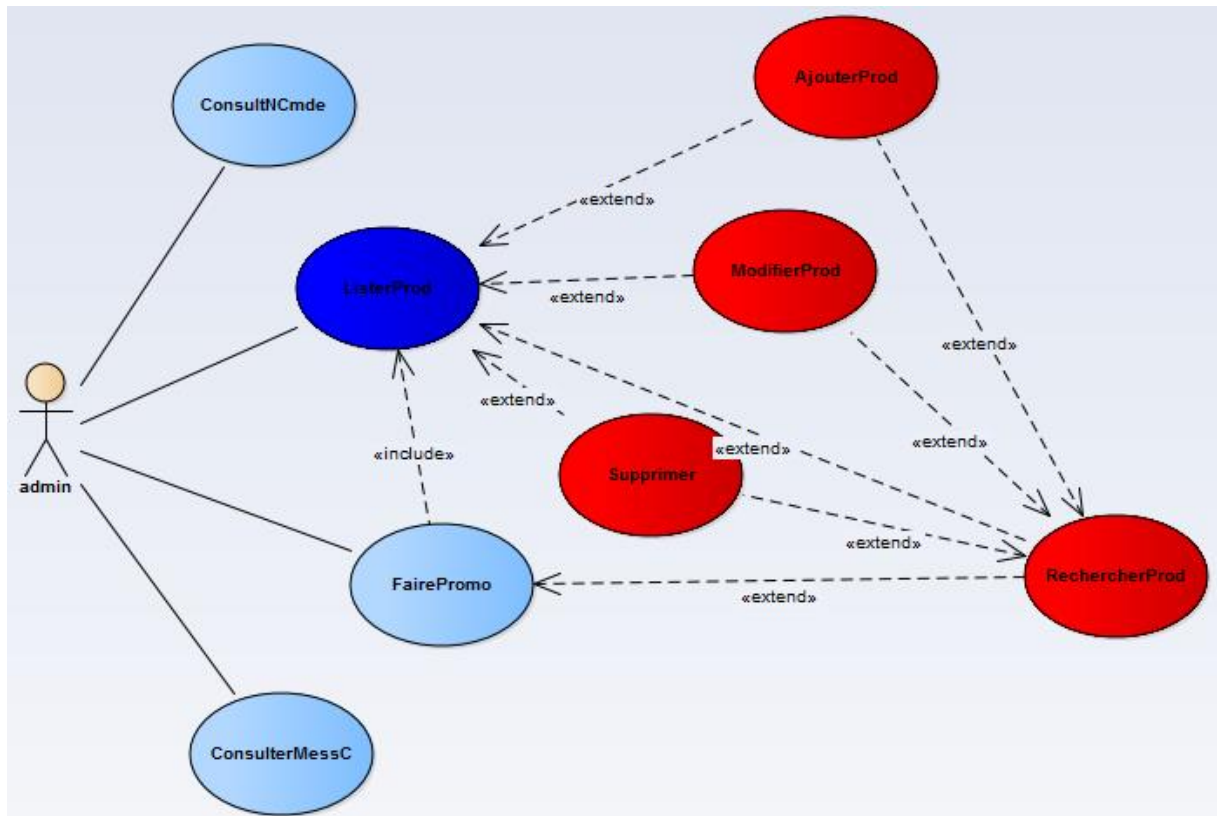


FIGURE 9:DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION ADMIN

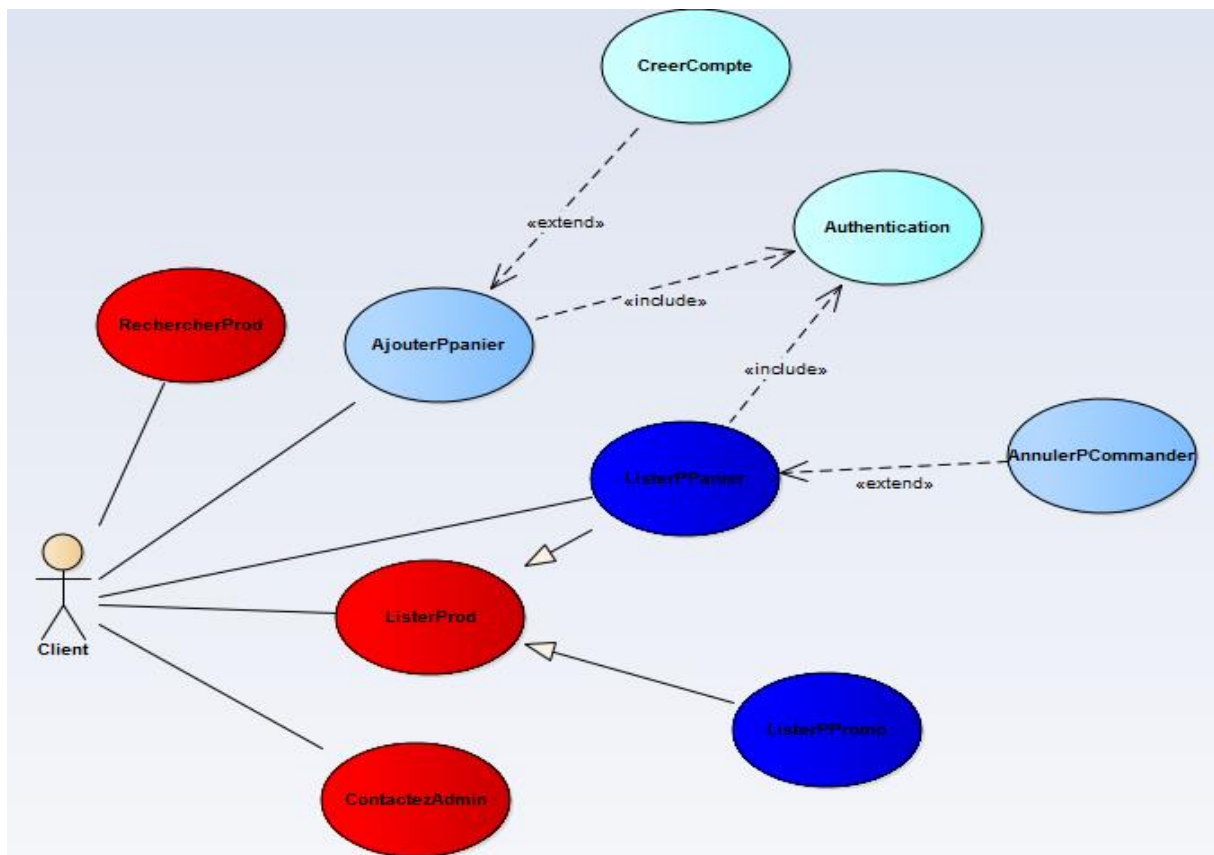


FIGURE 8: DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION CLIENT

Diagramme de classe

Utilité :

Le diagramme de classe est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des 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.

