



République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la
Recherche Scientifique
Université d'Echahid Hamma Lakhder El oued
Faculté de Sciences et de Technologie



Mémoire fin de cycle présenté en vue de l'obtention du
diplôme de

LICENCE ACADEMIQUE

Domaine Mathématiques et Informatique
Département d'Informatique Filière : Informatique
Spécialité: Informatique fondamentale

Présenté par :

Haba Abdallah

**Développement d'un site web pour le
vente sur offre**

Soutenu le 30 Mai 2015

Membres du jury :

Examineur 1 : Mr.Kirthiou Ismail

Examineur 2 : Mr.Abbes Messoud

Encadreur : Mr. Khalaifa Abdennaceur

Année Universitaire 2014 - 2015



Etude Préalable

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier **Mr Kkhalaifa Abdenaceur**, notre encadreur, pour tout le soutien, l'aide, l'orientation et pour ses précieux conseils et ses encouragements lors de la réalisation de notre mémoire.

Nous remercierons également toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont participé à l'élaboration de notre travail.

Enfin, Nous remercierons nos amis et collègues durant ces trois années d'études passées ensemble, dans les meilleurs moments comme dans les pires.

Résumé

Notre projet s'agit d'un site web pour organiser l'opération de vente sur offres. Il permet aux vendeurs d'exposer leurs biens sur le site et aux acheteurs de voir les offres de vente et de proposer le prix. Le site assure l'interaction entre les vendeurs et les acheteurs, l'opération de vente est faite une fois qu'ils se mettent d'accord sur le prix.

ملخص

المشروع هو موقع لترتيب الصفقات للبيع عن طريق الانترنت. لأنها تتيح للباعة لعرض بضائعهم على الموقع وللمشترين لمعرفة معلومات البائع وسعر العرض. والتفاعل بين البائعين والمشترين وتتم عملية البيع مرة واحدة على أن يتفق البائع و المشتري على السعر.

Abstract

The Project is a website to arrange deals on sales transaction. It allows sellers to display their article on the site and for the buyers to see the Seller and offer their price. The site provides interaction between sellers and buyers, the sale transaction is done once that they (buyer and seller) agree on the price.

Sommaire

Résumé	I
Liste des figures	II
Liste des tables	III

Chapitre I Etude préalable

I.1.Introduction	1
I.2.Problématique	2
I.3.Objectif	2
I.4.Conclusion	2

Chapitre II Etude conceptuel

II.1.Introduction	4
II.1.1.Le Processus 2TUP.....	4
II.2.Capture des besoins fonctionnels	5
II.2.1. Identification des acteurs	5
II.2.2. Les cas d'utilisation de notre système	6
II.2.2.1.Diagramme de cas d'utilisation	7
II.2.2.2.Administrateur de site	8
II.2.2.2.1.Supprimer Les utilisateurs	8
II.2.2.2.2. Gestion des catégories	9
II.2.2.2.3.Ajouter des catégories	10
II.2.2.2.4.Supprimer des catégories	11
II.2.2.2.5.Supprimer Les annonces	12
II.2.2.2.6.Authentification	13

II.2.2.3 Annonceur de site	14
II.2.2.3.1.Ajouter Les annonces	14
II.2.2.3.2.Inscription	15
II.2.2.3.3.Proposer un prix	16
II.2.2.3.4.Authentification	17
Diagramme de class général	18
II.3.Conception détaillée	19
II.3.1.Description du modèle des classes	19
II.4.Conclusion	20

Chapitre III Réalisation de système

III.1.Introduction	22
III.2.Choix des outils de développement	22
III.2.1.Le langage de programmation PHP5	22
III.2.2. Autres outils	22
III.2.3.Choix du SGBD : MySQL	23
III.2.4.Serveur utilisé : Wamp Server 2.5D	23
III.3. Description de system	23
III.3.1.Description général	23
III.3.2.Description des pages du site	24
III.3.2.1.Page d'accueil	24
IV.3.2.2.Compte de annonceur	25
V.3.2.3.Voir une annonce	26
VI.3.2.4.Creation d'une annonce	27
VII.3.2.5.Compte d'administrateur	28
VIII.3.2.6.Proposer un Prix	29
VIII.3.2.6.Gangé l'offre	30

Liste de figures

Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation de l'Administrateur et l'annonceur ..	7
Figure 2 : Diagramme de séquence Supprimer l'utilisateur	8
Figure 3 : Diagramme de séquence Gestion des catégories	9
Figure 4 : Diagramme de séquence Ajouter des catégories	10
Figure 5 : Diagramme de séquence Supprimer des catégories	11
Figure 6 : Diagramme de séquence Supprimer les annonces	12
Figure 7 : Diagramme de séquence Authentification.....	13
Figure 8 : Diagramme de séquence Ajouter les annonces	14
Figure 9: Diagramme de séquence Inscription	15
Figure 10: Diagramme de séquence Proposer un prix	16
Figure 11 : Diagramme de séquence Authentification	17
Figure 12: Diagramme de Class	18
Figure 13: page de accueil	24
Figure 14: Page de compte d'annonceur	25
Figure 15: Page de Voir d'une annonce	26
Figure 16: Page de Creation d'une annonce	27
Figure 17: Page de compte de l'administrateur	28
Figure 18: Page de proposer un prix	29
Figure 19: Page de Gangé l'offre	30

Liste de tableaux

Tableau 1 : Les acteurs de système.....	5
Tableau 2 : Analyse des données et Dictionnaire des données.....	19

I.1. Introduction

Le e-commerce ou commerce électronique (ou encore vente en ligne) désigne l'échange de [biens](#), de [services](#) et d'informations entre les [réseaux informatiques](#), notamment [Internet](#).

Le e-commerce ne se limite pas au seul réseau Internet. Dans le cadre du commerce inter-entreprises, on utilise depuis de nombreuses années des réseaux de type [Échange de données informatisé \(EDI\)](#).

Une de ses branches est la vente sur offre.

L'offre est définie par le Dictionnaire de l'académie française comme une « offre d'un prix supérieur à la mise à prix, ou au prix qu'un autre a déjà offert, en parlant des choses qui se vendent ou s'affèrent au plus offrant. ».

Elle est souvent utilisée dans le commerce philatélique car elle a été créée par le marchand de timbres Octave Roumet en 1927.

Pour réaliser une vente sur offres, un marchand de timbres doit d'abord rassembler un ensemble de lots pouvant par exemple être constitués d'un ou de plusieurs timbres, enveloppes ou autres documents philatéliques. Le regroupement de plusieurs documents dans un même lot peut être justifié par la nécessité que les lots aient une valeur suffisante pour justifier les frais d'organisation de la vente et d'impression du catalogue.

Puis il éditer un catalogue de vente sur offres présentant les lots et la valeur de mise à prix que le propriétaire du lot (ou le marchand lui-même) a choisie. Les collectionneurs ont quelques semaines pour renvoyer leurs offres d'achat. Le lot est acheté par celui qui a proposé le plus fort prix, mais il paye le prix offert par le second enchérisseur auquel s'ajoute un petit incrément (qui permet de simuler une vente aux enchères classique). Des frais peuvent également s'y ajouter (en particulier les frais d'envoi). Dans le cas où plusieurs offres identiques se présentent pour un même lot, celui-ci est généralement attribué en fonction de la date d'arrivée de l'ordre d'achat: le premier ordre reçu remporte le lot.

Introduction Générale

La même chose avec d'autres types marchandises .

Notre travaille consiste à concevoir et à réaliser un site web de manière dynamique et simple permet d'administrer de la système de vente sur offre .

I.2. Problématique :

Chaque site web rencontre des problèmes et des difficultés hors de travail :

- L'insatisfaction avec le vendeur pour le prix .
- La limité de durée pour chaque annonce pour la plupart des sites .
- Problématique du développement du site .
- mécanisme de communication entre l'acheteur, le vendeur .
- mécanisme la proposition de prix .
- Quels sont les produits qui peuvent être publier dans le site .

I.3. Objectif :

Notre Objectif est de Construire et réalise un site web de manière simple permet d'administrer la système de vente sur offre .

I.4. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons présenté le systeme de vente sur offre et leur objectifs principaux. En prendre aussi quelque exemple de leurs activités sociales et leurs besoins .



Etude Conceptuel

II.1. Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le processus de développement de notre site web.

Nous avons choisi le langage UML (Unified Modeling Language) en raison de sa qualité de modélisation à objet, de son formalisme relativement simple et compréhensible qui permet de mieux visualiser et de manipuler l'ensemble des éléments constituant un système et sa rigueur qui est nécessaire au bon déroulement du projet.

Dans ce chapitre, nous présenterons quelques définitions et concepts du langage UML. Par la suite, nous exposerons la modélisation de notre système et le processus Unifié (2TUP),

II.1.1.Le Processus 2TUP

II.1.2.Définition :

Le processus 2TUP (2Tracks Unified Processus) apporte une réponse aux contraintes de changement continu imposées aux systèmes d'information de l'entreprise. Idée de base du 2TUP : toute évolution imposée au SI peut se décomposer et se traiter parallèlement, suivant 2 axes (« 2 tracks ») : Un axe fonctionnel et Un axe technique

La réalisation du système consiste à fusionner les résultats des deux branches.

Dans notre cas en à besoin de concentré pour les deux cas Suivants :

- **Capture des besoins fonctionnels .**
- **Conception détaillée .**

II.2. Capture des besoins fonctionnels :

La capture des besoins fonctionnels est la première étape de la branche gauche du processus en Y. Elle sera complétée au niveau de la branche droite par la capture des besoins fonctionnels pour préparer l'analyse au niveau de la branche gauche. Ce chapitre structure les exigences fonctionnelles ébauchées durant l'étude préliminaire. La technique des cas d'utilisation est la pierre angulaire de cette étape. Nous verrons successivement dans ce chapitre comment :

- Identifier les acteurs du système .
- Identifier, décrire et organiser les cas d'utilisation du système .
- Identifier les classes candidates du modèle d'analyse .

II.2.1. Identification des acteurs :

Un acteur est une catégorie d'utilisateur, il représente un rôle joué par une personne, un logiciel, un matériel, un automate qui exploite les données du système

Dans notre cas les acteurs sont :

Utilisateurs finaux	Description des besoins fonctionnels
Administrateur	Le system doit permettre à l'administrateur de : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Supprimer l'utilisateur. ❖ Modifier les catégories . ❖ Supprimer les annonces . ❖ authentification
Annonceur	Le system doit permettre à l'Auteur de : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ajouter les annonces. ❖ Inscription. ❖ Propose les prix. ❖ authentification

Tableau 1 : Les acteurs de système

II.2.2. Les cas d'utilisation de notre système :

Après avoir identifié les acteurs du système, il est utile d'identifier les besoins de celui-ci et les fonctionnalités offertes pour chaque acteur. Pour ceci nous utilisons les diagrammes de cas utilisation afin d'illustrer des besoins, les diagrammes de séquence nous montrent les scénarios possible liés aux cas d'utilisations, et enfin le diagramme de classe nous donne une vue générale des entités et le lien qu'il y'a entre eux.

