

جامعة سيدي محمد بن عبد الله بفاس
+0804444 0484 282208 01 404440 1 400
UNIVERSITÉ SIDI MOHAMED BEN ABDELLAH DE FES



كلية العلوم والتقنيات فاس
+444044 1 +00044 8 +044444
FACULTÉ DES SCIENCES ET TECHNIQUES DE FÈS

Projet de Fin d'Etudes

Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

Application Web pour le suivie des ventes des
tableaux artistiques



Lieu de stage : Screenday

Réalisé par :

DARKAOUI HATIM
AMAZYAN AYOUB

Encadré par :

Pr. ABDELALI BOUSHABA(FST Fès)
Pr. EL HOUTI AMINE(Screenday)

Soutenu le 9/7/2021 devant le jury composé de :

PR.M. OUZARF

PR.A. MAJDA

PR.A. BOUSHABA

Année Universitaire 2020-2021

Remerciements

Au nom d'Allah le tout miséricordieux,

Tout d'abord, on remercie spécialement, Monsieur le Professeur ABDELALI BOUSHABA, pour son encadrement, tous ses conseils, ses encouragements, et la confiance qu'il nous a accordée tout au long de la période de ce projet.

On avait l'honneur d'être encadré au sein de ScreenDay par le Directeur EL HOUTI AMINE et on voudrait le remercier pour le temps qu'il nous a consacré tout au long de la période de stage, sachant répondre à toutes nos interrogations, sans oublier sa participation au cheminement de ce rapport.

On remercie plus particulièrement, toute l'équipe pédagogique de la faculté des sciences et techniques de Fès pour l'effort fourni pendant la période de COVID-19 afin d'assurer le bon déroulement de ce stage et l'ensemble des activités universitaires.

On remercie encore toutes les personnes de près ou de loin qui, grâce à leur collaboration, ont rendu possible la réalisation de ce mémoire PFE.

Finalement, nos vifs remerciements s'adressent à tous les Membres du jury (PR.A. MAJDA, PR.M. OUZARF, PR.A. BOUSHABA) pour avoir agréé d'évaluer ce travail.

Résumé

Le projet réalisé dans ce stage vise à développer une application web facilitant la gestion des ventes des tableaux artistiques par la société Screenday de Fès.

Cette application automatisera la procédure de traitement des ventes des tableaux, en d'autres termes, elle permettra le suivi du processus de vente du tableau depuis le début jusqu'à ce qu'il arrive au client.

En vue de structurer le travail et d'appliquer les acquis durant le cursus universitaire, nous avons tout d'abord élaboré une étude conceptuelle et technique de l'application avant de passer à son implémentation et son développement.

Le stage était une bonne occasion pour découvrir de nouvelles technologies. Le backend de l'application est basé sur deux éléments essentiels : Laravel Framework du PHP et SQL afin de gérer la base de données.

Alors que Le Frontend se base sur CSS, Html, Bootstrap, JQuery, Ajax et d'autres techniques pour rendre l'application ergonomique et professionnelle.

Abstract

The project carried out in this internship aims to develop a web application that facilitates the sales of artistic tables by Screenday society.

This application will automate the procedure of selling tables, in other words, it will allow the follow-up of the process of selling tables from the beginning to the arrive of the table to the client.

In order to structure the work and apply the acquired knowledge during the university courses, we first developed a conceptual and technical study of the application before moving on to its implementation and its development.

The internship was a good opportunity to discover new technologies. The application's backend is based on two essentials: Laravel, PHP Language Framework and SQL Language in order to manage the database.

On the other hand, the Frontend relies on jQuery, Ajax, CSS, Html, Bootstrap, and other techniques to make an ergonomic and professional application.

Sommaire

Table des matières

Sommaire	4
Liste des figures	6
Liste des Tables	7
Liste des Acronyme.....	8
Introduction	9
Chapitre 1 : Cadre Général du Projet	10
1- Lieu du stage	11
1-1 Screenday	11
1-2 Activités de la société screenday.....	11
2-Description du cahier de charges	12
2-1 Etude de l’Existant	12
2-2 problématique	12
2-3 solution proposé	12
Chapitre 2 : Analyse et Conception.....	14
1- Analyse des besoins.....	15
1-1 Les besoins fonctionnels	15
2- Modélisation.....	16
2-1 Diagramme de cas d’utilisation.....	17
2-1-1 gérant /employé	17
2-2-2 client	18
2-2 Diagramme de séquence	18
2-2-1 gérant/employé	18
2-2-1-1 Authentification.....	18
2-2-1-2 Récupération du mot de passe	20
2-2-1-3 Ajouter une commande	23
2-2-1-4 consulter tables	24
2-2-1-5 recherche d’une commande.....	27
2-2-2 client	28
2-2-2-1 diagramme de séquence passer commande	28
2-3 Diagramme de classe	30
Chapitre 3 : Réalisation	31
1-Les outils de développement.....	32
2-les interfaces de l’application.....	36
2-1 Interface d’authentification	36

2-2	Interface de récupération du mot de passe	37
2-3	Après la connexion	41
2-3-1	Gèrant	41
2-3-1-1	Interface de page d'accueil.....	41
2-3-1-2	Recherche	42
2-3-1-3	L'ajout d'une commande (client n'a pas fait de demande).....	42
2-3-1-4	Interface des Listes des commandes	48
2-3-1-5	Interface de L'affichage d'une commande dossier	53
2-3-1-6	Interface de L'envoi à d'autre table	53
2-3-1-7	Interface de La modification	54
2-3-1-8	Interface de notification.....	54
2-3-1-9	Interface des statistiques.....	55
2-3-1-10	Interface de consulter demande des clients.	56
2-3-1-11	Interface de L'ajout d'une commande (client a fait une demande).....	56
2-3-2	simple employé.....	57
2-3-2-1	Interface d'accueil	57
2-3-2-2	Interface des tables	58
2-3-3	client	58
2-3-3-1	Interface pour faire une commande.....	58
	Conclusion.....	60
	Webographie	62

Liste des figures

Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation du gérant et employé.....	17
Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation du client.....	18
Figure 3 : Diagramme de séquence de l'authentification pour le gérant et les employés.	20
Figure 4 : Diagramme de séquence de la récupération du mot de passe.....	22
Figure 5: Diagramme de séquence de l'ajout d'une commande	24
Figure 6 : Diagramme de séquence de consulter table.....	26
Figure 7 : Diagramme de séquence de la recherche d'un client.....	28
Figure 8: Diagramme de séquence de l'ajout d'une demande	29
Figure 9 : Diagramme de classe de l'application.	30
Figure 10 : Logo de Laravel.....	32
Figure 11: Logo de WAMP.....	33
Figure 12 : Logo de HTML.....	33
Figure 13: Logo de CSS	33
Figure 14 : Logo de Javascript.	34
Figure 15 : Logo de Bootstrap.....	34
Figure 16: Logo de ajax.....	35
Figure 17: Logo de jQuery	35
Figure 18 : Logo de Entreprise Architect.....	35
Figure 19: Logo de Visual studio code	36
Figure 20 : l'interface de connexion.....	36
Figure 21: l'interface de connexion avec échec	37
Figure 22 : La demande de la réinitialisation du mot de passe.	37
Figure 23 : La demande la réinitialisation du mot de passe avec succès.....	38
Figure 24 : L'email de la réinitialisation.	38
Figure 25 : l'interface de la réinitialisation du mot de passe.....	39
Figure 26 : Erreur de la correspondance de nouveau mot de passe.....	39
Figure 27: Erreur du nouveau mot de passe	40
Figure 28: l'interface d'accueil	41
Figure 29 : l'interface de recherche avec succès pour le client.....	42
Figure 30 : l'interface de l'ajout d'une commande 1.	42
Figure 31 : erreur de l'ajout d'une commande 1.	43
Figure 32 : l'interface de l'ajout d'une commande 2.	44
Figure 33 : erreur de l'ajout d'une commande 2.	45
Figure 34: l'interface de l'ajout d'une commande 3	46
Figure 35 : modal du bouton envoyer vers.....	46
Figure 36 : bouton de réduction.	47
Figure 37 : modal du bouton envoyer vers.....	47
Figure 38: commande enregistrer avec succès	48
Figure 39 : table début.....	48
Figure 40 : table impression.	49
Figure 41 : table production.	49

Figure 42: table emballage	50
Figure 43 : table confirmation.....	50
Figure 44 : table livraison.....	51
Figure 45 : table final.	51
Figure 46 : table retour.	52
Figure 47 : table non confirmer.	52
Figure 48 : modal d’affichage du client.	53
Figure 49: l’envoi de la commande	53
Figure 50: modal de la modification de la commande	54
Figure 51 : notification.....	54
Figure 52:statistique	55
Figure 53 : table des demandes.	56
Figure 54: formulaire d’ajout du client qu’as fait demande	57
Figure 55: page d’accueil	57
Figure 56: une des tables	58
Figure 57: formulaire de faire demande	58
Figure 58: erreur de faire demande	59
Figure 59: succès de faire une demande.....	59

Liste des Tables

Tableau 1: la liste des acronymes dans le projet	8
Tableau 2: Scénario de l’authentification d’employé.....	19
Tableau 3 : Scénario de la récupération du mot de passe.....	21
Tableau 4: Scénario de l’ajout d’une commande	23
Tableau 5 : consulter table.....	25
Tableau 6 : Scénario de la recherche d’un client.....	27
Tableau 7: Scénario de l’ajout d’une commande	29

Liste des Acronyme

Abréviation	Désignation
HTML	HyperText Markup Language
PHP	HyperText Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheets
SQL	Structured Query Language
SGBD	Système de Gestion de Base de Données
MVC	Model View Controller
UML	Unified Modeling Language
ajax	<i>asynchronous JavaScript and XML</i>

Tableau 1 : la liste des acronymes dans le projet.

Introduction

Dans le cadre de notre formation universitaire à la faculté des sciences et techniques de Fès en licence génie informatique, nous avons réalisé un projet de fin d'études en deux mois afin de concrétiser nos connaissances acquises à travers notre parcours universitaire et les mettre en œuvre dans un milieu professionnel.

Notre stage s'est déroulé au sein de la société Screenday du 27 avril au 27 juin 2021. Durant cette période, il nous a été confié la réalisation d'une application de gestion de vente qui permet de faciliter au gérant de Screenday, le suivie de vente des tableaux artistiques et le processus par lequel il passe, pour cela on aura des tables dans notre application qui vont contenir ces commandes. Et donc adopter une solution automatisée pour cette tâche, en utilisant le framework laravel, la technologie MVC (Model View Controller), et le Système de Gestion de Base de Données Microsoft SQL server.

Le présent rapport est organisé comme suit :

Le premier chapitre : présente le cadre général du projet en décrivant l'organisme d'accueil, la problématique du sujet, et la solution proposée.

Le deuxième chapitre : présente l'analyse fonctionnelle et techniques du projet, la conception et les différents diagrammes d'UML utilisés.

Le troisième chapitre : présente les différentes interfaces de l'application.

Enfin, Nous terminons par une conclusion et perspectives.

Chapitre 1 : Cadre Général du Projet

1- Lieu du stage

Dans cette partie, nous présentons le contexte général du projet : nous commençons par une présentation de l'organisme d'accueil Screenday, ses clients ainsi que sa structure et ses domaines d'activités, ensuite je donne une brève présentation du projet de ce stage, à savoir l'application qu'on a réalisé durant cette période.

1-1 Screenday

Screenday est une agence de communication et de développement web et de conseil en publicité qui est spécialisé dans la création des sites internet et applications mobiles.

1-2 Activités de la société screenday

- Création des sites web
- Création des sites e-commerce
- Création des blogs d'entreprise
- Création des sites web catalogue
- Création des sites internet mobile
- Création des sites web sur mesure
- Développement application

2-Description du cahier de charges

2-1 Etude de l'Existant

Chez ScreenDay, et à forte probabilité chez beaucoup d'autres entreprises, la gestion des ventes des commandes est une tâche nécessaire pour mieux faciliter la tâche des employés pour mieux suivre le processus des ventes.

À l'issue de chaque vente, ScreenDay a besoin de suivre le processus par lequel passe les commandes et de pouvoir attribuer à chaque commande un statut et de pouvoir visualiser les gains de chaque mois.

2-2 problématique

L'étude du processus actuel de la gestion des ventes est une étape primordiale car une bonne compréhension de l'environnement et le déroulement du travail dans le service aide à déterminer la portée du projet, cette phase est suivie par une critique qui nous permet de déterminer les besoins afin de formuler une solution de la problématique pour améliorer la méthode de gestion du service. Après avoir discuté avec le gérant de l'agence, nous avons identifié les problèmes suivants :

- Sachant qu'une commande passe par plusieurs étapes, alors le gérant ne sait pas à quelle étape cette commande se trouve.
- Gaspillage de temps en termes d'accès à l'information, la recherche et la classification des données.
- Le calcul de gain et la présentation des statistiques ne sont pas automatisés.

2-3 solution proposée

La résolution de ce problème consiste à réaliser une application web pour améliorer la gestion des ventes de l'agence. L'application va être développée en PHP avec le framework Laravel. L'intérêt de cette application est de gagner un temps important et rendre la gestion plus organisée. L'idée est de transformer la méthode de gestion classique et statique en une autre dynamique, l'application va garantir un traitement automatisé de ces procédures en utilisant des interfaces graphiques simples et faciles à manipuler, cette application va permettre :

➤ **Pour le client**

-faire une demande pour faire l'achat d'un ou plusieurs tableaux.

➤ **Pour l'employé**

-consulter les commandes selon son état avec le droit à l'affichage de la commande et l'envoi a une autre table et de la recherche dans cette table.

-recherche de client.

➤ **Pour le gérant**

-créer la commande du client en insérant les informations du client et de sa commande.

-consulter les commandes selon son état avec le droit à l'affichage de la commande sa modification et de l'envoi a une autre table et de la recherche dans cette table.

-recherche d'client.

-notifier le gérant.

-Générer les statistiques de la base de données.

Chapitre 2 : Analyse et Conception

Ce chapitre va présenter la totalité des parties Analyse - Conception de la problématique présentée dans le chapitre précédent.

Analyse des besoins

Dans **la phase d'analyse**, on cherche d'abord à bien comprendre et à décrire de façon précise les besoins des utilisateurs de l'application. Que souhaitent-ils faire avec cette application ? Quelles fonctionnalités veulent-ils ? Pour quel usage ? Comment l'action devrait-elle fonctionner ? C'est ce qu'on appelle « **l'analyse des besoins** ».

1-1 Les besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels sont les besoins spécifiant un comportement d'entrée-sortie du système, pour les différents acteurs de l'application, il y a trois acteurs principaux dans cette application le client, les employés et le gérant.

Les tâches qui peuvent être effectuées par chaque acteur dans cette application sont :

➤ **Client :**

- Passer des commandes

➤ **Employé :**

- Authentification
- Consulter table
- Afficher commande
- Recherche d'un client
- Changer l'état de la commande
- Imprimer les commandes

➤ **Gérant :**

- L'authentification
- Gestion des comptes des employés
- Consulter commande
- Consulter demande des clients
- Ajouter commande
- Afficher commande
- Modifier commande
- Consulter statistique
- Consulter les tables
- Recherche d'un client
- Changer l'état de la commande
- Consulter notification

1- Modélisation

UML, c'est l'acronyme anglais pour « Unified Modeling Language ». On le traduit par « Langage de modélisation unifié ». La notation UML est un **langage visuel** constitué d'un ensemble de schémas, appelés des **diagrammes**, qui donnent chacun une vision différente du projet à traiter.

UML nous fournit donc des diagrammes pour **représenter** le logiciel à développer : son fonctionnement, sa mise en route, les actions susceptibles d'être effectuées par le logiciel, etc. [1]

UML est une démarche qui se base sur une approche objet. Cette approche s'appuie sur 4 principes fondamentaux. C'est une démarche :

- Itérative et incrémentale.
- Guidée par les besoins du client et des utilisateurs.
- Centrée sur l'architecture du logiciel.
- Qui décrit les actions et les informations dans une seule entité.

Réaliser ces diagrammes revient donc à **modéliser les besoins** et **les solutions fonctionnelles et techniques** de l'application à développer.

2-1 Diagramme de cas d'utilisation

C'est un diagramme fonctionnel. Il montre les interactions fonctionnelles des acteurs et du système étudié. Il délimite précisément le système, décrit ce que fera le système sans spécifier comment. Il exprime les services (use cases) offerts par le système aux utilisateurs (actors).

2-1-1 Gérant/employé

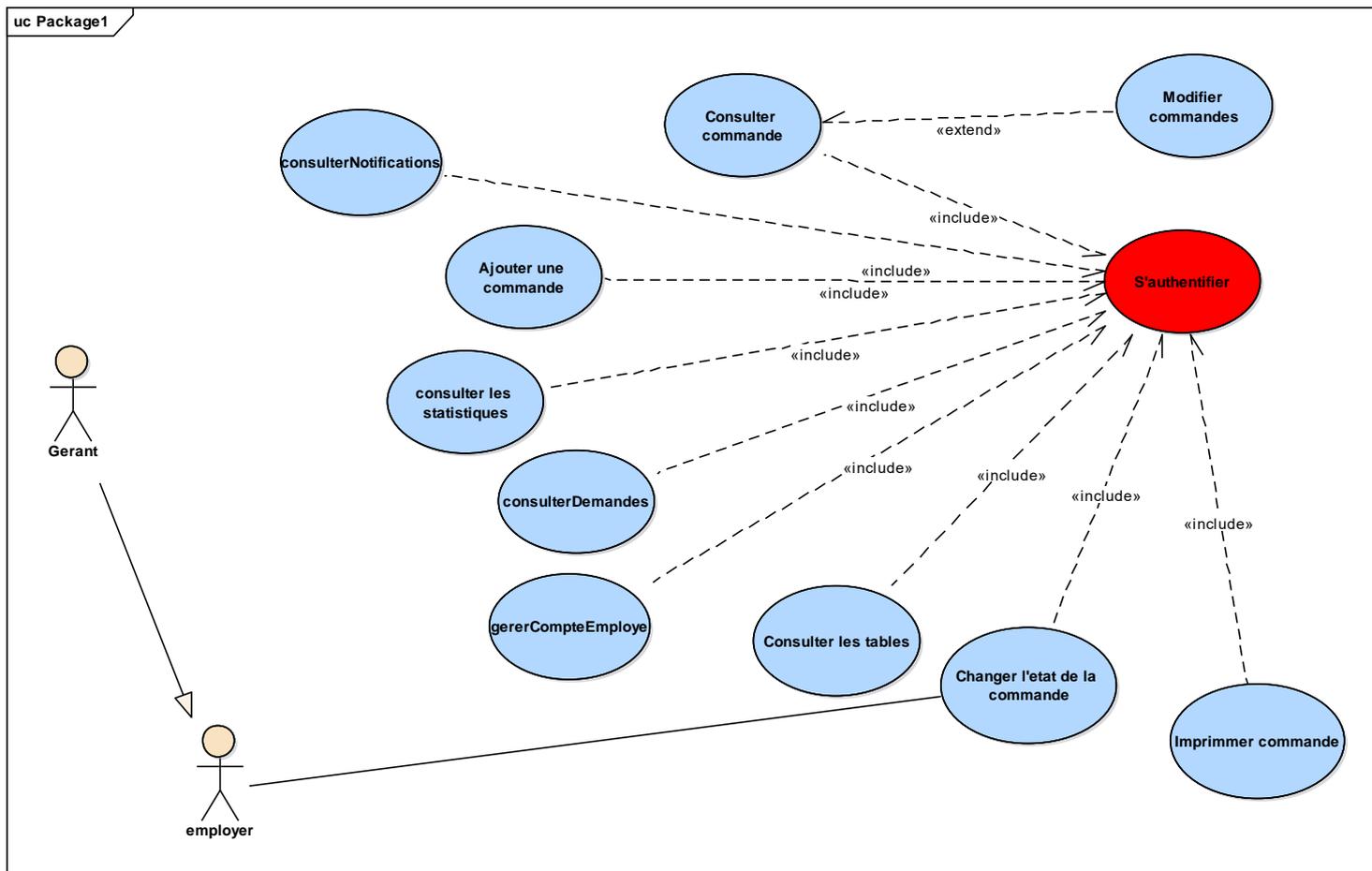


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation du gérant et employé.

