## 

MINISTERE DE L’ENSEIGNEMENT SUPERIEURE DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE ET DE L’INNOVATION

-----------------------------------

UNIVERSITE JOSEPH KI-ZERBO

-----------------------------------

UNITE DE FORMATION ET DE RECHERCHE EN SCIENCES EXACTES ET APPLIQUEES (UFR /SEA)

-----------------------------------

DEPARTEMENT INFORMATIQUE

Unité-Progrès-Justice

Burkina Faso

RAPPORT DE FIN DE CYCLE

Superviseur :

Monsieur KOALA

Maitre de stage :

Monsieur Kassoum OUATTARA

Stage effectué du 05 Décembre 2023 au 05 Mars 2024

Pour l’obtention de la **Licence Informatique**.

Option : **S**ystème d’**I**nformation et **R**éseaux (**SIR**)

Présenté par :

ILLY AUGUSTIN



Année Académique 2020-2021

Table des matières

[0](#_Toc158460697)

[DEDICASSE 1](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460698)

[REMERCIEMENT 2](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460699)

[Introduction Générale 6](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460700)

[PRESENTATION DE LA STRUCTURE D’ACCUEIL ET CONTEXTE DU STAGE 7](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460701)

[**I.** **RESENTATION DE LA STRUCTURE D’ACCEUIL** 8](#_Toc158460702)

[**II.** **PRESENTATION DU THEME** 8](#_Toc158460703)

[**1.** **CONTEXTE** 8](#_Toc158460704)

[**2.** **PROBLEMATIQUE** 9](#_Toc158460705)

[**3.** **OBJECTIFS** 9](#_Toc158460706)

[**4. EQUIPE DU PROJET** 9](#_Toc158460707)

[METHODOLOGIE ET LANGAGE DE MODELISATION 11](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460708)

[**I.** **DEMARCHE METHODOLOGIQUE** 12](#_Toc158460709)

[**1.** **METHODOLOGIE** 12](#_Toc158460710)

[**2.** **LANGAGE DE MODELISATION** 13](#_Toc158460711)

[**3.** **PLANNING PREVISIONNEL** 16](#_Toc158460712)

[**II.** **ETUDE DE L’EXISTANT** **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc158460713)

[ANALYSE ET CONCEPTION 18](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460714)

[**III.** **ANALYSE** 19](#_Toc158460715)

[**1. DOMAINE D’ETUDE** 19](#_Toc158460716)

[**2. FONCTIONNALITE** 19](#_Toc158460717)

[**IV.** **MODELISATION** 19](#_Toc158460718)

[**1.** **Diagramme de cas d’utilisation** 19](#_Toc158460719)

[**2.** **Description textuelle** 21](#_Toc158460720)

[**3.** **Diagramme de séquence** 26](#_Toc158460721)

[**4.** **Diagramme d’activité** 27](#_Toc158460722)

[**5.** **Diagramme de classe** 28](#_Toc158460723)

[REALISATION DE L’APPLICATION 29](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460724)

[**I.** **Architecture logiciel** 30](#_Toc158460725)

[**II.** **Outils technologiques** 32](#_Toc158460726)

[**1.** **Framework** 32](#_Toc158460727)

[**3. Langage de programmation** 37](#_Toc158460728)

[**4.** **Langage de programmation utilisé** 39](#_Toc158460729)

[**III.** **Présentation de l’environnement** 40](#_Toc158460730)

[**1. Environnement matériel** 40](#_Toc158460731)

[**2. Environnement logiciel** 40](#_Toc158460732)

[**IV.** **Estimation du cout** 41](#_Toc158460733)

[**1. Quelques approches d’estimation des coûts** 41](#_Toc158460734)

[**2. Etude comparative de quelques approches d’estimation des coûts** **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc158460735)

[**3. Choix de notre approche** 42](#_Toc158460736)

[**4. Estimation du coût** 42](#_Toc158460737)

[**V.** **Présentation de quelques interfaces** 45](#_Toc158460738)

[Conclusion Générale 46](file:///C:\Users\ILLY\Desktop\DossierProjetSoutenance\Rapport_Stage..docx#_Toc158460739)

## DEDICASSE

Que ce travail témoigne nos respects :

A nos parents : Grâce à leurs tendres encouragements et leurs grands sacrifices, ils ont pu créer le climat affectueux et propice à la poursuite de nôtres études.

Aucune dédicace ne pourrait exprimer notre respect, notre considération et nos profonds sentiments envers eux.

On prit le bon Dieu de les bénir, de veiller sur eux, en espérant qu’ils seront toujours fiers de nous.

A nos sœurs et nos frères

A tous nos professeurs : Leur générosité et leur soutien nous oblige de leurs témoigner notre profond respect et notre loyale considération.

A tous nos amis : Ils vont trouver ici le témoignage d’une fidélité et d’une amitié infinie.

## REMERCIEMENT

Au terme de la rédaction de rapport de projet de fin d’études, il nous est particulièrement agréable d’exprimer notre gratitude à Dr. … directeur de l’UFR-SEA ainsi que Dr. …. chef de département et le corps professoral, doctoral et administratif pour tous efforts déployés en faveur de la renommée de notre université.

Nos vifs remerciements vont également à notre encadrant M. … enseignant à l’UJKZ, pour son encadrement qui nous a accompagné avec patience durant la réalisation de ce travail.

Ainsi, le devoir de la gratitude et de la reconnaissance nous impose à exprimer nos vifs remerciements à M. Kassoum Ouattara le responsable de l’entreprise OuakasiTech & Service, notre maître de projet pour leur aide et collaboration.

