

Ministère de l'enseignement supérieur de la recherche scientifique Direction
générale des études technologiques de Bizerte
Institut supérieur des études technologiques de Bizerte
Département technologie de l'informatique

RAPPORT DE STAGE DE PERFECTIONNEMENT

Sujet :

**Développement d'une application Web pour faciliter la mise en
réseau des services dans les villages.**

Réaliser par : GHASSEN AHMED

Encadre par : Mme Hend LAABIDI

Période du stage : du 03/juillet/2023 Au 31/juillet/2023

Organisme d'accueil : Digital Bundle

Adresse : 22, Rue de l'artisan Im.Aéro A1-3- charguia 2-2035 Ariana

Tel / Fax : 70 747 104

Email : contact@digitalbundle.tn

**Année Universitaire :
2022-2023**

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la réussite de mon stage et qui M'ont aidé lors de la rédaction de ce rapport.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements à Mme Hend Laabidi au sein de l'entreprise Digital Bundle pour leur accueil, le temps passé ensemble et le partage de son expertise au quotidien. Grâce aussi à sa confiance, j'ai pu m'accomplir totalement dans mes missions.

Je remercie également toute l'équipe Digital Bundle pour leur accueil, leur esprit d'équipe, Vraiment, c'est un honneur de travailler avec une telle équipe amicale et compétente telle que l'équipe d'Digital Bundle.

En outre, je remercie l'Institut Supérieur des études Technologique de Bizerte, direction et Professeurs, de l'effort précieux qu'ils fournissent afin de m'offrir une formation complète et bonne.

Sommaire

Introduction générale.....	1
Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage.....	2
Introduction :	2
1.1. Présentation de l'organisme :	2
1.1.1 Fiche d'identité du digital bundle :	2
1.1.2 Les services de société	3
1.2. Organigramme de l'organisme	4
1.3. Description de la structure concernée par le stage :	4
1.4. Présentation de thème de stage :	5
Conclusion	5
Chapitre 2 : Etude préalable	6
Introduction :	6
2.1. Description de l'existant :	6
2.2. Critiques de l'existant :	6
2.3. Solutions proposées :	6
2.4. Description détaillée de la solution finale :	7
2.4.1. Préparer un logo pour l'application :	7
2.4.2. Consulter services :	7
2.4.3. Gérer notifications :	7
2.4.4. Communiquer avec les utilisateurs :	7
2.4.5. Gérer service :	7
2.4.6. Gérer services au niveau administrateur :	7
2.4.7. Consulter statistiques :	7
2.4.8. Gérer catégories :	8
Conclusion	8
Chapitre 3 : Expression des besoins	9
Introduction :	9

3.1. Identification des acteurs :	9
3.2. Etude de besoins :	9
3.2.1. Les besoins fonctionnels de l'application web VillageConnect :	9
3.2.2. Les besoins non fonctionnels de l'application VillageConnect :	10
3.3. Diagrammes de cas d'utilisation :	10
3.3.1. Diagramme de cas d'utilisation globale :	11
3.3.2. Diagramme de cas d'utilisation détaillés :	12
A. Cas d'utilisation Consulter Services :	12
B. Cas d'utilisation Evaluer Service :	14
C. Cas d'utilisation Modifier Profil :	15
D. Cas d'utilisation Communiquer avec les utilisateurs :	19
E. Cas d'utilisation Consulter notifications :	21
F. Cas d'utilisation Gérer Service en tant que Fournisseur :	24
G. Cas D'utilisation Gérer Utilisateurs :	27
H. Cas D'utilisation Gérer Service en tant qu'Administrateur :	27
I. Cas D'utilisation Consulter statistiques :	28
J. Cas D'utilisation Gérer les catégories :	29
K. Cas d'utilisation S'authentifier :	30
Conclusion :	32
Chapitre 4 : Analyse	33
Introduction :	33
4.1. Catalogue de données :	33
4.2. Diagramme de classes :	35
Conclusion :	36
Chapitre 5 : Réalisation	37
Introduction :	37
5.1. Environnement utilisé :	37
5.1.1. Environnement matériel :	37
5.1.2. Environnement logiciel :	37
A. Visuel Studio Code :	37
B. Wamp :	38
C. Draw.io :	38
D. Google chrome :	39
E. Postman :	39
F. MySql :	40

5.1.3. Environnement de développement :	40
A. Vue.js :	40
B. Vuetify :	40
C. SpringBoot :	41
D. GitHub :	41
5.2. Principales interfaces :	41
5.2.1. Page d'accueil :	41
5.2.2. Interface s'identifier :	43
5.2.3. Interface s'enregistrer :	44
5.2.4. Principale interface pour changer mot de passe :	45
5.2.4.1. Page oublié Mot de Passe :	45
5.2.4.2. Page dans Gmail pour confirmer le changement de mot de passe :	45
5.2.4.3. Page changer le mot de passe :	46
5.2.5. Principale interface pour vérifier email :	46
5.2.5.1. Confirmation email sur Gmail :	46
5.2.6. Interface d'administration :	47
5.2.6.1. Dashboard Admin :	47
5.2.6.2. Interface user :	48
5.2.6.3. Interface service :	48
5.2.6.4. Interface catégorie :	49
5.2.7. Interface client :	50
5.2.7.1. Consulter services :	50
5.2.8. Interface créer un service :	51
5.2.9. Interface fournisseur :	52
5.2.9.1. Interface gérer service :	52
5.2.9.2. Interface modifier service :	52
5.2.10. Interface chat privé :	53
5.2.11. Interface édit profil :	53
5.2.11.1. Interface édit informations personnelles :	53
5.2.11.2. Interface changer mot de passe :	54
5.2.11.3. Interface changer Email :	55
Conclusion :	55
Conclusion générale	56
Bibliothèque et Nétographie	57

Liste des figures

<i>Figure 1 : LOGO DIGITALE BUNDLE</i>	2
<i>Figure 2 : ORGANIGRAMME DE LA SOCIETE</i>	4
<i>Figure 3 : LOGO VILLAGECONNECT</i>	7
<i>Figure 4 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION GLOBALE</i>	12
<i>Figure 5 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER SERVICE</i>	13
<i>Figure 6 : DIAGRAMME DE SEQUENCE CONSULTER SERVICE</i>	14
<i>Figure 7 : DIAGRAMME CLASSE PARTICIPANT CONSULTER SERVICE</i>	14
<i>Figure 8 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER PROFIL</i>	15
<i>Figure 9 : DIAGRAMME SEQUENCE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER DES INFORMATIONS PERSONNELLES</i>	16
<i>Figure 10 : DIAGRAMME SEQUENCE DE CAS D'UTILISATION SEND EMAIL</i>	18
<i>Figure 11 : DIAGRAMME SEQUENCE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER EMAIL</i>	19
<i>Figure 12 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION MODIFIER PROFIL</i>	19
<i>Figure 13 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS</i>	20
<i>Figure 14 : DIAGRAMME DE SEQUENCE COMMUNIQUER AVEC UTILISATEUR</i>	21
<i>Figure 15 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS</i>	21
<i>Figure 16 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER NOTIFICATIONS</i>	22
<i>Figure 17: DIAGRAMME DE SEQUENCE GERER NOTIFICATIONS</i>	23
<i>Figure 18 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION GERER LES NOTIFICATIONS</i>	23
<i>Figure 19 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER SERVICE EN TANT QUE FOURNISSEUR</i>	24
<i>Figure 20 : DIAGRAMME DE SEQUENCE CREER SERVICE</i>	25
<i>Figure 21 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION CREER SERVICE</i>	25
<i>Figure 22 : DIAGRAMME DE SEQUENCE MODIFIER SERVICE</i>	26
<i>Figure 23 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER UTILISATEURS</i>	27
<i>Figure 24 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER SERVICE ENT TANT QU'ADMINISTRATEUR</i>	28
<i>Figure 25 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER CATEGORIES</i>	29
<i>Figure 26 : DIAGRAMME DE SEQUENCE AUTHENTIFIER (Log in)</i>	31
<i>Figure 27 : DIAGRAMME DE SEQUENCE AUTHENTIFIER (SIGN UP)</i>	32
<i>Figure 28 : DIAGRAMME DE CLASSE GLOBALE</i>	36

Figure 29 : LOGO VISUAL STUDIO CODE.....	37
Figure 30 : INTERFACE VISUAL STUDIO CODE DANS APPLICATION VILLAGECONNECT	38
Figure 31 : LOGO WAMP.....	38
Figure 32 : LOGO DRAW.IO.....	39
Figure 33 : LOGO GOOGLE CHROME.....	39
Figure 34 : LOGO POSTMAN	39
Figure 35 : LOGO MYSQL.....	40
Figure 36 : LOGO VUE.JS.....	40
Figure 37 : LOGO VUETIFY	41
Figure 38 : LOGO SPRINGBOOT	41
Figure 39 : LOGO GITHUB.....	41
Figure 40 : PAGE D'ACCUEIL.....	42
Figure 41 : PAGE D'ACCUEIL (SERVICES).....	42
Figure 42 : PAGE D'ACCUEIL (CATEGORIES)	43
Figure 43 : PAGE D'ACCUEIL (A PROPOS NOUS).....	43
Figure 44 : INTERFACE S'IDENTIFIER.....	44
Figure 45 : INTERFACE S'INSCRIRE.....	44
Figure 46 : INTERFACE OUBLIE MOT DE PASSE.....	45
Figure 47 : PAGE DANS GMAIL POUR CONFIRMER LE CHANGEMENT DE MOT DE PASSE	45
Figure 48 : INTERFACE DE CHANGER MOT DE PASSE.....	46
Figure 49 : VERIFICATION EMAIL.....	46
Figure 50 : DASHBOARD ADMIN	47
Figure 51 : VOIR NOTIFICATIONS.....	47
Figure 52 : INTERFACE USERS	48
Figure 53 : INTERFACE SERVICES	48
Figure 54 : INTERFACE CATEGORIES	49
Figure 55 : INTERFACE AJOUTER CATEGORIE	49
Figure 56 : INTERFACE CLIENT.....	50
Figure 57 : SERVICE PLUS EVALUES.....	50
Figure 58 : SERVICE VERIFIES.....	51
Figure 59 : INTERFACE CREATE SERVICE.....	51
Figure 60 : GERER SERVICES.....	52
Figure 61 : INTERFACE MODIFIER SERVICE	52
Figure 62 : INTERFACE CHAT PRIVE.....	53
Figure 63 : INTERFACE MODIFIER INFORMATIONS PERSONNELLES.....	54
Figure 64 : INTERFACE CHANGER MOT DE PASSE.....	54
Figure 65 : INTERFACE CHANGER EMAIL.....	55

Liste des tables

Tableau 1 : FICHE D'IDENTITE DU DIGITAL BUNDLE	2
Tableau 2 : LES FONCTIONNALITES DU SYSTEME PAR ACTEUR	10
Tableau 3 : DESCRIPTION TEXTUELLE CONSILTER SERVICE.....	13
Tableau 4 : DESCRIPTION TEXTUELLES DE CAS D'UTLISATION EVALUER SERVICE	15
Tableau 5: DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER LES INFORMATIONS PERSONNELLES.....	16
Tableau 6 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER MOT DE PASSE	17
Tableau 7 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER EMAIL	18
Tableau 8 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS	20
Tableau 9 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER NOTIFICATIONS.....	22
Tableau 10 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CREER SERVICE.....	25
Tableau 11 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER UN SERVICE.....	26
Tableau 12 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE SUPPRIMER UN SERVICE	27
Tableau 13 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER STATISTIQUE	28
Tableau 14 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'AJOUTER UNE CATEGORIE.....	30
Tableau 15 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION S'AUTHENTIFIER (LOG IN)	30
Tableau 16 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION S'AUTHENTIFIER (SIGN IN)	31
Tableau 17 : DICTIONNAIRE DE DONNEES.	35

Introduction générale

Dans le cadre d'acquérir une expérience professionnelle, j'ai choisi la société Digital Bundle pour effectuer mon stage de perfectionnement.

Le stage est un moyen qui permet à l'étudiant de s'intégrer dans la vie professionnelle en Vue d'avoir idée générale sur le fonctionnement de l'entreprise, appliquer ses acquis et améliorer ses compétences.

En effet, mon stage de perfectionnement m'a permis de m'intégrer à la vie professionnelle et d'élargir mes connaissances en résolvant un problème de l'organisme d'accueil.

Finalement, l'objectif de ce stage est de faire une intervention pratique qui me permet d'appliquer mes connaissances scientifiques et techniques relatives au domaine de l'informatique, et de tester mes capacités d'analyse et de synthèse.

Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage

Introduction :

Dans ce chapitre, je vais présenter en premier lieu la société dans laquelle j'ai effectué le sujet de travail proposé, tout en expliquant ses objectifs ainsi que les fonctionnalités nécessaires pour les réaliser.

1.1. Présentation de l'organisme :



Figure 1 : LOGO DIGITALE BUNDLE

STDI Digital Bundle, une agence spécialisée en développement informatique et communication digitale, opère avec succès en Tunisie et à l'international. Ces deux domaines d'expertise se complètent harmonieusement, car après la création d'outils performants, l'agence se dédie à leur commercialisation réussie pour ses clients. À cet effet, une équipe qualifiée est à l'écoute des clients pour collecter les données essentielles et mettre en lumière leur activité.

1.1.1 Fiche d'identité du digital bundle :

DENOMINATION	Digital Bundle
DATE DE CREATION	2018
DIRECTEUR	JANI Wael Arafet
ADRESSE	22 Rue de l'artisanat imm.aéro La Charguia II, Tunis Ariana
ADRESSE MAIL	contact@digitalbundle.tn
ACTIVITE	Activité Informatique
HORAIRE DE TRAVAIL	Lundi-Vendredi 8 AM -5 PM

Tableau 1 : FICHE D'IDENTITE DU DIGITAL BUNDLE

1.1.2 Les services de société

Cette société idéaliste offre à ses clients des services largement riches pour assurer leur satisfaction :

❖ Services de conception graphique :

Le département de conception graphique au sein de l'entreprise Digital Bundle excelle dans la création de charte graphique et la réalisation de projets de refonte. L'agence répond également aux demandes d'illustrations, de modélisation 2D ou de modélisation 3D (pour le prototypage ou l'impression 3D).

❖ Service de création des sites internet :

Des stratégies et des technologies de haute qualité permettant de créer un site web sur mesure et adapté à tous les supports Web et Mobile qui répond à leurs besoins et leurs objectifs, afin de :

- Promouvoir leur projet.
- Donner à leurs clients la possibilité d'interagir avec eux.
- Faciliter l'accès à leurs services.
- Vendre leurs produits.
- Augmenter leur part de marché.

❖ Service de développement des applications mobiles :

Développement des applications intelligentes d'entreprises dans plusieurs domaines.

❖ Service Community management & Web marketing :

La gestion du Community management est un travail important nécessitant de vraies capacités de rédaction et d'animation pour interagir intelligemment avec leur cible sur les réseaux sociaux.

❖ Service de production audiovisuelle :

- ✓ Production vidéo
- ✓ Shooting photo

- ✓ Animation 2D : L'animation 2D peut être définie comme un dérivé graphique qui consiste à concevoir une série d'images

1.2. Organigramme de l'organisme

La figure 2 représente l'organigramme de la société, où nous trouvons 2 services, chaque Service s'intéresse à des activités bien déterminées.

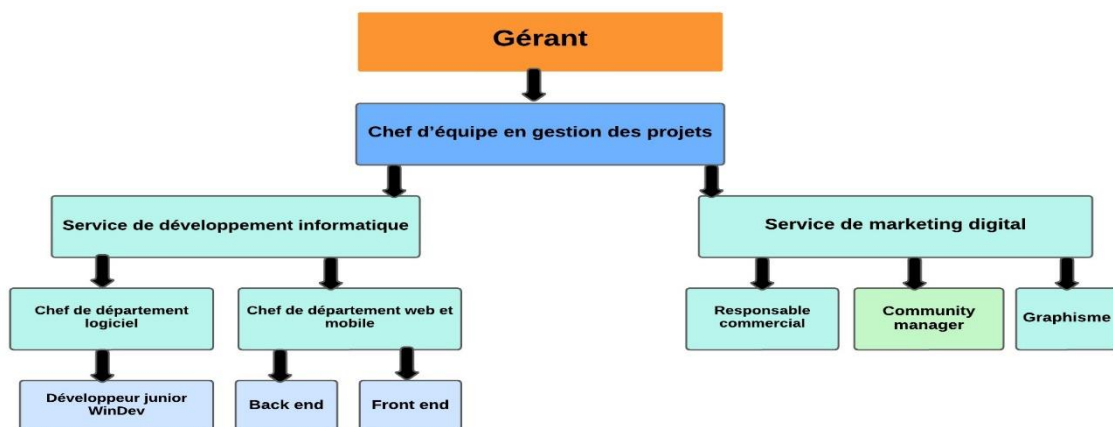


Figure 2 : ORGANIGRAMME DE LA SOCIETE

1.3. Description de la structure concernée par le stage :

Comme je l'ai mentionné précédemment, STDI Digital Bundle offre une gamme diversifiée de services, parmi lesquels j'ai eu l'opportunité d'effectuer mon stage au sein du service de développement.

Les missions essentielles de ce service consistent à:

- ✓ Concevoir des applications logicielles qui répondent aux besoins des clients et des utilisateurs.
- ✓ Développer des applications mobiles innovantes, offrant des expériences utilisateur exceptionnelles.
- ✓ Créer des logiciels personnalisés répondant aux besoins spécifiques des clients.

1.4. Présentation de thème de stage :

Ma mission consiste à concevoir une application visant à simplifier la mise en réseau des services au sein des villages. Pour cela, j'utilise SpringBoot pour le développement de la partie backend et Vue.js pour la création de l'interface frontend. Cette application vise à résoudre le défi de la coordination et de la visibilité des commerces locaux, permettant ainsi une meilleure interconnexion entre eux en fonction de leurs catégories et de leur emplacement géographique dans les différents villages.

Conclusion

Dans ce chapitre, j'ai présenté le cadre du projet, l'objectif à atteindre ainsi que le travail à accomplir, Dans le chapitre suivant, je vais présenter une étude préalable globale de l'application web **VillageConnect**.

Chapitre 2 : Etude préalable

Introduction :

Après la présentation de Digital Bundle et la vue générale sur le thème de stage, dans ce chapitre je vais Définir l'application et les objectifs à atteindre.

2.1. Description de l'existant :

À l'heure actuelle, l'interconnexion des services au sein des villages représente un défi complexe, souvent marqué par une inefficacité manifeste. Les commerces locaux, qu'il s'agisse de cafés, de restaurants ou d'autres établissements, fonctionnent en silos, dépourvus de toute coordination véritable et de visibilité. Il est notable qu'aucune plateforme numérique n'existe actuellement pour créer un lien entre ces services, les regrouper selon leurs catégories respectives et les positionner géographiquement au sein des divers villages.

2.2. Critiques de l'existant :

L'existant décrit soulève plusieurs critiques importantes. Il se caractérise par une fragmentation des services locaux, tels que les cafés, les restaurants et d'autres entreprises, qui fonctionnent de manière isolée, sans coordination ni visibilité.

- Les résidents des villages consacrent beaucoup de temps à trouver le service qui leur convient.
- Les résidents sont contraints de se déplacer en personne pour accéder à certains services.

2.3. Solutions proposées :

Afin de remédier à cette situation, nous proposons la création d'une application web qui offrira la possibilité de consulter des services, d'en ajouter de nouveaux, et de faciliter la communication entre les utilisateurs.

2.4. Description détaillée de la solution finale :

Pour atteindre l'objectif qu'il est annoncé dans la partie précédente, j'ai passé par ces étapes :

2.4.1. Préparer un logo pour l'application :

La première étape pour aboutir à la solution finale consiste à préparer un logo pour la plateforme **VillageConnect** avec Canva [1].



Figure 3 : LOGO VILLAGECONNECT

2.4.2. Consulter services :

Cette tâche permet la consultation des services disponibles dans un village particulier, avec la possibilité de les filtrer par catégorie.

2.4.3. Gérer notifications :

Cette tâche permet de **consulter** et de **supprimer** les notifications.

2.4.4. Communiquer avec les utilisateurs :

Cette tâche permet aux utilisateurs de communiquer entre eux via un chat privé.

2.4.5. Gérer service :

Cette tâche permet la création et la modification d'un service.

2.4.6. Gérer services au niveau administrateur :

Cette tâche permet d'accepter une demande de création de service et de supprimer un service.

2.4.7. Consulter statistiques :

Cette tâche permet de consulter les statistiques concernant les utilisateurs, les services, les villages et les catégories.

