



UNIVERSITE SIDI MOHAMED BEN ABDELLAH
FACULTE DES SCIENCES ET TECHNIQUES DE FES

Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Réalisation d'un Site Web de Gestion Des Services d'Imprimerie



Lieu de stage : Ilias Print Fès

**Réalisé par :
MOHAMED EL BOUCH
SOUFYANE YASSIN**

**Encadré par :
Pr Aicha MAJDA
Mme Mounia MEZZOURI**

Soutenu le 12/06/2019 devant le jury composé de :

**Pr L.LAMRINI
Pr R.BEN ABBOU
Pr A.MAJDA**

Année Universitaire 2018-2019

Remerciement

Avant toute chose, nos souhaits les plus chers seront de remercier vivement toutes les personnes, qui, de près ou de loin, se sont impliquées dans la réalisation de ce rapport, tant par leur soutien opérationnel, que professionnel.

En particulier, on souhaite remercier Pr A.Majda pour son soutien continu, sa disponibilité inégale, sa confiance et ses conseils qui nous ont permis de progresser sans cesse durant la période du stage.

On tient à remercier également Mme Mezzouri Mounia gérant de l'entreprise ILIASPRINT pour ses directives et ses explications et aussi pour le temps qu'il nous a consacré tout au long de cette période, sachant répondre à toutes nos interrogations.

On adresse nos plus sincères remerciements à nos parents, nos familles et tous nos proches et amis, qui nous ont aidé et toujours soutenu et encouragé au cours de la réalisation de ce travail.

Enfin, nos vifs remerciements s'adressent à tous les membres du jury pour avoir agréé d'évaluer ce travail.

Sommaire

Liste des figures	4
Liste des acronymes.....	6
Résumé.....	7
Introduction.....	8
Chapitre 1 : Contexte général du projet	9
1.1 Présentation du lieu de stage	9
1.2 Etude de l'existant.....	9
1.2.1 Description de l'existant.....	9
1.2.2 Problématique	10
1.2.3 Solution proposée.....	10
Chapitre 2 : Analyse et conception	12
2.1 Modélisation UML.....	12
2.2 Différents acteurs.....	12
2.3 Diagrammes de cas d'utilisation	13
2.4 Diagramme de Séquences	16
2.4.1 S'authentifier.....	16
2.4.2 Passer une Commande	17
2.4.3 Modifier un Produit	19
2.4.4 Ajouter un Employé	21
2.5 Diagramme de classes	24
Chapitre 3 : Réalisation du site web	25
3.1 Architecture du développement.....	25
3.2 Outils de développement	27
3.3 Présentation des interfaces du site web	31
3.3.1 Espace Client	31
3.3.1.1 Page d'accueil	31
3.3.1.2 Page des produits	33
3.3.1.3 Page d'une catégorie choisie.....	34
3.3.1.4 Page des détails	34
3.3.1.5 Page de panier	35
3.3.1.6 Page commande personnalisée.....	37
3.3.1.7 Page des services	38

3.3.1.8 Page de contact	39
3.3.2 Espace Gérant-Employé.....	39
3.3.2.1 Page d'authentification.....	40
3.3.2.2 Page d'accueil	43
3.3.2.3 L'ajout de produit	45
3.3.2.4 Gestion des produits.....	46
3.3.2.5 Gestion des commandes.....	47
3.3.2.6 L'ajout d'un employé	48
3.3.2.7 Gestion des employés.....	49
3.3.2.8 L'ajout d'un fournisseur	49
3.3.2.9 Gestion des fournisseurs.....	49
3.3.2.10 Statistiques	50
Conclusion	51
Webographie.....	52

Liste des figures

Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisation pour l'employé et le gérant	14
Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation pour le client	15
Figure 3 : Cas d'utilisation << S'authentifier >>	16
Figure 4 : Diagramme de séquences d'authentification	17
Figure 5 : Cas d'utilisation << Passer commande>>	18
Figure 6 : Diagramme de séquences du cas << passer une commande>>	19
Figure 7 : Cas d'utilisation << Modifier produit>>	20
Figure 8 : Diagramme de séquences du cas << modifier un produit>>	21
Figure 9 : Cas d'utilisation << Ajouter employé>>	22
Figure 10 : Diagramme de séquences du cas << ajouter un employé>>	23
Figure 11 : Diagramme de classe	24
Figure 12 : Logo laravel	25
Figure 13 : Patron MVC	26
Figure 14 : Logo Enterprise Architect	27
Figure 15 : Logo MySQL	28
Figure 16 : Logo php	28
Figure 17 : Logo XAMPP	28
Figure 18 : Logo phpMyAdmin	28
Figure 19 : Logo Apache Server	29
Figure 20 : Logo HTML	29
Figure 21 : Logo CSS	30
Figure 22 : Logo JS	30
Figure 23 : Logo Bootstrap	31
Figure 24 : Accueil du site	32
Figure 25 : Page des produits	33
Figure 26 : Tri par catégorie	34
Figure 27 : Détails d'un produit	35
Figure 28 : Panier	36
Figure 29 : Procéder à commander	36
Figure 30 : Commande personnalisée	37
Figure 31 : Page des services	38
Figure 32 : Page de contact	39
Figure 33 : Page d'authentification	40
Figure 34 : Erreur1 d'authentification	40
Figure 35 : Erreur2 d'authentification	41
Figure 36 : Mot de passe oublié	41
Figure 37 : Erreur mot de passe oublié	42
Figure 38 : Validation mot de passe	42
Figure 39 : Email-mot de passe	42
Figure 40 : Accueil-gérant	43
Figure 41 : Accueil-employé	43
Figure 42 : Paramètres	44
Figure 43 : Erreur-ancien mot de passe	44
Figure 44 : Erreur-confirmation de mot de passe	44

Figure 45 : Mot de passe modifié	45
Figure 46 : Formulaire d'ajout produit	45
Figure 47 : Erreur-formulaire d'ajout produit	45
Figure 48 : Liste de produits	46
Figure 49 : Voir produit	46
Figure 50 : Modifier produit	47
Figure 51 : Supprimer produit	47
Figure 52 : Liste des commandes	47
Figure 53 : Supprimer commande	48
Figure 54 : Ajouter employé	48
Figure 55 : Liste d'employés	49
Figure 56 : Ajouter fournisseur	49
Figure 57 : Liste fournisseurs	49
Figure 58 : Diagramme du pourcentage de produits commandés par catégorie	50

Liste des acronymes

Abréviation	Désignation
UML	Unified Modeling Language
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JS	JavaScript
SGBD	Système de Gestion des Bases de données
MVC	Modèle-Vue-Contrôleur
PHP	HyperText Preprocessor

Résumé

Ce rapport est le résultat d'un stage effectué à l'entreprise ILIASPRINT à Fès pendant une durée de deux mois.

Le but de ce rapport est la réalisation d'un site web qui permet au personnel la gestion des commandes, pareillement de représenter aux clients les services, produits de l'entreprise ainsi que passer des commandes personnalisées.

Pour la réalisation de ce projet, nous avons utilisé les différents outils de conception, modélisation, programmation (UML, MYSQL, HTML, CSS, LARAVEL...).

Abstract

This report is the result of an internship at the company ILIASPRINT in Fes for a period of two months.

The purpose of this report is the realization of a website that allows the staff to manage orders, similarly to represent for customers services, products of the company and place personalized orders.

For the realization of this project, we used various tools of conception, modeling, and programming like (UML, MYSQL, HTML, CSS, LARAVEL...).

Introduction

Le stage de fin d'études est le complément le plus essentiel dans une formation, c'est une période d'apprentissage et de perfectionnement en entreprise. Il permet d'acquérir de nouvelles compétences professionnelles. C'est l'étape pratique qui vient couronner nos études.

L'objectif de notre stage était le développement d'un site web pour l'entreprise ILIASPRINT à Fès. Cette dernière est une entreprise qui offre des services variés en impression, infographie, et finition. Cette entreprise cherche à répondre aux besoins des clients en offrant des services uniques. Plusieurs personnes veulent savoir les nouveaux produits offerts par l'entreprise ou de passer une commande ou voir est ce qu'il y'a une promotion, mais ne trouvent aucun moyen sauf contacter l'entreprise par téléphone ou la visiter.

Notre site web a pour objectif la gestion des commandes, des produits et services dans le but de faciliter la jonction entre le client et l'entreprise, et la gestion des employés, afin de faciliter la tâche pour le gérant. Ce site web est réalisé en utilisant LARAVEL comme un framework web du langage de programmation PHP.

Nous exposons dans ce rapport les différentes étapes de réalisation de ce site web :

Dans le premier chapitre on va présenter le cadre général du projet en décrivant l'organisme d'accueil, l'étude de l'existant, la problématique du sujet ainsi que la solution proposée.

Dans le deuxième chapitre on va présenter l'analyse des besoins et la conception de notre système.

Dans le dernier chapitre on va décrire les outils de développements utilisés dans le cadre de ce projet ainsi que les différentes pages du site réalisées.

Enfin on va terminer par une conclusion générale et les perspectives du travail.

Chapitre 1 : Contexte général du projet

1.1 Présentation du lieu de stage

ILIAS PRINT est une entreprise créée en 2018 a pour objet l'exercice des activités de :

-Impression : typographie lithographe, litho chrome, en taille douce ou par procédé photo typique, d'étoffes ou de fils, sur métaux.

-Exploitation d'un atelier d'infographie.

- publicité.

En plus de ces activités, IIIASPRINT accomplit les opérations suivantes : mener des études, acquérir, créer et aménager, exploiter des installations procédées à la location de tous matériels et équipements, obtenir, exploiter des concessions, déposer, acquérir, et vendre des licences.

Produire, transporter, distribuer, acheter, vendre et importer tous produits, services, matériels avec ou sans transformations par ses soins, participer directement ou indirectement à des opérations industrielles, financières, commerciales, mobilières et immobilières pouvant se rattacher à son objet, par voie de création de sociétés nouvelles d'apports, commandite, diffusion alliance, société en participation ou autrement.

1.2 Etude de l'existant

1.2.1 Description de l'existant

L'établissement d'une nouvelle commande, au sein de l'entreprise, se réalise d'une façon manuelle en remplissant un formulaire. Le client doit prévenir pour passer une commande, et pour recevoir le bon de sa commande.

Le document le plus utilisé ici est le bon de commande. C'est dans ce document que sont spécifiées : les informations sur la commande, la date de la commande,...

Lorsqu'un client a passé une commande, la commande est enregistrée dans un fichier Excel.

1.2.2 Problématique

L'étude de l'existant nous a permis de recenser les problèmes suivants :

L'entreprise ne dispose d'aucun outil informatique permettant la gestion des commandes, des produits et des employés. Le gérant et les employés accomplissent leurs tâches de gestion d'une manière presque manuelle en utilisant des logiciels de bureautique. Ceci rend leurs tâches fastidieuses et difficiles.

Les employés maintiennent un fichier Excel comportant les informations de chaque commande, chaque produit et chaque fournisseur. Cette présentation ne donne pas une vision très claire, car elle manque beaucoup de lisibilité, et cela provoque une mauvaise maîtrise de l'information et rend leur gestion plus complexe.

Les informations sur les commandes, les produits, et les fournisseurs peuvent être perdus ou mal reclassés, ça peut causer un problème en termes financiers, et une perte des données irrécupérables.

Les clients potentiels trouvent des difficultés pour savoir les services proposés de cette société, les produits qu'elle offre. Les clients habituels se trouvent devant l'obligation de contacter par téléphone ou de visiter l'enceinte de l'entreprise, pour savoir les nouveautés ou bien de passer une commande. Ce qui peut gêner le client et le rendre insatisfait.

1.2.3 Solution proposée

Afin d'analyser les problèmes cités ci-dessus, nous avons proposé un site web qui gère ces problèmes.

Ce site web contient les modules suivants :

-Gestion des clients

Le site web a pour objectif de donner aux clients la possibilité d'avoir une idée plus ou moins générale sur l'entreprise, ses services, ses produits, ainsi de personnaliser leurs commandes.

-Gestion des utilisateurs

Le site web est composé de deux plateformes sécurisées : un espace réservé au gérant et un espace réservé à l'employé. Le gérant a la possibilité d'ajouter, modifier ou supprimer les données d'un employé. Chaque employé a son propre compte créé par le gérant et géré par lui-même.

-Gestion des commandes

Le site web permet aux clients d'envoyer une commande ou plus à l'entreprise, les employés ont la possibilité de valider ou supprimer les commandes reçues.

-Gestion des produits et fournisseurs

Le site web permet aux utilisateurs : Gérant et employés d'ajouter, modifier ou supprimer un produit ou plus, le gérant seul qui a la permission d'ajouter, modifier ou supprimer les données d'un fournisseur.

Chapitre 2 : Analyse et conception

2.1 Modélisation UML

La conception est une phase importante avant la réalisation de tout projet, Cette phase nécessite des méthodes permettant de mettre en place un modèle sur lequel on va s'appuyer. C'est à dire créer une représentation similaire à la réalité de telle façon à faire ressortir les points auxquels on s'intéresse. Pour ce travail nous avons opté pour le langage de modélisation UML.

La motivation fondamentale derrière 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. En fait, UML 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.