2-2-2 client

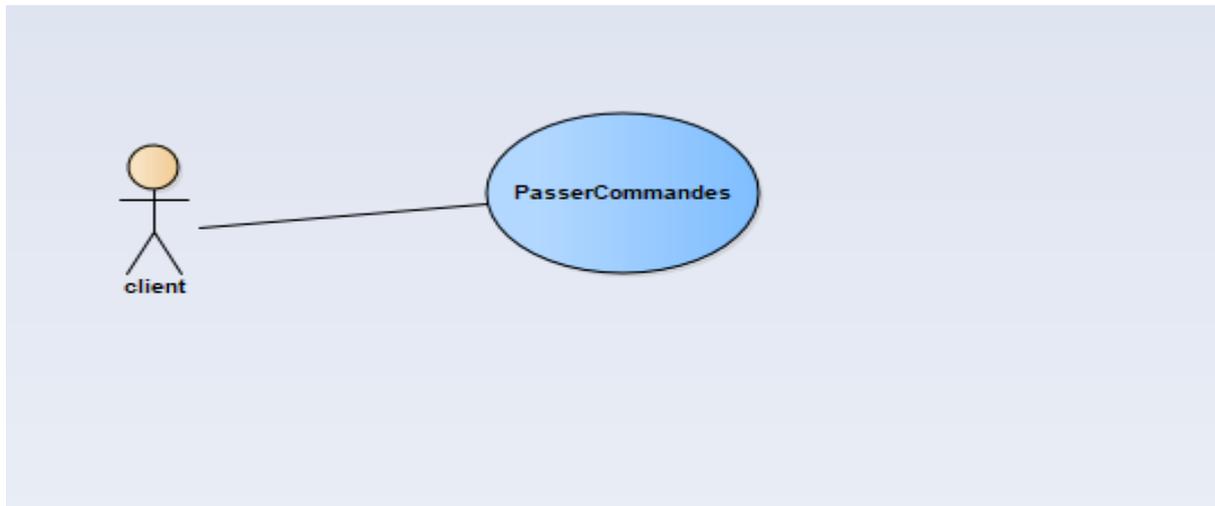


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation du client.

2-2 Diagramme de séquence

C'est un diagramme dynamique. Il représente les échanges de messages entre les acteurs et le système ou entre des parties durant une séquence temporelle d'actions appelée scénario. Il permet de représenter la dynamique d'un use case ou la collaboration d'un ensemble d'objets internes au système. Il montre la séquence la représentation verticale chronologique des messages passés entre blocs au sein d'une interaction.

2-2-1 Gérant/employé

2-2-1-1 Authentification

Acteur	Gérant /employé
Description	Cette fonctionnalité permet au gérant de s'authentifier pour accéder à l'application.
Préconditions	Post-conditions
Aucune	Accès à la vue d'accueil
Scénario normal	

- L'employé remplit les champs et clique sur 'se connecter'.
- Le système vérifie si l'employé a rempli tous les champs.
- Le système vérifie si les informations saisies sont correctes.
- La session du employé commence et la page d'accueil s'ouvre (en respectant si le employé est un Gérant ou bien un simple employé).

Scénario alternatif 1

- L'employé remplit les champs et clique sur 'se connecter'.
- Le système détecte que l'employé a oublié de remplir un champ ou plus.
- Le système réaffiche le formulaire avec des alertes d'erreur à côté des champs non remplis.

Scénario alternatif 2

- L'employé remplit les champs et clique sur 'se connecter'.
- Le système vérifie si l'employé a rempli tous les champs.
- Le système trouve que le mot de passe ou l'email sont incorrectes.
- Le système affiche une erreur indiquant au employé que le mot de passe ou l'email sont incorrectes.

Tableau 2 : Scénario de l'authentification d'employé

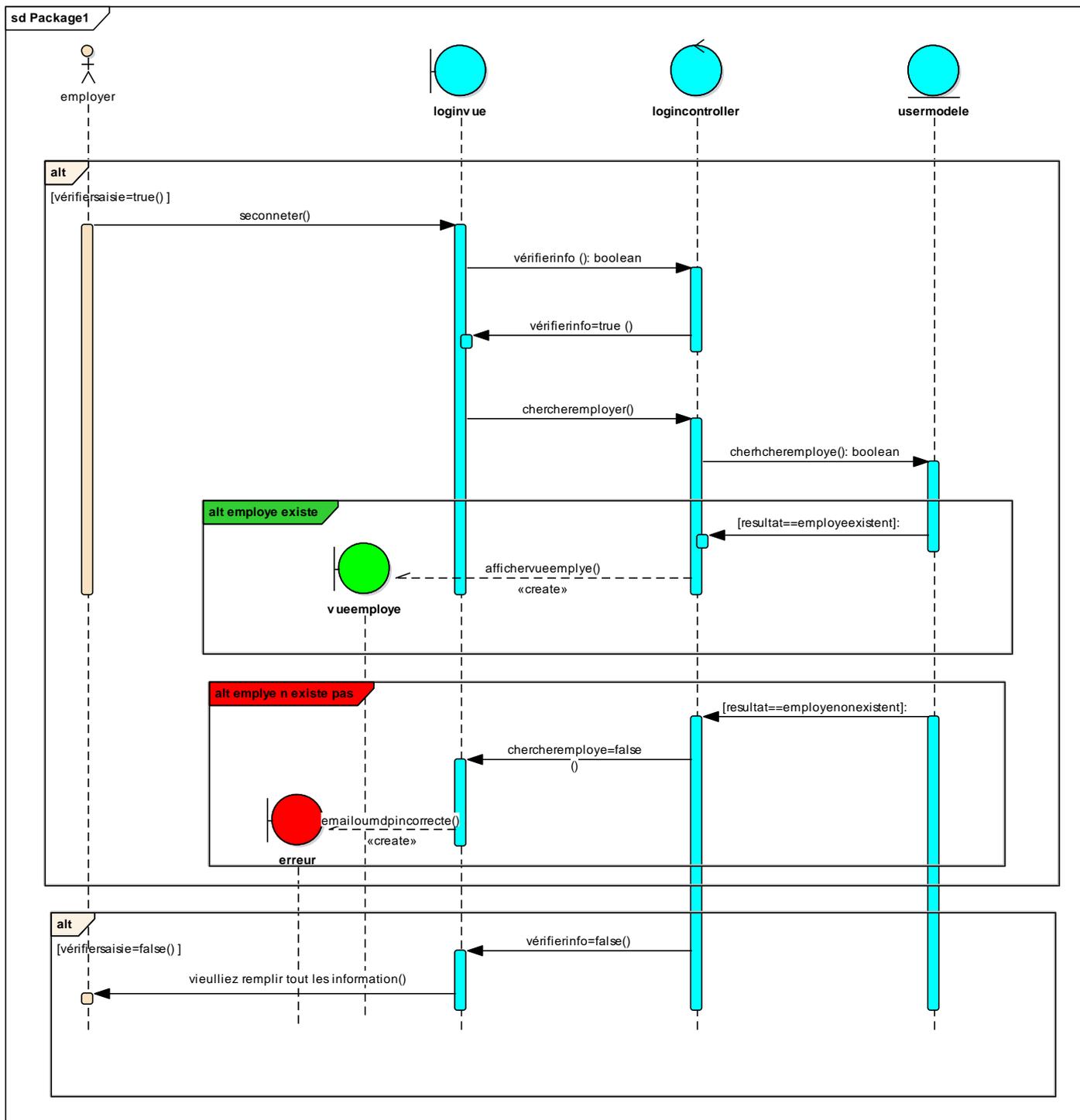


Figure 3 : Diagramme de séquence de l'authentification pour le gérant et les employés.

2-2-1-2 Récupération du mot de passe

Acteur	Gérant /employé
Description	Cette fonctionnalité permet au employé de récupérer son mot de passe pour l'accès à l'application
Préconditions	Post-conditions
Aucune	Récupération réussie
Scénario normal	

- L'employé remplit tous les champs et valide le formulaire.
- L'opération de la réinitialisation réussit et le système le redirige vers la page d'accueil.

Scénario alternatif 1

- L'employé remplit tous les champs et valide le formulaire.
- Le système détecte que l'employé a oublié de remplir un champ ou plus.
- Le système réaffiche le formulaire avec des alertes à côté des champs non remplis.

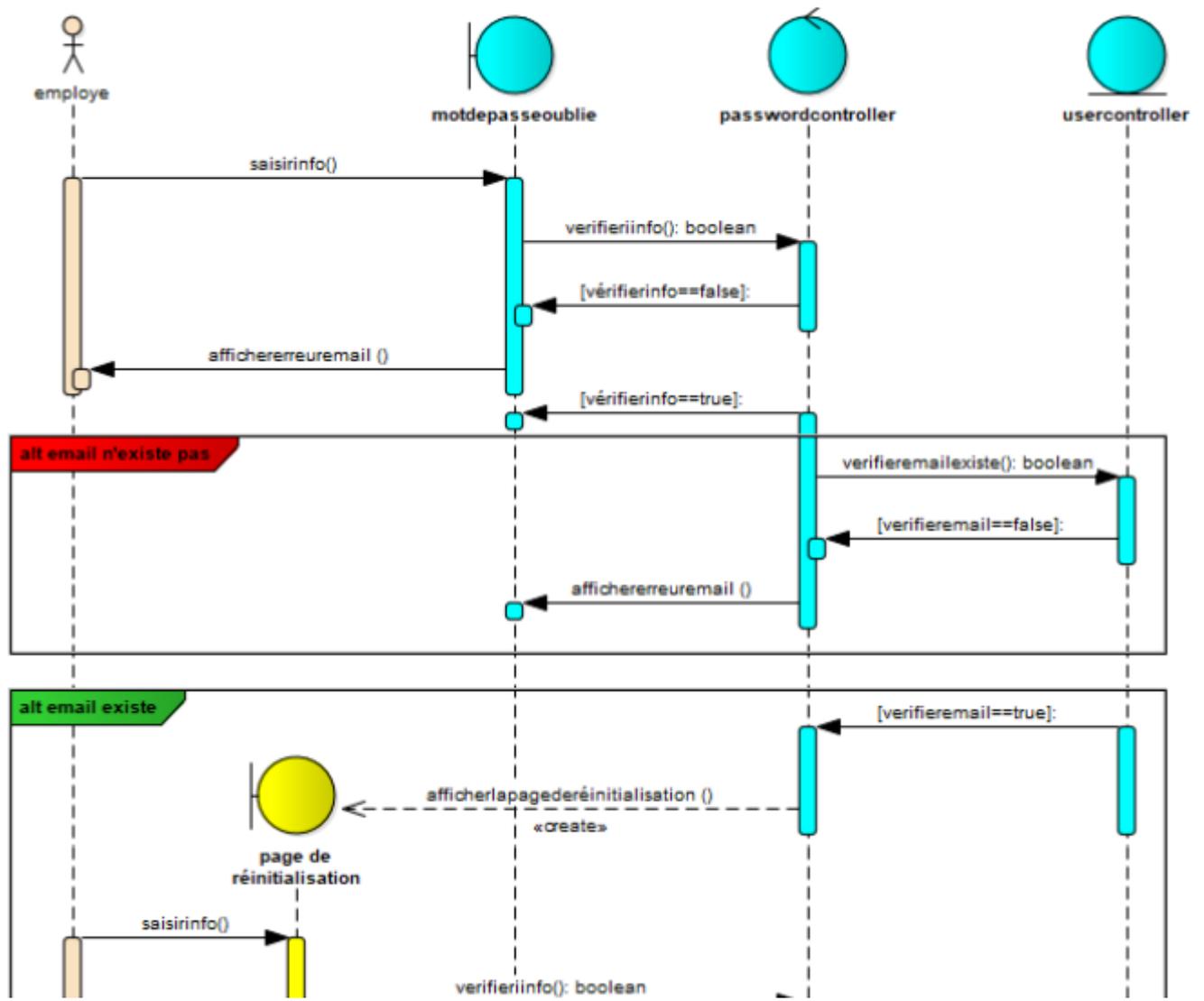
Scénario alternatif 2

- L'employé remplit tous les champs et valide le formulaire.
- Le système trouve que le nouveau mot de passe ne contient pas au moins 8 caractères.
- Le système réaffiche le formulaire en montrant cette erreur.

Scénario alternatif 3

- L'employé remplit tous les champs et valide le formulaire.
- Le système trouve que le mot de passe de confirmation est incorrect.
- Le système réaffiche le formulaire en montrant cette erreur.

Tableau 3 : Scénario de la récupération du mot de passe.



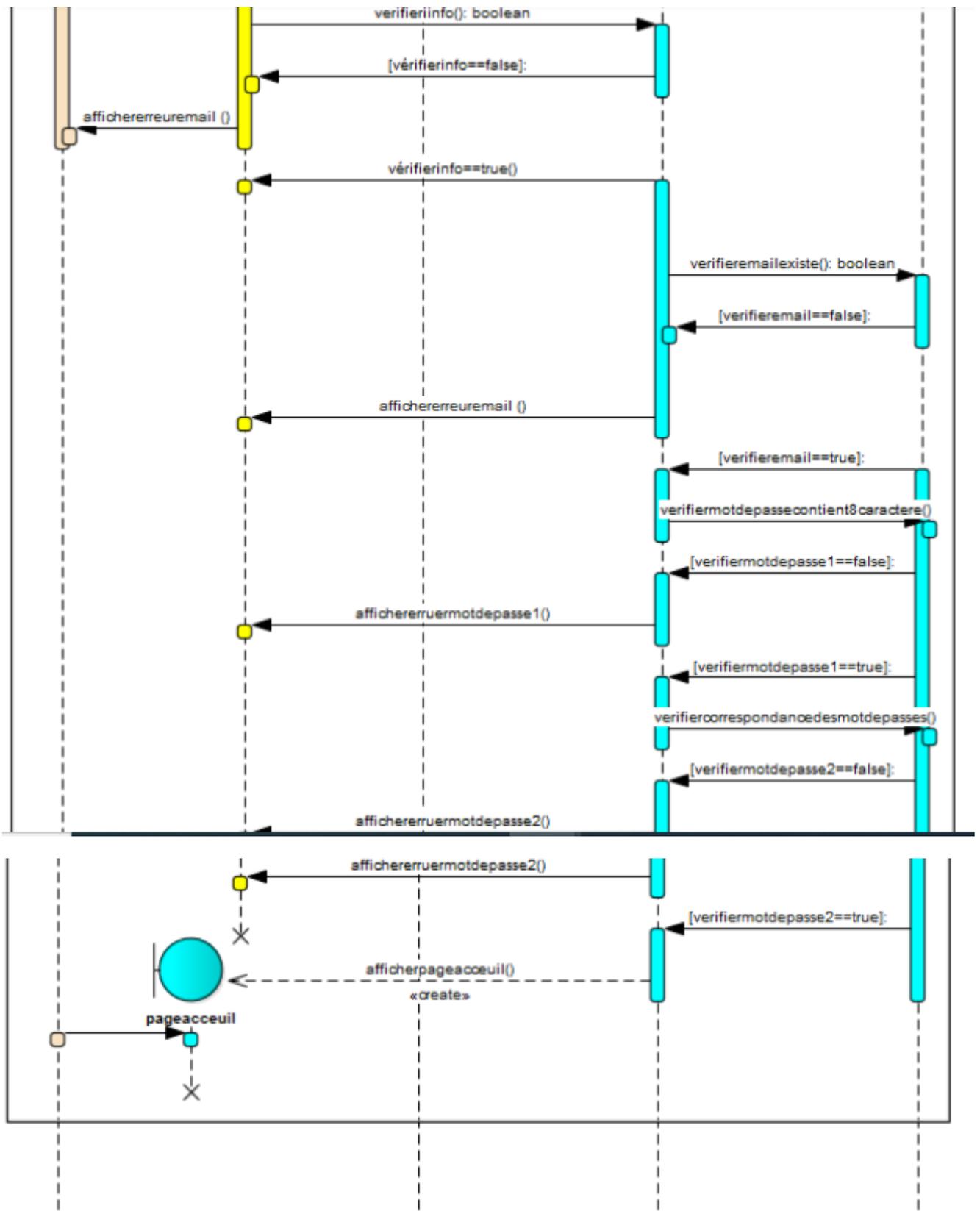


Figure 4 : Diagramme de séquence de la récupération du mot de passe.

2-2-1-3 Ajouter une commande

Acteur	gérant
Description	Cette fonctionnalité permet au gérant D'ajouter une nouvelle commande pour un client.
Préconditions	Post-conditions
Authentification	Ajout de la commande réussi
Scénario normal	
<ul style="list-style-type: none">• Le gérant insère toutes les informations de la commande du client et valide l'insertion.• Le système vérifie la validité des informations saisies.• Le système ajoute la commande et redirige le gérant vers la vue du formulaire.	
Scénario alternatif	
<ul style="list-style-type: none">• Le gérant résident insère toutes les informations de la commande du client et valide l'insertion.• Le système vérifie la validité des informations saisies.• Le système indique dans la même vue une erreur des champs incomplets.	

Tableau 4 : Scénario de l'ajout d'une commande.

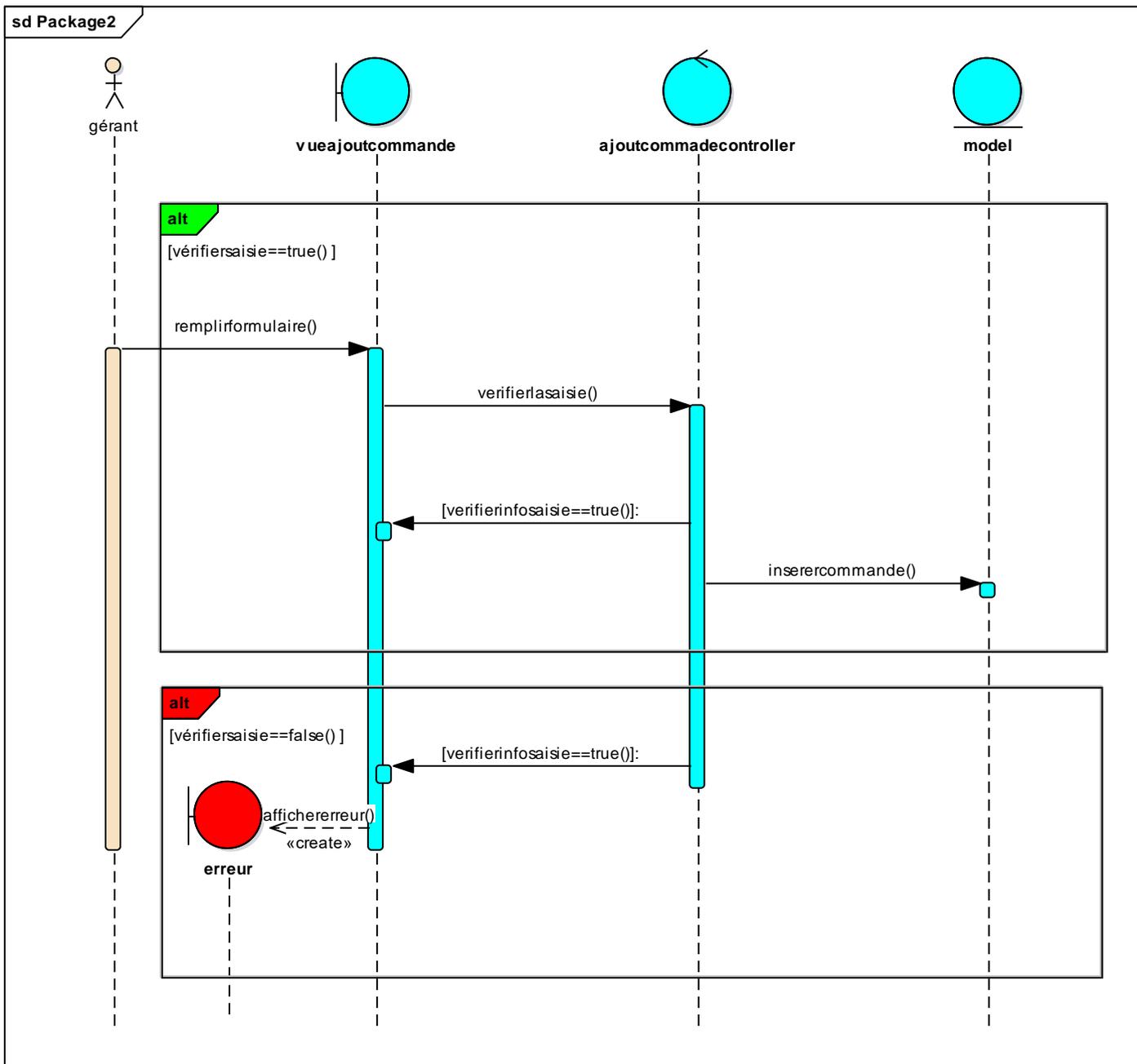


Figure 5 : Diagramme de séquence de l'ajout d'une commande.

