****

****

****

**Réalisé par : Said Oudouane**

**Encadré par : Sedraoui Fatimaezzahra**

**Rapport Projet Fil Rouge**

**SOMMAIRE**

* Sommaire. : **………………………………………….…………………… 2**

**Chapitre I : CONTEXTE DU PROJET : ………………………………… 3**

1. PROBLÉMATIQUE : ……………………………………………….…… 4

2. SOLUTION PROPOSÉE : …………………………………………..… 4

3. PRÉSENTATION DU PROJET : …………………………………….... 4

4. LES OBJECTIFS DU SITE : ……………………………...…………….. 5

5. LES CIBLES : …………………………………………..………………… 5

6. ETUDE FONCTIONNELLE : ……………………………………………. 5

7. PÉRIMÈTRE DU PROJET : ……………………………...……………. 6

**Chapitre II : GRAPHISME ET ERGONOMIE : …………………………. 7**

1. LA CHARTE GRAPHIQUE : ………………………………..…...……. 8

1. LA CHARTE GRAPHIQUE : ………………………………..…...……. 9

2. MAQUETTAGE DU SITE : ………………………………….………… 10

3. CONCEPTION UML : ………………………………………...……. 18

**Chapitre III : SPÉCIFICITÉS ET LIVRABLES : …………...…….…… 23**

1. CHOIX TECHNOLOGIQUE : …………………………………….……. 24

1. 1. FRONT-END : ………………………………………………………... 24

1. 2. BACK-END : ………………………………………………….……… 27

2. LES LIVRABLES : ………………………………………………….…... 29

4. CONCLUSION : …………………………………………………….…… 30

**Chapitre I : CONTEXT DU PROJET**

**1.problématique :**

Chaque jour, des milliers d'organes de presse et de magazines numériques publient plusieurs articles qui intéressent les internautes (Forbes, New York times, etc.).

Mais le problème est que les utilisateurs doivent parcourir chaque organe d'information et chaque magazine pour être en mesure de rester à jour avec les nouvelles qu'ils aiment, ce qui peut être un inconvénient pour leur navigation quotidienne.

**2.Solution proposée :**

la mise en œuvre d'une solution qui réunit en un seul endroit tous les organes d'information et magazines numériques favoris et intéressants des utilisateurs.

C'est aussi un endroit où les contributeurs peuvent partager leurs articles avec leur public.

**3. PRÉSENTATION DU PROJET**

"NEXO" est une plateforme de news hybride qui rassemble des nouvelles du monde entier sur de nombreux sujets et tendances dans plusieurs langues.

C'est aussi une plateforme où les contributeurs ou les journalistes indépendants peuvent partager et publier leurs articles.

**Durée de réalisation :**

**De :** 18/03/2022

**À :** 15/06/2022

**4. LES OBJECTIFS DU SITE :**

**4.1 Objectifs qualitatif :**

"NEXO” est la seule plateforme où vous pouvez trouver des articles d'actualité du monde entier dans plusieurs langues, et où les utilisateurs peuvent devenir des contributeurs partageant leurs articles ou leurs critiques, etc.

**5. LES CIBLES**

“NEXO” s'adresse aux lecteurs de news du monde entier, toutes tranches d'âge et cultures confondues, ayant accès à l'internet.

Elle s'adresse également aux journalistes indépendants qui souhaitent partager leurs articles avec leur public

**6. ETUDE FONCTIONNELLE**

Le site comporte 2 versions :

La première version est la version par défaut où les utilisateurs peuvent naviguer parmi les articles d'actualité provenant d'autres organes d'information, être dirigés vers les sources de ces organes, et aussi pouvoir lire et interagir avec les articles créés par les contributeurs de la plateforme NEXO.

La deuxième version est destinée aux contributeurs : après avoir été inscrit en mode contributeur, vous pouvez créer et publier des articles, ainsi que créer votre propre portefeuille contenant des informations publiques et une galerie de vos travaux et articles.

il y a aussi une section privée pour les admins où ils peuvent gérer les utilisateurs, les contributeurs et les articles.

**7. PÉRIMÈTRE DU PROJET :**

- Ce site est accessible depuis le monde entier car il adapte la langue en fonction de votre région.

