

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

Mémoire de fin d'études

pour l'obtention du diplôme de Licence en Informatique

*Thème*

## Conception et réalisation d'un site Web D'une Librairie En Ligne

**Réalisé par :**

- Guermoudi Abdelkader

*Présenté le 8 Juin 2014 devant la commission d'examination composée de MM.*

- *Fedoua Didi* (Encadreur)

- *Benziane Yaghmoracen* (Examineur)

- *Labraoui Nabila* (Examinatrice)

Année Universitaire: 2013-2014

## **Remerciements**

*En premier lieu, je remercie **ALLAH** de m'avoir donné la force pour la réalisation de ce projet de fin d'étude.*

*Au terme de la rédaction de ce mémoire, je tien à remercier mon encadreur madame **DIDI Fedoua** pour ses précieux conseils et son aide durant toute la période de travail.*

*Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à mon humble PFE, en acceptant de l'examiner et de l'enrichir par leurs remarques.*

*Enfin, je me permets d'exprimer ma gratitude à tous les enseignants de l'université Abou Bekr Belkaid, faculté des sciences pour leur assistance tout au long de cette année.*

***Merci***

## Dédicaces

A

*Mes parents*

*Pour les sacrifices déployés à mon égard ; pour leur patience  
Leur amour et leur confiance.*

*Ils ont tout fait pour mon bonheur et ma réussite.  
Qu'ils trouvent dans ce modeste travail, le témoignage de ma  
Profonde affection et de mon attachement indéfectible.  
Nulle dédicace ne peut exprimer ce que je leur dois  
Qu' ALLAH leur réserve une bonne santé et une longue vie.*

A

*Ma femme*

*Pour son sacrifice, son soutien moral, son profond attachement qui m'ont  
permis de réussir mes études.*

A

*Mes frères et sœur*

*En témoignage de ma sincère reconnaissance pour les efforts  
Qu'ils ont consentis pour me soutenir au cours de mes études.  
Qu' ALLAH nous garde toujours unis*

A

*Toute personne qui m'a aidé à faire mon projet.*

## Table des matières

INTRODUCTION GENERALE.....	- 4 -
CHAPITRE I : GENERALITES	
1. INTRODUCTION .....	- 5 -
2. L'EVOLUTION DU WEB .....	- 5 -
3. HEBERGEMENT.....	- 7 -
4. DEFINITION DU E-COMMERCE .....	- 9 -
5. L'EVOLUTION HISTORIQUE DU E-COMMERCE.....	- 9 -
6. LA TECHNIQUE DU E-COMMERCE.....	- 11 -
6.1. LES PARTICULARITÉS DU COMMERCE ÉLECTRONIQUE PAR RAPPORT AU COMMERCE TRADITIONNEL.....	- 11 -
6.2. LES DIFFÉRENTS INTERVENANTS DANS UNE TRANSACTION ÉLECTRONIQUE.....	- 11 -
7. LES TYPES D'ÉCHANGES EN COMMERCE ELECTRONIQUE.....	- 12 -
8. LES AVANTAGES DU COMMERCE ELECTRONIQUE.....	- 12 -
8.1. POUR LES ENTREPRISES .....	- 12 -
8.2. POUR LES CONSOMMATEURS .....	- 13 -
9. LES INCONVENIENTS .....	- 14 -
9.1 POUR L'ENTREPRISE .....	- 14 -
9.2 POUR LES CLIENTS .....	- 14 -
10. LE COMMERCE ELECTRONIQUE EN ALGERIE .....	- 14 -
11. L'INTERET DU PASSAGE AU COMMERCE ELECTRONIQUE POUR L'ECONOMIE ALGERIENNE.....	- 14 -
12. CONCLUSION .....	- 15 -
CHAPITRE II ETUDE TECHNIQUE	
1. INTRODUCTION .....	- 16 -
2. PRESENTATION DE L'UML .....	- 16 -
3. LE LANGAGE DE MODELISATION UML.....	- 16 -
4. DEFINITION DES DIAGRAMMES UTILISES.....	- 17 -
4.1. DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION.....	- 17 -
4.2. DIAGRAMME DE SÉQUENCE .....	- 17 -
4.3. DIAGRAMME DE CLASSES .....	- 17 -
5. PRESENTATION LES DIAGRAMMES .....	- 18 -

.6	PRESENTATION DES TABLES DE LA BASE DES DONNEES .....	- 23 -
7.	CONCLUSION.....	- 25 -
CHAPITRE III_RÉALISATION		
1.	INTRODUCTION .....	- 26 -
2.	LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT.....	- 26 -
2.1.	WAMPSEVER .....	- 26 -
2.2.	PHPMYADMIN.....	- 26 -
2.3.	NOTEPAD++ .....	- 26 -
2.4.	LES SERVEURS.....	- 26 -
2.4.1	SERVEUR APACHE.....	- 26 -
2.4.2	SERVEUR MYSQL.....	- 27 -
2.5.	LES LANGAGES DE PROGRAMMATION UTILISÉS .....	- 27 -
2.5.1	LE LANGAGE HTML& CSS .....	- 27 -
2.5.2	LE LANGAGE DE REQUÊTE SQL.....	- 27 -
2.5.3	LE LANGAGE DE SCRIPT PHP.....	- 28 -
2.5.4	JAVASCRIPRT .....	- 28 -
3.	PRESTATION QUELQUE PAGES DU SITE .....	- 29 -
4.	CONCLUSION.....	- 32 -
CONCLUSION GENERALE .....		- 33 -
BIBLIOGRAPHIE .....		- 34 -
ANNEXE .....		- 35 -
QUELQUE EXEMPLES DE CODE SOURCE .....		- 35 -
LISTE DES FIGURES.....		- 38 -
LISTE DES ABBRÉVIATIONS .....		- 39 -

## REMARQUE

La scène se déroule dans un centre d'achat :

« - L'enfant : Maman je veux acheter un coca.

- La Mère : d'accord mets-le dans le panier.

- L'enfant : Maman, je veux acheter des chips !

- La Mère : oui, mon chéri, ajoute-les au panier.

- L'enfant : Maman, Maman, je veux acheter ce pantalon avec ces belles chaussures, je peux? De plus, je veux acheter ce jeu magique, ces nouveaux disques...etc.

- La Mère : Arrête ! Tu m'ennuies. Ah j'ai une idée...je vais m'abonner à la Société **eBay** et comme cela je serai capable de faire tranquillement mes achats à la maison sans ennues, et toi mon petit, tu pourras tout choisir facilement sans bouger ».

Dans son livre «*the next information revolution*», le guru Peter Drucker disait «The next information revolution is forcing us to redefine what business enterprise actually is-- *the creation of value and wealth*» »

Les nouvelles innovations technologiques et informatiques sont considérées comme un grand défi dans le monde qui transforme le commerce traditionnel en commerce électronique, en offrant des modes de communications qui permettent un accès plus large et plus facile au monde des affaires.

## Introduction générale

Il ne fait désormais plus aucun doute que l'informatique est la révolution la plus importante et la plus innovante qui a marqué la vie de l'humanité moderne. En effet, les logiciels informatiques proposent maintenant des solutions à tous les problèmes de la vie, aussi bien dans des domaines professionnels que pour des applications personnelles. Et leurs méthodes de conception et de développement ont vu l'avènement d'autant de technologies qui facilitent leur mise en place et leurs donnent des possibilités et des fonctionnalités de plus en plus étendues

L'évolution de l'informatique et l'apparition de l'internet, ce phénomène d'interaction qui offre des possibilités considérables et accroît les chances de communication à travers un lieu virtuel qui regroupe des pages Internet présentées par des personnes ou des organisations, connu comme étant le site web.

L'expansion de l'Internet provoque des changements profonds au niveau commercial, de la publicité jusqu'à la livraison, tous les détails d'une relation commerciale entre le vendeur et le client passe aujourd'hui par l'Internet, ce dernier met à la disposition de tous les partenaires, tous les outils pour finaliser l'achat et la vente avec succès et en toute sécurité, ce que l'on appelle aujourd'hui le e-commerce.

Un site construit directement en langage HTML, a pour défaut majeur d'offrir une interactivité limitée au strict minimum, cette limitation est due à la nature native du HTML, c'est pour cette raison que ces pages sont dites statiques. Par contre les pages dynamiques, combinées à la puissance des bases de données offrent des possibilités de développement infinies pour les applications en ligne de site web, comme exemple un magasin de vente en ligne, qui est le thème de mon Projet de fin d'études. On s'est posé comme objectif de concevoir un site de vente en ligne pour une librairie, avec tous les aspects à prendre en charge, essentiellement la mise en œuvre de la base de données et l'interactivité entre les clients et le site bien évidemment.

Dans le premier chapitre intitulé « Généralités » je définis quelques concepts jugés nécessaires sur Internet et le World Wide Web, ainsi la différence entre les sites statiques et les sites dynamiques, et une présentation générale du e-commerce.

Dans le deuxième chapitre intitulé « étude technique », je présente l'outil de conception (diagrammes du langage UML), et ses différents diagrammes.

Finalement dans le dernier chapitre que j'ai nommé « Réalisation » je présente les outils de développement utilisés pour la réalisation d'une librairie en ligne.

# **Chapitre I : Généralités**



## 1. Introduction

Le World Wide Web, littéralement la « toile d'araignée mondiale », communément appelé le Web, parfois la Toile ou le WWW, symbolisant le réseau maillé de serveurs d'informations, est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet qui permet la consultation d'informations, grâce à des liens créés entre des documents : les pages web.

La page web permet à la fois l'affichage de textes, d'images et de formulaires de saisie mais peut également appeler et afficher différents autres types de documents numériques : son, vidéo, applications... (Cette liste n'étant pas limitative compte tenu du progrès technique en la matière).<sup>(5)</sup>

Sa consultation par le Client nécessite un logiciel de navigation (navigateur ou browser).

Le concept du World Wide Web a été créé à partir de 1989 au CERN (Centre Européen de Recherches Nucléaires) par Tim Berner-Lee, puis développé par lui même et Robert Cailliau en 1990 dans le but de concevoir un système permettant de naviguer simplement d'un espace à un autre d'Internet à l'aide de liens hypertextes et grâce à un navigateur.

En 1993, un navigateur Web graphique, nommé Mosaic, reposant sur les principes de la Toile tels qu'ils ont été formulés par l'équipe du CERN de Tim Berner-Lee, notamment le http est développé par Eric Bina et Marc Andersen au NCSA.

NCSA Mosaic jette les bases de l'interface graphique des navigateurs modernes et cause un accroissement exponentiel de la popularité du Web.<sup>(5)</sup>

## 2. L'évolution du web

Le Web est caractérisé par une évolution constante du fond et de la forme des pages Web.

Dans sa conception initiale, le web dit web 1.0 comprenait des pages statiques au contenu codé en HTML qui était rarement mises à jour, voire jamais. Ces pages sont non-interactives et ne disposent que de peu d'informations.

