



SIMPLON.CO

# **Rapport de file rouge : Suivi de dossier juridique**

Formation Développement web

Réalisé par : El mamoun Ayoub  
Encadré par : Essarraï Fouad

# Table des matières

<b>Table des matières</b>	
<b>Liste des figures</b>	<b>2</b>
<b>Dédicace :</b>	<b>3</b>
<b>Remerciement :</b>	<b>4</b>
<b>Introduction :</b>	<b>5</b>
<b>I. Problématique :</b>	<b>7</b>
<b>II. Méthodologie de travail :</b>	<b>7</b>
2TUP	8
Design thinking	8
Définition	10
les etape de design thinking	10
Empathie	10
définir le problème	10
ideation	11
prototype	11
test	11
<b>III. Analyse technique :</b>	<b>12</b>
<b>IV. Empathie:</b>	<b>13</b>
<b>V. Définir le problème:</b>	<b>13</b>
<b>VI. Idéation :</b>	<b>13</b>
Idée :	13
Cas d'utilisation :	14
<b>VII. Conception :</b>	<b>15</b>
Prototype :	15
Diagramme de classe :	15
<b>IX. Réalisation :</b>	<b>16</b>
Technologies :	16
architecture logiciel :	17
Démonstration :	18
<b>Conclusion :</b>	<b>20</b>

## Liste des figures

Figure-1: Le processus 2TUP.....	7
Figure-3 : Les phases du Design Thinking .....	9
Figure-4 : Carte d'empathie d'un visiteur.....	12
Figure-5 : Diagramme des cas d'utilisation/UML.....	14
Figure-6 : Diagramme de classe.....	15
Figure-8 : Les maquettes de projet.....	17

# Remerciement

Je remercie Dieu pour m'avoir aidé pour , aussi cette chance de rencontrer un professeur admirable, Fouad Essarraj. Durant tes 7 mois de formation j'ai pu bénéficié d'un apprentissage de qualité grâce à lui et que je remercie en cette occasion.

Je remercie infiniment ma famille qui a contribué à cette réussite tant espérée et attendue.

Je n'oublie pas mes amis, qui grâce à leur positivité j'ai pu garder espoir et arriver là où j'en suis actuellement. Mes remerciements à toute l'équipe professionnelle pour l'accueil, ta présence ainsi que tous les petits et grands gestes de leur part qui nous ont apporté un certain confort et un environnement satisfaisant.

# Introduction

La plupart des personnes qui ont des dossiers judiciaires doivent se rendre au bureau de l'avocat pour vérifier l'état de ses dossiers , et cela prend beaucoup de temps alors j'ai décidé de créer un site web, dans lequel ils doivent être en mesure de voir l'évolution de ces dossiers sans mobilisation.

Pour valider mes compétences de **développement WEB** en tant que stagiaire chez le centre **SOLICODE** , j'ai décidé de réaliser un site WEB pour la réservation de table dans un restaurant pour un événement spécial.

Dans ce qui suit , je vais étudier le projet en détail , afin de pouvoir le mettre en œuvre de manière facile. pour ce qui est du plan , j'ai réparti mon rapport en huit chapitre qui peuvent être présentés de la façon suivante : Problématique, Méthodologie de travail,Analyse technique,Empathie,Définir le problème, Idéation,Conception et enfin pour arriver enfin à une conclusion synthétique générale.

