



Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Département Informatique

CONCEPTION ET REALISATION D'UN SITE WEB E-COMMERCE DE LA VENTE DES ACCESSOIRES DES VÉHICULES



Lieu de stage : TC DESING FÉS

Réalisé par :

- TOUYAK MOHAMMED
- MEHDAOUI ADNANE

Encadré par :

- Pr. KHARROUBI JAMAL
- Mr. MHAT MOHAMMED

Soutenu le 05/07/2022 devant le jury composé de :

Pr. ZAHY AZEDDIN

Pr. BENABBOU ABDERRAHIM

Pr. KHARROUBI JAMAL

Remerciements

Avant tout développement sur cette expérience professionnelle, il apparait opportun de commencer ce rapport de stage par des remerciements.

Nous tenons à remercier dans un premier temps, toute l'équipe pédagogique de la faculté des sciences et techniques et les intervenants professionnels responsables de la LST génie informatique qui ont contribué à nous donner une formation solide tout au long de nos années d'études.

Nous remercions tout particulièrement notre encadrant académique Mr. JAMAL KHARROUBI, pour son encadrement, tous ses conseils, le soutien dont il nous a fait bénéficier, de ses encouragements, les aides précieuses qu'il n'a pas cessés de nous apporter tout au long de la période de ce projet et pour ses efforts afin d'assurer le bon déroulement de ce stage.

Nous tenons également à remercier et à témoigner toute notre reconnaissance à Mr. HATIM REGUAGI, président de la société, pour son accueil et la confiance qu'il nous a accordée dès notre arrivée dans la société ; pour le temps qu'il nous a consacré tout au long de cette période, sachant répondre à toutes nos interrogations ; sans oublier sa participation au cheminement de ce rapport.

Nous remercions également Pr. Zahi Azzedine, Pr. Benaabou Abderahim les membres du jury pour nous avoir honorés en acceptant d'évaluer et de juger ce travail.

Enfin nous remercions toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail, ainsi qu'au bon déroulement du stage, et dont les noms ne figurent pas dans ce document.

RÉSUMÉ

Dans le cadre de l'obtention de la Licence science et techniques filière Informatique à la Faculté des sciences et techniques de Fès, nous avons effectué un stage de deux mois dans l'entreprise Trucks and cars.

L'objet principal de ce stage était la mise en place d'une application web e-commerce qui permettait à l'entreprise, par exposition de son catalogue des accessoires, de s'étendre sur le plan digital et accroître ses ventes.

Ainsi, c'était l'opportunité pour nous d'associer les connaissances acquises durant notre formation académique tels modélisation UML, La programmation orientée objet encore la modélisation MVC à l'appréhension de nouveaux outils de développement notamment le framework Laravel utilisé dans ce projet.

ABSTRACT

As part of obtaining the Bachelor 's degree in Computer Science at the Faculty of Science and Technology of Fez, we completed a two-month internship in the company Trucks and cars. The main purpose of this internship was to set up an e-commerce web application that would allow the company, by displaying its catalog of accessories, to expand digitally and increase sales .

Thus, it was the opportunity for us to combine the knowledge acquired during our academic training such as UML modeling, Object-oriented programming or MVC modeling with the apprehension of new development tools, including the laravel framework used in this project .

SOMMAIRE

LISTE DES FIGURES	7
LISTE DES TABLES.....	9
LISTE DES ACRONYMES.....	10
INTRODUCTION.....	11
CHAPITRE I : CONTEXTE GÉNÉRAL DU PROJET	12
1 -Présentation de l'organisme d'accueil	12
1.1- Description de l'entreprise	12
1.2 – Organigramme de l'entreprise.....	12
2- Étude de l'existant	13
3- Solution proposée.....	13
CHAPITRE II : ANALYSE ET CONCEPTION	16
1 -Conception de l'application	16
1.1- Méthode de conception	16
1.1.1- Langage de modélisation UML.....	16
1.1.2. Le model MVC	18
1.1.3. Définition.....	18
2 -Analyse des besoins fonctionnels et techniques	20
3 -Modélisation UML	21
3.1- Diagramme de cas d'utilisation	21
3.1.1- identification des acteurs	21
3.1.2- Diagramme de cas d'utilisation.....	22
3.2- Diagramme de séquences.....	25
3.3- Diagramme de classes.....	36
CHAPITRE III : Mise en œuvre du Projet.....	37
1. Outils de développement	37
1.1. Technologies Web.....	37
1.2. Les Framework de développement web	38
1.3. Choix technologiques	39
2. Présentation de l'application.....	42
2-1 Espace client.....	42
2-1-1 Espace Service.....	43
2-1-1-1 En tête du site	43
2-1-1-2 Partie Service	44
2-1-1-3 Partie Appointment	44

2-1-1-4	Partie les question les plus fréquentes	45
2-1-1-5	Partie à propos	45
2-1-1-6	Partie contact.....	46
2-1-1-7	Pied de la page.....	46
2-1-2	Espace Boutique:	47
2-1-2-1	page d'accueil.....	47
2-1-2-2	page des produits	49
2-1-2-2	page détail de produit.....	50
2-1-2-3	page panier:.....	50
2-1-2-4	page des favoris:.....	51
2-1-2-5	page de paiement	51
2-2	Espace adminstration.....	52
2-2-1	Page Login	52
2-2-2	Page administration.....	53
	CONCLUSION GÉNÉRALE.....	58
	Webographie.....	59

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Logo de l'entreprise	12
Figure 2 : Organigramme de l'entreprise	13
Figure 3 : Diagramme de Gantt	15
Figure 4 : Le processus de développement en Y	17
Figure 5: L'architecture MVC.....	19
Figure 6 : Use cas visiteur	22
Figure 7 : Use cas client	23
Figure 8 : Use cas admin	24
Figure 9 : Use cas superAdmin.....	25
Figure 10 : Diagramme de séquence de «Accès»	27
Figure 11 : Diagramme de séquence de «passer une commande»	30
Figure 12 : Diagramme de séquence de «Ajouter un Produit»	32
Figure 13 : Diagramme de séquence « Ajouter un Compte »	33
Figure 14 : : Diagramme de séquence « Modifier infos Compte »	35
Figure 15 : : Diagramme de classe.....	36
Figure 16 : schéma d'exécution d'un script avec le pattern MVC de Laravel.....	40
Figure 17 : statistiques des 15 Meilleurs Framework PHP gratuits	41
Figure 18 : page du choix	43
Figure 19 : haut page du services.....	44
Figure 20 : Présentation des services	44
Figure 21 : Section des rendez-vous	45
Figure 22 : Section des questions les plus fréquents	45
Figure 23 : Section à propos	46
Figure 24 : Section contact	46
Figure 25 : Pied de page.....	47
Figure 26 : section catégorie.....	47
Figure 27 : section les produits les plus commandés	48
Figure 28 : page inscriptions	48
Figure 29 : : page login client	49
Figure 30 : page paramettre.....	49
Figure 31 : section des produits	50
Figure 32 : section détail du produit	50
Figure 33 : page panier.....	51
Figure 34 : page favoris.....	51
Figure 35 : page paiement	52
Figure 36 : page login	53
Figure 37 : page resset password	53
Figure 38 : tableau de bord de l'administrateur site trucks and cars	54
Figure 39 : page gestion des produits.....	54
Figure 40 : page gestion des comptes.....	55
Figure 41 : page gestion des services	55
Figure 42 : page modifier paramettre du site.....	56

Figure 43 : page consultation des messages	56
Figure 44 : page consultation des commandes	57
Figure 45 : page gestion des mots de passe	57

LISTE DES TABLES

Tableau 1 : Liste et description des acteurs	22
Tableau 2 : Scénario cas d'utilisation «Authentification»	26
Tableau 3 : Scénario cas d'utilisation «Passer une commande»	29
Tableau 4 : Scénario cas d'utilisation «Ajouter un produit».....	31
Tableau 5 : Scénarios cas d'utilisation «Ajouter un compte».....	33
Tableau 6 : Scénarios cas d'utilisation « Modifier informations du compte ».....	34

LISTE DES ACRONYMES:

ANRT : Agence national de règlementation des communications

SAV: Service après vente

API : Application programming interface

CSS : Cascading style sheet

HTML : Hypertext markup language

IHM: Interface homme machine

MVC: Modèle Vue Controlleur

PHP : Hypertext preprocessor

SGBD : Système de gestion de base de données

SQL : Structured query language

UML :Unified modeling language

INTRODUCTION

Il y a 93% d'internautes au Maroc selon l'ANRT(2021). Certains acteurs marocains ont compris dès lors qu'il est indispensable d'être présent sur internet pour avoir de la visibilité. Il ne s'agit plus seulement d'avoir un site mais d'offrir une véritable expérience à travers divers services. C'est dans cette vision que l'entreprise Trucks and cars s'inscrit, afin de proposer un mariage entre les technologies digitales et leurs boutiques

Du 25 Avril au 25 Juin 2022, un stage nous a été proposé par l'entreprise **Trucks and cars** située à RTE SEFROU, Fès. Cette entreprise est spécialisée dans la vente des accessoires des véhicules et l'habillage des voitures.

Ce rapport de stage s'articule au prisme de la problématique de **la digitalisation des ventes et services offerts par Trucks and cars**, l'implémentation d'une bonne interactive qui permettra d'étendre la collections «accessoires». Il était donc question pour nous de concevoir une plateforme web d'e-commerce.

Les sites de vente en ligne permettent aux clients de profiter d'une vitrine virtuelle disponible et quotidiennement mise à jour sans la moindre contrainte, ce qui leur offrirait ainsi une foire sans problèmes de distance géographique, de disponibilité ou de transport. Il permet, également, d'offrir à la société l'opportunité de profiter d'un espace afin d'exposer leur catalogue des accessoires à une clientèle plus large.

Pour présenter notre expérience de stage au sein de la société Trucks and cars , il paraît pertinent de présenter à titre préalable l'environnement du stage (chapitre I) ,suivie de l'analyse des besoins fonctionnels et techniques et les outils utilisés (chapitre II)

Enfin, nous présentons la plateforme illustrant le travail réalisé avec un ensemble d'interfaces graphiques (chapitre III).

CHAPITRE I : CONTEXTE GÉNÉRAL DU PROJET

1 -Présentation de l'organisme d'accueil

1.1- Description de l'entreprise



Figure 1 : Logo de l'entreprise

Trucks and cars est une société à responsabilité limitée à deux associés créée en 2020 à Fés . Les activités de **Trucks and cars** s'articulent autour de 2 axes :

- Vente accessoires des véhicules
- L'habillage des voitures

Trucks and cars est constitué de deux groupes : le premier constitué de techniciens spécialisés dans les services d'habillage des voitures et montage des accessoires tandis que le deuxième groupe spécialisé dans le marketing s'occupe.

Du côté financier de la société. Dirigé par Mr .HATIM RGUAGUI, Mr. MOHAMED MEHHAT, cette entreprise s'est toujours fixée comme objectifs de proposer à ses clients le plus large éventail des accessoires des véhicules.

1.2 – Organigramme de l'entreprise :

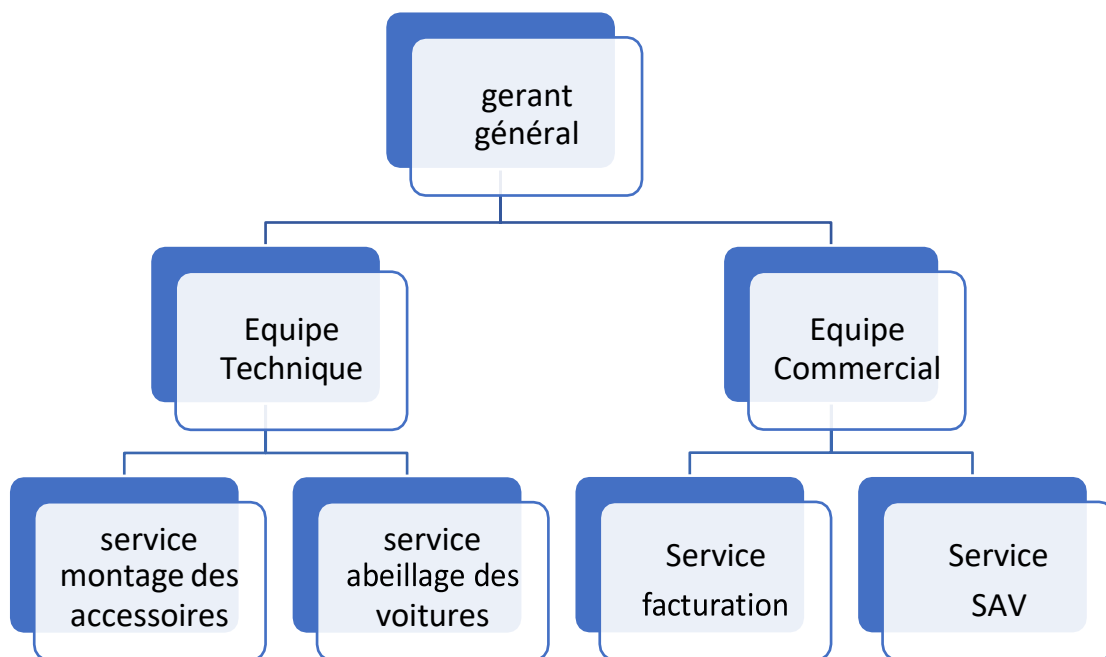


Figure 2 : Organigramme de l'entreprise

2- Étude de l'existant

L'étude de l'existant est le point de passage obligé qui matérialise le premier contact du concepteur avec un domaine à explorer. Il y a lieu donc de parvenir à une vue claire des besoins c'est-à-dire la connaissance à la fois des objectifs poursuivis et le terrain sur lequel ils s'appliquent. Pour y parvenir, nous avons combiné différentes méthodes qui sont :

- Exploration de toute documentation relative à cette entreprise (statuts, règlement, politique..etc)
- Entretiens avec certains employés des équipes techniques et marketing
- Analyse des documents techniques tels que les catalogues produits et documents relatifs aux dernières ventes et acquisitions.

De cette étude, il en ressort deux principaux points :

- Comme toutes les entreprises commerciales, Trucks and cars possède sa manière de présenter et de commercialiser ses produits. Cette manière consiste essentiellement en l'exposition sur les réseaux sociaux.
- Depuis sa mise en place, la procédure existante atteint ses objectifs avec une fréquence limitée et non extensible voir qu'elle ne concerne qu'un nombre limité de clients qui sont très proches de l'entreprise pour voir les produits exposés, leur disponibilité ainsi que leurs prix et leurs caractéristiques techniques. Tout ça représente une entrave à la commercialisation des accessoires.

3- Solution proposée

Une bonne expérience de navigation garantit une bonne image du site, et par défaut de l'entreprise car c'est, souvent, la première image qu'auront les futurs clients, notamment pour une société encore débutante comme **Trucks and cars**.

Il existe plusieurs leviers pour améliorer l'expérience : responsive, design ergonomie UX, contenu lisible et intéressant, etc. Un site vendeur est donc avant tout un site attractif et facilement explorable.

Que ce soit en termes d'animation commercial ou de gain de productivité, l'idéal serait un site web interactif et facile d'utilisation.

Tous les sites e-commerce étant uniques à leurs manière, nous avons observé des tendances dans la conception de ces derniers comme l'animation, le filtrage avancé la recherche dynamique des accessoires ...etc. Cependant les tendances ne garantissent pas des taux de conservation ou des expériences utilisateurs robustes. Il y'a certains éléments que chaque site e-commerce devrait avoir afin de rester pertinent et compétitif. Nous en dénombrons les principaux :

- ✓ Facilité d'utilisation : La simplicité devrait être l'objectif de la conception d'un site. Des études montrent que 70% des consommateurs désignent la simplicité comme caractéristique la plus importante d'un site web, sa facilité d'utilisation. L'objectif étant d'aider le client à obtenir ce qu'il veut rapidement, sans se heurter à des complexités inutiles qui vont obstruer le chemin d'achat.
- ✓ Aspects visuels et lisibilité : En e-commerce, ce que l'on vend avant tout, ce sont des images. Il est évident que la présentation de l'information joue un rôle capital
- ✓ dans l'ergonomie d'un site web .Les utilisateurs doivent être capable de comprendre
- ✓ facilement et d'identifier visuellement les différentes compositions d'une page.
- ✓ Un site web Responsive Design : Sachant qu'un achat en ligne est effectué depuis un appareil mobile, Afin de fournir une expérience utilisateur optimale,il faut aussi que notre site s'affiche correctement sur tous les supports (smartphone, tablette)
- ✓ Avis des utilisateurs : Les acheteurs lisent les avis. Environ 92% d'eux pour être plus précis. La note d'un produit est aujourd'hui le facteur numéro 1 utilisé par les consommateurs, nous devons donc implémenter un système d'évaluation pour chaque produit de la boutique.
- ✓ Produit associés : Cette fonctionnalité d'articles permettra non seulement de

vendre plus en redirigeant le client vers divers articles associés à ceux qu'il commande mais permet aussi au client d'avoir accès à un éventail de produits sans pour autant avoir à les chercher.