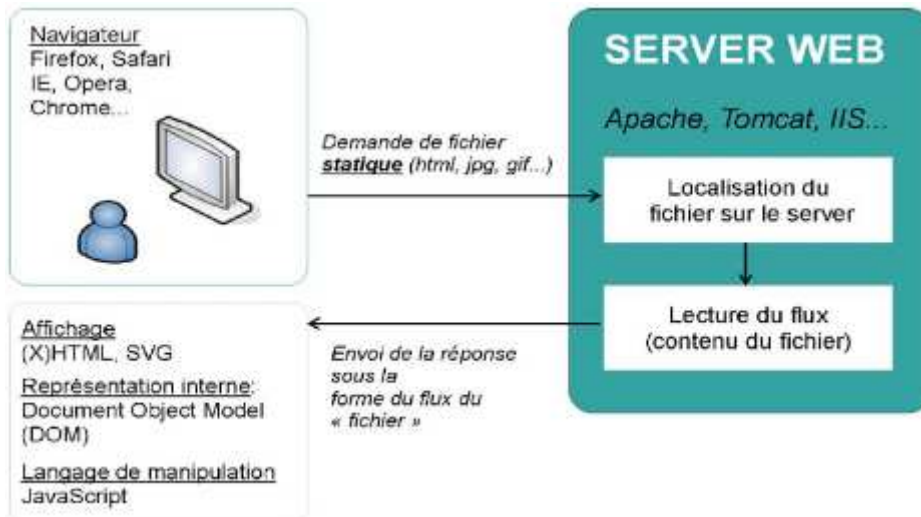
Une première évolution fut réalisée par des solutions se basant sur un web dynamique appelé web 1.5. Ce Web dynamique est généralement basé sur l'association du langage de programmation PHP et des bases de données MySQL. Lorsque l'internaute accède au site dynamisé, il fait exécuter sur le serveur le langage PHP qui va chercher l'information dans la base de données pour la retranscrire dans la page HTML sur le poste utilisateur.<sup>(6)</sup>

Le web subi une nouvelle évolution avec l'apparition de nouvelles technologies comme le langage AJAX qui rend les pages interactives et fluides et le Flux RSS, qui permet de rester informé des actualités d'une interface Web. C'est l'avènement du Web collaboratif, interactif et participatif. Ce Web, dit web 2.0, rend l'internaute acteur. Ainsi, il lui est possible sur certains sites web de modifier, de rajouter ou d'effacer du contenu et d'échanger des informations par des techniques synchrones comme les messageries instantanées, la téléphonie sur internet, ... ou des méthodes asynchrones comme les forums, les wikis, les blogs...

Le Web qui est actuellement en cours de développement est le Web 3.0. Ce sera l'arrivée du Web sémantique où les informations ne seraient plus stockées mais «comprises» par les ordinateurs afin d'apporter à l'utilisateur ce qu'il cherche vraiment. Le Web sémantique est ce que l'on pourrait appeler l'avènement d'outils permettant de transformer automatiquement les données en informations, et les informations en savoir. L'enjeu du web sémantique est donc de réussir à étiqueter de manière pertinente le contenu disponible sur la toile, pour permettre un accès intelligent. Le principe repose sur l'intelligence collective des utilisateurs.

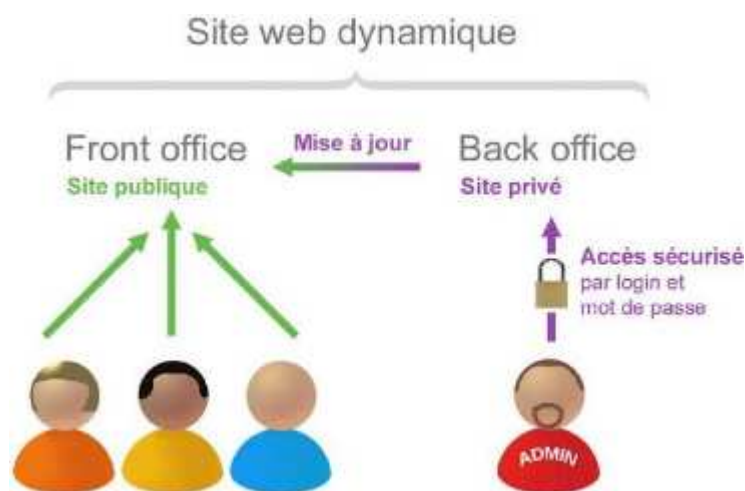
A l'avenir Internet ne sera plus qu'une immense base de données dont le mot d'ordre sera: diffuser l'information la plus pertinente de la manière la plus rapide qui soit. Le web 4.0 existera-t-il? Sous quelle forme? Certains affirment qu'il s'agit de l'intelligence artificielle mais qu'en sera-t-il vraiment?

**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.<sup>(5)</sup>



[Figure-I-1]

*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 (Face book, 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.<sup>(5)</sup>



[Figure-I-2]

### 3. Hébergement

Afin de rendre un site web disponible sur Internet, il est nécessaire de le faire héberger sur un serveur web. L'hébergement est un service assuré par un fournisseur spécialisé appelé hébergeur Internet qui met à disposition du site, un espace disque dédié sur un serveur web connecté en permanence à Internet.<sup>(6)</sup>

L'hébergement peut être gratuit ou payant, dédié ou mutualisé.

**Hébergement gratuit :**

L'hébergement de site web gratuit est le plus souvent offert en échange de la diffusion de messages publicitaires. Des messages automatiquement intégrés au site internet, sous la forme de bannières ou de pop-up, disposées généralement en haut ou sur les côtés des pages web. Les hébergeurs tirent leurs revenus exclusivement de publicités placées sur les sites.

**Hébergement payant :**

Il se décompose en deux catégories :

**Hébergements partagés ou mutualisés :** On parle d'hébergement mutualisé lorsque plusieurs sites Internet sont hébergés sur un seul et même serveur. La notion « mutualisé » signifie « partagé ». Ce type de formule propose donc un serveur avec une configuration donnée et une offre logicielle (serveur, bases de données, comptes de messagerie, serveur de listes de diffusion, etc.) ainsi qu'un espace de stockage bien défini. Ce type d'hébergement est utilisé par tous les hébergeurs gratuits et de nombreux hébergeurs payants. Il présente l'avantage d'être relativement peu cher. De plus, aucune connaissance d'administration n'est nécessaire et de nombreux services sont inclus. Cependant les performances ne sont pas forcément très bonnes et le client n'a pas accès au serveur en tant qu'administrateur.

**Hébergements dédiés :** L'hébergement dédié s'oppose à l'hébergement mutualisé. Par conséquent, chaque client possède son propre serveur, ce qui lui permet un accès direct en tant qu'administrateur : Il est le responsable des logiciels et des sites qu'il installe ce qui est le principal avantage de ce type d'offre. Ce type d'hébergement est utile pour les sites ayant un important trafic et un fort contenu dynamique. Cependant cela demande beaucoup de temps et de nombreuses connaissances au niveau de l'administration. Cet inconvénient est cependant levé dans les hébergements dédiés dits "managés" ou "clés en main". Dans ce cas, le client dispose de son propre serveur mais c'est les techniciens de l'hébergeur qui s'occupent de sa gestion système.

Une fois l'hébergeur trouvé, il est essentiel de le mettre en ligne, c'est-à-dire de transférer (copier) les fichiers depuis le serveur du développeur vers le serveur de l'hébergeur Internet. Pour ce faire il est alors essentiel de se connecter à internet, puis d'envoyer les pages sur le serveur à l'aide de logiciels de transfert FTP.

## 4. Définition du e-commerce

4.1 **Définition de l'OCDE** : définit l'e-commerce comme étant « la vente ou l'achat de biens ou de services effectués par une entreprise, un particulier, une administration, ou toute entité publique ou privée, réalisés au moyen d'un réseau électronique. »

4.2 **Définition de l'AFTEL**: l'AFTEL propose la définition suivante « le commerce électronique désigne l'ensemble des échanges commerciaux pour lesquels l'achat s'effectue sur un réseau de télécommunication. Il recouvre aussi bien la prise de commande que l'achat avec paiement. Il concerne autant les achats de biens que de services, qu'ils soient eux-mêmes directement consommés en ligne (service, jeux...) ou non. »

4.3 **Définition de l'UE** : Lors de l'initiative européenne sur le commerce électronique en Europe, on a pu retenir la définition suivante : « l'e-commerce, fondé sur le traitement électronique et la transmission de données, couvre des activités très diverses qui vont du commerce de biens et services à la livraison en ligne d'informations numériques, en passant par les transferts électronique de fonds, les activités boursières, les marchés publics... Ces activités peuvent être classées en deux catégories :

- **Le commerce électronique direct** : c'est-à-dire la commande en ligne, le paiement et la livraison de biens et services intangibles comme les logiciels informatiques ou les produits de loisirs.

- **le commerce électronique indirect** : c'est-à-dire la commande en ligne de biens tangibles devant encore être livrée physiquement et qui dépend donc de facteurs externes tels que l'efficacité du système de transport et services postaux.<sup>(5)</sup>

## 5. L'évolution historique du e-commerce

Bien qu'il paraisse aujourd'hui comme une nouvelle innovation technologique, le terme e-commerce n'est pas entièrement nouveau. En effet les échanges existaient depuis les années 60 grâce principalement aux standards de l'EDI (échange de données informatisées).<sup>(18)</sup>

### 5.1. Le point de départ, EDI

5.1.1 **Première époque, les années 60** : Andreas Crede, professeur à l'université de Texas, révèle que l'utilisation des moyens électroniques pour des transactions commerciales et des échanges d'informations est un mouvement amorcé dans les années 60 essentiellement par des institutions financières. Ce mouvement s'est développé grâce aux standards de l'EDI (échange de données informatisées).

A l'époque, cette technologie consistait en l'échange de messages normalisés sur des réseaux de communication souvent privés. Son intérêt fondamental était l'autorisation de l'échange de documents, la transmission de commandes, de factures et d'ordre de livraison, en évitant ainsi les délais du courrier et les ressaisies manuelles.

A la même époque, en Octobre 1969, l'armée américaine a créé un système de communication dénommé l'ARPANET considéré l'embryon du réseau qui allait donner lieu au démarrage d'une des plus extraordinaires aventures du 20<sup>ème</sup> siècle.

**5.1.2 Deuxième époque : Les années 80** : Dès les années 80, l'EDI continue à se développer. Les réseaux de communication transportent également des codes CAD/CAM permettant le travail collaboratif d'ingénieurs et de techniciens géographiquement éloignés. Bien avant l'Internet donc, l'EDI a été le premier à mettre une plateforme entre un gros donneur d'ordre, ses fournisseurs, logisticiens et banquiers, où les commandes passées par celui-ci sont automatiquement prises en compte par les systèmes d'information de ceux-là. De grands groupes, tels que la grande distribution et les centrales d'achat, ont utilisé la solution électronique offerte par l'EDI.

## 5.2 Le passage de l'EDI vers l'e-commerce sur net

Malgré la réussite de l'EDI à simplifier et rationaliser les procédures commerciales, il faut toutefois noter que les systèmes d'EDI ont présenté certains inconvénients :

- Il n'a concerné qu'un très petit nombre de grandes entreprises, seules à disposer des ressources pour s'équiper d'une telle solution.
- Il s'est limité aux transactions commerciales concernant uniquement des biens directs.
- Il fonctionnait en réseau fermé avec des protocoles souvent propriétaires ne facilitant pas l'intercommunication entre différents réseaux.

Autant d'inconvénients que ne comporte pas Internet. Cette merveille technologique venue au monde grâce au projet ARPANET créé en 1969 par l'un des principaux centres de recherche de la défense américaine qui a jeté les bases de ce qui allait devenir Internet.

Ainsi au début des années 90, la situation a commencé à évoluer lorsque le web a vu le jour en 1991. Internet s'est imposé alors comme le marché potentiel le plus prometteur du commerce électronique avec en 1995, plus de 50 millions de personnes connectées dans le monde.

Les autoroutes de l'information sont alors nées, à savoir des liaisons à débit important dont le World Wide Web ( www ) qui permet de nos jours d'échanger non seulement des

informations textuelles mais également des données multimédias (photos-sons-vidéo..) de manière simple et rapide.

