



REPUBLIQUE DU BENIN

MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA  
RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
(MESRS)



UNIVERSITE D'ABOMEY – CALAVI (UAC)

ECOLE NATIONALE D'ECONOMIE APPLIQUEE ET DE MANAGEMENT (ENEAM)

MEMOIRE DE FIN DE FORMATION

FILIERE : Informatique de Gestion

SPECIALITE : Analyse Informatique

Programmation (AIP)



THEME

CONCEPTION D'UNE PLATEFORME DE FINANCEMENT PARTICIPATIF AUX PROJETS

REALISE PAR :  
Christelle Ghyslaine HOUSSOU

SOUS LA SUPERVISION DE :

Maître de stage :

M. Bill Fassinou

Directeur de URBAN Tech

Directeur de mémoire :

Dr. Maurice Comlan

Enseignant à l'ENEAM



Année académique 2017 – 2018

# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>ii</b>
<b>Dédicaces.....</b>	<b>iv</b>
<b>Remerciements.....</b>	<b>v</b>
<b>Résumé.....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>vii</b>
<b>Listes des figures et tableaux.....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre 1 : Présentation du cadre général de travail.....</b>	<b>2</b>
<b>I. Présentation de l'entreprise d'accueil.....</b>	<b>3</b>
1. Présentation de l'entreprise .....	3
2. Déroulement et observation du stage .....	5
<b>II. Etude préalable.....</b>	<b>6</b>
1. Analyse et critique de l'existant.....	6
2. Proposition de solution.....	12
<b>Chapitre 2 : Analyse des données et spécification des besoins.....</b>	<b>13</b>
<b>I. Spécification des besoins.....</b>	<b>14</b>
<b>II. Analyse des données collectées .....</b>	<b>17</b>
1. Description fonctionnelle.....	17
2. Identification des acteurs, et des cas d'utilisation de l'application .....	18
3. Diagramme des cas d'utilisation.....	19
4. Description textuelle de quelque cas d'utilisation .....	21
5. Diagramme de séquences .....	24
6. Diagramme d'état transition.....	28
7. Diagramme d'activité .....	29
8. Diagramme de classes et base de données .....	31
9. Diagramme d'objet .....	32
<b>Chapitre 3 : Développement et Réalisation .....</b>	<b>34</b>
<b>I. Outils, technologies et langages utilisés.....</b>	<b>35</b>
A. Langages utilisés (Framework).....	35

B. Outils de développement.....	38
<i>II. Travail réalisé.....</i>	<i>40</i>
Présentation du site web.....	40
<i>Conclusion.....</i>	<i>43</i>
<i>Bibliographie.....</i>	<i>44</i>
<i>Tables des matières.....</i>	<i>46</i>
<i>Annexes.....</i>	<i>48</i>

## **Dédicace**

Je tiens à présenter ma sincère gratitude à l'Eternel tout puissant qui a voulu que nous soyons là et que nous puissions ainsi accomplir et réaliser cette œuvre scientifique par sa grâce, son amour et sa miséricorde.

A vous mes parents pour votre affection que vous n'avez jamais cessé de m'accorder, votre amour, conseil, effort déployés pour mon émancipation, que le bon Dieu vous comble de ses bénédictions et vous garde longuement sur cette terre.

A mes frères et sœurs.

## Remerciements

Au terme de ce travail, je remercie particulièrement Mme Rosaline D. Worou-Houndékon, Professeur Agrégée des Sciences de Gestion, Directrice de l'ENEAM, et M. Théophile K. Dagba, PhD., Maître de Conférences, Directeur-adjoint, Chargé des affaires académiques de l'ENEAM, pour leur implication dans le cours mon apprentissage scolaire.

Je tiens à remercier sincèrement monsieur Maurice Comlan, qui a accepté de m'encadrer et qui s'est toujours montré à l'écoute et très disponible tout au long de la réalisation de ce mémoire, pour sa générosité, ses conseils qui ont été bien utiles, et pour la grande patience dont il a su faire preuve malgré ses charges professionnelles.

J'exprime également ma gratitude aux membres du jury qui m'ont honoré par leur présence et leur acceptation d'évaluer mon travail.

Je n'oublie surtout pas mon maître de stage Mr Bill Fassinou pour sa contribution, son soutien et sa patience.

Enfin, son adressée mes plus chaleureux remerciements à tous mes proches et amis, qui m'ont toujours soutenu et encouragé au cours de la réalisation de ce mémoire.

Merci à toutes et à tous.

## Résumé

De nos jours, obtenir un financement pour la réalisation de son projet n'est pas chose aisée. Il faut tout un processus, certains vont même à faire des prêts à la banque et pour cause de mauvaise gestion se retrouve avec des dettes par ci et par là.

Le projet de financement participatif est un moyen alternatif qui permet non seulement le financement des projets mais qui facilite également la récolte de dons. Actuellement, le contexte économique a en partie poussé le mouvement et grâce à l'expansion des blogs, il a pu s'accroître. Aujourd'hui, de plus en plus de plateformes qui proposent ce type de financement se créent sur la toile. Grâce au financement participatif, de nombreux artistes ont pu produire leur album et de nombreuses causes humanitaires ont bénéficié des avantages du service du web pour obtenir plus de dons.

D'une part, ce travail comprend tout d'abord une analyse détaillée des différentes plateformes disponibles dans le monde ayant pour objectif le financement participatif. On y parle des particularités de chacune, ce qu'elles représentent et comment elles fonctionnent.

D'autre part, le document transcrit une étude du projet qui explique l'objectif de la plateforme et qui définit les buts à atteindre. Par la suite, on trouve un petit descriptif des outils qui m'ont aidé dans l'élaboration du projet. Qui est suivi par les multiples phases de développement qui ont permis au projet d'exister.

Mots clés : Financement participatif, conception, projet

## **Abstract**

Nowadays, getting funding for the realization of your project is not easy. It takes a whole process; some people even go to the bank and because of mismanagement there are debts here and there.

The crowdfunding project is an alternative way that not only allows project financing but also facilitates the collection of donations. At present, the economic context has in part pushed the movement and thanks to the expansion of blogs, it has been able to grow. Today, more and more platforms that offer this type of financing are being created on the web. Thanks to crowdfunding, many artists have been able to produce their album and many humanitarian causes have benefited from the benefits of the web service to obtain more donations.

On the one hand, this work includes first a detailed analysis of the different platforms available around the world for the purpose of crowdfunding. It talks about the particularities of each, what they represent and how they work.

On the other hand, the document transcribes a study of the project that explains the objective of the platform and defines the goals to be achieved. Subsequently, there is a small description of the tools that helped me in the development of the project. This will be followed by the multiple development phases that allowed the project to exist.

Keys-Word : Crowdfunding, design, Project

# Listes des figures et tableaux

## ➤ Figures

Figure 1-Organnigramme de Urban technology sarl.....	04
Figure 2-Modèle de fonctionnement .....	06
Figure 3-Diagrammes de cas d'utilisation .....	22
Figure 4 -Diagrammes de séquence du cas authentification. ....	23
Figure 5 -Diagrammes de séquence du cas inscription.....	24
Figure 6 -Diagrammes de séquence du cas enregistrement de projet.....	24
Figure 7 -Diagrammes d'état transition du cas enregistrement de projet.....	25
Figure 8-Diagrammes d'activité du cas de création de projet (enregistrement de projet) .....	26
Figure 9 -Diagrammes d'activité du cas authentification.....	27
Figure 10 -Diagramme de classe du système .....	27
Figure 11 -Diagramme d'objet n°1 .....	28
Figure 12-Diagramme d'objet n°2 .....	29
Figure 13 : Langage utilisé par le serveur .....	33
Figure 14 : Interface d'accueil.....	36
Figure 15 : Interface de présentation d'un projet.....	37
Figure 16 : Interface de connexion.....	37
Figure 17 : Interface de présentation de tous les projets.....	38
Figure 17 : Interface de présentation des projets personnels.....	38



# INTRODUCTION

Depuis le développement du Web au début des années 2000, l'utilisation d'Internet a connu une expansion incroyable. Il offre l'opportunité aux internautes de pouvoir interagir, partager et échanger des informations entre eux de manière simplifiée. C'est ainsi que toute une série de personnes innovantes sont parvenues à créer des applications économiques grâce à l'Internet.

L'une d'entre elles est le financement participatif plus connu sous le nom de Crowdfunding. En effet certains artistes qui rencontraient beaucoup de mal à trouver les fonds nécessaires pour réaliser leurs projets, que ce soit des films, de la musique ou des bandes dessinées, ont eu l'idée de créer des plateformes où il était désormais possible de s'adresser directement au public pour se financer. De nombreuses plateformes ont donc été proposées où il est désormais possible de s'adresser directement au public pour financer ses projets. Ces plateformes se multiplient de plus en plus dans le monde, mais à malheureusement il n'existe aucune proposition de plateforme au niveau de notre pays utilisant les moyens de paiement propre à notre pays (Mobile money, Flooz, carte visa).

C'est dans ce contexte que nous proposons le lancement d'un projet portant sur la conception d'un logiciel financement participatif de projet propre au Bénin. Pour ce faire, le présent rapport sera structuré de manière à pouvoir être exploité après la mise en place de l'application ainsi il se fera en trois chapitres. Le premier expose le contexte d'étude c'est-à-dire le cadre de travail et la présentation du sujet qui prend en compte l'étude préalable se basant sur l'analyse et la critique de l'existant. Le deuxième présente le travail d'analyse effectué dans la conception du nouveau système à mettre en place. Enfin, le troisième porte sur l'architecture technique et logicielle, ainsi que les outils de réalisation et de mise en œuvre de l'application.

## **Chapitre 1 : Présentation du cadre général de travail**

# I. Présentation de l'entreprise d'accueil

## 1. Présentation de l'entreprise

**URBAN TECHNOLOGY SARL** est une entreprise informatique interactive leader dans la mise en œuvre de solutions, et services des technologies de l'information et de la communication. La croissance rapide de l'agence s'appuie sur le choix de deux volets identitaires : la distribution et l'intégration des dernières technologies dans la mise en œuvre des projets TICs et une culture constante de l'excellence en termes d'organisation et d'atteinte des résultats. La compétence commerciale et technique, l'esprit d'entreprise et la faculté d'adaptation de nos collaborateurs aux besoins et aux attentes des différents commanditaires contribuent également à faire de **URBAN TECHNOLOGY SARL** une référence.

Son succès tient enfin à la confiance sans cesse renouvelée des chefs d'entreprises et des responsables d'institutions qui choisissent **URBAN TECHNOLOGY SARL** et qui lui confient la réalisation de leurs projets numériques. L'esprit d'entreprise et la volonté de se mettre à la pointe des évolutions technologiques en TIC sont le fondement et la stratégie principale **URBAN TECHNOLOGY SARL**.

### ➤ *Missions de URBAN TECHNOLOGY SARL*

**URBAN TECHNOLOGY SARL** a pour mission d'offrir aux entreprises et aux particuliers, de manière efficace et durable, des services inédits dans le domaine des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) tout en faisant de l'informatique et des télécommunications un outil de communication et d'interactivité efficace capable d'impulser la réussite de leur projets grâce à des solutions novatrices performantes.

➤ *Organigramme de URBAN TECHNOLOGY SARL*

Ainsi, **URBAN TECHNOLOGY SARL** s'est assuré le soutien d'une équipe pluridisciplinaire de consultants expérimentés qui se compose de :

- ✦ Développeurs web,
- ✦ Webdesigners,
- ✦ Ingénieurs informatiques,
- ✦ Ingénieurs réseau et serveurs,
- ✦ Experts en développement SMS et voix
- ✦ Spécialiste en conseil et communication d'entreprise

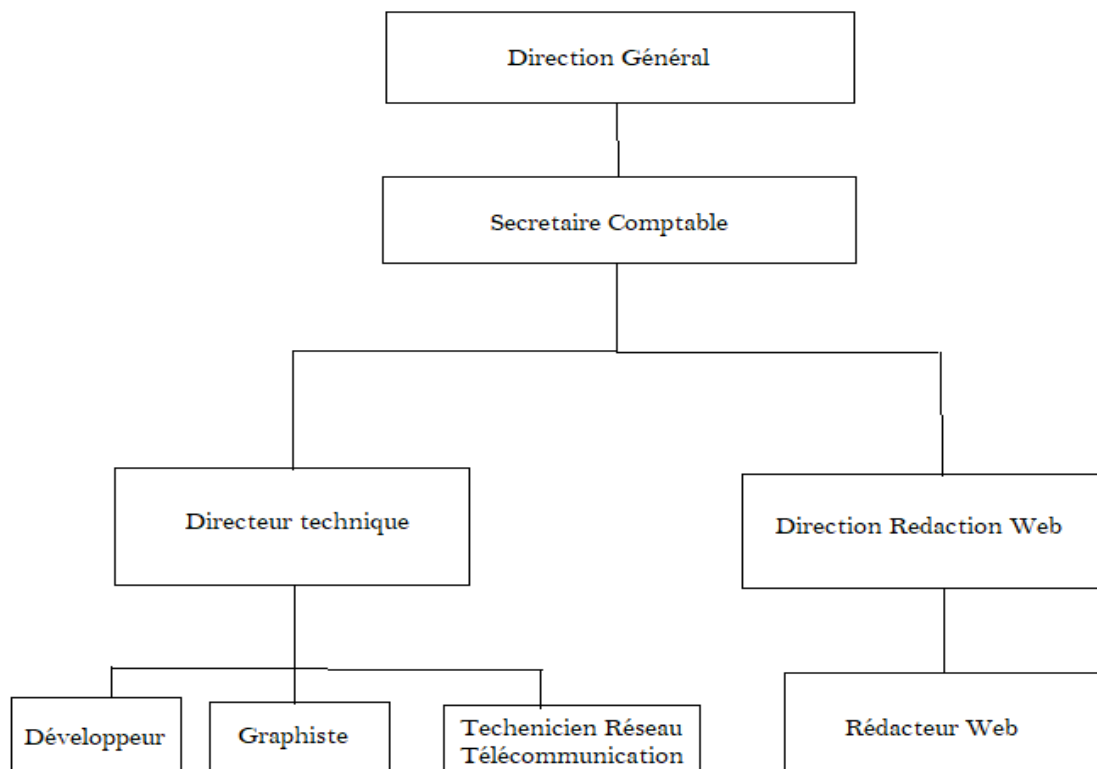


Figure 1-Organigramme de URBAN TECHNOLOGY SARL

Fort de ce potentiel **URBAN TECHNOLOGY SARL** accompagne au quotidien les projets soumis à son expertise à travers un triple engagement : **la créativité, la stratégie et la visibilité**. Concevoir et développer des applications flexibles,

capables d'évoluer avec les besoins des structures, faciles à gérer, permettant une parfaite autonomie dans la mise à jour du contenu est l'une des priorités de URBAN TECHNOLOGY SARL.