2.4.8. Gérer catégories :

Cette tâche permet d'ajouter , supprimer et modifier des catégories.s

Conclusion

L'étude préalable est une phase fondamentale dans l'élaboration d'un projet, ce chapitre présente la solution actuelle, ses critiques et la solution proposée, dans le chapitre suivant je vais présenter l'étude des besoins et les cas d'utilisation.

Chapitre 3 : Expression des besoins

Introduction :

L'expression des besoins représente la première phase du cycle de développement d'une Application. Dans ce chapitre, je présenter l'étude des besoins et les diagrammes de cas d'utilisation de mon application.

3.1. Identification des acteurs :

Un acteur est une entité extérieure au système modélisé, et qui interagit directement avec lui.

Les acteurs de mon système sont :

- **Client** : c'est un client existant dans la base de données de l'application.
- **Administrateur** : c'est le responsable de l'application.
- **Fournisseur** : peut client

3.2. Etude de besoins :

3.2.1. Les besoins fonctionnels de l'application web VillageConnect :

Mon application web permet de faciliter la mise en réseau des services dans les villages.

Le tableau ci-dessous représente les différentes fonctionnalités de mon application par acteurs.

Acteurs	Caractéristiques
Client	<ul style="list-style-type: none">• Consulter services• Evaluer service
Utilisateur	<ul style="list-style-type: none">• S'authentifier• Gérer notifications<ul style="list-style-type: none">✓ Supprimer une ou plusieurs notifications✓ Consulter les notifications• Modifier profil<ul style="list-style-type: none">✓ Changer mot de passe✓ Changer email

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modifier les informations personnelles • Communiquer avec les utilisateurs via chat privé
Fournisseur	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer services <ul style="list-style-type: none"> ✓ Supprimer un service ✓ Modifier un service
Admin	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter utilisateurs • Gérer services <ul style="list-style-type: none"> ✓ Supprimer service • Consulter statistiques • Gérer catégories <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ajouter catégorie ✓ Supprimer catégorie ✓ Modifier catégorie

Tableau 2 : LES FONCTIONNALITES DU SYSTEME PAR ACTEUR

3.2.2. Les besoins non fonctionnels de l'application VillageConnect :

Ces besoins sont classés comme suit :

a) La rapidité de traitement :

La durée d'exécution des traitements s'approche le plus possible du temps réel.

b) La performance :

L'application web répond à toutes les exigences des usagers d'une manière optimale.

c) La convivialité :

L'application web doit être facile à utiliser. En effet, les interfaces utilisateurs doivent être Simples et adaptées à l'utilisateur.

3.3. Diagrammes de cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation décrit les services rendus par le système du point de vue de l'utilisateur.

3.3.1. Diagramme de cas d'utilisation globale :

Ce diagramme illustre les cas d'utilisation représentant les fonctionnalités les plus importantes.

La figure 4 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

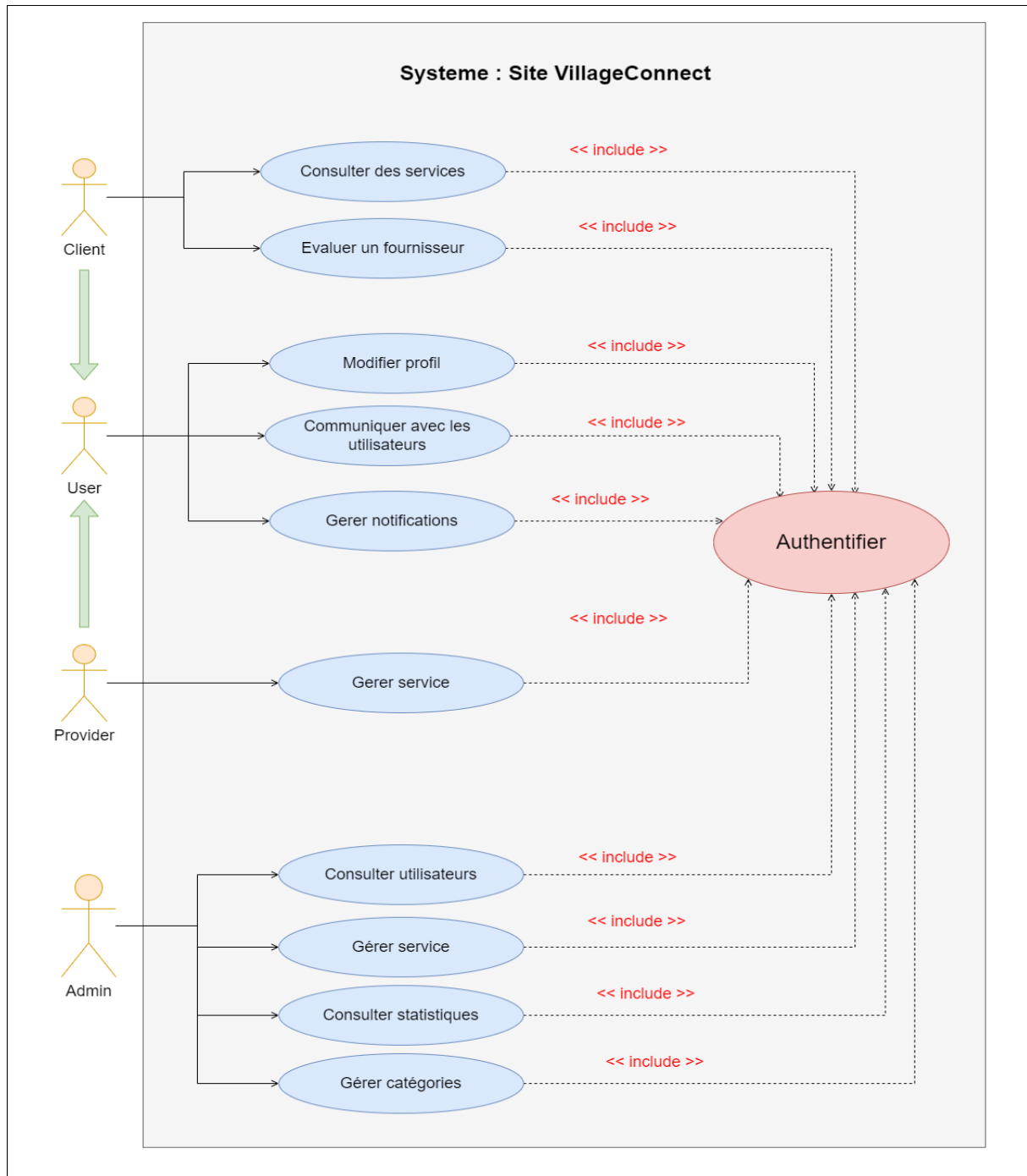


Figure 4 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION GLOBALE

3.3.2. Diagramme de cas d'utilisation détaillés :

A. Cas d'utilisation Consulter Services :

La figure 5 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

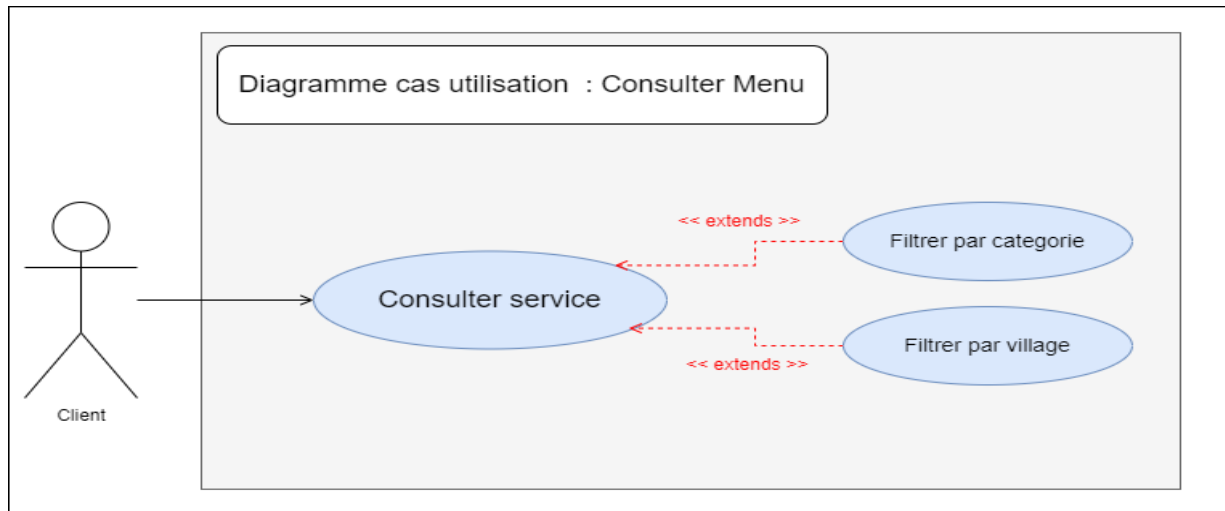


Figure 5 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER SERVICE

❖ Cas d'utilisation : **Consulter Service** :

Cas d'utilisation	Consulter service
Acteur	Client
Pré -condition	Page actuelle Home
Post condition	Rédiger vers page Consulter Service
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Client choisit la catégorie qu'il souhaite 2. Le système rediriger le Client vers la consulte service concernant cette catégorie 3. Il peut rechercher par village
Scénario alternatif	<p>Aucun service n'a été trouvé pour cette catégorie : ce scénario recommence au point 02 de scénario nominal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le système informe le client qu'il n'est des services pour cette catégorie reprend au point 01
Cas d'erreur	Aucun cas d'erreur

Tableau 3 : DESCRIPTION TEXTUELLE CONSILTER SERVICE

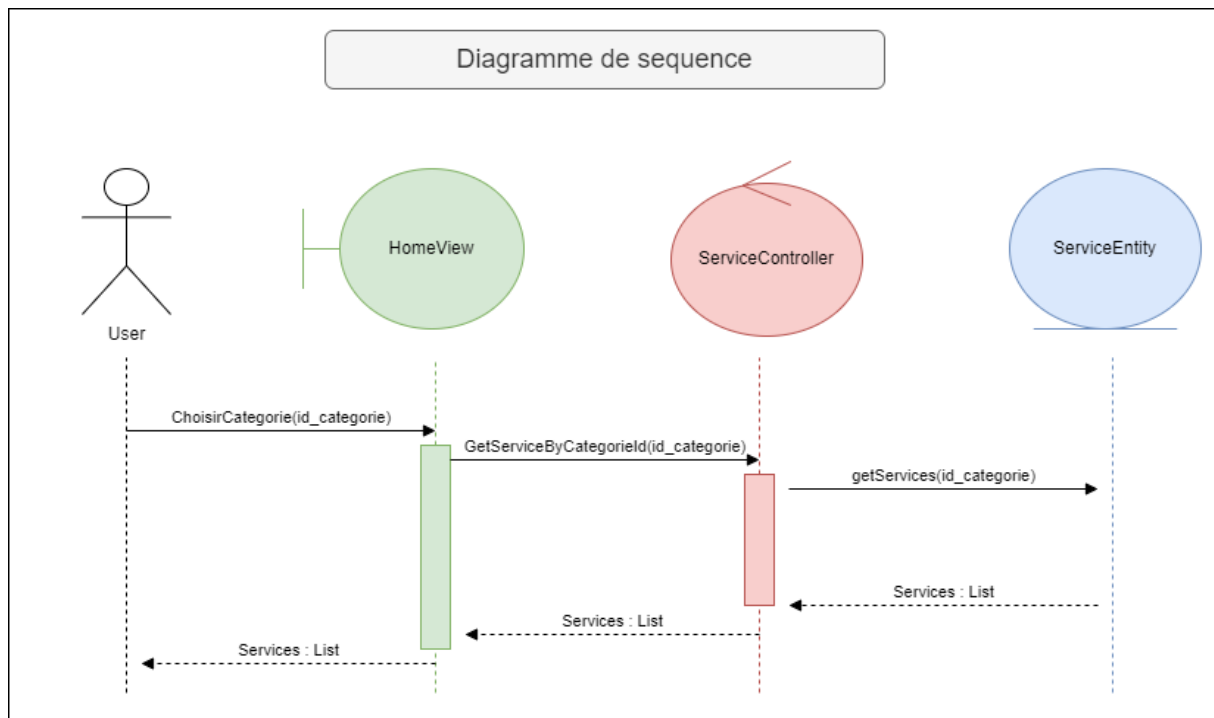


Figure 6 : DIAGRAMME DE SEQUENCE CONSULTER SERVICE

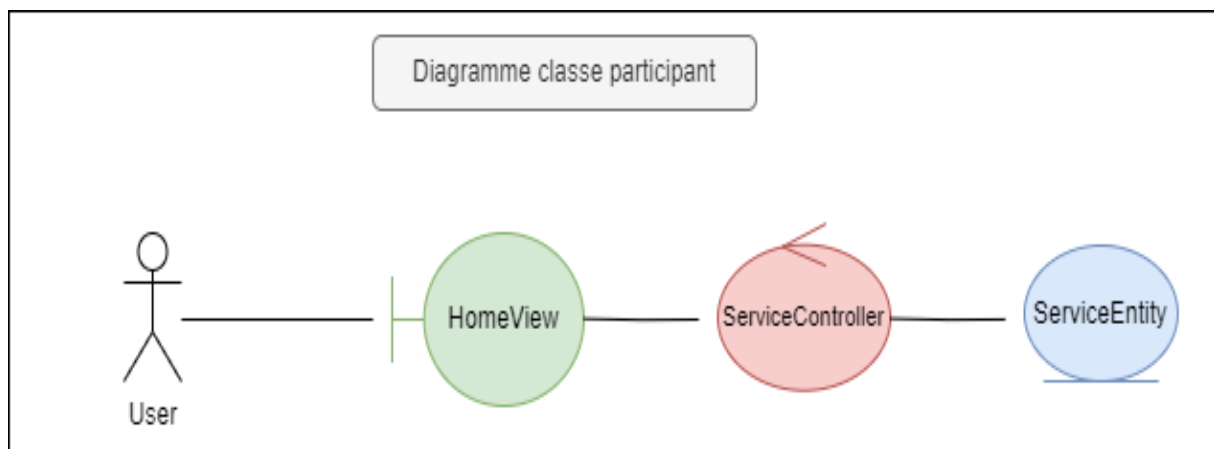


Figure 7 : DIAGRAMME CLASSE PARTICIPANT CONSULTER SERVICE

B. Cas d'utilisation Evaluer Service :

Lors de consulter le service, le client peut l'évaluer en lui attribuant sous forme des étoiles.

Cas d'utilisation	Évaluer un produit
Acteur	Client
Pré-condition	Client connecté.

Post –condition	Service évalué
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Client choisit le Produit à évaluer. 2. Il sélectionne le nombre des étoiles. 3. La couleur des étoiles choisit vire de gris au jaune.

Tableau 4 : DESCRIPTION TEXTUELLES DE CAS D'UTILISATION EVALUER SERVICE

C. Cas d'utilisation Modifier Profil :

Les utilisateurs de mon application peuvent modifier leurs informations personnelles, leur mot de passe et leur adresse e-mail.

La figure 8 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

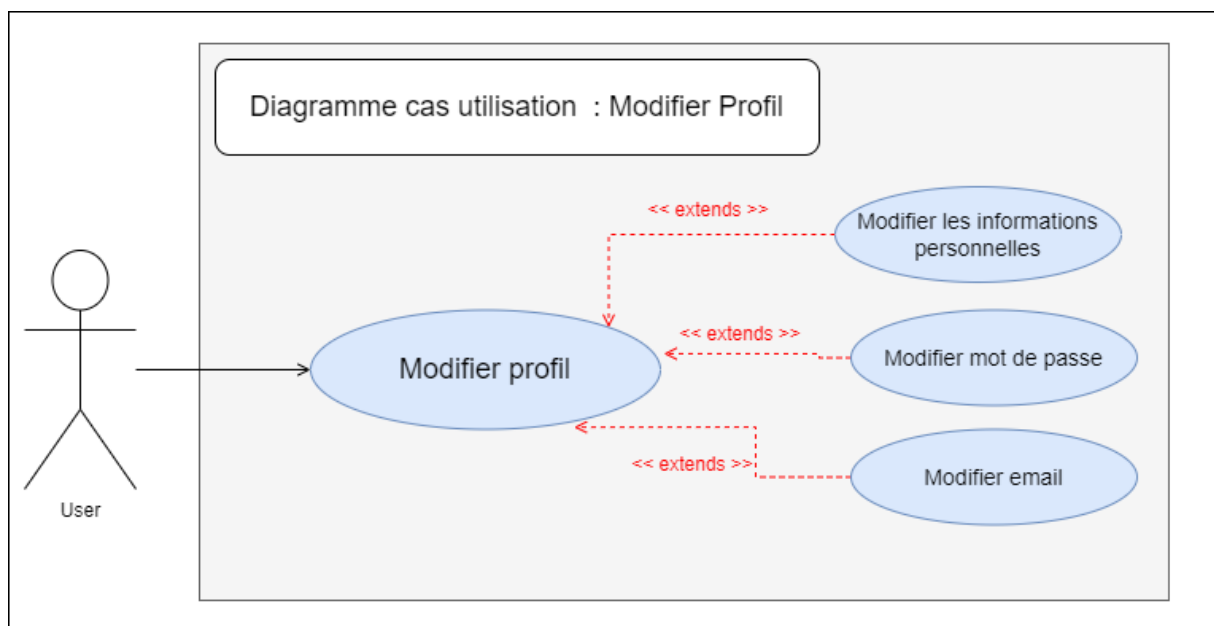


Figure 8 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER PROFIL

❖ Cas d'utilisation **Modifier les informations personnelles** :

Cas d'utilisation	Modifier les informations personnelles
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. User modifier les données personnelles qu'il souhaite. 2. Le système vérifier les données saisit 3. Le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Image de type différent que (jpg, png, gif, svg, jpeg). <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le système affiche erroné message 2. Longueur de nom et prénom inférieur que 4 caractères ou supérieur que 8 caractères. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le système affiche erroné message 3. Numéro de téléphone contient de chaine du caractère ou bien sa longueur inférieure que 8 chiffres. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le système affiche erroné message

Tableau 5: DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER LES INFORMATIONS PERSONNELLES

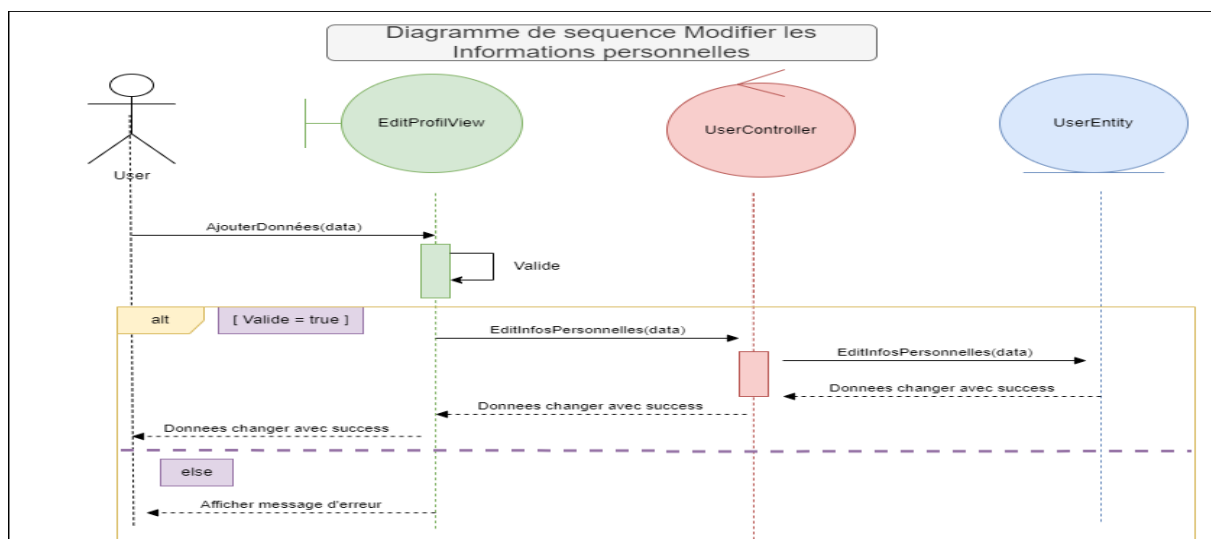


Figure 9 : DIAGRAMME SEQUENCE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER DES INFORMATIONS PERSONNELLES

❖ Cas d'utilisation Modifier **Mot de Passe** :

Cas d'utilisation	Modifier Mot de Passe
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saisir le mot de passe ancien 2. Saisir le nouveau mot de passe et la confirmation mot de passe. 3. Le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'ancien mot de passe incorrect <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message 2. La confirmation mot de passe n'est pas identique que le nouveau mot de passe. <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message

Tableau 6 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER MOT DE PASSE

❖ Cas d'utilisation Modifier **Email** :