Désormais, le Net est un outil universel au profit du public ; sa popularité a incité de nombreuses entreprises à établir leurs présences sur le web. Il est devenu une zone planétaire de libre échange très favorable aux transactions commerciales.

## 6. La technique du e-commerce

### 6.1. Les Particularités du commerce électronique par rapport au commerce traditionnel

Une comparaison entre le commerce traditionnel et le commerce électronique est schématisée dans le tableau suivant :

**Tableau 1 : Comparaison entre les deux commerces<sup>(5)</sup>**

Le commerce traditionnel	le e-commerce
Utilisation d'un support traditionnel : papier.	Utilisation d'un support informatique
Rencontre des acteurs sur un lieu physique : le marché.	Lieu de commerce =marché virtuel
Rencontre physique entre les acheteurs et les vendeurs.	Réalisation des transactions sans contact direct à travers des liens informatiques.
Paiement par monnaie dans la majorité des cas.	Règlement par transactions numérique de compte à compte

Les transactions en ligne offrent de nombreux avantages que le commerce traditionnel ne permet pas, notamment la rapidité, la réduction importante du cycle de vente et la réduction des coûts.

### 6.2. Les différents intervenants dans une transaction électronique

Une vision globale du e-commerce nous donne trois types d'acteurs :

- *Les clients* : sont ceux qui désirent acquérir un bien ou un service pour satisfaire un besoin quelconque. Ils peuvent être particuliers, ou entreprises ; d'envergure nationale ou internationale.

Ces clients peuvent effectuer des achats en ligne en utilisant des cartes de crédits.

· *Les vendeurs* : ce sont ceux qui, possédant un bien ou ayant la capacité de produire un service, sont désireux de se départir de ce bien ou de fournir ce service moyennant une rémunération et utilisant, à cette fin des supports informatiques et électroniques.

Les vendeurs gèrent la commercialisation de leurs produits à travers des sites web (sites marchands).

· *Les intermédiaires* : ce sont tous ceux qui, par l'intermédiaire des supports informatiques, facilitent ou établissent le processus de transaction commerciale entre clients et vendeurs. Il s'agit principalement :

- des intermédiaires techniques : fournisseurs d'accès Internet, responsables de la publication des informations des vendeurs, la disponibilité des sites et l'honnêteté des informations transmises par les clients.

- des intermédiaires financiers : les émetteurs de cartes de crédits qui effectuent les transferts d'argent du compte du client à celui de l'entreprise (vendeur).

## 7. Les types d'échanges en commerce électronique

Différents types d'échanges commerciaux dans le cadre de l'utilisation des Tics et d'Internet:

• Le e-commerce B2C (Business to Consumer) qui est le plus connu et le plus répandu, il concerne les échanges commerciaux entre l'entreprise et le client.

• Le e-commerce B2B qui concerne les échanges commerciaux entre les entreprises (échange de produits, de prestations, ...);

• Le e-commerce C2C (consumer to consumer) utilise la technologie point à point et permet aux internautes de vendre ou d'acheter des produits ou d'offrir leurs services entre eux sans l'intervention d'une autre instance qui assure les échanges commerciales entre eux;

• Le e-commerce B2A (Business to Administration) ou B2G (Business to government) concerne les relations d'affaire entre l'administration publique et les entreprises incluant les citoyens.

• L'échange électronique B2E (Business to employee) se fait entre une entreprise et ses employés, souvent appelé Intranet ou B2E.<sup>(6)</sup>

## 8. Les avantages du commerce électronique

### 8.1. Pour les entreprises

Il s'agit en premier lieu de faciliter l'accès des entreprises, en particulier les PME, aux informations sur les marchés étrangers.



En retour, un serveur pourrait, comme cela se passe avec succès au Canada, faciliter l'accès à l'offre des entreprises exportatrices.

Aussi, une bonne exploitation de la toile pourrait permettre de créer une sorte de « guichet unique ». Cela permet aux entreprises d'effectuer en une fois, d'une manière partiellement automatisée et dématérialisée, la totalité des multiples démarches associées à l'exportation.

En grosso modo, on peut dire que le commerce électronique permet de renforcer la capacité exportatrice des entreprises algériennes et d'intégrer le marché international.

## 8.2. Pour les consommateurs

Le commerce électronique répand aux mêmes principes que dans le commerce traditionnel : attirer le chaland pour le faire consommer. Il ya de bonnes raisons qui poussent le consommateur à acheter sur le Net :

### a) La proximité

Le commerce en ligne rapproche les marques et des points de vente. Le consommateur n'est pas contraint de se déplacer pour acheter. Il peut passer d'un commerce à l'autre selon son bon vouloir. Il peut acheter à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.

### d) Le choix

Le commerce électronique se présente comme un une sorte de centre commercial au stock quasi illimité, fédérant tous les besoins et toutes les attentes de la famille. Le choix le choix est une condition primordiale d'achat pour la majorité des consommateurs.

### c) Le prix

Les prix des produits présentés en ligne sont très motivants pour les acheteurs (en France 63% des acheteurs se disent très motivés par rapport aux prix, comme ils apprécient de pouvoir établir des comparaisons).

### d) La convivialité

Le commerce en ligne se présente d'une façon quasiment équivalente à celle qu'on connaît dans les magasins habituels. Le commerçant en ligne présente aussi une véritable scénarisation du shopping virtuel. Ce dernier suggère un contexte d'achat très agréable.

### e) La sécurité

Les achats en ligne ne peuvent se conclure que si les distributeurs de produits ou les prestataires de services ont confirmé la réception des commandes<sup>(6)</sup>

## 9. Les inconvénients

### 9.1 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

### 9.2 Pour les clients

- le pistage informatique à partir des cookies, c'est à dire ces petits fichiers qui identifient 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 détails et tarifs de livraison.

## 10. Le commerce électronique en Algérie

Si tout le monde n'est pas d'accord sur le niveau du « retard algérien » sur l'Internet et le commerce électronique, il existe un consensus sur les conséquences qu'aurait, à terme, un tel retard. Outre la marginalisation de l'Algérie dans les activités liées aux technologies de l'information un trop grand attentisme pénaliserait les entreprises algériennes. A commencer bien sûr par les entreprises commerciales.

Le passage au commerce électronique constitue un vrai moteur de relance pour l'économie algérienne. Son introduction va permettre aux entreprises nationales de s'engager dans la jungle internationale.<sup>(6)</sup>

## 11. L'Intérêt du passage au commerce électronique pour l'économie algérienne

L'économie algérienne est en pleine reconstruction. Le produit intérieur brut ne cesse pas de croître, dans les sept dernières le taux de croissance était aux alentours de 5%. Mais la part du commerce reste relativement faible (12% de PIB, 2006). Le passage à l'économie

numérique peut être l'élément qui manquait pour relancer l'activité commerciale en Algérie.<sup>(6)</sup>

## 12. Conclusion

L'Internet est en effet un réseau de vigilance, alimenté par les associations, et les gouvernements, accessible à tous les citoyens (au moins dans les pays les plus développés), et qui peut en outre servir de source d'information pour les médias. Et dans ce chapitre, j'ai présenté le mécanisme de transport de l'information sur Internet et la différence entre un site statique et un site dynamique. Ainsi nous allons voir plus en détail dans les chapitres suivants, la présentation des concepts de base de langage de modélisation UML. Pour permettre une bonne lecture de ce qui va suivre et exprimer de manière uniforme l'analyse et la conception d'une librairie en ligne.

# **Chapitre II**

## **Etude Technique**

## 1. Introduction

La réalisation d'un site web doit être impérativement précédée d'une méthodologie d'analyse et de conception qui a pour objectif de permettre de formaliser les étapes préliminaires du développement d'un site afin de rendre ce développement plus fidèle aux besoins du client.

La phase d'analyse permet de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités. et La phase de conception permet de décrire de manière non ambiguë, le plus souvent en utilisant un langage de modélisation, le fonctionnement futur du système, afin d'en faciliter la réalisation.

## 2. Présentation de l'UML

Face à la diversité des formalismes utilisés par les méthodes d'analyse et de conception objet, UML (*Unified Modified Language* « langage de modélisation objet unifié ») représente un réel facteur de progrès par l'effort de normalisation.

En effet, UML est issu de la fusion de trois méthodes qui ont le plus influencé la modélisation objet au milieu des années 90 : Booch Grady Booch, OMT (*Object Modelling Technique*) de James Rumbaugh et OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) d'Ivar Jacobson. UML est à présent un standard défini par l'OMG (*Object Management Group*).<sup>(3)</sup>

## 3. Le langage de modélisation UML

L'UML est un langage graphique de modélisation des données et des traitements, fondé sur des concepts orientés objets. UML propose de décrire un système à l'aide de 9 diagrammes:

- Diagrammes de cas d'utilisation
- Diagrammes d'objets
- Diagrammes de classes
- Diagrammes de composants
- Diagrammes de déploiement
- Diagrammes de collaboration
- Diagrammes de séquence
- Diagrammes d'états-transitions
- Diagrammes d'activités

Ces diagrammes, d'une utilité variable selon les cas, ils ne sont pas nécessairement tous produits à chaque modélisation. Pour le cas de mon application, les diagrammes utilisés sont les diagrammes de cas d'utilisation, de séquence et de classes.

## **4. Définition des diagrammes utilisés**

### **4.1. Diagramme de cas d'utilisation**

Un cas d'utilisation définit une manière d'utiliser le système et permet d'en décrire les exigences fonctionnelles. D'après Bittner et Spence, « Un cas d'utilisation, défini simplement, permet de décrire une séquence d'événements qui, pris tous ensemble, définissent un système faisant quelque chose d'utile ». Chaque cas d'utilisation contient un ou plusieurs scénarios qui définissent comment le système devrait interagir avec les utilisateurs (appelés acteurs) pour atteindre un but ou une fonction spécifique d'un travail. Un acteur d'un cas d'utilisation peut être un humain ou un autre système externe à celui que l'on tente de définir.

### **4.2. Diagramme de séquence**

Le diagramme de séquences permet de cacher les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps, et de spécifier la naissance et la mort d'objets. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent par le biais de messages

### **4.3. Diagramme de classes**

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

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

Une classe est un ensemble de fonctions et de données (attributs) qui sont liées ensemble par un champ sémantique. Les classes sont utilisées dans la programmation orientée

objet. Elles permettent de modéliser un programme et ainsi de découper une tâche complexe en plusieurs petits travaux simples.

Les classes peuvent être liées entre elles grâce au mécanisme d'héritage qui permet de mettre en évidence des relations de parenté. D'autres relations sont possibles entre des classes, chacune de ces relations est représentée par un arc spécifique dans le diagramme de classes.