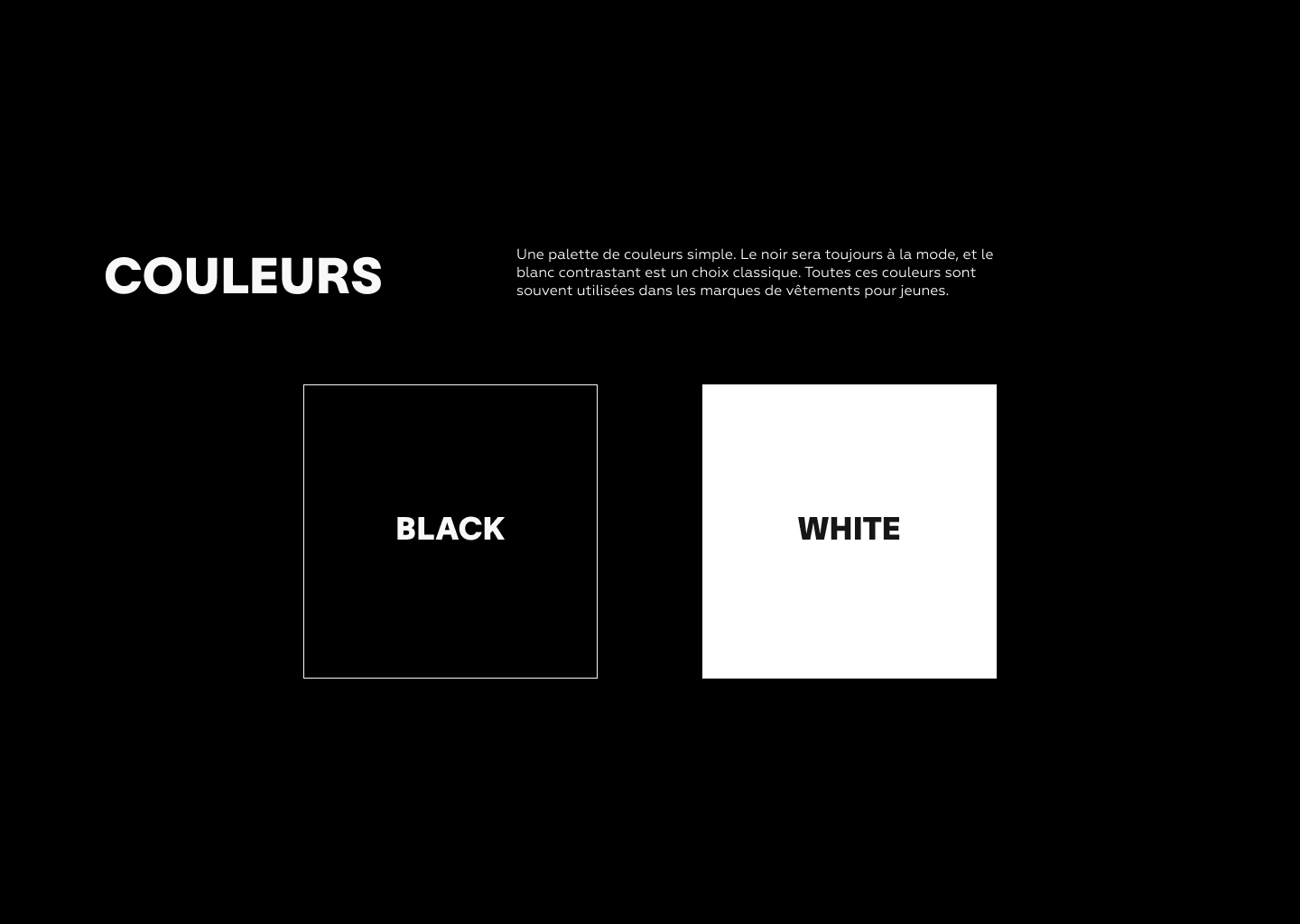
- Le site a un look moderne et simple qui permet au lecteur de passer le temps qu'il veut à lire les articles confortablement.

- Le site est également responsive, ciblant plusieurs appareils, du mobile aux très grands écrans.

**Chapitre II : GRAPHISME ET ERGONOMIE**

**1. LA CHARTE GRAPHIQUE :**

**1.1 Couleurs**

****

**1.2 Typographie**

****

**1.3 Logo**

****

**2. MAQUETTAGE DU SITE :**

**Lien du maquettage du site sur figma :**

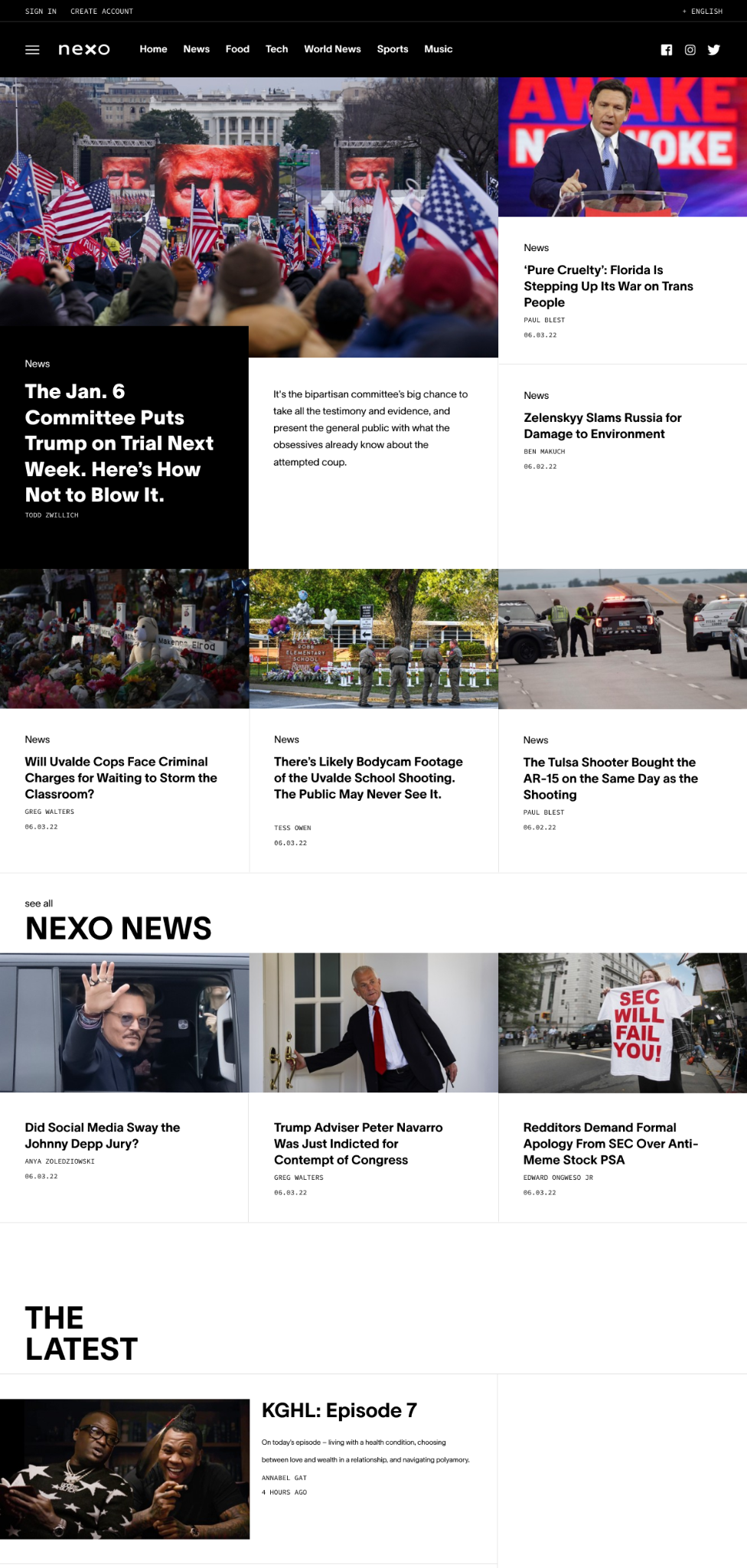
https://www.figma.com/proto/C4fs3krjfAR7g02SPpCxgk/nexo?page-id=0%3A1&node-id=7%3A817&viewport=742%2C58%2C0.11&scaling=min-zoom