Nous avons regroupé les cas d'utilisation selon les besoins des acteurs de notre système, et par conséquent nous avons le détail suivant :

II.2.2.1> Diagramme de cas d'utilisation :

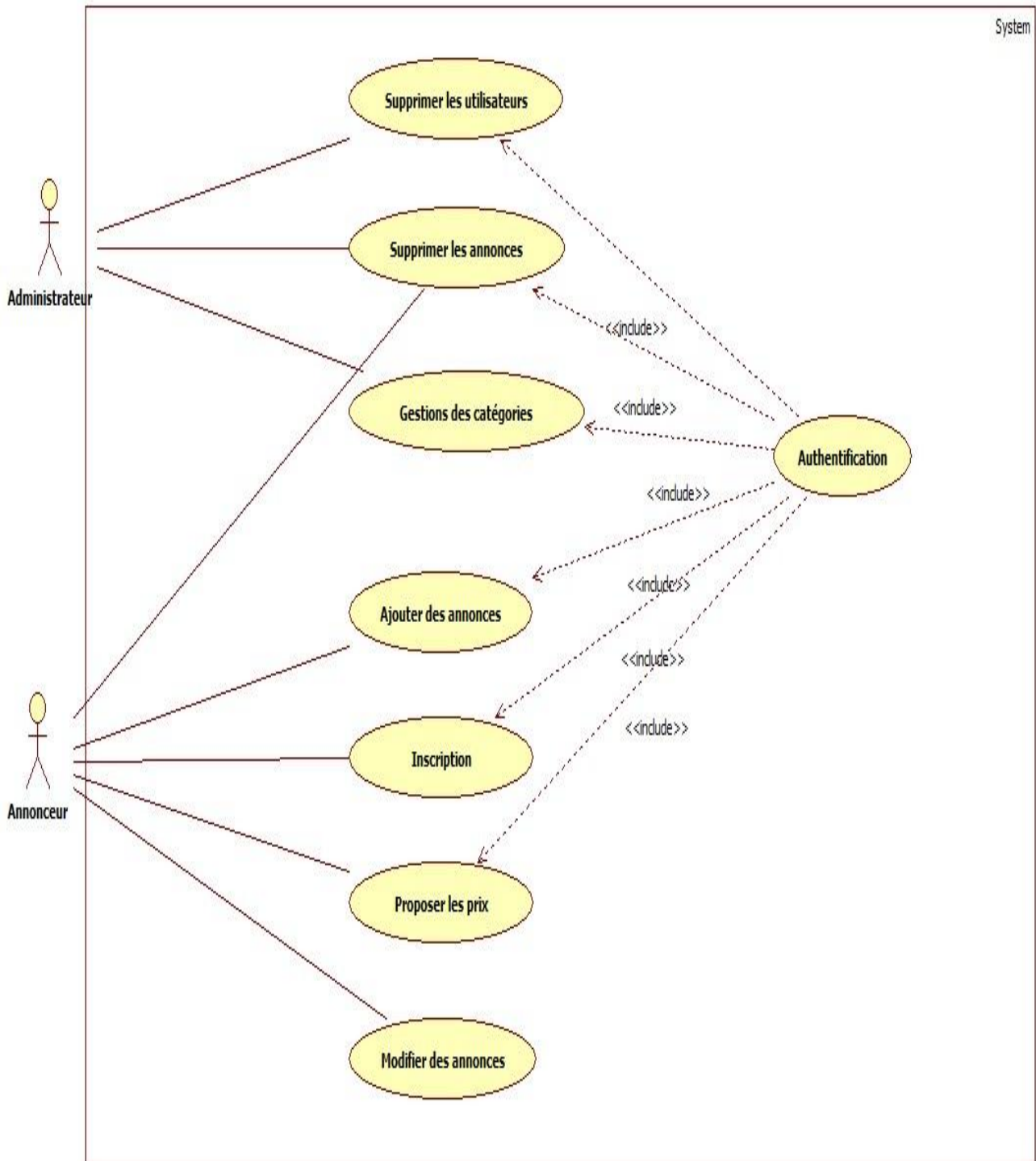


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation de l'Administrateur et l'annonceur

II.2.2.2 **Administrateur de site** : C'est le gérant du site.

II.2.2.2.1 ❖ **Supprimer Les utilisateurs** : Cette fonction permet à l'administrateur de supprimer les utilisateurs inscrits sur le site .

➤ **Le diagramme de séquence** :

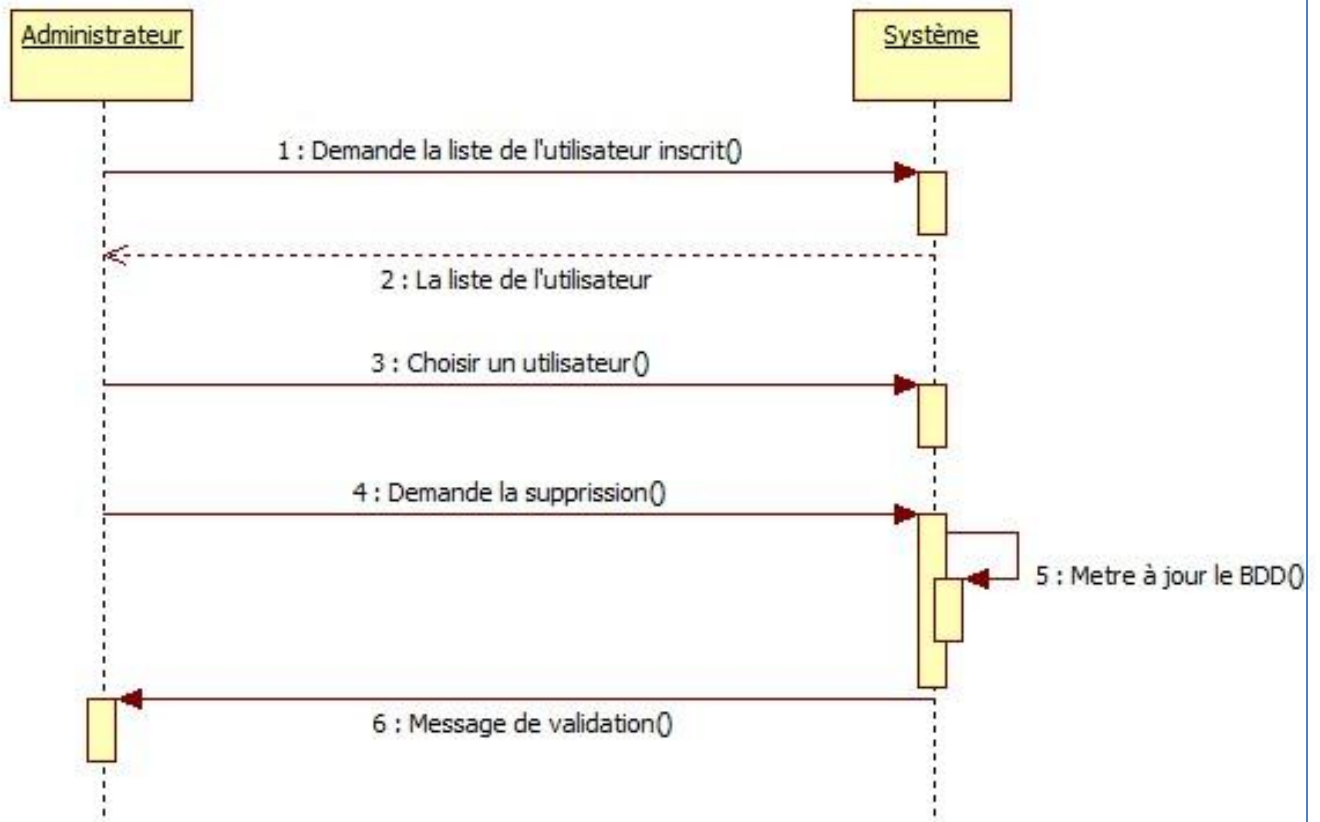


Figure 2 : Diagramme de séquence " Supprimer l'utilisateur" .

II.2.2.2.2 ❖ Gestion des catégories : Cette fonction permet à l'administrateur de Gestion les catégories dans le site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

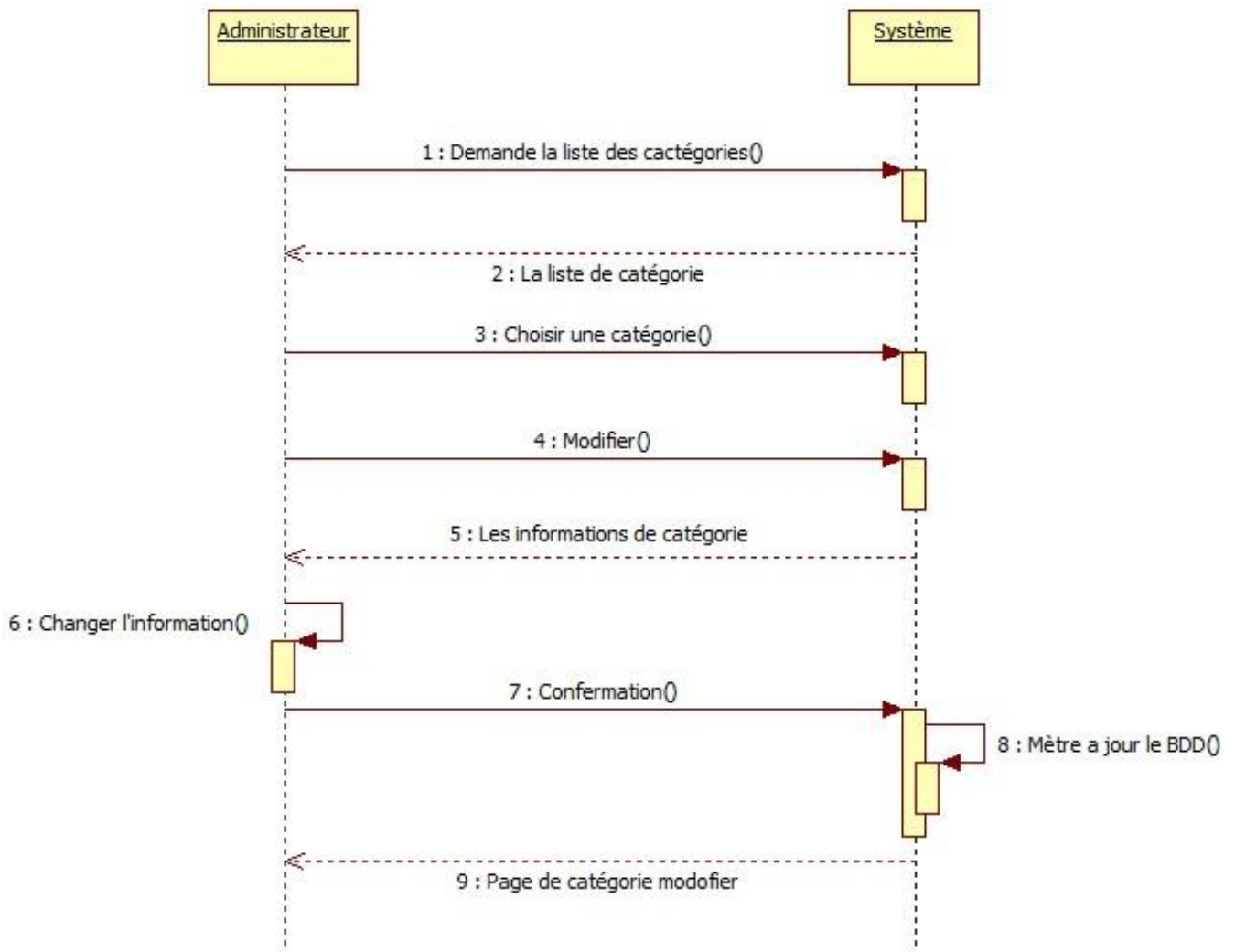


Figure 3 : Diagramme de séquence " Gestion des catégories" .