2-2-1-4 Consulter tables

Acteur	Gérant/employé
Description	Cette fonctionnalité permet au gérant de consulter les tables où il y a la commande des clients en incluant les options de l'accès à la l'affichage de la commande du client avec plus de détail, la modification, l'impression (juste dans la table impression) et de l'envoi à une autre table.
Préconditions	Post-conditions
La commande a été bien ajouté et existe	Aucune
Scénario 1 : consultation	

- Le gérant choisit la table qu'il veut consulter.
- Le système affiche toute les commande qui se trouve dans cette table.

Scénario 2 : la modification

- Le gérant choisit la commande correspondant au client qu'il veut modifier à travers la vue des tables.
- Le système affiche toutes les informations de la commande de ce client.
- Le gérant modifie la commande.
- Le système vérifie les informations saisies en redirigeant le gérant vers la vue des tables.

Scénario 4 : l'impression (juste pour table impression)

- Le gérant choisit la vue de la table impression.
- Le système imprime les commandes existantes dans cette table.

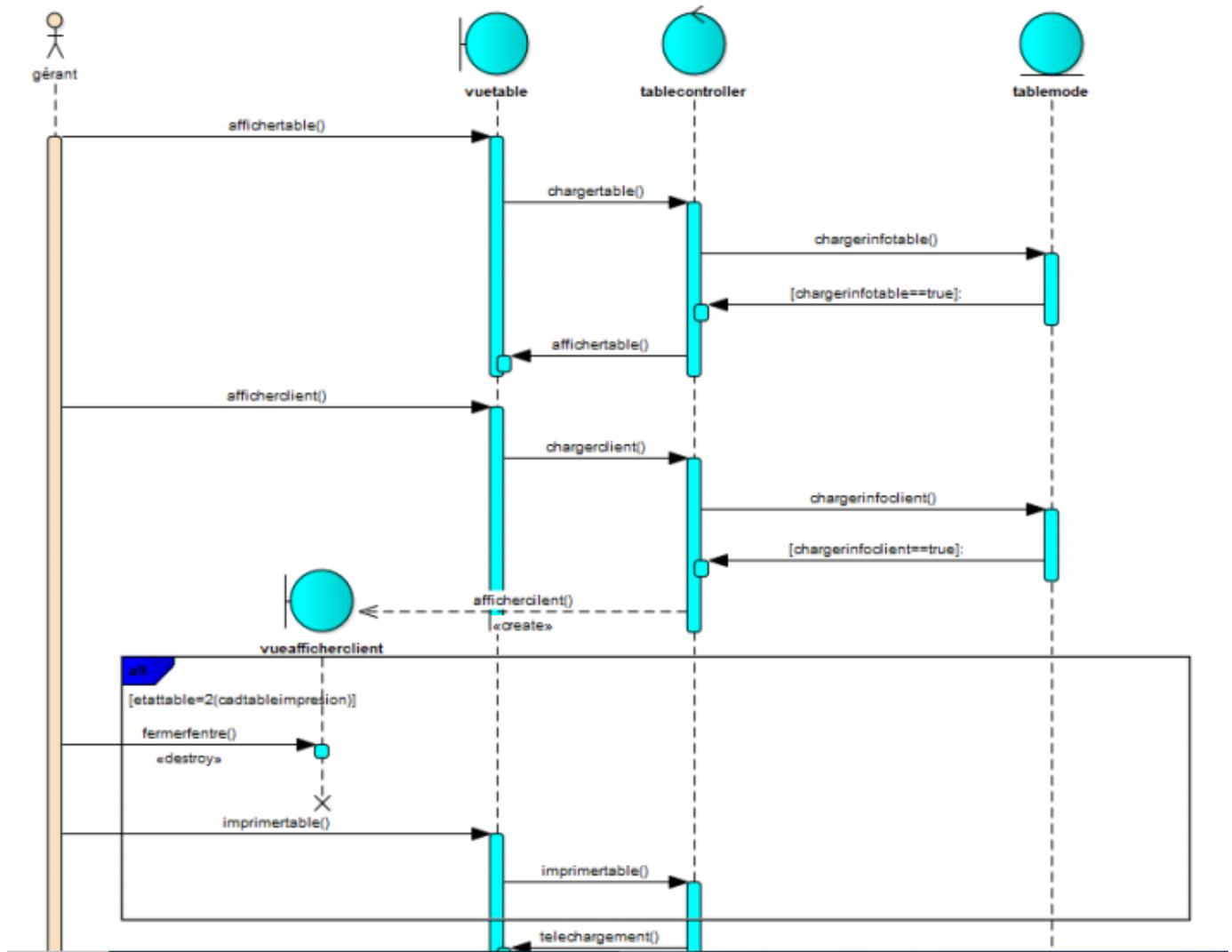
Scénario 5 : l'envoi à une autre table

- Le gérant choisit la commande correspondant au client à travers les vues des tables.
- Le gérant choisit la table vers laquelle il veut l'envoyer.
- Le système envoie cette commande dans la table designer en affichant que l'envoi a été bien effectué.

Scénario 6 : l'affichage

- Le gérant choisit la commande qu'il veut afficher.
- Le système affiche toute les détails sur cette commande

Tableau 5 : consulter table.



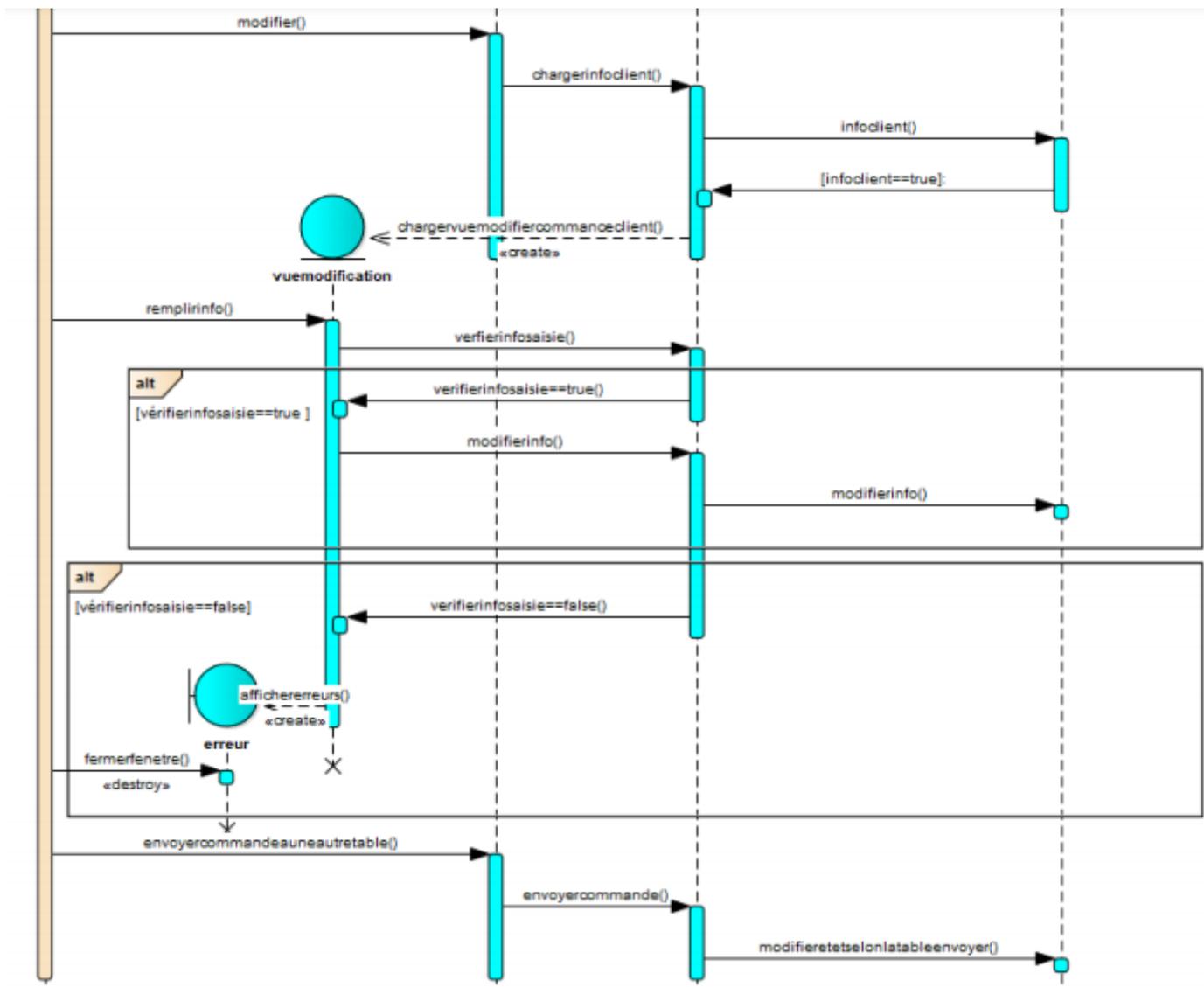


Figure 6 : Diagramme de séquence de consulter table.

2-2-1-5 Recherche d'une commande

Acteur	Gérant/employé
Description	Cette fonctionnalité permet au gérant De rechercher une commande d'un client pour savoir dans quelle table il se trouve.
Préconditions	Post-conditions
aucune	Recherche de la commande réussi
Scénario normal	
<ul style="list-style-type: none"> • Le gérant insère le nom du client pour le quelle il recherche ça commande. • Le système vérifie la validité de l'information saisie. • Le système affiche dans une table la commande avec l'information dans quelle table elle se trouve. 	
Scénario alternatif	
<ul style="list-style-type: none"> • Le gérant insère le nom du client pour le quelle il recherche ça commande. • Le système vérifie la validité de l'information saisie. • Le système affiche que ce client ne se trouve pas. 	

Tableau 6 : Scénario de la recherche d'un client.

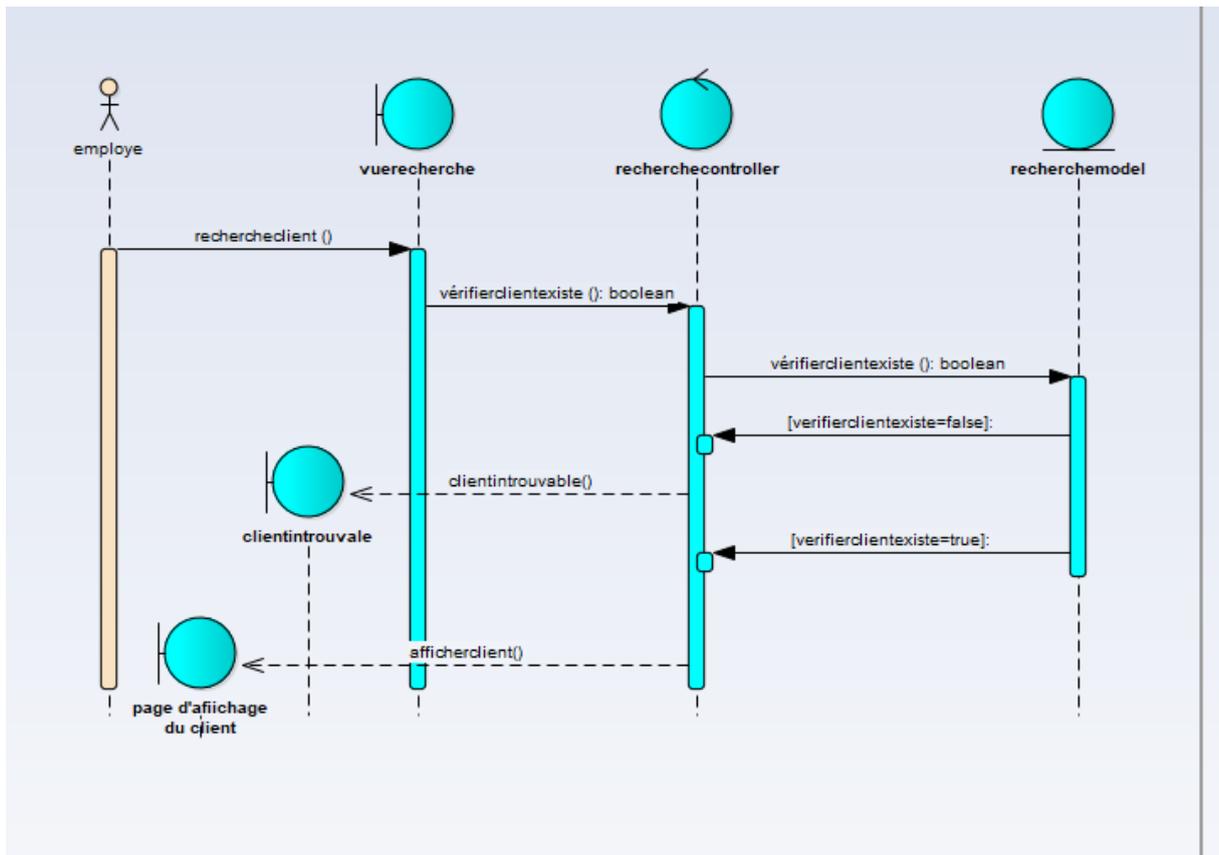


Figure 7 : Diagramme de séquence de la recherche d'un client.

2-2-2 Client

2-2-2-1 diagramme de séquence passer commande

Acteur	client
Description	Cette fonctionnalité permet au client De faire une demande
Préconditions	Post-conditions
aucune	Ajout de la demande réussi
Scénario normal	

- Le client insère toutes les informations sur sa commande valide l'insertion.
- Le système vérifie la validité des informations saisies.
- Le système ajoute la demande.

Scénario alternatif

- Le client insère toutes les informations de sa commande.
- Le système vérifie la validité des informations saisies.
- Le système indique dans la même vue une erreur des champs incomplets.

Tableau 7: Scénario de l'ajout d'une commande.

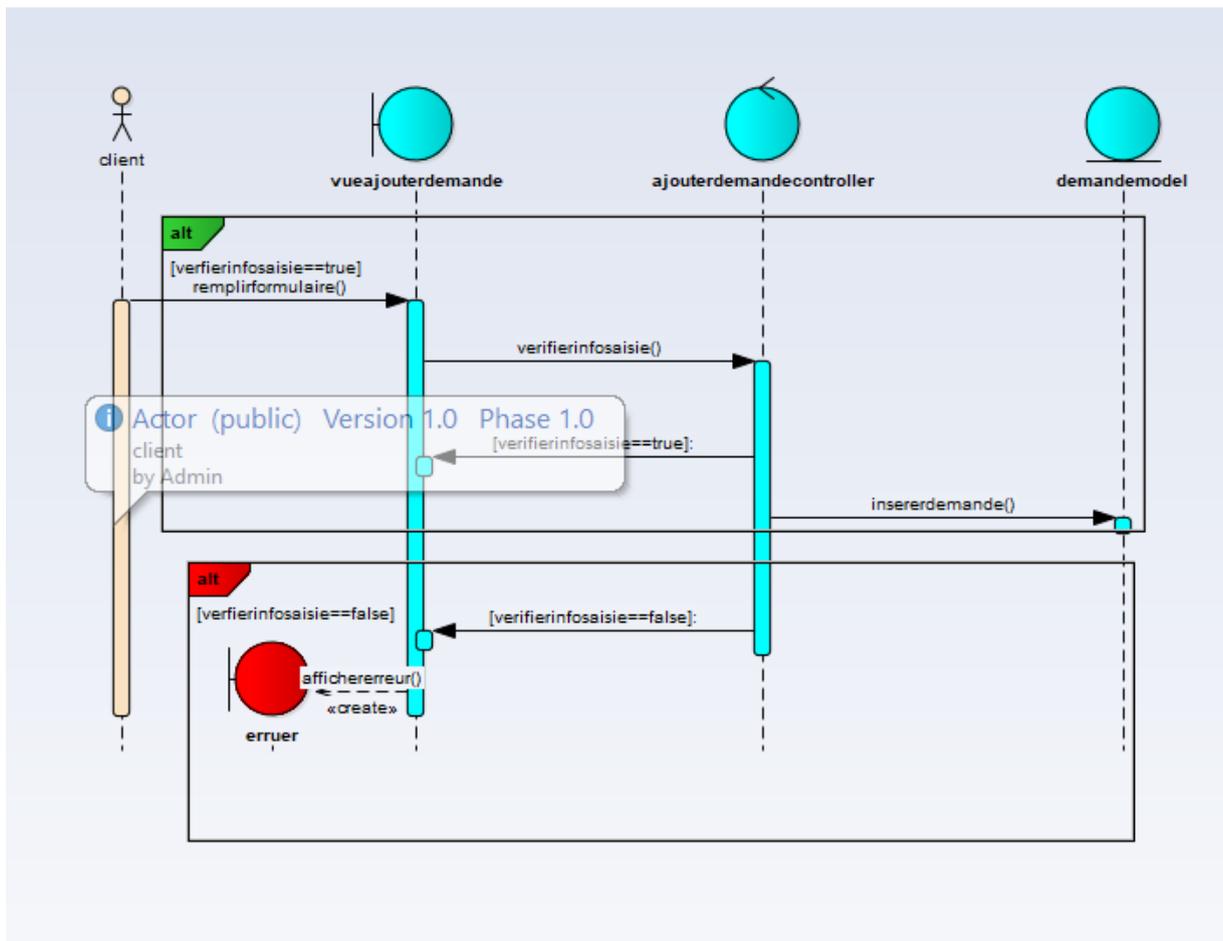


Figure 8 : Diagramme de séquence de l'ajout d'une demande.

2-3 Diagramme de classe

C'est une représentation utilisée dans la phase de conception d'une application pour présenter les classes entités et les différentes relations entre celles-ci.

Une classe est constituée d'un ensemble de fonctions (méthodes) et de données (attributs).

Donc voilà le diagramme de classes qu'on a adopté pour la conception de notre application :

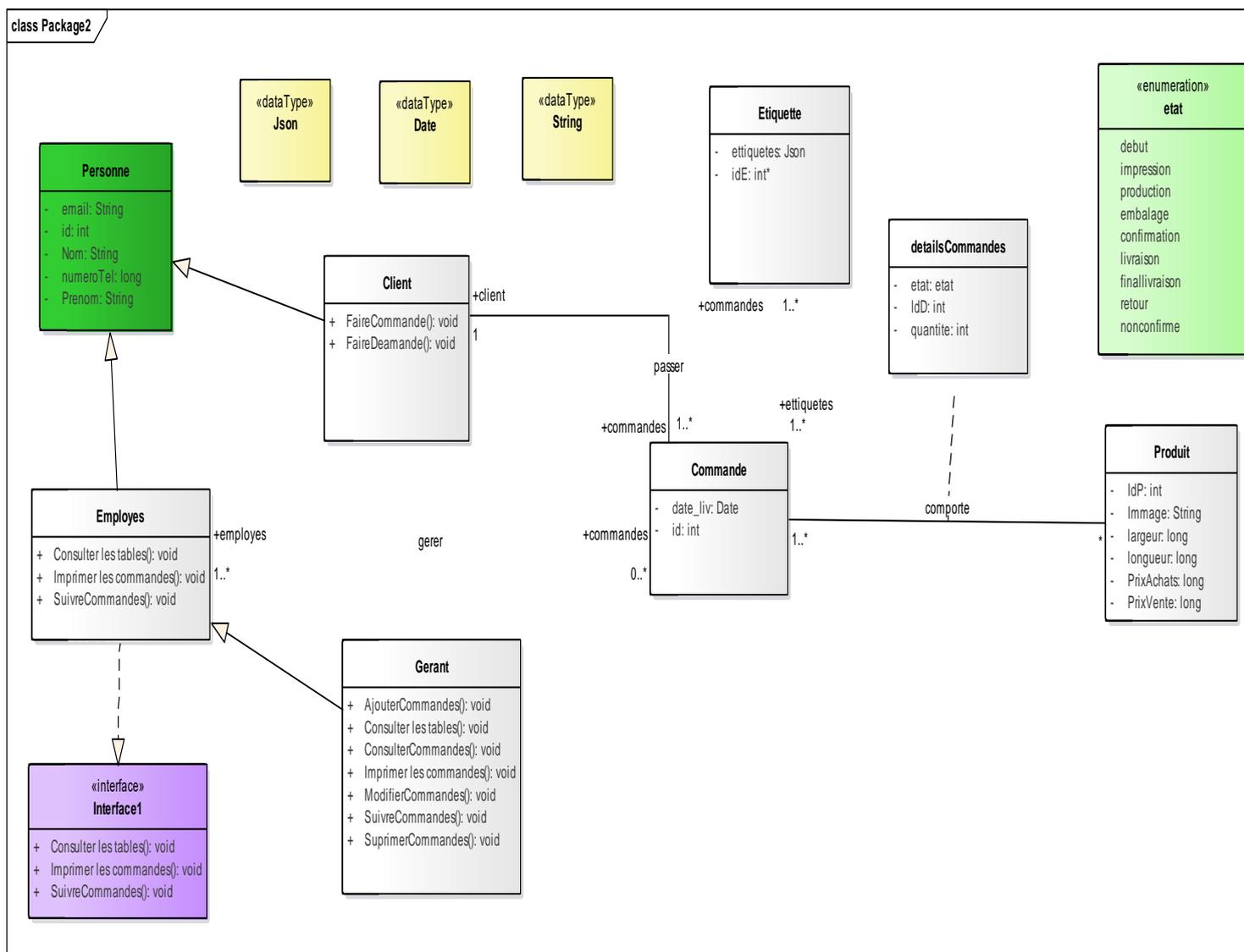


Figure 9 : Diagramme de classe de l'application.