➤ *Exemples de produits et services*

Depuis sa création, URBAN TECHNOLOGY SARL n'a cessé de s'investir dans le développement du domaine des TIC. A son actif figurent de nombreuses réalisations à différentes sociétés de la place :

- ✦ [www.mobileattitude.com](http://www.mobileattitude.com)
- ✦ [www.fastermessage.com](http://www.fastermessage.com)
- ✦ [www.carem.archiocesecotonou.org](http://www.carem.archiocesecotonou.org)
- ✦ [www.zikafrica.com/pro](http://www.zikafrica.com/pro)

## 2. Déroulement et observation du stage

Au cours de notre stage en dehors de notre application nous avons eu l'opportunité de participer à certains travaux au sein de l'entreprise en réalisant les tâches qui nous étaient confiées. Il s'agit du développement de certain module pour la réalisation d'une application. Pour ce faire, nous avons effectué des recherches approfondis sur l'utilisation de Ajax et du Framework CODEIGNITER.

## II. Etude préalable

### 1. Analyse et critique de l'existant

#### ➤ Présentation

Le crowdfunding, appelé également financement participatif, est une technique de financement de projets utilisant internet comme canal de mise en relation entre les porteurs de projet et les personnes souhaitant investir dans ces projets.

Différents types de projets peuvent susciter l'intérêt du crowdfunding : des projets artistiques, des initiatives philanthropiques, des projets publics ou des start-ups, pour en nommer quelques-uns. Le crowdfunding existe sous plusieurs formes, lequel va d'une simple donation à une prise de participation dans une entreprise. Plus précisément, le crowdfunding s'organise grâce à un intermédiaire, une plateforme de crowdfunding, qui opère sur Internet. Le but de cette plateforme est de permettre aux investisseurs et entrepreneurs de se rencontrer et d'encadrer la levée des fonds.

Le crowdfunding trouve sa source dans le concept de crowdsourcing (externalisation ouverte), c'est-à-dire l'usage de la foule pour l'obtention d'idées, de « feed-back », et de solutions pour développer les activités de l'entreprise.

#### ➤ Fonctionnement

Le crowdfunding repose sur deux principes du web social : la transparence et la participation. La transparence, car les porteurs de projet et les investisseurs sont clairement identifiés. Du côté des investisseurs, ils sont fiers d'avoir contribué à la genèse d'un projet ; en misant sur un projet précis, ils savent exactement où part leur argent.

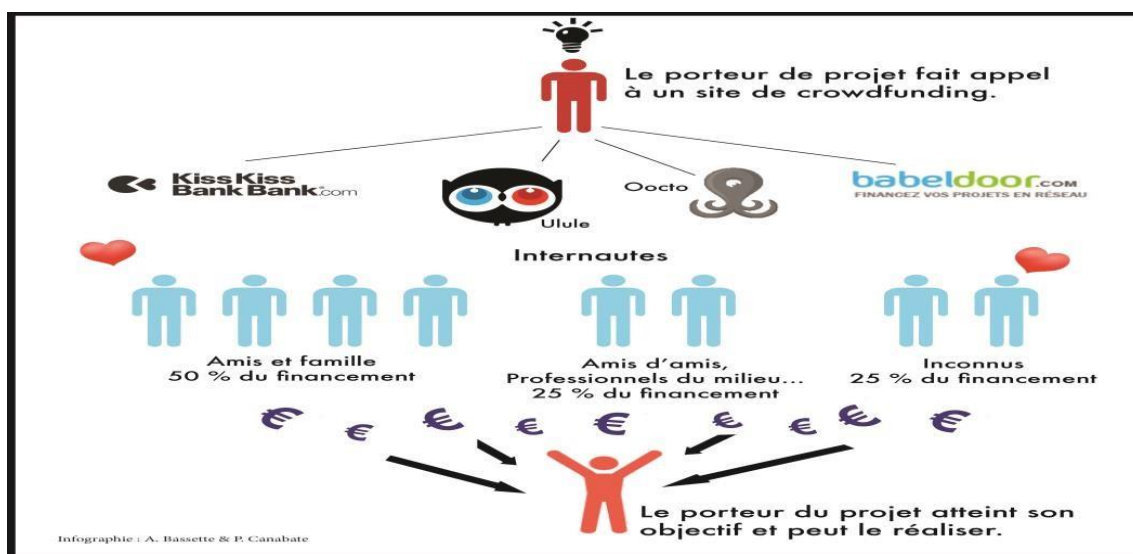


Figure 2-Modèle de fonctionnement

## ➤ Les différents types de Crowdfunding

Il existe différents types de crowdfunding :

- A but non lucratif : il s'agit de projets dont les objectifs sont sociaux, par exemple l'aide au développement à l'étranger, les œuvres de charité ou les projets de recherche public.
- A but lucratif : ce sont des projets dont l'objectif principal est de générer des retombées financières, tels que créer une entreprise, promouvoir des nouveaux bien privés, le financement d'une chanson ou d'un film, etc.
- Non défini : on parle ici de projets qui ne savent pas encore s'ils vont générer un profit ou non.

Les différents types de crowdfunding dépendent également de ce que l'investisseur reçoit en échange de son investissement.

- Le don simple : il est un acte de générosité, où les gens donnent de l'argent à un projet sans que le demandeur de fonds n'ait une quelconque obligation de donner quelque chose en échange.
- Le don avec récompense : Les campagnes de crowdfunding basées sur les récompenses en nature offrent, en échange de contributions, des produits ou des services d'une valeur plus faible. Généralement les récompenses ont une valeur symbolique et sont offertes par les demandeurs de fonds. Parmi ces récompenses on retrouve par exemple le CD ou l'autographe d'un artiste.
- Le prêt : Le prêt est un modèle de crowdfunding où les investisseurs ont l'occasion de prêter leur argent à des personnes en quête de financement pendant une période déterminée. Les emprunteurs sont principalement des entrepreneurs ou des start-ups qui cherchent à financer différents projets. Le prêt peut avoir lieu avec ou sans intérêt.
- L'investissement contre prise de participation, est une forme de financement participatif où en échange d'une contribution, l'investisseur reçoit des parts de l'entreprise, des actions ou des obligations.

Il existe plusieurs sites dans le monde mais ne pouvant malheureusement pas parler de tous, j'ai choisi les plus connus :

### **Kickstarter**

Pour commencer, on trouve des sites plutôt généralistes comme Kickstarter. C'est la plateforme la plus connue des Etats-Unis. Elle possède le profil type de la plateforme qui propose des projets créatifs et extrêmement variés. Kickstarter regroupe 13 domaines différents dans lesquels on retrouve entre autres le théâtre et l'alimentation. Il est exigé que chaque projet comprenne un réel aboutissement et le site permet aux « **Source : [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com)** » utilisateurs de 5 pays différents d'exposer leur projet (US, UK, Canada, Nouvelle-Zélande et Australie). Toutefois, il existe certaines interdictions sur la plateforme. Par exemple, les projets humanitaires ne sont pas acceptés et les porteurs ne peuvent promettre de récompense illégale aux donateurs. Le porteur de projet doit décider du montant et de la durée pendant laquelle son œuvre sera mise en ligne. La plateforme, ne se porte pas garante des promesses des utilisateurs. C'est à dire, si le porteur de projet atteint le montant désiré et qu'il n'accomplit pas ce qu'il a promis, le site n'est pas tenu pour responsable. Kickstarter encaisse 5% des fonds collectés pour se financer mais cet argent n'est pas forcément rendu aux donateurs en cas de fraude par le porteur de projet. Dans la tribune de Genève, en avril 2013, on pouvait lire que 3,6% des projets présents sur le site n'aboutissait pas malgré les fonds collectés. On y parlait d'un genevois qui avait déboursé 175\$ pour un portemonnaie électronique dont il n'avait pas vu la couleur. En effet, une contestation doit survenir 30 jours après la facturation mais comme la société rassurait les donateurs en leur parlant de retards de livraisons, les 30 jours ont largement été écoulés. Et c'est là le hic principal de certains sites de crowdfunding, ils encouragent les porteurs de projet à honorer leurs promesses mais selon le règlement interne du site ils ne peuvent pas les obliger à les maintenir.

The logo for Kickstarter, featuring the word "KICKSTARTER" in a bold, sans-serif font. The "KICK" part is in black and the "STARTER" part is in green.



## MyMajorCompany



« Source : [www.mymajorcompany.com](http://www.mymajorcompany.com) »

MyMajorCompany est un site de crowdfunding français, basé à Paris. Il fonctionne selon un système de dons contre contrepartie. Ce qui signifie que le porteur du projet propose une récompense à ses bienfaiteurs, par exemple, une invitation au concert ou une rencontre en backstage, en guise de remerciement. Depuis son existence, le site a déjà récolté 13 millions d'euros de participation auprès d'environ 70'000 internautes, ce taux fait de lui un des records européens. La plateforme compte plus de 340'000 membres. Il a fait connaître de nombreux artistes dont Grégoire. MyMajorCompany accepte les créations de tous horizons. Tout le monde peut créer un projet sur la plateforme. La nationalité, le pays de résidence, la profession ne comptent pas, la seule condition est d'avoir 18 ans. La création de projet est gratuite mais les intéressés doivent garder en tête qu'en cas de réussite, MyMajorCompany prend une commission de 10% sur la somme récoltée à la fin de la période. Pour pouvoir être validée, la création doit passer sous l'œil d'un des chefs de projet qui vérifie que ce dernier remplit toutes les conditions de sélection. Par exemple, les projets personnels tels que "réunir des fonds pour payer son anniversaire", "achat d'un bien matériel"... ne sont pas pris en compte. C'est pourquoi, ce qui est proposé doit être original et expliqué dans les moindres détails. Le porteur de projet garde la propriété intellectuelle de son œuvre. Normalement, une fois le projet en ligne, il ne devrait pas être retiré, sauf exception, car c'est plutôt mal vu. Le créateur doit définir le montant et la durée nécessaire à la réalisation de son œuvre. Il n'y a pas de montant maximum. Par contre, le laps de temps ne peut pas dépasser les six mois. Si le projet n'atteint pas son but, les contributeurs récupèrent leur participation. Ils peuvent soit réinvestir celle-ci, soit demander un remboursement direct sur le compte bancaire. Par contre, si l'objectif est atteint avant la fin de la collecte, les fonds peuvent continuer à être versés. Les contributeurs peuvent annuler à tout moment leur participation tant que l'objectif n'est pas atteint. Sur MyMajorCompany ils peuvent également gagner de l'argent en soutenant le projet uniquement si cette clause est présente sur l'annonce. Le porteur de projet peut proposer une contrepartie aux participants. Néanmoins, il doit respecter les clauses et ne pas proposer d'alcool, drogue, travail non déclaré... Le retour financier par le porteur n'est pas possible. Seuls MyMajorCompany et ses partenaires peuvent se porter garants du versement de gains aux contributeurs.

## Ulule

Dans la même ligne que MyMajorCompany, on trouve Ulule. Ce site est souvent décrit comme le leader européen du crowdfunding. Il a été lancé en 2010, en France. La seule condition pour le porteur du projet est que ce dernier soit majeur. Il peut librement choisir l'argent nécessaire à la réalisation de son œuvre mais le montant doit être au minimum de 5 euros. Sur Ulule, la durée du projet est également limitée.



