



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 e-site d'appareils photos

Réalisé par :

- BENZERDJEB Djawed

Présenté le 26 Mai 2015 devant la commission d'examination composée de MM.

- DIDI Fedoua (Encadreur)
- ZIANI CHERIF S (Examineur)
- BELHOUCINE A (Examineur)

Dédicaces

A mes parents

Pour les sacrifices déployés tout le long de ma vie; pour leur patience Leur amour et leur confiance en moi

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 Que dieu leur réserve la bonne santé et une longue vie. Je tiens particulièrement à remercier ma mère Yasmina, image de courage et de sacrifices, et un exemple pour moi.

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

BENZERDJEB DJAWED

Remerciements

Je veux exprimer par ces quelques lignes de remerciements notre gratitude envers tout d'abord mon encadreur, Madame Didi Fedoua pour ses conseils et son encadrement. Puis à tous ceux en qui par leur présence, leur soutien, leur disponibilité et leurs conseils m'ont donné le courage pour accomplir ce projet. 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 ne peux achever ce projet sans exprimer ma profonde gratitude à tous les enseignants de l'Université Abou Bakr Belkaid de Tlemcen, et du département d'Informatique pour leur dévouement et leur assistance tout au long de cette année.

Table des matières

INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE I : GENERALITES	
1. Introduction.....	4
2. L'évolution du web.....	4
3. Hébergement.....	7
4. Définition et types du e-commerce.....	8
4.1 Définition	8
4.2 Les Types de e-commerce	9
5. L'évolution historique du e-commerce.....	10
5.1 Une vue de tous les processus impliquées dans l'ecommerce.....	11
6. La technique du e-commerce.....	12
6.1. Les Particularités du commerce électronique par rapport au commerce traditionnel	12
6.2. Les différents intervenants dans une transaction électronique.....	13
7. Les avantages du commerce électronique.....	13
7.1. Pour les entreprises.....	13
7.2. Pour les consommateurs.....	14
8. Les inconvénients.....	14
8.1 Pour l'entreprise.....	14
8.2 Pour les clients.....	15
9. Le commerce électronique en Algérie.....	15
10. L'Intérêt du passage au commerce électronique pour l'économie algérienne	15
11. Conclusion.....	16
CHAPITRE II : ETUDE TECHNIQUE	
1. Introduction.....	18
2. Présentation et justification du choix d'UML.....	18
2.1 Définition.....	18
2.2 Historique.....	18
2.3 A quoi sert UML ?	19
3. Que ce qu'un diagramme UML ?	20
4. Les différents diagramme de l'UML.....	20

4.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	20
4.2. Diagramme de séquence.....	21
4.3. Diagramme de classes.....	21
5. Avantages et inconvénients d'UML.....	22
5.1 Les points forts d'UML.....	22
5.2 Les points faibles d'UML.....	22
6. Présentation Des diagrammes.....	22
6.1 Diagramme de contexte.....	22
6.2 Diagramme de packages.....	23
6.3 Diagramme de cas d'utilisations.....	23
6.4 Diagramme de cas d'utilisation,package,<<Gestion des achats>>.....	24
7. Conclusion.....	24
CHAPITRE III : REALISATION	
1. Introduction.....	27
2. Les outils de développement.....	27
2.1. Lauyan toweb.....	27
2.2. Les fonctionnalités de TOWeb.....	27
2.2.1. Créez un seul site web pour tous les appareils.....	27
2.2.2. Une édition du site simple et intuitive en temps réel (wysiwyg).....	28
2.2.3. Un éditeur de thème complet et moderne basé sur CSS3.....	28
2.2.4. La création de notre boutique en ligne.....	29
2.3. Les langages de programmation utilisés.....	30
2.3.1. Le langage HTML & CSS.....	30
2.3.2. Le langage de script PHP.....	30
2.3.3. JavaScript.....	30
3. Présentation de quelques captures d'écran du site.....	31
4. Conclusion.....	34
CONCLUSION GENERALE	36
BIBLIOGRAPHIE	38
GLOSSAIRE	40

INTRODUCTION GENERALE

L'informatique est l'art, la technique et la science qui consiste à manipuler des informations, à l'aide d'un outil, l'ordinateur. L'informatique a pour objet de définir des algorithmes qui permettent de modifier la vision que l'on a d'un problème, ou d'extraire d'une grande quantité d'informations mal structurées, de nouvelles connaissances plus utiles.

Les outils de l'informatique sont les ordinateurs. Actuellement, on utilise presque exclusivement les ordinateurs digitaux (dans lesquels les informations sont codées sous forme d'états discrets) et qui fonctionnent selon les principes de la machine de Von Neumann (définie dans les années quarante). Cette machine comprend deux parties, une unité logique et arithmétique banalisée et un magasin ou mémoire qui contient des programmes et des données. Un programme décrit les opérations logiques à réaliser sur les données. L'Informatique a envahit notre vie quotidienne, on lit les infos sur le web, on communique via le web, on échange via le web et on achète via le web. Donc un des services du net le plus utilisé par la planète terre c'est le web et ces dernières années, l'achat en ligne a décollé de manière exponentielle, les gens pressés trouvent tout ce dont ils ont besoin sur le net, sans avoir à se déplacer, à faire la queue ou à payer en liquide (car aujourd'hui le paiement par carte de crédit s'est démocratisé et tout le monde l'utilise couramment). Toutes ces raisons ont fait que l'on se soit intéressé à ce thème, et l'on s'est donc dirigé tout naturellement à la mise au point d'une site de e-commerce.

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 leu 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 limitées 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 un magasin d'appareils photos, 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 nécessaire sur Internet et le World Wide Web, ainsi la différence entre les sites statique et les sites dynamique, 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'un site de e-commerce.

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).(5)

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.

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.(6)

Le web subit 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.

Site Statique :

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.

