



# Rapport

## Cahier De Text

**Réalisée par :**  
Ayoub EL BOUZIDI

**Encadrée par :** Mr.ESSARRAJ Fouad

# I. Introduction



L'application de cahier de texte est un module intégré à Soli-LMS, conçu pour permettre aux formateurs de gérer efficacement les activités pédagogiques associées à chaque séance de formation. Cette application vise à centraliser et organiser les informations relatives aux séances, aux activités et aux ressources pédagogiques.

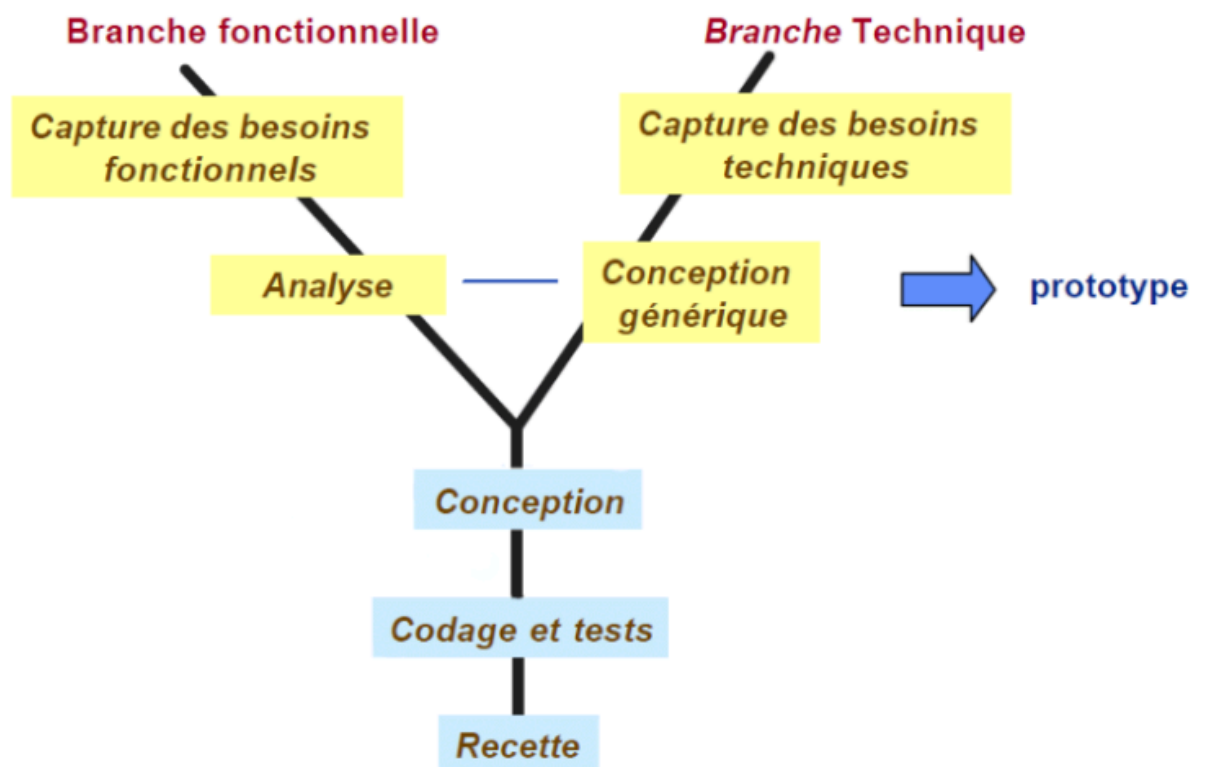
Fournir aux formateurs une interface intuitive pour noter les activités réalisées durant chaque séance, tout en offrant aux étudiants un accès clair et structuré aux contenus pédagogiques.

# 1) Contexte de projet



## 2) Méthodes de travail

### a. Méthode 2TUP



La méthode **2TUP** (Two-Tiered Unified Process) est une approche qui décompose le processus de développement logiciel en deux niveaux (ou tiers) pour gérer efficacement la complexité d'un projet.