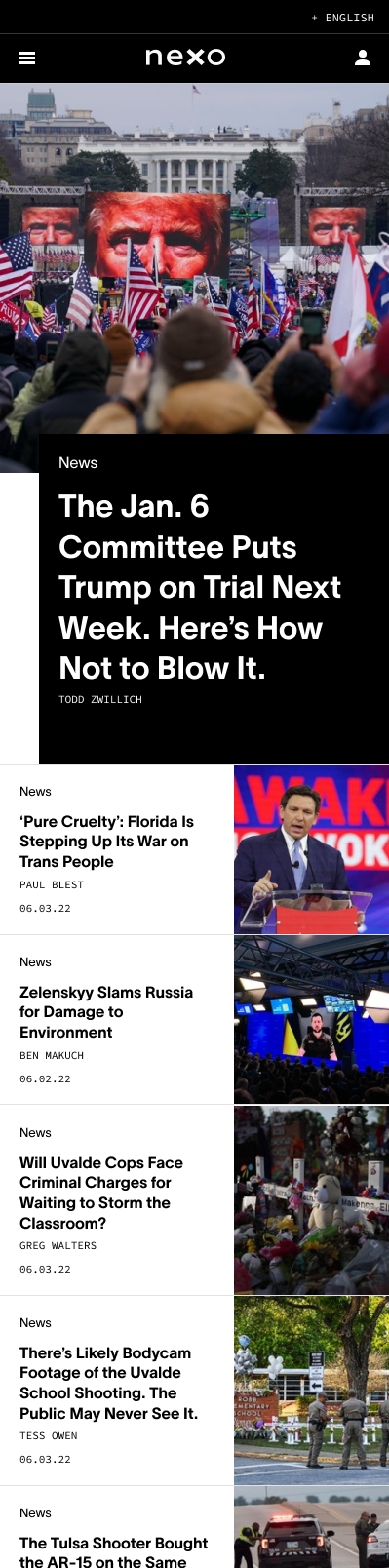
**Lien de prototype du site:**

https://www.figma.com/proto/C4fs3krjfAR7g02SPpCxgk/nexo?page-id=0%3A1&node-id=7%3A817&viewport=742%2C58%2C0.11&scaling=min-zoom

