

**Soutenu le 08 /07/2021 devant le jury composé de :**  
**Pr. BENABBOU ABDERRAHIM**  
**Pr. MOHAMMED TALIBI ALAOU**  
**Pr. ABOUNAIMA MOHAMMED CHAOUKI**

# Remerciements

## **Au nom d'Allah le tout miséricordieux**

Après ALLAH, *Nous* tenons à présenter notre profond remerciement à toutes les personnes, qui de près ou de loin, nous ont apporté leur aide et leur soutien.

Nous adressons Nos sincères remerciements à M. BENABBOU ABDERAHIM, notre encadrant professionnel, pour son soutien constant pour les conseils, les propositions et l'orientation précieuses qu'il nous réserve et aussi pour son encouragement considérable et la confiance qu'il nous a fourni tout au long de notre stage.

Nous adressons nos sincères remerciements à Mr Tarik Ben Touhami directeur de L'entreprise Inventis pour leurs précieux conseils et leurs coordinations tout au long de la réalisation de notre stage.

Nous tenons aussi à remercier tous les membres des jurys qui nous ont fait l'honneur d'accepter de juger notre travail.

A tout le corps professoral et administratif de la faculté des sciences et technique de FES, nous adressons des remerciements particuliers pour la qualité de l'enseignement qui nous a été dispensé.

# RESUME

Dans le cadre de notre Projet de Fin d'Etudes, on nous a demandé de développer une plateforme e-commerce au sein de l'entreprise inventis. Cette plateforme nous a permis de présenter un annuaire des sites e-commerce du Maroc avec leur information. Ainsi la liste de tous les produits offerts par ces sites e-commerce en ajoutant la possibilité de recherche des produits selon leur catégorie ou par leur nom, L'essentiel de notre travail est de faciliter la tâche aux clients qui peuvent consulter à partir de notre plateforme tous les produits offerts par ces sites commerciaux.

Le stage était une bonne occasion pour découvrir des nouvelles technologies . Le **backend** de l'application est basé sur trois éléments essentiels : **Laravel**, Framework du PHP ,**SQL** afin de gérer la base de données et **javascript**

Alors que Le **Frontend** se base sur **CSS, Html, Bootstrap, javascript** et d'autres techniques pour rendre l'application ergonomique et professionnelle.

Le présent rapport va décrire en détail, les différentes étapes suivies tout au long de ce projet allant de l'étude, en passant par la conception et en terminant par la réalisation de l'application.

# ABSTRACT

As part of our Graduation Project, we were asked to develop an e-commerce platform within the inventis company. This platform allowed us to present a directory of e-commerce sites in Morocco with their information. Thus the list of all the products offered by these e-commerce sites by adding the possibility of searching for products according to their category or by their name, The essential of our work is to facilitate the task to the customers who can consult starting from our platform all products offered by these commercial sites.

The internship was a good opportunity to discover new technologies. The backend of the application is based on three essential elements: **Laravel**, PHP framework, **SQL** in order to manage the database and **javascript**

While The Frontend is based on **CSS, Html, Bootstrap, javascript** and other techniques to make the application ergonomic and professional.

This report will describe in detail the different steps followed throughout this project, from the study, through the design and ending with the realization of the application

# SOMMAIRE

Remerciement .....	2
Résumé .....	3
Abstract.....	4
Sommaire.....	5
Liste des figure.....	7
Liste des tables.....	8
Introduction générale .....	9
Chapitre 1 :	
1. Lieu de stage.....	10
2. Présentation du projet.....	11
2.1 Problématique.....	12
2.2 Solution proposée .....	12
2.3 Description de la plateforme .....	12
Chapitre 2 :	
1. La conception .....	14
2. Les besoins de l'applications .....	14
2.1 Les besoins fonctionnels .....	15
2.2 Les besoins techniques.....	15
3. Modélisation .....	18
3.1 Les diagrammes de cas d'utilisation .....	18
3.1.1 Utilisateur.....	18

3.1.2 Administrateur .....	19
3.2 Les diagrammes de séquences .....	20
3.2.1. Model MVC .....	20
3.3 Réalisations des diagrammes de séquence.....	22
3.3.1 Authentification .....	22
3.3.2 Oublier mot de passe .....	25
3.3.3 Faire une recherche d'un produit sur la plateforme .....	27
3.3.4 La gestion des publicités sur la page d'administration....	30
3.4 Le diagramme de classe.....	32

## Chapitre 3 :

1. Accueil .....	33
2. Page de Recherche.....	34
3. Page de Résultat .....	35
4. Création du Compte sur La plateforme .....	35
4.1 Formulaire de création d'un compte .....	35
5. Authentification .....	38
5.1 Connexion .....	38
5.2 Récupération du mot de passe .....	40
5.2.1. Authentification utilisateur.....	44
5.2.2. Authentification administrateur .....	46
6. Panneau d'administration.....	47
6.1 Page de gestion des comptes des utilisateurs .....	47
6.2 Gestion des emails envoyer grâce à l'option assistance .....	47
6.3 Ajouts d'annonce est suivre leurs états .....	48
Conclusion.....	49
Webographie.....	50

# LISTE DES FIGURES

<b>Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur.....</b>	<b>19</b>
<b>Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur.....</b>	<b>20</b>
<b>Figure 3:schéma du modèle MVC.....</b>	<b>21</b>
<b>Figure 4:Diagramme de séquence de l'authentification .....</b>	<b>24</b>
<b>Figure 5:Diagramme de séquence du récupération de mot de passe .....</b>	<b>26</b>
<b>Figure 6:Diagramme de séquence d'une recherche sur un produite.....</b>	<b>29</b>
<b>Figure 7:Diagramme de séquence pour l'ajoute ou la suppression d'une publicité .....</b>	<b>31</b>
<b>Figure 8:Diagramme de classe.....</b>	<b>32</b>
<b>Figure 9:page d'accueil.....</b>	<b>33</b>
<b>Figure 10:page de recherche .....</b>	<b>34</b>
<b>Figure 11:Interface des résultats de recherche .....</b>	<b>35</b>
<b>Figure 12:page de création d'un compte .....</b>	<b>36</b>
<b>Figure 13:message qui indique qu'un champs est vide .....</b>	<b>36</b>
<b>Figure 14:message qui indique que l'adresse email est invalide .....</b>	<b>37</b>
<b>Figure 15:message qui indique qu'il a un erreur concernant le mot de passe .....</b>	<b>38</b>
<b>Figure 16:page de connexion.....</b>	<b>39</b>
<b>Figure 17:information erronée .....</b>	<b>39</b>
<b>Figure 18:le champ du mot de passe est vide .....</b>	<b>40</b>
<b>Figure 19:le champ d'email est vide .....</b>	<b>40</b>
<b>Figure 20:vérification d'email saisi par utilisateur .....</b>	<b>41</b>
<b>Figure 21:vérification d'email avec succès .....</b>	<b>41</b>
<b>Figure 22:email de vérification .....</b>	<b>42</b>
<b>Figure 23:page de réinitialisation du mot de passe .....</b>	<b>43</b>
<b>Figure 24:nombre de caractère insuffisant .....</b>	<b>43</b>
<b>Figure 25:échec de confirmation De mot de passe .....</b>	<b>44</b>
<b>Figure 26:page d'accueil d'un utilisateur inscrit .....</b>	<b>45</b>
<b>Figure 27: page d'assistance .....</b>	<b>46</b>
<b>Figure 28: liste des comptes des utilisateurs.....</b>	<b>47</b>
<b>Figure 29: Page gestion des messages .....</b>	<b>48</b>
<b>Figure 30:Page gestion des annonces .....</b>	<b>48</b>

# LISTE DES TABLES

<b>Tableau 1 : scenario d'authentification .....</b>	<b>23</b>
<b>Tableau 2 : scenario récupération de mot de passe .....</b>	<b>26</b>
<b>Tableau 3 : scenario utilisateur faire une recherche sur un produit.....</b>	<b>28</b>
<b>Tableau 4 : scenario au l'administrateur veut ajouter ou bien supprimer une publicité .....</b>	<b>30</b>



# Introduction Générale

C'est grâce à ce projet de fin d'études que nous avons eu l'opportunité de confronter nos connaissances théoriques et pratiques avec les besoins du monde réel de développement informatique. Ceci nous a permis également de rentrer dans la vie active et de découvrir plus précisément le milieu professionnel.

L'objectif de notre stage est le développement d'une plateforme e-commerce au Maroc, qui facilite la tâche aux utilisateurs qu'ils ont besoin de consulter plusieurs sites e-commerce et chercher dans plusieurs offres. Cette plateforme permet de présenter un annuaire des sites e-commerce en listant les produits de chaque site.

Pour réaliser cette application, plusieurs technologies ont été utilisées : HTML, CSS, PHP, BOOTSTRAP 4, LARAVEL et JavaScript.

Je présenterai dans ce rapport, les étapes menant à créer cette application :

Le premier chapitre : consiste à donner au lecteur une vision générale sur le projet et de aborder la problématique qui a été résolue par ce projet.

Deuxième chapitre : on présente les outils de développements utilisés dans le cadre de ce projet. Ainsi l'analyse fonctionnelle et techniques du projet, la conception et les différents diagrammes d'UML utilisés.

Troisième chapitre : présente les différentes interfaces de l'application.

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

# Chapitre 1

## *Cadre Général du Projet*

### Introduction

L'objectif de ce chapitre c'est de donner une présentation du projet, la problématique et les solutions. Plus d'une présentation de lieu de stage

### 1 Lieu du stage

**Inventis** est une agence web située à Fès. Depuis sa création, Inventis propose à ses clients des solutions numériques et un service fiable, pour vous accompagner, créer et développer votre entreprise en ligne.

sa mission est de créer des expériences de plateforme multi exceptionnelles pour les entreprises. Certains de nos clients comprennent, Groupe Ben Yahya, Chambre de commerce Fès, Library Al akhawayn et plusieurs autres.



*Inventis*

Site web :

<https://inventis.ma>

Secteurs :

Internet

Taille de l'entreprise :

1-10 employés

Siège social :

Fès, Fès - Meknès

Type :

Société de personnes (associés)

Fondée en :

2008

Domaines :

Agence Web Digitale au Maroc, Agence Webmarketing, Agence Social Média, Création site web, Solution E-commerce sur mesure, Référencement naturel, Service Email Ling et Création des applications mobile

Lieux :

12, Rue de Tunisie, E1 B5

30 000 Fès - Meknès, MA

## 2 Présentation du projet

**Le commerce électronique** est constitué d'un site web qui permet aux transactions commerciales d'avoir lieu sur internet. Il peut s'agir d'un site qui est géré par le commerçant, tel Home Dépôt, un site web de marché, tel Amazon, qui représente de nombreux fournisseurs ou un site web de médias sociaux, tel Facebook (qui offre désormais la possibilité de vendre en ligne).

**Un des avantages** du commerce électronique est que les ventes en ligne progressent plus rapidement que les points de vente au détail ou en gros, qui ont plutôt investi dans des surfaces traditionnelles. L'ampleur est significative : 12% de croissance pour les sites de commerce électronique et 2% de croissance pour les magasins, selon les [perspectives 2017 de la National Retail Federation](#).

## 2.1 Problématique

Parmi les problèmes auxquels le client est confronté lors de la recherche d'un produit particulier, il y a le grand nombre des sites Web et le grand nombre d'offres, ce qui le rend perdu et incertain d'un choix particulier, en plus de la nécessité de visiter de nombreux sites Web, ce qui rend l'achat d'un produit difficile pour lui.

## 2.2 Solution proposée

La résolution de ces problèmes consiste à développer une plateforme web, qui facilite la tâche d'un client qui souhaite effectuer une recherche d'offres suggérées pour un produit sur différents sites de commerce électronique, et Qui lui donne un accès direct au site dès qu'il choisit un produit. La plateforme permettra à l'utilisateur de comparer différentes offres sur le plan qualité et prix, ce qui lui permet de gagner plus de temps pour prendre sa décision d'achat

## 2.3 Description de la plateforme

La plateforme à développer doit comprendre :

### 1. Un annuaire des sites e-commerces avec leur information :

- 1) Url
- 2) Nom
- 3) Logo

- 4) Information de contact
- 5) Réseaux sociaux

## 2. La liste des produits de chaque site avec les informations suivantes

- 6) Nom produit
- 7) Description
- 8) Photos
- 9) Prix
- 10) Url

The image shows a screenshot of the MICRO MAGMA website. The header features the logo 'MICRO MAGMA' with a green stick figure icon. Below the logo is the text 'MICRO MAGMA' in blue. A description follows: 'exploite une plate-forme de commerce électronique composée d'un site Web (ci-après désignée par le terme «Marketplace »), ainsi qu'une infrastructure de services logistiques et de paiement,'. At the bottom of the header are three social media icons: Facebook, Instagram, and Twitter. Below the header is a product listing for a 'PC Portable Lenovo ThinkPad X13 Gen 1'. The product listing includes a small image of the laptop, the text 'Prix normal 25 198,80 Dhs Prix Spécial 17 160,00 Dhs 20 592,00 Dhs', and the product name 'PC Portable Lenovo ThinkPad X13 Gen 1'.

Annotations (arrows pointing to the corresponding elements):

- 3: Points to the MICRO MAGMA logo.
- 1,2: Points to the MICRO MAGMA text below the logo.
- 4: Points to the description text.
- 5: Points to the social media icons.
- 8: Points to the product image.
- 9: Points to the 'Prix normal' and 'Prix Spécial' text.
- 7: Points to the '20 592,00 Dhs' price.
- 6,10: Points to the product name 'PC Portable Lenovo ThinkPad X13 Gen 1'.

# Chapitre 2

## *Analyse et Conception*

### Introduction

Dans ce chapitre on va analyser les besoins de notre future application, et donner une modélisation des principales de ses fonctionnalités en utilisant les diagrammes UML.