- ✓ Page de contact : Quand il s'agit de gérer un site e-commerce où la plupart des achats se déroulent en ligne, rien ne crée plus de confiance qu'une fonctionnalité contactez-nous évidente, et bien présentée.
- ✓ Des fonctionnalités additionnelles come l'envoi d'offre promotionnelles principalement par mail ou encore la création d'un compte pour les clients garantissons une relation de confiance entre les différents acteurs

Pour mettre en évidence les liaisons existantes entre les différentes tâches ainsi que les relations d'antériorité entre celles-ci, nous avons pensé un diagramme de Gantt

Grâce à l'outil GanttProject, qui nous permettra de visualiser l'avancement des tâches de manière simples et concise et de planifier et suivre les besoins en ressources humaines et matérielles

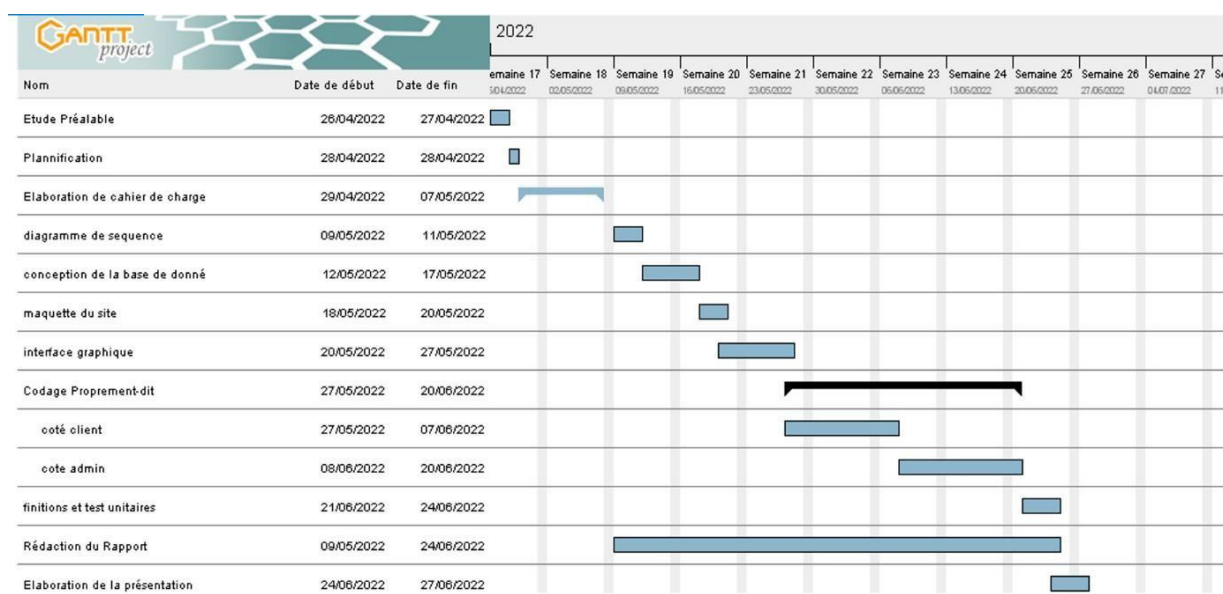


Figure 3 : Diagramme de Gantt

CHAPITRE II : ANALYSE ET CONCEPTION

1 -Conception de l'application

1.1- Méthode de conception

1.1.1- Langage de modélisation UML

Modéliser c'est concevoir une maquette généralement, avec pour but une meilleure appréhension du projet et pour prendre en compte l'ampleur du travail à partir d'une échelle réduite.

« Une image vaut mieux qu'un long discours ». Ce dictant résume en effet l'origine de la schématisation en langage de modélisation unifié (UML). Son objectif est de créer un langage visuel commun dans le monde complexe du développement de logiciels, un langage qui serait également compris par les utilisateurs professionnels et tous ceux qui veulent comprendre un système.

Pourquoi l'UML ?

UML un langage pour :

- visualiser chaque symbole graphique a une sémantique
 - spécifier de manière précise et complète, sans ambiguïté,
 - construire les classes, les relations peuvent être générées automatiquement
 - documenter les différents diagrammes, notes, contraintes, exigences seront présentées dans un document.
- Quel processus de développement ?

2 TUP signifie « 2 Track Unified Process »: c'est un processus de développement logiciel qui implémente le Processus Unifié (UP).

2 TUP est un processus qui apporte une réponse aux contraintes de changement continu imposées aux systèmes d'information de l'entreprise.

L'axiome fondateur du 2TUP consiste à constater que toute évolution imposée au système d'information peut se décomposer et se traiter parallèlement, suivant un axe fonctionnel et un axe technique. À l'issue des évolutions du modèle fonctionnel et de l'architecture technique. La réalisation du système consiste à fusionner les résultats des deux

branches .Cette fusion conduit à l'obtention d'un processus de développement en forme de Y, comme illustré par la figure suivante :

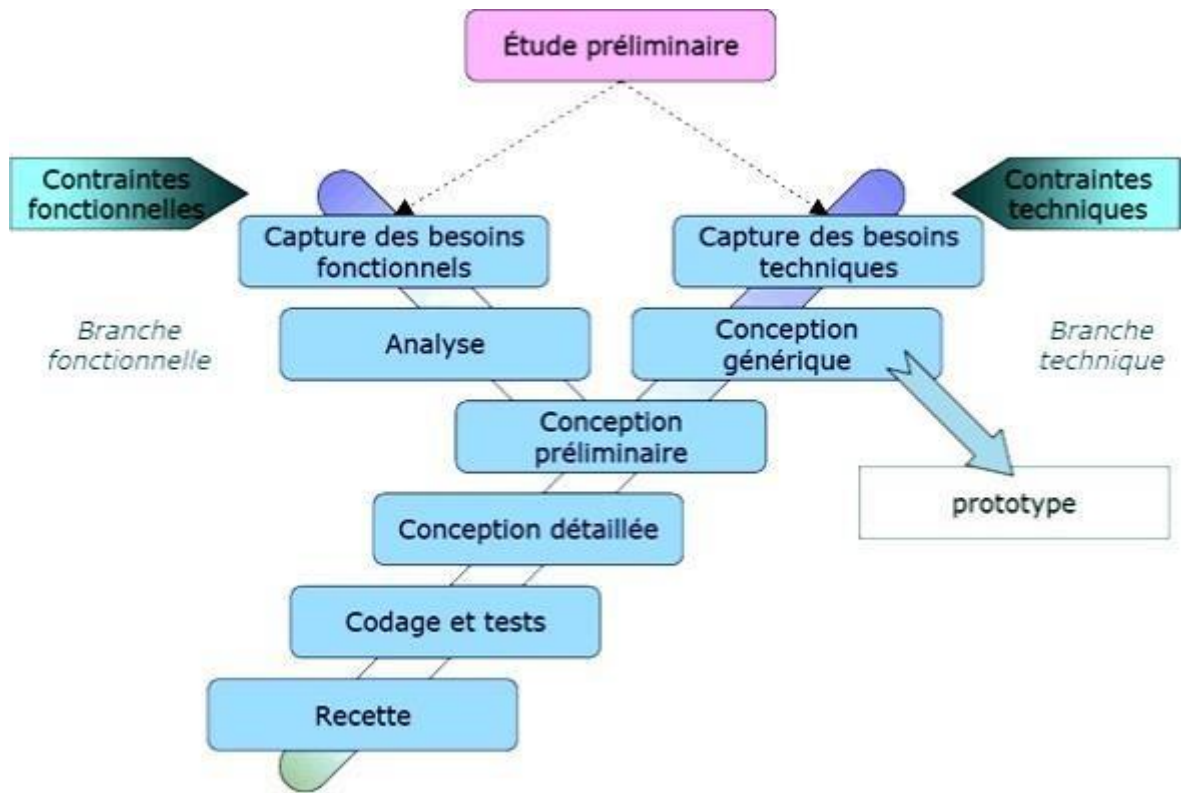


Figure 4 : Le processus de développement en Y

La brache fonctionnelle :

- L'étape de capture des besoins fonctionnels : Cette phase produit un modèle des besoins focalisé sur le métier des utilisateurs.
- L'étape d'analyse : consiste à étudier précisément la spécification fonctionnelle de manière à obtenir une idée de ce que va réaliser le système en termes de métier.

La brache technique:

La branche technique construit le squelette du système d'information et écarte la plupart des risques de niveau technique, cette branche est principalement divisée en deux étapes qui se présentent comme suit :

- La capture des besoins techniques : cette étape recense toutes les contraintes sur les choix de technologies pour la conception du système.
- La conception générique : le rôle principal de cette étape est définir les composants nécessaires à la construction de l'architecture technique.

La branche de conception-réalisation:

- La conception préliminaire : Cette étape permet de produire le modèle de conception par cartographie des composants du système.
- La conception détaillée : Cette étape permet d'étudier la réalisabilité de chaque composant.
- L'étape de codage : c'est le développement proprement dit, aboutissant à l'implémentation des fonctionnalités prévues.
- L'étape de recette : consiste à valider les fonctionnalités du système développé.

1.1.2. Le model MVC

1.1.3. Définition :

L'architecture MVC (modèle, vue et contrôleur) est un concept très puissant qui intervient dans la réalisation d'une application. Son principal intérêt est la séparation des données (modèle), de l'affichage (vue) et des actions (contrôleur), ce qui assure la clarté de l'architecture et simplifie la tâche du développeur responsable de la maintenance et de l'amélioration du projet. Les différentes interactions entre le modèle, la vue et le contrôleur sont résumées par le schéma de la figure :

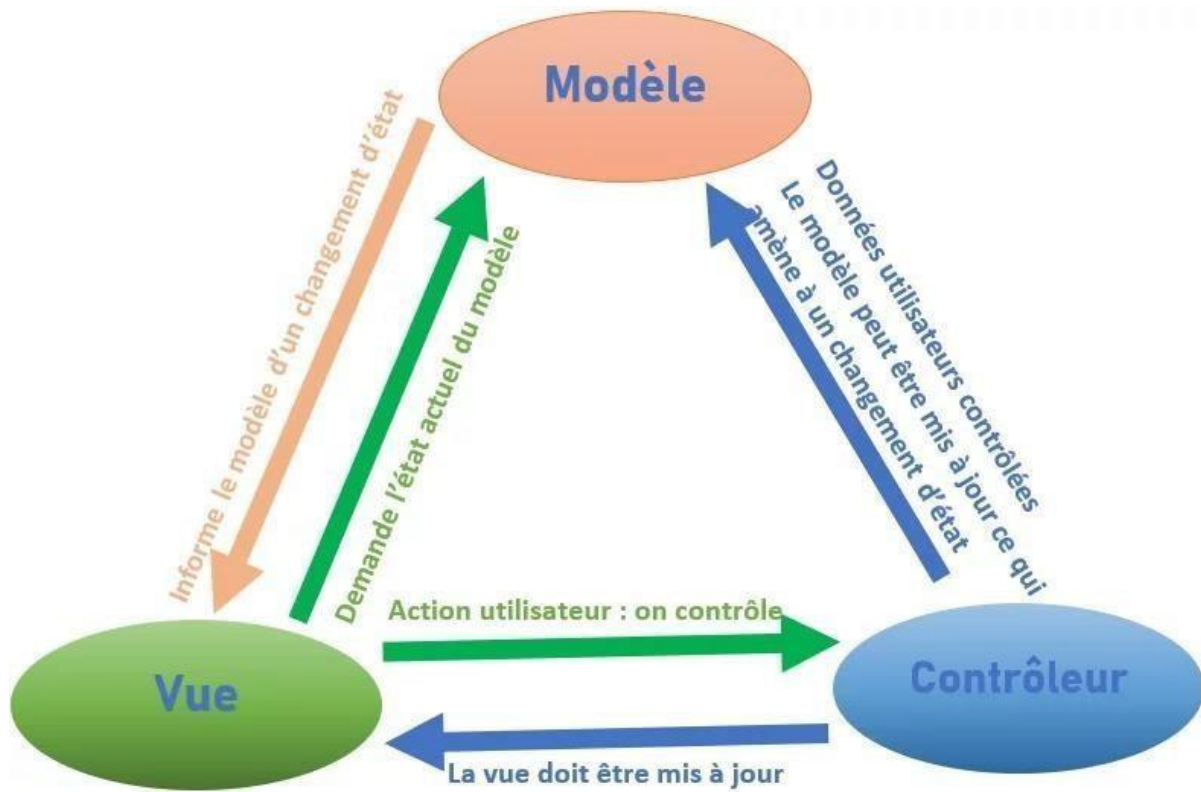


Figure 5: L'architecture MVC

- **Le Modèle** : Le modèle représente le cœur de l'application : traitements des données, interactions avec la base de données. Il décrit les données manipulées par l'application. Il regroupe la gestion de ces données et, il est responsable de leur intégrité. La base de données sera l'un de ses composants. Le modèle comporte des méthodes standards pour mettre à jour ces données (insertion, suppression, changement de valeur). Il offre aussi des méthodes pour récupérer ces données. Les résultats renvoyés par le modèle ne s'occupent pas de la présentation, Le modèle ne contient aucun lien direct vers la vue.
- **La Vue** : C'est avec quoi l'utilisateur interagit se nomme précisément la vue. Sa première tâche est de présenter les résultats renvoyés par le modèle, sa seconde tâche est de recevoir toute action de l'utilisateur (clic de souris, sélection d'un bouton radio, coche d'une case, entrée de texte, de mouvements, de voix, etc..). Ces différents événements sont envoyés au contrôleur. La vue n'effectue pas de traitement, elle se contente d'afficher les résultats des traitements effectués par le modèle et d'interagir avec l'utilisateur.
- **Le Contrôleur** : Le contrôleur prend en charge la gestion des événements de synchronisation pour mettre à jour la vue ou le modèle et les synchroniser. Il reçoit tous les événements de l'utilisateur et déclenche les actions à effectuer. Si une action nécessite un changement des données, le contrôleur demande la modification des

données au modèle et ce dernier notifie la vue que les données ont changé pour qu'elle se mette à jour. D'après le patron de conception observateur/observable, la vue est un « observateur » du modèle qui est « observable ». Certains événements de l'utilisateur ne concernent pas les données mais la vue. Dans ce cas, le contrôleur demande à la vue de se modifier. Le contrôleur n'effectue aucun traitement, ne modifie aucune donnée, il analyse la requête du client et se contente d'appeler le modèle adéquat et de renvoyer la vue correspondant à la demande.

- Justification de choix du modèle MVC

On a choisi le MVC comme méthodologie d'analyse pour les raisons suivantes :

- Une conception claire et efficace grâce à la séparation des données de la vue et du contrôleur.
- Un gain de temps de maintenance et d'évolution du site.
- Une plus grande souplesse pour organiser le développement du site entre différents développeurs (indépendance des données, de l'affichage et des actions).

2 -Analyse des besoins fonctionnels et techniques

Après avoir cerné les caractéristique du modèle MVC pour une application web, nous sommes parvenus à en tirer différents modules à implémenter sur notre site autant pour les clients que pour l'administrateur.

✓ Côté client :

- Consulter le catalogue : Les clients pourront découvrir sur la page d'accueil les nouveaux produits et les offres spéciales ou consulter directement la liste des articles disponibles dans la rubrique «boutique». Par ailleurs, un moteur de recherche pourra les aider à trouver les produits dont ils ont besoins notamment grâce à certains filtres (Catégorie, nom du produit).
- Chaque produit sera soigneusement présenté par une photo, un titre, une description ainsi qu'un prix.
- Des informations supplémentaires seront disponibles par un simple clic sur l'article voulu, et par la même occasion, les clients accéderont à la liste des produits liés à celui-ci (produits de la même famille, même gamme ou accessoires qui s'y rattachent), c'est le processus de cross-selling (vente additionnelle). Une solution de récolte d'avis clients sera aussi implémenter grâce à système de note pour chaque produit.

- Gérer le panier : Les achats seront facilités par la clarté et la simplicité du panier virtuel (affichage des produits sélectionnés, possibilité de les supprimer, choix de la quantité, prix, total de la commande)
- Passer une Commande : Pour passer commande, il suffira aux de créer un compte ce qui permettra alors de collecter leurs coordonnées et autres informations .Celles-ci peuvent s'avérer très utiles pour la mise en place d'actions marketing comme le mailing.

✓ Côté administrateur :

L'administrateur étant le vendeur aura les pleins pouvoirs sur le site afin d'offrir la meilleur expérienceà ses utilisateurs. En tant que tel, il devrait pouvoir :

- Gérer les produits : L'administrateur devrait pouvoir ajouter des produits (nom, images, description ..etc), modifier ou supprimer ces derniers, y associer des catégories ou marques, ainsi que gérer les quantités en fonction du stock disponible.
- Gérer les commandes : L'administrateur devra ici consulter les commandes afin de percevoir les détails, les marquer comme livré ou non ainsi que modifier l'état de la commande.

3 -Modélisation UML

3.1- Diagramme de cas l'utilisation

3.1.1- identification des acteurs

Un acteur représente un rôle joué par entité externe (utilisateur humain, dispositif matérielou autre système) qui interagit directement avec le système étudié.

Autrement dit, c'est celui qui fournira, utilisera ou maintiendra le système.Dans le cadre de notre étude, nous dénombrons 5 acteurs :

Acteur	Description
Visiteur	C'est toute personne visitant le site. Elle pourra ajouter un produit au panier, à la liste d'envies, contacter l'administrateur Et s'inscrire.
Client	C'est un visiteur inscrit dans le site, il pourra passer des commandes

Admin (vendeur/commercial)	C'est un personne qui est responsable de la gestion du site (ajouter ,gestion commandes..)
Strip	C'est notre portrait de paiement, il se chargera d'accepter par carte électronique
SuperAdmin(admin)	C'est un personne qui est responsable de la gestion du site. Mais il a la possibilité de gérer les admins.

Tableau 1 : Liste et description des acteurs

3.1.2- Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation décrit le comportement du système du point de vue utilisateur sous forme d'actions et de réactions. Il existe deux concepts fondamentaux dans la modélisation par les cas d'utilisation :

- Les acteurs qui agissent sur le système
- Les cas d'utilisations qui représentent les façons dont le système est manipulé par les acteurs. Chaque cas d'utilisation indique une fonctionnalité du système déclenché par un acteur externe au système. Ce genre de diagramme permet de mettre en place et de comprendre les besoins des utilisateurs.

