



Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Application web de gestion des congés



Lieu de stage : Chambre d'artisanat de la région Fès-Meknès

Réalisé par :

Khaldi Attou Soumia

Encadré par :

Pr. Jamal Kharroubi

Soutenu le 09/06/2016 devant le jury composé de :

Pr. Jamal Kharroubi

Pr. Khalid Abbad

Pr. Mohammed chaouki Abou Naima

DÉDICACE

A ma mère

Tu m'as donné la vie, la tendresse et le courage pour réussir. Tous ce que Je peux t'offrir ne pourra exprimer l'amour et la reconnaissance que je te port. En témoignage, je t'offre ce modeste travail pour te remercier pour tes sacrifices et pour l'affection dont tu m'as toujours entouré.

A mon père

L'épaule solide, l'œil attentif compréhensif et la personne la plus digne de mon estime et de mon respect. Aucune dédicace ne pourrait exprimer mes sentiments, que Dieux te préserve et te procure santé et longue vie.

A ma famille

A mes amies

REMERCIEMENTS

Avant de tout dire ou introduire, je remercie ‘ DIEU ’ le tout miséricordieux, qui l’a donné grâce et bénédiction pour la réalisation de ce projet.

Au terme de ce travail, je tiens à exprimer ma profonde gratitude et mes sincères remerciements pour tous ceux qui m’ont aidé à l’élaboration de ce projet.

Ainsi, j’exprime ma profonde gratitude à mon encadrant Pr. Jamal KHARROBI pour ses conseils judicieux, précieux et ses directives pertinentes pour l’intérêt qu’il a porté à mon sujet.

Je tiens à remercier Pr. Khalid ABBAD et Pr. Mohammed chaouki ABOU NAIMA d’avoir bien voulu participer à l’évaluation de ce travail.

Mon grand respect et mes sincères remerciements vont à mes encadrants de stage, Mademoiselle Iman MOUFID et Monsieur Mohammed AKESBI, administrateurs à la Chambre Artisanat Région Fès-Meknès, pour leurs disponibilités.

Merci au Président la Chambre d’Artisanat Monsieur Abdelmalek BOUTEYINE de m’avoir accordé le stage et le directeur Monsieur Chaouki TAHRI JOUTEI pour son accueil au sein de cet établissement.

Je suis très reconnaissante à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l’élaboration de ce travail.

SOMMAIRE

DÉDICACE.....	2
REMERCIEMENTS.....	3
LISTE DES FIGURES.....	6
ABREVIATION.....	7
INTRODUCTION.....	8
CHAPITRE I : CONTEXTE GENERALE DU PROJET	9
1. Lieu de stage :	9
1.1.Présentation générale :	9
1.2.Organigramme :	9
1.3.Services CARFM	10
2. Présentation du projet	12
2.1.La Procédure Gestion de congé de SRH :	12
2.2.Problématiques :	12
2.3.Objectifs :	13
2.4.Solutions :	13
2.5.Cahier de charge :	13
2.6.Planning du travail :	14
CAPITRE II : ANALYSE FONCTIONNELLE.....	15
1. Méthodologie d’analyse	15
1.1.Présentation générale :	15
1.2.Le langage UML.....	15
1.3.Le cycle en Y	15
1.4.Le Modèle MVC (Modèle Vue Contrôleur) :	17
2. Modélisation du contexte :	18
2.1. Les acteurs et leurs rôles :	18
2.2.Les Message envoyés / reçus :	19

3. Analyse et conception :	20
3.1. Diagramme de package :	20
3.2. Diagramme des cas d'utilisation :	20
3.3. Diagramme de séquences :	22
3.4. Diagramme de classes :	26
3.5. La base de donnée :	28
CHAPITRE III : IMPLEMENTATION	32
1. Outils et technologies de développement :	29
1.1. Entreprise Architect :	29
1.2. HTML/CSS /JS :	30
1.3. PHP :	30
1.4. WampServer :	31
1.5. MySQL :	31
1.6. AJAX :	32
1.7. Photoshop :	32
2. Présentation de l'application :	32
2.1. Authentification :	33
2.2. Page d'accueil :	33
2.3. Ajouter demande :	34
2.4. Suivi Demandes :	35
2.5. Consulter demande	36
2.6. Calendrier des congés accordés :	37
2.7. Afficher agents :	37
CONCLUSION ET PERSPECTIVE	39
RÉFÉRENCES WEBOGRAPHIE :	40

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Organigramme de la chambre	10
Figure 2 : Planning de congé annuel pour le personnel de la CARFM Année 2015.	12
Figure 3 : Planning du travail	14
Figure 4: Le cycle en Y	16
Figure 5: Modèle MVC.....	17
Figure 6: Diagramme de package.....	20
Figure 7: Cas d'utilisation agent.....	21
Figure 8: Cas d'utilisation Président.....	21
Figure 9 : Cas d'utilisation Responsable RH.....	22
Figure 10 : Diagramme séquence authentification.....	23
Figure 11 : Diagramme séquence ajouter demande.....	24
Figure 12: Diagramme séquence accepter demande.....	25
Figure 13: Diagramme de classe.....	26
Figure 14 : La base de données.....	28
Figure 15: Ecran d'authentification.....	33
Figure 16 : Ecran accueil admin.....	33
Figure 17: Sous menu de navigation.....	34
Figure 18 : Menu navigation d'agent et de président.....	34
Figure 19 : Formulaire de congé annuel et exceptionnel.....	34
Figure 20 : Message d'erreur	35
Figure 21 : Le suivie des demandes par l'admin	35
Figure 22 : Le suivie des demandes par le président.....	35
Figure 23 : Modale de saisie d'un commentaire.....	36
Figure 24 : Consulter demande.....	36
Figure 25: Décision.....	36
Figure 26 : Fenêtre affiche le commentaire.....	37
Figure 27 : Calendrier des congés accordés.....	37
Figure 28 : Gestion d'utilisateurs	38

ABREVIATION

SRH : Service ressource humaine.

CARFM : Chambre d'artisanat région Fès-Meknès.

RH: Ressource humaine.

2TUP: Two trace Unified process.

UML: Unified Modeling langage.

MVC: Model – View – Controller.

PHP: HyperText Preprocessor.

HTML: HyperText Markup Language.

BD : Base des Données.

CSS : Cascading Style Sheets.

INTRODUCTION

Afin de compléter ma formation licence en sciences et techniques en filière de Génie Informatique à la Faculté des Sciences et Techniques de Fès et mettre en pratique mes connaissances pendant ma formation, je suis amenée à réaliser un projet de fin d'études. Ce stage est effectué au sein de la Chambre d'Artisanat de la Région Fès-Meknès, service de ressource humaine où on m'a proposé de développer une application pour la gestion de congé, afin d'améliorer le perfectionnement de l'administration.

L'objectif primaire de ce stage est de fréquenter le milieu professionnel pour la mise en pratique des connaissances acquises durant ma formation. Le présent document constitue le rapport du projet réalisé dans le cadre de ce stage. Il est composé de trois chapitres :

- Le premier décrit le contexte du projet à savoir le lieu du stage, la description du projet et le cahier des charges ;
- Le deuxième chapitre, est consacré à l'analyse et la conception UML de l'application ;
- Finalement, dans le dernier chapitre on présentera les outils et les technologies utilisées dans la réalisation de projet, ainsi une présentation de l'application réalisée.

CHAPITRE I : CONTEXTE GENERALE DU PROJET

1. Lieu de stage :

Dans cette partie nous allons présenter l'établissement qui m'a accueilli en décrivant ses services et son organigramme.

1.1. Présentation générale :

La Chambre d'Artisanat de la Région Fès-Meknès est un établissement semi-public à caractère professionnel, dotée de la personnalité morale et d'autonomie financière suivant le Dahir n°1-11-89 du 16 ramadan 1432 (17 août 2011) portant promulgation de la loi n°18-09 formant statut des chambres d'artisanat.

Elle représente les artisans, les entreprises d'artisanat et les coopératives d'artisanat relevant de son ressort territorial, auprès des pouvoirs publics aussi au niveau national, régional que local.

La Chambre d'Artisanat est placée sous la tutelle technique du ministère de l'artisanat, de l'économie sociale et solidaire et sous la tutelle financière du ministère des finances, laquelle a pour objet de faire respecter les dispositions de la présente loi.

Elle est également soumise au contrôle financier de l'Etat applicable aux établissements publics en vertu de la législation et de la réglementation en vigueur.

