

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



Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Application de gestion commerciale d'une société

Lieu de stage société MarocPro

Réalisé par

Elaidouni Manal

Encadré par

Pr.Lamrini loubna

Soutenu le 07 /06/2017 devant le jury composé de

Pr.L.Lamrini

Pr.K.Abbad

Pr.A.Zarghili

Résumé

J'ai effectué mon année d'apprentissage de Licence Science et Technique en Génie Informatique au sein du MAROCPRO, entreprise basé à Fès constituée de deux agences une agence de commercialisation, une agence web de création des sites et des applications web, et un centre de formation.

Mon projet principal fut l'analyse et la conception d'un logiciel de gestion commercial destiné à dynamiser et faire évoluer la force de vente de l'entreprise.

Il s'agit donc d'une application de gestion commerciale capable d'automatiser les tâches qui sont faites à l'heure actuelle manuellement. Mon travail consistait à concevoir et à développer une application web dynamique qui permet le suivi des clients et des fournisseurs en ligne.

Autrement dit notre but est de concevoir et développer un logiciel de gestion commercial adaptable aux conditions citées précédemment (gestion des clients, des fournisseurs, du stock,...).

Remerciements

Au nom d'Allah le tout miséricordieux, le très miséricordieux.

Je tiens à exprimer ma reconnaissance et gratitude à mme.LAMRINI LOUBNA pour son encadrement au cours de mon stage, son suivi et son soutien.

Au terme de ce stage, je tiens à présenter mes remerciements les plus distingués à tous les responsables de la société MarocPro, et en plus particulier mon encadrant, le directeur de la société Mr. YOUSSEF RAHMANI.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui, grâce à leur collaboration, ont rendu possible la réalisation de ce projet.

Table des matières

INTRODUCTION	6
CHAPITRE I CONTEXTE DE PROJET	7
1. Présentation de l'organisme d'accueil	7
2. Cadre et objectifs du projet	8
CHAPITRE 2 PRESENTATION INFORMELLE DE PROJET	10
1. Analyse de l'existant	10
2. Analyse des besoins	10
CHAPITRE 3 ANALYSE ET CONCEPTION	12
1. Introduction	12
2. Modélisation UML	12
3. Justification UML	13
4. Différents acteurs	13
5. Diagramme des cas d'utilisation	16
6. Diagrammes de séquences	20
6.1 S'authentifier	21
6.2 Ajout des clients	22
6.3 rechercher un client	23
6.4 Supprimer un client	24
7. Diagramme de classe	24
CHAPITRE 4 REALISATION DE L'APPLICATION	26
1. Outils de développement	26
1.1. HTML	26

1.2.	CSS -----	26
1.3.	JQuery -----	26
1.4.	PHP -----	27
1.5.	Serveur d'application(Wamp) -----	28
1.6.	Serveur base données (MySQL) -----	28
1.7.	PhpMyAdmin -----	29
1.8.	Enterprise Architect -----	29
2.	Présentation de l'application -----	30
2.1.	Interface utilisateur et administrateur -----	30
2.2.	Authentification -----	33
2.3.	Gestion des clients -----	34
2.4.	Fonctionnalité d'ajout -----	35
2.5.	Fonctionnalité de modification -----	36
2.6.	Fonctionnalité de recherche -----	37
2.7.	Générer devis dynamique en PDF -----	37
2.8.	Générer facture dynamique en PDF -----	38
2.9.	Contrôle des comptes par l'administrateur -----	39
	CONCLUSION ET PERSPECTIVES -----	40
	BIBLIOGRAPHIE -----	41
	WEBOGRAPHIE -----	42

Introduction

Dans le cadre de ma formation à la Faculté des Sciences et Techniques de Fès, j'ai effectué un stage au sein de la société MarocPro , qui avait pour objectif la mise en pratique de nos formations académiques et les diverses connaissances et compétences acquises durant notre formation universitaires .

Ce stage permet également de s'introduire dans le marché de travail, sur l'établissement et son environnement, et d'acquérir une première expérience professionnelle.

Ce rapport est le compte rendu du stage que j'ai effectuée au sein de la société du 10/04/2017 au /06/2016, dans le cadre de notre formation à la faculté des sciences et Techniques.

Ce rapport est composé de trois chapitres, le premier est consacré à la présentation de la société d'accueil et le cahier des charges. Dans le deuxième nous décrivons l'analyse et la conception menant à la création de notre application, et dans le troisième chapitre nous présentons les outils utilisés pour la réalisation ainsi que des captures d'écran de l'application avec description.

Chapitre I Contexte de projet

1. Présentation de l'organisme d'accueil

MarocPro est une société située à Fès, une agence de création et de réalisation des sites internet et des applications web (création de site web vitrine,, et de création de site web CMS, E-commerce).

Elle propose des services de référencement et d'hébergement de site web au Maroc pour tous, particulier ou professionnel, en plus l'agence donne la possibilité d'héberger le site web dans des serveurs reliés en permanence à Internet sur un réseau de qualité bien sécurisé.

D'autre part **MarocPro** est une agence spécialisée dans la commercialisation des produits, constituée de deux réseaux commerciaux (national et international), elle dirige et exécute en partie ou en totalité les ventes au nom des producteurs particuliers.



Figure 1 Adresse et Logo de la société MarocPro.

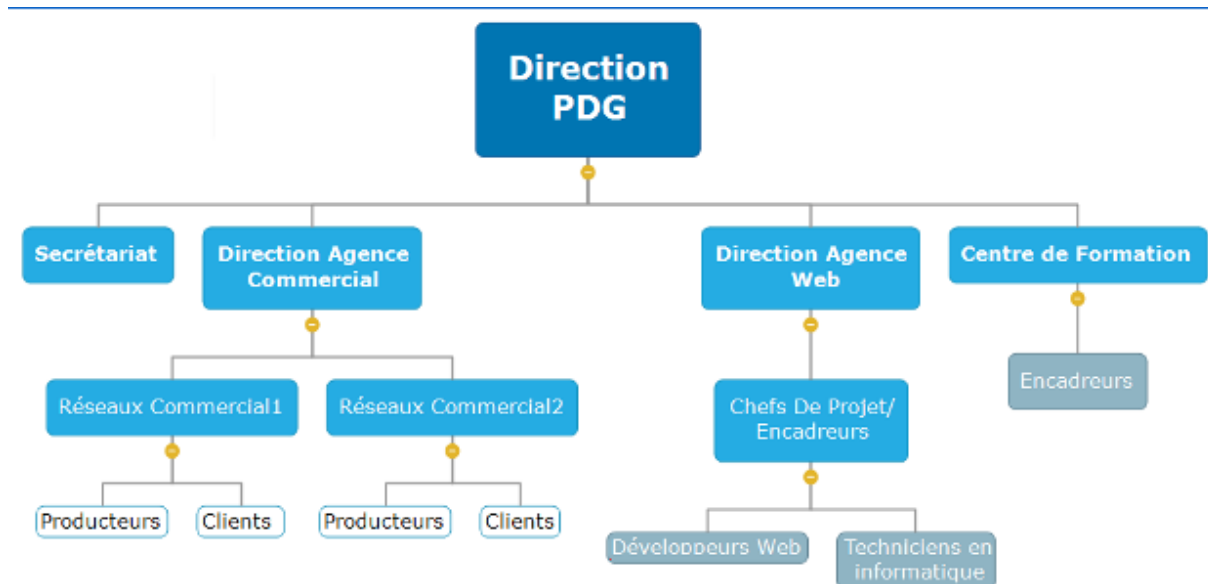


Figure 2 Organigramme de la société MarocPro

2. Cadre et objectifs du projet

Dans cette perspective et vue l'importance de cette gestion dans le fonctionnement des entreprises, se présente l'application de mon stage qui permet de gérer tous les éléments concernant les ventes et les achats effectuées par la société MarocPro.