Cas d'utilisation	Modifier Email
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saisir le nouvel email. 2. Cliquer sur Botton change email sur votre email curent. 3. Le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. saisir un email invalide <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message

Tableau 7 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER EMAIL

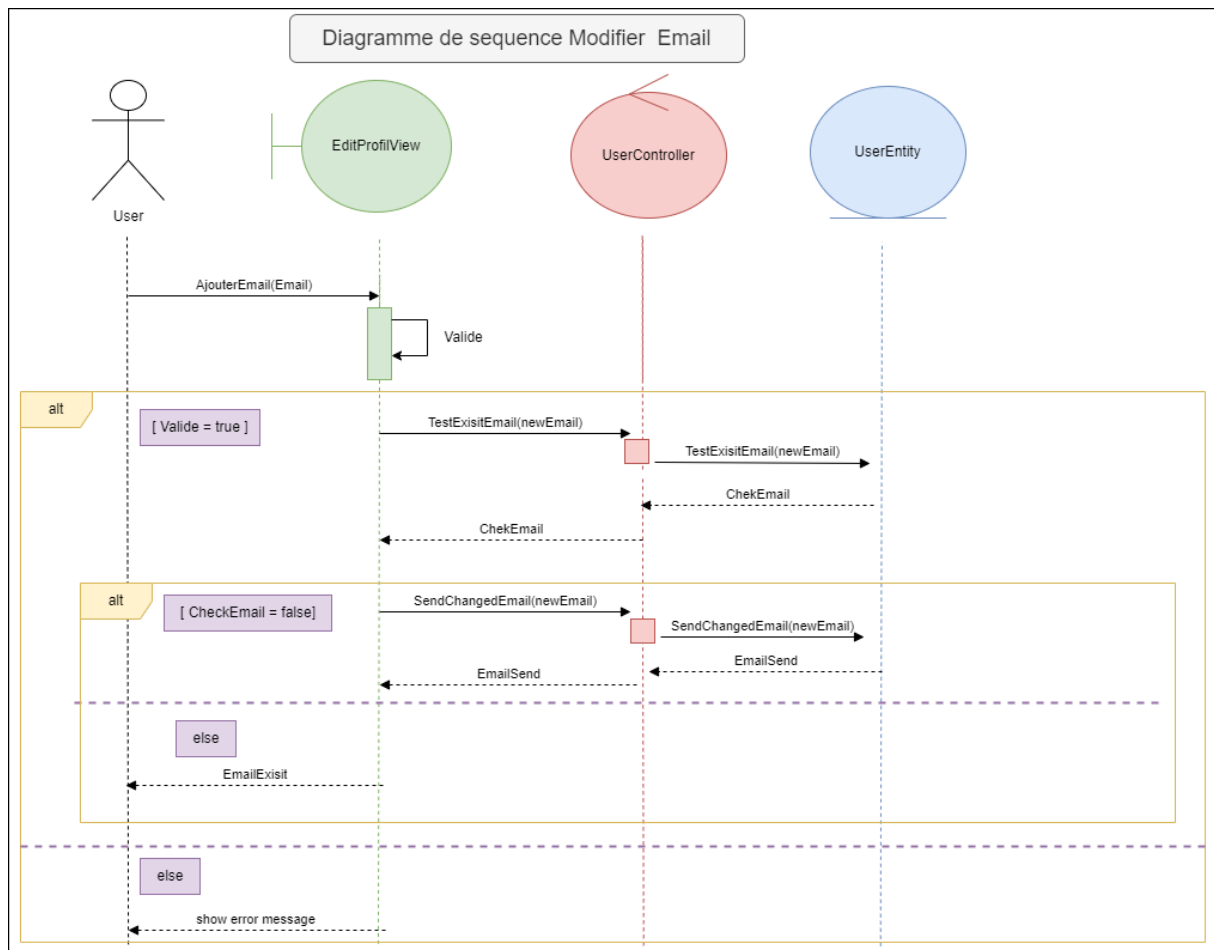


Figure 10 : DIAGRAMME SEQUENCE DE CAS D'UTLISATION SEND EMAIL

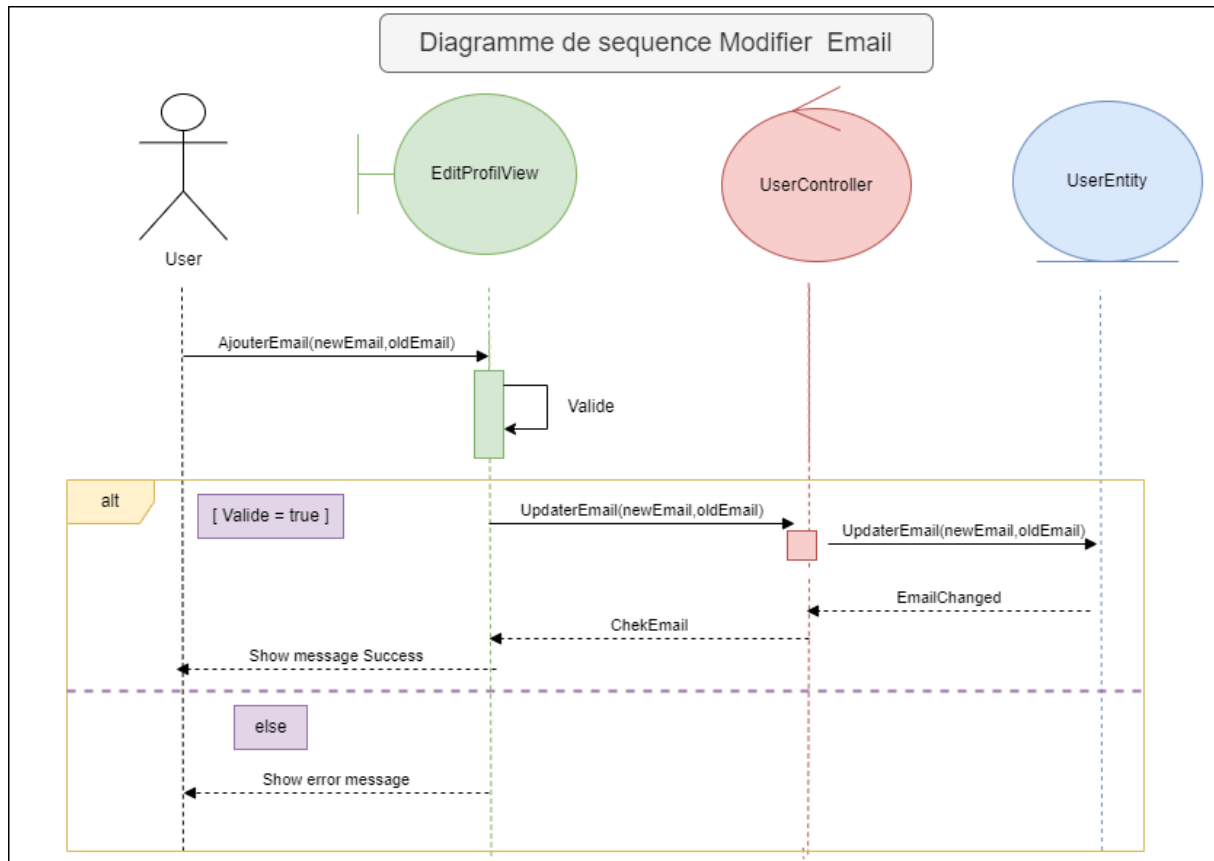


Figure 11 : DIAGRAMME SEQUENCE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER EMAIL

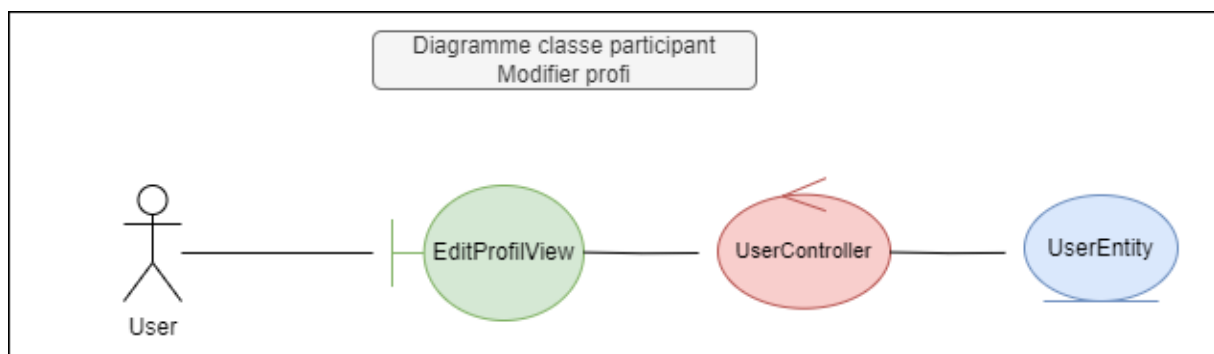


Figure 12 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION MODIFIER PROFIL

D. Cas d'utilisation Communiquer avec les utilisateurs :

Les utilisateurs peuvent communiquer entre eux via un chat privé.

La figure 13 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

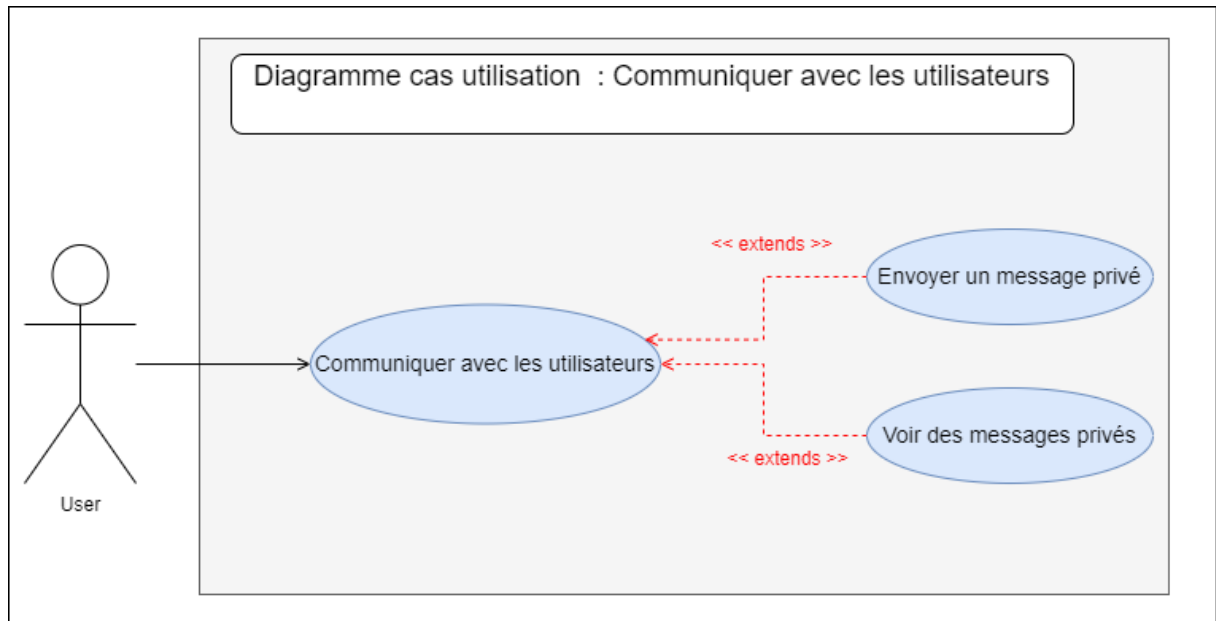


Figure 13 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS

Cas d'utilisation	Communiquer avec les utilisateurs
Acteur	Utilisateur
Pré -condition	Page actuelle Chat
Post condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur passé au page chat 2. Consulter la liste des utilisateurs 3. Il peut consulter, envoyer des messages.
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

Tableau 8 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS

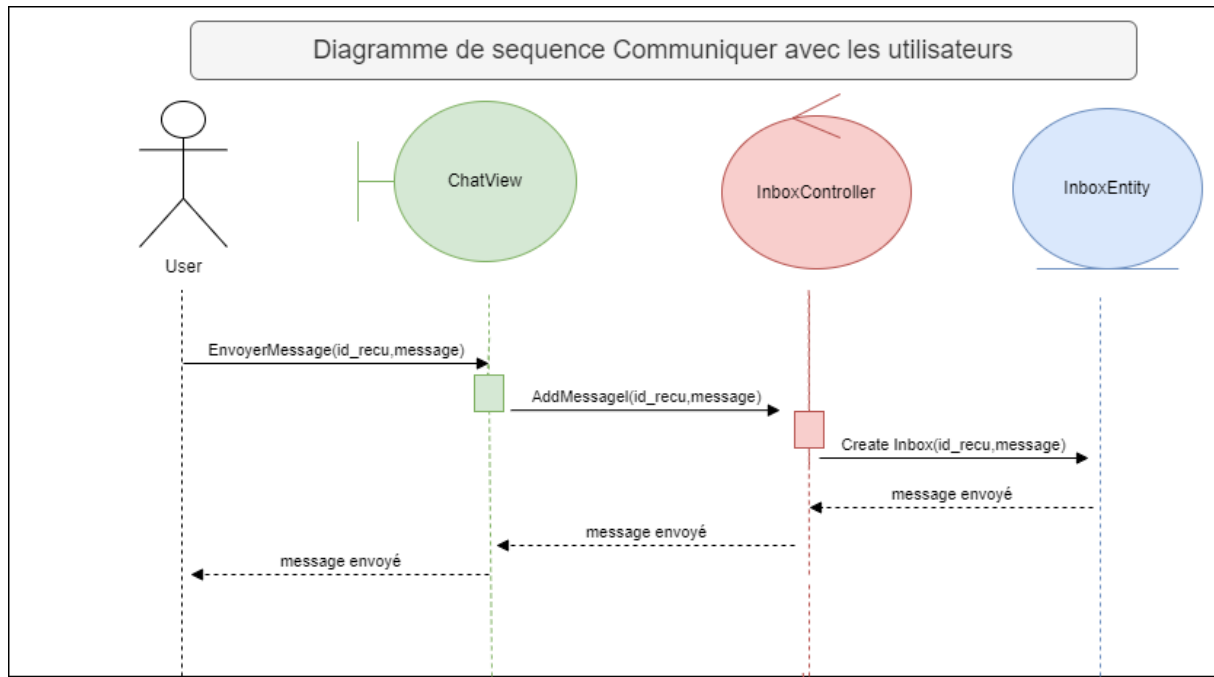


Figure 14 : DIAGRAMME DE SEQUENCE COMMUNIQUER AVEC UTILISATEUR

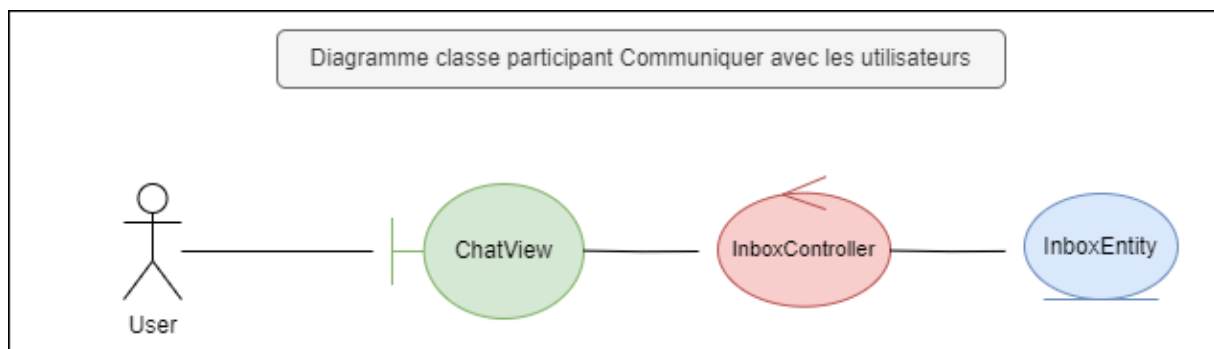


Figure 15 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION COMMUNIQUER AVEC LES UTILISATEURS

E. Cas d'utilisation Consulter notifications :

User de site peut consulter sa notification et la possibilité de Supprimer une notification ou bien toutes les notifications.

La figure 16 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

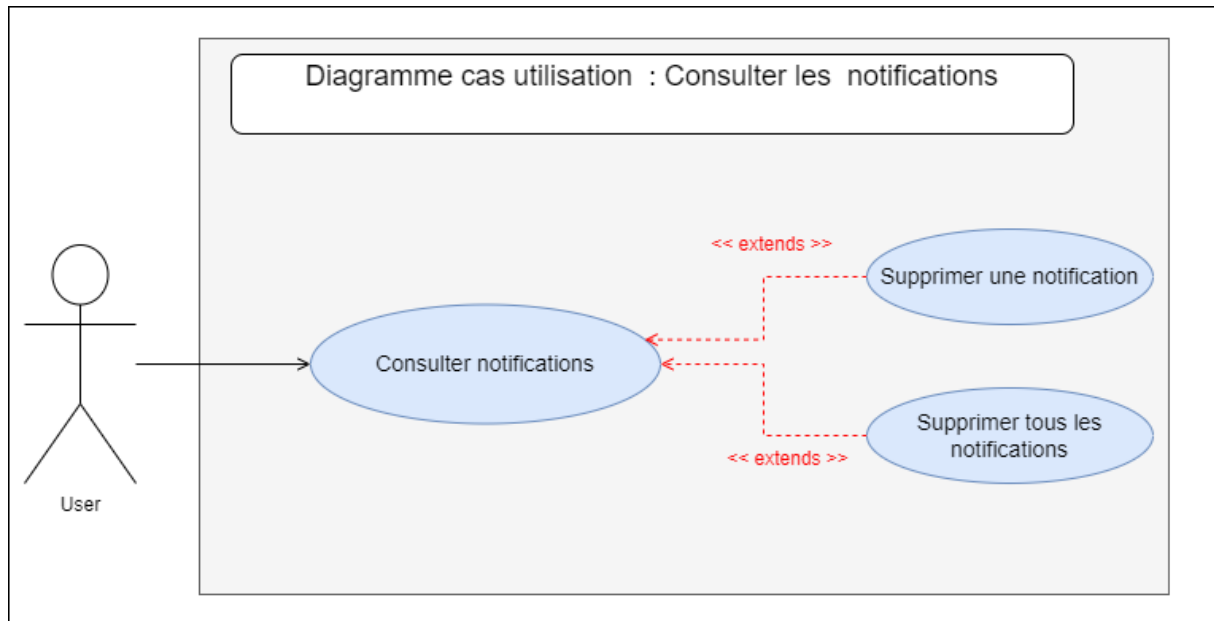


Figure 16 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER NOTIFICATIONS

Cas d'utilisation	Consulter notification
Acteur	User
Pré –condition	User connecter
Post –condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. User cliquer sur icone de notification pour consulter les notifications. 2. Si la notification n'est pas lue, elle est en couleur noir. 3. Si la notification est lue, elle est en couleur gris. 4. User peut supprimer une notification ou bien supprimer toutes les notifications.