Elles sont finalement instanciées pour créer des objets (une classe est un *moule à objet* : elle décrit les caractéristiques des objets, les objets contiennent leurs valeurs propres pour chacune de ces caractéristiques lorsqu'ils sont instanciés).<sup>(7)</sup>

### 5. Présentation les diagrammes

#### Diagramme de cas d'utilisateur

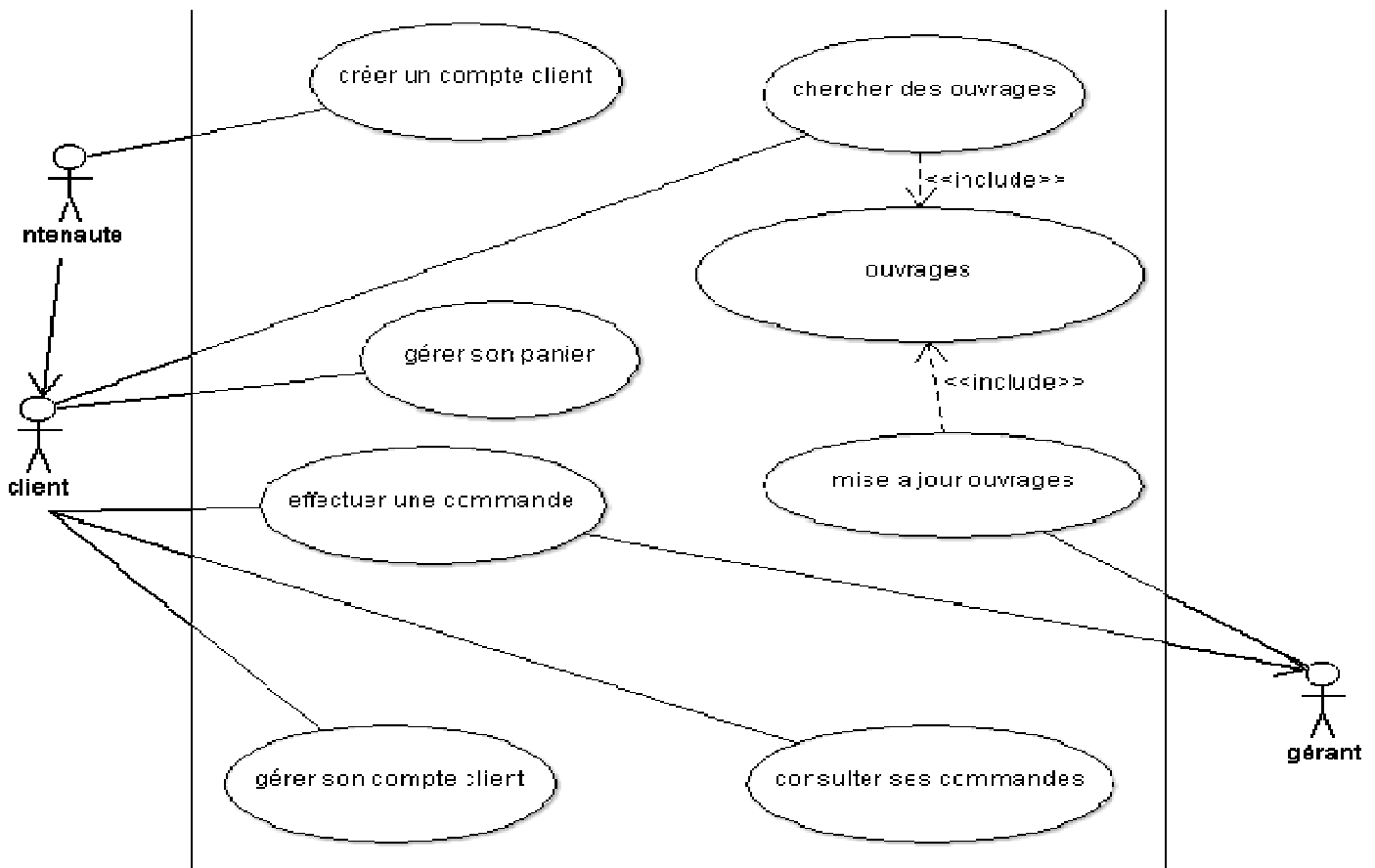


Figure II.1 : Diagramme de cas d'utilisateur

Diagramme de séquence

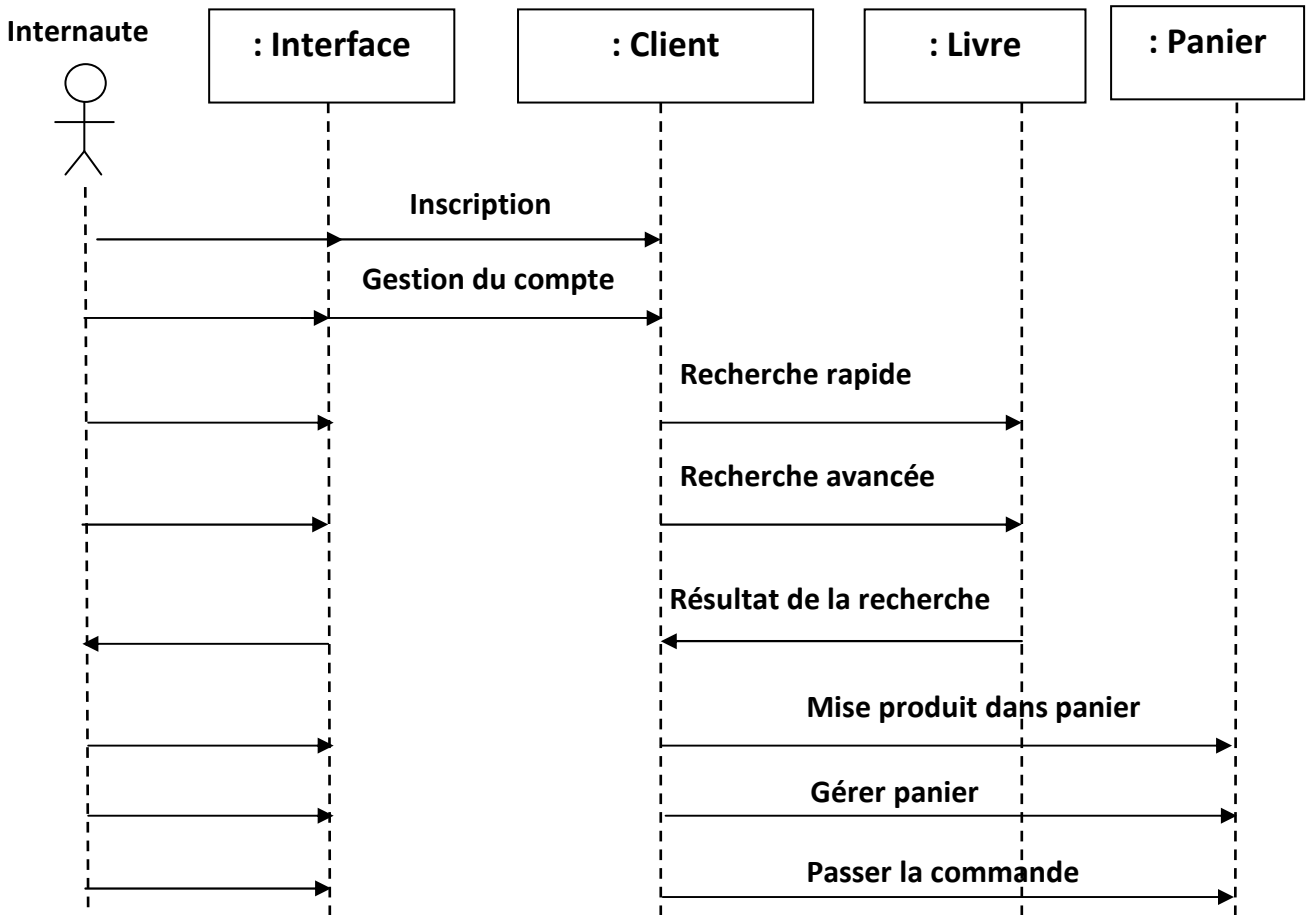


Figure II.2 : Diagramme de séquence coté internaute

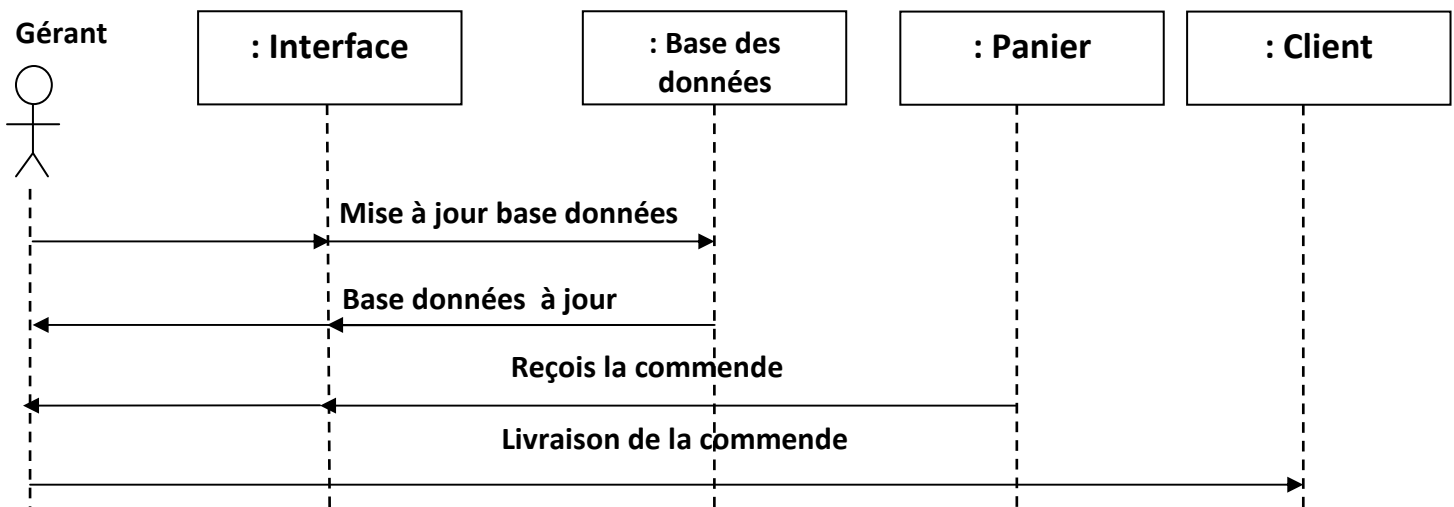


Figure II.3 : Diagramme de séquence coté Gérant



Diagramme de classe

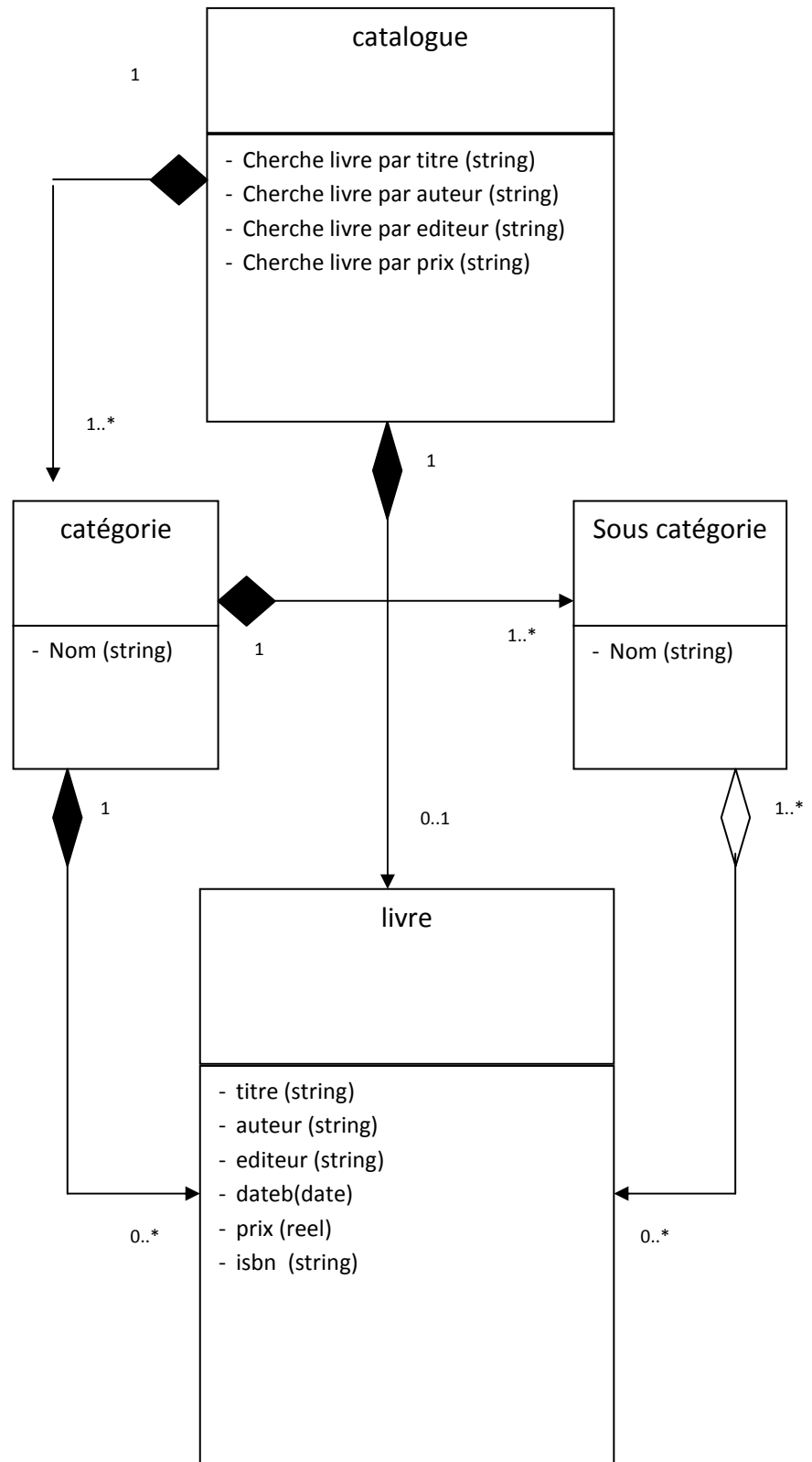


Figure II.4 : Diagramme de classe Catalogue

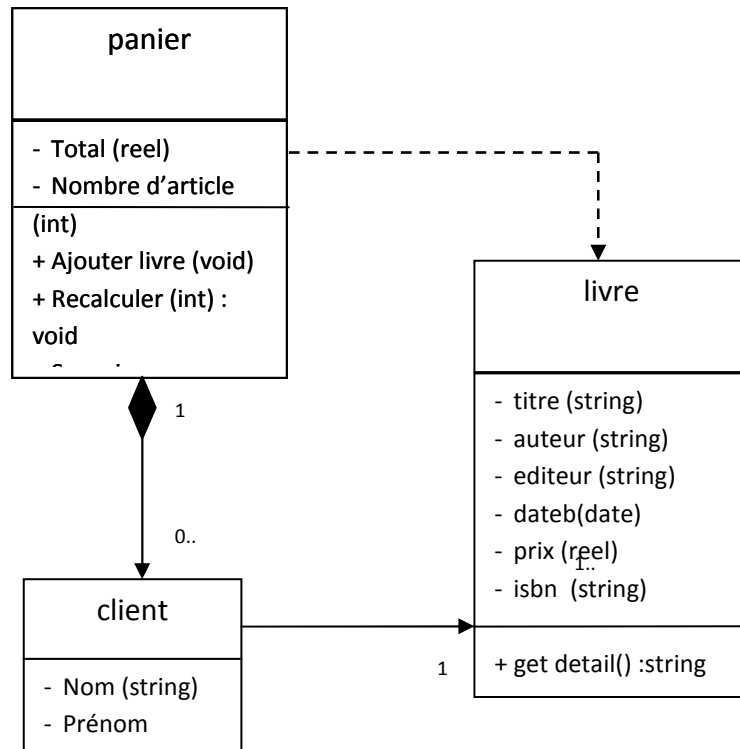


Figure II.5 : Digramme de classe Gestion

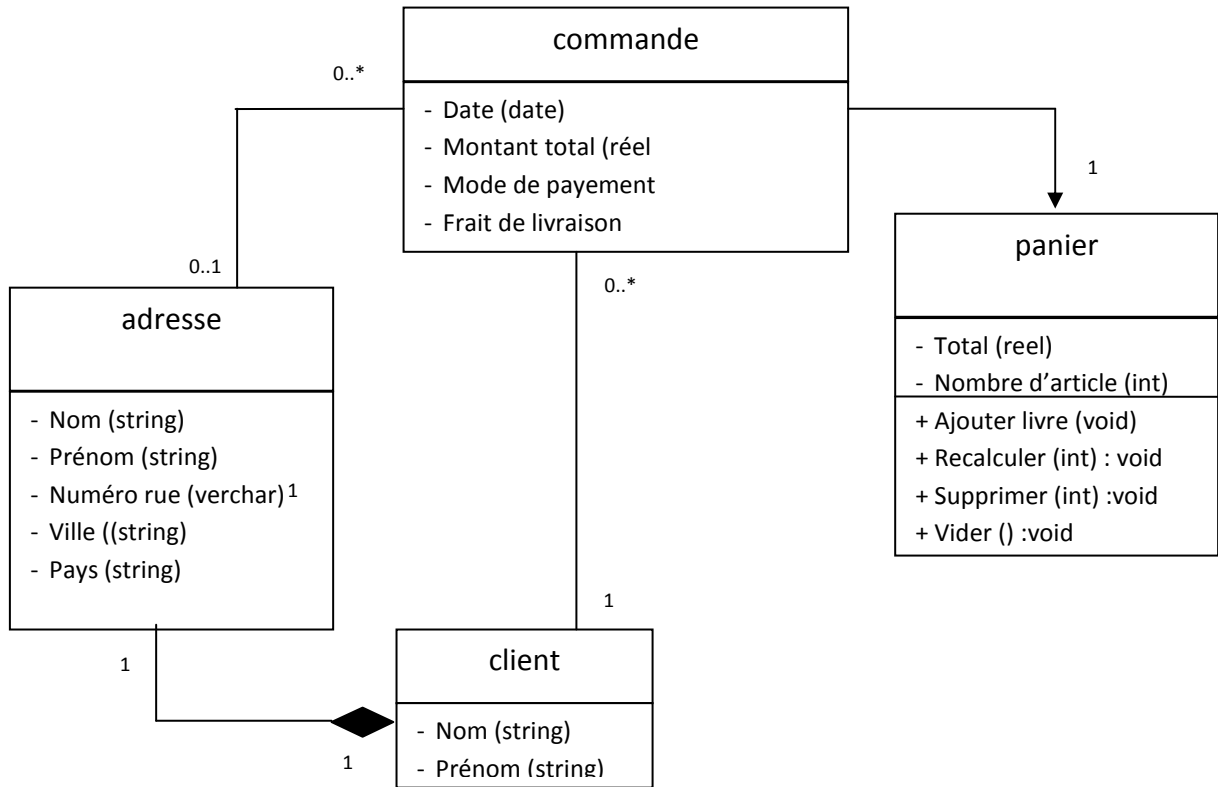


Figure II.6 : Digramme de classe Gestion

Diagramme de navigation

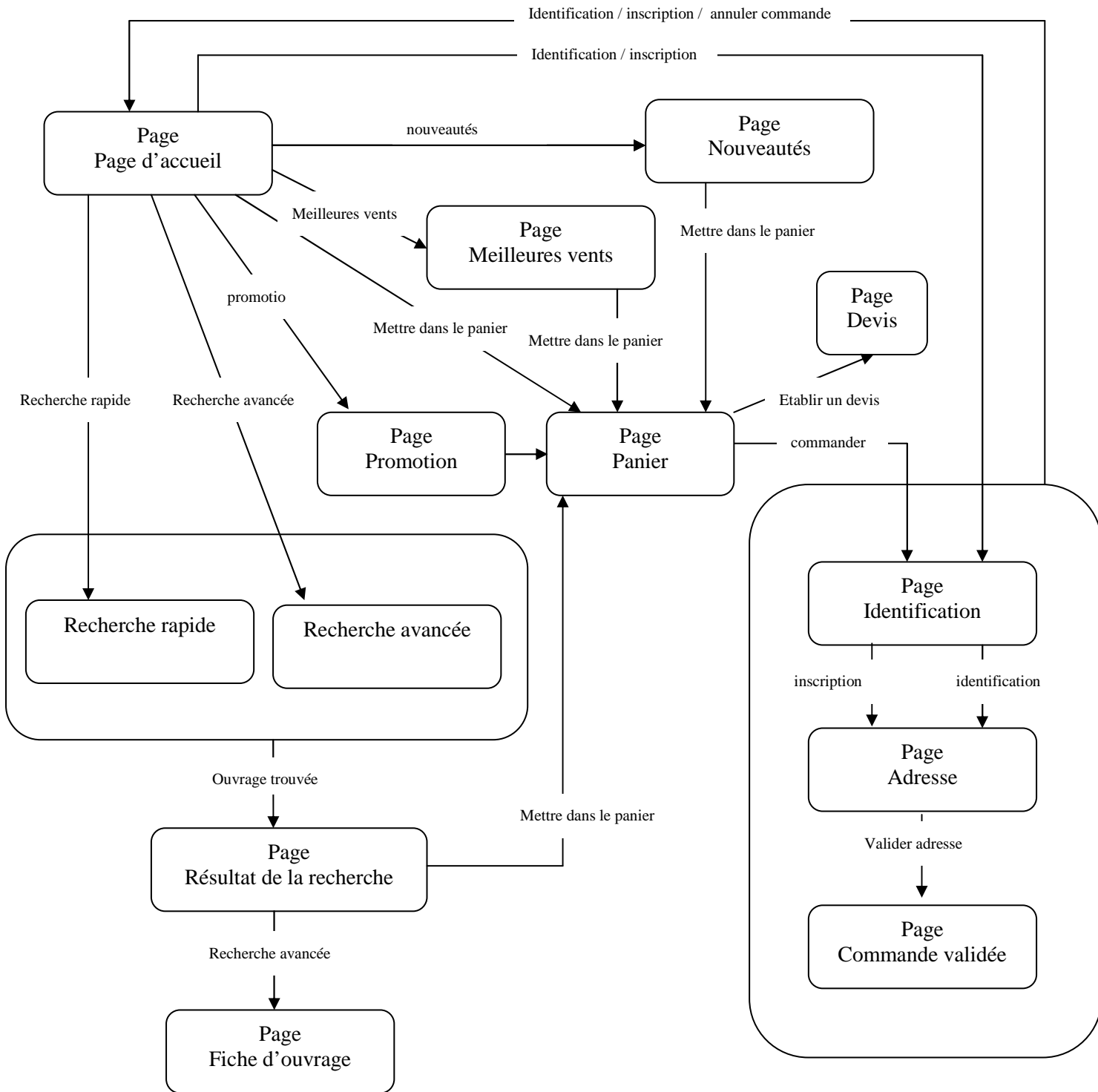


Figure II .7 : Diagramme de navigation

## 6. Présentation des tables de la base des données

### Structure de la table client

`id\_client` int(15)  
`nom` varchar(50)  
`prenom` varchar(50)  
`telephone` int(20)  
`email` varchar(30)  
`adresse` varchar(50)  