Finalement, nous remercions toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

**AVANT-PROPOS**

L’Université Joseph KI-ZERBO, la première Université publique au Burkina Faso, créée en

1974 est un établissement à caractère scientifique, culturel et technique. Elle porte le nom de l’intellectuel et historien Joseph KI-ZERBO aujourd’hui. Elle est composée des éléments suivants afin de mener à bien sa tâche :

➢ quatre écoles doctorales :

✓ École Doctorale Sciences de la Santé (ED-2S) ;

✓ École Doctorale Lettres Sciences Humaines et Communication (ED-LESHCO) ;

✓ École Doctorale Sciences et Technologies (ED-ST) ;

✓ École Doctorale Informatique et changements climatiques (ED-ICC) .

➢ six instituts :

✓ Institut Burkinabè des Arts et Métiers (IBAM) ;

✓ Institut Supérieur des Sciences de la Population (ISSP) ;

✓ Institut Panafricain d’Étude et de Recherche sur les Médias, l’Information et la

Communication (IPERMIC) ;

✓ Institut Sciences du Sport et Développement Humain (ISSDH) ;

✓ Institut Formation Ouverte et à Distance (IFOAD) ;

✓ Institut Environnement et Développement Durable (IGEDD).

➢ cinq Unités de Formation et de Recherche (U.F.R.) :

✓ Unité de Formation et de Recherche en Lettres, Arts et Communication

(U.F.R./LAC) ;

✓ Unité de Formation et de Recherche en Sciences Humaines (U.F.R./S.H.) ;

✓ Unité de Formation et de Recherche en Sciences de la Santé (U.F.R./S.D.S.) ;

✓ Unité de Formation et de Recherche en Sciences de la Vie et de la Terre

(U.F.R./S.V.T.) ;

✓ Unité de Formation et de Recherche en Sciences Exactes et Appliquées

(U.F.R./S.E.A.).

➢ deux Centres Universitaires (CU) :

✓ Centre Universitaire de Ziniaré (CU-Z) ;

✓ Centre Universitaire Polytechnique de Kaya (CU-PK).

L’U.F.R./S.E.A., U.F.R. de prestige de par la qualité des formations en sciences, est comme toutes les autres U.F.R., subdivisées en plusieurs départements à savoir, le département de :

❖ Mathématiques ;

❖ Physique ;

❖ Chimie ;

❖ Informatique.

Tout comme aux autres départements, l’accès au département d’informatique se passe par le tronc commun en Sciences et Technologies (ST) en première année. Il a été créé en 2009 et est devenu indépendant en 2015.

L’obtention du diplôme de la licence en informatique nécessite un stage pratique d’une durée minimum de trois (03) mois. C’est dans cette optique que, nous avons été accueillis dans les locaux de l’entreprise OuakasiTech & Service pour notre stage.

## Introduction Générale

Au département information de l’UFR SEA de l’université Joseph Ki-Zerbo de Ouagadougou, l’obtention du diplôme de la licence informatique option système d’information et réseaux soumet tous les étudiant en fin de cycle à un stage pratique pendant lequel ils doivent travailler sur un projet informatique.

C’est dans cette dynamisme que nous avons été reçu le 05 novembre par l’entreprise OUAKASI Tech & service pour un stage pratique de trois mois.

Cette entreprise nous a alors confié le projet de dépotage de carburant qui est une demande de l’entreprise SODIGAZ.

La solution de la mise en place du système d’information est basée sur une architecture à trois niveaux (3-tiers). Cette solution est composée de :

* Une base de données relationnelle client-serveur, afin de centraliser, de structurer et d’exploiter toutes les données.
* Pour faciliter l’accès aux données, il a été décidé de développer une application web, qui servirait d’intermédiaire entre l’utilisateur et la base de données.

Afin d’atteindre les objectifs tracés, il était primordial de mettre en place une méthodologie de travail pour une meilleure conduite de projet. Pour ce faire le présent rapport est organisé en quatre chapitres. La première sera consacrée à la présentation de l’organisme d’accueil. Dans la seconde partie, nous intéresserons à l’étude de l’existant dont le but est de poser la problématique du sujet afin de mettre en place la méthodologie du travail. Dans la troisième partie, nous allons décrire les étapes d’analyse et de conception de l’application, en utilisant le langage UML, afin de montrer les différentes interactions des acteurs avec le système. Dans la quatrième et dernière partie, nous nous attarderons sur la réalisation et la mise en œuvre dans le but de décrire les étapes qui ont été suivies pour le développement du futur système d’information.

## PRESENTATION DE LA STRUCTURE D’ACCUEIL ET CONTEXTE DU STAGE

Chapitre

1

### **RESENTATION DE LA STRUCTURE D’ACCEUIL**

### **PRESENTATION DU THEME**

#### **CONTEXTE**

La station-service SODIGAZ est située dans la ville de Ouagadougou sur la route de. Le quotidien de cette entreprise est principalement de distribuer du carburant à ses clients.

Pour pouvoir répondre à la demande de la clientèle, trois cuves ont été construites pour stocker le carburant, deux pour le super 91 et une pour le gasoil. Ainsi quand le stock atteint un seuil critique de rupture il faut ravitailler, ce qui requière un suivie.

C’est dans cette optique qu’il nous a été soumis le projet de mise en place d’une application web de gestion de dépotage de carburant dans la station SODIGAZ.

Qu’est-ce que le dépotage :

Le dépotage est l’opération qui consiste à transférer toute la quantité de carburant de la citerne de livraison vers la cuve de stockage. Les tâches à accomplir au cours d’un dépotage sont les suivantes :

-Mesure du volume avant le transfert : le but de cette tâche est de relever le volume présent ou de mesurer le creux existant dans la cuve avant le dépotage.

-Vérifier le volume de la livraison : le but est de relever la quantité/volume exacte arrivé dans la citerne au lieu de dépotage.