Chapitre 3 : Réalisation

1-Les outils de développement

Les outils de développement sont les outils nécessaires pour l'environnement de développement de l'application, et de même les différentes techniques web utilisées soient de back end ou de front end.

Parmi les outils de développement qu'on utilise pour développer notre application sont :

➤ **Laravel** :

Laravel est un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe MVC et entièrement développé en programmation orientée objet. Laravel est distribué sous licence MIT , avec ses sources hébergées sur GitHub.[2]



Figure 10 : Logo de Laravel.

➤ **Wamp** :

WampServer est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans avoir à se connecter à un serveur externe) des scripts PHP.

WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement
Comprenant :

- Trois serveurs (Apache, MySQL et MariaDB) .
- Un interpréteur de script (PHP).
- PhpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL. [3]



Figure 11 : Logo de WAMP.

➤ **HTML** :

L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte, et c'est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. [4]



Figure 12 : Logo de HTML.

➤ **CSS** :

Cascading Style Sheets , les feuilles de style en cascade forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). [5]



Figure 13 : Logo de CSS.

➤ **JS** :

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs. [6]

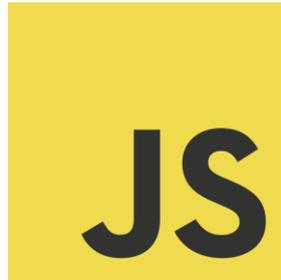


Figure 14 : Logo de Javascript.

➤ **BOOTSTRAP** :

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) 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. C'est l'un des projets les plus populaires. [7]



Figure 15 : Logo de Bootstrap.

➤ **Ajax** :

Ajax est une méthode utilisant différentes technologies ajoutées aux navigateurs web entre 1995 et 2005, et dont la particularité est de permettre d'effectuer des requêtes au serveur web et, en conséquence, de modifier partiellement la page web affichée sur le poste client sans avoir à afficher une nouvelle page complète. Cette architecture informatique permet de construire des applications Web et des sites web dynamiques interactifs. Ajax est l'acronyme d'*asynchronous JavaScript and XML* : *JavaScript et XML asynchrones*. [8]



Figure 16 : Logo de ajax.

➤ **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. [9]



Figure 17 : Logo de jQuery.

➤ **Enterprise Architect** :

C'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. [10]



Figure 18 : Logo de Enterprise Architect.

➤ **Visual Studio Code** :

Visual Studio Code est un **éditeur de code** extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS. [11]

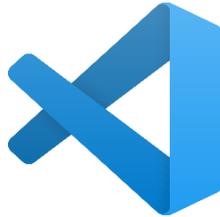


Figure 19 : Logo de Visual studio code.

2-Les interfaces de l'application

2-1 Interface d'authentification

L'interface de l'authentification est la première interface de l'application où l'utilisateur que ce soit le gérant ou un simple employé ne peut accéder aux pages principales de l'application qu'après cette étape.

Le screenshot montre l'interface de connexion de l'application ScreenDay. Le titre 'ScreenDay' est visible en haut à gauche. Il y a deux champs de saisie : 'Username' avec un icône d'utilisateur et 'Password' avec un icône de cadenas. À droite du champ 'Password', il y a un bouton 'Log In' en bleu. En dessous, il y a un interrupteur 'Show Password' qui est actuellement désactivé (le curseur est à gauche). En dessous de l'interrupteur, il y a un lien 'Forgot Password?'. En bas de la page, il y a un pied de page avec le texte : '© 2019 All Rights Reserved. CORK is a product of Designreset. Cookie Preferences, Privacy, and Terms.'

Figure 20 : l'interface de connexion.

Si l'email ou le mot de passe saisis par l'employé sont incorrects, un message d'erreur va être affiché :

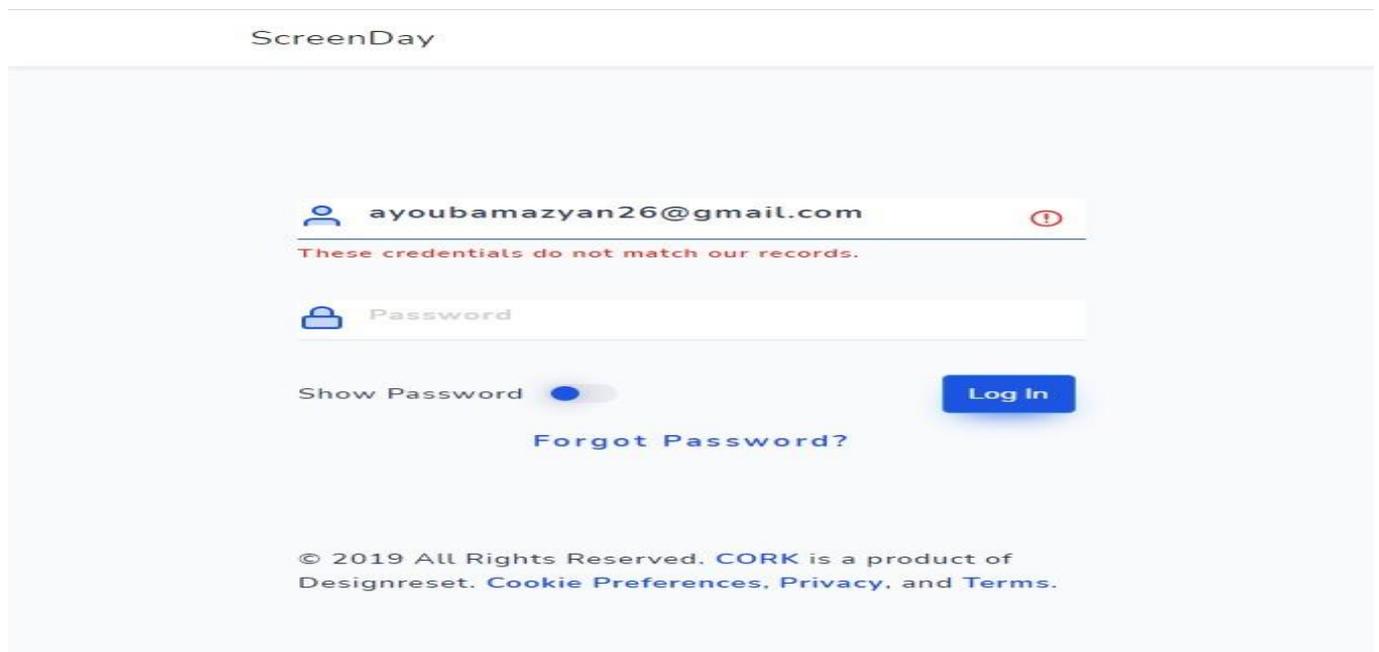


Figure 21 : l'interface de connexion avec échec.

2-2 Interface de récupération du mot de passe

Chaque employé a un profil protégé par son propre mot de passe, ou cas où il l'oublie, il peut le récupérer comme suit :

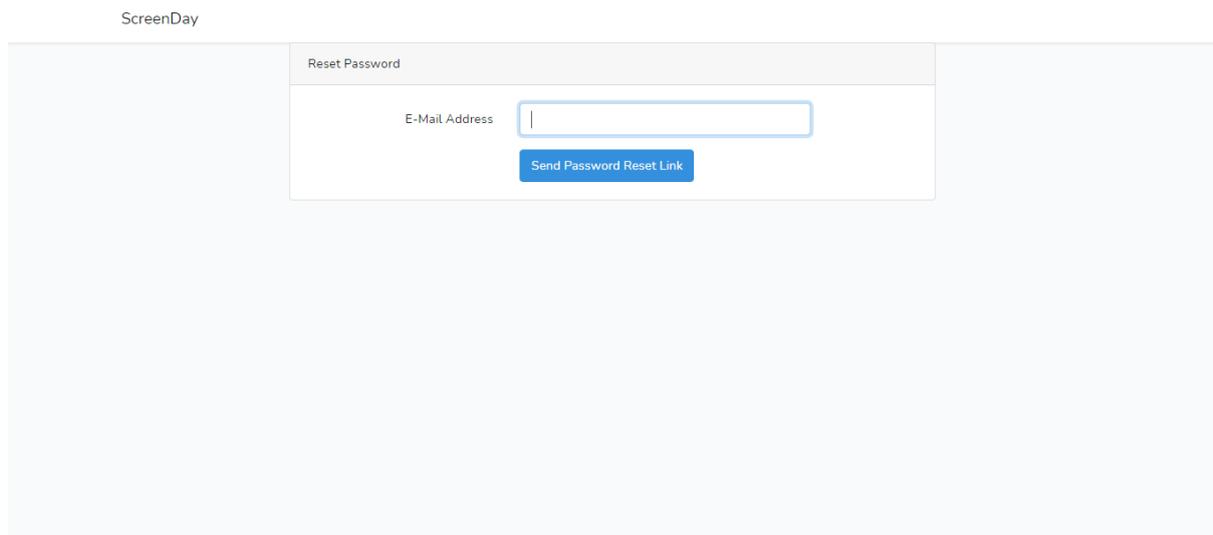


Figure 22 : La demande de la réinitialisation du mot de passe.

Après l'étape précédente le système va vérifier si l'email existe ou pas, si l'email existe il envoie un lien de récupération à l'adresse email de l'utilisateur, dans ce cas un message de succès va être affiché :

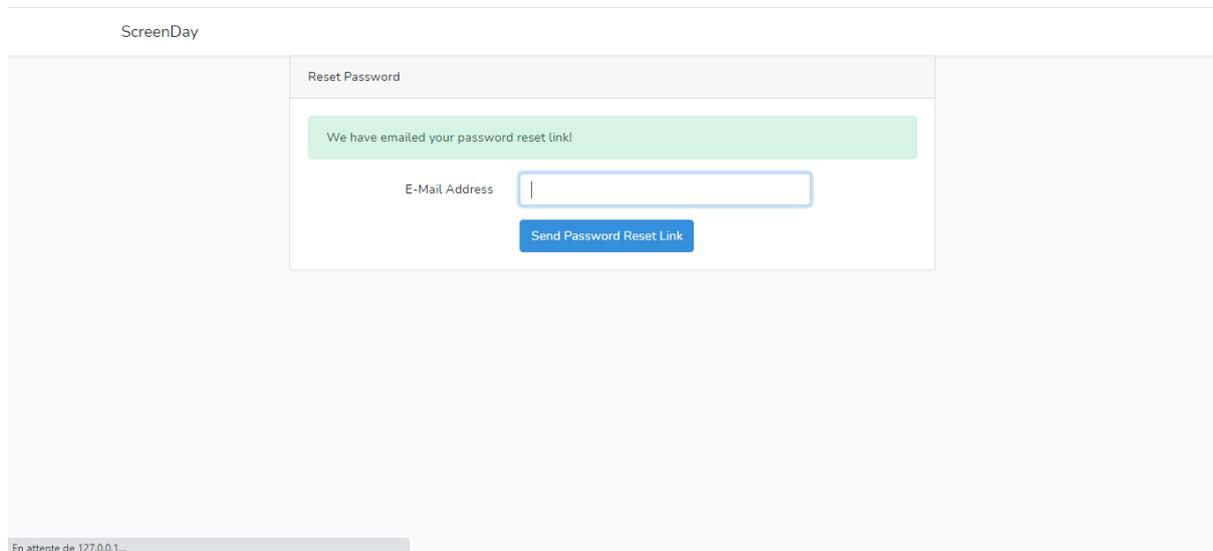


Figure 23 : La demande la réinitialisation du mot de passe avec succès.

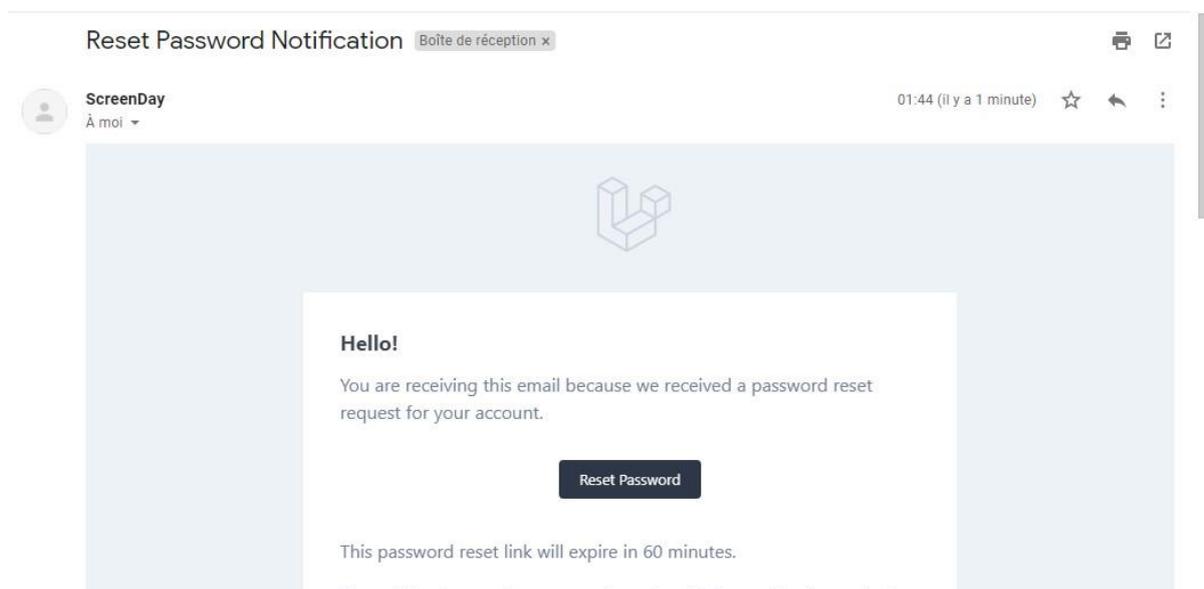
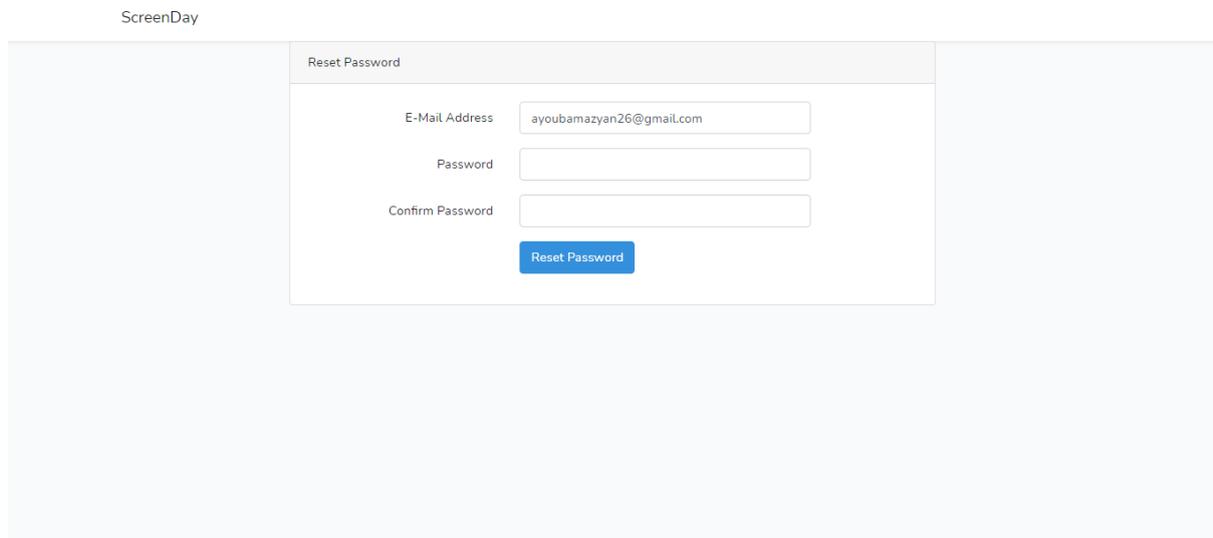


Figure 24 : L'email de la réinitialisation.

Ensuite, cette page va être affichée, qui contient un formulaire de la réinitialisation du mot de passe :



ScreenDay

Reset Password

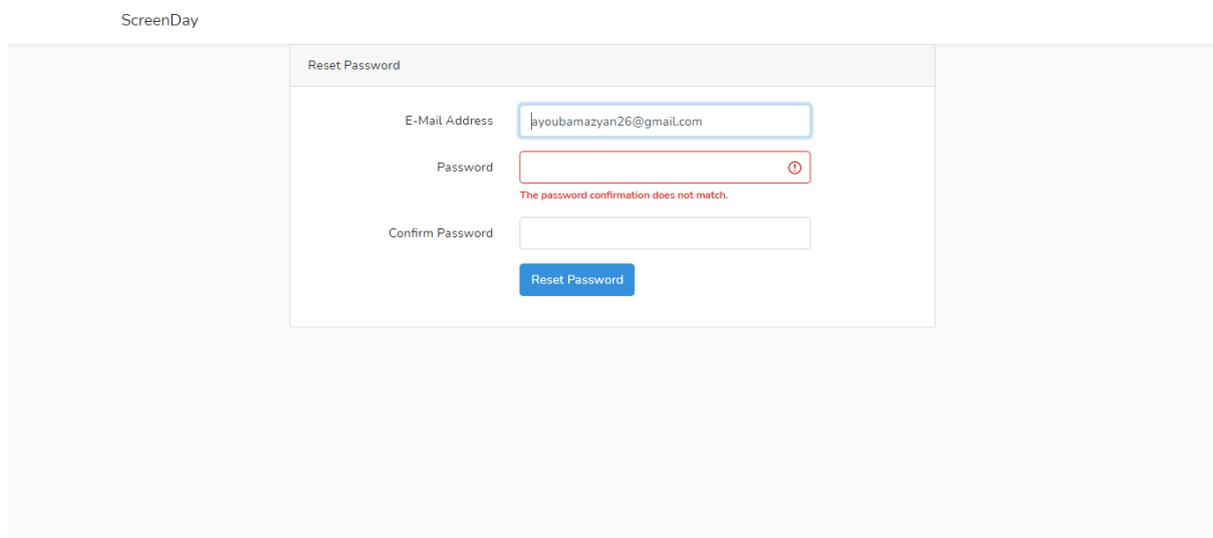
E-Mail Address

Password

Confirm Password

Figure 25 : l'interface de la réinitialisation du mot de passe.

Si le nouveau mot de passe ne contient pas au moins 8 caractères, une erreur va être affichée :



ScreenDay

Reset Password

E-Mail Address

Password ⓘ

The password confirmation does not match.

Confirm Password

Figure 26 : Erreur de la correspondance de nouveau mot de passe.

Si le mot de passe de confirmation ne correspond pas au premier mot de passe saisi, de même pour ce cas, une alerte s'affichera pour lui montrer une erreur :

ScreenDay

Reset Password

E-Mail Address

Password
The password must be at least 8 characters.

