

République Algérienne Démocratique et Populaire  
Université Abou Bakr Belkaid– Tlemcen  
Faculté des Sciences  
Département d'Informatique

*Thème*

# Conception et réalisation d'un site Web E-Commerce

Réalisé par :

- *MOULKHALOUA Aï.*
- *MEDJADJI Omar.*

Encadré par :

\* *Mme DIDI Fedoua*

Présenté le 27 Juin 2013 devant la commission d'examination composée de :

- *Mr Benaïssa Mohamed* (Examineur)
- *Mme Labraoui Nabila* (Examineur)

# Dédicaces

*A*

*Nos parents*

*Pour les sacrifices déployés à nos égards ; pour leur  
patience Leur amour et leur confiance en nous  
Ils ont tout fait pour notre bonheur et notre réussite.  
Qu'ils trouvent dans ce modeste travail, le témoignage de  
notre Profonde affection et de notre attachement  
indéfectible. Nulle dédicace ne puisse exprimer ce que nous  
leur devons Que dieu leur réserve la bonne santé et une  
longue vie.*

*A*

*nos chers frères*

*Mohamed, Ilyes et Omar pour leur encouragement leur  
soutenir et leur aide pendant tout long année et a nos  
chers sœur*

*A*

*Nos amis surtout Oussama*

*En témoignage de nos sincères reconnaissances pour les  
efforts Qu'ils ont consentis pour nous soutenir au cours de  
nos études.*

*Que dieu nous garde toujours unis*

*A*

*Toute personne qui aide nous à faire notre projet.*

**MEDJADJI Omar.**

**MOULKHALOUA Ali.**

---

## Remerciements

*Nous voulons exprimer par ces quelques lignes de remerciements nos gratitudees envers tout d'abord à notre encadreur, Madame **Didi Fedoua** pour ses conseils et son encadrement. Après a tous ceux en qui par leur présence, leur soutien, leur disponibilité et leurs conseils nous avons trouvé courage afin d'accomplir ce projet.*

*En fin, nous ne peuvent achever ce projet sans exprimer mes gratitudees à tous les enseignants de l'Université Abou Bakr Belkaïd de Tlemcen, pour leur dévouement et leur assistance tout au long de cette année.*

---

## الخلاصة:

هذا العمل المقدم في إطار الأطروحة لنيل شهادة الليسانس، يتمثل في خلق موقع تجاري يهدف إلى تطوير عملية البيع عن بعد وعن طريق الانترنت من اجل تسهيل و تشجيع الاتصال مع الزبون.

## Résumé :

Le travail présenté dans le cadre d'une mémoire d'obtenir le diplôme De la Licence, est de créer un site commercial vise à développer le processus de vente avec internet afin de faciliter et d'encourager la communication avec le client.

## Abstract:

The work presented in the context of a to obtain attestation in License, is to create a commercial site aims to develop the sales process and about a way of internet in order to facilitate and encourage communication with the customer.

---

## TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE .....</b>	<b>1</b>
<b><u>CHAPITRE 1: PRESENTATION DU PROJET .....</u></b>	<b><u>2</u></b>
1. INTRODUCTION :.....	3
2. DEFINITION ET TYPES DE L'E-COMMERCE :.....	3
2.1. DEFINITION :.....	3
2.2. TYPES:.....	3
3. AVANTAGE ET INCONVENIENT DU E-COMMERCE :.....	4
3.1. LES AVANTAGES :.....	4
3.2. LES INCONVENIENTS :.....	5
4. PRESENTATION DU PROJET : .....	5
4.1. QU'EST CE QU'UNE BOUTIQUE EN LIGNE .....	5
4.2. L'OBJECTIF : .....	6
5. ETUDE DE L'EXISTANT : .....	6
6. CRITIQUE ET SOLUTIONS .....	7
6.1. CRITIQUE DE L'EXISTANT : .....	7
6.2. SOLUTIONS PROPOSEES : .....	7
7. DIFFERENCE ENTRE UNE PAGE WEB ET UN SITE WEB :.....	8
8. DIFFERENCE ENTRE UN SITE WEB STATIQUE ET UN SITE WEB DYNAMIQUE :.....	8
8.1.SITE STATIQUE :.....	8
8.2.SITE DYNAMIQUE :.....	9
8.3. QUELS AVANTAGES POUR UN SITE STATIQUE ? .....	10
8.4. QUELS AVANTAGES POUR UN SITE DYNAMIQUE ?.....	10
9. MODE DE PAIEMENT EN LIGNE :.....	11
9.1. LES MOYENS DE PAIEMENT DU COMMERCE ELECTRONIQUE :.....	11
10. CONCLUSIONS : .....	13
<b><u>CHAPITRE II: CONCEPTION DE L'APPLICATION.....</u></b>	<b><u>14</u></b>
1. INTRODUCTION:.....	15
2. MERISE POUR LA MODELISATION DU SYSTEME:.....	15
3. LES DIFFERENTS MODELES DE MERISE :.....	16
3.1. MODELE CONCEPTUEL DE COMMUNICATION (MCC) :.....	16
3.2. MODELE CONCEPTUEL DE TRAITEMENT (MCT) :.....	16
3.3. MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES (MCD) :.....	16
4. PRESENTATION DE L'ARCHITECTURE D'UN SYSTEME CLIENT/SERVEUR : .....	17

---

4.1. NOTION DE CLIENT/SERVEUR :.....	17
4.2. AVANTAGES DE L'ARCHITECTURE CLIENT/SERVEUR :.....	17
4.3. INCONVENIENTS DU MODELE CLIENT/SERVEUR :.....	17
5. FONCTIONNEMENT DU CLIENT/SERVEUR :.....	18
5.1. SERVEUR :.....	18
5.2. CLIENT:.....	19
6. MODELE CLIENT :.....	21
6.1. MCC DE CLIENT :.....	21
6.2. LE MCT CLIENT :.....	21
7. MODELE ADMINISTRATEUR :.....	22
7.1. LE MODELE CONCEPTUEL DE COMMUNICATION :.....	22
7.2. LE MODELE CONCEPTUEL DE TRAITEMENT :.....	23
8. LE MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES CLIENT ET ADMINISTRATEUR :.....	24
9. LE DICTIONNAIRE DE DONNEES :.....	25
10. CONCLUSION :.....	27

### **CHAPITRE III: APPLICATION .....28**

1. INTRODUCTION :.....	29
2. L'ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT.....	29
2.1 .L'ENVIRONNEMENT MATERIEL :.....	29
2.2. ENVIRONNEMENT LOGICIEL :.....	29
3. LOGICIELS UTILISES :.....	29
3.1. ADOBE DREAMWEAVER :.....	29
3.2. NOTEPAD++: .....	30
3.3. JAVASCRIPT: .....	31
3.4. WAMPSEVER: .....	31
3.5. MYSQL: .....	32
3.6. APACHE: .....	33
4. LES PRINCIPALES INTERFACES GRAPHIQUES :.....	34
4.1. INTERFACE CLIENT :.....	34
4.2. INTERFACE ADMINISTRATEUR :.....	41
5. CONCLUSION :.....	43
CONCLUSION GÉNÉRAL : .....	44
RÉFÉRENCE : .....	45
BIBLIOGRAPHIE :.....	46

## Introduction générale

Aujourd'hui, le commerce électronique est considéré comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations internationales, surtout depuis que les problèmes liés à la facture numérique ramènent les politiques des technologies de l'information, de la communication et du développement sur les devant de l'actualité.

Des recommandations stratégiques spécifiques ont été formulées dans différent domaine : infrastructure et services de télécommunications, fiscalité, protection du consommateur, sécurité des réseaux, protection de la vie privée et des données. La confiance est un élément crucial pour le développement du commerce électronique. Il s'agit, essentiellement, d'assurer aux consommateurs et à l'entreprise des services de réseaux sûres, fiables et vérifiables.

De même, les consommateurs entendent rester maîtres de la collecte de leurs données personnelles et de l'usage qui en est fait, et veulent être surs d'avoir accès à des mécanismes de recours adaptés.

Pour créer le niveau de confiance souhaitable, il faut se doter de technologie fiable, de dispositifs de réglementation et d'auto réglementation appropriés, et pratiquer une pédagogie du public.

Le présent rapport, qui expose ce travail, est composé de trois chapitres structurés comme suit :

- Dans le premier chapitre, nous allons présenter le cahier de charge et l'objectif de ce projet, l'étude de l'existant, de son critique et des solutions proposées.
- Le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse des besoins et à la conception de ce projet.
- Dans le troisième chapitre, je vais étudier l'implémentation de l'application, en décrivant l'environnement matériel et logiciel, et je vais donner un aperçu sur les interfaces réalisées.

# **CHAPITRE I:**

## **PRÉSENTATION DU PROJET**



## 1. Introduction :

Dans ce chapitre, je commence par le commerce électronique et une présentation de la société, lieu de ce stage. Ensuite, je détermine le cahier de charge et les objectifs à atteindre de ce projet.

Ainsi, j'intéresse à l'étude de l'existant et ces critiques et je propose des solutions possibles.

## 2. Définition et types de l'e-commerce :

### 2.1. Définition :

Le e-commerce ou le commerce électronique, un sous ensemble de l'e-business, est l'achat, la vente et l'échange de biens et de services sur les réseaux informatiques (comme internet) par le biais duquel les opérations ou les conditions de vente sont exercées par voie électronique. Contrairement à la croyance populaire, le commerce électronique n'est pas seulement sur le web. En fait, le commerce électronique est bien vivant dans les transactions entre entreprise avant le web dans les années 70 par l'intermédiaire de l'EDI (Electronic Data Interchange) à travers des VAN (Value-Added Networks). E-commerce peuvent être répartis en quatre catégories principales : **B2B**, **B2C**, **C2B** et **C2C**.

### 2.2. Types:

#### . B2B (Business-to-Business)

Ceux sont les entreprises qui font affaire avec d'autres, comme les fabricants qui vendent à des distributeurs et grossistes, qui à leur tour vendent aux détaillants. La tarification est basée sur la quantité de l'ordre et est souvent négociable.