2.2 Différents acteurs

On présente les différents acteurs susceptibles d'interagir avec le site web :

Les Clients :

Acteur	Rôle
Client	Consulter produits Gérer Panier Passer une commande

Les employés :

Acteur	Rôle
Employé	S'authentifier Gérer des produits Gérer des commandes

Le gérant :

Acteur	Rôle
Gérant	S'authentifier Gérer des produits Gérer des commandes Gérer des employés Gérer des fournisseurs

2.3 Diagrammes de 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.

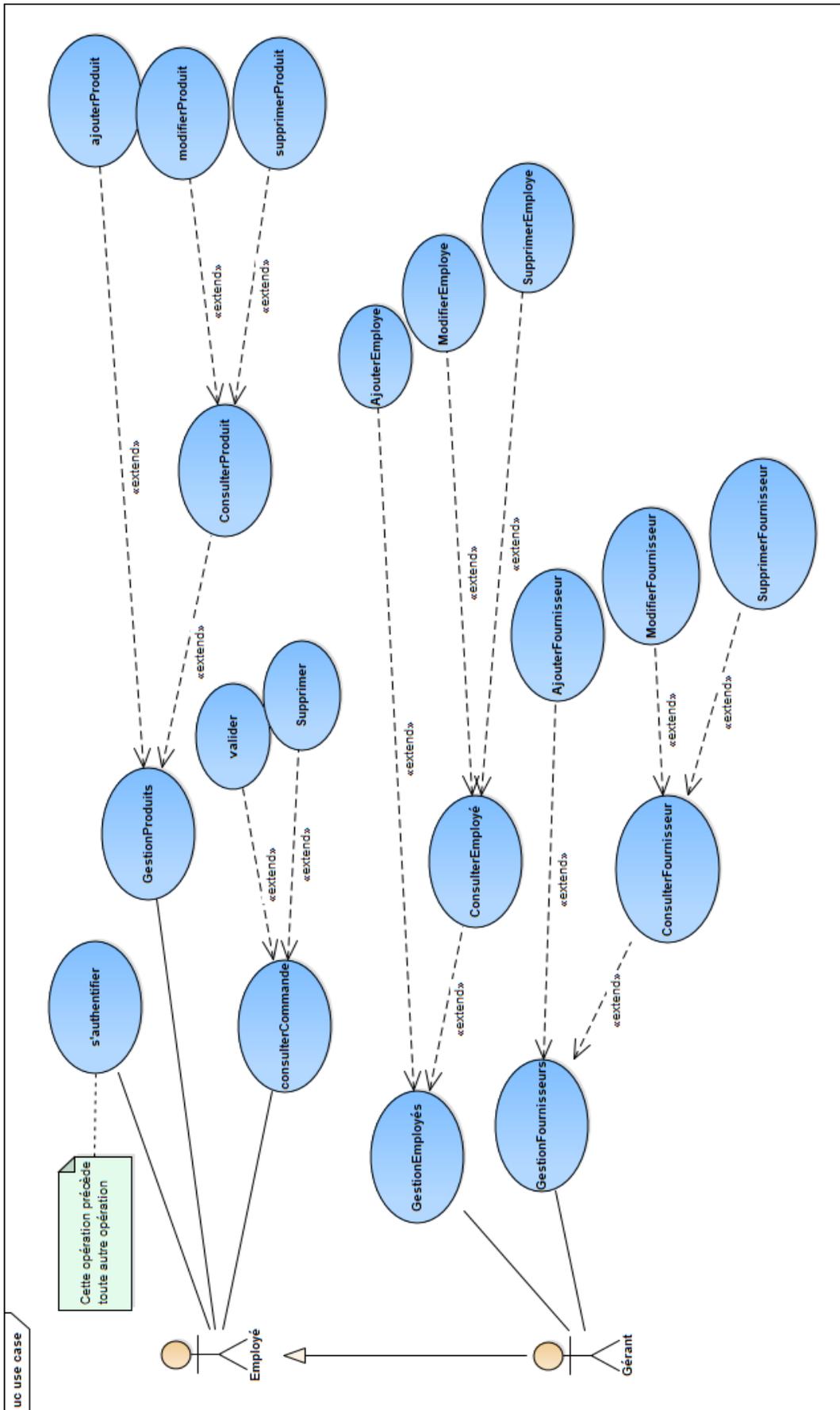


Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisation pour l'employé et le gérant

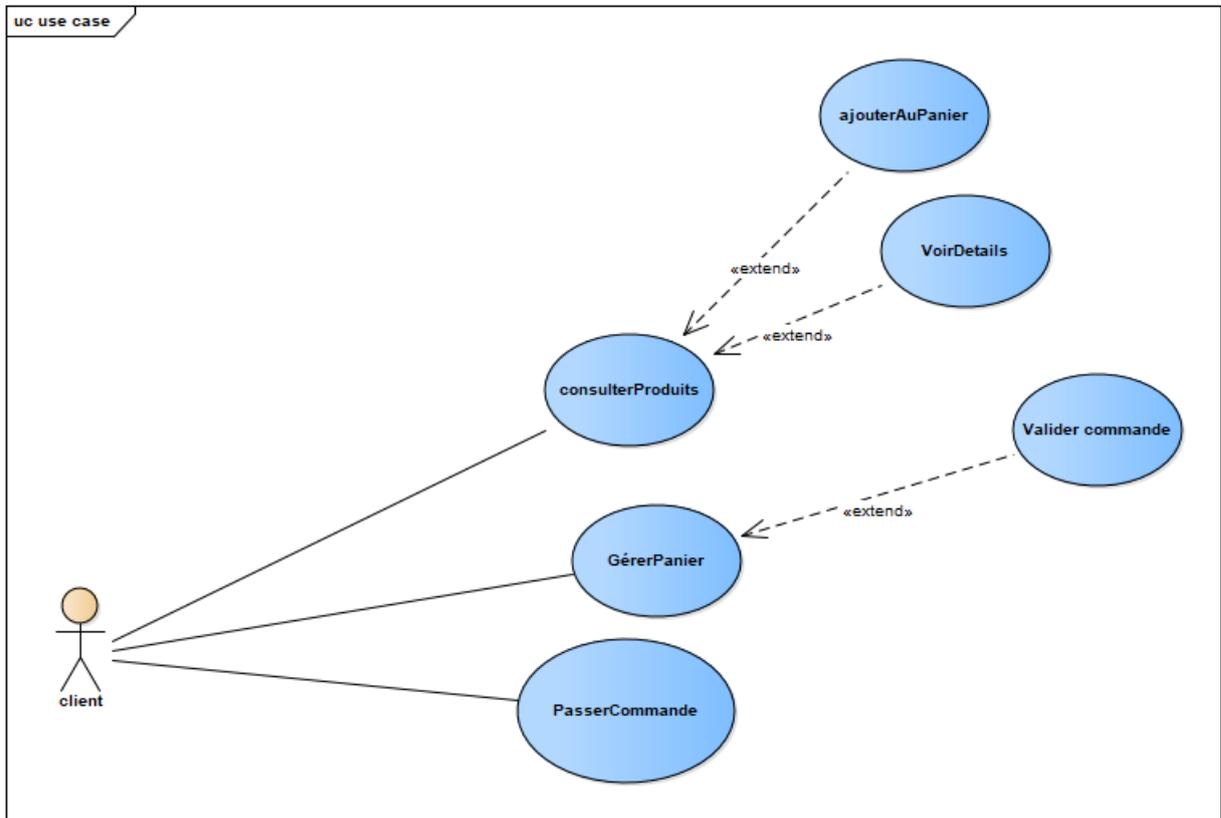


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation pour le client

2.4 Diagramme de Séquences

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

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

2.4.1 S'authentifier

Cas d'utilisation << Authentification >> :

Nom du cas	S'authentifier
Objectif	Accéder aux services du site web.
Acteurs principal	Gérant-Employé
Contraints	L'utilisateur saisit le login et le mot de passe
Scénario normal	<ul style="list-style-type: none">-Saisir l'email et le mot de passe-Se connecter-Le système vérifie si les champs ne sont pas vides-Vérification validée- Le système vérifie si les données sont valides-Vérification validée-Accéder aux services.
Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none">-Saisir l'email et le mot de passe-Se connecter-Le système vérifie si les champs ne sont pas vides-Vérification échouée-Erreur : veuillez remplir tous les champs.
Scénario d'échec 2	<ul style="list-style-type: none">-Saisir l'email et le mot de passe-Se connecter-Le système vérifie si les champs ne sont pas vides-Vérification validée- Le système vérifie si les données sont valides-Vérification échouée-Erreur : login ou mot de passe incorrecte.
Post-condition	Accéder aux pages web d'utilisateurs.

Figure 3 : Cas d'utilisation << S'authentifier >>

Acteurs principal	Client
Pré-condition	Aucun
Scénario normal	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer le formulaire de passer une commande -Saisir les informations relatives à la commande -Saisir les informations personnelles -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification validée -Commande enregistrée.
Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none"> -Saisir les informations relatives à la commande -Saisir les informations personnelles -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification échouée -Erreur : veuillez remplir tous les champs.
Scénario d'échec 2	<ul style="list-style-type: none"> -Saisir les informations relatives à la commande -Saisir les informations personnelles -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification échouée -Erreur : affichage du message d'erreur.
Post-condition	Enregistrer dans la base de données.

Figure 5 : Cas d'utilisation << Passer commande>>

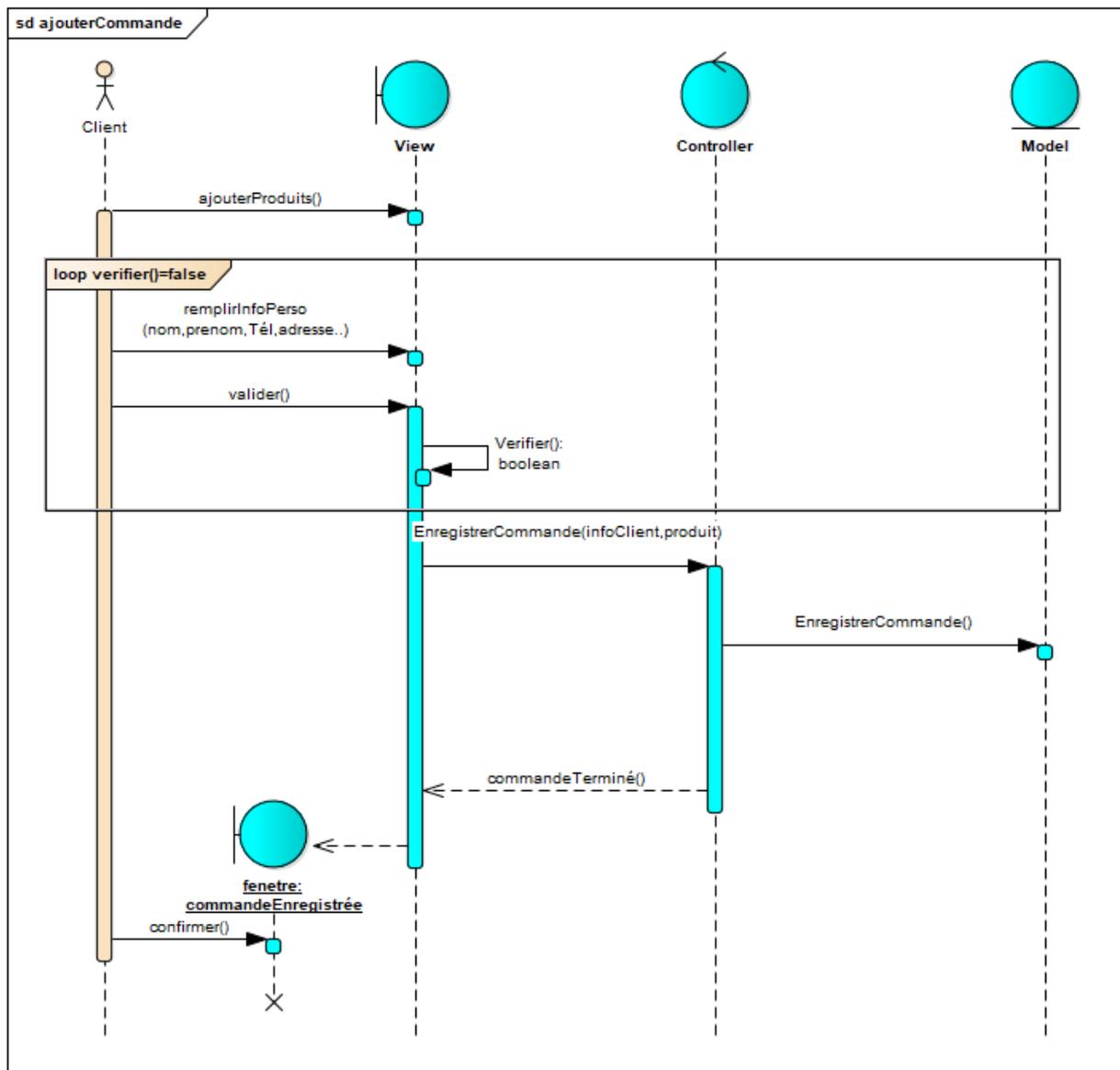


Figure 6 : Diagramme de séquences du cas << passer une commande >>

2.4.3 Modifier un Produit

Cas d'utilisation << Modifier produit >> :

Nom du cas	Modifier produit
Objectif	Modification des données du produit.
Acteurs principal	Gérant-Employé
Pré-condition	S'authentifier

Scénario normal	<ul style="list-style-type: none"> -Sélectionner le produit à modifier -Afficher le formulaire de modification produit -Modifier les informations relatives au produit -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification validée -Produit modifié.
Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none"> -Afficher le formulaire de modification produit - Modifier les informations relatives au produit -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification échouée -Erreur : veuillez remplir tous les champs.
Scénario d'échec 2	<ul style="list-style-type: none"> -Afficher le formulaire de modification produit - Modifier les informations relatives au produit -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification échouée -Erreur : affichage du message d'erreur.
Post-condition	Enregistrer dans la base de données.