# **I. Problématique**

Les clients peure que l'avocat néglige son dossier

## II. Méthodologie de travail :

### 1) 2TUP

#### a) Définition :

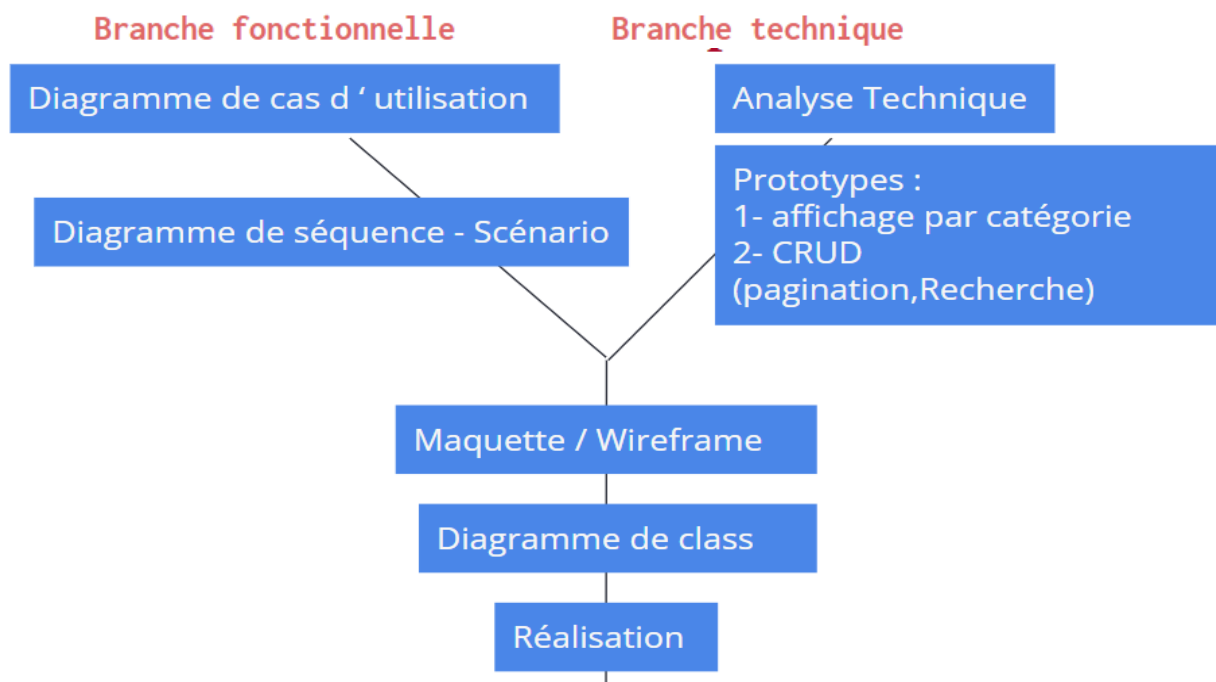
2TUP est un processus de développement logiciel qui implémente le Processus Unifié.

Il commence par une étude préliminaire qui consiste essentiellement :

- identifier les acteurs qui vont interagir avec le système à construire
- cahier des charges
- modéliser le contexte

Le processus s'articule ensuite autour de 3 phases essentielles:

- -une **branche technique**
- -une **branche fonctionnelle**
- -une **phase de réalisation**



**Branche fonctionnelle** qui consiste en la modélisation et le maquettage pour clarifier les besoins fonctionnels.

**Branche Technique** qui recense toutes les contraintes à respecter pour réaliser le

système Elle définit ensuite les composants nécessaires à la construction de l'architecture technique

**La phase de réalisation** consiste à réunir les deux branches, permettant de mener une conception applicative et enfin la livraison d'une solution adaptée aux besoins. Arrive par la suite l'étape de codage Et enfin l'étape de recette, qui consiste à valider les fonctions du système développé.

## 2) Design thinking

### a) Définition

Le **design thinking** est une approche de l'innovation centrée sur l'humain. C'est une méthode ou un process de conception globale, centré sur l'utilisateur (ou l'humain), en vue de réaliser des services ou produits innovants.



### b) les etape de design thinking

#### i) Empathie

se mettre à la place de l'utilisateur pour comprendre en profondeur son mode de vie, ses besoins profonds. Inclut des méthodes d'entretiens non invasives et sans préjugés, l'immersion, le shadowing (suivre un utilisateur sans le perturber dans son activité). Cette phase fait notamment appel à des techniques d'ethnographie et de psychologie.



- ii) définir le problème  
synthèse des enseignements de la phase précédente, décryptage de la complexité du sujet, explicitation des problèmes à résoudre.
- iii) ideation  
phase de co-crétation et de brainstorming, pour récolter des idées de la part de toutes les parties prenantes en encourageant les débats. Les idées sont ensuite priorisées collectivement dans une phase de convergence.
- iv) prototype  
co-crétation de réalisation de mockups, de proof of concept, de parcours utilisateurs ou de maquettes visant à tester les idées.
- v) test  
tester les prototypes auprès d'utilisateurs réels. Les premières maquettes comportent nécessairement des erreurs, qu'il faut identifier au plus vite et dont il faut ensuite tirer des enseignements.