Donc l'objectif technique de cette application web est de garantir le suivant

- Facilité

Pas besoin de connaître la comptabilité, Créer les documents de ventes et d'achats devis, factures, bons de commande, bons de livraison, relancer les clients et enregistrer les règlements.

- Mobilité

Les devis et factures, l'état du stock ou le suivi des règlements sont toujours à portée de main, sur l'ordinateur, la tablette ou votre téléphone portable, réaliser les affaires facilement et instantanément.

- Efficacité

Grâce aux outils de suivi des clients et des commerciaux, prévoyez les actions commerciales à entreprendre et économiser du temps et des efforts pour gagner en efficacité. Se concentrer sur l'objectif principal.

Chapitre 2 Présentation informelle de projet

1. Analyse de l'existant

Toutes les entreprises possèdent des stocks. Ces stocks représentent dans la plupart des cas entre 10 et 30% du capital financier immobilisé.

Ce qui pousse les entreprises à réfléchir d'une manière sérieuse à une gestion efficace de l'ensemble des processus d'achats, de ventes et de stockage.

En effet, cette gestion a connu une évolution ; la plupart des entreprises ont passé d'une gestion manuelle, où le magasinier procède aux comptages d'une manière physique, à une gestion automatisée à l'aide des outils informatiques.

2. Analyse des besoins

Contact Gestion efficace des prospects, clients et fournisseurs

- Retrouver les informations essentielles de chaque contact.
- Saisie des contacts selon leurs catégories (clients, prospect, fournisseurs).
- Rechercher facilement des contacts (clients, prospect, fournisseurs).
- Faire des mises à jour du contact (clients, prospect, fournisseurs).
- Option de suppression des contacts (clients, prospect, fournisseurs).
- Option d'impression des pages.
- Assigner des actions à réaliser à des contacts (clients, prospect, fournisseurs)

Projet Organisation efficace des travaux et suivie de leurs avancées

- Définir le projet à réaliser pour un contact.
- Ajouter des projets.
- Rechercher facilement des projets.
- Faire des mises à jour du projet.
- Option de suppression des projets.
- Option d'impression des pages.

Facturation Création des devis, factures, bons de commande et bons de livraison

- Créer et modifier tous les types de documents en suivant la logique de la vente
- Devis client et demande de prix fournisseur, accusé de commande client et bon de commande fournisseur, bon de réception et bon de livraison, facture client et facture fournisseur.
- Modifier le modèle de document des ventes fourni.
- Le modèle est compatible avec des en-têtes existants.
- Imprimer en PDF pour visualiser les modifications.

Produits Création des catalogues, commandes, mouvements de stock et dépôts

- la gestion du stock évolue avec les factures et les bons de livraison
- Ajouter des produits.
- Rechercher facilement des produits.
- Faire des mises à jour des produits.
- Option de suppression des produits.
- Les inventaires de marchandises peuvent être créés à la demande.
- Consultation de stock dépôt par dépôt et décider par exemple, le transfert de marchandise d'un dépôt à un autre dépôt.

Chapitre 3 Analyse et Conception

1. Introduction

La conception est une étape primordiale dans le cycle de vie d'une application, elle a pour objectif de faire l'étude des données et des traitements à effectuer.

C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation.

2. Modélisation UML

La motivation fondamentale de la modélisation est de fournir une démarche antérieure afin de réduire la complexité du système étudié lors de la conception et d'organiser la réalisation du projet en définissant les modules et les étapes de la réalisation. Plusieurs démarches de modélisation sont utilisées. Nous adoptons dans notre travail une approche objet basée sur un outil de modélisation UML.

En fait, UML (Unified Modeling Language) est un standard ouvert contrôlé par l'OMG, un consortium d'entreprises qui a été fondé pour construire des standards qui facilitent l'interopérabilité et plus spécifiquement, l'interopérabilité des systèmes orientés objet.

UML est issu de l'unification de nombreux langages de modélisation graphique orientée objet. Il unifie à la fois les notations et les concepts orientés objets.

3. Justification UML

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

- Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions.
- L'aspect formel de sa notation limite les ambiguïtés et les incompréhensions.
- UML est un support de communication performant.
- Il cadre l'analyse et facilite la compréhension de représentations abstraites complexes.
- Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel.

4. Différents acteurs

On présente les différents acteurs susceptibles d'interagir avec le système

- **Utilisateur** gère les contacts, les projets, facturation et produits.
- **Administrateur** se préoccupe des mêmes fonctionnalités que l'utilisateur, de plus il gère leurs comptes (activation et désactivation) .

Acteur	Rôles
Utilisateur	• S'authentifier. • Gestion des contacts Gérer les clients Afficher un client.

- Ajouter un client.
- Rechercher un client.
- Faire des mises à jour d'un client.
- Supprimer un client.
- Impression la liste des clients.
- Assigner une action à réaliser à un client.
- **Gérer les fournisseurs**
- Afficher un fournisseur.
- Ajouter un fournisseur.
- Rechercher un fournisseur.
- Faire des mises à jour d'un fournisseur.
- Supprimer un fournisseur.
- Impression la liste des fournisseurs.
- Assigner une action à réaliser à un fournisseur.
- **Gérer les prospects**
- Afficher un prospect.
- Ajouter un prospect.
- Rechercher un prospect.
- Faire des mises à jour d'un prospect.
- Supprimer un prospect.
- Impression la liste des prospects.
- **Gestion des projets**
- Définir le projet à réaliser pour un contact.
- Ajouter des projets.
- Rechercher facilement des projets.
- Faire des mises à jour du projet.
- Option de suppression des projets.
- Imprimer la liste des projets.
- **Gestion des ventes**

- **Gérer les devis**

- Ajouter un devis.
- Rechercher un devis.
- Faire des mises à jour d'un devis.
- Supprimer un devis.
- Impression la liste des devis.
- Générer un devis dynamique en PDF.

- **Gérer les commandes**

- Ajouter une commande.
- Rechercher une commande.
- Faire des mises à jour d'une commande.
- Supprimer une commande.
- Impression la liste des commandes.

- **Gérer les livraisons**

- Ajouter une livraison.
- Rechercher une livraison.
- Faire des mises à jour d'une livraison.
- Supprimer une livraison.
- Impression la liste des livraisons.

- **Gérer les factures**

- Ajouter une facture.
- Rechercher une facture.
- Faire des mises à jour d'une facture.
- Supprimer une facture.
- Impression la liste des factures.
- Générer une facture dynamique en PDF.

- **Gérer les relevés clients**

- Ajouter un relevé client.

	-Rechercher un relevé client. -Faire des mises à jour d'un relevé client. -Supprimer un relevé client. -Impression la liste des relevés clients. • Gestion des achats • Gérer les devis • Gérer les commandes • Gérer les bons de réception -Ajouter un bon de réception. -Rechercher un bon de réception. -Faire des mises à jour d'un bon de réception. -Supprimer un bon de réception. -Impression la liste des bons de réception. • Gérer les factures • Gérer les relevés fournisseurs • Gestion des produits • Gérer des catalogues et tarifs • Gérer les produits et commandes • Gérer les mouvements de stock • Gérer les dépôts
	Administrateur • Gestion des comptes -Activer un compte d'utilisateur. -Désactiver un compte d'utilisateur.

5. Diagramme des cas d'utilisation

Après l'identification des acteurs le diagramme de cas d'utilisation représente les fonctionnalités nécessaires avec une vision orientée utilisateur, il représente également les interactions entre acteurs.

En effet, un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système.