`ville` varchar(20)  
`payé` varchar(20)  
`pass\_w` varchar(100)

### Structure de la table `livre`

`id\_livre` varchar(10)  
`titre` varchar(50)  
`auteur` varchar(50)  
`editeur` varchar(50)  
`isbn` varchar(20)  
`date` date  
`categorie` varchar(20)  
`s\_categorie` varchar(20)  
`prix` decimal(5,2)  
`promotion` decimal(5,2)  
`resume` text  
`photo` varchar(40)  
`quantite` int(5)

### Structure de la table catégorie

`id\_cat` varchar(10)  
`nomcat` varchar(50)

### Structure de la table `sous catégorie`

`id\_s\_cat` varchar(10)

`nomcat` varchar(50)

`id\_cat` varchar(10)

### Structure de la table `panier`

`id\_panier` int(20)

`id\_client` varchar(15)

`nom` varchar(50)

`prenom` varchar(50)

`telephone` int(20)

`email` varchar(30)

`adresse` varchar(50)

`ville` varchar(20)

`payé` varchar(20)

`total prix` decimal(5,2)

`date` date

### Structure de la table `commande`

`id\_commande` int(20)

`id\_panier` varchar(15)

`id\_livre` varchar(15)

`prix` decimal(3,2)

`qte` int(3)

## **7. Conclusion**

Dans ce chapitre, on a concentré sur les aspects analytique et conceptuel de notre application ainsi que les bases de données qui interagissent avec elle. La phase conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet.