Figure 7 : Cas d'utilisation << Modifier produit>>

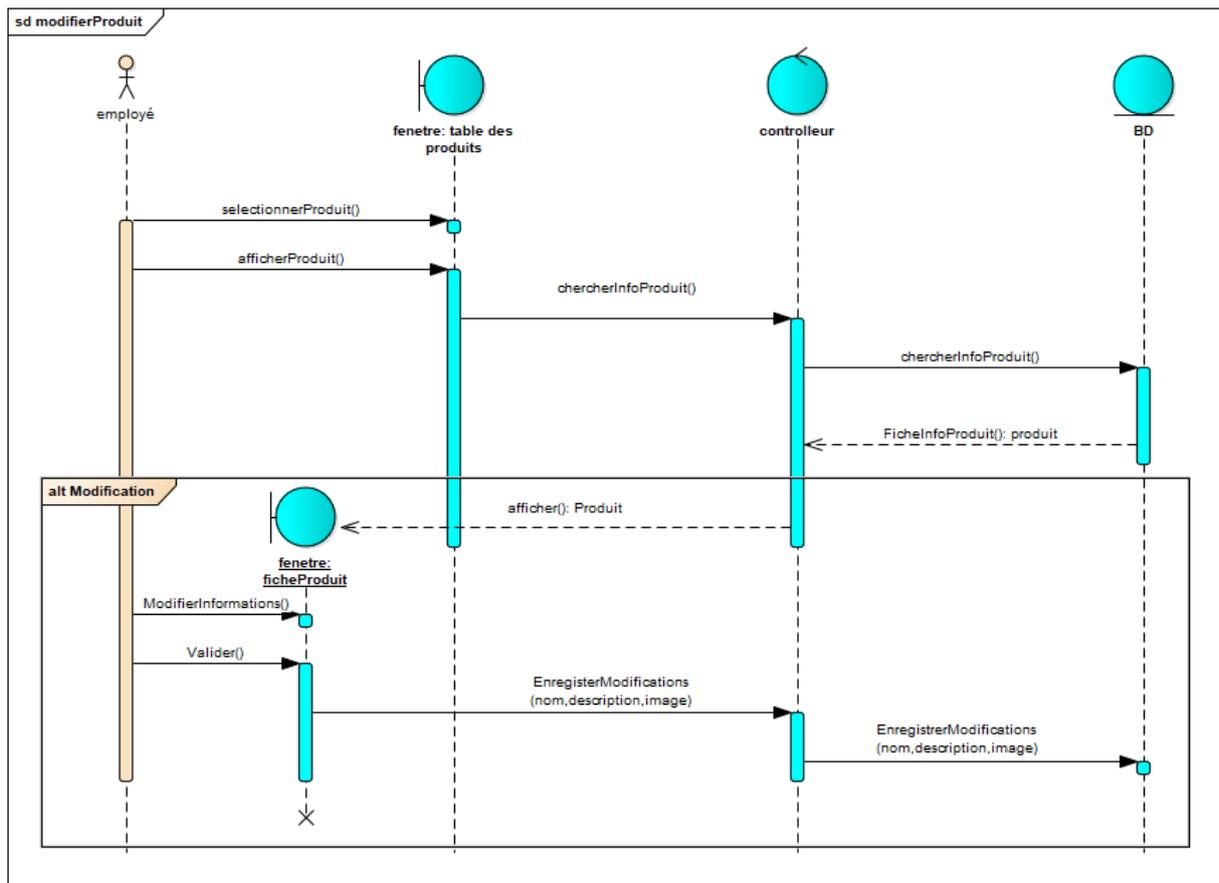


Figure 8 : Diagramme de séquences du cas << modifier un produit >>

2.4.4 Ajouter un Employé

Cas d'utilisation << Ajouter employé >> :

Nom du cas	Ajouter employé
Objectif	Enregistrer comme utilisateur dans la base de données
Acteurs principal	Gérant
Pré-condition	S'authentifier
Scénario normal	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer le formulaire d'ajout d'un employé -Saisir les informations relatives à l'employé -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification validée -Employé ajouté.

Scénario d'échec 1	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer le formulaire d'ajout d'un employé -Saisir les informations relatives à l'employé -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification échouée -Erreur : veuillez remplir tous les champs.
Scénario d'échec 2	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer le formulaire d'ajout d'un employé -Saisir les informations relatives à l'employé -Valider -Le système vérifie si les champs ne sont pas vides -Vérification validée - Le système vérifie si les données sont valides -Vérification échouée -Erreur : affichage du message d'erreur.
Post-condition	Enregistrer dans la base de données.

Figure 9 : Cas d'utilisation << Ajouter employé>>

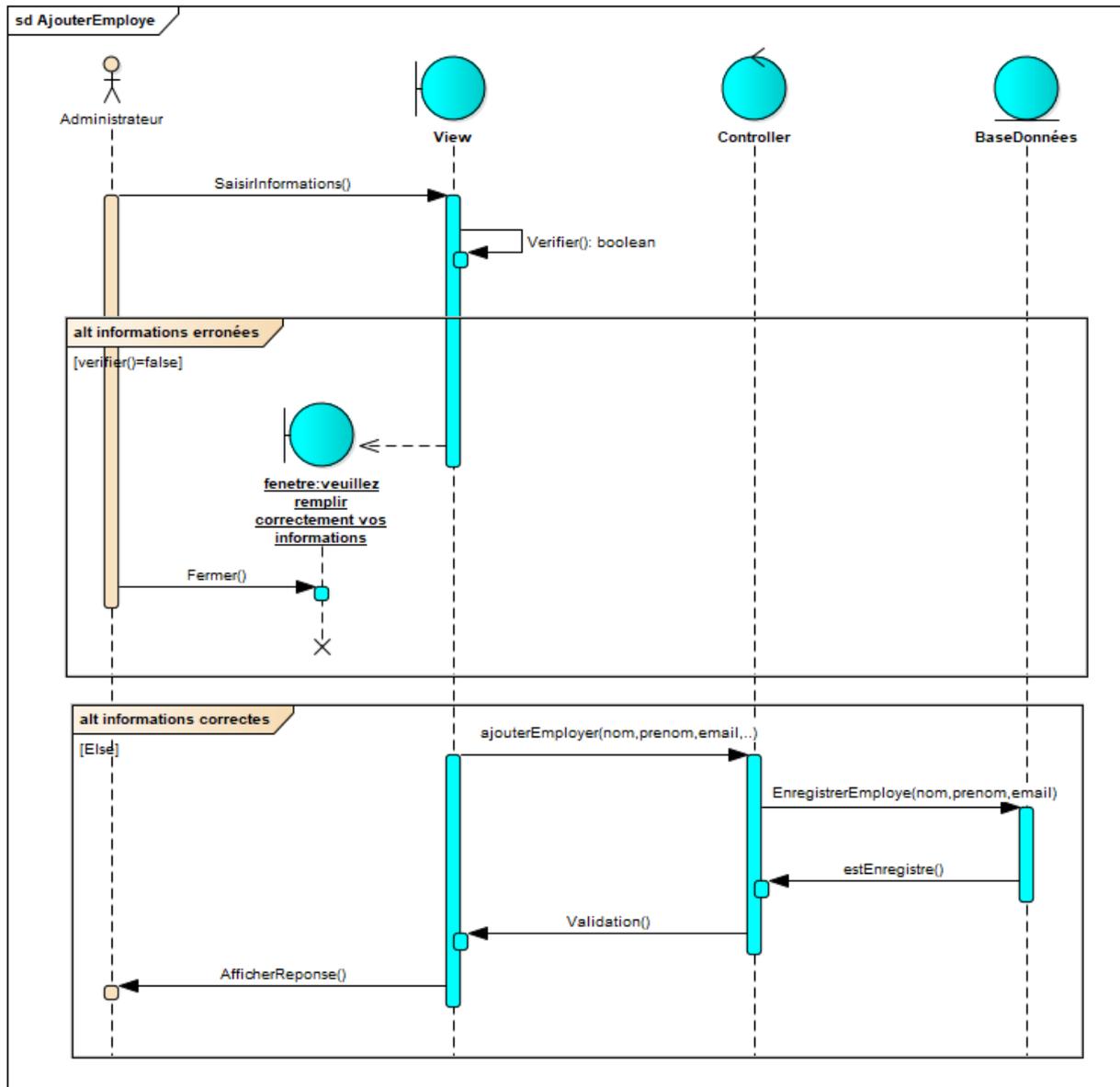


Figure 10 : Diagramme de séquences du cas << ajouter un employé >>

2.5 Diagramme de classes

Le diagramme de classes est le point central dans le développement orienté. Un diagramme de classes 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. Un diagramme d'objets explique un cas particulier (instance) d'un diagramme de classe.

Diagramme de classes de notre site web :

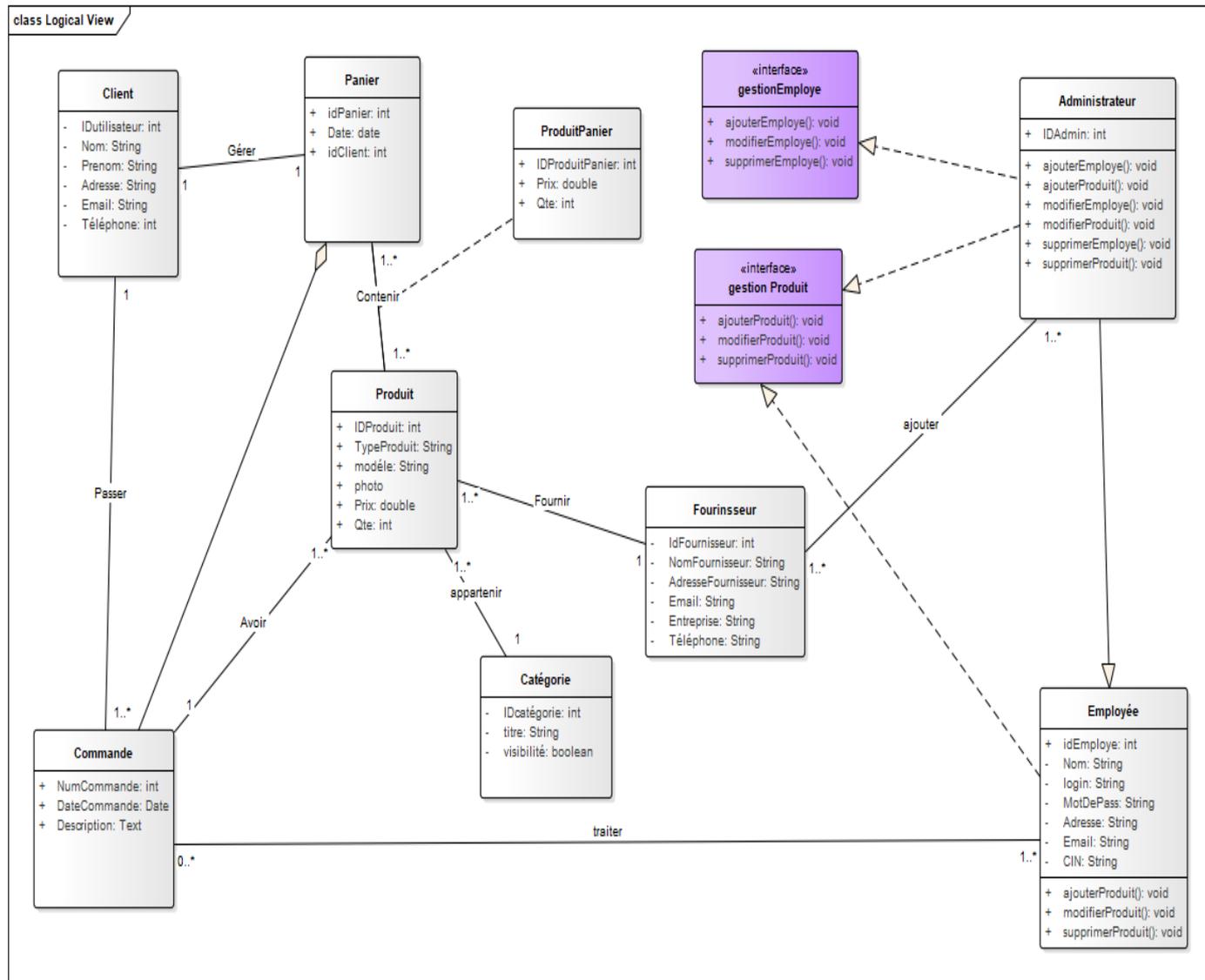


Figure 11 : Diagramme de classe

Chapitre 3 : Réalisation du site web

Dans ce chapitre, nous abordons la partie réalisation du projet, plus précisément nous parlerons des outils et des langages du développement, puis nous présentons quelques captures d'écrans pour expliquer le fonctionnement du système.

3.1 Architecture du développement

Pour la réalisation du projet nous avons opté pour le framework PHP LARAVEL comme outil de développement.

Laravel : C'est un framework PHP qui a été créé par Taylor Otwell, qui initie alors une nouvelle façon de concevoir un framework en utilisant ce qui existe de mieux pour chaque fonctionnalité. Il a été, en ce sens, construit en se basant sur Symfony, un autre framework PHP reconnu mondialement pour sa robustesse. De ce fait, il embarque des briques logicielles testées et approuvées par une grande communauté permettant d'améliorer la rapidité des développements et de la robustesse de l'application.

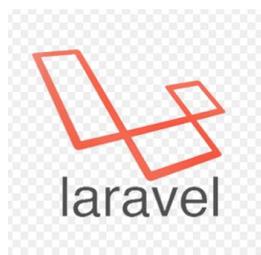


Figure 12 : Logo laravel

Laravel est basé sur les structures suivantes :

Structure MVC

Le modèle-vue-contrôleur (en abrégé MVC, de l'anglais Model-View-Controller) est un patron d'architecture et une méthode de conception qui organise l'interface homme-machine (IHM) d'une application logicielle."

Le principe d'une telle structure est de diviser l'application en 3 parties distinctes :

- Le modèle : représente les données de l'application et permettent l'interaction avec la base de données (ou les web services, etc...).
- La vue : la représentation (la template) des résultats de la requête que l'utilisateur a effectuée.
- Le contrôleur : il intercepte toutes les requêtes faites par les utilisateurs.