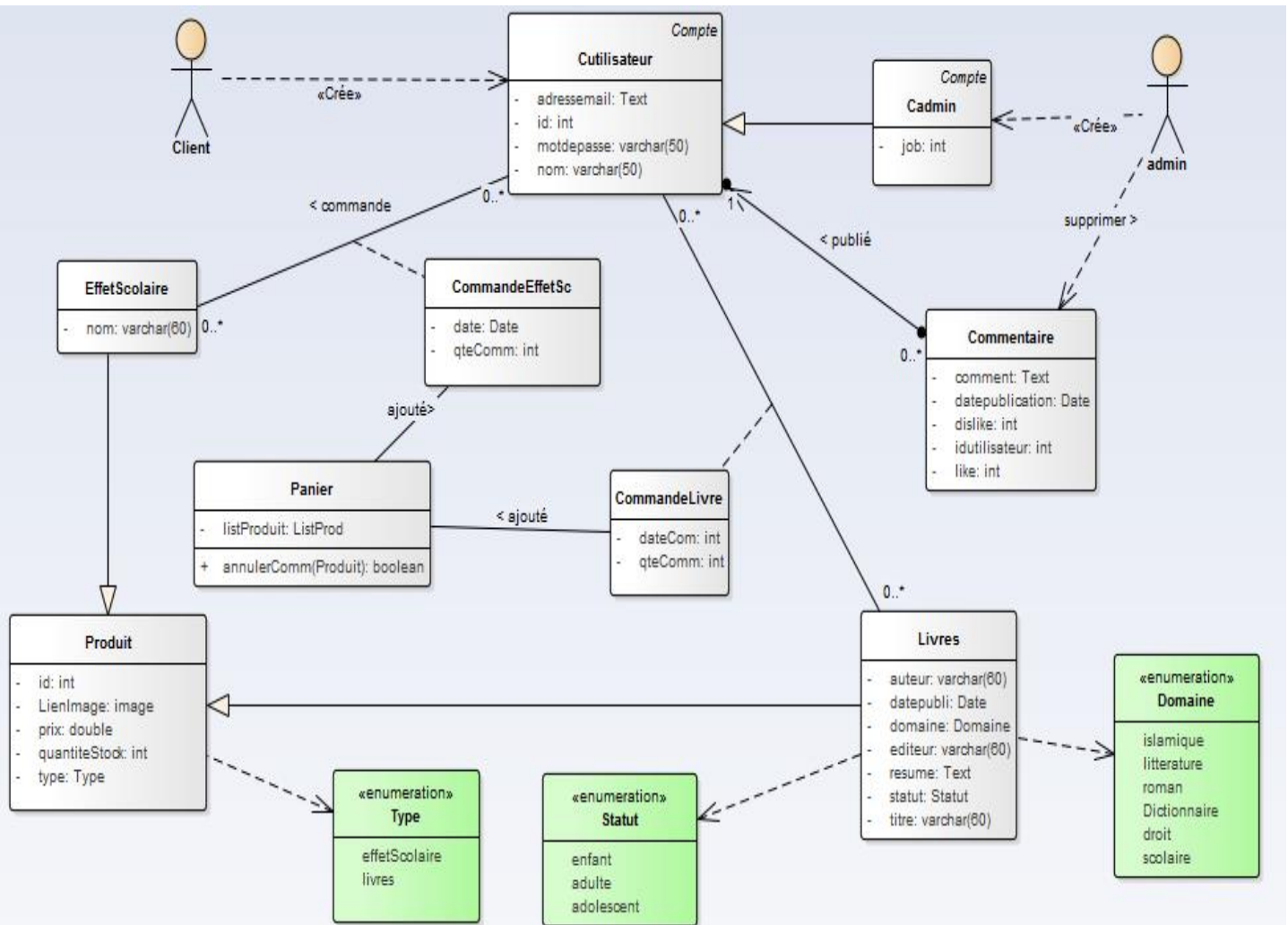


FIGURE 10: DIAGRAMME DE CLASSES

MAPPING OBJET RELATIONNEL

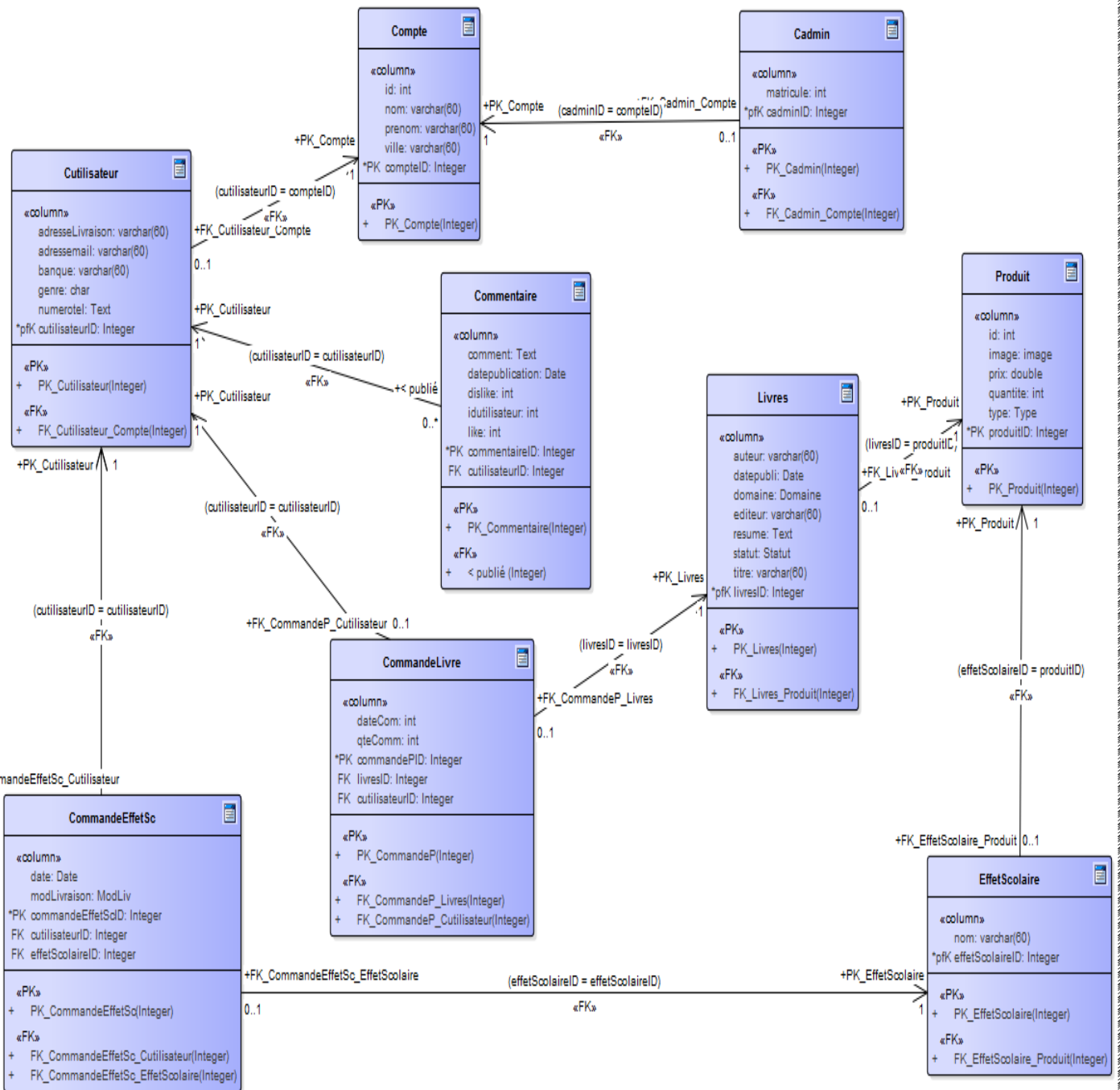


FIGURE 11: MAPPING OBJET RELATIONNEL

LES DIAGRAMMES DE SEQUENCE

Utilité :

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique.