Contrairement à MyMajorCompany, le site limite les projets à 3 mois. Les deux sites de crowdfunding fonctionnent quasiment de manière identique. Comme son concurrent, Ulule marche sur le principe des contreparties et les participants paient uniquement si le montant demandé est atteint. Le retour financier est également interdit et Ulule prend une commission sur les projets réussis en fonction du montant acquis. **Source : [www.ulule.com](http://www.ulule.com) »**

## SmartAngels

**SMARTANGELS.fr** SmartAngels est une plateforme de crowdfunding française réservée aux start-ups et aux PME de croissance. SmartAngels a un statut de Conseiller en Investissements Financiers celui-ci est enregistré auprès de l'Autorité des marchés. Son système change des investissements classiques car au lieu de confier son argent à un gérant ; là, c'est le particulier, lui-même, qui choisit où il veut investir en s'épargnant des frais annuels. Il est donc libre de placer son argent où il le souhaite, il reçoit les informations sur l'entreprise directement et bénéficie des plus-values de ses investissements. SmartAngels met à disposition de ses clients un Conseiller en Investissement Financier qui aura une relation personnelle avec le donateur et qui pourra le conseiller lors de ses investissements. Lors de son inscription, le donateur doit répondre à un questionnaire dans lequel il définit entre autres son patrimoine, sa connaissance des finances ainsi que ses objectifs d'épargne. La plateforme garantit l'anonymat des profils et seuls les conseillers connaissent ces informations. Ils sont néanmoins tenus au secret professionnel. Tous les dossiers ne sont pas acceptés. L'équipe de SmartAngels établit une mise au point sur les profils des candidats et si les objectifs ne correspondent pas avec la réalité, ils se réservent le droit de refuser une admission. Les entreprises qui présentent leur dossier, subissent un examen minutieux mené par l'équipe de SmartAngels. Cette dernière utilise ses connaissances des finances ainsi

qu'un réseau d'experts sectoriels si besoin. Pour être retenu, les dossiers présentés doivent être solides et présenter de bonnes perspectives d'avenir.

## Watsi

Watsi est une plateforme de crowdfunding réservée aux causes humanitaires. Elle permet à un intéressé de faire un don pour une personne qui a besoin d'aide médicale. Les fiches des patients sont remises par des partenaires médicaux de la plateforme. Une fois le cas envoyé, il est analysé pour savoir s'il répond aux normes du site. Ensuite, les membres de la plateforme reversent, s'ils le désirent, un montant minimum de cinq dollars à la personne de leur choix. Si par malheur, la personne décède avant d'avoir récolté la totalité de la somme pour son traitement, l'argent versé par les donateurs leur revient et ils peuvent aider un autre patient. « Source : [www.watsi.org](http://www.watsi.org) »



### ➤ Critique de l'existant

Ces plateformes aussi nombreuses qu'elles sont, présentes autant de points forts que de points faibles.

#### **POINTS FORTS**

Chacune de ces plateformes présentent certains points communs qui sont aux profits de leurs utilisateur à s'avoir :

- La création de projet est gratuite aux utilisateur inscrit sur la plateforme
- Les investisseurs ont la possibilité de reprendre leurs participations si le projet n'atteint pas son but
- Les investisseurs ont droit à des contre parties sur investissement en fonction de leur montant de participation

#### **POINTS FAIBLES**

Ces plateformes aussi nombreuses qu'elles sont présentes quelques contraintes à s'avoir :

- Certaines plateformes ne sont pas ouvertes à tous les pays ;
- Certaine plateforme refuse la création de certains types de projets (sur Kickstarter les projets à bu humanitaires sont exclus)

- Le retrait de commission sur les montants collectés est parfois exorbitant sur certaine plateforme (MyMajorCompany)
- Certaines de ces plateformes sont accessible à un type restreint de personne (SmartAngels)

## **2. Proposition de solution**

Les insuffisances des plateformes existantes étant manifestement un handicapantes, il conviendrait de trouver une solution pouvant efficacement les pallier ; mieux, offrir de nouvelles fonctionnalités pour optimiser les plateformes de crowdfunding. Ainsi, mon projet a pour but de créer une plateforme en ligne afin que quiconque ayant besoin de fond de financement pour un projet s'en serve. Même si aux premiers abords, la plateforme peut ressembler à un site de crowdfunding traditionnel, elle possède des spécificités qui la rendent unique. On distingue ainsi une différence majeure avec les autres plateformes de crowdfunding, car dans ce projet, contrairement à la plateforme Kickstarter lorsqu'un projet n'atteint pas le montant fixé à la fin de vie du projet l'argent investi est retourner aux personnes ayant pris part au projet leur évitant ainsi une perte de gain. De plus les méthodes de paiement utilisées sont des méthodes en vagues actuellement dans le pays il s'agit de Mobile money et de Flooz.

### **➤ Objectif global**

Le projet vise principalement à aider les personnes dotées d'idées en manque de besoins financier à trouver les fonds nécessaires à la réalisation de leur projet. L'aboutissement de ce projet permettra de disposer d'une solution informatique destinée à fournir par collecte de fond aux entrepreneurs ou personne disposant d'un projet quelconque le capital nécessaire à la réalisation de leur projet.

## **Chapitre 2 : Analyse des données et spécification des besoins**

## I. Spécification des besoins

L'ensemble des données collectées sur le crowdfunding a permis de comprendre et de décrire le système à mettre en place, ainsi le système présente certains besoins que je décrirais dans les lignes à suivre

### 1. Spécification des acteurs

Un acteur est une personne, un matériel ou un logiciel qui interagit avec le système dans le but de réaliser une plus-value. Les acteurs en interaction avec notre système sont :

- L'internaute
- L'utilisateur

Il est regroupé ici deux types d'utilisateur à savoir :

- Les Investisseurs : Certaines personnes tiennent à soutenir des projets avec lesquels ils partagent les mêmes valeurs ou des projets locaux qui peuvent contribuer à la création d'emplois. D'autres sont davantage intéressés par les « récompenses » qu'ils vont obtenir en échange de leur contribution.
  - Les Créateurs de projet : C'est la personne qui met en pratique une idée qui lui tient à cœur et qu'il souhaite la réaliser et la développer.
- Administrateur

### 2. Spécification fonctionnelle

L'application à réaliser au cours de ce projet devra mettre en place certaines fonctionnalités à minima. Elle doit permettre :

- ✓ À tous les internautes de :
  - Créer un compte
  - Parcourir les projets
- ✓ À tous les utilisateurs se connectant à la plateforme :

- De créer un projet
- De financer un projet c'est-à-dire en devenir parrain
- Commenter un projet
- De consulter la liste des projets
- De consulter le profil d'un autre utilisateur
- De chatter avec un autre utilisateur
- De commenter des projets

✓ A l'administrateur

- De valider les projet émis par les utilisateurs avant leur publication sur la plateforme
- De disposer aussi des fonctionnalités dont jouissent les utilisateurs

Ces fonctionnalités ne sauraient être exhaustives mais pourraient aider à atteindre les objectifs fixés. D'autres fonctionnalités peuvent être ajoutées au cours de ce projet. Il appartiendra au concepteur de les intégrer dans une méthodologie de génie logiciel adéquate.

### 3. Spécification non fonctionnelle

A part les besoins fondamentaux, notre système doit répondre aux critères suivants :

**LA SÉCURITÉ ET L'INTÉGRITÉ DES DONNÉES** : l'accès à l'application n'est permis qu'après une phase d'authentification sécurisée. Les informations d'authentification doivent être confidentielles. L'application doit garantir l'intégrité, la cohérence et la persistance des données.

**LA RAPIDITÉ DE TRAITEMENT** : En effet, vu le nombre important des transactions quotidiennes, il est impérativement nécessaire que la durée d'exécution des traitements s'approche le plus possible du temps réel.

**LA PERFORMANCE :** Notre logiciel doit être avant tout performant c'est-à-dire à travers ses fonctionnalités, répond à toutes les exigences des usagers d'une manière optimale.

**LA CONVIVIALITÉ :** Le futur logiciel doit être facile à utiliser. En effet, les interfaces utilisateurs doivent être conviviales c'est-à-dire simples, ergonomiques et adaptées à l'utilisateur.



## II. Analyse des données collectées

### 1. Description fonctionnelle

Le système à mettre en place doit être performant et sécurisé. Il doit permettre entre autres de :

- De créer un projet :

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de créer un projet tout en y renseignant la description complète du projet. En outre, la création d'un projet implique la création d'un compte utilisateur pour le créateur de projet.

- Financer un projet :

Cette fonctionnalité permet à tout utilisateur de devenir parrain d'un projet en prenant part à ce dernier grâce à un investissement

- Consulter la liste des projets :

L'utilisateur grâce à cette fonctionnalité peut voir les projets disponibles sur la toile

- Consulter le profil d'un autre utilisateur :

Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de consulter le profil d'un autre utilisateur ayant émis un projet qui les intéressent.

- Valider projet :

Dans cette rubrique l'administrateur valide un projet suivant certaines conditions. Et donne ainsi son accord pour leur affichage sur la toile

- Le paramétrage du profil :

L'application doit offrir un ensemble d'interfaces permettant de modifier les champs ayant rapport avec le profil de l'ensemble des utilisateurs.

## 2. Identification des acteurs, et des cas d'utilisation de l'application

Notre application intègre différentes fonctionnalités accessibles aux différents acteurs identifiés. Ainsi, après analyse des différents besoins fonctionnels, nous retenons les cas d'utilisation ci-après :

Cas d'utilisation	Acteur
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Créer un compte</li><li>➤ Parcourir les projets</li></ul>	Internaute
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Créer un compte</li><li>➤ Créer un projet</li><li>➤ Parrainer un projet</li><li>➤ Commenter un projet</li><li>➤ Consulter la liste des projets parrainer</li><li>➤ Gérer son profil</li><li>➤ Consulter le profil d'un autre utilisateur</li></ul>	Utilisateurs
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Valider projet</li><li>✓ Administrer le système</li></ul>	Administrateur

Tableau 1-liste des cas d'utilisation et des acteurs

### 3. Diagramme des cas d'utilisation

La conception de notre système repose sur une bonne analyse des fonctionnalités qu'il offre aux utilisateurs. Pour cela, il est utile de représenter au préalable dans un diagramme, les relations entre les cas d'utilisation et les acteurs du système et éventuellement les relations entre les cas d'utilisation eux-mêmes. Le diagramme de cas d'utilisation se présente comme suit :

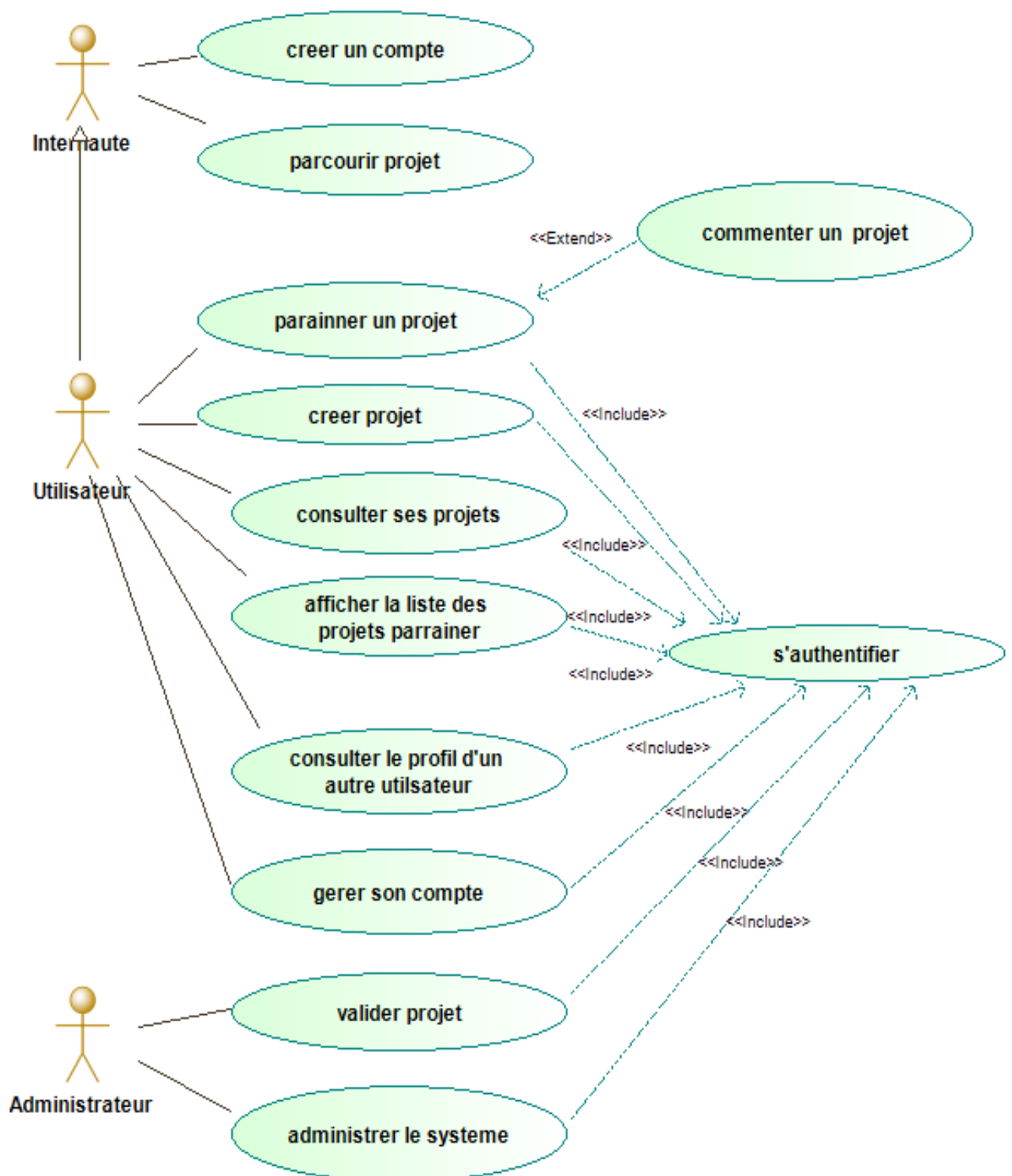


Figure 3—Diagrammes de cas d'utilisation

#### 4. Description textuelle de quelque cas d'utilisation

Il est important d'analyser comment les différents cas d'utilisation de notre système vont interagir. Ceci nous permettra de pouvoir modéliser notre système.

