



RAPPORT DE MINI-PROJET

Réalisé par :

Belhaj ghassen

&

Azaza safa

Sujet :

Site web d'offre d'emploi

« OFFRINI »

Soutenu le 29/05/2023 devant la commission de jury :

Mme Ellouz Fatma

Mr. Azaiez Ikbali

Encadrant

Rapporteur

Remerciement

Avant tout développement sur ce projet, il nous apparaît opportun de commencer ce rapport par exprimer notre gratitude envers tous ceux qui nous ont beaucoup appris au cours de ce projet. Nous tenons à remercier notre encadrant de ce projet, madame ELLOUZE Fatma , enseignante à l'école national des ingénieurs de gabes .Pour sa confiance et les connaissances qu'elle a su partager avec nous . Nous la remercions aussi pour sa disponibilité et la qualité de son encadrement.

Sommaire

Introduction générale	4
Chapitre I. Conception	5
Introduction.....	5
1. Analyse des besoins :.....	5
1.1 Les acteurs.....	5
1.2 Besoins fonctionnels.....	5
1.3 Besoins non fonctionnels	5
2. Spécification des besoins :	5
2.1 Diagramme de cas «d'utilisation de la plateforme»	6
2.2 Diagrammes de séquence de fonctionnement de notre plateforme	6
Conclusion.....	8
Chapitre II.Réalisation	9
Introduction.....	9
1. Environnement de travail.....	9
1.1 Environnement matériel	9
1.2 Environnement logiciel	9
2. Architecture générale de plateforme.....	10
a)La vue (V)	11
b) Le contrôleur (C).....	11
c)Le modèle (M)	11
3. Présentation des interfaces :.....	11
Conclusion.....	14
Chapitre III.Conclusion générale et perspectives	15
Bibliographies	16

Introduction générale

Ces dernières années, le domaine du développement web a connu une multitude d'innovations en constante évolution. Dans ce contexte, les entreprises sont de plus en plus incitées à disposer d'un site web présentant leurs activités et à suivre les avancées technologiques afin de bénéficier de leurs avantages. L'objectif principal de notre projet est de créer un site web interactif nommé « **OFFRINI** » qui permettra aux utilisateurs de rechercher **une offre d'emplois**. Ce document fournit une vue d'ensemble détaillée de l'analyse, de la conception et de la mise en œuvre de ce projet.

Chapitre I. Conception

Introduction

Avant de commencer la phase de développement, nous procéderons à une analyse dans ce chapitre pour identifier les acteurs liés à notre solution, ainsi et les objectifs à atteindre. Cette étape est essentielle pour définir clairement les bases de notre projet. De plus, nous présenterons les diagrammes de cas d'utilisation global et de séquences pour mieux comprendre les interactions entre les acteurs et le système.

1. Analyse des besoins :

Dans cette section, nous tentons à analyser les besoins afin d'identifier les acteurs ainsi que le recueil des besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre application afin d'offrir une solution satisfaisante au client.

1.1 Les acteurs

Un acteur représente l'abstraction d'un rôle joué par des entités externes. Dans notre application on distingue principalement deux acteurs qui sont les suivants :

- **visiteur** : Il s'agit de l'individu qui utilise l'application afin de consulter les informations disponibles.
- **Administrateur** : Il s'agit de la personne responsable de l'administration de l'application, incluant la gestion des offres, des formations et des albums.

1.2 Besoins fonctionnels

Les fonctionnalités présentées dans notre système sont les suivantes :

- ✓ Créer un compte.
- ✓ Remplir un formulaire.
- ✓ Modifier un formulaire.
- ✓ Consulter des offres d'emplois.

1.3 Besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels sont des exigences qui spécifient les contraintes, les qualités et les restrictions souhaitées pour le système, en dehors de ses fonctionnalités spécifiques. Ils couvrent des aspects tels que les performances, la sécurité, la convivialité, la disponibilité, la fiabilité et l'évolutivité. Ces besoins non fonctionnels sont essentiels pour assurer le bon fonctionnement et l'efficacité globale du système.

- **Contraintes de performance** : exigences liées aux temps de réponse, délais de traitement, capacité de traitement, consommation de ressources, etc.
- **Sécurité** : besoins en matière de protection des données, prévention des accès non autorisés, confidentialité, intégrité et disponibilité du système.