-Mesure la densité : le but est de vérifier la conformité du carburant au regards des valeurs fournies par la SONABHY et les valeurs standards en fonction de la température et de la densité mesurées.

-Vérifier la présence d’eau dans le produit en cours de livraison.

Lorsque les données mesurées sont jugées satisfaisantes, alors on procède au transfert dans la cuve de destination.

A la fin du transfert, on procède à un deuxième jaugeage de la cuve, dans le but de connaitre le volume final de carburant contenu dans la cuve. Les écarts de quantités sont relevés pour le suivi.

A la fin du dépotage un rapport contenant toutes les données mesurées est approuvé par le chauffeur livreur et l’opérateur de dépotage. Ce rapport est enregistré dans un fichier Excel.

#### **PROBLEMATIQUE**

Actuellement la gestion manuelle du dépotage présente des défis en termes de suivi précis des livraisons, de maintien de niveaux des stocks optimaux, et de génération rapide de rapports analytiques.

Cette inefficacité peut entraîner des retards opérationnels et des coûts inutiles. D’où la problématique « quel processus mettre en place pour la gestion de dépotage de carburant dans la station-service SODIGAZ ? »

#### **OBJECTIFS**

Face à une concurrence accrue et aux exigences réglementaires croissantes dans l’industrie pétrolière, l’adoption d’une solution technologique dédiée devient impérative. Notre nouvelle application vise à résoudre ces défis en introduisant des fonctionnalités avancées de gestion du dépotage.

Les objectifs précis incluent l'automatisation de l'enregistrement des livraisons, la minimisation des erreurs, renforcer la traçabilité des livraisons de carburant et l'amélioration globale de la conformité réglementaire.

#### **4. EQUIPE DU PROJET**

Les acteurs qui ont contribué à la mise en œuvre de ce projet sont les suivants :

* Augustin ILLY étudiant au département Informatique (stagiaire).
* Monsieur Kassoum Ouattara Ingénieur de conception en informatique option (en tant que maitre de stage) ;
* Monsieur Gouayon Koala, enseignant du département d’Informatique (en tant que superviseur) .

## METHODOLOGIE ET LANGAGE DE MODELISATION

Chapitre

2

### **ETUDE DE L’EXISTANT**

Pour toute Station-service, la gestion de stock de carburant constitue l’une des principales préoccupations dans le management de l’entreprise. A la station-service Sodigaz, le dépotage de carburant se faisait suivant un processus manuel par le gérant de la station. Ce processus permettait d’enregistrer les différentes informations sur le produit à livrer et en vue de vérifier l’authenticité et la conformité du produit selon les normes réglementaires de l’industrie pétrolière.

C’est ainsi que le propriétaire de la Station Sodigaz s’est mis en quête d’informatiser son processus de gestion de dépotage de carburant en mettant en place une plateforme web, celle-ci a pour objectif de faciliter la gestion des dépotages, de réduire les risques d’erreur et de pouvoir retracer les livraisons de carburant, pour faciliter les prises de décisions pour l’avancer de l’entreprise.

### **DEMARCHE METHODOLOGIQUE**

#### **METHODOLOGIE**

Le choix d’une méthodologie de développement de logiciel appropriée est essentiel pour assurer le succès d'un projet. En effet, une méthodologie bien définie offre une structure et des lignes directrices claires pour l'équipe de développement, permettant ainsi une meilleure organisation et une gestion efficace des ressources. Elle favorise également la collaboration entre les membres de l'équipe et garantit une communication fluide avec les parties concernées.

De plus, une méthodologie adaptée permet de gérer les risques, d'assurer la qualité du code et de répondre aux besoins changeants du projet. En somme, le choix d'une méthodologie appropriée est essentiel pour maximiser la productivité, réduire les erreurs et mener à bien le projet avec succès.

Pour toutes ces raisons, nous allons faire une comparaison afin de choisir celle adaptée à nos réalités.

##### **Choix de la méthodologie**

Bien qu’il ait plusieurs méthodologie, nous avons opté pour notre projet la méthodologie agile XP (eXtreme Programming) car elle est facilement adaptable à l’évolution des besoins des clients, a une approche itérative, est rapide à mettre en œuvre, convient mieux aux petites équipes, et est principalement axée sur les besoins du client.

#### **LANGAGE DE MODELISATION**

Un langage de modélisation est un système de représentation symbolique permettant de décrire et de communiquer des concepts, des structures et des relations dans un domaine donné, facilitant ainsi la conception, l'analyse et la communication de modèles et de systèmes complexes. En effet, un langage de modélisation clair et précis facilite la compréhension et la collaboration entre les membres de l'équipe, réduit les risques d'erreurs et facilite la maintenance du logiciel. Il permet également d'aligner les parties prenantes sur une vision commune du système.

##### **Quelques langages de modélisation**

* M.E.R.I.S.E

M.E.R.I.S.E « Méthode d'Etude et de Réalisation Informatique pour les Systèmes d'Entreprise » est une méthode de conception, de développement et de réalisation de projets informatiques.

La méthode M.E.R.I.S.E est basée sur la séparation des données et des traitements à effectuer en plusieurs modèles conceptuels et physiques. La séparation des données et des traitements assure une longévité au modèle. M.E.R.I.S.E définit trois niveaux de description du système d’information :

Le niveau conceptuel ;

Le niveau organisationnel ;

Le niveau physique.

Cette approche permet de structurer et de représenter les différentes composantes d'un système d'information de manière claire et cohérente.

* U.M.L

Le langage de modélisation U.M.L « Unified Modeling Language ou Langage de Modélisation Unifié » est un langage visuel utilisé pour représenter, spécifier, construire et documenter les artefacts d'un système logiciel. Il consiste à savoir porter le bon effort au bon moment, à savoir se positionner suivant le bon angle de vision au bon moment et à savoir s’attacher au bon détail au bon moment.