II.2.2.2.3 ❖ Ajouter des catégories: Cette fonction permet à l'administrateur d'ajoute les catégories dans le site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

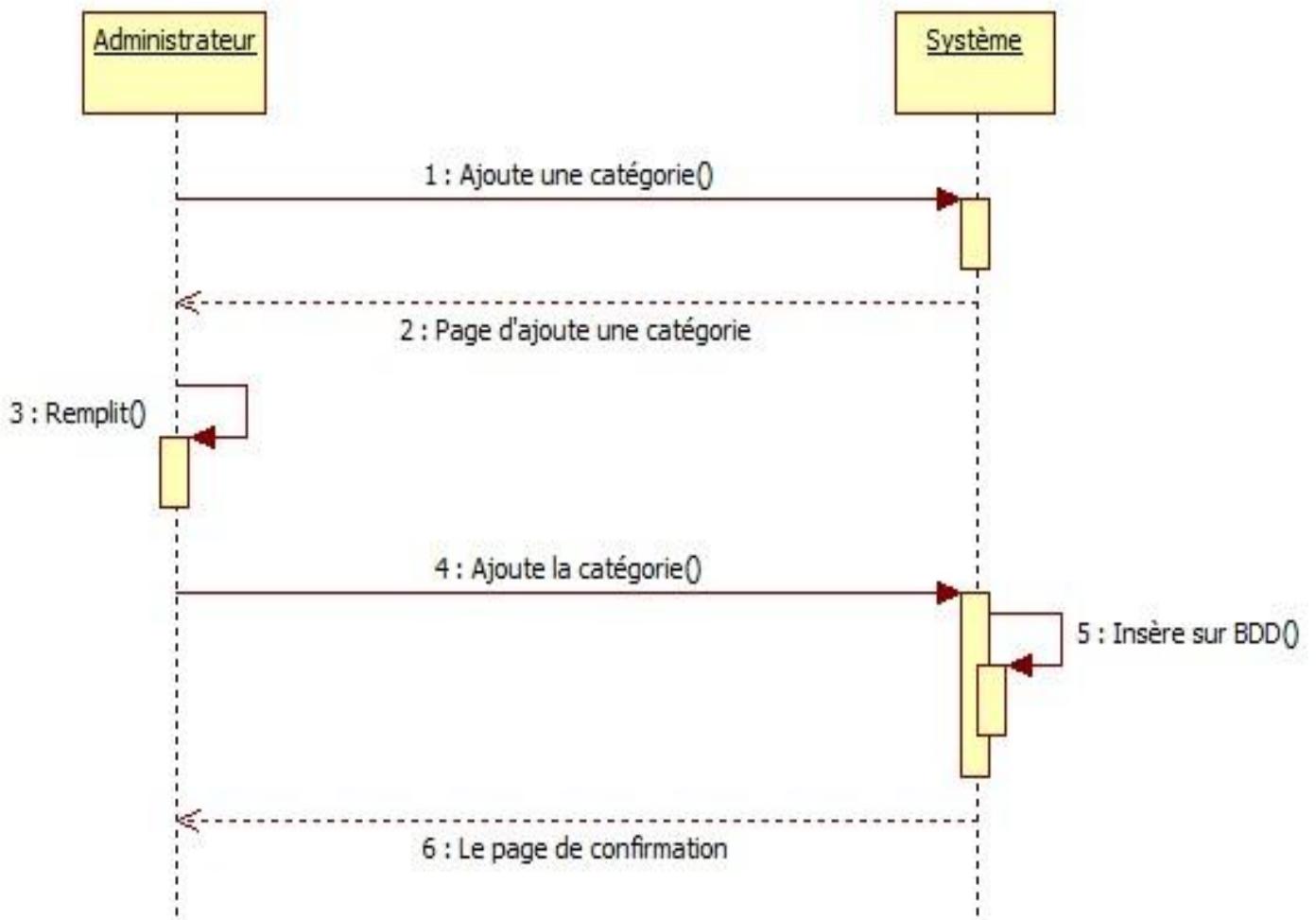


Figure 4 : Diagramme de séquence " Ajouter des catégories" .

II.2.2.2.4❖Supprimer des catégories: Cette fonction permet à l'administrateur de supprimer les catégories dans le site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

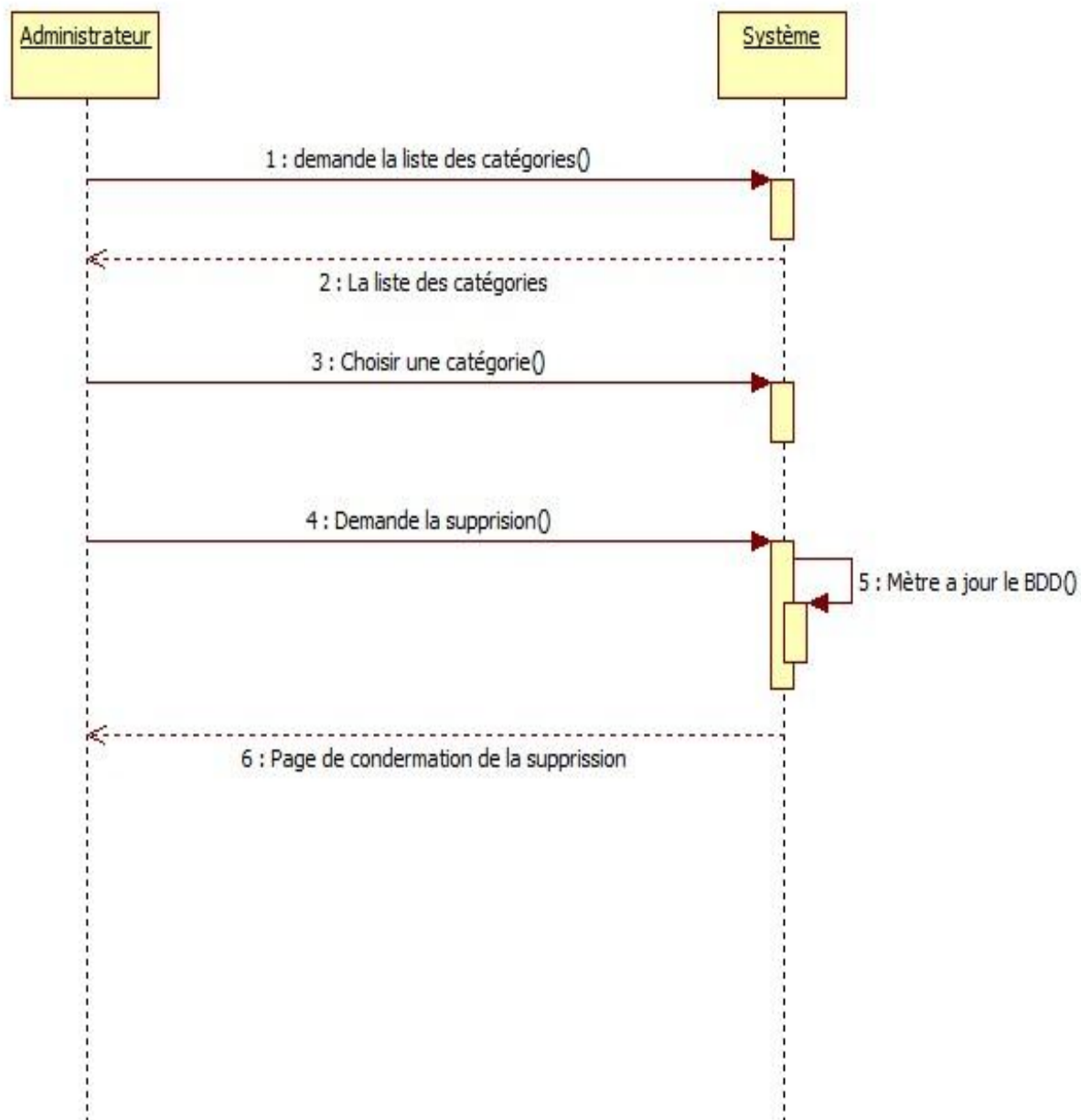


Figure 5 : Diagramme de séquence " Supprimer des catégories" .

II.2.2.2.5 ❖ Supprimer Les annonces: Cette fonction permet à l'administrateur de supprimer les annonces publiées dans le site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

