
REMERCIEMENT

A l'occasion de ce présent rapport je voudrais adresser mes remerciements à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à sa réalisation En particulier à :

- ❖ Mon encadreur de l'uvci monsieur STEPHANE GAGON
- ❖ A tous mes enseignants qui n'ont ménagé les efforts pour nous dispenser le savoir, en particuliers M KAH I BI
- ❖ A tous mes amis de classe qui m'ont vraiment aidé et soutenu pendant la réalisation de mon projet
- ❖ A mes parents
- ❖ A ma famille

INTRODUCTION

La nourriture de qualité reste un problème majeur au sein de la restauration et pourtant indispensable à l'homme.

Nombreux sont les entreprises qui ne possèdent pas de restaurant au sein de leur structure et ce problème complique la vie des employés de se trouver de quoi à manger pendant les heures de pause (12h30min – 13h30min).

C'est dans le but de régler ce problème que mon restaurant "SUPER-GOUT" naît.

"SUPER-GOUT" est un restaurant en ligne qui permet de mettre chaque jour le menu disponible, permet également de passer des commandes en ligne et éventuellement les régler en ligne, d'indiquer l'heure d'arriver et de spécifier la table que l'on souhaite occuper si l'on ne se présente pas 20 minutes après l'heure indiquée, la table peut être occupée par un autre client. "SUPER-GOUT" donne la possibilité à sa clientèle de se faire livrer les plats, dans les bureaux.

Dans la suite de notre développement nous verront d'abord le contexte ensuite la conception et enfin la réalisation de notre site web.

CHAPITRE 1 : CONTEXTE

I. PRESENTATION DU CONTEXTE DU STAGE

1) PRESENTATION DE NOTRE PROJET

Durant le sixième semestre au sein de l'université virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) nous sommes appelés à passer un stage de deux (2) mois dont le fruit est ce rapport de stage. Notre projet portera sur la conception et la réalisation d'un restaurant en ligne <<Super-Goût>> pour le compte de l'université virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI)

2) PRESENTATION DE L'UNIVERSITE VIRTUELLE DE COTE D'IVOIRE



a) Historique

L'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) est un établissement public administratif (EPA) créée par décret N°2015-775 du 09 décembre 2015 par l'Etat de Côte d'Ivoire. Cette université qui forme aux métiers du numérique éducatif est issue de la deuxième phase de l'appui financier du deuxième Contrat de Désendettement et de Développement (C2D) Éducation/Formation conclu entre la République française et l'Etat de Côte d'Ivoire par la volonté politique du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique, à vouloir résoudre le problème du sureffectif des institutions universitaires.

Le C2D éducation/formation vise ainsi à soutenir le ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique dans ses efforts d'introduction du numérique éducatif dans le système d'enseignement supérieur. L'objectif étant de répondre au nombre de plus en plus croissant de bacheliers qui se présentent aux portes des universités chaque année, au déficit en infrastructures et d'améliorer la qualité de l'offre de formation en vue de relever le taux d'employabilité des diplômés.

L'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire a pour principale mission de développer et vulgariser l'enseignement à distance à travers les Technologies de l'Information et de la Communication qui font partie intégrante du Programme Thématique de Recherche du Conseil Africain et Malgache pour l'Enseignement Supérieur (CAMES). Par conséquent, elle se doit d'accompagner les Universités et Grandes Écoles Publiques qui dispensent de cours en

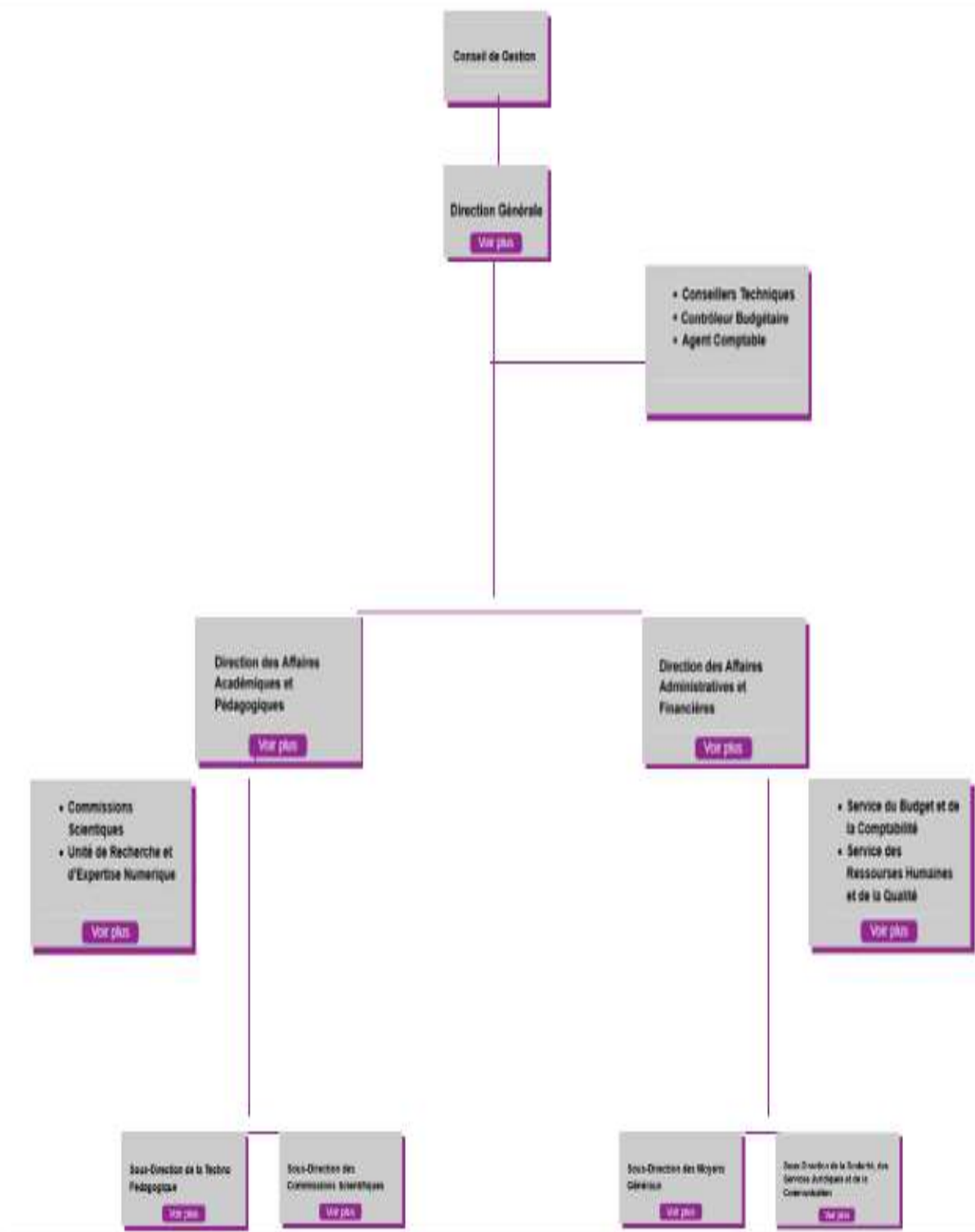
présentiel, afin que celles-ci convergent vers la formation à distance à travers le numérique. Il est à rappeler que l'Université Virtuelle compte en deux années de fonctionnement, près de 6500 étudiants qui sont formés au numérique éducatif dans la filière Informatique des Sciences du Numérique.