Les deux niveaux principaux sont :

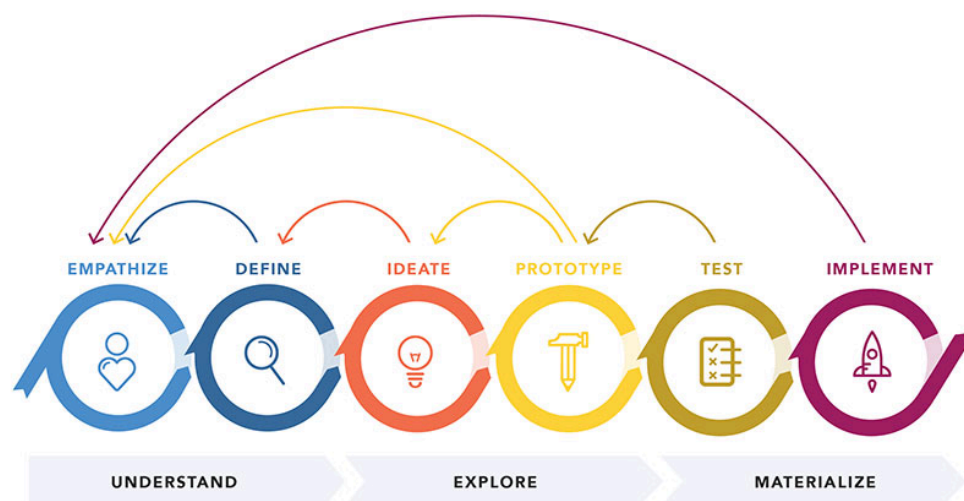
**Le niveau de gestion du projet (Processus de gestion) :** Ce niveau se concentre sur la planification, l'organisation, et la supervision du projet. Il gère :

- Les livrables.
- Les ressources humaines et techniques.
- Les délais et le budget.

**Le niveau de développement (Processus technique) :** Ce niveau est orienté sur les aspects techniques du projet, comme :

- La modélisation.
- La conception.
- Le codage et les tests.

## b. UX Design:



DESIGN THINKING 101 NNGROUP.COM

## 1. Empathie

- Comprendre les émotions, besoins et perspectives des utilisateurs pour concevoir des solutions adaptées et centrées sur leurs expériences.

## 2. Définition du Problème

- Identifier clairement les objectifs du projet et les défis à résoudre en se basant sur les données recueillies.

## 3. Conception (Ideation)

- Générer des idées créatives et des solutions potentielles à travers des sessions de brainstorming et de sketching.

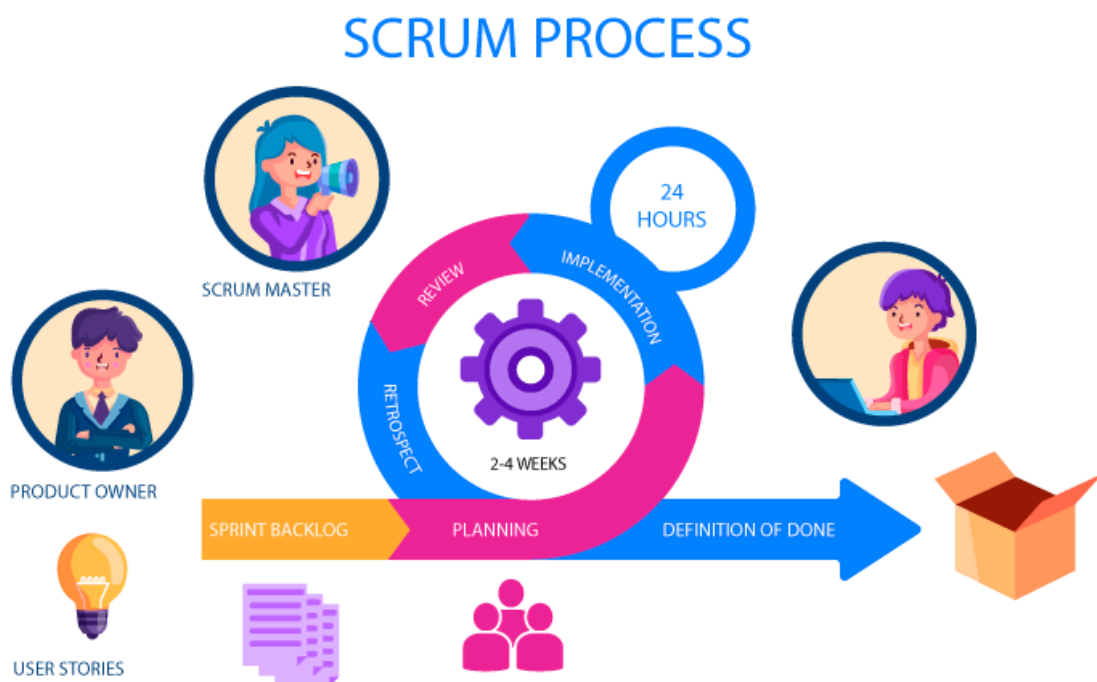
## 4. Prototypage

- Créer des modèles simplifiés du produit pour visualiser et tester les idées initiales.