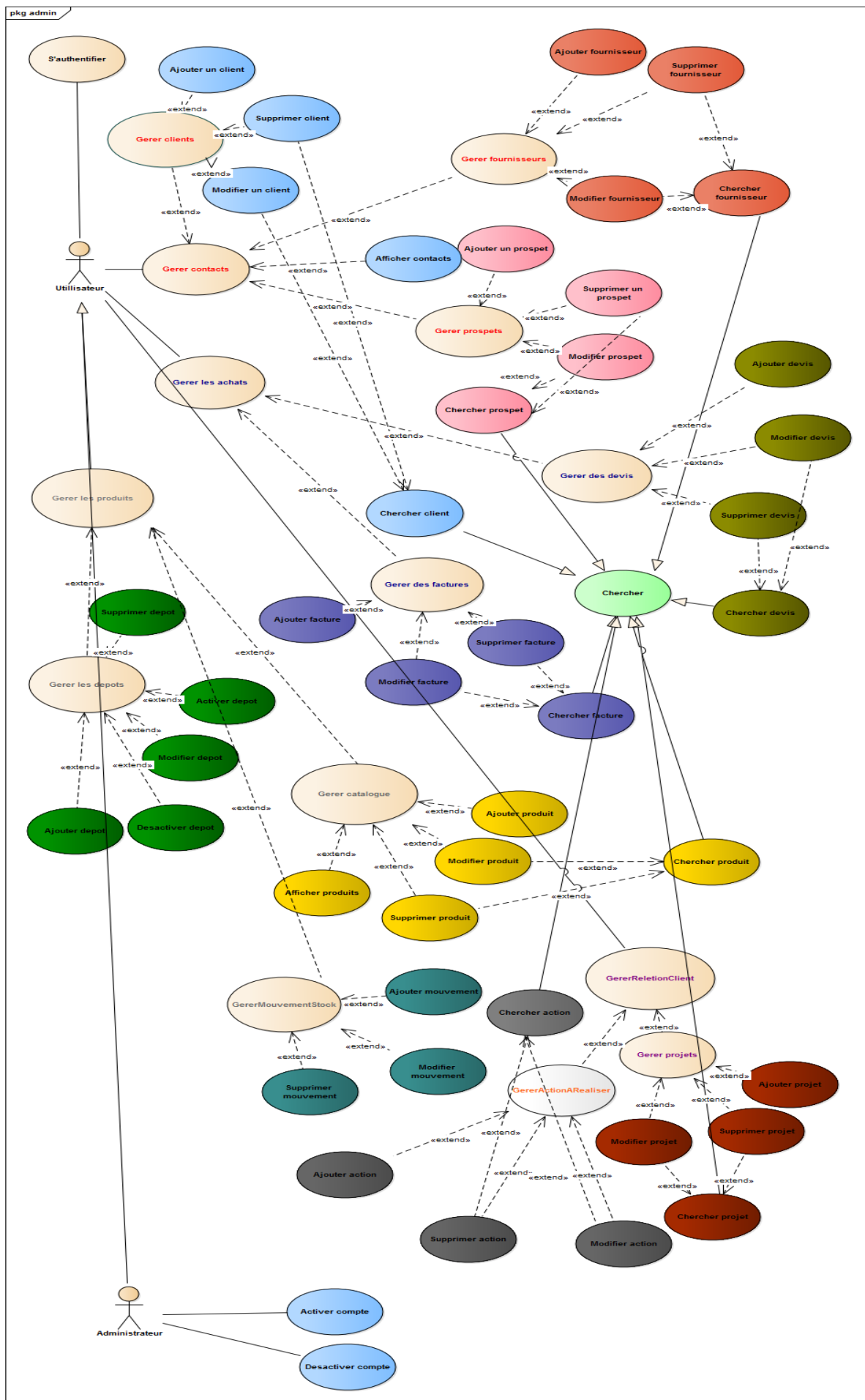
Les figures suivantes montrent les diagrammes des cas d'utilisation de l'utilisateur et l'administrateur

- Description détaillée des cas d'utilisation

Pour mieux comprendre le fonctionnement du système, nous détaillerons quelques cas d'utilisation importants

- Authentification

L'Authentification est une étape obligatoire pour tout utilisateur avant d'accéder à sa vue.



Nom du cas	S'authentifier
Acteur principal	Tous les utilisateurs et l'administrateur
Objectif	Accéder au panneau de configuration de l'application
Pré condition	Aucune
Scénario normal	- saisir l'email et le mot de passe - valider - le système vérifie les coordonnées - accéder au panneau approprié pour chaque utilisateur
Scénario d'échec	- saisir l'email et le mot de passe - valider - cas d'erreur un champ vide ou incorrect=> message d'erreur => accès interdit
Post condition	Accéder au panneau de configuration approprié

• Gestion des contacts

La gestion des contacts consiste à créer des contacts qui peuvent être un prospect , un client ou un fournisseur .

Nom du cas	Ajouter d'un contact
Acteur principal	Tous les utilisateurs et l'administrateur
Objectif	Ajouter un nouvel contact
Pré condition	L'acteur est authentifié
Scénario normal	- le système affiche un formulaire d'ajout - l'acteur remplit les champs - l'acteur valide - le système enregistre l'événement - le système affiche l'événement ajouté
Scénario d'échec	- le système affiche un formulaire d'ajout - l'acteur remplit les champs - l'acteur valide - cas d'erreur le système trouve un

	événement avec le même titre => recharger le formulaire avec un message d'erreur
Post condition	Afficher contact ajouté

Tableau 2 Description détaillée du cas d'utilisation "Ajouter contact"

6. Diagrammes de séquences

Les diagrammes de séquences permettent d'illustrer les cas d'utilisation et de représenter le séquencement des interactions et les collaborations entre les objets du système selon un point temporel.

En ce qui suit, nous présenterons quelques diagrammes de séquences relatifs aux cas d'utilisations présentés.