1.2. Organigramme :

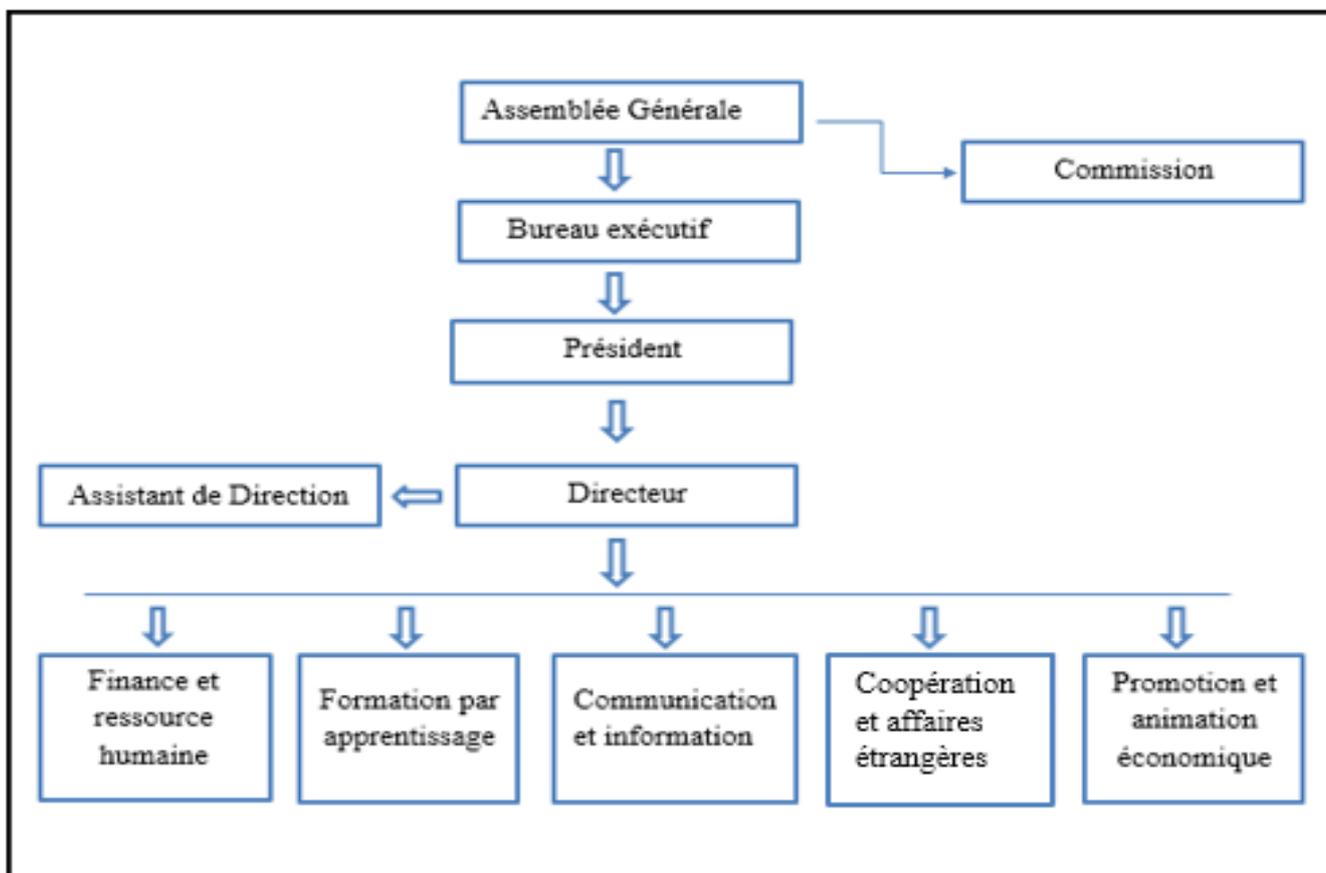


Figure 1 : Organigramme de la chambre.

1.3. Services CARFM :

Service finance et ressource humain :

- Le service est chargé réaliser toutes les opérations de comptabilité, de financement et des opérations administratives.
- Il élabore le budget et participe à la gestion des marchés publics. Il fournit un état de la situation administrative et budgétaire, permettant à la chambre de prendre les décisions convenables.
- Il s'occupe de la gestion du personnel et administratif de la CARFM.

Service formation par apprentissage :

- Assurer le suivi de l'exécution des conventions de formation par apprentissage.

- Enregistrer des apprentis et leur affectation à la formation pratique dans les entreprises artisanales.
- Suivre de la formation théorique au sein des centres de formation par apprentissage.
- Elaborer des rapports sur la situation de la formation par apprentissage.

Service communication et information :

- Élaborer des documents d'information sur les programmes et plans d'action de la chambre dans le domaine de l'artisanat.
- Informer les médias, les membres élus, les associations des métiers et les autres collaborateurs de l'ensemble des projets et programmes d'action de la chambre.

Service coopération et affaires étrangères :

Le Service est chargé d'étudier, la conception et la réalisation de projets de coopération et de partenariat avec les instances nationales et internationales sur les thèmes de formation professionnelle, de la commercialisation, des foires et expositions, salons professionnels, l'environnement et l'échange d'expériences inter- artisans.

Service promotion et animation économique :

- Identifier les problèmes et les besoins économiques et sociales des artisans.
- Donner des conseils en matière de gestion économique et sociale aux entreprises.
- Encourager les artisans à s'organiser dans des coopératives et associations artisanales.
- Accompagner les artisans porteurs de projets d'extension et de création.

2. Présentation du projet :

2.1. La Procédure Gestion de congé de SRH :

La gestion des congés au sein du service de ressource humaine, suit les étapes suivantes :

- L'agent doit remplir une demande manuscrite, puis la disposer au SRH.
- L'administrateur de service doit étudier et vérifier la demande, si la demande respectera toutes les conditions administratives elle sera transmise au président pour visa. Si non la demande sera rejetée.
- Une fois la demande est acceptée par le président, l'administrateur de SRH élabore une décision de congé et enregistre les informations dans un tableau Excel pour le suivi de congé.

NOM & PRENOM	Grade	Reliquat de l'année précéd.	Durée accordée de l'année en cours	Date		N° Décision	Reste	REMARQUE
				Du	Au			
	Adm.1 ^{er} grade	18j	05j 13j	02.07.15 04.11.15	08.07.15 24.11.15	302/15	13j/14+22j/15 22j	
	Adm.1 ^{er} grade	10j	10j 22j	04.05.15 07.10.15	15.05.15 09.11.15	178/15 60/15	22j/15 0j	
	Adm.1 ^{er} grade	0j	05j 05j 12j	26.01.15 06.04.15 20.07.15	30.01.15 10.04.15 05.08.15	25/15 150/15 317bis/15	17j/15 12j/15 0j	
	Adm.1 ^{er} grade	07j	22j 07j	16.06.15 23.11.15	15.07.15 01.12.15	267/15 100/15	7j/15 0j	
	Adm. 2 ^{ème} grade	0j	05j 05j 12j	02.02.15 05.03.15 01.07.15	06.02.15 11.03.15 16.07.15	38/15 87bis/15 303/15	17j/15 12j/15 0j	
	Adm.2 ^{ème} grade	05j	05j/14 15j 07j	16.02.15 01.06.15 03.11.15	20.02.15 19.06.15 12.11.15	53/15 241/15 85/15	22j/15 7j/15 0j	
	Adm.2 ^{ème} grade	10j	10j 10j	06.07.15 31.08.15	20.07.15 11.09.15	310/15 465bis/15	22j/15 12j/15	
	Adm.2 ^{ème} grade	5j	12j 3j	22/07/15 21.12.15	07/08/15 23.12.15	321/15 128/15	15j/15 12j/15	
	Adm.2 ^{ème} grade	5j	02j 13j 05j	01.04.15 17.08.15 01.02.16	02.04.15 04.09.15 05.02.16	143/15 338/15 31/16	03j/14 et 22j/15 12j/15 7j/15	

Figure 2 : Planning de congé annuel pour le personnel de la CARFM Année 2015.

2.2. Problématiques :

Actuellement, la gestion de congé au sein de SRH est assurée grâce à la saisie des congés dans des fichiers Excel et papier. Ce qui implique :

- Une exploitation lourde et fastidieuse des données et ne permet pas une grande visibilité.
- Perte de temps liée au circuit de validation d'une demande.
- Génération des erreurs lors de la saisie.

C'est dans un tel contexte que SRH cherche à faciliter la planification des congés de ses personnels en décidant de mettre en place une application simple d'utilisation qui optimise la gestion et qui répond aux besoins du service.

2.3. Objectifs :

- Disposer des informations précises concernant les congés des agents.
- Garder un historique des congés tout en disposant d'une vue en temps-réel.
- Faciliter la tâche aux responsables et aux agents.

2.4. Solutions :

La réalisation d'une application d'utilisation simple capable de gérer tout cela d'une manière souple et flexible

2.5. Cahier de charge :

L'application devra principalement permettre :

- La gestion d'utilisateur permettant l'insertion, la modification et la suppression des informations personnelles (nom, prénom, CIN, tél., email, grade et service) des agents dans la base de données.
- La gestion et le suivi des demandes de congé, Les demandes sont caractérisées par : Numéro, date demande, type congé demandé, date de début, date de retour, nombre de jour et décision, dont on a 3 type de congé :
 - ✓ Congé annuel : 22 jours par an, cumulable.
 - ✓ Congé exceptionnel ou permissions d'absence :
 - 10 jours par an. Liée aux évènements familiaux.
 - Le pèlerinage aux Lieux saints de l'Islam.
 - ✓ Congé de maladie : Les congés pour raison de santé.
 - ✓ Maternité 14 semaines.

Pour les congés exceptionnels et les congés annuels, on ne compte que les jours ouvrables. Le droit au premier congé annuel est acquis après 6 mois de services effectifs au moins.

- Un calcul automatique et exact des soldes de congés.
- Un calendrier comporte les congés accordés selon les services.

Les auteurs :

- ❖ Le président qui a le droit d'accepter ou de refuser la demande selon la disponibilité interne.
- ❖ L'administrateur de service R.H qui responsable de la gestion des utilisateurs et les demandes.
- ❖ L'agent qui saisit les demandes de congé.

2.6. Planning du travail :

Afin de mener à bien mon projet, j'ai suivi un planning qui organise les différentes phases du projet et leurs durées en respectant le cycle de développement que j'ai adopté. Cependant, ce planning a subi des modifications tout au long du déroulement de mon projet suivant des contraintes qui se sont imposées.

