

UNIVERSITE SIDI MOHAMED BEN ABDELLAH  
FACULTE DES SCIENCES ET TECHNIQUES FES  
DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE



Projet de Fin d'Etudes  
**Licence Sciences et Techniques Génie Informatique**

---

**CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT D'UN SITE DE TRAVAUX  
NUMERIQUES EN ARABE**

« AL KHIDMA »

---



**Lieu de stage :** Association Espaces des Jeunes

**Réalisé par :**  
Hamedoun Mohammed Jaber  
Alaoui Ismaili Othmane

**Encadré par :**  
Pr. Abbad Khalid  
Mr. Benamer Anass

**Soutenu le Jeudi 18 Juin 2015 devant le jury composé de :**

Pr. K. Abbad  
Pr. A. Benabbou  
Pr. K. Zenkouar

Année Universitaire 2014-2015





# Dédicace

---

*À nos très chers parents,*

*Aucun mot, aucune expression ne pourra témoigner de notre reconnaissance et notre gratitude à votre égard, vos sacrifices abondants et votre soutien inconditionnel resteront à jamais gravés dans nos cœur et notre esprit ;*

*On ne sait comment vous remercier pour tout ce que vous avez fait pour nous ;*

*À toutes les personnes qui auront contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce projet.*

*À tous nos amis...*

*On vous dédie ce travail...*



# Remerciements

---

Qu'il nous soit permis ici de présenter nos sincères remerciements à tous nos formateurs de la faculté des sciences et techniques (FSTF), pour tout le bagage informatique qui nous ont offert et qui nous a permis de comprendre les processus techniques et ainsi passer notre stage dans des conditions informatique avec beaucoup de confiance en sois ; nous tenons a remercier notre encadrent Mr. **Abbad Khalid**, Mr. **Zahi Azzedin**, et aussi notre jurys Mr. **Zenkouar Khalid**, Mr. **A. Benabbou**.

Nous voudrions aussi adresser nos vifs remerciements au directeur général de l'Association **Espaces des Jeunes** Pour nous accueillir au sein de cette association, et nous faire bénéficier de la compétence de leurs personnels.

Finalement nous tenons aussi à exprimer nos profondes gratitudees à tous ceux qui, pendant toute la durée de notre stage, ont bien voulu mettre tous les moyens nécessaires à notre disposition pour que nous puissions mener à bien notre stage et à l'ensemble du Service Informatique, ainsi que notre parian Mr. **Benamr Anass** merci beaucoup.



# Table des matières

<b>DEDICACE .....</b>	<b>3</b>
<b>REMERCIEMENTS .....</b>	<b>4</b>
<b>FIGURES .....</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>8</b>
<b>CHAPITRE I : .....</b>	<b>9</b>
<b>PRESENTATION GENERAL .....</b>	<b>9</b>
1- <i>Présentation de l'association :</i> .....	9
2- <i>Objectifs de l'association et de ces activités :</i> .....	10
3- <i>Ressource :</i> .....	10
4- <i>Cahier des Charges :</i> .....	10
4.1- <i>Contexte et définition du problème :</i> .....	10
4.2- <i>Description fonctionnelle :</i> .....	11
4.3- <i>Objectif :</i> .....	11
4.4- <i>Contraintes :</i> .....	11
<b>CHAPITRE II : .....</b>	<b>13</b>
<b>METHODE DE TRAVAIL .....</b>	<b>13</b>
1- <i>Le processus en Y :</i> .....	14
2- <i>Outils de travail et logiciel :</i> .....	15
2.1- <i>UML :</i> .....	15
2.2- <i>HTML :</i> .....	16
2.3- <i>CSS :</i> .....	16
2.4- <i>Langage PHP :</i> .....	16
2.5- <i>JavaScript :</i> .....	17
2.6- <i>Jquery :</i> .....	17
2.7- <i>MySQL :</i> .....	17
2.8- <i>WampServer :</i> .....	18
<b>CHAPITRE III : .....</b>	<b>19</b>
<b>CONCEPTION ET MODELISATION .....</b>	<b>19</b>
1- <i>Capture des besoins fonctionnels :</i> .....	20
2- <i>Analyse :</i> .....	20
2.1- <i>Identification des acteurs :</i> .....	20
2.2- <i>Diagramme de Cas d'Utilisation :</i> .....	20
2.3- <i>Diagramme des Séquences :</i> .....	23
2.4- <i>Diagramme de Classe :</i> .....	31
<b>CHAPITRE IV : .....</b>	<b>35</b>
<b>PRESANTATION DE L'APPLICATION .....</b>	<b>35</b>
1- <i>Introduction :</i> .....	36
2- <i>Description de l'application :</i> .....	36
2.1- <i>Partie Visiteur :</i> .....	36
2.2- <i>Partie Utilisateur :</i> .....	37
2.3- <i>Partie Administrateur :</i> .....	43



**CONCLUSION .....46**  
**WEBOGRAPHIE.....47**



# Figures

---

FIGURE 1 : SCHEMA EXPLICATIF DU 2TUP « LE PROCESSUS DE DEVELOPPEMENT EN Y ».....	14
FIGURE 2 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATIONS POUR L'ADMINISTRATEUR .....	21
FIGURE 3 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATIONS POUR L'UTILISATEUR.....	22
FIGURE 4 : DIAGRAMME DE SEQUENCES AUTHENTIFICATION ADMINISTRATEUR .....	24
FIGURE 5 : DIAGRAMME DE SEQUENCES AUTHENTIFICATION UTILISATEUR.....	26
FIGURE 6 : DIAGRAMME DE SEQUENCES AJOUTER OFFRE.....	27
FIGURE 7 : DIAGRAMME DE SEQUENCES RECHERCHER OFFRE .....	29
FIGURE 8 : DIAGRAMME DE CLASSE .....	31
FIGURE 9 : BASE DE DONNEES GENEREE DU DIAGRAMME DE CLASSE .....	34
FIGURE 10 : PAGE D'ACCUEIL.....	36
FIGURE 11 : CREATION DE COMPTE .....	37
FIGURE 12 : IDENTIFICATION DE L'UTILISATEUR .....	38
FIGURE 13 : MESSAGE D'ERREUR.....	38
FIGURE 14 : PAGE PRINCIPALE DE L'UTILISATEUR .....	39
FIGURE 15 : MODIFICATION DES INFORMATIONS PERSONNELLES.....	40
FIGURE 16 : AJOUTER LES OFFRES PAR L'UTILISATEUR .....	41
FIGURE 17 : DESCRIPTION DES OFFRES .....	42
FIGURE 18 : BOITE DE RECEPTION DES MESSAGES.....	43
FIGURE 19 : AUTHENTIFICATION DE L'ADMINISTRATEUR .....	44
FIGURE 20 : LES OFFRES GEREES PAR L'ADMINISTRATEUR .....	44
FIGURE 21 : INTERFACE DE GESTION DES MEMBRES .....	45



# Introduction

---

Notre formation Génie Informatique au sein de la faculté des sciences et techniques de Fès, nous a permis d'acquérir certaines connaissances théorique.

Grace au stage de fin d'étude on a pus découvrir le monde professionnel dans une période de deux mois, et cela nous a permets de mettre en pratique nos acquis.

Les sites web offrant des travaux numériques sont devenus une nécessité de nos jours, nous savons tous bien évidemment qu'il existe une centaine sur le réseau internet, mais avons nous entendu déjà d'un site 100% arabe, nous ne nions pas l'existence bien sûr mais nous parlons là d'un chiffre beaucoup plus réduit que celui de tout à l'heure.

Dans cette optique nous avons effectués notre stage au sein de l'Association Espaces des Jeunes (AEJ), dont notre mission était la réalisation d'un site web sur lequel le monde arabe va proposer ses travaux numériques avec des prix raisonnables où la particularité sera dans le fait que la langue de réalisation soit en arabe, et à travers ce rapport nous allons essayer de présenter les différentes parties de notre travail.



# Chapitre I :

---

## **PRESENTATION GENERAL**

### **1- Présentation de l'association :**



L'association Espaces des Jeunes pour le Développement et l'animation éducative, culturelle, artistique et sportive réduite à: (A.E.J) est une association non-gouvernementale qui s'occupe des enfants et des jeunes par la création d'espaces d'innovation dans de nombreux domaines de l'éducation culturelle, artistique et sportif ce qui entre dans les axes et les objectifs du développement durable.

## **2- Objectifs de l'association et de ces activités :**

Parmi les objectifs de l'association, on peut citer :

- Établir des partenariats avec diverses institutions, organisations et associations à l'échelle nationale et internationale.
- Organisation d'activités et de manifestations nationales et internationales.
- Participation à des forums nationaux et internationaux afin d'élaborer des plans d'action.
- Obtenir une adhésion au sein des organisations et des associations nationales et internationales qui s'occupent des jeunes.
- Ouvrir des Branches à l'intérieur et à l'extérieur de la patrie.

Quant aux activités, l'association permet de :

- Créer des projets de développement dans le cadre du programme de développement durable.
- Organisation de voyages de coopération conjointe au profit des enfants et des jeunes à l'intérieur et à l'extérieur du pays.
- Organisation de séminaires, de tables rondes et de conférences culturelles.
- Organisation et Participation à des patrouilles et des compétitions sportives à l'échelle nationale et internationale.
- Livrer des brochures visant à sensibiliser les enfants et les jeunes.

## **3- Ressource :**

Les ressources financières de l'Association se composent de:

- L'abonnement annuel des membres.
- Les dons et les contributions des personnes et des organismes et associations à l'intérieur et à l'extérieur du pays.
- Toutes les autres ressources qui sont autorisés par la loi.