2. Spécification des besoins :

Au niveau de cette phase, nous visons à formaliser l'analyse des besoins déjà spécifiée au niveau de la section précédente. Pour effectuer cette tâche, nous utilisons par la suite le langage de modélisation avec UML afin de présenter les diagrammes dans les prochaines sections.

2.1 Diagramme de cas «d'utilisation de la plateforme»

La spécification semi-formelle sert à dégager les fonctionnalités de la plateforme à élaborer. Dans le but de les modéliser, nous utilisons le langage UML pour présenter le diagramme de cas d'utilisation illustré dans la figure.

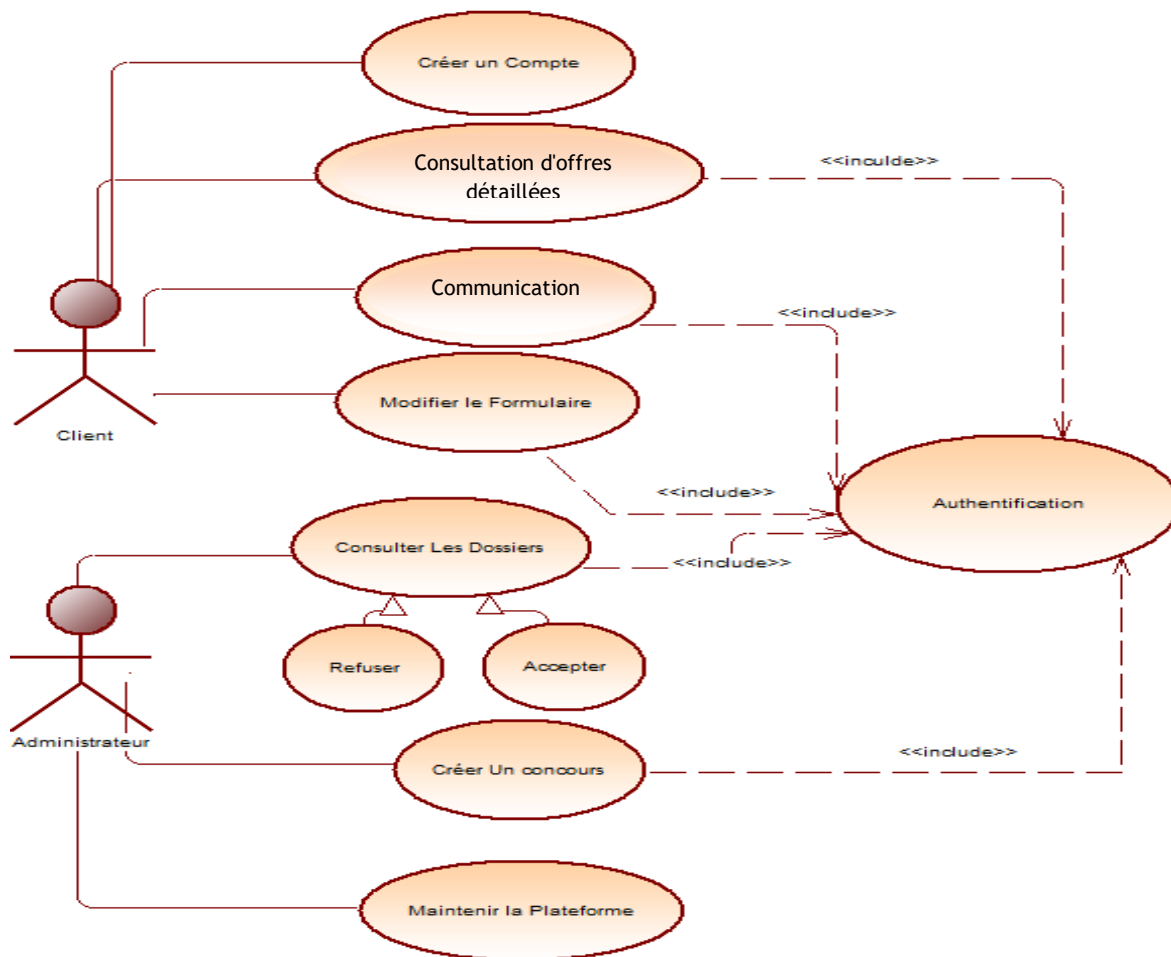


Figure 1 diagramme globale de cas d'utilisation

Comme il est montré dans la figure ci-dessous il existe deux acteurs principaux .Le premier est l'administrateur, il est chargé de maintenir la plateforme, consulter les offres d'emplois. Alors que le deuxième est le visiteur qu'il est capable à travers notre plateforme de créer un compte, se connecter, remplir un formulaire, chercher des offres d'emplois. Ces deux acteurs ne peuvent effectuer leurs tâches qu'après l'authentification.

2.2 Diagrammes de séquence de fonctionnement de notre plateforme

Dans le but de mieux comprendre notre système et les interactions avec les utilisateurs, nous allons détailler les scénarios de principaux cas d'utilisation.