## 5. Tests Utilisateur

- Valider les prototypes en recueillant des retours directs des utilisateurs pour affiner le design.

### c.Scrum



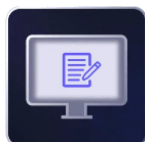
**Scrum** est un **cadre méthodologique agile** utilisé pour gérer des projets complexes, principalement dans le développement logiciel, mais aussi dans d'autres domaines. Scrum est conçu pour aider les équipes à travailler de manière collaborative, itérative et incrémentale afin de livrer des produits fonctionnels de haute qualité.

### 3) Planification

View 1 View 2 + New view				
Filter by keyword or by field				
Discard Save				
Title	...	Assignees	...	Status
1 Maquettages #10		Ayoub-El-Bouzidi		In Progress
2 Empathie #1				Done
3 Analys technique #6				Done
4 use case sprint2 #13				Done
5 use case sprint1 #12				Done
6 besoin technique #5				Done
7 Ideation #3				Done
8 Auto-formation #7				Done
9 Diagramme de class #9				Done
+ You can use Control + Space to add an item				

### 3) Branche technique

#### a. Besoin technique



## 1. Laravel

- Laravel est un framework PHP open-source qui simplifie le développement d'applications web grâce à une structure MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) et des fonctionnalités avancées telles que les migrations de base de données, l'authentification, et le routage.

## 2. UI/UX Design

- Le UI/UX design concerne la création d'interfaces utilisateur visuellement attrayantes (UI) et d'expériences utilisateur optimales (UX), en s'assurant que l'interaction avec le produit est intuitive, efficace et satisfaisante.

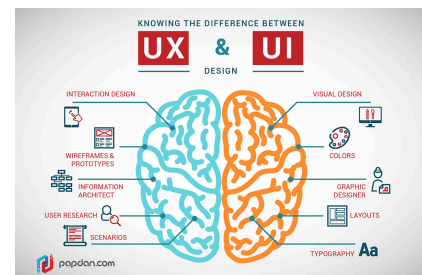
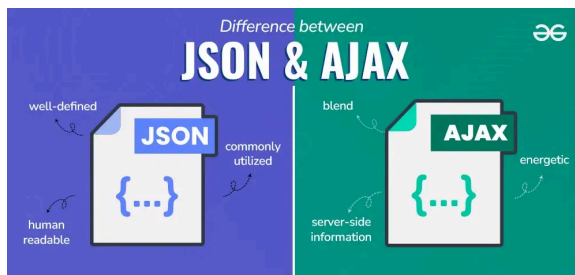
## 3. MySQL

- MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles open-source qui permet de stocker, organiser et interroger des données structurées, utilisé couramment pour les applications web et d'autres services informatiques.

## 4. Déploiement

- Le déploiement est le processus de mise en ligne et de rendu disponible d'une application ou d'un service logiciel, incluant la configuration des serveurs, la gestion des versions et la maintenance continue.

## b.Analyse technique



## 1. Ajax

- AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) est une technique de développement web permettant de charger et d'actualiser des données sur une page web de manière asynchrone, sans recharger entièrement la page, offrant ainsi une expérience utilisateur fluide et dynamique.