Pour cela, on a défini le cas d'utilisations puis, sa traduction au travers de la construction des diagrammes de séquence, de classe et de navigation.

Enfin, on a défini toutes les tables des bases de données utilisées.

Ainsi à cet instant précis, les choses sont plus claires et l'implémentation de l'application s'en trouve facilitée.

Le chapitre suivant sera consacré à l'implémentation de mon application.

# **Chapitre III**

## **Réalisation**

## 1. Introduction

Ce chapitre couvre la création et la mise en œuvre des différents programmes, interfaces et bases de données, qui servent à la constitution de mon application et de ses fonctionnalités. Nous décrivons l'environnement de création du système et de la base de données, ensuite je présenterais quelques interfaces résultantes.

## 2. Les outils de développement

### 2.1. Wampserver

Wampserver est un paquetage contenant à la fois deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), les deux bases SQL PhpMyAdmin et SQLLiteManager pour gérer plus facilement les bases de données. Il permet d'installer automatiquement et facilement une plateforme permettant l'exploitation d'un site web en PHP qui éventuellement aurait besoin d'un accès à une base de données.

### 2.2. PHPmyadmin

PhpMyAdmin est une application web qui permet de gérer un serveur de bases de données. MySQL. Dans un environnement multiutilisateur, cette interface écrite en PHP permet également de donner à un utilisateur un accès à ses propres bases de données.

### 2.3. Notepad++

Un éditeur de texte gratuit 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.<sup>(20)</sup>

## 2.4. Les serveurs

### 2.4.1. Serveur apache

C'est le serveur le plus répandu sur Internet, permettant la configuration de l'environnement d'exécution de pages web. Il s'agit d'une application fonctionnant à la base sur les systèmes d'exploitation de type Unix, mais il a désormais été porté sur de nombreux systèmes, dont Microsoft Windows grâce à sa conception modulaire (morceaux de code) qui correspond à différents aspects ou fonctions du serveur.

Cette conception autorise le développeur à choisir quelles fonctionnalités seront incluses dans le serveur en sélectionnant les modules à charger soit à la compilation, soit à l'exécution.



Elle lui permet aussi d'écrire son propre morceau de code qui pourra ensuite être facilement intégré dans le serveur Web Apache.

### 2.4.2. Serveur MySQL

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) libre fonctionnant sous diverses plates-formes telles que UNIX, Linux et Windows, et permettant de manipuler des instructions adressées à la base de données Sous forme de requêtes SQL.

## 2.5. Les langages de programmation utilisés

### 2.5.1. Le langage HTML & CSS

HTML (HyperText Mark up Language) : est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques.

CSS (Cascading Style Sheets): est utilisé pour décrire la présentation d'un document structuré écrit en HTML ou en XML, et c'est le World Wide Web Consortium (W3C) qui en a la direction <sup>(20)</sup>

### 2.5.2. Le langage de requête SQL

Pour communiquer avec une base de données, on a besoin de lui envoyer des commandes ou instructions appelées requêtes. Que ce soit pour la création, la suppression d'une table, la modification, l'insertion ou la sélection de données, le langage standard de requêtes est SQL.

SQL ou (*Standard Query Language*) est un langage permettant d'interroger les bases de données de manière simple. Il est doté d'une syntaxe particulière que l'on doit respecter pour que la communication avec la base se passe au mieux. son succès est dû essentiellement à sa simplicité et au fait qu'il énonce des requêtes en laissant le SGBD responsable de la stratégie d'exécution.

SQL couvre les trois fonctions indispensables à la mise en œuvre et à l'exploitation de bases de données relationnelles :

- la création des données ;
- la manipulation des données ; - le contrôle des données.

A part le fait d'envoyer directement les requêtes SQL telles quelles au SGBD, le but ultime de l'utilisation de SQL sera aussi d'inclure ces requêtes SQL dans un programme écrit dans un autre langage. Ceci permet de coupler le SGBD à un langage informatique, donc à un programme. Tel est le cas de MySQL avec PHP

### 2.5.3. Le langage de script PHP

C'est un langage de programmation très proche syntaxiquement du langage C, destiné à être intégré dans des pages html. Contrairement à d'autres langages, PHP est principalement dédié à la production de pages HTML générées dynamiquement.

Un page PHP (extension .PHP) est un document contenant du code HTML classique, au sein duquel on a introduit des commandes encadrées par les balises `< ? PHP et ?>`.

Un script PHP est exécuté par un interpréteur situé du côté serveur. Quand un fichier avec une extension .PHP est demandé au serveur web, ce dernier le charge en mémoire et y cherche tous les scripts PHP, qu'il transmet à l'interpréteur. L'interpréteur exécute le script, ce qui a pour de produire du code HTML qui vient remplacer le script PHP dans le document finalement fourni au navigateur. Ce dernier reçoit donc du HTML pur.

### 2.5.4. 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.

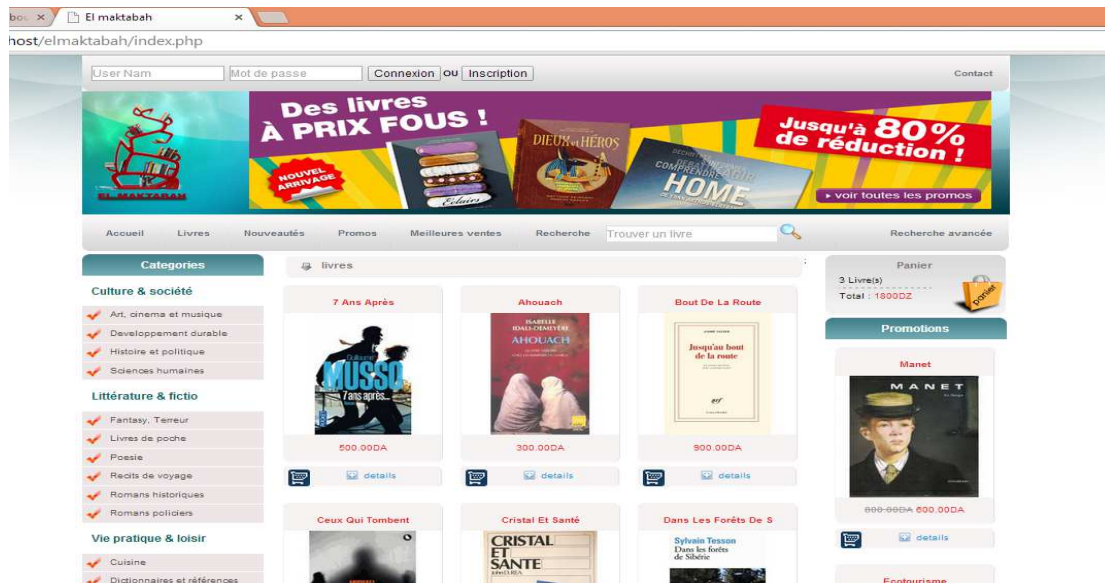
Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich pour le compte de Netscape Communications Corporation. Le langage actuellement à la version 1.8.2 est une implémentation de la 3e version de la norme ECMA-262 qui intègre également des éléments inspirés du langage Python. La version 1.8.5 du langage est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

Une fois les besoins pour développer l'application connus, on a écrit un programme et aboutit aux résultats illustrés par quelques captures d'écran présentés ci-dessous :

### 3. Prestation quelques pages du site

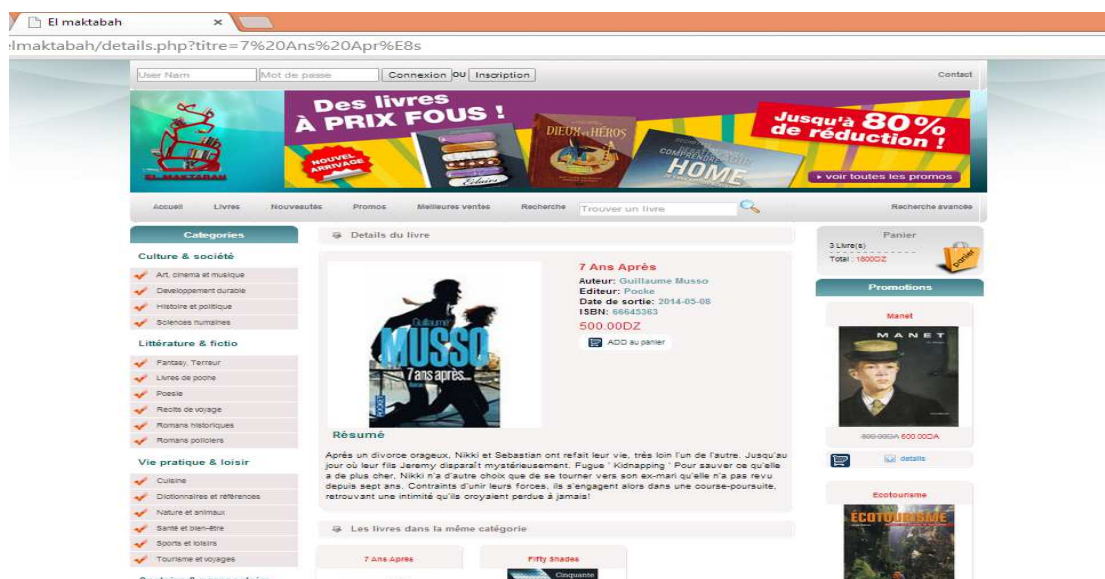
#### Page d'accueil

C'est la page principale du site et elle contient la majorité des options dont le client a besoin, exemple (identification, menu principal avec différentes options, une zone de recherche, un mini catalogue, ajouter au panier.....).