Tableau 9 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE CONSULTER NOTIFICATIONS

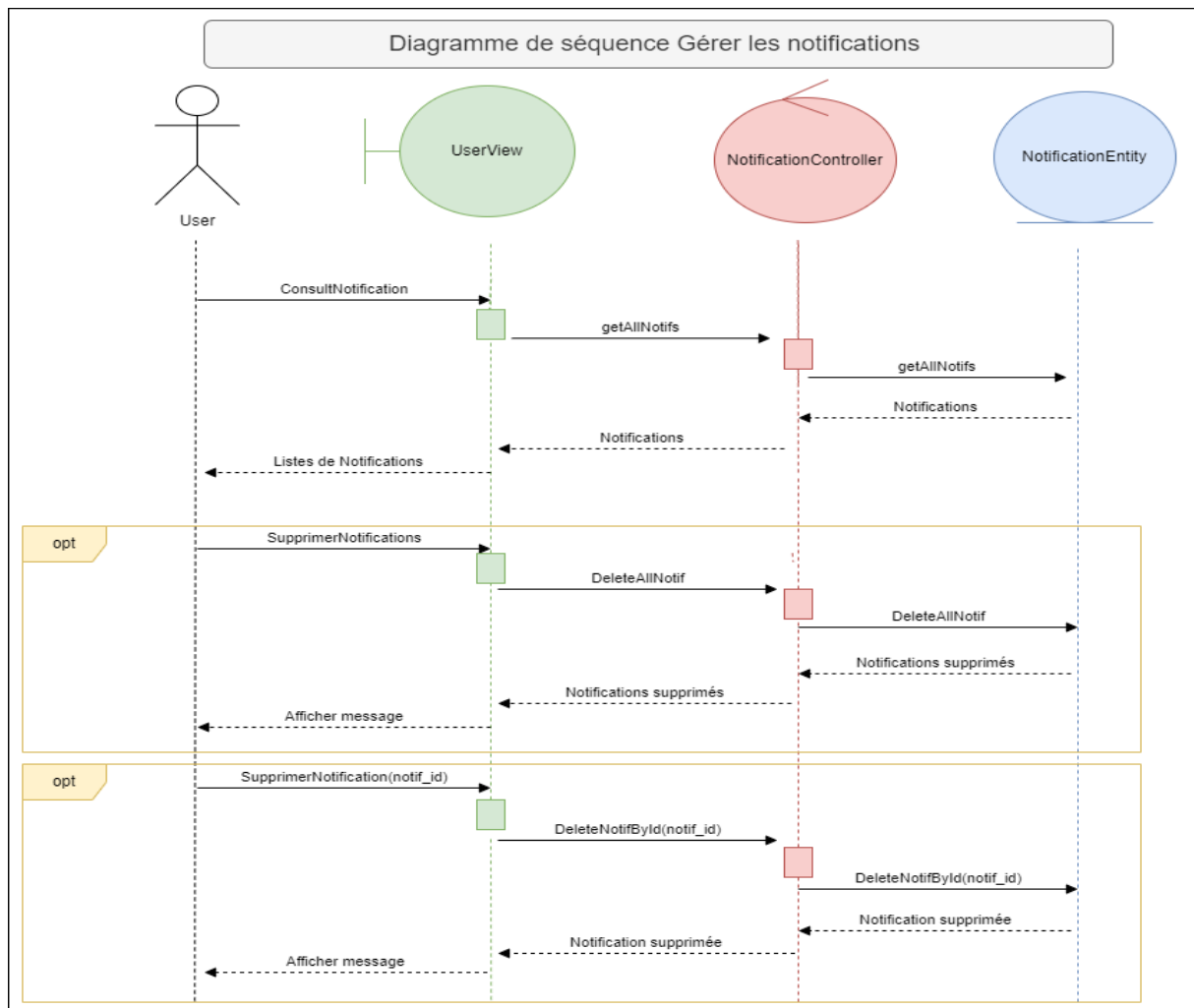


Figure 17: DIAGRAMME DE SEQUENCE GERER NOTIFICATIONS

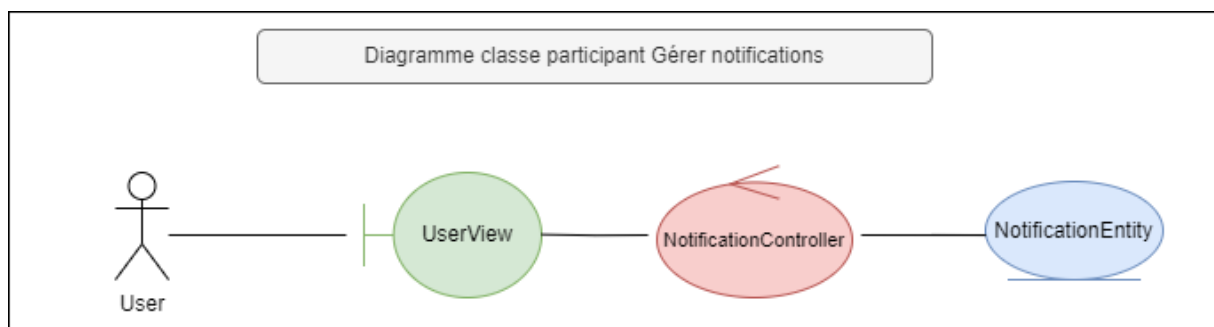


Figure 18 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION GERER LES NOTIFICATIONS

F. Cas d'utilisation Gérer Service en tant que Fournisseur :

Le fournisseur du site aura la possibilité d'ajouter, de modifier et de supprimer des services.

La figure 19 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

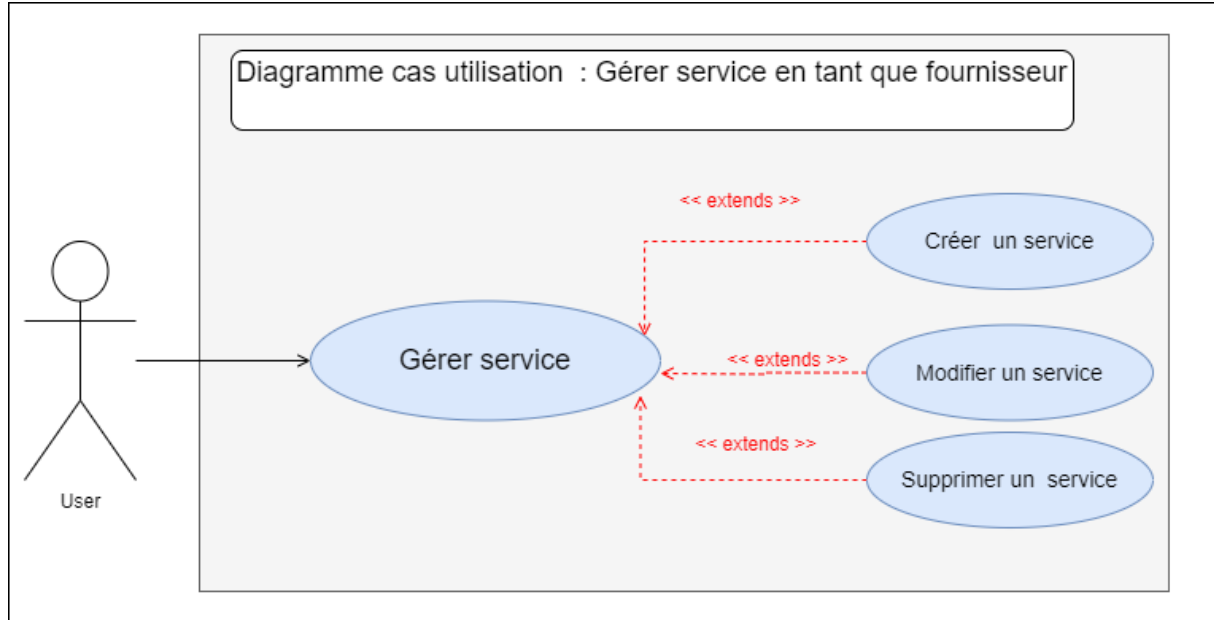


Figure 19 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER SERVICE EN TANT QUE FOURNISSEUR

❖ Cas D'utilisation : Créer Un Produit :

Cas d'utilisation	Créer un service
Acteur	Fournisseur
Pré –condition	Fournisseur connecté
Post –condition	Service Créer
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fournisseur cliquer sur créer service. 2. Fournisseur remplit les champs. 3. Choisit la catégorie et le village. 4. Fournisseur cliquer sur créer. 5. Le système afficher un message de création.

Scénario alternatif	A1 : si les champs manquants, ce scénario recommence au point 02 du scénario nominal.
----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Tableau 10 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CREER SERVICE

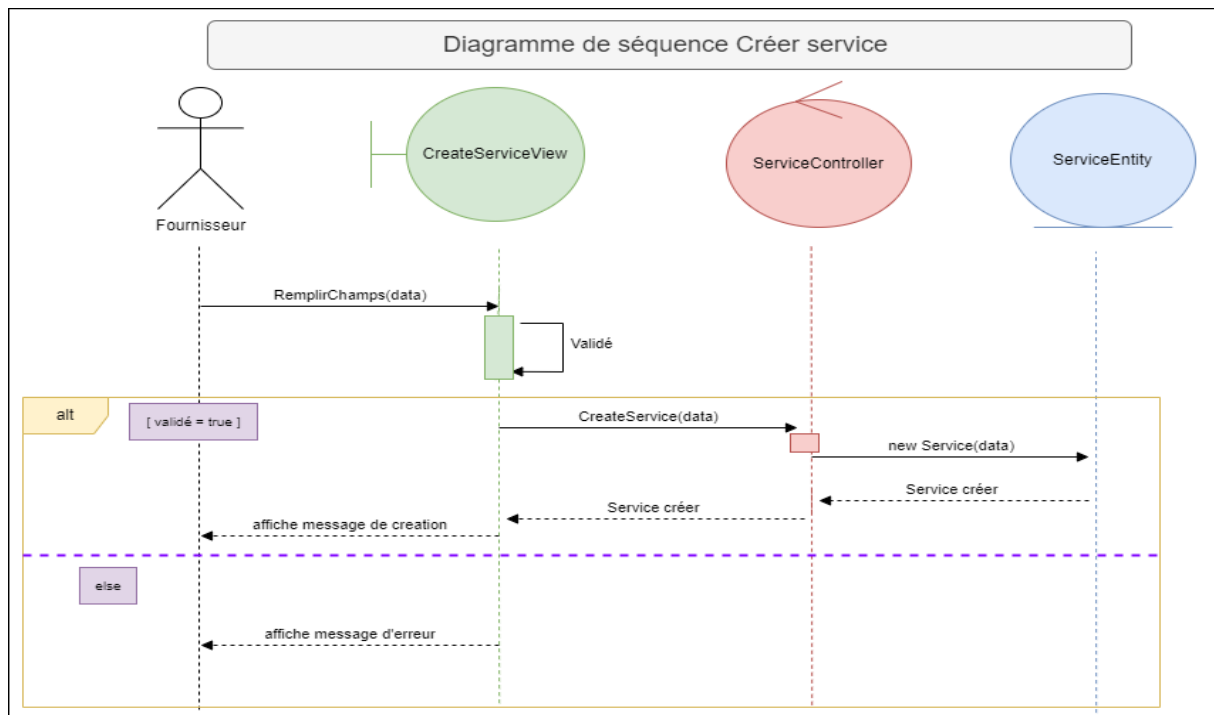


Figure 20 : DIAGRAMME DE SEQUENCE CREER SERVICE

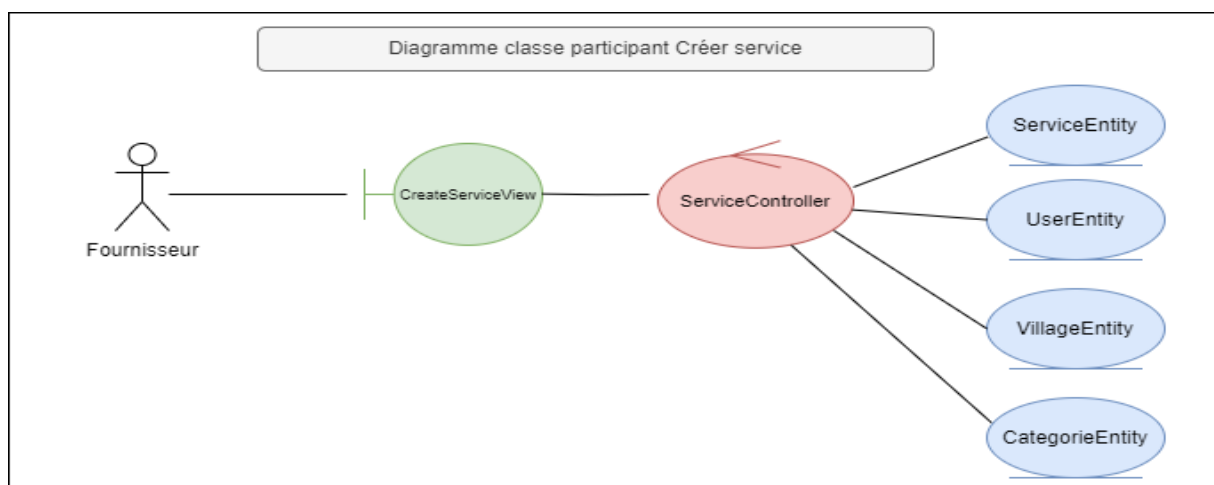


Figure 21 : DIAGRAMME DE CLASSE PARTICIPANT DE CAS UTILISATION CREER SERVICE

❖ Cas d'utilisation : Modifier un service :

Cas d'utilisation	Modifier un service
Acteur	Fournisseur
Pré –condition	Fournisseur connecté
Post –condition	Service modifié
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fournisseur choisit le service à modifier. 2. Fournisseur saisir les modifications 3. Fournisseur clique sur modifier 4. Le système enregistrer la modification. 5. Le système afficher message de modification.
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

Tableau 11 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE MODIFIER UN SERVICE

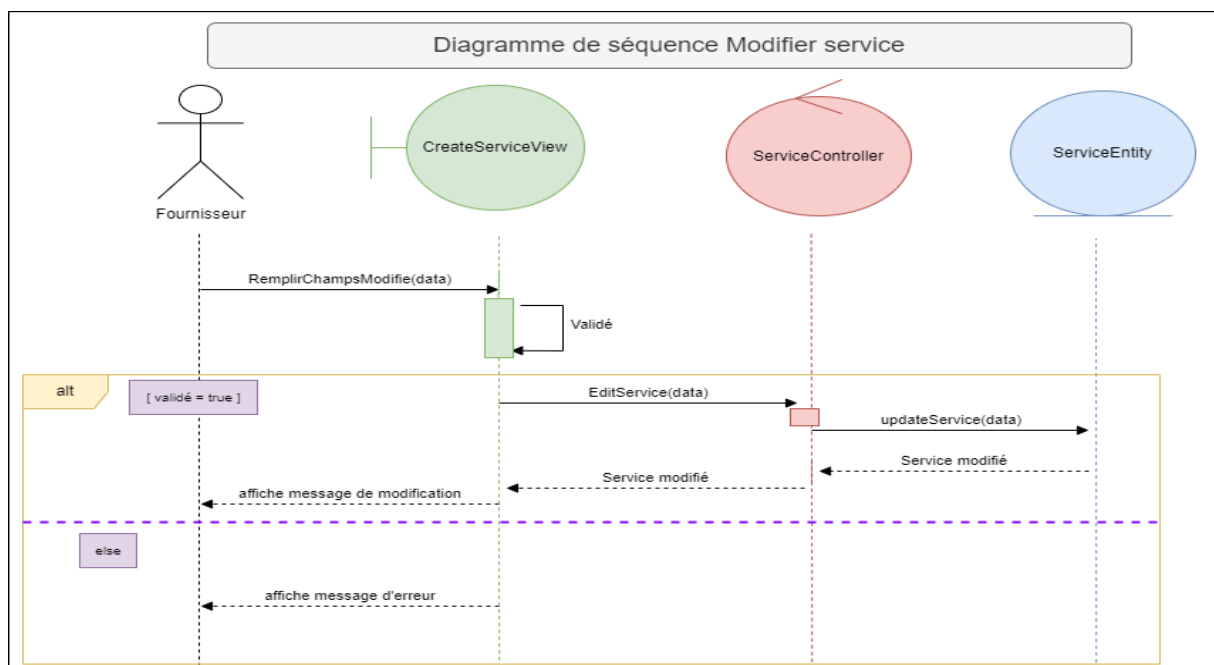


Figure 22 : DIAGRAMME DE SEQUENCE MODIFIER SERVICE

❖ Cas d'utilisation : Supprimer un service :

Cas d'utilisation	Supprimer un service
Acteur	Fournisseur
Pré –condition	Fournisseur connecté
Post –condition	Service supprimer
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fournisseur cliquer sur Botton supprimer service. 2. Fournisseur confirme la suppression

Tableau 12 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE SUPPRIMER UN SERVICE

G. Cas D'utilisation Gérer Utilisateurs :

L'admin peut consulter les clients de l'application et la possibilité de supprimer. La figure 23 ci-dessus décrit bien ce diagramme :

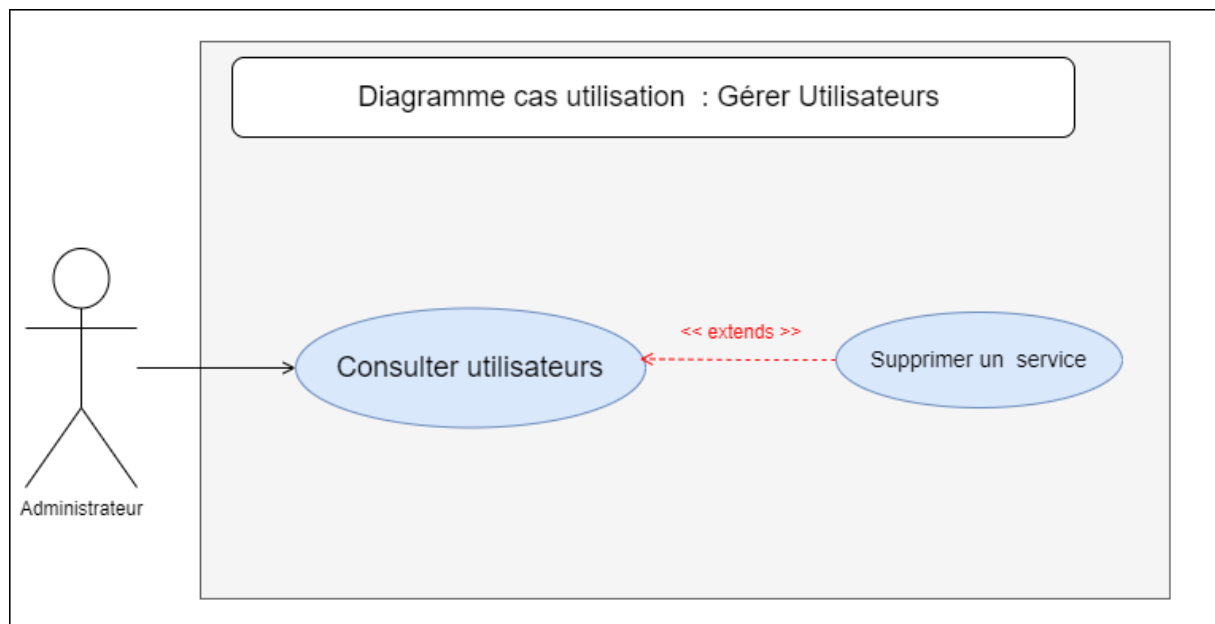


Figure 23 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER UTILISATEURS

H. Cas D'utilisation Gérer Service en tant qu'Administrateur :

L'administrateur a la capacité de consulter les services et de les accepter ou de les supprimer.

La figure 24 ci-dessus décrit bien ce diagramme :

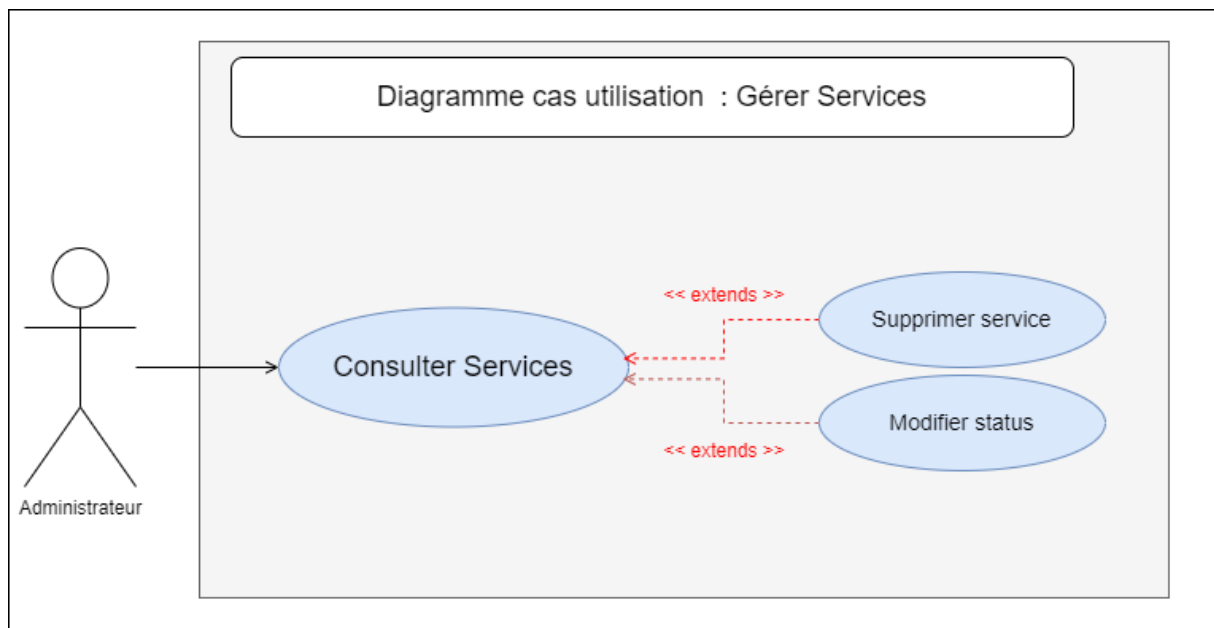


Figure 24 : DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION DE GERER SERVICE ENT TANT QU'ADMINISTRATEUR

I. Cas D’utilisation Consulter statistiques :

L'administrateur peut consulter les statistiques, notamment le nombre d'utilisateurs, de catégories et de services.