La dernière de U.M.L est la version 2.5 et elle offre quatorze (14) diagrammes standardisés pour représenter différentes perspectives d'un système que sont :

Sept (7) diagrammes comportementaux : un diagramme de cas d'utilisation, un diagramme d'activité, un diagramme d'états-transitions et quatre (4) diagrammes d’interactions ;

NB : Les quatre (4) diagrammes d’interactions sont : un diagramme de séquences, un diagramme de temps, un diagramme de communication et un diagramme global d’interaction.

Sept (7) diagrammes structurels : un diagramme de classe, un diagramme d’objets, un diagramme de composants, un diagramme de déploiement, un diagramme des paquets

U.M.L facilite la communication entre les membres de l'équipe de développement, permet une compréhension claire des concepts et des relations du système, et peut être utilisé tout au long du cycle de vie du développement logiciel.

* Sys.M.L

Le Sys.M.L « Systems Modeling Language ou Langage de Modélisation de Systèmes », est un langage de modélisation graphique basé sur U.M.L utilisé dans le domaine de l’ingénierie des systèmes qui permet la description, l’analyse, la conception et la validation de systèmes.

Il permet de représenter et de communiquer les aspects structurels, comportementaux et fonctionnels d'un système. Sys.M.L est à la version 1.6 et il comporte huit (8) diagrammes :

Quatre (4) diagrammes comportementaux : un diagramme d’activité, un diagramme d’états, un diagramme de séquence et un diagramme cas d’utilisation ;

Un (1) diagramme des exigences ;

Quatre (3) diagrammes structurels : un diagramme de définition de blocs, un diagramme paramétrique et un diagramme des paquets.

Sys.M.L est largement utilisé dans les domaines de l'ingénierie des systèmes et de la conception de systèmes complexes, offrant une notation standardisée pour la modélisation, l'analyse et la documentation des systèmes.

##### **Choix du langage de modélisation**

Le langage de modélisation que nous choisissons pour notre projet est la modélisation UML car cette modélisation offre une représentation graphique polyvalente et standardisée pour la conception logicielle, systèmes d'information et systèmes orientés objet. UML est largement utilisé dans l'industrie et permet une modélisation plus complète et flexible, favorisant la communication et la compréhension entre les parties prenantes.

#### **PLANNING PREVISIONNEL**

Un planning prévisionnel est un document qui établit une chronologie des tâches et des activités prévues pour un projet. Il fournit une vue d'ensemble des différentes étapes du projet, de leur durée estimée et de leur séquencement. Le planning prévisionnel permet de planifier les ressources nécessaires, de définir les délais et de suivre l'avancement du projet. Ainsi, notre planning prévisionnel se présente comme suit :

## ANALYSE ET CONCEPTION

Chapitre

3

### **ANALYSE**

#### **DOMAINE D’ETUDE**

Le projet se concentrera sur le développement et la mise en œuvre d'une application de gestion du dépotage, couvrant spécifiquement les aspects entre outres :

* L'enregistrement des livraisons ;
* La gestion des stocks ;
* La génération de rapports analytiques.

#### **FONCTIONNALITES**

* Enregistrement des livraisons qui consiste à enregistrer les différentes informations de détails d’une livraison notamment la date ; la quantité de carburant ; la qualité ; le fournisseur ; etc.
* Gestion des stocks cette fonctionnalité a pour but de Controller automatiquement et en temps réel le niveau de stock de carburant, et un envoi de notification en cas d’atteinte de seuil critique de stock.
* Historique des livraisons cela permettrait de faire l’historique des livraisons, de rechercher une livraison antérieure en indiquant la date.
* Rapports analytiques cette fonctionnalité a pour but la génération de rapport à une intervalle de temps donnée afin de faciliter les prises de décisions éclairées.

### **MODELISATION**

#### **Diagramme de cas d’utilisation**

Le diagramme des cas d'utilisation est un diagramme UML (Unified Modeling Language) qui permet une représentation graphique qui permet de décrire les interactions entre les acteurs (utilisateurs ou systèmes externes) et un système. Il permet d'identifier les fonctionnalités offertes par le système du point de vue des utilisateurs, en mettant l'accent sur les actions et les objectifs. Les acteurs sont représentés par des entités externes, tandis que les cas d'utilisation sont des scénarios spécifiques qui décrivent les actions effectuées par les acteurs. Ce diagramme facilite la communication entre les parties prenantes et aide à définir les besoins et les exigences fonctionnelles du système.

#### **Description textuelle**

Une description textuelle d'un cas d'utilisation (CU) décrit de manière détaillée et claire les différentes étapes, actions et interactions entre les acteurs et le système dans un scénario d'utilisation particulier.

Trois (3) étapes composent la description textuelle, les deux premières étant obligatoires et la troisième facultative : identifier le cas d’utilisation, le séquencement et les contraintes.