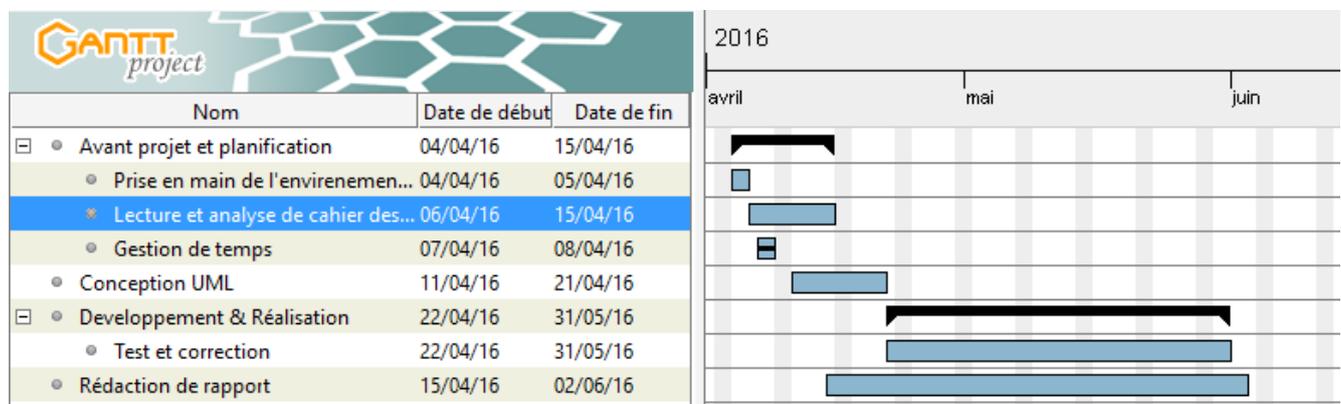


Figure 3 : Planning du travail

CAPITRE II : ANALYSE FONCTIONNELLE

1. Méthodologie d'analyse :

1.1. Présentation générale :

Le langage de modélisation qu'on a choisi de travailler avec est l'UML, puisque notre application nécessite une méthodologie de travail, le cycle en Y je le trouve convenable pour une telle application.

1.2. Le langage UML

UML (en anglais Unified Modeling Language ou « langage de modélisation unifié ») est 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. Grâce aux outils de modélisation UML, il est également possible de générer automatiquement une partie code, par exemple en langage Java, à partir des divers documents réalisés.

1.3. Le cycle en Y :

Utilisé par la méthode 2TUP ce cycle propose de séparer en branches les activités de recueil des besoins et d'analyse : une branche dédiée au fonctionnel l'autre à la technique les deux pouvant se dérouler en parallèle. [1]

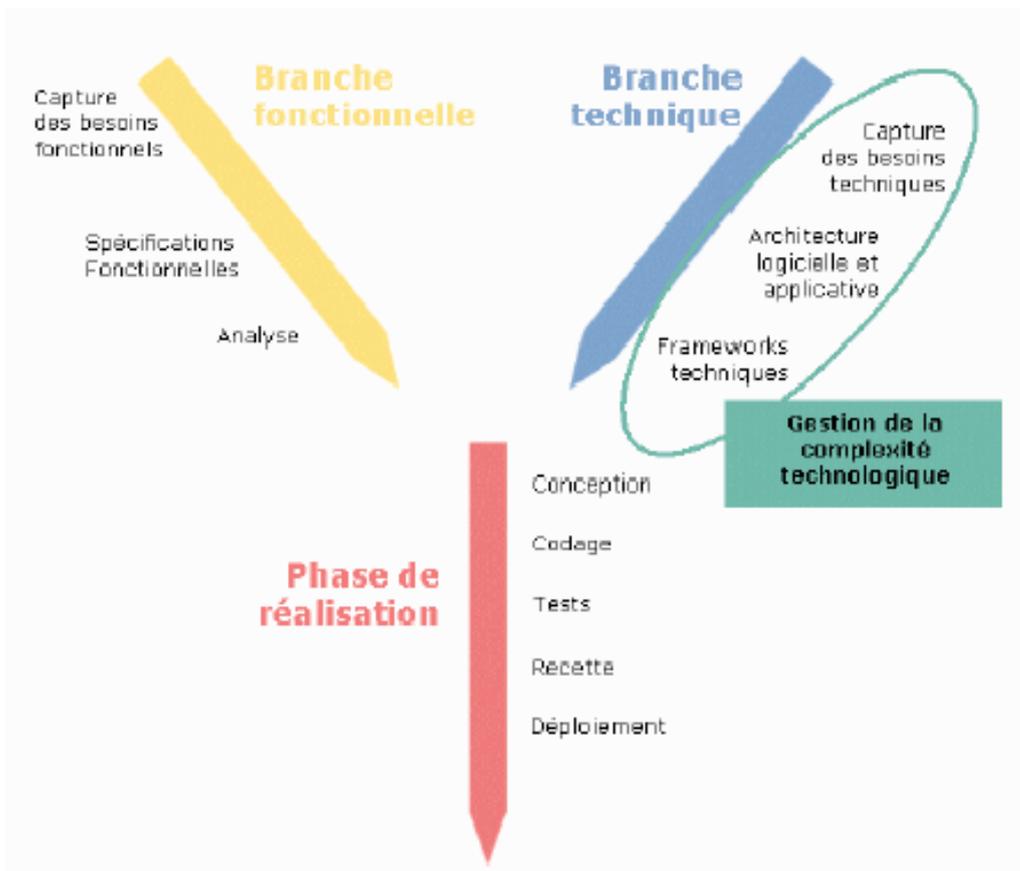


Figure 4: Le cycle en Y.

La branche gauche :

La branche fonctionnelle capitalise la connaissance du métier de l'entreprise. Cette branche capture des besoins fonctionnels, ce qui produit un modèle focalisé sur le métier des utilisateurs finaux.

La branche droite :

La branche technique capitalise un savoir-faire technique et/ou des contraintes techniques. Les techniques développées pour le système le sont indépendamment des fonctions à réaliser.

La branche du milieu :

La phase de réalisation consiste à réunir les deux branches, permettant de mener une conception applicative et enfin la livraison d'une solution adaptée aux besoins.

1.4 Le Modèle MVC (Modèle Vue Contrôleur) :

L'organisation d'une interface graphique est délicate. L'architecture "MVC" ne prétend pas en éliminer tous les problèmes, mais fournit une première approche pour le faire. Offrant un cadre normalisé pour structurer une application, elle facilite aussi le dialogue entre les concepteurs.

L'idée est de bien séparer les données, la présentation et les traitements. Il en résulte les trois : le modèle, la vue et le contrôleur.

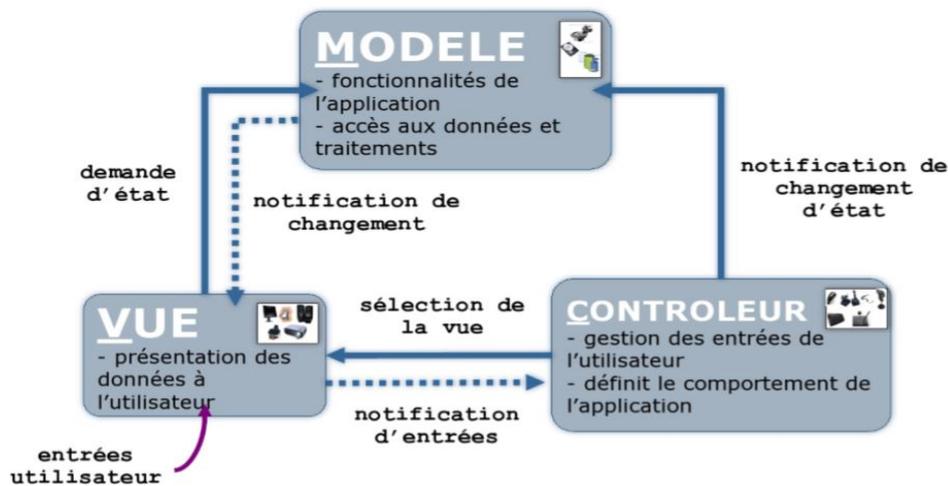


Figure 5: Modèle MVC.

Le Model :

Le modèle correspond aux données, la plupart du temps stockées dans une base de données. Mais celles-ci peuvent également être contenues dans un fichier XML ou dans des fichiers texte.

Les données peuvent être exploitées sous forme de classes, dans un langage de programmation orientée objet (comme PHP5).

Le Contrôleur

Le contrôleur est l'élément qui va utiliser les données pour les envoyer à la vue. Son rôle est donc de récupérer les informations, de les traiter en fonction des paramètres demandés par la vue (par l'utilisateur), puis de renvoyer à la vue les données afin d'être affichées.

Le contrôleur peut donc instancier différents objets qui enverront des requêtes vers la base de données ou récupéreront des données XML.

La transmission à la vue des données récupérées se fait généralement à l'aide d'un template : insertion des données dans un fichier HTML qui va être envoyé au navigateur.

La Vue

La vue correspond à un fichier HTML la plupart du temps. Elle se contente d'afficher le contenu qu'elle reçoit sans avoir connaissance des données.

Elle ne contient que les informations liées à l'affichage. Dans le cas d'une page HTML, elle contient les éléments <h1>, <p>, <div> ... dans lesquels vont venir s'insérer les contenus.