L'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire est une Université publique d'enseignement à distance axée sur le numérique éducatif. Elle offre des formations qualifiantes, diplômantes et professionnalisantes. Pour la rentrée universitaire, la Licence **Informatique & Sciences du Numérique** est ouverte avec 6 spécialités :

SPECIALITE 1	Réseaux et Sécurité Informatique (RSI)
SPECIALITE 2	Bases de Données (BD)
SPECIALITE 3	Développement d'Applications et e-Services (DAS)
SPECIALITE 4	Multimédia et Arts Numériques (MMX)
SPECIALITE 5	Communication Digitales (COM)
SPECIALITE 6	E-Commerce et Marketing Digital (CMD)

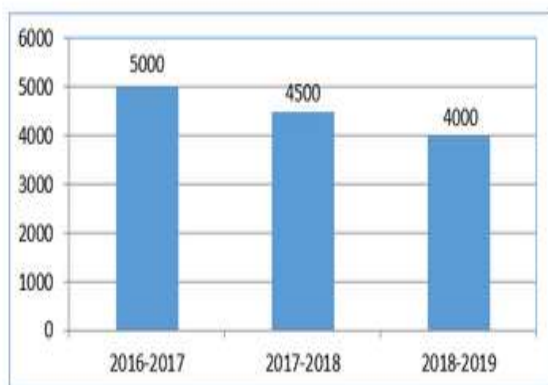
b) Organigramme

L'organisation administrative de l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) est présentée à travers l'organigramme détaillé ci-dessous. L'UVCI est sous la responsabilité d'un Conseil de Gestion (CG) dont les pouvoirs sont confiés à un Directeur Général (DG). Le Directeur Général est aidé dans sa tâche par deux Directeurs Centraux : le Directeur des Affaires Académiques et Pédagogiques (DAAP) et la Directrice des Affaires Administratives et Financières (DAAF). Les Directions sont organisées en sous-directions, auxquelles sont rattachés des services pour mener à bien les activités.

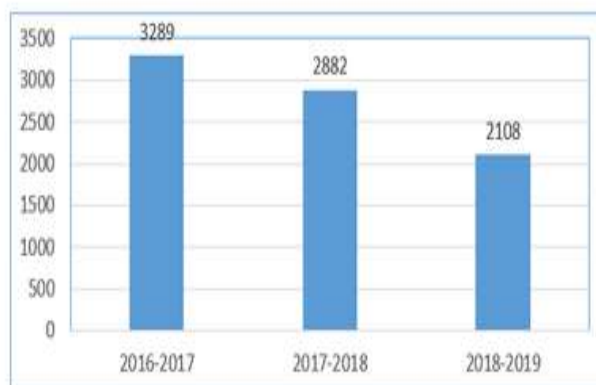


c) Les chiffres

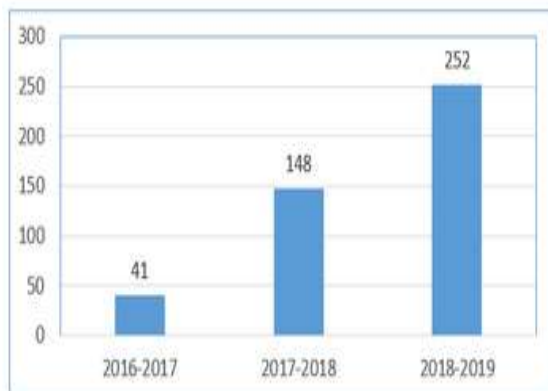
STATISTIQUES DES BACHELIERS ORIENTES PAR ANNEE
UNIVERSITAIRE



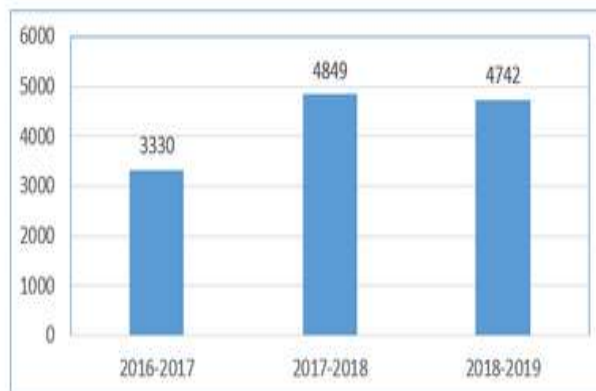
STATISTIQUES DES BACHELIERS ORIENTES INSCRITS
PAR ANNEE UNIVERSITAIRE



STATISTIQUES DES EQUIVALENCES ET AUTORISATIONS
D'INSCRIPTION ACCORDEES PAR ANNEE
UNIVERSITAIRE



STATISTIQUES DES ETUDIANTS INSCRITS PAR ANNEE UNIVERSITAIRE



II : ETUDE DE L'EXISTANT

Nous ne saurions débiter ce travail sans avoir une idée claire et précise sur l'existant que qu'il soi. L'université virtuelle de Côte d'Ivoire s'inscrit dans la dynamique des universités.

- L'université virtuelle est dotée d'un budget de 20 milliards de francs CFA
- Incluant également l'équipement des étudiants en ordinateurs et celui des universités publiques en wifi
- L'équipe enseignante est composée de douze groupes de professeurs,
- En partenariat avec des entreprises informatiques tels que : CISCO ; Microsoft ; Mediasoft Lafayette et Orange CI, elle offre des certifications professionnelles

UVCI ne possède pas de salle de classe pour ses étudiants et ses derniers ont des problèmes financiers pour acheter de la connexion pour suivre les cours.

En effet UVCI ne compte pas de restaurant en son sein c'est l'un des véritables problèmes de l'université car ses étudiants ainsi que les membres de son administration ont du mal à avoir des denrées pendant les heures de pause.