#### .B2C (Business-to-consumer)

Ceux sont les entreprises vendant au grand public en général grâce à des catalogues en utilisant des logiciels panier. En volume en dollars, B2B a la palme, cependant B2C est vraiment ce que l'utilisateur, a en tête en ce qui concerne le commerce électronique, dans son ensemble.

#### .C2B (Consumer-to-Business)

Le consumer to business (C2B) est un modèle d'entreprise (business model) dans lequel les consommateurs (les particuliers) sont au service de l'entreprise en apportant un produit ou une prestation, et non le contraire comme c'est le cas traditionnellement.

Ce type de système économique est qualifié de modèle d'entreprise inversé. Deux événements ont rendu possible l'émergence de ce nouveau type de relation commerciale,

d'une part, l'événement des réseaux informatiques a permis a moindre frais de mettre en relation un très grand nombre de personnes ; d'autre part, le développement des technologies et la baisse des cout qu'il a engendré, ont donné aux particuliers accès a des technologies autrefois réservées aux entreprises (ordinateur, moyens d'impressions et d'acquisition numériques, logiciels)

### **.C2C (Consumer-to-Consumer)**

Il existe de nombreux sites offrant de petites annonces gratuites, enchères, et des forums où les particuliers peuvent acheter et vendre en ligne grâce au système de paiements tels que PayPal [2], ou les gens peuvent envoyer et recevoir de l'argent en ligne en toute simplicité. Le service d'enchère d'eBay est un bon exemple de commerce de personne, des transactions ont lieu tous les jours depuis 1995.

Les entreprises utilisant les réseaux internes, pour offrir a leurs employés des produits et services en ligne -- pas nécessairement en ligne sur le web -- se sont livrées a B2E (Business—to-Employée) e-commerce.

## **3. Avantage et inconvénient du e-commerce :**

### **3.1. Les avantages:**

Dans un premier temps, nous allons donc analyser les avantages que le e-commerce procure a l'entreprise ainsi qu'à ses clients.

- **Pour les entreprises :**

- Il ouvre un nouveau canal de distribution, un circuit complémentaire pour certain produit et services de l'entreprise.
- Il permet de couvrir des niches de marché dont l'atteinte serait jugée trop onéreuse par les moyens classiques de commercialisation.
- Il favorise l'interactivité en développant une relation personnelle avec le consommateur ou le client, facilitant la vente « < one to one > » (personnalisée) et le sur-mesure.
- Il permet d'envisager des politiques de fidélisations du client à travers une offre de services et à forte valeur ajoutée.
- Il facilite les transactions en évitant à l'acheteur de se déplacer (donc de lui faire gagner du temps) tout en lui offrant un service identique et confortable.
- Il donne la possibilité de réduire les prix publics des produits en éliminant la marge laissée habituellement aux intermédiaires, comme certains couts de structure.
- L'enregistrement des données via internet est quasiment automatique et demande peu d'effort.

- **Pour les clients :**

- Le e-commerce est un extraordinaire outil de présélection ;
- La recherche du meilleur prix ;
- Pas de pression de la part des vendeurs ;
- Un marché aux puces à l'échelle mondiale ;
- Un gain de temps ;
- Une offre actualisée (on trouve les derniers modèles).

### **3.2. Les inconvénients :**

- **Pour l'entreprise :**

- L'incertitude et le manque de confiance autour de la sécurisation des moyens de paiement, malgré le fait que dorénavant les méthodes de cryptage de données assurent une confidentialité quasi parfaite lors de la transaction.
- La résistance des intermédiaires (grossistes, distributeurs) qui craignent une destruction d'emplois assortie d'une perte de chiffre d'affaires

- **Pour les clients :**

- le pistage informatique à partir des cookies, c'est à dire ces petits fichiers qui identifier l'ordinateur appelant de façon unique afin de pouvoir retracer toute les habitudes d'appel et de consommation.
- L'insécurité des paiements et la peur de tomber sur un cybermarchand malhonnête qui ne livre pas.
- Le manque de relations humaines et le sentiment d'isolement devant sa machine (cas des internautes peu expérimentés).
- Le manque de contact avec le produit.
- Les couts de téléphone.
- Les détailles et tarifs de livraison.
- Les difficultés de recours en cas d'ennuis.

## **4. Présentation du projet :**

### **4.1. Qu'est ce qu'une boutique en ligne ?**

Grace à une boutique en ligne, on peut choisir et payer des articles comme dans un magasin réel. Pour acheter un produit de cette boutique virtuelle, il suffit le plus souvent de choisir les produits désirés puis de les mettre dans un panier d'achat.

L'acheteur peut, ensuite, remplir un bon et payer sa commande par carte bancaire ou par un autre moyen de paiement. La commande sera livrée en fonction du choix de l'internaute et selon les modalités définies par le responsable de la boutique.

#### **4.2. L'objectif :**

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

Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :

- Gérer les relations avec les clients,
- Gérer les relations avec les fournisseurs,
- Gérer les commandes,
- Mettre en place des promotions,
- Gérer les produits (ajouter, modifier ou supprimer des produits),

En effet, ce site donne aux internautes la possibilité de s'inscrire, effectuer leurs demandes en ligne, et de recevoir une confirmation immédiate. En plus, les internautes peuvent consulter en ligne le catalogue et toutes ses nouveautés.

#### **5. Etude de l'existant :**

Pour acheter un équipement de communication telle qu'un téléphone portable ou un ordinateur portable, le client doit se déplacer directement au local de la société afin de chercher une offre de vente qui satisfait ses besoins. Ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps. D'ailleurs, même le vendeur n'a aucun moyen pour mettre à disposition ses annonces de vente et services, à l'exception des supports traditionnels tels que les journaux ou les petites affiches. Ainsi, un moyen fiable et automatisé permettant d'informer un grand nombre de clients des offres de vente et des services nécessaires. Divers autres traitements sont, d'ailleurs, sources de problèmes, adoptant les méthodes traditionnelles de travail :

- le règlement des factures se fait en espèce ou par chèque, sur place.
- l'enregistrement des clients se fait manuellement sur papier.
- les produits sont classés par catégorie (caméra numérique, caméra de surveillance et matériel sono) et par sous-catégorie non liées et non hiérarchisées, ce qui rend la recherche plus pénible.
- les documents sont nombreux et mal organisés.

Vu l'accroissement de la technologie Internet, l'achat en ligne est devenu une nécessité incontournable pour les commerçants.

## 6. Critique et solutions :

### 6.1. Critique de l'existant :

La solution actuelle est manuelle, posant ainsi des problèmes différents, à savoir :

- L'abondance des documents dans l'entreprise qui peut ralentir les services.
- Risque de mélanger les documents; ce qui peut être fatal.
- La suivie en ligne des clients et des fournisseurs (suivie de livraison, suivie de commandes).
- La perte de la clientèle est possible, surtout quand le traitement de leurs demandes traîne ou prend beaucoup de temps pour être livré.

### 6.2. Solutions proposées :

Grâce à Internet, de nouvelles perspectives de développement apparaissent dans l'élargissement du marché économique.

La création d'un site Internet a pour but de valoriser l'image de la société et faire des économies. L'utilisation d'Internet, comme segment de communication de masse, permet également de baisser des coûts marketing et d'autres frais. Avec la transmission du haut débit et la sécurisation augmentée des moyens sécurisés de paiement, la confiance des utilisateurs en ce qui concerne l'e-commerce est croissante. La plupart des personnes adultes utilisent.

Aujourd'hui, Internet pour faire des achats. Les consommateurs et les entreprises s'orientent de plus en plus vers les *boutiques en ligne* qui permettent la comparaison, la disponibilité des produits et la vérification des prix d'où l'économie considérable du temps.

Ce projet consiste donc à la mise en place d'un site Web dynamique qui gère la commercialisation de matériels audiovisuels. Ceci est possible à travers des catalogues en ligne proposant ces matériels aux meilleurs prix par rapport aux concurrents. La société n'aura donc qu'à agencer ses produits et bien sûr de mettre sa base de données à jour. Les clients peuvent consulter le site après une inscription, et commander les produits, qui sont par la suite livrés à domicile.

Cette boutique en ligne permettra d'offrir beaucoup des services à savoir :

- Recherche de produit,
- Consultation de catalogues de produits,
- Lancer une commande en ligne,

Cette application Web permettra de cibler une nouvelle catégorie de clientèles (locale et internationale), et d'offrir une meilleure qualité de service en communication et en commerce.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

**• Partie administrateur du site :**

Cette partie permettra le stockage des documents et leur publication sur internet.

Ce mécanisme est accompli par l'administrateur du site qui doit s'authentifier avec son login et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme administrateur, il pourra accéder à la page qui lui permettra de gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par l'administrateur qui pourra :

- Ajouter un produit : chaque produit est caractérisé par son nom et sa catégorie.
- Gérer des comptes : ajout ou suppression d'un compte. Chaque compte est caractérisé par le login, le mot de passe, le nom et le prénom de l'administrateur.
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface

**• Partie client :**

Cette interface doit être accessible à n'importe quel internaute cherchant des produits et effectuant des commandes

**7. Différence entre une page Web et un site Web :**

Une page Web est un fichier, comme celui-ci qui contient du texte, des images et des liens à d'autres pages. Un site Web est un regroupement de pages sur un sujet, un thème, un commerce, une organisation. Un site Web a aussi une page principale. C'est une page Web qui aide les lecteurs à naviguer sur le site pour trouver l'information voulue.

Un site Web doit aussi être structuré. Comment une page Web est-elle reliée à une autre? Y a-t-il un ou plusieurs chemins ou parcours que les lecteurs peuvent utiliser pour naviguer à travers le site? Par exemple. Au début et à la fin de chaque page, il y a plusieurs boutons de navigation pour passer à la page précédente ou suivante.