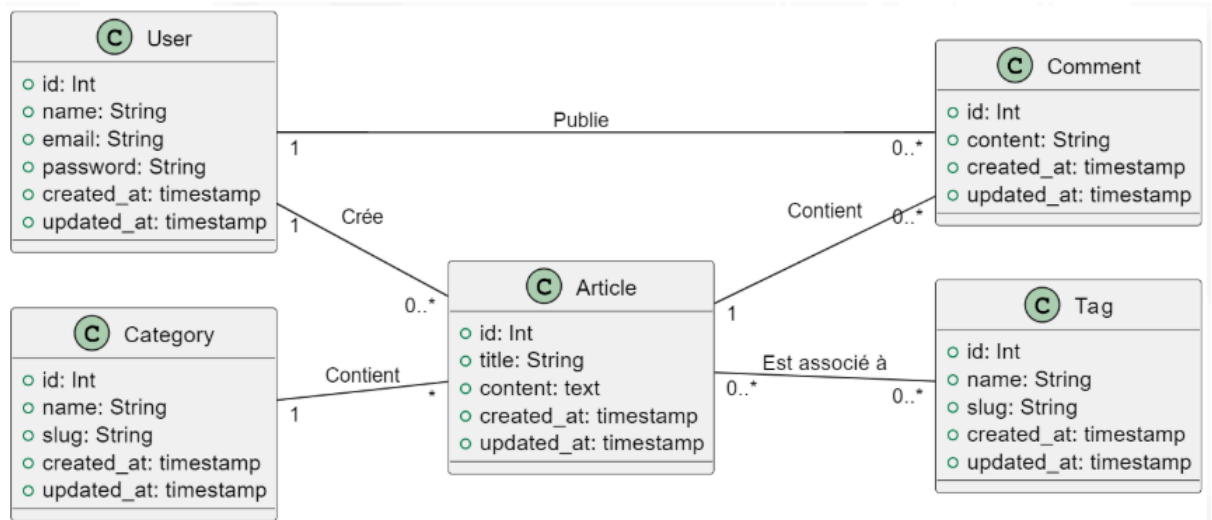
## c.Autoformation

### 1. composant UI

- Un composant UI (User Interface) est un élément de l'interface utilisateur d'une application, conçu pour être réutilisable et modulaire, tel qu'un bouton, une barre de navigation, ou une carte. Il facilite la construction et la gestion de l'interface en assurant une cohérence visuelle et fonctionnelle à travers l'application.

## d.Prototype

- Conception générique

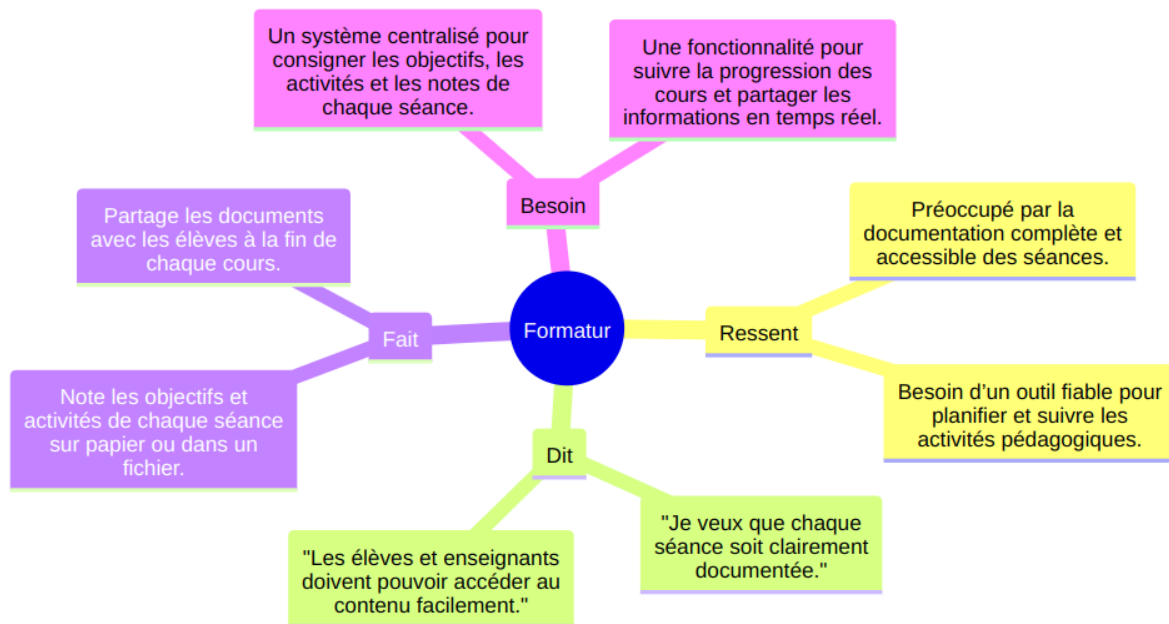


Ce projet, développé comme prototype, est une application web de type blog construite avec Laravel et MySQL en suivant l'architecture MVC. Il comprend une partie administrateur utilisant AdminLTE et Bootstrap pour la gestion des contenus, et une partie publique conçue avec Tailwind CSS pour une présentation moderne et responsive.