##### 1. *Création de compte (inscription)*

**Acteurs** : Internaute.

**Objectif** : permettre aux internautes de s'inscrire sur le sur le système.

**Pré-condition** : Accéder à la plateforme.

**Postcondition** : L'internaute est inscrit sur le système et devient maintenant un utilisateur.

##### **Scénario nominal :**

- 1- L'internaute accède au module d'inscription dans le menu.
- 2- Le système envoie la page d'inscription.
- 3- L'internaute saisit les informations dans les champs.
- 4- le système vérifie si les zones de texte sont remplies et si les informations entrées sont cohérentes.
- 5- le système enregistre l'internaute puis envoie un message pour lui notifier qu'il a bien été enregistré.

##### **Scenario Alternatif :**

A1 : le système détecte des erreurs / incohérences dans les données entrées.

L'enchaînement A1 démarre au point 4 du scénario nominal.

4. le système envoie un message indiquant à l'internaute une erreur / incohérence dans les champs saisis.
5. l'internaute rectifie les informations et valide à nouveau.

Le scénario nominal reprend au niveau 4 du scénario nominal.

Exigence supplémentaire : Un internaute ne peut être inscrit qu'une seule fois.

## *2. Authentification*

**Acteurs** : Utilisateurs

**Objectif** : permettre à l'utilisateur d'accéder à son espace personnel.

**Pré-condition** :

- Le système est opérationnel et l'utilisateur est connecté ;
- L'utilisateur a validé son inscription.

**Postcondition** :

- L'utilisateur s'est authentifié au système ;
- L'utilisateur a accès au système et peut donc effectuer les traitements pour lesquels il est autorisé.

**Scénario nominal** :

- 1- L'utilisateur clique sur connexion.
- 2- Le système lui affiche les champs de connexion.
- 3- L'utilisateur remplit les champs.
- 4- Le système vérifie si les zones de texte sont remplies et si les informations entrées sont cohérentes.
- 5- Le système ouvre l'espace de travail correspondant au profil.

**Scénario alternatif** :

A1 : l'identifiant et/ou le mot de passe est incorrect

L'enchaînement A1 démarre au point 4 du scénario nominal.

4. le système indique à l'utilisateur que son identifiant et/ou le mot de passe est incorrect.

5. l'utilisateur corrige les incohérences existantes dans les données entrées et valide à nouveau.

Le scénario nominal reprend au niveau 4 du scénario nominal.

A2 : les champs entrés ne sont pas renseignés.

L'enchaînement A2 démarre au point 4 du scénario nominal.

4. le système envoie un message indiquant que l'utilisateur n'a pas saisi son identifiant et/ou le mot de passe.

5. l'utilisateur saisit les informations d'authentification et valide à nouveau. Le scénario nominal reprend au niveau 4 du scénario nominal.

Scénario d'erreur :

E1 : le mot de passe est oublié.

L'enchaînement E1 démarre au point 4 du scénario nominal.

4. Le système informe l'utilisateur que les données saisies sont erronées et lui demande s'il veut récupérer son compte.

### *3. Enregistrer projet*

**Acteurs** : Utilisateur

**Objectif** : permettre aux utilisateurs d'enregistrer leur projet sur le système.

**Pré-condition** : Être connecté sur le système.

**Postcondition** : L'utilisateur enregistre son projet sur le système.

**Scénario nominal** :

1- L'utilisateur accède au module d'enregistrement de projet dans le menu.

- 2- Le système envoie la page d'enregistrement.
- 3- L'utilisateur saisit les informations dans les champs.
- 4- Le système vérifie si les zones de texte sont remplies et si les informations entrées sont cohérentes.
- 5- Le système enregistre le projet puis envoie un message pour notifier que le projet a été bien enregistré et envoyer pour une étude de projet.

### **Scenario Alternatif :**

A1 : le système détecte des erreurs / incohérences dans les données entrées.

L'enchaînement A1 démarre au point 4 du scénario nominal.

4. Le système notifie à l'utilisateur une erreur / incohérence dans les champs saisis.
5. L'utilisateur rectifie les informations et valide à nouveau.

Le scénario nominal reprend au niveau 4 du scénario nominal.

## **5. Diagramme de séquences**

Les interactions entre le système et les utilisateurs, décrites plus haut, sont représentées graphiquement avec des diagrammes de séquence système. Voici quelques diagrammes de séquence :