- Diagramme de cas d'utilisation associé à un visiteur :

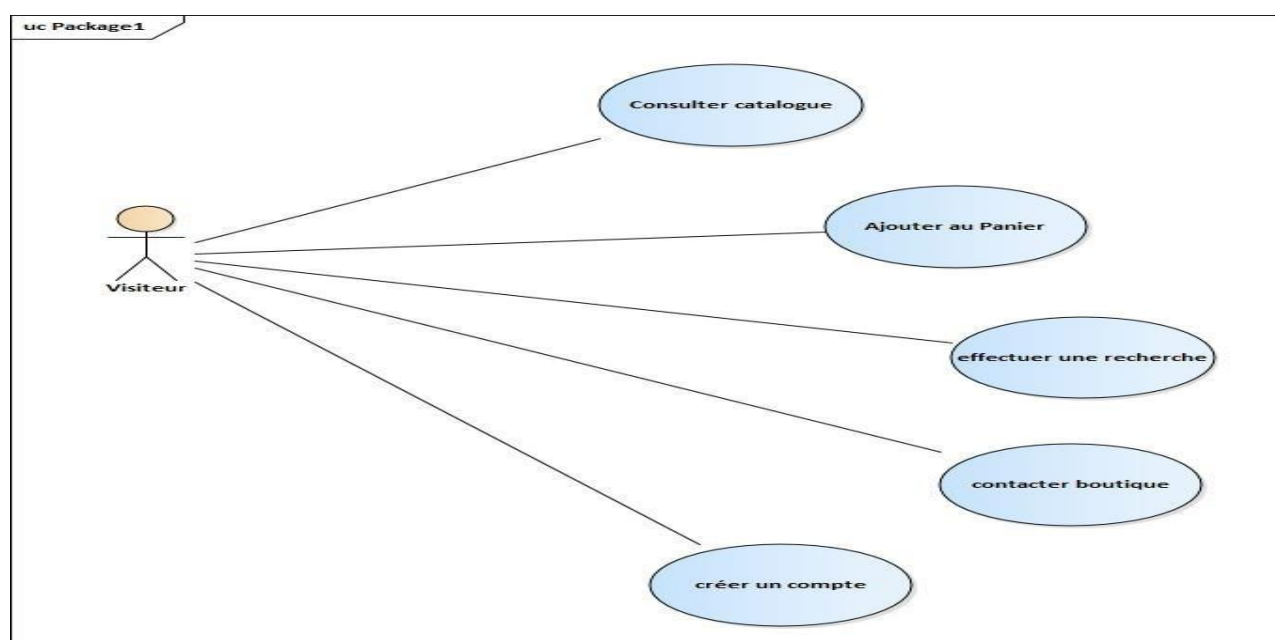


Figure 6 : Use cas visiteur

- Diagramme de cas d'utilisation associé à un client :

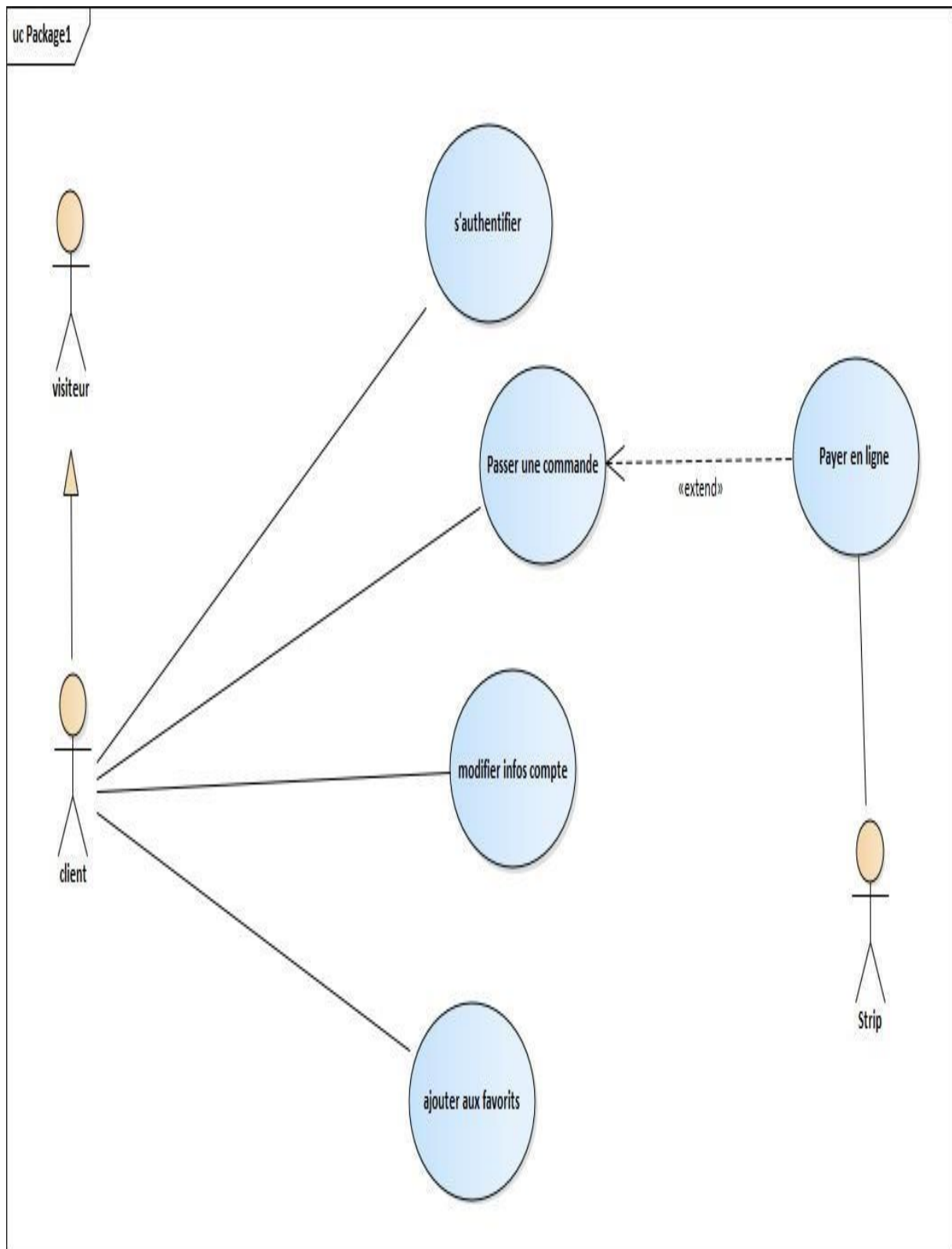


Figure 7 : Use cas client

- Diagramme de cas d'utilisation d'admin

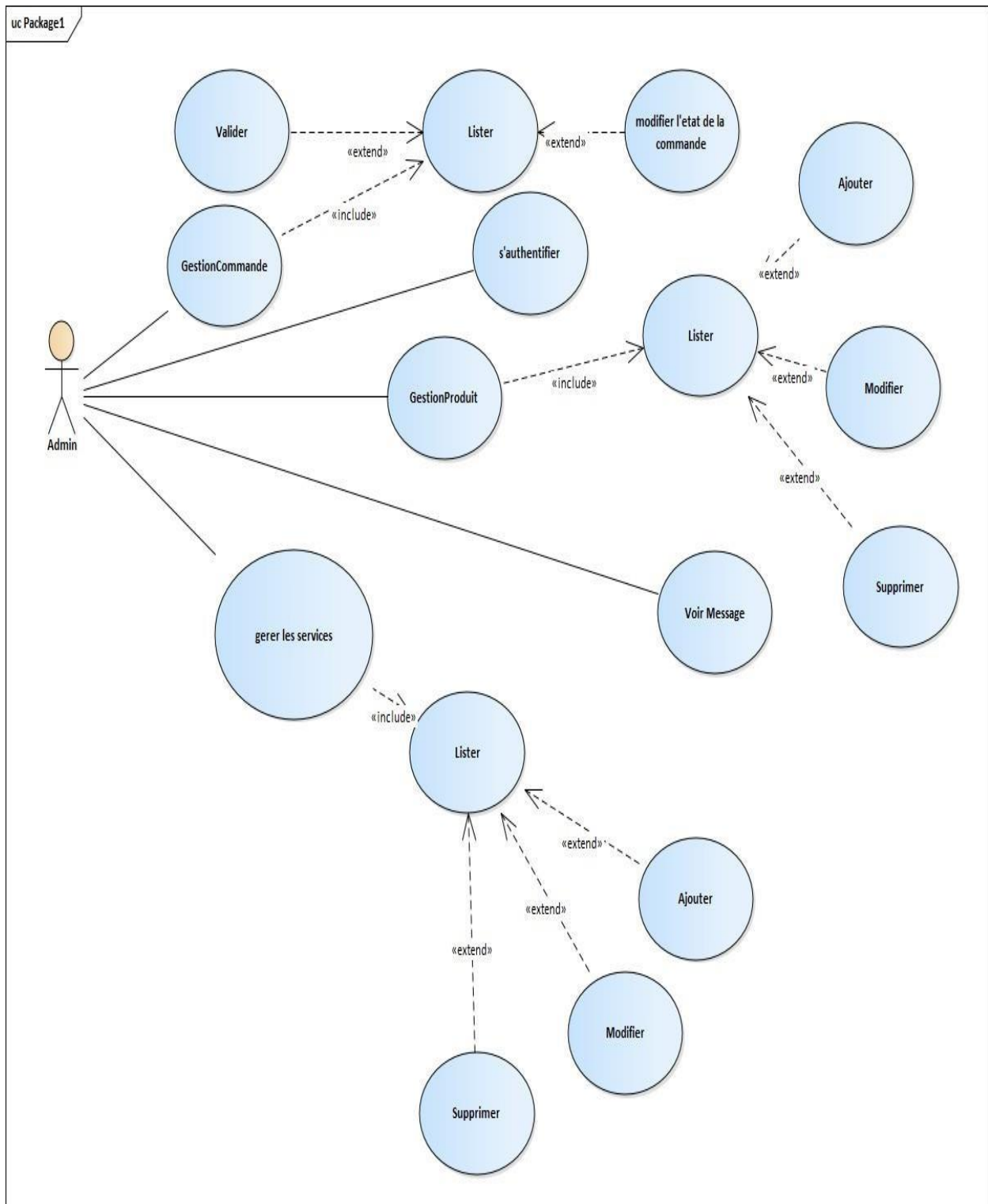


Figure 8 : Use cas admin

- Diagramme de cas d'utilisation de superAdmin

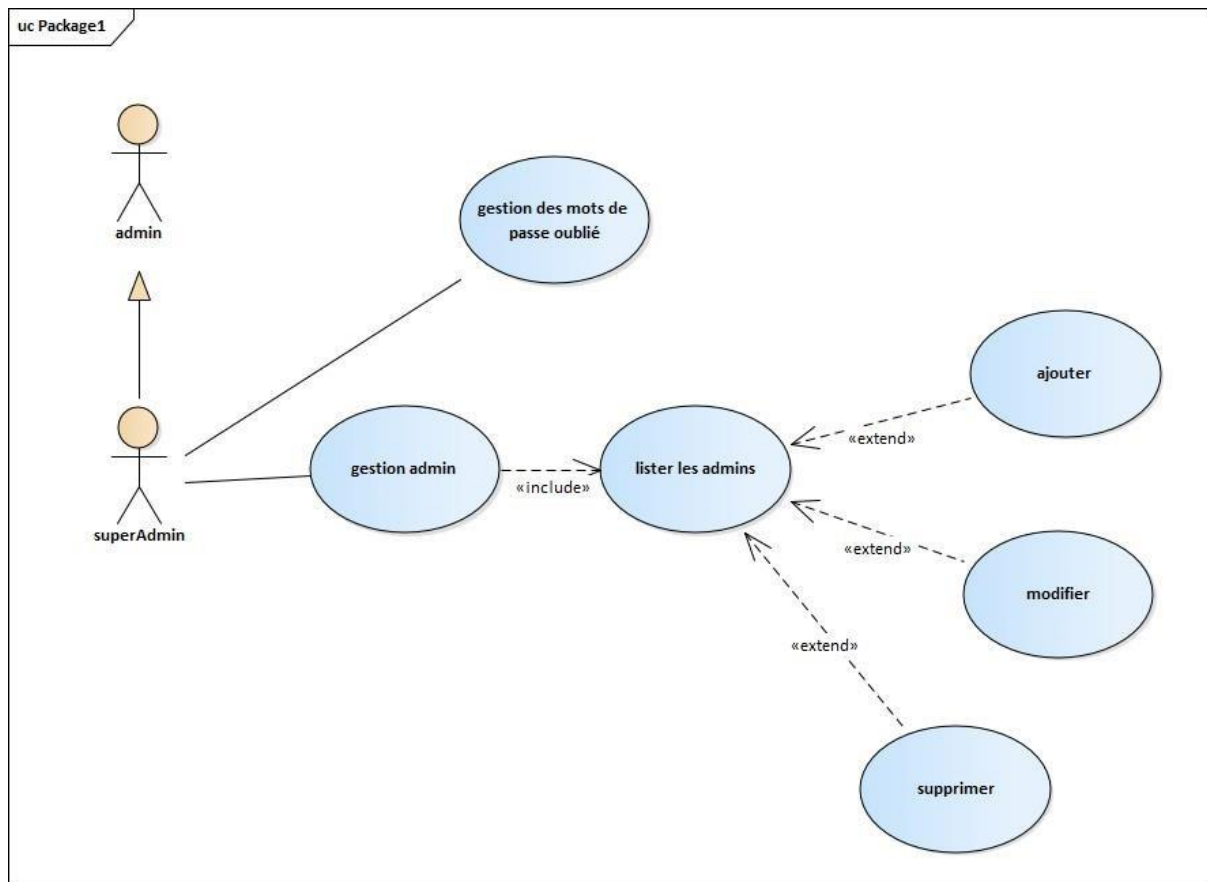


Figure 9 : Use cas superAdmin

3.2- Diagramme de séquences

Parmi les diagrammes intéressants d'UML, on trouve le diagramme de cas de séquence qui illustre une représentation graphique des interactions entre l'acteur et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language. L'utilité du diagramme de séquence est de montrer les interactions d'objet dans le cadre d'un scénario de cas d'utilisation. La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps, et de spécifier la naissance et la mort d'objets. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent à l'aide de messages. Donc, vu le service offert par les diagrammes de séquence, cette partie est consacrée pour citer ceux des cas d'utilisation les plus importants dans l'application, ce qui permet de mieux voir et tracer l'enchaînement du projet.

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation «Authentification»

Nom du cas	Authentification
Objectif	Accéder aux services du site web
Acteur principaux	Client Super Admin Admin
Précondition	L'utilisateur saisit un identifiant valide
Scénario normal	<ul style="list-style-type: none"> -Saisir l'email et le mot de passe -Se connecter -Les champs sont -ils vides ? -Vérification effectuée(négatif) -Les données sont -elles valides ? -vérification effectué(positif) -Accès autorisé
Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none"> -Saisir l'email et le mot de passe -Se connecter -les champs sont -ils vides ? -vérification effectué(positif) -Erreur : veuillez remplir tous les champs .
Scénario d'échec 2	<ul style="list-style-type: none"> -Saisir l'email et le mot de passe -Se connecter -Les champs sont -ils vides ? -Vérification effectué (négatif) -Les données sont -elles valide ? -Vérification effectuée (négatif). -Erreur : Email ou mot de passe incorrect
Postcondition	-Assurer redirection

Tableau 2 : Scénario cas d'utilisation «Authentification»

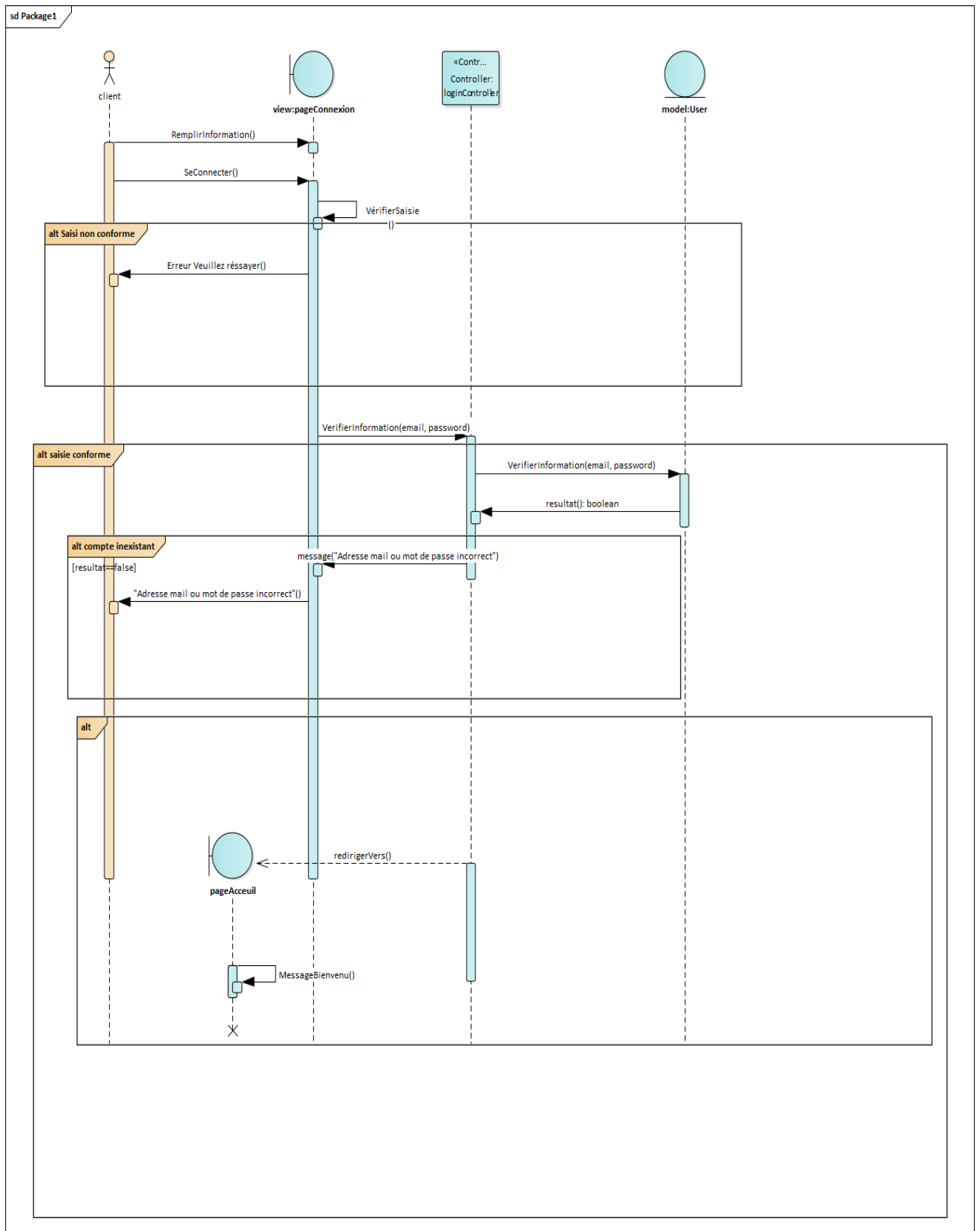


Figure 10 : Diagramme de séquence de «Accès»