### 1 La Conception\_

La conception met en œuvre un ensemble d'activités qui à partir d'une demande d'informatisation d'un processus demande qui peut aller de la simple question orale jusqu'au cahier des charges complet permet la conception, l'écriture et la mise au point d'un logiciel (et donc de programme informatiques) jusqu'à sa livraison au demandeur

En règle générale, la construction d'un logiciel va suivre trois grandes phases :

#### ➔ Phase d'analyse (fonctionnelle) :

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase qu'on applique les techniques de modélisation

#### ➔ Phase de réalisation ou de programmation

La réalisation est le cœur même du projet, qui intervient après sa conception rigoureuse, en conformité avec le cahier des charges. Tout d'abord, la phase de codage, également nommée programmation, consiste à traduire les fonctionnalités et autres exigences techniques définies lors de la conception en un langage de programmation.

#### ➔ Phase de livraison

Lors de cette phase, le logiciel est déployé dans l'entreprise et les utilisateurs sont formés. Ce dernier point est essentiel dans la réussite du projet.

## 2 Les besoins de l'application

Pour bien analyser notre application, il faut d'abord séparer entre deux types de besoins : les besoins fonctionnels et les besoins techniques

### 2.1 Les besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels sont les besoins spécifiant un comportement d'entrée-sortie du système, pour les différents acteurs de la plateforme, Nous avons trouvé deux acteurs principaux sur notre application:

Utilisateur peut :

- ➔ Faire une recherche sur un produit
- ➔ S'authentifier
- ➔ Naviguer vers un site e-commerce
- ➔ Contacter l'administrateur pour faire une publicité

Administrateur peut :

- ➔ S'authentifier
- ➔ Gérer les comptes créés par les utilisateurs
- ➔ Gérer les publicités dans la plateforme
- ➔ Consulter les emails envoyés par les utilisateurs

### 2.2 Les besoins techniques

Les besoins techniques sont les besoins nécessaires pour l'environnement de développement de l'application, et de même les différents techniques web utilisés que ça soit pour le backend ou le frontend.

Dans notre Project nous avons opté pour l'utilisation des technologies suivantes

- **Coté BACKEND**



**Laravel** est un Framework PHP open source, robuste et facile à comprendre. Il suit un modèle de conception modèle-vue-contrôleur. Laravel réutilise les composants existants de différents Framework, ce qui aide à créer une application Web. L'application web ainsi conçue est plus structurée et pragmatique.



**Javascript** désigne un langage de développement informatique, et plus précisément un langage de script orienté objet. On le retrouve principalement dans les pages Internet. Il permet, entre autres, d'introduire sur une page web ou HTML des petites animations ou des effets.

#### Environnement D :



**WampServer** est une plate-forme de développement Web sous Windows pour des applications Web dynamiques à l'aide du serveur Apache2, du langage de scripts PHP et d'une base de données MySQL. Il possède également PHPMyAdmin pour gérer plus facilement vos bases de données.



**Visual Studio** est un ensemble complet d'outils de développement permettant de générer des applications Web ASP.NET, des Services Web XML, des applications bureautiques et des applications mobiles.





**Enterprise Architect** est un logiciel de modélisation et de conception UML, édité par la société australienne SparxSystems. Couvrant, par ses fonctionnalités, l'ensemble des étapes du cycle de conception d'application, il est l'un des logiciels de conception et de modélisation les plus reconnus.

## - Côté FRONTEND

### HTML



**HTML Langage** de balisage utilisé pour la création de pages web, permettant notamment de définir des liens hypertextes.

### CSS



**CSS** Le CSS est un langage informatique utilisé sur l'internet pour mettre en forme les fichiers HTML ou XML. Ainsi, les feuilles de

style, aussi appelé les fichiers CSS, comprennent du code qui permet de gérer le design d'une page en HTML



**Bootstrap** est un Framework développé par l'équipe du réseau social Twitter. Proposé en open source (sous licence MIT), ce Framework utilisant les langages HTML, CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement. Ce Framework est pensé pour développer des sites avec un design responsive, qui s'adapte à tout type d'écran, et en priorité pour les smartphones. Il fournit des outils avec des styles déjà en place pour des typographies, des boutons, des interfaces de navigation et bien d'autres encore. On appelle ce type de Framework un "Frontend Framework".

### 3 Modélisation

La Modélisation est l'un des outils d'aide à la décision les plus efficaces à la disposition des concepteurs et des gestionnaires des systèmes complexes. Elle consiste à construire un modèle d'un système réel et à conduire des expériences sur ce modèle afin de comprendre le comportement de ce système et d'en améliorer les performances.

Langage de modélisation : une syntaxe commune, graphique, pour modéliser  
« on va travailler avec le langage UML »

UML, c'est l'acronyme anglais pour « Unified Modeling Language ». On le traduit par « Langage de modélisation unifié ». La notation UML est un langage visuel constitué d'un ensemble de schémas, appelés des diagrammes, qui donnent chacun une vision différente du projet à traiter. UML nous fournit donc des diagrammes pour représenter le logiciel à développer : son fonctionnement, sa mise en route, les actions susceptibles d'être effectuées par le logiciel, etc.

« « Réaliser ces diagrammes revient donc à modéliser les besoins et les solutions fonctionnelles et techniques de l'application à développer » »

### 3.1 Les Diagrammes de cas d'utilisation

Les Diagrammes de cas d'utilisation sont utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, ainsi que pour le développement des fonctionnalités de l'application

#### 3.1.1 Utilisateur

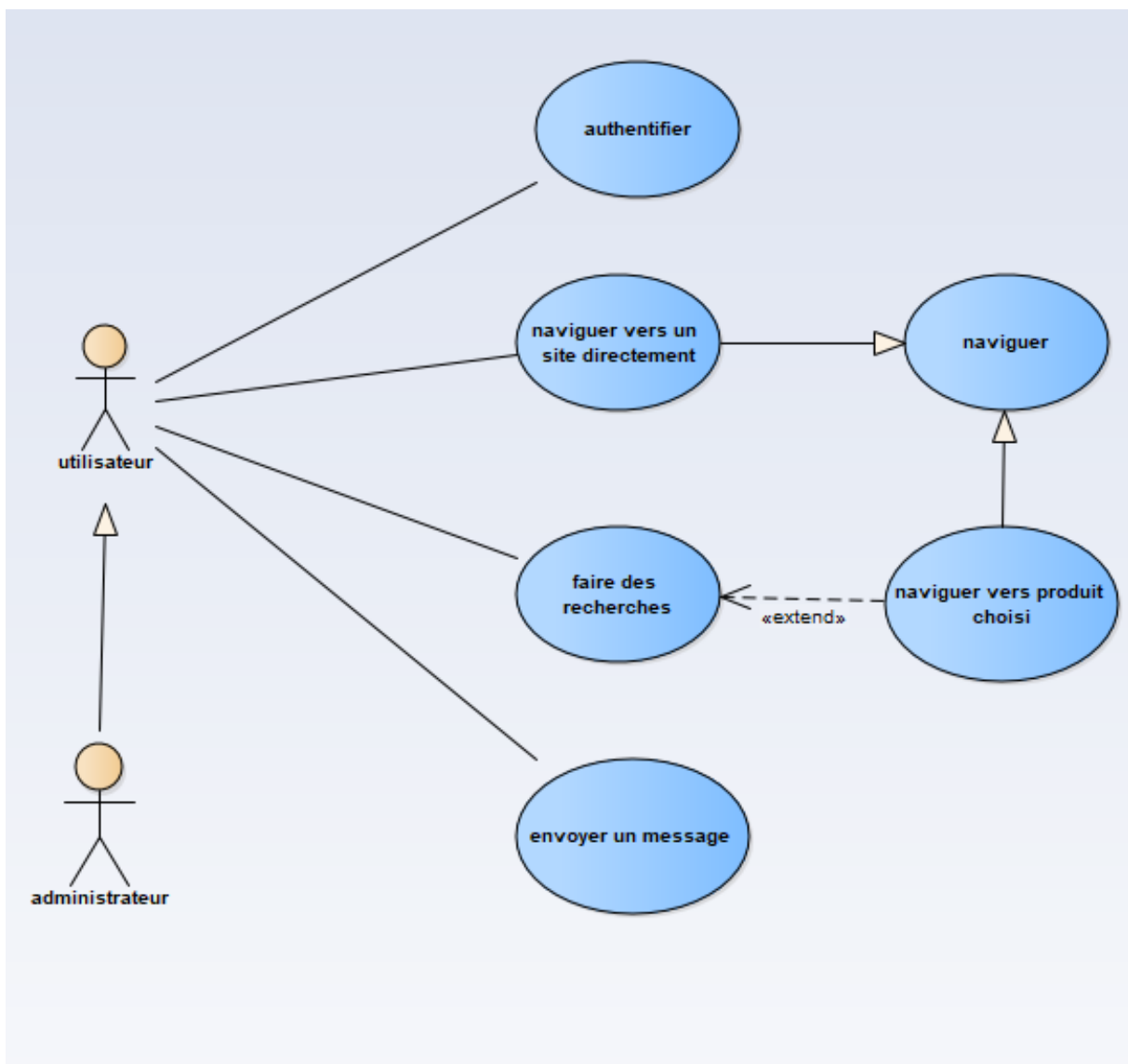


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur

### 3.1.2 Administrateur

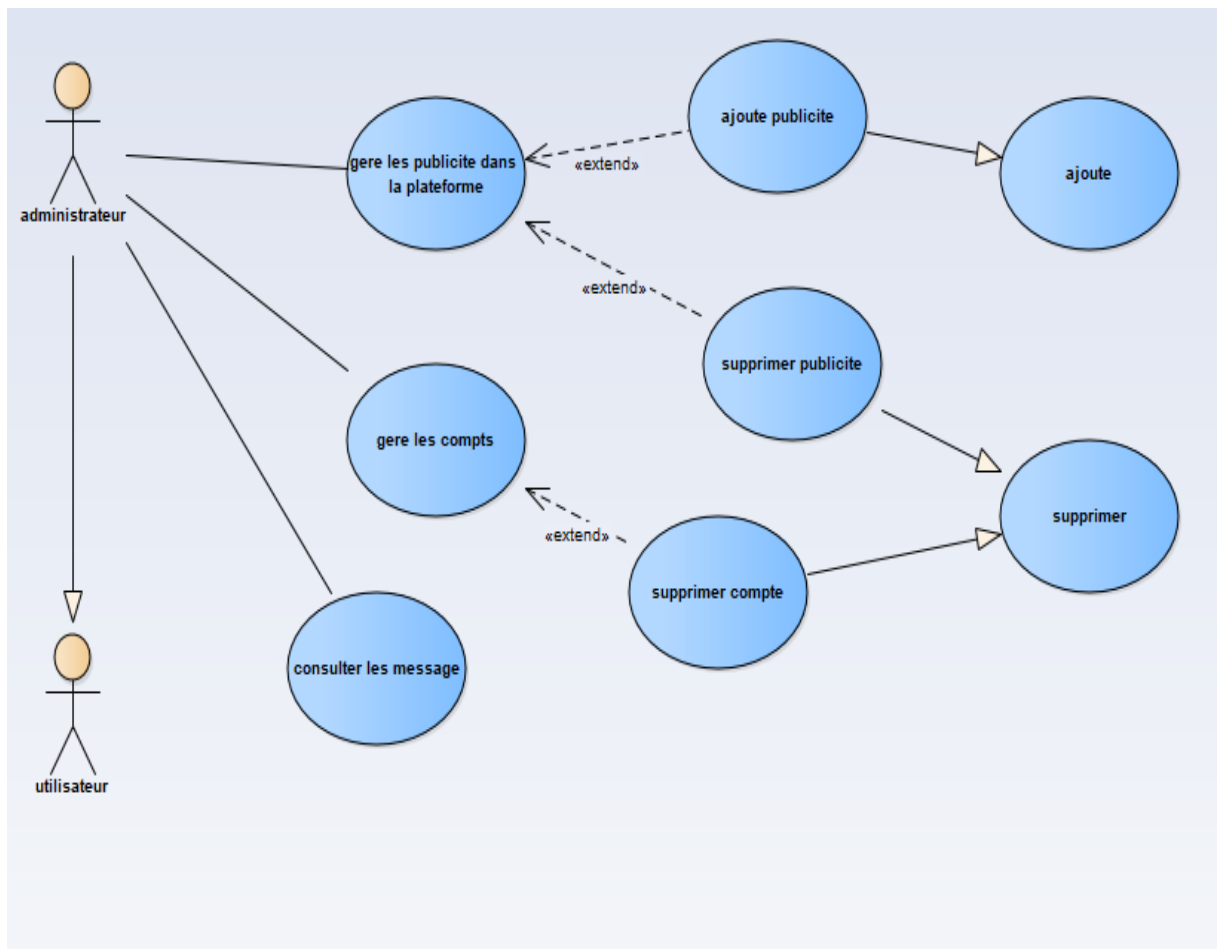


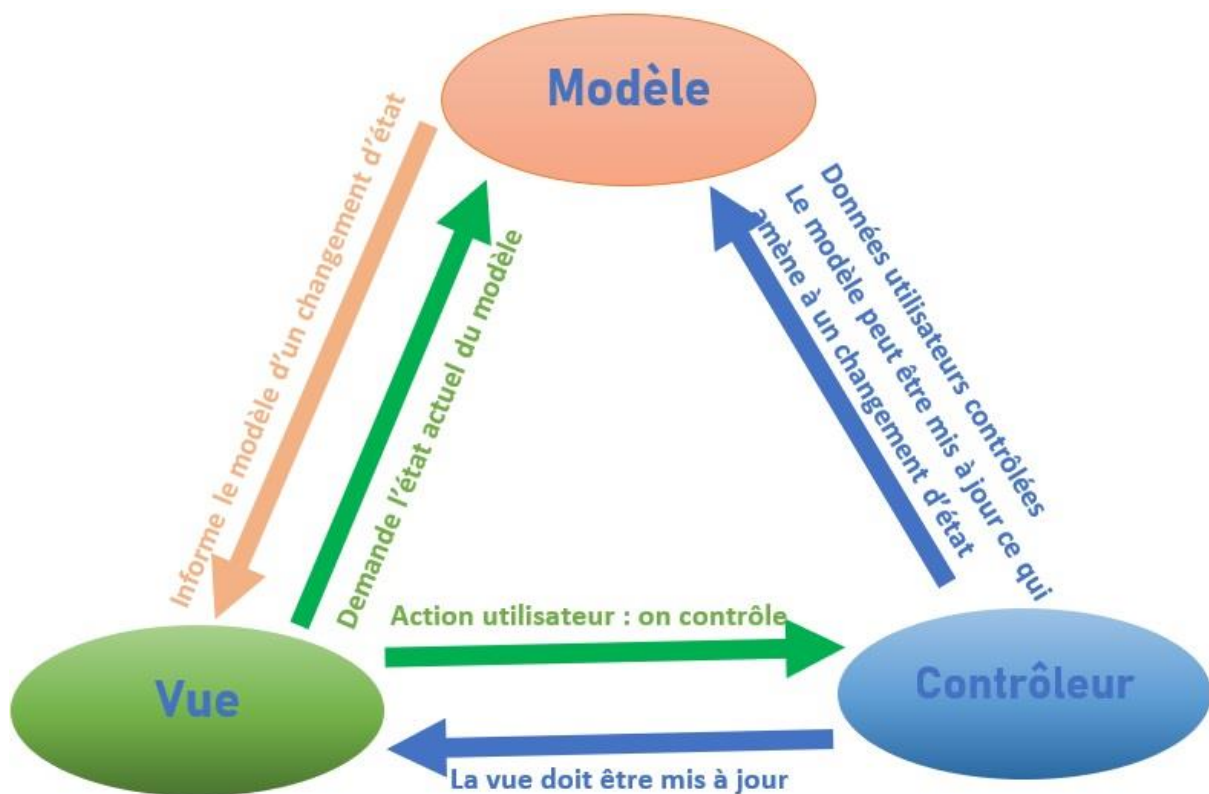
Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur

## 3.2 Les diagrammes de séquences

Un diagramme de séquence est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont. Les diagrammes de séquence sont organisés en fonction du temps. Le temps s'écoule au fur et à mesure que vous parcourez la page. Les objets impliqués dans l'opération sont répertoriés de gauche à droite en fonction du moment où ils prennent part dans la séquence de messages.

### 3.2.1. Le Model MVC

Les diagrammes de séquences sont basés sur le model MVC :



**Figure 3 : schéma du modèle MVC**

**MVC** est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques lancé en 1978 et très populaire pour les applications web. Le motif est composé de trois types de modules ayant trois responsabilités différentes : les modèles, les vues et les contrôleurs.

- Un modèle (Model).

Le modèle représente le cœur (algorithmique) de l'application : traitements des données, interactions avec la base de données, etc. Il décrit les données manipulées par l'application. Il regroupe la gestion de ces données et 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.

- Une vue (View)

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 (hover, 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.

- Un contrôleur (Controller).

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 enclenche 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 lui « observable ».

### 3.3 Réalisation des diagrammes de séquence

#### 3.3.1 Authentification

Acteur	Administrateur/utilisateur
Description	Cette fonctionnalité permet a l'administrateur d'accéder au panneau d'administration et pour utilisateur de se connecte avec son compte
Pré conditions	L'utilisateur ou l'administrateur, doit exister dans la base de données et connaître son login et mot de passe.

Scénario normale
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Utilisateur ou administrateur saisir tous les champs de authentification</li> <li>➔ Le Système vérifié si tous les champs sont saisis</li> <li>➔ Le système vérifie si les informations remplissent registre dans la BD</li> <li>➔ Puis le système redirige utilisateur vers la page index , et l'administrateur au panneau d'administration</li> </ul>
Scenario d'exception 1

- ➔ L'utilisateur ou l'administrateur remplit les champs et clique sur 'se connecter'
- ➔ Le système détecte que le médecin a oublié de remplir un champ ou plus
- ➔ Le système réaffiche le formulaire avec des alertes d'erreur à côté des champs non remplis.

### Scenario d'exception 2

- ➔ L'utilisateur ou l'administrateur remplit les champs et clique sur 'se connecter'.
- ➔ Le système vérifie si tous les champs sont remplis
- ➔ Le système trouve que le mot de passe ou l'email sont incorrectes.
- ➔ Le système affiche une erreur indiquant que le mot de passe ou l'email sont incorrectes.