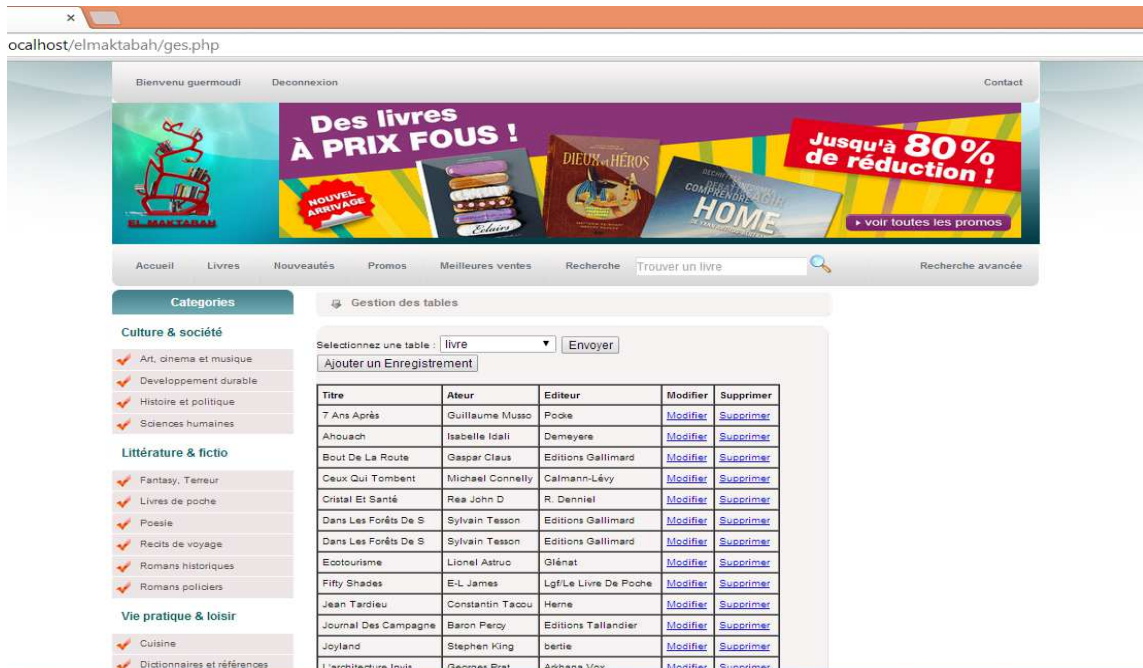
#### Page détail

C'est une représentation détaillée du livre ou le client peut avoir une idée globale et ajouter ce dernier au panier, et il ya aussi un mini catalogue des livres dans la même catégorie.



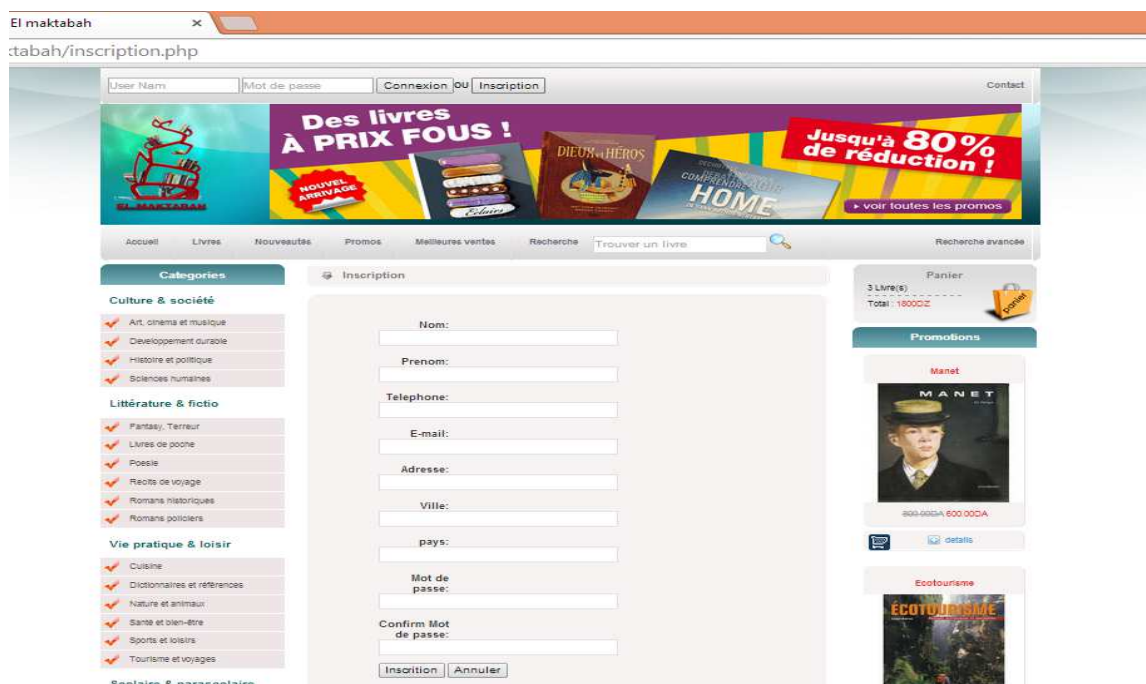
Page gestion

Cette page est réserver au administrateur du site, on peut accéder via cette page au différentes tables présentées dans la base des données et effectuer des différentes mise a jours si nécessaire



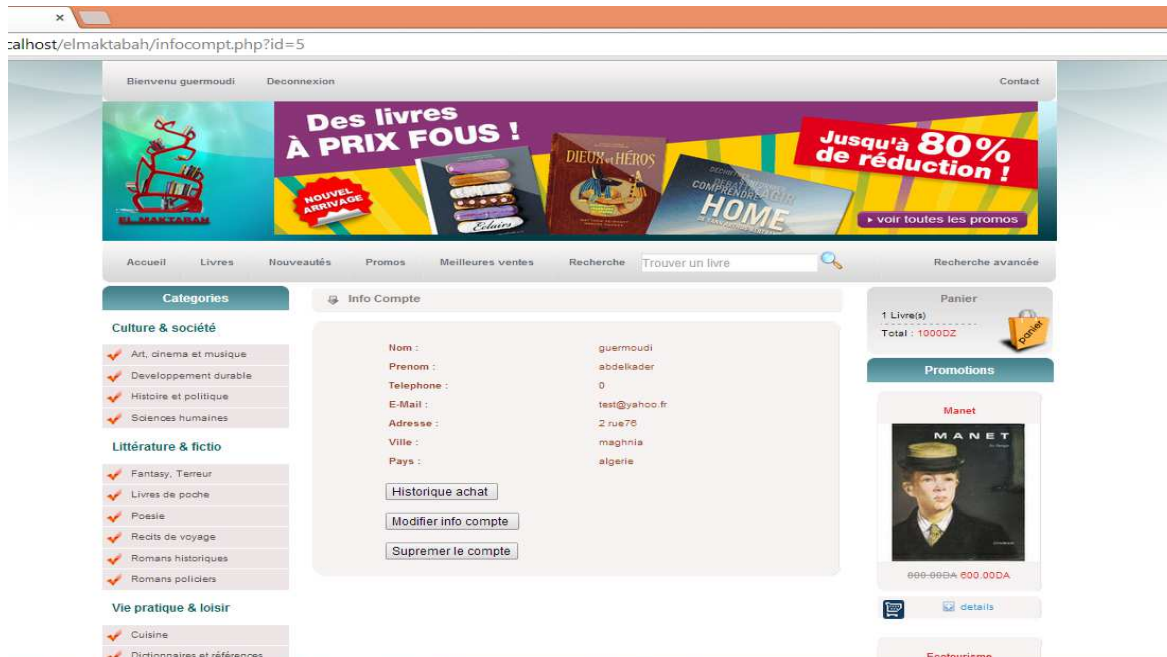
Page inscription

La page inscription est présentée par un formulaire qui regroupe toutes les informations indispensables pour l'inscription



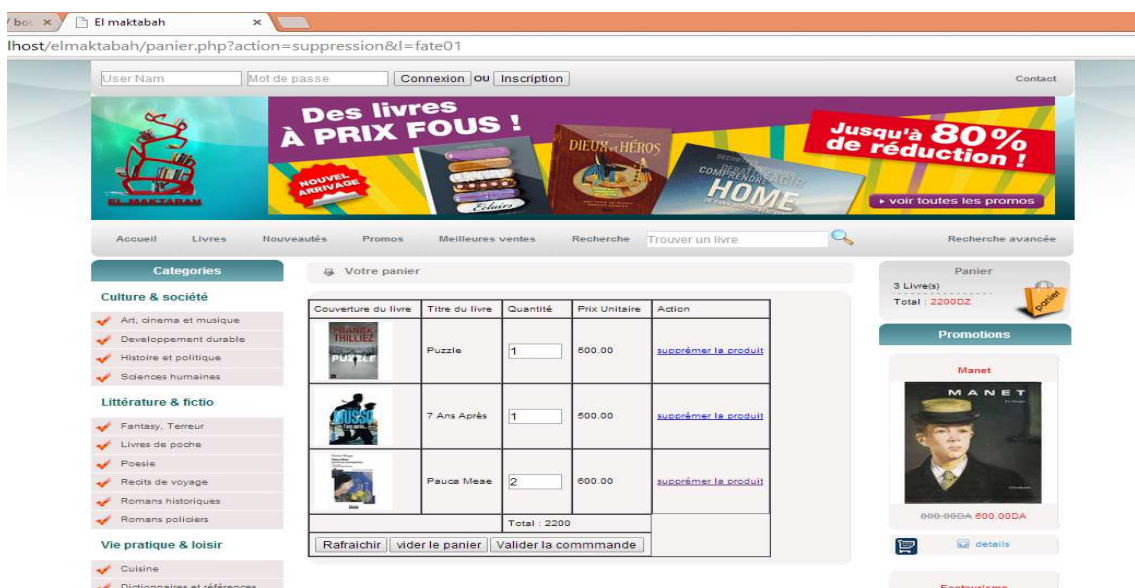
Page info compte

Dans cette page le client peut consulter ces informations de compte et les modifier ou supprimer son compte, il peut aussi consulter son historique d'achat.



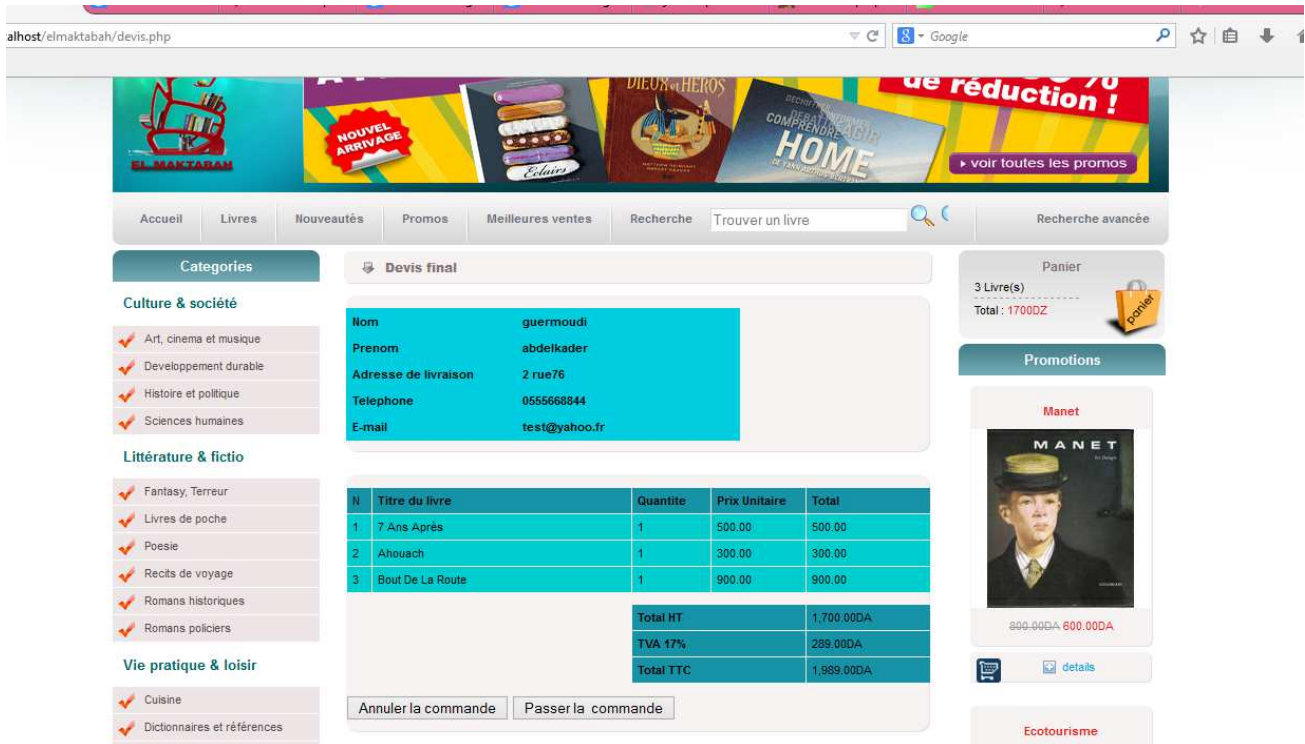
Page panier

Le panier va contenir l'ensemble des livres en cours de commande et pas encore validés, le client peut modifier la quantité, ou supprimer un livre, vider son panier, ou valider sa commande.