Cas d’utilisation	Consulter statistique
Acteur	Admin
Pré –condition	Admin connecté
Post –condition	Consulte tableau de bord
Scénario nominal	Admin accède à son tableau de bord
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

Tableau 13 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER STATISTIQUE

J. Cas D'utilisation Gérer les catégories :

L'admin peut créer une catégorie, consulter, mettre à jour ou supprimer les catégories existantes.

La figure 25 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

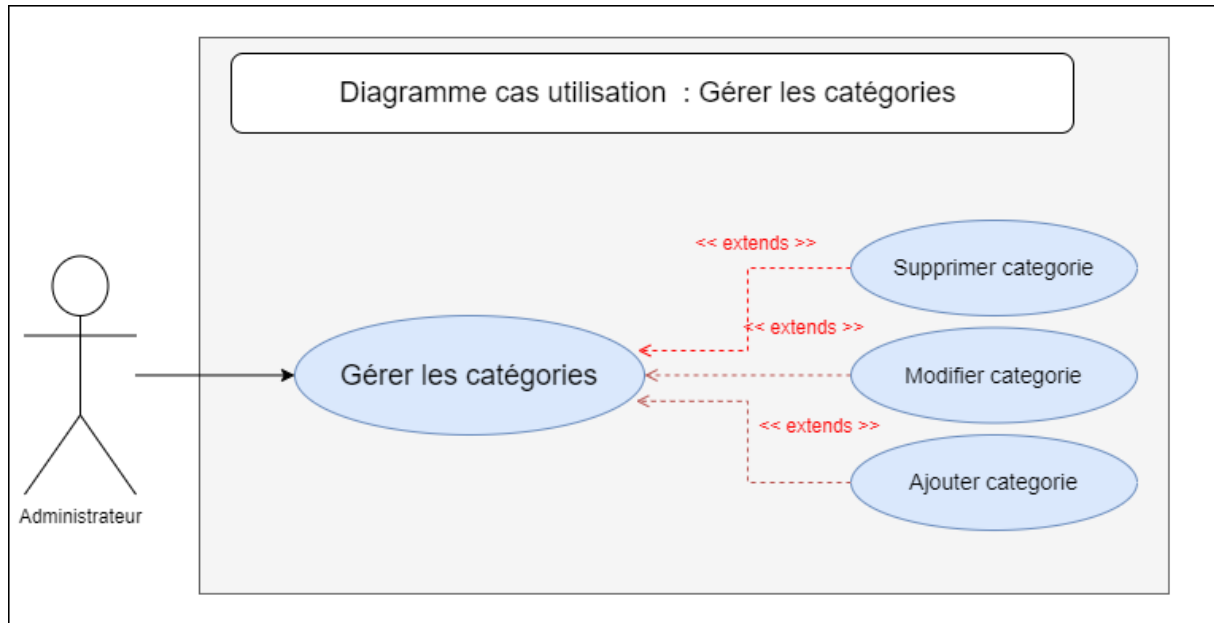


Figure 25 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER CATEGORIES

❖ Cas d'utilisation Ajouter une catégorie :

Cas d'utilisation	Ajouter une catégorie
Acteur	Admin
Pré –condition	Admin connecté
Post –condition	Catégorie ajouté
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin cliquer sur Botton ajouter catégorie. 2. L'admin Saisit les informations de formulaire 3. L'admin clique sur ajouter 4. Le système affiche un message d'ajout

Scénario alternatif	A1 : si les informations du formulaire manquantes le système afficher un message « les informations obligatoire » »
Cas d'erreur	E1 : si le Name de catégorie existe déjà le système affiché message « catégorie existe »

Tableau 14 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'AJOUTER UNE CATEGORIE

K. Cas d'utilisation S'authentifier :

❖ Cas d'utilisation Login :

Cas d'utilisation	S'authentifier (log in)
Acteurs	Client, admin, fournisseur, user
Pré –condition	Système en marche
Post –condition	Acteur authentifié
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'acteur saisit son email et son mot de passe 2. Le système vérifier les paramètres. 3. Le système redirige l'acteur vers son espace selon son rôle.
Scénario alternatif	Si le mot de passe ou l'adresse email sont incorrect : ce scénario recommence au point 01 du scénario nominal.
Cas d'erreur	E1 : Si l'acteur n'existe pas le système affiche un message d'erreur « utilisateur non trouvé »

Tableau 15 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION S'AUTHTENTIFIER (LOG IN)

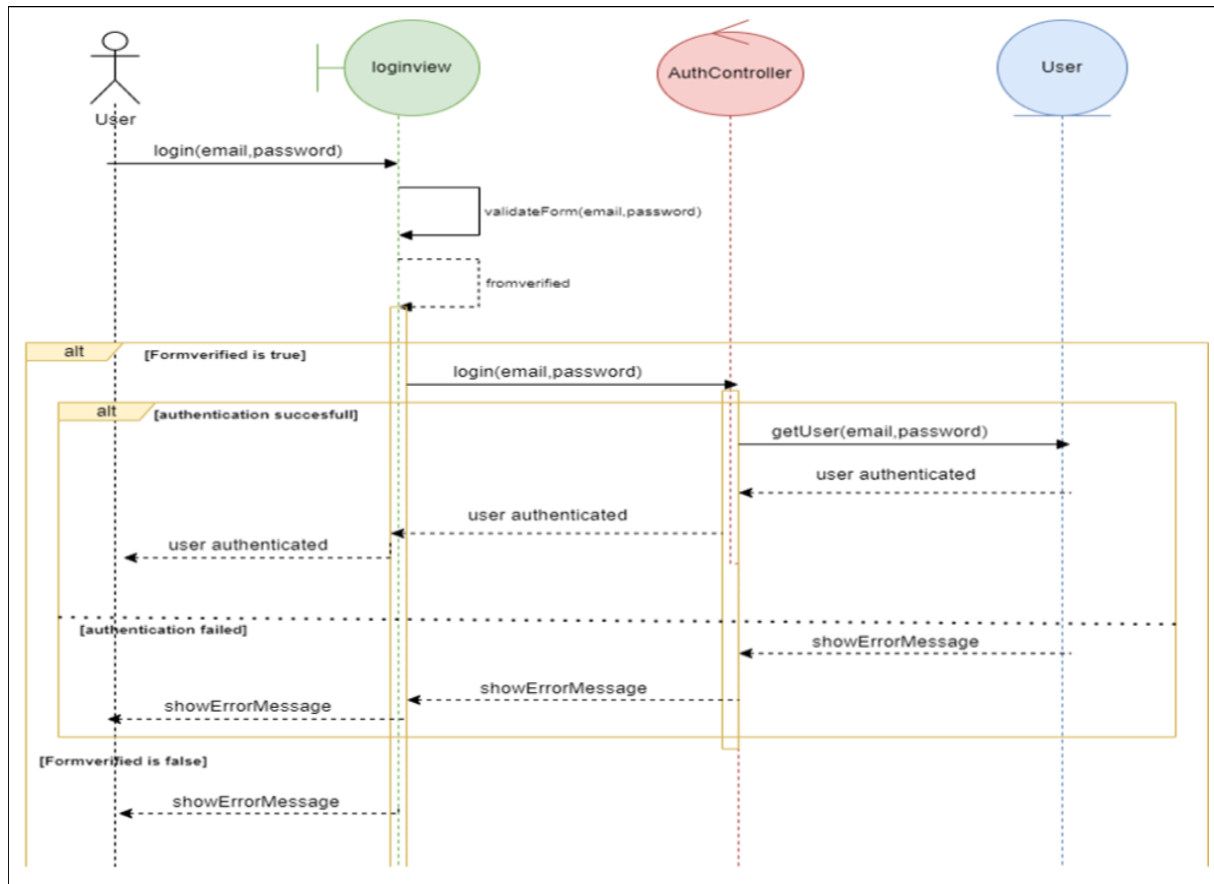


Figure 26 : DIAGRAMME DE SEQUENCE AUTHENTIFIER (Log in)

❖ **Cas d'utilisation Sign up :**

Cas d'utilisation	S'authentifier (sign up)
Acteurs	Client, admin, fournisseur, user
Pré –condition	Système en marche
Post –condition	Acteur signé
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'acteur saisit ses données. 2. Le système vérifie les paramètres. 3. Le système redirige l'acteur vers page log in.
Scénario alternatif	Si l'email existe : ce scénario recommence au point 01 du scénario nominal.

Tableau 16 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION S'AUTHENTIFIER (SIGN IN)

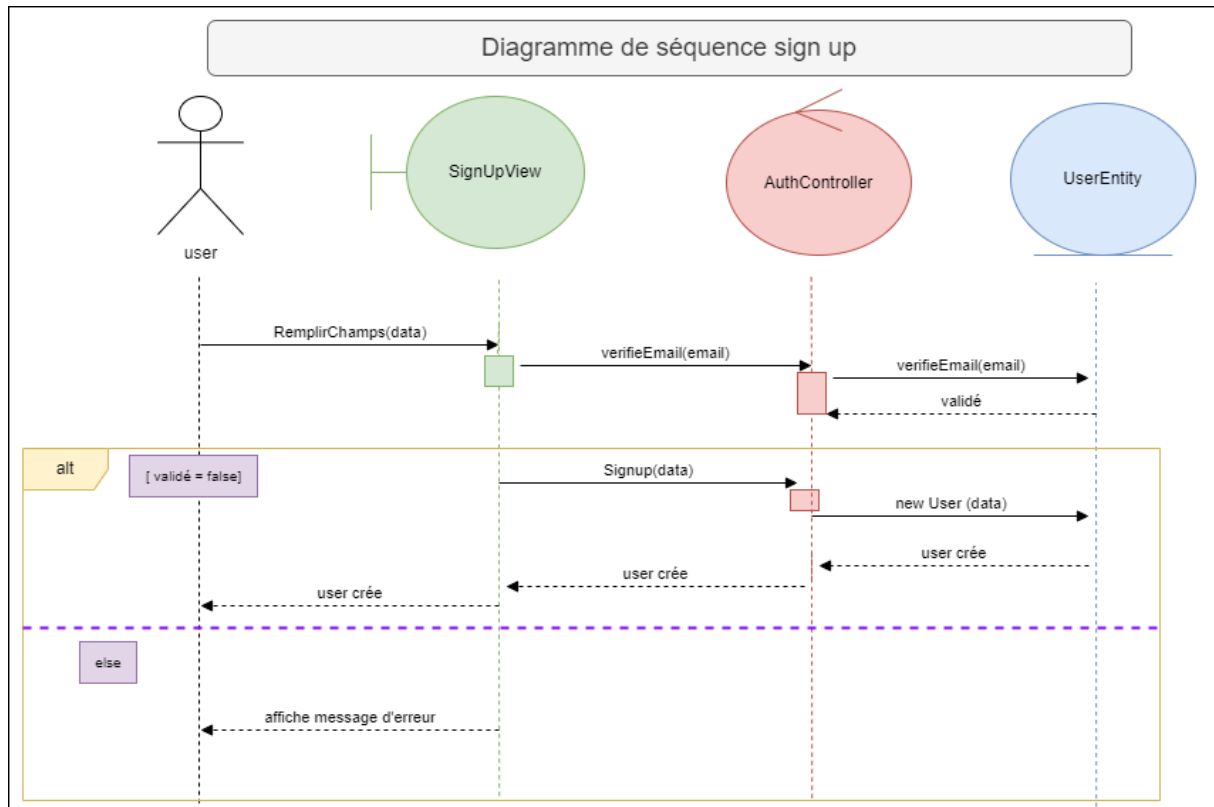


Figure 27 : DIAGRAMME DE SEQUENCE AUTHENTIFIER (SIGN UP)

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté la première phase du cycle de développement d'une application : l'expression des besoins. Dans la deuxième phase, qui sera le sujet du prochain chapitre, il s'agira de l'analyse de l'application et de la compréhension du système. Dans la première phase, le système est considéré comme une boîte noire.

Chapitre 4 : Analyse

Introduction :

La phase d'analyse consiste d'identifier les classes et les objets de nos applications. Dans ce chapitre je vais présenter les données de chaque classe et le diagramme de classe de VillageConnect.

4.1. Catalogue de données :

Champs	Type	Description
Classe User		
Id	Int	Identifiant d'un utilisateur
firstName	String	Prénom d'un utilisateur
lastname	String	Nom d'un utilisateur
Email	String	Email d'un utilisateur
password	String	Mot de passe d'un user
Photo	String	Image d'un user
email_verified_at	Timestamp	Vérifier si email vérifier ou non.
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un user.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un user.
password_token	String	Le Code Vérification pour changer le mot e passe.
password_token_send_at	Timestamp	La date et heure d'envoyer password token sur email.
Classe Service		
id	Int	Identifiant d'un service
serviceName	String	Nom du service
description	String	Description sur le service et ses fonctionnalités
adresse	String	L'adresse exacte du service

photo	String	Image du service
max_price	Float	Maximum prix du service
min_price	Float	Minimum prix du service
raiting	Int	Nombre d'évaluation du service
thumbnail_url	String	Lien du page ou site web
years_in_business	Int	Nombre d'années depuis l'ouverture du service
phone	Int	Téléphone contact du service
status	Boolean	Le service est activé ou désactivé
is_background_verified	Boolean	Le service est vérifié ou non
Created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un service.
Updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un service.
Classe Role		
id	Long	Identifiant d'un rôle
role_name	String	Le nom du rôle
Created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un service.
Updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un service
Classe Catégorie		
id	Long	Identifiant d'une catégorie
categorie_name	String	Nom du catégorie
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une catégorie.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une catégorie.
Classe Village		
id	Long	Identifiant d'un village
village_name	String	Nom du village
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un village.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un village.
Classe Notification		
id	Long	Identifiant d'une notification

user_envoi	Long	Identifiant d'utilisateur envoi.
user_recu	Long	Identifiant d'utilisateur reçu.
message	String	Le contenu du notification.
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une notification.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une notification.
Classe Inbox		
id	Long	Identifiant d'un message.
user_envoi	Long	Identifiant d'utilisateur qui envoi le message
user_recu	Long	Identifiant d'utilisateur qui reçu le message.
message	String	Le message envoyé.
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un message.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un message.
Classe user_role		
rôle_id	Long	Identifiant d'un rôle.
user_id	Long	Identifiant d'un utilisateur.
status	Boolean	Activé ou non

Tableau 17 : DICTIONNAIRE DE DONNEES.**4.2. Diagramme de classes :**

Le diagramme de classes décrit les classes d'une application et leurs relations statiques.

La figure 28 ci-dessous décrit bien ce diagramme.

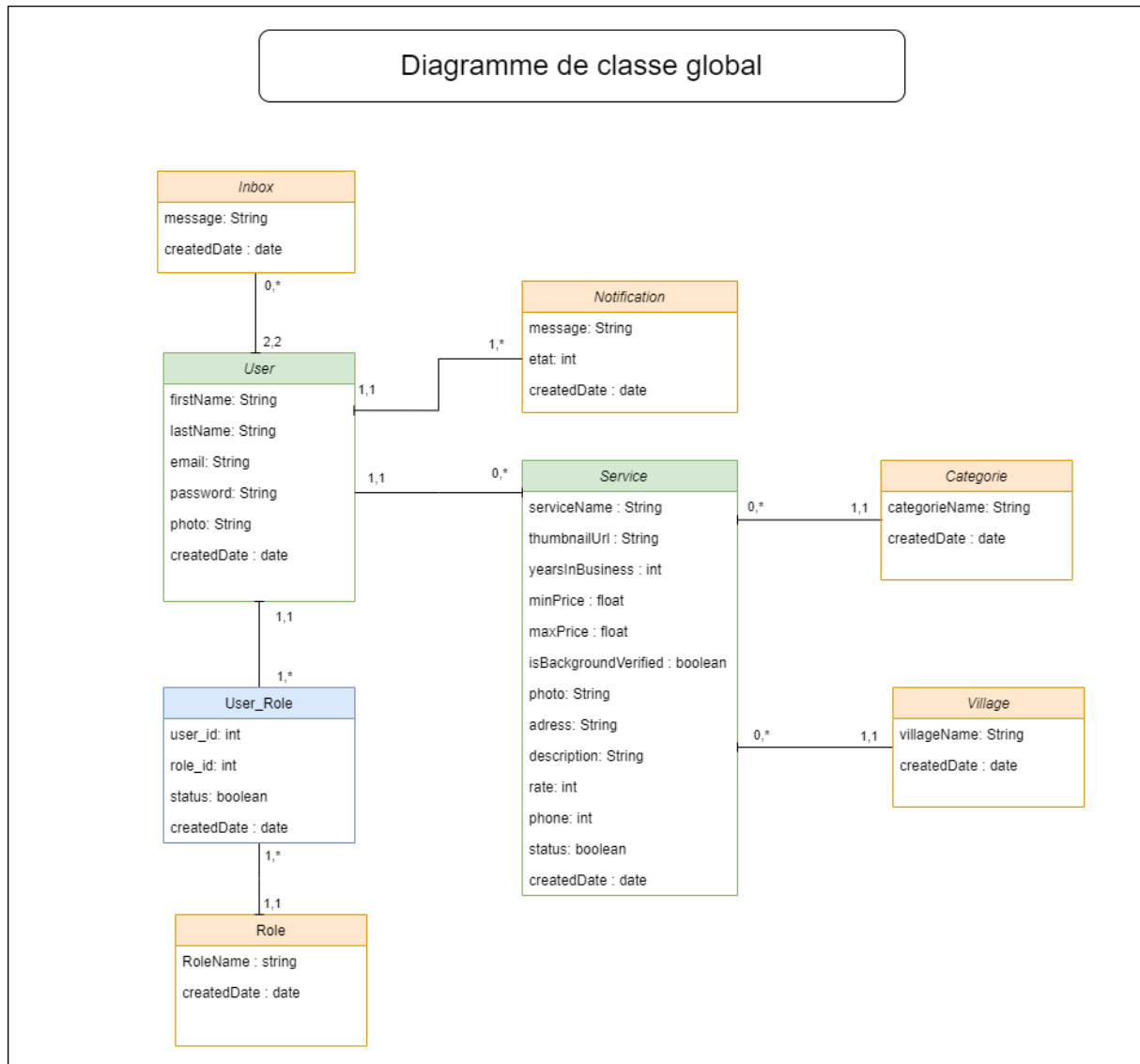


Figure 28 : DIAGRAMME DE CLASSE GLOBALE

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté le diagramme de classe de mon application, ainsi le dictionnaire de données et finalement la réalisation qui sera le sujet de chapitre suivant.

Chapitre 5 : Réalisation

Introduction :

Ce chapitre consiste de présenter l'environnement matériel et logiciel qu'il sera utilisé pour la réalisation de mon application avec ses principales interfaces graphique.

5.1. Environnement utilisé :

5.1.1. Environnement matériel :

Le matériel utilisé est mon ordinateur portable DELL.

- ✓ RAM : 16GO
- ✓ Processeur : Intel Core i5 11ème Génération
- ✓ Carte graphique : Nvidia GeForce GTX 1650

5.1.2. Environnement logiciel :

La réalisation d'une application web nécessite plusieurs logiciels à utiliser, parmi ces logiciels :

A. Visual Studio Code :

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS ^[2].



Figure 29 : LOGO VISUAL STUDIO CODE.

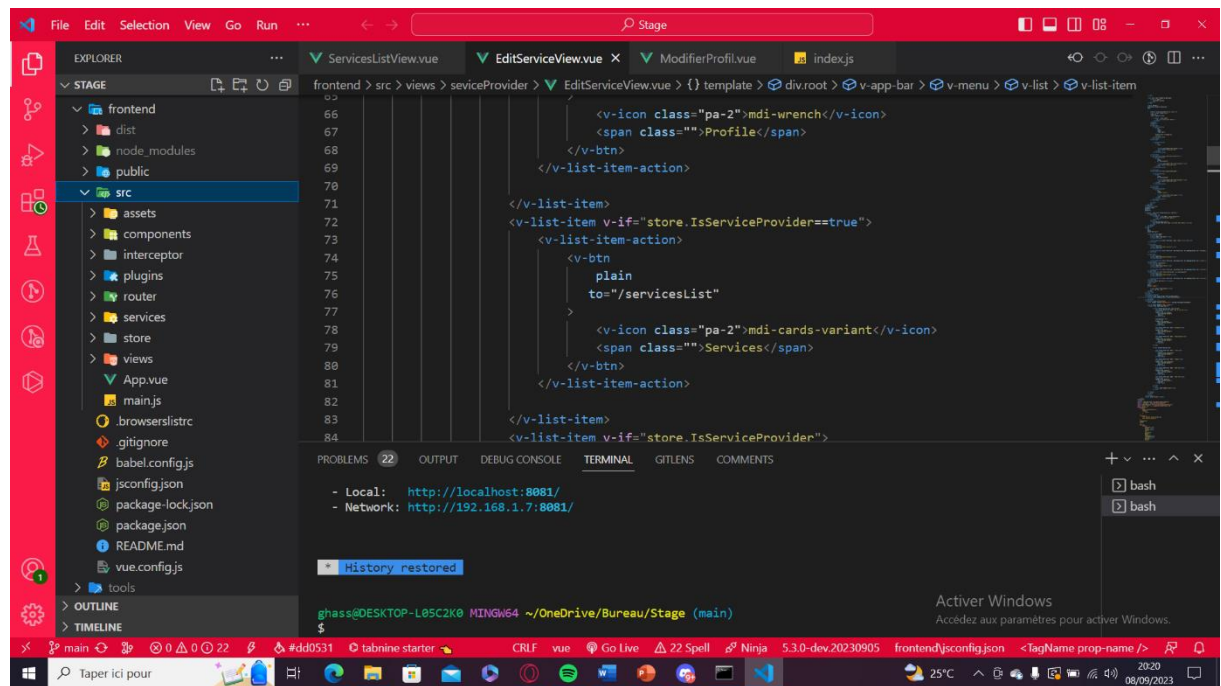


Figure 30 : INTERFACE VISUAL STUDIO CODE DANS APPLICATION VILLAGECONNECT

B. Wamp :

WAMP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique.