2.2.1 Diagramme de séquence « Création d'un compte »

Pour qu'un visiteur soit capable de déposer sa candidature pour une offre d'emplois quelconque, il doit avoir un compte pour se connecter. Cette procédure nécessite tout d'abord qu'un visiteur accède à la plateforme. Ensuite il doit demander d'inscription en tapant sur le bouton « s'inscrire » à ce moment il va se trouver dans la page Inscription. Puis, pour la validation de cette étape il doit remplir le formulaire d'inscription en entrant son nom, son prénom, nom d'utilisateur son adresse email et son mot de passe. Après, les informations saisies vont être envoyés vers la base de données pour la vérification. En fait il existe deux alternatives, si les données saisies n'existent pas dans la base des données, la création va être validée et la candidature va être ajoutée dans la base des données. Sinon, une erreur va être affichée. La figure 2 nous montre le déroulement de ce scénario.

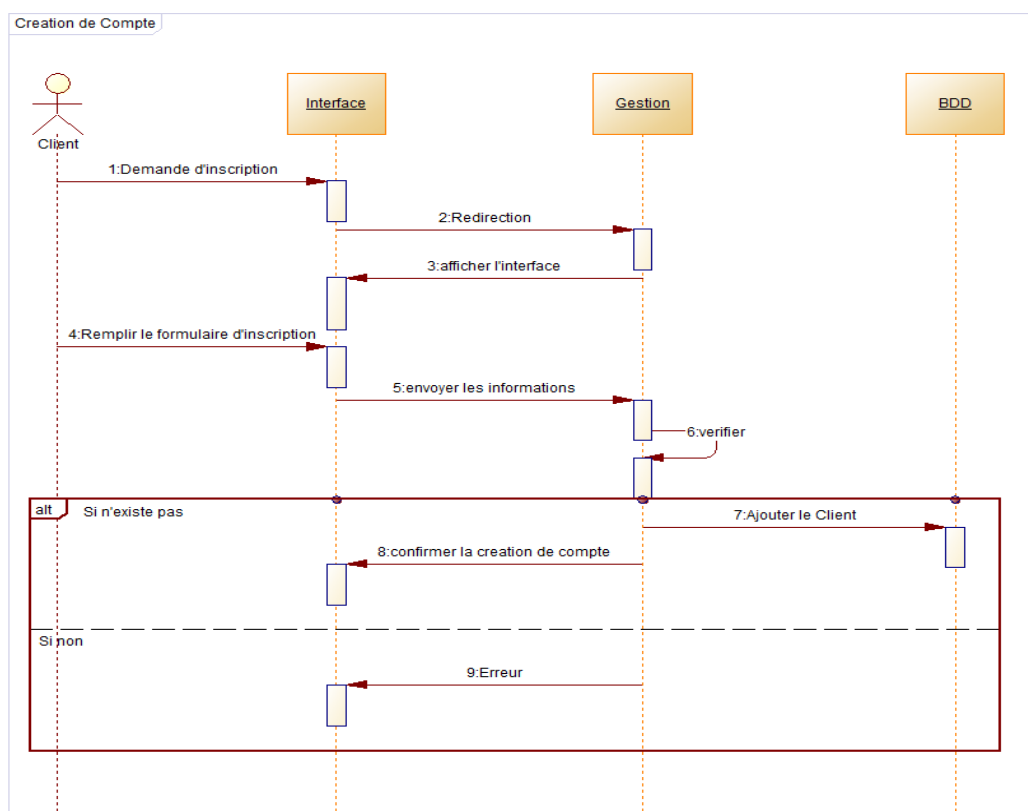


Figure 2 diagramme de séquence de création d'un compte

2.2.2 Diagramme de séquence «gestion des offres suspectes ou frauduleuses»

Le paragraphe ci-dessous décrit le processus de contrôle manuel des offres d'emploi par l'administrateur :