## 1. Authentification

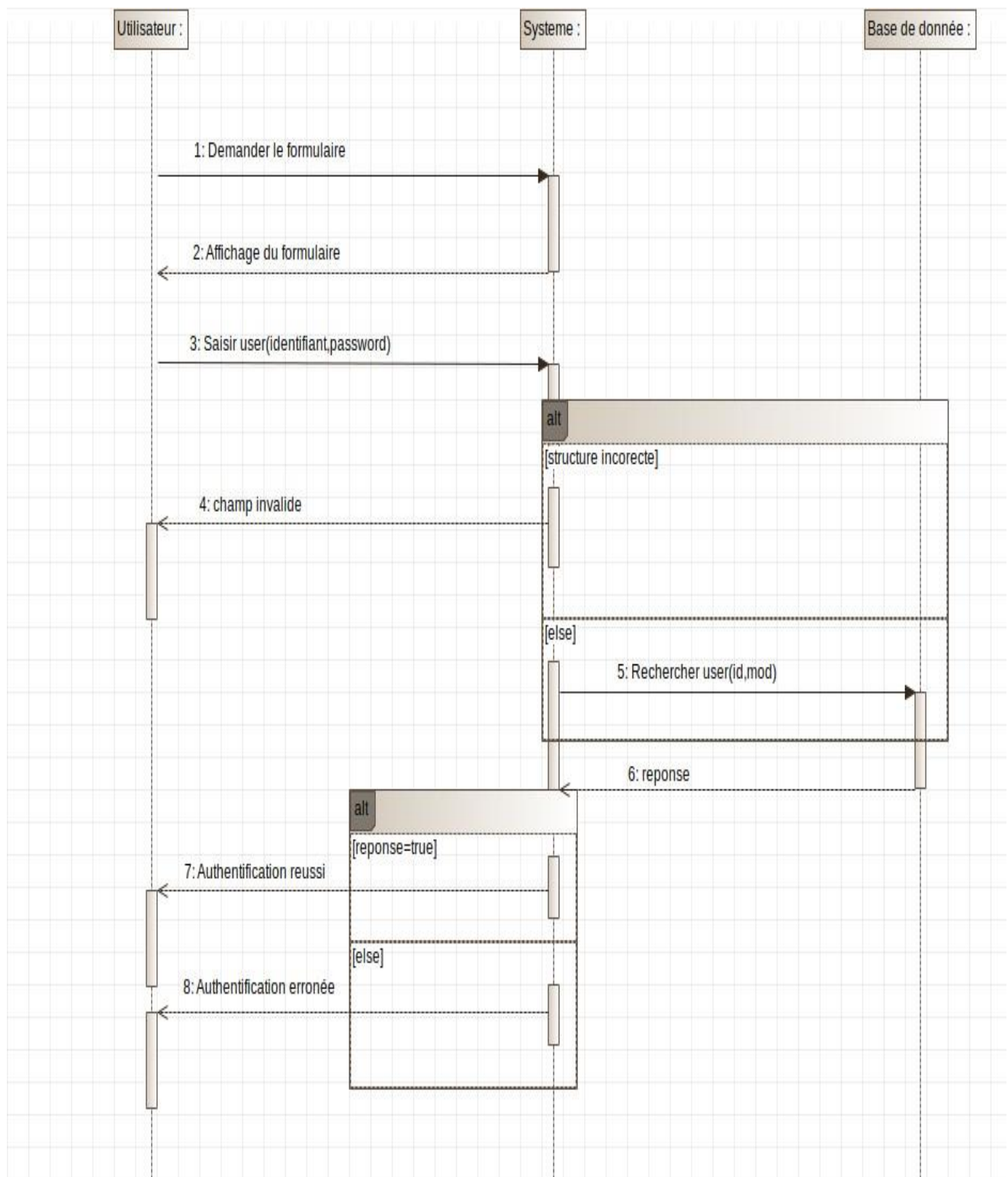


Figure 4 -Diagrammes de séquence du cas authentification

## 2. Inscription

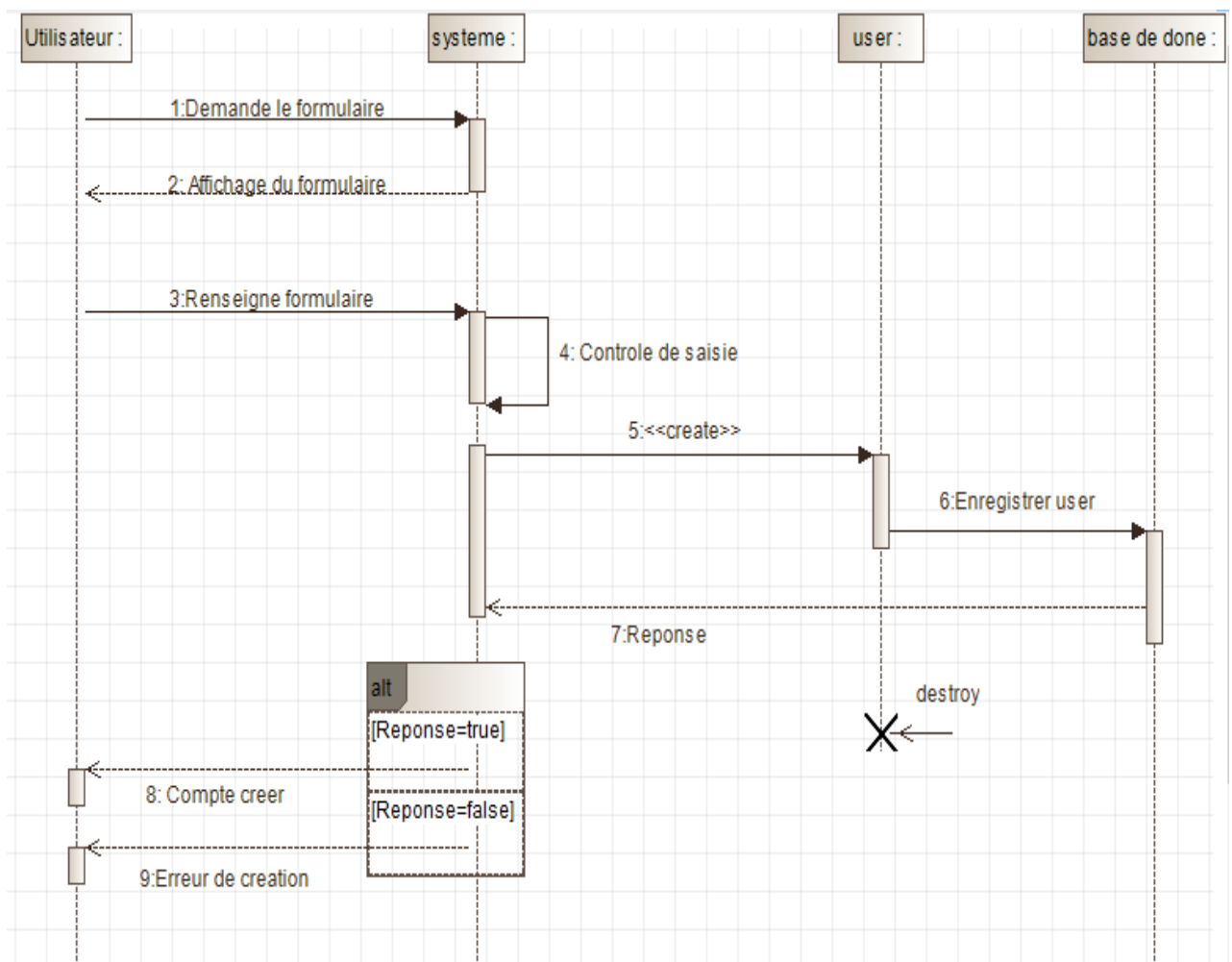


Figure 5 -Diagrammes de séquence du cas inscription

### 3. Enregistrement de projet

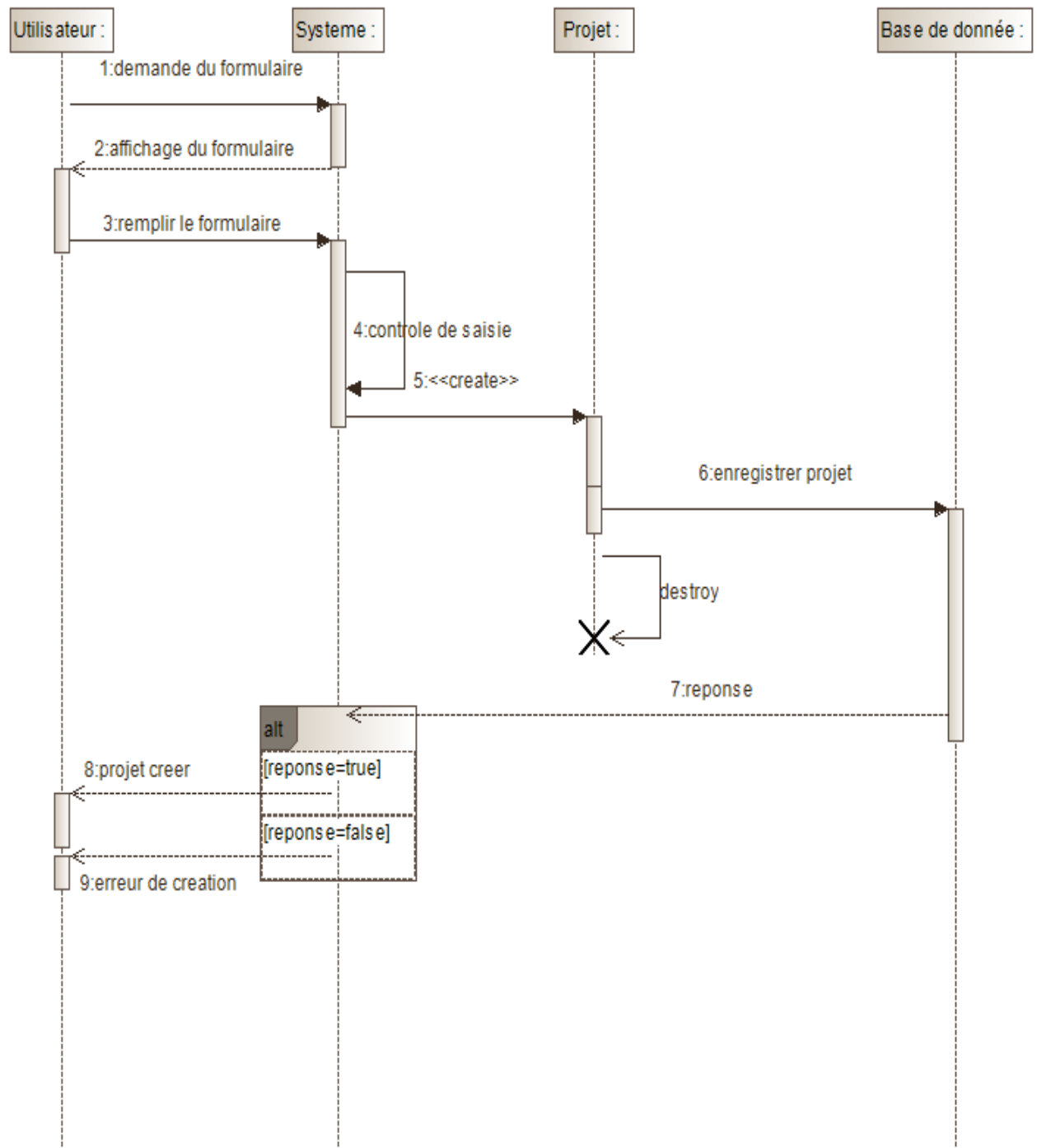


Figure 6 -Diagrammes de séquence du cas enregistrement de projet

Il est intéressant de noter que le fragment "alt" montre dans le diagramme ci-dessus que l'internaute peut soit "s'authentifier" s'il est déjà client, ou bien "créer un compte " s'il ne l'est pas.

## 6. Diagramme d'état transition

Le diagramme d'états transitions décrit le cycle de vie des objets chargés d'assurer la dynamique du système. Cette description du cycle de vie est réalisée séparément pour chacun de ces objets. Cette modélisation est très importante pour s'assurer que les objets puissent répondre aux interactions décrites dans les diagrammes de séquence et de communication.

### ➤ Enregistrement de projet

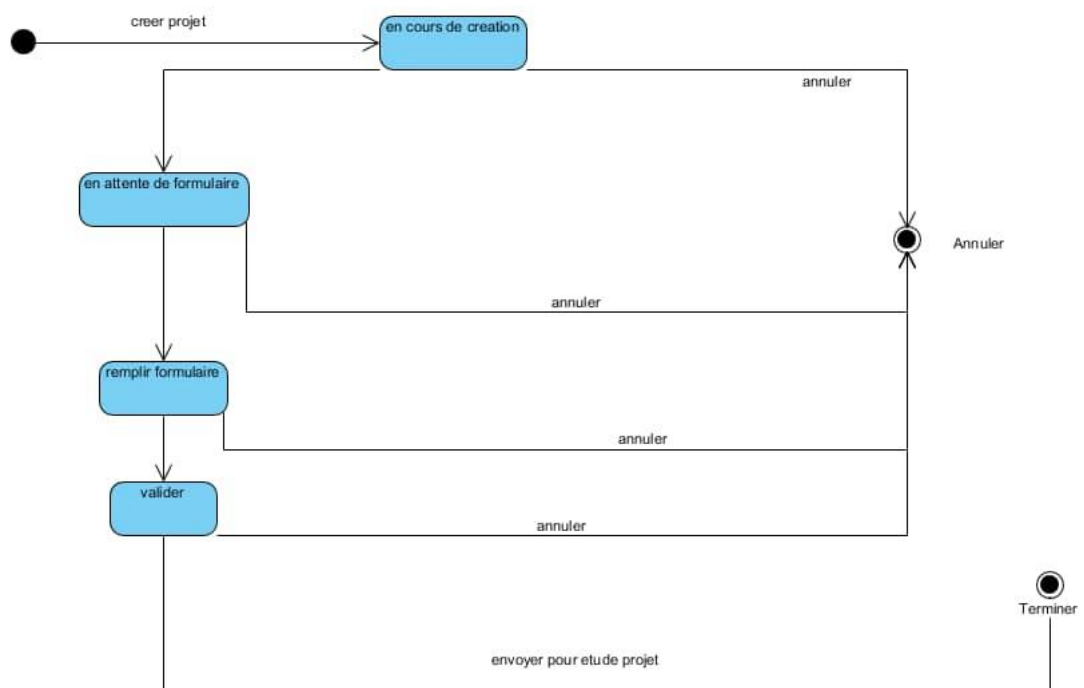


Figure 7 -Diagrammes d'état transition du cas enregistrement de projet

**Description :** Ce diagramme représente le cycle de vie de la création d'un projet, l'utilisateur a la possibilité de créer son projet ou de l'annuler après certaine transition et le diagramme ci-dessus représente les états et les transitions possible.

## 7. Diagramme d'activité

Le diagramme d'activités représente les activités que réalisent un ou plusieurs objets. Il peut correspondre à la description en détail d'une activité du diagramme d'états transitions, à la description d'une méthode. Il peut également décrire l'activité d'un système ou d'un sous-système en assignant les responsabilités à chaque acteur. Le diagramme d'activités constitue aussi un bon choix pour décrire un cas d'utilisation.

### ➤ Enregistrement de projet

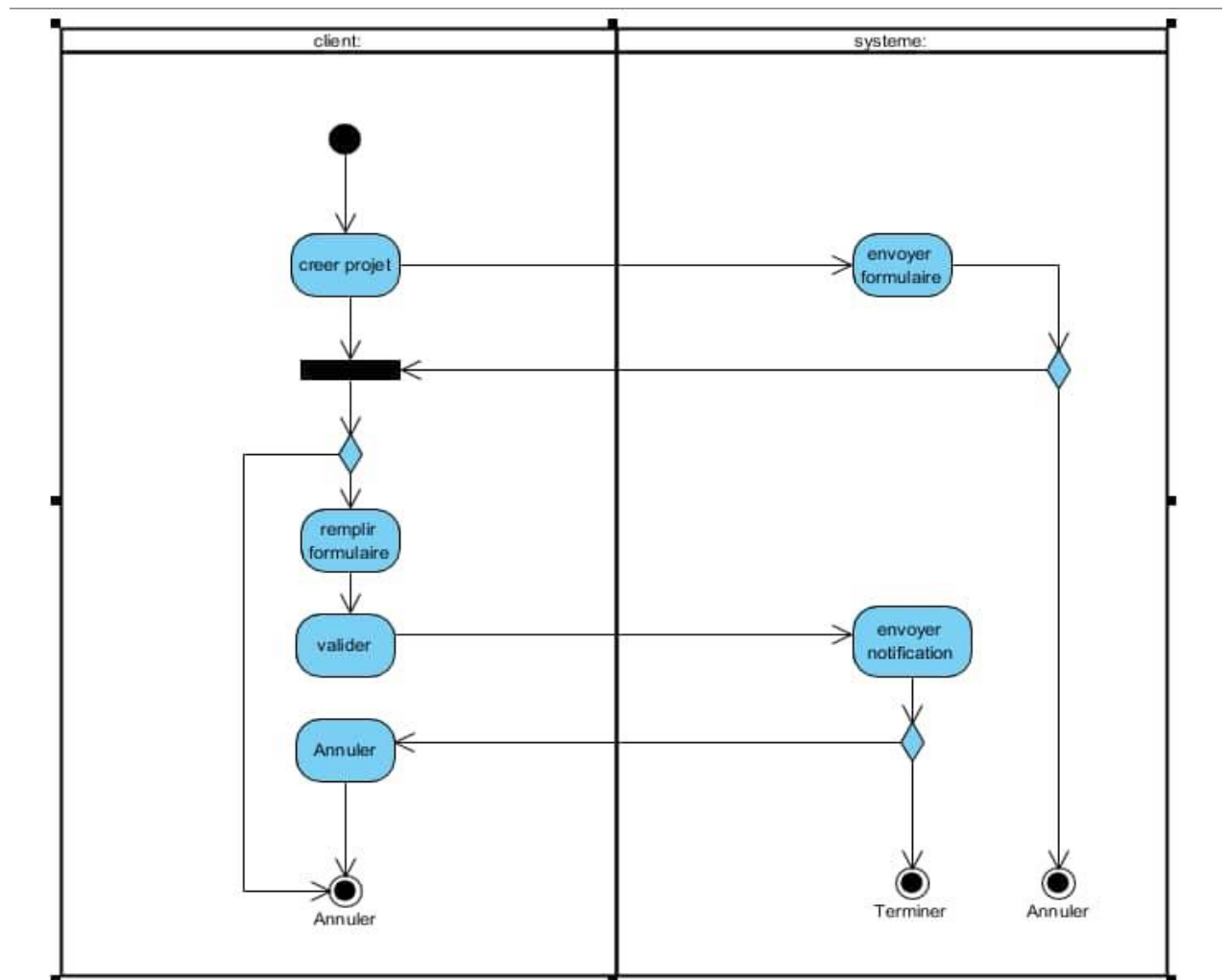


Figure 8-Diagrammes d'activité du cas de création de projet (enregistrement de projet)