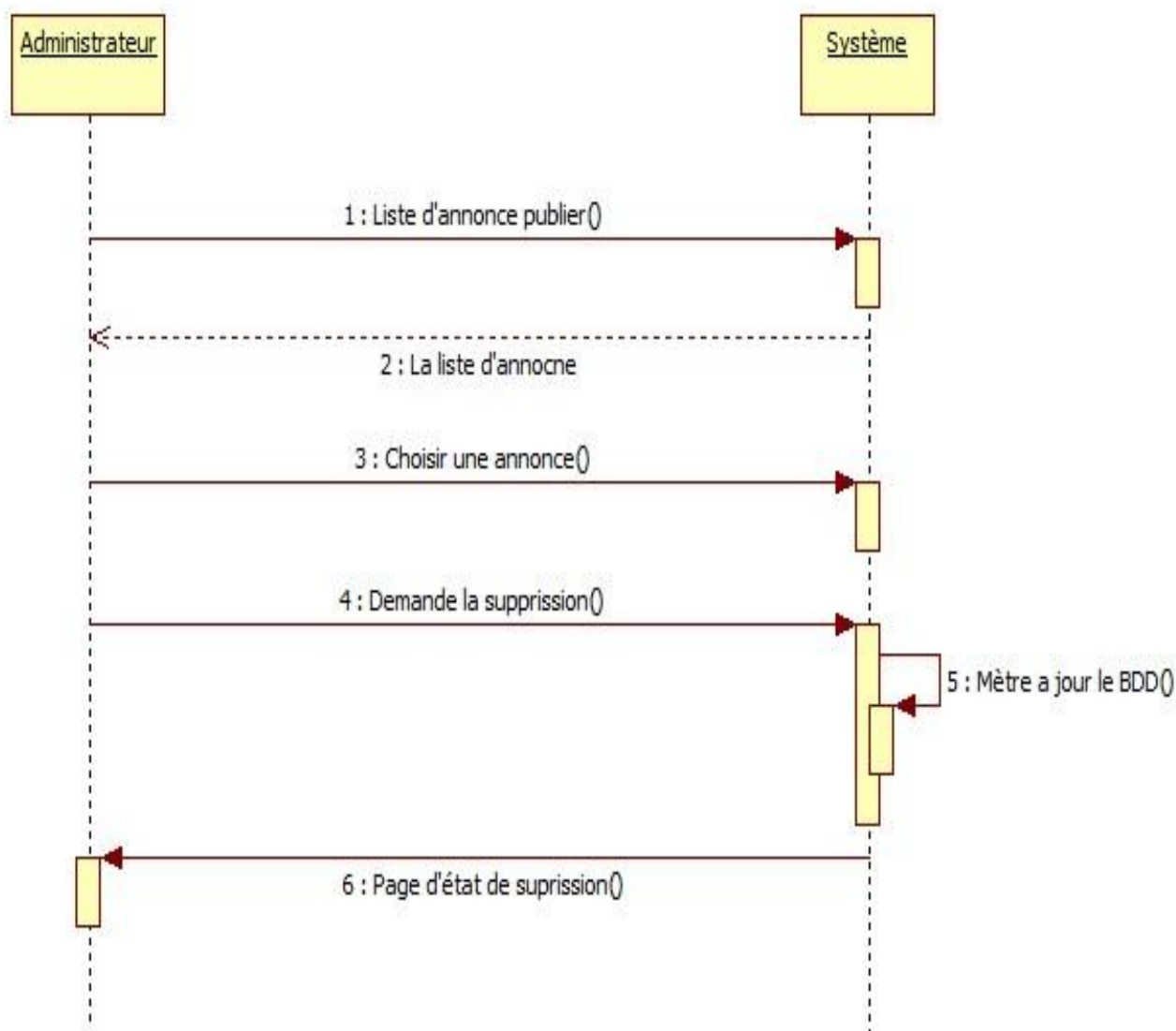


Figure 6 : Diagramme de séquence " Supprimer les annonces" .

II.2.2.2.6❖ Authentification : Cette fonction permet à l'administrateur de login par son compte d'administration .

➤ **Le diagramme de séquence** :

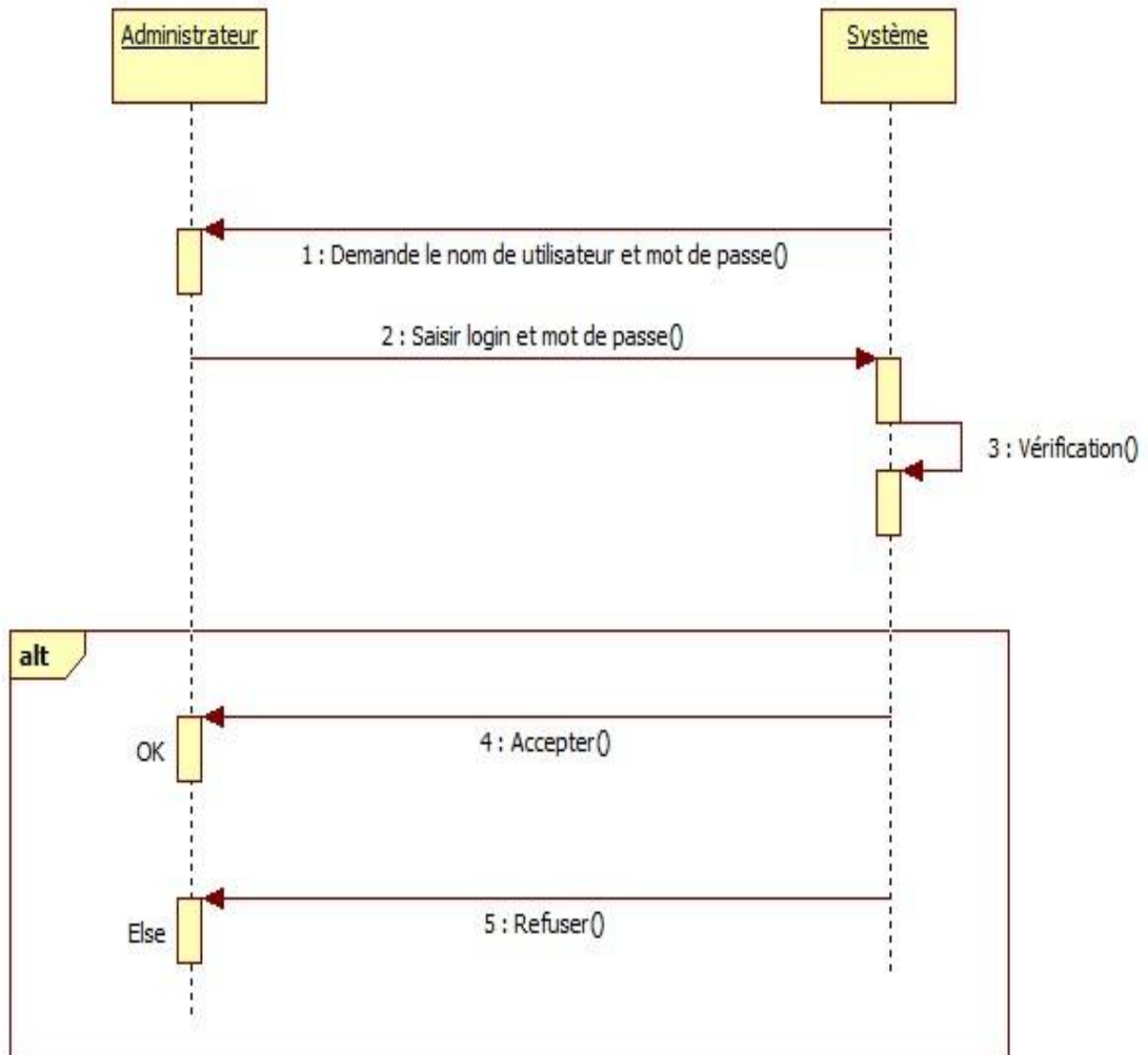


Figure 7 : Diagramme de séquence " Authentification " .

II.2.2.3 Annonceur de site : C'est le membre qui peut publier des annonces dans le site.

II.2.2.3.1 ❖Ajouter Les annonces: Cette fonction permet à l'annonceur de ajouter les annonces publié dans le site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

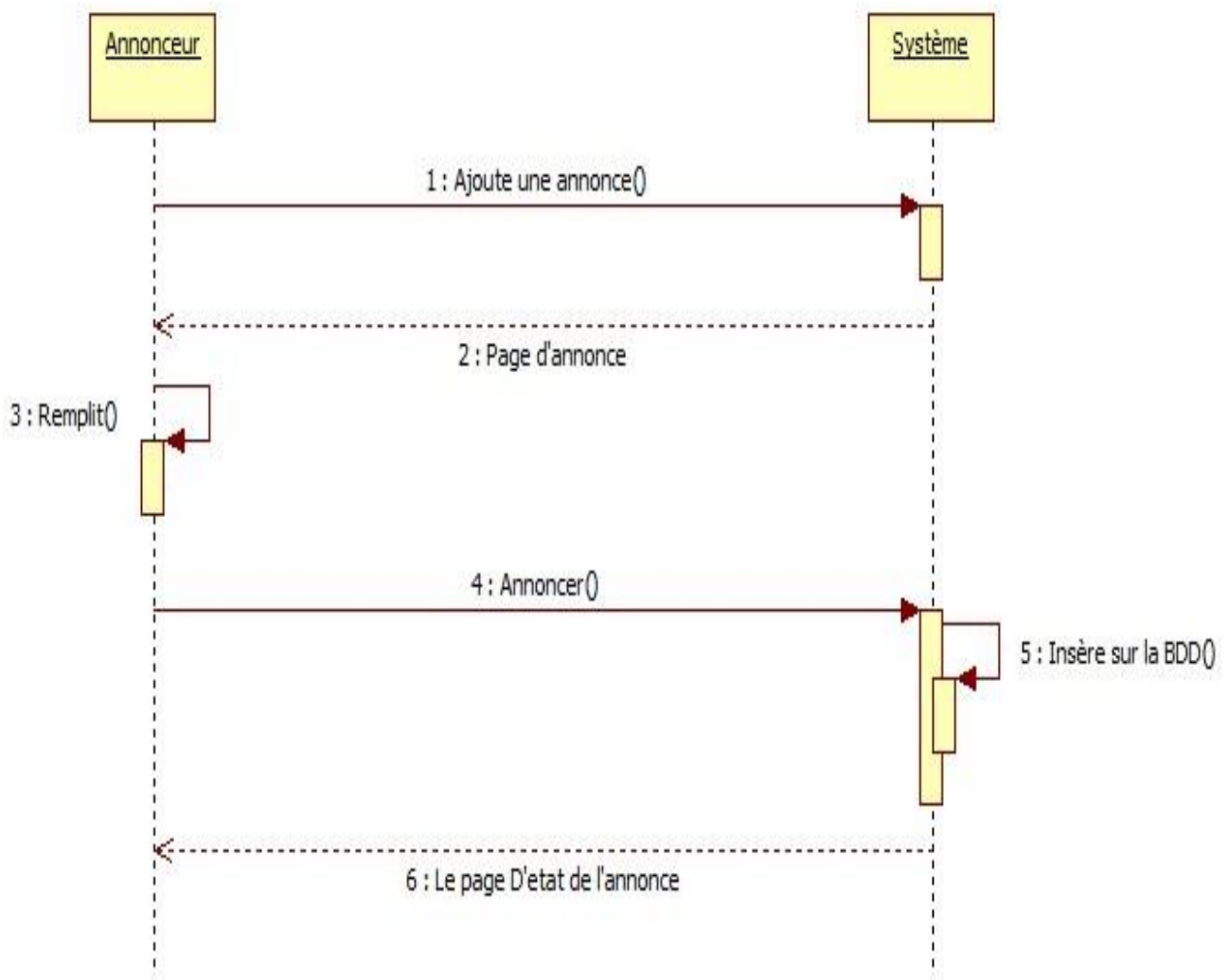


Figure 8 : Diagramme de séquence " Ajouter les annonces" .

II.2.2.3.2❖Inscription: Cette fonction permet à l'annonceur pour inscrire au site .

