
Application Web Pet Manager en JavaScript

Titre du projet :

Pet Manager – Application Web de Gestion d'Animaux

Encadrante : Pr. Nouhaila

réalisé par :

Amine Rachid

Nizar Bitit

Matière : Programmation Web – JavaScript

Année : 2025–2026

1. Introduction

Ce projet s'inscrit dans le cadre du module **Programmation Web – JavaScript**. Il consiste à concevoir et développer une application web complète en utilisant **HTML5, CSS3 et JavaScript natif**, sans frameworks modernes.

Le thème choisi est une **application de gestion des animaux domestiques**, appelée **Pet Manager**.

Cette application permet de gérer les animaux, leurs espèces, leurs vaccinations, leurs rendez-vous vétérinaires ainsi que leur alimentation, tout en affichant des statistiques dans un tableau de bord interactif.

2. Analyse et conception

2.1 Présentation du projet

Pet Manager est une application web destinée aux propriétaires d'animaux et aux cliniques vétérinaires. Elle permet de centraliser toutes les informations importantes concernant les animaux : identité, santé, nourriture et suivi médical.

L'application propose une interface moderne avec un système d'authentification, un tableau de bord et plusieurs modules de gestion.

2.2 Entités CRUD

Le projet est composé de **5 entités principales** :

- **Animaux**
- **Espèces / Types d'animaux**
- **Vaccinations**
- **Rendez-vous vétérinaires**
- **Nourriture**

Chaque entité permet les opérations **CRUD** :

- Créer
 - Lire
 - Modifier
 - Supprimer
-

2.3 Description des entités

Animaux

- Nom
- Espèce
- Sexe
- Date de naissance

- Poids
- Photo
- Description
- Âge (calculé)
- Catégorie d'âge (bébé, adulte, senior)

Espèces

- Nom (Chat, Chien, Lapin...)
- Icône
- Description

Vaccinations

- Nom du vaccin
- Date
- Prochaine dose
- Vétérinaire
- Prix

Rendez-vous vétérinaires

- Date
- Heure
- Motif
- Statut (à venir, terminé, annulé)

Nourriture

- Type

- Quantité
 - Date d'achat
 - Prix
 - Marque
-

2.4 Schéma de navigation

L'application contient :

- Une **navbar** avec le nom de l'utilisateur, la langue et la déconnexion
 - Un **menu latéral** pour accéder au Dashboard et aux différentes entités
 - Des pages pour lister, ajouter, modifier et consulter les données
-

3. Réalisation technique

3.1 Technologies utilisées

- **HTML5** pour la structure
 - **CSS3** pour le design et le responsive
 - **JavaScript ES6** pour la logique
 - **Chart.js** pour les graphiques
 - **SweetAlert2** pour les alertes et confirmations
 - **localStorage** pour la sauvegarde des données
-

3.2 Architecture du projet

Le projet est organisé de manière modulaire :

- **Pages HTML** pour chaque module
 - **Fichiers CSS** pour le style et le responsive
 - **Fichiers JavaScript** pour chaque entité
 - **Dossier languages** pour les traductions
 - **Dossier data** pour les données locales
-

3.3 Gestion des données

Les données sont stockées dans le **localStorage**, ce qui permet de conserver les informations après le rechargement de la page.

Exemple :

```
localStorage.setItem("animals", JSON.stringify(animals));
```

Toutes les opérations CRUD modifient directement les données sauvegardées.

4. Fonctionnalités principales

4.1 Authentification

Le système permet de se connecter avec deux rôles :

- **Admin**
- **User**

Les informations de session sont stockées dans **localStorage**.

4.2 Gestion des animaux

L'utilisateur peut :

- Ajouter un animal

- Modifier ses informations
- Supprimer un animal
- Voir les détails complets

Un formulaire validé empêche les erreurs.

4.3 Gestion des espèces

Les espèces permettent de classer les animaux (chat, chien, etc.) et sont utilisées dans les graphiques.

4.4 Vaccinations et rendez-vous

Chaque animal peut avoir :

- Un historique de vaccins
- Des rappels
- Des rendez-vous vétérinaires

Ces données sont affichées dans le tableau de bord.

4.5 Nourriture

L'application permet de suivre :

- Les achats
 - Les quantités
 - Les coûts mensuels
-

4.6 Tableau de bord

Le dashboard affiche :

- Nombre total d'animaux
 - Vaccins à venir
 - Coûts de nourriture
 - Graphiques par espèce, âge et dépenses
-

5. Tests et validation

Les tests réalisés :

- Validation HTML et CSS
- Tests sur Chrome, Edge et Firefox
- Vérification du responsive
- Tests des formulaires et CRUD

Toutes les fonctionnalités fonctionnent correctement.

6. Conclusion

Le projet **Pet Manager** a permis d'appliquer les concepts de programmation web moderne en JavaScript. Il a permis de développer une application complète avec gestion des données, graphiques et interface professionnelle.

Ce projet a renforcé la compréhension du DOM, du localStorage, du CRUD et de l'architecture des applications web.