### III. Empathie :

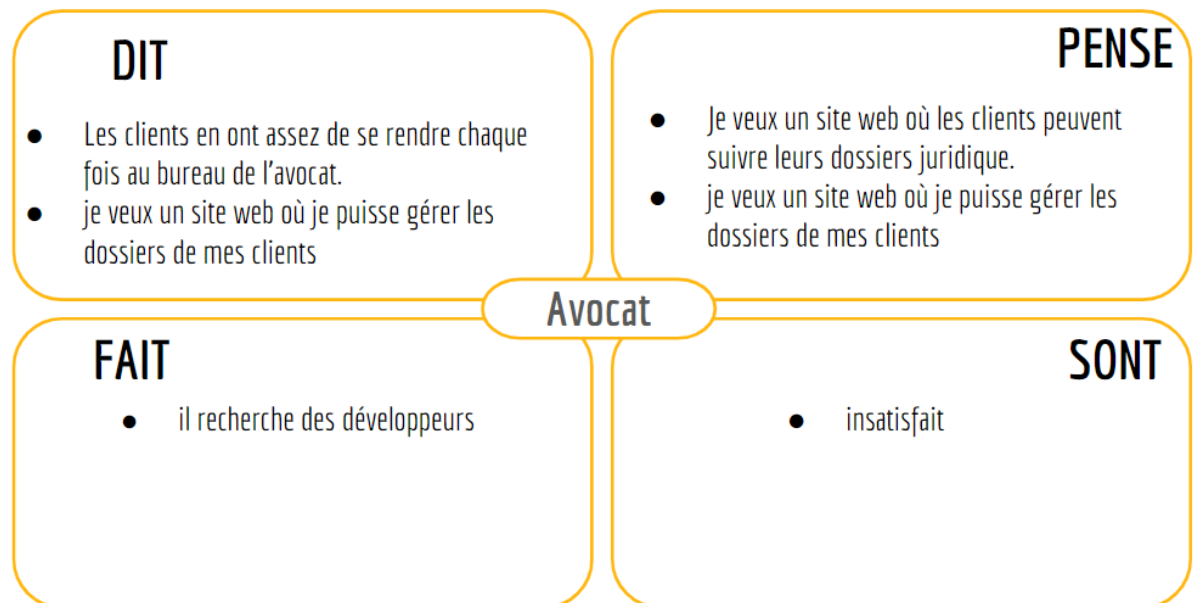


Figure-4 : Carte d'empathie d'un avocat

#### IV. Définir le problème:

Les clients en ont assez de se rendre au bureau de son avocat pour vérifier la progression de son dossier.

## V.Analyse du problème :

### 1) Idéation :

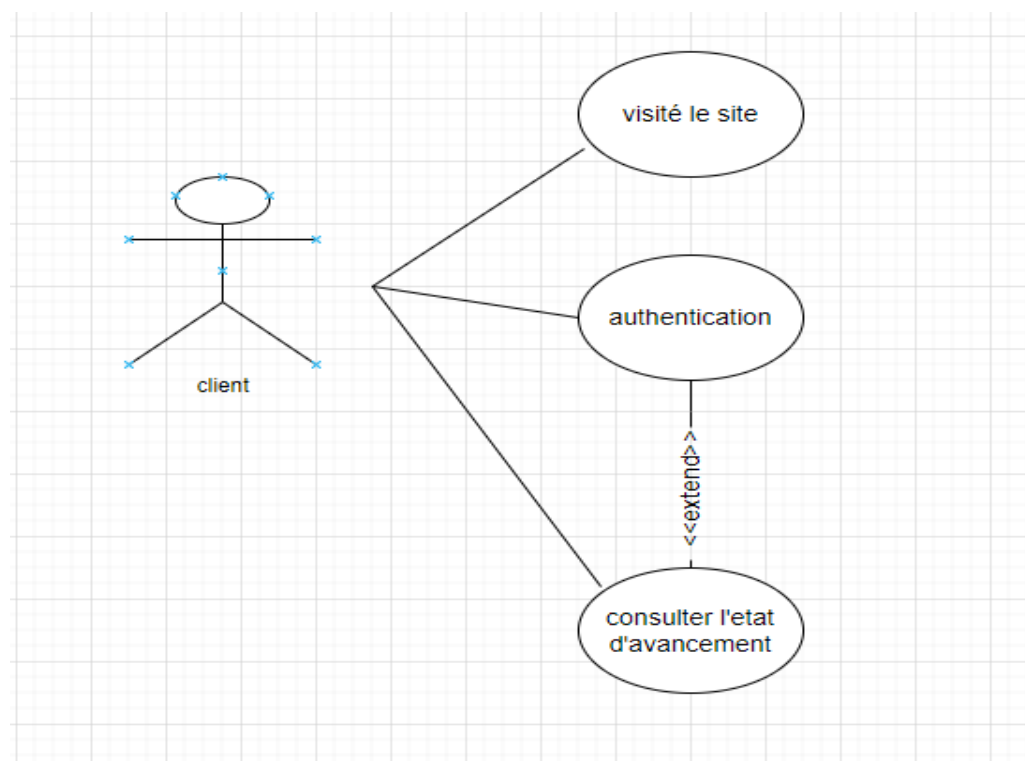
Création d'une application web qui :