2. Modélisation du contexte :

2.1. Les acteurs et leurs rôles :

Acteur	Rôle
Agent	<ul style="list-style-type: none">• Authentification.• Ajouter demande.• Annuler demande en attente.• Afficher, modifier profil.• Afficher historique de ses demandes.
Responsable RH	<ul style="list-style-type: none">• Authentification.• Ajouter demande.• Annuler demande en attente.• Afficher et modifier profil.• Afficher historique de ses demandes.• Donner un avis initial sur les demandes ajoutées et commenter les demandes refusées.• Afficher le calendrier des congés accordés.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter, afficher, modifier et supprimer un utilisateur. • Enregistrer et afficher les congés de maladie des agents.
Président	<ul style="list-style-type: none"> • Lister les demandes ajoutées. • Accepter ou refuser les demandes de congé ajoutées. • Afficher, modifier utilisateurs. • Chercher utilisateurs. • Afficher le calendrier des congés accordé.

2.1. Les Message envoyés / reçus :

Acteurs	Message envoyés	Message reçus
Agent	<ul style="list-style-type: none"> • S’authentifier. • Ajouter demande, Supprimer demande. • Afficher, modifier profil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accès au page d’accueil dédié aux agents. • Actualisation de tableau des demandes d’agent. • Information sur l’agent.
Responsable RH	<ul style="list-style-type: none"> • S’authentifier. • Ajouter demande, Supprimer demande. • Afficher, modifier profil. • Ajouter, modifier agent. • Chercher agent. • Ajouter Congé de maladie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accès au page d’accueil dédié au responsable RH. • Actualisation de tableau des demandes d’agent. • Information sur le responsable RH. • Actualisation de la table des agents. • Affiche d’agent recherché. • Actualisation de la table des congés de maladie.
Président	<ul style="list-style-type: none"> • S’authentifier. • Chercher agent. • Afficher, modifier profil. • Accepter, refuser, commenter demandes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accès au page d’accueil dédié au président. • Information sur l’agent recherché. • Information sur le président. • Actualisation de la table de suivi des demandes

3. Analyse et conception :

Dans cette partie nous allons aborder l'étude conceptuelle détaillée, à l'aide du langage UML (Unified Modeling Language), le choix méthodologique proposé pour la réalisation d'une application de gestion de congé simple et convivial, adapté aux besoins exprimés par les acteurs concernés, l'agent, le président et le responsable de service ressource humaine.

3.1. Diagramme de package :

Le diagramme de paquetage est la représentation graphique des relations existant entre les paquetages.

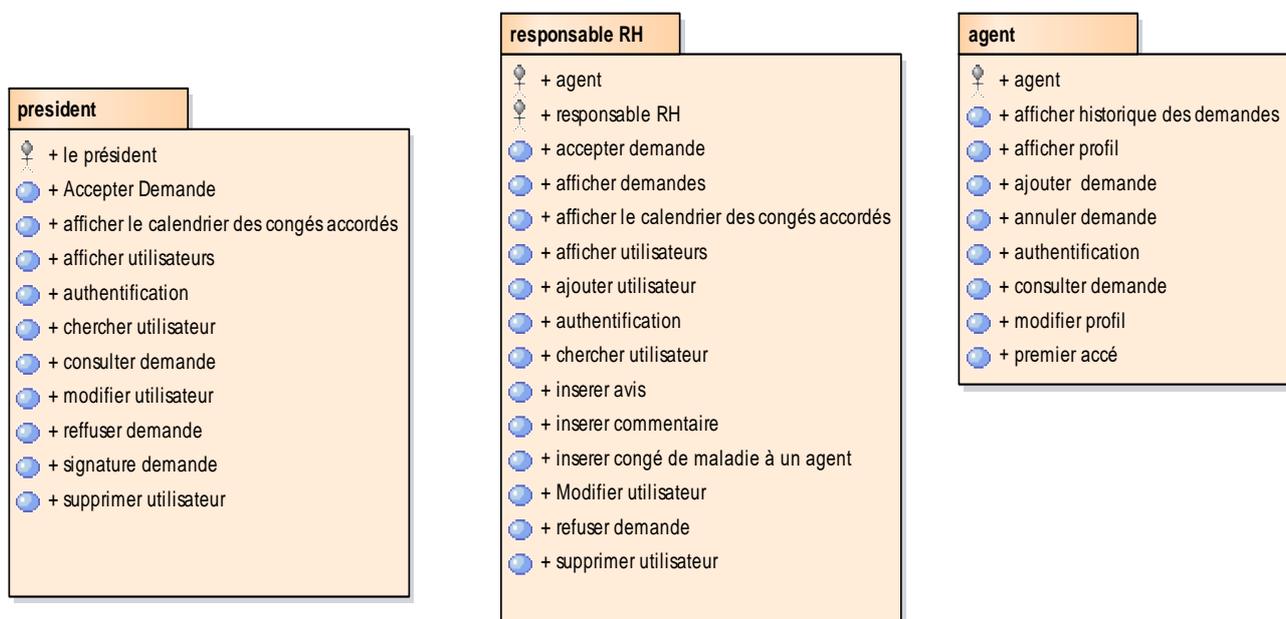


Figure 6: Diagramme de package.

3.2. Diagramme des cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation est le diagramme UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel

Agent :

Les tâches de l'agent peuvent être résumées dans les points suivants :

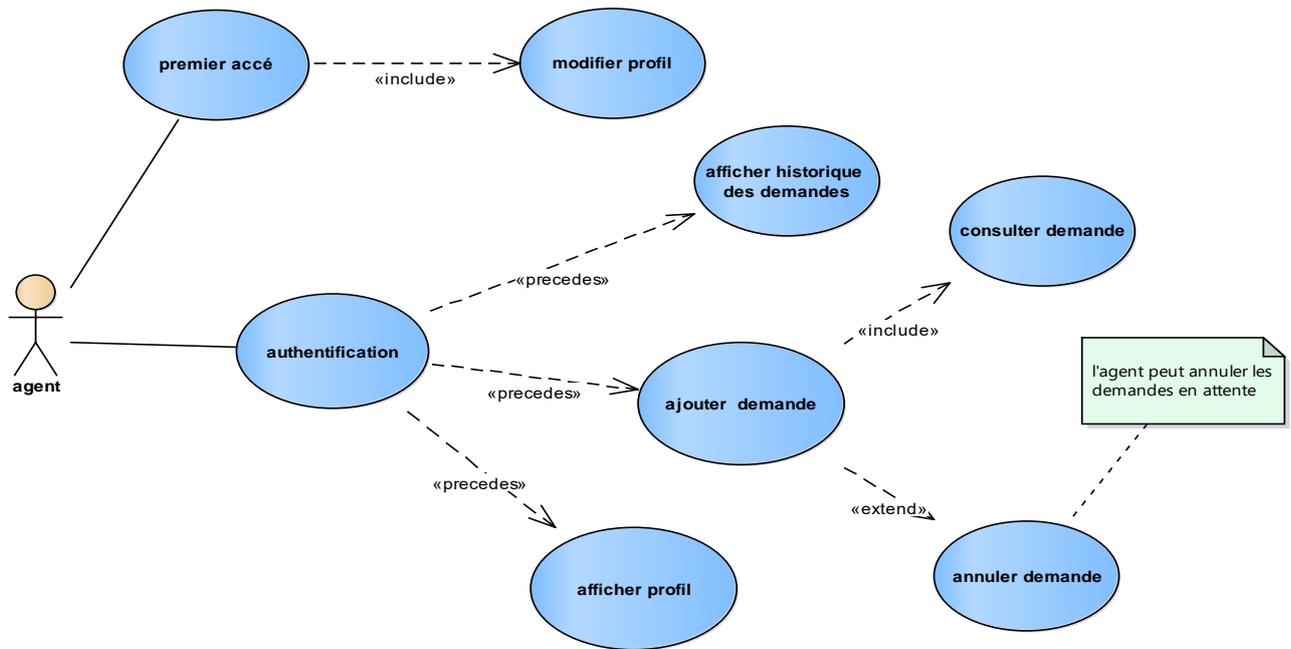


Figure 7: Cas d'utilisation agent.

Président :

Le diagramme de cas d'utilisation pour le président :

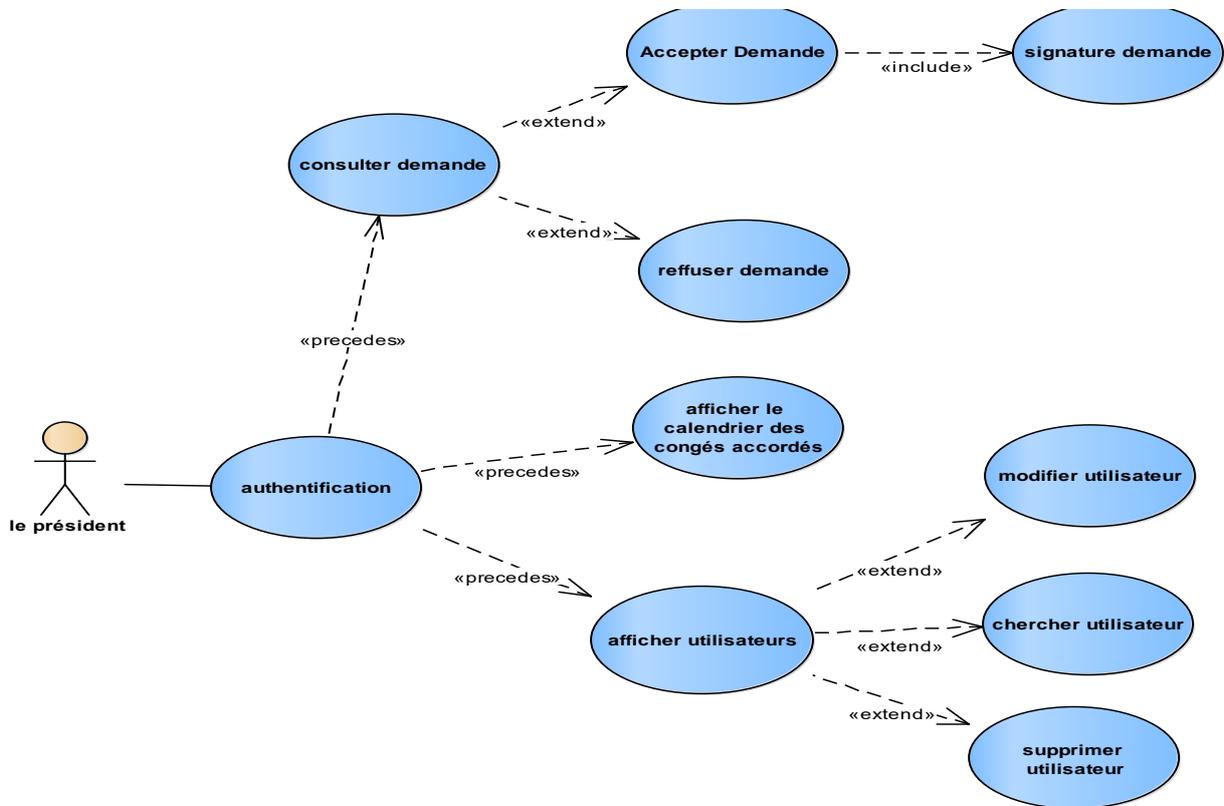


Figure 8: Cas d'utilisation Président.