**Tableau 1 : scenario d'authentification**

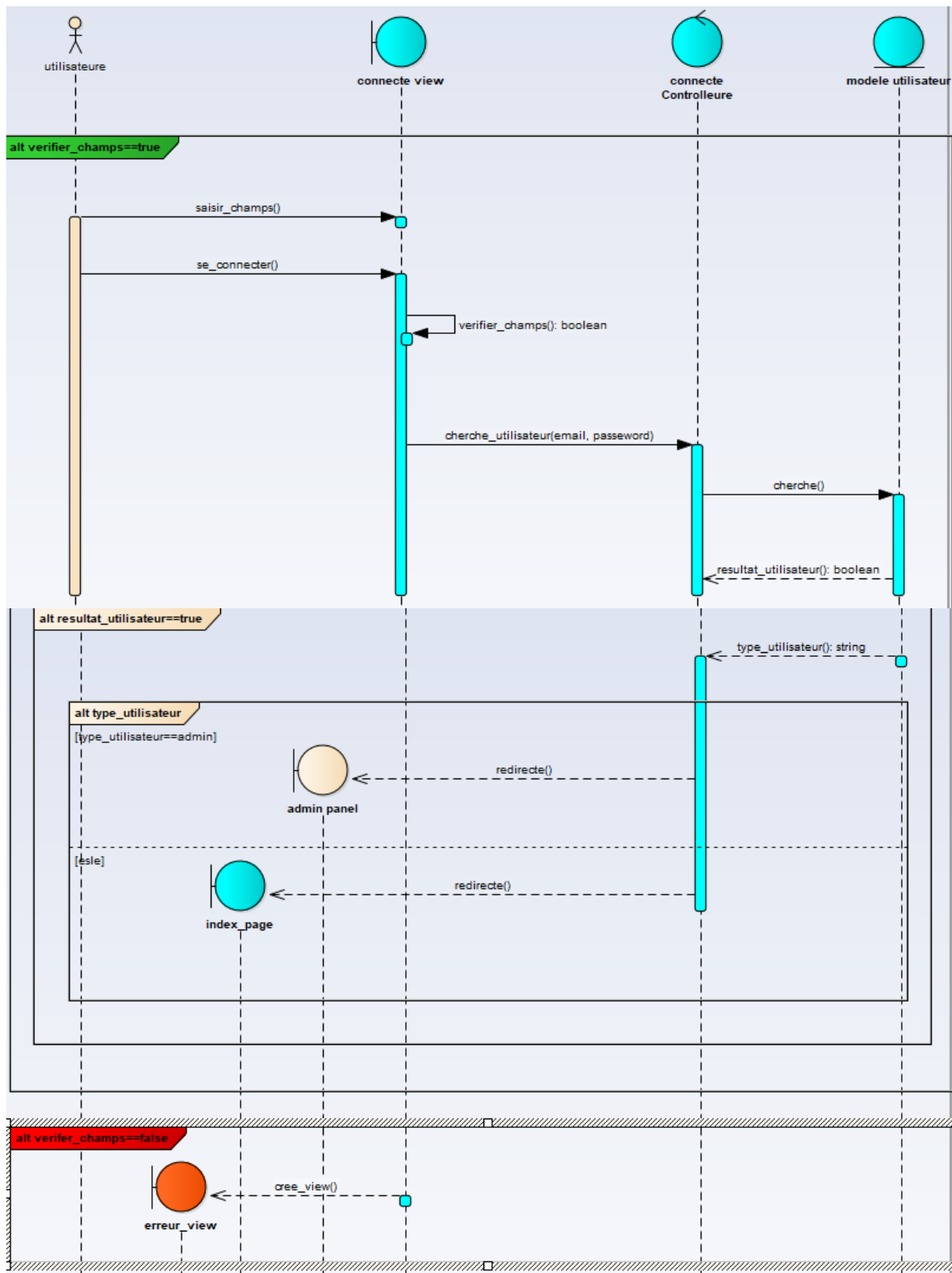


Figure 3:Diagramme de séquence de l'authentification



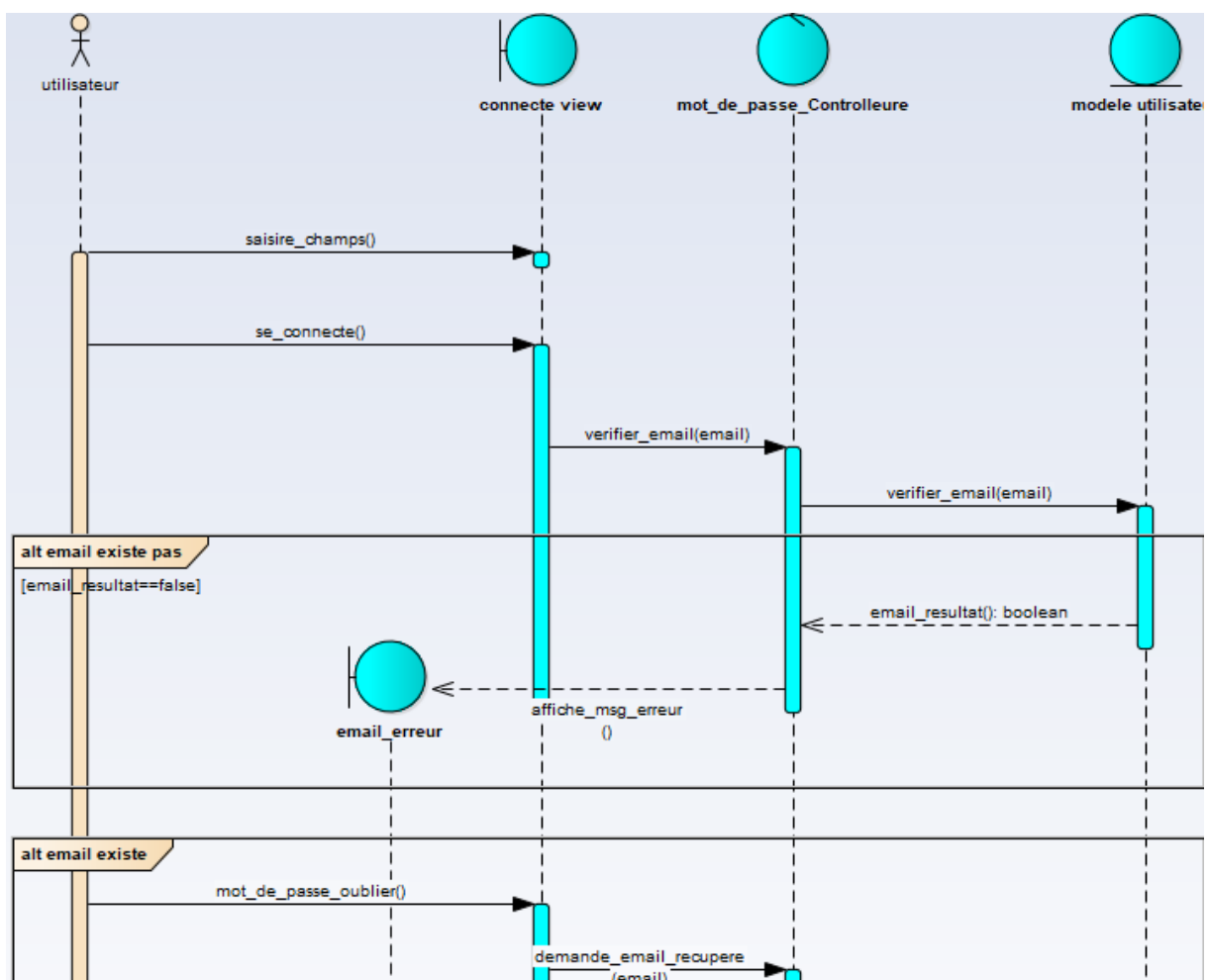
### 3.3.2 Oublier du mot de passe

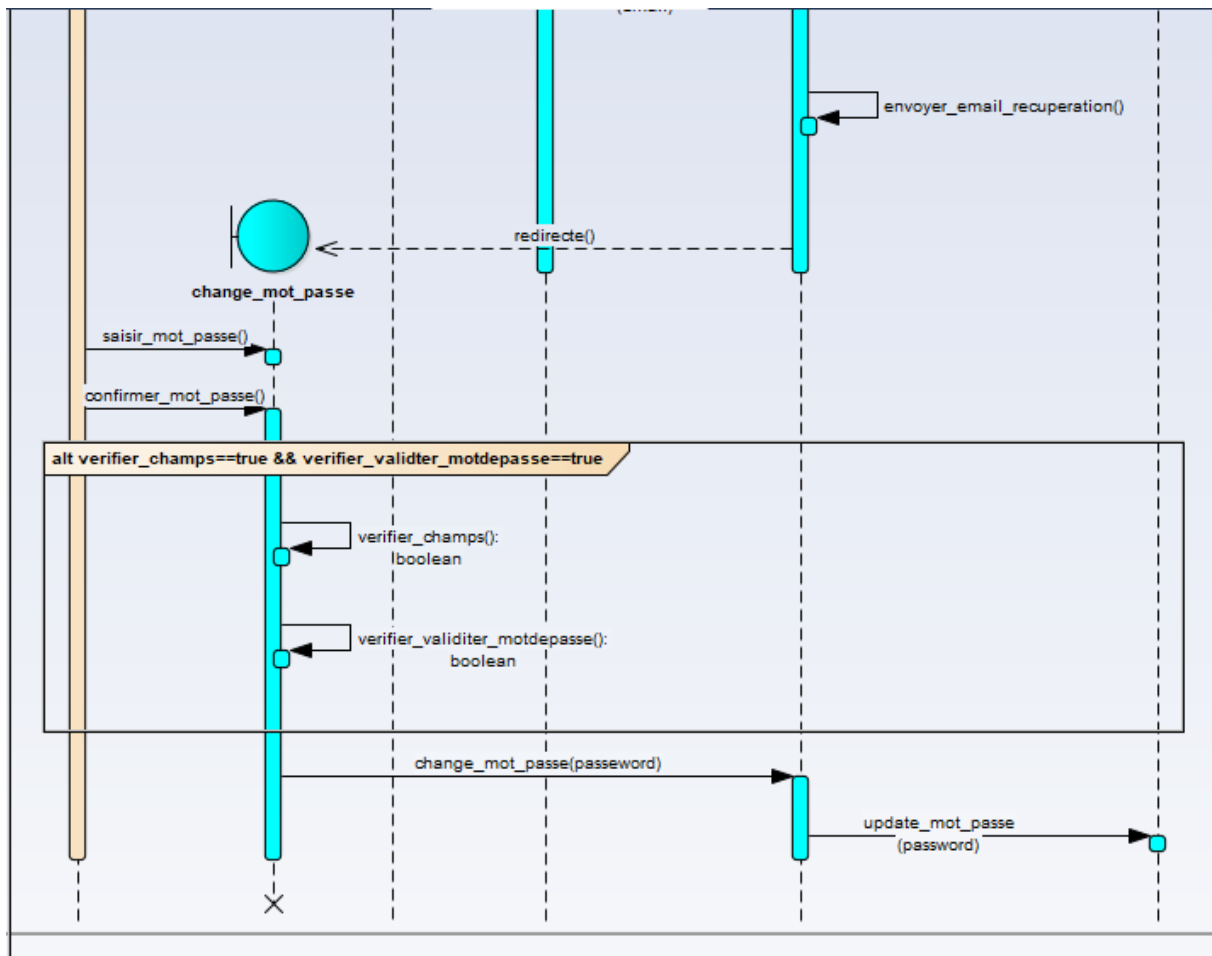
Acteur	Administrateur/utilisateur
Description	Cette fonctionnalité permet a l'administrateur et utilisateur de récupérer leur mot de passe au cas au les oublier
Pré conditions	L'utilisateur ou l'administrateur, doit exister dans la base de données et connaître son email avec le quelle fait inscription la première fois

Scénario normale
<ul style="list-style-type: none"><li>➔ Utilisateur ou l'administrateur saisie email puis click sur mot de passe oublier</li><li>➔ Le système vérifier si l'email saisi existe dans la base donnée</li><li>➔ Le système envoyer un email de récupération de mot de passe après la vérification de l'existence d'email</li><li>➔ Utilisateur click sur le lien qui la reçu dans sa boîte d'email</li><li>➔ Le lien redirige utilisateur vers la formule de changement du mot de passe</li><li>➔ Utilisateur saisir son nouveau mot de passe et le valide</li><li>➔ Le système change le mot de passe associe sa se utilisateur dans la base donnée</li></ul>
Scenario d'exception 1
<ul style="list-style-type: none"><li>➔ Utilisateur ou l'administrateur saisie email puis click sur mot de passe oublier</li><li>➔ Le système vérifier si se email existe dans la base donnée ou non</li><li>➔ Le système ne trouve pas email saisi</li><li>➔ Le système affiche un message d'erreur que l'email n'existe pas</li></ul>
Scenario d'exception 2
<ul style="list-style-type: none"><li>➔ Utilisateur ou l'administrateur saisie email puis click sur mot de passe oublier</li><li>➔ Le système vérifier si l'email saisi existe dans la base donnée</li><li>➔ Le système envoyer un email de récupération de mot de passe après la vérification de l'existence de email</li></ul>

- ➔ Utilisateur click sur le lien qui la reçu dans sa boîte d'email
- ➔ Le lien redirige utilisateur vers la formule de changement du mot de passe
- ➔ Le système détecte que un champs n'est pas rempli au bien la confirmation du mot de passe n'est pas correcte
- ➔ Le système affiche un message d'erreur

**Tableau2 : scenario récupération de mot de passe**





**Figure 5:Diagramme de séquence du récupération de mot de passe**

### 3.3.3 Recherche d'un produit sur la plateforme

Acteur	utilisateur
Description	Cette fonctionnalité permet a l'administrateur et utilisateur de faire un recherche sur un produit en remplit une formule de recherche
Pré conditions	Aucune

Scénario normale
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Utilisateur click sur la Botton recherche</li> <li>➔ Le système affiche la formule de recherche qui contient les champs du nom de produit et la catégorie</li> <li>➔ Utilisateur rempli tous les champs et click sur recherche</li> <li>➔ Le système sélection tous les liens rss de la catégorie choisie</li> <li>➔ Puis il filtre les produits reçu par le flux rss selon le nom saisi par utilisateur</li> <li>➔ Puis l'utilisateur choisi s'il veut navigue vers un site après le choix d'un produit</li> </ul>
Scenario d'exception
<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Utilisateur click sur la Botton recherche</li> <li>➔ Le système affiche la formule de recherche qui contient les champs du nom de produit et la catégorie</li> <li>➔ Utilisateur rempli tous les champs et click sur recherche</li> <li>➔ Le système vérifier si aucun champs ni rempli (il doit rempli au moins un seule) , il affiche un message d'erreur</li> </ul>

**Tableau 3 : scenario utilisateur faire une recherche sur un produit**

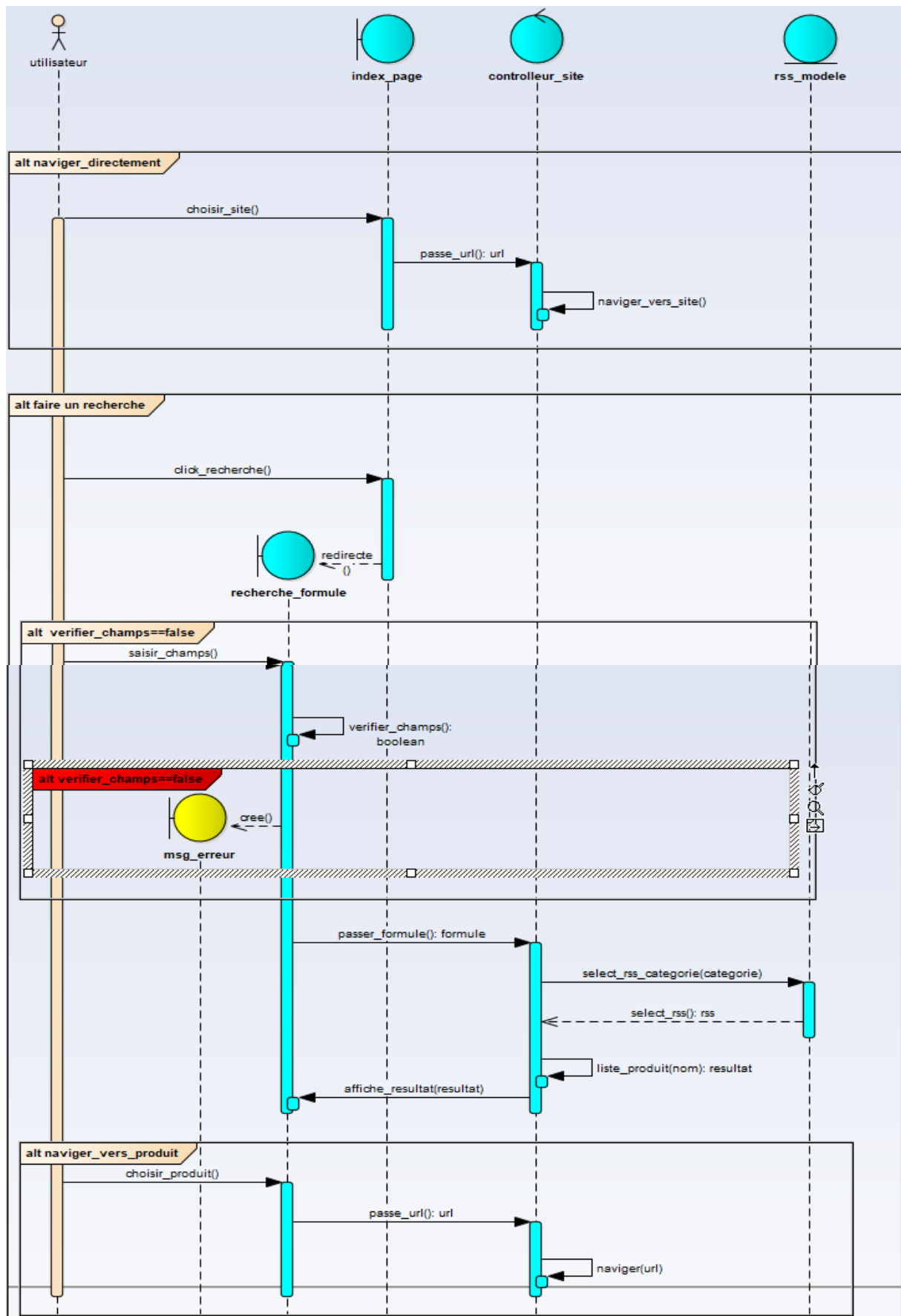


Figure 6: Diagramme de séquence d'une recherche sur un produit

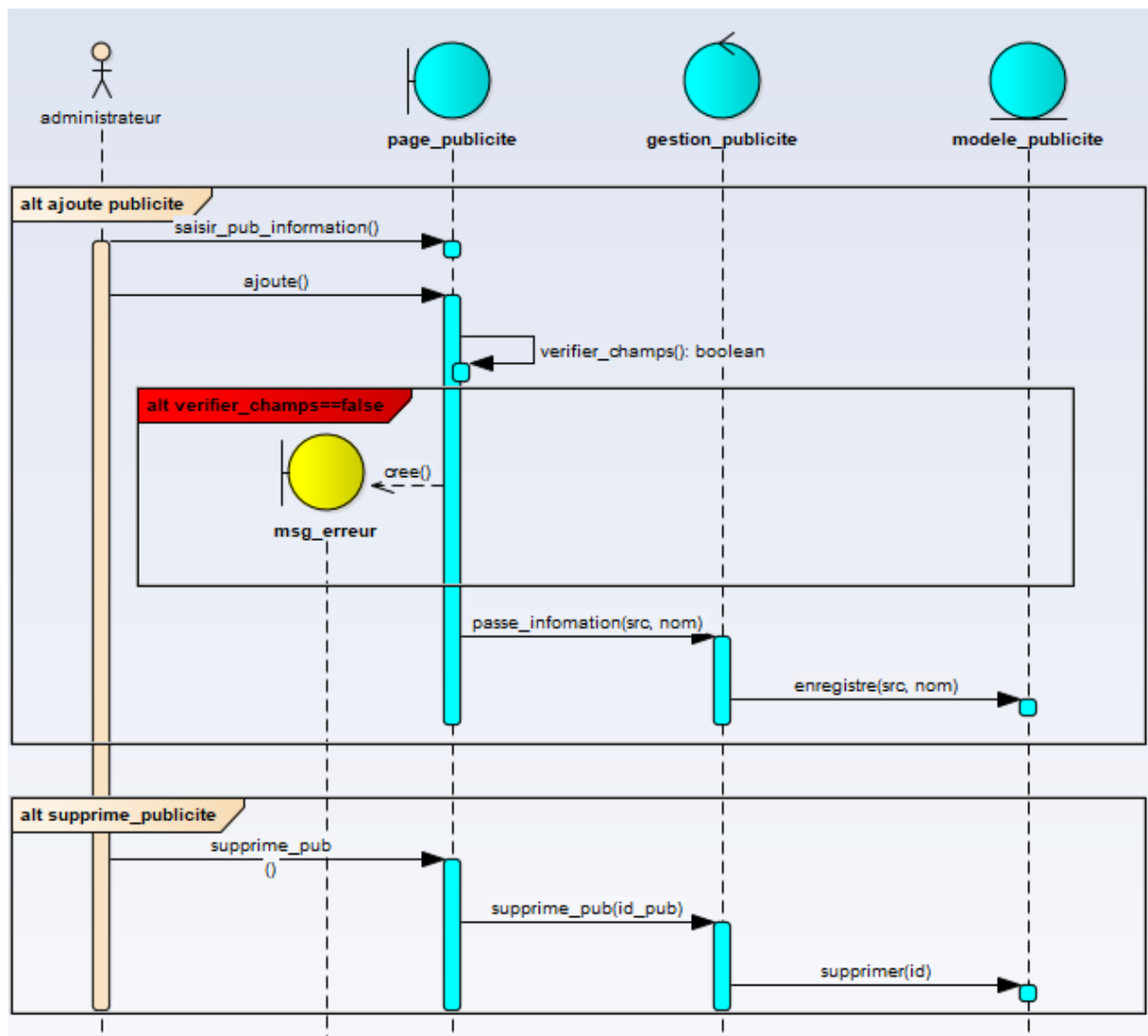
### 3.3.4 Gestion des publicités sur la page d'administration

<b>Acteur</b>	administrateur
<b>Description</b>	Cette fonctionnalité permet à l'administrateur la gestion des publicistes sur la plateforme
<b>Pré conditions</b>	aucune

<b>Scénario normale 1 « l'ajoute »</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ L'administrateur ajoute le fichier dans le dossier réserve pour les publicistes</li> <li>→ Puis il saisit le nom de fichier dans le dossier sur le champ de source</li> <li>→ Puis il donne un nom pour la pub</li> <li>→ Click sur ajoute</li> <li>→ Le système ajoute le lien source sur la base donnée pour afficher la publicité dans une durée de 48H</li> </ul>
<b>Scénario normale 2 « la suppression »</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ L'administrateur choisit la pub qu'elle veut supprimer</li> <li>→ Click sur supprimer</li> <li>→ Le système passe id de la publicité</li> <li>→ Puis le système supprime le lien source de la publicité sur la base donnée</li> </ul>

<b>Scénario d'exception pour le scénario 1</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Le système détecte qu'un champ n'est pas rempli</li> <li>→ Le système affiche un message d'erreur</li> </ul>

**Tableau 4 : scénario au l'administrateur veut ajouter ou bien supprimer une publicité**



**Figure 7:Diagramme de séquence pour l'ajoute ou la suppression d'une publicité**

Le diagramme de classes est le point central dans le développement orienté. Un diagramme de classes représente la structure statique du système sous forme de classes et de relations entre classes. Les classes constituent la base pour la génération de code et pour la génération des schémas de bases de données.