- afficher l'état d'avancement du dossier

### 2) Diagramme de cas d'utilisation :

Le **cas d'utilisation** correspond à un ensemble d'actions réalisées par le système en interaction avec les acteurs en vue d'une finalité. L'ensemble des **cas d'utilisation** permet ainsi de décrire les exigences fonctionnelles d'un système en adoptant le point de vue et le langage de l'utilisateur final.

Figure-5 : Diagramme des cas d'utilisation /UML



## VI. Conception :

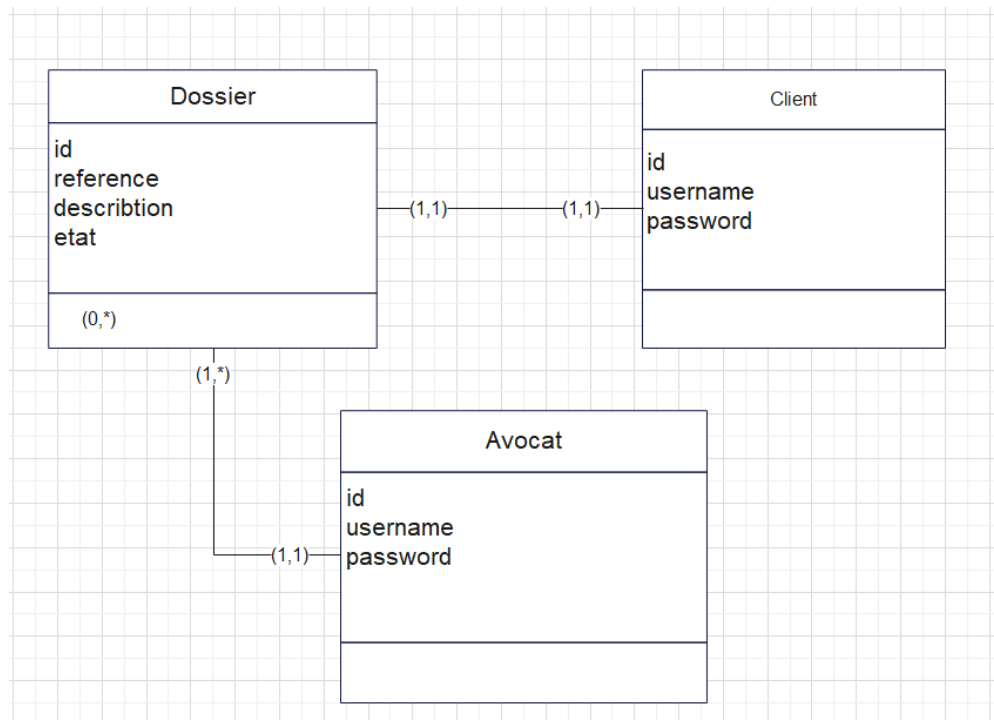
Pour Établir la description de la base de données nous utilise méthode d'analyse , de conception, de développement et de réalisation de projets informatiques :

-MCD

### 1) Diagramme de classe :

Les **diagrammes de classes** sont l'un des types de **diagrammes UML** les plus utiles, car ils décrivent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses **classes**, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets.