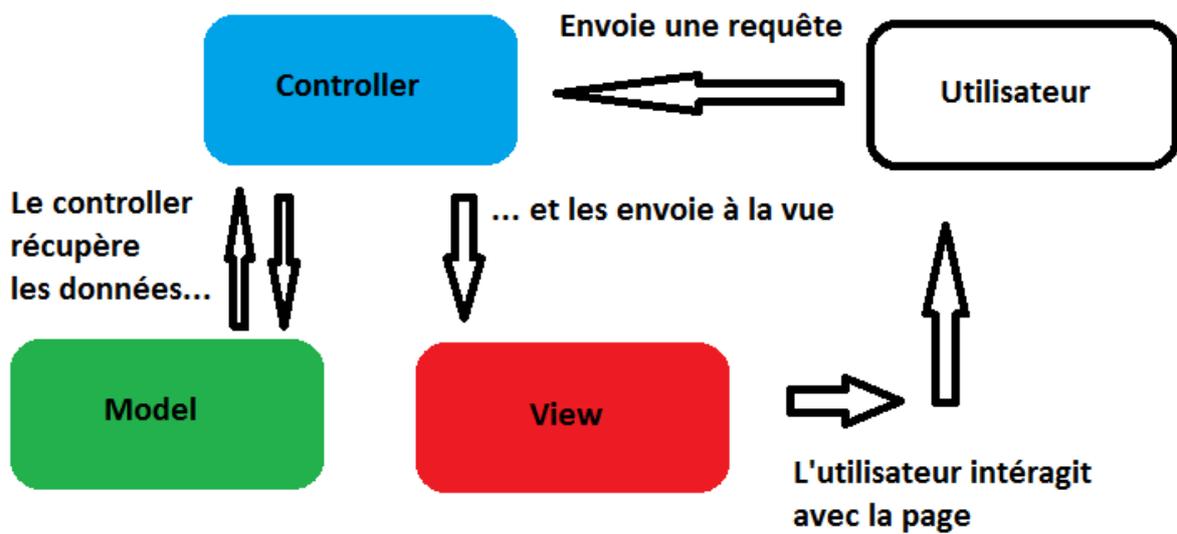


Figure 13 : Patron MVC

Système de routage :

Laravel intègre en son sein un système de routage. Il permet de créer des chemins URLs qui sont simples et naturelles pour accéder aux différentes fonctionnalités du site en développement.

ORM :

Ou mapping objet-relationnel, qui est une technique de programmation informatique qui définit des correspondances entre une base de données et les objets du langage utilisé.

L'utilisation de la programmation orientée objet avec une base de données relationnelle nécessite de convertir les données relationnelles en objets et vice-versa.

Laravel comporte en son sein un ORM performant qui s'appelle Eloquent. Pour mapper convenablement les données de la base de données et les objets implémentés sous Laravel, il faut utiliser ce qu'on appelle le CRUD. CRUD (Create, Read, Update, Delete) désigne les quatre opérations de base pour la persistance des données, en particulier le stockage d'informations en base de données.

Moteur de template :

Un moteur de template PHP est écrit en PHP. son rôle principal est de favoriser la lisibilité et la logique du code d'un projet.

Blade est le moteur de template proposé par Laravel. Il est simple à utiliser et puissant. Il donne la possibilité d'utiliser des éléments communs à plusieurs pages (par exemple : header, menu, footer etc.).

Système de migration pour les bases de données :

Laravel propose un outil permettant de créer et de mettre à jour un schéma de base de données. Toujours dans le même esprit qu'Eloquent et le Query Builder, il s'agit de centraliser toute la gestion de la base de données au sein de Laravel. Cet outil permet de prendre en charge tout ce qui concerne la maintenance des tables d'une base de données (création de tables, de colonnes, d'index, etc.)

3.2 Outils de développement

Autre que le framework Laravel, nous avons opté pour un certain nombre d'outils et de techniques que nous avons jugés les plus adaptés à la nature de notre projet.

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.



Figure 14 : Logo Enterprise Architect

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, PostgreSQL et Microsoft SQL Server.



Figure 15 : Logo MySQL

php : HyperText Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de programmation principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté-objet.



Figure 16 : Logo php

XAMPP : est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web et un serveur FTP. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X Apache MySQL Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



Figure 17 : Logo XAMPP

phpMyAdmin : est une application Web de gestion pour des systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée en PHP.



Figure 18 : Logo phpMyAdmin

Apache Server : est un serveur http créé et maintenu au sein de la fondation Apache. C'est le serveur http populaire du World Wide Web. Il est distribué selon les termes de la licence Apache.



Figure 19 : Logo Apache Server

HTML : « HyperText Mark-Up Language » est un langage informatique dit de « marquage » (de « structuration » ou de « balisage ») dont le rôle est de formaliser l'écriture d'un document avec des balises de formatage. Les balises permettent d'indiquer la façon dont doit être présenté le document et les liens qu'il établit avec d'autres documents.



Figure 20 : Logo HTML

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 des- sous, 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.



Figure 21 : Logo CSS

JavaScript : (souvent abrégé JS) est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur. 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.

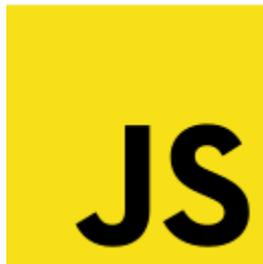


Figure 22 : Logo JS

Bootstrap : est une collection d'outils utiles à la création du design de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.



Figure 23 : Logo Bootstrap

3.3 Présentation des interfaces du site web

3.3.1 Espace Client

3.3.1.1 Page d'accueil

C'est la page principale de notre site web, elle se distingue des autres pages par le fait qu'elle présente aux visiteurs, le site sur lequel ils se trouvent de manière claire et forte. Tout en les renseignant sur le contenu du site.

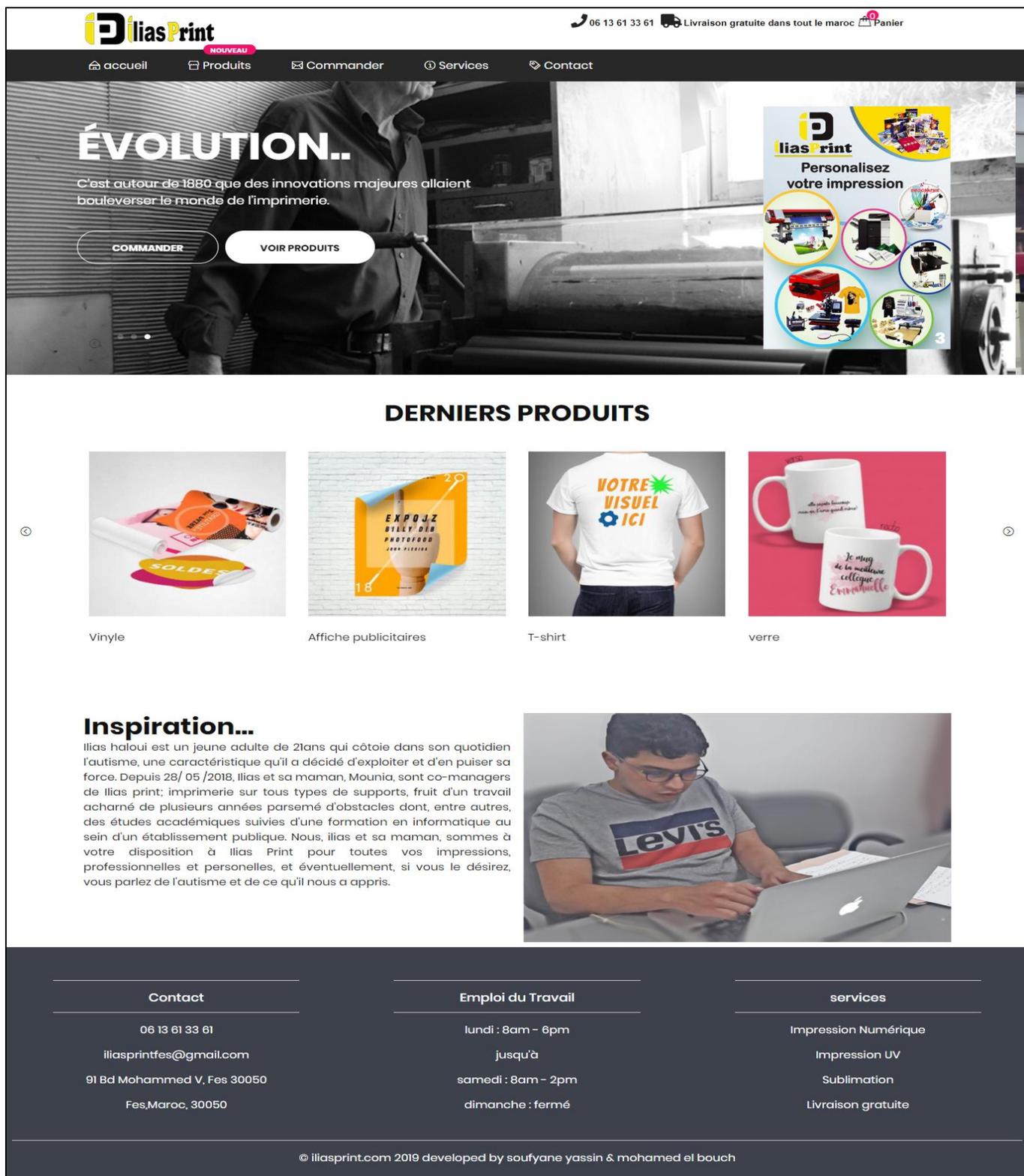


Figure 24 : Accueil du site

3.3.1.2 Page des produits

C'est la page des différents produits classés par catégorie, chaque produit contient une image avec un nom, et deux boutons au-dessous de chaque produit, l'une renvoie vers les détails et l'autre pour ajouter ce produit au panier.

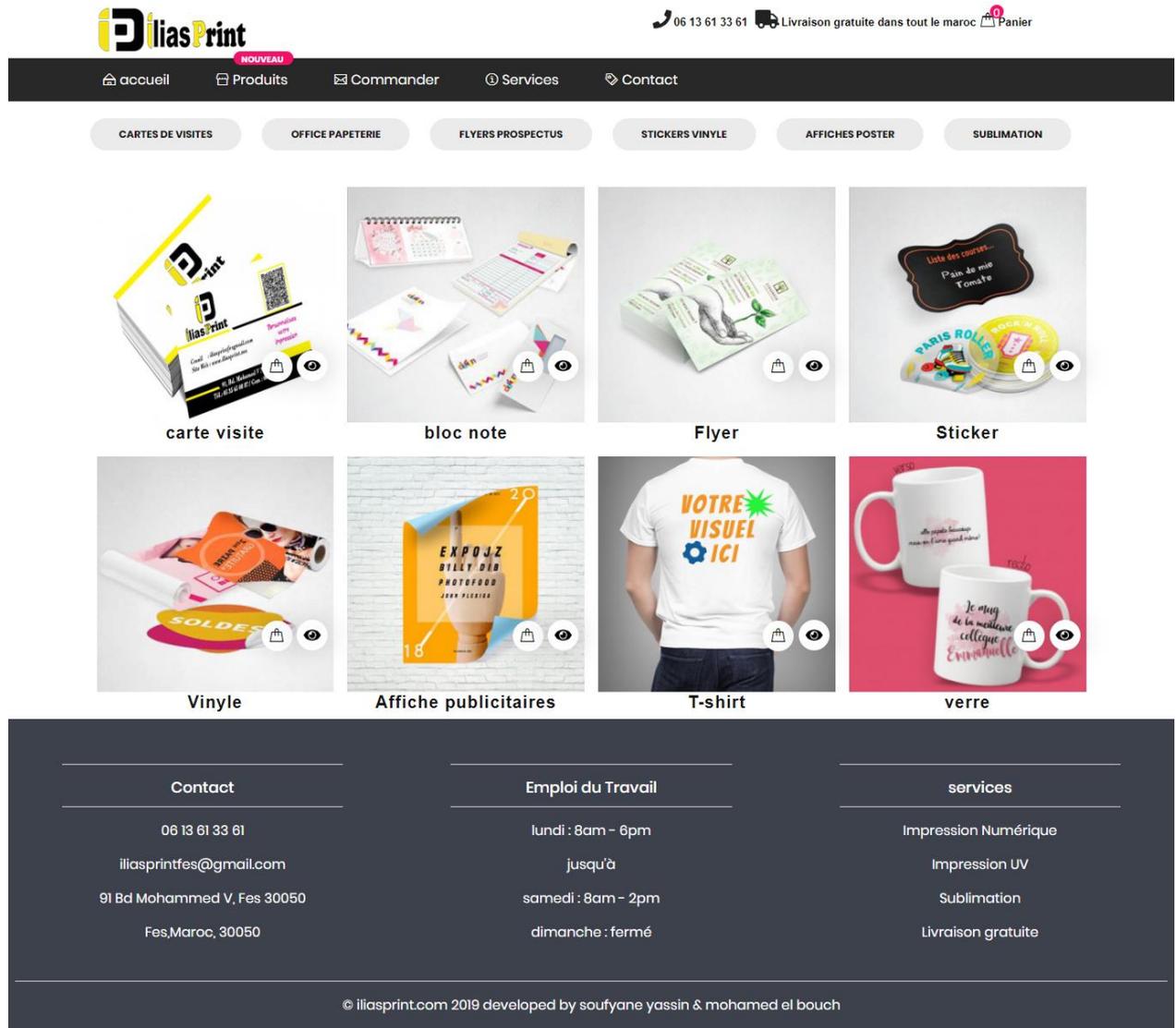


Figure 25 : Page des produits

3.3.1.3 Page d'une catégorie choisie

Cette page affiche seulement les produits qui appartiennent à la catégorie choisie.