Figure 31 : LOGO WAMP

C.Draw.io :

Draw.io est une application gratuite en ligne, accessible via son navigateur (protocole https) qui permet de dessiner des diagrammes ou des organigrammes.



Figure 32 : LOGO DRAW.IO

D. Google chrome :

Chrome est un navigateur web propriétaire développé par Google depuis 2008, basé sur le projet libre Chromium fonctionnant sous Windows, Mac, Linux, Android et iOS.



Figure 33 : LOGO GOOGLE CHROME

E. Postman :

Postman permet de construire et d'exécuter des requêtes HTTP, de les stocker dans un historique afin de pouvoir les rejouer, mais surtout de les organiser en Collections.



Figure 34 : LOGO POSTMAN

F. MySql :

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire.



Figure 35 : LOGO MYSQL

5.1.3. Environnement de développement :

A. Vue.js :

Vue.js est un Framework JavaScript open-source utilisé pour construire des interfaces utilisateur et des applications web monophages.



Figure 36 : LOGO VUE.JS

B. Vuetify :

Vuetify est un Framework d'interface utilisateur complet construit sur Vue.js. L'objectif du projet est de fournir aux développeurs les outils dont ils ont besoin pour créer des expériences utilisateur riches et engageantes.



Figure 37 : LOGO VUETIFY

C. SpringBoot :



Figure 38 : LOGO SPRINGBOOT

D. GitHub :

GitHub est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git.



Figure 39 : LOGO GITHUB

5.2. Principales interfaces :

5.2.1. Page d'accueil :

Ci-joint la première interface qui apparaît à l'internaute dans notre site web VillageConnect.



Nos services populaires

Figure 40 : PAGE D'ACCUEIL

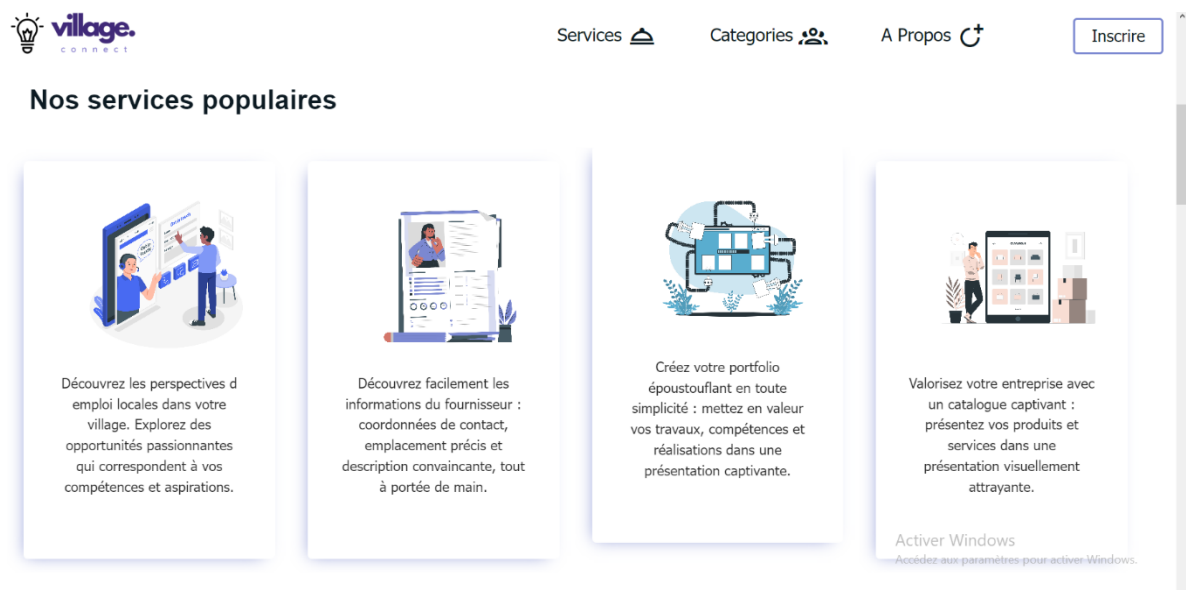


Figure 41 : PAGE D'ACCUEIL (SERVICES)



Figure 42 : PAGE D'ACCUEIL (CATEGORIES)

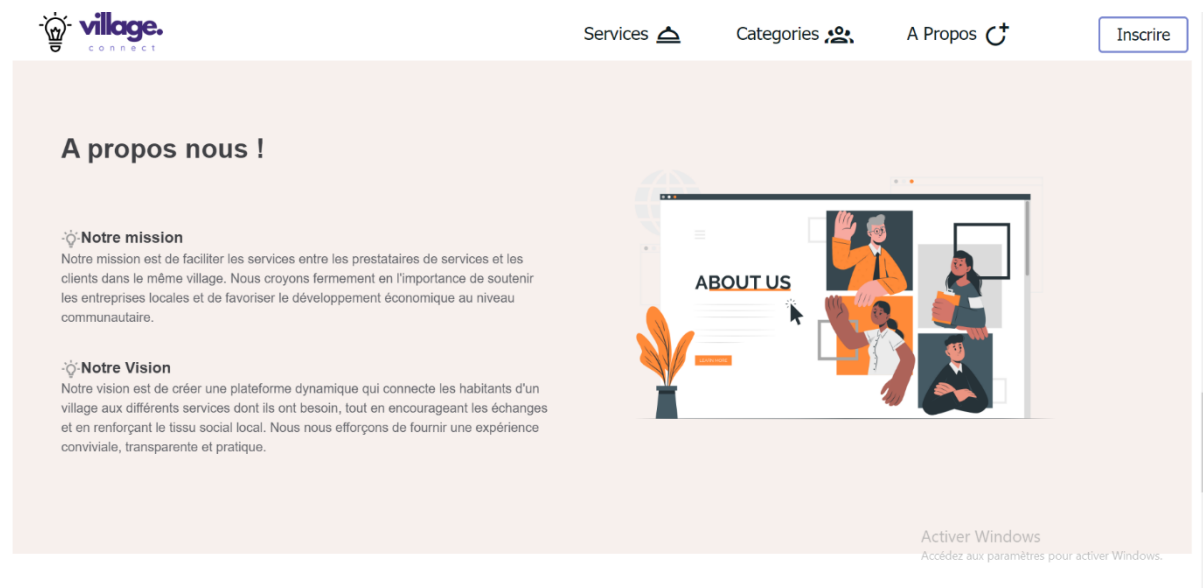
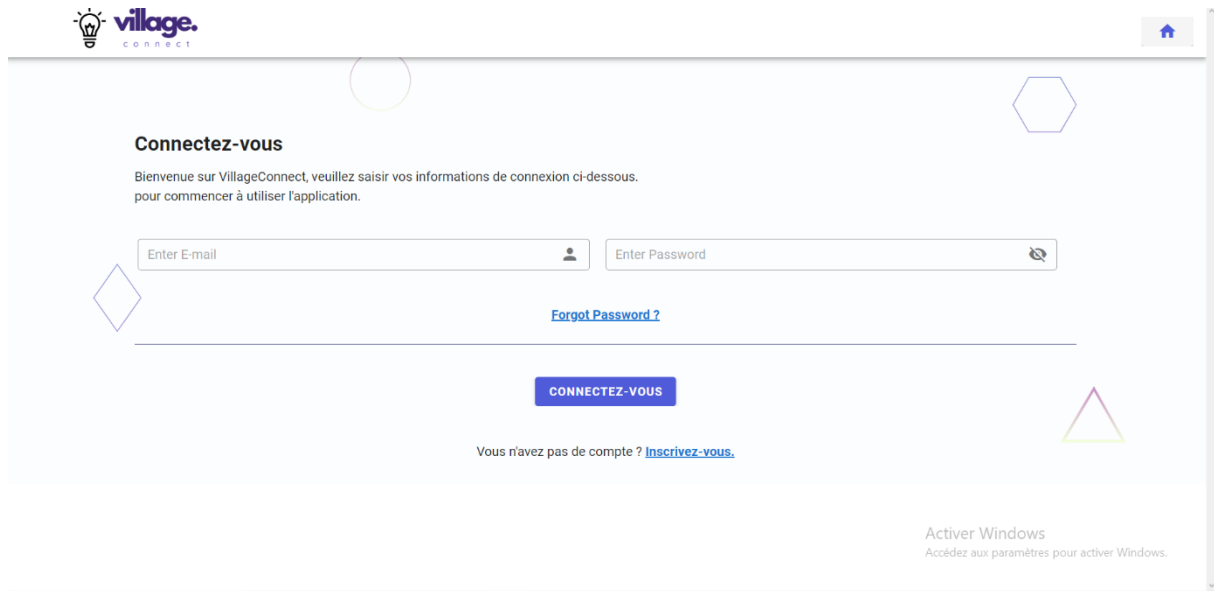


Figure 43 : PAGE D'ACCUEIL (A PROPOS NOUS)

5.2.2. Interface s'identifier :

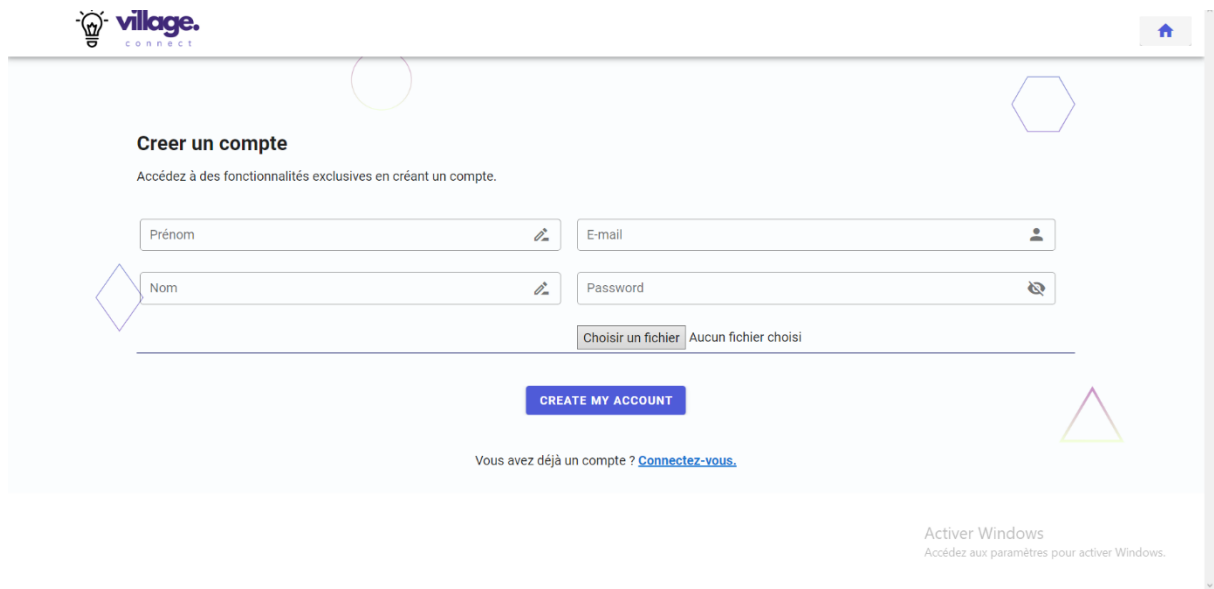


The screenshot shows the login page of the VillageConnect application. At the top left is the logo with a lightbulb icon and the text "village. connect". At the top right is a home icon. The main heading is "Connectez-vous". Below it is a welcome message: "Bienvenue sur VillageConnect, veuillez saisir vos informations de connexion ci-dessous. pour commencer à utiliser l'application." There are two input fields: "Enter E-mail" with a person icon and "Enter Password" with an eye icon. A link "Forgot Password ?" is below the password field. A blue button "CONNECTEZ-VOUS" is centered. Below it is a link "Vous n'avez pas de compte ? [Inscrivez-vous.](#)". At the bottom right, there is a Windows activation notice: "Activer Windows. Accédez aux paramètres pour activer Windows."

Figure 44 : INTERFACE S'IDENTIFIER.

5.2.3. Interface s'enregistrer :

Pour bénéficier de l'application, il doit s'inscrire en remplissant les champs indiqués, comme le montre la figure 45.



The screenshot shows the registration page of the VillageConnect application. At the top left is the logo with a lightbulb icon and the text "village. connect". At the top right is a home icon. The main heading is "Créer un compte". Below it is a message: "Accédez à des fonctionnalités exclusives en créant un compte." There are four input fields: "Prénom" with a pencil icon, "E-mail" with a person icon, "Nom" with a pencil icon, and "Password" with an eye icon. Below these is a file upload section with a button "Choisir un fichier" and the text "Aucun fichier choisi". A blue button "CREATE MY ACCOUNT" is centered. Below it is a link "Vous avez déjà un compte ? [Connectez-vous.](#)". At the bottom right, there is a Windows activation notice: "Activer Windows. Accédez aux paramètres pour activer Windows."

Figure 45 : INTERFACE S'INSCRIRE.

5.2.4. Principale interface pour changer mot de passe :

5.2.4.1. Page oublié Mot de Passe :

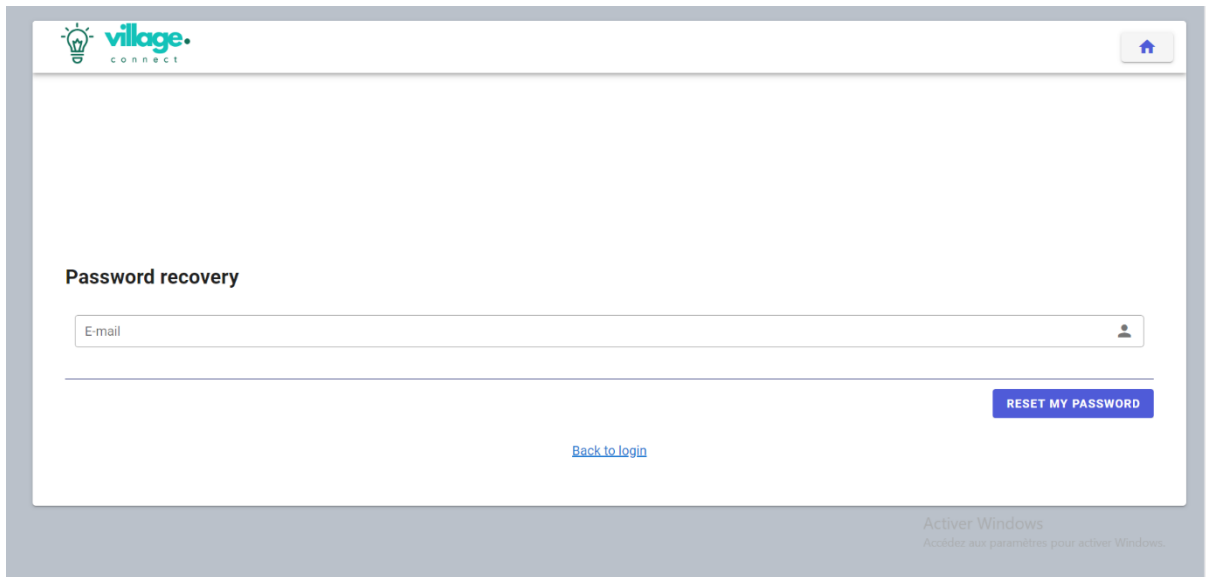


Figure 46 : INTERFACE OUBLIE MOT DE PASSE

5.2.4.2. Page dans Gmail pour confirmer le changement de mot de passe :

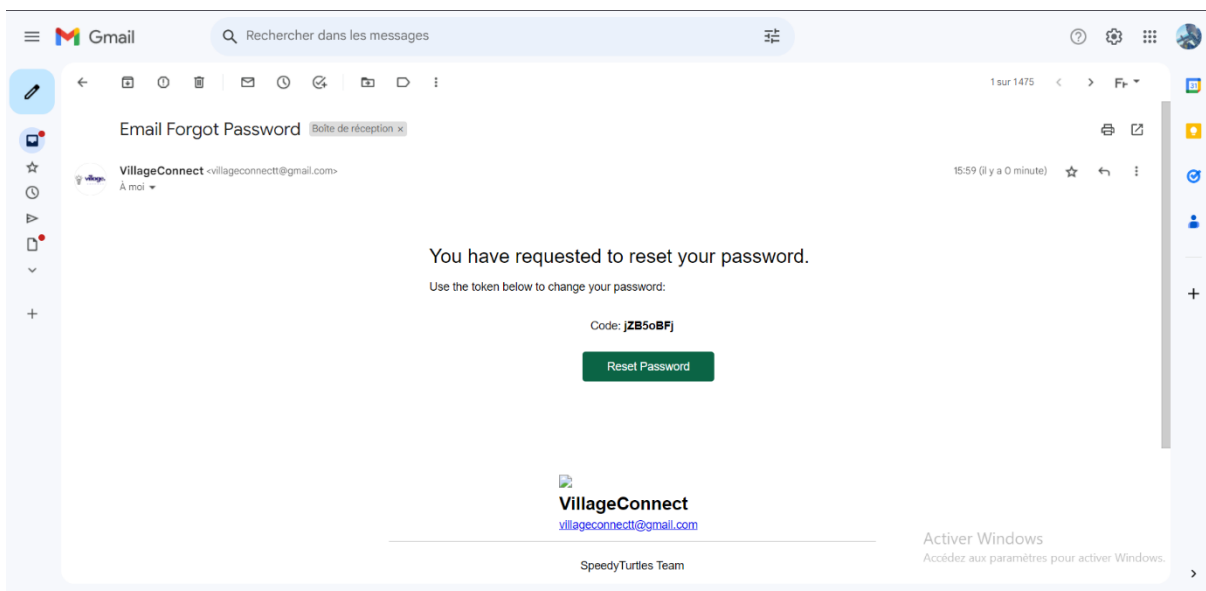


Figure 47 : PAGE DANS GMAIL POUR CONFIRMER LE CHANGEMENT DE MOT DE PASSE

5.2.4.3. Page changer le mot de passe :



Change Password

E-mail

Password

Confirm Password

CHANGE PASSWORD

Figure 48 : INTERFACE DE CHANGER MOT DE PASSE.

5.2.5. Principale interface pour vérifier email :

5.2.5.1. Confirmation email sur Gmail :

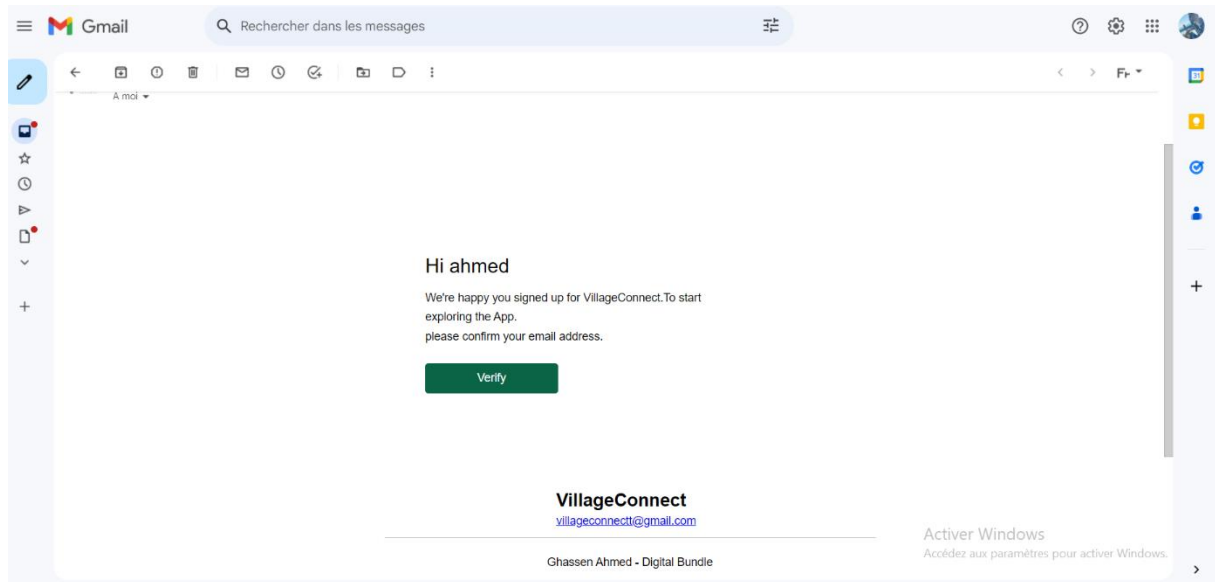


Figure 49 : VERIFICATION EMAIL.