➤ **Le diagramme de séquence :**

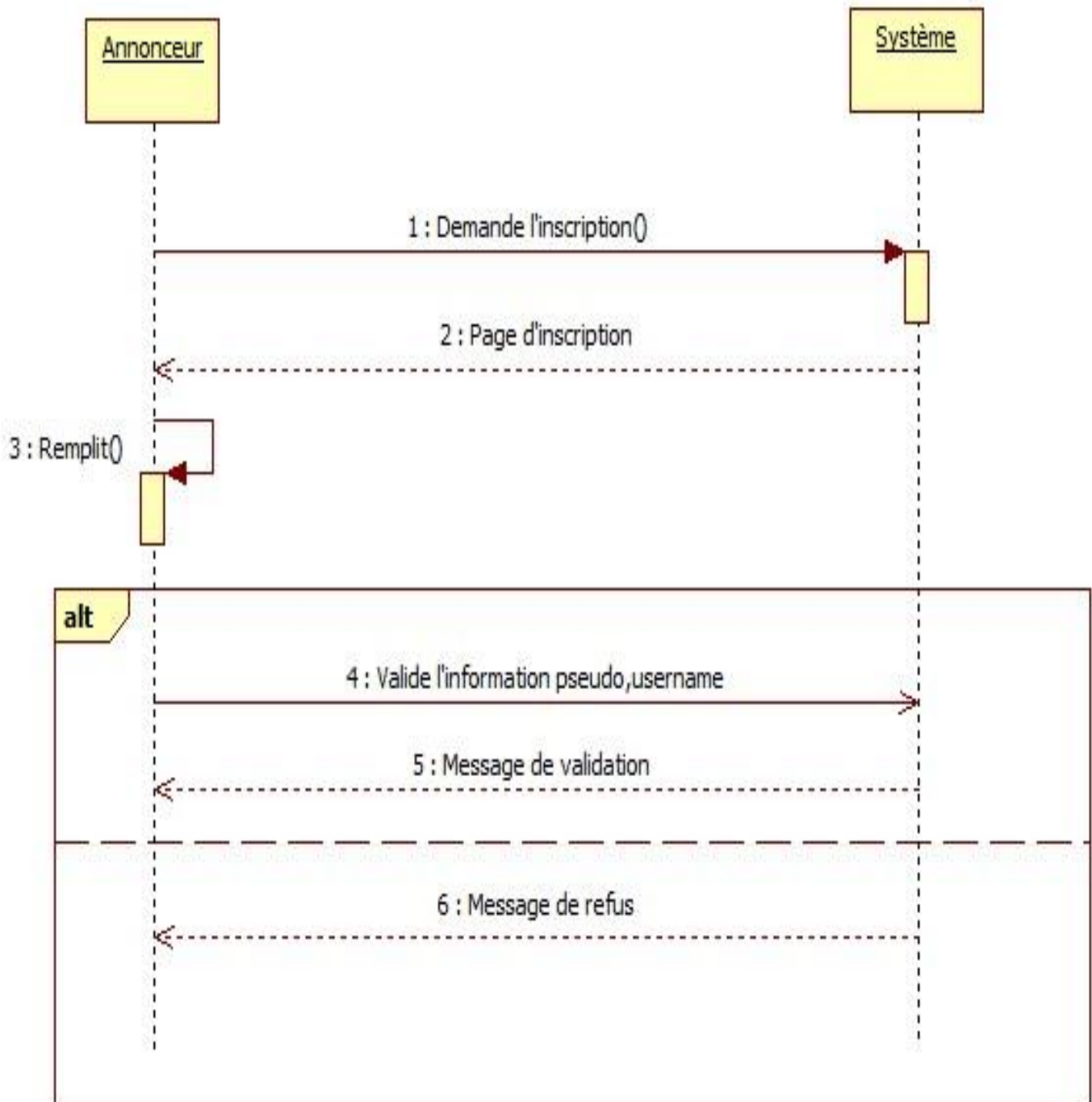


Figure 9: Diagramme de séquence " Inscription" .

II.2.2.3.3❖Proposer un prix: Cette fonction permet à l'annonceur pour proposer un prix dans une annonce publier.

➤ **Le diagramme de séquence :**

Pre-condition: annonceur doit login par son compte .

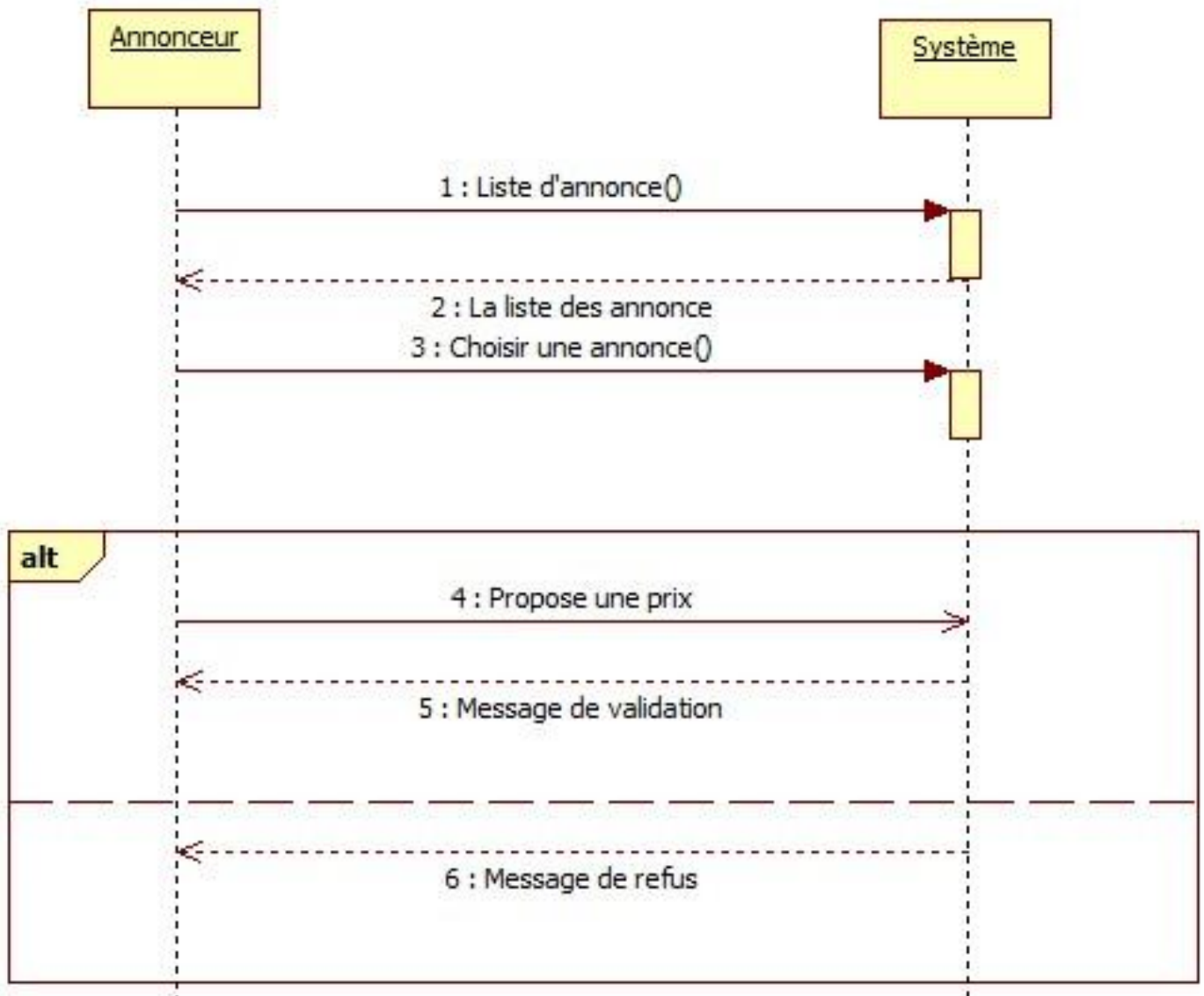


Figure 10: Diagramme de séquence " Proposer un prix" .

II.2.2.3.4❖ Authentification : Cette fonction permet à l'annonceur de login par son compte.

➤ **Le diagramme de séquence** :

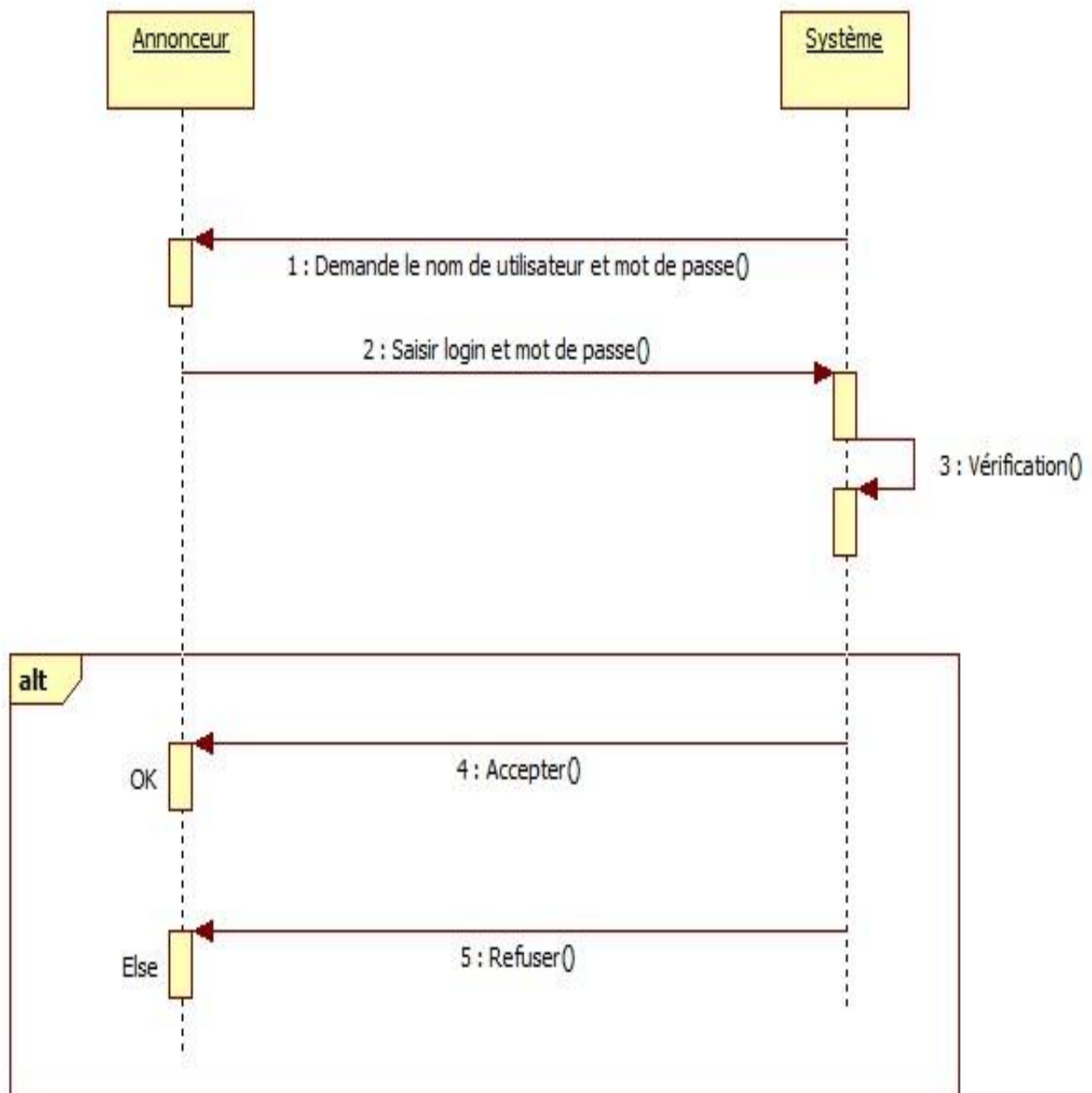


Figure 11 : Diagramme de séquence " Authentification " .