→ D'AJOUT DE PRODUIT

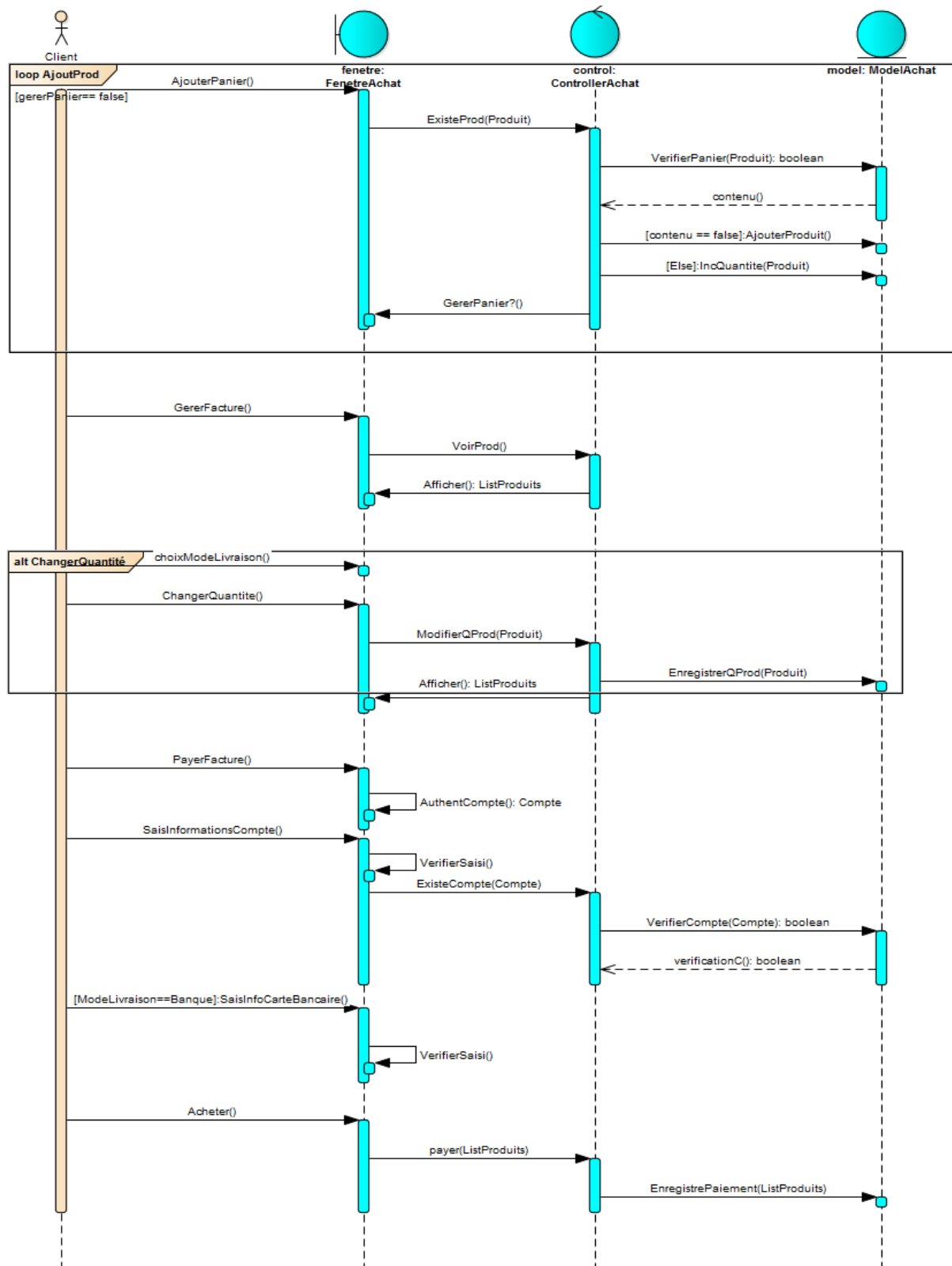


FIGURE 12:DIAGRAMME DE SEQUENCE

CHAPITRE 3



INTERFACES DE L'APPLICATION REALISEE

CHAPITRE 3



I. Outils de développement

Les outils de développement utilisés lors de la réalisation de notre projet sont :

1. Xampp :



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur web local, serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X(cross)Apache MariaDB Perl PHP offrant une souplesse d'utilisation, réputée pour Son installation simple et rapide.

2. HTML :



L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (PHP, JavaScript...) et des formats de présentation (feuilles De style en cascade).

3. CSS :



Cascading Style Sheets, forment un Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS Devient couramment utilisé dans la conception des sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

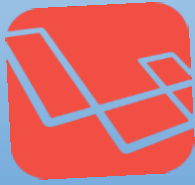
4. PHP



HyperText Preprocessor, plus connu sous Son Sigle PHP(acronyme récursif), est un langage de programmation principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc. Il est considéré comme la base de la création des sites Internet dits dynamiques.

5. LARAVEL



Laravel est un Framework PHP qui été créé par Taylor Otwell, qui initie alors une nouvelle façon de concevoir un Framework en utilisant ce qui existe de mieux pour chaque fonctionnalité. Il a été, en ce sens, construit en se basant sur Symfony, un autre Framework PHP reconnu mondialement pour sa robustesse. De fait, il embarque des briques logiciel testés et approuvés par une grande communauté permettant d'améliorer la rapidité des développements et de la robustesse de l'application.

6. BOOTSTRAP



Bootstrap Bootstrap est un Framework Web open-source gratuit et ouvert pour la conception de sites Web et d'applications Web. Il contient des modèles de conception basés sur HTML et CSS pour la typographie, les formulaires, les boutons, la navigation et d'autres composants d'interface, ainsi que des extensions JavaScript optionnelles. Contrairement à de nombreux Framework Web, il se préoccupe uniquement du développement frontal .

7. JAVASCRIPT



Le JavaScript est un langage informatique utilisé sur les pages web. Ce langage a la particularité de s'activer sur le poste client, en d'autres mots c'est votre ordinateur qui va recevoir le code et qui devra l'exécuter. C'est en opposition à d'autres langages qui sont activé côté serveur. L'exécution du code est effectuée par le navigateur internet tel que Firefox ou Internet Explorer.

L'une des choses primordiales à savoir est de bien se rendre compte que le JavaScript n'a aucun rapport avec le Java qui est un autre langage informatique.

8. MYSQL



MySQL est un serveur de bases de données relationnelles Open Source .

Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table.

Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble. Les tables sont reliées par des relations définies, qui rendent possible la combinaison de données entre plusieurs tables durant une requête.

Le SQL dans "MySQL" signifie "Structured Query Language" : le langage standard pour les traitements de bases de données.

II. Présentation de l'application

■ Accès visiteur



FIGURE 13 : BANNIERE D'ACCUEIL VISITEUR

□ ACCEUIL

En cliquant sur Livres, le visiteur a en vu la liste des livres

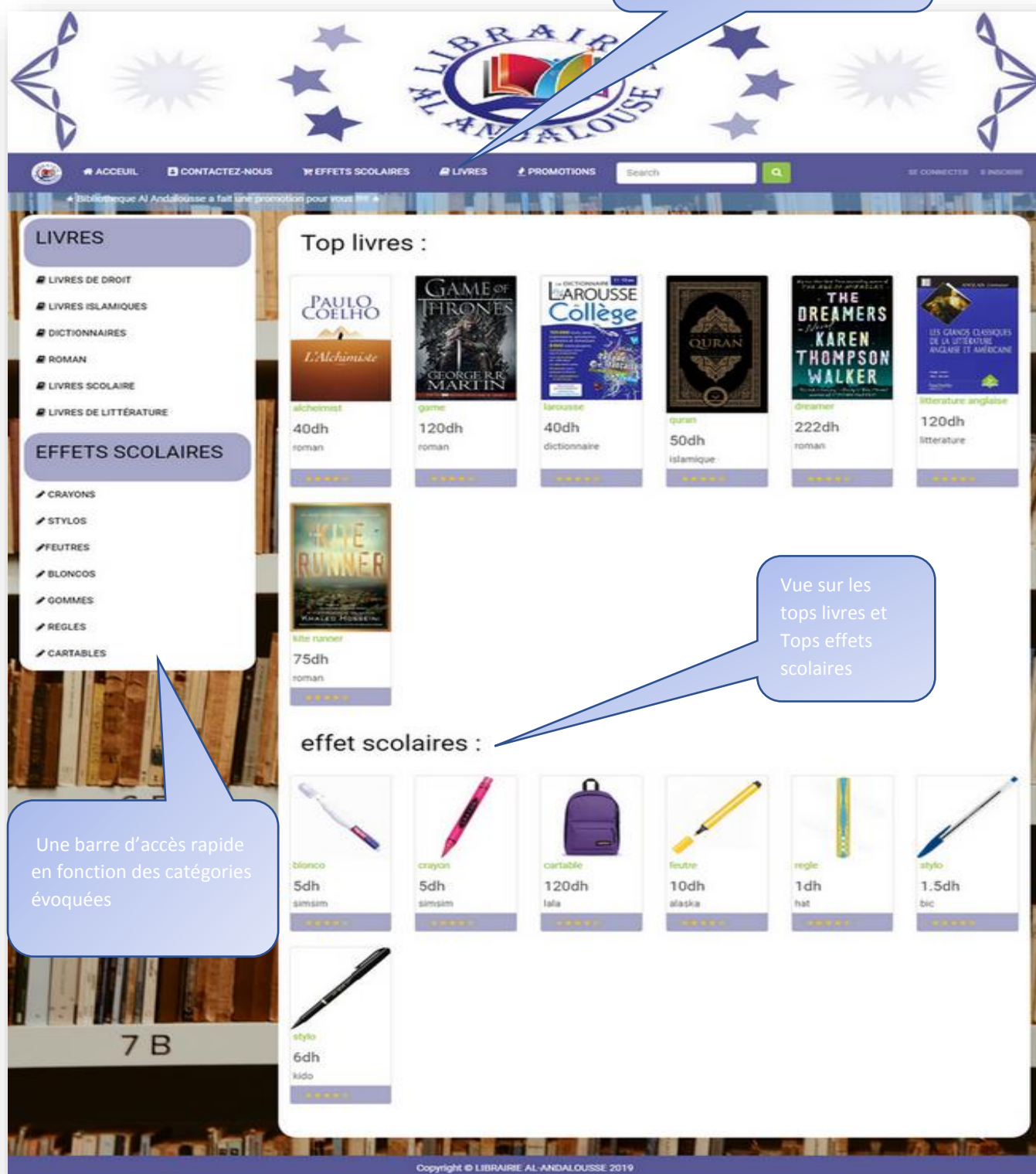


FIGURE 14 : ACCUEIL VISITEUR

□ LIVRES

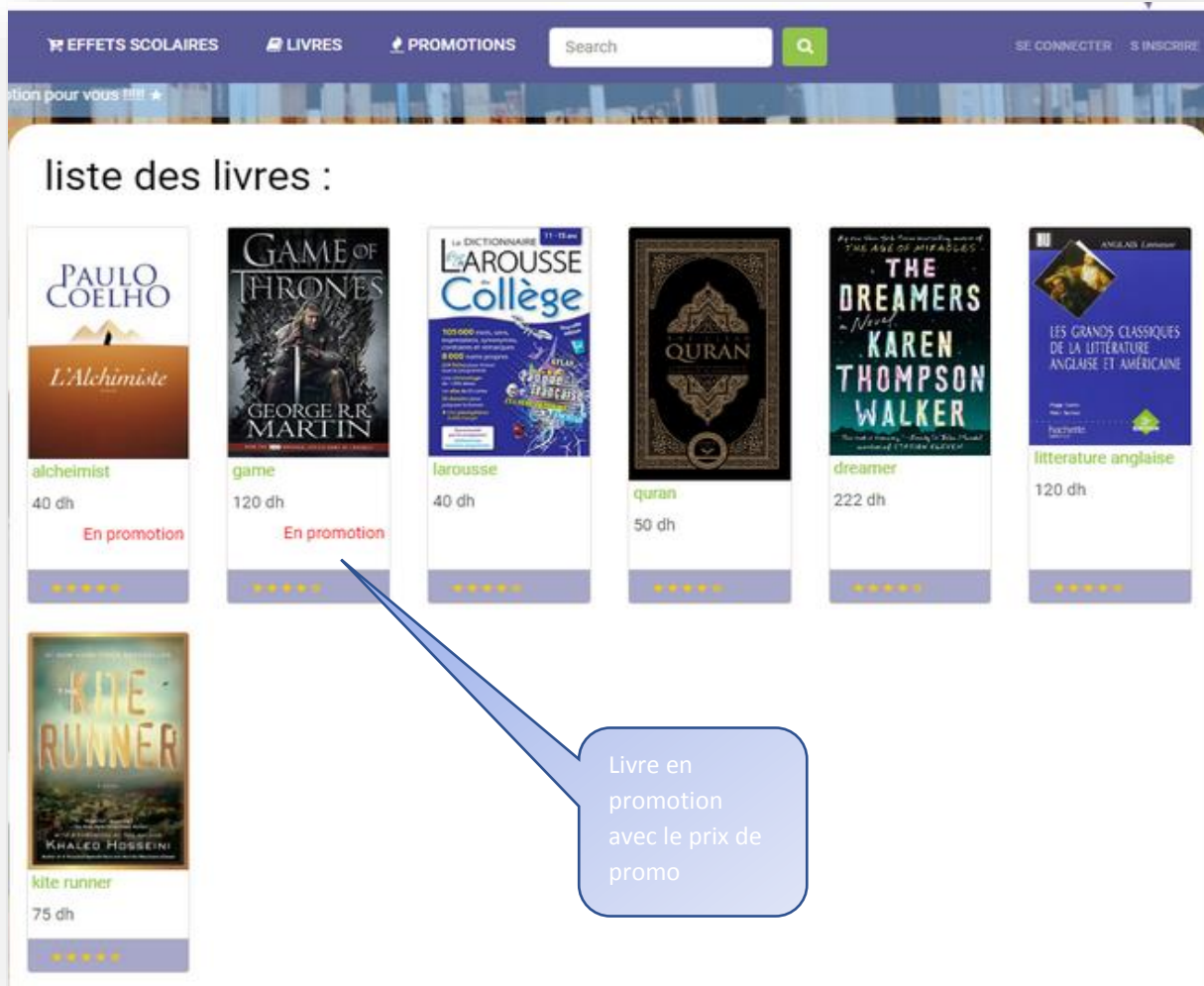


FIGURE 15 : LISTE LIVRES

De même, en cliquant sur les effets scolaires de la barre de Bannière, le visiteur a un visuel sur la liste des effets scolaires.