## **4- Cahier des Charges :**

### **4.1- Contexte et définition du problème :**

A nos jours, la création d'un site web offrant des travaux numériques est une nécessité, quoi que des centaines de sites du genre existent déjà, pour cela l'utilisateur rencontre des grands problèmes, soit au niveau de sauvegarde, de la simplicité, aussi le manque des sites web avec



la langue arabe, d'où notre but est de réaliser une application web qui gère ces problèmes avec une meilleure performance.

#### **4.2- Description fonctionnelle :**

- Un site web qui propose des travaux numériques (création des sites, création logos, bannière, publicité, ....) aux petit prix.
- Le site contient des offres de différentes catégories, chaque offre contient un prix, pour lequel elle peut être vendue.
- Un site qui facilite les taches d'achat, et qui répond aux besoins des visiteurs et utilisateurs lieu de faire plusieurs taches pour chercher une offre.

#### **4.3- Objectif :**

Nous voulons offrir une bonne manière de créer un site dynamique qui, et à travers lequel, l'acquéreur peut satisfaire ces besoins dans des conditions légitimes et efficaces.

Ce qui fait de réaliser une application simple et facile qui doit gérer :

- Les interfaces
- Le système de stockage
- Une base de donnée sophistiqués
- Une messagerie interne facilement gérable et simple à exploiter

#### **4.4- Contraintes :**

Les mises en partage sont réalisées par des profils inscrits et validés par l'administrateur du site, qui est proposé offrir :

- Une interface sécurisée d'inscription avec des vérifications de toutes les informations fournies (format d'e-mail, champs obligatoires, ... etc.)
- Une interface évoluée d'ajout d'offres acceptant les balises HTML et le simple texte
- Un espace membre comprenant :
  - La possibilité de consulter le solde.
  - La possibilité de proposer ses services (avec possibilité d'intégrer des photos et vidéos expliquent le service).
  - La possibilité de d'afficher/cacher certaines information personnelles tel que l'e-mail.
- Un espace administrateur permettant de gérer plusieurs fonctionnalités du site :
  - Ajout/Modification/Suppression de toutes les informations de tous les profils et de leur statut.
  - Ajout/Modification/Suppression d'offres
  - Ajout/Modification/Suppression de catégories du site.



Le site doit fournir les mêmes fonctionnalités telles que les sites connus comme [www.fiverr.com](http://www.fiverr.com) qui offre des services en ligne mais réécrit autrement d'une manière plus performante avec des interfaces plus simple et plus facile à gérer.

Notre application doit respecter un ensemble de besoins fonctionnels fixés par l'association, et qui n'existent pas ou bien ont des défauts sur les sites actuellement sur le marché.

**Créer une interface attirante et qui donne l'envie à exploiter**, ainsi qu'une présentation des services offerts par les utilisateurs, cette partie va permettre :

- D'avoir une idée globale sur les fonctionnalités de l'application.
- Aux visiteurs de s'inscrire dans le projet.

**Générer un espace membre pour les utilisateurs**, c'est la partie principale qui permettra aux utilisateurs d'accéder aux principales fonctionnalités de l'application qui sont :

- Présenter les offres.
- Commander selon les besoins.
- Permettre aux visiteurs d'envoyer des messages entre eux pour faire des commandes ou bien demander plus d'informations.
- Demander le paiement dans le cas où vous atteignez le seuil exigé.

**Générer un espace administrateur**, cette partie est consacrée au responsable afin d'assurer la gestion des utilisateurs ainsi que les offres, elle va lui permettre de réaliser toutes les tâches concernant les utilisateurs depuis la validation des offres jusqu'à suppression des utilisateurs non respectant les règlements internes et aussi pouvoir vérifier les discussions entre les utilisateurs.

**Générer une boîte de messagerie**, la boîte de messagerie va permettre aux utilisateurs de communiquer entre eux.



## Chapitre II :

---

# **METHODE DE TRAVAIL**



## 1- Le processus en Y :

La réalisation du projet consiste à fusionner deux évolutions : fonctionnelle et technique, ce qui conduit à un processus de développement en forme de Y.

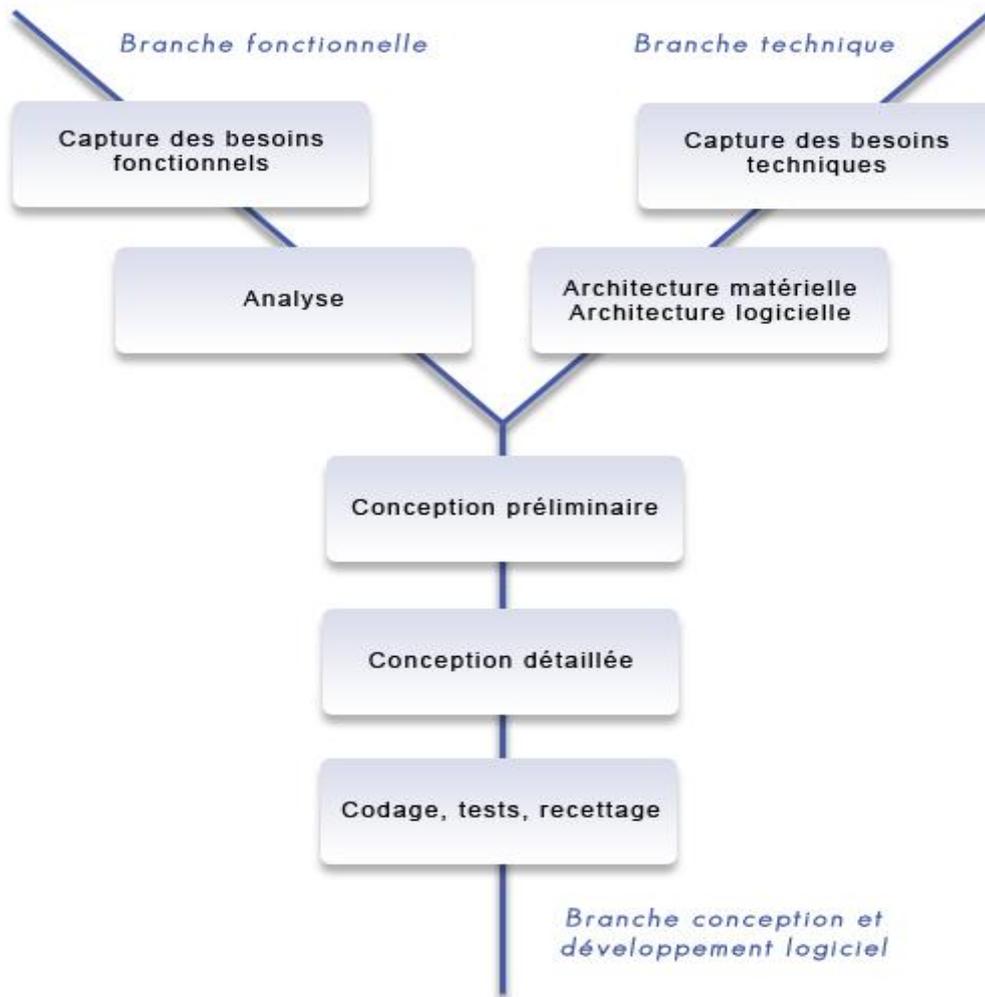


Figure 1 : Schéma explicatif du 2TUP « Le processus de développement en Y »

La forme Y est composée de 3 branches : gauche, droite, et la branche du milieu.

### La branche gauche (fonctionnelle) :

La branche gauche se compose de deux phases : capture du besoin fonctionnelle, et **capture du besoin fonctionnelle** :

- Produit un modèle des besoins focalisé sur le métier des utilisateurs
- Qualifie au plus tôt le risque de produire un système inadapté
- Permet de consolider les spécifications et de vérifier la cohérence



Et la phase d'**Analyse** :

- Précise ce que l'on va réaliser en termes métier
- Le résultat de l'analyse ne dépend d'aucune particulière

### La branche droite (architecture technique) du Y :

La branche droite se compose aussi de deux phases, capture de besoin technique, et la conception générique, **capture du besoin technique** :

- Recense toutes les contraintes et les choix dimensionnant la conception
- Identifie les outils et les matériels ainsi que les contraintes d'intégration avec l'existant

Et la phase **conception générique** :

- Définit les composants nécessaires à l'élaboration de l'architecture technique
- Construit le squelette du système et élimine les risques au niveau technique
- A pour objectif d'uniformiser et de réutiliser les mêmes mécanismes pour la plupart des systèmes
- Est indépendante des aspects fonctionnels

### La branche du milieu :

La branche du milieu se compose de quatre phases, la conception préliminaire, la conception détaillée, le codage, et la recette, **la conception préliminaire** :

- Intègre le modèle d'analyse dans l'architecture technique
- Trace la cartographie des composants du système à développer

Alors que **la conception détaillée** : étudie comment réaliser chaque composant. Le **Codage** : produit les composants et teste au fur et à mesure les unités de code réalisées. Et la dernière phase **La Recette** qui consiste à valider les fonctions du système développé.

## 2- Outils de travail et logiciel :



### 2.1- UML :

Un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes. Il est apparu dans le monde du génie logiciel, dans le cadre de la « conception orientée objet ».



Couramment utilisé dans les projets logiciels, il peut être appliqué à toutes sortes de systèmes ne se limitant pas au domaine informatique. C'est l'accomplissement de la fusion de précédents langages de modélisation objet : Booch, OMT, OOSE. Principalement issu des travaux de Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson, UML est à présent un standard défini par l'Object Management Group (OMG).

## 2.2- HTML :



L'Hypertext Markup Language, généralement abrégé HTML, 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. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard « Generalized Markup Language » (SGML).