5.2.6. Interface d'administration :

5.2.6.1. Dashboard Admin :

L'interface Dashboard, l'admin représenté l'interface principale de l'admin, il s'agit d'un ensemble des cartes et un graphique statique pour les clients et les services. Comme l'indique la figure 50 Ci-dessous.

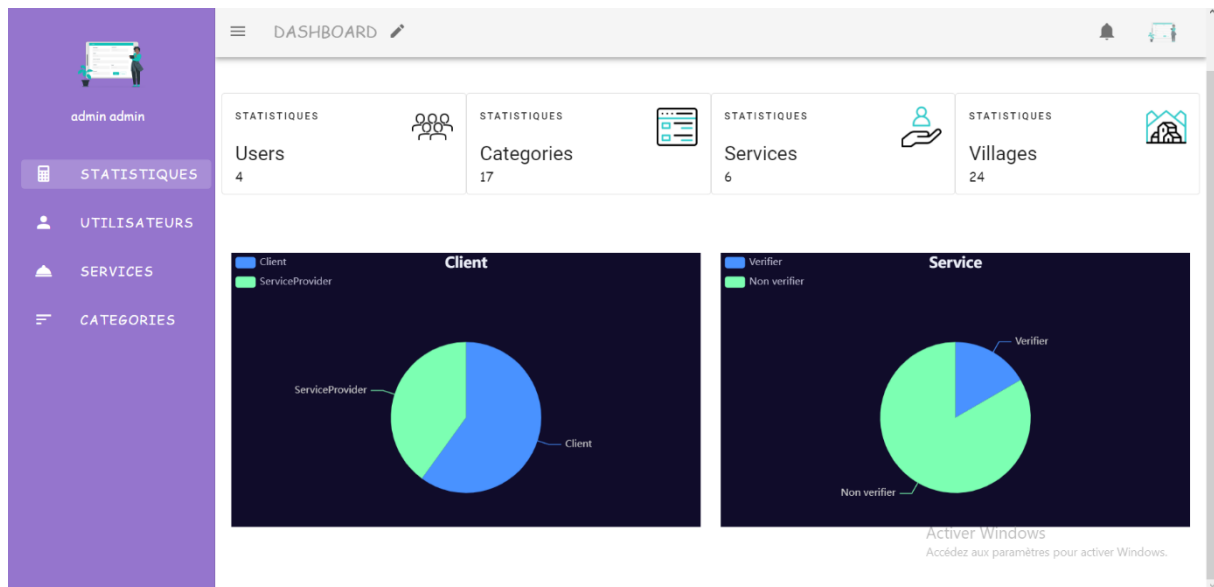


Figure 50 : DASHBOARD ADMIN

L'admin peut consulter les notifications, comme le montre la figure 51.

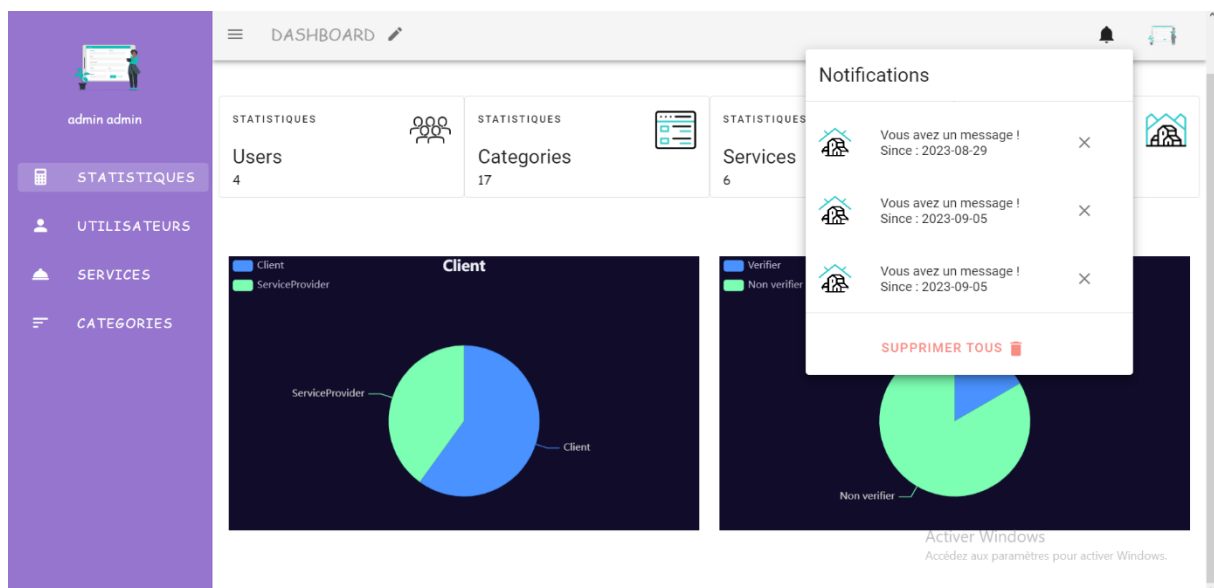
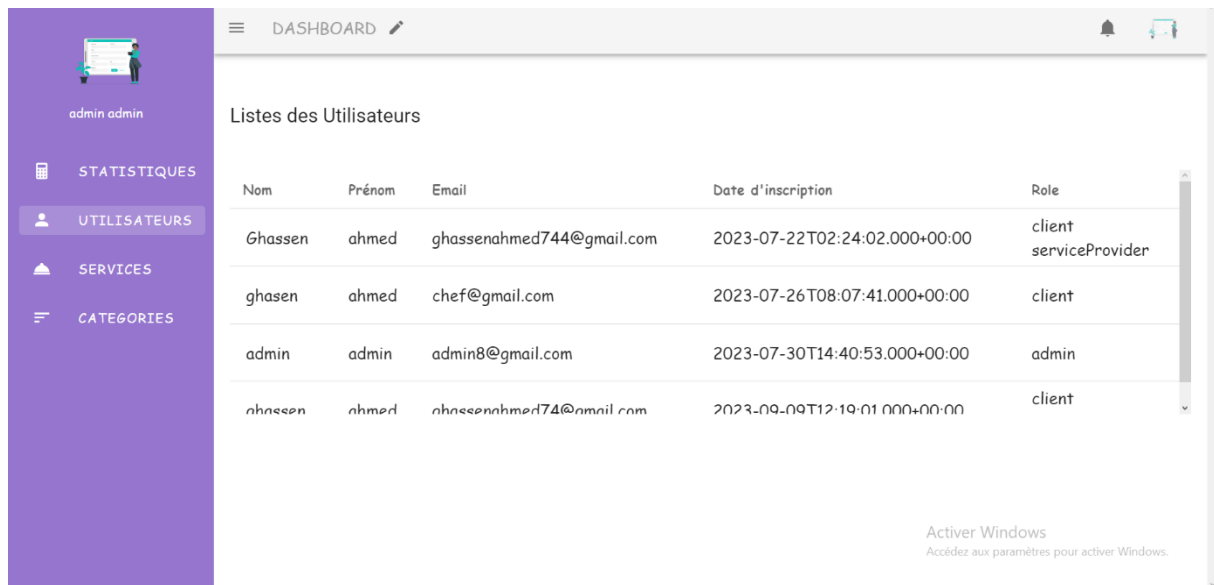


Figure 51 : VOIR NOTIFICATIONS.

5.2.6.2. Interface user :

L'interface produit, l'admin g rer les produits. Comme l'indique la figure 52 ci-dessous.

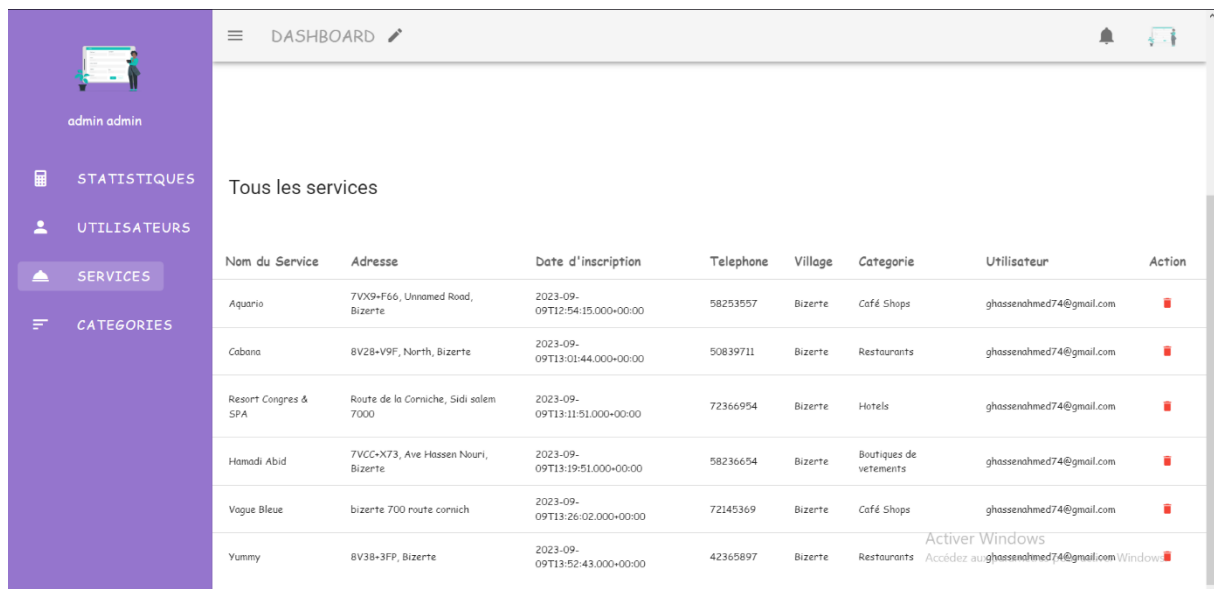


Nom	Pr�nom	Email	Date d'inscription	Role
Ghasen	ahmed	ghassenahmed744@gmail.com	2023-07-22T02:24:02.000+00:00	client serviceProvider
ghasen	ahmed	chef@gmail.com	2023-07-26T08:07:41.000+00:00	client
admin	admin	admin8@gmail.com	2023-07-30T14:40:53.000+00:00	admin
ghassen	ahmed	ghassenahmed74@gmail.com	2023-09-09T12:19:01.000+00:00	client

Figure 52 : INTERFACE USERS

5.2.6.3. Interface service :

L'interface produit, l'admin g rer les services. Comme l'indique la figure 53 ci-dessous.



Nom du Service	Adresse	Date d'inscription	Telephone	Village	Categorie	Utilisateur	Action
Aquario	7VX9+F66, Unnamed Road, Bizerte	2023-09-09T12:54:15.000+00:00	58253557	Bizerte	Caf� Shops	ghassenahmed74@gmail.com	
Cabana	8V28+V9F, North, Bizerte	2023-09-09T13:01:44.000+00:00	50839711	Bizerte	Restaurants	ghassenahmed74@gmail.com	
Resort Congres & SPA	Route de la Corniche, Sidi salem 7000	2023-09-09T13:11:51.000+00:00	72366954	Bizerte	Hotels	ghassenahmed74@gmail.com	
Hamadi Abid	7VCC+X73, Ave Hassen Nouri, Bizerte	2023-09-09T13:19:51.000+00:00	58236654	Bizerte	Boutiques de vetements	ghassenahmed74@gmail.com	
Vague Bleue	bizerte 700 route cornich	2023-09-09T13:26:02.000+00:00	72145369	Bizerte	Caf� Shops	ghassenahmed74@gmail.com	
Yummy	8V38+3FP, Bizerte	2023-09-09T13:52:43.000+00:00	42365897	Bizerte	Restaurants	ghassenahmed74@gmail.com	

Figure 53 : INTERFACE SERVICES

5.2.6.4. Interface catégorie :

L'interface Catégorie, l'admin gère les Catégories. Comme l'indique la figure 54 Ci-dessous.

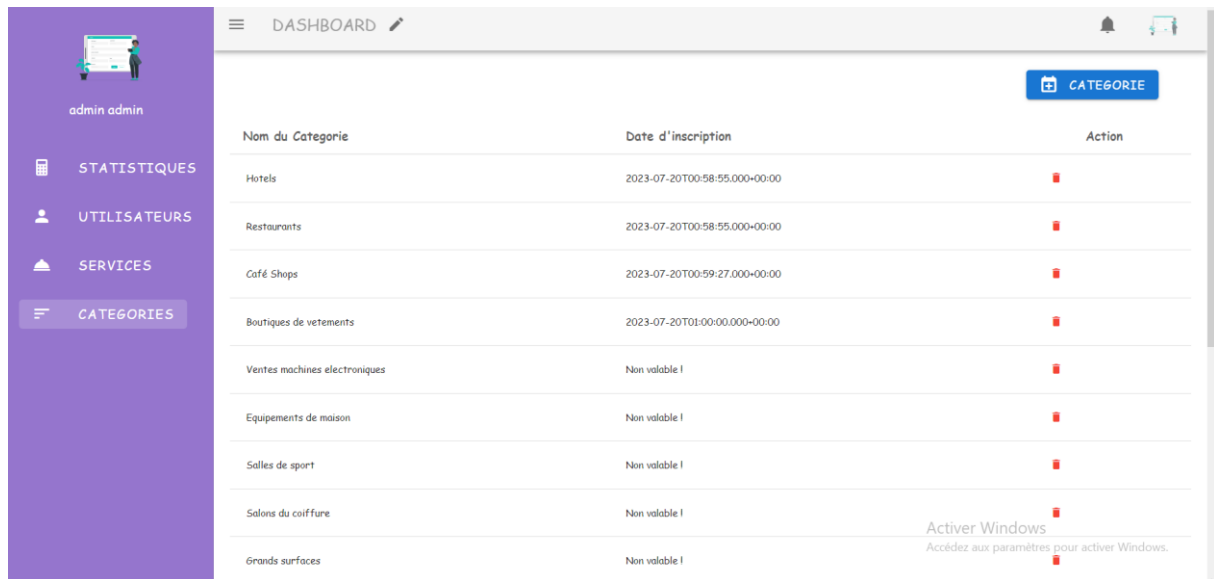


Figure 54 : INTERFACE CATEGORIES

5.2.6.4.1. Interface ajouter catégorie :

C'est l'interface dont l'admin crée une nouvelle catégorie, comme l'indique la figure 55 Ci-dessous.