□ PROMOTIONS

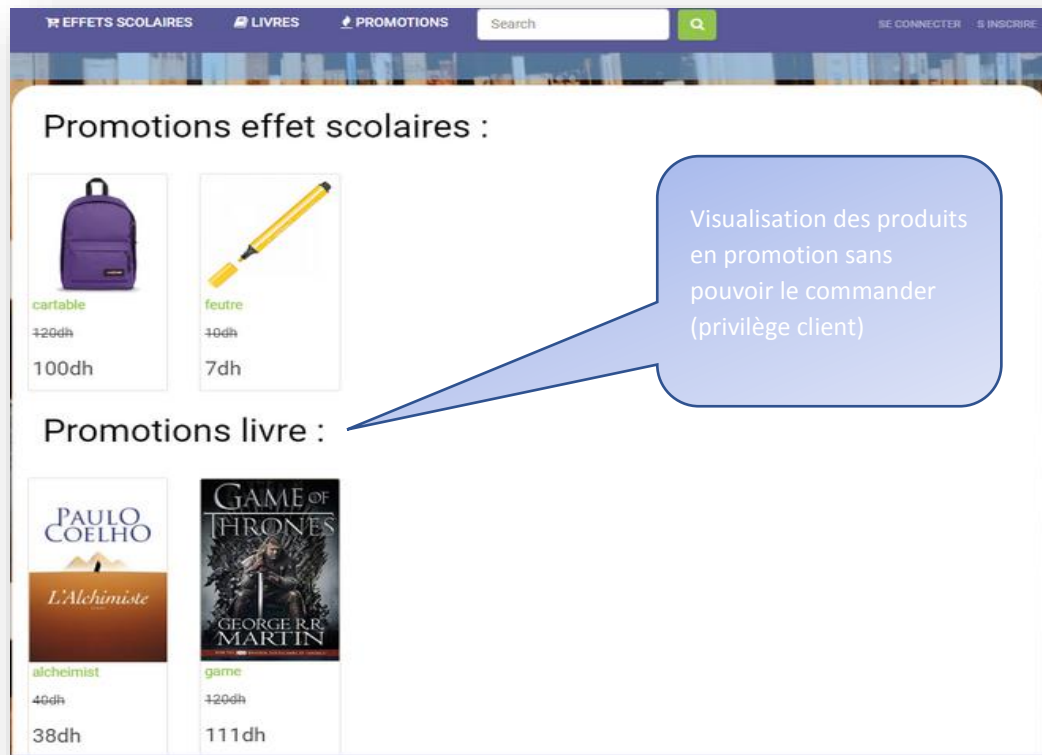


FIGURE 16 : VISUALISATION DE PROMOTION VISITEUR

□ CREATION DE COMPTE

Inscription

Nom

Adresse email

Mot de passe

Confirmer mot de passe

S INSCRIRE

En cliquant sur Register, on crée un compte en remplissant le formulaire

FIGURE 17 : INSCRIPTION

- Privilège client
 - Authentification

En cliquant sur se connecter, on s'authentifie

FIGURE 18 : AUTHENTIFICATION

On peut aussi créer un compte si l'on a en pas

□ AJOUT DE PRODUIT DANS LE PANIER

Apparition de Panier (mode client)

Connecter

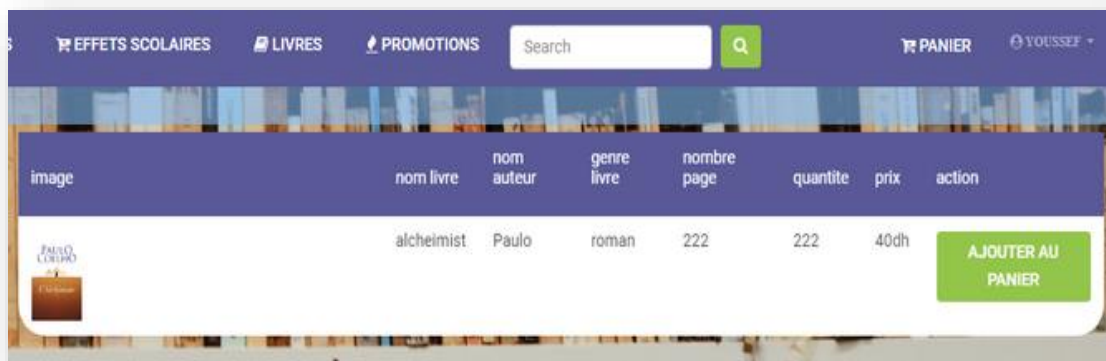
image	nom	marque	prix	action
	cartable	lala	120dh	AJOUTER AU PANIER

En cliquant sur le cartable dans la page d'accueil, on ouvre cette page

On n'a des informations sur le produit (nom, marque, prix)

On peut ajouter le produit consulté au panier ou revenir à l'accueil

Idem pour le Livre



Après avoir ajouté le produit dans le panier, on spécifie la quantité et l'adresse de livraison

quantite :

adresse de livraison :

ENREGISTRER

ANULER

FIGURE 19 : AJOUT DE PRODUIT DANS LE PANIER

□ GESTION DU PANIER

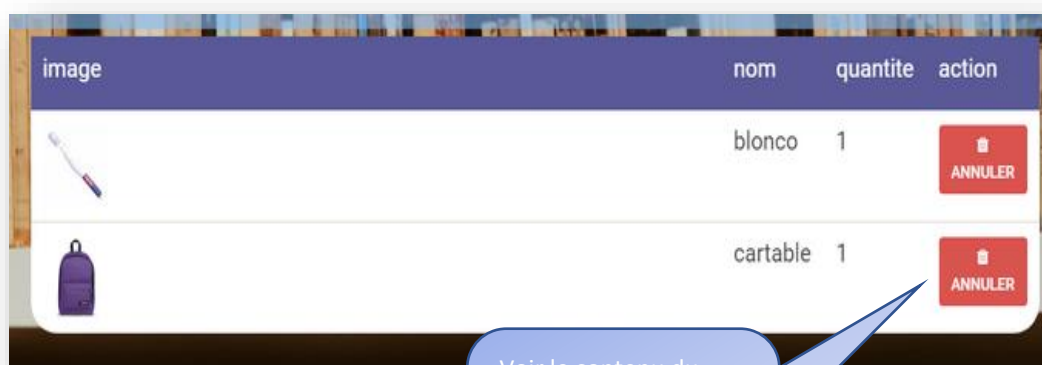


FIGURE 20 : GESTION PANIER CLIENT

Voir le contenu du Panier et la possibilité d'annuler la commande d'un produit