L'administrateur joue un rôle essentiel dans la gestion des offres d'emploi sur le site. Son travail consiste à examiner attentivement chaque offre d'emploi pour s'assurer de leur légitimité. Le processus commence par l'affichage de la liste des offres d'emploi disponibles pour l'administrateur. Il examine ensuite chaque offre en détail, en analysant

les informations fournies, telles que la description du poste, les exigences et les coordonnées de contact.

Lorsque l'administrateur repère une offre d'emploi suspecte ou frauduleuse, il prend les mesures appropriées. Dans un premier temps, il peut contacter le propriétaire de l'offre pour obtenir des éclaircissements supplémentaires ou des justifications. Si le propriétaire fournit des explications convaincantes, l'offre peut être considérée comme validée avec un simple clic sur le bouton « accepter ». Cependant, si le propriétaire ne répond pas ou ne fournit pas d'explications satisfaisantes, l'administrateur peut prendre la décision de supprimer l'offre d'emploi du site afin de protéger les utilisateurs contre les offres frauduleuses avec un simple clic sur le bouton « refuser »,

Tout au long du processus, l'administrateur enregistre les actions qu'il entreprend, y compris les offres d'emploi suspectes identifiées et les mesures prises. Cela permet de garder une trace des activités effectuées et de faciliter le suivi des offres d'emploi examinées.