❖ Diagramme de class général :

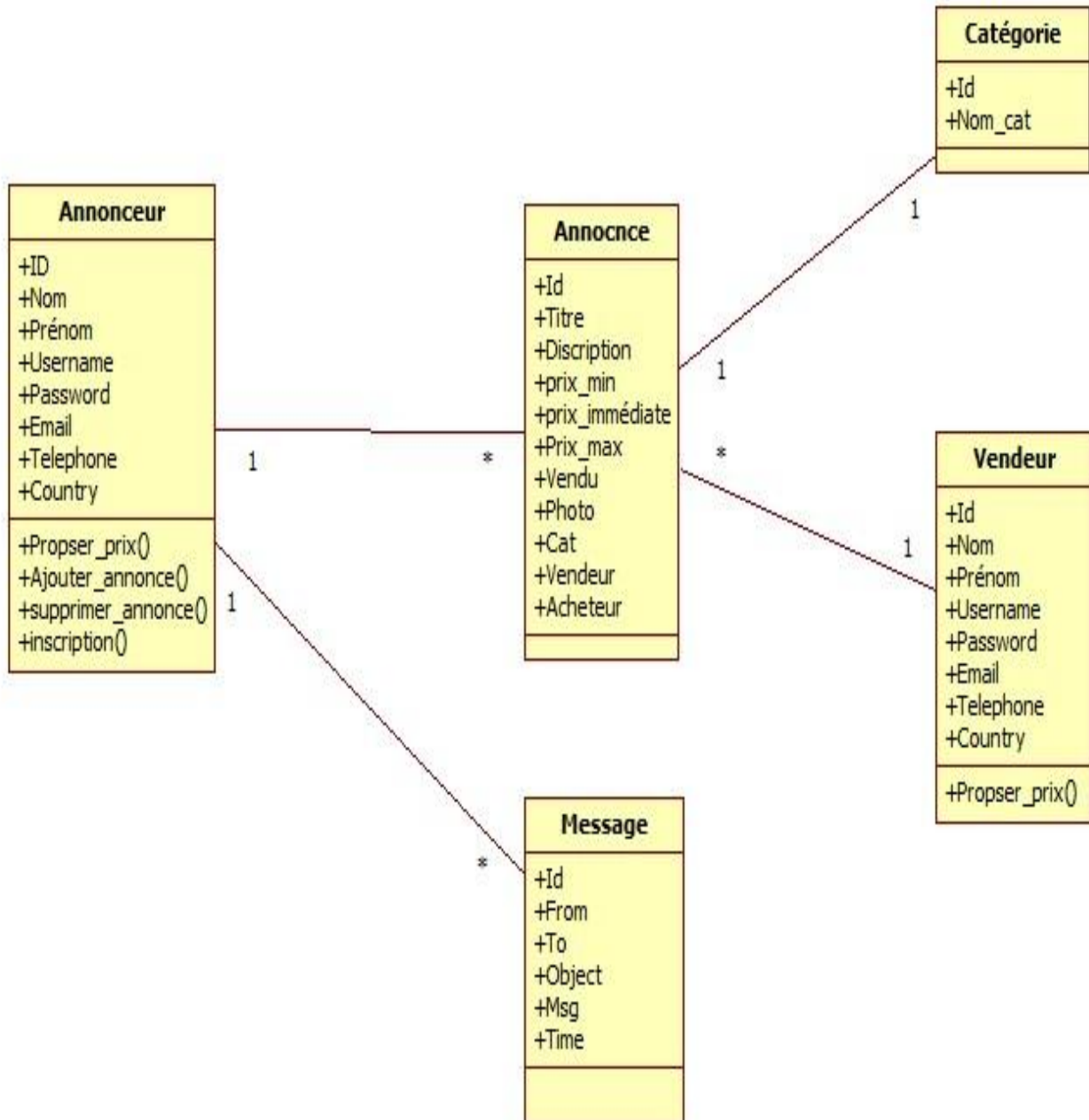


Figure 12: Diagramme de Class.

II.3. Conception détaillée:

La conception détaillée est la phase ultime de la modélisation qui consiste à construire et à documenter précisément les classes, les tables et les méthodes qui constituent le codage de la solution.


II.3.1. Description du modèle des classes :

Class	Attributs	Description	Type[Taille]
Annonce	Id	Identifiant numérique d'une annonce	Int[10]
	Titre	Le titre d'une annonce	Varchar[20]
	Description	La description d'une annonce	Text
	Prix_min	Le prix minimum d'un article	Double
	Prix_immediate	Le prix immédiat d'un article	Double
	Prix_max	Le prix maximum d'un article	Double
	Vendu	L'état de l'article	tinyInt[1]
	Photo	La photo de l'annonce	Blob
	Cat	Catégorie de l'annonce	Int[11]
	Vendeur	La vendeur de l'article	Int[11]
Acheteur	L'acheteur de l'article	Int[11]	
Catégorie	Id	Identifiant numérique d'une catégorie	Int[10]
	Nom_cat	Nom de la catégorie	Varchar[30]
Message	Id	Identifiant numérique du message	Int[11]
	From	Expéditeur	Varchar[20]
	To	Recepteur	Varchar[20]
	Object	L'objet du message	Varchar[20]
	Msg	Contenu du message	Text
	Time	Le temps du message	Time
	Seen	Le temps de vue du message	tinyInt[1]

Annonceur	Id	Identifiant numérique du message	Int[10]
	Nom	Le nom d'annonceur	Varchar[20]
	Prénom	Le prénom d'annonceur	Varchar[20]
	Username	Username d'annonceur	Varchar[20]
	Password	Password d'annonceur	Varchar[20]
	Email	Email d'annonceur	Varchar[20]
	Tell	Numéro de téléphone	Varchar[15]
	Country	Pays d'annonceur	Varchar[20]

II.4.Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté une capture des digrammes utilisés lors de la modélisation suivi une démarche de développement. Les résultats de ce chapitre seront enrichis par de détails d'implémentation dans le chapitre suivant pour réaliser notre système



Réalisation De Système

III.1. Introduction

A ce stade du processus, les cas d'utilisation sont terminés, le problème a été analysé en profondeur. Nous avons défini une conception mieux appropriée aux besoins de système.

Dans cette phase nous allons présenter les outils de développement que nous avons utilisés, l'architecture matérielle mise en place, implémenter tous les cas d'utilisation.


III.2. Choix des outils de développement

Le développement d'un site web dynamique demande l'inclusion de script et de code pour garantir le dynamisme des pages et la liaison avec la base de données.

III.2.1. Le langage de programmation : PHP5

Pour réaliser notre site, nous avons utilisé le langage de programmation PHP dédié à la création des applications web dynamique, celui-ci nous l'avons manipulé dans un environnement de développement intitulé PHP5 qui est un langage de script libre, très puissant, rapide et principalement exécuté par le compilateur PHP. Un script PHP est multiplateforme, très bon support des bases de données (Oracle, Microsoft, MySQL).

III.2.2. Autres outils :

 **JavaScript** : c'est un langage de programmation de script qui est inclus dans le code HTML. Il permet d'apporter des améliorations au langage HTML en permettant d'exécuter des commandes.

Les outils de développement web

HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascade Style Sheet) seront aussi utilisés pour réaliser les interfaces du site. Ainsi Apache http Server, souvent appelé Apache, est un logiciel permettant à des utilisateurs d'accéder à des pages web

JQuery

JQuery est une bibliothèque JavaScript qui permet de développer des scripts rapidement et de manière concise. Elle intègre la gestion des évènements, les animations et les interactions Ajax. La première version date de janvier 2006 .

III.2.3.Choix du SGBD : MySQL

MySQL (My Structured Query Language) est un Système de Gestion des Bases de données (SGBD) Open Source très rapide, robuste et multiutilisateur. Le serveur MySQL supporte le langage de requêtes SQL, langage standard de choix des SGBD modernes. Il est facilement accessible en réseaux et supporte des connexions sécurisées grâce au protocole SSL. La portabilité du serveur MySQL lui permet de s'exécuter sur toutes les plateformes et d'être intégré à plusieurs serveurs web[8].

III.2.4.Serveur utilisé : Wamp Server 2.5D

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

III.3. Description de system

III.3.1.Description général

Le system est un site web, l'exécution se fait par l'accès à la page principale, c'est la page d'accueil qui est réservée aux visiteurs, elle contient des interfaces faciles à manipuler. L'organisation des pages est réalisé en utilisant logiciel PHP Designer et les tables et les feuilles de style CSS.

III.3.2. Description des pages du site :

III.3.2.1. Page d'accueil :

Toute personne désire d'utiliser le système est obligée de passer par cette page.