6.1 S'authentifier

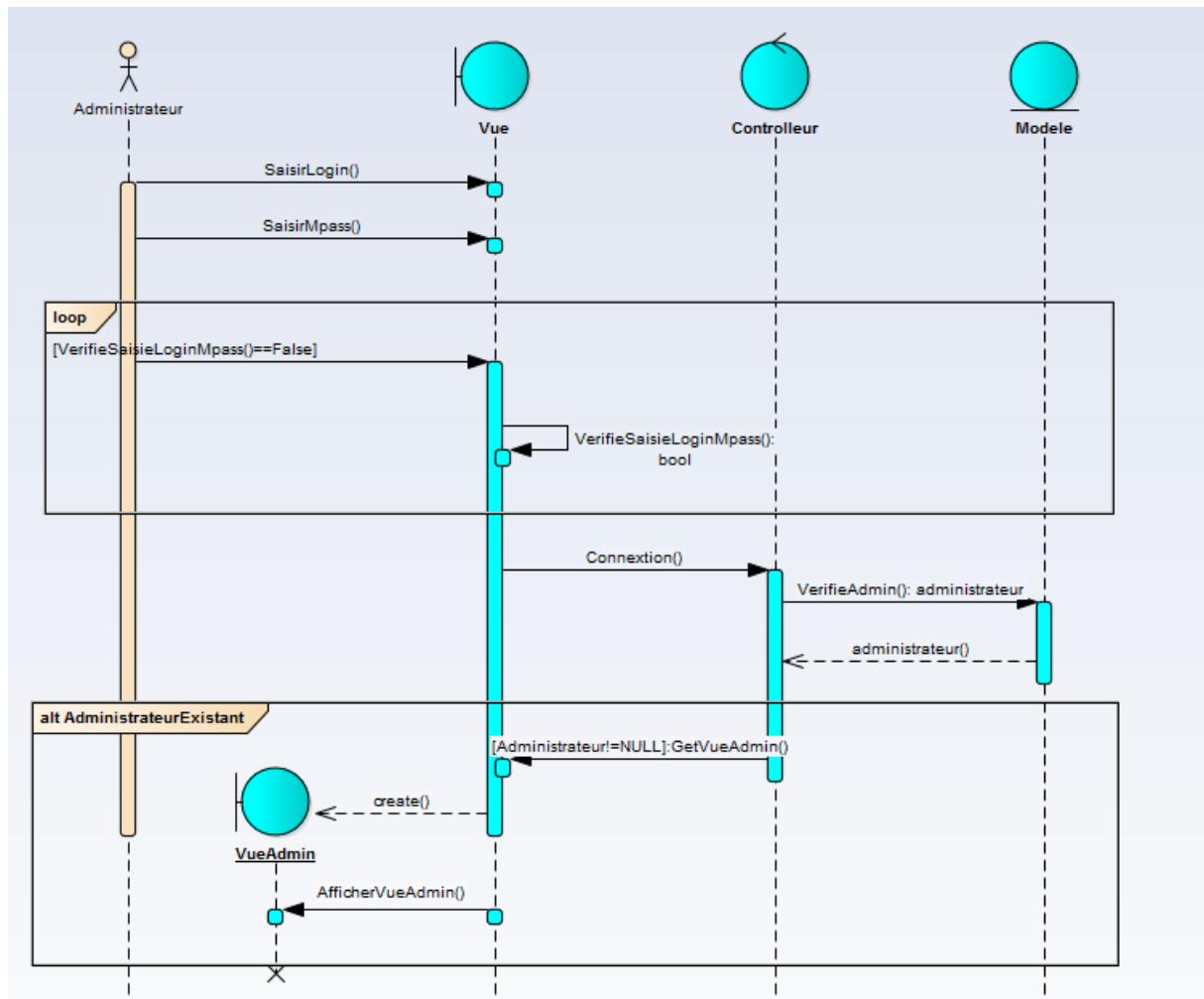


Figure 4 Diagramme de séquence d'authentification.