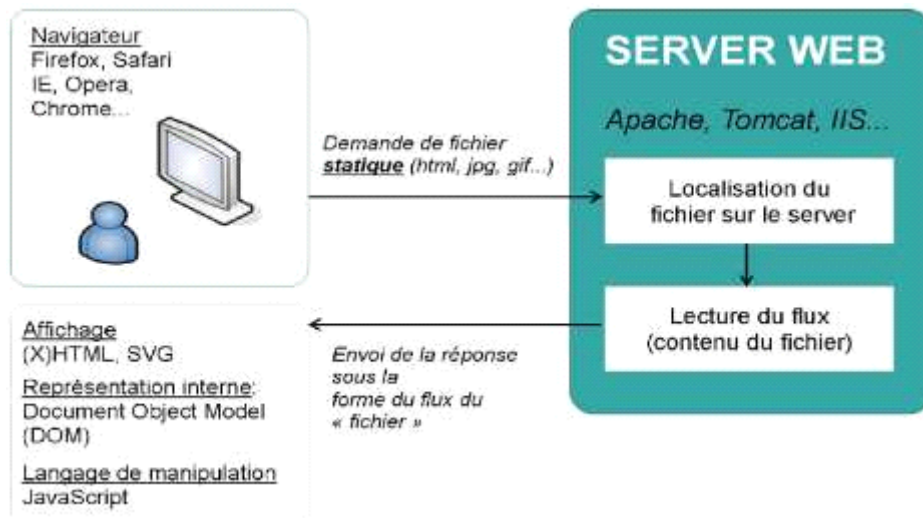


Figure 1: Site statique

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.¹

¹ Philippe Rigaud, 2012, Pratique de MySQL et PHP conception et réalisation de site web dynamique, nb page 531

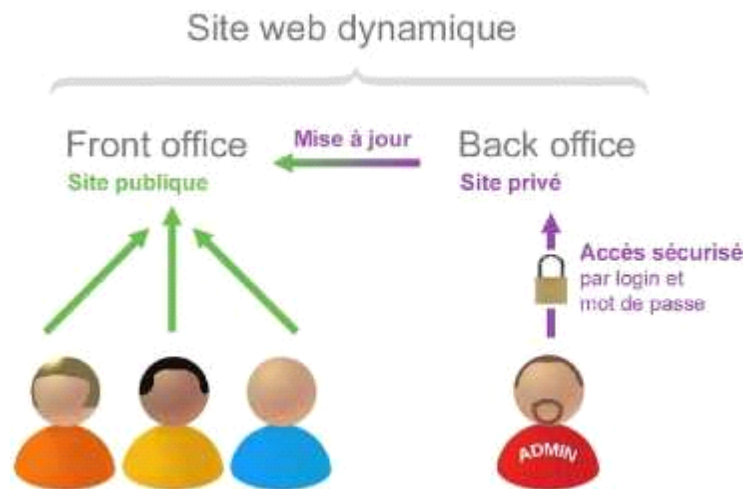


Figure 2 : Site Dynamique

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.

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 et types du e-commerce

4.1 Définition

L'e-commerce (appelé également vente en ligne ou commerce électronique) est un terme économique désignant l'ensemble des transactions commerciales effectuées à distance au travers d'interfaces digitales. Cela inclut notamment les ventes réalisées sur des boutiques en lignes sur le web, mais aussi les échanges automatisés entre les entreprises au travers de réseaux d'échange de données électroniques (EDI), les achats intégrés sur une application mobile ou encore les transactions réalisées pour louer un film sur sa télévision connectée.

Le terme de transaction commerciale peut donc être ici pris au sens large. Il inclut les achats de produits et de services de quelque nature que ce soit.

4.2 Les Types de e-commerce

- 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 d'or, 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 à moindre frais de mettre en relation un très grand nombre de personnes ; d'autre part, le développement des technologies et la baisse des coûts qu'il a engendré, ont donné aux particuliers accès à 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 à leurs employés des produits et services en ligne -- pas nécessairement en ligne sur le web -- se sont livrées à B2E (Business—to-Employée) e-commerce.

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).(18)

Au départ, l'absence d'autorité centrale capable de définir des règles et de les sanctionner a laissé craindre une certaine forme d'anarchie sur Internet et a largement freiné le développement d'activités commerciales sur ce réseau. Il s'est formé, quasi naturellement, une sorte de code de bonne conduite (Nétiquette) qui a longtemps régulé les comportements sur le réseau. L'utilisation du réseau à des fins commerciales a longtemps fait parti de ces comportements rejetés. Il y a également d'autres facteurs expliquant un décalage dans l'arrivée du e-commerce. En effet, la langue principale dans les débuts de l'Internet, était presque exclusivement l'anglais. De plus, l'ergonomie et le graphisme étaient très sommaires et peu adaptables à des activités de ventes.

Mais surtout, l'esprit des principaux acteurs de l'Internet, dans les années 80 et 90 était orienté vers le partage gratuit et libre de l'information. Esprit, là encore, peu compatible avec des activités commerciales.

L'ouverture du réseau au grand public et la généralisation des accès à Internet ont complètement inversé ces facteurs de ralentissement. Même si l'idée de gratuité de l'information est toujours présente, cette évolution était nécessaire. Le réseau ne pouvait continuer à accueillir un nombre d'utilisateurs toujours plus croissant sans accepter et promouvoir un modèle économique viable. Le coût des infrastructures de télécommunication ne peut en effet être financé que par les seuls abonnements versés aux fournisseurs d'accès à Internet.

Fixer une date précise au lancement des activités purement commerciales sur Internet parait un exercice quasiment impossible mais nombreux sont ceux qui s'accordent à le situer vers le milieu des années 90. Une certitude, par contre, c'est que la naissance et le développement de l'e-commerce sont liés à des évolutions techniques significatives du réseau, au développement de la vente à distance et, d'une manière générale, à l'évolution même de la société et à son ouverture vers ce réseau.

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 20ème siècle.

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.

5.1 . Une vue de tous les processus impliqués dans l'e-commerce

Le e-Commerce, et dans une plus large mesure le e-Business, implique un grand nombre de processus : de la navigation à la commande, de la gestion de la commande à l'envoi du produit, du service après-vente au traitement des avis des clients, toutes ces étapes sont cruciales pour une société de e-Commerce.

Pour qu'un client accède à un site de vente en ligne il faut d'abord qu'il le trouve : le

référencement est si important qu'il est même devenu le nouveau nerf de la guerre sur internet. Une fois sur le site, le client devra à la fois trouver le site agréable et fonctionnel : s'il ne trouve pas ce qu'il cherche en quelques clics, le client ira ailleurs. Avec les nouvelles technologies, le client sait en permanence où en est sa commande : l'étape de la logistique est l'une des plus déterminantes de l'opinion du client... Toutes ces étapes résument parfaitement la philosophie d'une solution e-Commerce : prendre en compte tous les processus d'une commande pour pouvoir booster un chiffre d'affaires.