Afin de pallier aux défaillances, nous proposons la création d'un restaurant en ligne. Avec ce restaurant nous avons la possibilité de faire des commandes en ligne, des réservation et plain d'autres.

III : LE CAHIER DES CHARGES

De plus en plus de restaurants remplacent leur traditionnel cahier en papier par un livre de réservation électronique. Les systèmes de réservation en ligne s'améliorent sans cesse et servent le restaurateur à plusieurs niveaux :

- Gestion des réservations : il gère la prise, le changement, la confirmation et l'annulation des réservations ;
- Gestion de l'information sur les clients : il note les préférences des clients et l'information sur les clients fidèles, en plus de permettre le marketing par courriel ;
- Gestion des tables : il aide le personnel en salle à manger à assigner les tables aux clients ;
- Production de rapports : il fournit des analyses avancées pour maintenir et améliorer l'efficacité du restaurant

CHAPITRE II : CONCEPTION

A. CONCEPTION DETAILLE

I. DIAGRAMMES DES CAS D'UTILISATION DE NOTRE SITE WEB

1. Les acteurs de notre projet

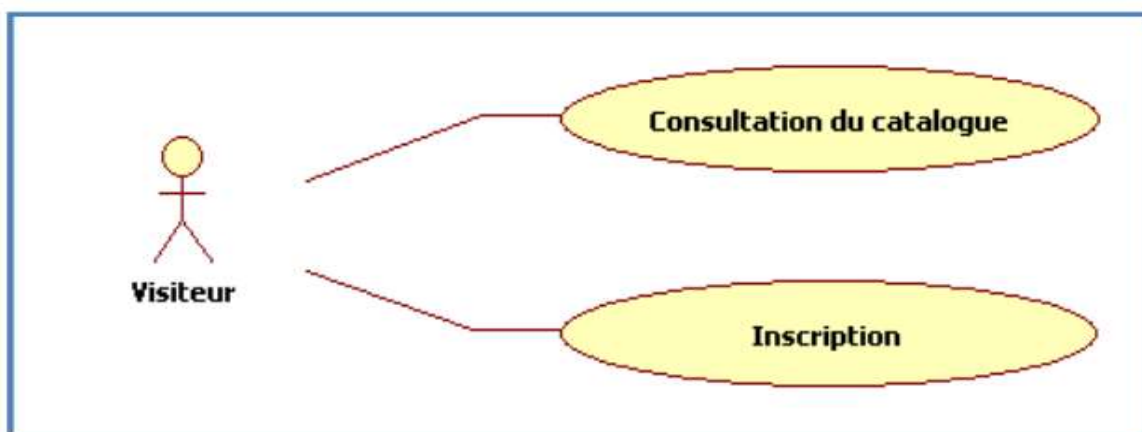
Le visiteur : c'est un individu qui est entrain de fouiller sur le net, cherchant un produit pour l'acheter ou pour avoir une idée sur les modèles et les prix. Jusqu'au ce stade c'est un utilisateur inconnu donc il n'est pas encore un client.

Le client : cet acteur est un visiteur ayant déjà créer un compte sur notre site, il peut donc suivre le processus d'achat des produits en toute sécurité sachant que notre système doit être l'unique responsable de la confidentialité des données personnelles de ses clients.

L'administrateur ou webmaster : pour les sites web on l'appelle généralement « *le webmaster* ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des produits, de leurs prix, de leurs disponibilités, de la gestion des paiements et la gestion des livraisons.

2. Les diagrammes des cas d'utilisation de notre site web

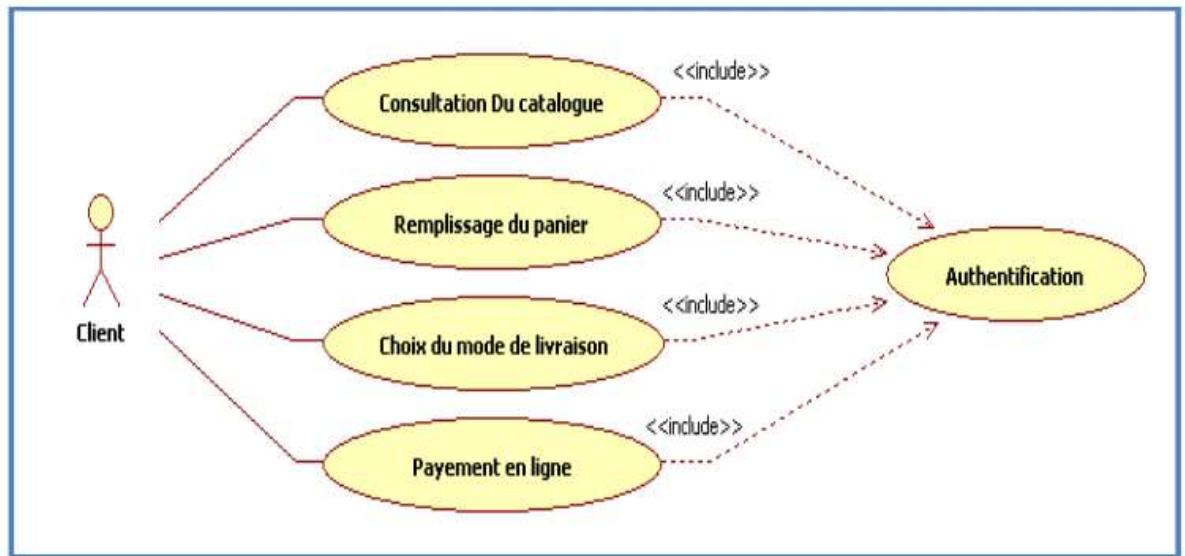
➤ Diagrammes des cas d'utilisation d'un visiteur



Cas d'utilisation d'un visiteur

Avant de devenir client, un internaute ne possède que la possibilité de consulter le catalogue des produits disponibles dans le stock du fournisseur et la possibilité de s'inscrire pour devenir client sur notre site web.