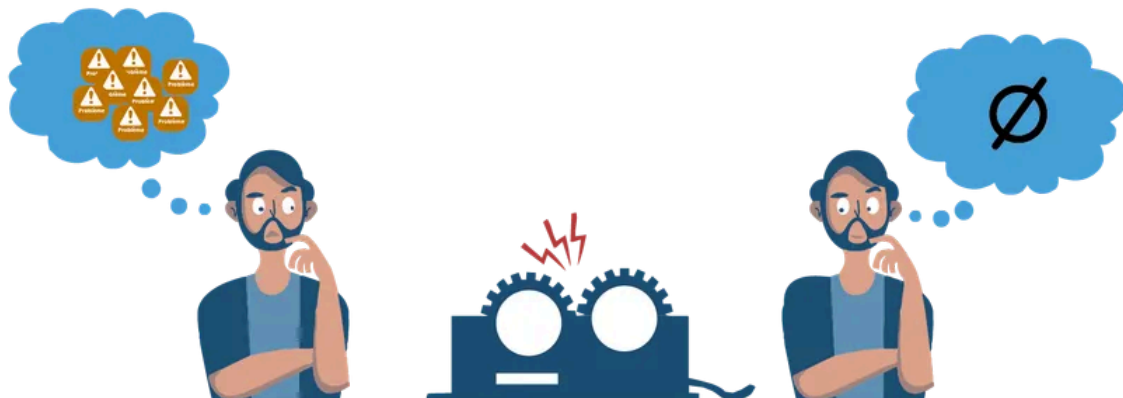
## 6) Branche fonctionnelle



## a. Carte d'empathie



## b. Définir le problème



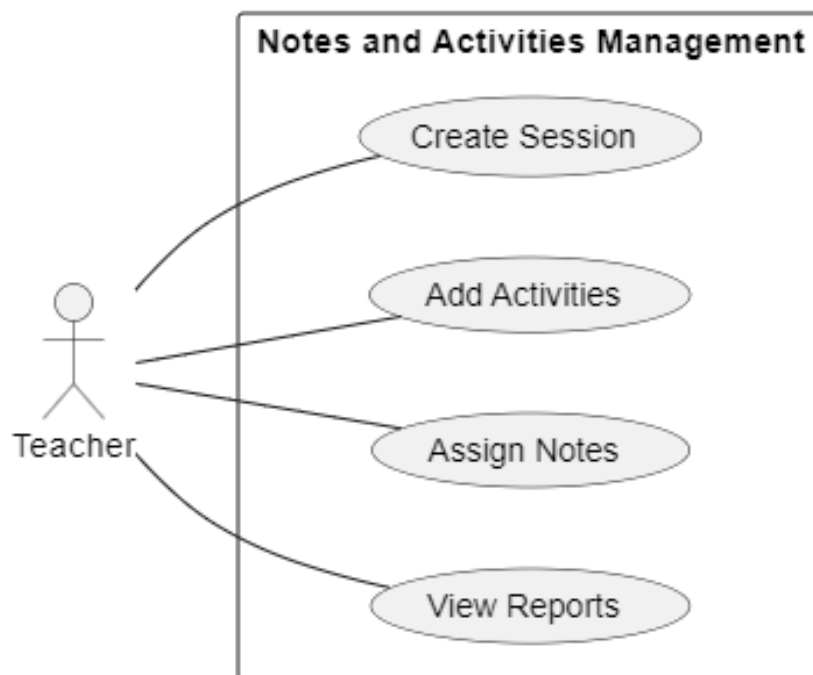
Les enseignants manquent d'un outil centralisé pour planifier, documenter et suivre les séances de cours. Les méthodes actuelles, souvent manuelles ou dispersées, rendent difficile le partage d'informations avec les apprenants, la traçabilité des objectifs pédagogiques, et la gestion efficace du contenu des séances.