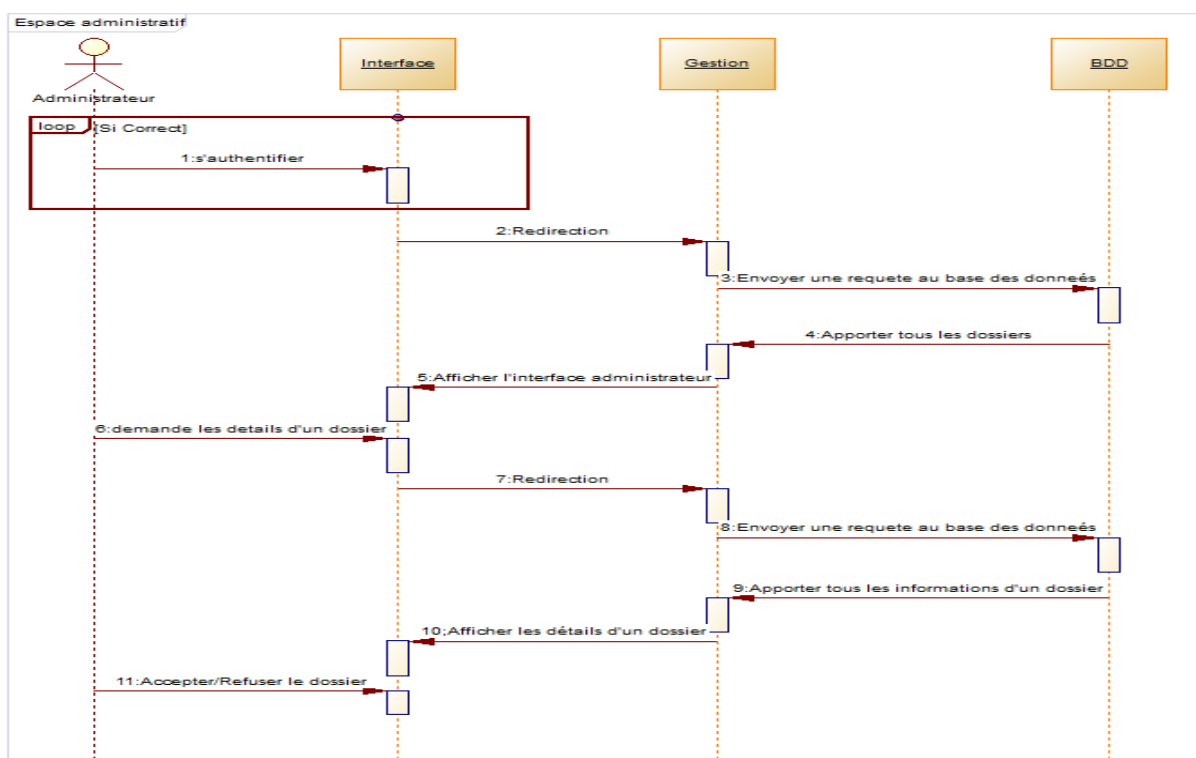


Figure 3 diagramme de séquence "gestion des offres suspects "

Conclusion

Ce chapitre était réservé pour l'étude conceptuelle de notre projet. Nous avons commencé par l'identification des acteurs. Ensuite, nous avons présenté les besoins fonctionnels et non fonctionnels. Enfin nous avons clôturé le chapitre par le diagramme de séquence de création d'un compte et le diagramme de séquence "gestion des offres suspects.

Chapitre II. Réalisation

Introduction

Après avoir élaboré la conception de notre plateforme, nous abordons dans ce chapitre le dernier volet de ce rapport, qui a pour objectif d'exposer la phase de réalisation. Nous menons tout d'abord une étude technique où nous décrivons les ressources logicielles et matérielles utilisées dans le développement de notre projet. Puis nous détaillons l'architecture. Enfin nous présentons les interfaces réalisées pour illustrer le fonctionnement de notre solution.

1. Environnement de travail

Dans cette section, nous exposons les outils de l'environnement matériel de notre projet. Puis, nous présentons l'environnement logiciel et les différents outils de développement utilisés.

1.1 Environnement matériel

Cette partie est réservée à la description de différents outils matériels utilisés pour la réalisation. En fait, le développement de notre plateforme est réalisé via un PC ayant les caractéristiques suivantes :

Caractéristiques	PC
Marque	MSI
Processeur	Intel Core i7 CPU
RAM	16GO
Disque Dur	512 SSD
Système d'exploitation	Windows 10 professionnel

1.2 Environnement logiciel

Dans cette partie, nous présentons les outils logiciels, le Framework et les langages de programmation que nous avons utilisés pour la réalisation de notre plateforme.

1.2.1 Les outils logiciels

1.2.1.1 Visual Studio

VS Code est un éditeur de code puissant, polyvalent et adaptable, largement utilisé par la communauté des développeurs.



1.2.1.2 MySQL

MySQL est un système de gestion de base de données puissant et polyvalent, apprécié pour sa stabilité, sa performance et sa facilité d'utilisation.



1.2.2 Framework

Bootstrap facilite la création de sites web modernes, esthétiques et réactifs, en offrant des outils et des fonctionnalités prêts à l'emploi pour accélérer le processus de développement.



1.2.3 les fondements de la construction web

Les principaux langages utilisés pour l'élaboration de notre plateforme sont présentés ci-dessous :

1.2.3.1 HTML

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.



1.2.3.2 CSS

CSS est un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium. L'HTML permet l'affichage des informations de la page sur le navigateur, le CSS met en page son contenu.



1.2.3.2 PHP

PHP est un langage de programmation côté serveur largement utilisé pour le développement web, offrant des fonctionnalités avancées pour la création de sites web dynamiques et la manipulation des données.



Figure 4 fonctionnement de PHP

2. Architecture générale de plateforme

Dans la réalisation de notre projet, nous avons opté pour une architecture MVC (Modèle, Vue, Contrôleur) afin de garantir une assurance de la maintenabilité, la modularité de l'application et la rapidité de développement. Cette architecture est présentée par la figure ci-dessous