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

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 de 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 avantages du commerce électronique

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

7.2. 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 conclurent que si les distributeurs de produits ou les prestataires de services ont confirmé la réception des commandes(6)

8. Les inconvénients

8.1 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

8.2 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.

9. 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.

10. 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.(6)

11. Conclusion

A travers le cahier des charges qu'on a cité ci-dessus, nous prenons conscience que l'interface web que nous devons réaliser doit être un site web dynamique mais pour l'implémenter, nous allons recourir d'abord à une étude conceptuelle de ce site. Cette étape nous permettra d'avoir une vision globale et claire sur la société et les tâches que nous devons 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: ÉTUDE 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 et justification du choix d'UML

2.1 Définition

Unified Modeling Language est un langage unifié de modélisation objets. Ce n'est pas une méthode, il ne donne pas de solution pour la mise en œuvre d'un projet. C'est avant tout un formalism graphique issu de notations employées dans différentes méthodes objets.²

2.2 Historique

UML est le résultat de la fusion de trois de méthodes d'analyse orientées objet : OOD, OMT et OOSE. La méthode OOD, Object Oriented Design, de G.Booch a été conçue à la demande du Ministère de la Défense des USA. L'objectif était de préparer de façon rigoureuse la structuration des programmes écrits en langage ADA ou C++.

La méthode OMT, Object Modeling Technique, a été mise au point à General Electric. Ses auteurs ont puisé leur inspiration d'une part dans les langages a objets pour des applications d'informatique industrielle (automates, contrôle de processus...), d'autre part dans les techniques de modélisation conceptuelle des méthodes d'analyse des années 80.

OMT représente un système comme un assemblage d'éléments auxquels on attache des comportements, c'est-à-dire des opérations pouvant être déclenchées a la réception d'un message envoyé par d'autres composants.

La méthode OOSE, Object Oriented Software Engineering, est d'origine universitaire (informatique temps réel) et industrielle (Ericsson). Son originalité consiste

² Jim Conallen « Concevoir des applications web avec UML », Eyrolles, 2000.

à faire reposer l'analyse sur une expression par l'utilisateur de la façon dont il pense utiliser le futur système.

Devant l'attentisme du marché face aux méthodes et aux AGL objets, la société Rational Software a réuni les auteurs principaux de ces trois méthodes pour qu'ils se mettent d'accord sur un langage de modélisation dans l'espoir qu'il devienne une référence. Sa réussite fut d'être retenue comme norme de modélisation par l'OMG, après avoir reçu le soutien de plusieurs grands constructeurs informatiques et éditeurs de logiciels. Ce langage a passé par différents stades et est encore en évolution.

2.3 A quoi sert UML ?

UML utilise l'approche objet en présentant un langage de description universel. Il permet grâce à un ensemble de diagrammes très explicites, de représenter l'architecture et le fonctionnement des systèmes informatiques complexes en tenant compte des relations entre les concepts utilisés et l'implémentation qui en découle.

UML est avant tout un support de communication performant, qui facilite la représentation et la compréhension de solutions objet :

- Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions.
- L'aspect formel de sa notation, limite les ambiguïtés et les incompréhensions.
- Son indépendance par rapport aux langages de programmation, aux domaines d'application et aux processus, en fait un langage universel.

UML est donc bien plus qu'un simple outil qui permet de "dessiner" des représentations mentales. Il permet de parler un langage commun, normalisé mais accessible, car visuel.

Il représente un juste milieu entre langage mathématique et naturel, pas trop complexe mais suffisamment rigoureux, car basé sur un méta modèle. Une autre caractéristique importante d'UML, est qu'il cadre l'analyse. UML permet de représenter un système selon différentes vues complémentaires : les diagrammes.

3. Que ce qu'un diagramme UML ?

Un diagramme UML est une représentation graphique, qui s'intéresse à un aspect précis du modèle ; c'est une perspective du modèle.

Chaque type de diagramme UML possède une structure (les types des éléments de modélisation qui le composent sont prédéfinis) et véhicule une sémantique précise (il offre toujours la même vue d'un système).

Combinés, les différents types de diagrammes UML offrent une vue complète des aspects statiques et dynamiques d'un système. Les diagrammes permettent donc d'inspecter un modèle selon différentes perspectives et guident l'utilisation des éléments de modélisation (les concepts objet), car ils possèdent une structure.

Une caractéristique importante des diagrammes UML, est qu'ils supportent l'abstraction. Cela permet de mieux contrôler la complexité dans l'expression et l'élaboration des solutions objet.

UML opte en effet pour l'élaboration des modèles, plutôt que pour une approche qui impose une barrière stricte entre analyse et conception. Les modèles d'analyse et de conception ne diffèrent que par leur niveau de détail, il n'y a pas de différence dans les concepts utilisés.

UML n'introduit pas d'éléments de modélisation propres à une activité (analyse, conception.) le langage reste le même à tous les niveaux d'abstraction.

Cette approche simplificatrice facilite le passage entre les niveaux d'abstraction. L'élaboration encourage une approche non linéaire, les "retours en arrière" entre niveaux d'abstraction différents sont facilités et la traçabilité entre modèles de niveaux différents est assurée par l'unicité du langage. Il s'agit d'une tâche très complexe, qui nécessite une approche itérative, car il est plus efficace de construire et valider par étapes, ce qui est difficile à cerner et maîtriser.

4. Les différents diagramme de l'UML

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 en plusieurs petits travaux simples. ne tâche complexe .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).

5. Avantages et inconvénients d'UML

5.1 Les points forts d'UML

UML est un langage formel et normalisé :

Il permet le gain de précision, encourage l'utilisation d'outils et constitue à cet effet un gage de stabilité.

UML est un support de communication performant :

Il cadre l'analyse et facilite la compréhension de représentations abstraites complexes. Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel.³

5.2 Les points faibles d'UML

La mise en pratique d'UML nécessite un apprentissage et passe par une période d'adaptation.

Même si l'Espéranto est une utopie, la nécessité de s'accorder sur des modes d'expression communs est vitale en informatique. UML n'est pas à l'origine des concepts objets, mais en constitue une étape majeure, car il unifie les différentes approches et en donne une définition plus formelle.

