



REPUBLIQUE DU BENIN

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

UNIVERSITE D'ABOMEY-CALAVI

THE ABDUS SALAM INTERNATIONAL CENTER FOR THEORETICAL
PHYSICS

INSTITUT DE MATHEMATIQUES ET DE SCIENCES PHYSIQUES
(IMSP)

RAPPORT DE PROJET

THEME :

CONCEPTION D'UNE APPLICATION
WEB DE GESTION IMMOBILIERE

Production de :
Andy DEGBEGNI

Sous la supervision du :
Dr. SANDA

Année universitaire : 2020-2021

Résumé

Vendre un bien immobilier ou louer un bien immobilier ou encore acheter un bien immobilier sans passer par une quelconque plateforme est devenu un véritable problème. C'est pourquoi aujourd'hui, il existe plusieurs applications web pour résoudre ce problème. Dans l'optique d'offrir plusieurs autres possibilités d'action aux internautes, il nous a été demandé de réaliser une application web capable de rendre la tâche facile à toute personne disposant d'une connexion internet et d'un navigateur, de pouvoir accéder à une plateforme indépendante des notions d'intermédiaires, où l'utilisateur pourra rentrer en contact direct avec le propriétaire du bien immobilier pour des échanges fluides et transparents.

La dite plateforme a été implémentée avec l'aide du framework PHP Laravel 8.

Chapitre1 : Analyse et Conception

1.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous aborderons l'étude détaillée de notre solution à la problématique posée. Notre étude sera basée sur une modélisation UML(Unified Modeling Language ou Langage de Modélisation Unifié) car il intègre le concept d'objet et les principes associés à l'objet notamment l'héritage, la composition et la transition d'état et de sa manière visuelle et graphique de décrire les besoins. Notre choix s'est porté sur Modelio comme outils de modélisation car il permet une modélisation extrêmement complète et performante. Nous présenterons les différents diagrammes UML qui nous ont permis de décrire notre étude. Cette partie s'articule autour de quatre(4) sous chapitres.