➤ Authentification

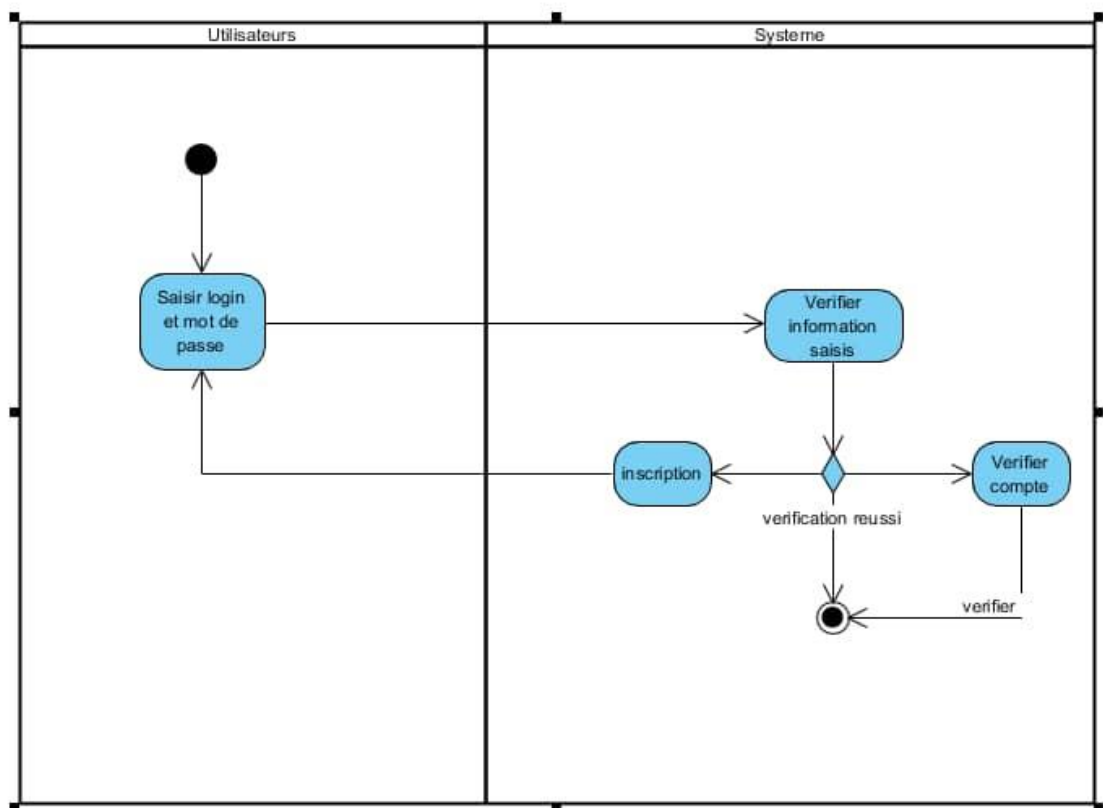


Figure 9 -Diagrammes d'activité du cas authentification

## 8. Diagramme de classes et base de données

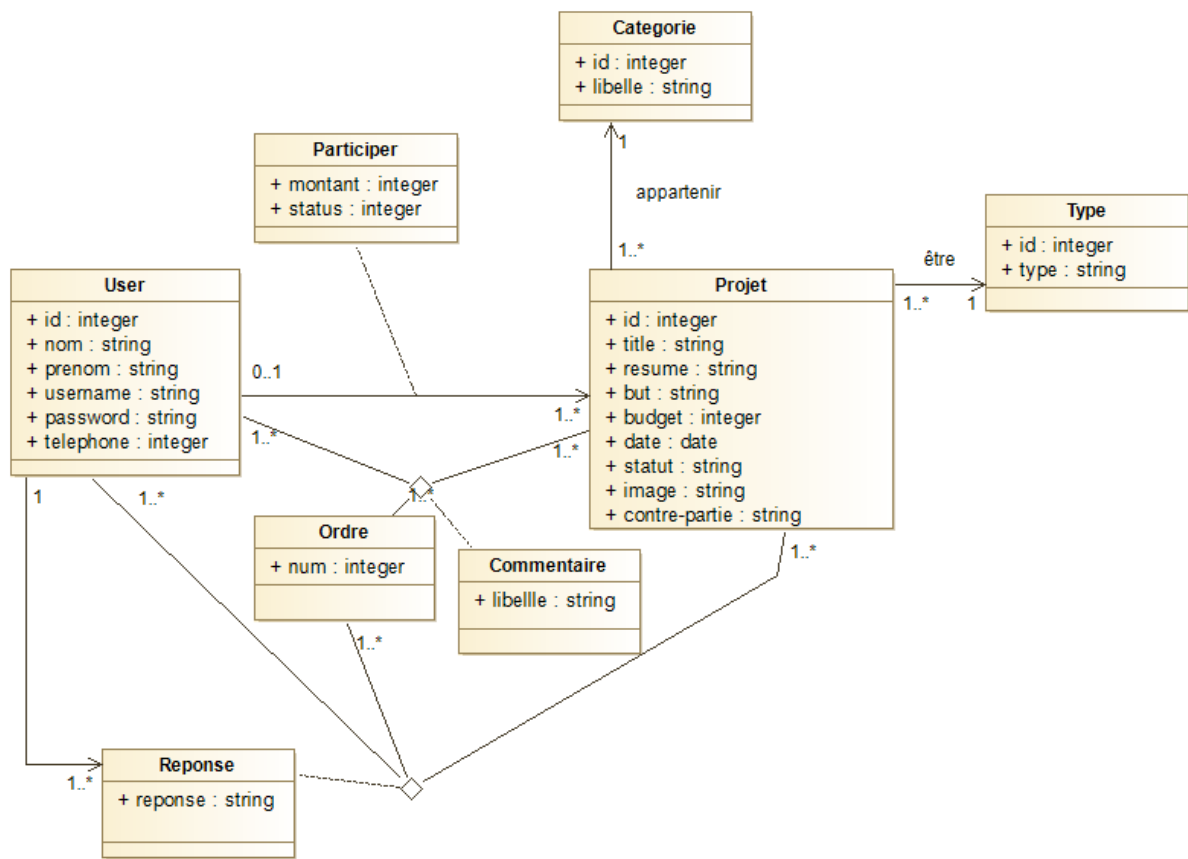


Figure 10-Diagrammes de classe du système

Les classes sont liées entre elles par des relations qui diffèrent. Ces classes sont traduites dans notre base de données par des tables.

### ❖ Base de données

- Modèle relationnel proposer
  - Projet (num\_pro, titre, budget, date\_fin, image, image groupe, but, resume, #codecateg, # codetype, contrepartie)
  - Categorie (codecateg, libelle)
  - Type (codetype, type)
  - Utilisateur (numuser, nom, prenom, date\_naissance, pseudo, mot de passe, email, adresse, numero)
  - Reponse (#numuser, num\_pro, #numordre, libelreponse, # numuser)
  - Commentaire (#numuser, # num\_pro, #numordre, libelcomment)
  - Participer (#numuser, # num\_pro, montant, status)

Les tables reliées entre eux par des relations avec des cardinalité 1.n. Ces relations proposent d'ajouter des tables pour faire la liaison d'une table à l'autre.

## 9. Diagramme d'objet

Le diagramme d'objets ci-après illustre que plusieurs projets peuvent avoir un même type

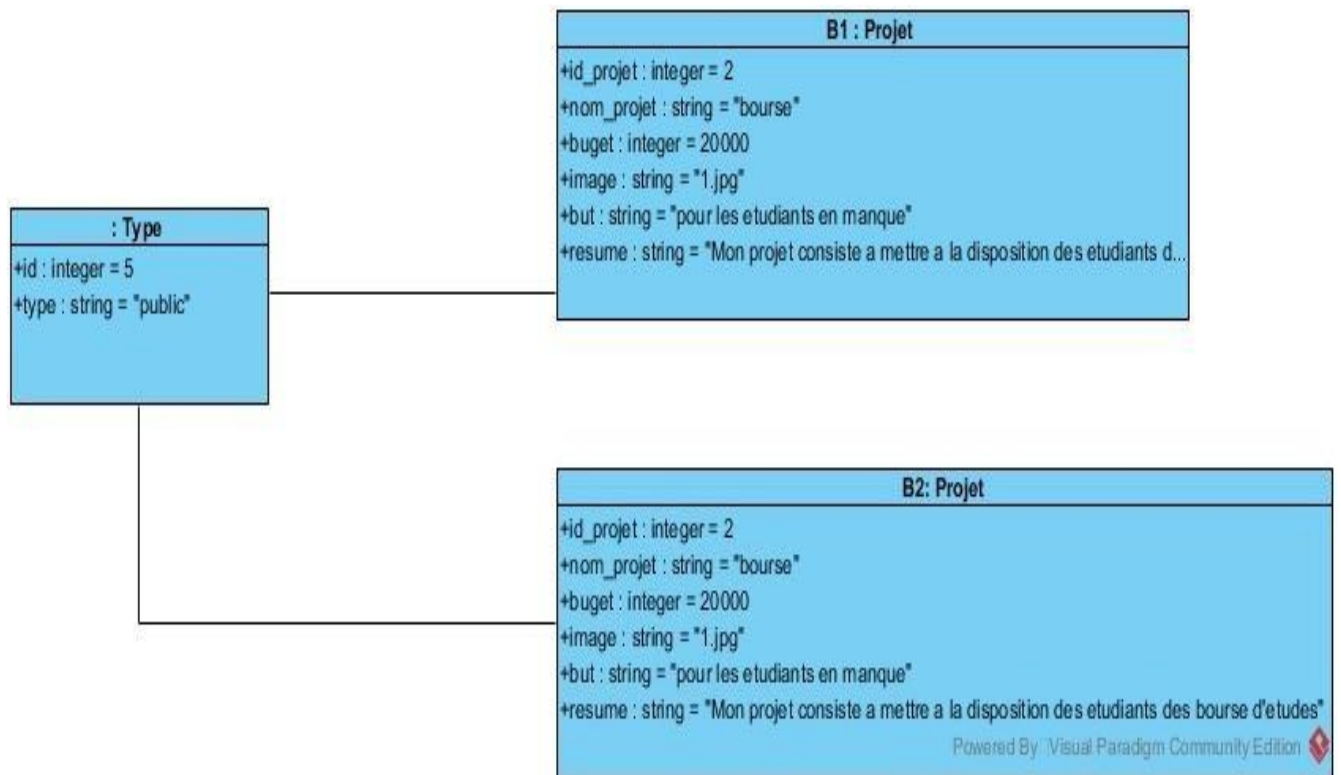


Figure 11 -Diagrammes d'objet n°1

Le diagramme d'objets ci-après illustre plusieurs projets peuvent être issue d'une même catégorie



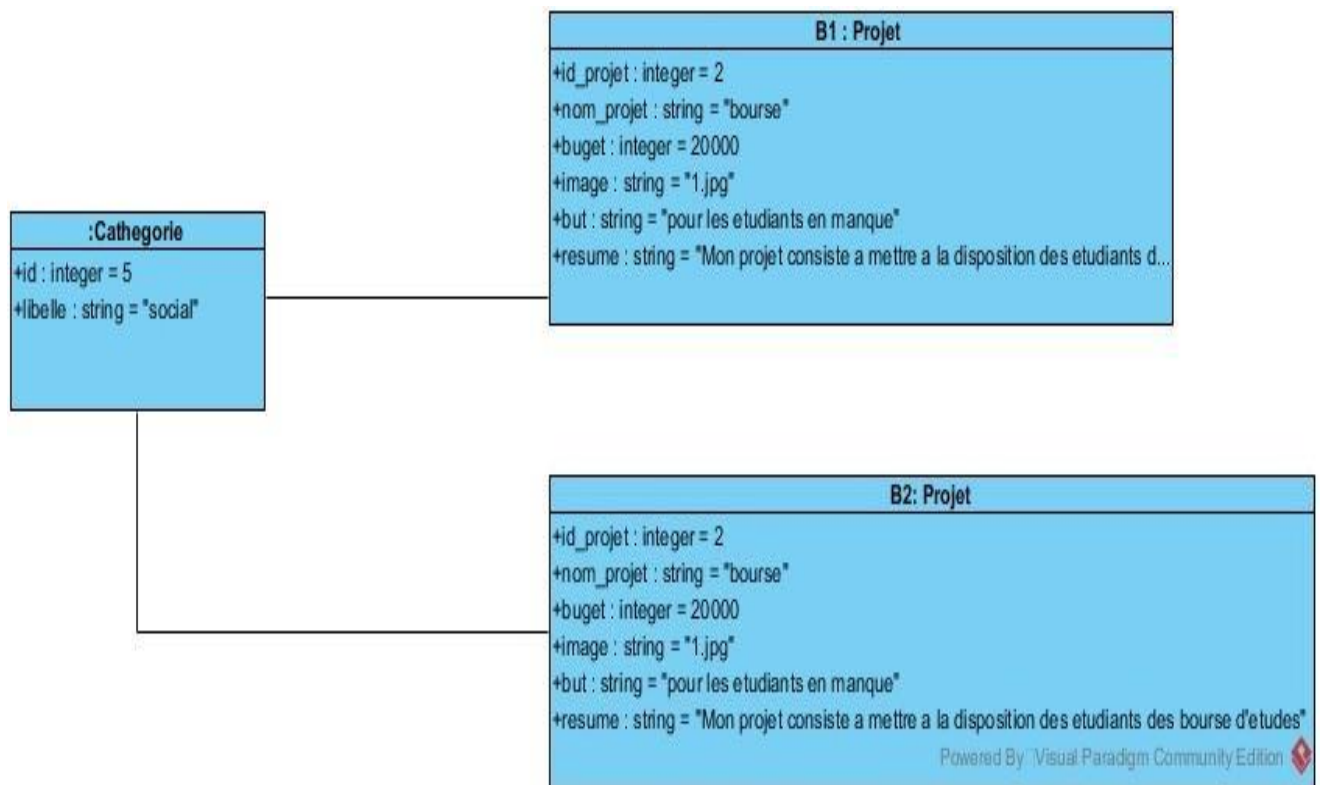


Figure 12 -Diagrammes d'objet n°2

## **Chapitre 3 : Développement et Réalisation**

# I. Outils, technologies et langages utilisés

## A. Langages utilisés (Framework)

### 1. HTML



page : du texte, des liens, des images...