# Chapitre 3

## Réalisation

### Introduction

Ce chapitre sera consacré aux interfaces de notre applications

### 1 Accueil

La page d'accueil se compose :

- Une barre de navigation qui donne a l'utilisateur l'accès au page d'authentification, page de création de compte et la page au il peut faire des recherches sur des produits
- une barre de défilement qui sert a affiche des publicités au client
- une annuaire des site e-commerce avec leurs information.

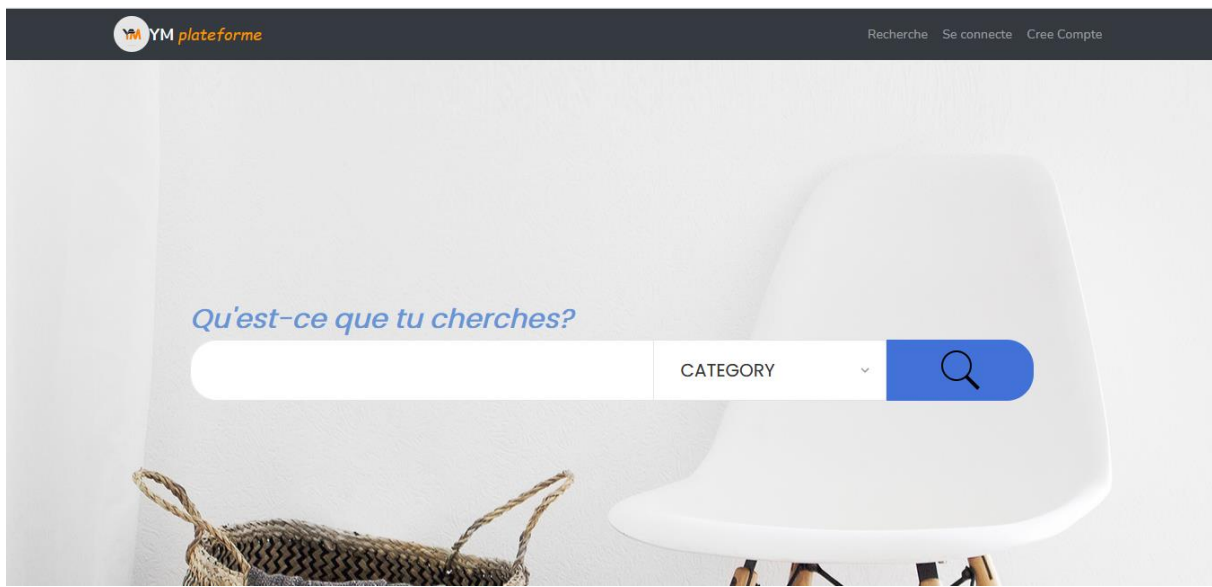


Figure 9:page d'accueil

## 2 Page de Recherche

Cette page contient un formulaire de recherche où les utilisateurs peuvent choisir la catégorie de produit et peuvent également entrer le nom du produit qu'ils souhaitent.

Et après avoir filtré le flux RSS obtenu des sites de la plate-forme, l'utilisateur sera redirigé vers la page du résultat



**Figure 10 :page de recherche**

### 3 Page De Résultat

Une fois que l'utilisateur a saisi les données du produits qu'il souhaite, un filtrage est effectué sur les flux RSS obtenus des sites,

Chaque produit contient une photo , une description , le prix « si existe » et url pour donner la possibilité au utilisateurs de naviguer directement vers le site source du produit choisi

Cette page dispose également d'un formulaire de recherche si l'utilisateur souhaite effectuer une autre recherche, afin qu'il n'ait pas à revenir à la page de recherche d'origine.

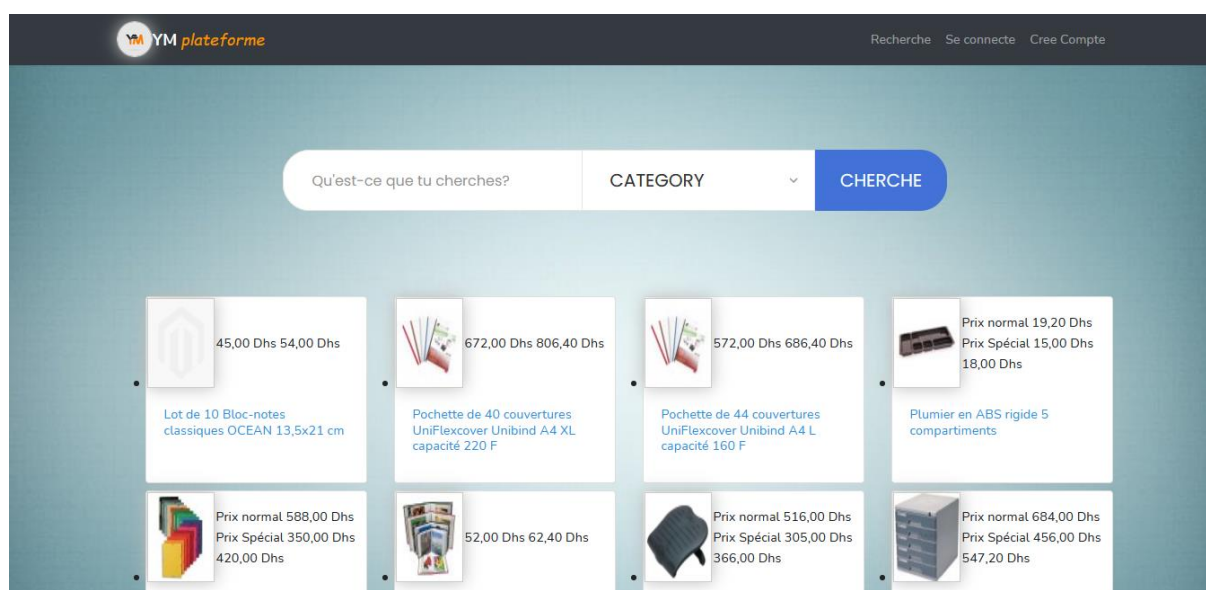
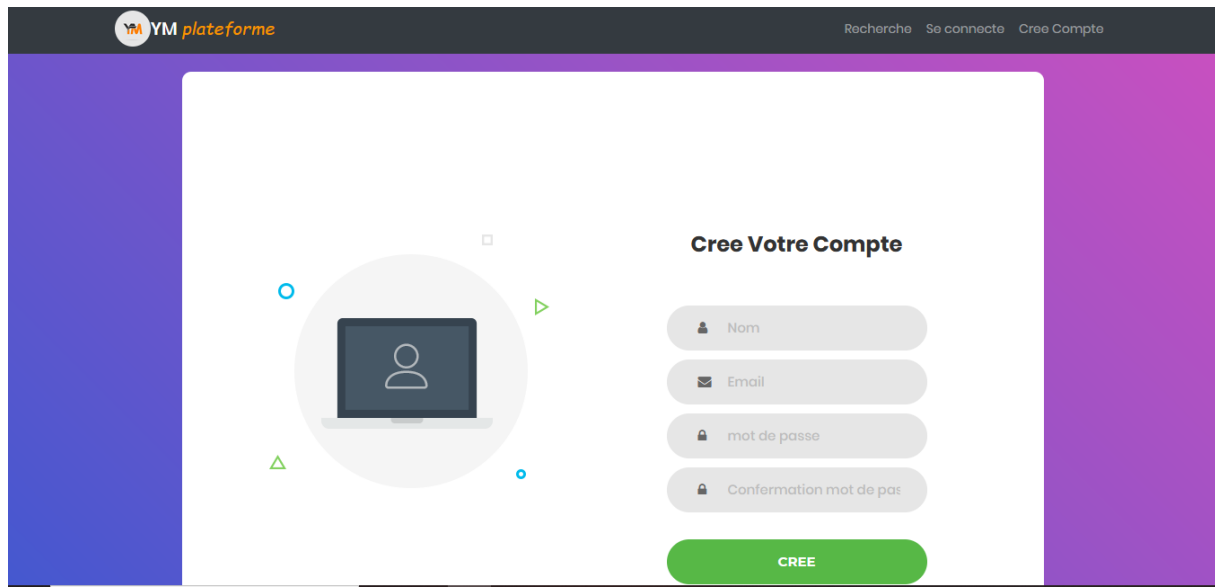


Figure 11:Interface des résultats de recherche

### 4 Création d'un compte sur la plate-forme

#### 4.1 Formulaire de création d'un compte

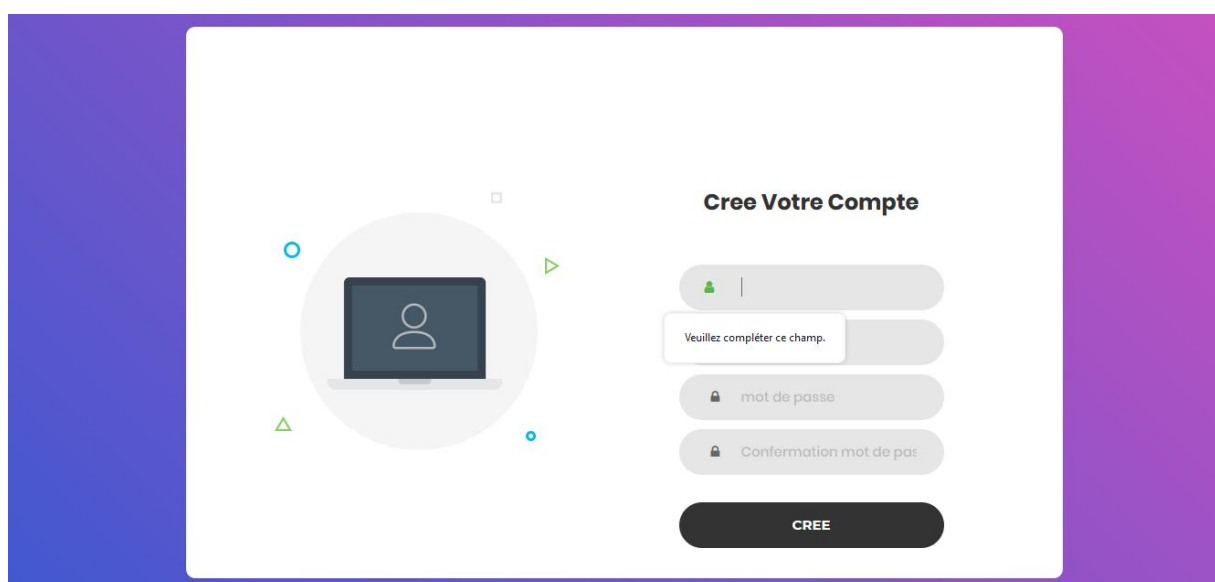
Notre application permet aux utilisateurs d'obtenir un compte sur la plateforme, en remplissant tous les champs de ce formulaire qui contenant un champs pour le nom d'utilisateur, un pour l'adresse e-mail et le mot de passe et un pour la confirmation de ce mot de passe



The screenshot shows the 'Cree Votre Compte' page. The header includes the 'YM plateforme' logo and links for 'Recherche', 'Se connecte', and 'Cree Compte'. The main content area features a laptop icon with a user profile and a form titled 'Cree Votre Compte'. The form has four input fields: 'Nom', 'Email', 'mot de passe', and 'Confirmation mot de pas'. A green 'CREE' button is at the bottom.

**Figure 12:page de création d'un compte**

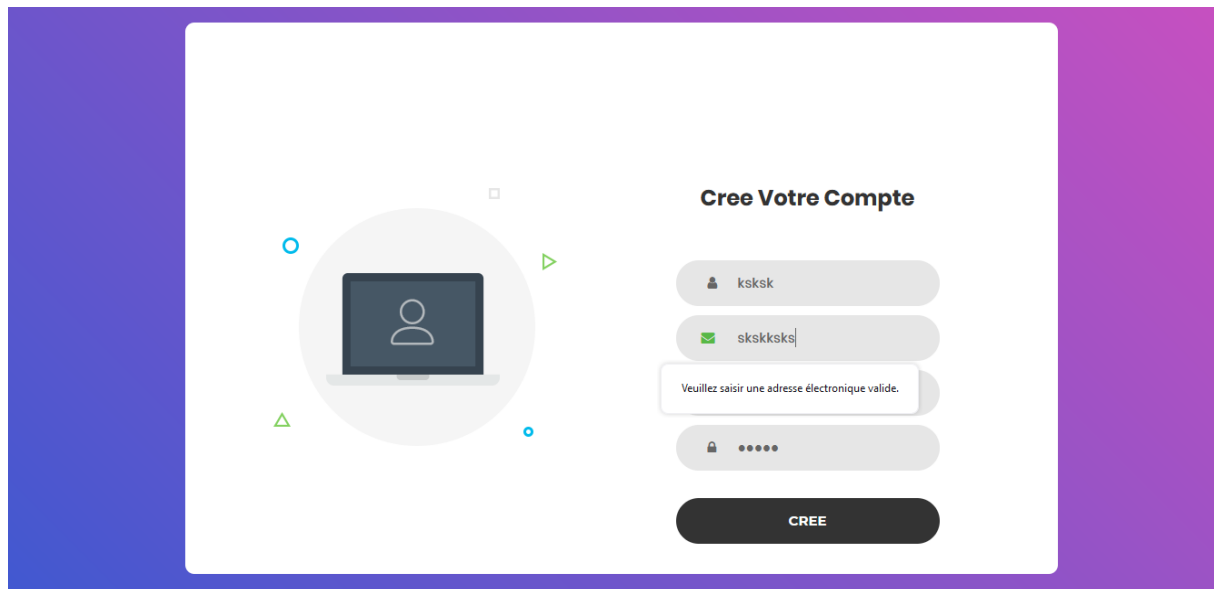
Si l'utilisateur oublie de remplir un de ses champs, il recevra un petit message lui indiquant qu'un champ est vide



The screenshot shows the same 'Cree Votre Compte' page, but with a validation error. A message 'Veuillez compléter ce champ.' is displayed above the 'Nom' field. The 'CREE' button is now disabled and greyed out.