## 2.3- CSS :

Les CSS, Cascading Style Sheets (feuilles de styles en cascade), servent à mettre en forme des documents web, type page HTML ou XML. Par l'intermédiaire de propriétés d'apparence (couleurs, bordures, polices, etc.) et de placement (largeur, hauteur, côte à côte, dessus-dessous, etc.), le rendu d'une page web peut être intégralement modifié sans aucun code supplémentaire dans la page web. Les feuilles de styles ont d'ailleurs pour objectif principal de dissocier le contenu de la page de son apparence visuelle. Ceci permet:

- de ne pas répéter dans chaque page le même code de mise en forme
- d'utiliser des styles génériques, avec des noms explicites (par exemple un style encadré pour du texte ou des images).
- de pouvoir changer l'apparence d'un site web complet en ne modifiant qu'un seul fichier.
- de faciliter la lecture du code de la page.

## 2.4- Langage PHP :



Le langage PHP (Hypertext Preprocessor) est principalement un langage de programmation web côté serveur ce qui veut dire que c'est le serveur (la machine qui héberge le site web en question) qui va interpréter le code PHP et générer du



code qui pourra être interprété par un logiciel. Le plus souvent, le code généré est le HTML afin d'être lu par un navigateur mais il peut être utilisé pour d'autres langages ou formats tels que WML, GIF, PDF, SVG, etc.

Libre, gratuit, simple d'utilisation et d'installation, ce langage nécessite comme tout langage de réseau une bonne compréhension des mécanismes sous-jacents ainsi qu'une connaissance des problèmes de sécurité.



## 2.5- JavaScript :



Le JavaScript est un langage informatique utilisé sur les pages web. Ce langage a la particularité de s'activer sur le poste client, en d'autres mots c'est votre ordinateur qui va recevoir le code et qui devra l'exécuter. C'est en opposition à d'autres langages qui sont activés côté serveur. L'exécution du code est effectuée par votre navigateur internet tel que Firefox ou Internet Explorer.

L'une des choses primordiales à savoir est de bien se rendre compte que le JavaScript n'a aucun rapport avec le Java qui est un autre langage informatique.

La particularité du JavaScript consiste à créer des petits scripts sur une page HTML dans le but d'ajouter une petite animation ou un effet particulier sur la page. Cela permet en général d'améliorer l'ergonomie ou l'interface utilisateur, mais certains scripts sont peu utiles et servent surtout à ajouter un effet esthétique à la page. L'intérêt du JavaScript est d'exécuter un code sans avoir à recharger une nouvelle fois la page.

## 2.6- JQuery :



La JQuery désigne une bibliothèque JavaScript gratuite dont le but est de simplifier les commandes communes de Javascript. L'ensemble des fonctions JQuery permet de développer des scripts de manière rapide et simple. On peut citer comme différentes fonctionnalités :

Les effets et les animations, les utilitaires, les plugins, Ajax, les événements, ...

## 2.7- MySQL :

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde<sup>1</sup>, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server.

Depuis mai 2009, son créateur « Michael Widenius » a créé « MariaDB » pour continuer son développement en tant que projet « Open Source ».



## 2.8- WampServer :



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

**WAMP** est un acronyme informatique signifiant : « **W**indows » « **A**pache » « **M**ySQL » « **P**HP » dans la majorité des cas mais aussi parfois, « Perl », ou « Python ».

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



## Chapitre III :

---

# CONCEPTION ET MODELISATION



## **1- Capture des besoins fonctionnels :**

Cette étape consiste à formaliser et à détailler les besoins exprimés lors de l'étude préliminaire. Cette étape sera réalisée principalement à l'aide des cas d'utilisation qui permettent de capturer la fonctionnalité du système du point de vue de l'utilisateur.

## **2- Analyse :**

### **2.1- Identification des acteurs :**

L'acteur est un rôle joué par des entités externes qui interagissent directement avec le système étudié : un utilisateur, un matériel externe ou un autre système. Une même personne peut représenter plusieurs acteurs (joue plusieurs rôles). Plusieurs personnes peuvent représenter un même acteur (jouent un même rôle). Dans notre site web on a pu identifier 3 acteurs :

- **Administrateur** : il s'occupe de mettre à jour les services des articles ainsi que les Utilisateurs. Il peut aussi consulter les discussions passées en ligne entre les Utilisateurs.
- **Utilisateur** : un Utilisateur peut visualiser les offres, modifier ses coordonnées et demander des offres en ligne.
- **Visiteur** : il s'agit d'une personne anonyme qui visite le site pour consulter les offres. Si le visiteur veut demander une offre, il doit d'abord créer un compte. Il devient alors un Utilisateur.

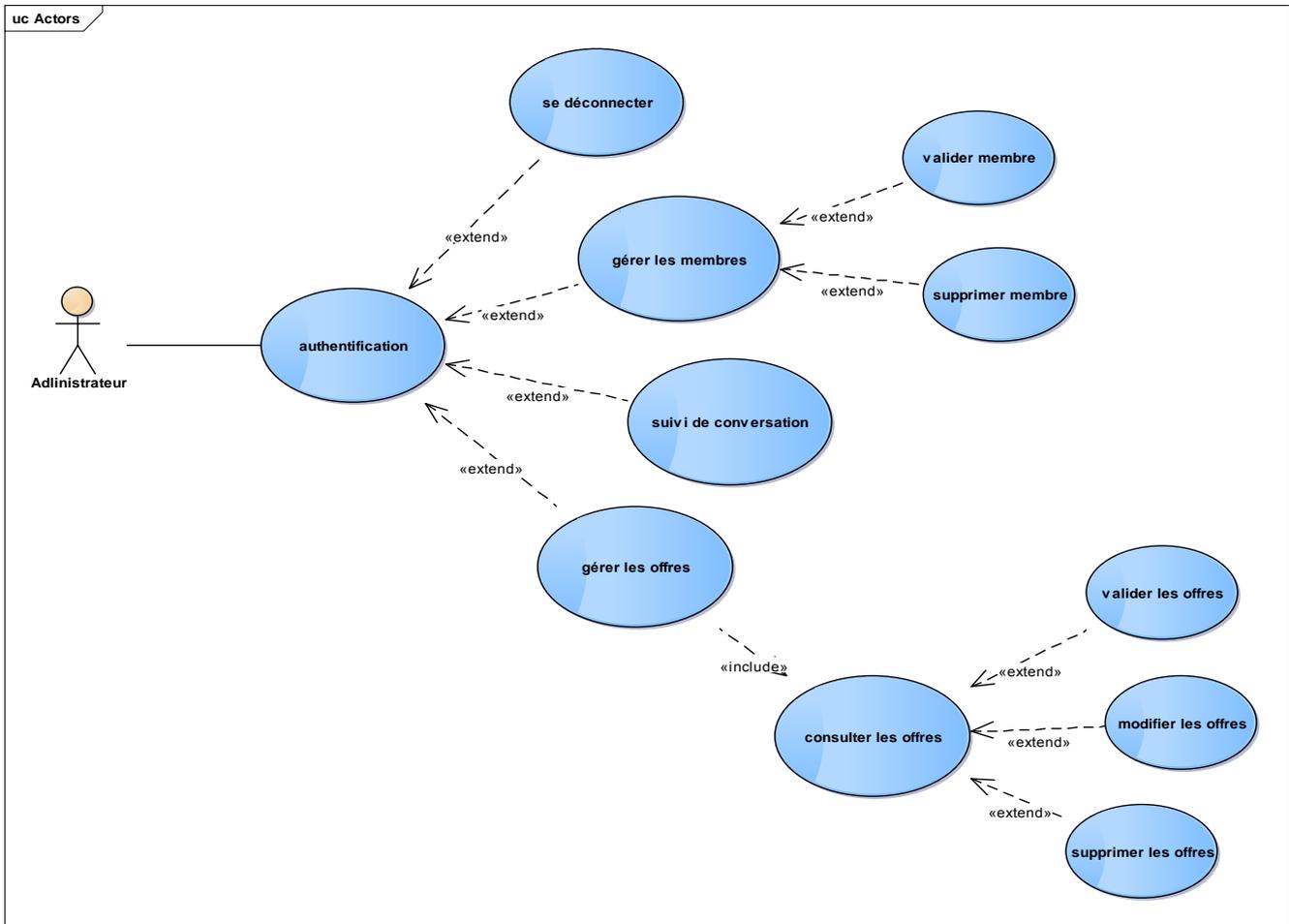
### **2.2- Diagramme de Cas d'Utilisation :**

Le diagramme de cas d'utilisation est une technique de capture des besoins fonctionnels du système, ils décrivent les interactions entre les utilisateurs du système et le système lui-même. Le diagramme de cas d'utilisation est une description "narrative" de comment utilisé le système, il est basé sur des scénarios qui sont séquençement des événements se passant entre l'utilisateur et le système.

Les cas d'utilisation sont toujours déclenchés par les acteurs et représentent le système du point de vue de ces derniers.



## Diagramme de cas d'utilisation Administrateur :



*Figure 2 : Diagramme des cas d'utilisations pour l'Administrateur*

## Administrateur :

Les principales taches de l'Administrateur sont :

- Faire une authentification par un login et un mot de passe.
- Gérer les membres : Validation/Suppression de profils des membres.
- Gérer les offres : Validation/Modification/Suppression des offres.
- Suivre les conversations.