• Description textuelle du cas d’utilisation s’authentifier

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | * Nom : S’authentifier * Objectif : avoir accès au Dashboard * Acteur principal : Utilisateur * Date : 25/06/2022 * Version : 1,0 |
| Séquencement | Ce cas commence lorsque l’utilisateur tente de se connecter |
| Scénario nominal | * L’utilisateur clique sur se connecter * Le système envoie le formulaire de connexion * L’utilisateur remplit le formulaire et l’envoi * Le système affiche la page d’accueil |
| Scénario d’exception | * Les données saisies sont incorrectes * Le système renvoie le formulaire de connexion avec un message d’erreur |
| Précondition | * Être déjà inscrit sur la plateforme |
| Postcondition | * L’utilisateur est connecté |

Tableau 1 : description du cas d’utilisation s’authentifier

• Description textuelle du cas d’utilisation créer un utilisateur

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | * Nom : Créer Utilisateur * Objectif : pouvoir inscrire un utilisateur * Acteur principal : Propriétaire Station * Date : 25/06/2022 * Version : 1,0 |
| Séquencement | Ce cas commence lorsque l’utilisateur créer un nouvel utilisateur |
| Scénario nominal | * L’utilisateur clique sur paramétrage * Le système affiche la page paramétrage * L’utilisateur clique sur utilisateur * Système envois le formulaire d’inscription des utilisateurs * L’utilisateur remplit le formulaire et l’envoi * Le système affiche le formulaire d’inscription des utilisateurs avec un message de succès |
| Scénario d’exception | * Les données saisies sont incorrectes * Le système renvoie le formulaire de connexion avec un message d’erreur * Utilisateur déjà inscrit, renvoie à l’étape de remplir le formulaire |
| Précondition | * Être déjà connecté à la plateforme |
| Postcondition | * Un nouvel utilisateur est créé |

Tableau 2 : description du cas d’utilisation créer un utilisateur

• Description textuelle du cas d’utilisation enregistrer livraison

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | * Nom : Enregistrer Livraison * Objectif : pouvoir enregistrer une livraison * Acteur principal : Gérant * Date : 25/06/2022 * Version : 1,0 |
| Séquencement | Ce cas commence lorsque l’utilisateur veut enregistrer une nouvelle livraison |
| Scénario nominal | * L’utilisateur clique sur enregistrer nouvelle livraison * Le système envoie le formulaire d’enregistrement * L’utilisateur remplit le formulaire et l’envoi * Le système enregistre la livraison dans la BD * Le système affiche un nouveau formulaire d’enregistrement de livraison |
| Scénario d’exception | * Le formulaire n’est pas valide renvoie à l’étape de remplir le formulaire |
| Précondition | * Être déjà connecté à la plateforme |
| Postcondition | * Une livraison ajoutée dans la BD |

Tableau 3 : description du cas d’utilisation enregistrer livraison

• Description textuelle du cas d’utilisation Générer Rapport Analytique

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | * Nom : Générer Rapport * Objectif : pouvoir générer un rapport * Acteur principal : Gérant * Date : 25/06/2022 * Version : 1,0 |
| Séquencement | Ce cas commence lorsque l’utilisateur s’authentifie |
| Scénario nominal | * L’utilisateur clique sur générer un rapport * Le Système affiche la page de génération de rapport avec le formulaire * L’utilisateur rempli le formulaire et l’envoi * Le système affiche la page d’accueil |
| Scénario d’exception | * Champ requis non remplis * Le système renvoi le formulaire avec un message d’erreur |
| Précondition | * Être connecté à la plateforme |
| Postcondition | * Rapport généré |

Tableau 4 : description du cas d’utilisation Générer Rapport Analytique

• Description textuelle du cas d’utilisation Consulter Historique

|  |  |
| --- | --- |
| Identification | * Nom : Consulter Historique * Objectif : pouvoir consulter un historique * Acteur principal : Gérant * Date : 25/06/2022 * Version : 1,0 |
| Séquencement | Ce cas commence lorsque l’utilisateur s’authentifie |
| Scénario nominal | * L’utilisateur clique sur consulter historique * Le système demande les critères de recherche * L’utilisateur renseigne la date et clique sur rechercher livraison * Le système affiche l’historique demandée |
| Scénario d’exception | * La date entrée est incorrecte |
| Précondition | * Être déjà connecté à la plateforme |
| Postcondition | * Informations de livraisons acquises |

Tableau 5 : description du cas d’utilisation Consulter Historique

#### **Diagramme de séquence**

Les diagrammes de séquence peuvent servir à illustrer les cas d’utilisation. Ils permettent de représenter la succession chronologique des opérations réalisées par un acteur et qui font passer d’un objet à un autre pour représenter un scénario. Nous allons représenter quelques diagrammes de séquence.

#### **Diagramme d’activité**

Le diagramme d’activité permet de représenter le déclenchement d’évènements en fonction des états du système et de modéliser des comportements du système. Il donne une vision des activités propres à une opération ou à un cas d’utilisation.

Une activité est une opération d’une certaine durée qui peut être interrompue. Dans ce cas, nous allons représenter ci-après quelques diagrammes d’activités.

#### **Diagramme de classe**

Un diagramme de classe est une représentation graphique statique qui décrit la structure d'un système logiciel ou d'une application en identifiant les classes, les attributs, les méthodes et les relations entre elles. Il permet de visualiser les entités du système, leurs caractéristiques et leurs interactions, facilitant ainsi la conception et la compréhension du système. Ainsi, notre diagramme se présente comme suit :

## REALISATION DE L’APPLICATION

Chapitre

4

### **Architecture logiciel**

L'architecture logicielle désigne la structure organisationnelle d'un système informatique, définissant les composants, les relations et les principes de conception. Elle guide le développement et facilite la compréhension, la maintenance et l'évolutivité du logiciel.

#### **1.1 Quelques architectures logicielles**

* Model-View-Controller (MVC)

Le Modèle-Vue-Contrôleur (en abrégé MVC, de l’anglais Model-View-Controller) est un modèle architectural utilisé dans le développement logiciel. Il permet de séparer les différentes responsabilités des composants de l'application et de les organiser de manière claire et cohérente. Il divise une application en trois composants principaux : le modèle (représentant les données et la logique métier), la vue (gérant l'interface utilisateur) et le contrôleur (facilitant lesinteractions entre le modèle et la vue).