6.2 Ajout des clients

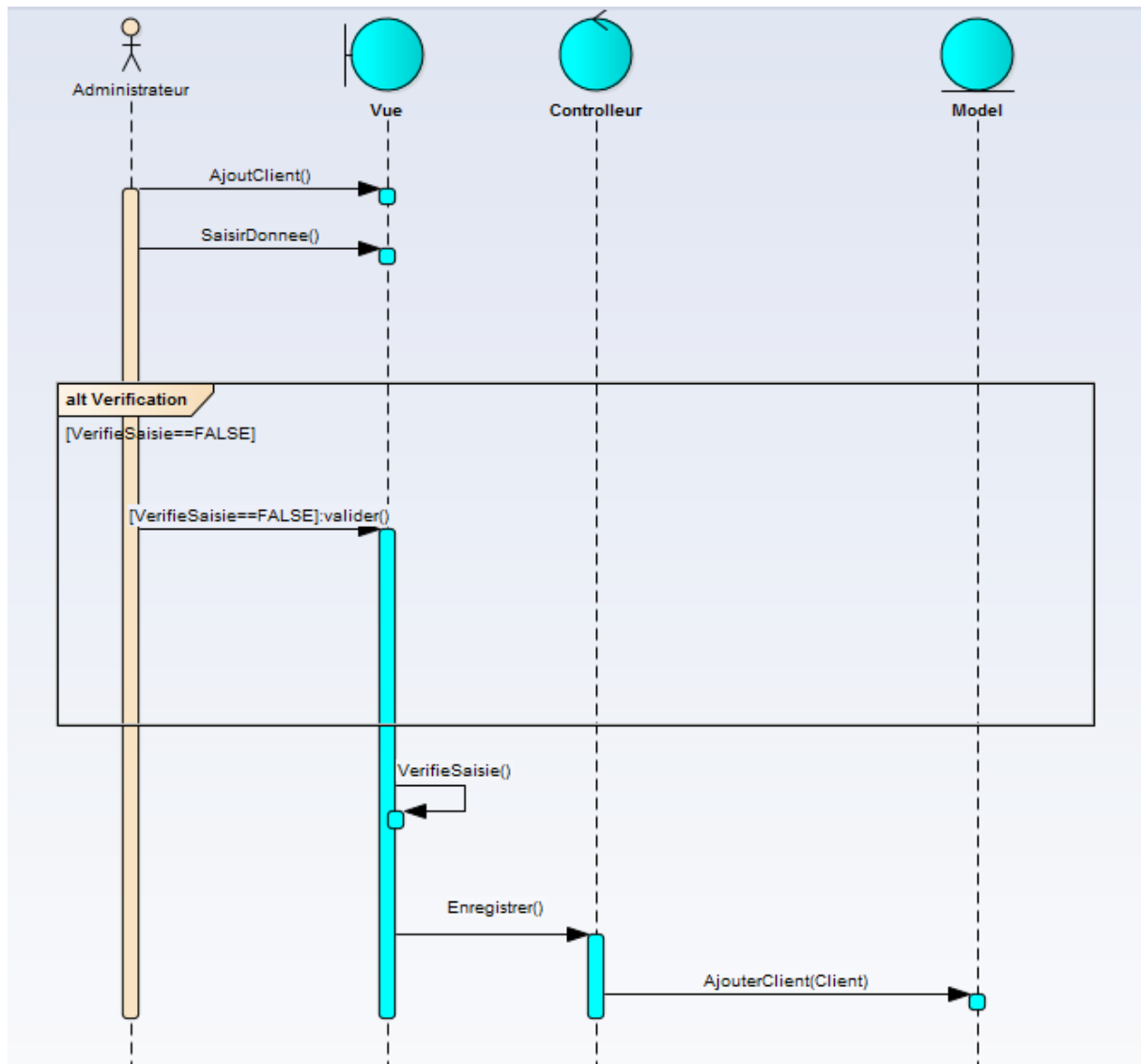


Figure 5 Diagramme de séquence d'ajout d'un client

6.3. Rechercher un client

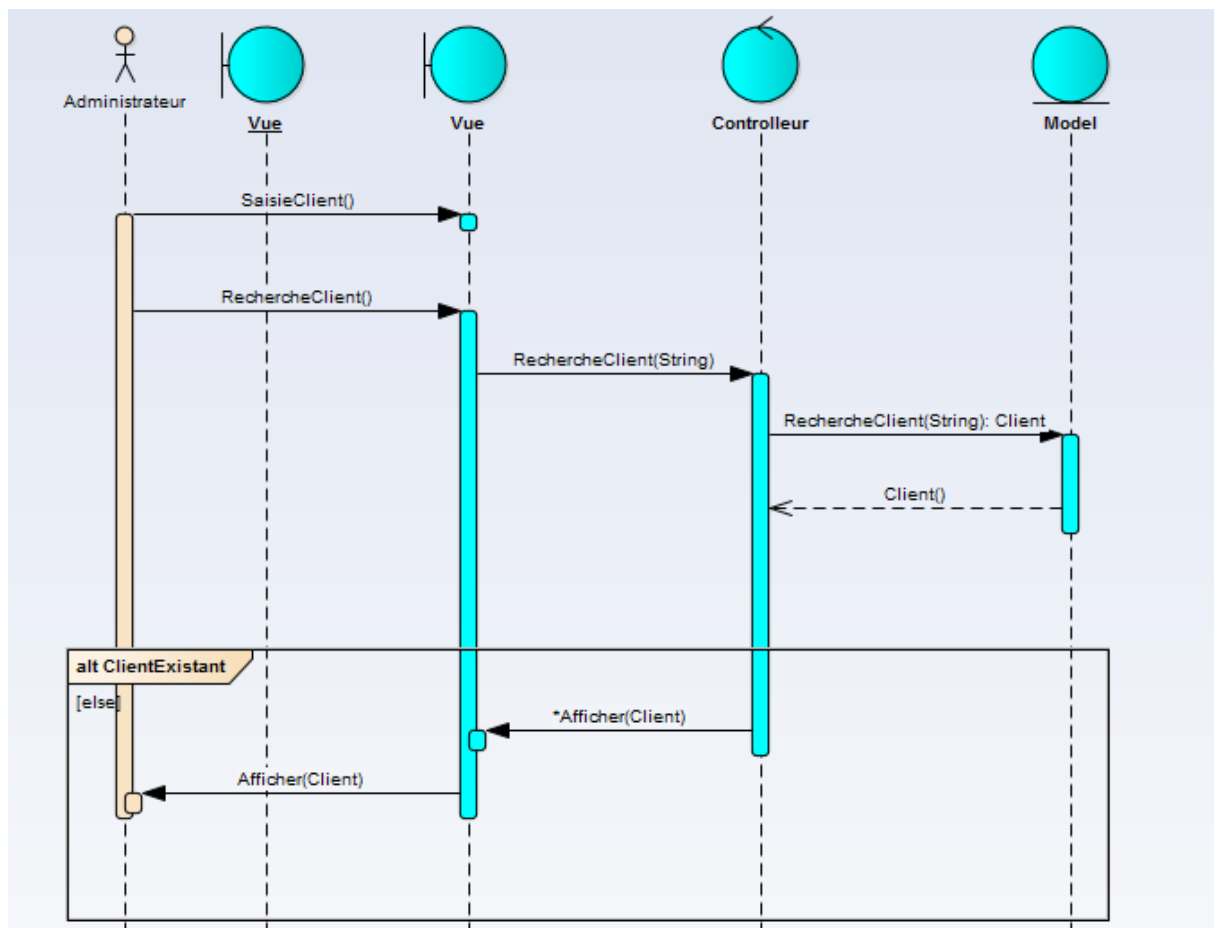


Figure 6 Diagramme de séquence de recherche d'un client

6.4. Supprimer un client

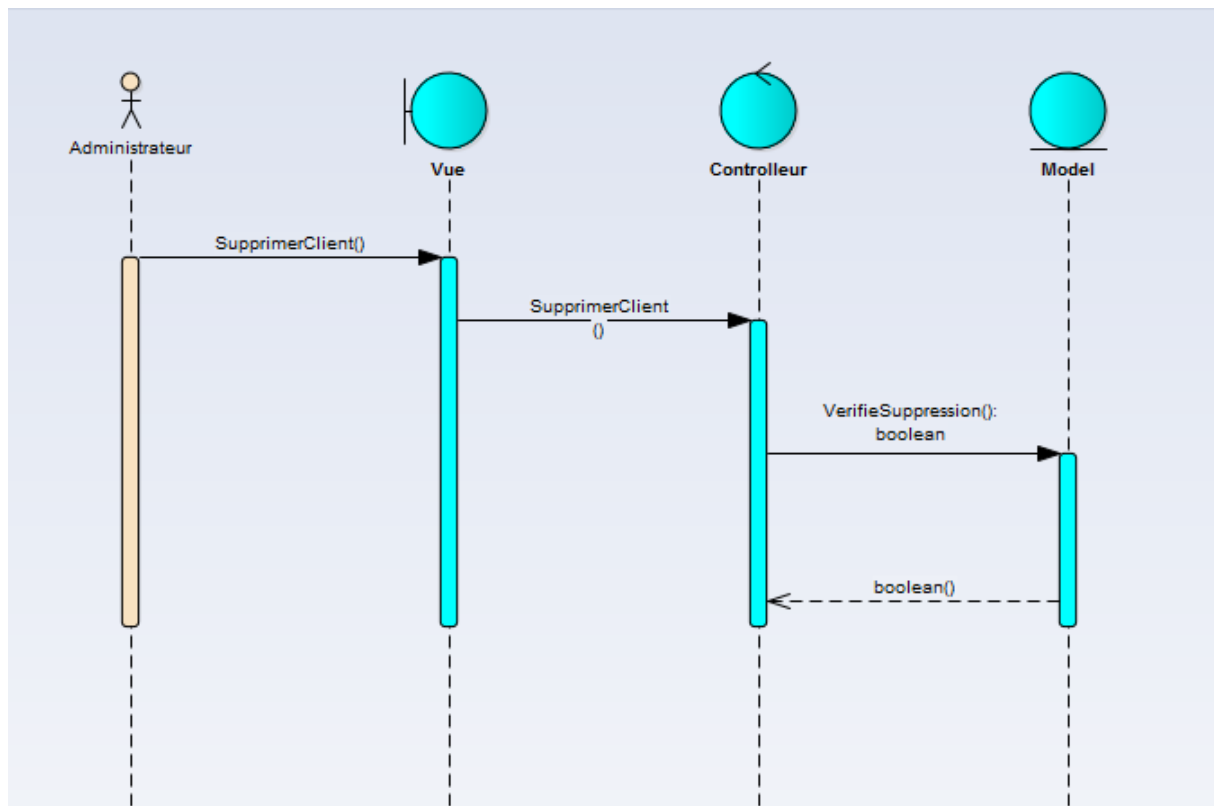


Figure 7 Diagramme de séquence de suppression

7. Diagramme de classe

C'est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci.

Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamiques. Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe

Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe.

Une classe est un ensemble de fonctions et de données (attributs) qui sont liées ensemble par un champ sémantique. Elles permettent de modéliser un programme et ainsi de découper une tâche complexe en plusieurs petits travaux simples.

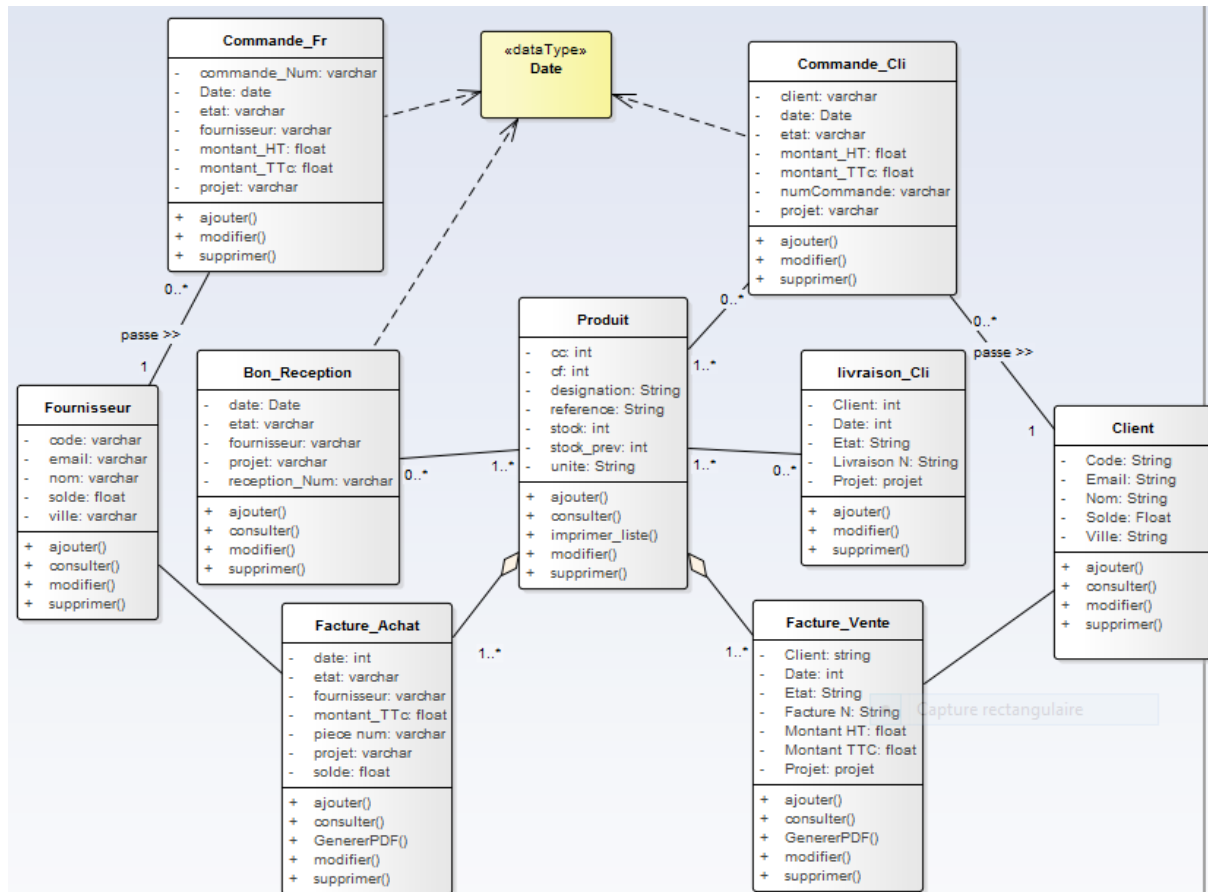


Figure 8 Diagramme de classe

Chapitre 4 Réalisation de l'application

1. Outils de développement

1.1. 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).