### Diagramme de cas d'utilisation Utilisateur :

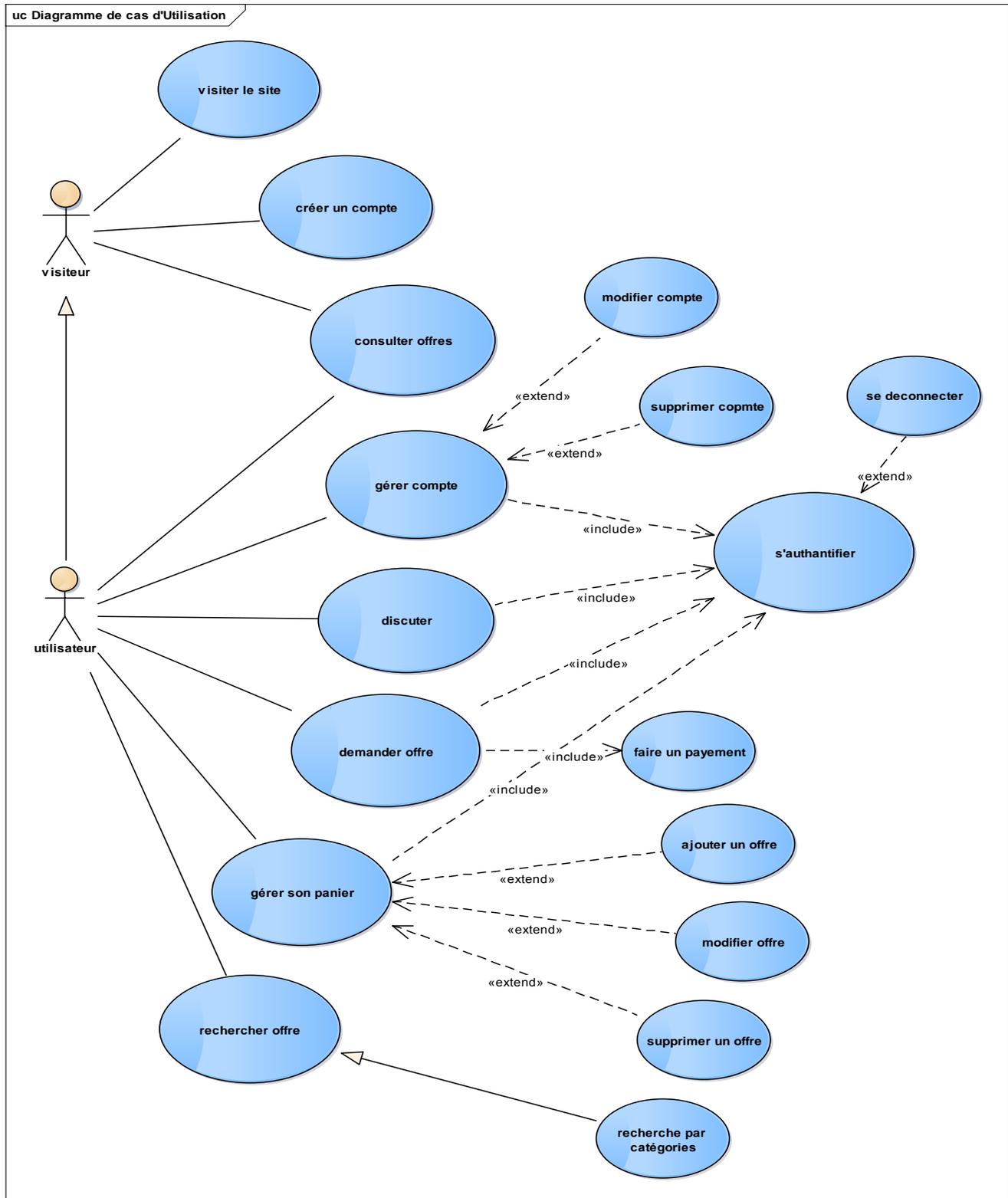


Figure 3 : Diagramme des cas d'utilisations pour l'Utilisateur



### Utilisateur :

Les principales taches de l'Utilisateur sont :

- Faire une authentification par un login et un mot de passe.
- Gérer le profil : Modification/Suppression de profils.
- Rechercher les offres :
- Consulter les offres.
- Gérer les offres : Ajout/Modification/Suppression des offres.
- Demander d'offres : faire un paiement.
- Discuter.

### Visiteur :

Un visiteur peut seulement :

- Visiter le site.
- Consulter les offres sans y accéder.
- Créer un compte.

### **2.3- Diagramme des Séquences :**

Les diagrammes de séquences permettent de représenter des collaborations entre objets selon un point de vue temporel, on y met l'accent sur la chronologie des envois de messages.



## Authentification Administrateur :

L'administrateur s'authentifie en saisissant son login et son mot de passe sur la page de connexion.

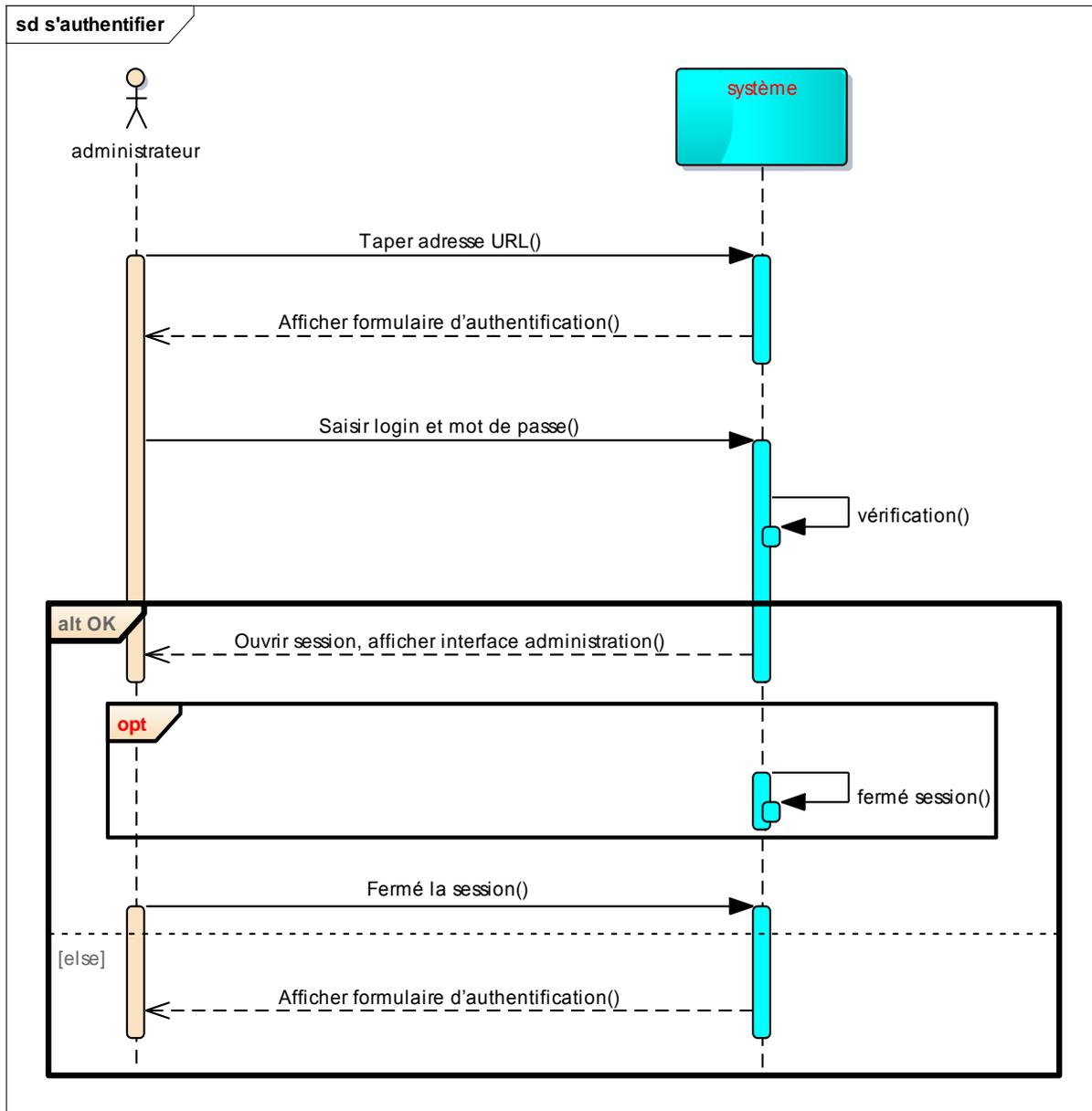


Figure 4 : Diagramme de séquences authentification Administrateur



Nom du cas d'utilisation	<b>S'authentifier</b>
Description brève	<b>L'administrateur s'identifie en saisissant son login et mot de passe</b>
Acteur	<b>Administrateur</b>
Pré conditions	<b>L'administrateur dispose d'un compte</b>
Post conditions	<b>L'administrateur est authentifié et a l'accès à l'application</b>
Enchaînement principale	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'administrateur consulte la page de connexion</b></li><li>• <b>L'utilisateur saisit son mot de passe</b></li><li>• <b>Le système vérifie les informations</b></li><li>• <b>L'administrateur est authentifié et peut accéder à l'application</b></li></ul>
Enchaînement alternatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'administrateur consulte la page de connexion</b></li><li>• <b>L'administrateur saisit son login et son mot de passe</b></li><li>• <b>Le système vérifie les informations</b></li><li>• <b>L'administrateur a mal saisit son mot de passe</b></li><li>• <b>Le système demande à l'administrateur de rectifier ses informations</b></li><li>• <b>L'administrateur modifie ses accès</b></li><li>• <b>L'administrateur est authentifié et peut accéder à l'application</b></li></ul>



## Authentification Utilisateur :

L'utilisateur s'authentifie en saisissant son login et son mot de passe en consultant la page de connexion.