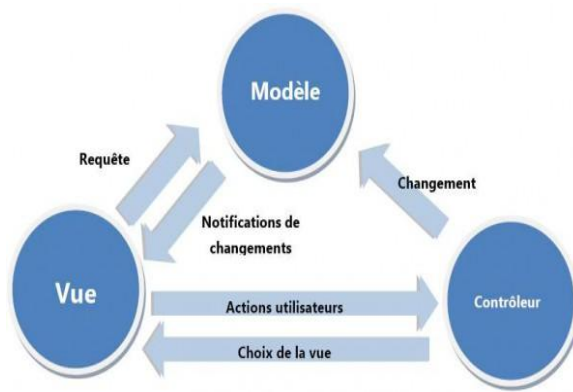


Figure 5 MVC

Comme il est affiché dans la figure 8 ci-dessus, ce modèle de développement distingue 3 fonctionnalités :

a) La vue (V)

Elle présente ce qui est exposé à l'utilisateur, en générale il s'agit de HTML statique, il y'a deux de vue :

- Les pages d'informations navigables grâce à des liens.
- Les formulaires de saisies d'information, ces formulaires peuvent être présentés à plusieurs reprises pour confirmation ou signalement d'erreurs.

b) Le contrôleur (C)

Ce sont les contrôleurs qui vont être à l'écoute des requêtes de l'utilisateur et fournir ainsi la vue externe correspondante. Pour cela, il faudra à tout moment connaître l'état de l'application c'est-à-dire le contexte de la demande : « la page demandée fait suite à quelle action précise de l'utilisateur ? ». C'est au contrôleur de connaître l'état applicatif en testant une variable qui sera nommée action, provenant de requête POST ou GET.

c) Le modèle (M)

C'est la couche (bibliothèque de fonctions ou de classes) qui accède à la base de données.

3. Présentation des interfaces :

Après les phases d'étude préalable du projet, la conception et la modélisation fonctionnelle et organisationnelle nous avons développé les interfaces de notre plateforme. Nous proposons dans cette section de présenter les scénarios d'utilisation illustrés par des interfaces graphiques relatives aux différents acteurs de notre plateforme.

3.2 Scénario « administrateur »

Dans cette section nous découvrons les différents scénarios à réaliser par l'administrateur.

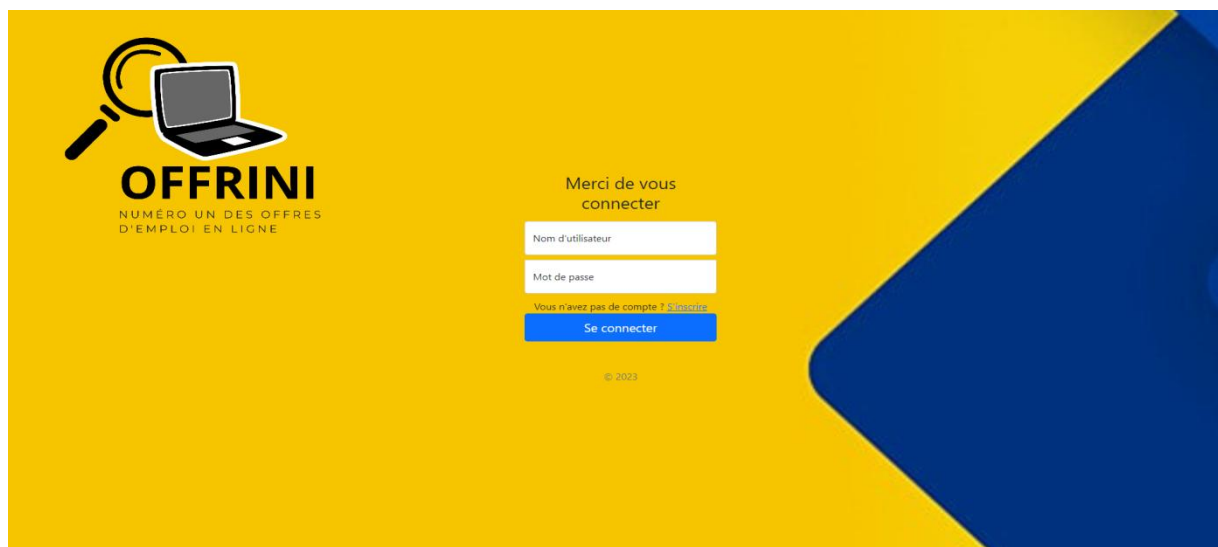


Figure 6 page de connexion à la plateforme

A partir de l'interface présenté par la figure 6 ci-dessus, un administrateur pourra se connecter .Il suffit d'entrer l'adresse e-mail et le mot de passe précises pour un administrateur et cliquer sur le bouton « Se Connecter » pour accéder à son compte.