1.2 Diagramme de cas d'utilisation

Définition

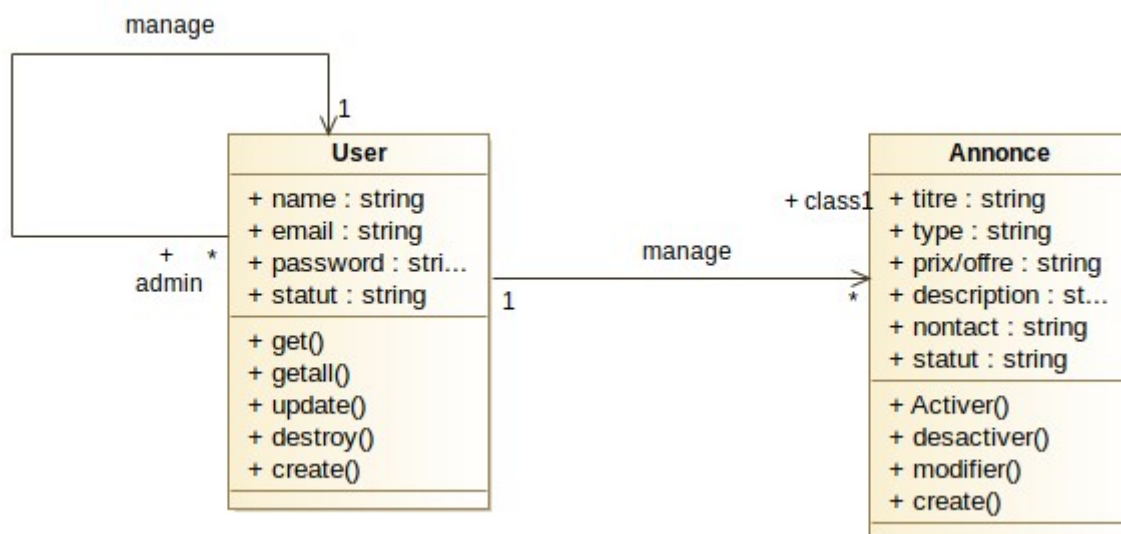
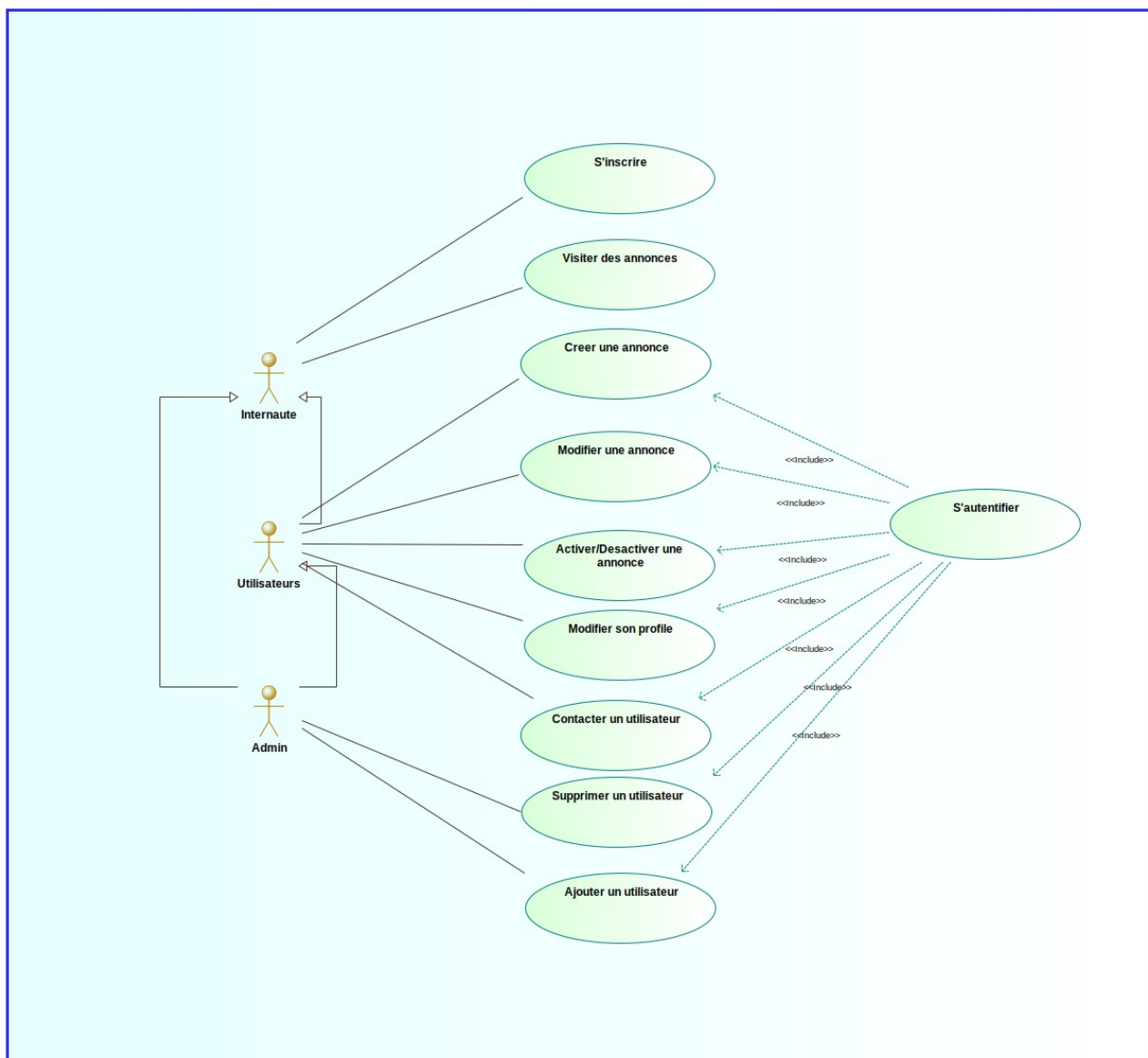
Les diagrammes de cas d'utilisation permettent de décrire les grandes fonctionnalités du Système du point de vue des utilisateurs.

Un cas d'utilisation est un service rendu par le système à un acteur.

Rôle du diagramme de cas d'utilisations

- Donne une vue du système dans son environnement extérieur.
- Définit la relation entre l'utilisateur et les éléments que le système met en oeuvre.

Ci contre, nous attachons le diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classe :



Chapitre2 : Mise en Oeuvre et Réalisation

2.1 Introduction

Dans ce chapitre nous aborderons la mise en oeuvre de notre solution. Nous parlerons principalement des logiciels et les langages de programmation utilisés pour la réalisation de notre application. Nous présentons également quelques interfaces de notre application.

2.2 Langage de programmation

- Le Langage de programmation PHP : Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet. PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc. Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web.
- Le Langage HTML5 : HyperText Markup Language, est la dernière révision majeure du HTML (format de données conçu pour représenter les pages web).
- Le Langage CSS3 : Cascading Style Sheets, Les feuilles de style en cascade forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.
- Le langage JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives.

2.3 Serveur et Base de données

- Le serveur web d'interprétation des requêtes http que nous avons utilisé est le serveur web Apache : Le logiciel libre Apache HTTP Server (Apache) est un serveur HTTP créé et maintenu au sein de la fondation Apache. C'est le serveur HTTP le plus populaire du World Wide Web. Il est distribué selon les termes de la licence Apache.

13

- Le Système de Gestion de Base de Données(SGBD) que nous avons utilisé est PostgreSQL : facile à manipuler et bien structurer.

2.4 Technologies utilisées

Comme technologie, nous avons utilisé plusieurs template Bootstrap et le framework PHP Laravel 8.

2.5 Conclusion

En somme, dans cette partie, nous avons présenté les logiciels, les technologies et les langages de programmations utilisés dans la réalisation de notre application. Nous avons également présenté quelques interfaces de notre plateforme.

Bibliographie

- Cours de modélisation avec UML de Dr. Pélagie HOUNGUE.
- PHP 5 - Cours et exercices (Eyrolles).pdf
- PHP 5 AVANCE.pdf