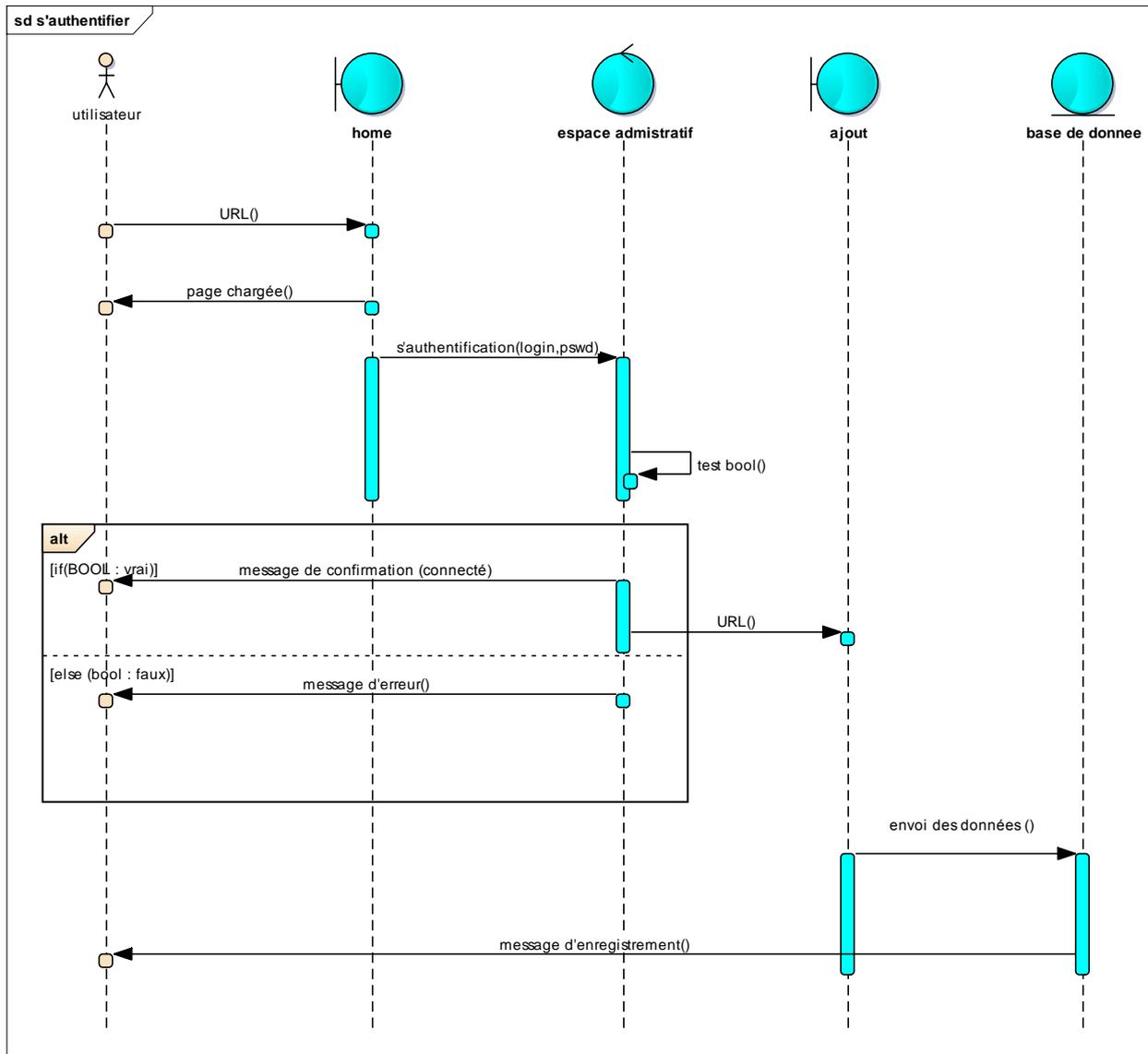


Figure 5 : Diagramme de séquences authentification Utilisateur



## Ajouter offre :

L'utilisateur ajoute une offre que l'administrateur doit valider.

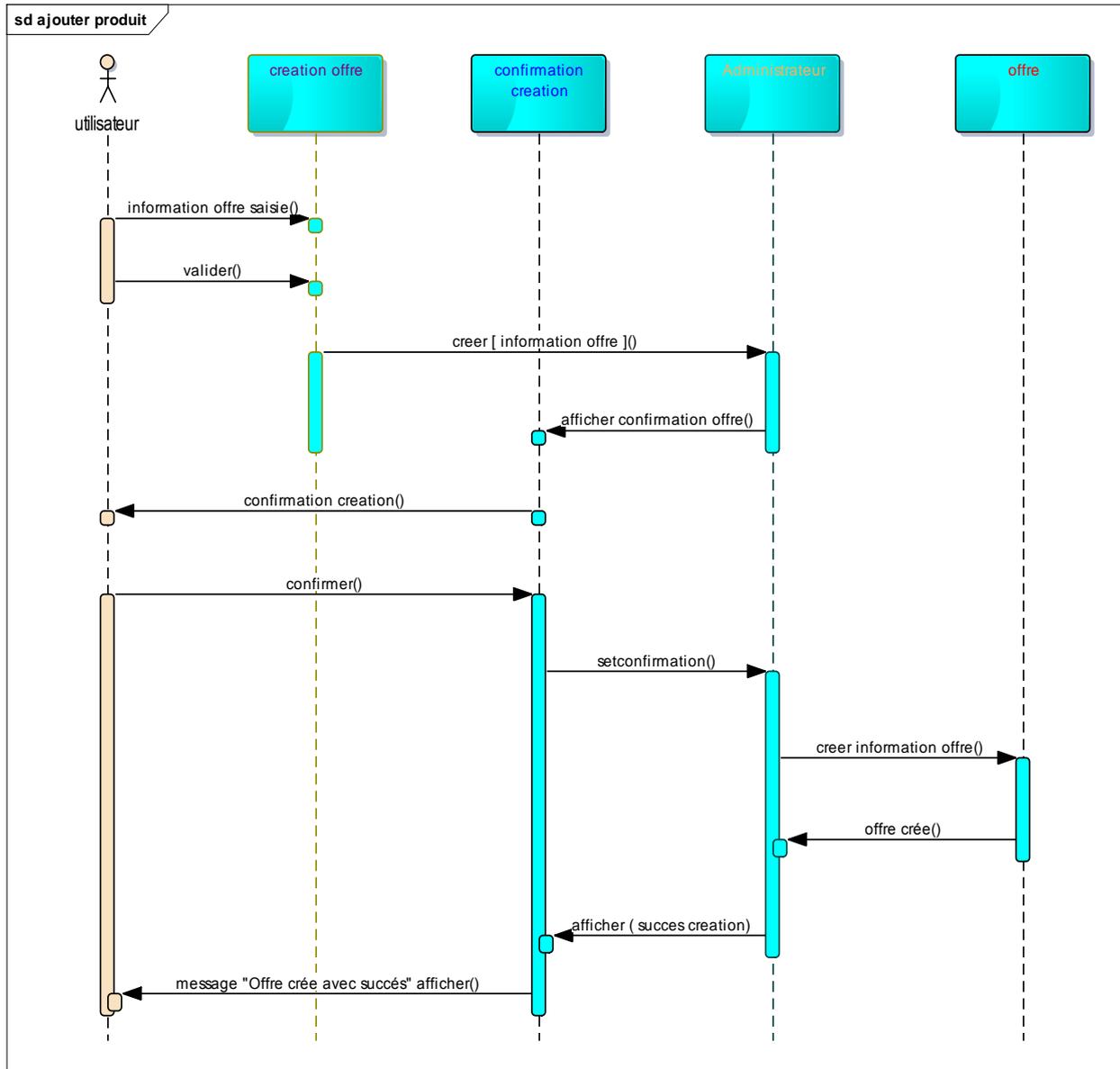


Figure 6 : Diagramme de séquences ajouter offre



Nom du cas d'utilisation	<b>Ajouter offre</b>
Description brève	<b>L'utilisateur ajoute une offre sur le site</b>
Acteur	<b>Utilisateur</b>
Pré conditions	<b>L'utilisateur n'a pas enregistré son offre</b>
Post conditions	<b>L'offre est enregistrée et on peut le visionner sur le site</b>
Enchaînement principale	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'utilisateur ouvre le formulaire d'ajout d'offre et le remplit par les informations nécessaires.</b></li><li>• <b>L'administrateur valide l'offre</b></li><li>• <b>Le système enregistre l'offre</b></li></ul>
Enchaînement alternatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'utilisateur ouvre le formulaire d'ajout d'offre et le remplit par les informations nécessaires.</b></li><li>• <b>L'administrateur annule l'offre</b></li><li>• <b>L'utilisateur revérifie et trouve qu'il n'a pas fournit toutes les informations</b></li><li>• <b>L'utilisateur réenregistre son offre en indiquant les Informations manquantes</b></li><li>• <b>L'administrateur valide l'offre</b></li><li>• <b>Le système enregistre l'offre</b></li></ul>



## Rechercher offre :

L'utilisateur recherche des offres, après son authentification.