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation «passer une commande»

Nom du cas	Passer une commande
Objectif	Commander un ou plusieurs produit
Acteur principal	client
Précondition	L'utilisateur doit être authentifié
Scénario normal 1	<ul style="list-style-type: none"> -Remplir panier -valider quantités -Remplir informations de livraison -les champs sont-ils vides ? -vérification effectuée (négatif) -Les produits sont-ils disponibles ? -Vérification effectuée (positif) - Commande enregistrée
Scénario normal 2	<ul style="list-style-type: none"> -Remplir panier -valider quantités -Remplir informations de livraison -les champs sont-ils vides ? -vérification effectuée (négatif) -Les produits sont-ils disponibles ? -Vérification effectuée (positif) -Paiement effectué ? -Vérification effectuée (positif) - commande enregistrée
Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none"> -Remplir panier -Valider quantités -Remplir information de livraison -Les champs sont -ils vides ? - vérification effectuée (positif) -Erreur :Veillez remplir champs

<p>Scénario d'échec 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Remplir panier -Valider quantités - Remplir informations de livraison - Les champs sont vides ? - Vérification effectuée (négatif) - Les produits sont-ils disponibles ? - Vérification effectuée(négatif) -Erreur : Un des produits dans votre panier n'est plus disponible... Message d'erreur indiquant que le produit est non disponible
<p>Scénario d'échec</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Remplir panier -Valider quantités -Remplir informations de livraison -Les champs sont vides ? -Vérification effectuée(négatif) -Les produits sont -ils disponible ? -Vérification effectué (positif) -Paiement effectué ? -Vérification effectuée(négatif) -Erreur : Une erreur s'est produite Veillez réessayer
<p>Postcondition</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Enregistrer commande

Tableau 3 : Scénario cas d'utilisation «Passer une commande»

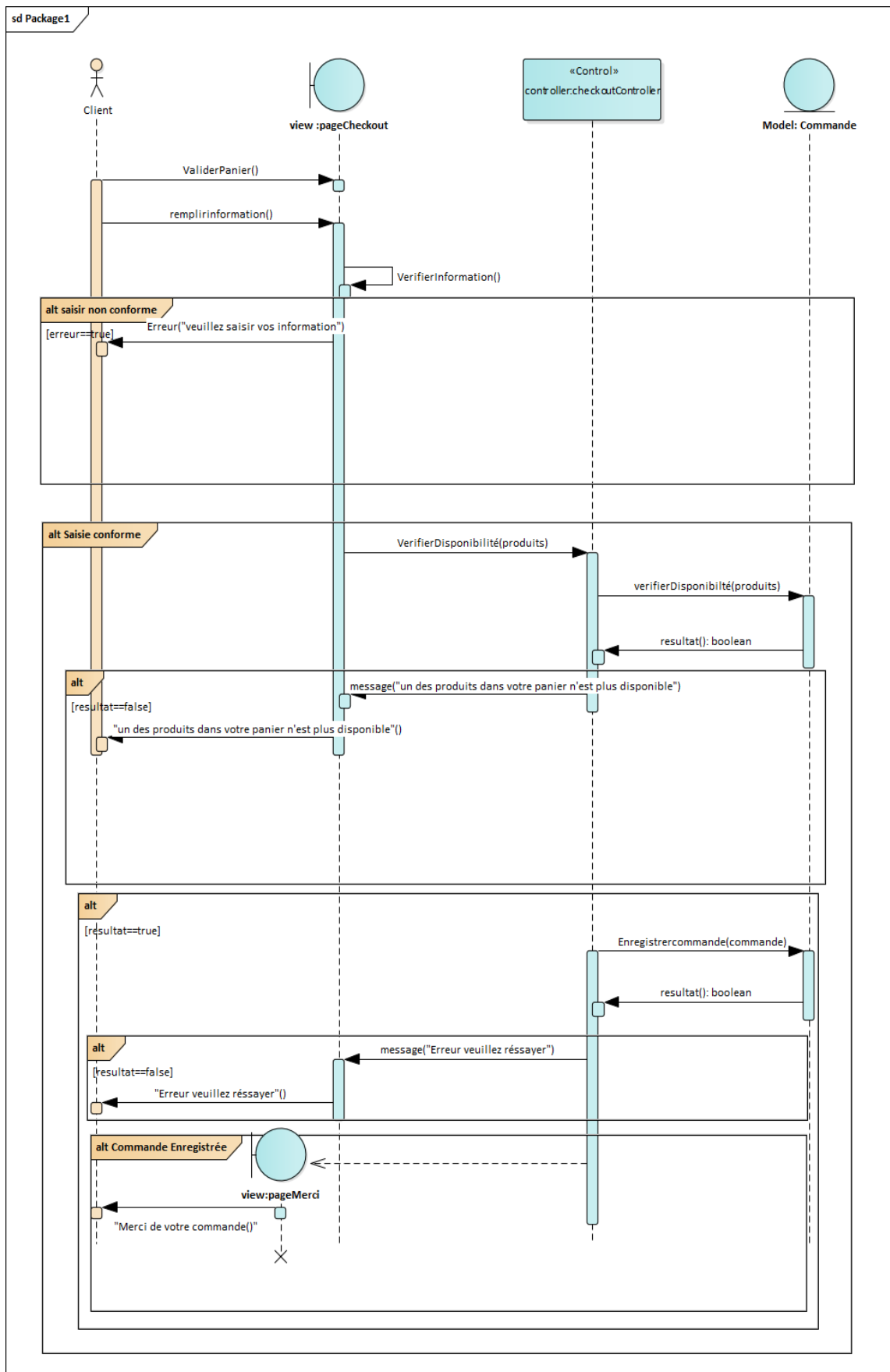


Figure 11 : Diagramme de séquence de «passer une commande»

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation «Ajouter un Produit»

Nom du cas	Ajouter
Objectif	Ajouter un produit à la boutique
Acteur principal	Administrateur
Précondition	L'utilisateur doit être authentifié
Scénario normal	-Remplir Informations sur le produit -Associer Catégories(Optional) -Associer Marque -Les champs sont -ils vides ? -Les images ont été importées ? -Vérification effectuée (positif) -Produit ajouté
Scénario d'échec 1	-Remplir Information sur le produit -Associer Catégories(Optional) -Associer Marque -Les champs sont -ils vides ? -Vérification effectuée (positif) -Erreur :Veuillez remplir les champs
Scénario d'échec 2	-Remplir Information sur le produit -Associer Catégories(Optional) -Associer Marque -Les champs sont -ils vides ? -Vérification effectuée (négatif) -Les images ont été importées ? -Vérification effectuée (négatif) -Erreur : Affichage message d'erreur « importer image »
Postcondition	-Enregistrer nouveau produit

Tableau 4 : Scénario cas d'utilisation «Ajouter un produit»

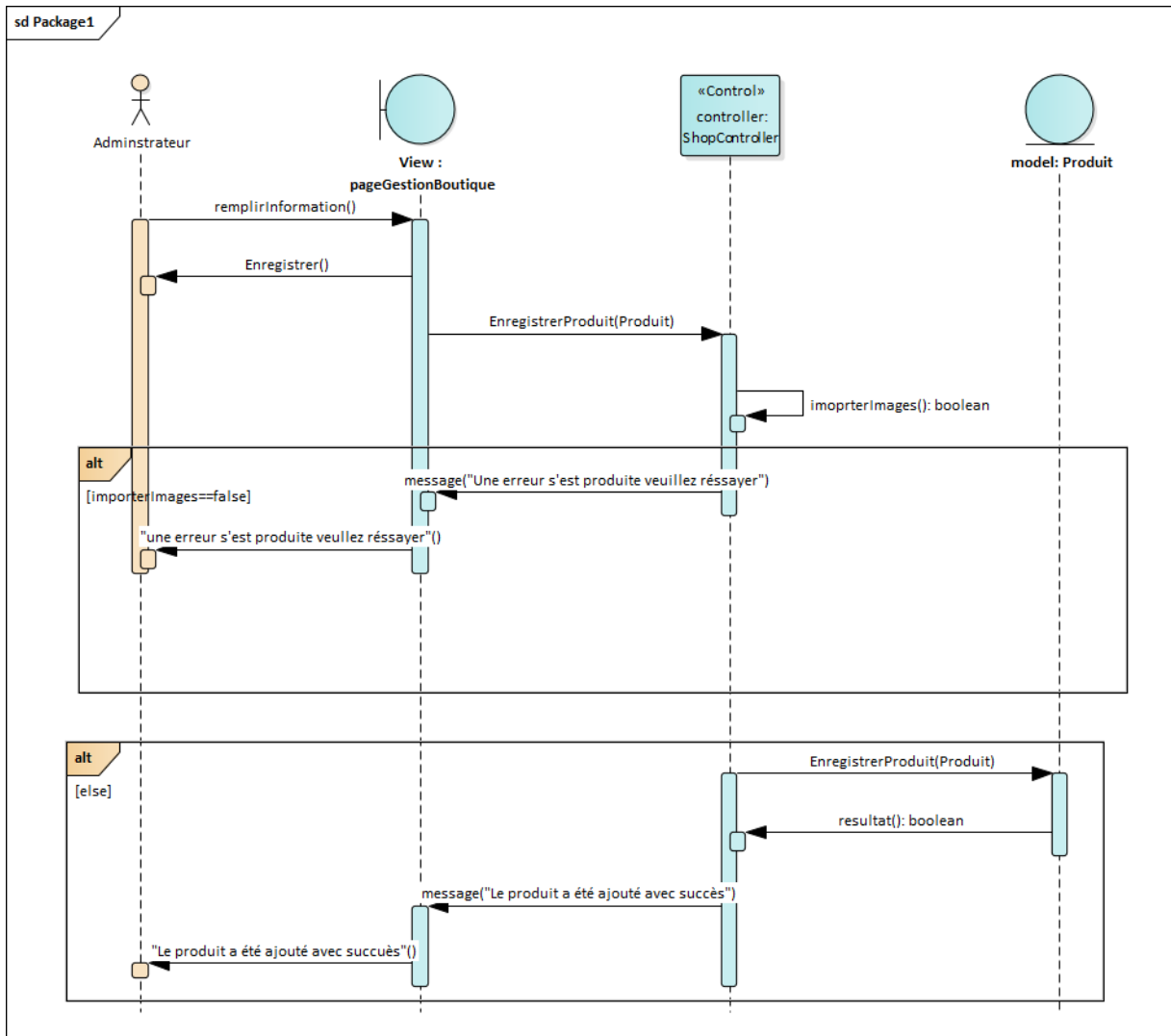


Figure 12 : Diagramme de séquence de «Ajouter un Produit»

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation «Ajouter un compte»

Nom du cas	Ajouter
Objectif	Ajouter un compte employé (admin)
Acteur principal	Administrateur
Précondition	L'utilisateur doit être authentifié
Scénario normal	-Remplir nouvelles informations sur l'employé -Les champs sont-ils vides ? -vérification effectuée (négatif) -Employé ajouté

Scénario d'échec 1	-Remplir informations sur l'employé -Les champs sont-ils vides ? -Vérification effectuée (positif) -Erreur :Veuillez remplir les champs
Postcondition	Enregistrer nouveau compte

Tableau 5 : Scénarios cas d'utilisation «Ajouter un compte»

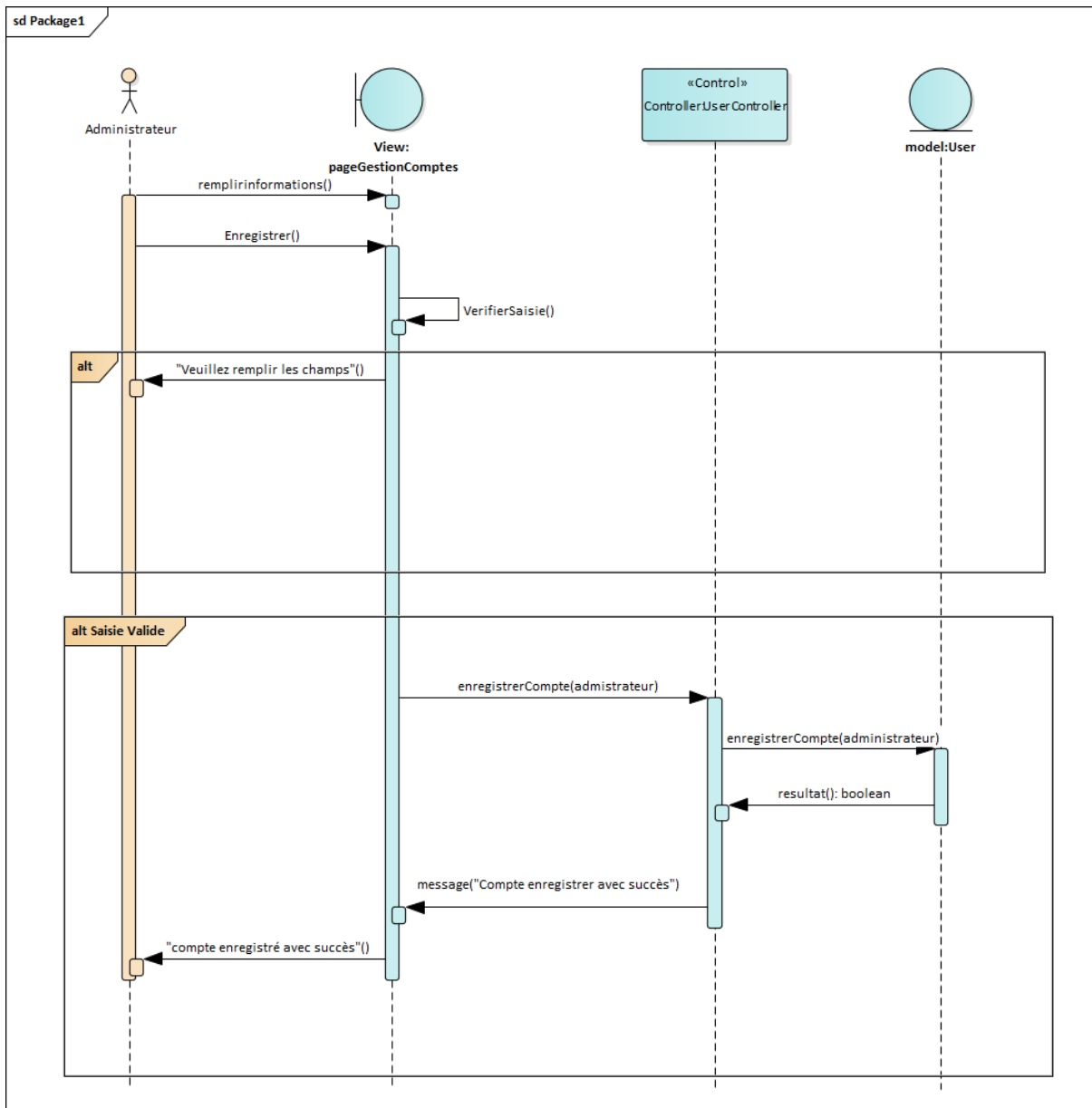


Figure 13 : Diagramme de séquence « Ajouter un Compte »

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Modifier Informations Compte »

Nom du cas	Modifier Informations compte
Objectif	Mettre à jour ses informations
Acteurs principaux	Client
Précondition	L'utilisateur doit être authentifié
Scénario normal	-Remplir nouvelles informations -Les champs sont-ils vides ? -Vérifications effectuée (positif) -Mise à jour réussie
Sénario d'échec 1	-Remplir nouvelles information -Les champs sont-ils vides ? -Vérification effectuée (positif) -Erreur : Veuillez remplir les champs
Postcondition	Mise à jour du profil

Tableau 6 : Scénarios cas d'utilisation « Modifier informations du compte »

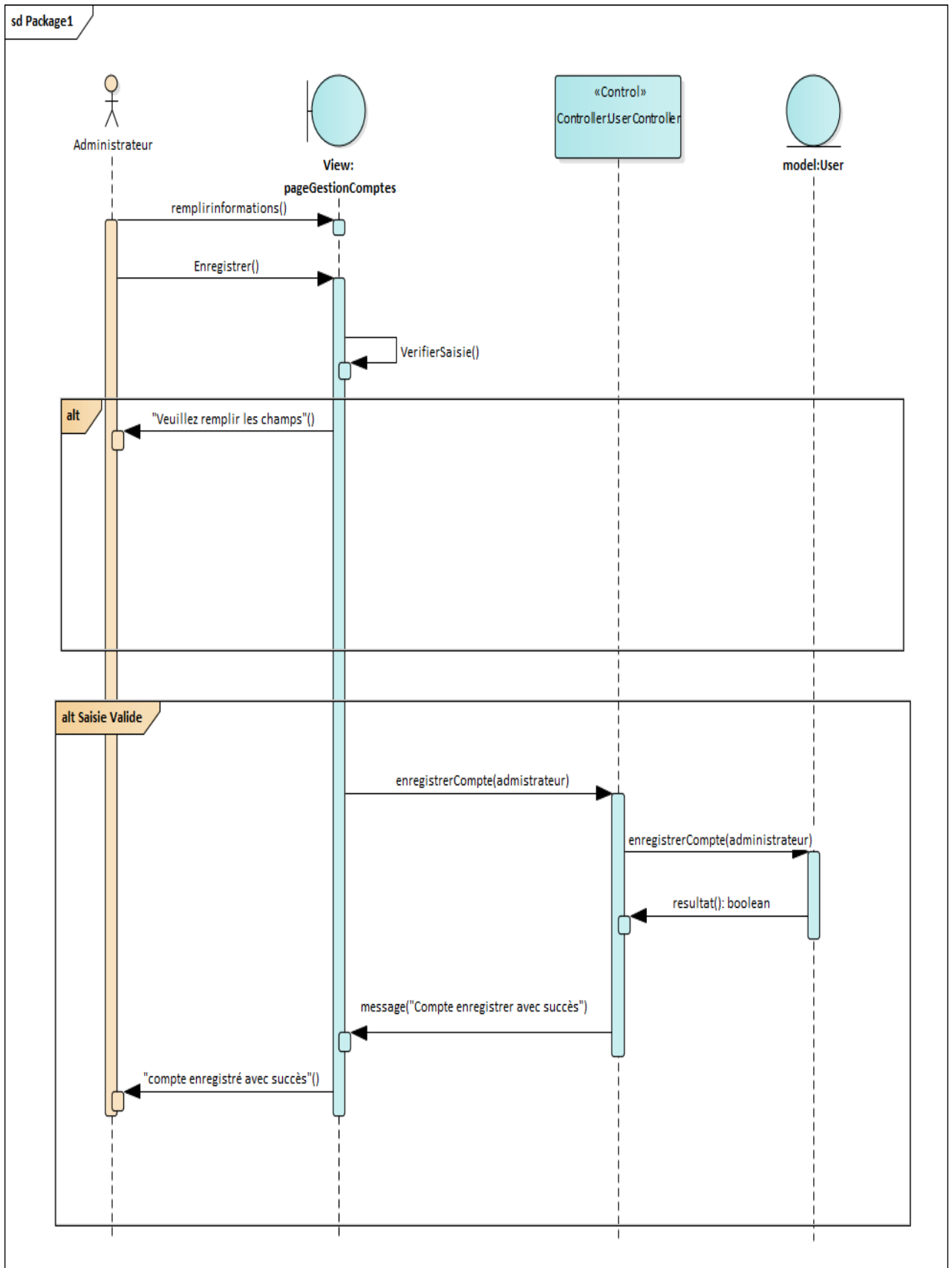


Figure 14 : Diagramme de séquence « Modifier infos Compte »

3.3- Diagramme de classes

Le diagramme de classes est généralement considéré comme le plus important dans la conception d'une application, il constitue l'un des pivots essentiels de la modélisation. Il a pour rôle de décrire clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets.