Voffre Service de vente sur offre online

ACCUEIL MON COMPTE CONTACTEZ-NOUS DÉCONNECTER **Bienvenu Mr: haba**

Categories

- VÉHICULES
- INFORMATIQUE
- TÉLÉPHONIE
- VÊTEMENTS
- JEUX VIDEO

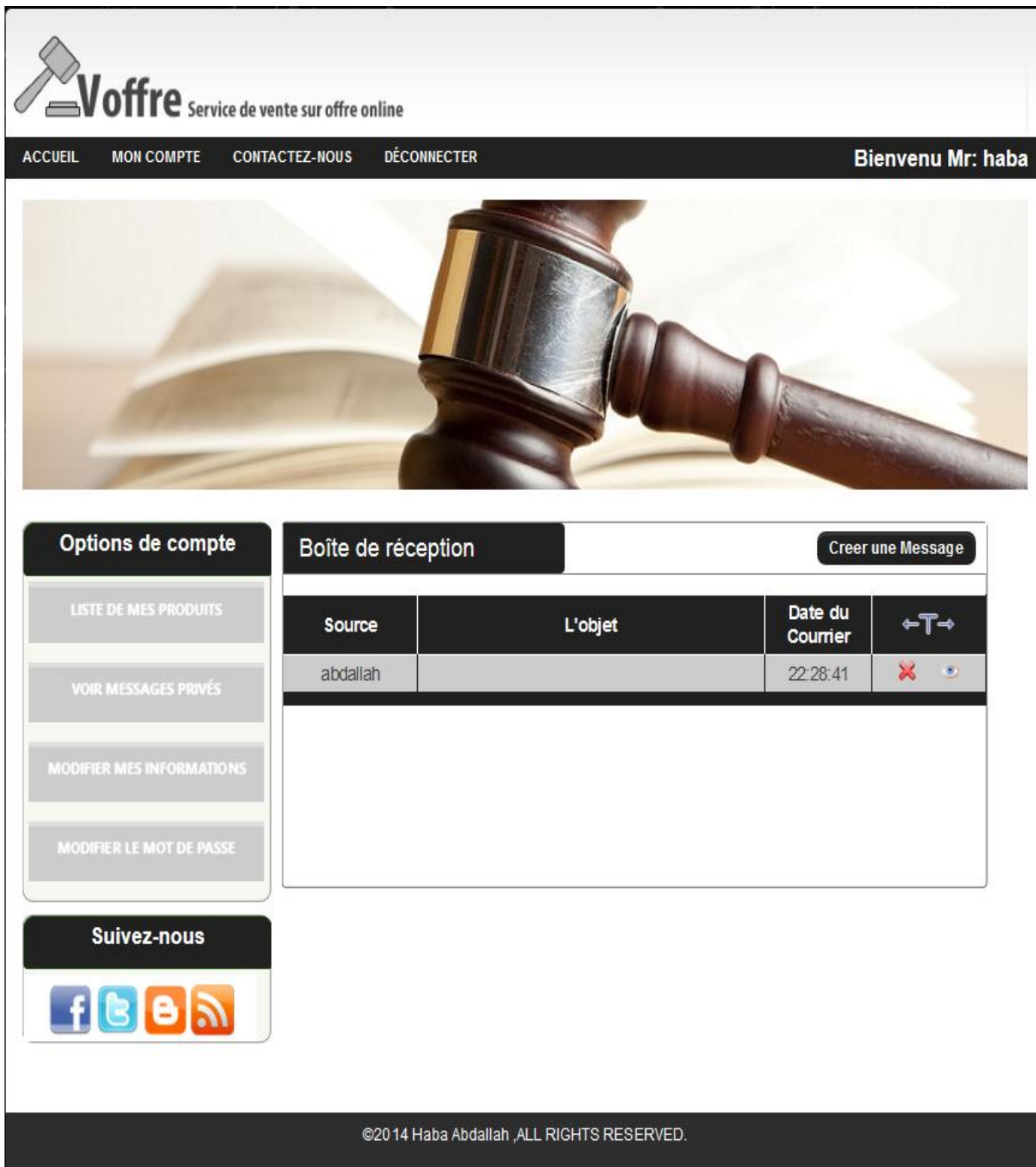
Page accueil

Bienvenue sur le site de vente Sur offre de votre collectivité, établissement public. Vous êtes à la recherche de bonnes affaires ? Découvrez les biens d'occasion mis en vente sur notre site et participez sur offre en ligne. Elles sont ouvertes à tous et vous offrent la possibilité d'acheter des véhicules de tourisme ou des véhicules utilitaires d'occasion, du matériel d'entretien des espaces verts, des engins de voirie, du matériel informatique, du mobilier, du matériel de cuisine pour professionnels etc. Ce large choix de matériel réformé sur offre, allant de la voiture d'occasion, au camion nacelle, de la tondeuse autotractée à la balayeuse de voirie, du mini bus au tractopelle, vous permettra de vous équiper à des prix très avantageux. Alors lancez vous dans Notre offre citoyennes, l'inscription est gratuite.

©2015 GESTION DE VENTE SUE OFFRE ONLINE ,ALL RIGHTS RESERVED.

Figure 13: page de accueil .

III.3.2.2.Compte de annonceur :



The screenshot shows the user interface of the Voffre website. At the top left is the logo "Voffre" with a gavel icon and the text "Service de vente sur offre online". A navigation bar contains links for "ACCUEIL", "MON COMPTE", "CONTACTEZ-NOUS", and "DÉCONNECTER". On the right of the navigation bar, it says "Bienvenu Mr: haba". Below the navigation bar is a large image of a wooden gavel resting on a stack of papers. The main content area is divided into two columns. The left column, titled "Options de compte", contains four buttons: "LISTE DE MES PRODUITS", "VOIR MESSAGES PRIVÉS", "MODIFIER MES INFORMATIONS", and "MODIFIER LE MOT DE PASSE". The right column, titled "Boîte de réception", has a "Créer une Message" button and a table of messages. The table has four columns: "Source", "L'objet", "Date du Courier", and a set of icons (reply, forward, delete, view). One message is listed with "Source" as "abdallah" and "Date du Courier" as "22:28:41". Below the message table is a large empty white box. At the bottom left, there is a "Suivez-nous" section with icons for Facebook, Twitter, Blogger, and RSS. A footer at the bottom of the page reads "©2014 Haba Abdallah ,ALL RIGHTS RESERVED."

Options de compte

- LISTE DE MES PRODUITS
- VOIR MESSAGES PRIVÉS
- MODIFIER MES INFORMATIONS
- MODIFIER LE MOT DE PASSE

Boîte de réception Créer une Message

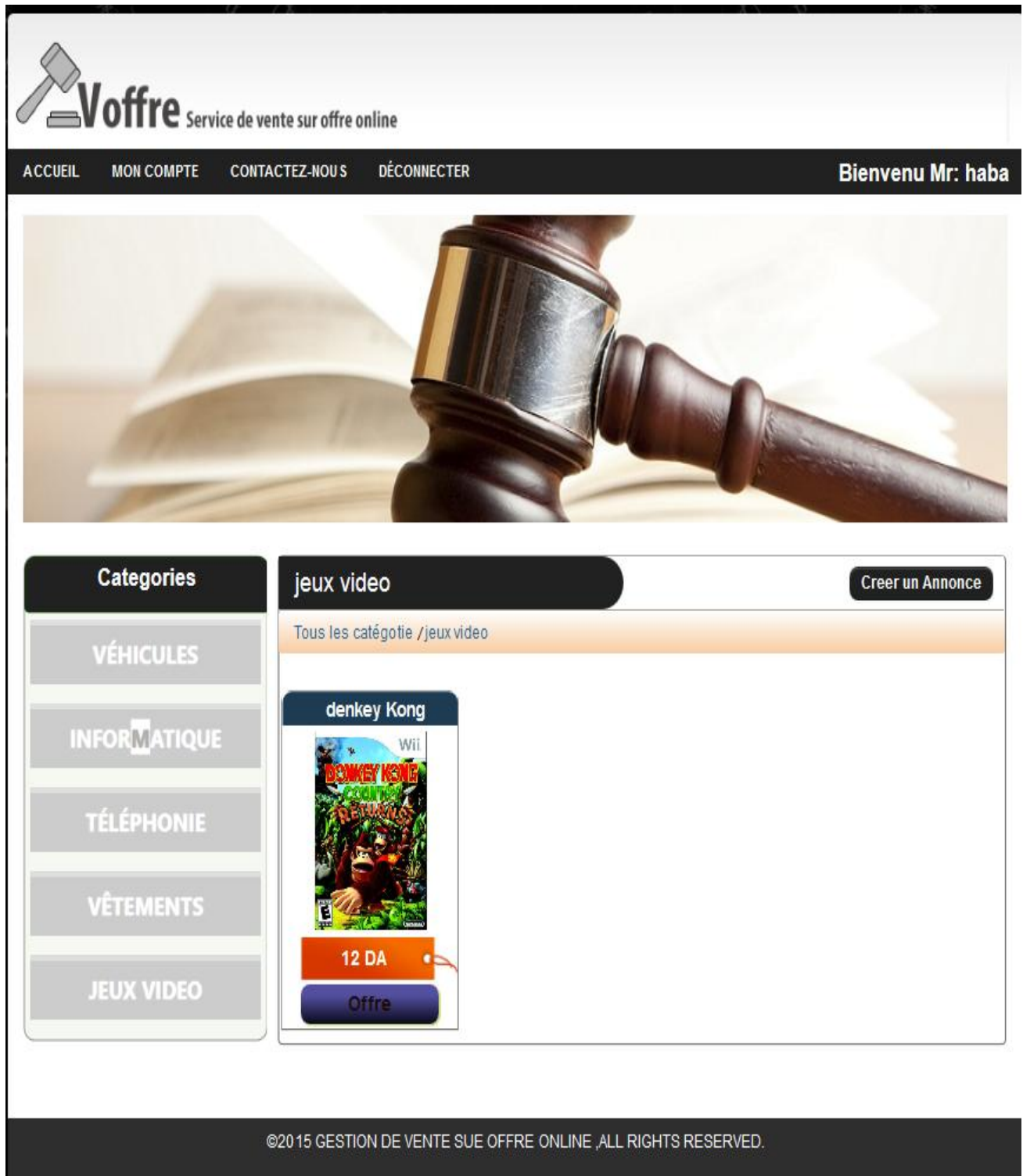
Source	L'objet	Date du Courier	←T→
abdallah		22:28:41	✕ 👁

Suivez-nous

©2014 Haba Abdallah ,ALL RIGHTS RESERVED.

Figure 14: Page de compte d'annonceur .

III.3.2.3. Voir une annonce :



The screenshot displays the Voffre website interface. At the top left is the logo for Voffre, featuring a gavel icon and the text "Voffre Service de vente sur offre online". A navigation bar below the logo contains links for "ACCUEIL", "MON COMPTE", "CONTACTEZ-NOUS", and "DÉCONNECTER". On the right side of the navigation bar, it says "Bienvenu Mr: haba". Below the navigation bar is a large banner image of a wooden gavel resting on an open book. The main content area is divided into two columns. The left column, titled "Categories", lists several categories: "VÉHICULES", "INFORMATIQUE", "TÉLÉPHONIE", "VÊTEMENTS", and "JEUX VIDEO". The right column is titled "jeux video" and includes a "Creer un Annonce" button. Below the category title, it says "Tous les catégotie / jeux video". A product listing for "denkey Kong" is shown, featuring a game cover for "Donkey Kong Returns" on a Wii console. The price is listed as "12 DA" and there is an "Offre" button below the price.

Figure 15: Page de Voir d'une annonce .