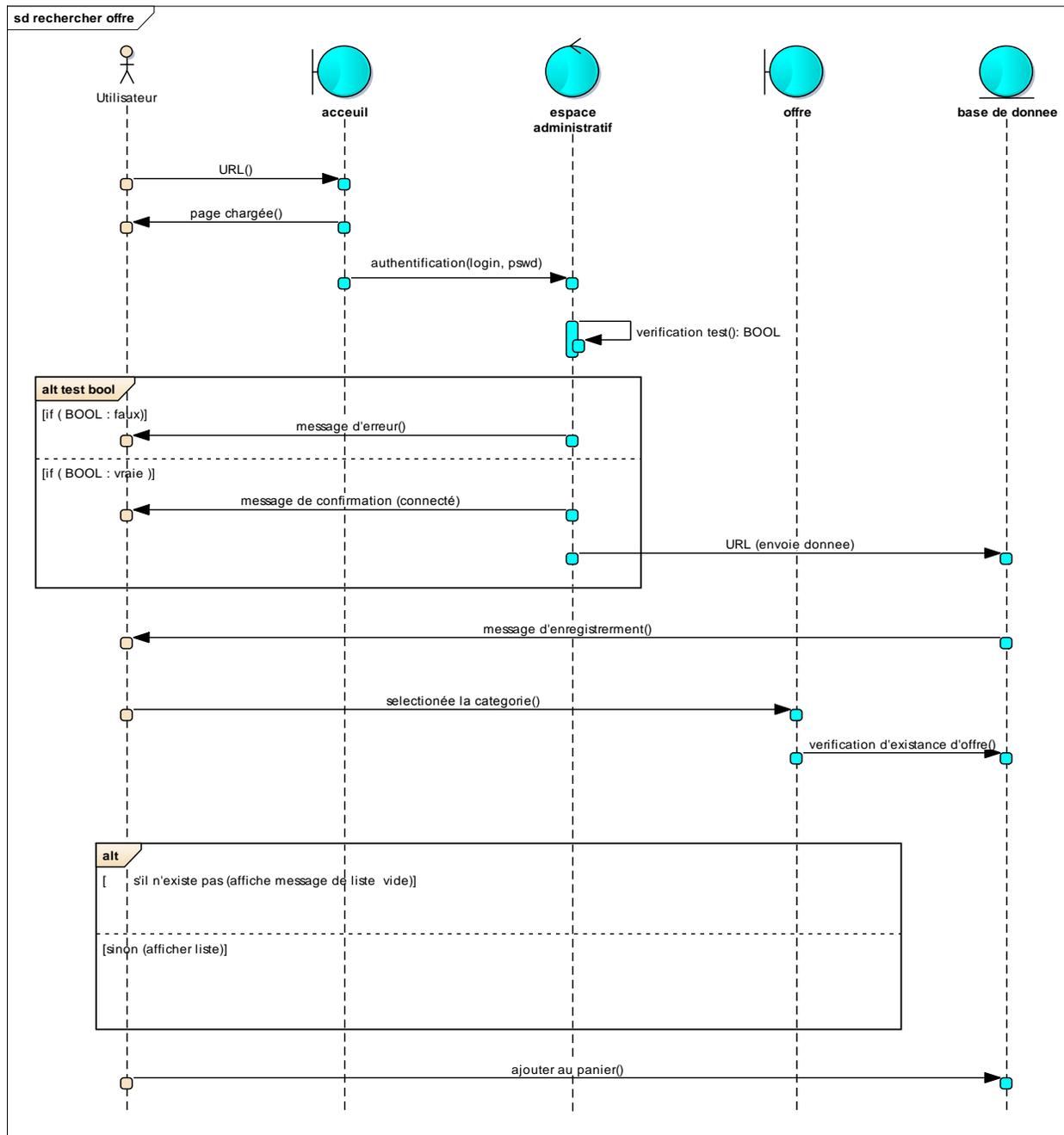


Figure 7 : Diagramme de séquences rechercher offre



Nom du cas d'utilisation	<b>Recherche d'offre</b>
Description brève	<b>L'utilisateur peut chercher une offre en se basant sur sa catégorie</b>
Acteur	<b>Utilisateur</b>
Pré conditions	<b>L'offre existe déjà dans la base de données</b>
Post conditions	<b>L'utilisateur est orienté directement à la page de l'offre recherché</b>
Enchaînement principale	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'utilisateur consulte la page de recherche d'offres</b></li><li>• <b>L'utilisateur choisit le type de l'offre</b></li><li>• <b>Le système affiche les offres proposées pour la catégorie demandée</b></li></ul>
Enchaînement alternatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>L'utilisateur consulte la page de recherche d'offres</b></li><li>• <b>L'utilisateur choisit la catégorie de l'offre</b></li><li>• <b>Le système indique que la catégorie est vide</b></li><li>• <b>L'Utilisateur modifie la catégorie</b></li><li>• <b>Le système affiche les offres proposées pour la catégorie demandée</b></li></ul>



## 2.4- Diagramme de Classe :

Le diagramme de classes est le point central dans le développement orienté objet, il représente la structure statique du système sous forme de classes et de relations entre classes.

Les classes constituent la base pour la génération de code et pour la génération des schémas de bases de données.

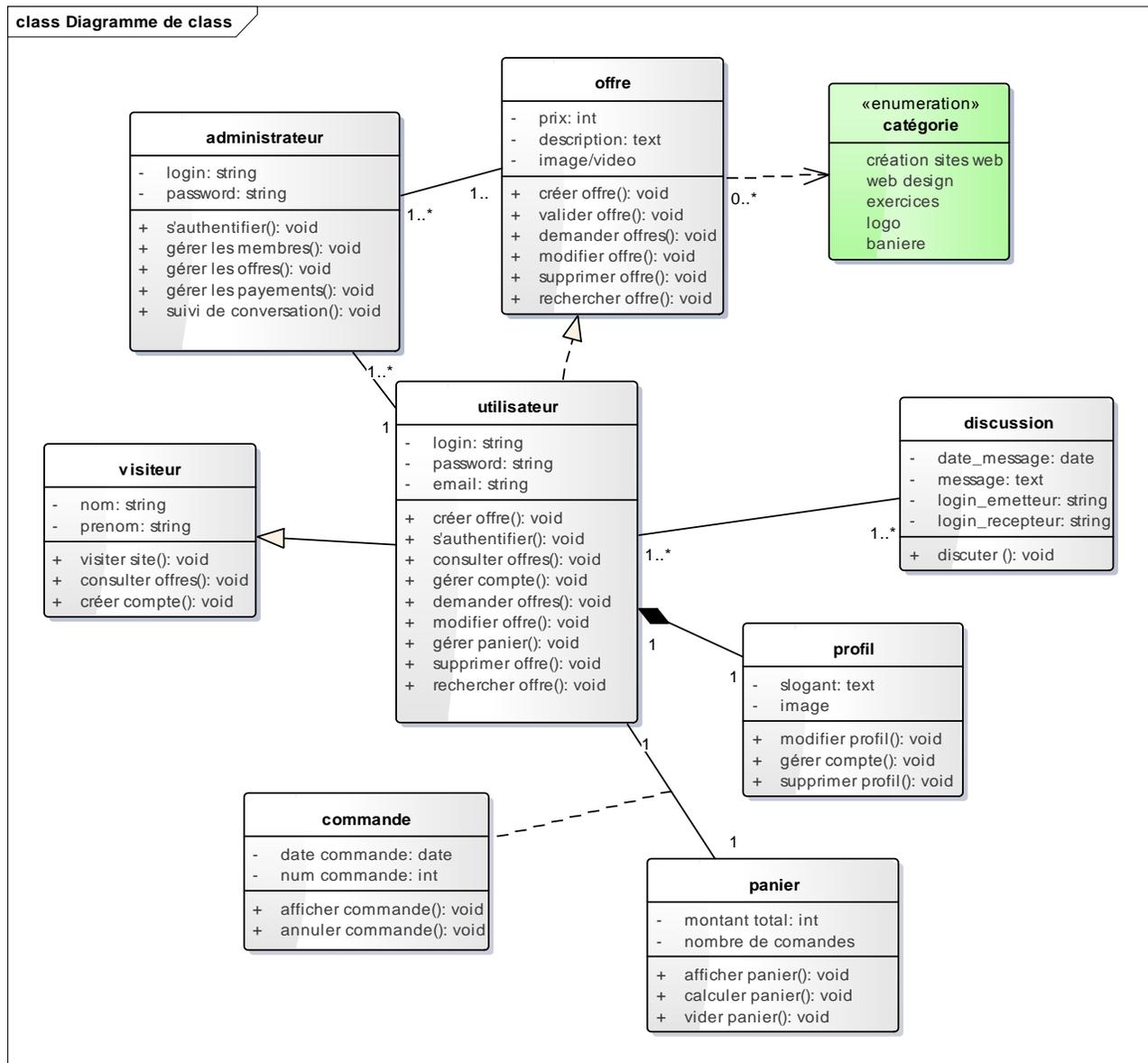


Figure 8 : Diagramme de classe



Description des éléments du Diagramme de classe :

<b>Classe</b>	<b>Rôles et description</b>
<b>Administrateur</b>	<p>C'est le superviseur global de l'application qui peut lui-même exercer les fonctions de l'utilisateur.</p> <p><b>Attributs :</b> Des informations personnel tel que : -Login -Mot de passe</p>
<b>Utilisateur</b>	<p>Il regroupe les caractéristiques communes entre le visiteur, et l'adhérent (utilisateur).</p> <p><b>Attributs :</b> Des informations personnel tel que : - Login - Mot de passe - E-mail</p>
<b>Visiteur</b>	<p>Ce type de membre a un accès limité à l'application jusqu'à ce qu'il crée un compte.</p> <p><b>Attributs :</b> Des informations personnel tel que : -Nom -Prénom</p>
<b>Profil</b>	<p>Ce sont les comptes créés par les visiteurs pour devenir des utilisateurs et avoir plus d'accessibilité sur le site.</p> <p><b>Attributs :</b> -Slogan -Image</p>
<b>Offre</b>	<p>Les offres sont ajoutées par l'utilisateur et ne sont intégrées qu'après validation de l'administrateur.</p> <p><b>Attributs :</b></p>



	<p>Chaque offre a :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Un prix</li><li>-Une description</li><li>-Une image/vidéo</li></ul>
<b>Panier</b>	<p>Regroupe les commandes effectuées par l'utilisateur.</p> <p><b>Attributs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Affiche le montant totale des commandes.</li><li>-Affiche le nombre des commandes.</li></ul>
<b>Commande</b>	<p>Les offres demandées par l'utilisateur.</p> <p><b>Attributs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Affiche la date de la commande.</li><li>-Affiche le numéro de la commande.</li></ul>
<b>discussion</b>	<p>Ce sont les messages envoyés entre les utilisateurs du site web.</p> <p><b>Attributs :</b></p> <p>Chaque message a :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Un contenu</li><li>-Une date</li><li>-Une indication sur l'émetteur</li><li>-Une indication sur le récepteur</li></ul>



## 2.5- Base de données :

Le diagramme de base de données est généré automatiquement, on l'appelle le modèle logique.