Confirm Password

Figure 27 : Erreur du nouveau mot de passe .

2-3 Après la connexion

2-3-1 Gérant

2-3-1-1 Interface de page d'accueil

L'interface d'accueil du gérant contient des boutons pour faciliter l'accès aux interfaces et aux icônes statistiques, dans lesquels le système affiche le nombre des commandes dans chaque table.

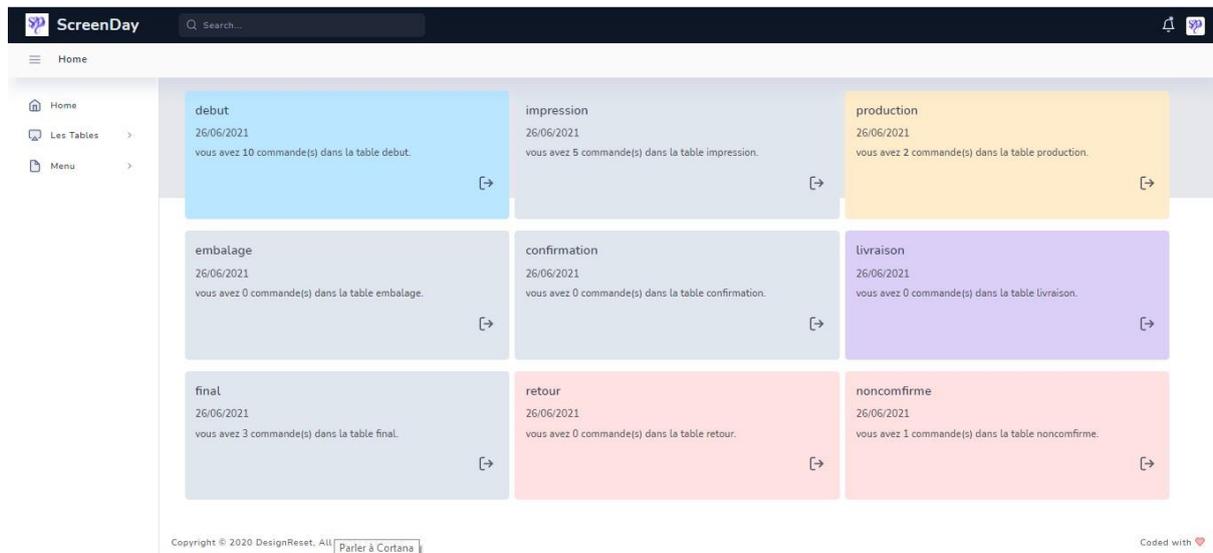


Figure 28: l'interface d'accueil.

2-3-1-2 Recherche

La recherche est une option commune entre le gérant et les autres employés.

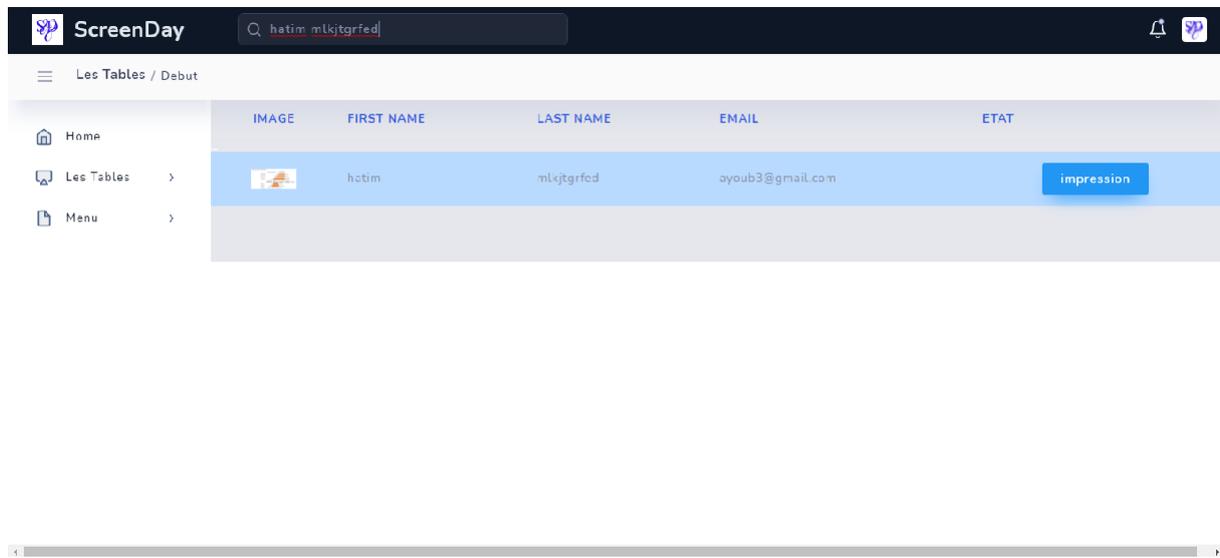


Figure 29 : l'interface de recherche avec succès pour le client.

2-3-1-3 L'ajout d'une commande (client n'a pas fait de demande)

Cette interface permet au gérant d'insérer les informations sur les clients et leur commande tout d'abord le gérant remplit les informations sur le client.

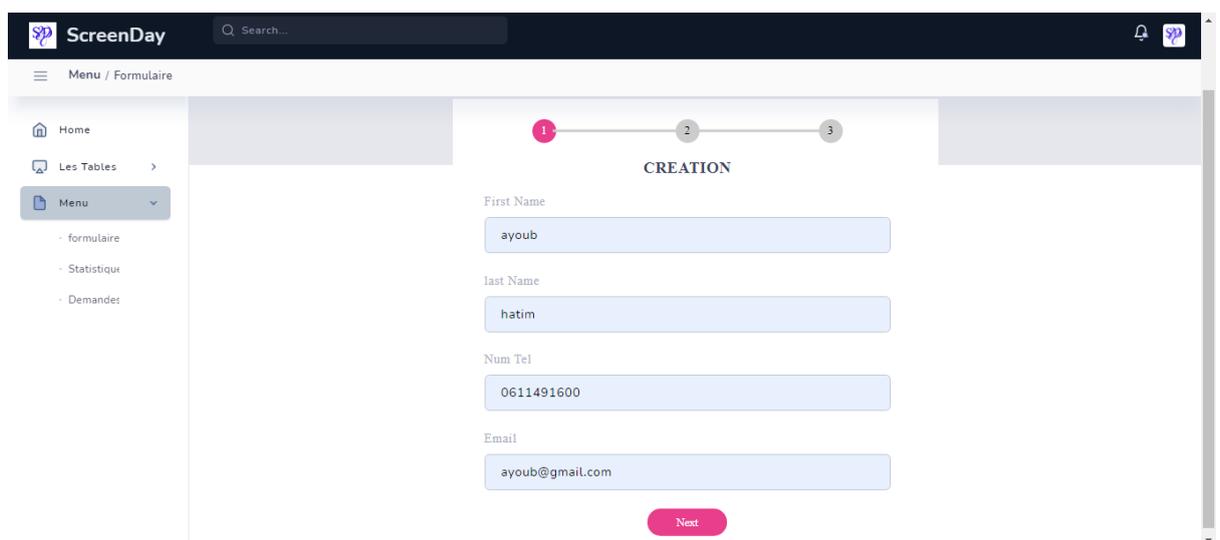


Figure 30 : l'interface de l'ajout d'une commande 1.

Quand il remplit les champs sur le client il appuis sur next Si l'un des champs est invalide next ne passe pas comme affichée suit.

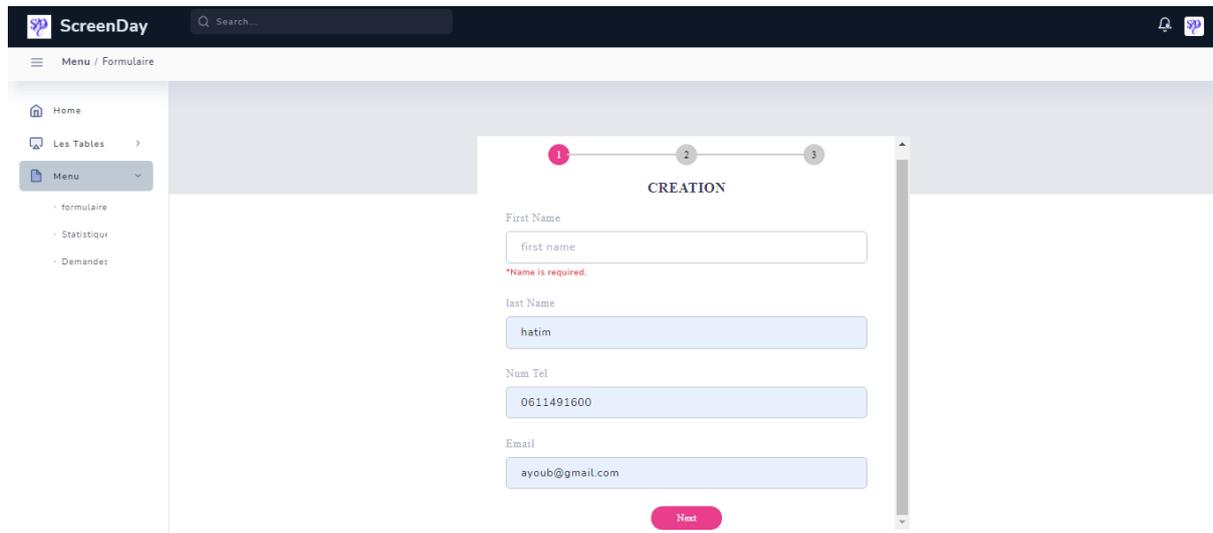
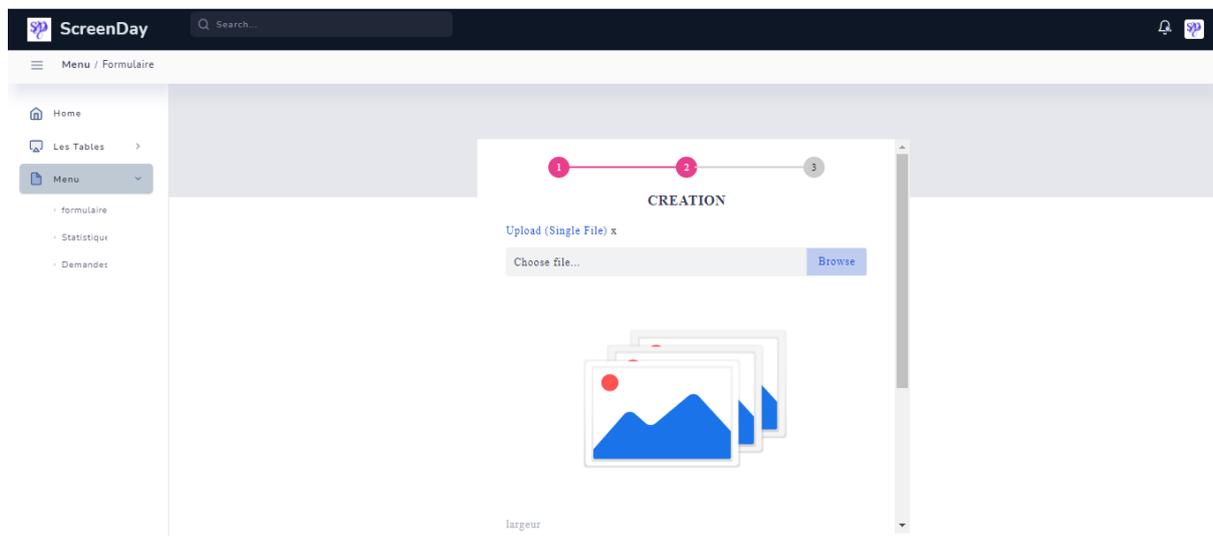


Figure 31 : erreur de l'ajout d'une commande 1.

Si les champs sont valides il passe à remplir les informations qui reste sur la commande ou cas il passe au suivant et il veut revenir il peut appuyer sur previous.



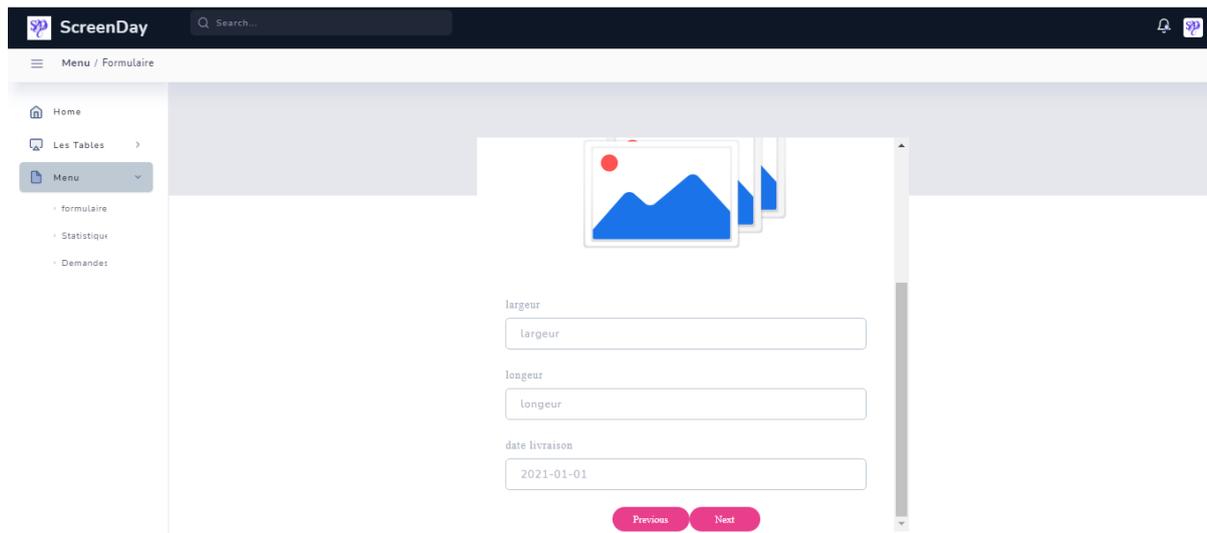
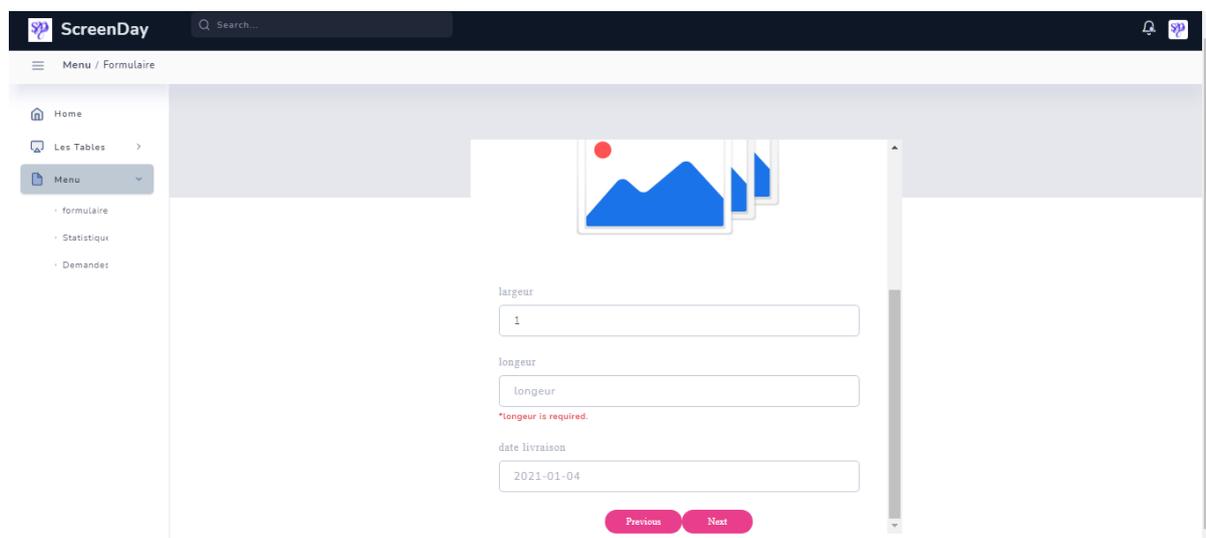


Figure 32 : l'interface de l'ajout d'une commande 2.

Quand il remplit les champs sur le commande il appuis sur next Si l'un des champs est invalide next ne passe pas comme affichée suit.



The screenshot shows the 'ScreenDay' web application interface. The top navigation bar includes the 'ScreenDay' logo, a search bar, and a user profile icon. The left sidebar menu is expanded to 'Menu / Formulaire', showing sub-items: 'formulaire', 'Statistique', and 'Demandes'. The main content area displays a form with three input fields: 'largeur' (containing '1'), 'longueur' (containing 'longueur'), and 'date livraison' (containing '2021-01-04'). A red error message '*longueur is required.' is displayed below the 'longueur' field. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Previous' and 'Next'.

Figure 33 : erreur de l'ajout d'une commande 2.

Si les champs sont valides il passe à remplir les informations qui reste sur la commande ou cas il passe au suivant et il veut revenir il peut appuyer sur previous.

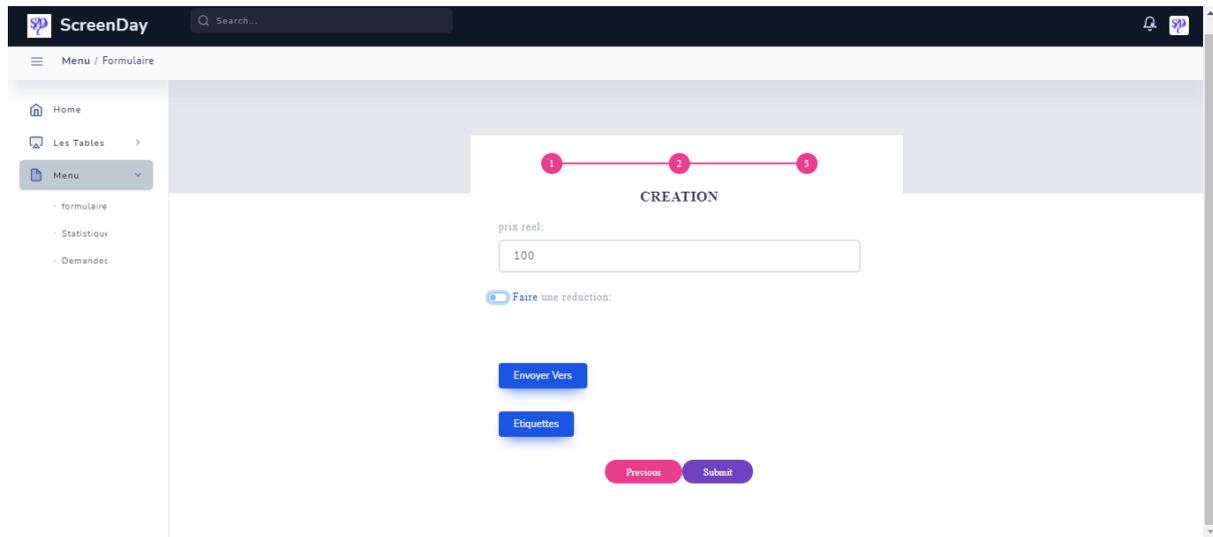


Figure 34: l'interface de l'ajout d'une commande 3 .