* Model-View-Presenter (MVP)

Le Modèle-Vue-Présentation (en abrégé MVP, de l'anglais Model-View-Presenter) est un modèle architectural qui facilite la conception de logiciels. Il divise une application en trois composants : le modèle (représentant les données et la logique métier), la vue (responsable de l'interface utilisateur) et le présentateur (gérant les interactions entre le modèle et la vue).

MVP est une dérivation du modèle MVC dans lequel le contrôleur est remplacé par le présentateur qui organise les données à afficher dans la vue.

* Model-View-View Model (MVVM)

Le Modèle-Vue-Vue Modèle (en abrégé MVVM, de l'anglais Model-View-View Model) est une approche de conception logicielle qui vise à séparer les données d'une application (le modèle) de sa présentation (la vue). Le View Model est une sorte de pont entre le modèle et la vue, il fournit une interface que la vue peut utiliser pour accéder aux données du modèle de manière appropriée. Cette architecture permet de rendre les vues plus indépendantes du modèle.

#### **Choix de l’architecture logiciel**

Apres cette étude, nous optons l’architecture Model View Controler (MVC) car un choix populaire pour le développement d'applications web. De plus il offre une séparation claire des préoccupations, facilitant la gestion du code, la maintenance et l'évolutivité. Le modèle permet d'organiser l'application en trois composants distincts : le modèle (pour les données), la vue (pour l'interface utilisateur) et le contrôleur (pour la logique de gestion). Cette approche modulaire facilite la collaboration entre les développeurs, accélère le développement et permet des mises à jour plus faciles en minimisant les interactions directes entre les composants.

### **Outils technologiques**

#### **Framework**

##### **Backend**

###### **Quelques Frameworks java**

* Spring Boot

Spring Boot est un Framework Java open source utilisé pour créer rapidement et avec une configuration minimale des applications autonomes de niveau production. Il est construit sur le

Framework Spring et offre une expérience de développement simplifié pour les développeurs Java.

Spring Framework est l'un des Framework backend les plus robustes et les plus polyvalents. Il contient plusieurs modules différents qui fournissent aux programmeurs une variété d'outils d'application. Ce cadre utilise les concepts d'injection de dépendance et d'inversion de contrôle pour configurer les composants de l'application dans des couplages lâches, aidant à donner à l'application plus de flexibilité dans ses réponses.

Spring fournit également un cadre d'accès aux données qui atténuent de nombreuses difficultés liées à l'utilisation d'une base de données d'application, notamment :

➢ La gestion des ressources et déballage ;

➢ La gestion des exceptions ;

➢ La participation aux transactions.

* Apache Struts

Le Framework Struts est un Framework d'application Web open source utilisé pour créer des applications Web Java Enterprise Edition rapidement et efficacement. Il utilise et étend encore l'API Java Servlet pour promouvoir l'architecture modèle-vue-contrôleur (MVC).

Struts excelle en tant qu'outil complémentaire à d'autres Framework en raison de sa flexibilité et de son extensibilité. Cela fait de Struts un ajout productif à une variété de scénarios de développement Web. Sa polyvalence permet aux développeurs de l'utiliser pour tout, des sites Web de portefeuille simples aux applications riches en fonctionnalités nécessitant une validation utilisateur hautement sécurisée et des mesures de sécurité des informations.

* Play

Play est un Framework Java réactif basé sur le Web et les mobiles pour le développement d'applications Java hautement évolutives. Il est open-source et suit le célèbre modèle architectural MVC. Play permet aux développeurs de créer des applications Java légères et adaptées au Web pour les ordinateurs de bureau et les appareils mobiles. Il est utilisé par de grandes entreprises telles que LinkedIn, Verizon, Samsung, entre autres.

###### **Choix du backend**

Nous optons pour notre projet le framwork Spring Boot. En effet, Spring Boot est un Framework de développement populaire car il simplifie la création d'applications robustes et évolutives. Il offre une configuration automatique, une gestion des dépendances simplifiée et des fonctionnalités prêtes à l'emploi telles que la sécurité, l'accès aux bases de données et les API REST. Spring Boot permet de gagner du temps et de se concentrer sur le développement des fonctionnalités métier

##### **Frontend**

Le Frontend est la partie visible et interactive de l'application, responsable de l'interface utilisateur et de l'interaction avec les utilisateurs. Il facilite le travail des développeurs Web en leur fournissant des modules de code réutilisables, des technologies frontales standardisées et des blocs d'interface prêts à l'emploi qui facilitent le développement d'applications et d'interfaces utilisateur sans qu'il soit nécessaire de coder chaque fonction ou objet à partir de zéro.

Ainsi, un frontend bien conçu offre une navigation fluide, une présentation attrayante des données et une interactivité réactive. Il permet de créer des expériences utilisateur modernes et engageantes.

###### **1.2.1 Quelques Frontend**

* ReactJS

React.JS, communément appelé simplement React, est une bibliothèque JavaScript open source utilisée pour construire des interfaces utilisateurs. Il permet aux développeurs de créer de grandes applications qui peuvent modifier les données, sans avoir à recharger la page. Créé par Facebook en 2013, React contient une collection d’extraits de code JavaScript réutilisables utilisés pour la construction d’interface utilisateur (UI) appelés composants. Chaque application web React est composée de composants réutilisables qui constituent des parties de l’interface utilisateur.

* AngularJS

AngularJS est un Framework d'applications Web Frontend open source basé sur JavaScript.

Il a été développé par Google et publié en 2010. AngularJS est conçu pour simplifier le développement d'applications Web dynamiques en fournissant un cadre structuré pour la création d'interfaces utilisateur interactives et basées sur les données.