Le processus (non couvert par UML) est une autre clé de la réussite d'un projet. Or, l'intégration d'UML dans un processus n'est pas triviale et améliorer un processus est une tâche complexe et longue. Les auteurs d'UML sont tout à fait conscients de l'importance du processus, mais l'acceptabilité industrielle de la modélisation objet passe d'abord par la disponibilité d'un langage d'analyse.

6. Présentation Des diagrammes

6.1 Diagramme de contexte

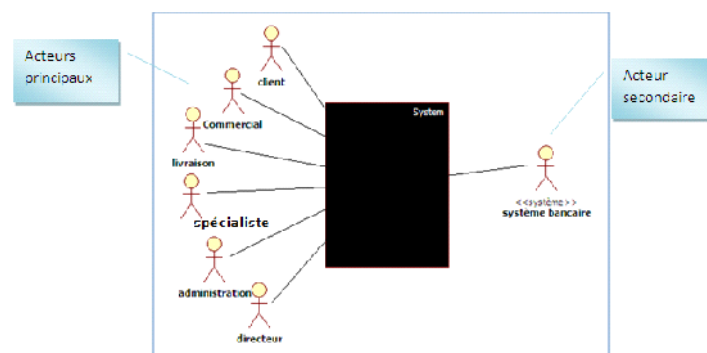


Figure 3 : Diagramme de contexte

³ Pascal Roques ,2008 4eme édition, UML2 Modéliser une application web, nb page 264.