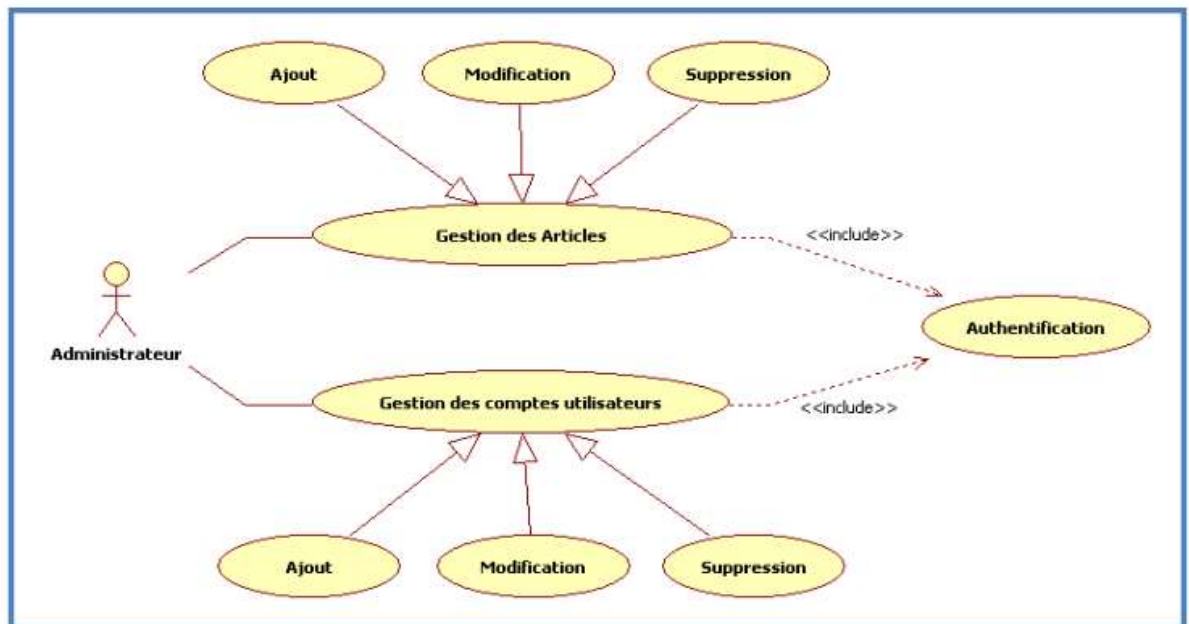
➤ Diagrammes des cas d'utilisation d'un client



Cas d'utilisation d'un client

Après l'inscription, le visiteur devient client. Il est donc apte de continuer toute une procédure d'achat en ligne sur notre site.

➤ Diagrammes des cas d'utilisation du webmaster



Cas d'utilisation d'un webmaster ou administrateur

Le terme webmaster de site web désigne communément celui qui est chargé d'un site web. Il gère toute la mise en place technique et Parfois la mission éditoriale, il doit gérer au jour le jour la technique et mettre à jour le contenu du site web.

II. LES DIAGRAMMES D'ACTIVITES

1. Les activités de notre site

La consultation : un catalogue est une foire virtuelle des produits. D'où, il est indispensable de mettre la consultation de ce dernier à la disposition de tous les visiteurs du site sans exception.

L'inscription : après la consultation, et pour passer à la phase d'achat des produits exposés, un visiteur doit devenir client et cela ne se fait qu'après l'inscription.

L'authentification : c'est une activité principale dans tous les sites de e-commerce. C'est par cette étape que nous allons identifier le client qui est en train de charger son panier, payer sa facture et attendre sa livraison.

La gestion du panier : suite d'une authentification notre visiteur est maintenant un client qui peut librement ajouter ou supprimer des produits à son panier, tout en pouvant mettre à jour la quantité de l'article commandé.

La gestion de stock : cette activité n'est disponible qu'à l'administrateur du site web. Elle consiste à gérer le nombre la marque la quantité et le prix d'un article du stock.

2. Les diagrammes d'activités de notre site web

➤ Diagramme d'inscription

La phase d'inscription est indispensable pour passer d'un simple visiteur du site qui n'a le droit que de consulter les produits et leurs prix à un client qui peut acheter ses articles désirés et payer sa facture en ligne et donc attendre la livraison de sa commande à domicile.