HTML (*HyperText Markup Language*) a fait son apparition dès 1991 lors du lancement du Web. Son rôle est de gérer et organiser le contenu. C'est donc en HTML qu'on écrit ce qui doit être affiché sur la

### 2. CSS



est venu compléter le HTML en 1996.

Le rôle du CSS (*Cascading Style Sheets*, aussi appelées Feuilles de style) est de gérer l'apparence de la page web (agencement, positionnement, décoration, couleurs, taille du texte...). Ce langage

### 3. Bootstrap



C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.

### 4. PHP



PHP (*Hyper text Preprocessor*) est un langage que seuls les serveurs comprennent et qui permet de rendre les sites web plus dynamiques. C'est le PHP qui « génère » la page web.

Il nous a permis de faire une liaison avec notre base de données (pour ajouter, modifier, afficher...des champs) et de cette manière on est passé d'un site statique à un site dynamique.

## 5. CodeIgniter



CodeIgniter est un environnement, cadre de développement d'application ; un ensemble d'outils permettant de structurer et de construire des sites Web en utilisant PHP. Son objectif est de nous permettre de développer des projets beaucoup plus rapidement en fournissant un ensemble fourni de bibliothèques pour les tâches habituellement nécessaires, ainsi que d'une interface simple et une structuration logique d'accès à ces bibliothèques. Il nous permet de nous concentrer sur notre créativité en minimisant la quantité de code nécessaire pour réaliser une tâche donnée.

## 6. JavaScript



C'est un langage de script orienté objet principalement utilisé dans les pages HTML. A l'opposé des langages serveurs (qui s'exécutent sur le site), JavaScript est exécuté sur l'ordinateur de l'internaute par le navigateur lui-même. Ainsi, ce langage permet une interaction avec l'utilisateur en fonction de ses actions (lors du passage de la souris au-dessus d'un élément, du redimensionnement de la page...).



## 7. JQuery

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

## 8. MYSQL



C'est un serveur de base de données relationnelle *open source*. Un serveur de bases de données qui stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une table. Les tables sont reliées par des relations définies, qui rendent possible la combinaison des données entre plusieurs tables durant une requête. Le SQL dans « MySQL » signifie '*Structured Query Langage*' : le langage standard pour traitement de bases de données.

## 9. Apache



C'est ce qu'on appelle un serveur web. Il s'agit du plus important de tous les programmes, car c'est lui qui est chargé de délivrer les pages web aux visiteurs. Cependant, Apache ne gère que les sites web statiques (il ne peut traiter que des Pages HTML). Il faut donc le compléter avec d'autres programmes.

Lorsque le site est dynamique (comme dans notre cas) la page web est générée à chaque fois qu'un client la réclame. Le contenu d'une même page peut changer d'un instant à l'autre.

C'est comme cela que notre site web parvient à afficher par exemple votre pseudonyme sur toutes les pages. A partir de la demande du client, le serveur interroge une base de données, récupère les données souhaitées, construit la page, la retranscrit en HTML, puis la renvoie au client.

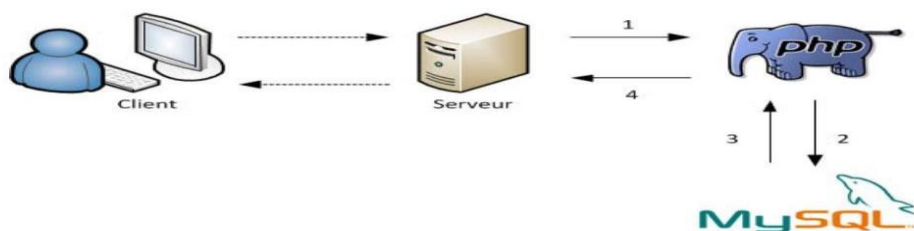


Figure 13 : Langage utilisé par le serveur

## 10. UML



UML, est l'acronyme anglais pour « *Unified Modeling Language* ». On le traduit par « Langage de modélisation unifié ». La notation UML est un langage visuel constitué d'un ensemble de

diagrammes, qui donnent chacun une vision différente du projet à traiter.

UML nous fournit donc des diagrammes pour représenter le site web qu'on a détailler dans le chapitre précédent :

- Le diagramme de cas d'utilisation représente les fonctionnalités nécessaires aux utilisateurs.
- Le diagramme de classes représente les informations manipulées par les utilisateurs.
- Le diagramme de séquence permet de décrire les différents scénarios d'utilisation du système.

## Conclusion

Grâce aux langages HTML5 et CSS3 la structuration et la mise en page de notre site web est désormais plus agréable et ludique. Avec l'utilisation de PDO (PHP *Data Objecte*) et sa connexion avec MYSQL, PHP nous offre la possibilité de générer des pages web dynamiques selon les informations stockées dans notre base de données. Le choix et la combinaison de ces différents langages complémentaires assure la fiabilité, l'aisance, la sécurité et surtout la garantie d'obtenir le résultat recherché.

## B. Outils de développement

Les principaux outils qui ont contribué à la qualité du développement sont :

**MODELIO Version (3.8.0)** : nous a permis de faire les diagrammes UML de notre système.

**Photoshop** : nous a permis de faire la réalisation de l'organigramme de la structure

**WAMP** : est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web confidentiel, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.

**JetBrains PhpStorm** : est éditeur de codes très complet pour les programmeurs et est très facile d'utilisation.

## II. Travail réalisé

Dans ce chapitre nous allons présenter la partie réalisation de notre projet à travers des captures d'écran afin d'illustrer nos propos.

### Présentation du site web

#### La page d'accueil

Je commence d'abord par la présentation de la page d'accueil de mon application web. En cette page nous pouvons voir : un menu qui se trouve au haut de la page. Une bannière avec des photos de projets qui se déplacent. Un panneau pour afficher trois projets. Et enfin un pied de page qui se trouve tout en bas de la page.

Voici un aperçu de notre page d'accueil la page étant assez longue en voici une partie :

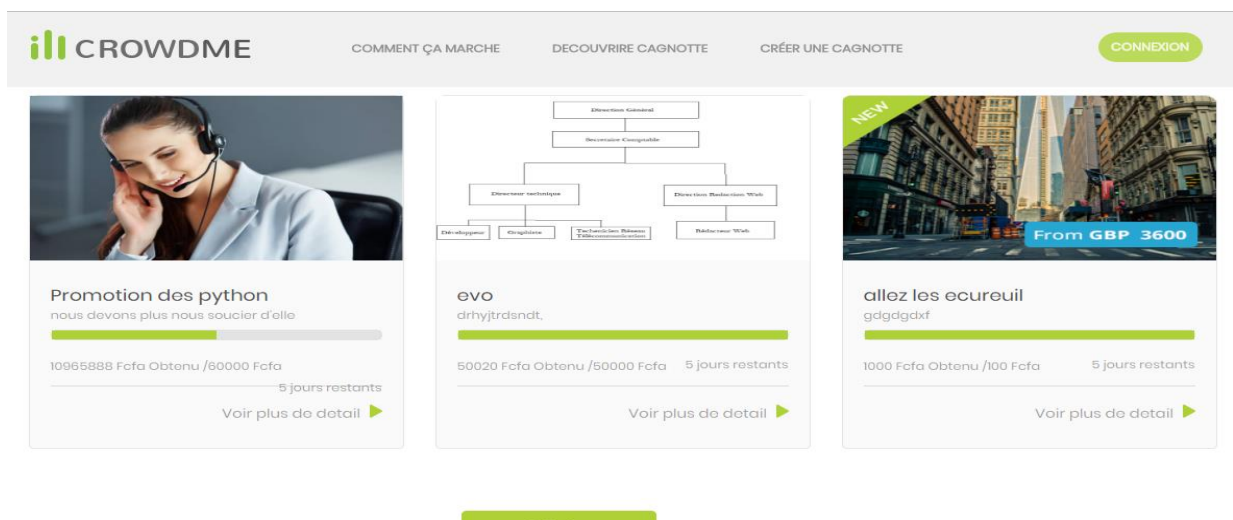


Figure 14 : Interface d'accueil

#### Afficher les détails d'un projet

Cette page permet d'afficher en détail tout ce qui concerne le projet sélectionné pour que les contributeurs aient confiance en ce projet et n'hésitent pas à y participer. Cette page affiche, entre autres le nom, la description du projet, les images qui représentent le projet, la durée de la collecte, à quoi servira la collecte, les différentes contreparties.

Voici un aperçu de notre page d'affichage d'un projet



## Allez Les Ecureuil



Project Description	
Nom Projet	Allez Les Ecureuil
Detenteur	MyTransport Fff
Buget	100 Fcfa
Location	Benin, Godomey
Date	4/01/2019
Live Link	Www.Kiatheme.Com
Tag	Business , Marketing

Figure 15 : Interface de présentation d'un projet

## Connexion

Après la phase d'inscription, l'utilisateur s'authentifie pour pouvoir exploiter les fonctionnalités qui ne sont pas forcément accessible par un simple internaute. Il doit donc saisir son nom d'utilisateur et son mot de passe déjà fournis lors de l'inscription. Une fois connectés, il peut créer des projets ou y participer.



Login to continue

Username

Nas7

Password

.....

☐ Remember me
 [Forgot Password?](#)

LOGIN

or sign up using

Figure 16 : Interface de connexion

## PAGE D'AFFICHAGE DES PROJETS

Cette page permet d'afficher en détail tous les projets de la plateforme du plus récent au plus ancien

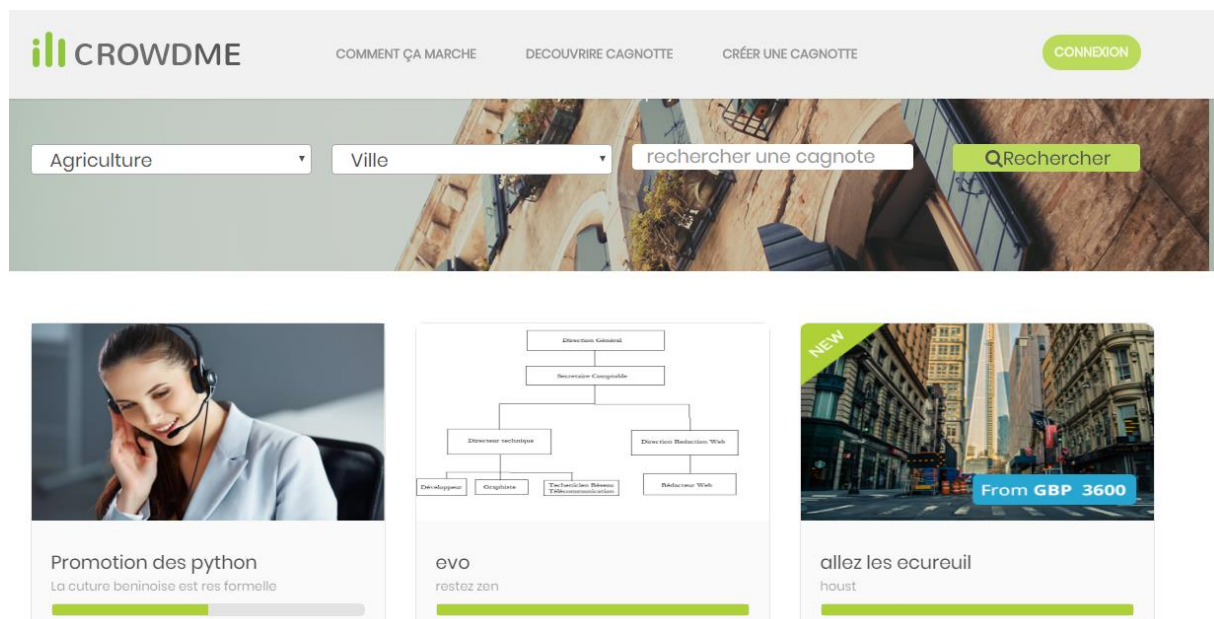


Figure 17 : Interface de présentation de tous les projets

## Affichage des projets personnels de l'utilisateur

L'utilisateur y accède en cliquant sur mes cagnottes dans la barre du menu qui lui est proposé après connexion

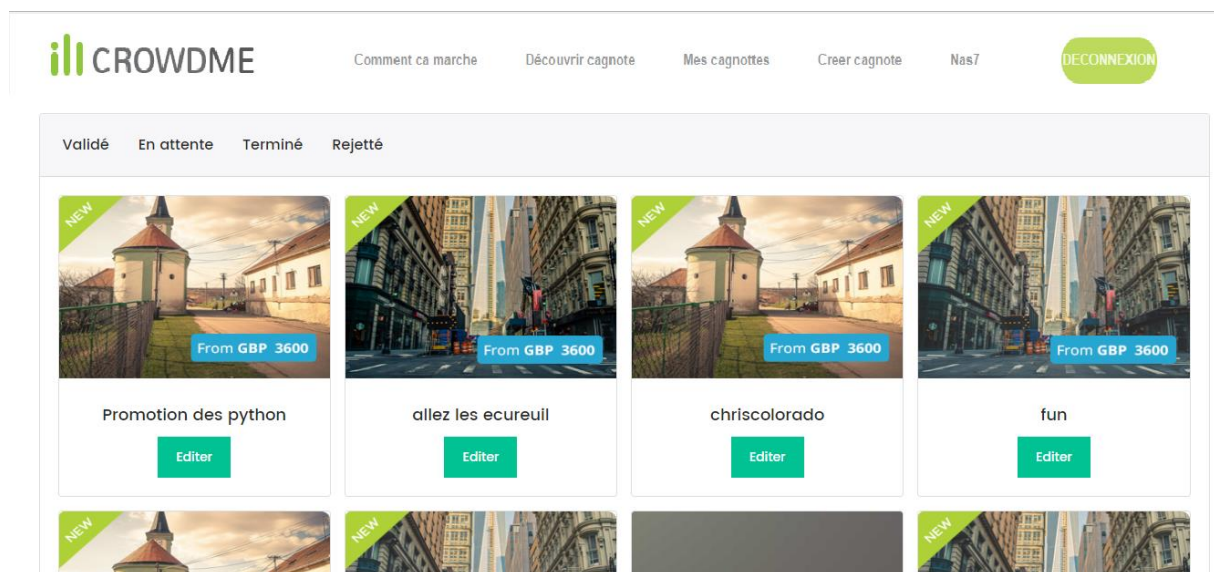


Figure 18 : Interface de présentation des projets personnel

# Conclusion

Le crowdfunding est une méthode de financement alternative qui peut être efficace si elle est utilisée à bon escient. À travers ce projet, j'ai eu à créer un site web de financement participatif qui est un moyen novateur pour permettre aux béninois de faire naître des projets créatifs qui peuvent contribuer au développement économique de toutes les régions.