C'est le point central en développement orienté objet.

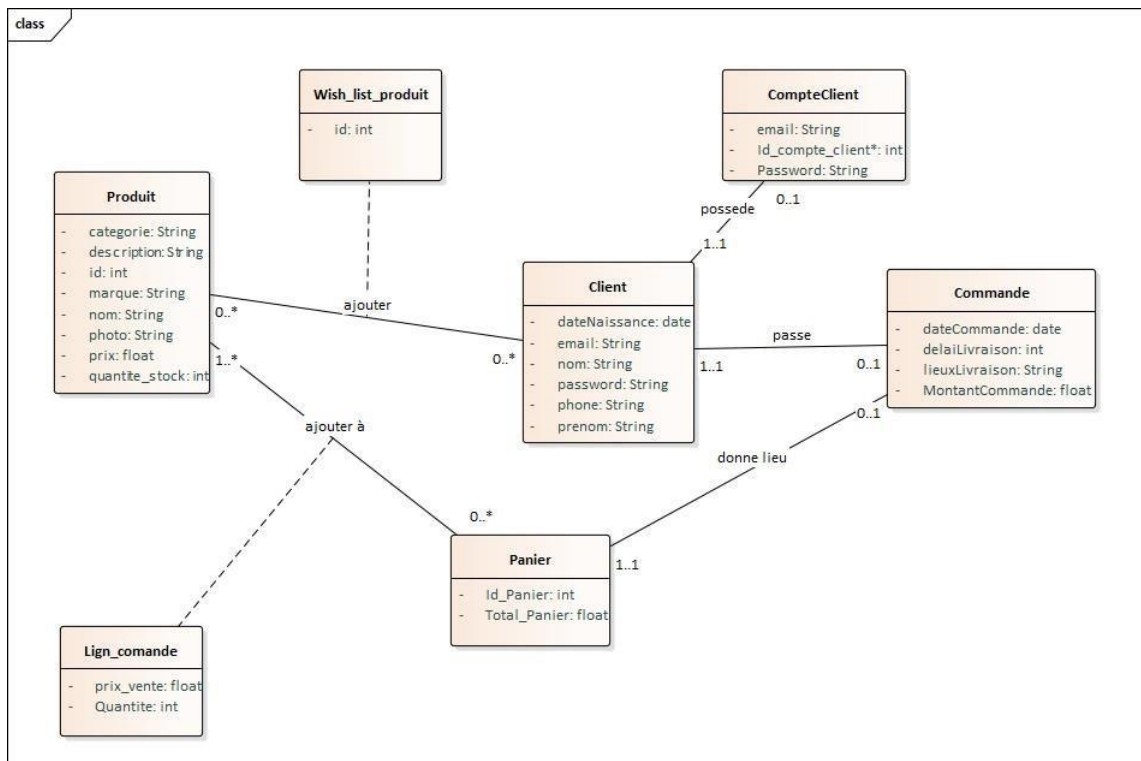


Figure 15 : Diagramme de classes

CHAPITRE III : Mise en œuvre du Projet

1. Outils de développement

1.1. Technologies Web

- **HTML**

L'HTML est un langage informatique utilisé sur Internet. Ce langage est utilisé pour créer des pages web. L'acronyme signifie HyperText Markup Language, ce langage permet de réaliser de l'hypertexte à base d'une structure de balisage. L'HTML5 est le successeur de l'HTML 4.01, ça veut dire qu'il s'agit toujours du HTML à la différence de quelques nouvelles balises.

De plus, la version 5 est aujourd'hui compatible avec la majorité des navigateurs et répond aux normes W3C (C'est une communauté internationale où les membres, une équipe à plein temps, et le public travaillent ensemble pour développer les standards du web).

Fondamentalement HTML5 a ses nombreuses nouvelles fonctionnalités syntaxiques, qui comprennent le <video>, <audio>, et des éléments de <canvas>. En raison de ces nouveaux éléments, il sera très facile d'intégrer du contenu multimédia et graphique pour le Web sans utiliser le flash et plugins tiers. Il y'a aussi des nouveaux éléments comme <section>, <article>, <header> et <nav> qui enrichissent la valeur sémantique du document.

- **CSS**

Les feuilles de styles (en anglais "Cascading Style Sheets", abrégé CSS) sont un langage qui permet de gérer la présentation d'une page Web. Les styles permettent de définir des règles appliquées à un ou plusieurs documents HTML. Ces règles portent sur le positionnement des éléments, l'alignement, les polices de caractères, les couleurs, les marges et espacements, les bordures, les images de fond, etc.

- **PHP**

PHP est un langage de script coté serveur qui a été conçu spécifiquement pour le Web. Le code PHP est inclus dans une page HTML et sera exécuté à chaque fois qu'un visiteur affichera la page. Le code PHP est interprété au niveau du serveur web et génère du code HTML ou toute autre donnée affichable dans le navigateur de l'utilisateur. PHP a été conçu en 1994 par Rasmus Lerdorf. Il a ensuite été adopté par d'autres personnes talentueuses et réécrit quatre fois avant de devenir le produit abouti que nous connaissons aujourd'hui.

En novembre 2007, il était installé sur plus de 21 millions de domaines et sa croissance est rapide. PHP est un projet open-source, ce qui signifie que vous pouvez vous procurer son code, l'utiliser, le modifier et le redistribuer gratuitement. La dernière version principale de PHP est la version 9. Elle bénéficie d'une réécriture complète du moteur Zend et de quelques améliorations importantes au niveau du langage.

- **JavaScript**

Le JavaScript est un langage de script incorporé dans un document HTML. Historiquement il s'agit même du premier langage de script pour le Web. Ce langage est un langage de programmation qui permet d'apporter des améliorations au langage HTML en permettant d'exécuter des commandes du côté client, c'est-à-dire au niveau du navigateur et non du serveur web.

- **JQuery**

JQuery est une bibliothèque JavaScript libre qui porte sur l'interaction entre JavaScript (comprenant Ajax) et HTML, et a pour but de simplifier des commandes communes de JavaScript.

- **MySQL**

MySQL est un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde.

1.2. Les Framework de développement web

- **Présentation**

Un Framework ou structure logicielle est un ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel (architecture).

- **Avantages**

Le premier avantage est la liberté de créer les composantes nécessaires à l'application de la façon la plus conviviale. Le deuxième est la rapidité car pas mal de composantes sont prédéfinies et disponibles et prêtes à être intégrées. Le troisième est la qualité des projets faits avec ces Framework. Le quatrième est la cohérence. Etc.

- **Exemples de Framework web PHP**

Laravel – Slim – Symfony - Zend Framework - Codelgniter - FuelPHP - Yii CakePHP - QCodo- Jelix - Agavi - Atomik - Copix - Kumbia PHP - PRADO - WebSite-PHP – Phalcon

1.3. Choix technologiques

- **Outils de programmation choisis**

Le langage le plus approprié pour la programmation des sites web dynamiques, en plus de HTML qui sert de base, est le langage PHP. Ce dernier peut être combiné au système de gestion de base de données MySQL. C'est un langage coté serveur qui s'intègre dans les pages HTML. Il permet, entre autres, de rendre automatiques des tâches répétitives, notamment grâce à l'utilisation d'objets qui sont en quelques sortes des petits programmes permettant d'accomplir les tâches qui lui sont confiées grâce à l'exécution de ses méthodes.

De plus, ce langage permet de manipuler les sessions. Une session correspond à l'intervalle de temps compris entre le premier accès par un utilisateur au site web et la clôture de toutes les fenêtres de son navigateur. Les sessions permettront de stocker les informations concernant le membre connecté, PHP gère très bien les sessions et elles sont plus simples à utiliser et à mettre en œuvre. Pour la mise en forme des pages web nous avons choisi l'outil CSS.

L'outil Bootstrap a été choisi aussi. C'est un outil web qui facilite la création de sites internet et d'applications web. Il contient des modèles HTML et CSS qui permettent de créer rapidement des formulaires, des boutons, des outils de navigation et d'autres éléments dynamiques.

- **Design pattern choisi**

Le pattern MVC

Le pattern MVC est un modèle d'architecture trois tiers, qui propose de séparer les données (modèle), les traitements (contrôleur) et la présentation (vue), pour pouvoir ultérieurement modifier une couche sans avoir à toucher aux autres. C'est un concept très puissant qui intervient dans la réalisation des applications. Le principe d'une telle structure est de diviser l'application en 3 parties distinctes :

- Les modèles : ils représentent les données de l'application et permettent l'interaction avec la base de données.
- Les vues : ce sont les représentations (les Template) des résultats de la requête que l'utilisateur effectue à chaque fois.
- Les contrôleurs : ils interceptent toutes les requêtes faites par les utilisateurs.

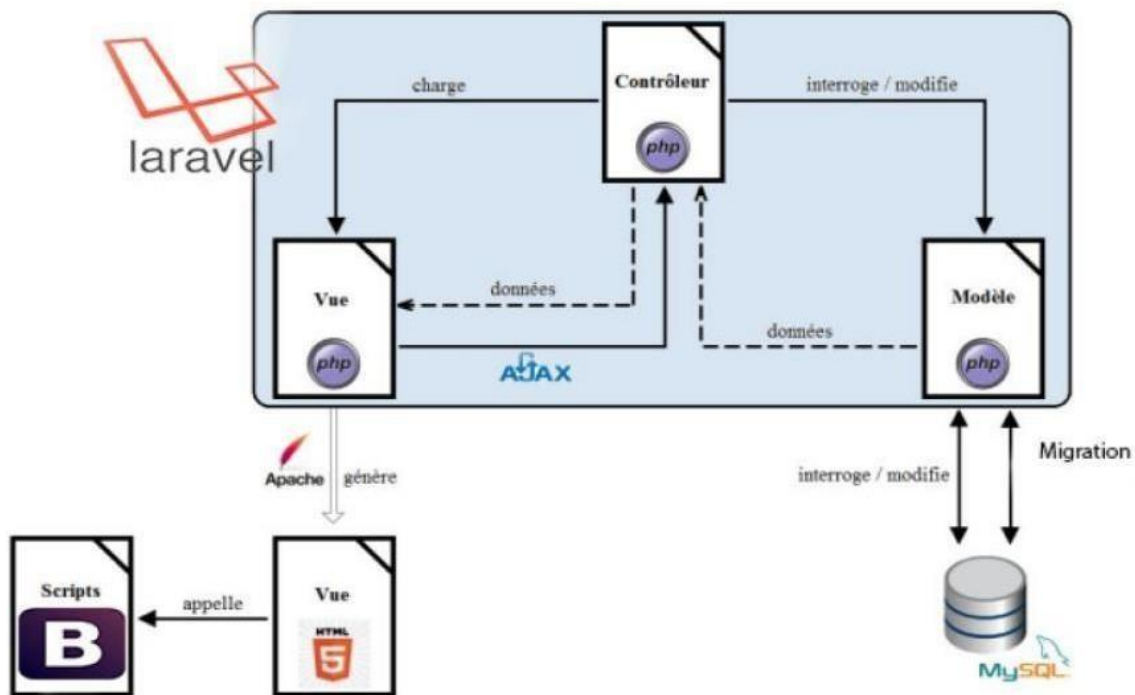


Figure 16 : schéma d'exécution d'un script avec le pattern MVC de Laravel

- **Framework choisi**

Dans cette section nous présenterons les critères utilisés pour choisir le Framework Laravel.

Dans un premier temps nous avons fait une petite recherche sur les tendances en termes de popularité des Framework PHP courantes. La figure 14 montre les statistiques concernant les 15 meilleurs Framework PHP gratuits. Cette même figure relève que le Framework Laravel est le plus populaire parmi ces 15 Framework.

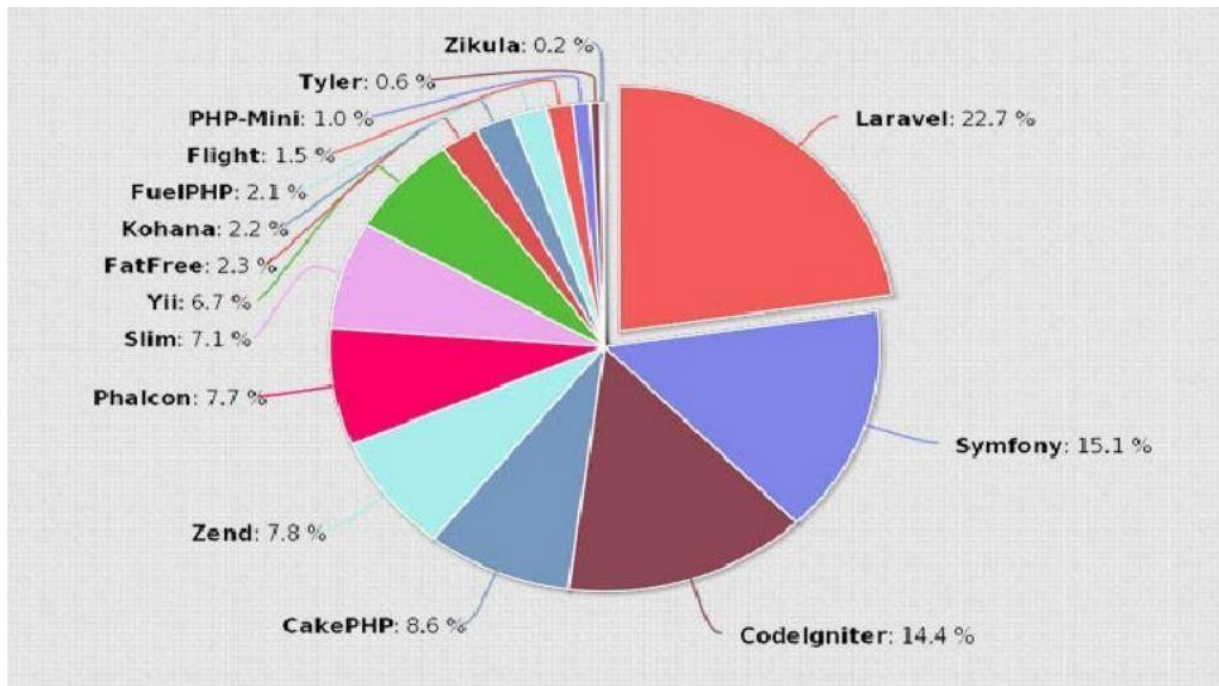


Figure 17 : statistiques des 15 Meilleurs Framework PHP gratuits

Laravel est un Framework d'application web PHP open-source, destiné pour le développement d'applications. Ses principales fonctionnalités sont :

- Composer en tant que gestionnaire de dépendance pour ajouter des packages de structure différentes et spécifiques disponible à partir du référentiel Packagist permettant ainsi le support de la majorité des technologies actuelle.
- Eloquent ORM (mapping objet-relationnel) est une implémentation de PHP avancé du motif d'enregistrement actif, en fournissant en même temps des méthodes internes pour appliquer des contraintes sur les relations entre les objets de base de données.

- Laravel dispose d'un moteur de Template "Blade" qui combine un ou plusieurs modèles avec un modèle de données pour produire des nouvelles vues, en traduisant les modèles dans le code PHP en cache pour améliorer les performances.
- Migrations : fournissent un système de contrôle de version pour les schémas de base de données, ce qui permet d'associer des changements dans le code source de l'application et les modifications nécessaires à la mise en page de base de données. En conséquence, le déploiement et la mise à jour des applications est considérablement simplifié.