**Figure 13:message qui indique qu'un champs est vide**

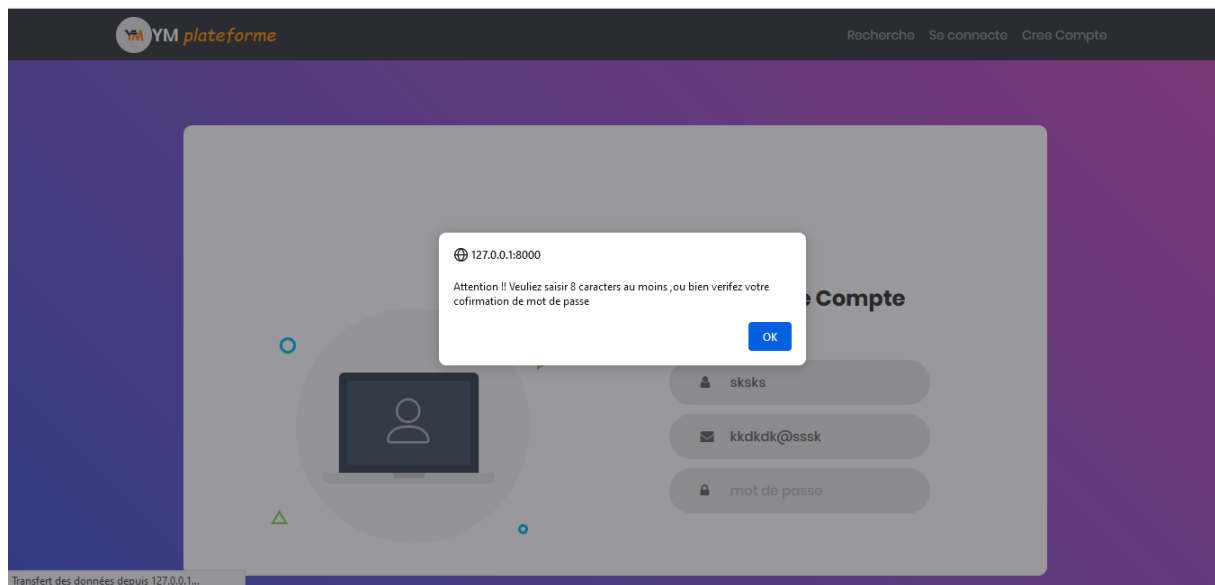
il existe également le risque que l'utilisateur entre une adresse e-mail invalide.



The image shows a user registration interface titled "Cree Votre Compte". On the left, there is a graphic of a laptop with a person icon on its screen, surrounded by four small colored circles (blue, green, green, blue) and a small square icon above it. On the right, the form contains four input fields: a username field with "ksksk", an email field with "skskksks|", a password field with "\*\*\*\*\*", and a confirmation field. Below the email field, a red error message states: "Veuillez saisir une adresse électronique valide." At the bottom of the form is a black button labeled "CREE".

**Figure 14: message qui indique que l'adresse email est invalide**

Si l'utilisateur saisit un mot de passe contenant moins de 8 caractères, au lieu de la confirmation du mot de passe, un message d'erreur s'affichera pour que les utilisateurs le vérifient



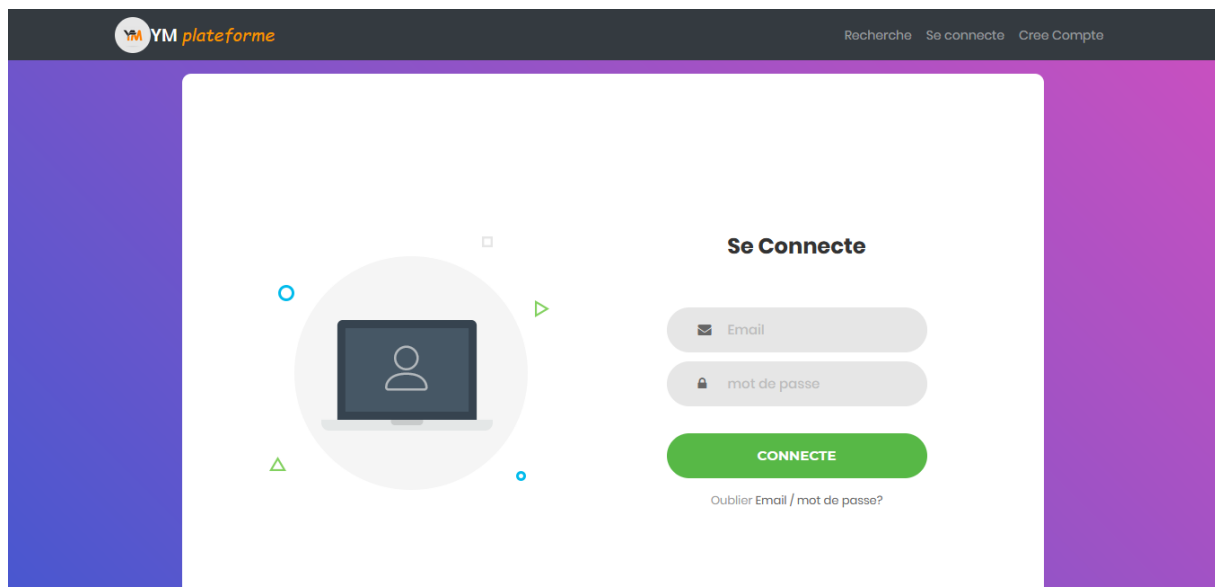
**Figure 15: message qui indique qu'il y a une erreur concernant le mot de passe**

Si l'utilisateur remplit correctement leurs informations, leur compte sera ajouté à la base de données de la plateforme, et il sera automatiquement redirigé vers la page d'accueil.

## 5 Authentification

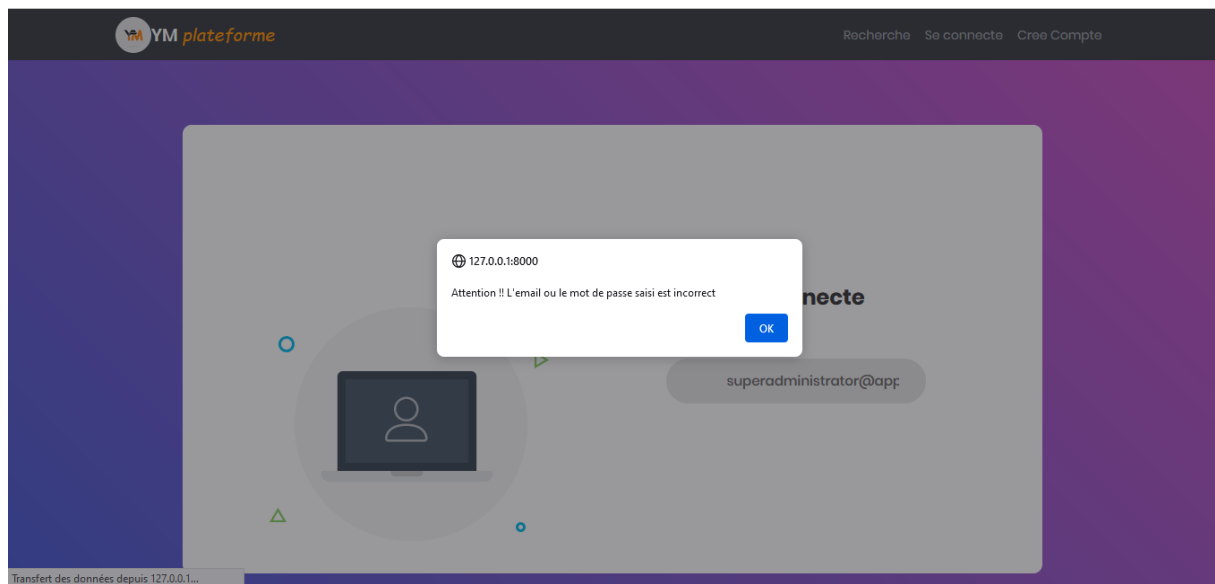
### 5.1 Connexion

La page de l'authentification pour les utilisateurs qui sont déjà inscrits est pour l'administrateur.



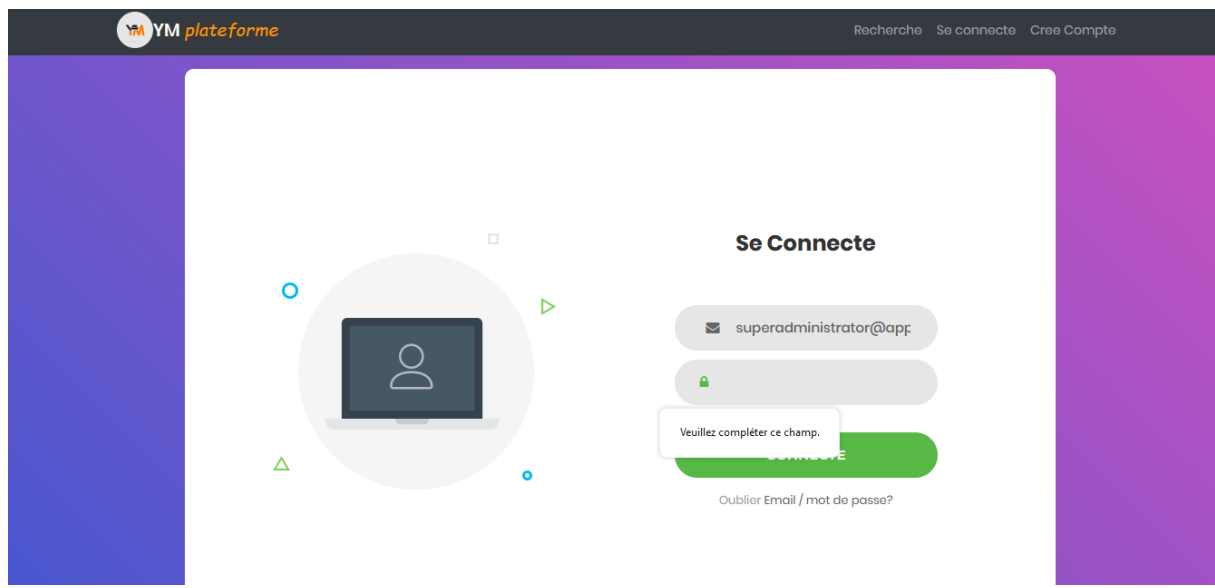
**Figure 16:page de connexion**

S'il y a une erreur dans la saisie des informations le message d'erreur suivant s'affiche.

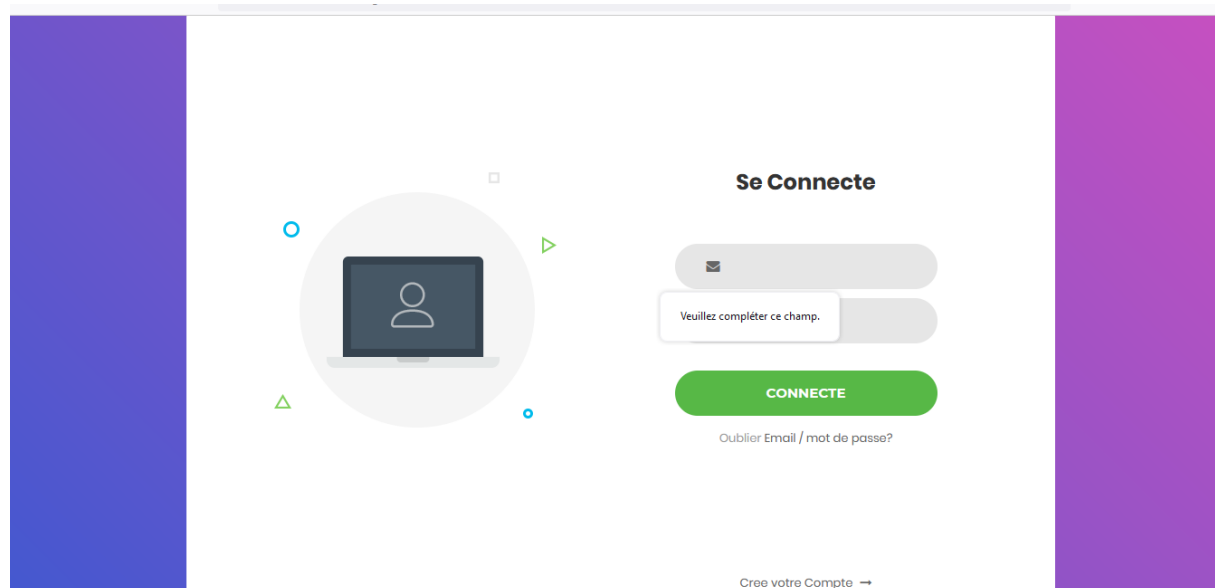


**Figure 17:information erronée**

Si un champ qui n'a pas été rempli on a le message suivant



**Figure 18:le champ du mot de passe est vide**



**Figure 19:le champ d'email est vide**

## 5.2 Récupérations du mot de passe

Dans le cas où l'utilisateur oublie son mot de passe, notre application donne a lui la possibilité de le récupère ,