**8. Différence entre un site web statique et un site web dynamique :****8.1.Site statique :**

Les pages du site ne sont pas modifiables par des utilisateurs. Le site est donc rempli et mis à jour par l'administrateur qui le fait depuis son poste de travail. Une fois le site mis à jour sur l'ordinateur de l'administrateur, celui-ci devra être envoyé sur le site via FTP. Le site est dit statique car les pages HTML qui le compose sont toujours identiques entre deux visites sans mise à jour. Le serveur donc n'a pas besoin de éléments de Scripting.

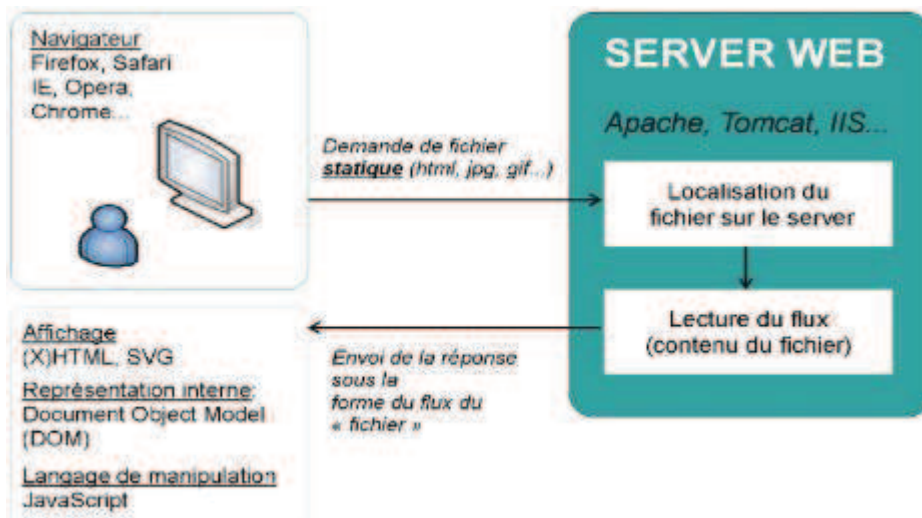


Figure I.1: un Site Web statique

## 8.2.Site dynamique

Les pages du site qui le compose peuvent être modifiables par les visiteurs. De plus, entre deux visites sur un même site, le contenu de la page peut être différent sans action de l'administrateur du site Internet. Les grandes applications de ce type de site sont : les forums, les Wiki (Wikipédia étant le plus grand représentant du genre) et tous les sites communautaires (Facebook, Twitter, hi5, etc.).

Le serveur qui fait fonctionner le site utilise une technologie de Scripting (comme PHP, Ruby, Python ou Perl) ainsi qu'une base de données comme MySQL.

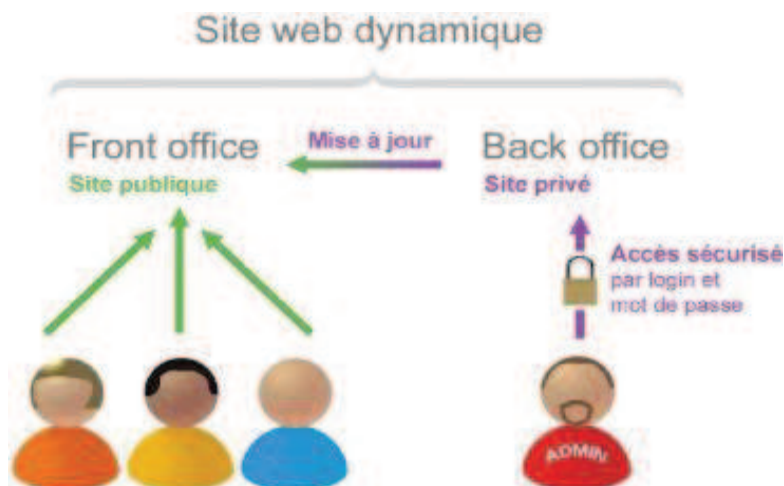


Figure I.2: un site web dynamique

### 8.3. Quels avantages pour un site statique ?

On vient de voir qu'un site statique possède beaucoup d'inconvénient : il faut s'y connaître en HTML pour le modifier et l'étape de mise à jour est fastidieuse. (pour résumer) Mais il faut aussi reconnaître au site statique des avantages dans plusieurs domaines :

- le site internet est mis à jour en local sur la machine de l'administrateur : il n'y a donc pas de surprise une fois que le site est en ligne.

- le site internet ne fait pas appel aux technologies en perpétuelles évolutions qui permettent la mise en place de sites dynamique (PHP, Ruby, Python, Perl, Java, ASP, etc.) : on gagne donc en sécurité et en veille technologique.

- le site internet statique consomme peu de ressource serveur : le site n'utilisant aucune technologie compliquée (au hasard : PHP + MySQL + Apache), les coûts d'entretien et de maintenance en activité sont très inférieurs à ceux d'un site dynamique.

- le site internet statique se sauvegarde plus facilement : ceux qui ont déjà manipulé les bases de données MySQL utilisées pour la création de sites dynamiques savent que c'est une galère à sauvegarder et à restaurer. Le fait de disposer directement des pages HTML du site facilite la sauvegarde (un simple copier / coller sur une clé USB est c'est bon !).

### 8.4. Quels avantages pour un site dynamique ?

- de nombreux scripts gratuits existent déjà et permettent de réaliser tous les sites qu'on souhaite. Ainsi en téléchargeant le script (ou CMS : Content Management System) qui va bien, il sera très simple de créer un forum, un blog ou tout autre site.

-La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie « administration » du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles (avec accès Internet naturellement)

-Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes.



## 9. Mode de paiement en ligne :

Le contrat électronique en ligne passe par le paiement des services et des biens. Le paiement est l'aspect le plus controversé du commerce électronique car il demeure, l'obstacle à son développement face au risque encore assez important de fraude et de piratage. En effet, seules les méthodes sur le paiement sur le réseau pourront favoriser la confiance des opérateurs : banques, commerçants, utilisateurs ...

Portant, les risques de détournement d'un numéro de carte bancaire sur le réseau ne sont pas plus grands que ceux l'empreinte laissée après un paiement dans un restaurant, d'autant que le risque, pour le consommateur est en générale supporté par le banquier. La recherche de moyens de paiement plus surs assurera sans doute le développement du commerce électronique, notamment par la cryptographie. Le problème de la signature électronique va de pair avec celle des moyens cryptographiques.

### 9.1. Les moyens de paiement du commerce électronique :

Parmi les différents moyens de paiement, plusieurs paramètres déterminent le choix de celui qui est le plus approprié pour le consommateur. Ce choix induira certains enjeux juridiques.

Aucun des outils de transaction, très nombreux, ne s'est encore imposé comme standard. Plusieurs types de moyens de paiement peuvent être distingués :

- la carte bleue : est le moyen le plus utilisé sur internet l'utilisateur communique son numéro avec sa date d'expiration. Les risques d'interception du numéro de la carte bleue sont faibles.
- les jetons électroniques et les porte-monnaie électroniques : certains sociétés proposent des « monnaies virtuelles » visant à aider les sites commerciaux a fidéliser leurs clients. La pratique est bien connue des adeptes du marketing et déjà nombreux sont les sites qui offrent des cadeaux (« coupants virtuels ») à leurs visiteurs fidèles pour les récompenser.
- L'intermédiation off-line : les moyens de paiement utilisent également une intermédiation off-line. Le client, tout en étant connecté, obtient, d'un tiers à qu'il communique son numéro de carte bancaire, un numéro secret grâce auquel il effectue la transaction avec le serveur du vendeur. Le recours à ce tiers, permettrait d'instaurer la confiance entre le vendeur et l'acheteur tout en garantissant la sécurité du paiement et l'authentification de l'échange.

- Mastercard.
- Paypal : géré par l'entreprise américaine Paypal Inc., est un service de paiement électronique qui permet de payer des achats, de recevoir des paiements, ou d'envoyer et de recevoir de l'argent.

## 10. Conclusions :

A travers le cahier des charges qu'on a cité ci-dessus, je comprends bien que l'interface web que je vais réaliser est un site web dynamique mais pour l'implémenter j'ai besoins d'une étude conceptuelle de ce site. Cette étape je donne une vision globale sur la société et les tâches que je dois réaliser afin d'éviter les problèmes existants et atteindre les objectifs de la société.

Grâce au commerce électronique, les frontières n'existent plus. Les avantages sont nombreux : plus de choix, comparaison des prix plus facile... Mais cela ne signifie pas qu'il n'existe pas de règle précise pour bien consommer sur le net.

# **CHAPITRE II :**

## **CONCEPTION DE L'APPLICATION**

## 1. Introduction :

J'expose, dans ce chapitre, la solution conceptuelle que j'ai proposée et cette conception du système à réaliser qui a pour but de rendre flexible la tâche de la gestion.

En d'autre terme, ce chapitre devrait répondre à la question : *comment faire* ? La structure de ce chapitre dépend de la nature de ce projet. J'ai conçu la phase de conception d'un système d'information qui nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle.

Il existe plusieurs méthodes d'analyse, la plus utilisée étant la méthode MERISE.

## 2. Merise pour la modélisation du système :

Pour modéliser les fonctionnalités, que doit offrir ce système, j'ai choisit la méthode MERISE.

MERISE étant une méthode de conception et de développement d'un système d'information, représentant les interactions entre ses différents composants et d'en proposer une description formelle. Au début des années 90, cette méthode a connue une évolution importante suite à l'intégration de concepts orientés objets tel que l'héritage. Je présente, dans la suite,

Le Modèle conceptuel de communication, (MCC) le Modèle conceptuel de données(MCD) et le Modèle conceptuel de traitements (MCT).

La méthode MERISE est basée sur la séparation des données et des traitements, à effectuer, en plusieurs modèles conceptuels et physiques. Cette séparation assure une longévité au modèle. En effet, l'agencement des données n'a pas à être souvent remanié, tandis que les traitements le sont plus fréquemment.