Nous trouvons dans Laravel :

- Un système de routage perfectionné (RESTFUL et ressources),
- Un créateur de requêtes SQL et un ORM performants,
- Un moteur de Template efficace,
- Un système d'authentification pour les connexions,
- Un système de validation,
- Un système de pagination,
- Un système de migration pour les bases de données,
- Un système d'envoi d'emails,
- Un système de cache,
- Une gestion des sessions...

Le pattern implémenté par Laravel est le pattern MVC (Modèle-Vue-Contrôleur). En plus, Laravel est fondamentalement orienté objet. La POO est un paradigme qui s'éloigne radicalement de la programmation procédurale. Avec la POO tout le code est placé dans des classes qui découlent d'interfaces établissant des contrats de fonctionnement. Avec la POO on manipule des objets. En conclusion, Laravel est un Framework très complet et très puissant. Il a la particularité d'être plus permissive et plus souple que son confrère Symfony. Le fait qu'il soit très facile d'accès avec sa documentation complète et sa communauté active rend Laravel très attractif lors du choix d'un Framework.

2. Présentation de l'application

2-1 Espace client :

La première page a pour objectif pour que le client choisi entre l'espace des services ou l'espace des accessoires.

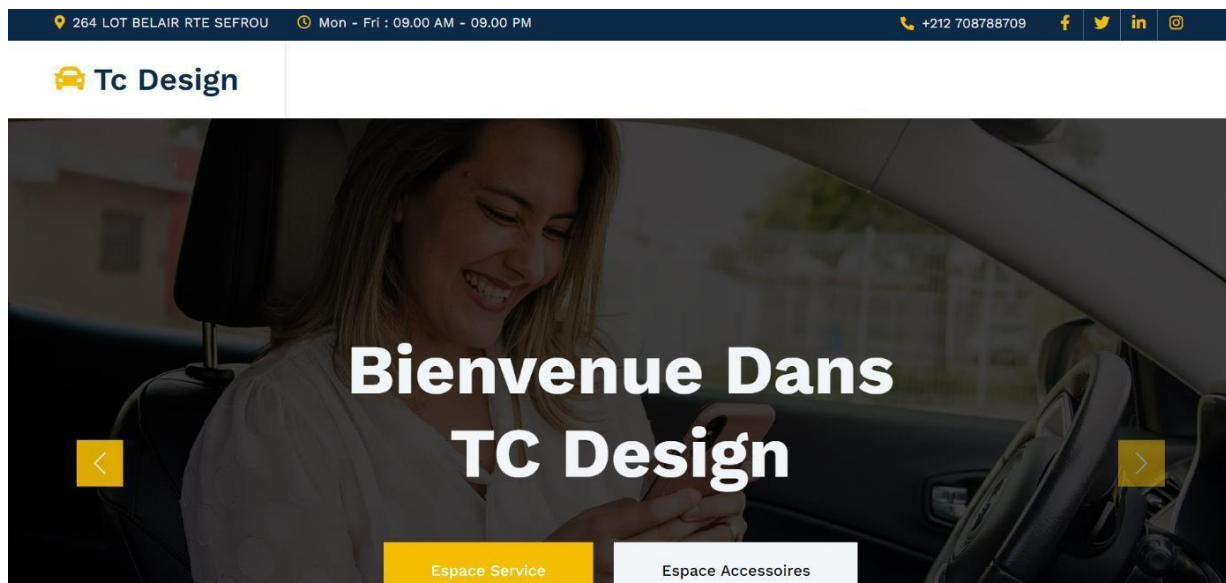
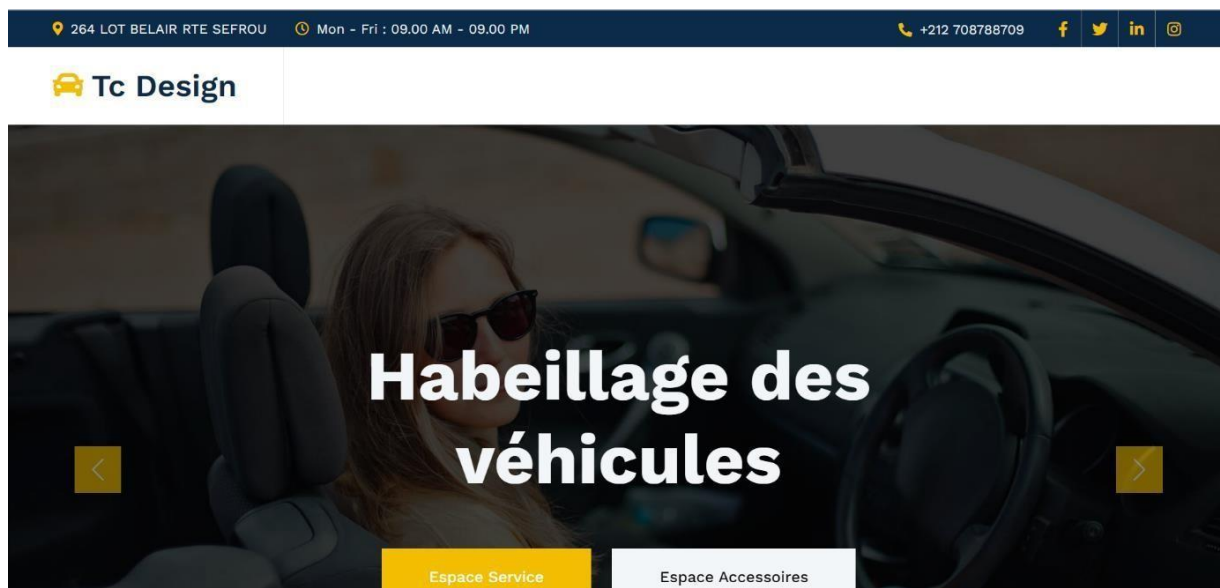


Figure 18 : page du choix



2-1-1 Espace Service :

Le rôle de cette page c'est de présenter les services de la société et de permettre au

visiteur de prendre des rendez-vous pour des services, comme il peut laisser des remarques par rapport aux services à travers la section du contact.

2-1-1-1 En tête du site :

Cette section présente l'entête de cette page. Elle contient un menu au haut pour permettre au visiteur de bien choisir ce que veut.

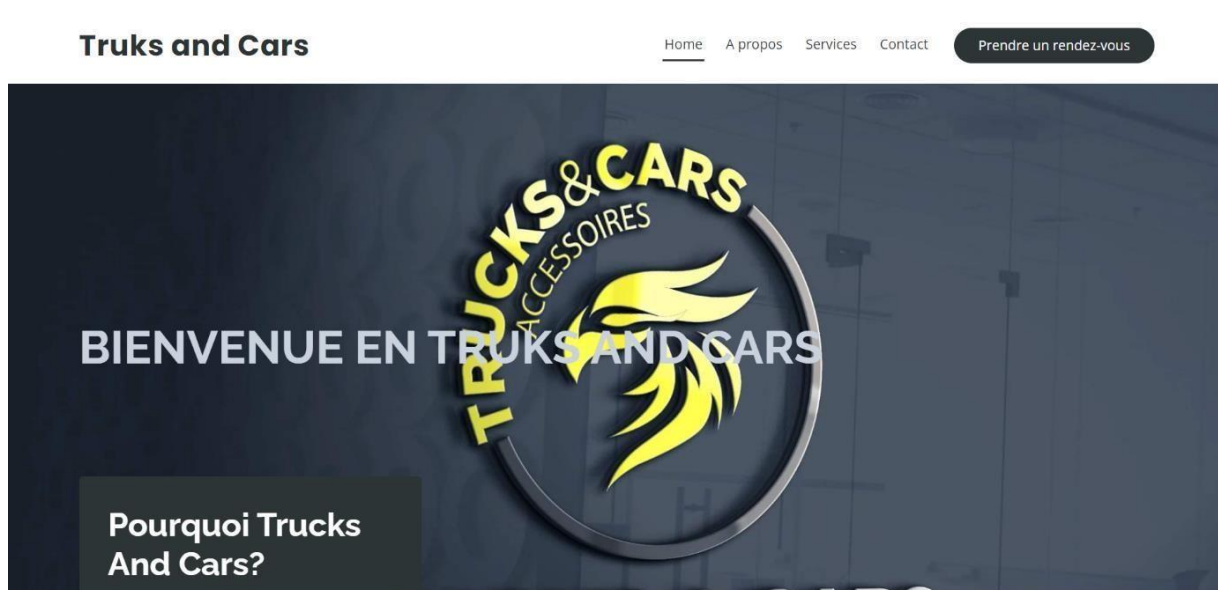


Figure 19 : haut page des services

2-1-1-2 Partie Service :

Cette section présente les différents services de la société avec une description de chaque service.

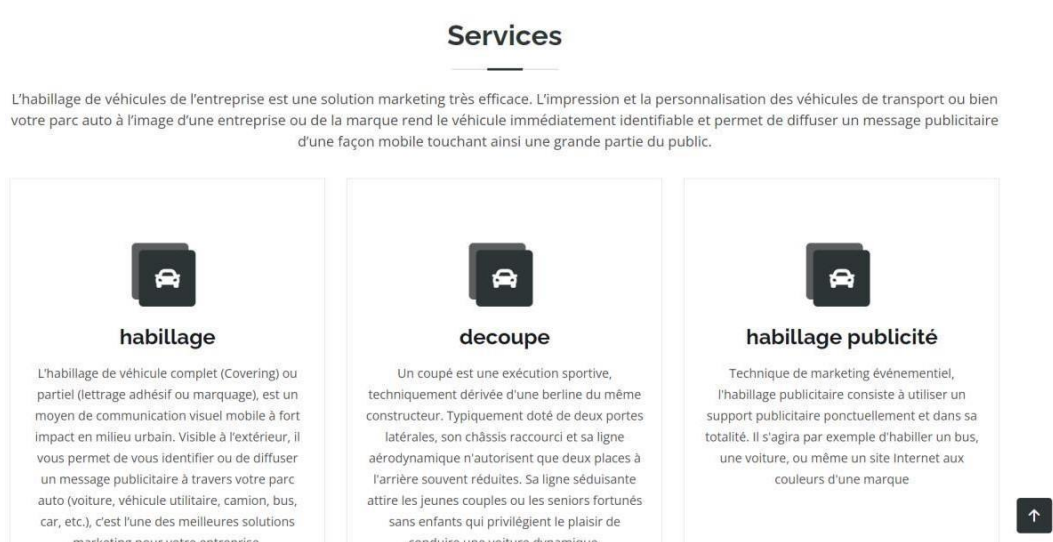
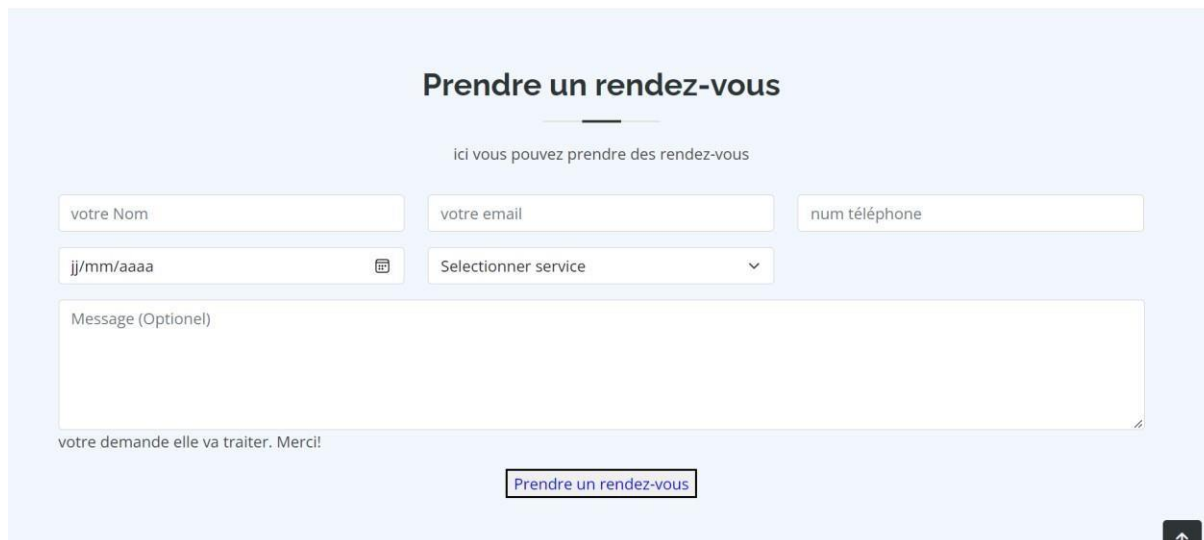


Figure 20 : Présentation des services

2-1-1-3 Partie Appointment :

C'est la section la plus importante dans cette page. Cette partie permet aux visiteurs de prendre un rendez-vous pour effectuer l'un des services proposés dans le site (figure 20).

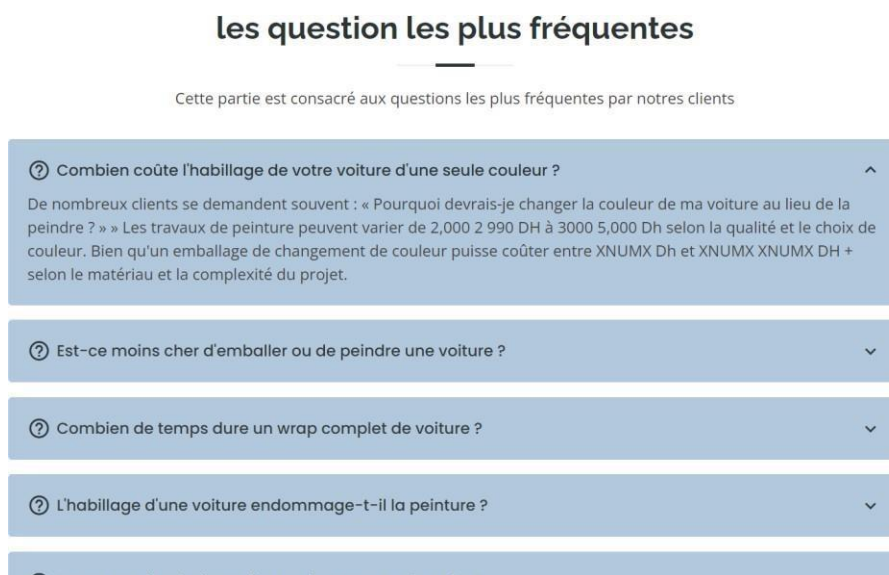


The screenshot shows a light blue form titled "Prendre un rendez-vous". Below the title is a subtitle "ici vous pouvez prendre des rendez-vous". The form contains several input fields: "votre Nom", "votre email", and "num téléphone" (all text inputs); "jj/mm/aaaa" (date input with a calendar icon); and "Selectionner service" (a dropdown menu). Below these is a large text area for "Message (Optionnel)". At the bottom left, there is a confirmation message: "votre demande elle va traiter. Merci!". A "Prendre un rendez-vous" button is centered at the bottom. A small upward arrow icon is in the bottom right corner.

Figure 21 : Section des rendez-vous

2-1-1-4 Partie les questions les plus fréquentes :

Cette section est consacrée pour les questions souvent posées par les clients avec des réponses à ses questions.



The screenshot shows a section titled "les question les plus fréquentes". Below the title is a subtitle: "Cette partie est consacré aux questions les plus fréquentes par nos clients". The content consists of a list of questions, each in a blue box with a question mark icon and an expand/collapse arrow on the right. The first question is "Combien coûte l'habillage de votre voiture d'une seule couleur ?" with a detailed answer below it. The other questions are: "Est-ce moins cher d'emballer ou de peindre une voiture ?", "Combien de temps dure un wrap complet de voiture ?", and "L'habillage d'une voiture endommage-t-il la peinture ?". A small upward arrow icon is in the bottom right corner.

Figure 22 : Section des questions les plus fréquentes

2-1-1-5 Partie à propos :

C'est une section qui donne une idée générale concernant les activités de la société. c'est un catalogue de la société présentant les produits proposés sous forme d'images.

A propos

Truks and cars c'est une société dans le domaine du design et vente des pièces des véhicules créé en 2020 .

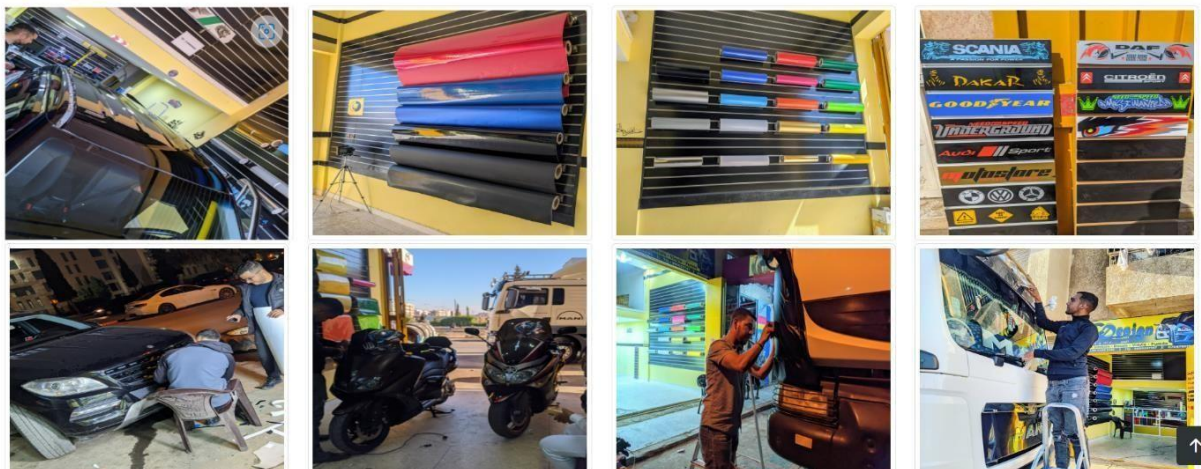


Figure 23 : Section à propos

2-1-1-6 Partie contact :

C'est une section dédiée au prise de contact pour permettre au visiteur de laisser un message aux administrateurs.

Location:
264 LOT BELAIR RTE SEFROU, Fes

Email:
truks@gmail.com

Call:
+212 708788709

Your Name

Your Email

Subject

Messagec

Loading
Your message has been sent. Thank you!