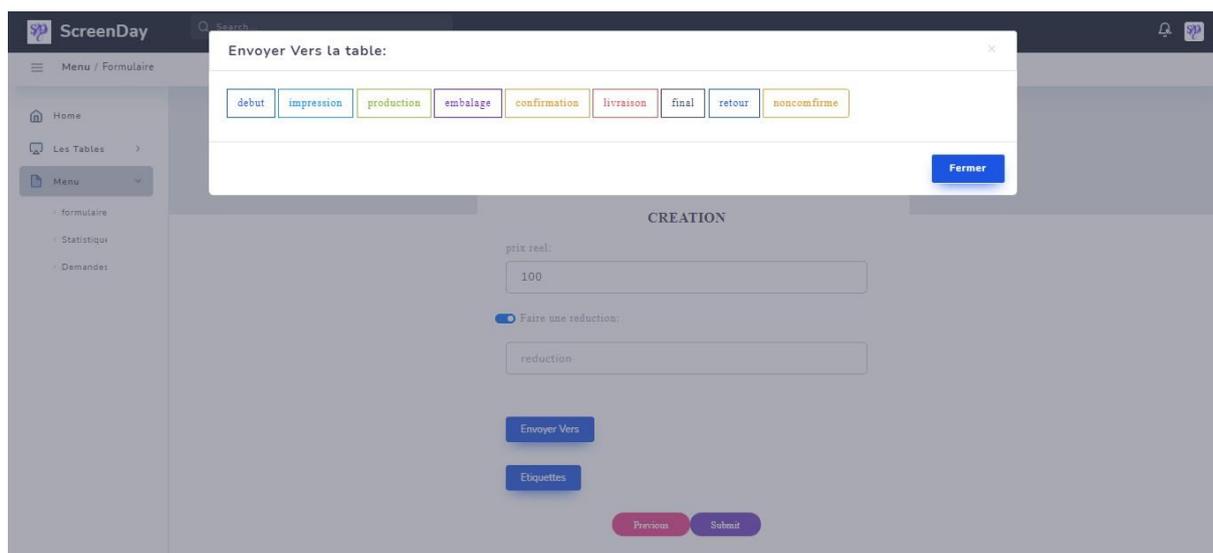


Figure 35 : modal du bouton envoyer vers.

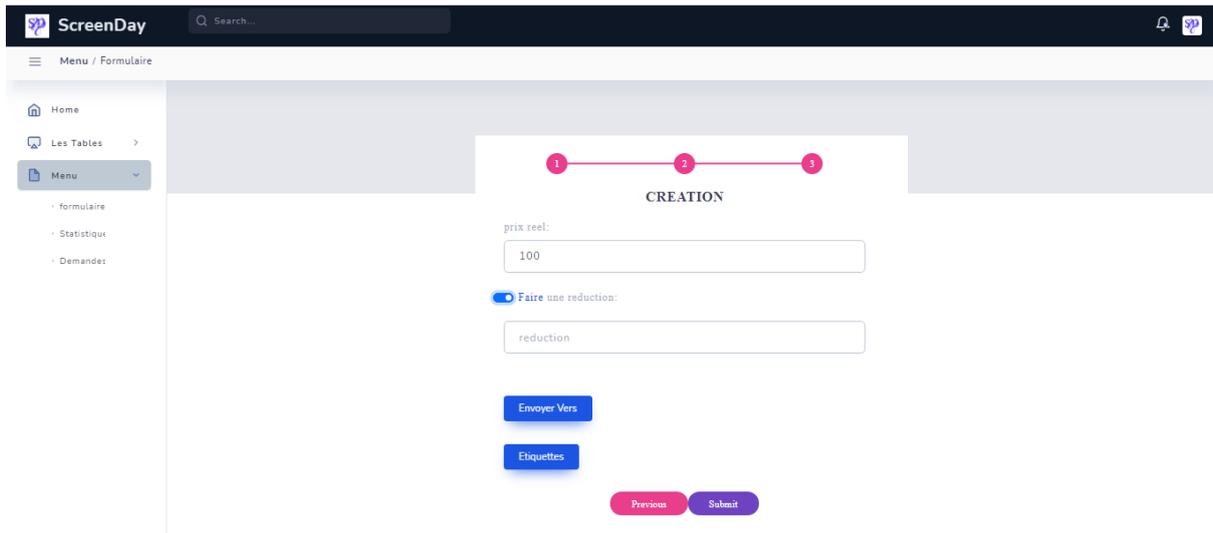


Figure 36: bouton de réduction.

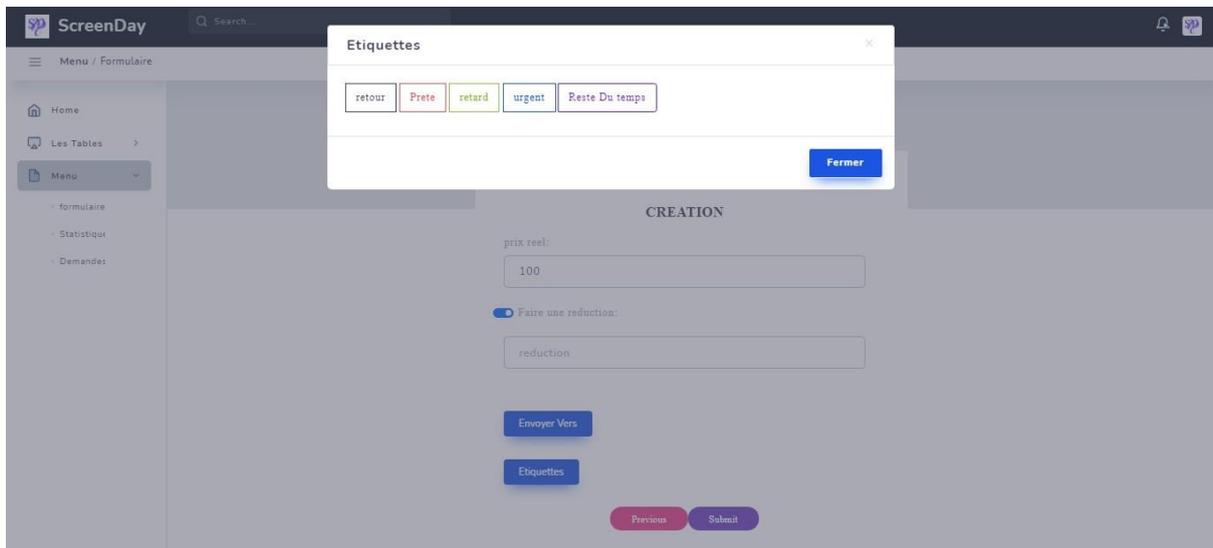


Figure 37 : modal du bouton envoyer vers.

Quand les informations sont remplies et tous correctes il peut appuyer sur submit pour l'enregistrer.

ScreenDay

Menu / Formulaire

La commande a ete ajouter avec succe

CREATION

First Name
first name

last Name
last name

Num Tel
numero tel

Figure 38 : commande enregistrer avec succès.

2-3-1-4 Interface des Listes des commandes

Permet d'afficher les commandes dans des tables en fonction de l'état de la commande.

2-3-1-4-1 Interface des Listes des commandes (table début)

Dans cette table il y a les commandes qui vient d'être crée.

ScreenDay

Les Tables / Debut

Cujy CSV Excel

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
ali	ali	0611491600	2021-10-14	urgent		
ayoub	amazian	0611491600	2019-09-04	reterd urgent		
ayoub	amazian	0611491600	2021-01-04	Reste Du temps		
ayoub	amazian	0611491600	2021-01-04	Reste Du temps		

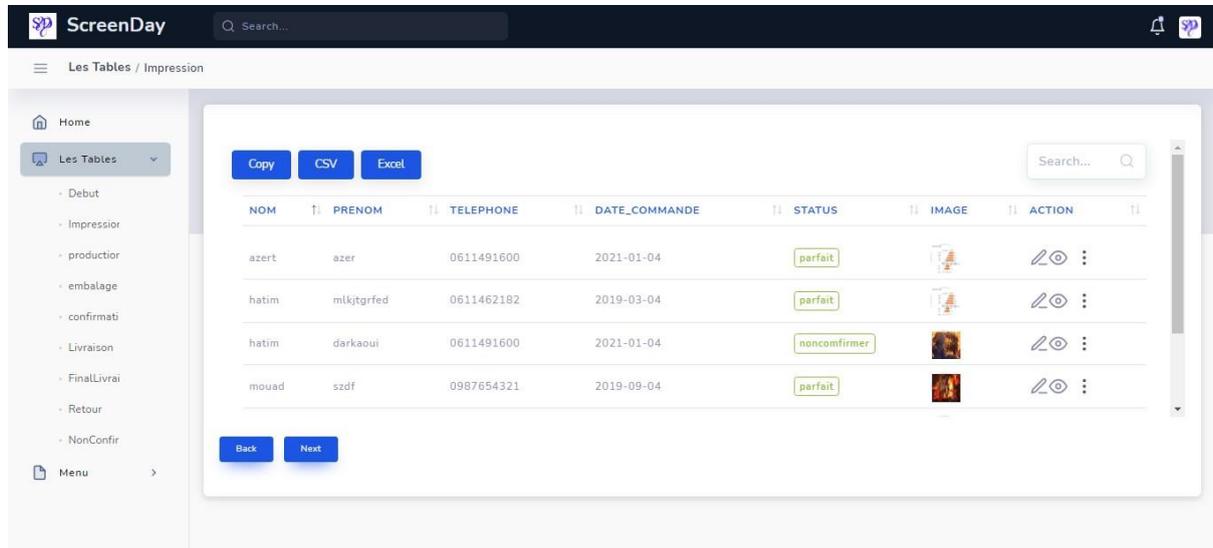
next

127.0.0.1:8000/debut#

Figure 39 : table début.

2-3-1-4-2 Interface des Listes des commandes (table impression)

Dans cette table il y a les commandes qui vont être imprimer.



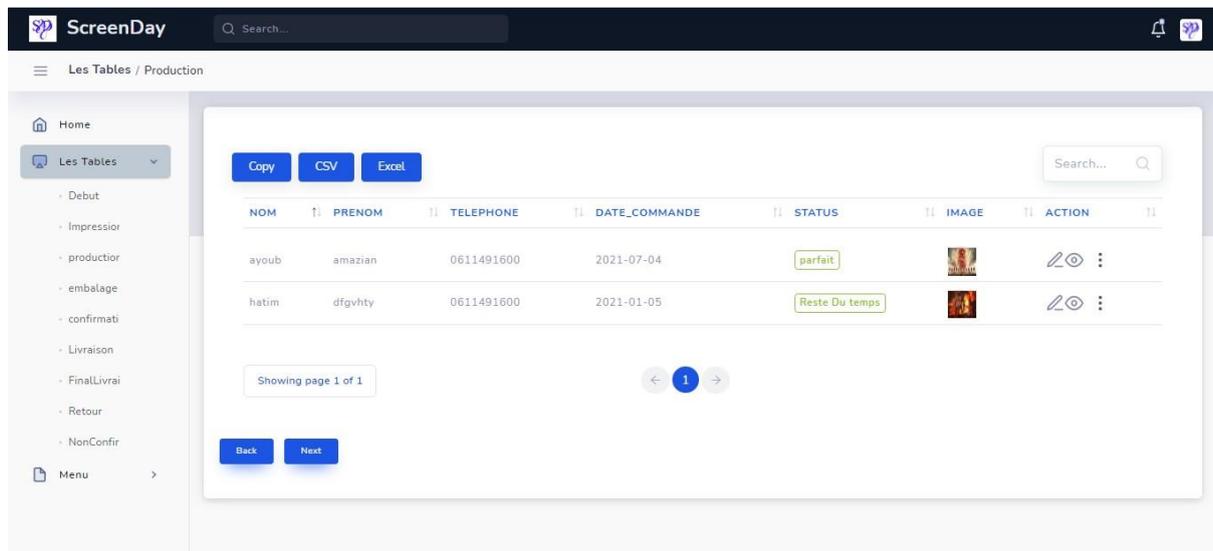
ScreenDay interface showing the 'Impression' table. The table lists four orders with columns for NOM, PRENOM, TELEPHONE, DATE_COMMANDE, STATUS, IMAGE, and ACTION. The statuses are 'parfait', 'parfait', 'nonconfirmer', and 'parfait'.

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
azert	azer	0611491600	2021-01-04	parfait		
hatim	mkjtgrfed	0611462182	2019-03-04	parfait		
hatim	darkaoui	0611491600	2021-01-04	nonconfirmer		
mouad	szdf	0987654321	2019-09-04	parfait		

Figure 40 : table impression.

2-3-1-4-3 Interface des Listes des commandes (table production)

Dans cette table il y a les commandes qui sont en cours de production.



ScreenDay interface showing the 'Production' table. The table lists two orders with columns for NOM, PRENOM, TELEPHONE, DATE_COMMANDE, STATUS, IMAGE, and ACTION. The statuses are 'parfait' and 'Reste Du temps'.

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
ayoub	amazian	0611491600	2021-07-04	parfait		
hatim	dfgvhty	0611491600	2021-01-05	Reste Du temps		

Figure 41 : table production.

2-3-1-4-4 Interface des Listes des commandes (table emballage)

Dans cette table il y a les commandes qui vient d'être emballer.

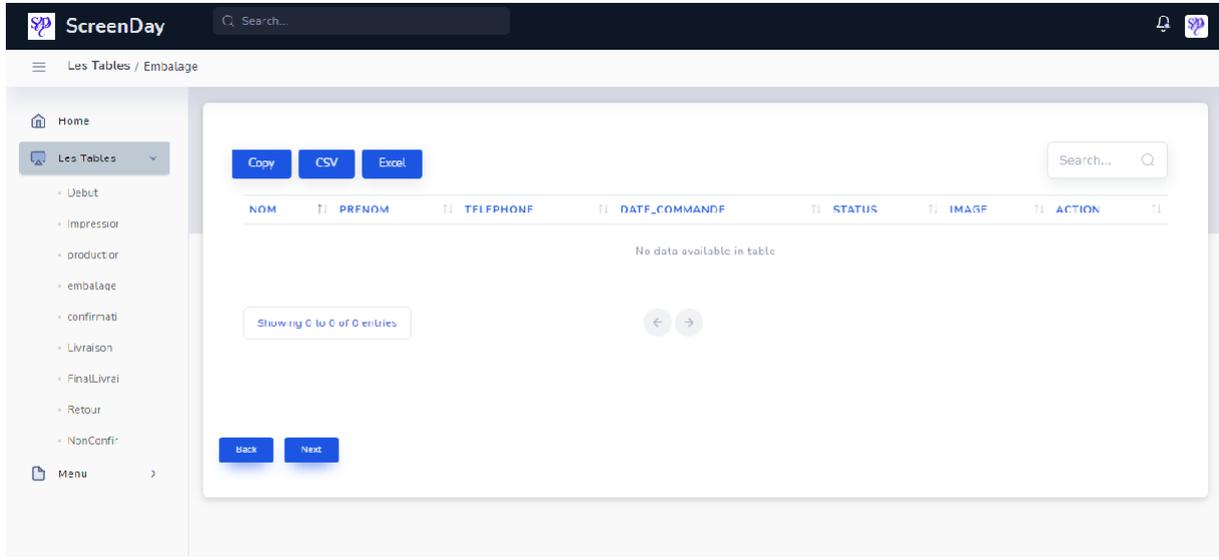


Figure 42 : table emballage.

2-3-1-4-5 Interface des Listes des commandes (table confirmation)

Dans cette table il y a les commandes pour les quelle le gèrent a appelé le client et a eu sa confirmation pour qui il l'envoie sa commande.

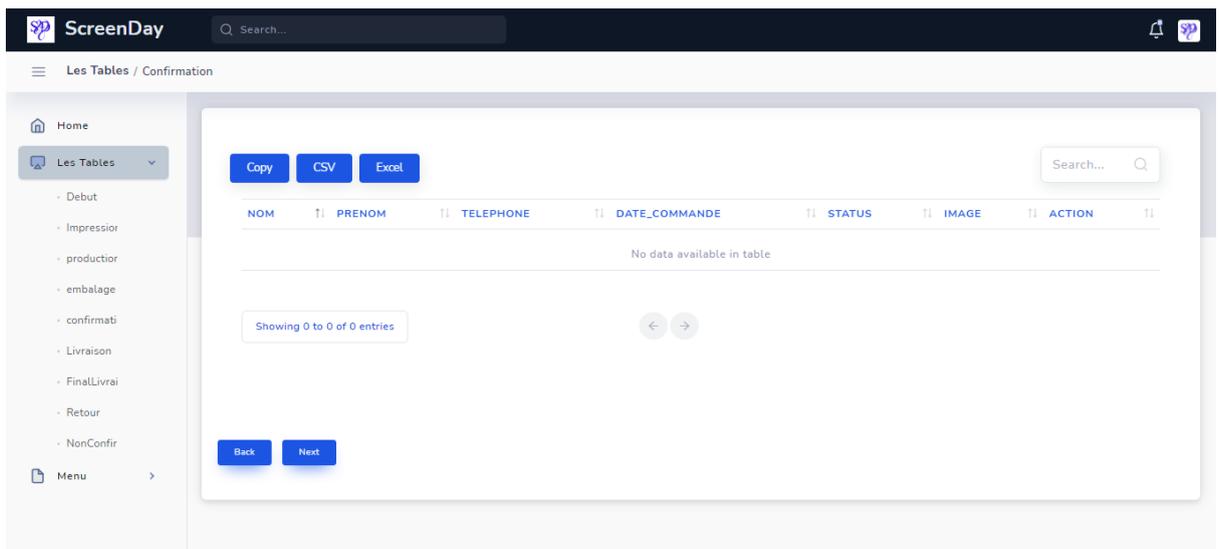
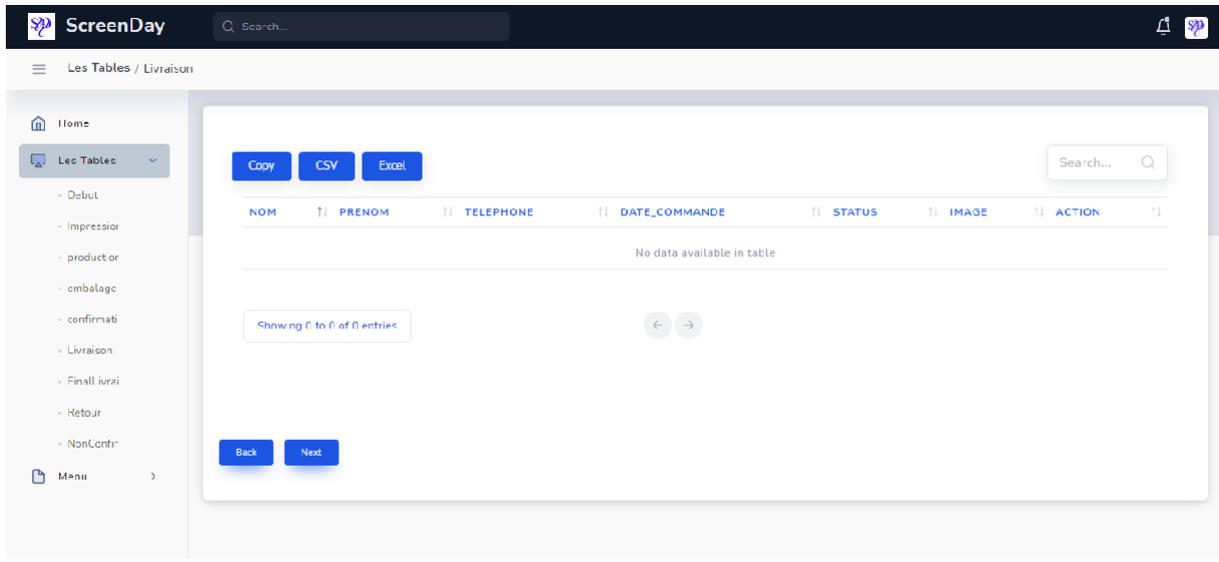


Figure 43 : table confirmation.

2-3-1-4-6 Interface des Listes des commandes (table livraison)

Dans cette table il y a les commandes qui vont être livrer.



Les Tables / Livraison

Copy CSV Excel

Search...