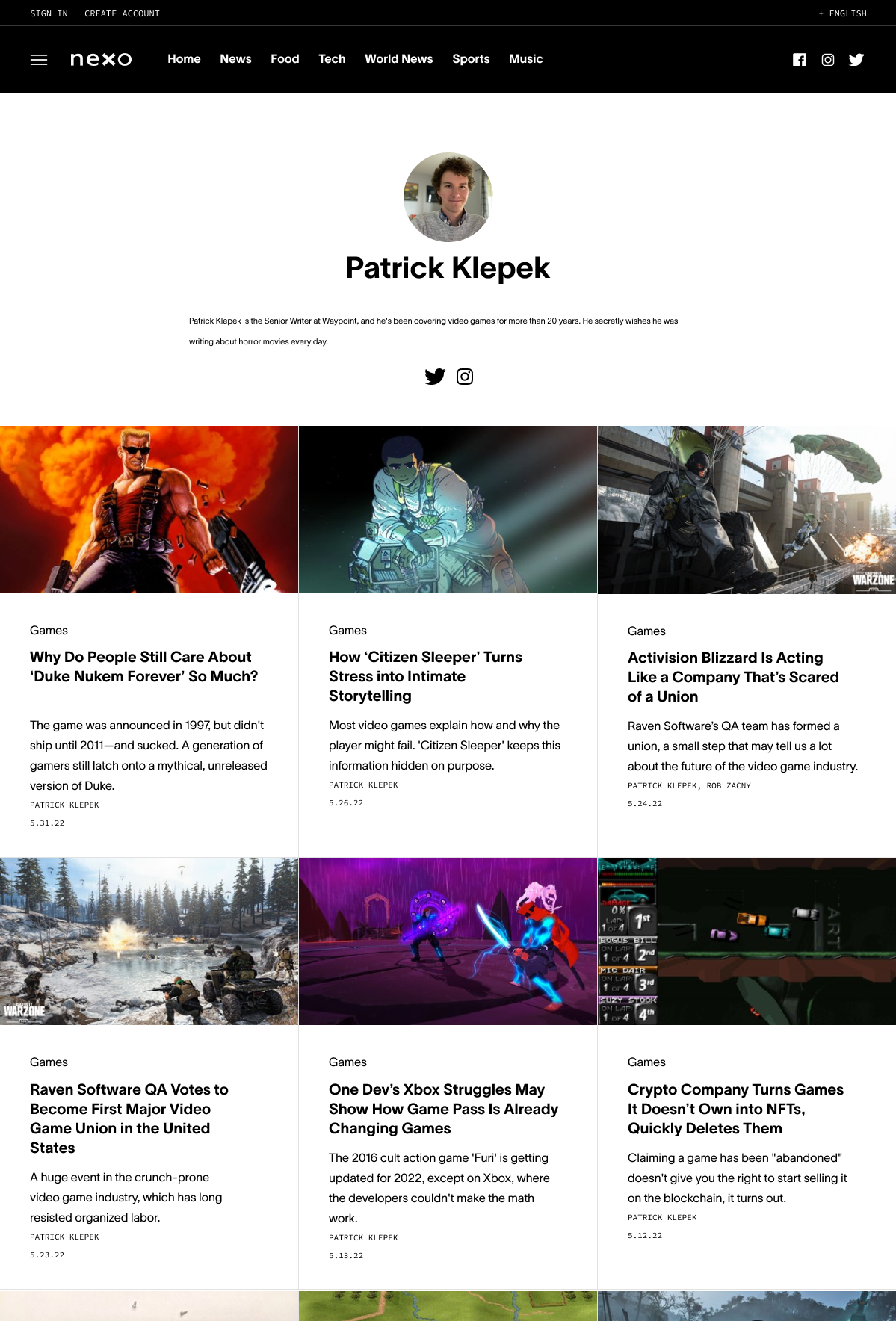
**Voici quelques pages de site conçus sur Figma :**

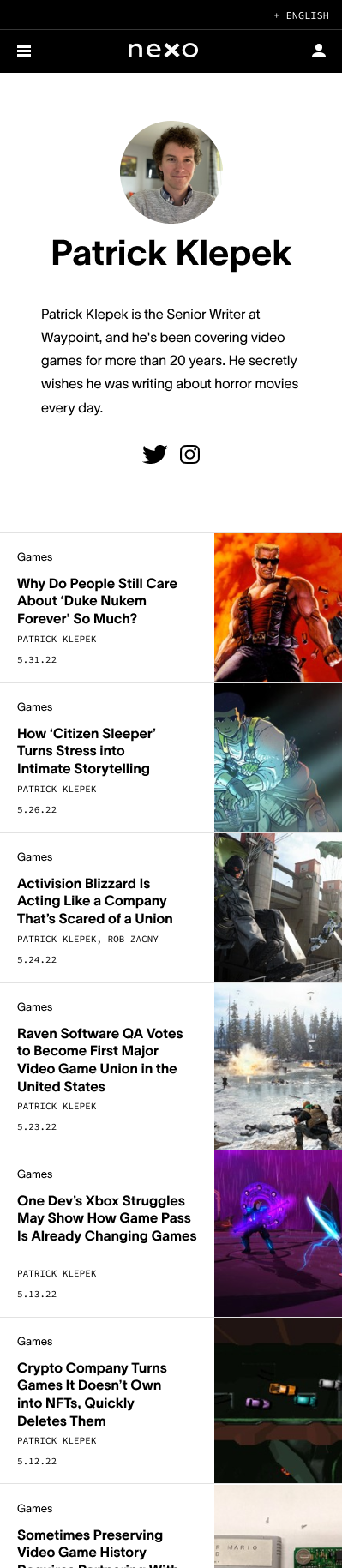
Home page ( desktop et mobile ) :