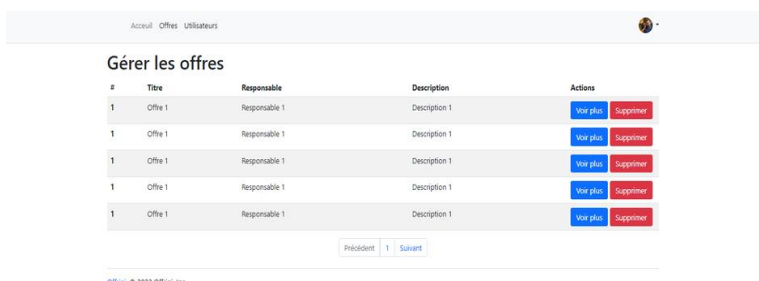


Figure 8 interface offres

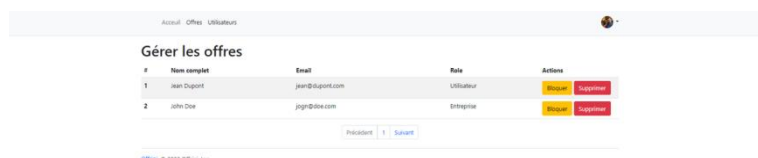


Figure 7 interface utilisateurs

Les figures 8 et 7 ci-dessus nous présentent d'une façon détaillée l'espace administrateur et la procédure de gestion des offres. . D'abord, la figure7 ci-dessus nous présente l'interface qui permettre l'administration de bloquer par le bouton « **bloquer** » ou le supprimer par le bouton «**supprimer** » tandis que Dans la figure 8, nous présentons un exemple comment gérer les offres dont lorsque on clique sur la bouton «**voir plus** » pour voir les détaillies d'un offre et on supprime l'offre en cliquant sur le bouton « **supprimer** ».

3.3 Scénario « visiteur »

Dans cette section nous découvrons les différents scénarios à réaliser par un visiteur.

1. un visiteur n'a pas de compte if faut s'inscrire.

Figure 8 créer un compte sur l'écran d'un PC

Figure 9 créer un compte sur l'écran d'un Smartphone

Les figures 8 et 9 ci-dessus nous présentent la page inscription relativement sur l'écran d'un Smartphone et sur l'écran d'un PC. A travers cette interface un visiteur peut créer un compte .En fait, il suffit de remplir les champs affichés ci-dessus « Nom et Prénom », « E-mail » et « mot de passe » puis taper sur le bouton « s'inscrire » pour enregistrer les données entrées.