Figure 24 : Section contact

2-1-1-7 Pied de la page :

Cette section donne plus de détails concernant la société (le numéro de téléphone, les réseaux sociaux...). Elle est commune entre toutes les pages de notre application

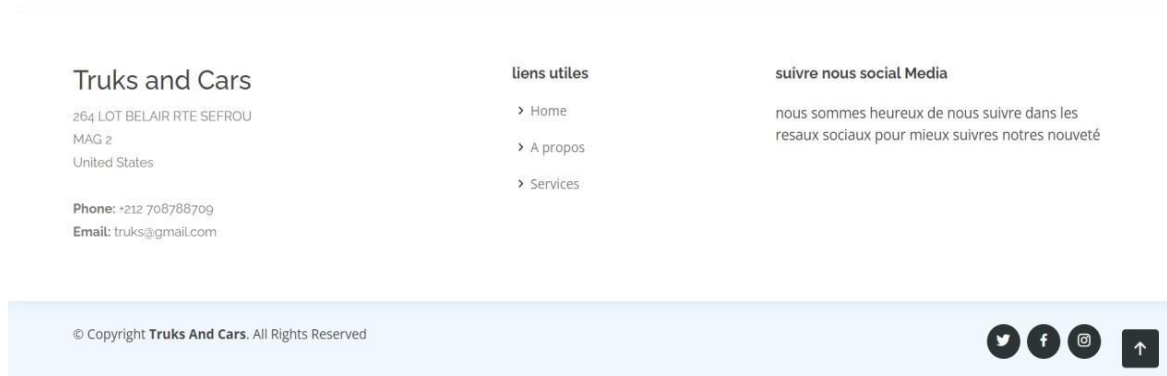


Figure 25 : Pied de page

2-1-2 Espace Boutique:

2-1-2-1 La page d'accueil:

La page principale de l'espace des accessoires représente le point central de l'application. Elle permet aux visiteurs de naviguer entre les pages du site présentant la catégorie (figure 26) comme elle contient les produits les plus demandés (figure 26).

Comme elle permet au visiteur de s'inscrire pour devenir un client. Ce dernier pourra suivre ses commandes, modifier son profil et consulter ses favoris (figures 25, 26 et 27).

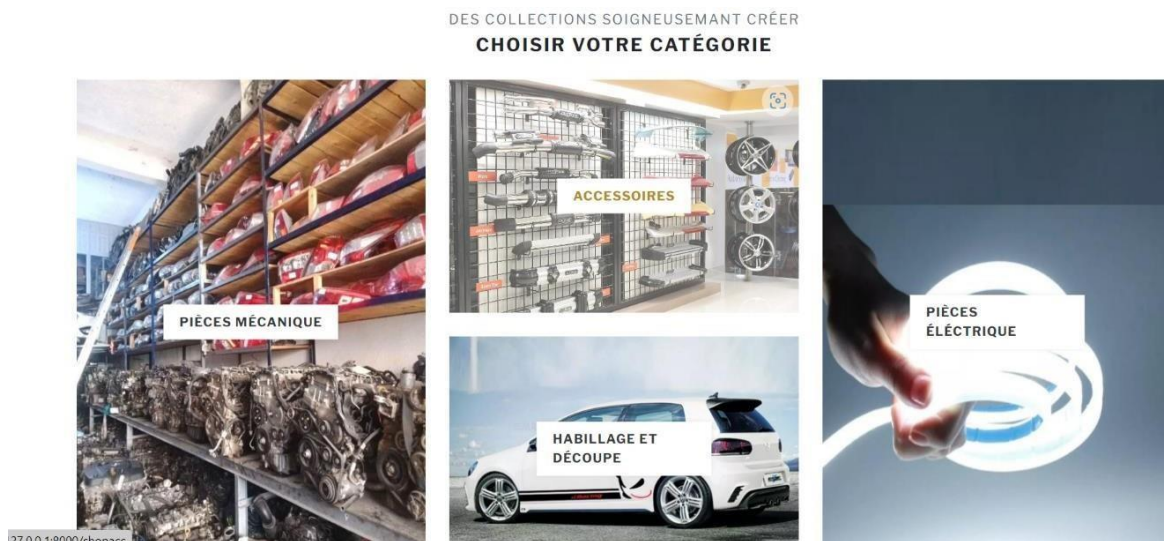


Figure 26 : section catégorie

LES MEILLEURS PRODUITS



**TDI
4MOTION**

car styling carbon fibre
4567




car styling interior
4567

Figure 27 : section les produits les plus commandés

S'inscrire

Nom

Prenom

Date de naissance

ville

Address

Email

Num de téléphone

Mot de passe

Figure 28 : page inscriptions

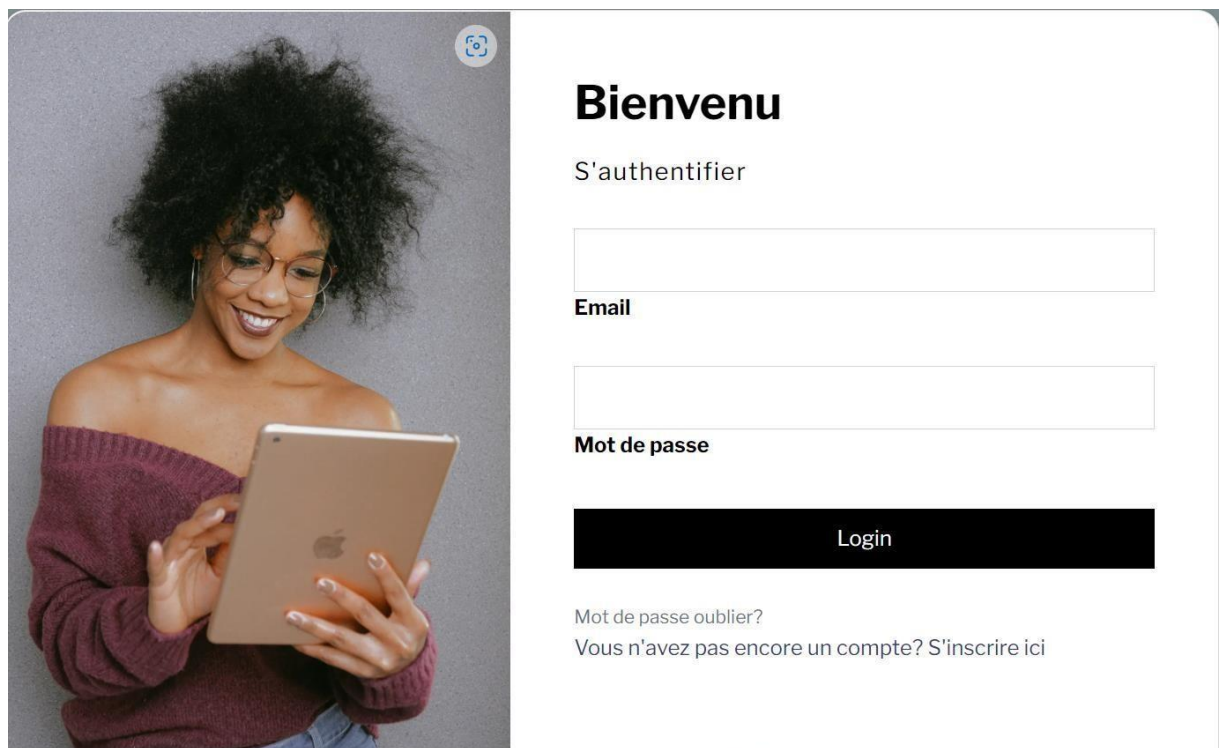


Figure 29 : : page login client

parametre

mohammed
mhan

- Account
- Password
- favourites
- mes commandes

Mon Compte

nom	prénom
<input type="text" value="mohammed"/>	<input type="text" value="mhan"/>
Email	num téléphone
<input type="text" value="admin2030.hatim@gmail.com"/>	<input type="text" value="0611121314"/>
ville	Adress
<input type="text" value="fes"/>	<input type="text" value="anbra 2.fes"/>
date de naissance	
<input type="text" value="27/06/2022"/>	

Figure 30 : page parametre

2-1-2-2 Page des produits:

Après que le visiteur choisit l'une des catégories. Elle s'affiche une page qui contient les produits avec leurs prix et leurs photos.



car styling carbon fibre
4567DH



lamp électrique
4567DH



car radio
4500DH



Figure 31 : section des produits

2-1-2-2 Page détail de produit :

Après que le visiteur choisit le produit qui l'intéresse en cliquant sur son image, une page présentant les caractéristiques détaillées du produit s'affiche. Avec le bouton qui donne la possibilité d'ajouter ce produit au panier.

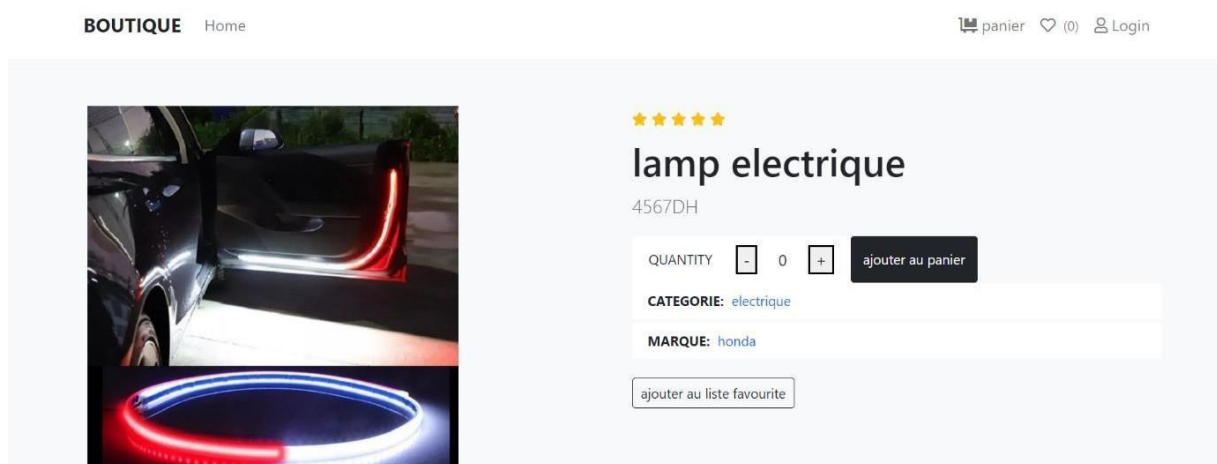


Figure 32 : section détail du produit

2-1-2-3 Page panier:

Après que le visiteur ajoute au panier le produit, elle s'affiche le panier avec la possibilité de changer la quantité ou supprimer un produit (Figure 33).

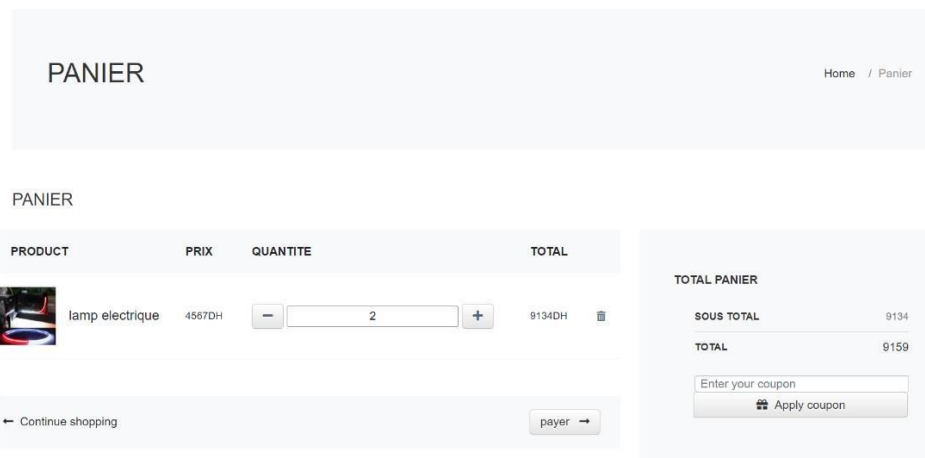


Figure 33 : page panier

2-1-2-4 Page des favoris:

Cette page contient les produits aimé par le client. Ce dernier doit passer par un login pour qu'il puisse ajouter au liste des favoris (Figure 30)

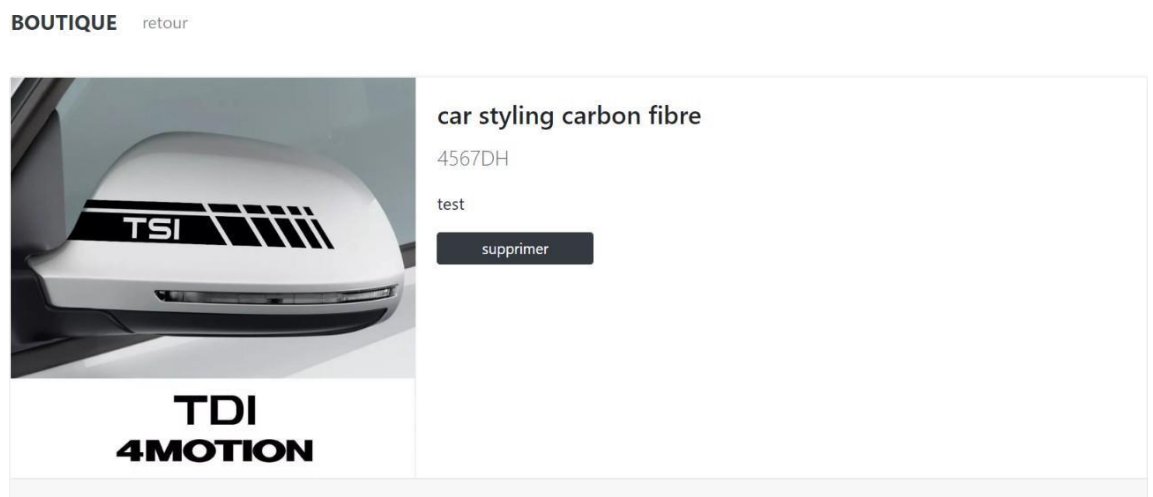


Figure 34 : page favoris

2-1-2-5 Page de paiement :

C'est une page dédié au paiement par Strip. Dans cette page, le client remplit un formulaire de ses informations pour assurer la livraison (Figure 31).

BILLING DETAILS			
NOM	<input type="text" value="mohammed"/>	PRÉNOM	<input type="text" value="mhan"/>
ADDRESS	<input type="text" value="admin2030.hatim@gmail.com"/>	NUM TÉLÉPHONE	<input type="text" value="0611121314"/>
VILLE	<input type="text" value="fes"/>		
ADDRESS	<input type="text" value="anbra 2 fes"/>		

YOUR ORDER	
lamp electrique	4567x2
TOTAL	9159
<input type="radio"/> paiement cash a livraison	
<input type="radio"/> payment par carte bancaire	
Le paiement est autorisé seulement par Master Carte	
<input type="text" value="Numéro carte"/>	
<input type="text" value="détenteur de la carte"/>	

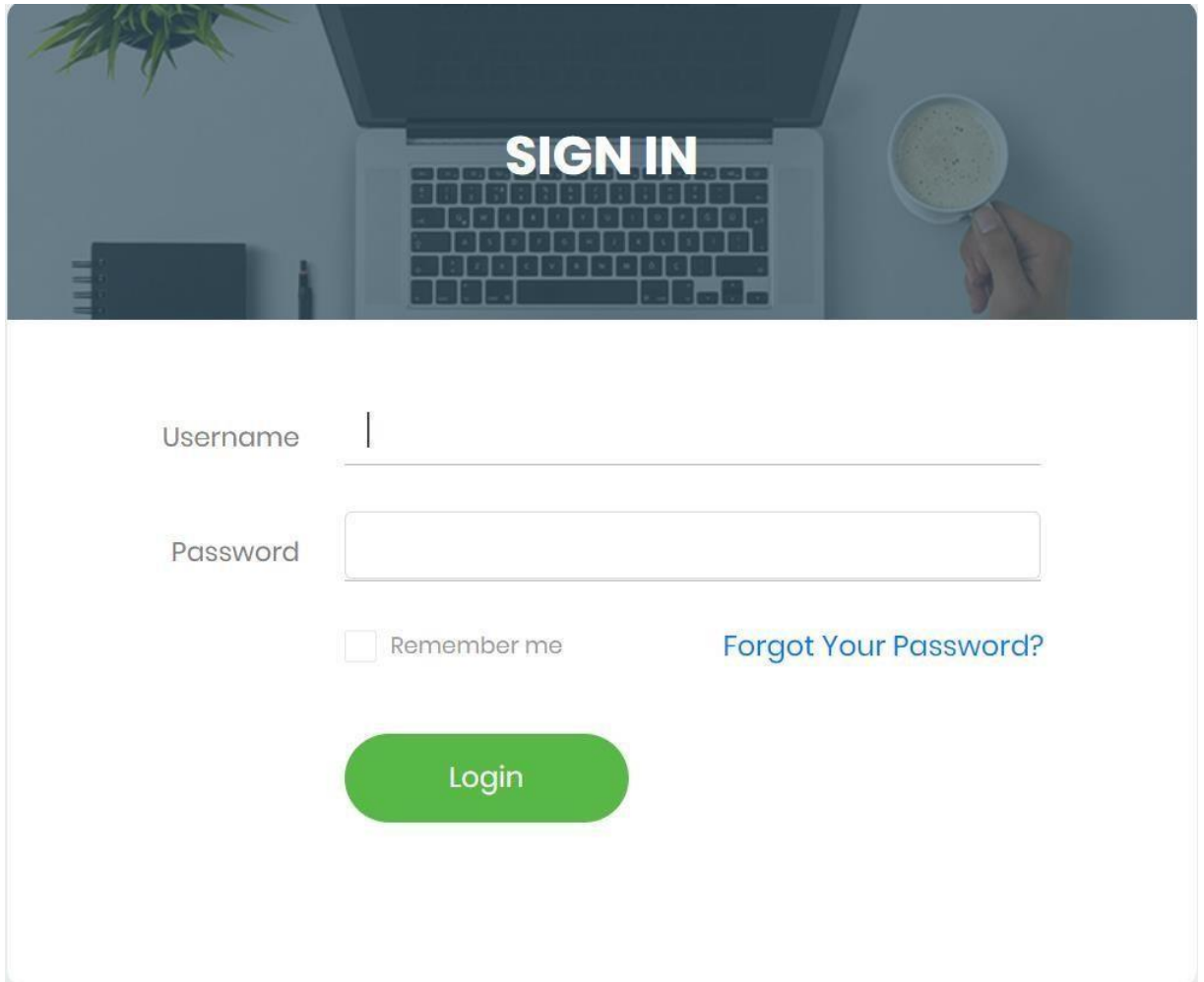
Figure 35 : page paiement

2-2 Espace administration:

2-2-1 Page Login :

C'est la première page dont laquelle l'utilisateur pourra ici se connecter en entrant son adresse mail et son mot de passe (figure 36).