Il doit d'abord entrer son email pour le vérifier.  
Il y a deux cas possibles

### Cas 1 : L'email saisi n'existe pas dans la base de données

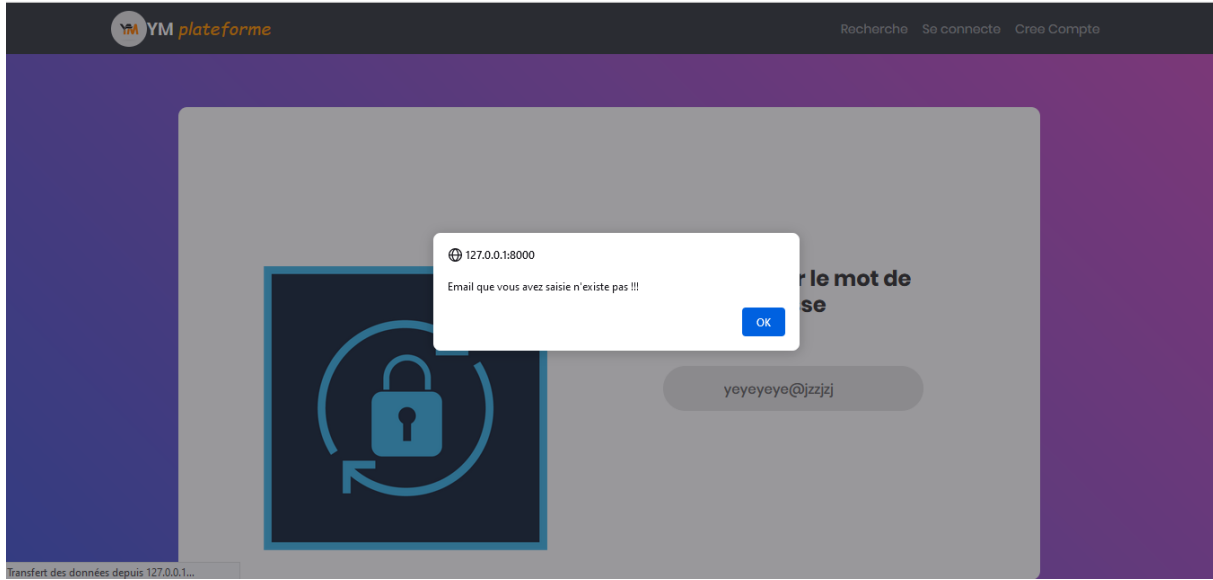


Figure 20:vérification d'email saisi par utilisateur

### Cas2 :l'email existe alors en reçois un message de succès.

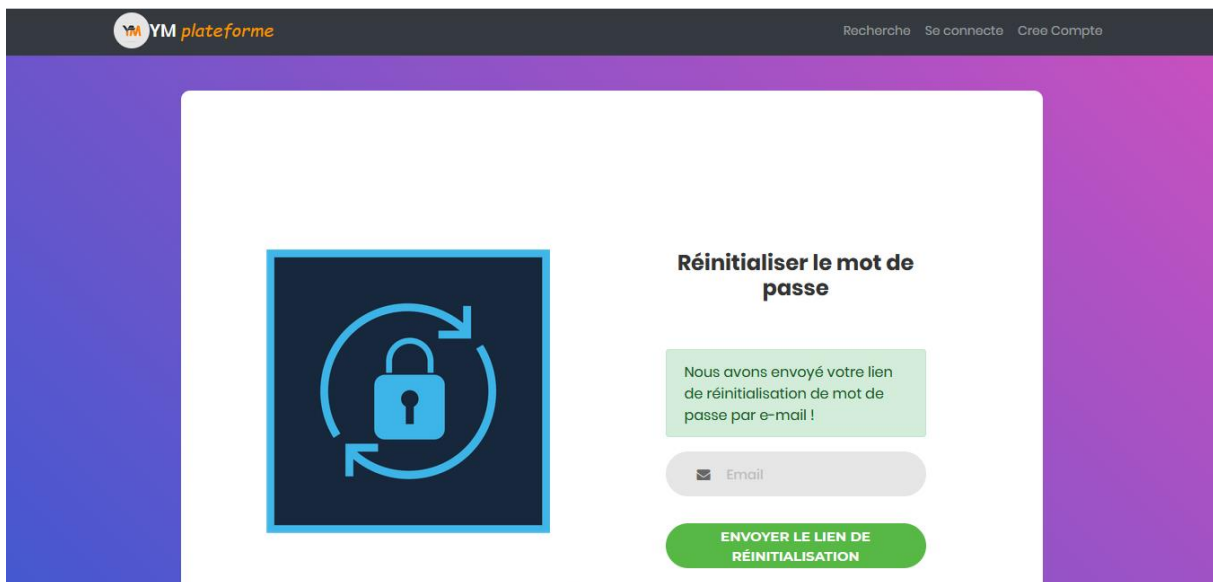
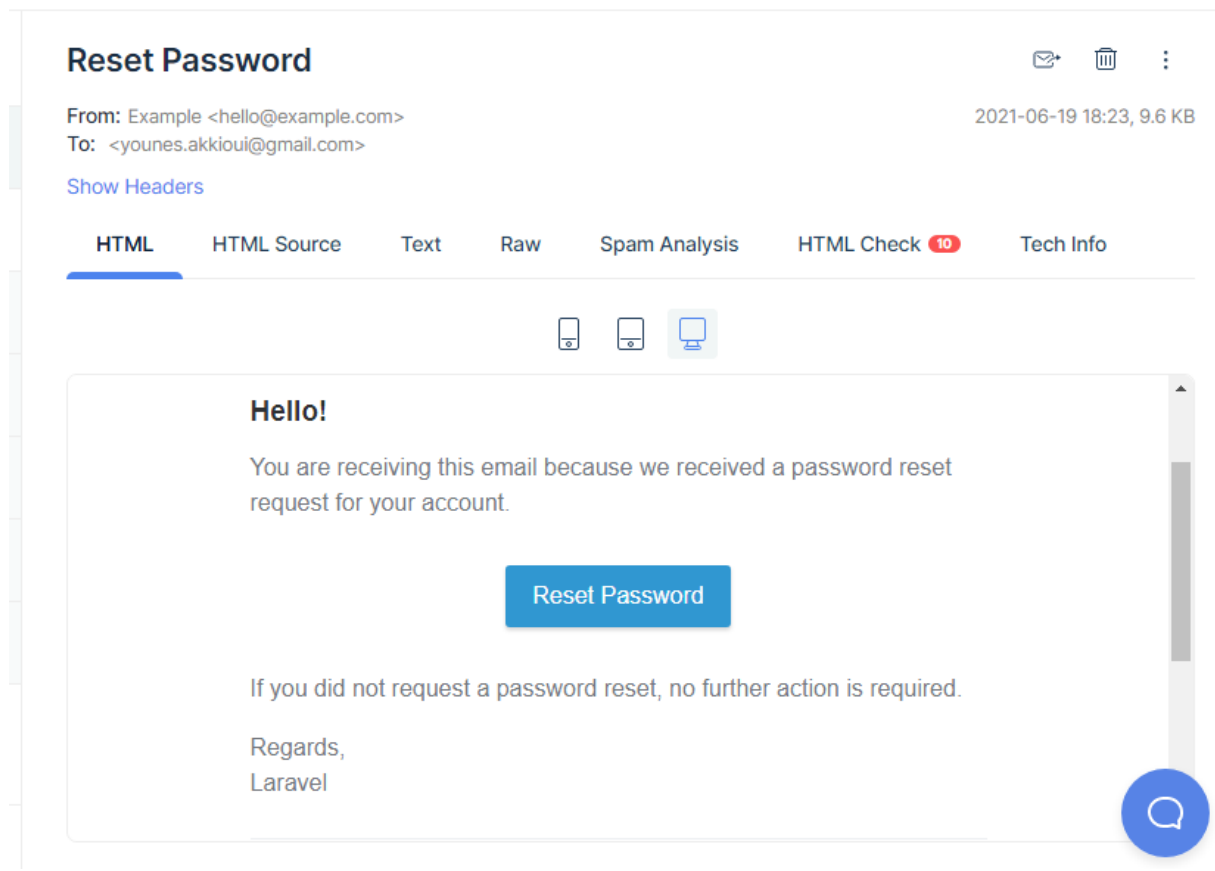


Figure 21:vérification d'email avec succès

Dans ce cas le système envoie un lien de récupération à l'adresse email de l'utilisateur

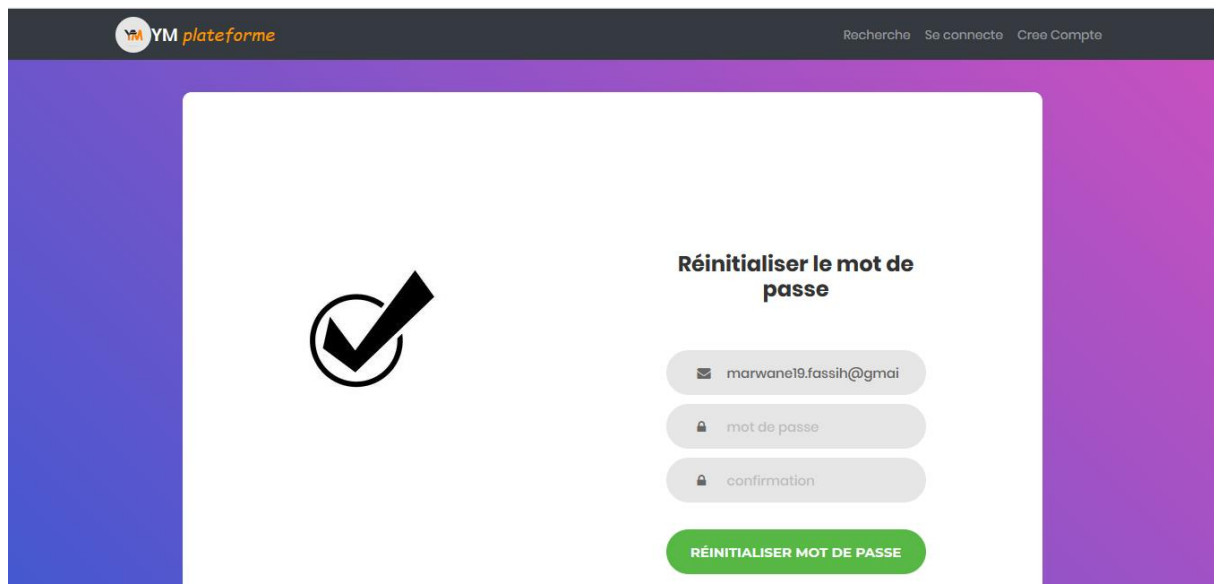


**Figure 22:email de vérification**

A la réception d'email on clique sur le Botton RESET PASSWORLD qui va ne rediriger vers la page de réinitialisation du mot de passe .

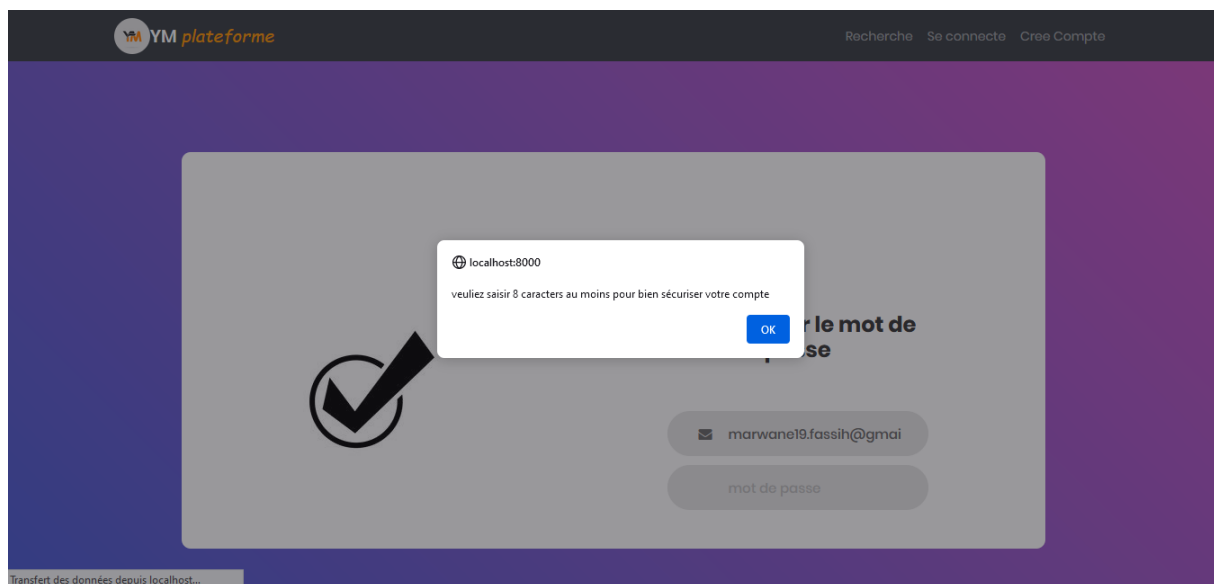
Cette page qui demande a utilisateur de saisir un nouveau mot de passe pour son compte

Celui-ci se compose de trois champs, le premier pour l'email de l'utilisateur, le deuxième pour le mot de passe et le troisième pour la confirmation du mot de passe