6.2 Diagramme de packages

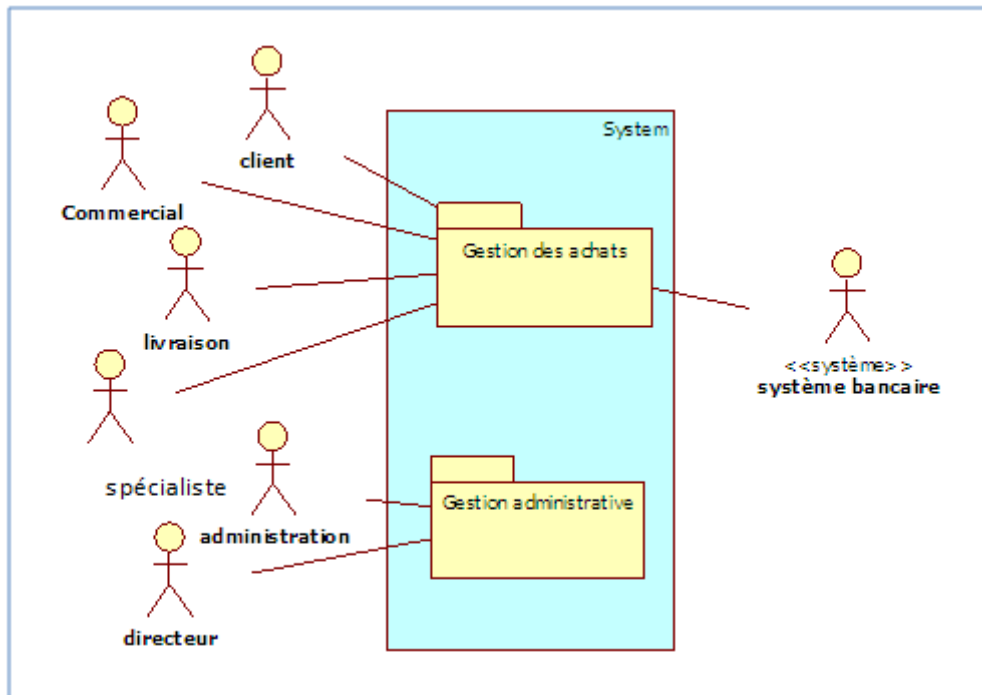


Figure 4 : Diagramme de package

6.3 Diagramme de cas d'utilisations

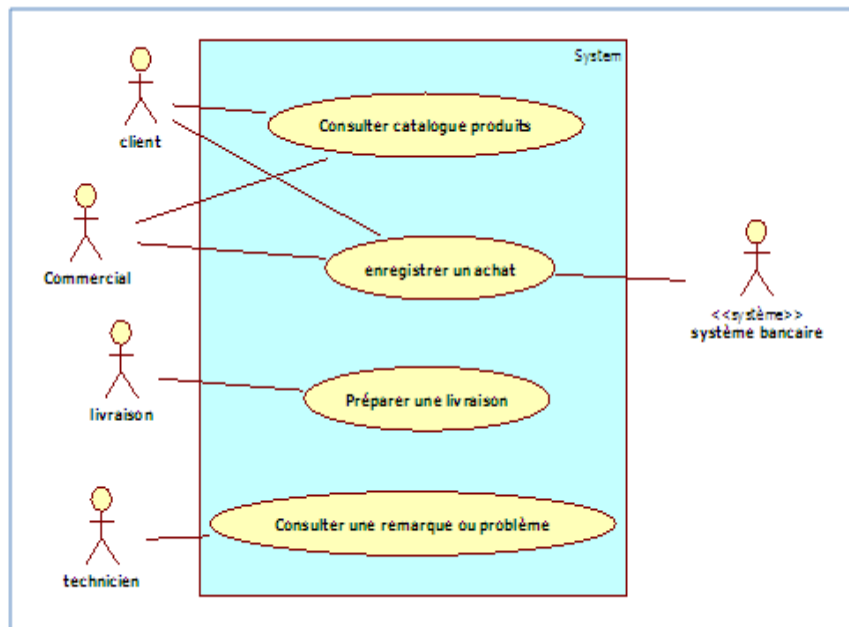


Figure 5 : Diagramme de cas d'utilisation

6.4 Diagramme de cas d'utilisation,package,<<Gestion des achats>>

Identification / inscription / annuler commande

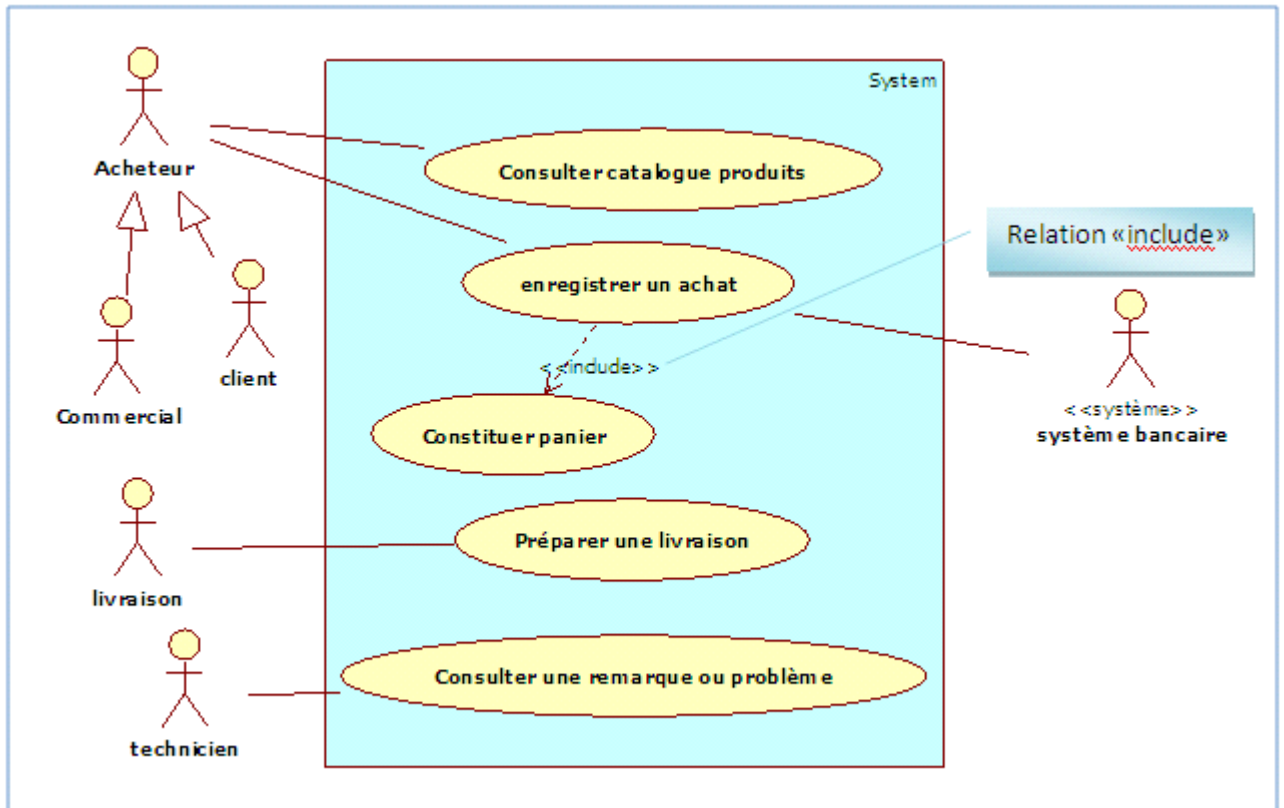


Figure 6 : Diagramme de cas d'utilisation,package,<<Gestion des achats>>

7. Conclusion

Dans ce chapitre, je me suis concentré sur les aspects analytiques et conceptuels de mon application. La phase conceptuelle est une étape fondamentale pour la réalisation de n'importe quel projet.

Pour cela, j'ai défini le diagramme de contexte (c'est-à-dire le système) et les acteurs.

Les acteurs sont placés à côté de la boîte noire, en fonction de leur type. On place généralement les acteurs principaux à gauche et les acteurs secondaires à droite du système, puis j'ai mis en place le diagramme des packages. Ici, le Client, le Commercial, la Livraison et le Technicien sont les acteurs principaux, et le système bancaire est l'acteur secondaire du package Gestion des achats.

L'administration et le directeur sont les acteurs principaux du package Gestion administrative, ensuite j'ai construit le diagramme de cas d'utilisation qui permet de visualiser d'une manière efficace la gestion de notre système.

Enfin, j'ai défini le dernier diagramme qui s'intitule diagramme de cas

d'utilisation,package,<<Gestion des achats>> qui donne une idée générale sur la façon d'où se déroule une opération de vente en ligne 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 , qui servent à la constitution de mon application et de ses fonctionnalités. Je décris l'environnement de création du système , ensuite je présenterais quelques interfaces résultantes.

2. Les outils de développement

2.1. Lauyan toweb

TOWeb est un logiciel de création de site web permettant de créer soi-même un site Internet moderne en HTML5 & CSS3 qui s'adapte à tous les formats d'écrans et d'appareils : mobiles, tablettes, PC, TV...

2.2. Les fonctionnalités de TOWeb

2.2.1 Créez un seul site web pour tous les appareils

Les ventes de tablettes devraient dépasser les 220 millions d'unités en 2015 et certains sites web reçoivent 40% de visites depuis des appareils mobiles. Notre site web doit être consultable facilement sur ces appareils, et être adapté à leur fonctionnement tactile. TOWeb combine les dernières technologies HTML5, CSS3 et JavaScript avec l'approche Responsive Web Design pour créer des sites web au design moderne qui s'affichent de manière optimale sur tous les appareils et tous les formats d'écrans : smartphones, tablettes tactiles, ordinateurs portables ou de bureau, téléviseurs...

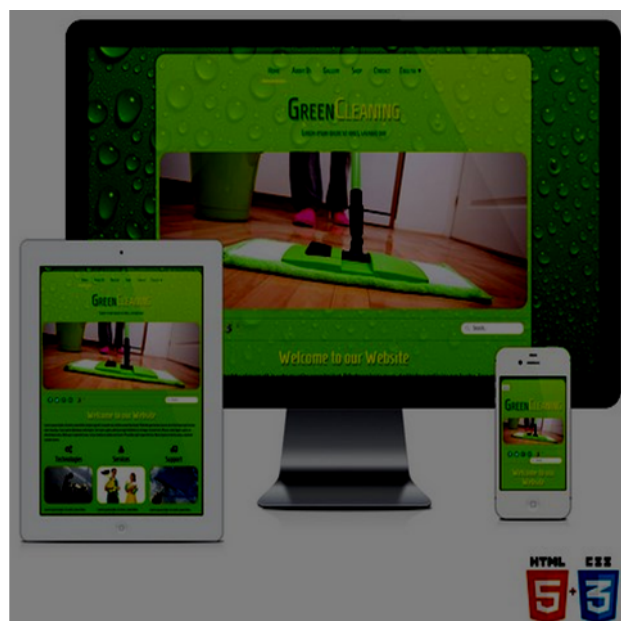


Figure 7 : Fonctionnalité de création

2.2.2 Une édition du site simple et intuitive en temps réel (wysiwyg)

TOWeb nous permet d'éditer notre site de manière intuitive avec un aperçu en temps réel simplement en cliquant sur les éléments que nous désirons modifier. Nous pouvons tester l'affichage de notre site dans différents formats à tout moment et y ajouter toute sortes d'objets par de simples clics : images, formulaires, albums photos, cartes Google Maps, vidéos YouTube ou HTML5, sondages....