Plusieurs technologies ont été nécessaires pour la réalisation de ce projet mais L'élaboration n'a pourtant pas été des plus simples, en effet, j'ai dû me confronter à des blocages qui m'ont rendu la tâche un peu plus difficile mais non moins intéressante.

En conclusion, je constate que les technologies évoluent rapidement et qu'il faut constamment se mettre à jour. Dans les entreprises, il est primordial de savoir s'adapter aux nouvelles techniques informatiques. Il est donc important pour nous aussi, informaticiens, de se tenir au courant des nouveautés. La preuve, outre de nouvelles connaissances, ce travail a renforcé mes techniques d'approche pour la création d'un grand projet. Cependant des perspectives dans la continuité de ce travail restent envisageables telles que l'introduction d'autre moyen de paiement.

# Bibliographie

## Sites officiels des plateformes

<http://www.kickstarter.com/>

<http://www.mymajorcompany.com/>

<http://fr.ulule.com/>

<https://www.smartangels.fr/homepage>

<https://watsi.org>

<http://wemakeit.ch/>

## Articles

Delaye, Fabrice. Les HEDGE pourront faire de la pub, Le Bilan, 1 janvier 2019 : <http://www.bilan.ch/argent-finances-les-plus-de-la-redaction/les-hedge-funds-pourront-faire-de-la-pub>

Ancelle, Juliette. Mini-Guide juridique pour les adeptes du crowdfunding, Le Bilan 5 février 2019 <http://www.bilan.ch/juliette-ancelle/droit-et-medias-sociaux/mini-guide-juridique-pour-les-adeptes-du-crowdfunding>

Laird, Michèle. Quand les consommateurs se transforment en créateur, SwissInfo.ch 12 février 2019 [http://www.swissinfo.ch/fre/societe/Quand\\_les\\_consommateurs\\_se\\_transforment\\_en\\_createurs.html?cid=35279234](http://www.swissinfo.ch/fre/societe/Quand_les_consommateurs_se_transforment_en_createurs.html?cid=35279234)

Koch, Simon. Les Romands sont les champions du crowdfunding, Le Bilan, 21 février 2019 <http://www.bilan.ch/economie/les-romands-sont-les-champions-du-crowdfunding>

## Autres sites

Dehorter, Nicolas. Blog et extraits du livre Crowdfunding, réussissez votre campagne <http://www.monartisteblog.fr/crowdfunding-suivez-guide.html>

Guide non officiel du crowdfunding <http://www.leguideducrowdfunding.com/>

Blog de la plateforme Ulule, Petit guide sur le crowdfunding  
<http://chouette.ulule.com/post/44532709418/les-4-grandes-familles-du-crowdfunding-petit-guide-a>

## Développement

Site de questions/réponses destiné aux programmeurs  
<http://stackoverflow.com/>

Site officiel de fedapay <https://sandbox.fedapay.com/>

User guide CodeIgniter <http://codeigniter.com/>

Site officiel de stripe <https://stripe.com/>

Site officiel de Bootstrap <http://getbootstrap.com/>

Site officiel et guide de composer <https://getcomposer.org>

# Tables des matières

<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>ii</b>
<b>Dédicaces.....</b>	<b>iv</b>
<b>Remerciements.....</b>	<b>v</b>
<b>Résumé.....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>vii</b>
<b>Listes des figures et tableaux.....</b>	<b>viii</b>
➤ <b>Figures.....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre 1 : Présentation du cadre général de travail.....</b>	<b>2</b>
<b>I. Présentation de l'entreprise d'accueil.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Présentation de l'entreprise .....</b>	<b>3</b>
➤ Missions de URBAN TECHNOLOGY SARL .....	3
➤ Organigramme de URBAN TECHNOLOGY SARL .....	4
➤ Exemples de produits et services .....	5
<b>2. Déroulement et observation du stage .....</b>	<b>5</b>
<b>II. Etude préalable.....</b>	<b>6</b>
<b>1. Analyse et critique de l'existant.....</b>	<b>6</b>
➤ Présentation .....	6
➤ Fonctionnement.....	6
➤ Les différents types de Crowdfunding .....	7
➤ Critique de l'existant.....	11
<b>2. Proposition de solution.....</b>	<b>12</b>
<b>Chapitre 2 : Analyse des données et spécification des besoins.....</b>	<b>13</b>
<b>I. Spécification des besoins.....</b>	<b>14</b>
1. Spécification des acteurs.....	14
2. Spécification fonctionnelle.....	14
3. Spécification non fonctionnelle.....	15
<b>II. Analyse des données collectées .....</b>	<b>17</b>
<b>1. Description fonctionnelle.....</b>	<b>17</b>
<b>2. Identification des acteurs, et des cas d'utilisation de l'application .....</b>	<b>18</b>
<b>3. Diagramme des cas d'utilisation.....</b>	<b>19</b>
<b>4. Description textuelle de quelque cas d'utilisation .....</b>	<b>21</b>
1. Création de compte (inscription).....	21
2. Authentification.....	22

3. Enregistrer projet.....	23
<b>5. Diagramme de séquences.....</b>	<b>24</b>
1. Authentification.....	25
2. Inscription.....	26
3. Enregistrement de projet.....	27
.....	27
<b>6. Diagramme d'état transition.....</b>	<b>28</b>
➤ Enregistrement de projet.....	28
<b>7. Diagramme d'activité.....</b>	<b>29</b>
➤ Enregistrement de projet.....	29
➤ Authentification.....	30
<b>8. Diagramme de classes et base de données.....</b>	<b>31</b>
❖ Base de données.....	31
<b>9. Diagramme d'objet.....</b>	<b>32</b>
<b>Chapitre 3 : Développement et Réalisation.....</b>	<b>34</b>
<b>I. Outils, technologies et langages utilisés.....</b>	<b>35</b>
<b>A. Langages utilisés (Framework).....</b>	<b>35</b>
1. HTML.....	35
2. CSS.....	35
3. Bootstrap.....	35
4. PHP.....	35
5. CodeIgniter.....	36
6. JavaScript.....	36
7. JQuery.....	36
8. MYSQL.....	37
9. Apache.....	37
10. UML.....	38
<b>Conclusion.....</b>	<b>38</b>
<b>B. Outils de développement.....</b>	<b>38</b>
<b>II. Travail réalisé.....</b>	<b>40</b>
Présentation du site web.....	40
<b>Conclusion.....</b>	<b>43</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>44</b>
<b>Tables des matières.....</b>	<b>46</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>48</b>

# Annexes



## Code source de la réalisation de certaines interfaces

### ❖ Connexion

#### ➤ Contrôleur

#### Connexion.php

```
class Connexion extends MY_Controller
{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
        $this->load->model('Connexion_model');
    }
    public function login()
    {
        if ($this->input->is_ajax_request())
        {
            $username = $this->input->post('username');
            $password = $this->input->post('pass');
            if ($this->Connexion_model->select_data($username, $password, 'username', 'password', 'login_pass'))
            {
                $id = $this->Connexion_model->findId($username);
                $status = $this->Connexion_model->findstatus($id);
                if($status==1){
                    $session_data = array(
                        'username' => $username,
                        'id'=> $id
                    );
                    $this->session->set_userdata($session_data);
                    $data= 1;
                }else{
                    $data=3;
                }
            }
            else if ($this->Connexion_model->select_data($username, $password, 'identifiant', 'pass', 'admin')) {
                $id = $this->Connexion_model->findIdA($username);
                $session_data = array(
                    'username' => $username,
                    'id'=> $id
                );
            }
        }
    }
}
```

```

        );
        $this->session->
>set_userdata($session_data);
        $data= 2;
    }
    else {

        $this->session->set_flashdata('error',
'Invalid Username and Password');
        $data =0;
    }

    echo json_encode($data);
} else
{
    echo 'erreur bienvenu direct ajax';
}
}
public function logout()
{
    $this->session->unset_userdata('username');
    redirect(base_url() . 'depart/login');
}
}
}

```

## ➤ Modèle

### Connexion\_model.php

```

class Connexion_model extends MY_Model
{

    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }

    public function findid_per()
    {
        $subquery=$this->db->query("SELECT `id_person` FROM
`information_person` ORDER BY id_person DESC LIMIT 1 ") -
>row();
    }
}

```

```

        return $subquery->id_person;
    }
    public function findid_log()
    {
        $subquery=$this->db->query("SELECT `id_log` FROM
`login_pass` ORDER BY id_log DESC LIMIT 1 ")->row();
        return $subquery->id_log;
    }
    public function findId($aa)
    {
        $subquery=$this->db->query("SELECT `id_log` FROM
`login_pass` WHERE `username`='".$.$aa."'")->row();
        return $subquery->id_log;
    }
    public function findIdA($aa)
    {
        $subquery=$this->db->query("SELECT `id_admin` FROM
`admin` WHERE `identifiant`='".$.$aa."'")->row();
        return $subquery->id_admin;
    }
    public function findstatus($aa)
    {
        $subquery=$this->db->query("SELECT `status` FROM
`utilisateur` WHERE `id_user`='".$.$aa."'")->row();
        return $subquery->status;
    }
}

```

## ➤ Vue

### login.php

```

<div class="limiter">
    <div class="container-login100">
        <div class="wrap-login100">
            <form class="login100-form validate-form"
id="forum" action="<?=base_url('Connexion/login')?>"
method="post">
                <span class="login100-form-title p-b-40">
                    Login to continue
                </span>

                <div class="wrap-input100 validate-input">
                    <input class="input100" type="text"
id="username" name="username" >
                    <span class="focus-input100"></span>
                    <span class="label-

```

```

input100">Username</span>
    </div>

    <div class="wrap-input100 validate-input"
data-validate="Password is required">
        <input class="input100" type="password"
id="pass" name="pass">
        <span class="focus-input100"></span>
        <span class="label-
input100">Password</span>
    </div>

    <div class="flex-sb-m w-full p-t-3 p-b-32">
        <div class="contact100-form-checkbox">
            <input class="input-checkbox100"
id="ckb1" type="checkbox" name="remember-me">
            <label class="label-checkbox100"
for="ckb1">
                Remember me
            </label>
        </div>

        <div>
            <a href="#" id="forgot" class="txt1">
                Forgot Password?
            </a>
        </div>
    </div>

    <div class="container-login100-form-btn">
        <button class="login100-form-btn log"
style="background-color:#bcd55c;">
            Login
        </button>
    </div>

    <div class="text-center p-t-46 p-b-20">
        <span class="txt2">
            or sign up using
        </span>
    </div>

    <div class="login100-form-social flex-c-m">
        <a href="#" class="login100-form-social-
item flex-c-m bg1 m-r-5">
            <i class="fa fa-facebook-f" aria-
hidden="true"></i>
        </a>

```

```

        <a href="#" class="login100-form-social-
item flex-c-m bg2 m-r-5">
            <i class="fa fa-twitter" aria-
hidden="true"></i>
        </a>
    </div>
</form>

<div class="login100-more" style="background-
image: url('<?=base_url('login/images/bg-01.jpg')?>');">
</div>
</div>
</div>
<script>
    $(''.log').click(function(e){
        e.preventDefault();
        var form = $("#forum");
        $.post(form.attr('action'), form.serialize(),
function(data) {
            if (data==0){
                swal("Login failed", "Veuillez revoir les
champs renseignés", "error");

            }else if(data==2){
                // window.location='<j?=base_url('Admin')?>';
                alert('no');
            }
            else if(data==1)
            {
                window.location='<?=base_url('Acceuil')?>';
            }else{

                swal("Login failed", "Votre compte a été
suspendu veuillez ecrire a houssochristelle4@gmail.com pour
plus d'informations", "error");
            }
        }, 'json');

    });
</script>

```