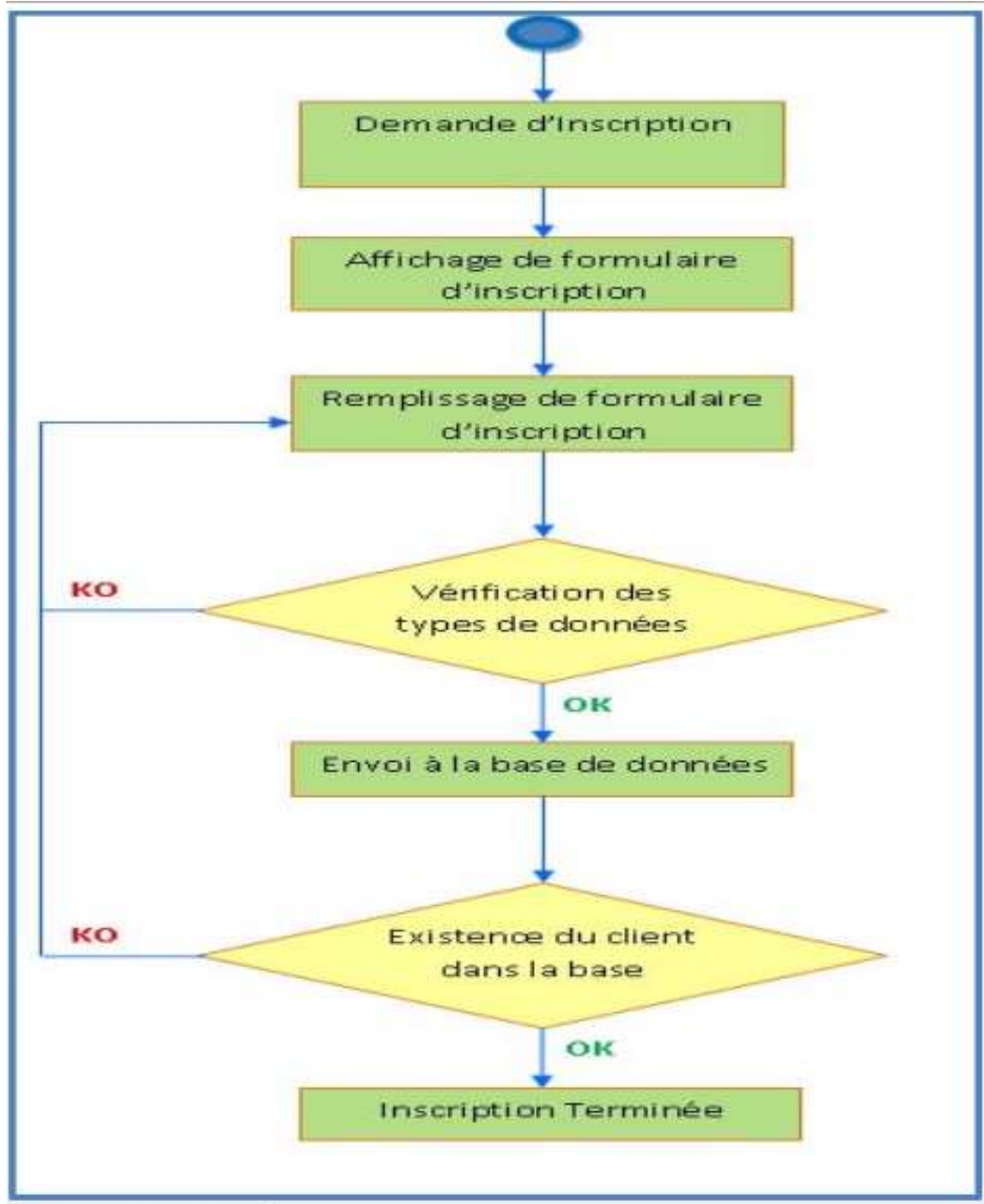


Diagramme d'activité Inscription

- Le visiteur demande l'inscription.
- Le formulaire d'inscription s'affiche sur l'écran.
- Le visiteur remplit les champs demandé dans le formulaire.
- Le système vérifie les données entrées.
- Si les données sont acceptées, le système les envoie à la base si non, il revient à l'étape précédente.
- Le serveur vérifie l'existence du client dans la base.
- Si le client existe déjà, un message d'erreur s'affiche.
- Si le client n'existe pas, l'inscription se termine avec succès.

➤ Diagramme d'authentification

L'authentification est la procédure qui consiste, pour un système informatique, à vérifier l'identité d'une entité (personne, ordinateur...), afin d'autoriser son accès aux systèmes, réseaux, applications... Elle permet donc de valider l'authenticité de l'entité en question.

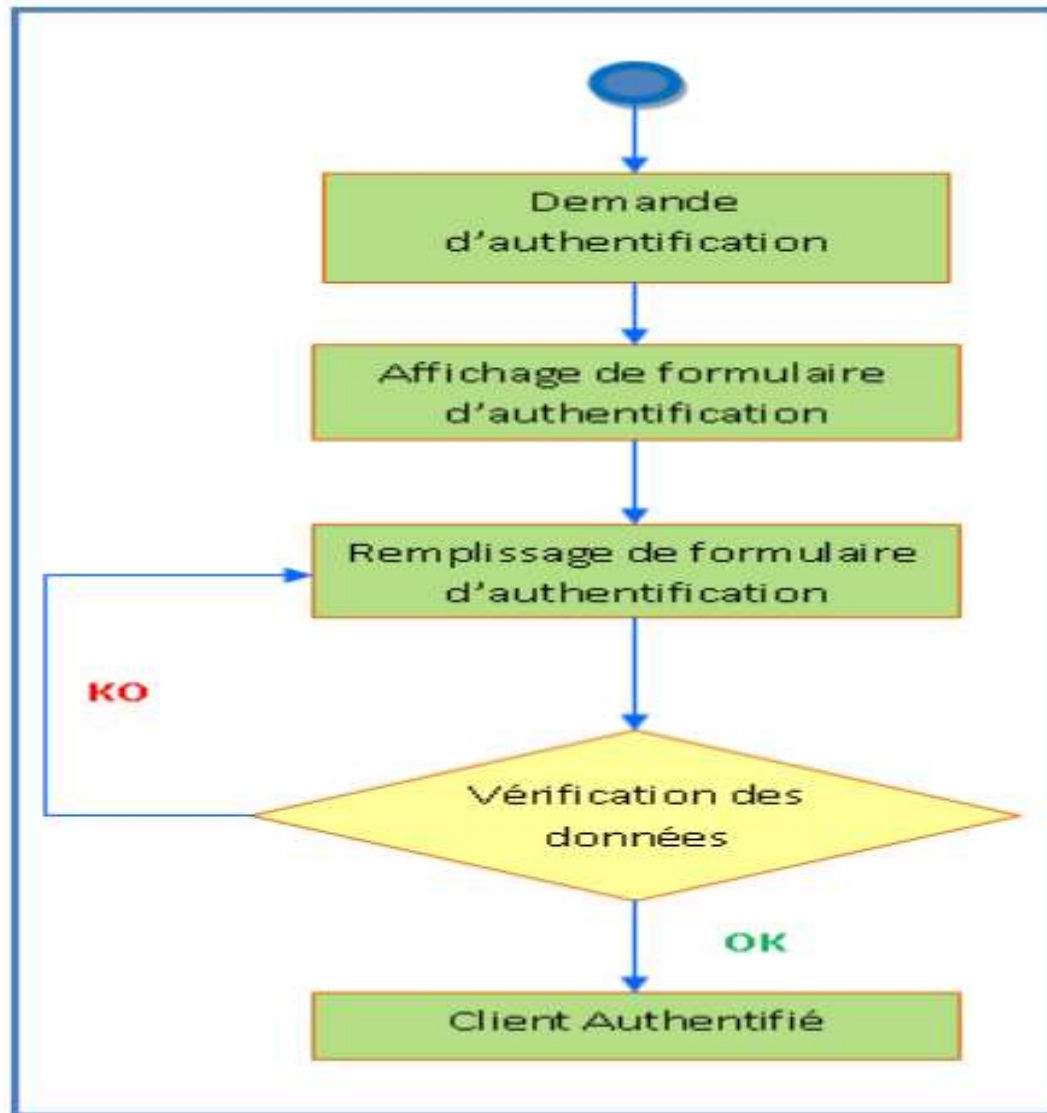


Diagramme d'activité Authentification

- Le client demande l'authentification en cliquant sur le bouton login.
- Le formulaire d'authentification s'affiche sur l'écran.
- Le client entre son nom d'utilisateur et son mot de passe.
- Le système vérifie les coordonnées du client sur la base.
- La conformation du succès ou échec est envoyée au client.

➤ Diagrammes de gestion des articles

Un webmaster est dit également l'administrateur du site. Il a pour but de s'assurer de la fiabilité de ses services proposés, ainsi que leur audimat et rentabilité. Parmi ces services nous pouvons citer

- La gestion des produits.
- La gestion des comptes utilisateurs.
- La gestion de la liste des catégories.
- La gestion des listes des marques, des produits et beaucoup d'autres activités.