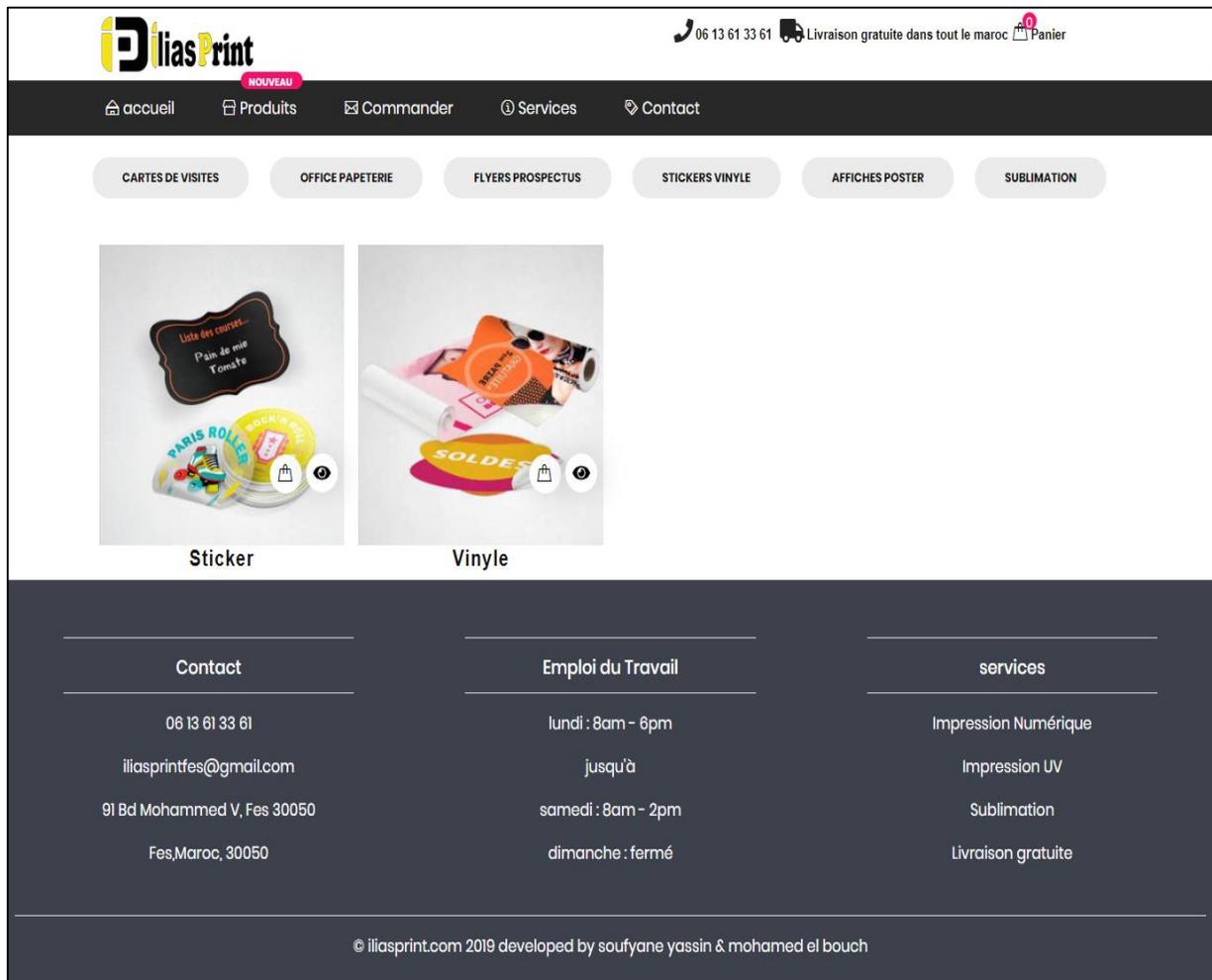


Figure 26 : Tri par catégorie

3.3.1.4 Page des détails

C'est la page qui affiche les détails d'un produit, un slider qui contient les images, ainsi que le titre et la description.

Elle contient aussi un bouton pour ajouter ce produit au panier pour un client.

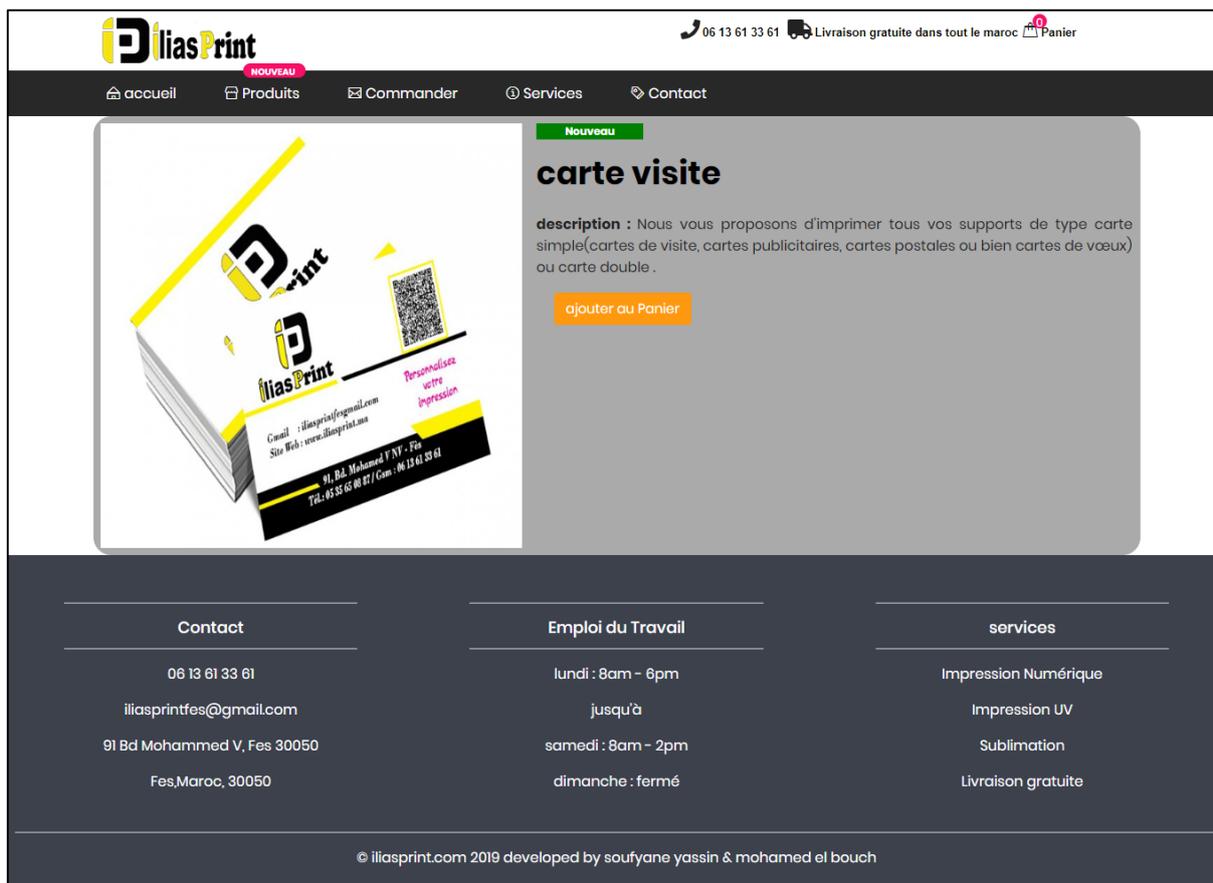


Figure 27 : Détails d'un produit

3.3.1.5 Page de panier

Cette page affiche le panier d'un client, elle contient les produits que le client veut commander avec la possibilité de changer la quantité ou de supprimer le produit du panier et deux boutons pour confirmer la commande ou bien continuer les achats.

Quand la commande est confirmée par le client, il doit remplir un formulaire pour l'envoyé à l'administrateur.

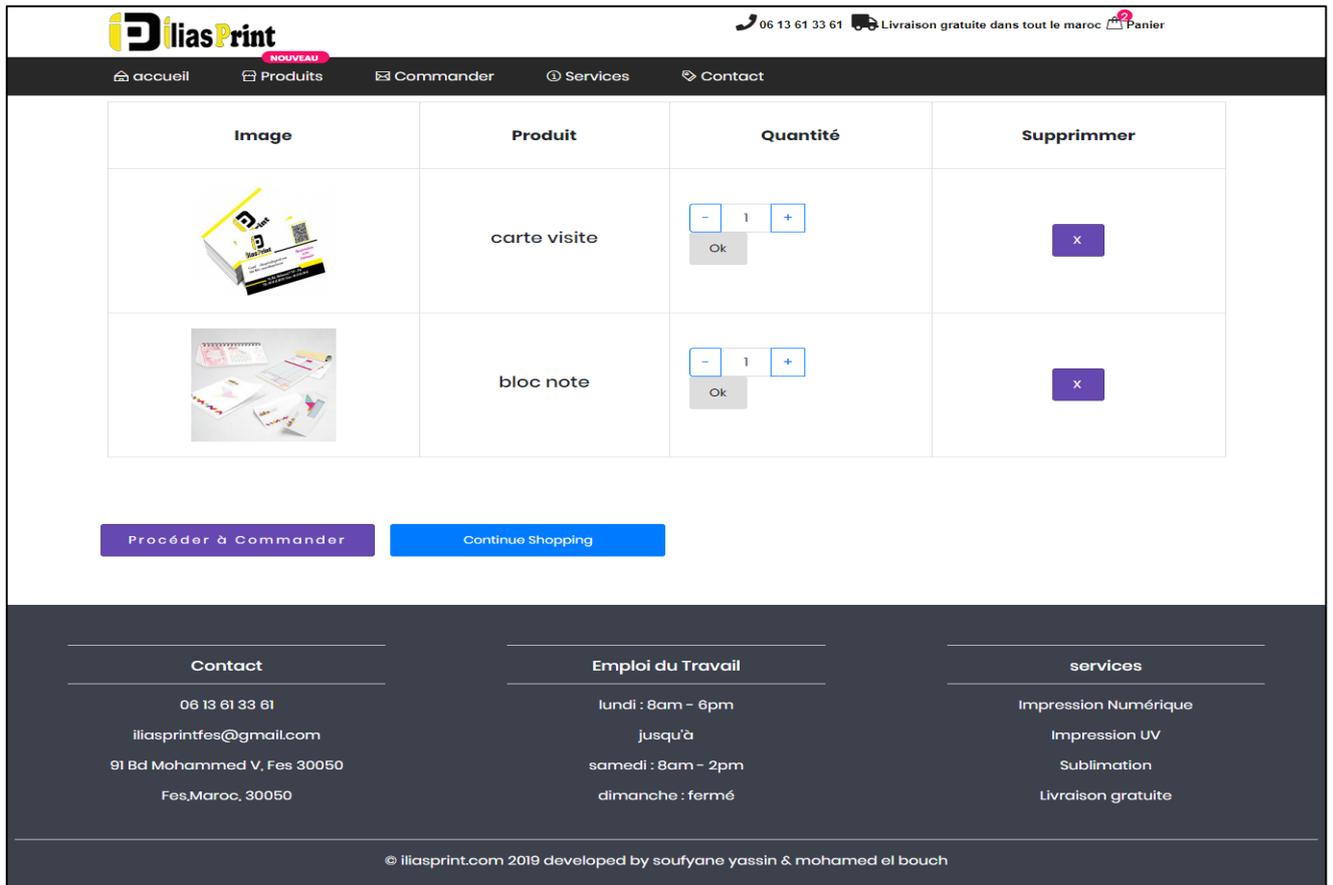


Figure 28 : Panier

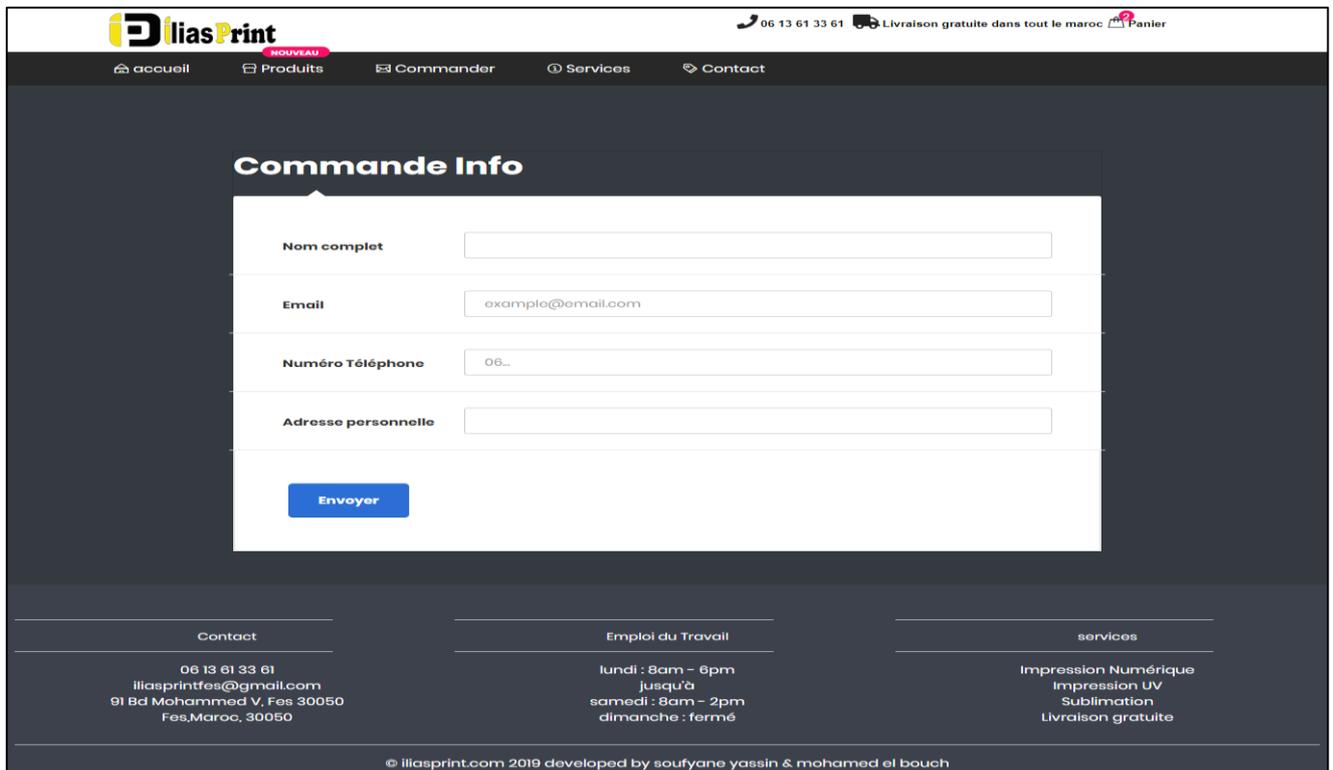


Figure 29 : Procéder à commander

3.3.1.6 Page commande personnalisée

Cette page permet au client de personnaliser sa commande et préciser bien les détails afin d'envoyer ses informations aux employés pour le traitement final.