* VueJS

VueJS est un Framework JavaScript open source progressif et évolutif pour la construction d'interfaces utilisateur. Il propose une approche simple et flexible pour la création d'applications web interactives et réactives. Vue.js est souvent considéré comme facile à apprendre et à intégrer avec d'autres bibliothèques ou projets existants.

###### **Choix du framework frontend**

Pour le frontend de notre application nous choisissons AngularJS car il utilise du TypeScript. De plus, il est un Framework JavaScript populaire pour le développement frontend en raison de sa structure Model-View-Controler (MVC), de sa gestion simplifiée des données et de sa capacité à créer des applications interactives. Il offre des fonctionnalités telles que la liaison de données bidirectionnelle, la manipulation du DOM « Document Object Mode », la modularité et la réutilisabilité du code, facilitant ainsi le développement rapide d'applications web robustes et évolutives.

#### **3. Langage de programmation**

Un langage de programmation est un ensemble de règles et de symboles utilisés pour écrire des instructions compréhensibles par un ordinateur. Il s'agit d'un moyen de communication entre un programmeur et la machine, permettant de définir les actions que l'ordinateur doit effectuer pour résoudre un problème donné.

##### **Quelques Langages de Programmation**

* PHP

PHP « Hypertext Preprocessor », est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP. PHP est un langage impératif orienté objet. Il s'agit d'un langage de script interprété côté serveur. Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web. PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc.

* Java

Java est un langage de programmation polyvalent et orienté objet. Il a été créé par Sun

Microsystems (maintenant propriété d'Oracle) et est largement utilisé pour le développement d'applications web, d'applications mobiles, d'applications de bureau, de systèmes distribués et bien plus encore.

* JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de script du côté client utilisé par les développeurs pour concevoir des sites web interactifs. Les fonctions JavaScript peuvent permettre d'améliorer l'expérience utilisateur d'un site web, de mettre à jour des flux de médias sociaux à l'affichage d'animations et avoir cartes interactives.

Les fonctionnalités de JavaScript comprennent la manipulation de contenu HTML et CSS, la gestion des événements utilisateur (clics de souris, entrées clavier, etc.), la validation de formulaires, l'envoi de requêtes réseau (AJAX), la création de jeux, l'animation d'éléments, la création d'effets visuels, et bien plus encore.

* TypeScript

TypeScript est un langage de programmation open source développé par Microsoft. Il est un sur-ensemble de JavaScript qui ajoute un typage statique optionnel et des fonctionnalités avancées à JavaScript. Il offre des fonctionnalités avancées telles que l'héritage de classes, les interfaces, les modules, les génériques et les décorateurs. Il prend en charge les dernières spécifications ECMAScript (le standard sur lequel JavaScript est basé) et fournit des fonctionnalités supplémentaires qui ne sont pas encore présentes dans tous les navigateurs. Il permet de détecter certaines erreurs en amont et se compile en JavaScript pour une utilisation côté navigateur ou côté serveur à l'aide de NodeJS.

##### **Langage de programmation utilisé**

Nous retenons Java pour développer le Backend et TypeScript pour la partie vue. En effet, Java est un langage de programmation qu’utilise le framework spring boot que nous avons choisi. De plus il est puissant conçu pour être sûr, inter-plateformes et international et permet de réduire le temps de développement d’une application grâce à la réutilisation du code développé et TypeScript est langage de Angular et offre plusieurs avantages. Il ajoute une couche de typage statique à JavaScript, améliorant la qualité du code et facilitant la détection des erreurs. Il permet également une meilleure prise en charge des outils de développement et fournit une documentation plus claire et précise pour les développeurs.

### **Présentation de l’environnement**

#### **Environnement matériel**

Pour la réalisation de notre stage, nous avons disposé d’un ordinateur de marque HP possédant un Intel® CoreTM i3-6006U CPU @ 2,00 GHZ avec une mémoire RAM de quatre (4) Gio et d’un système d’exploitation Windows 10 famille 64-bits.

#### **Environnement logiciel**

* IntelliJ
* XampServer
* Zotero
* StarUml

### **Estimation du cout**

L'estimation du coût est essentielle pour planifier et contrôler efficacement un projet. En fournissant une estimation réaliste des dépenses requises, elle permet d'allouer les ressources de manière appropriée, de prendre des décisions éclairées et d'assurer la rentabilité du projet.

Une estimation précise des coûts est donc cruciale pour assurer le succès et la viabilité d'un projet.

#### **1. Quelques approches d’estimation des coûts**

* Approche par le nombre de lignes de code

L'estimation basée sur le nombre de lignes de code (LOC) est une méthode d'estimation des coûts de projet qui utilise le nombre de lignes de code comme mesure pour prédire la charge de travail et les coûts associés. Cette approche suppose généralement qu'il existe une corrélation entre la quantité de code à développer et les efforts nécessaires pour le créer.

* Approche par le nombre de points de fonctions

L'estimation basée sur les points de fonction est une méthode d'estimation des coûts de projet qui évalue la taille fonctionnelle du système en utilisant des points de fonction. Les points de fonction sont attribués en fonction des entrées, sorties, requêtes et fichiers de données du système. Cette approche permet une estimation objective et indépendante de la technologie utilisée, en se concentrant sur la valeur fonctionnelle plutôt que sur la quantité de code. Elle peut fournir une estimation plus précise en prenant en compte les besoins et la complexité fonctionnelle du projet.

* Approche sur le nombre de fonctionnalités

L'estimation basée sur les fonctionnalités est une approche d'estimation des coûts de projet qui se concentre sur l'analyse et l'estimation des coûts en se basant sur les différentes fonctionnalités ou caractéristiques requises par le projet. Elle nécessite une compréhension détaillée des exigences fonctionnelles, permettant ainsi une estimation plus précise des coûts en prenant en compte la complexité et la valeur ajoutée de chaque fonctionnalité.