Responsable de SRH :

Le rôle du responsable RH est le plus important de l'application. Il est représenté dans le diagramme des cas suivant :

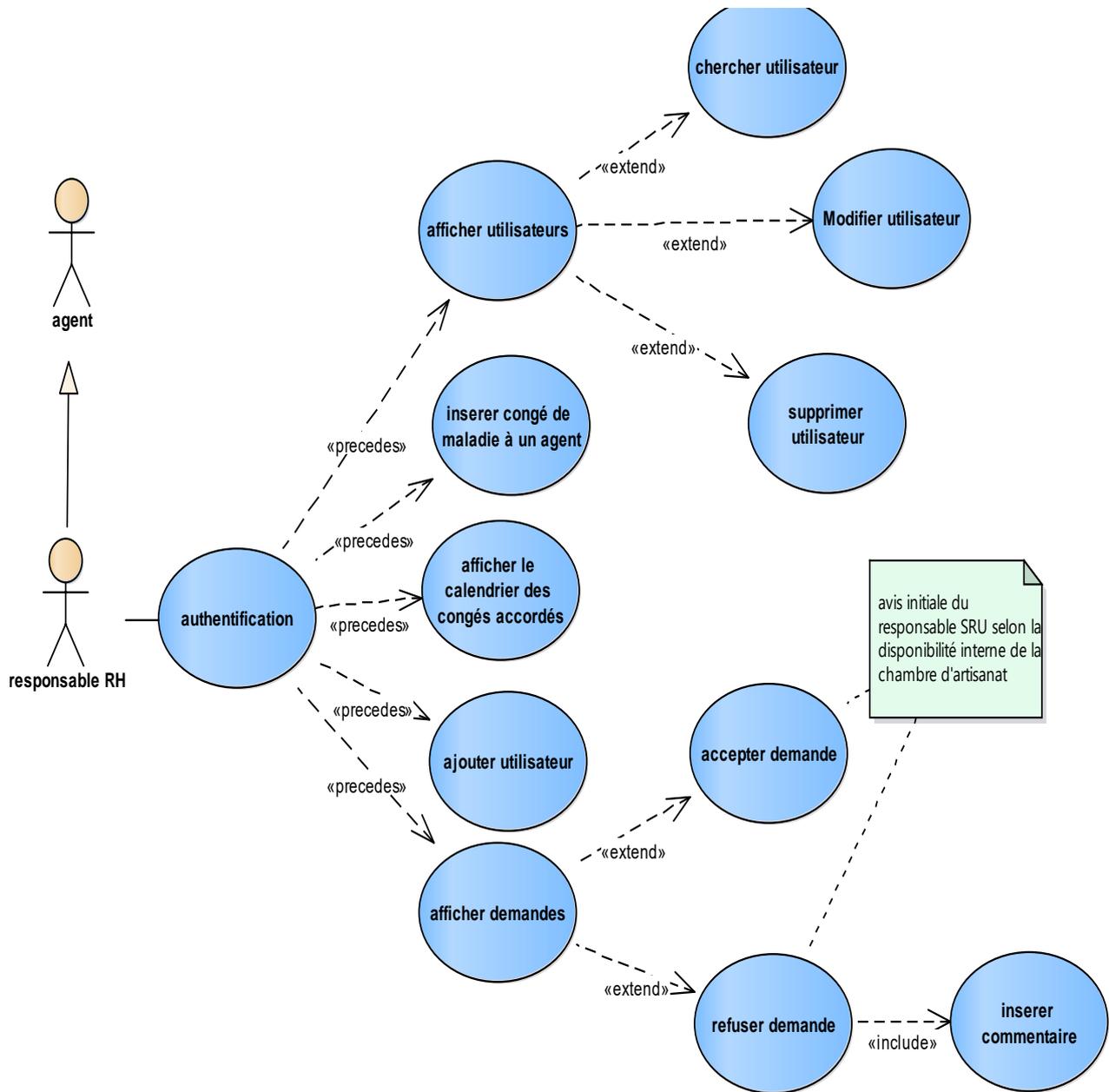


Figure 9 : Cas d'utilisation Responsable RH.

3.2. Diagramme de séquences :

Le diagramme de séquence est la représentation graphique des interactions entre les

Authentification :

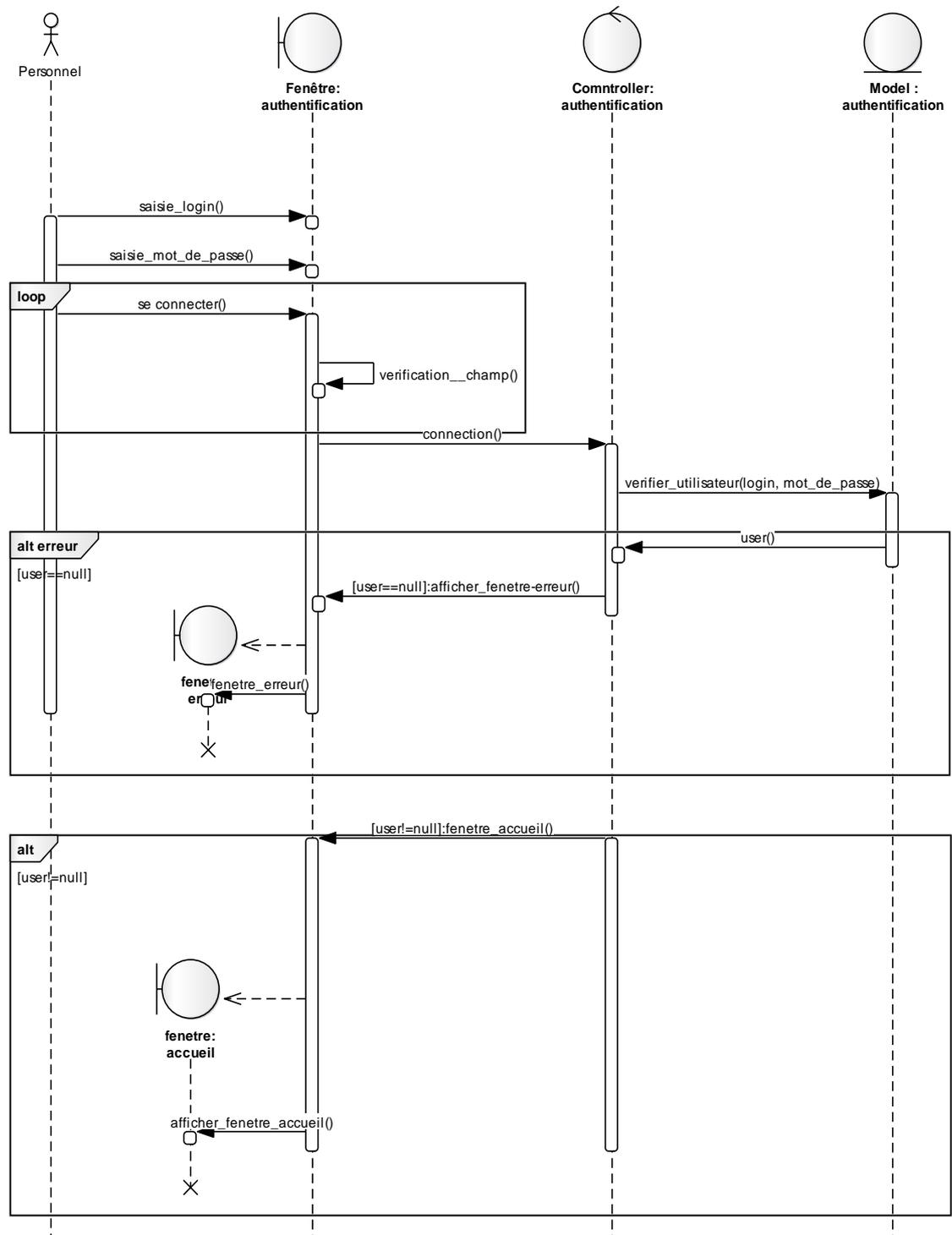


Figure 10: Diagramme séquence authentification.

Au cours d'authentification l'utilisateur doit saisir son login et son mot de passe, si les données entrées sont enregistrées dans la base de données alors il sera redirigé vers la page d'accueil si non une erreur apparaît dans la page d'authentification.