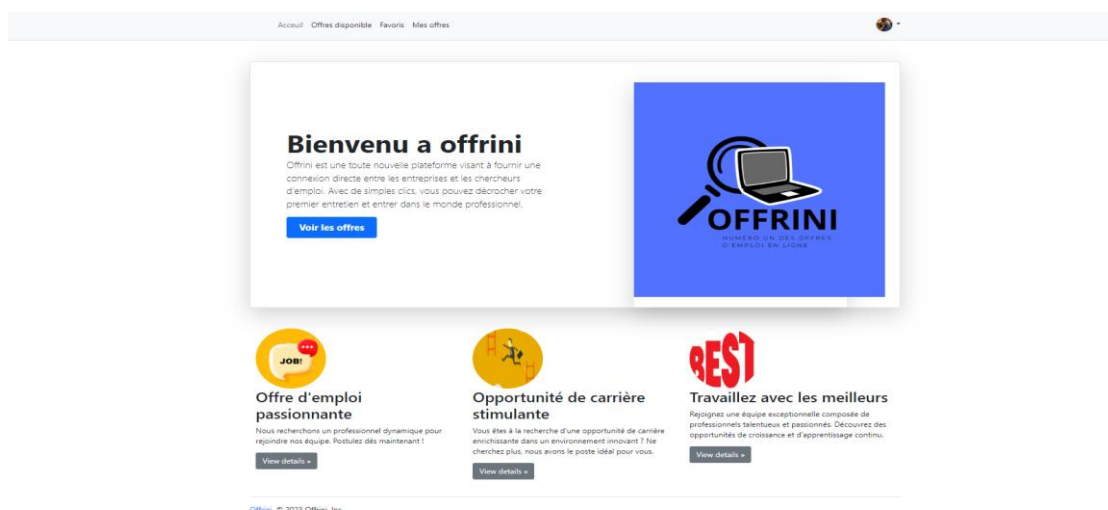


Figure 10 pages d'accueil

Ce figure ci-dessous nous présentent la page d'accueil de notre plateforme. En fait, la figure 10 nous le présente sur l'écran d'un un Pc. Comme il est affiché ci-dessous, nous avons cinq boutons « **accueil** », « **offres disponible** », « **favoris** », et « **mes offres** ». Le bouton « **offres disponible** » permet un visiteur de consulter les offres disponibles. Nous avons aussi le bouton « **favoris** » à travers laquelle un visiteur permet de consulter les offres d'emplois favoris.

Nous avons aussi le bouton« **mes offres** » à travers laquelle un visiteur peut ajouter des offres d'emplois par un simple clic une nouvelle page apparaître.

Accueil Offres disponible Favoris Mes offres

Ajouter une offre

Titre

Image

Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Numéro de téléphone

E-mail

Places disponible

Adresse

Description

Envoyer

Figure 11 formulaires d'ajout d'une offre

Conclusion

Ce chapitre était divisé en deux grandes parties .Dans la première partie, nous avons présenté les technologies et les outils utilisés pour la réalisation de notre plateforme. Dans la deuxième partie, nous avons présenté les différentes interfaces de notre plateforme pour décrire le fonctionnement de notre solution.

Chapitre III. Conclusion générale et perspectives

Tout au long de ce rapport, nous avons détaillé le présent travail. Dans un premier chapitre, nous avons présenté les besoins fonctionnels et non fonctionnels, ainsi nous avons passé à la conception et la modélisation de notre solution. Enfin, dans un dans un deuxième chapitre nous avons décrit l'environnement de notre travail et nous avons présenté les différentes interfaces de notre plateforme.

Cependant, malgré les progrès réalisés, il convient de noter que le site web présente encore quelques tâches à améliorer. Par exemple, la fonction de recherche dans l'interface offres pourrait être ajoutée pour fournir des résultats plus pertinents et plus précis. De plus, la mise en œuvre d'une fonction de messagerie intégrée entre la société et les clients pourrait améliorer l'interaction et faciliter la communication. Aussi les fonctions qui gèrent l'interface admin. Néanmoins, nous sommes pleinement conscients de ces lacunes et nous sommes déterminés à les résoudre prochainement.

Bibliographies

[1] Visual Studio, <https://blog.webnet.fr/visual-studio-code/>.

[2] PSQL, <https://docs.postgresql.fr/10/app-psql.html>

[3] Bootstrap, www.journaldunet.com/web-tech/developpeur/1159810-bootstrap-definition-tutoriels-astuces-pratiques/

[4] HTML, <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript>

[5] CSS, www.esgi.fr/actualites/

Les sites utilisés

https://fr.slideshare.net/sof1105/rapport-projet-de-fin-dtude-dveloppement-dune-application-web-avec-symfony2?next_slideshow=34233652

<https://fr.slideshare.net/MOHAMMEDMOURADI/rapport-de-mini-projet-de-programation-web>

<https://chat.openai.com/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Site_d%27emplois

https://www.googleadservices.com/pagead/aclk?sa=L&ai=DChcSEwj4huHt5Zj_AhXwgoMHHVEPBLsYABAAGgJlZg&ohost=www.google.com&cid=CAESbeD2CqL41_Ry2qkRRarC-rmvuX7Y_2B9CTSAyak9NO_EObXSITP69akMTQXty0p5owmq24m81f-QZve1Hg7rXouGHJ6e-7l0f62JfE7Et0zZ66cWjGHuNRa0qCkKRK7dgVhFtOWKQ2F4M2XPM2Y&sig=AOD64_3v578_bPTv0iYTLpQ85qoKsOeKVg&q&adurl&ved=2ahUKEwjBnNvt5Zj_AhXFhv0HHYWODi8Q0Qx6BAgHEAE