La méthode Merise préconise 3 niveaux d'abstraction :

- **le niveau conceptuel** qui décrit la statique et la dynamique du système d'information en se préoccupant uniquement du point de vue du gestionnaire.

- **le niveau organisationnel** qui décrit la nature des ressources qui sont utilisées pour supporter la description statique et dynamique du système d'information. Ces ressources peuvent être humaines et/ou matérielles et logicielles.

- **le niveau opérationnel** dans lequel on choisit les techniques d'implantation du système d'information (données et traitements).

### 3. Les différents modèles de MERISE :

#### 3.1. Modèle Conceptuel de Communication (MCC) :

Ce modèle, appelé aussi diagramme conceptuel de flux, permet de représenter les flux d'informations (représentés par des flèches dont l'orientation désigne le sens du flux d'information) entre les acteurs internes (représentés par des éclipses) ou externes (représentés par des éclipses avec un trait interrompu).

#### 3.2. Modèle Conceptuel de Traitement (MCT) :

Le MCT modélise les activités du domaine, activités conditionnées par les échanges avec l'environnement, sans prise en compte de l'organisation. Ainsi, chaque activité (nommée opération) regroupe un ensemble d'activités élémentaires réalisables au sein du domaine, sans autres informations extérieures (on n'a pas besoin de s'arrêter pour attendre des informations extérieures).

#### 3.3. Modèle Conceptuel de Données (MCD) :

Un Modèle Conceptuel de Données est la formalisation de la structure et de la signification des informations décrivant des objets et des associations perçus d'intérêt dans le domaine étudié, en faisant abstraction aux solutions et aux contraintes techniques et informatiques d'implantation en base de données.

Un MCD est exprimé en entité-relation Merise qui comporte les concepts basiques suivants:

- **Entité** : modélisation d'un objet d'intérêt (en termes de gestion) pour l'utilisateur.
- **Relation** : modélisation d'une association entre deux ou plusieurs entités.
- **Cardinalités** : modélisation des participations mini et maxi d'une entité à une relation
- **Propriétés** : modélisation des informations descriptives rattachées à une entité ou une relation
- **Identifiant** : modélisation des propriétés contribuant à la détermination unique d'une occurrence d'une entité.

## **4.Présentation de l'architecture d'un système client/serveur :**

### **4.1. Notion de client/serveur :**

De nombreuses applications fonctionnent selon un environnement client/serveur.

Cela signifie que des machines clients (des machines faisant partie du réseau) se contactent à un serveur, une machine généralement très puissante en termes de capacités d'entrée-sortie, qui leur fournit des services. Ces services sont des programmes fournissant des données telles que l'heure, des fichiers, une connexion, etc. les services sont exploités par des programmes, appelés programmes clients, s'exécutant sur les machines clients. On parle ainsi de client (client FTP, client de messagerie, etc.) lorsque l'on désigne un programme tournant sur une machine cliente, capable de traiter des informations qu'il récupère auprès d'un serveur (dans le cas du client FTP il s'agit de fichiers, tandis que pour le client de messagerie il s'agit de courrier électronique).

### **4.2. Avantages de l'architecture client/serveur :**

Le modèle client/serveur est particulièrement recommandé pour des réseaux nécessitant un grand niveau de fiabilité, ses principaux atouts sont :

- Des ressources centralisées : étant donné que le serveur est au centre du réseau, il peut gérer des ressources communes à tous les utilisateurs, comme par exemple une base de données centralisées, afin d'éviter les problèmes de redondance et de contradiction.
- Une meilleure sécurité : car le nombre de points d'entrée permettant l'accès aux données est moins important.
- Une administration au niveau serveur : les clients ayant peu d'importance dans ce modèle, ils ont moins besoin d'être administrés.
- Un réseau évolutif : grâce à cette architecture il est possible de supprimer ou rajouter des clients sans perturber le fonctionnement du réseau et sans modification majeure.

### **4.3. Inconvénients du modèle client/serveur :**

L'architecture client/serveur a tout de même quelques lacunes parmi lesquelles :

- Un coût élevé dû à la technicité du serveur.
- Un maillon faible : le serveur est le seul maillon faible du réseau client/serveur, étant donné que tout le réseau est architecturé autour de lui ! Heureusement, le serveur a une grande tolérance aux pannes (notamment grâce au système RAID qui permet un haut niveau de disponibilité).

## 5. Fonctionnement du client/serveur :

### 5.1. Serveur :

#### ➤ Définition :

Dans un réseau informatique, un serveur est à la fois un ensemble de logiciels et d'ordinateurs les hébergeant dont le rôle est de répondre de manière automatique à des demandes envoyées par des clients par exemple ordinateur et logiciel et cela via le réseau.

Les serveurs sont d'usage courant dans les centres de traitement de données, les entreprises, les institutions, et les réseaux internet, ou ils sont souvent un point central et sont utilisés simultanément par de nombreux utilisateurs pour stocker, partager et échanger des informations. Les différents usagers opérant à partir d'un client.

#### ➤ Caractéristique :

- a. Il est initialement passif (ou esclave en attente d'une requête).
- b. Il est à l'écoute prête à répondre aux requêtes envoyées par des clients.
- c. Dès qu'une requête lui parvient, il l'a traite et envoie une réponse.

#### ➤ Exemple de serveur :

Nombreux sont les exemples sur les serveurs et cela d'après les services fournis par ces derniers citons parmi eux :

- **Serveur de courrier**

Un serveur de courrier répond à des demandes d'acheminement de messages électroniques. Le serveur stocke les messages arrivés, et transmet les messages en partance au destinataire (un autre serveur de courrier). Un serveur de courrier répond également aux demandes de manipulation et de récupération des messages stockés.

- **Serveur de web**

Un serveur web répond à des demandes de consultation de documents tels que ceux du World Wide Web (appelé le web, parfois la toile ou le www). Chaque consultation d'un nouveau document hypertexte par parcours d'un hyperlien dans le logiciel client (la plupart du temps un navigateur web). Provoque l'envoi d'une nouvelle demande, chaque demande peut être envoyée à un serveur différent.



- **Serveur de base de données**

Un serveur de base de données répond à des demandes de manipulations de données stockées dans une ou plusieurs bases de données. Il s'agit typiquement de demandes de recherche, de tri, d'ajout, de modification ou de suppression de données.

Le serveur de base de données fait partie d'un système de gestion de base de données (abréviation SGBD) (logiciel qui manipule une base de données) qui comporte un logiciel client et un logiciel serveur.

- **Serveur d'impression**

Un serveur d'impression répond à des demandes on rapport à des travaux d'impression numérique. Les documents sont placés dans les files d'attente, puis envoyées aux imprimantes.

- **Serveur de fichiers**

Un serveur de fichiers répond à des demande relatives à la création, le déplacement, la suppression, la lecture, la modification ou le verrouillage d'un fichier. Les fichiers sont stockés dans les mémoires de masse du serveur (la plupart du temps des disque dure) et manipuler selon les demandes des clients.les serveurs des fichiers sont souvent inclus dans les systèmes d'exploitations.

- **serveur de jeu**

Le serveur fait partie d'un logiciel de jeu en ligne multi-joueurs en architecture client/serveur. Il répond à des demandes de diffusion d'opérations effectuées par chaque joueur. Le serveur valide les opérations de chaque joueur, arbitre le jeu puis transmet les évolutions du jeu aux autres joueurs.

## **5.2. Client:**

- **Définition :**

Dans un réseau informatique un client est l'ordinateur et le logiciel qui envoient des demandes à un serveur. Il peut s'agir d'un logiciel manipulé par une personne. On appelle client aussi bien l'ordinateur depuis lequel les demandes sont envoyées mes aussi le logiciel qui contient les instructions relatives à la formulation des demandes et la personne qui opère les demandes. L'ordinateur client est généralement un ordinateur personnel ordinaire, équipé de logiciels relatifs aux différents types de demandes qui vont être envoyées, comme par exemple un navigateur web, un logiciel client pour le world wide web.

- **Caractéristique :**

- a. Il actif le premier (ou le maitre).
- b. Il envoie des requêtes au serveur.
- c. Il attend et reçoit des réponses du serveur.

- **Les différents types de client :**

- **Client lourd** : le terme « client lourd » (en anglais « fat client » ou « heavy client »), par opposition au client léger, désigne une application cliente graphique exécutée sur le système d'exploitation de l'utilisateur. Un client lourd possède généralement du capacités de traitement évoluées et peut posséder une interface graphique sophistiquée. Néanmoins, ceci demande un effort développement et tend à mêler la logique de présentation (l'interface graphique) avec la logique applicative (les traitements)

- **Client léger** : le terme « client léger » (parfois « client pauvre », en anglais « thin client »), par opposition au client lourd, désigne une application accessible via une interface web (en HTML) consultable à l'aide d'un navigateur web, ou la totalité de la logique métier est traitée du coté du serveur. Pour ces raisons, le navigateur est parfois appelé client universel.

- **Client riche** : un « client riche » est un compromis entre le client léger et le client lourd. L'objectif des clients riches est donc de proposer une interface graphique, d'écrite avec une grammaire de description basée sur la syntaxe. XML, permettant d'obtenir des fonctionnalités similaires à celles d'un client lourd : glisser, déposer, onglets, multi fenêtrage, menus déroulants, mise a jour dynamique, ...

## 6. Modèle client :

### 6.1. MCC de client :

Le client, qui souhaite éventuellement effectuer des achats, peut gérer les produits (ajouter et supprimer des produits) et peut accéder au site grâce à un email et un mot de passe. J'ai décidé de ne pas faire de distinction entre un client et un visiteur. Néanmoins, il faut absolument se connecter pour pouvoir payer une commande et enregistrer ou afficher une facture (voir figure 2.1).