1.2. CSS

Le terme **CSS** est l'acronyme anglais de *Cascading Style Sheets* qui peut se traduire par "feuilles de style en cascade".

Le CSS est un langage informatique utilisé sur l'internet pour mettre en forme les fichiers HTML ou XML. Ainsi, les feuilles de style, aussi appelé les fichiers CSS, comprennent du code qui permet de gérer le design d'une page en HTML.

1.3. JQuery

jQuery est une bibliothèque JavaScript libre et multiplateforme créée pour faciliter l'écriture de scripts côté client dans le code HTML des pages web3.

La première version est lancée en janvier 2006 par John Resig.

La bibliothèque contient notamment les fonctionnalités suivantes

- Parcours et modification du DOM (y compris le support des sélecteurs CSS 1 à 3 et un support basique de XPath).
- Événements.
- Effets visuels et animations.
- Manipulations des feuilles de style en cascade (ajout/suppression des classes, d'attributs...).
- Ajax.
- Plugins.
- Utilitaires (version du navigateur web...).

1.4. PHP

PHP (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour *PHP Hypertext Preprocessor*) est un langage de scripts généralistes et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.

Les compétences en développement PHP, développeurs PHP et ingénieurs de développement PHP, sont très recherchées par les entreprises qui l'utilisent de plus en plus dans le cadre de création de pages web dynamiques ainsi que dans le cadre de langage interprété de façon locale.

PHP est considéré par certains comme une plate-forme de développement en raison de l'étendue et de la richesse de sa bibliothèque.

1.5. Serveur d'application(Wamp)

WAMP est un acronyme informatique signifiant « Windows » « Apache » « MySQL » « PHP » dans la majorité des cas mais aussi parfois, « Perl », ou « Python ». Il s'agit d'un néologisme basé sur LAMP Architecture, il possède 4 composants.

Les rôles de ces quatre composants sont les suivants

Apache est le serveur web « frontal » il est « devant » tous les autres et répond directement aux requêtes du client web (navigateur) ;

Le langage de script PHP sert la logique ;

MySQL stocke toutes les données de l'application ;

Windows assure l'attribution des ressources à ces trois composants.

Tous les composants peuvent être situés Sur une même machine ; Sur deux machines, généralement Apache et le langage de script d'un côté et MySQL de l'autre ; Sur de nombreuses machines pour assurer la haute disponibilité (répartition de charge et/ou failover).

Néanmoins, l'architecture WAMP est le plus souvent utilisée pour développer des sites web sur une machine Windows. De ce fait, en général, tout se passe sur une même machine. La mise en production se fera généralement sur une architecture LAMP (ou XAMP, X désignant un système à base d'Unix).

1.6. Serveur base données (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, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft. Son nom vient du prénom de la fille du Co créateur Michael Widenius, My SQL fait référence au Structured Query Language, le langage de requête utilisé.

MySQL AB a été acheté le 16 janvier 2008 par Sun Microsystems pour un milliard de dollars américains. En 2009, Sun Microsystems a été acquis par Oracle Corporation, mettant entre les

maines d'une même société les deux produits concurrents que sont Oracle Database et MySQL. Ce rachat a été autorisé par la Commission européenne le 21 janvier 2010.

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

1.7. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin est une interface d'administration pour le SGBD MySQL. Il est écrit en langage PHP et s'appuie sur le serveur HTTP Apache.

Il permet d'administrer les éléments suivants

- Les bases de données
- Les tables et leurs champs (ajout, suppression, définition du type)
- Les index, les clés primaires et étrangères
- Les utilisateurs de la base et leurs permissions
- Exporter les données dans divers formats (CSV, XML, PDF, Open Document, Word, Excel et Latex).

1.8. Enterprise Architect

Enterprise Architect est un logiciel de modélisation et de conception UML, édité par la société australienne Sparx Systems. Couvrant, par ses fonctionnalités, l'ensemble des étapes du cycle de conception d'application, il est l'un des logiciels de conception et de modélisation les plus reconnus.

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. **Présentation de l'application**

2.1. Interface utilisateur et administrateur

Vu la croissance de nombre de utilisateurs qui se connectent à partir des mobiles et tablettes, nous avons conçu l'application par une approche « mobile first » dans une stratégie «responsive design» qui permet au site de s'adapter au support de navigation.

Dans cette partie, je vais présenter les interfaces de l'application ainsi que le déroulement des actions à afin de concrétiser mon travail.

Cette figure donne l'aperçu de l'accueil de chaque utilisateur après l'ouverture de l'application.

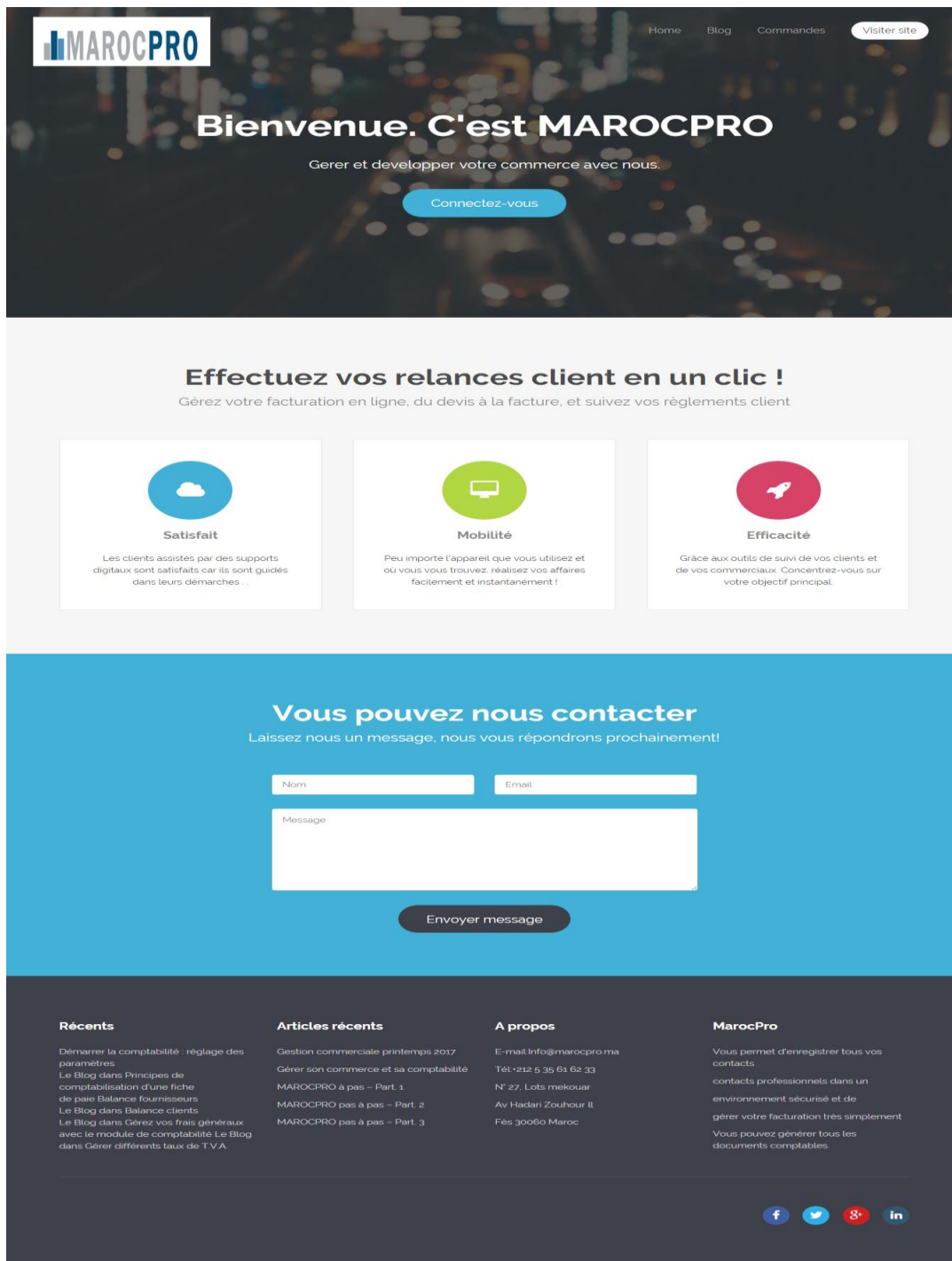


Figure 9 page d'accueil

Après avoir appuyé sur le bouton «connectez-vous», une nouvelle section s'affiche directement qui est l'aperçu d'authentification.