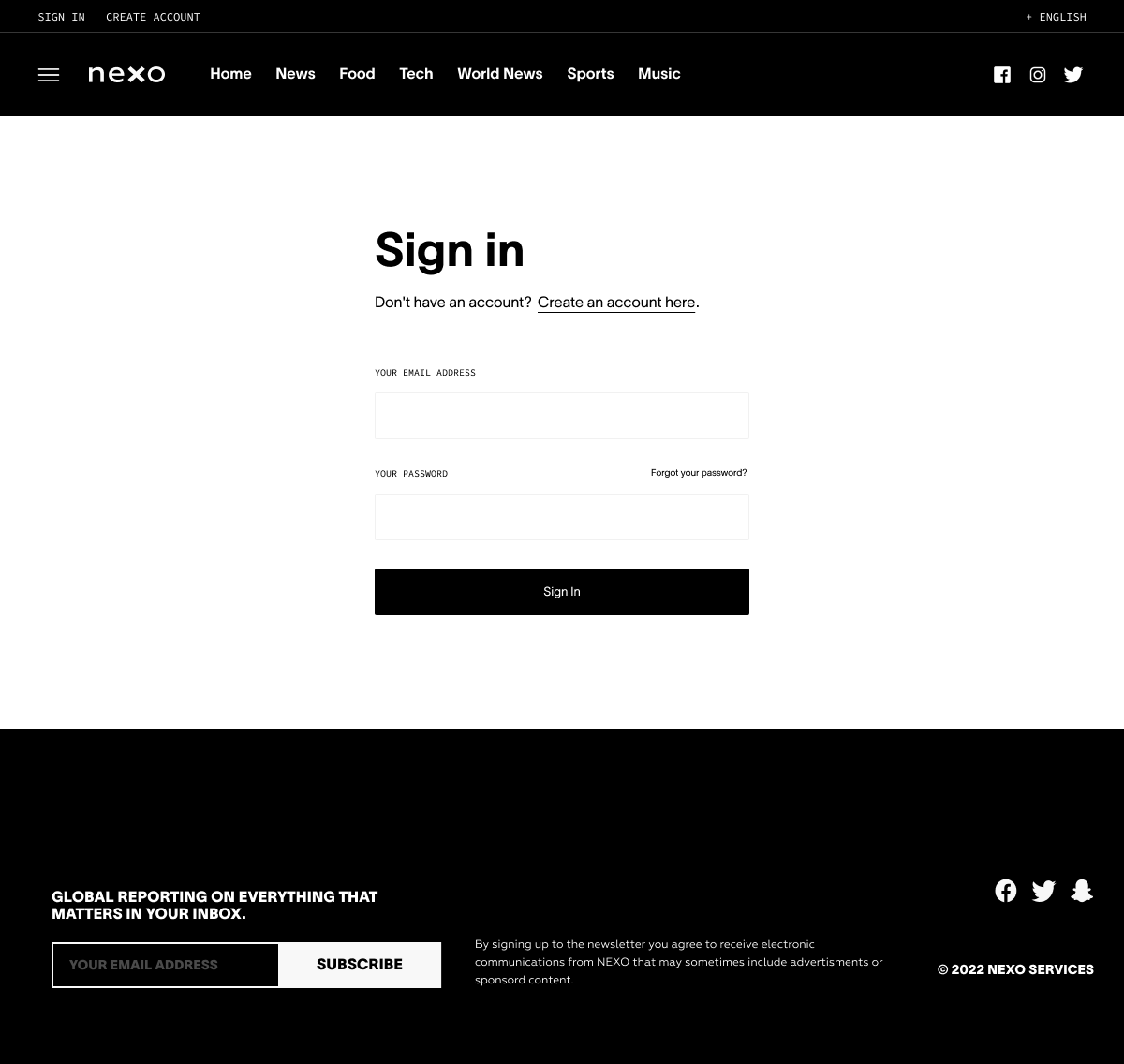


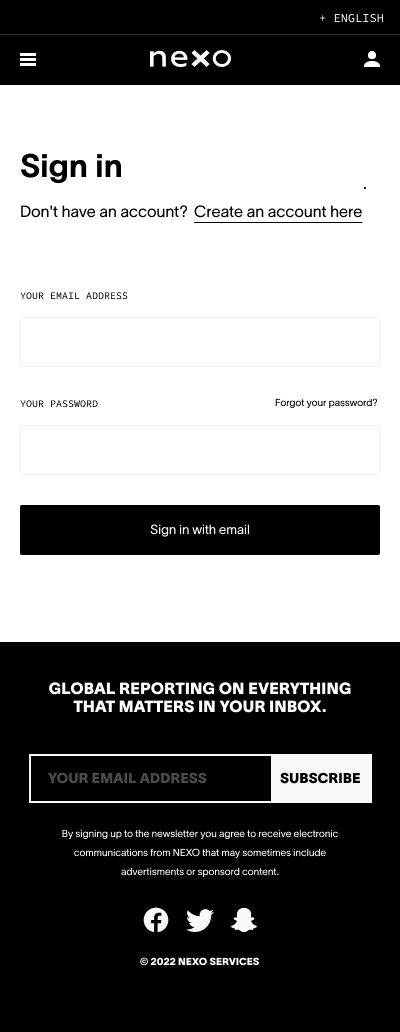
Contributor page (desktop et mobile) :





login page (desktop et mobile)