Ajouter demande :

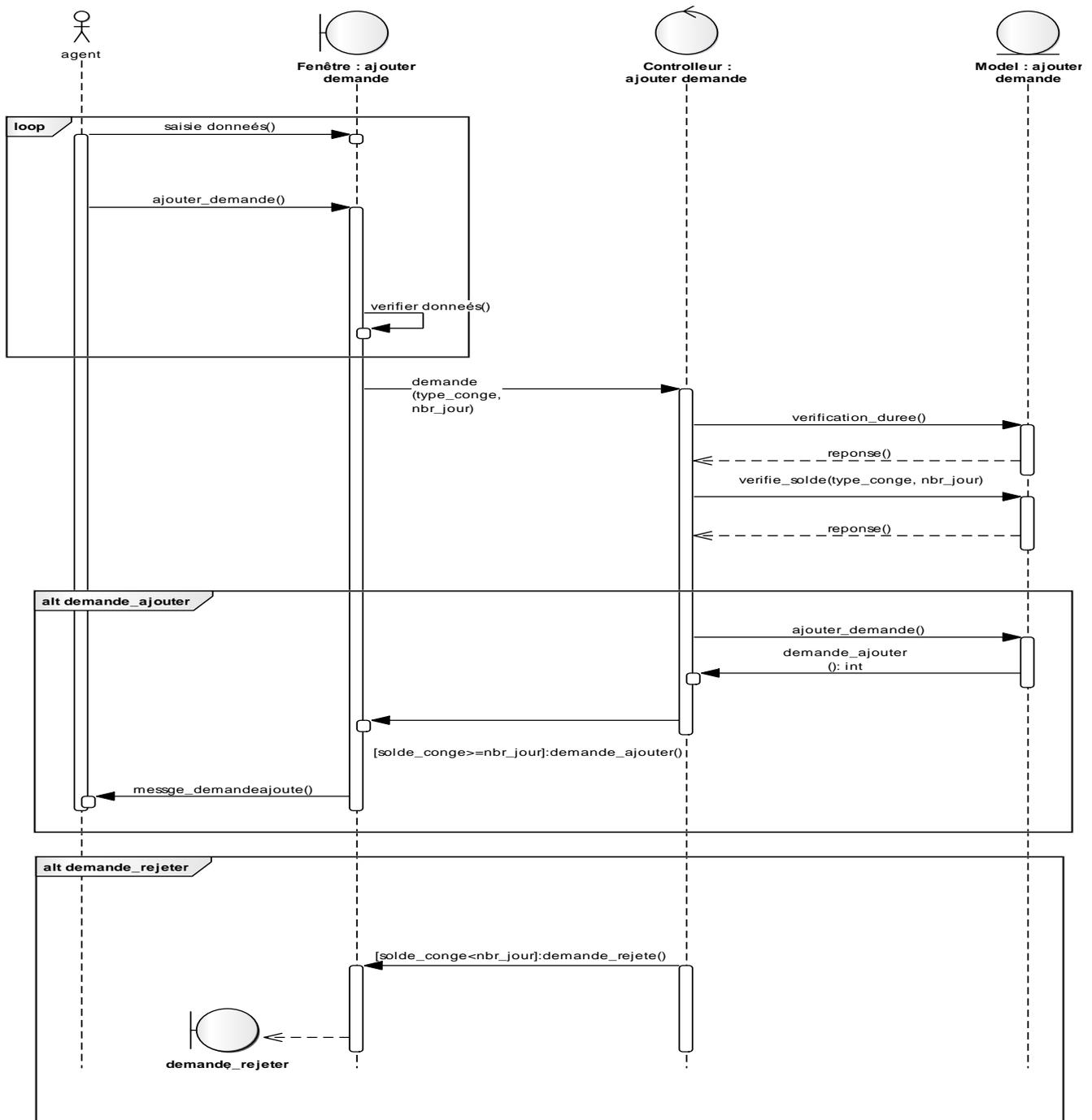


Figure 11 : Diagramme séquence ajouter demande.

Pour ajouter une demande de congé annuel l'agent saisie la date début et date fin de congé. Puis il appuie sur ajouter le système fait une vérification de deux conditions (l'utilisateur doit être dépasser 6 mois de travail, le nombre de jour demandé doit être inférieur au reste du solde enregistré dans la base de données) s'ils sont vérifiés la demande sera envoyée. Si non message d'erreur s'affiche.

Accepter Demande :

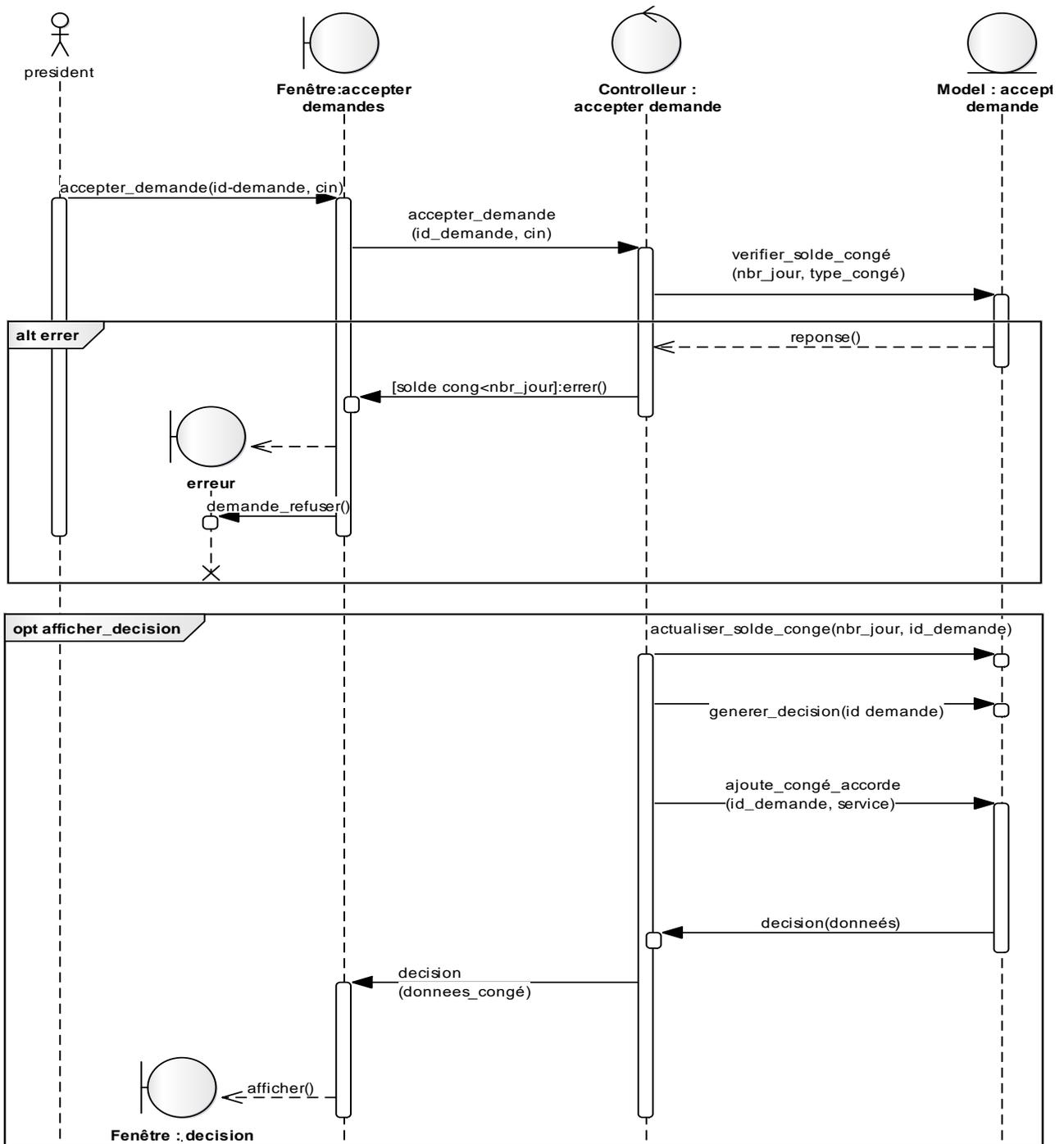


Figure 12: Diagramme séquence accepter demande.

Au cas de validation d'une demande par le président, si le solde de congé inférieur au nombre de jour demandé le système génère un document PDF contenant la décision, le nombre de jour sera soustrait du solde de congé et finalement le congé sera ajouté au calendrier des congés accordés si non une erreur s'affiche.