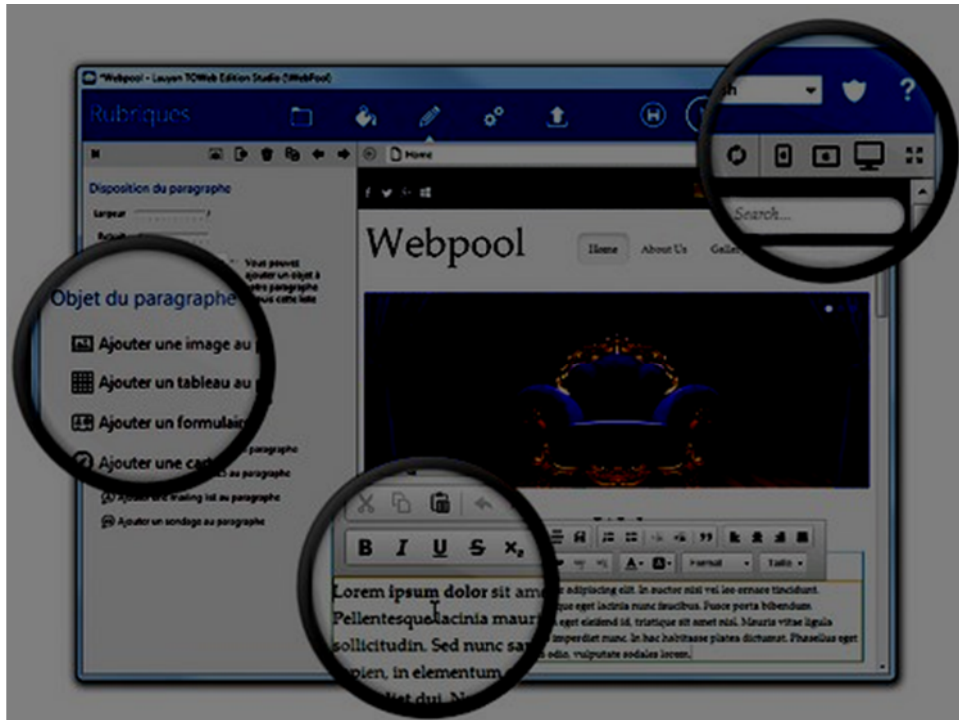


Figure 8 : Fonctionnalité comportant un gestionnaire d'édition

2.2.3. Un éditeur de thème complet et moderne basé sur CSS3

Le logiciel que j'ai utilisé utilise un éditeur de thème qui permet de personnaliser le thème graphique de notre site. Tous les styles CSS3 sont supportés : dégradés, ombres portées, bordures arrondies, chaque élément du site est modifiable, il suffit de cliquer dessus et de modifier ces styles pour voir le résultat en temps réel.

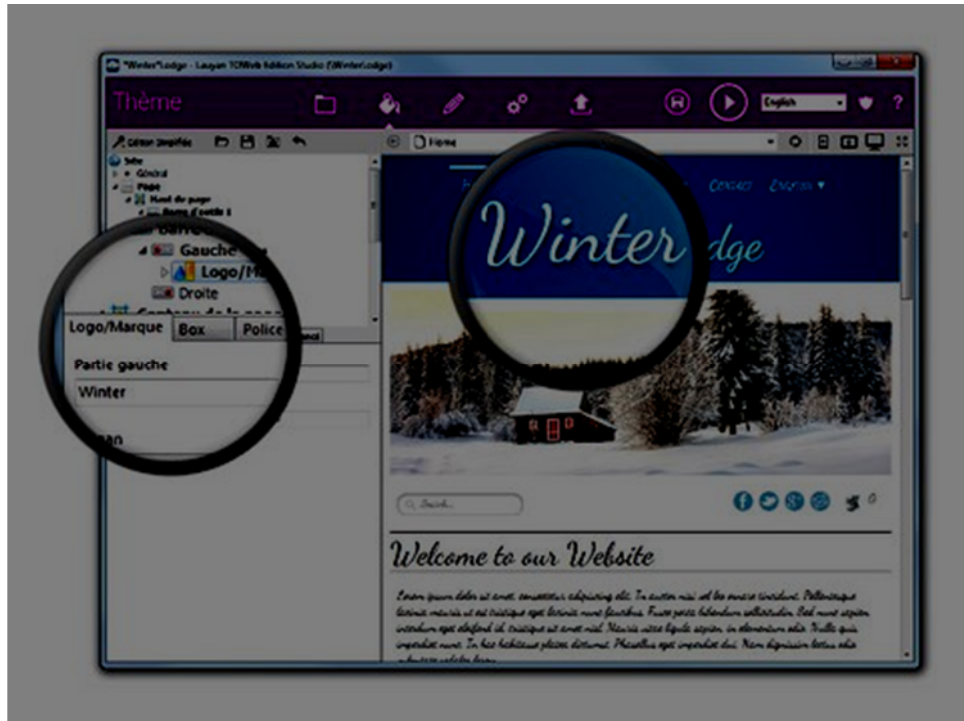


Figure 9 : Editeur de thème

2.2.4. La création de notre boutique en ligne

TOWeb inclut une solution e-Commerce complète pour créer facilement notre boutique en ligne sans payer d'abonnement mensuel ou annuel, mais en réalité ils ne donnent pas accès à la base de données et à plusieurs fonctionnalités, à moins de passer à la version Premium qui est bien évidemment payante (et cher payer). Malheureusement une fois j'ai bien avancé dans la mise au point du site, et donc obligé de continuer avec le même logiciel, on se rend compte de ses limites, qui sont somme toutes des techniques de vente purement déloyales.