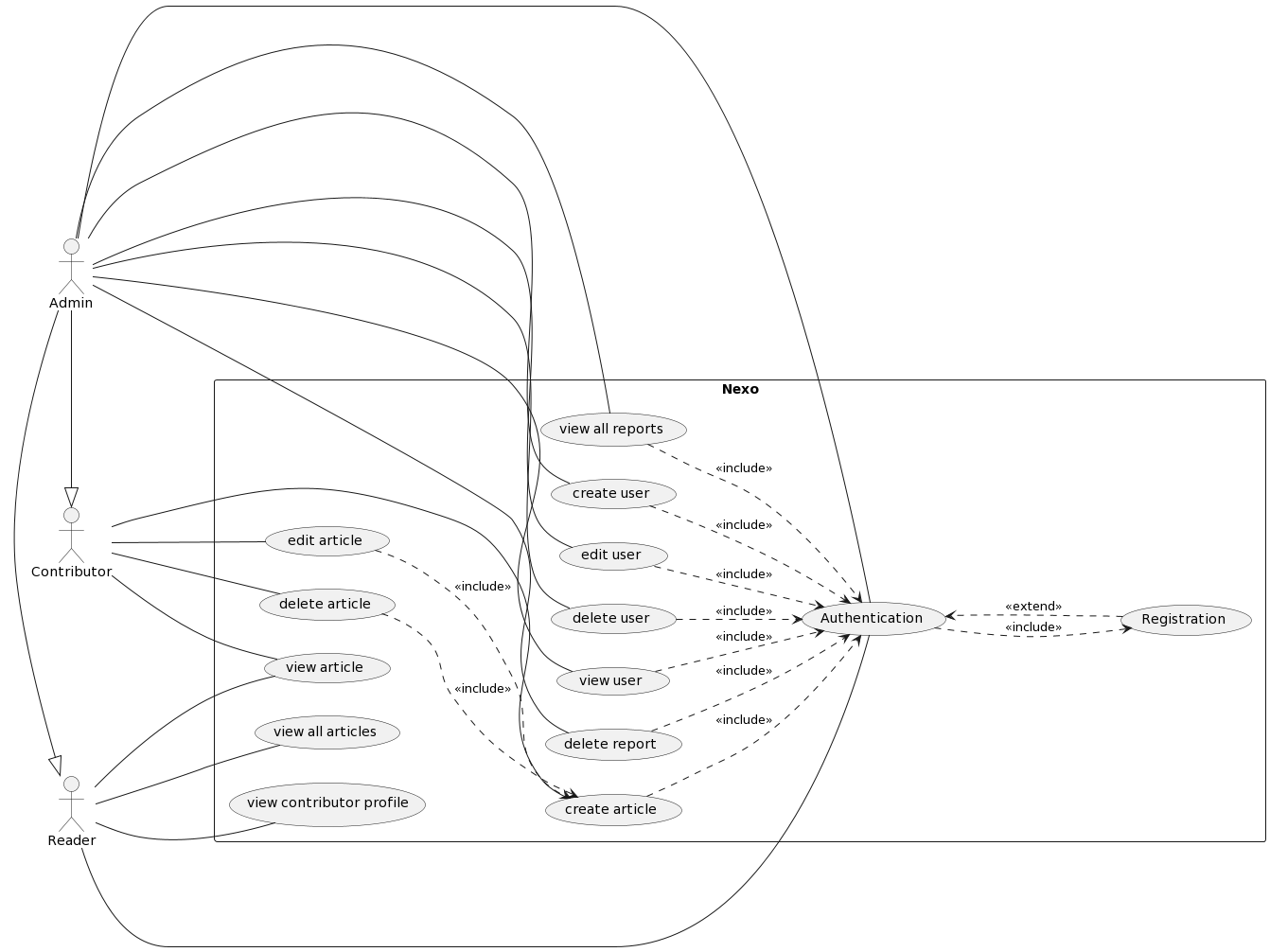




**3. CONCEPTION UML :**

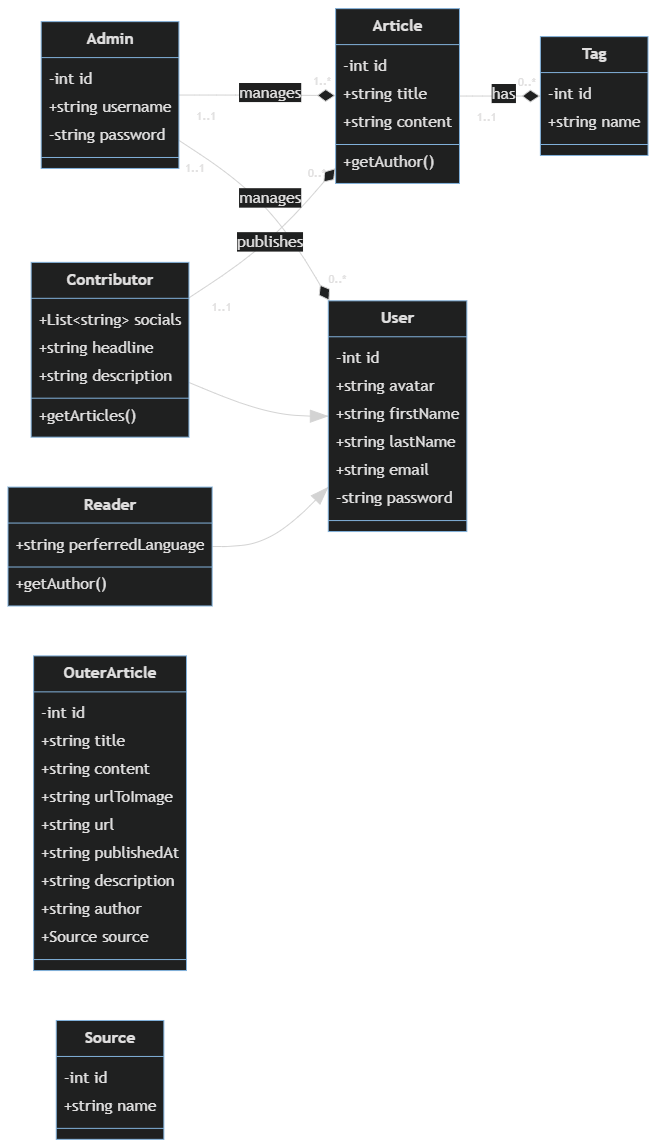
**3.1 - Diagramme de cas d’utilisation :**