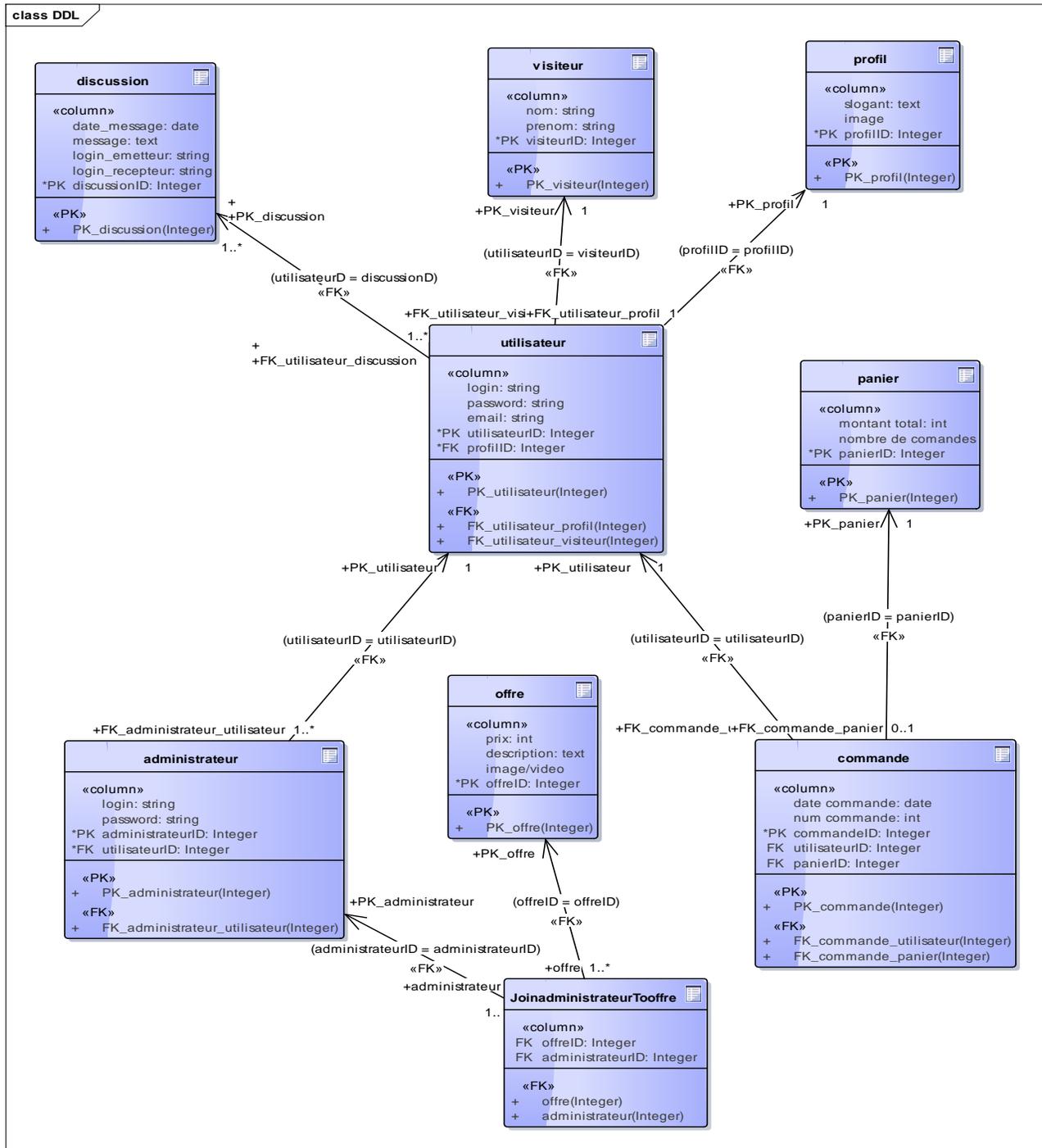


Figure 9 : Base de données générée du diagramme de classe



## Chapitre IV :

---

# **PRESANTATION DE L'APPLICATION**



## 1- Introduction :

Dans cette partie purement technique, nous allons aborder la présentation des interfaces de notre application, ainsi que le déroulement des actions à travers les acteurs (client/administrateur) afin de concrétiser notre travail, il faut savoir que l'implémentation a été faite grâce au langage PHP classique ainsi que d'autres langages qui ont été présenté dans le deuxième chapitre.

## 2- Description de l'application :

### 2.1- Partie Visiteur :

#### Page d'accueil :

C'est l'interface principale du site web, là où vous vous redirigé automatiquement une fois vous accéder à l'application, que vous soyez administrateur, utilisateur où simple visiteur vous passerez nécessairement par la page d'accueil.

Sur cette page vous aurez la possibilité de visionner toutes les offres proposées par nos utilisateurs, mais sans une authentification, vous n'auriez pas le droit de les vérifier.



Figure 10 : Page d'accueil



### Inscription :

C'est la page où un simple visiteur peut créer un compte et ainsi devenir utilisateur afin de faire des commandes ou même proposer des offres, il doit enregistrer son login, email ainsi que son mot de passe.

The screenshot shows the registration page of the FST FES website. At the top, there is a search bar and navigation links for 'الرئيسية', 'دخول', and 'مستخدم جديد'. Below the navigation, there is a menu with various services: 'برمجة', 'تصميم المواقع', 'كتابة المقالات', 'التسويق الإلكتروني', 'استشارات', 'الموسيقى & الفيديو', 'الترجمة', 'التدريب & التمارين', 'إدارة', and 'خدمات أخرى'. The main content area is titled 'تسجيل الدخول' (Registration) and contains a form with three input fields: 'البريد الإلكتروني' (Email), 'اسم المستخدم' (Username), and 'كلمة السر' (Password). Below the fields is a blue 'Submit' button and a checkbox labeled 'I agree to the terms of service'. At the bottom of the form, there is a blue button for 'login via facebook'. The footer of the page reads 'Copyright © 2015 Otmane & Jaber'.

*Figure 11 : Création de compte*

## 2.2- Partie Utilisateur :

### Identification :

Une fois inscrit, l'utilisateur a la possibilité d'accéder à l'interface utilisateur.

Il doit tout d'abord taper ses informations personnelles.



الرئيسية دخول مستخدم جديد

خدمات أخرى إدارة التدريس & التمارين الترجمة الموسيقى & الفيديو استشارات التسويق الإلكتروني كتابة المقالات تصميم المواقع برمجة

### دخول

المستخدم

كلمة السر

Sign In

أنت عضو؟ مستخدم جديد

Copyright © 2015 Otmane & Jaber

Figure 12 : Identification de l'Utilisateur

### Identification erronée :

Au cas où l'utilisateur fait une erreur de frappe, oublie ses identifiants et essaie avec un login ou un mot de passe de mémoire (erronés bien évidemment), le système affichera un message d'erreur et l'empêchera d'accéder à l'espace utilisateur.

الرئيسية المتعرف دخول مستخدم جديد

### دخول

المستخدم

كلمة السر

Sign In

✘ **Erreur de connexion** : Veuillez vérifier le nom d'utilisateur et le mot de passe.

أنت عضو؟ مستخدم جديد

Figure 13 : Message d'erreur



### Accueil Utilisateur :

Une fois l'Utilisateur (ou bien un visiteur qui vient tout juste de créer un compte) rentre ses identifiants (login et mot de passe), il est directement orienté vers la page principale utilisateur, c'est là où il pourra facilement naviguer sur les différentes pages de son espace.

Sur cette page ainsi que sur tout l'espace utilisateur, nous avons une indication sur le membre connecté, le login est indiqué en haut de l'interface.

بعض الخدمات المتاحة لك على موقعنا

5\$ sss

5\$ web site

5\$ 888

5\$ 888

5\$ sf

5\$ créer 20 boites gmail

5\$ créer un site web

Copyright © 2015 Otmame & Jaber

*Figure 14 : Page principale de l'utilisateur*



### Modification de profils :

Cette page offre à l'utilisateur la possibilité de modifier ses informations personnelles, ses dernières seront visibles par l'administrateur de l'application.

The screenshot shows a web application interface for profile modification. The header is dark with white text for navigation. The main content area is light blue and contains a form with several input fields and a dropdown menu. The form fields are labeled in Arabic: 'الإسم الكامل' (Full Name), 'البريد الإلكتروني' (Email), 'البلد' (Country) with a dropdown menu showing 'United States', 'معلومات عنك' (About you), 'شعارك الشخصي' (Your profile picture), and 'الصورة الشخصية' (Profile picture). There is also a file upload section with the text 'Choisissez un fichier' and 'Aucun fichier choisi' and a list of accepted formats: 'Les formats acceptés sont: jpeg, jpg, gif et png'. A 'Mettez à jour' (Update) button is located at the bottom right of the form.

*Figure 15 : Modification des informations personnelles*

### Ajout d'offre:

C'est là où l'utilisateur peut proposer ses travaux, il doit fournir une description détaillée, proposer le prix et la durée maximale pour terminer le projet, ajouter des mots clés pour faciliter la recherche ainsi qu'intégrer les photos ...



الخدمة  5\$ ▼

صنف  ▼

وصف الخدمة  
الرجو إتمام وصف الملق

تعليمات لـ المشتري  
إجراء المشتري

كلمات المحورية  
اضافة كلمات الترتيب لإجراء البحث

عدد الأيام الترتيب لتجول الخدمة

انضاقة صورة

Aucun fichier choisi

Copyright © 2015 Othmane & Jabor

Figure 16 : Ajouter les offres par l'Utilisateur



### Offre :

C'est l'interface où il y a tout les détails qui concernent les offres tels que le titre, la description, l'image où le nombre de vues.