#### **3. Choix de notre approche**

Apres cette étude comparée, il ressort que, l’approche propice est l’approche par ligne de code appelé aussi méthode COCOMO car cette approche est facile à comprendre et à appliquer et peut donner une estimation rapide en phase préliminaire du projet.

#### **4. Estimation du coût**

##### **4.1. Méthode COCOMO et coût de prestation de l’équipe**

La méthode COCOMO (La méthode COnstructive COst MOdel) a été proposée par Barry

W. Boehm en 1981 en fonction des hypothèses suivantes :

- Il est facile pour un informaticien d’estimer le nombre de ligne du code source ;

- La complexité d’écriture d’un programme est la même quel que soit le langage de programmation.

Ce modèle utilise des instructions, à savoir les milliers de codes d’instructions comme unité de temps et le mois-homme comme unité de coût. Il utilise le KLSI comme unité de mesure

(Kilo Delivered Source Instruction). Les formules utilisées pour le calcul du coût sont les suivants :

➢ Charge en Mois/Homme = a [Kisl]b ;

➢ Avec : Kisl= kilo instruction source livrée ;

➢ Délai = c [Charge] d ;

➢ Taille moyenne d'équipe = Charge / Délai ;

Les paramètres a, b, c et d dépendent de type de projet auquel appartient le projet. Soit I la taille du projet, on a :

➢ Un projet est dit simple si I < 50 Kisl, spécifications stables, petite équipe ;

➢ Un projet est moyen si 50 Kisl <= I < 300 Kisl, spécifications stables, petite équipe ;

➢ Un projet est complexe si I >300 Kisl, grande équipe.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TYPE DE PROJET | CHARGE EN MOIS-PERSONNE | DÉLAIS EN MOIS |
| Simple | 2.4(kis1)1,05 | 2.5(charge)0,38 |
| Moyen | 3 (kis1)1,12 | 2,5 (Charge)0,35 |
| Complexe | 3,6 (kis1)1,2 | 2,5 (Charge)0,32 |

➢ Coût de développement

Nous estimons notre projet a 10 Kisl, ce qui le classe dans la catégorie de projet simple.

Ainsi, on peut estimer le cout du développement comme suit :

➢ Charge en Mois/Homme = 2.4(10)1,05 ≈ 26,93 ;

➢ Délai = 2,5(26,93)0,38 = 8.74 ≈ 9 ;

➢ Taille moyenne de l’équipe = 26,93/ 8.74 = 3.08 ≈ 3.

On en déduit qu’il faudrait une équipe de 3 personnes travaillant pendant 9 mois pour réaliser le projet. En prenant 300 000 F CFA comme le salaire de base d’un développeur au Burkina nous pouvons donc calculer le cout de ressource humaine pour le développement du projet par :

Coût des ressources humaines = 300.000 x 3 x 9 = 8 .100.000 F CFA

➢ Coût de formation

• Tarif = 6.000 F CFA / utilisateur / jour ;

• Nombre d’utilisateur = 5 personnes ;

• Durée de la formation = 2 jours.

Coût de formation = 2 × 5 × 6.000 = 60.000 F CFA

➢ Coût du matériel utilisé

Un poste de travail de type et de marque HP Core i7- 6820HQ 16Go Ram SSD 512 Go 1To

HDD à 575.000 FCFA.

➢ Coût du matériel déploiement

• Acquisition d’un serveur pour l’hébergement de l’application en local : 4.000.000

FCFA ;

• Un onduleur de type Tripp Lite Smart UPS LCD 1500VA Tower Line-Interactive

230V à 300.000 FCFA.

Cout total du matériel = 3.000.000 + 300.000 = 3.300.000 F CFA

##### **4.2. Tableau récapitulatif**

La conception de notre application a nécessité d’autres coûts énumérés dans le tableau suivant :

|  |  |
| --- | --- |
| DÉSIGNATION | COUT (FCFA) |
| Matériels utilisés | 575.000 |
| Matériels de déploiement | 3.300.000 |
| Développement | 8.100.000 |
| Formation | 60.000 |
| Total | 12.035.000 |

##### **4.3. Caractéristiques d’utilisation**

Pour utiliser cette application, nous avons besoin de :

➢ Connexion haute débit ;

➢ Ordinateur d’au moins un processeur Core (TM) i3 CPU @ 1.50GHz x 4, 4 Go de RAM.

### **Présentation de quelques interfaces**

## Conclusion Générale

Durant notre période de stage à OuakasiTech & Service, nous avons travaillé sur : le développement d’une application web de gestion dépotage de carburant à la station-service SODIGAZ.

Ce stage a été l'occasion de mettre à profit les compétences et connaissances acquises ces dernières années de formation universitaire. J’ai ainsi pu approfondir la pratique et la compréhension : de l’outils startUml pour la construction des diagramme Uml ; de l’analyse d’un projet informatique.

J’ai également appris et acquis de nouvelles compétences. Entre autres l’utilisation de l’IDE IntelliJ au détriment de Vs code qui a été jusque-là l’IDE que j’utilisais pour la programmation.

De plus il a été intéressant de découvrir (certes pas appondis) des frameworks Spring boot et Angular, qui m’ont permis d’implémenter l’API et faire une expérience utilisateur impressionnante.

J'ai tout de même rencontré quelques difficultés au cours du stage. De par la diversité des outils à utiliser et les nombreuses librairies à étudier en simultané. Mais aussi par le fait que je n'ai finalement pas eu le temps d’implémentation toutes les fonctionnalités de l’application.

En définitive, ce stage a été une expérience déterminante dont je pourrais certainement profiter au niveau professionnel et de manière encore plus évidente au niveau personnel.