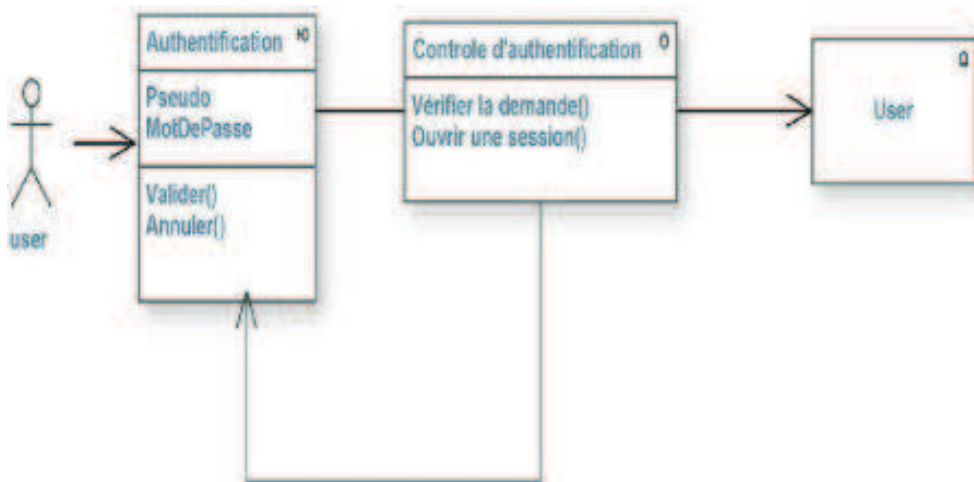


Figure II.1 : Le Modèle Conceptuel de Communication du client

### 6.2. Le MCT client :

Le client peut choisir les produits qui sont affichés sur le site et valider ensuite sa commande. Mais il faut absolument s'identifier avec un email et un mot de passe avant de payer sa facture et de l'enregistrer ou de l'imprimer (voir figure 2.2).

## 7. Modèle administrateur :

### 7.1. Le Modèle Conceptuel de Communication :

L'administrateur a pour rôle de gérer intégralement le bon fonctionnement du site. Il est chargé de gérer ajouter, supprimer et modifier les produits ainsi que le suivi des commandes (enregistrer facture et valider commande). Mais il faut absolument se connecter pour pouvoir faire ces tâches (voir figure 2.3).

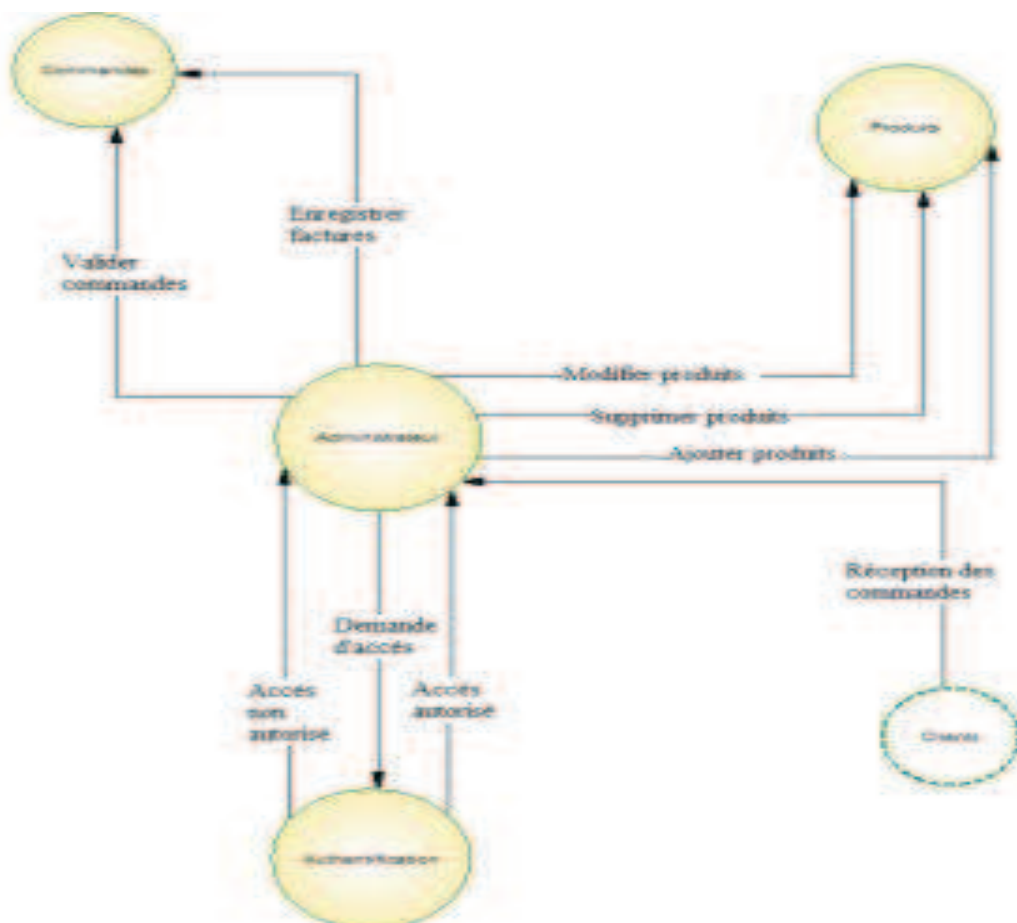


Figure II.2: Le MCC de l'administrateur

## 7.2. Le Modèle Conceptuel de Traitement :

L'administrateur s'identifie avec un nom et un mot de passe pour valider ou annuler les commandes, après leurs réceptions et vérifications. Il peut également enregistrer ou imprimer une facture (voir figure 2.4).

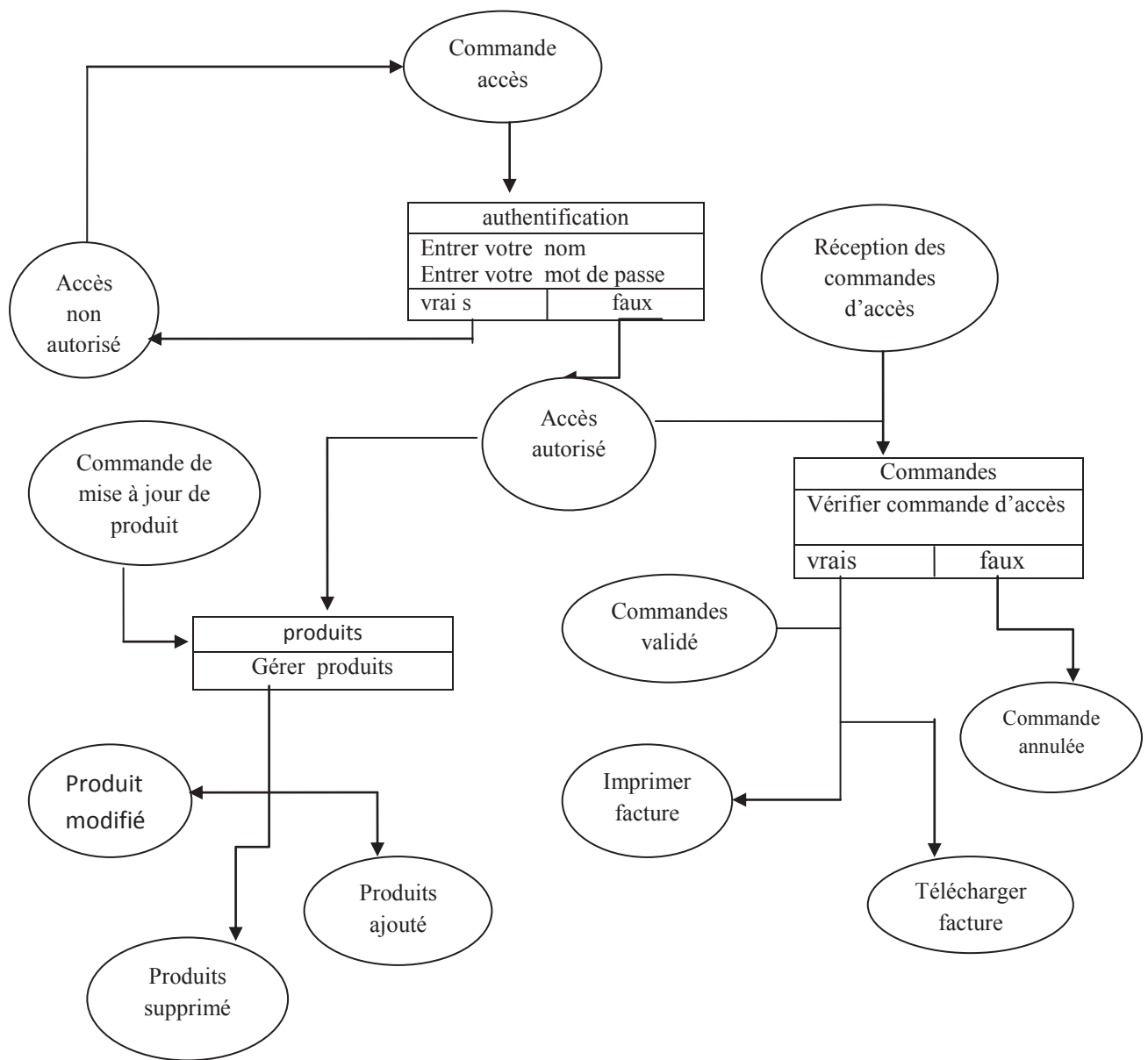


Figure II.3: Le MCD de l'administrateur

## 8. Le Modèle Conceptuel de Données client et administrateur :

Un modèle conceptuel de données permet de regrouper et d'ordonner les données nécessaires à la gestion d'un ensemble d'entités dans un système d'information.

(Voir figure 2.5).