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
No data available in table						

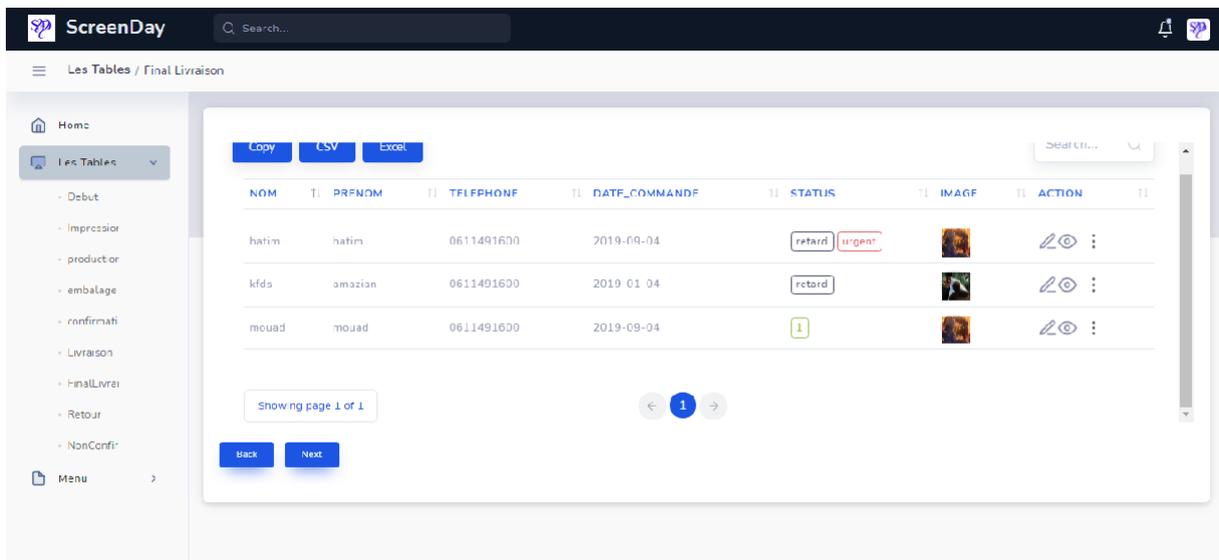
Showing 0 of 0 entries

Back Next

Figure 44 : table livraison.

2-3-1-4-7 Interface des Listes des commandes (table final)

Dans cette table il y a les commandes qui ont arrivé au client.



Les Tables / Final Livraison

Copy CSV Excel

Search...

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
hatim	hatim	0611491600	2019-09-04	retard urgent		
kfds	amazon	0611491600	2019-01-04	retard		
mojad	mojad	0611491600	2019-09-04	1		

Showing page 1 of 1

Back Next

Figure 45 : table final.

2-3-1-4-8 Interface des Listes des commandes (table retour)

Dans cette table il y a les commandes qui ont été retourner par le client.

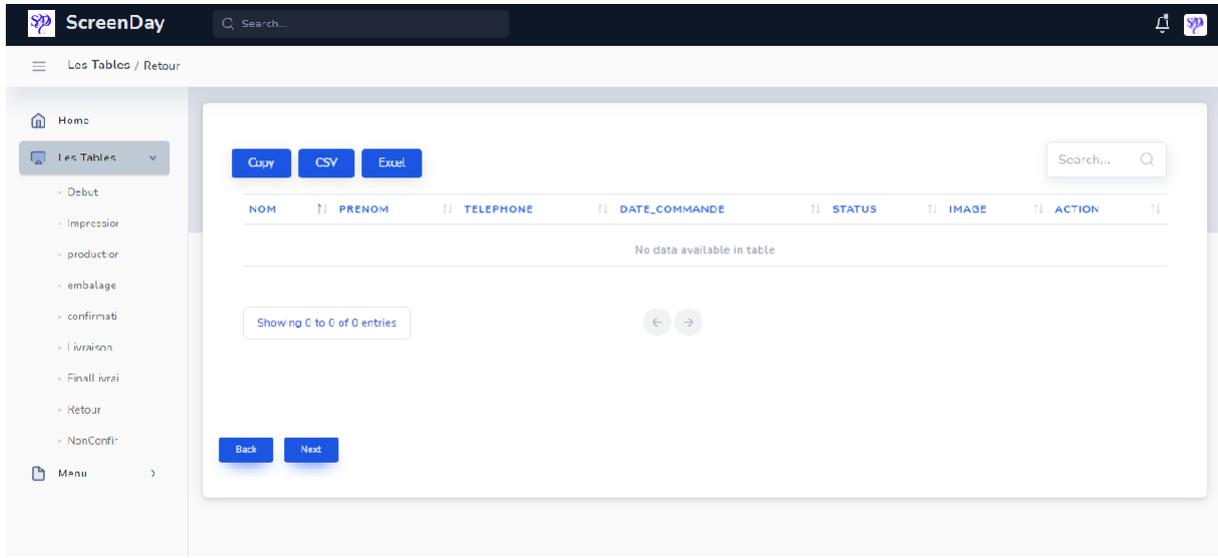


Figure 46 : table retour.

2-3-1-4-9 Interface des Listes des commandes (table nonconfirmé)

Dans cette table il y a les commandes pour les quelle le gérant n'a pas eu la confirmation du client.

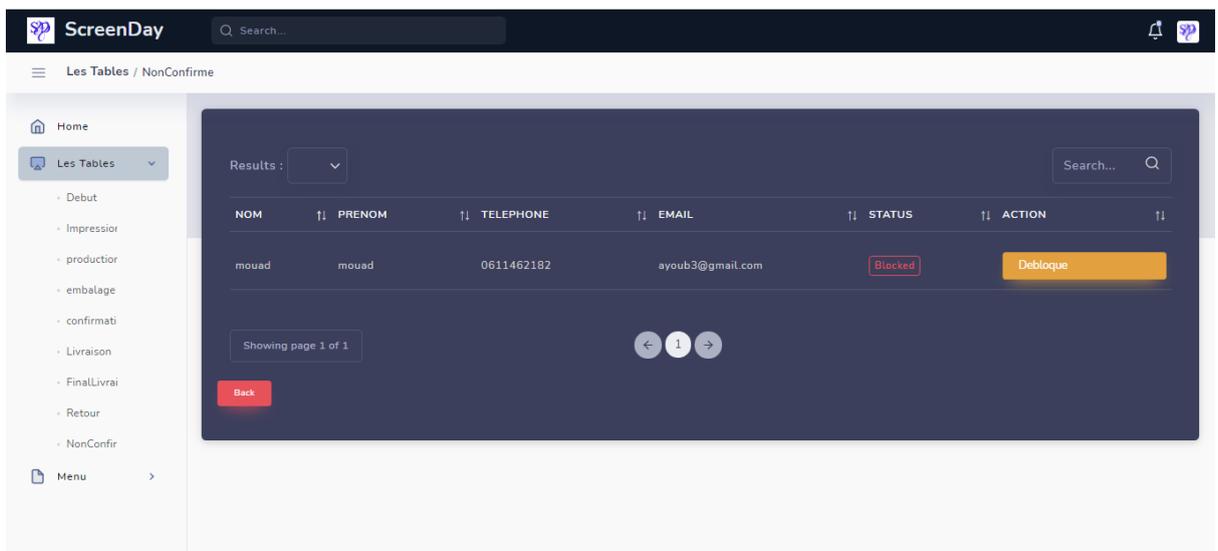


Figure 47 : table non confirmer.

2-3-1-5 Interface de L'affichage d'une commande dossier

Permet l'affichage avec détail sur la commande du client

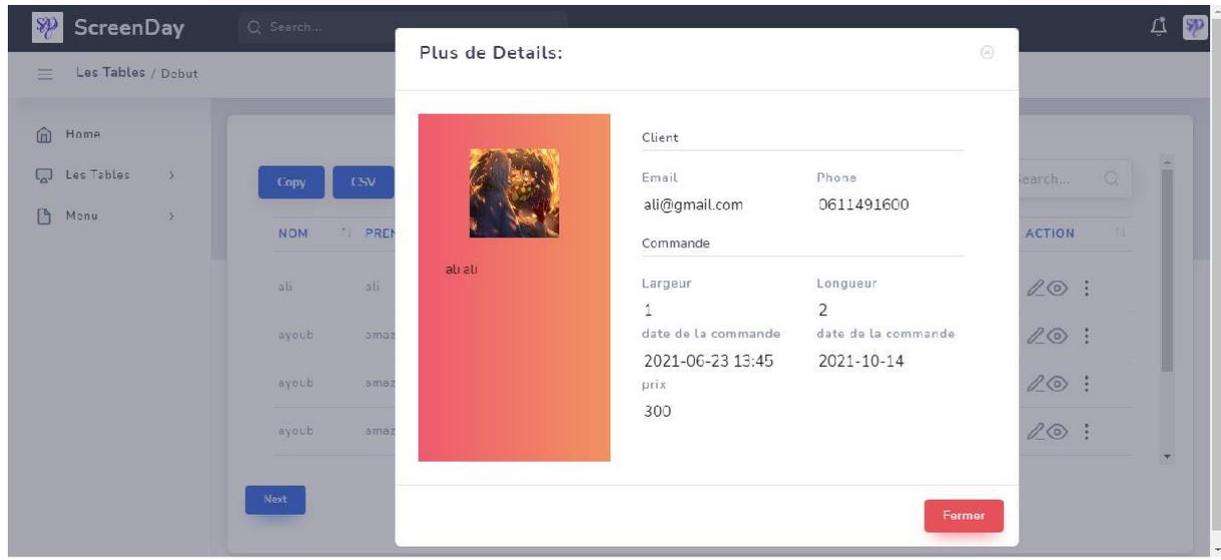


Figure 48 : modal d'affichage du client.

2-3-1-6 Interface de L'envoi à d'autre table

Cette fonctionnalité permet d'envoyer une commande à d'autre table par exemple qu'on une commande est dans la table production càd qu'elle est en cour de production et quand c'est fini cette commande doit être emballer pour être livrer dans on envoie la commande de la table production vers la table emballage .

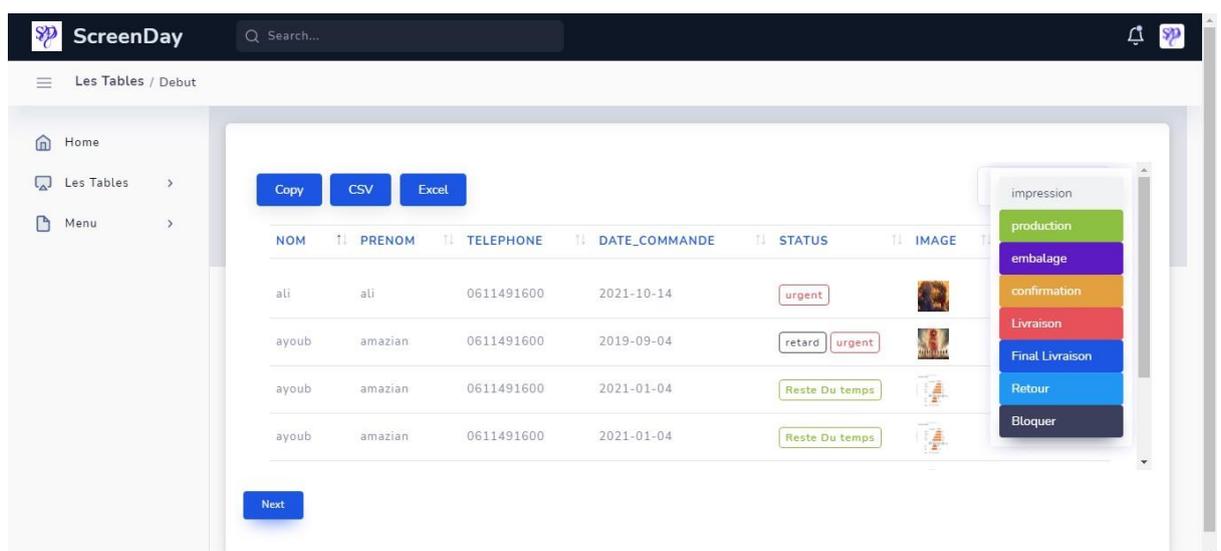


Figure 49 : l'envoi de la commande.

2-3-1-7 Interface de La modification

Permet la modification de la commande.

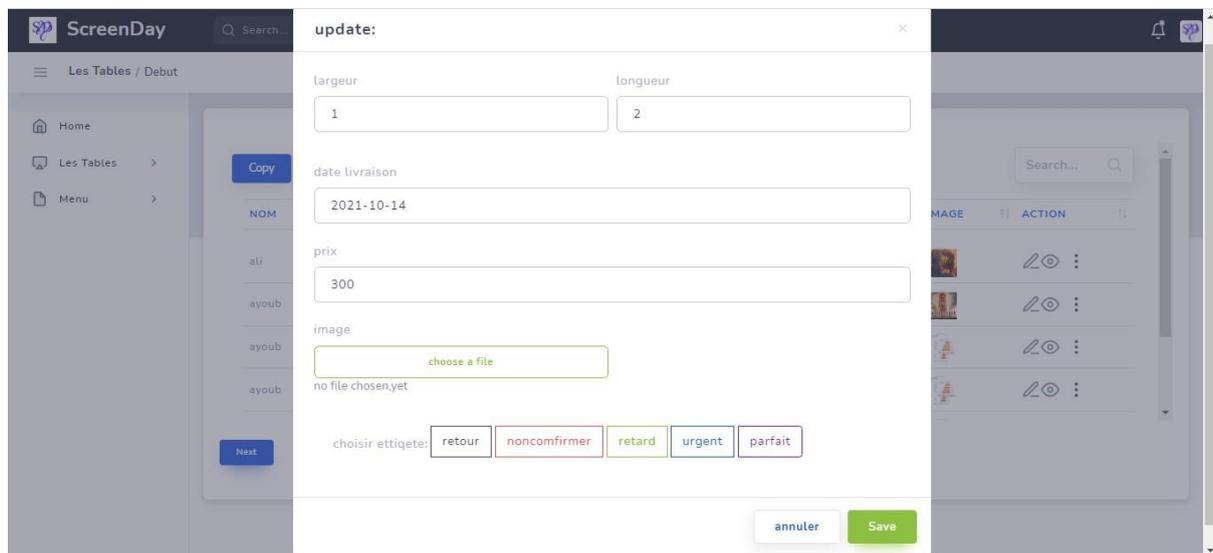


Figure 50 : modal de la modification de la commande.

2-3-1-8 Interface de notification

Notifie le gérant si elle est en retard pour une commande cad qui la dépasser la date de livraison ou un client a fait une nouvelle commande.

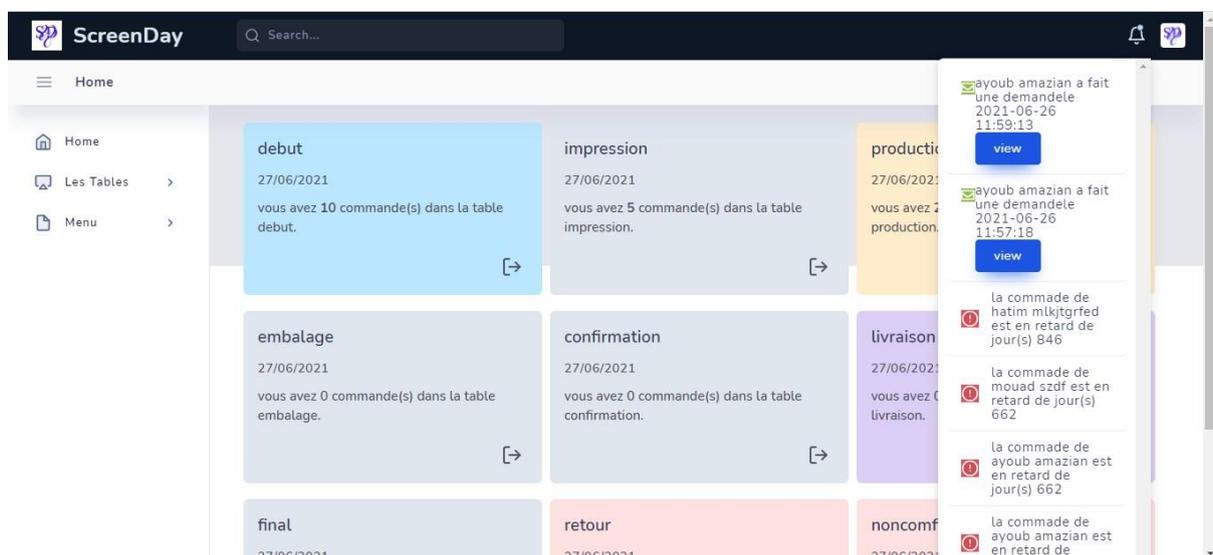


Figure 51 : notification.

2-3-1-9 Interface des statistiques

Permet au gérant de visualiser plusieurs statistiques :

- Le premier diagramme décrit les revenus par mois de la société.
- Le deuxième diagramme donne le total des revenus net depuis le début de l'année jusqu'à présent.
- Le troisième diagramme montre le nombre de clients par mois pendant toute l'année.
- Le dernier affiche le mois avec le maximum des revenus de l'année avec le nombre de client de ce mois et même les dépenses.

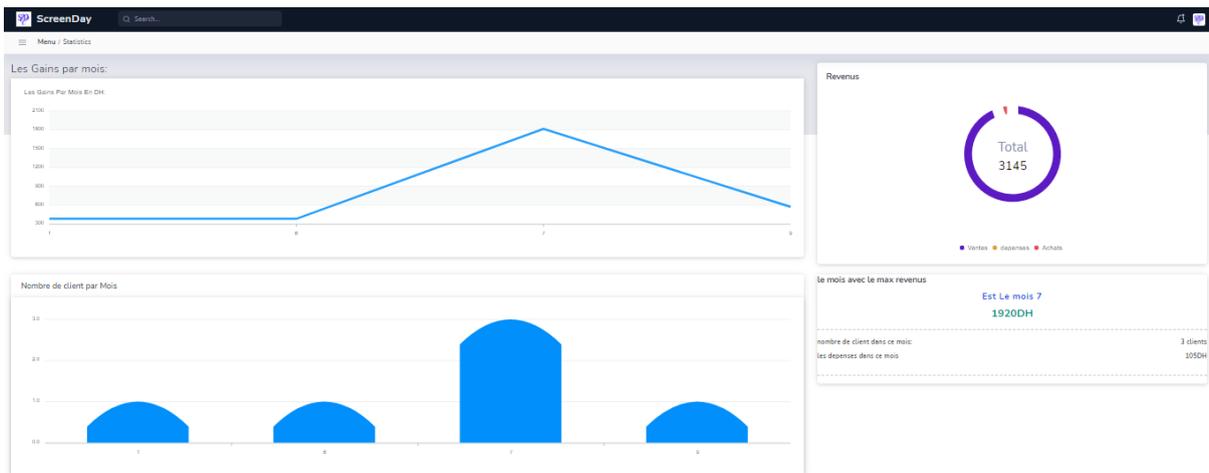


Figure 52 : statistique.

2-3-1-10 Interface de consulter demande des clients.

Permet de consulter les demandes des clients et pouvoir enregistrer sa commande en appuyant sur view.

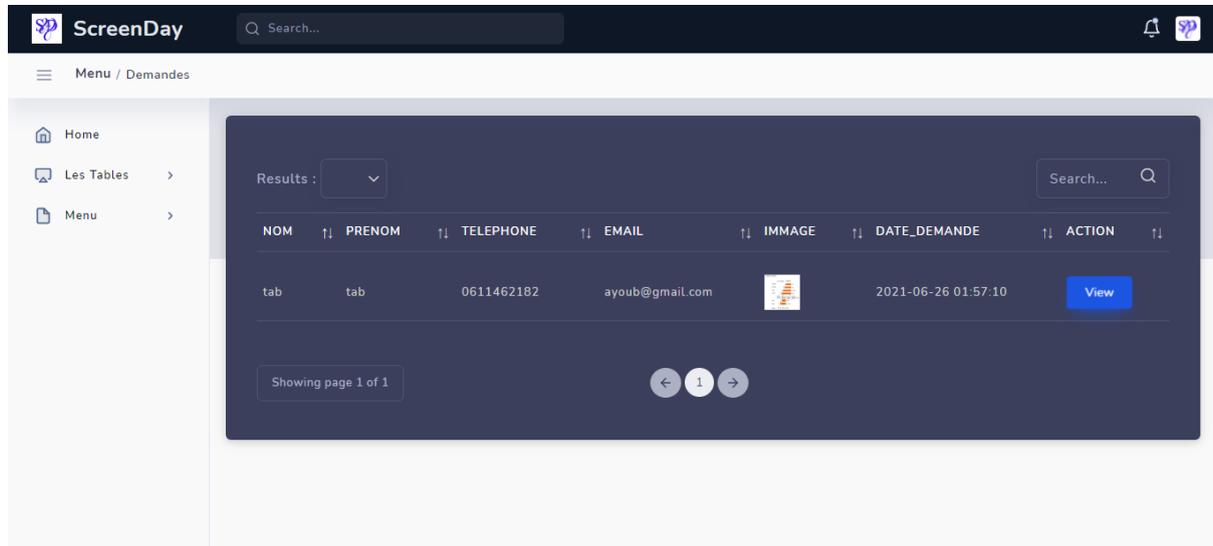
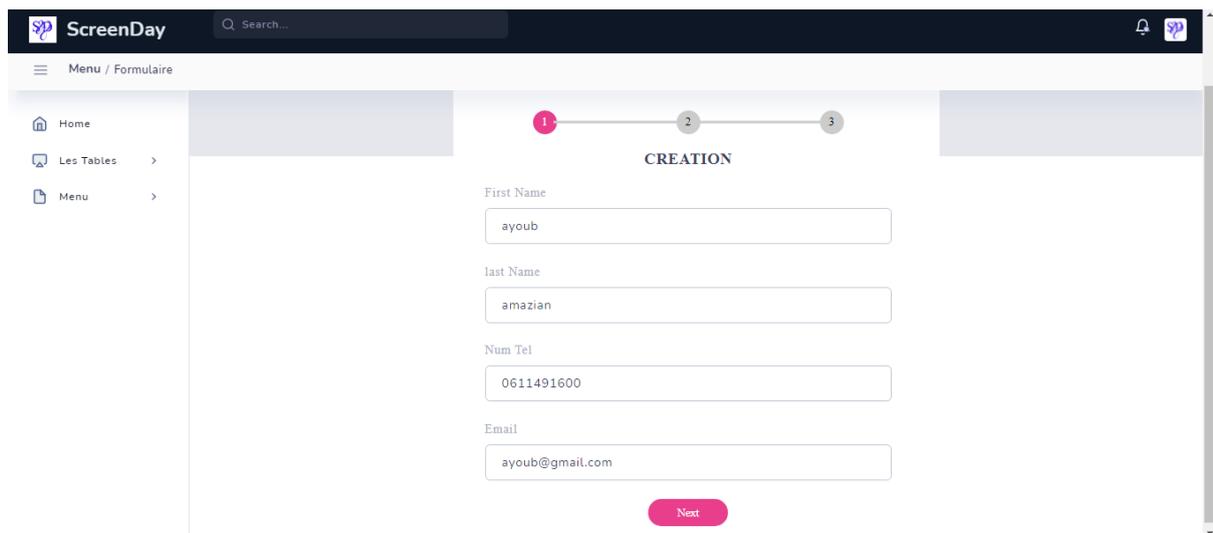


Figure 53 : table des demandes.