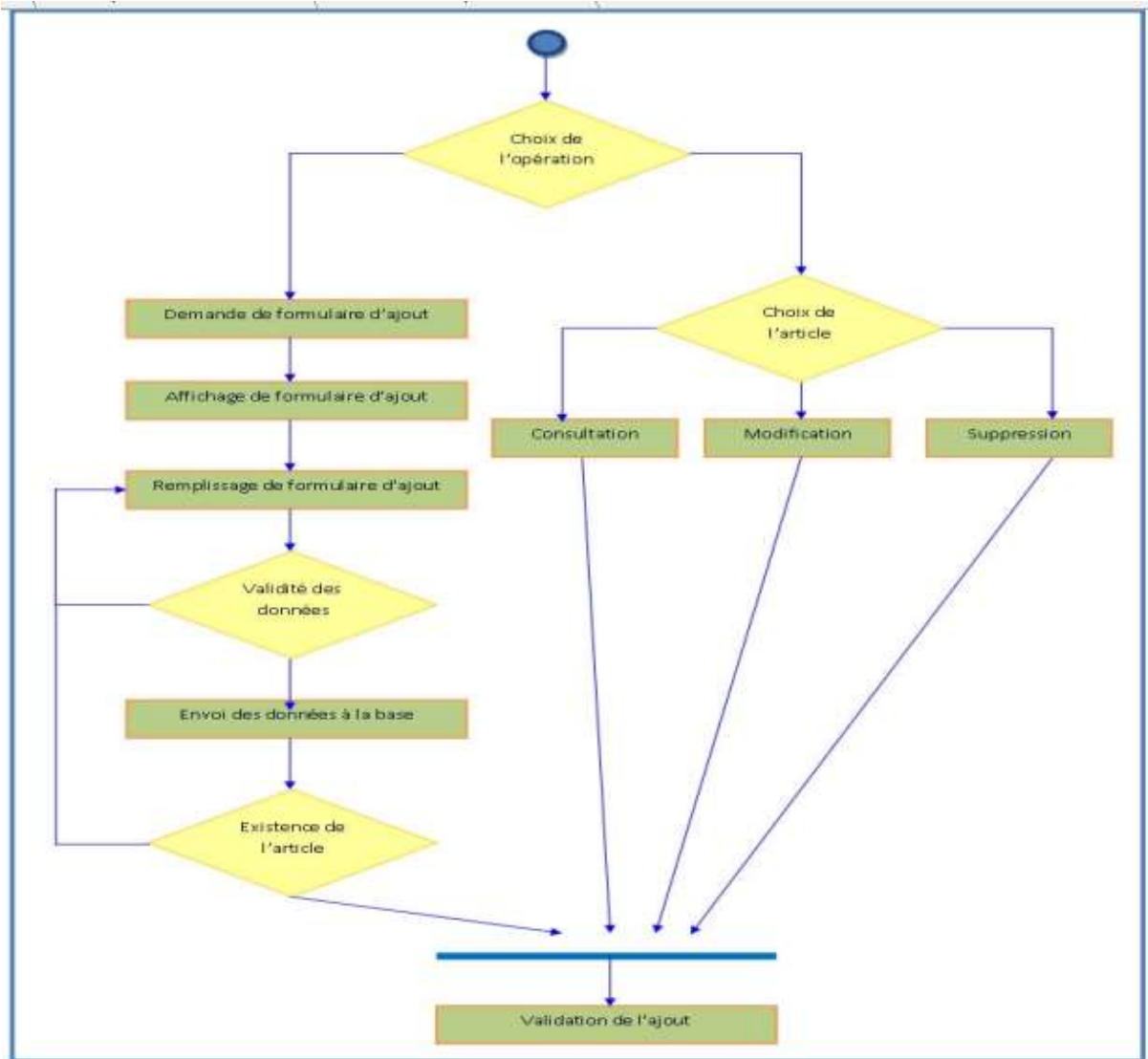


Diagramme d'activité gestion des articles

- L'administrateur précise l'opération à appliquer sur l'article.
- S'il s'agit d'une opération d'ajout, l'administrateur demande le formulaire d'ajout des nouveaux articles.
- Ce formulaire s'affiche.
- Vérification de la validité des données saisies.
- En cas de validité, les données prennent chemin vers la base de données.

- Une deuxième vérification, en ce qui concerne l'existence de l'article dans notre base.
- Si non les données seront validées.
- Maintenant, si l'opération désirée est de gérer un article déjà existant dans la base, la sélection de cet article est la première étape.
- Choix du type de gestion qui peut être consultation, modification ou bien suppression.
- Et enfin la validation de l'opération.

III. DIAGRAMME DES SEQUENCES

Un diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont.

1. Composition d'un diagramme de séquence

Ce type des diagrammes est composé par les éléments suivants :

Les lignes de vie : Une ligne verticale qui représente la séquence des événements, produite par un participant, pendant une interaction, alors que le temps progresse en bas de ligne. Ce participant peut être une instance d'une classe, un composant ou un acteur.

Les messages : deux types de messages dans le diagramme de séquences, le premier est dit message synchrone utilisé pour représenter des appels de fonction ordinaires dans un programme, le deuxième est appelé message asynchrone, étant utilisé pour représenter la communication entre des threads distincts ou la création d'un nouveau thread.

Les occurrences d'exécution : représente la période d'exécution d'une opération.

Les commentaires : Un commentaire peut être joint à tout point sur une ligne de vie.

Les itérations : représente un message de réponse suite à une question de vérification.

2. Les diagrammes de séquence de notre site web

➤ Diagramme de séquence de l'inscription

Pour bien profiter des privilèges Dédiés aux clients, un visiteur doit d'abords entamer la phase d'inscription avec succès et pour cela il faut qu'il passe par l'ensemble des séquences que nous allons simplifier par le schéma suivant :

- Le visiteur demande le formulaire d'inscription.
- Le formulaire s'affiche.
- Le visiteur remplit le formulaire.
- Une vérification de l'existence du client dans la base se lance.
- Si le client existe déjà un message d'erreur s'affiche.
- Si c'est un nouveau client confirmation de l'inscription s'affiche.

➤ Diagramme de séquence d'authentification

Avant d'atteindre la phase d'authentification, notre visiteur est une personne présente sur notre site web d'une façon anonyme, d'où il devient indispensable d'entrer son login et son mot de passe. Puis, tout au long de sa navigation, il n'a la possibilité d'accéder qu'aux services dont il est autorisé.

- Le client entre son login et son mot de passe.
- Une vérification se lance dans la base de données.
- Après un temps de réponse ou l'authentification se valide ou ne message d'erreur s'affiche

➤ **Diagramme de séquence de suppression d'un article**

Parmi les scénarios dont l'administrateur est en charge nous pouvons mentionner la gestion des produits exposés sur notre site web telles que La consultation, l'ajout, la modification et la suppression que nous allons montrer dans le diagramme de séquence suivant.