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet,

****

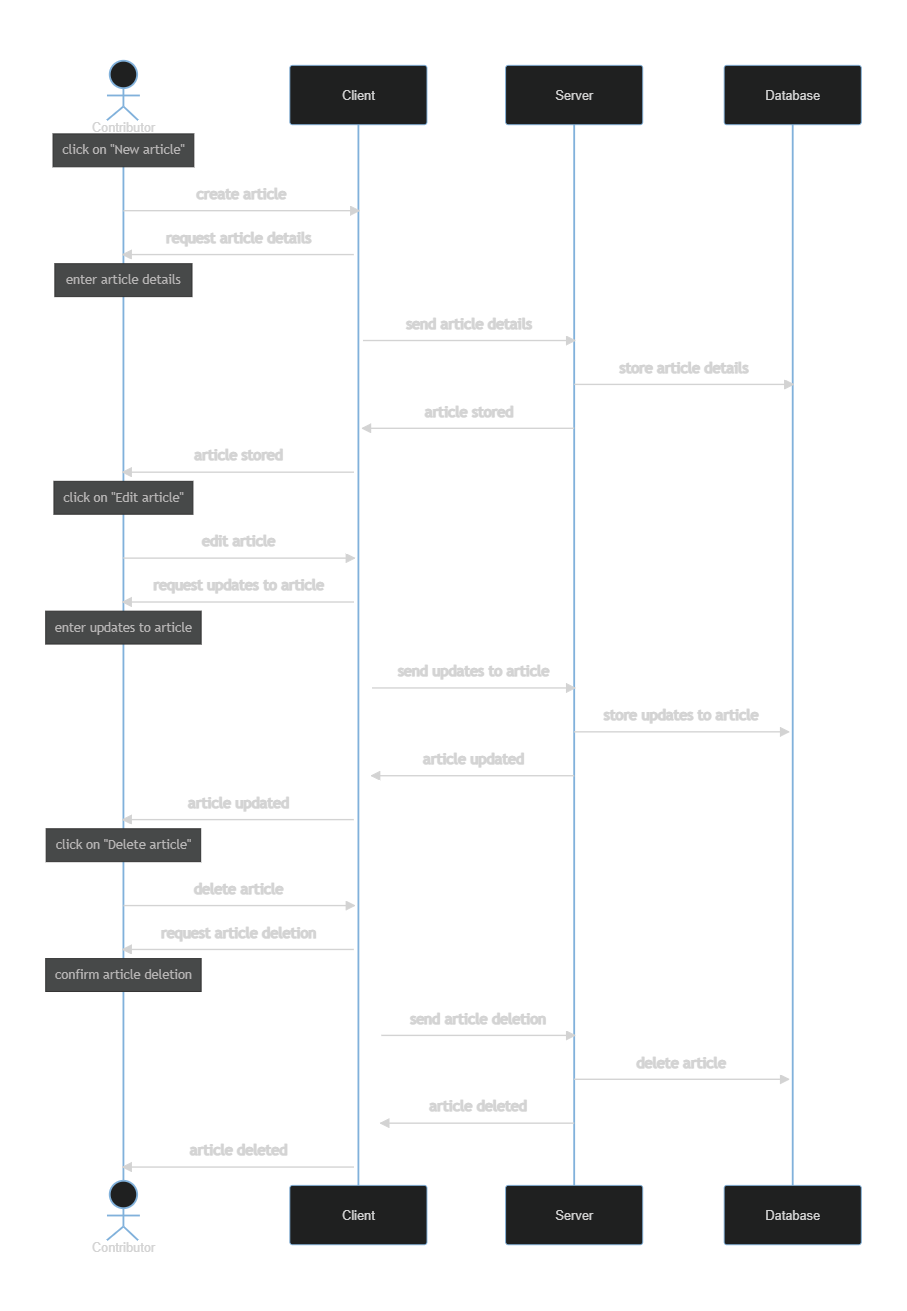
**3.2 - Diagramme de classe:**

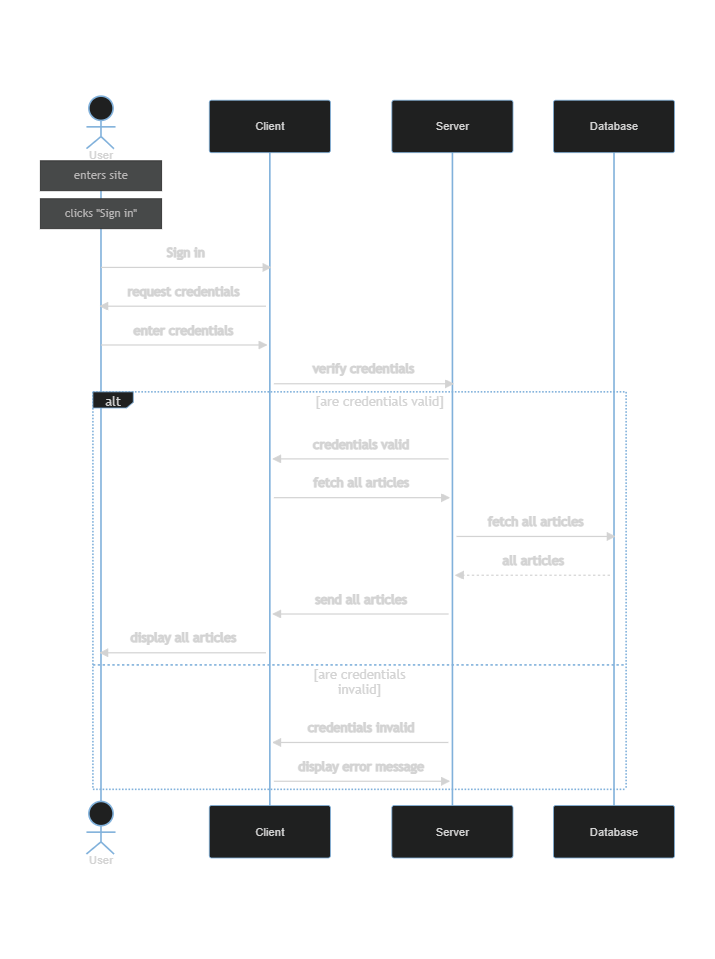
D**iagramme de classes** est un schéma utilisé en [génie logiciel](https://fr.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nie_logiciel) pour présenter les [classes](https://fr.wikipedia.org/wiki/Classe_(informatique)) et les [interfaces](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_(informatique)) des systèmes ainsi que leurs relations. Ce [diagramme](https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme) fait partie de la partie [statique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Statique) d'[UML](https://fr.wikipedia.org/wiki/Unified_modeling_language), ne s'intéressant pas aux aspects temporels et [dynamiques](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dynamique).