3.3. Diagramme de classes :

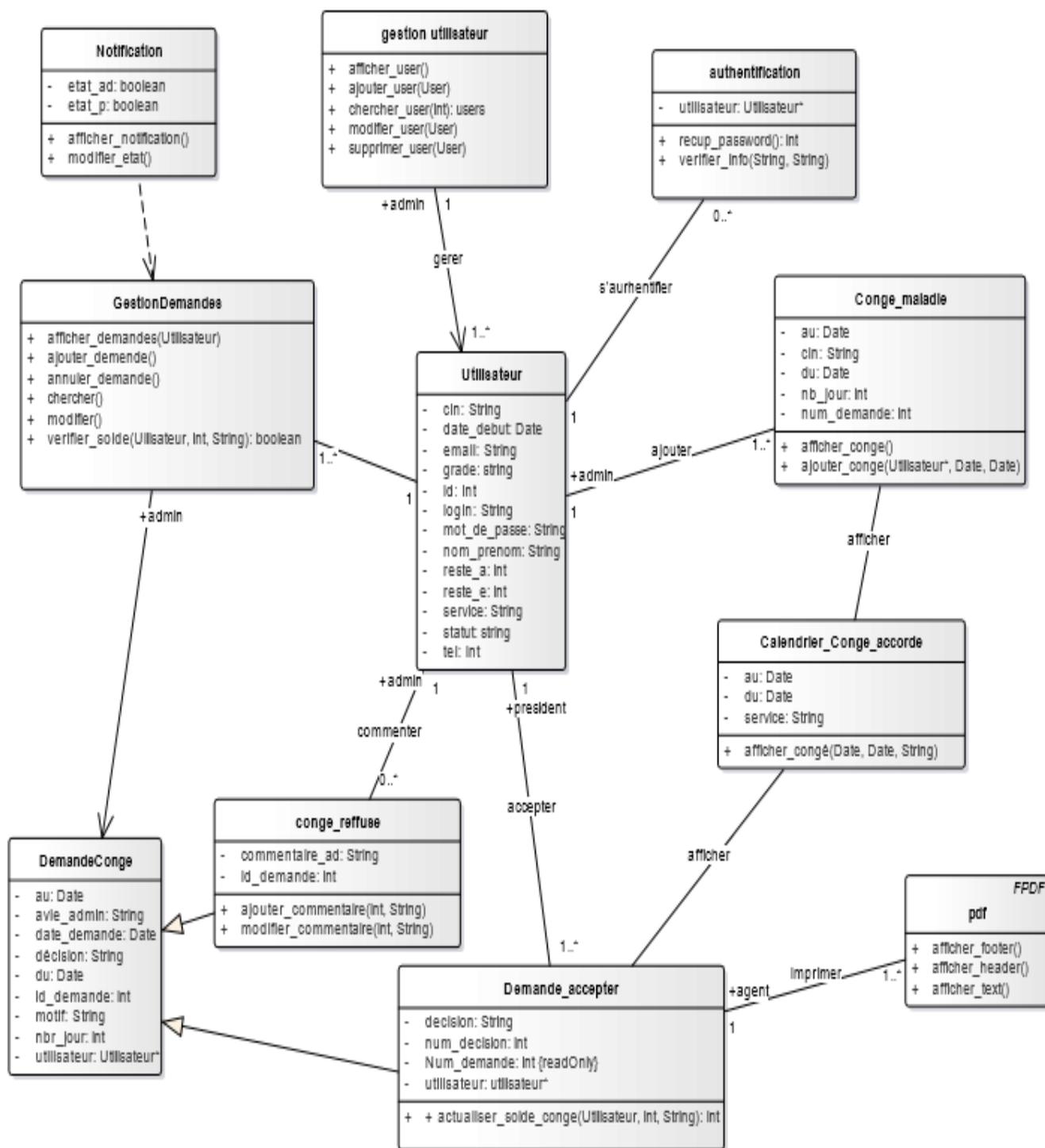


Figure 13: Diagramme de classe.

Le système contient trois acteurs : l'admin (responsable SRH), président et l'agent les trois sont représentés par la classe Utilisateur.

- Classe « Utilisateur » : cette classe est centrale dans ce diagramme représente les utilisateurs d'application.
- Classe « gestion utilisateur » : présente les fonctions principales utilisées pour la gestion utilisateur.
- Chaque utilisateur doit s'authentifier pour accéder à son espace.
- Les demandes acceptées et les congés de maladie sont affichés dans le calendrier des congés accordés.
- La classe « gestion demandes » comporte les fonctions nécessaires pour la gestion des demandes.
- La classe « pdf » permet de générer la décision pour les demandes acceptées.
- L'admin est le responsable de la saisie des congés de maladie pour les agents.
- Un utilisateur peut effectuer plusieurs demandes, cette dernière peut être acceptée ou refusée selon la décision du président.
- L'admin doit commenter les demandes refusées.
- Le système va faire une mise à jour des soldes de congé lors de validation de la demande.

3.3. La base d donnée :

La figure suivant représente les différentes tables de la base de données utilisée pour le traitement de mon sujet, ainsi que les cardinalités existant entre eux.



Figure 14 : La base de données.

CAPITRE III : IMPLEMENTATION

Après avoir exprimé les différentes fonctionnalités envisagées par l'application, ainsi que sa conception, On va présenter dans ce chapitre la réalisation informatique de ses composantes. Il s'agit de la mise en œuvre des principales fonctions proposées pour tester le fonctionnement de l'application.

1. Outils et technologies de développement :

1.1. Entreprise Architect :



Enterprise Architect permet le développement d'applications selon le schéma d'architecture orienté modèle ainsi que le schéma d'Architecture orientée services.

Enterprise Architect couvre tous les aspects du cycle de développement d'applications depuis la gestion des exigences, en passant par les phases de conception, la construction, tests et maintenance. Ces aspects sont appuyés par des fonctions de support tels que la traçabilité, la gestion de projet, ou encore le contrôle de version.

Le produit est destiné aux analystes, développeurs, architectes, urbanistes de toutes structures : de petites et moyennes entreprises aux multinationales, ainsi que les organisations gouvernementales. [2]

1.2. HTML/CSS /JS :

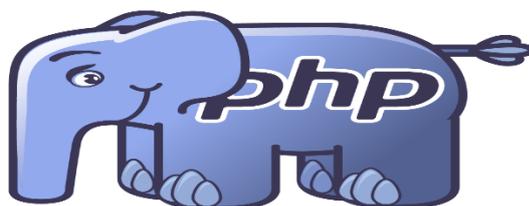


Le HTML est un langage qui a pour rôle de gérer et organiser le contenu d'une page web. C'est un langage de description de données, et non un langage de programmation. J'ai utilisé le HTML 5 qui est la dernière version du HTML qui est actuellement toujours en développement.

Le rôle du CSS est de gérer l'apparence de la page web (agencement, positionnement, décoration, couleurs, taille du texte...). Ce langage est le complément du langage HTML pour obtenir une page web avec du style. Le navigateur parcourt le document HTML. Lorsqu'il rencontre une balise, il demande à la CSS de quelle manière il doit l'afficher.

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés. En outre, les fonctions sont des objets de première classe.[3]

1.3. PHP :



PHP (HyperText PreProcessor) est interprété du côté serveur, c'est un langage de scripts principalement utilisé pour produire des pages HTML dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage de façon locale, en exécutant les programmes en ligne de commande. PHP est un langage disposant depuis la version 5 de fonctionnalités de modèle objet complètes.

1.4. WampServer :



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 que phpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.[4]

1.5. MySQL :



MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, sa licence est libre ou propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle ou Microsoft SQL Server.

MySQL est Open Source utilisant la licence GPL (GNU General Public License). Un serveur de bases de données MySQL est très rapide, fiable et facile à utiliser. Il fonctionne sous la plupart des systèmes d'exploitation. Le logiciel MySQL a l'avantage d'être gratuit et hautement adapté au Web. C'est pour ces raisons qu'il est le SGBD le plus utilisé par les hébergeurs de pages Web pour stocker des données de façon ordonnée. La base de données MySQL est devenue la base de données open source la plus populaire au monde grâce à sa haute performance, sa fiabilité et sa simplicité d'utilisation.

1.6. AJAX :



AJAX (Asynchrones JavaScript And XML) est une méthode de développement web basée sur l'utilisation d'un JavaScript. En utilisant Ajax, le programme écrit en langage de programmation JavaScript, incorporé dans une page web et il est exécuté par le navigateur. Celui-ci envoie des demandes au serveur Web, puis modifie le contenu de la page actuellement affichée par le navigateur Web en fonction du résultat reçu du serveur, évitant ainsi la transmission et l'affichage d'une nouvelle. Cette technologie a de multiples avantages :

- Le serveur est moins sollicité. Il peut alors supporter un plus grand nombre de connexions simultanées.
- Les informations qui circulent sont de taille réduite.
- La durée de transmission est plus courte.

1.7. Photoshop :



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, mais sert également à la création d'images. Il travaille essentiellement sur images matricielles car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des gradations subtiles de couleurs. [5]

2. Présentation de l'application :

Cette partie recense la présentation d'un Scénario applicatif de l'application, vu que la navigation dans l'application dépend de l'utilisateur, nous présentons, dans ce qui suit, trois espaces d'utilisation.

2.1. Authentification :

Pour accéder à l'application, l'utilisateur doit tout d'abord s'authentifier, pour cela il introduit son login et son mot de passe comme l'indique la figure suivante.



Figure 15: Ecran d'authentification.

2.2. Page d'accueil :

La page d'accueil est la première page qui apparaît à l'utilisateur connecté, elle se comporte un lien « Déconnexion » pour se déconnecter de l'application, une navigation rapide entre les modules de l'application alloués à l'utilisateur en fin un paragraphe résume les droits de congé selon le code de travail.



Figure 16 : Ecran accueil admin.



Figure 17: Sous menu de navigation.

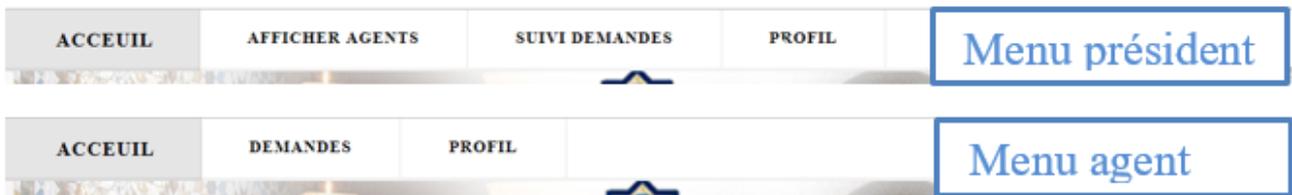


Figure 18 : Menu navigation d'agent et de président.