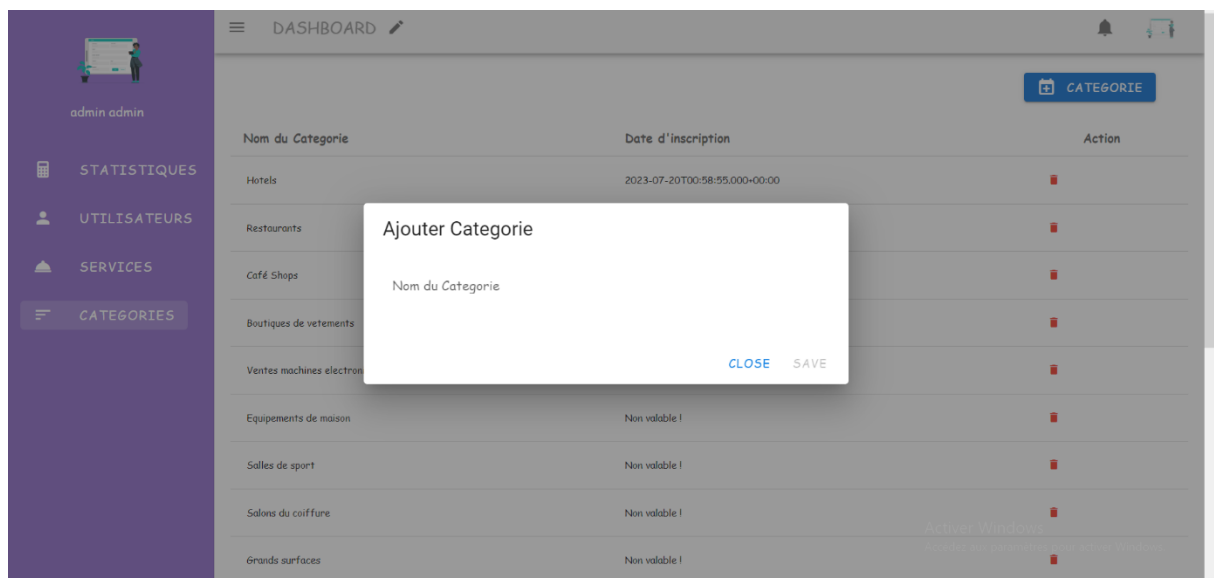


Figure 55 : INTERFACE AJOUTER CATEGORIE

5.2.7. Interface client :

5.2.7.1. Consulter services :

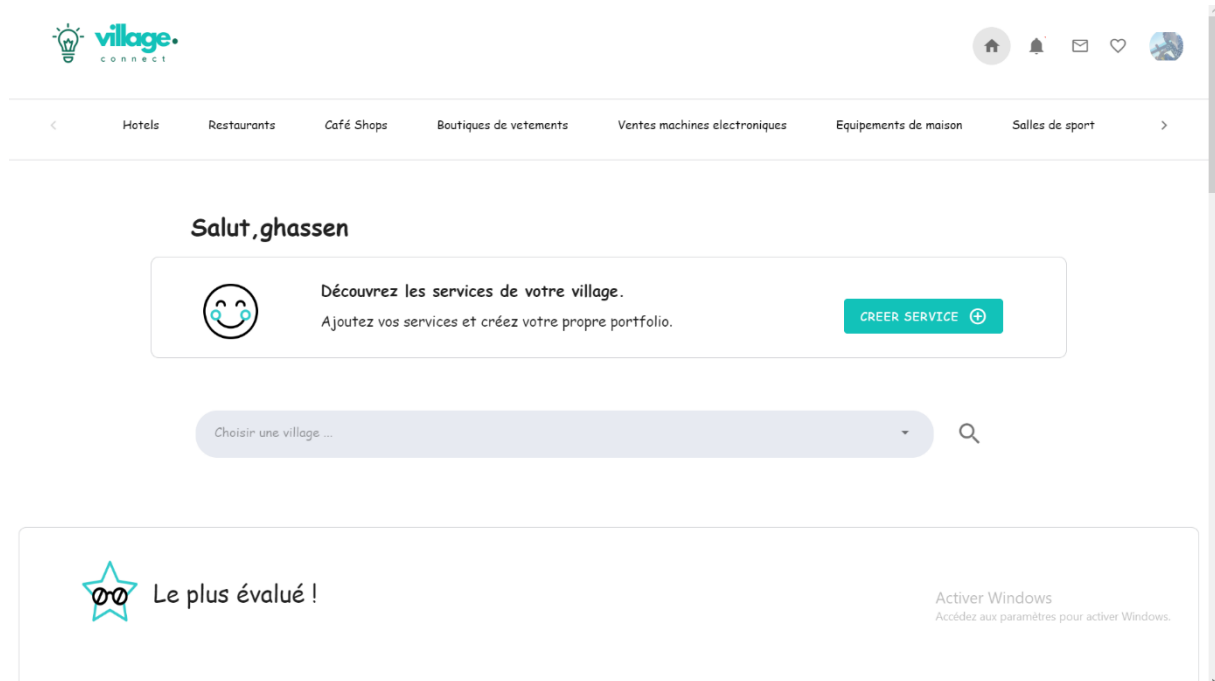


Figure 56 : INTERFACE CLIENT

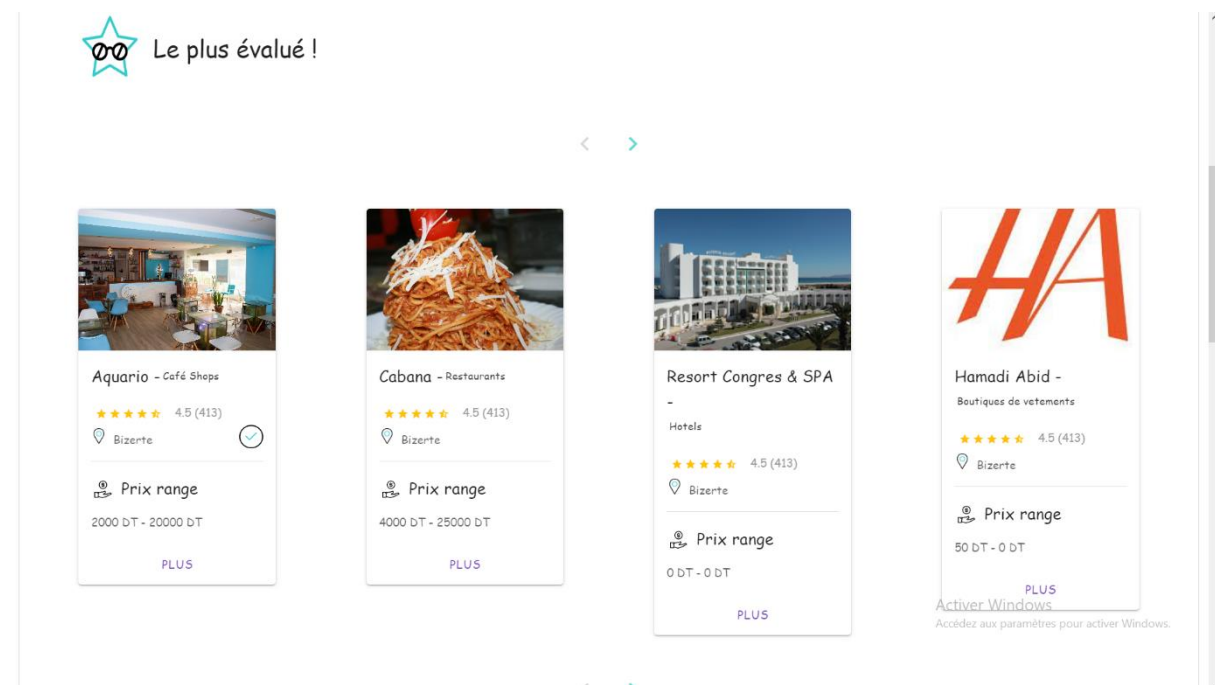


Figure 57 : SERVICE PLUS EVALUES

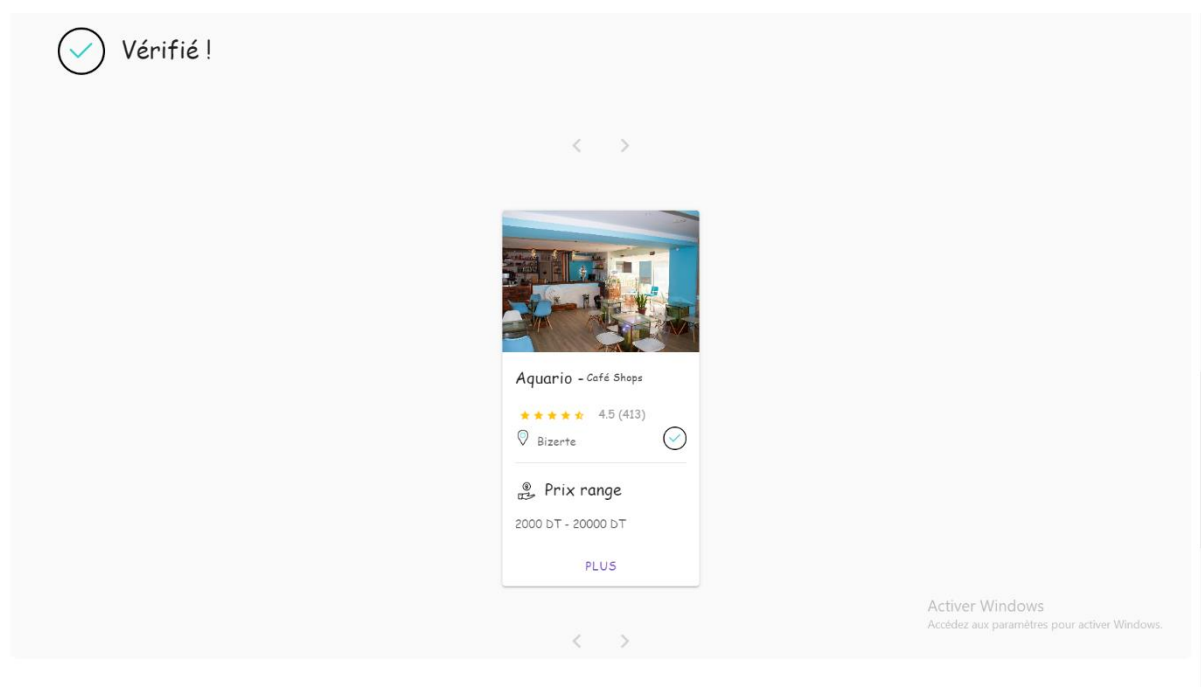


Figure 58 : SERVICE VERIFIES

5.2.8. Interface créer un service :

VillageConnect.

🏠 🔔 ✉️ ❤️ 🌐

Veuillez remplir tous les champs obligatoires...

→ Soyez concis et direct.

Donnez un titre bref à votre service. *

Nom du service

Donnez un titre bref à votre service. *

Description sur votre service

Donnez votre précise adresse. *

Adresse du votre service

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

➤













Figure 59 : INTERFACE CREATE SERVICE

5.2.9. Interface fournisseur :

5.2.9.1. Interface gérer service :

VillageConnect.


Appuyez sur **F11** pour quitter le mode plein écran.

Nom Service	Photo	Adresse	Telephone	Depuis	Rate	Village	Categorie	Status	Edit
Aquario		7VX9+F66, Unnamed Road, Bizerte	58253557	5	0	Bizerte	Café Shops	Actif	
Cabana		8V28-V9F, North, Bizerte	50839711	7	0	Bizerte	Restaurants	Actif	
Resort Congres & SPA		Route de la Corniche, Sidi salem 7000	72366954	10	0	Bizerte	Hotels	Actif	
Hamadi Abid		7VCC-X73, Ave Hassen Nouri, Bizerte	58236654	15	0	Bizerte	Boutiques de vêtements	Actif	
Vague Bleue		bizerte 700 route cornich	72145369	6	0	Bizerte	Café Shops	Actif	
Yummy		8V38+3FP, Bizerte	42365897	3	0	Bizerte	Restaurants	Actif	

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 60 : GERER SERVICES

5.2.9.2. Interface modifier service :



Aucun fichier choisi

Nom du service	Lien
Aquario	https://www.instagram.com/aquario.vip/
Adresse	Depuis
7VX9+F66, Unnamed Road, Bizerte	5
Telephone	Min Prix
58253557	2000
Description	Max Prix
Aquario, le café de référence à Bizerte, est une oasis de détente pour les amateurs de café. Niché dans le cœur de la ville, il offre	20000

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 61 : INTERFACE MODIFIER SERVICE

5.2.10. Interface chat privé :

C'est l'interface dont les utilisateurs peuvent communiquer entre eux. Comme l'indique la Figure 61 Ci-dessous.

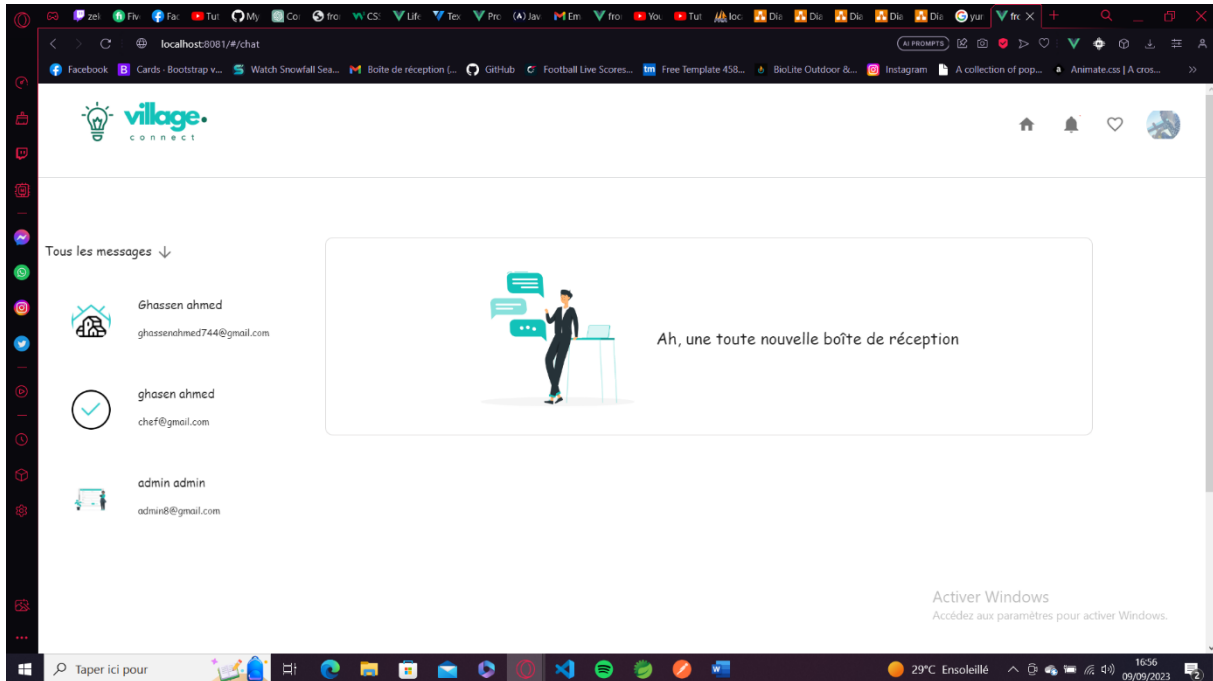


Figure 62 : INTERFACE CHAT PRIVE

5.2.11. Interface édit profil :

5.2.11.1. Interface édit informations personnelles :

C'est l'interface dont les utilisateurs peuvent modifier leurs informations personnelles. Comme l'indique la Figure 63 Ci-dessous.

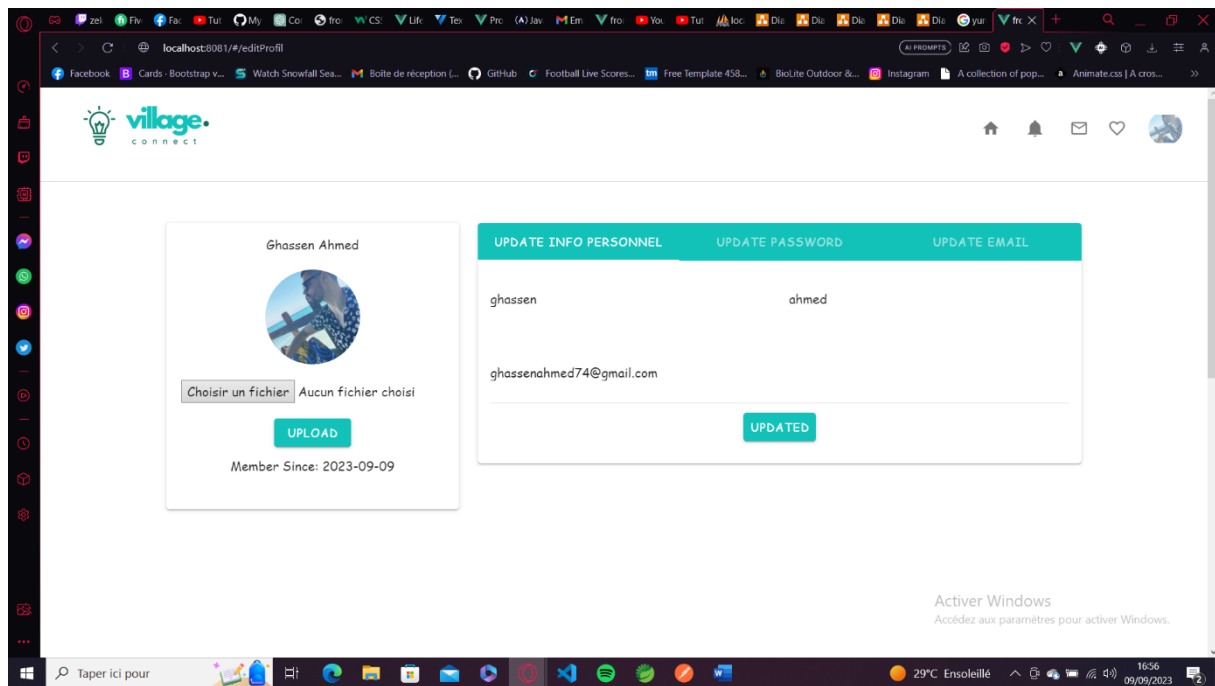


Figure 63 : INTERFACE MODIFIER INFORMATIONS PERSONNELLES

5.2.11.2. Interface changer mot de passe :

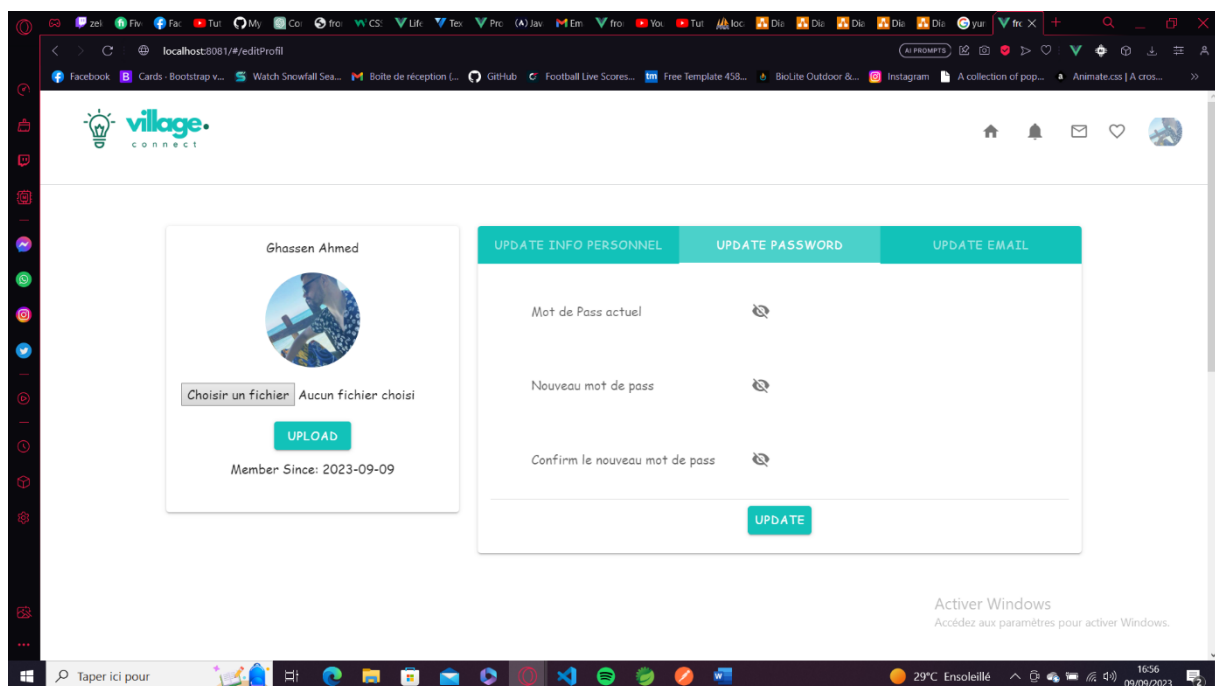


Figure 64 : INTERFACE CHANGER MOT DE PASSE

5.2.11.3. Interface changer Email :

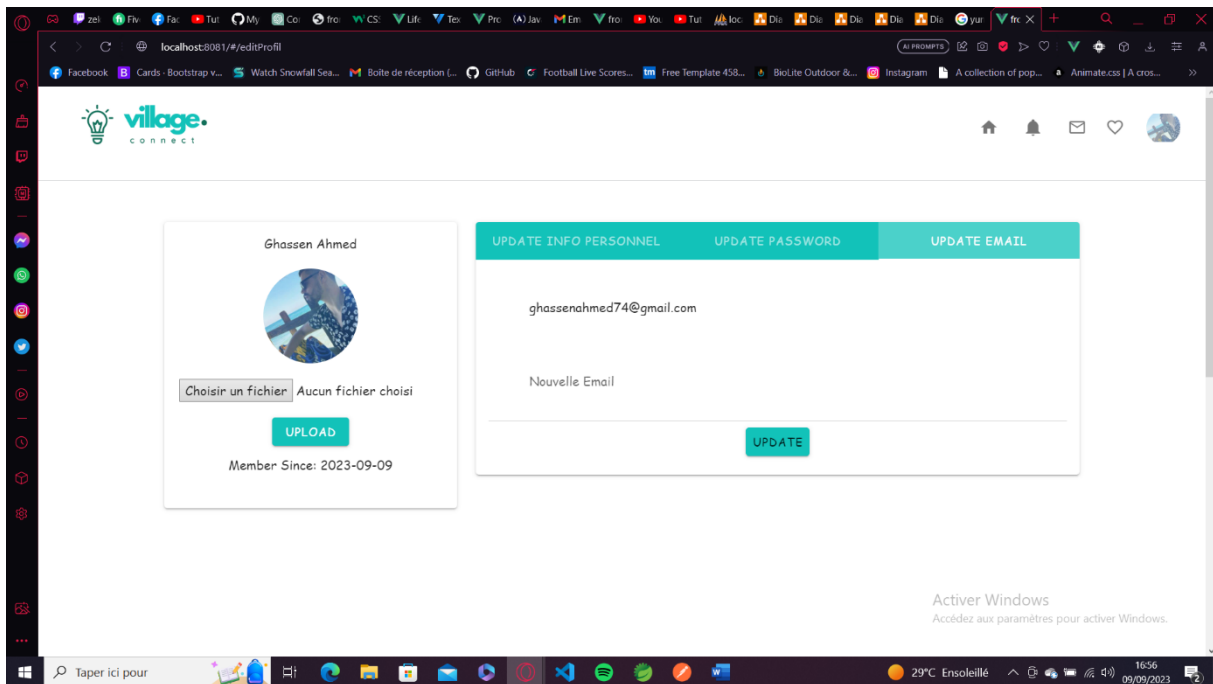


Figure 65 : INTERFACE CHANGER EMAIL

Conclusion :

Au cours de ce chapitre, j'ai présenté l'environnement matériel et logiciel que j'ai utilisé pour la réalisation de mon projet ainsi que quelques interfaces graphiques de l'application VillageConnect.

Conclusion générale

L'institut supérieur des études technologiques de Bizerte nous offre une très riche formation en développement des systèmes d'information grâce à une équipe compétente des enseignants. Ainsi elle nous offre l'opportunité de pratiquer les connaissances académiques acquises dans un stage de perfectionnement obligatoire qui dure un mois.

Ce mois de stage m'a offert une très riche opportunité où j'ai pratiqué mes connaissances académiques de l'ISSET dans le domaine du développement des systèmes d'information, de conception UML ainsi que la conception et la modélisation de la base de données.

Cette expérience m'a appris à respecter l'horaire de travail, à m'intégrer dans le milieu Professionnel à découvrir des nouvelles plateformes de gestion de projet. ainsi, elle m'a permis de connaître une équipe de développeurs très compétente.

Quoique la durée d'un mois ne soit pas aussi large pour gagner beaucoup de connaissances et de s'intégrer dans un milieu de travail, mais durant cette période réduite j'ai fait de mon mieux et je n'ai pas raté la moindre minute pour développer mon esprit et mes Connaissances.

Enfin Je suis vraiment satisfaite de de l'expérience que j'ai acquise grâce à ce stage.

Bibliothèque et Nétographie

- [1] « Canva » : << <https://www.canva.com/> >>
- [2] « Visual studio code »: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code>
- [3] “Wamp”: <<https://fr.wikipedia.org/wiki/WAMP>>
- [4] “draw.io” :<< <https://www.tice-education.fr/tous-les-articles-et-ressources/articlesinternet/819-draw-io-un-outil-pour-dessiner-des-diagrammes-en-ligne> >>
- [5] “Google chrome”: << https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome >>
- [6] “Adobe XD”: << https://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe_XD >>
- [7] “Postman”: << <https://blog.webnet.fr/presentation-de-postman-outil-multifonction-pour-apiweb/> >>
- [8] “MySQL” << <https://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL> >>
- [9] “Vue.js” < <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vue.js> >
- [10] “Vuetify ” < <https://vuetifyjs.com/en/introduction/why-vuetify/#getting-started> >
- [11] “SpringBoot ” <<https://fr.wikipedia.org/wiki/SpringBoot> >>
- [12] ‘ ‘GitHub ‘ ‘ < <https://fr.wikipedia.org/wiki/GitHub> >