****

**3.3 - Diagramme de séquence :**

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language

****

****

**Chapitre III : SPÉCIFICITÉS ET LIVRABLES**

**1. CHOIX TECHNOLOGIQUE**

**1. 1. FRONT-END :**



* **HTML :** signifie « HyperText Markup Language » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.



* **CSS :** est l'un des langages principaux du Web ouvert et a été standardisé [par le W3C](https://w3.org/Style/CSS/#specs). Ce standard évolue sous forme de niveaux (*Levels*), CSS1 est désormais considéré comme obsolète, CSS2.1 correspond à la recommandation et [CSS3](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/CSS3), qui est découpé en modules plus petits, est en voie de standardisation.



* **SASS :** (Syntactically awesome stylesheets) est un langage de script préprocesseur qui est compilé ou interprété en CSS (Cascading Style Sheets). SassScript est le langage de script en lui-même.



* **Typescript** : est un langage de programmation développé et maintenu par Microsoft. Il s'agit d'un sous ensemble syntaxique strict de JavaScript et ajoute un typage statique optionnel au langage. Il est conçu pour le développement de grandes applications et se transpose en JavaScript.



* **NEXT.JS** : est un cadre de développement web à code source ouvert, construit au-dessus de Node.js, qui permet aux applications web basées sur React d'offrir des fonctionnalités telles que le rendu côté serveur et la génération de sites web statiques.

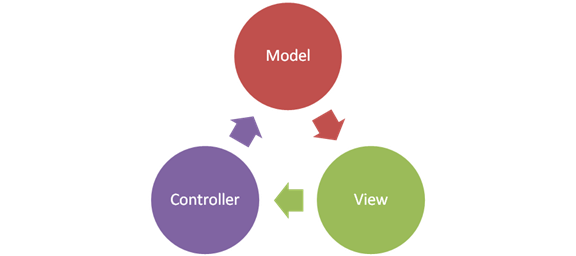


* **Reactjs:** est une bibliothèque JavaScript frontale gratuite et open-source permettant de construire des interfaces utilisateur basées sur des composants d'interface utilisateur. Elle est maintenue par Meta et une communauté de développeurs individuels et d'entreprises.

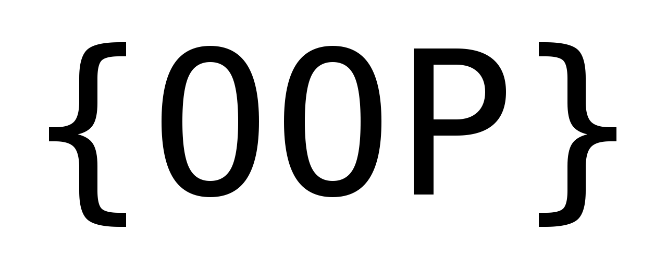
**1. 2. BACK-END :**



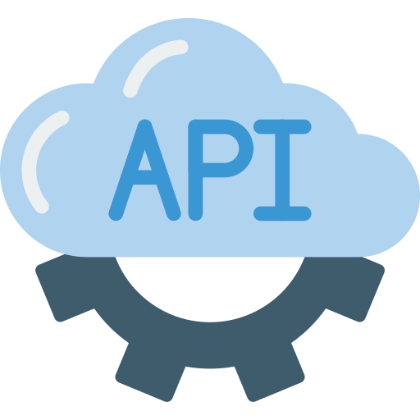
* **PHP** : (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP HyperText Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.



* **MVC** : signifie Model-View-Controller est un modèle architectural qui sépare une application en trois composants logiques principaux : modèle, vue et le contrôleur. Chacun de ces composants est construit pour gérer des aspects de développement spécifiques d’une application. MVC est l’un des Framework de développement Web standard les plus fréquemment utilisés dans l’industrie pour créer des projets extensibles et évolutifs.



* **POO** : [La programmation orientée objet](https://datascientest.com/programmation-orientee-objet-guide-ultime) (POO) est un paradigme informatique consistant à définir et à faire interagir des objets grâce à différentes technologies, notamment les langages de programmation (Python, Java, C++, Ruby, Visual Basic.NET, Simula...). On appelle objet, un ensemble de variables complexes et de fonctions, comme par exemple un bouton ou une fenêtre sur l’ordinateur, des personnes (avec les noms, adresse...), une musique, une voiture...



* **API** : ou interface de programmation d'application, est un ensemble de définitions et de protocoles qui facilite la création et l'intégration de logiciels d'applications.



* **MYSQL** : est un serveur de bases de données relationnelles Open Source. Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table. Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble.

**2. LES LIVRABLES :**

Il y aura un produit livrable à la fin du projet et il comprendra toutes les fonctions convenues précédemment.

**4. Conclusion :**

Au cours du développement de ce projet, j'ai eu le plaisir de relever des défis de manière intuitive, qu'il s'agisse d'apprendre une nouvelle langue ou de résoudre le problème de l'extraction de données de tous les organes de presse internationaux.

Ce projet a encore de nombreuses fonctionnalités à ajouter à l'avenir qui rendront de nombreuses autres solutions absolues et amélioreront ainsi la navigation quotidienne de l'utilisateur sur Internet.