2.3. Ajouter demande :

Figure 19 : Formulaires de congé annuel et exceptionnel.

Les champs en gris sont remplis automatiquement, au cas de congé exceptionnel le nombre de jour dépend de type de congé sélectionné. Pour la demande de congé annuel l'utilisateur saisie la date de sortie et de retour, le nombre de jour se calcule

automatiquement (en calculant que les jours ouvrables) au cas où les demandes ne vérifient pas les conditions les messages suivant apparaitre :



Figure 20 : Message d'erreur.

2.4. Suivi Demandes :

Admin :

Id	CIN	Nom Prenom	Type congé	Date demande	Date sortie	Date retour	nombre de jour	Avis admin	Decision	Option
9	CD56983	saloua ghafer	décès du conjoint, enfant, père ou mère	2016-06-03	2016-06-02	2016-06-07	3	refuser	en attente	
8	CD3456	ilham amrani	Pèlerinage	2016-06-03	2016-09-05	2016-11-04	44	accepter	en attente	
7	CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-03	2016-06-29	2016-06-30	1	en attente	en attente	✓✗
6	CD2345	meriem Khaldi Attou	congé annuel	2016-06-02	2016-06-09	2016-06-16	5	en attente	en attente	✓✗
5	A129845	adil marzouk	congé annuel	2016-06-02	2016-06-30	2016-07-05	3	refuser	refuser	
3	CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-01	2016-06-22	2016-06-29	5	accepter	accepter	

Figure 21 : Le suivi des demandes par l'admin

Président :

Id	CIN	Nom Prenom	Type congé	Date demande	Date sortie	Date retour	nombre de jour	Avis admin	Decision	Option
9	CD56983	saloua ghafer	décès du conjoint, enfant, père ou mère	2016-06-03	2016-06-02	2016-06-07	3	refuser	accepter	
8	CD3456	ilham amrani	Pèlerinage	2016-06-03	2016-09-05	2016-11-04	44	accepter	en attente	✓✗
7	CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-03	2016-06-29	2016-06-30	1	refuser	en attente	✓✗
6	CD2345	meriem Khaldi Attou	congé annuel	2016-06-02	2016-06-09	2016-06-16	5	en attente	en attente	✓✗
5	A129845	adil marzouk	congé annuel	2016-06-02	2016-06-30	2016-07-05	3	refuser	refuser	
3	CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-01	2016-06-22	2016-06-29	5	accepter	accepter	

Figure 22 : Le suivi des demandes par le président.

Après l'envoi de la demande par l'agent, elle sera affichée chez le président et l'admin (figure 21,22). Le contenu de la colonne option dépend de l'avis admin et de la décision du président.

Si l'admin refuse une demande, il peut ajouter un commentaire justifiant son avis. Le commentaire sera saisi à travers une fenêtre modale (figure 23). Ce commentaire peut être modifiable par le président.

Figure 23 : Modale de saisie d'un commentaire.

2.5. Consulter demande :

CIN	Nom Prenom	Type congé	Date demande	Date sortie	Date retour	nombre de jour	Decision	Option
CD3456	ilham amrani	Pèlerinage	2016-06-03	2016-09-05	2016-11-04	44	refuser	
CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-03	2016-06-29	2016-06-30	1	en attente	
CD3456	ilham amrani	congé annuel	2016-06-01	2016-06-22	2016-06-29	5	accepter	

Figure 24 : Consulter demande.

- L'agent peut supprimer les demandes qui ne sont pas encore traitées par le président.
- Un document PDF comportant la décision sera affiché au cas de validation de la demande par le président et un commentaire au cas de refus.

Figure 25: Décision.

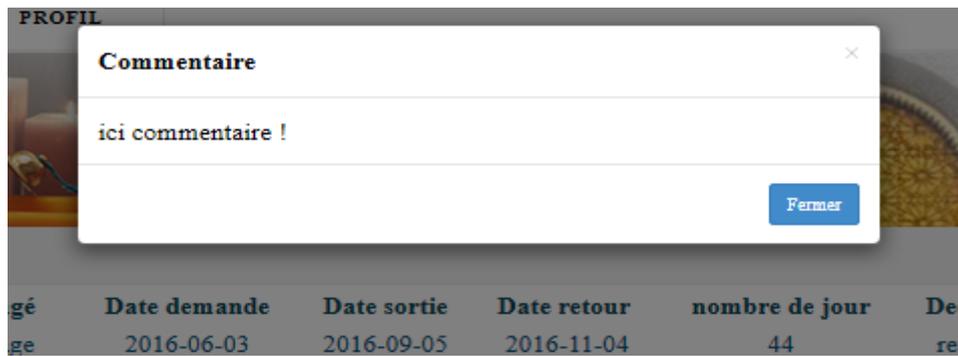


Figure 26 : Fenêtre affiche le commentaire.

2.6. Calendrier des congés accordés :

Le calendrier suivant présente les congés accordés selon les services de CARFM.

ACCEUIL	AGENTS	SUIVI DEMANDES	CONGÉ DE MALADIE	DEMANDES	PROFI	
■ Promotion et animation économique ■ Formation par apprentissage						
< Mai 2016 >						
Dim	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
			rabab fahim			
15	16	17	18	19	20	21
rabab fahim				ilham amran		
22	23	24	25	26	27	28
					meriem Khaldi Attou	
29	30	31	1	2	3	4
meriem Khaldi Attou		EL HASSANI CHARIFI FATIMA ZOHRA				
				saloua ghafer		

Figure 27: Calendrier des congés accordés.

2.7. Afficher agents :

La figure suivante présente les agents et les opérations suivant :

- Modification.
- Suppression.
- L'insertion d'un congé de maladie

Présente aussi une recherche par nom et prénom, CIN, grade et service qui permettent d'afficher la liste des personnels.

ACCEUIL	AGENTS	SUIVI DEMANDES	CONGÉ DE MALADIE	DEMANDES	PROFIL
---------	--------	----------------	------------------	----------	--------



Nom Prenom	CIN	Grade	Email	Date recrutement	Statut	Service	Tel.	R_an	R_ex	Option
saloua ghafer	CD56983	R.1ere grade	saloua@ghefer.com	2013-01-30	Agent	Formation par apprentissage	676432178	12	7	  

Nom Prenom:	CIN:	Grade:	Service:
SA			

Nom Prenom	CIN	Grade	Email	Date recrutement	Statut	Service	Tel.	R_an	R_ex	Option
Soumia Khaldi	CD531001	Adm.3ème	soumia.khaldi@usmba.ac.ma	2012-05-22	Admin	Communication et information	621289876	22	10	  
meriem Khaldi Attou	CD2345	A.adm 2ème grade	meriam@gmail.com	2015-08-26	Agent	Formation par apprentissage	654783219	20	10	  
ilham amrani	CD3456	Adm.1ere grade	alami.ilham@gmail.com	2015-10-12	Agent	Promotion et animation economi	654789020	17	10	  

Figure 28: Gestion d'utilisateurs.

CONCLUSION ET PERSPECTIVE

Mon projet a été réalisé dans le cadre d'un projet de stage et qui a pour objectif la gestion des congés au sein de la Chambre d'artisanat région Fès-Meknès.

Mon travail résume la conception et la réalisation d'une application web permettant la gestion et le suivi des congés. Dans ce contexte, j'ai cherché à développer une application flexible et évolutive permettant son amélioration par la suite afin d'anticiper les changements continus des besoins des utilisateurs.

Cette application a permis, en premier lieu, d'assurer la gestion des demandes, le suivi de leur état et la gestion du personnel CARFM.

Pour la conception de mon application, j'ai eu recours au cycle en Y. Cette approche m'a permis de bien comprendre la problématique et de bien modéliser les objectifs à atteindre. Ce qui m'a donné la possibilité de réaliser un outil stable et évolutif.

Le projet s'est déroulé selon trois axes principaux afin de passer par les étapes essentielles de mon projet : l'analyse, la conception et la réalisation. Pour la réalisation, j'ai utilisé PHP5 comme langage de programmation et MySQL comme système de gestion de base de données.

En outre, ce projet était une opportunité pour bien connaître le développement web et apprendre le langage PHP5 ainsi que les Langages liés tel que CSS, JavaScript, Ajax, HTML.

RÉFÉRENCES WEBOGRAPHIE :

- [1] : <http://blogpro.toutantic.net/2006/05/04/methodologies/>
- [2] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Enterprise_Architect
- [3] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [4] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/WampServer>
- [5] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- <https://openclassrooms.com/>
- <http://www.php.net/manual/fr/>
- <http://getbootstrap.com/>
- <http://developpez.com/>
- <http://fullcalendar.io/>
- <http://www.fpdf.org/>
- <https://fr.wikipedia.org/>

BIBLIOGRAPHIE :

- Titre : [AJAX et PHP : Comment construire des applications web réactives / A. Hendrix.](#)
- Titre : [Traitement d'images : le livre des secrets avec Photoshop, ImageReady et Fireworks /C. Barroca.](#)
- Titre : [UML2 analyse et conception : Mise en oeuvre guidée avec étude de cas / J. Gabay.](#)
- Titre : [Le guide de l'utilisateur UML/G.Booch.](#)
- Titre : [Le grand livre de PHP5 : Développement objet applications pratiques/ K. Gallot.](#)
- Titre : [PHP6 et MySQL 5 : Créez des sites web dynamique/ L. Ullman.](#)