[Home](#)
[Blog](#)
[Commandes](#)
[Visiter site](#)

Bienvenue

Gérer et développer votre commerce avec nous.

Connectez-vous

Effectuez vos relances client en un clic !

Gérez votre facturation en ligne, du devis à la facture, et suivez vos règlements client.



Satisfait

Les clients assistés par des supports digitaux sont satisfaits car ils sont guidés dans leurs démarches.



Mobilité

Peu importe l'appareil que vous utilisez et où vous vous trouvez, réalisez vos affaires facilement et instantanément !



Efficacité

Grâce aux outils de suivi de vos clients et de vos commerciaux, concentrez-vous sur votre objectif principal.

[Login](#)
[Register](#)

☒ Remember Me

IDENTIFIEZ-VOUS

[Mot de passe oublié ?](#)

Vous pouvez nous contacter

Laissez nous un message, nous vous répondrons prochainement!

Envoyer message

Récents

- Démarrer la comptabilité - réglage des paramètres
- Le Blog dans Principes de comptabilisation d'une fiche de paie Balance fournisseurs
- Le Blog dans Balance clients
- Le Blog dans Gérer vos frais généraux avec le module de comptabilité Le Blog dans Gérer différents taux de T.V.A.

Articles récents

- Gestion commerciale printemps 2017
- Gérer son commerce et sa comptabilité MAROCPRO à pas - Part 1
- MAROCPRO pas à pas - Part 2
- MAROCPRO pas à pas - Part 3

A propos

E-mail: info@marocpro.ma
 Tel: +32 5 35 61 62 33
 N° 27, Lots mekour
 Av Hadari Zouhour II
 Fes 33060 Maroc

MarocPro

Vous permet d'enregistrer tous vos contacts professionnels dans un environnement sécurisé et de gérer votre facturation très simplement. Vous pouvez générer tous les documents comptables.






Figure 10 page d'accueil avec authentification

2.2. Authentification

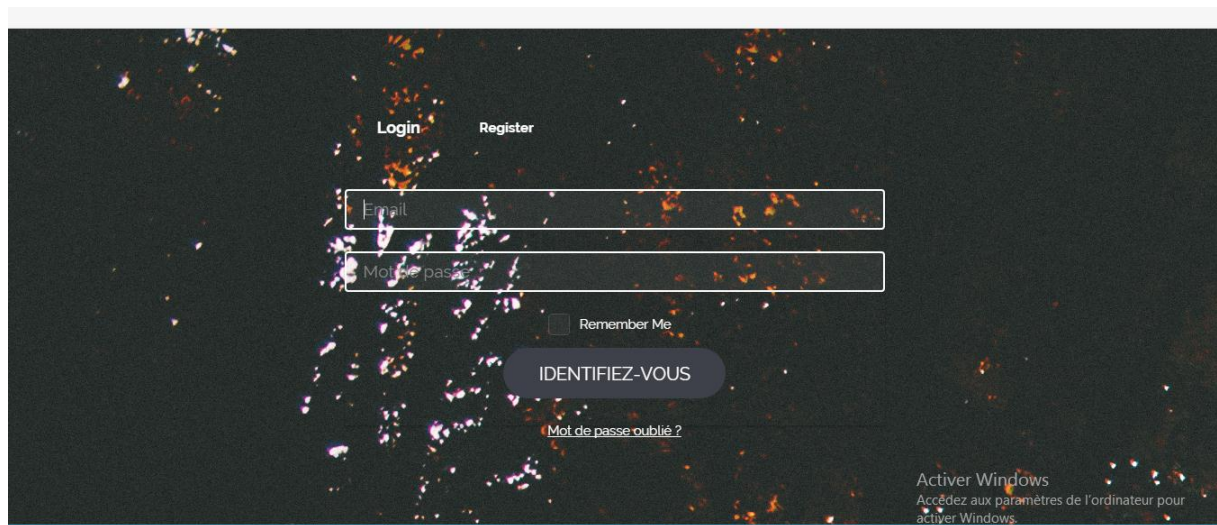


Figure 11 Vue d'authentification

Une fois l'authentification s'est déroulée avec succès, on donne accès à l'interface qui concerne l'utilisateur authentifié.

Le cas d'échec d'authentification est représenté par la figure ci-dessous où on affiche un message pour annoncer que la combinaison Username/Password est incorrecte.