□ CONTACTER L'ADMINISTRATEUR

Il faut être au préalable connecter en tant que client pour adresser un message à l'administrateur

CONTACTEZ NOUS

EFFETS SCOLAIRES

LIVRES

PROMOTIONS

Search

Search

PANIER

YOUSSEF

★ Bibliothèque

En cliquant sur « contacter nous », on peut adresser un message à l'administrateur

Contactez-nous

Si vous avez des questions? svp n'hésitez pas de nous contacter

nom:

email:

sujet:

vosre message

ENVOYER

Fes, route sefrou, Maroc

0536489566

librarie-andalousse@gmail.com

FIGURE 21 : CONTACTER ADMIN

▪ Privilège Administrateur

□ GESTION DES PRODUITS

LIVRES

PROMOTIONS

Search

Search

COMMANDES

MESSAGES

YOUSSEF

liste des effets scolaires:

blonco
simsim
5dh

crayon
simsim
5dh

cartable
lala
120dh
En promotion

feutre
alaska
10dh
En promotion

regle
hat
1dh

stylo
bic
1.5dh

stylo
kido
6dh

NOUVEAU PRODUIT

Ajouter un nouvel effet scolaire

Modifier Effet scolaire

Supprimer effet scolaire

→ Ajout de Livres

The screenshot shows a web application interface for adding books. The top navigation bar is purple and contains links for 'LIVRES', 'PROMOTIONS', a search bar, 'COMMANDES', 'MESSAGES', and a user profile 'YOUSSEF'. The main form is white and contains the following fields:

- image:** A file upload button labeled 'Choisir un fichier' and the text 'Aucun fichier choisi'.
- nom de livre:** A text input field.
- nom d'Auteur:** A text input field.
- genre de livre:** A text input field.
- type de livre:** A text input field.
- quantite :** A text input field.
- nombre de page:** A text input field.
- resume :** A text input field.
- prix de livre(DH):** A text input field.

At the bottom of the form are two buttons: a green 'ENREGISTRER' button and a red 'ANULLER' button. Callouts provide additional information:

- 'Bannière Admin' points to the top navigation bar.
- 'Visualisation des commandes clients' points to the 'COMMANDES' link.
- 'Visualisation des messages clients' points to the 'MESSAGES' link.
- 'Connecter en tant qu'admin' points to the 'YOUSSEF' user profile.
- A callout pointing to the 'ENREGISTRER' button states: 'Enregistrer après avoir renseigné tout le formulaire'.

FIGURE 22 : AJOUT DE PRODUITS DANS LA BD PAR L'ADMIN

➔ Ajout d'effets scolaires

Similaire que l'ajout des livres

☐ VISUALISATION DES COMMANDES

image	produit/livre	nom	email	lieu	quantite	action
	blanco	youssef	youssef@gmail.com	fes, route sefrou	1	
	cartable	youssef	youssef@gmail.com	fes, route sefrou	1	

Visualisation des commandes réalisées avec infos du client (nom, mail, adresse de livraison)

L'admin écrit un message au client par son mail ci-indiqué

Supprimer la commande après avoir contacté le client

FIGURE 23 : VISUALISATION DES COMMANDES PAR L'ADMINISTRATEUR

❑ VISUALISATION DES MESSAGES CLIENTS

nom	email	sujet	message	action
youssef hayyati	youssefhayyati1997@gmail.com	zertyuiop	lsktjngklert	SUPPRIMER

FIGURE 24 : VISUALISATION DES MESSAGES CLIENTS PAR L'ADMIN

❑ Faire Une Promotion

Exemple d'effets scolaires (idem pour les livres)

image: Aucun fichier choisi

nom de produit:

marque de produit:

quantite:

prix de produit(DH):

nouveau prix(DH):

[MODIFIER](#)

FIGURE 25 : FAIRE PROMOTION

CONCLUSION ET PERSPECTIVES

En **conclusion**, Nous prenons note de la positivité lors de la réalisation de cette première expérience vécue durant ce stage, qui nous fîmes fort profitable malgré les difficultés auxquelles nous avons fait face, notamment dans la mesure où, il nous a permis de :

- **Consolider** nos connaissances techniques acquises lors de la formation licence fondamentale à la FST précisément dans la conception d'un projet de façon générale puis en développement informatique.
- De nous **familiariser** avec les outils de conception et de développement très complets, dotés de fonctionnalités puissantes.
- **Développer** en nous de l'habilité informatique, c'est à dire une dimension essentielle du métier de l'informaticien, celui de **communicateur** qui a pour mission de comprendre un nouveau **métier** au point de pouvoir en exprimer les **besoins** et les **traduire** techniquement afin de les mettre en place par la suite.
- D'avoir enfin, une **vision** plus globale du métier d'informaticien, c'est-à-dire les différentes compétences requises (conception, web design, développement, web marketing, maintenance) afin de mener à bien sa fonction d'informaticien.

Comme **Perspectives** d'améliorations de notre projet, nous souhaitons garnir le cahier de charge par plus de fonctionnalités (qui n'étaient pas réalisables par de défauts de temps) aux différents acteurs qui sont entre autres :

❖ *Client*

- Permettre au client de payer **en Ligne** en lui proposant plusieurs modes de retrait (express 24h, retrait en magasin, livraison à domicile).
- **Commenter** et d'**apprécier** (like ou dislike) les produits.
- Un **espace client** permettant de visualiser tous les achats effectués en plus des spots de promotion.

❖ *Administrateur*

- **Supprimer** des commentaires clients inappropriés.
- **Contacter** le client sur l'application à travers l'espace client au lieu de l'email.
- **Envoi** automatique des promotions à la liste des clients par mail.
- **Gérer** les comptes clients (Listage, désactivation, visiter Infos client, suppression).

WEBOGRAPHIE

- o <https://openclassrooms.com/fr/courses/1916641-dynamisez-vos-sites-web-avec-javascript/2724891-deboguer-votre-code-partie-1-3>
- o <https://openclassrooms.com/fr/courses/1603881-apprenez-a-creeer-votre-site-web-avec-html5-et-css3>
- o <https://www.grafikart.fr>
- o <https://www.grafikart.fr/tutoriels/pourquoi-laravel-1089>
- o <https://openclassrooms.com/fr/courses/3613341-decouvrez-le-framework-php-laravel>
- o <https://openclassrooms.com/fr/courses/1885491-prenez-en-main-bootstrap>