الرسائل | البحث عن خدمة | الخدمات المطورة | الملف الشخصي | صفحة البداية | HAMDOUN | خروج

### créer 20 boites gmail



عدد التوصيلات : **5**

وصف الخدمة :  
**20 boites à bas prix et une durée de 5 jours pour la livraison**

عدد المشاهدات : **3**

Copyright © 2015 Otmane & Jaber

*Figure 17 : Description des offres*



### Espace messagerie :

La boîte de réception est l'interface où chaque utilisateur aura la possibilité de visionner toutes les discussions qu'il a eu avec les autres membres, il y a une trace pour chaque conversation enregistrée.

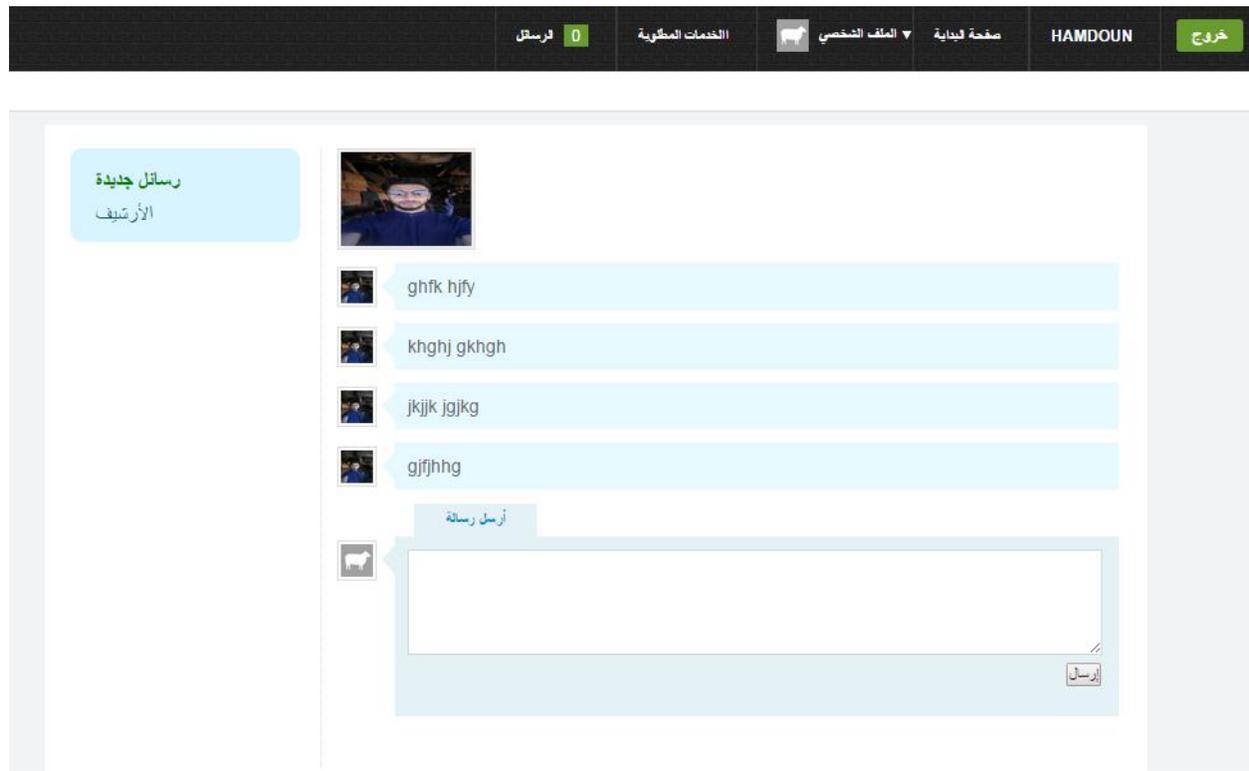


Figure 18 : Boite de réception des messages

### 2.3- Partie Administrateur :

#### Authentification :

Ne présente pas une différence par rapport à la page d'indentification pour les utilisateurs, sauf que ça nous oriente vers l'espace administrateur.

(N.B : pour notre application il y a qu'un seul administrateur et c'est le seul internaute qui aura l'accès et tous les privilèges admin).



مستخدم جديد الرئيسية المشرف دخول

### المشرف على الموقع

المستخدم

كلمة السر

Sign In

Copyright © 2015 Otmame & Jaber

Figure 19 : Authentification de l'Administrateur

### Gestion des offres :

C'est là où l'administrateur gère les offres proposées par les utilisateurs, il a la possibilité ainsi que tout droit soit d'accepter ou refuser l'offre, et sans validation l'offre ne s'affichera ni sur la page principale où même sur l'espace utilisateur.

خروج الأعضاء الخدمات المطلوبة خدمات الأعضاء

### الخدمات التي تنتظر الموافقة عليها



5\$

faire site web

Accepter Supprimer

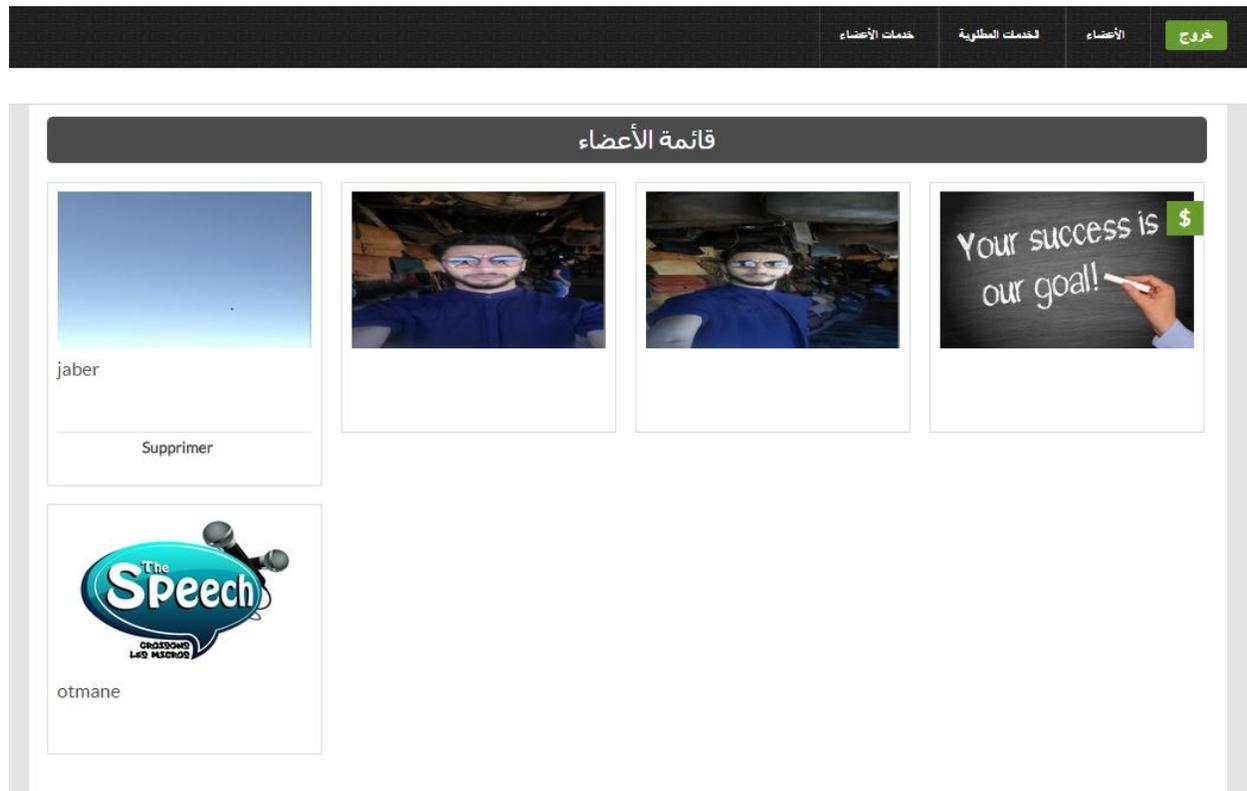
Copyright © 2015 Otmame & Jaber

Figure 20 : Les offres gérées par l'Administrateur



### Gestion des membres :

L'administrateur étant gérant unique de l'application, aura bien évidemment une liste détaillée de tout les membres inscrit (utilisateurs), il a aussi le droit de supprimer certain membres selon les nécessités.



*Figure 21 : Interface de gestion des membres*



# Conclusion

---

Au cours de la période de notre stage a l'Association Espaces des Jeunes, nous nous somme confrontés aux difficultés réelles du monde du travail.

Par ailleurs ce projet de stage était pour nous une occasion pour acquérir des atouts et des connaissances techniques qui nous a étaient utiles pour effectuer une application dynamique.

L'application qui a été proposée est une application web, développée par un certain nombre d'outils informatiques (PHP5, WampServer, MySQL, Entreprise Architect), est utilisée par deux acteurs : Administrateur de l'application et l'utilisateur, qui ont pu attribuer des caractéristiques de comptes et des offres (ajout, modification, suppression), de plus, cette application va permettre de conserver la trace des accès et de faciliter la révision périodique.

Durant la période du stage, nous avons pu réaliser plusieurs points du but fixé, toutefois, il reste des améliorations à envisager dans le futur tel que la gestion des paiements...

Une ambiance a caractérisé le déroulement du stage et nous a facilement favorisé la cohésion avec le personnel de l'association, de même on a pu faire le rapprochement entre la formation acquise et ce qui se passe vraiment dans un milieu professionnel, une expérience qui nous a permis de mieux connaître les enjeux du monde de l'emploi.



# Webographie

---

- <http://eclipse.developpez.com/>
- [www.commentcamarche.com](http://www.commentcamarche.com)
- [www.lephpfacile.com](http://www.lephpfacile.com)
- [www.siteduzero.com](http://www.siteduzero.com)
- [www.mysql.com](http://www.mysql.com)
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)