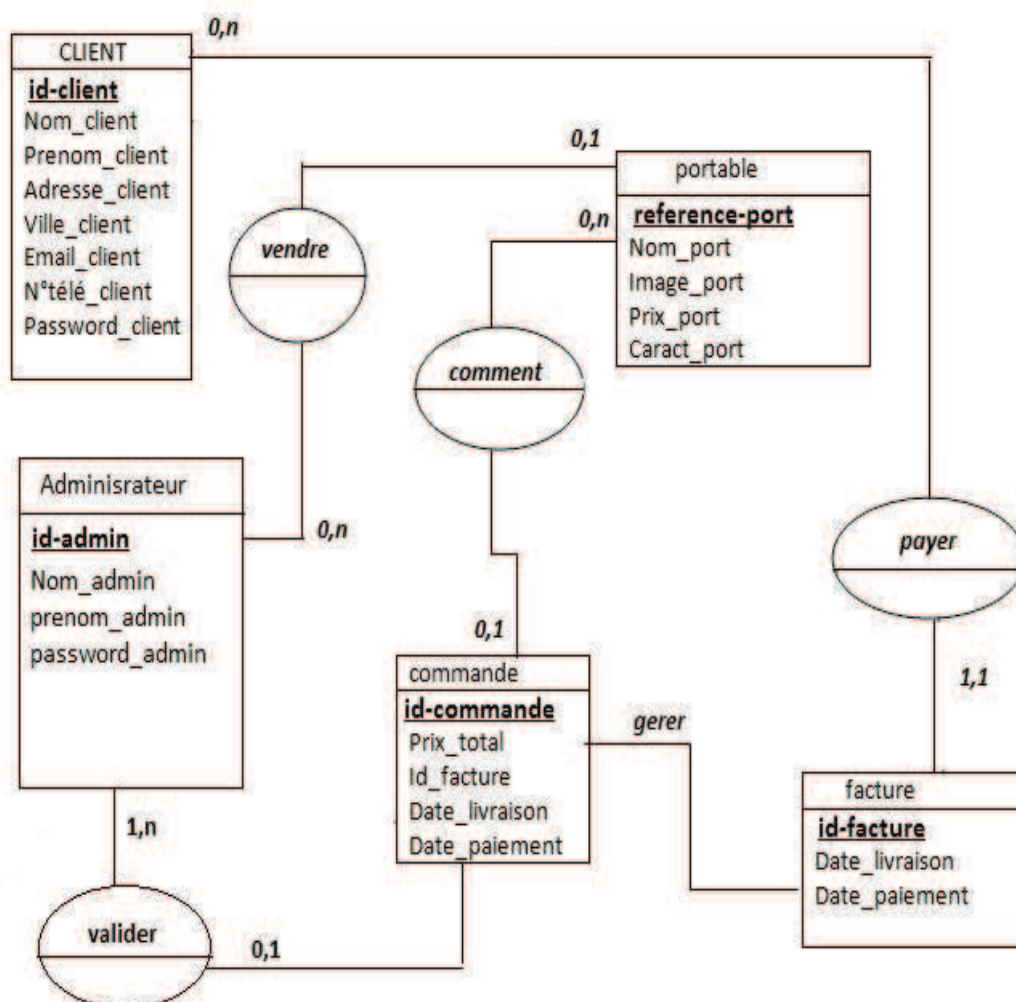


Figure II.4: Le MCD de l'application

## 9. Le dictionnaire de données :

Le dictionnaire de données permet de recenser les informations nécessaires. Il précise le libellé des données, le nom de chaque champ, le type, la dimension et le libellé des données utilisées. Je vais présenter ce donné selon les entités.

(Voir tableaux 2.1, 2.2, 2.3, 2.4).

### Information client :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id_cli	Numéro de client	Entier	10
Nom_cli	Nom du client	Texte	20
Prenom_cli	Prénom du client	Texte	20
Email_cli	Adresse email du client	Texte	20
Pass_cli	Mot de passe du client	Texte	30
Date_ness	Date de naissance du client	Date	8
Adress_cli	Adresse du client	Texte	20
Tele_cli	Numéro de téléphone du client	Entier	13

Tableau II.1

### Information administrateur :

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id_adm	Numéro de l'administrateur	Entier	10
Nom_adm	Nom de l'administrateur	Texte	20
Prenom_adm	Prénom de l'administrateur	Texte	20
Pass_adm	Mot de passe de l'administrateur	Texte	30

Tableau II.2

**Information produit :**

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id_pro	Numéro du produit	Entier	10
Nom_pro	Nom du produit	Texte	20
Info_pro	Information et caractéristique du produit	Texte	50
Prix_pro	Prix du produit	Réel court	15

**Tableau II.3****Information commande :**

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id_com	Numéro de la commande	Entier	10
Prix_tot	Prix total des produits à commander	Réel court	20
Id_fact	Numéro de la facture	Entier	10
Date_pai	Date de paiement de la facture	Date	8
Date_liv	Date de livraison de la commande	Date	8

**Tableau II.4****Information facture :**

Nom du champ	Libellé de la propriété	Type	Dimension
Id_facture	Numéro de la facture	Entier	10
Date_livraison	Date de livraison de la facture	Date	8
Date_paiement	Date de paiement de la facture	Date	8

**Tableau II.5**



## **10. Conclusion :**

La phase conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet. Elle permet de faciliter le système d'information et réaliser l'implémentation de la base de données et le traitement. Par la suite, je dois chercher les moyens et les outils possibles pour développer l'application, ce que je vais présenter dans le chapitre suivant.

## **CHAPITRE 3 :**

## **APPLICATION**

## 1. Introduction :

Ce chapitre a pour objectif majeur de présenter le *produit final*. C'est la phase de réalisation de ce site web dynamique qui utilise des technologies spécifiques. Ce chapitre est composé de deux parties : la première partie présente l'environnement de développement alors que la seconde partie concerne les principales interfaces graphiques.

## 2. L'environnement de développement

### 2.1 .L'environnement matériel :

Pour développer cette application j'ai utilisé une machines, configurées comme suit :

#### ❖ Machine HP C 660

- Mémoire Vive : 4 Go.
- Disque Dur : 500 Go.
- Processeur : Intel (R) Core (TM) I 3 GHz.
- Type de système : Windows 7

### 2.2. Environnement Logiciel :

Lors du développement de ce application, j'ai utilisé, les outils logiciels suivants:

- Adobe Dreamweaver.
- notepad++.
- JavaScript.
- Wampserver.
- Serveur MySQL.
- Serveur Apache.

Je vais présenter ces différents logiciels dans la section suivante :

## 3. Logiciels utilisés :

### 3.1. Adobe Dreamweaver :

Adobe Dreamweaver (anciennement Macromedia Dreamweaver) est un éditeur du site web de type WYSIWYG. Il fut l'un des premiers éditeurs HTML de type « tel affichage, tel résultat », mais également l'un des premiers à intégrer un gestionnaire du site (CyberStudio GoLive étant le premier). Ces innovations l'imposèrent rapidement comme l'un des principaux éditeurs du site web, aussi bien utilisable par le néophyte que par le professionnel.

Dreamweaver offre deux modes de conception par son menu affichage. L'utilisateur peut choisir entre un mode création permettant d'effectuer la mise en page directement à l'aide d'outils simples, comparables à un logiciel de traitement de texte (insertion de tableau,

d'image, etc.). Il est également possible d'afficher et de modifier directement le code (HTML ou autre) qui compose la page. On peut passer très facilement d'un mode d'affichage à l'autre, ou opter pour un affichage mixte. Cette dernière option est particulièrement intéressante pour les débutants qui, à terme, souhaitent se familiariser avec le langage HTML. Il a évolué avec les technologies de l'internet.

Il offre, aujourd'hui, la possibilité de concevoir des feuilles de style. Les liaisons avec des bases de données ont également été améliorées ainsi que le chargement des fichiers sur les serveurs d'hébergement. Il propose, en outre, l'utilisation de modèles imbriqués de pages web, selon un format propriétaire.

Depuis la version MX, il peut être utilisé avec des langages web dynamiques (ASP, PHP) à l'aide d'outils relativement simples d'utilisation. Il permet ainsi de développer des applications dynamiques sans connaissance préalable des langages de programmation. Dreamweaver est édité par la société Adobe Systems et fait partie de la suite de développement Studio 8 de l'éditeur, qui comprend Macromedia Flash, Macromedia Fireworks (édition graphique) et Macromedia Coldfusion (serveur). Macromedia, qui éditait Dreamweaver auparavant, a été racheté par Adobe en décembre 2005.

### 3.2. Notepad++ :

Un éditeur de texte (gratuit aussi) qui colore automatiquement le code que l'on entre en fonction de la logique de votre langage informatique, ce qui vous permettra une relecture facile. Cette aide indispensable s'appelle la coloration syntaxique.

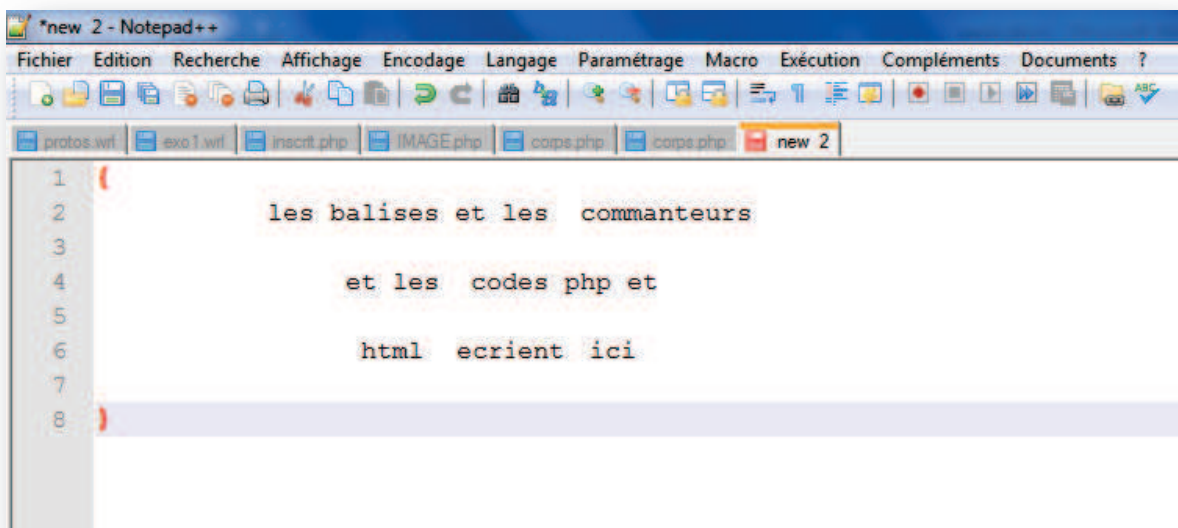


Figure III.1 : Notepad++

### 3.3. JavaScript :

JavaScript est un langage de programmation de scripts, principalement utilisé dans les pages web interactives. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont équipés de constructeurs permettant de générer leurs propriétés.

Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich pour le compte de Netscape Communications Corporation. Le langage actuellement à la version 1.8.2 est une implémentation de la 3e version de la norme ECMA-262 qui intègre également des éléments inspirés du langage Python. La version 1.8.5 du langage est prévue pour intégrer la 5e version du standard ECMA.

### 3.4. Wampserver :

WampServer 2 (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que PHP MyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.

Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un tray icon (icône près de l'horloge de Windows).

La grande nouveauté de WampServer 2 réside dans la possibilité d'y installer et d'utiliser n'importe quelle version de PHP, Apache ou MySQL en un clic. Ainsi, chaque développeur peut reproduire fidèlement son serveur de production sur sa machine locale.

### L'interface de wampserver2.2 :



Figure III.2: l'interface wampserver2.2

### 3.5. MySQL:

MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, la licence est libre ou propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle et Microsoft SQL Server.

MySQL est un serveur de bases de données relationnelles SQL développé dans un souci de performances élevées en lecture, ce qui signifie qu'il est davantage orienté vers le service de données déjà en place que vers celui de mises à jour fréquentes et fortement sécurisées. Il est multi-threads et multi-utilisateurs.

C'est un logiciel libre développé sous double licence en fonction de l'utilisation qui en est faite : dans un produit libre ou dans un produit propriétaire. Dans ce dernier cas, la licence est payante, sinon c'est la licence publique générale GNU (GPL) qui s'applique. Ce type de licence double est utilisé par d'autres produits comme le framework de développement de logiciels (pour les versions antérieures à la 4.5).

Le couple PHP/MySQL est très utilisé par les sites Web et proposé par la majorité des hébergeurs Web. Plus de la moitié des sites Web fonctionnent sous Apache, qui est le plus souvent utilisé conjointement avec PHP et MySQL.

Interface de phpmyadmin :

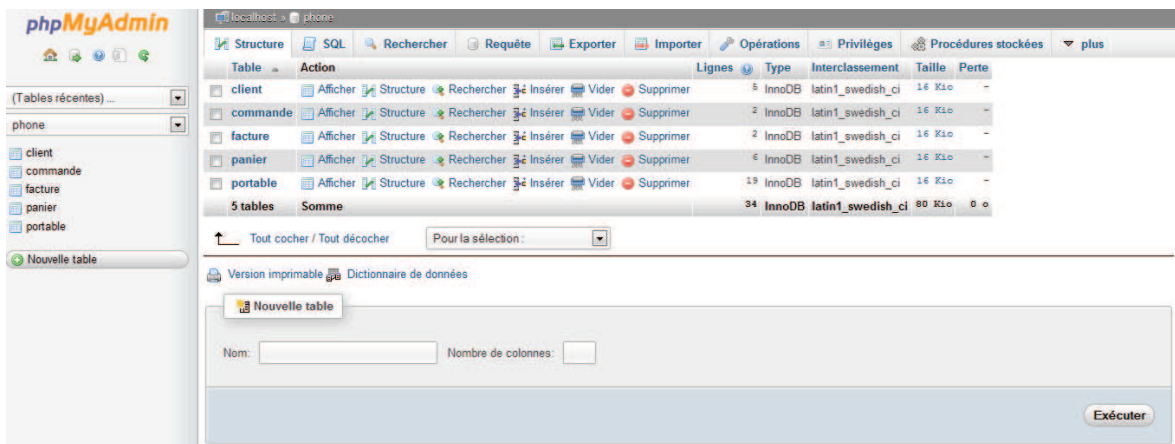


Figure III.3 l'interface phpmyadmin

### 3.6. Apache :

Apache est le serveur le plus répandu sur Internet. Il fonctionne principalement sur les systèmes d'exploitation UNIX (Linux, Mac OS X, Solaris, BSD et UNIX) et Windows. La version Windows n'est considérée comme stable que depuis la version 1.2 d'Apache. Apache est utilisé par de nombreux produits, dont WebSphere d'IBM, ainsi que par Oracle Corporation. Il est également supporté d'une façon ou d'une autre par les outils de développement Borland Delphi et Kylix, ainsi que par des CMS comme Drupal.

Apache est conçu pour prendre en charge de nombreux modules, lui donnant des fonctionnalités supplémentaires : interprétation du langage Perl, PHP, Python et Ruby, serveur proxy, Common Gateway Interface, Server Side Includes, réécriture d'URL, négociation de contenu, protocoles de communication additionnels, etc. Néanmoins, il est à noter que l'existence de nombreux modules Apache complexifie la configuration du serveur web. En effet, les bonnes pratiques recommandent de ne charger que les modules utiles : de nombreuses failles de sécurité, affectant uniquement les modules d'Apache sont régulièrement découverts.

Les possibilités de configuration d'Apache sont une fonctionnalité phare. Le principe repose sur une hiérarchie de fichiers de configuration, qui peuvent être gérés de manière indépendante. Cette caractéristique est notamment utile aux hébergeurs qui peuvent ainsi servir les sites de plusieurs clients à l'aide d'un seul serveur HTTP. Pour les clients, cette fonctionnalité est rendue visible par le fichier .ht access.

Parmi les outils, aidant la maintenance d'Apache, on trouve les fichiers de log qui peuvent s'analyser à l'aide de nombreux scripts et des logiciels libres tels qu'AWStats, Webalizer ou W3Perl. Plusieurs interfaces graphiques facilitent la configuration du serveur.

## 4. Les principales interfaces graphiques :

Cette partie permet de je mettre dans les conditions réelles d'utilisation de l'application.

### 4.1. Interface client :

Dans les paragraphes qui suivent, je vais exposer différentes situations que peut rencontrer le client.

- **Accueil** : Dans cette page le client peut être identifié en tapant leur nom et mot de passe, afficher les produits par catégorie et les ajouter dans leur panier.



Figure III.4 :l'interface accueil



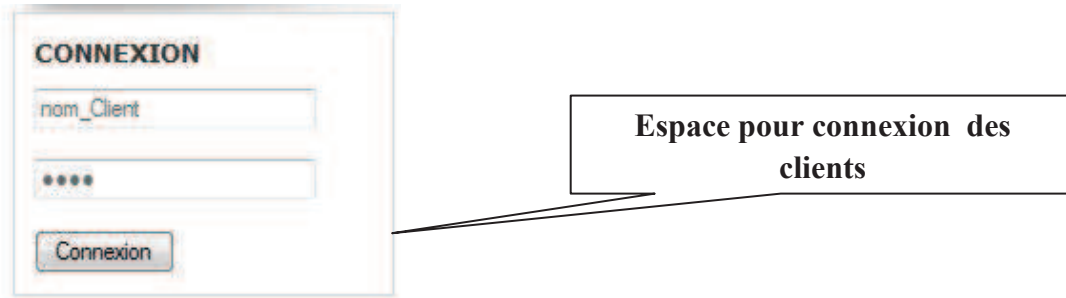


Figure III.5 :l'interface inscrire

- **Barre Menu** : Dans cette barre le client peut être faire :

**1. Inscription :**

Cette page permet à tout nouveau client de s'inscrire dans ce base de données pour Pouvoir, par la suite, effectuer un achat.

**2. Contacter nous :**

Cette page permet également au client de voir les différentes contactes.

**3. Recherche sur le site :**

La barre de recherche permet au client de trouvé leur besoins seulement on écrit ce qu'il veut.

**4. Voir le panier :**

Cette page permet également au client de vérifier la quantité choisie et le montant total de son panier.

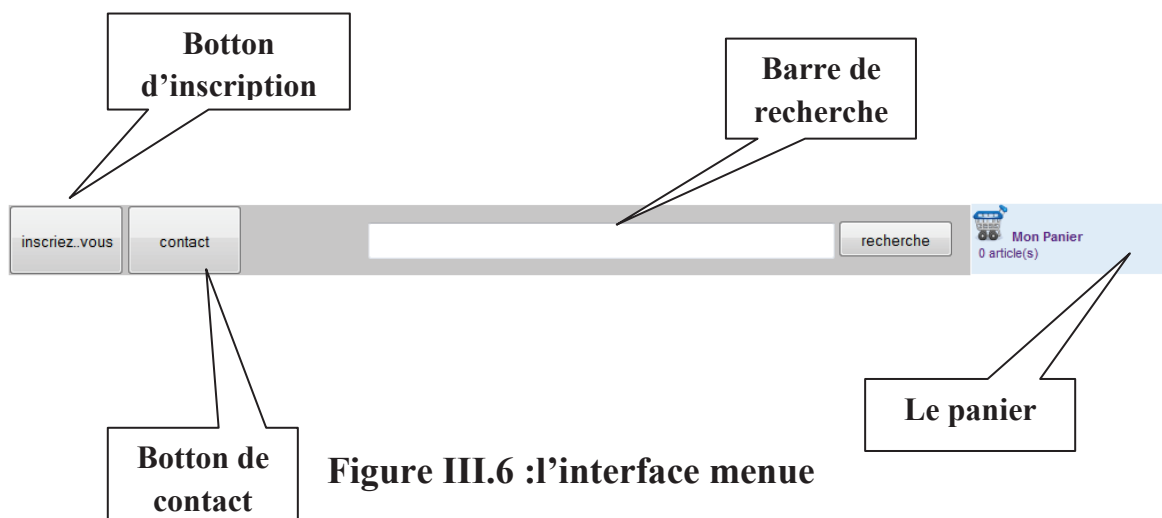


Figure III.6 :l'interface menue

**Le code source de la partie menu :**

```
<div id="menu">

<div id="a">

<a href="formulair_contact.php" style="text-decoration: none ;"><input type="submit"
value="inscrivez ...Vous» style="width: 100PX; height: 60PX ;"></a>

<a href="contact" style="text-decoration: none;" target="_blank"><input type="submit"
value="contact" style="width: 100PX; height: 60PX ;"></a>

<div id="fff">

<form action="bdd.php" method="get">

<input type="search" style="width: 400PX; height: 25PX;"name="r">

<input type="submit" value="recherche" style="width: 100PX;height:32PX;">

</form></DIV>

    <br> <br>

</div>

<div id="b">

    <a href="http://localhost/www.phoneSHOP.fr/panier3/?panier" style=" text-decoration: none">

 <strong> Mon panier </strong><br>

<? Php session_start ();

If (! isset ($_SESSION ['panier'])) {

$_SESSION ['panier']=array ();

} ?>

<? Php echo count ($_SESSION ['panier']) ;?> article(s) </a>

</div> </div>
```

**- Inscription :**

Cette page permet à tout nouveau client de s'inscrire dans cette base de données pour pouvoir, par la suite, effectuer un achat.