Commande Info

Nom complet

Email

Numéro Téléphone

Adresse personnelle

Message

Image aucun fichier choisi
envoyer une image, taille maxe 50 MB

Contact 06 13 61 33 61 iliasprintfes@gmail.com 91 Bd Mohammed V, Fes 30050 Fes, Maroc, 30050	Emploi du Travail lundi : 8am - 6pm jusqu'à samedi : 8am - 2pm dimanche : fermé	services Impression Numérique Impression UV Sublimation Livraison gratuite
---	--	---

© iliasprint.com 2019 developed by soufyane yassin & mohamed el bouch

Figure 30 : Commande personnalisée

3.3.1.7 Page des services

C'est une page représentative qui montre aux visiteurs les différents services exercés par iliasprint.



06 13 61 33 61
Livraison gratuite dans tous le maroc
Panier

Accueil
NOUVEAU Produits
Commander
Services
Contact

Nos Services

Nous vous proposons en toute facilité une ample gamme de produits adaptés aux besoins de chacun, particulier comme professionnel, toujours au service de votre communication et de sa personnalisation : cartes commerciales, cartes postales, calendriers, plaquettes, livres, bâches, autocollants, têtes de lettre...



IMPRESSION NUMÉRIQUE ET OFFSET

Capacités d'impression haut volume feuilles à feuilles, forte pagination Gamme papier important : standard, papier de création 2 largeurs de presse pour un maximum d'efficacité. Idéal pour les catalogues, journaux, les magazines, pochettes à rabat, dépliants, plaquettes, flyers...



IMPRESSION UV

Un gain de productivité indéniable du au délai de séchage extraordinairement court. Cela permet d'entamer le travail de reprise et de façonnage immédiatement après l'impression. L'impression est possible sur absolument tous les supports, (plastique, métal, verre, bois...) et pas seulement sur les matières absorbantes. Une haute qualité des imprimés et un meilleur rendu des couleurs. Les impressions peuvent en outre obtenir un effet de relief. C'est une technologie propre sans rejet de COV dans l'atmosphère (Composés organiques volatils). C'est également sans odeurs. Les visuels imprimés sont plus résistants, notamment à l'action du soleil et ne s'abîmeront pas.



IMPRESSION ÉCOSOLVENT

La publicité commerciale avec la mise en place d'autocollants, posters... ou de la signalétique, de l'étiquette, du prototype de packaging, des présentoirs, des stickers muraux ou encore des présentoirs, vous disposerez d'un éventail de réalisations très important.



**Infographie / Design / Création
Cartoon yourself digital Art**

INFOGRAPHIE

design, création de logos ,cartoon yourself digital art...



SUBLIMATION-FLEX-BRODERIE

La sublimation textile est une technique relativement récente de personnalisation pour les vêtements blancs 100 % polyester. Cette technique est idéale pour les vêtements techniques et sportifs car elle ne bouche pas les pores du tissu et permet la respiration du vêtement.



CNC

La découpe CNC offre un excellent rapport prix/performance dans de nombreux secteurs de la publicité : l'enseigne, la signalisation, la PLV, en utilisant également des techniques de la plasturgie ou encore de la transformation de l'aluminium, etc.

<p>Contact</p> <p>06 13 61 33 61</p> <p>iliasprintfes@gmail.com</p> <p>91 Bd Mohammed V, Fes 30050</p> <p>Fes, Maroc, 30050</p>	<p>Emploi du Travail</p> <p>lundi : 8am - 6pm</p> <p>jusqu'à</p> <p>samedi : 8am - 2pm</p> <p>dimanche : fermé</p>	<p>services</p> <p>Impression Numérique</p> <p>Impression UV</p> <p>Sublimation</p> <p>Livraison gratuite</p>
--	---	--

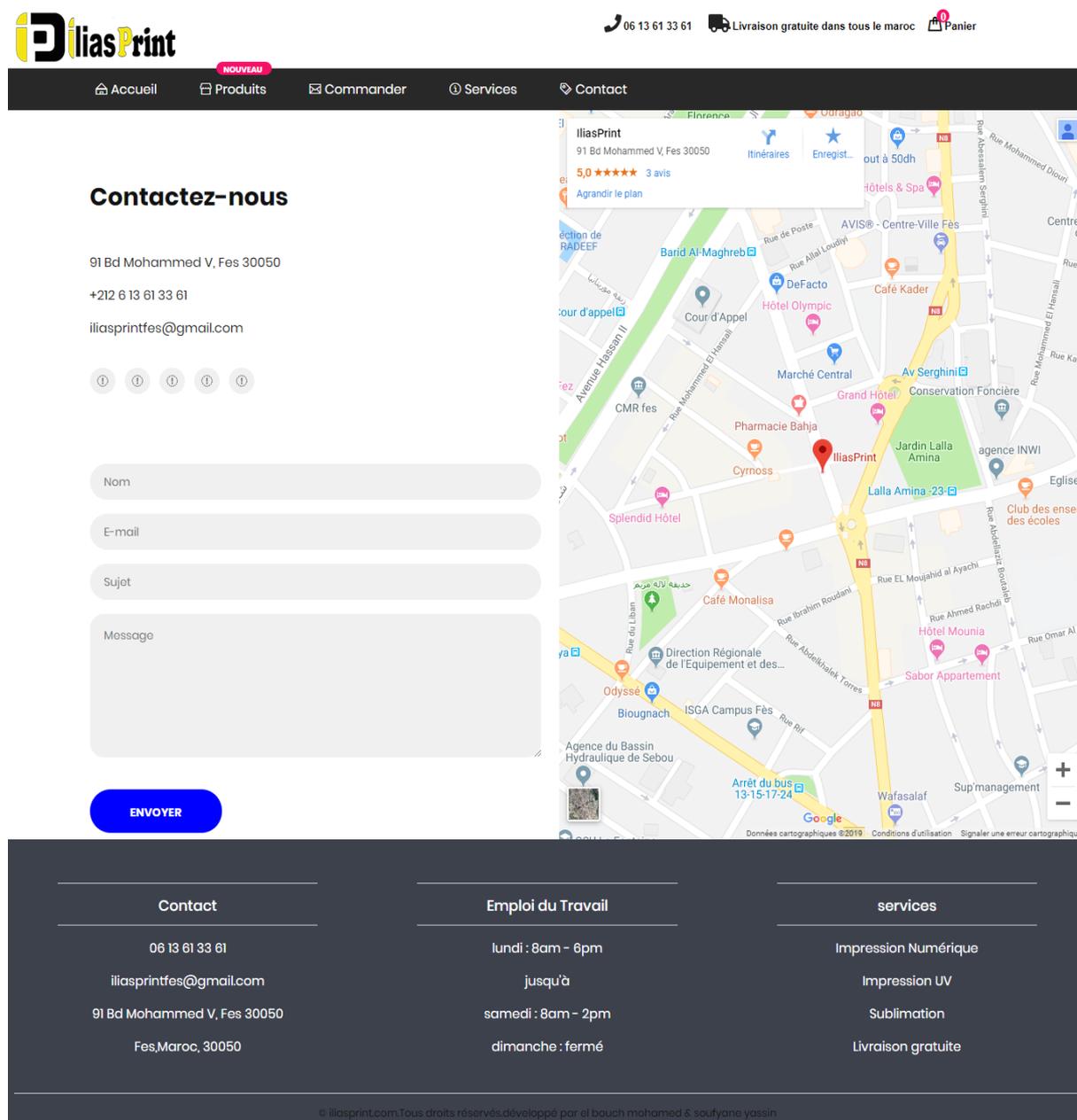
© iliasprint.com Tous droits réservés. Développé par el bouchi mohammed & soufiane youssif

Figure 31 : Page des services

3.3.1.8 Page de contact

Cette page donne des informations sur la localisation de ilias print qu'on a ajouté récemment à google maps ainsi que le numéro du téléphone et l'adresse email

Pour que le client peut soit visiter directement la société ou bien passer un appel téléphonique.



iliasPrint

06 13 61 33 61 Livraison gratuite dans tous le maroc Panier

Accueil **NOUVEAU** Produits Commander Services **Contact**

Contactez-nous

91 Bd Mohammed V, Fes 30050
+212 6 13 61 33 61
iliasprintfes@gmail.com

Nom

E-mail

Sujet

Message

ENVOYER

Contact
06 13 61 33 61
iliasprintfes@gmail.com
91 Bd Mohammed V, Fes 30050
Fes, Maroc, 30050

Emploi du Travail
lundi : 8am - 6pm
jusqu'à
samedi : 8am - 2pm
dimanche : fermé

services
Impression Numérique
Impression UV
Sublimation
Livraison gratuite

© iliasprint.com, Tous droits réservés. développé par el bouch mohamed & soufyane yassin

Figure 32 : Page de contact

3.3.2 Espace Gérant-Employé

3.3.2.1 Page d'authentification

Il est important de noter que chaque opération ne peut être réalisée qu'après authentification. Seul le gérant qui se charge de définir le login et le mot de passe de chaque employé. Cette page permet au gérant ou employé de se connecter si les données entrées sont valides.

The image shows the login page for iDiasPrint. At the top center is the logo 'iDiasPrint' in yellow and black. Below the logo are two input fields: 'Email' with a green user icon on the left, and 'Mot de passe' with an orange lock icon on the left. Below these fields are two buttons: 'Mot de passe oublié?' in a light blue box and 'Connexion' in a green box.

Figure 33 : Page d'authentification

S'il y'a une erreur : champs vides ou données saisies invalides un message d'erreur apparait.

The image shows the same login page as Figure 33, but with an error message. A white tooltip with a yellow exclamation mark icon and the text 'Veuillez renseigner ce champ.' is positioned over the 'Email' input field, indicating that the field is empty.

Figure 34 : Erreur1 d'authentification

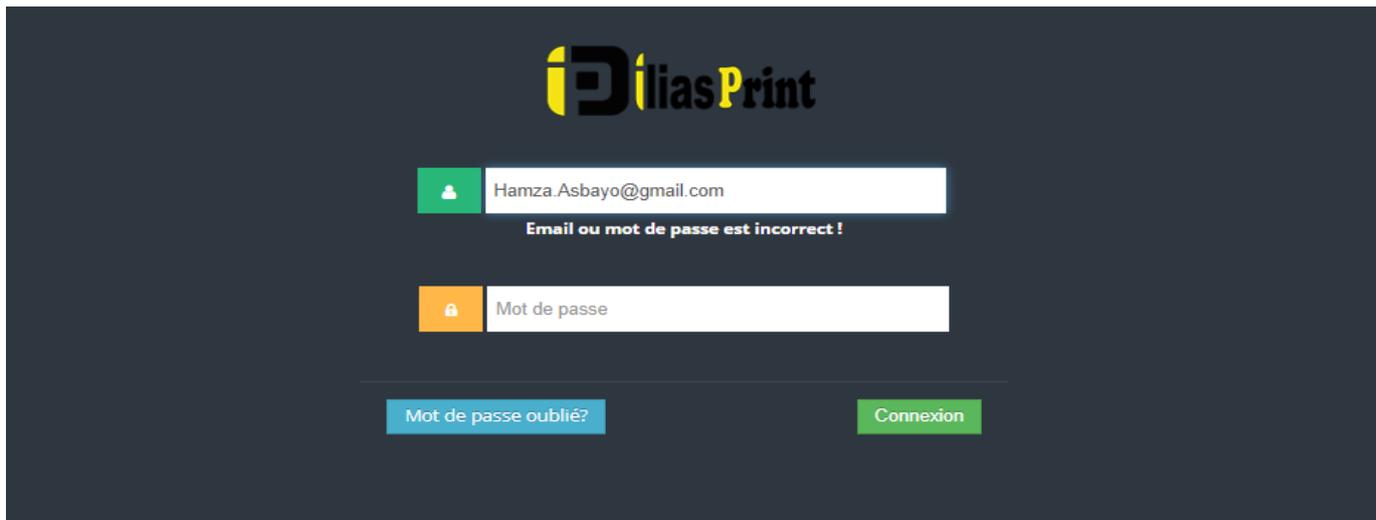


Figure 35 : Erreur2 d'authentification

Mot de passe oublié : Si le gérant ou l'employé a oublié son mot de passe il clique sur le bouton « Mot de passe oublié ? » ensuite il doit saisir son email pour recevoir son nouveau mot de passe.



Figure 36 : Mot de passe oublié

Si on saisit une adresse email n'est pas enregistrée dans la base de données un message d'erreur s'affiche.