III.3.2.4. Creation d'une annonce :

Voffre Service de vente sur offre online

ACCUEIL MON COMPTE CONTACTEZ-NOUS DÉCONNECTER **Bienvenu Mr: haba**

Categories

- VÉHICULES
- INFORMATIQUE
- TÉLÉPHONIE
- VÊTEMENTS
- JEUX VIDEO

Creation d'un nouveau annonce

Titre

Prix de depart

Prix final

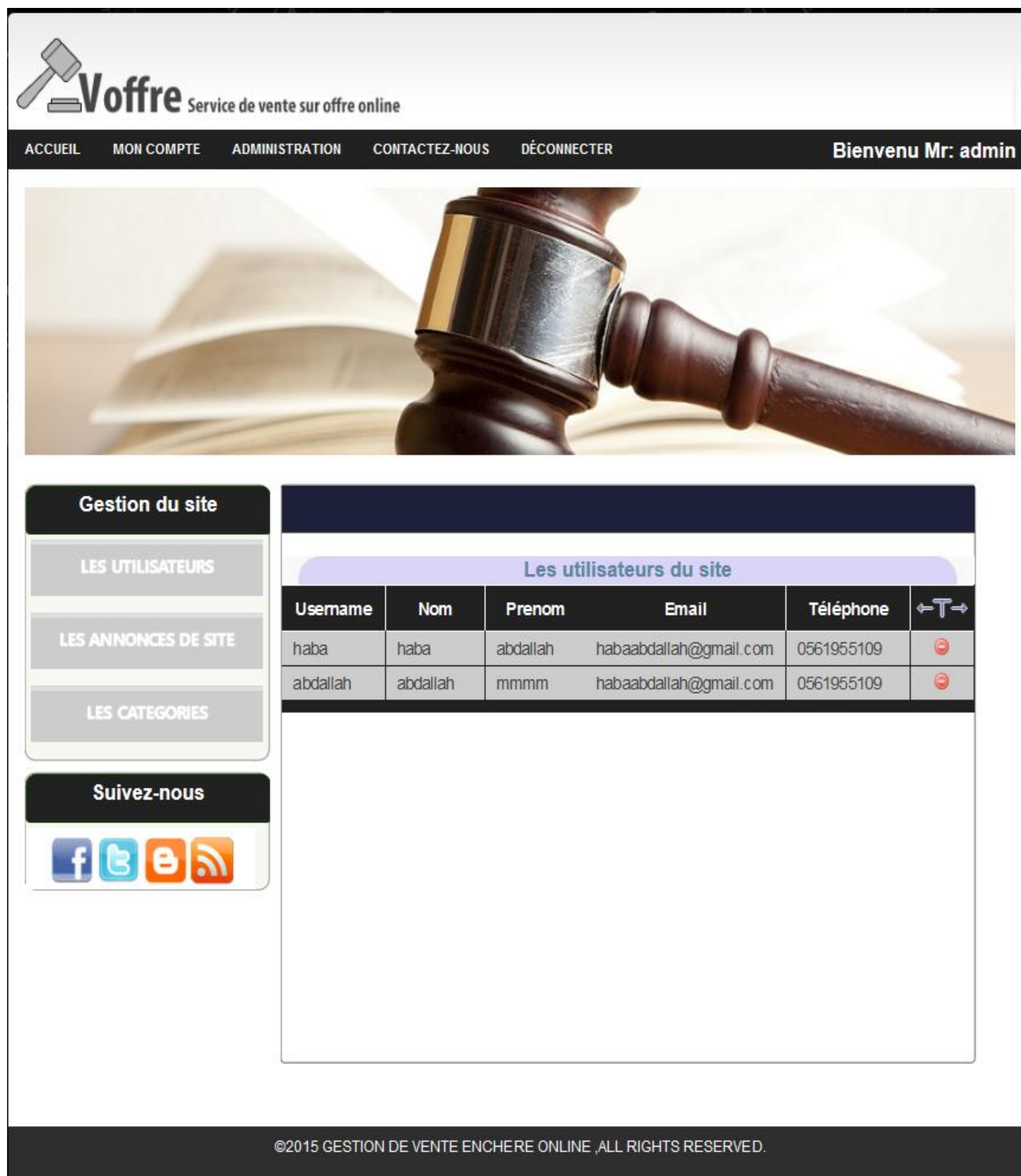
La discription

L'image لم تُحدد أي ملفات

©2015 GESTION DE VENTE SUE OFFRE ONLINE ,ALL RIGHTS RESERVED.

Figure 16: Page de Creation d'une annonce .

III.3.2.5.Compte d'administrateur :



Voffre Service de vente sur offre online

ACCUEIL MON COMPTE ADMINISTRATION CONTACTEZ-NOUS DÉCONNECTER **Bienvenu Mr: admin**

Gestion du site

- LES UTILISATEURS
- LES ANNONCES DE SITE
- LES CATEGORIES

Suivez-nous

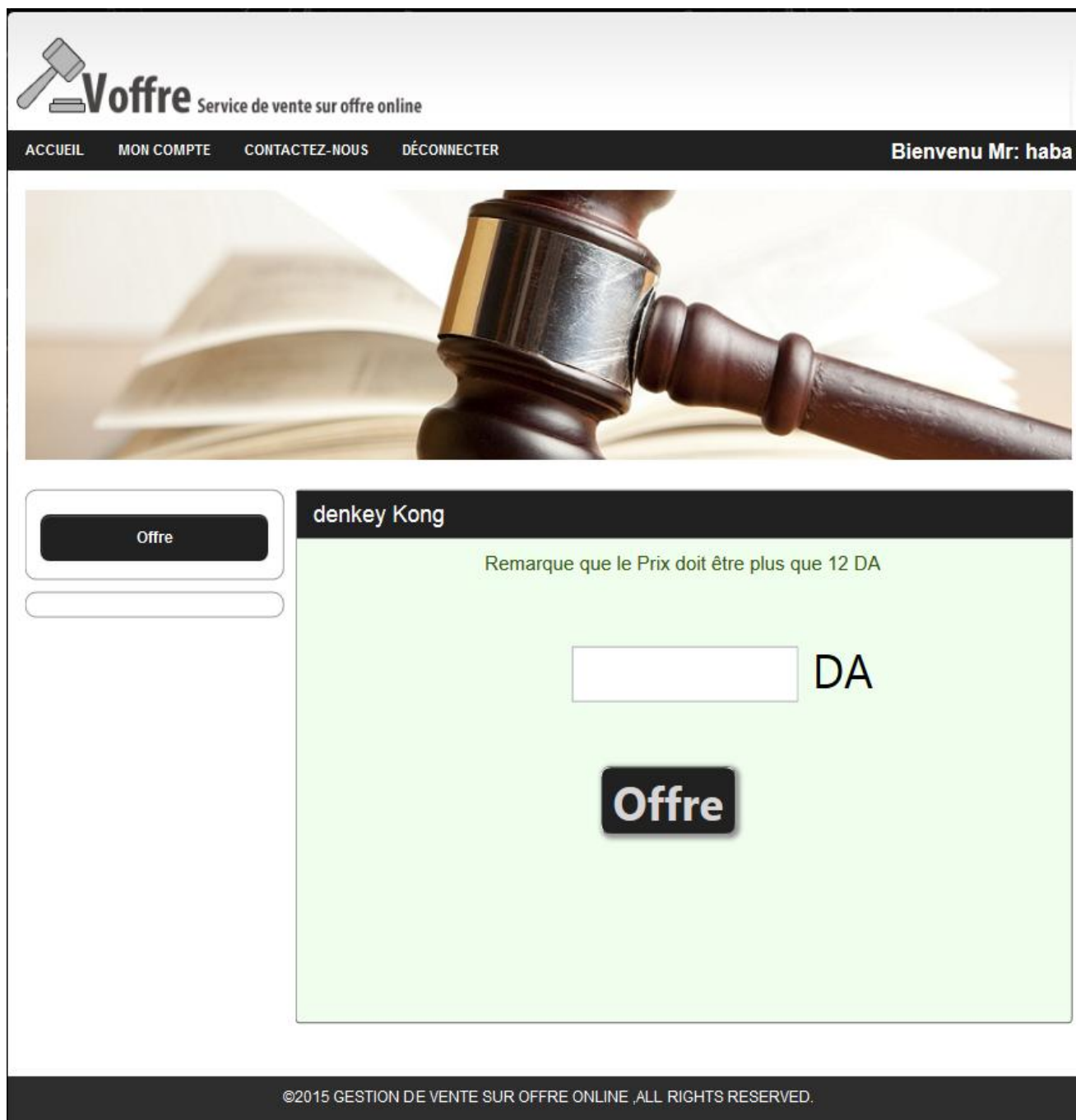
LES UTILISATEURS DU SITE

Username	Nom	Prenom	Email	Téléphone	←T→
haba	haba	abdallah	habaabdallah@gmail.com	0561955109	⊖
abdallah	abdallah	mmmm	habaabdallah@gmail.com	0561955109	⊖

©2015 GESTION DE VENTE ENCHERE ONLINE ,ALL RIGHTS RESERVED.

Figure 17: Page de compte de l'administrateur .

III.3.2.6.Proposer un Prix:



The screenshot shows the 'Voffre' website interface. At the top left is the logo 'Voffre Service de vente sur offre online' with a gavel icon. A navigation bar contains links for 'ACCUEIL', 'MON COMPTE', 'CONTACTEZ-NOUS', and 'DÉCONNECTER'. On the right, it says 'Bienvenu Mr: haba'. Below the navigation is a large image of a gavel on a book. The main content area is titled 'denkey Kong' and features a green background. A note reads 'Remarque que le Prix doit être plus que 12 DA'. There is a text input field followed by 'DA' and a large 'Offre' button. On the left side of the main area, there is a smaller 'Offre' button and an empty text input field. The footer contains the text '©2015 GESTION DE VENTE SUR OFFRE ONLINE ,ALL RIGHTS RESERVED.'

Figure 18: Page de proposer un prix .

III.3.2.6. Gangé l'offre:



The screenshot displays the Voffre website interface. At the top left is the logo 'Voffre Service de vente sur offre online' with a gavel icon. A navigation bar contains links for 'ACCUEIL', 'MON COMPTE', 'CONTACTEZ-NOUS', and 'DÉCONNECTER', along with a user greeting 'Bienvenu Mr: haba'. Below the navigation is a large banner image of a gavel on a book. The main content area features a dark header with the product name 'denkey Kong'. A green notification box with a purple border contains the text: 'Félicitations Vous êtes gagné cette offre'. Below this, green text states: 'Vous avez acheté la produit denkey Kong avec le prix 50000DA Cette produit de l'Annonceur abdallah Son Numéro 0561955109'. A blue button labeled 'Contacter avec lui' is positioned at the bottom of the notification. On the left side, there is a sidebar with a button labeled 'Offre' and an empty input field. The footer contains the copyright notice: '©2015 GESTION DE VENTE SUR OFFRE ONLINE ,ALL RIGHTS RESERVED.'

Figure 19: Page de Gangé l'offre .

III.3.3. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons décrit brièvement le processus de réalisation de notre application en spécifiant l'environnement de développement, l'implémentation de la base des données et la démarche suivie pour la réalisation. En effet, nous avons achevé l'implémentation et les tests de tous les cas d'utilisation, tout en respectant la conception élaborée. En d'autres termes, nous détenons la version finale du logiciel, installée dans notre environnement de développement.

Conclusion Générale

En fin, nous avons développé un site web pour un système vente sur offre, cette site satisfait à tous les exigences principales d'un système de e-commerce comme: ajouter un article, Inscription au site

Notre site Web est un site dynamique et contient les procédures suivantes :

- ajouter un article
- Inscription .
- système de l'offre
- Possibilité de contact avec toutes les membres même l'administrateur .

Perspective :

Je voudrais ajouter les parties suivantes du site, mais malheureusement le temps était pas assez pour moi :

- Un fiche détaillée pour chaque catégorie .
- Un Bare de recherche pour la recherche détaillée dans le site .

Références

[1] l'offre d'achat et la conclusion de la transaction :

<http://duproprio.com/acheter-maison/transaction-etapes>

[2] Vente sur offre :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Vente_sur_offres

[3] Vente sur offre de prix - Agence urbaine de Casablanca PDF :

<http://www.auc.ma/docs/1718201431008PM.pdf>