2-3-1-11 Interface de L'ajout d'une commande (client a fait une demande)

Permet d'ajouter la commande au client qu'as déjà fait une demande et les informations qu'as saisie dans sa demande sont déjà dans le formulaire d'ajout.



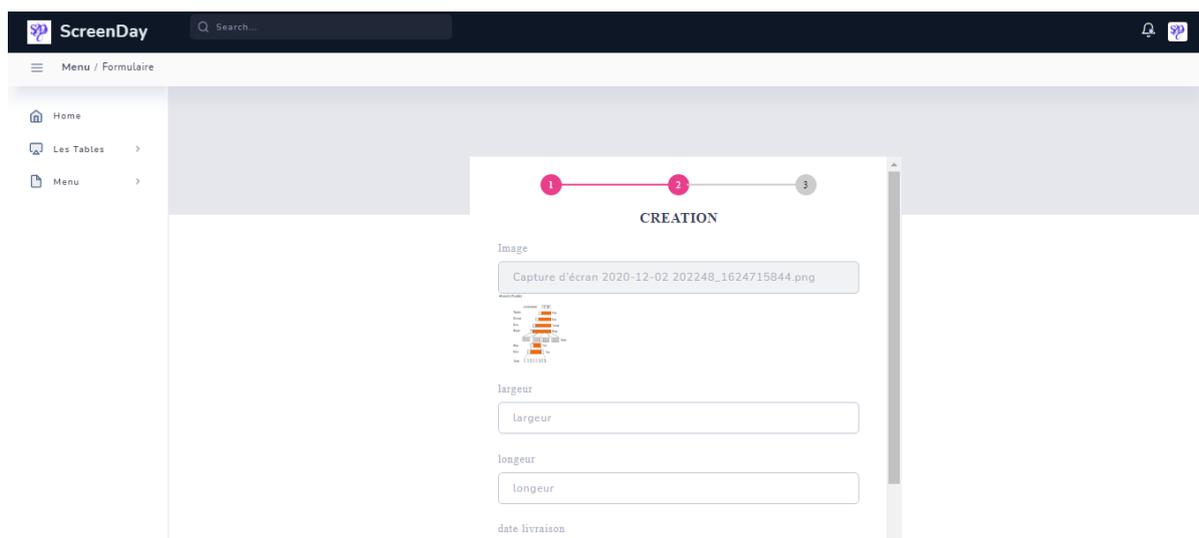


Figure 54 : formulaire d'ajout du client qu'as fait demande.

2-3-2 Simple employé

2-3-2-1 Interface d'accueil

La page d'accueil du gérant contient plus de fonctionnalités que les simples employés.

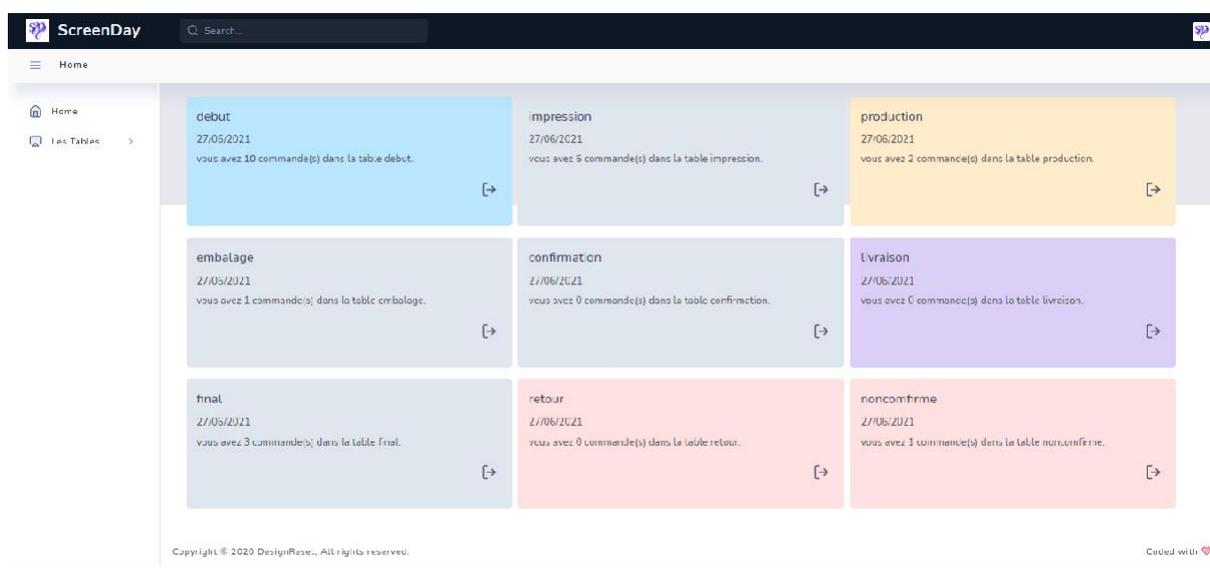
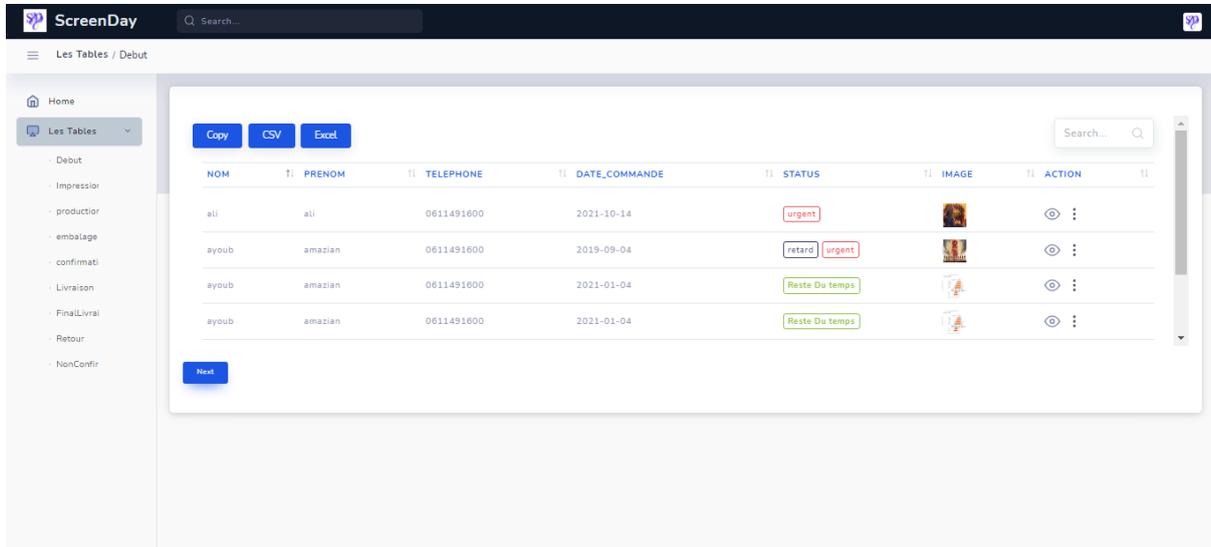


Figure 55 : page d'accueil.

2-3-2-2 Interface des tables

Même page que le gérant mais avec moins de fonctionnalité il n'a pas droits de modifier une commande.



The screenshot shows the ScreenDay application interface. At the top, there is a search bar and a navigation menu. The main content area displays a table with the following columns: NOM, PRENOM, TELEPHONE, DATE_COMMANDE, STATUS, IMAGE, and ACTION. The table contains four rows of data. The first row has 'ali' as the name and '2021-10-14' as the date, with a status of 'urgent'. The second row has 'ayoub amazian' as the name and '2019-09-04' as the date, with a status of 'retard urgent'. The third and fourth rows have 'ayoub amazian' as the name and '2021-01-04' as the date, with a status of 'Reste Du temps'. There are also buttons for 'Copy', 'CSV', and 'Excel' at the top of the table, and a 'Next' button at the bottom left.

NOM	PRENOM	TELEPHONE	DATE_COMMANDE	STATUS	IMAGE	ACTION
ali		0611491600	2021-10-14	urgent		
ayoub	amazian	0611491600	2019-09-04	retard urgent		
ayoub	amazian	0611491600	2021-01-04	Reste Du temps		
ayoub	amazian	0611491600	2021-01-04	Reste Du temps		

Figure 56 : une des tables.

2-3-3 Client

2-3-3-1 Interface pour faire une commande

Un formulaire qui permet au client de faire sa demande pour faire sa commande.

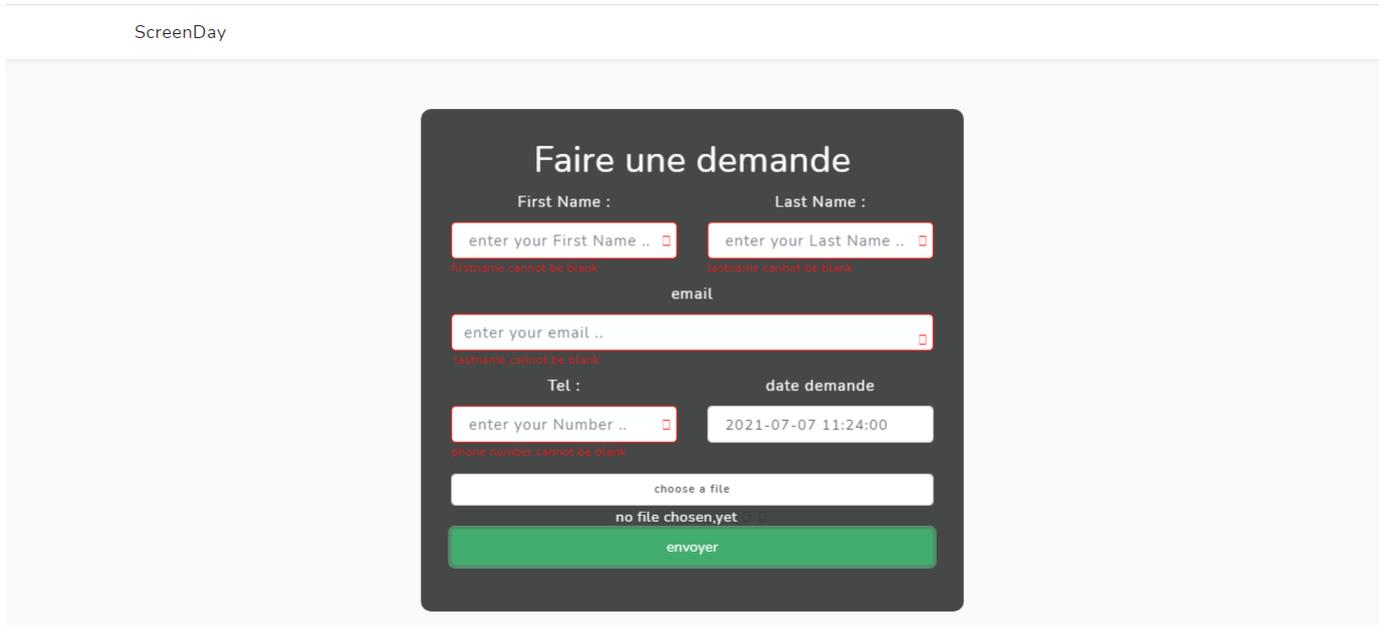


The screenshot shows the 'Faire une demande' form in the ScreenDay application. The form is titled 'Faire une demande' and contains the following fields and buttons:

- First Name :
- Last Name :
- email :
- Tel :
- date demande :
- choose a file :
- envoyer :

Figure 57 : formulaire de faire commande.

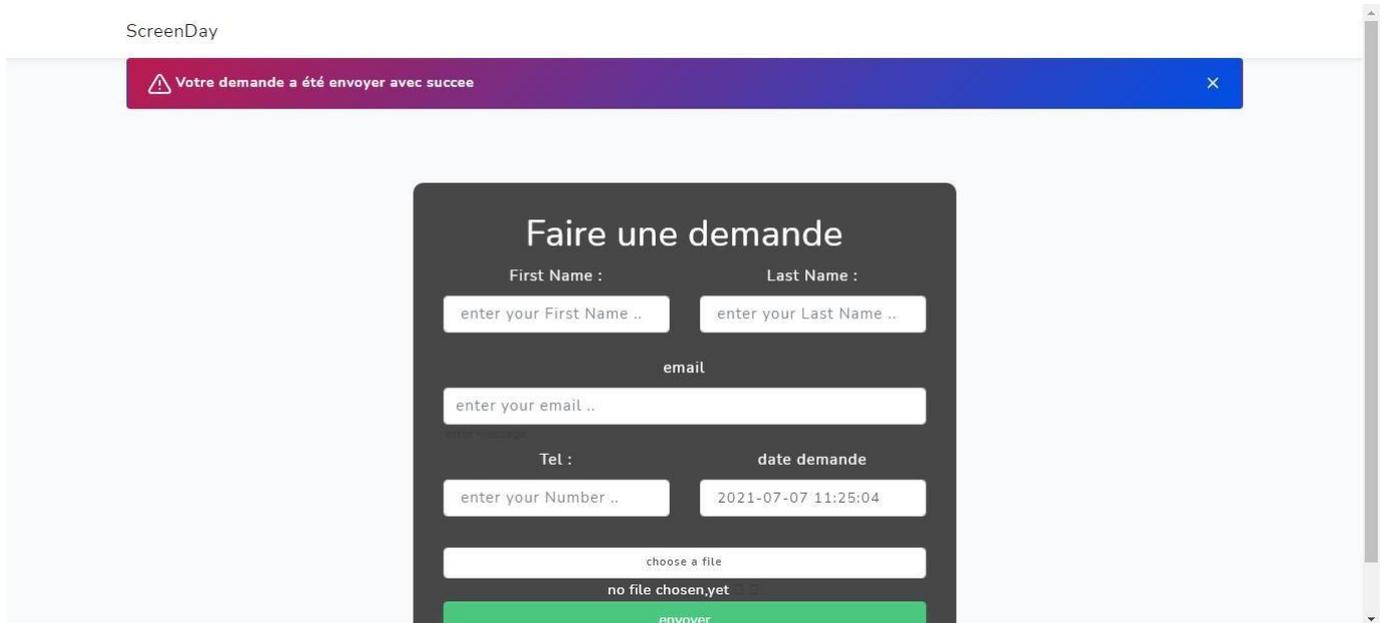
Si l'un des champs est invalide les erreurs s'affichent comme suit :



The screenshot shows a web browser window titled 'ScreenDay' displaying a form titled 'Faire une demande'. The form contains several input fields: 'First Name', 'Last Name', 'email', 'Tel', and 'date demande'. The 'First Name' and 'Last Name' fields have red error messages below them: 'firstname cannot be blank'. The 'Tel' field has a red error message: 'phone number cannot be blank'. The 'date demande' field contains the value '2021-07-07 11:24:00'. Below the 'Tel' field is a file upload area with a 'choose a file' button and the text 'no file chosen,yet'. At the bottom of the form is a green 'envoyer' button.

Figure 58 : erreur de faire commande.

Si les champs sont valides le client envoie sa commande avec succès.



The screenshot shows the same 'Faire une demande' form as in Figure 58, but now with a success message. A blue notification bar at the top of the browser window contains a warning icon and the text 'Votre demande a été envoyer avec succes'. The form fields are now filled with valid data: 'First Name' and 'Last Name' are filled with placeholder text, 'email' is filled with 'enter your email ..', 'Tel' is filled with 'enter your Number ..', and 'date demande' is filled with '2021-07-07 11:25:04'. The 'envoyer' button is still visible at the bottom.

Figure 59 : succès de faire une commande.

Conclusion

Le stage que nous avons effectué au sein de Screenday, nous a offert l'occasion pour satisfaire notre curiosité de participer aux tâches courantes de la vie professionnelle, et de nous familiariser avec des différentes techniques d'exploitation, d'organisation et surtout de développement d'un projet professionnel.

La réalisation de ce projet avait comme but d'automatiser la procédure des ventes des tableaux artistiques le gérant avait juste la possibilité de savoir quand la commande est prête donc on a pensé à donner au gèrent la possibilité de suivre la commande étape par étape depuis le début jusqu'à la livraison et de pouvoir faire passer la commande d'un état a une autre par exemple passer la commande de la production a l'emballage.

De plus une interface qui va permette au gérant de visualiser les statistiques de ses ventes.

Comme perspective on pouvait encore améliorer notre application on se qui concerne le client on lui donnant lui aussi un compte et aussi automatiser sa procédure de payement et la rendre en ligne et générer sa facture.

Webographie

- [1] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_(informatique))
- [2] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Laravel>
- [3] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/WampServer>
- [4] : <https://en.wikipedia.org/wiki/HTML>
- [5] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/CSS>
- [6] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [7] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_\(framework\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(framework))
- [8] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ajax_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ajax_(informatique))
- [9] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/JQuery>
- [10] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Enterprise_Architect
- [11] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

Websites:

- # **Laracasts**: <https://laracasts.com> : **Laravel 6 From Scratch, JEFFREY WAY, 4-05-2020**
- # **W3schools**: <https://www.w3schools.com/>
- # **Bootsnipp** : <https://bootsnipp.com/>
- # **Bootstrap** : <https://getbootstrap.com/>
- # **Openclassrooms** : <https://openclassrooms.com/> : **Découvrez le Framework PHP Laravel, Maurice Chavelli ,3-06-2020**

Fonts:

- # **Google Fonts** : <https://fonts.google.com/>

1001fonts : <https://www.1001fonts.com/>

Forums :

Stack overflow : <https://stackoverflow.com/>

YouTube Playlists :

Traversy Media : <https://www.youtube.com/watch?v=EU7PRmCpx-0&list=PLlillGF-RfqBYhQsN5WMXy6VsDMKGadrJ-> : **Laravel From Scratch , 10-5-2021**

TheNetNinja:

<https://www.youtube.com/watch?v=zckH4xalOns&list=PL4cUxeGkcC9hL6aCFKyagrT1RCfVN4w2Q> : **Laravel 6 Tutorial for Beginners , 4-05-2021**

Mohamed IDBRAHIM :

https://www.youtube.com/watch?v=_a2rkljdEJc&list=PLNAMnK22kwLajj5F8T_00t6IRDUUpkp0y_&index=23&ab_channel=MohamedIDBRAHIM : **Relationships | hasMany and belongsTo, 4-05- 2021**