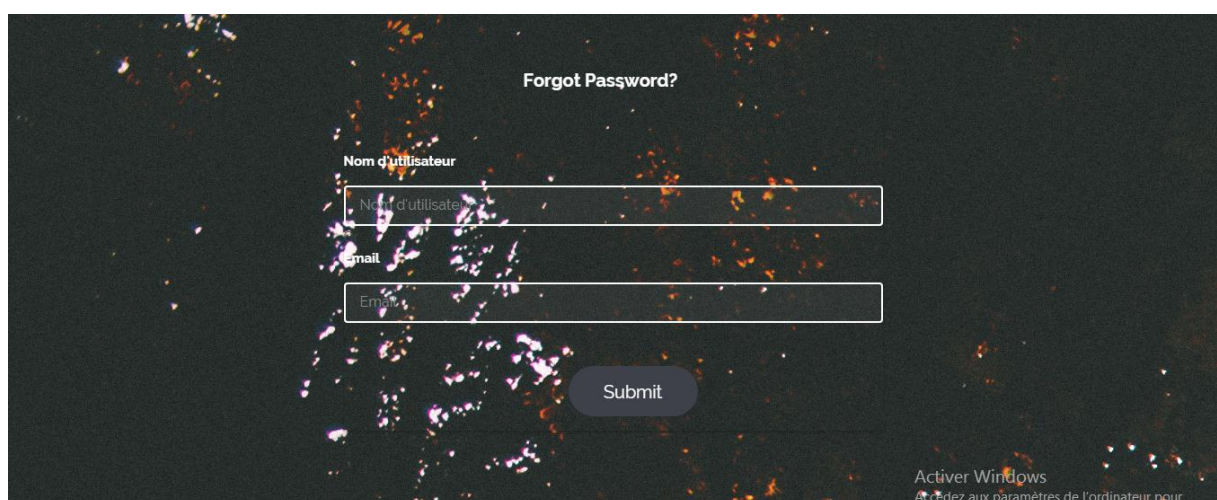
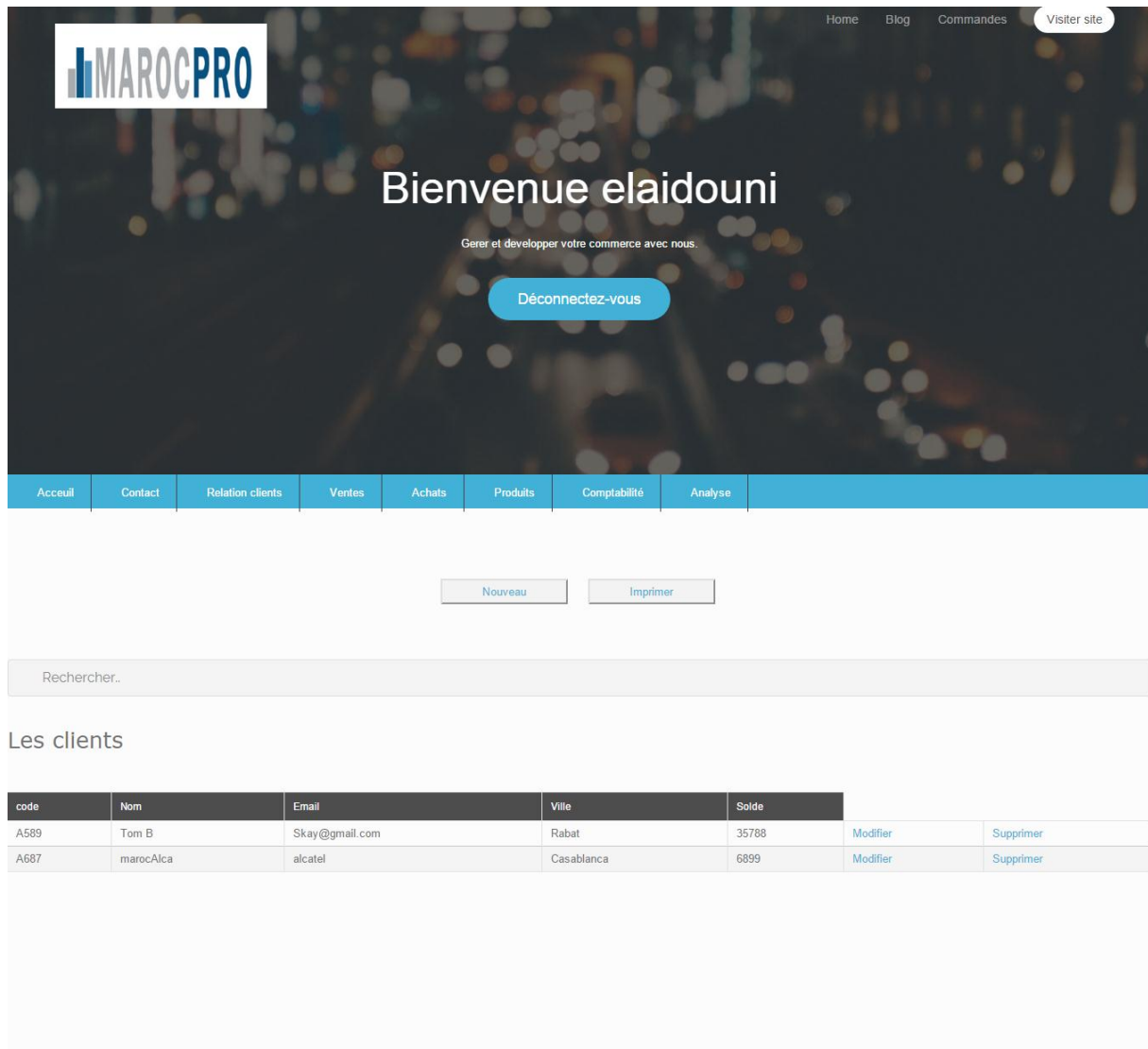


Figure 12 Vue de mot de passe oublié

2.3. Gestion des clients



The screenshot displays the MAROCPRO application interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Blog, Commandes, and Visiter site. The main header area features the MAROCPRO logo and a welcome message: "Bienvenue elaidouni". Below this, there is a button labeled "Déconnectez-vous". A horizontal menu contains various service categories: Accueil, Contact, Relation clients, Ventes, Achats, Produits, Comptabilité, and Analyse. Below the menu, there are buttons for "Nouveau" and "Imprimer". A search bar is present with the placeholder text "Rechercher..". The section titled "Les clients" contains a table with the following data:

code	Nom	Email	Ville	Solde		
A589	Tom B	Skay@gmail.com	Rabat	35788	Modifier	Supprimer
A687	marocAlca	alcatel	Casablanca	6899	Modifier	Supprimer

Figure 13 Page de clients

La page donne accès aux divers services de l'application selon l'utilisateur authentifié parmi lesquelles la consultation des clients enregistrés , et aussi l'actualisation des données concernant une propriété.

Pour imprimer la liste des articles se trouvant dans le stock il suffit de cliquer sur le bouton imprimer.

2.4. Fonctionnalité d'ajout

1

Ajouter un nouveau client

Code *

Nom *

Email *

Solde *

Ville *

Submit

Figure 14 Page d'ajout d'un client

2.5. Fonctionnalité de modification

1

Modifier le client

Nom

Tom B

Email

Skay@gmail.com

Ville

Rabat

Solde

35788

Submit

Figure 15 Page d'e modification d'un client

2.6. Fonctionnalité de recherche

tt

Les clients

code	Nom	Email	Ville	Solde		
A589	Tom B	Skay@gmail.com	Rabat	35788	Modifier	Supprimer

Figure 16 recherche d'un client

2.7. Générer devis dynamique en PDF

[illegible]

Figure 17 Devis d'un client en PDF

2.8. Générer facture dynamique en PDF

MAROCPRO
N° 27, Lots mekouar, Av Hadari, Zouhour II
Tel: +212 5 35 61 62 33
Info@marocpro.ma

code client: A687
marocAlca
alcatel
Casablanca

Facture N°A547 Emis le 04/06/17

Réf	Désignation	Qte	Remise	Montant-HT
A754	Entrepôt 10000	8 €	1 €	€
Total:			HT : -1 € TVA (20%): -0.2 € TTC : -1.2 €	

Activer Windows
Accédez aux paramètres de votre ordinateur pour activer Windows.

Figure 18 Facture d'un client en PDF

Le fait de créer les devis et les factures à partir de la base de données faire gagner un temps précieux.

2.9. Contrôle des comptes par l'administrateur

The screenshot shows the admin interface of MAROCPRO. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Blog, Commandes, and a button to Visiter site. The main header area displays 'Bienvenue admin' and a sub-header 'Gerer et developper votre commerce avec nous.' Below this is a 'Déconnectez-vous' button. A horizontal menu at the bottom of the header contains links for Accueil, Contact, Relation clients, Ventres, Achats, Produits, Comptabilité, Analyse, and admin. The main content area is titled 'Les comptes' and contains a table of user accounts.

Nom	Prenom	Email		
admin	admin	admin@gmail.com	Activer	Désactiver
elaidouni	manal	mm.elaidouni@gmail.com	Activer	Désactiver

Figure 19 Vue d'administrateur

Conclusion et perspectives

Durant le présent projet de fin d'études, Il m'a été confié la mission, au sein de l'entreprise MAROCPRO d'étudier et mettre en place mes connaissance de développement web.

Ce projet était bénéfique pour moi dans plusieurs sens. Il m'a permis de me perfectionner en améliorant nos connaissances en programmation et en conception. Ainsi d'approfondir les connaissances et le savoir-faire acquis durant les années de ma formation à l'FST Fès, et d'autre part, de préparer mon intégration à la vie professionnelle et de me se situer sur le marché de l'entreprise (fonctionnement).

J'ai essayé de réaliser ce projet pour le but de faciliter l'entreprise en question, d'améliorer la gestion et le suivi de ses clients, de ses fournisseurs et de son stock.

J'ai appliqué au maximum possible les règles de bases permettant d'avoir une application performante. J'ai appliqué UML pour concevoir une grande partie de ce travail. J'ai utilisé aussi PHP et Mysql pour concevoir cette application.

Bibliographie

- Pr. Begdouri Ahlam Bases de Données-MySQL Partie-2 LST-INFO-FST.
- Pr.Abderrahim Benabbou La Modélisation en UML.
- Concevez votre web avec PHP et MYSQL - Mathieu Nebra.

Webographie

- W3Schools - www.w3schools.com
- OpenClassrooms - www.openclassrooms.com
- BornToCode- www.borntocode.fr
- StackOverFlow- www.stackoverflow.fr