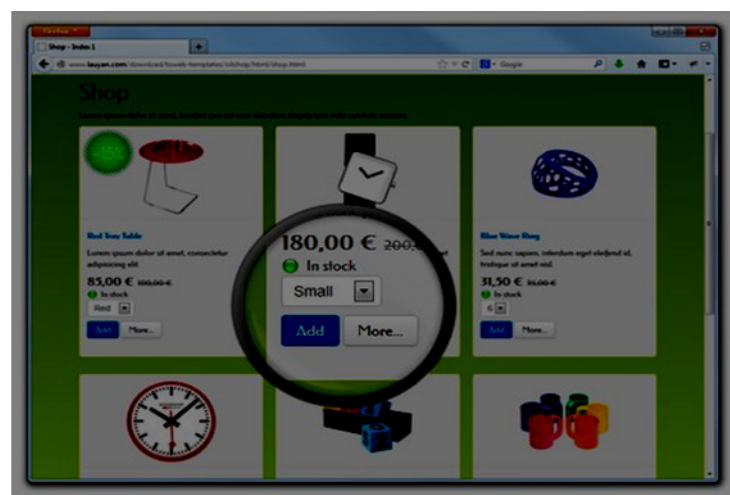


Figure 10 : Boutique en Ligne

2.3. Les langages de programmation utilisés

2.3.1. 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.

2.3.2. 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 [1-2] . 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.⁴

2.3.3. 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.

⁴ Keven yank, 2010, 4eme édition, Créer un site web avec base de données en PHP & MySQL, nb page 450.

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. Présentation de quelques captures d'écran 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.....).



Figure 11 : Page d'accueil

Page représentant une promotion

C'est une représentation détaillée d'un appareil photo ou le client peut avoir une idée globale et ajouter ce dernier au panier.

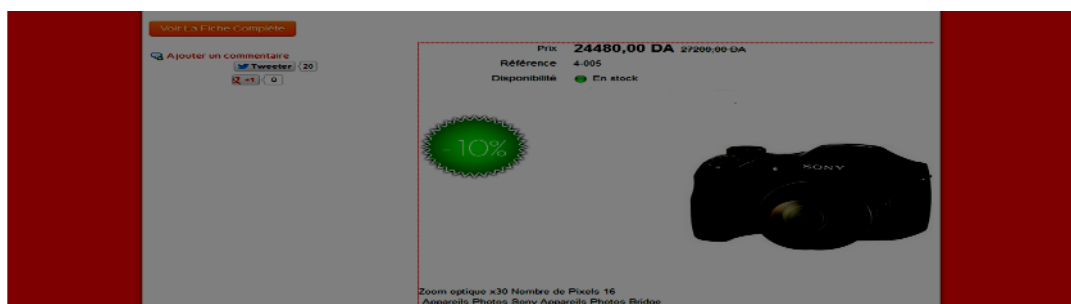


Figure 12 : Promotion d'un modèle

Page contact

Cette page est réservée au client, il peut retrouver l'itinéraire pour nous localiser, ainsi qu'ajouter un commentaire, une remarque sur un modèle via un formulaire.

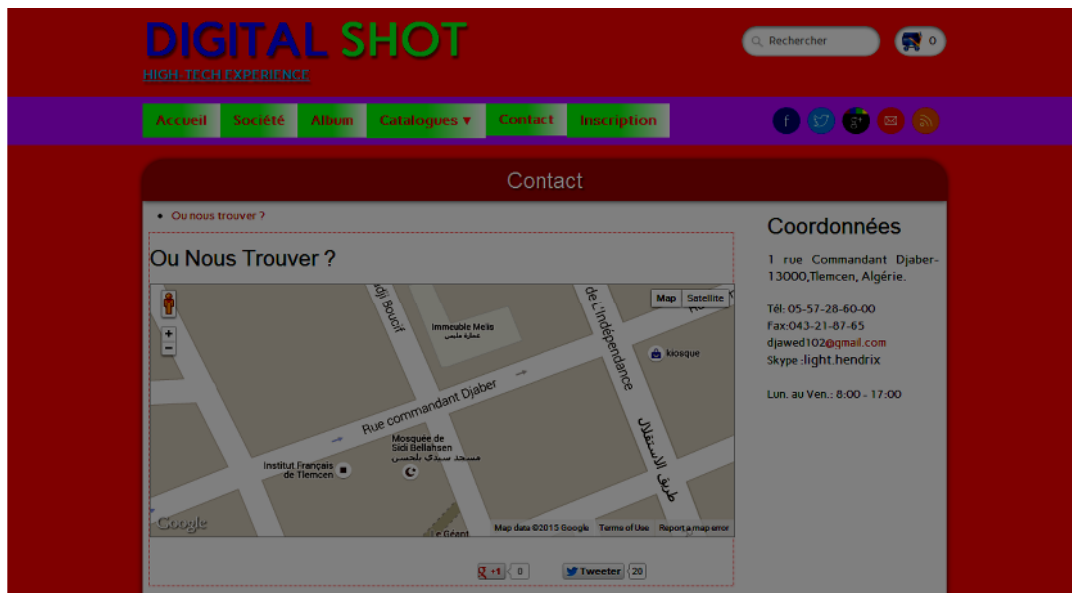


Figure 13 : Contact

Page boutique

La page boutique est présentée par un catalogue de vente en ligne qui représente les différents modèles d'appareils photos.

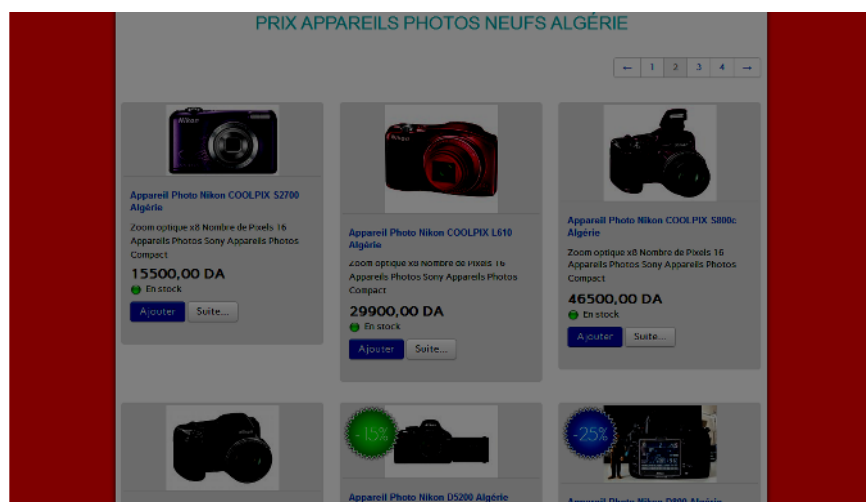


Figure 14 : Boutique

Page info compte

Dans cette page le client peut consulter ces informations de compte et les modifier ou supprimer son compte.