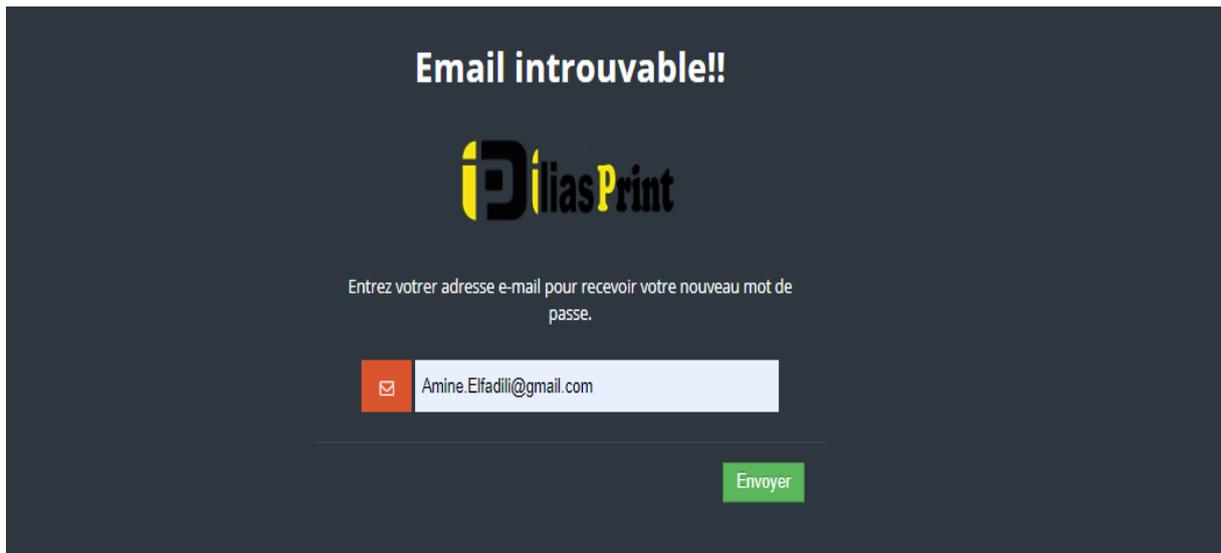


Figure 37 : Erreur mot de passe oublié

Si l'adresse email saisie est valide :



Figure 38 : Validation mot de passe

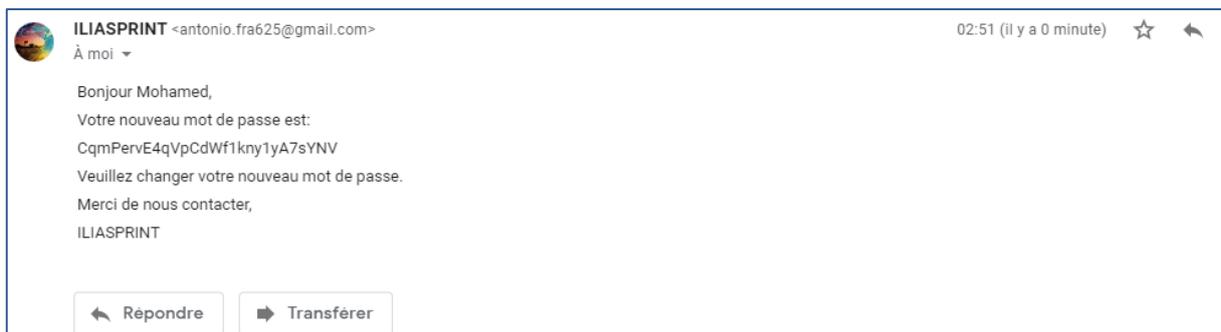


Figure 39 : Email-mot de passe

3.3.2.2 Page d'accueil

Pour le gérant :

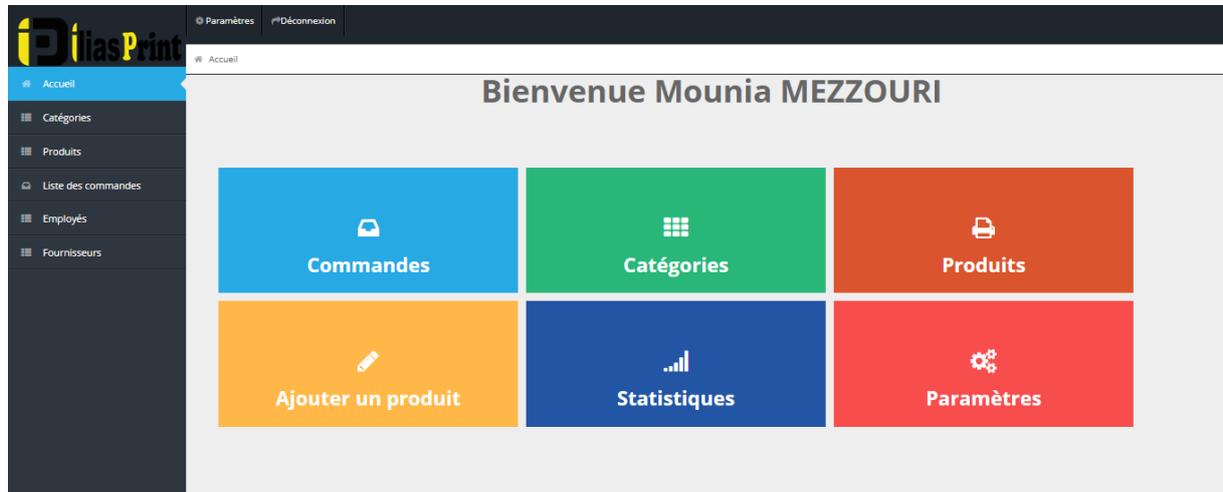


Figure 40 : Accueil-gérant

Pour l'employé :

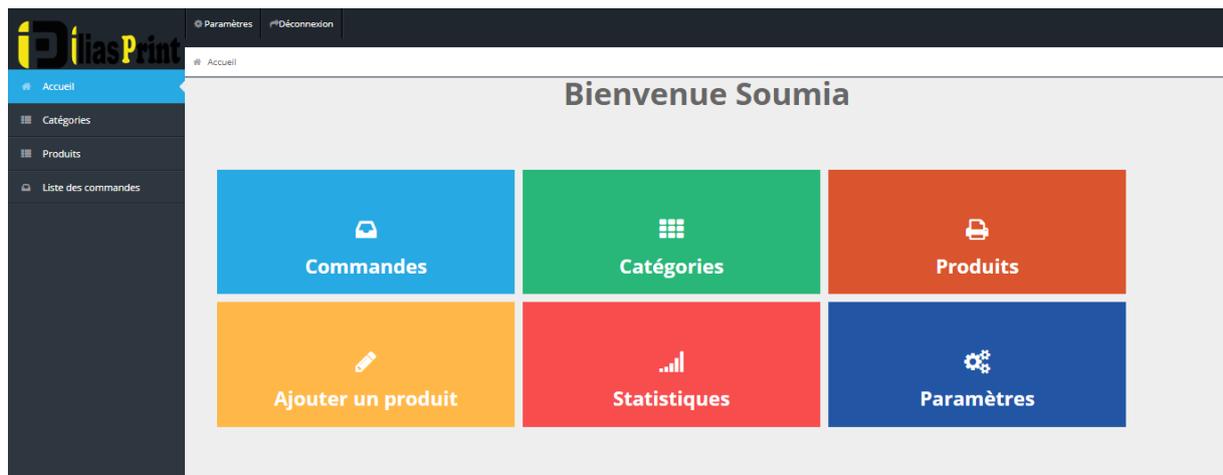


Figure 41 : Accueil-employé

L'icône Paramètres permet à l'utilisateur de modifier ses informations personnelles, son mot de passe à condition de saisir l'ancien.

Figure 42 : Paramètres

Si l'ancien mot de passe est incorrect un message d'erreur s'affiche :

Figure 43 : Erreur-ancien mot de passe

Si les deux mots de passe (le nouveau et sa confirmation) sont incompatibles le message suivant s'affiche :

Figure 44 : Erreur-confirmation de mot de passe

Sinon :

Mot de Passe modifié

Mot de passe actuel :

Nouveau mot de passe :

Confirmer mot de passe :

Modifier

Figure 45 : Mot de passe modifié

3.3.2.3 L'ajout de produit

Pour ajouter un produit l'utilisateur remplit un formulaire d'ajout, Après avoir cliqué sur l'icône « Ajouter nouveau produit » le formulaire s'affiche :

DilasPrint Paramètres Déconnexion

Accueil Home > Produits > Nouveau produit

Ajouter

Catégorie : flyers

Nom :

Description : **A** Normal text **Bold** *Italic* Underline [List] [Grid] [Table] [Image]

Product Description

Image : Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Ajouter

Figure 46 : Formulaire d'ajout produit

Un message d'erreur s'affiche si on laisse un champ ou plus vide :

Ajouter

Catégorie : flyers

Nom : flyer1

Description : **A** Normal text **Bold** *Italic* Underline [List] [Grid] [Table] [Image]

Product Description

The description field is required.

Image : Choisir un fichier Aucun fichier choisi

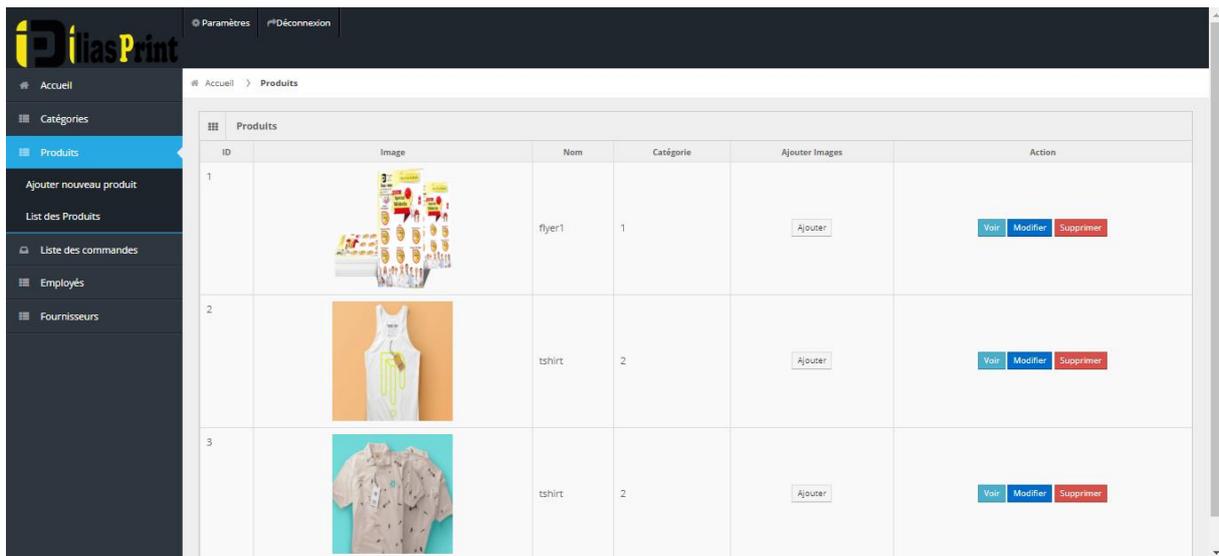
Ajouter

Figure 47 : Erreur-formulaire d'ajout produit

Sinon le produit est ajouté.

3.3.2.4 Gestion des produits

En cliquant sur le bouton Produits une liste de produits s'affiche, et à partir de cela on peut effectuer plusieurs opérations (consultation du produit, modification, ou suppression).



The screenshot shows a web application interface for product management. On the left is a dark sidebar with a menu containing 'Accueil', 'Catégories', 'Produits', 'Ajouter nouveau produit', 'List des Produits', 'Liste des commandes', 'Employés', and 'Fournisseurs'. The 'Produits' menu item is highlighted. The main content area is titled 'Produits' and contains a table with the following data:

ID	Image	Nom	Catégorie	Ajouter Images	Action
1		flyer1	1	Ajouter	Voir Modifier Supprimer
2		tshirt	2	Ajouter	Voir Modifier Supprimer
3		tshirt	2	Ajouter	Voir Modifier Supprimer

Figure 48 : Liste de produits

On peut cliquer sur voir pour afficher détails (nom, image, description) :

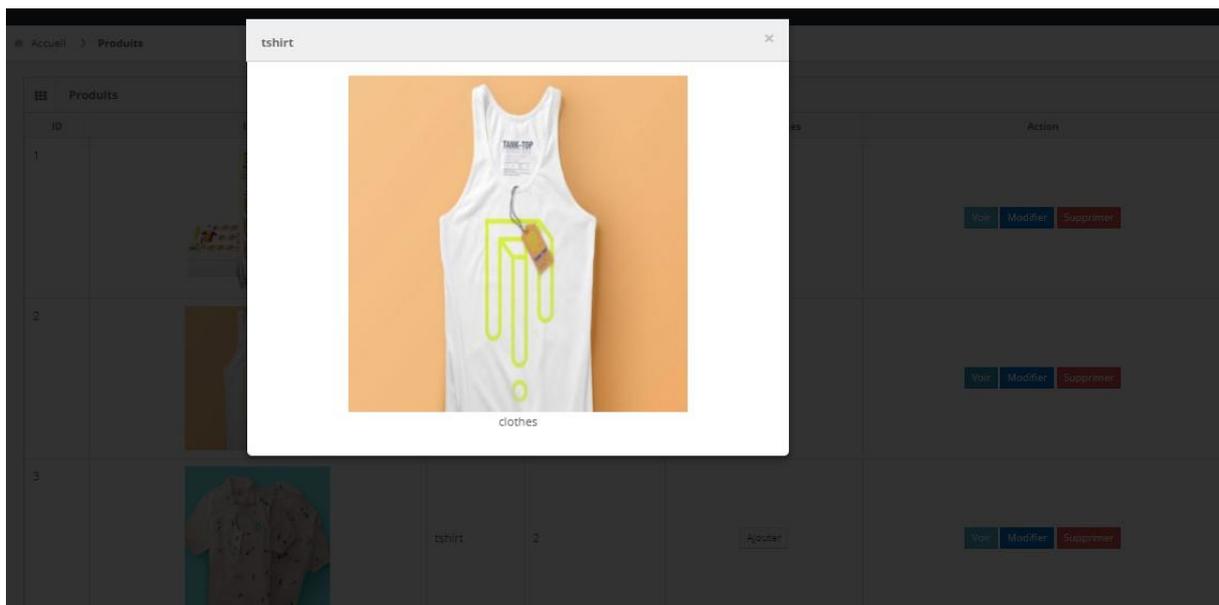


Figure 49 : Voir produit

Si on clique sur modifier un formulaire de modification s'affiche :