Figure-6 : Diagramme de classe



## 2) Les maquettes

DOSSIER SUIVEUR

Customers

search

New Customers

#	Username	Phone / Email	Address	Wallet Balance	Joining Date	Action
<input type="checkbox"/>	Stephen Rash	325-250-1106 StephenRash@teleworm.us	2470 Grove Street Bethpage, NY 11714	\$5,412	07 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	Juan Mays	443-523-4726 JuanMays@armyspy.com	3755 Harron Drive Salisbury, MD 21875	\$5,632	06 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	Scott Henry	704-629-9535 ScottHenry@jourrapide.com	3632 Snyder Avenue Bessemer City, NC 28016	\$7,523	06 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	Cody Menendez	701-832-5838 CodyMenendez@armyspy.com	4401 Findley Avenue Minot, ND 58701	\$6,325	05 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	Jason Merino	706-219-4095 JasonMerino@dayrep.com	3159 Holly Street Cleveland, GA 30528	\$4,523	04 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	Kyle Aquino	415-232-5443 KyleAquino@teleworm.us	4861 Delaware Avenue San Francisco, CA 94143	\$5,412	03 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	David Gaul	314-483-4679 DavidGaul@teleworm.us	1207 Cottrill Lane Stlouis, MO 63101	\$6,180	02 Oct, 2019	...
<input type="checkbox"/>	John McCray	253-661-7551 JohnMcCray@armyspy.com	3309 Horizon Circle Tacoma, WA 98423	\$5,2870	02 Oct, 2019	...

1

2

3

4

5

## **VII. Réalisation :**

### **1) Technologies :**

- a) HTML
- b) CSS
- c) PHP
- d) MySQL
- e) Bootstrap
- f) Laravel
- g) UML
- h) javaScript
- i) Git
- j) GitHub
- k) MySQL Work

## 2) architecture logiciel :

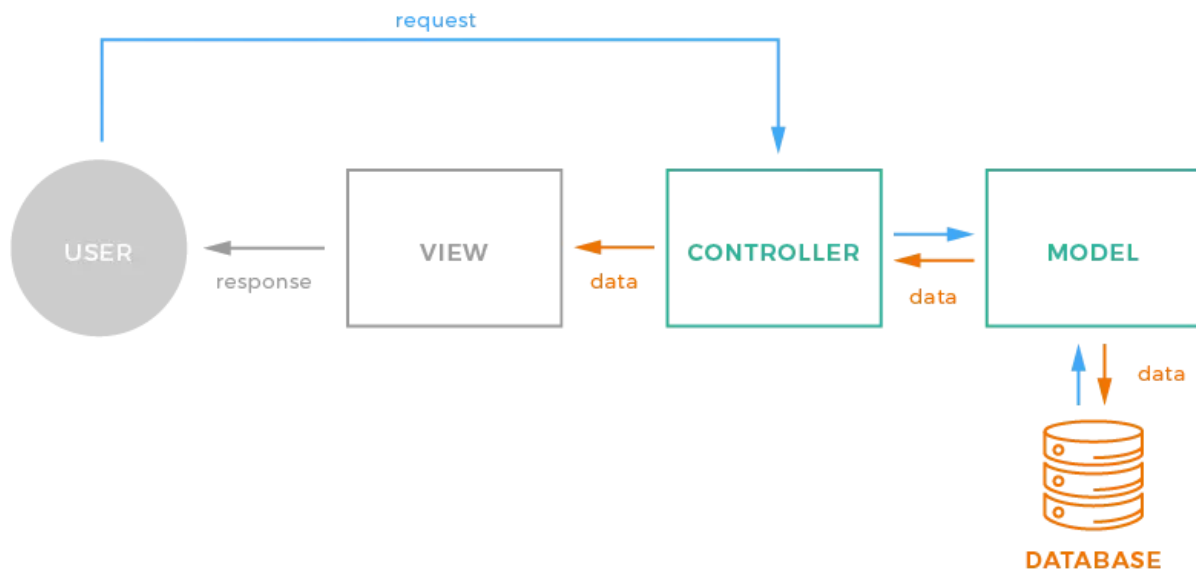


Figure-9 : Structure d'une application avec le pattern d'architecture MVC