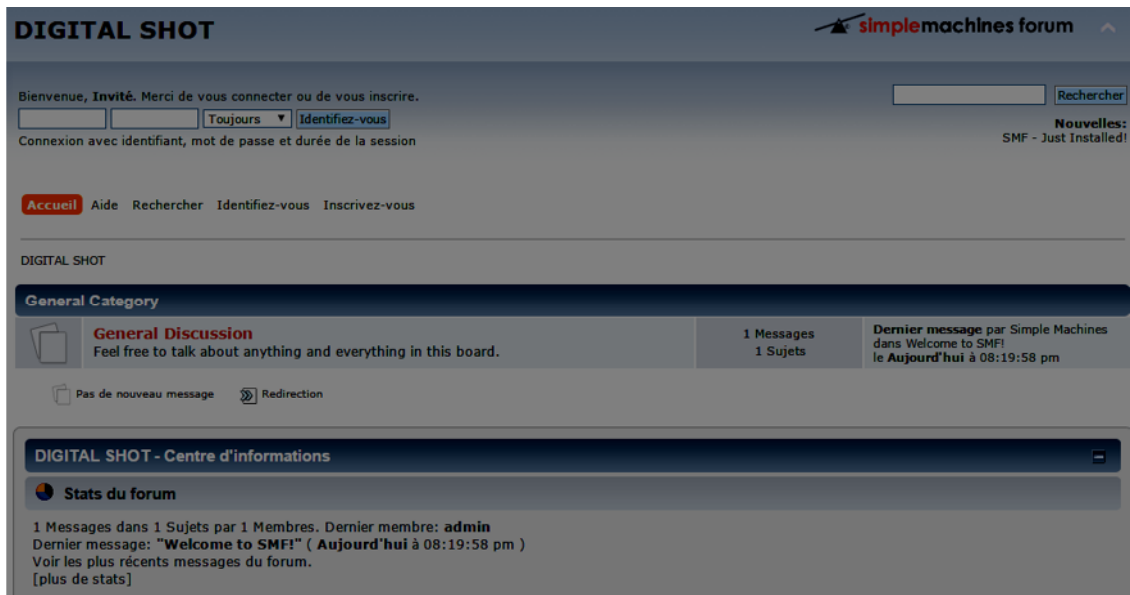


Figure 15 : Compte

Page panier

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

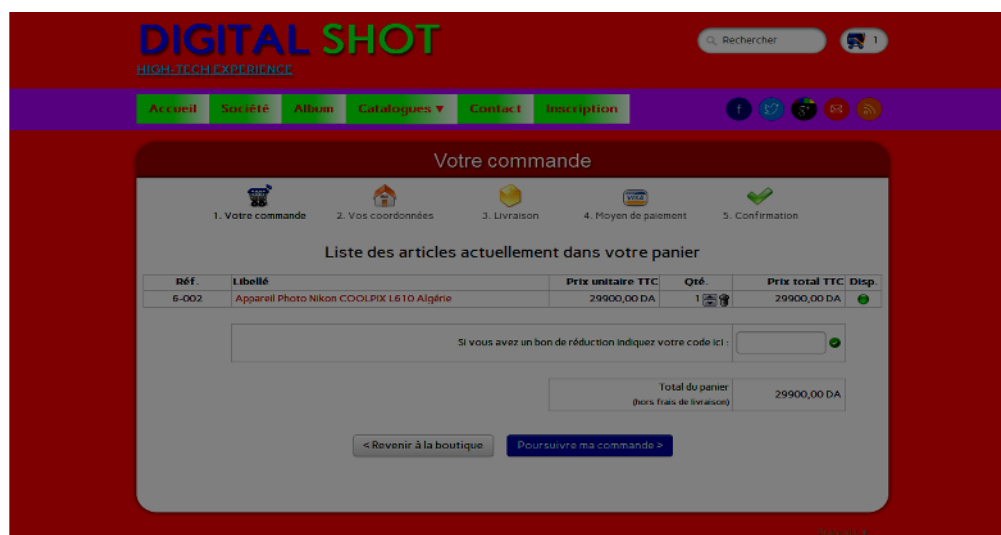


Figure 16 : Panier

4. Conclusion

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

CONCLUSION GENERALE

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 boutique en ligne et acheter des appareils photos.

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.

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

Liste des ouvrages

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

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

Sites web

- [8]• <http://www.codes-sources.com> [9]• <http://www.developpez.com> [
- [10] <http://www.wikipedia.fr>

GLOSSAIRE

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

LISTE DES FIGURES

Figure 1	Site statique
Figure 2	Site Dynamique
Figure 3	Diagramme de contexte
Figure 4	Diagramme de package
Figure 5	Diagramme de cas d'utilisation
Figure 6	Diagramme de cas d'utilisation,package,<<Gestion des achats>>
Figure 7	Fonctionnalité de création
Figure 8	Fonctionnalité comportant un gestionnaire d'édition
Figure 9	Editeur de thème
Figure 10	Boutique en Ligne
Figure 11	Page d'accueil
Figure 12	Promotion d'un modèle
Figure 13	Contact
Figure 14	Boutique
Figure 15	Compte
Figure 16	Panier

Résumé

Le travail présenté dans le cadre de ce PFE pour obtenir le diplôme De la Licence informatique, est de créer un site commercial visant à développer le processus de vente sur internet afin de faciliter et d'encourager le e-commerce.

Abstract

The work presented here to obtain a License degree, is to create a commercial site in order to develop and encourage the sales process through Internet.

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 أجل تسهيل و تشجيع الاتصال مع الزبون.