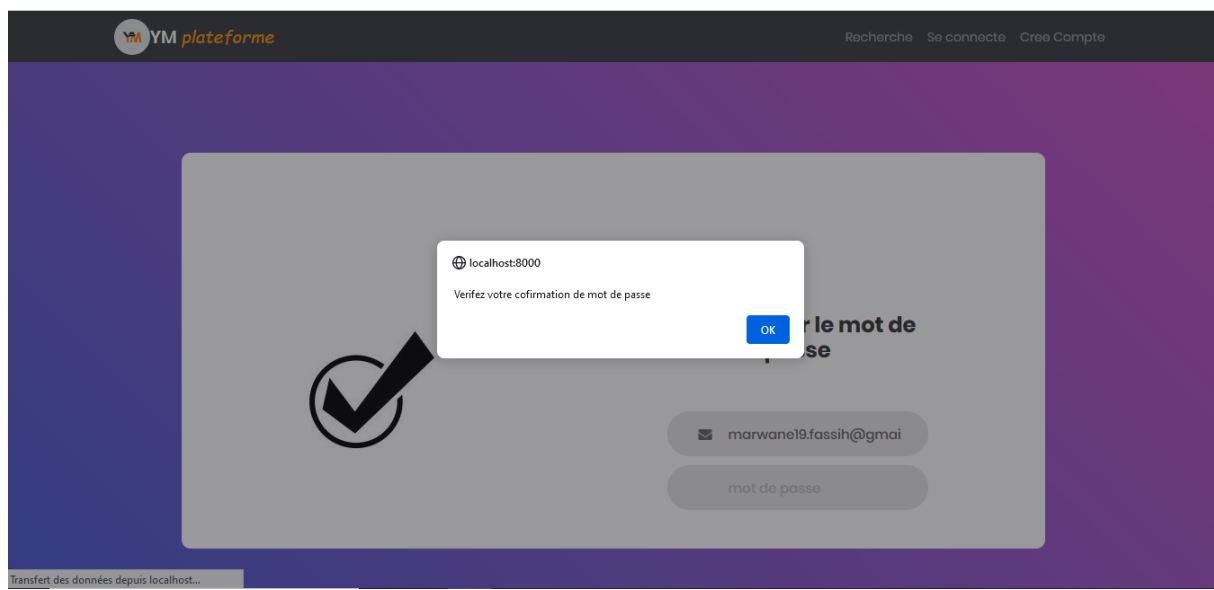
**Figure 23:page de réinitialisation du mot de passe**

Ici utilisateurs doit remplir les deux champs du mot de passe avec mot qui contient au moins 8 caractères , si non un message d'erreur sera déclenchés



**Figure 24:nombre de caractère insuffisant**

Il a aussi le cas au utilisateur n'a pas saisi la bon confirmation du mot de passe



**Figure 25:échec de confirmation De mot de passe**

Si l'utilisateur a bien remplie les champs de la réinitialisation ,le mot de passe associe a son compte dans la basse de données sera change et il sera rediriger vers la page d'accueil

### 5.2.1 Authentification Utilisateur

Si les informations donnees correspond à un utilisateur en le redirige vers la page d'accueil.



Figure 26:page d'accueil d'un utilisateur inscrit

Est en va trouver dans la barre de navigation une nouvelle option ses assistance qui sert a mettre en contact le client avec l'administrateur.

Cette page contient toutes les informations de contact de l'administration de la plateforme telles que l'adresse, le numéro de téléphone et l'adresse e-mail

Et aussi un formulaire qui permet d'envoyer des messages directement à l'administrateur

YM plateforme Recherche marwan

### Assistance

Avez-vous des questions? N'hésitez pas à nous contacter directement. Notre équipe reviendra vers vous dans quelques heures pour vous aider.

Votre E-MAIL  
marwane19.fassih@gmail.com

Objet

Votre message

Envoyer

12, Rue de Tunisie, E1 B5  
30000 Fès Fès - Mèknes,  
MA

Tél: 05 35 62 13 14  
Fax: 05 35 62 13 11

contact@inventis.ma

**Figure 27: page d'assistance**

### 5.2.2 Authentification d'administrateur

Si les information correspond a l'administrateur on le redirige vers panneau d'administration

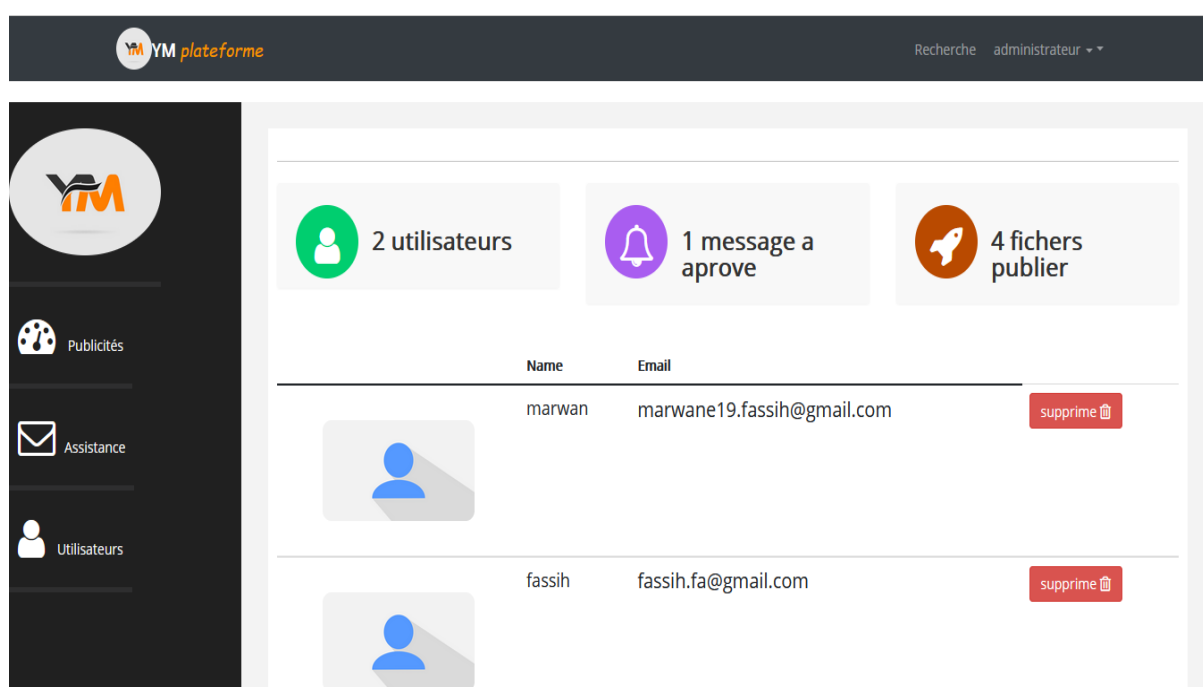
Ce panneau ce constitue de page principale

- ➔ Page de gestion des publicités
- ➔ Page de gestion des comptes des utilisateurs
- ➔ Page gestion des message
- ➔ Plus d'une partie qui affiche les statistique du plate-forme « nombre des comptes crée » « nombres des messages a approuvée » « nombres des affiches qui sont encore publies »

## 6 Panneau d'administration

### 6.1 Page de gestion des comptes des utilisateurs

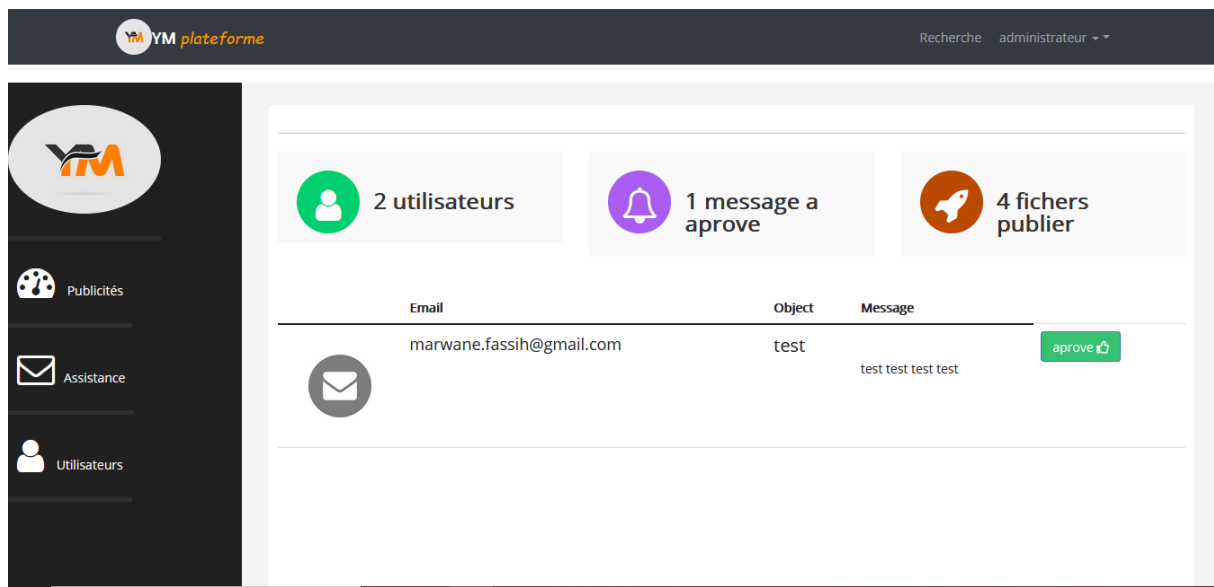
Cette page donne à l'administrateur la liste des comptes qui sont créés dans la plateforme et avec la possibilité de supprimer certains comptes.



**Figure 28: liste des comptes des utilisateurs**

### 6.2 Gestion des emails envoyés grâce à l'option assistance

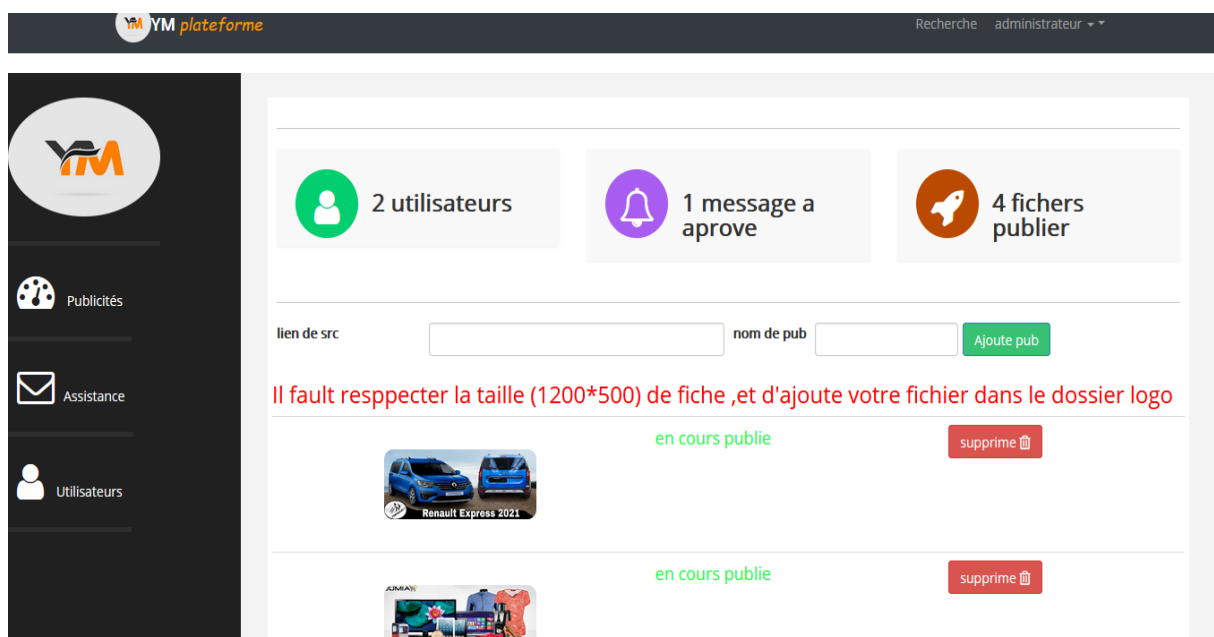
Sur cette page, nous avons une liste d'e-mails envoyés à l'administrateur et un bouton de consentement pour les marquer comme liés et supprimés.



**Figure 29: Page gestion des messages**

### 6.3 Ajouts d'annonce est suivre leurs états

Sur cette page, nous avons deux parties, une avec un champ pour ajouter des annonces, et la seconde, une liste d'annonces avec leur statut (terminé - en cours).



**Figure 30:Page gestion des annonces**



# Conclusion

Ce rapport est le résultat d'un stage effectué à l'entreprise Inventis à Fès pendant une durée de deux mois.

Le but de ce rapport est la réalisation d'une plateforme e-commerce qui sert à faciliter la tâche de la recherche des produits dans plusieurs sites commerciaux.

Notre projet de fin d'études consiste à développer une plateforme e-commerce dont l'objectif principal est de faciliter la tâche de recherche des produits dans plusieurs sites automatiquement.

C'était une bonne opportunité pour développer des nouvelles compétences dans la programmation avec PHP et découvrir son Framework Laravel qui est un Framework complet et très puissant.

L'apport de ce travail a été d'une importance très considérable, en effet, il nous a permis de suivre une méthodologie de travail bien étudiée et d'approfondir nos connaissances dans le monde de développement des applications.

Ce stage représente pour nous une belle transition entre le monde universitaire et celui de l'entreprise. En effet, durant la période de ce stage, nous avons eu l'opportunité d'appliquer nos connaissances acquises durant notre cursus à la FST et de s'auto former dans de nouvelles technologies de développement.

Pour le moment, notre application se limite à gérer les produits des sites marocains uniquement, et l'utilisateur ne peut pas faire d'achats directement depuis la plateforme, donc parmi les améliorations que l'application attend, est de devenir internationale, Il donne aux utilisateurs la possibilité d'acheter directement.

# Webographie

## Websites :

- # W3schools : <https://www.w3schools.com/>
  - « [Formation sur le framework Bootstrap](#) »
  - « [Formation sur PHP XML DOM](#) »
- # Bootsnipp : <https://bootsnipp.com/>
  - « [avoir des templates](#) »
- # Grafikart : <https://www.grafikart.fr>
- # Laravel : <https://laravel.com/>
  - « [Formation sur laravel 5](#) »
- # Openclassrooms : <https://openclassrooms.com/>
  - « [Découvrez le Framework PHP Laravel](#) »

## Fonts :

- # Google Fonts : <https://fonts.google.com/>
- # 1001fonts : <https://www.1001fonts.com/>

## Forums :

- # Stack overflow : <https://stackoverflow.com/>
- # Laracasts-Discuss: <https://laracasts.com/discuss/>
  - « [consulter des solutions proposer pour les erreurs](#) »