### c. Besoin fonctionnelle

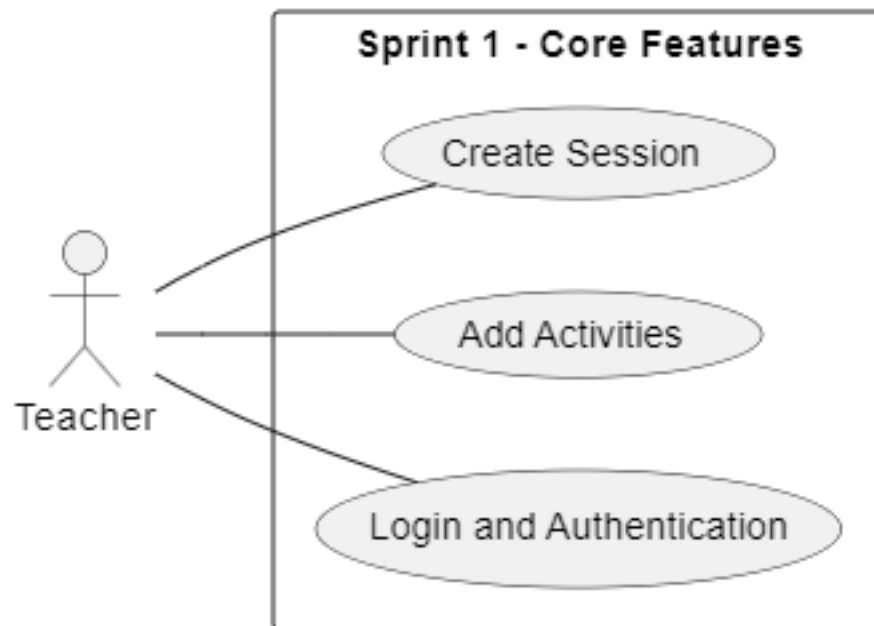


Créer une application web permettant aux formateurs de planifier, documenter, et consulter les activités pédagogiques réalisées lors de leurs séances, avec une gestion simple et efficace.

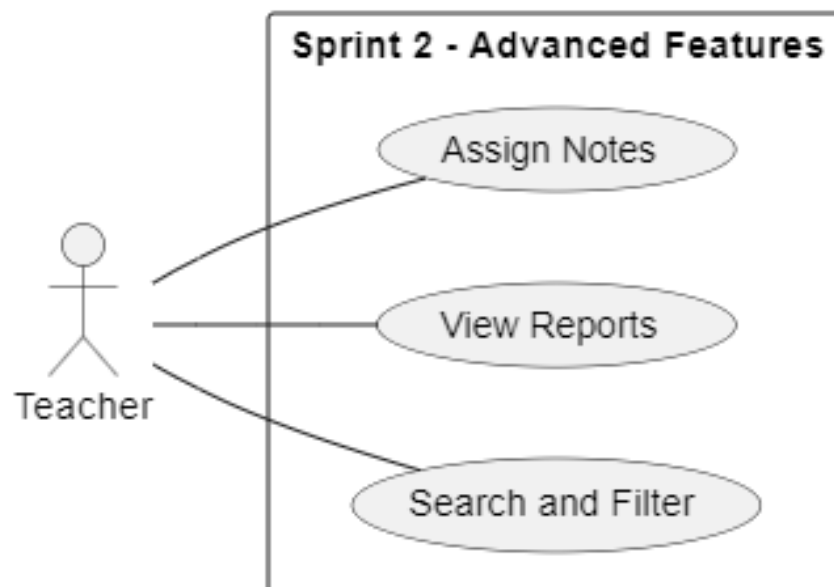
### d. Diagramme de cas d'utilisation générale