Si l'utilisateur a oublié son mot de passe, un message sera envoyé par mail au superAdmin pour réinitialiser son mot de passe (figure 37).



The image shows a 'SIGN IN' form overlaid on a background image of a laptop and a cup of coffee. The form has a white background and rounded corners. At the top, the text 'SIGN IN' is written in large, bold, white letters. Below this, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. The 'Username' field has a vertical cursor. Below the 'Password' field, there is a checkbox labeled 'Remember me' and a link 'Forgot Your Password?' in blue text. At the bottom of the form is a green rounded button labeled 'Login'.

SIGN IN

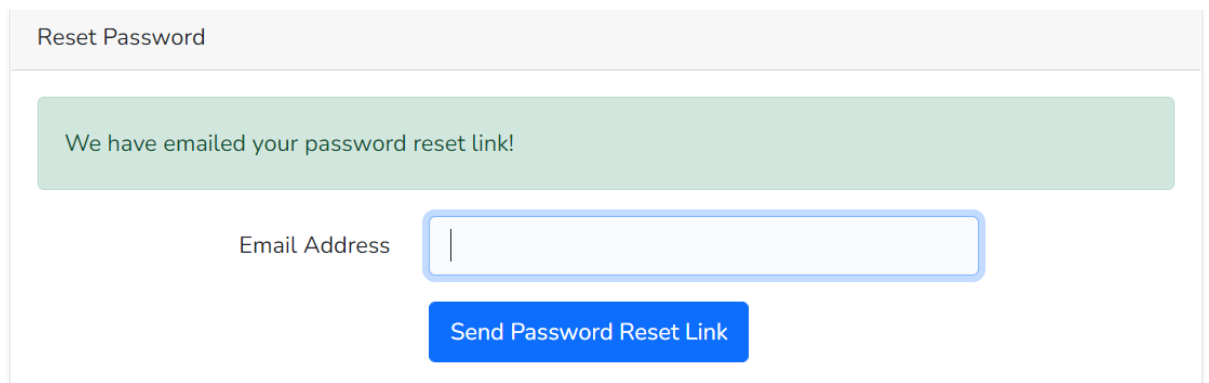
Username |

Password

Remember me [Forgot Your Password?](#)

Login

Figure 36 : page login



The image shows a 'Reset Password' form. At the top, the text 'Reset Password' is written in a light gray header. Below this, there is a green rounded rectangle containing the text 'We have emailed your password reset link!'. Below this message is an input field labeled 'Email Address' with a vertical cursor. At the bottom of the form is a blue rounded button labeled 'Send Password Reset Link'.

Reset Password

We have emailed your password reset link!

Email Address |

Send Password Reset Link

Figure 37 : page resset password

2-2-2 Page administration :

L'administrateur est celui qui se chargera de la gestion du site, il doit donc avoir un espace privilégié. On aura ici deux types d'administrateurs : les admins avec des rôles réduits et le super admin qui aura tous les pouvoirs.

Une fois super admin connecté, il aura comme tableau de bord :

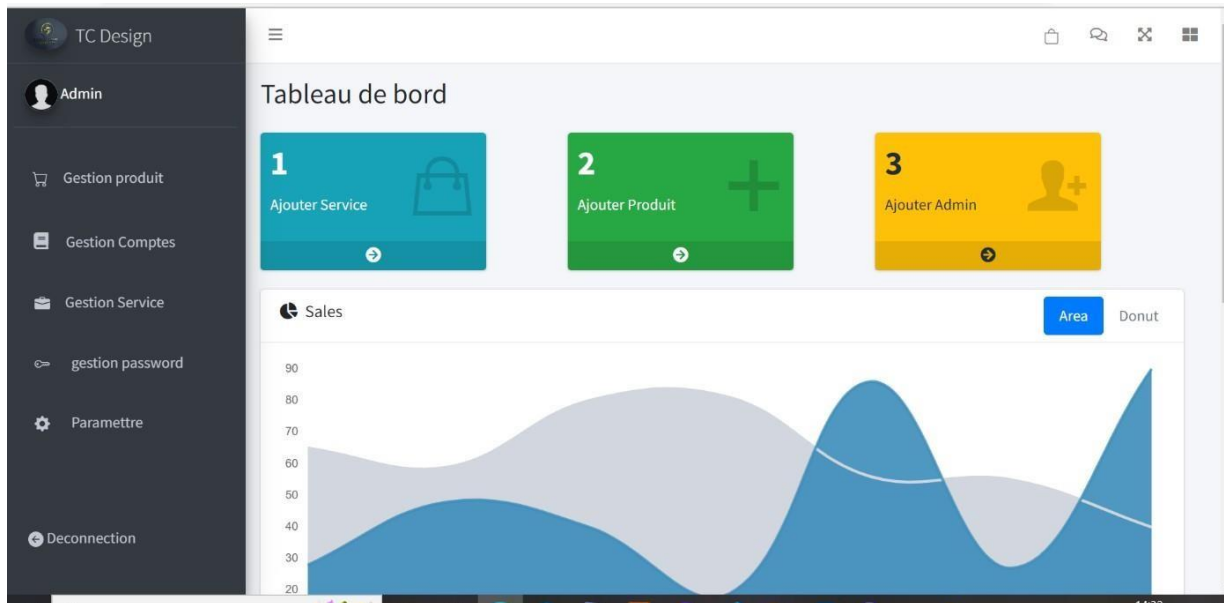
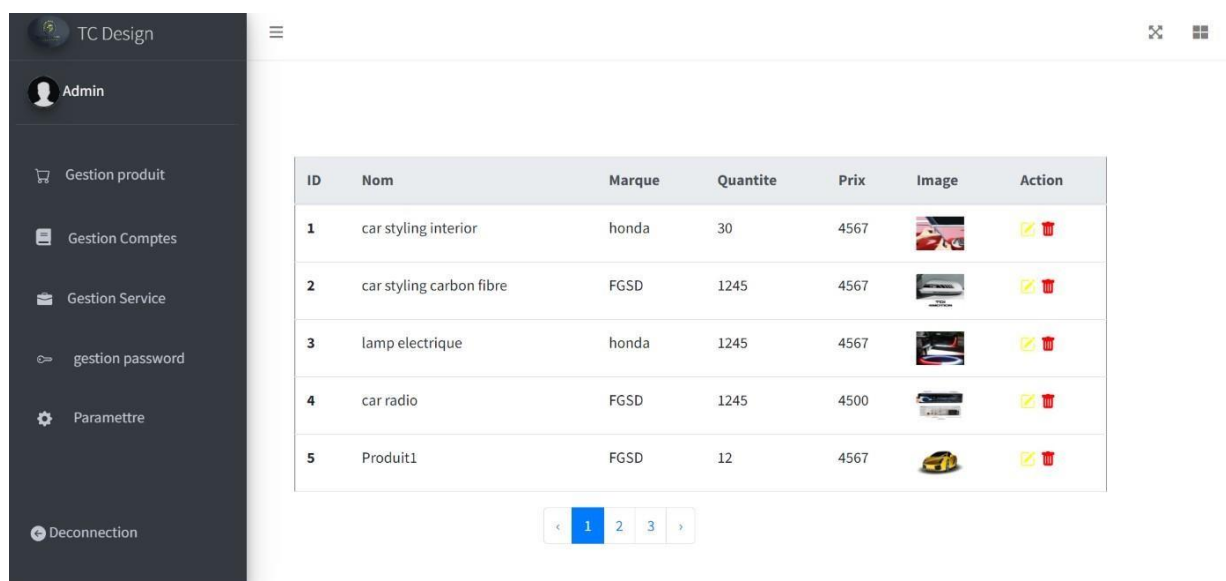


Figure 38 : tableau de bord de l'administrateur site trucks and cars

Ici, SuperAdmin aura les statistiques liées aux ventes et aux produits .Il pourra modifier lesparamètres du site ainsi que consulter et gérer les produits :


















ID	Nom	Marque	Quantite	Prix	Image	Action
1	car styling interior	honda	30	4567		 
2	car styling carbon fibre	FGSD	1245	4567		 
3	lamp électrique	honda	1245	4567		 
4	car radio	FGSD	1245	4500		 
5	Produit1	FGSD	12	4567		 

Figure 39 : page gestion des produits

- Consulter et gérer les admins :

id	nom	prenom	email	password	Action
1	admin	test	test.Admin@gmail.com	\$2y\$10\$EnV9BwDzKR8GswtzKp/nu.Pao7I2EGnuKpZMscfF5Ih0h6SUnsyiC	
2	GF	HH	HELO@gmail.com	\$2y\$10\$42GmuWJhil5nTL6npRQXZe/M1gaLrGx/K10NTqBpyL5Y5mDQ2Xvn2	

Figure 40 : page gestion des comptes

- Consulter et gérer les services:

id	nom	prix	description	Action
1	habillage	231	L'habillage de véhicule complet (Covering) ou partiel (lettrage adhésif ou marquage), est un moyen de communication visuel mobile à fort impact en milieu urbain. Visible à l'extérieur, il vous permet de vous identifier ou de diffuser un message publicitaire à travers votre parc auto (voiture, véhicule utilitaire, camion, bus, car, etc.), c'est l'une des meilleures solutions marketing pour votre entreprise.	
2	decoupe	150	Un coupé est une exécution sportive, techniquement dérivée d'une berline du même constructeur. Typiquement doté de deux portes latérales, son châssis raccourci et sa ligne aérodynamique n'autorisent que deux places à l'arrière souvent réduites. Sa ligne séduisante attire les jeunes couples ou les seniors fortunés sans enfants qui privilégient le plaisir de conduire une voiture dynamique.	

Figure 41 : page gestion des services

Les administrateurs pourront modifier les paramètres du site (figure 7) comme ils peuvent consulter les messages des clients (figure 8).

Modifier Parametre



import nouvelle image

Nom

TC Design

Enregistrer

Figure 42 : page modifier parametre du site

Admin | home Se deconnecter

Les messages

Nom	email	message
client1	client1@gmail.com	test1
client1	client1@gmail.com	test2
client2	client2@gmail.com	hello
hatim rguague	admin.hatim@gmail.com	test
client1	client1@gmail.com	test2
client2	client2@gmail.com	hello

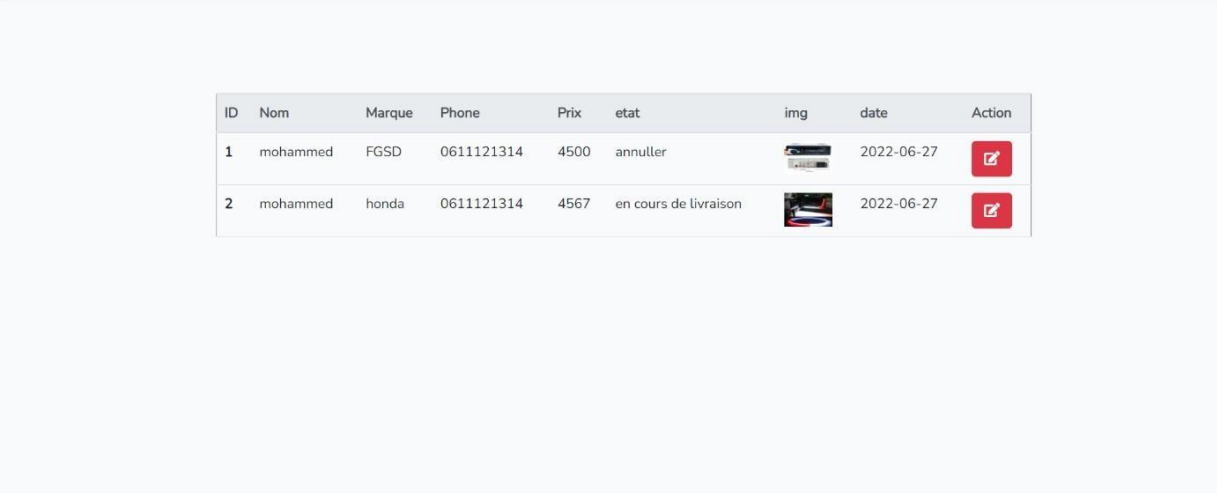
« 1 2 3 4 5 6 »

Figure 43 : page consultation des messages

Concernant les admins, ils ont une page similaire aux pages SuperAdmin sans le droit de gérer les autres admins. Car, seul, le SuperAdmin qui a ce droit.

- Gestion des commande :

À travers cette page les admins peuvent de gérer les commandes (modifier les états des commandes)







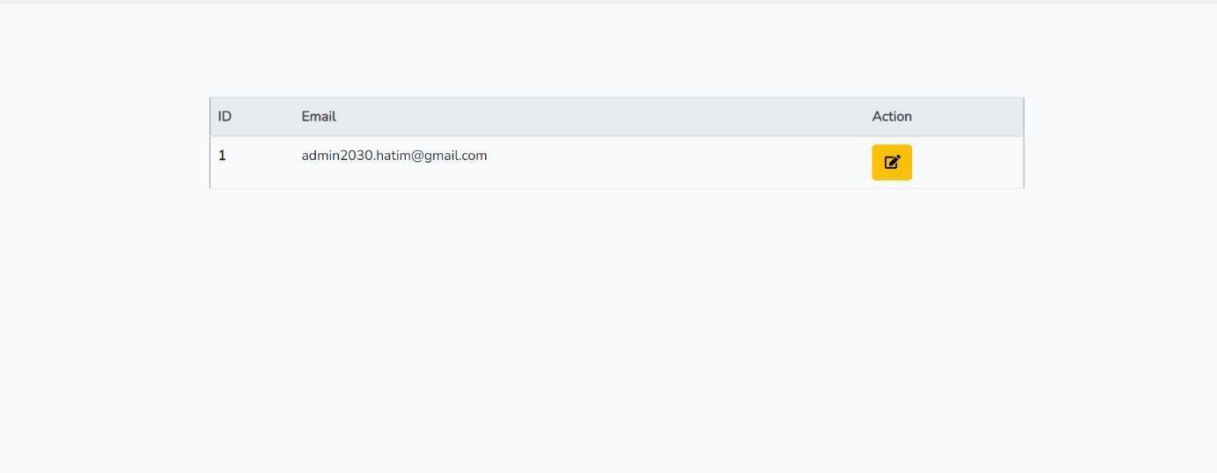
ID	Nom	Marque	Phone	Prix	etat	img	date	Action
1	mohammed	FGSD	0611121314	4500	annuler		2022-06-27	
2	mohammed	honda	0611121314	4567	en cours de livraison		2022-06-27	

Figure 44 : page consultation des commandes

- Gestion des mots de passe des clients :

À travers cette pages admin peuvent de gérer les mots de passe oublié par les clients




ID	Email	Action
1	admin2030.hatim@gmail.com	

Figure 45 : page gestion des mots de passe

CONCLUSION GÉNÉRALE

Lors de ce stage de deux mois que nous avons effectué au sein de la société **Trucks and cars**, nous avons pu mettre en pratique nos connaissances théoriques acquises durant notre formation académique.

En effet, il s'agissait, pour nous, de proposer une solution à l'expansion des ventes de l'entreprise TC DESIGN à travers le monde digital. Nous nous sommes donc lancés dans l'analyse, la conception et le développement d'une plateforme d'e-commerce qui offrirait un espace virtuel illimité d'exposition des différents produits de la boutique.

Au regard du travail effectué, il paraît que notre boutique virtuelle présente des fonctionnalités intéressantes ainsi qu'une forte fiabilité dans la gestion des erreurs, mais se heurte aussi aux problèmes de rechargement perpétuel des pages.

Nous avons travaillé avec une base de données réelle et volumineuse en termes de tables et relations avec tout ce que cela implique en termes de complexité du projet.

Cette application reste toujours extensible par d'autres développeurs en y apportant d'autres améliorations et en ajoutant de nouvelles fonctionnalités ainsi que pour l'entretenir et l'adapter aux besoins émergents.

Ce stage était une véritable opportunité qui nous a permis de développer de nouvelles compétences dans la programmation avec PHP et maîtriser le Framework Laravel qui est un Framework très complet et très puissant. Il nous a, également, offert la chance de découvrir et travailler dans un contexte réel et affronter de vraies problématiques professionnelles. Ce qui nous a aidé à acquérir une expérience très riche et diversifiée.

Webographie

- Documentation Laravel :

<https://laravel.com/docs/5.8>

- Documentation Bootstrap :

<http://www.w3schools.com>

<https://mdbootstrap.com/docs/>

- Forum & Astuces :

<http://stackoverflow.com>

<https://laravel.fr/>

- Cours en ligne :

<https://openclassrooms.com/courses/dynamisez-vos-sites-web-avec-javascript>

<https://openclassrooms.com/courses/simplifiez-vos-developpements-javascript-avec-jquery>

<https://openclassrooms.com/courses/decouvrez-le-framework-php-laravel-1>

- Tutoriels :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLNAMnK22kwLajj5F8T_00t6IRDUpkp0y_

<https://youtube.com/playlist?list=PLMYF6NkLrdN8V2JKIMxqMsZNPsgUj3WOK>