Page Devis

Le devis est phase final des achats il représente les informations du client et l'ensemble des articles choisis, le client a le choix entre deux boutons l'un pour passer la commande et l'autre pour annuler celle-ci.



4. Conclusion

Dans ce chapitre, on a en premier lieu, présenté les différents outils et langages utilisés dans l'implémentation de notre application. Par la suite, on a présenté quelques interfaces du site ainsi qu'on l'a conçu. Le site fonctionne correctement et offre toutes les fonctions utiles et nécessaires au bon fonctionnement d'un site de vente en ligne, mais on espère encore l'améliorer avec des méthodes de marketing pour le rendre plus attractif et plus vendeur.

# **Conclusion Générale**

## Conclusion générale

L'objectif de mon projet était de créer une application web de type e-commerce permettant aux internautes de se balader dans les différents rayons d'une librairie en ligne et acheter des livres.

Plusieurs technologies ont été nécessaires pour la réalisation de mon projet, je citerai donc le langage HTML pour la réalisation des pages statiques, le langage PHP pour la partie dynamique, SQL pour l'élaboration des requêtes d'interrogation de la base de donnée, et enfin le logiciel Notepad++ pour l'écriture du code.

Après le passage par les différentes étapes de développement, l'application a abouti à un logiciel fonctionnel qui répond globalement aux critères imposés dans ce domaine.

Le présent travail m'a permis d'acquérir des connaissances dans le domaine de la programmation web, et de conforter nos connaissances en conception logicielle.



# *Bibliographie*

## Bibliographie

### Liste des ouvrages

- [1]· Philippe Rigaud, 2012, Pratique de MySQL et PHP conception et réalisation de site web dynamique, nb page 531
- [2]· Keven yank, 2010, 4eme édition, Créer un site web avec base de données en PHP & MySQL, nb page 450
- [3]· Jim Conallen « Concevoir des applications web avec UML », Eyrolles, 2000.  
www.commentçamarche.com
- [4]· Pascal Roques ,2008 4eme édition, UML2 Modéliser une application web, nb page 264

### Liste des PFE

- [5] Conception et réalisation d'un site web dynamique pour un magazine en ligne boukerzaza hanane saouchi rima promotion 2011-2012 de l'université de Constantine
- [6]· Le commerce électronique en Algérie : défis et perspectives Présenté par Mr. Kara Benchohra, Mr. Belaid Rabah promotion 2007-2008 de l'université de Tlemcen
- [7]· Développement d'une application web dynamique cas de gestion d'une pâtisserie Présenté par khemis Oussama Mohamed amine promotion 2009-2010 de l'université de Tlemcen

### Liste DVD Formation

- [8]· VIDEO 2 BRAIN PHP5 & MySQL Les Fondamentaux
- [9]· Elephorm. Apprendre.HTML5.Et.CSS3
- [10]· Elephorm. Apprendre PHP & MySQL

### Sites web

- [11]· <http://www.codes-sources.com>
- [12]· <http://www.developpez.com>
- [13]· <http://www.phpdebutent.org>
- [14]· <http://www.apprendre-php.com>
- [15]· <http://www.phpclasses.org>
- [16]· <http://www.e-commerces.eu/e-commerces-les-debuts.html>
- [17]· <http://www.buzzinnesman.com/pourquoi-vendre-en-ligne>
- [18]· <http://www.x2i.fr/magento-ecommerce/petite-histoire-du-ecommerce>
- [19]· [http://www.mobidesign.net/ressources/serveur\\_http.php](http://www.mobidesign.net/ressources/serveur_http.php)
- [20] <http://www.wikipedia.fr>

# *Annexe*

## Annexe

### Quelque exemples de code source

#### 1- Connexion base des données

```
<?php
// connexion au base de donné
$connexion=mysql_connect( "localhost" , "root" , "" ) or die('impossible de se connecter à la
base de donnée');
mysql_select_db("boutique");
?>
```

#### 2- Identification

```
if(isset($_POST['inscription'])){ header('location:inscription.php');}
if(isset($_POST['connexion']))
{
    $user=htmlspecialchars(trim($_POST['user']));
    $password=htmlspecialchars(trim($_POST['password']));
    if ($user&&$password)
    {
        $password=md5($password);
        $log=mysql_query("SELECT * FROM client WHERE user_client='$user' AND
pass_w='$password'");
        $rows=mysql_num_rows($log);
        $nom=mysql_fetch_array($log);
        if ($rows==1)
        {
            $_SESSION['login']=$nom['nom'];
            $_SESSION['id_client']=$nom['id_client'];
            $_SESSION['id']="client";
        }
    }
    }else
    {
        $password=md5($password);
        $log=mysql_query("SELECT * FROM admin WHERE user_admin='$user' AND
pass_w='$password'");
        $rows=mysql_num_rows($log);
        $nom=mysql_fetch_array($log);
        if ($rows==1)
        {
            $_SESSION['login']=$nom['user_admin'];
            $_SESSION['id']="admin";
        }
    }
}
```

#### 3- Panier

```
$action = (isset($_POST['action'])? $_POST['action']: (isset($_GET['action'])?
$_GET['action']:null )) ;
if($action !== null)
{
```

```
if(!in_array($action,array('ajout', 'suppression', 'refresh')))  
$erreur=true;  
  
//récuperation des variables en POST ou GET  
$l = (isset($_POST['l'])? $_POST['l']: (isset($_GET['l'])? $_GET['l']:null ));  
$p = (isset($_POST['p'])? $_POST['p']: (isset($_GET['p'])? $_GET['p']:null ));  
$q = (isset($_POST['q'])? $_POST['q']: (isset($_GET['q'])? $_GET['q']:null ));  
  
//Suppression des espaces verticaux  
$l = preg_replace('#\v#', "",$l);  
//On verifie que $p soit un float  
$p = floatval($p);  
  
//On traite $q qui peut etre un entier simple ou un tableau d'entier  
  
if (is_array($q)){  
    $QteArticle = array();  
    $i=0;  
    foreach ($q as $contenu){  
        $QteArticle[$i++] = intval($contenu);  
    }  
}  
else  
$q = intval($q);  
  
}  
  
if (!$erreur){  
    switch($action){  
        Case "ajout":  
            ajouterArticle($l,$q,$p);  
            break;  
  
        Case "suppression":  
            supprimerArticle($l);  
            break;  
  
        Case "refresh" :  
            for ($i = 0 ; $i < count($QteArticle) ; $i++)  
            {  
                modifierQTeArticle($_SESSION['panier']['libelleProduit'][$i],round($QteArticle[$i]));  
            }  
            break;  
        Case "vider" :  
            unset($_SESSION['panier']);  
            break;  
        Default:  
            break;  
    }  
}
```

```
echo '<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>';?>
<div class="center_content">
  <div class="center_title_bar">Votre panier</div>
  <div class="prod_box_big">
    <div class="top_prod_box_big"></div>
    <div class="center_prod_box_big">
      <form method="post" action="panier.php">
        <table style="width="800" border="1" cellspacing="1" cellpadding="5">
          <tr>
            <td>Couverture du livre</td>
            <td>Titre du livre</td>
            <td>Quantité</td>
            <td>Prix Unitaire</td>
            <td>Action</td>
          </tr>
        </table>
      </form>
      <?php
      if (creationPanier())
      {
        $nbArticles=count($_SESSION['panier']['libelleProduit']);
        if ($nbArticles <= 0)
          echo "<tr><td>Votre panier est vide </ td></tr>";
        else
        {
          for ($i=0 ;$i < $nbArticles ; $i++)
          {
            $requete="SELECT * FROM livre WHERE
code_livre='".$_SESSION['panier']['libelleProduit'][$i]."' ";
            $resultat=mysql_query($requete);
            $article=mysql_fetch_array($resultat);
            echo "<tr>";
            ?>
            <td></ td> <?php echo "<td>".$article['titre']."</ td>";
            echo "<td><input type='text' size='4' name='q[]'
value='\"'.htmlspecialchars($_SESSION['panier']['qteProduit'][$i]).\"'/></td>";
            echo "<td>".$article['prix']."</td>";
            echo "<td><a
href='\"'.htmlspecialchars('panier.php?action=suppression&l='".rawurlencode($_SESSION['p
anier']['libelleProduit'][$i]).\"')>supprimer la produit</a></td>";
            echo "</tr>";
          }
          echo "<tr><td colspan='2'> </td>";
          echo "<td colspan='2'>";
          echo "Total : ".MontantGlobal();
          echo "</td></tr>";
          echo "<tr><td colspan='4'>";
          echo "<input type='submit' value='Rafrachir' />";
```

## Liste des figures

Figure I.1 : Site web statique

Figure I.2 : Site web dynamique

Figure II.1 : Diagramme de cas utilisateur

Figure II.2 : Diagramme de séquence client

Figure II.3 : Diagramme de séquence admin

Figure II.4 : Diagramme de classe

Figure II.5 : Diagramme de classe

Figure II.6 : Diagramme de classe

Figure II.7 : Diagramme de navigation

## Liste des abbréviations

HTML	HyperText Mark up Language
CSS	Cascading Style Sheets
SQL	Standard Query Language
SGBD	Système de Gestion de Base de Données
UML	Unified Modified Language « langage de modélisation objet unifié
CERN	Centre Européen de Recherches Nucléaires
NCSA	National Center for Supercomputing Application
MySQL	My Structured Query Language
PHP	Hypertext Preprocessor
AJAX	acronyme d'Asynchronous JavaScript and XML
RSS	Really Simple Syndication
FTP	File Transfer Protocol
OCDE	Organisation de coopération et de développement économiques
AFTEL	Association française de la télématique multimédia
l'UE	Union Européenne
l'EDI	Echange de données informatisées
B2C	Business to Consumer
B2B	Business To Business
C2C	consumer to consumer
B2A	Business to Administration
B2E	Business to employee
PME	Petites et moyennes entreprises



## ملخص

الشركة التي تقدم منتجاتها و/أو خدماتها، تتطلع دائما إلى اعتماد إدارة أفضل للأعمال من أجل المنافسة في السوق التي تتزايد حدة. هذا هو الهدف من المشروع وهو إنشاء منصة للتجارة الالكترونية على شبكة الانترنت من شأنها إدارة الطلبات والعملاء، والمنتجات... الخ

## Résumé

Une société qui propose des produits et/ou des services commerciaux, cherche toujours à adopter la meilleure gestion marketing afin de pouvoir rivaliser sur le marché, qui ne cesse de voir la concurrence augmenter. C'est l'objectif de notre projet qui consiste à mettre en place une application de commerce électronique sur le web qui permettra de premièrement faire connaître la société ou l'organisme commercial, puis de gérer des commandes en ligne, avec l'aspect client, produits, etc.

## Abstract

A company which proposes products or /and services, always searches to adapt the best commercial management for rivaling into the market which increases the competition.

This is the objective of our project that aims to establish the electronic business platform on the web which permits the gerance of commands, consumers, products...etc.