- L'administrateur choisit l'interface de suppression.
- Le menu de suppression s'affiche.
- L'administrateur doit sélectionner le produit qu'il désire supprimer.
- Le système averti l'administrateur de l'opération de suppression.
- L'administrateur confirme la suppression.
- L'opération de suppression se termine avec succès.
- Le produit en question se disparaît définitivement de la base de données.

B.LA MAQUETTE DE NOTRE SITE

I. LA STRUCTURE

Dans un site web commercial, la navigation est obligatoirement évolutive car le passage à une phase d'achat nécessite la confirmation de la phase précédente, de plus le fait de maintenir une hiérarchisation équilibrée qui permet l'accès rapide à l'information et une compréhension intuitive de la façon dont les pages sont organisées tout en donnant la possibilité d'évoluer est un objectif préalable.

II. LA CHARTE GRAPHIQUE

Une charte graphique aboutit généralement à la création de modèles de pages (en anglais *Template*) servant comme des gabarits pour la création du site web. Les Template sont des images créées sous forme de calques ou bien des pages web représentant le squelette graphique des pages types dans notre site web comme par exemple : la page d'accueil, la page client et la page administrateur dans notre projet.



Charte graphique de notre site web

CONCLUSION

Nous venons de terminer cette partie de conception, qui consiste à déterminer aussi bien les méthodes de travail que les chartes graphiques de notre site web avec ses parties statiques et dynamiques.

Dans le chapitre suivant nous allons aborder la dernière partie qui représente la partie réalisation de notre site web, en se basant sur les mécanismes et les solutions déterminés dans la phase de conception.

CHAPITRE III : REALISATION

I. INTERFACES GRAPHIQUES

Cette partie dénombre la présentation des Scénarios applicatifs de l'application. Nous allons présenter dans ce qui suit, les imprimes-écran des principales interfaces réalisées dans notre site web.

1. La page d'accueil

C'est la page d'accueil qui s'affiche dès l'accès à notre site web, elle est constituée de deux parties principales :

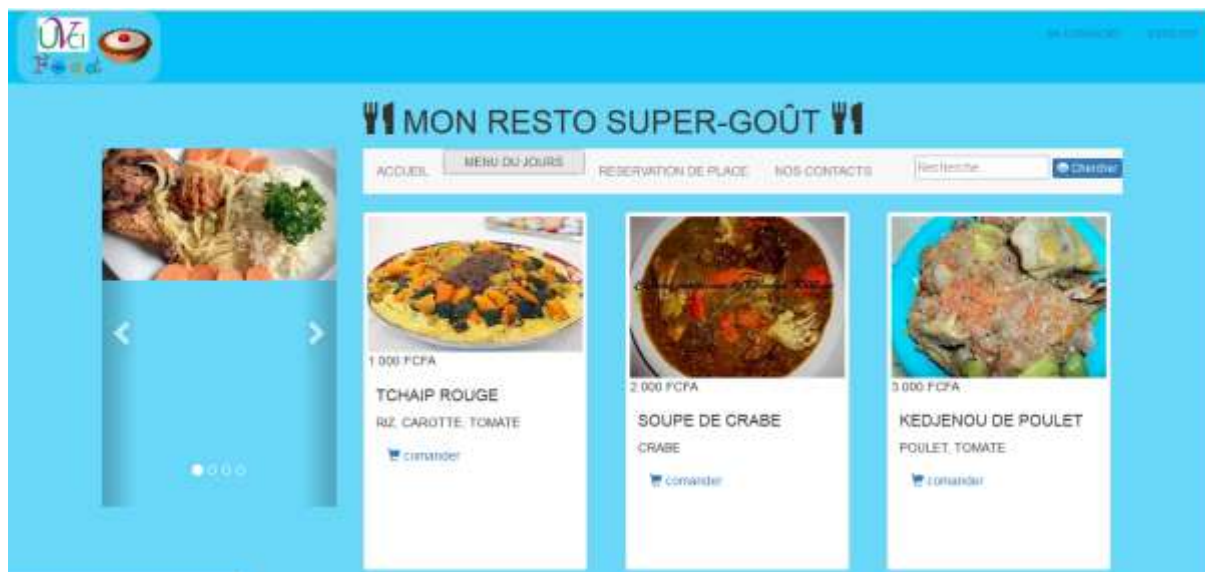
- Une bannière publicitaire qui contient des animations donnant un flash sur les nouveautés, ainsi que les promotions et les remises.
- Une page principale qui contient l'affichage des produits dans un panneau qui n'affiche que trois produits par page.



Page d'accueil

2. La page du menu

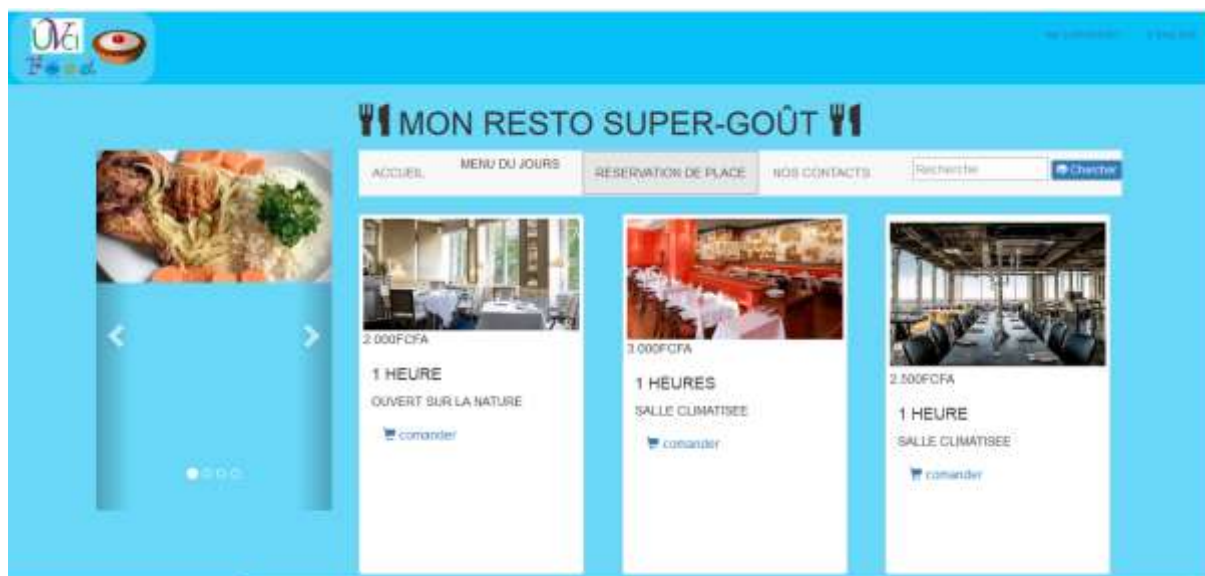
Cette page présente les repas disponibles par jour.