e. Diagramme de cas d'utilisation sprint 1

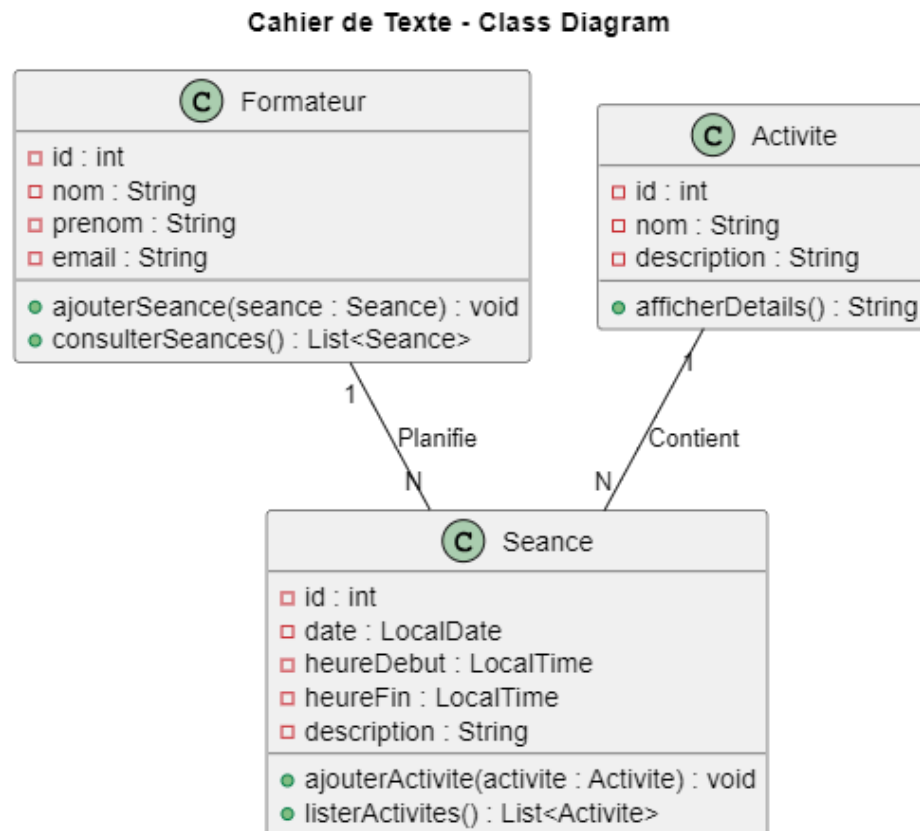


f. Diagramme de cas d'utilisation sprint 2



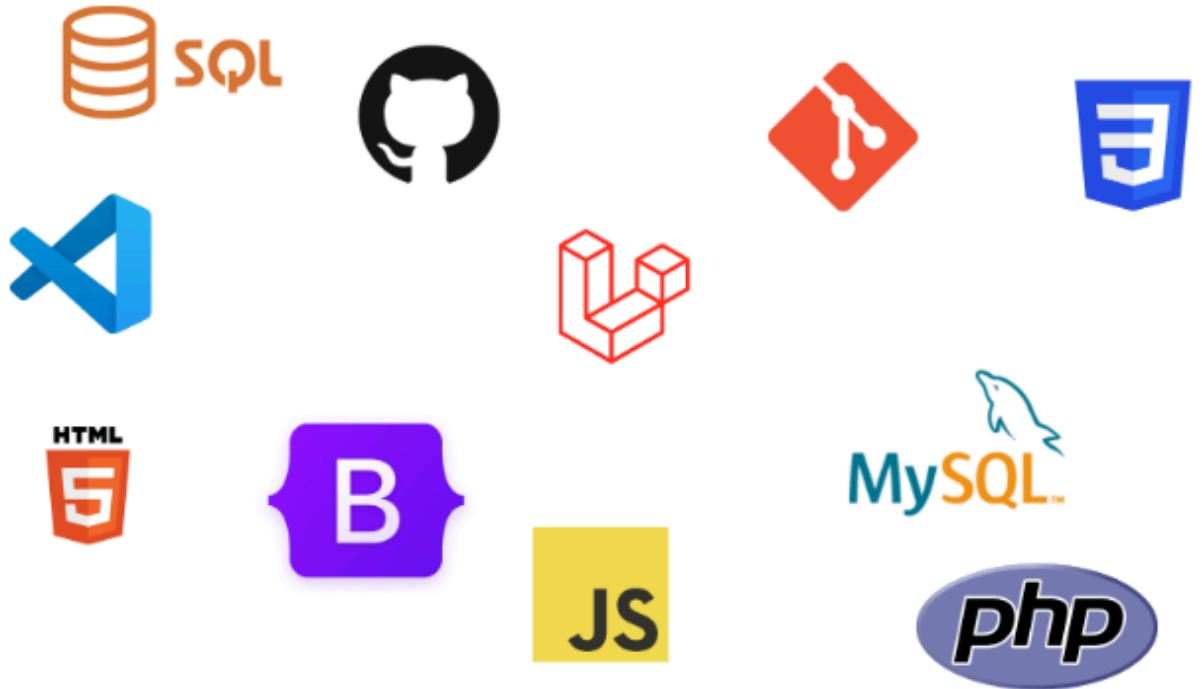
## 7) Conception

### a. Diagramme de classe



## 8) Réalisation

### a. Les outils et les technologies



## 9) Conclusion