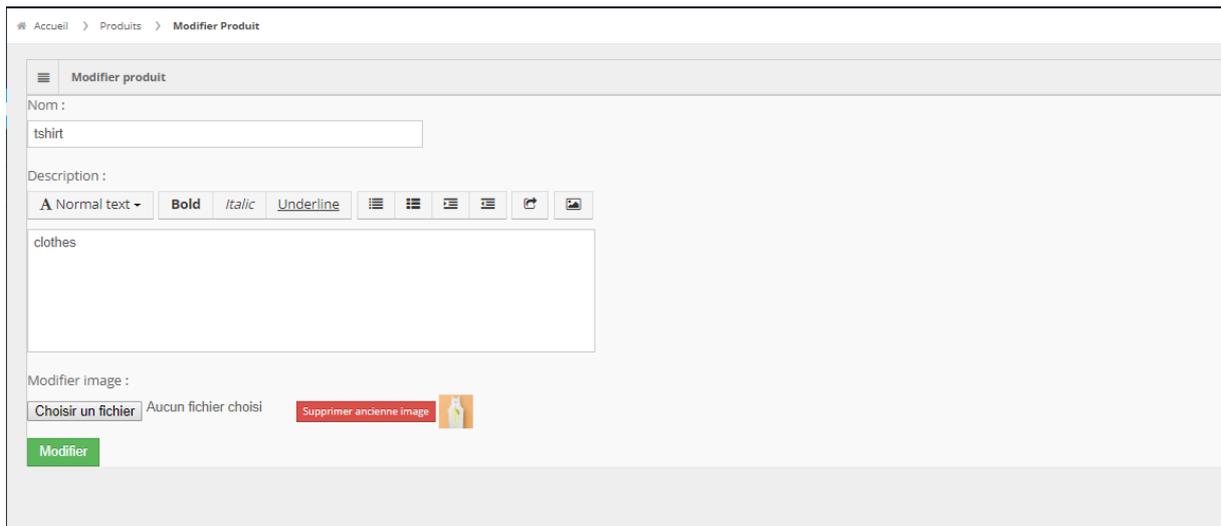


Figure 50 : Modifier produit

Si on clique sur supprimer :

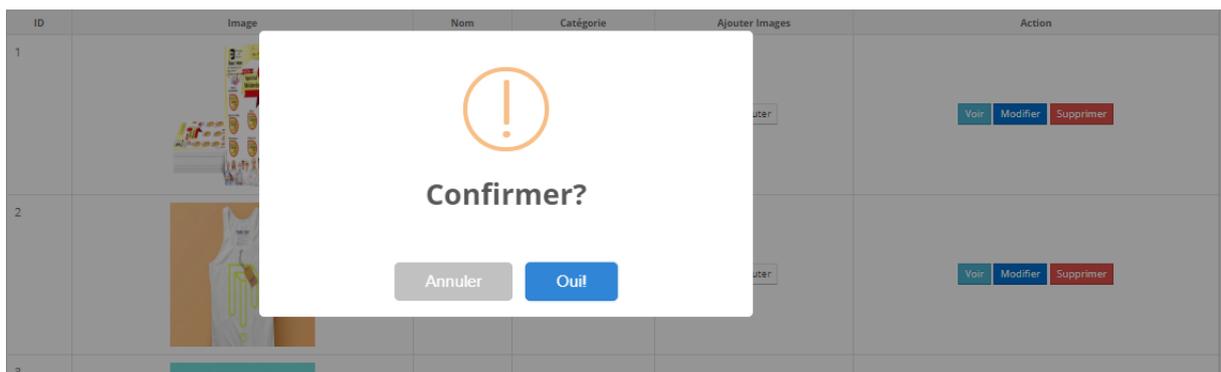
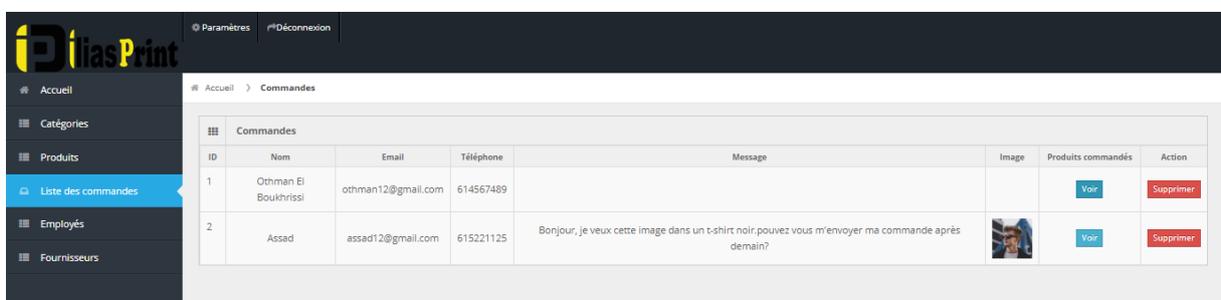


Figure 51 : Supprimer produit

3.3.2.5 Gestion des commandes

Si on clique sur le bouton Liste des commandes ou l'icône Commandes une liste des commandes s'affiche :



ID	Nom	Email	Téléphone	Message	Image	Produits commandés	Action
1	Othman El Boukhrissi	othman12@gmail.com	614567489			Voir	Supprimer
2	Assad	assad12@gmail.com	615221125	Bonjour, je veux cette image dans un t-shirt noir.pouvez vous m'envoyer ma commande après demain?		Voir	Supprimer

Figure 52 : Liste des commandes

On peut voir les produits commandés ou supprimer la commande si on clique sur supprimer :

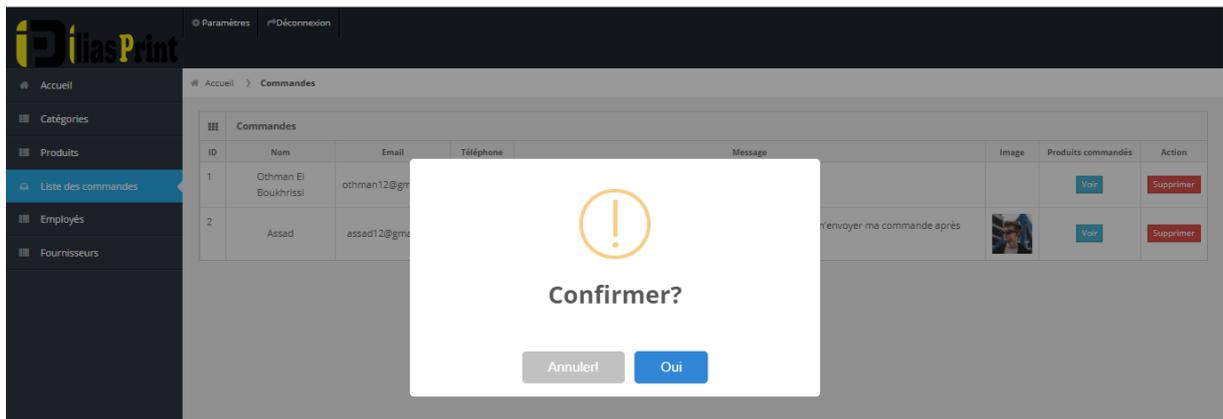


Figure 53 : Supprimer commande

3.3.2.6 L'ajout d'un employé

Le gérant est le seul qui a la possibilité d'ajouter un employé après avoir rempli le formulaire suivant :

• Nouveau employé!

Nom :

Email :

Adresse :

Téléphone :

Date d'embauche :

Date de licenciement :

Congé annuel :

CIN :

Numéro CNSS :

Mot de Passe :

confirmer mot de passe :

[Ajouter](#)

Figure 54 : Ajouter employé

3.3.2.7 Gestion des employés

Le gérant peut modifier ou supprimer les données des employés :

ID	Nom	Email	Adresse	CIN	CNSS	Téléphone	Date d'embauche	Date de licenciement	Congé annuel	Action
1	othman	lella@gmail.com	Fes	ZT146578	55556	0617221565	2019-05-10		oui	Modifier Supprimer
2	Ahmad	Ahmad12@gmail.com	Oued Fes	S41245	459874	061458963	2019-05-07		oui	Modifier Supprimer
3	Yassine akhesassi	yassin.akhesassi@gmail.com	Oued Fes	F1245	45789	0647895414	2019-05-01		non	Modifier Supprimer

Figure 55 : Liste d'employés

3.3.2.8 L'ajout d'un fournisseur

Le gérant est le seul qui a la possibilité d'ajouter un fournisseur après avoir rempli le formulaire suivant :

Ajouter Nouveau fournisseur

Nom :

Email :

Adresse :

Téléphone :

[Ajouter](#)

Figure 56 : Ajouter fournisseur

3.3.2.9 Gestion des fournisseurs

Le gérant peut modifier ou supprimer les données des fournisseurs :

ID	Nom	Email	Adresse	Téléphone	Action
1	El Baraka Mohamed	barakamohamed@gmail.com	Rabat	0614141414	Modifier Supprimer
2	El Khorchef Mohamed	Mohamed.khorchef@gmail.com	fes	0611111111	Modifier Supprimer
3	El ahmar Abdelatif	Abdelatif.elahamar@gmail.com	Fes	0647894716	Modifier Supprimer
4	Mekouar Abdelfettah	abdelfettah.mekouar@gmail.com	Fes	0645454545	Modifier Supprimer

Figure 57 : Liste fournisseurs

3.3.2.10 Statistiques

Le gérant et l'employé ont le droit de consulter les statistiques de vente des produits.

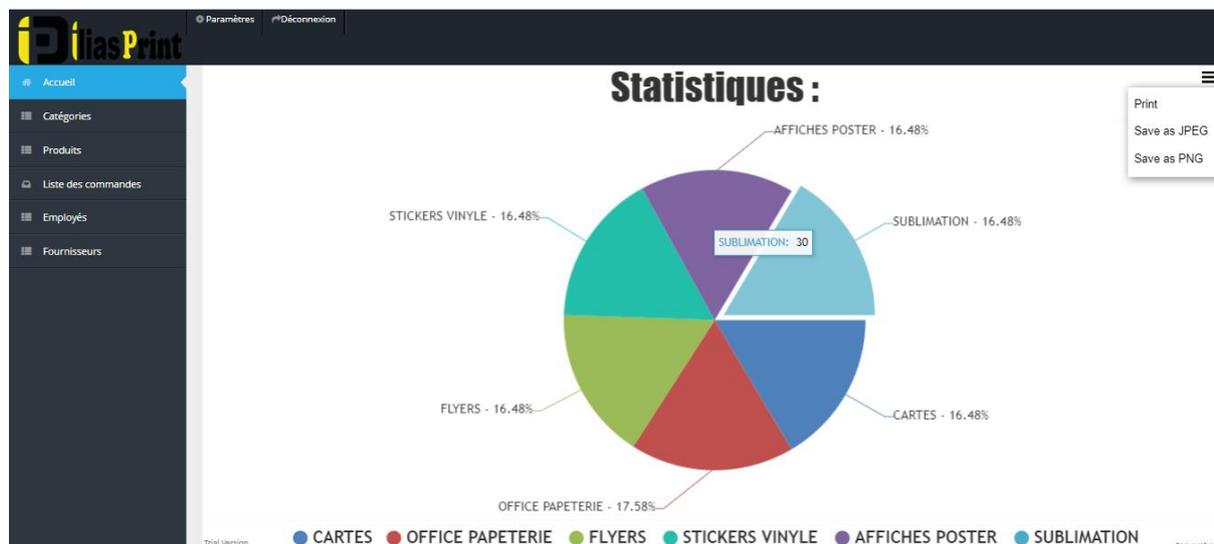


Figure 58 : Diagramme du pourcentage de produits commandés par catégorie

Conclusion

Notre projet a consisté en la réalisation d'un site web de gestion des services d'imprimerie qui permet d'apporter une valeur ajoutée et une meilleure gestion des tâches pour le gérant et l'ensemble des employés d'imprimerie. Notre site web est actuellement opérationnel ,nous l'avons hébergé avec succès, vous pouvez le consulter sur le lien www.iliasprint.com .

Lors de ce stage de deux mois, nous avons pu mettre en pratique nos connaissances théoriques acquises durant notre formation, de plus, nous nous sommes confrontés aux difficultés réelles du monde du travail.

Cette expérience nous a convaincus de l'importance de la modélisation dans le processus de la réalisation d'un projet informatique.En effet ce projet nous a donné l'occasion d'appliquer et d'améliorer nos connaissances théoriques dans le langage UML, et nous a permis de découvrir le framework php LARAVEL, et se familiariser avec les fonctionnalités de ce dernier. Le projet nous a permis aussi d'approfondir nos compétences dans l'utilisation d'une large gamme d'outils web tels que Bootstrap, JavaScript.

Pour conclure, cette expérience en marché de travail nous a offert une bonne préparation à notre insertion professionnelle car elle fut pour nous une expérience enrichissante et complète qui conforte notre désir d'exercer notre futur métier dans le domaine d'informatique.

Webographie

- Stackoverflow
<https://stackoverflow.com/>
- Laravel
<https://laravel.com/docs/5.8>
- PHP
<https://php.net/manual>
- Bootstrap
<https://getbootstrap.com/docs>
- Openclassrooms
<https://openclassrooms.com/fr/>