La page du menu

3. La page des réservations de place

Sur cette page l'on fait des réservations de place pour divers choses.



La page de réservation de place

4. La page des contacts

Cette page affiche les contacts de notre webmaster que tout client peut le contacter par téléphone, par ou par E-mail en cas de besoin.



La page des contacts

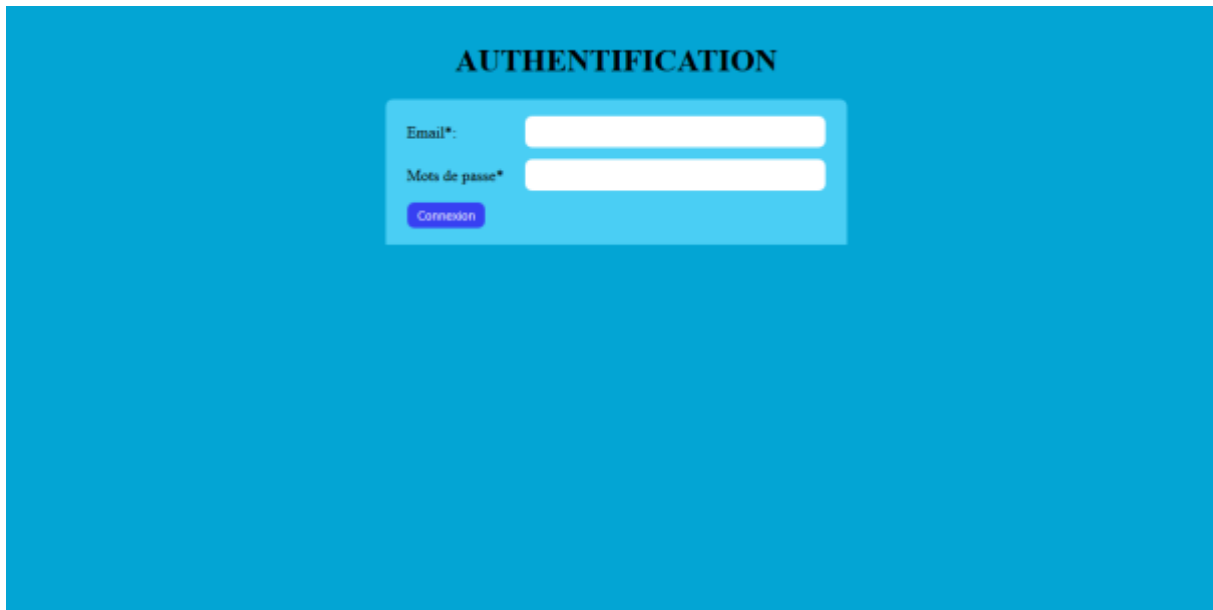
5. La page d'inscription

Comme dans tout site web commercial le visiteur ne peut devenir client qu'après la phase d'inscription, notre site web met à la disposition de ses visiteurs un formulaire d'inscription accessible à partir du menu inscription dans la barre des menus en haut de la page d'accueil.

La page d'inscription

6. La page d'authentification

Après la phase d'inscription présentée, le client doit s'authentifier pour bien profiter des privilèges qu'un visiteur normal ne possède pas comme par exemple le remplissage du panier et le passage des commandes.



La page d'authentification

II. LES DIFFICULTES ET LES ENSEIGNEMENTS TIRES

1. Les difficultés

- De jour en jour, j'améliorais ma façon de penser et de coder le site web. Lorsque je revenais sur un code plus ancien, je me rendais compte que ce n'était pas comme je le souhaitais. Parfois même j'y trouvais des erreurs ou des fautes de goût quant à la manière d'avoir implémenter une partie. Cela fait donc partie des difficultés que j'ai rencontrées : un souci de clarté et de compréhension.
- La plus grosse difficulté, ce qui m'a pris plus de temps, était la partie paiement. Elle ne fonctionnait pas. J'ai donc passé beaucoup de temps à chercher le problème. La partie paiement n'avait pas été encore résolue et j'ai passé à la partie suite. Cela représentait donc une source de stress. Nous avons passé une journée entière à faire de nombreux tests. Il s'est avéré que ma partie de code ne marchait pas. Pas à pas, nous avons tout recommencé et fini par rendre fonctionnelle la partie paiement du nouveau site.
- La principale difficulté a été l'apprentissage de Bootstrap. En effet, même si le langage de base est le PHP, Bootstrap possède une architecture et des classes qui lui sont propres. Ces différences de méthodes sont principalement les accès à la base de données et la création de formulaires.

2. Les enseignements

- Ce projet a permis d'améliorer mes connaissances dans la gestion de projets et les éléments principaux à prendre en compte pour planifier et attribuer des tâches. Ce projet m'a également permis d'apprendre comment fonctionne un système de gestion d'information.
- Au niveau du développement, j'ai découvert Bootstrap. Ce projet était une occasion pour améliorer mes connaissances sur le développement des applications web en prenant en compte les différentes contraintes qui se présentent en plus d'un développement classique.
- Ce projet m'a permis également de développer mon sens de l'autonomie, de la réflexion et de la résolution des problèmes et ainsi de bien attribuer les différentes phases de la réalisation au cours du temps.

CONCLUSION

Dans le chapitre réalisation nous avons appelé à présenter les interfaces réalisées dans notre site web pour clarifier les étapes d'utilisation de notre site avec ses deux parties statique et dynamique.

CHAPITRE IV : CONCLUSION

Ce projet se dirige dans le cadre de notre mémoire de la LICENCE au sein de l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire pour le compte de la société UVCI.

Les projets qui m'ont été confiés n'ont permis de décortiquer à fond la problématique des sites web, en cherchant à approfondir des domaines très variés comme la conception, la réalisation du design.

Nous sommes appelés dans ce travail de concevoir et réaliser un restaurant virtuel pour la vente en ligne des repas et permet à sa clientèle de faire des réservations de place pour des cérémonies et autres, nous avons terminé ce stage que nous espérons enrichissant pour nous et pour tous qui consulte ce rapport qui résume deux mois de travail rigoureux.

Pour le moment le site e-commerce est presque terminé nous souhaitons qu'il trouvera les conditions nécessaires pour entrer en vigueur.