Les champs de saisie contiennent un nombre de caractères minimum. Si ce nombre n'est pas satisfait, une alerte vient interpeller l'internaute de son erreur de saisie pour ainsi la corriger.

La page n'est validée que si tous les champs de saisie sont conformes aux exigences demandées.

**Formulaire De L'inscription**

Nom:	<input type="text"/>
Prénom:	<input type="text"/>
Adresse:	<input type="text"/>
Ville:	<input type="text"/>
N°téléphone:	<input type="text"/>
Mail:	<input type="text" value="votre mail"/>
Password:	<input type="password" value="••••••••"/>

**Figure III.7 : Inscription**

**Le code source de la partie inscription :**

```

<DIV id="global">
<form action="inscrit1.php" class="css" method="post" style="margin-top:-200PX;"
onsubmit="return formCheck(this);">
<fieldset>
<center><div id="titre2">
<h1>Formulaire De L'inscription</h1>
</div></center>
<table style="margin-top:-200PX;" >
<tr height="40PX ;"><td bgcolor="#80A9FF" WIDTH="100PX;"><center>
<label for="nom">Nom: </label></center></td>
<td WIDTH="250PX;" style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="text" name="nom" id="nom" /></td></tr>
<br ><br>

<tr height="40PX;">
<td bgcolor="#80A9FF">
<center><label for="prenom">Prénom:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="text" name="prenom" id="prenom" /></td></tr>
<br ><br>

<tr height="40PX;"><td bgcolor="#80A9FF"><center>
<label for="rue">Adresse:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="text" name="rue" id="rue" /></td></tr>
<br><br>

<tr height="40PX;"><td bgcolor="#80A9FF">
<center><label for="ville">Ville:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="text" name="ville" size="13" id="ville" /></td></tr>
<br ><br>

<tr height="40PX;"><td bgcolor="#80A9FF">
<center><label for="tele">N°téléphone:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="text" name="tele" size="20" id="tele" /></td></tr>
<br ><br>

<tr height="40PX;"><td bgcolor="#80A9FF">
<center><label for="mail">Mail:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;"><input type="text" name="mail"
id="mail" value="votre mail" onfocus="this.value=""/></td></tr>
<br ><br>

<tr height="40PX;"><td bgcolor="#80A9FF">
<center><label for="passwd">Password:</label></center></td>
<td style="background:#0784B4;padding-left:40PX;">
<input type="password" name="passwd" id="passwd" value="password"

```

```
onfocus="this.value="" /></td></tr>
<br ><br></table>
<br>
<br>
<br>
<input type="Submit" value="ENVOYER"
name="envoi" style="height:35px;background:#FFB546;" >
<input type="Reset" value="ANNULER"
name="effacer" style="height:35px;background:#FFB546;" >

</fieldset>
</form>
```

- **Contact :**






**Figure III.8 : Contact**

**- Le panier :**

Cette page permet également au client de vérifier la quantité choisie et le montant total de son panier, ensuite, il peut commander ses produits mais il faut absolument se connecter pour pouvoir passer sa commande.

The screenshot shows a shopping cart interface. At the top, there are navigation tabs: PANIER (highlighted), INSCRIPTION, PAIEMENT, and CONFIRMATION. Below the tabs, the heading "votre panier" is displayed. To the right, a small box indicates "votre Panier 3 article(s)". The main content is a table with three columns: "reference", "portable", and "prix".

reference	portable	prix
HTC Windows Phone 8SA620e Bleu		21 300,00 DA
samsung S5220 stra3		6 500,00 DA
nokia C2-05 Rose		5 700,00 DA
Total :		33 500,00 DA

Below the table, there are three buttons: "Poursuivre vos achats" (orange), "vider panier" (grey), and "valider" (orange). Callouts point to these buttons:

- "vider panier" is linked to the callout: "Pour supprimer tous les articles de panier".
- "valider" is linked to the callout: "Poursuivre vos commandes".

**Figure III.9 : Panier**

## 4.2. Interface administrateur :

- **Accueil** : L'administrateur tape son nom et mot de passe pour accéder à cette interface, il a le droit d'administrer les actions possibles dans le site comme (modifier, ajouter et supprimer des produits ou des catégories)



Figure III.10 : accueil administrateur

- **La facture** : Cette page permet également d'afficher les informations sur le client et les produits qui prend et le montant totale et la date de livraison et la date de paiement et une bouton pour imprimer cette feuille .

The screenshot shows an invoice interface for 'phoneShop'. It features a logo at the top center. Two callout boxes point to specific areas: 'Informations de client' points to a box containing client details, and 'Informations de facture' points to a box containing delivery and warranty information. A table lists purchased products with columns for 'reference', 'quantité', and 'prix'. A callout box 'Les produits achetés' points to this table. Below the table is a 'Total' row. At the bottom, there is a section for 'moyen de paiement' and 'N°compte'.

**Informations de client**

M. omar medjadji  
hammam bouhadjar  
06 77 99 99 99  
tiemcen  
ali@live.fr

**Informations de facture**

Date de livraison : 11/06/2013  
Heure : 19 h 23  
12 mois garantie  
N°1222034

reference	quantité	prix
HTC Z715e Sensation XE Blanc		23 500,00 DA
HTC Windows Phone 8SA620e Bleu		21 300,00 DA
samsung C3778V NOIR		6 500,00 DA
nokia C2-05 Rose		5 700,00 DA

**Les produits achetés**

	<b>Total :</b>	57 000,00 DA
--	----------------	--------------

moyen de paiement	N°compte
paiement par compte PayPal	

Figure III.11 : interface facture



## **5. Conclusion :**

La partie de réalisation détermine une idée plus claire sur les tâches qui sont réalisées dans ce site web par la présentation des interfaces graphiques. Enfin avec ce chapitre je termine la phase de développement de ce site.

## Conclusion générale

Ce projet fin d'étude consiste à concevoir un site web dynamique qui permet de réaliser le commerce électronique des téléphones portable.

Au cours de ce mémoire, nous avons présenté les différentes étapes de la conception et la réalisation de notre application.

C'est une application presque finalisée et accompagnée de tous les documentations technique et conceptuelle nécessaire à sa bonne évolution.

Pour concevoir ce travail j'ai présenté premièrement le cadre de ce projet, puis j'ai analysé l'étude de l'existant.

En second, j'ai montré la phase de conception.

Finalement, j'ai traité toutes les phases nécessaires à la réalisation de cette application, et dans cette phase j'ai appris à mieux manipuler les langages PHP, HTML et Java Script, j'ai approfondi mes connaissances sur le langage SQL avec le MySQL.

Par ailleurs, l'objectif principal de ce projet était la découverte du monde de l'entreprise et dans cette optique, ce projet a totalement répondu à mes attentes.

Des améliorations pourraient aussi être apportées à ce site par exemple dans le cas d'une réelle utilisation commerciale du site, proposer une connexion sécurisée lors du paiement de la commande ou de la consultation du compte client grâce notamment au protocole HTTPS.

Enfin, la réalisation de ce projet de travail en équipe sur une durée limitée est un bon entraînement pour ce futur métier.

## Liste des figures :

- Figure I.1: un Site Web statique
- Figure I.2: un site web dynamique
  
- Figure II.1 : Le Modèle Conceptuel de Communication du client
- Figure II.2: Le MCC de l'administrateur
- Figure II.3: Le MCD de l'administrateur
- Figure II.4: Le MCD de l'application
  
- Figure III.1 : Notepad++
- Figure III.2 :l'interface wampserver2.2
- Figure III.3 :l'interface phpmyadmin
- Figure III.4 :l'interface accueil
- Figure III.5 :l'interface inscrire
- Figure III.6 :l'interface menu
- Figure III.7 : Inscription
- Figure III.8 : Contact
- Figure III.9 : Panier
- Figure III.10 : accueil administrateur
- Figure III.11 : interface facture

## Liste des tables :

- Tableau II.1 de client
- Tableau II.2 d'administrateur
- Tableau II.3 de produit
- Tableau II.4 de commande
- Tableau II.5 de facture

## Références bibliographiques :

### Liste des sites web :

- <http://www.lephpfacile.com/cours/>
- <http://www.siteduzero.com/cours>
- <http://www.codes-sources.com>
- <http://www.toutjavascript.com/cours>
- [http:// dev.mysql.com](http://dev.mysql.com)
- <http://www.phpclasses.org>
- <http://www.apprendre-php.com/cours>
- <http://www.phpdebutent.org>

### Liste des ouvrages :

- Philippe rigaux, 2012, pratique de mysql et php conception et réalisation de site web dynamique, nb page 531
- Keven yank, 2010, 4eme édition, créer un site web avec base de données en php & mysql, nb page 450