

RAPPORT DE PROJET DE FIN D'ÉTUDES

Technicien spécialisé en développement digital

2023/2024

**Conception et réalisation d'une application
web pour gestion d'un prison**

Présenté par :

- FARJANI BRAHIM

Encadré par:

- M ALAMI

Remerciement

Je tiens à exprimer ma sincère gratitude à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce rapport. Leur soutien et leur collaboration ont été essentiels pour mener à bien ce travail.

À mon binôme, je tiens à te remercier pour notre collaboration étroite et efficace. Ta disponibilité, ton engagement et ton professionnalisme ont été d'une grande importance pour la réussite de ce projet. Merci d'avoir été là à chaque étape, de ta contribution active et de ton soutien constant.

Notre encadrant qui a joué un rôle déterminant dans la réalisation de ce rapport. Ta guidance et ton expertise ont été essentielles pour nous orienter dans la bonne direction. Merci d'avoir partagé tes connaissances et de nous avoir accompagnés tout au long de ce projet. Ton soutien indéfectible a été d'une valeur inestimable.

Le Directrice de l'ISTA NTIC 2 pour son précieux soutien tout au long de notre parcours.

Nos sincères expressions de Respect et de Confiance, à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Dédicace

Nous avons le grand plaisir de dédier ce modeste travail à nos chers parents pour leurs soutiens, affections et amours, leurs confiances et patiences et pour leurs sacrifices infinis. Nous dédions également ce travail à :

Notre encadrant Ta disponibilité, ton expertise et ta bienveillance ont été des atouts majeurs pour notre réussite.

Tous les formateurs de l'ISTA NTIC 2, qui ont partagé leurs connaissances et leur expertise tout au long de notre formation.

Tous les étudiants de l'ISTA NTIC 2, avec qui nous avons partagé des moments inoubliables, des échanges enrichissants et une ambiance de travail conviviale.

Notre famille et nos amis, qui nous ont apporté leur soutien inconditionnel tout au long de ce projet.

Nos frères et nos sœurs qui ne cessent de nous encourager.

Merci du fond du cœur pour votre engagement, Nous sommes honorés d'avoir pu compter sur votre soutien et votre confiance tout au long de ce projet.

Sommaire

Résume

Abstract .

Introduction générale.....

Chapitre 01: Introduction et Fondements du Projet

1. Définition du projet
2. Contexte du projet
3. Le but de projet
4. Justification du projet

Chapitre 02: Analyse et conception

1. Analyse des besoins

 - 1.1 Les besoins fonctionnels
 - 1.2 Les besoins techniques
 - 1.3 Dictionnaire de données

2. Conception

 - 1.1 Identification d'acteurs
 - 1.2 Diagramme de cas d'utilisation

 - 2.2.1. Définition
 - 2.2.2. Les avantages

 - 2.3. Diagramme de calasse

 - 2.3.1. Définition
 - 2.3.2. Les avantages

Chapitre 03: Gestion de projet

- 1. Définition
- 2. Le but de SCRUM.....
- 3. Schéma de développement
- 4. Cycle de vie
- 5. Diagramme Gantt
- 6. Les tâches

Chapitre 05: Outils de programmation utilisés

- 1. Les outils de programmations

Chapitre 06: Les interfaces du site

- 1. Page home
- 2. Page about.....
- 3. Page contact us.....
- 4. Page prison
- 5. Page détails prison.....
- 6. Page registrationl
- 7. Page dashboard.....
- 8. Page connecter.....
- 9. Page dashboارد (Admin).....

Conclusion générale

Liste des tableaux

Tableau 1: Liste d'abréviations
Tableau 2: Liste des figures
Tableau 3: Dictionnaires de données

Liste d'abréviations

Abréviations	Désignation
UML	Unified Modelling language
MySQL	My Structured Query Language
CSS	Cascading Style Sheets
PHP	Hypertext Preprocessor
HTML	Hypertext Markup Languag
LARAVEL	Laravel PHP Framework
XML	EXtensible Markup Language

Liste de figure

Figure	Désignation
Figure1	Diagramme de cas d'utilisation
Figure2	Diagramme de calasse
Figure3	Diagramme de séquences "Créer compte"
Figure4	Diagramme de séquences "Authentification"
Figure5	Diagramme de séquences "Gérer les comptes "
Figure6	Diagramme de séquences "Rechercher compte "
Figure7	Diagramme de séquences "Supprimer compte "
Figure8	Diagramme de séquences "Valider compte "
Figure9	Diagramme de séquences "Gérer les demande des clients "
Figure10	Diagramme de séquences "Valider demande annulation d'une offre"
Figure11	Diagramme de séquences "Valider demande annulation d'un service"
Figure12	Diagramme de séquences "Valider demande réservation d'un service"

Figure13	Diagramme de séquences "Demander service"
Figure14	Diagramme de séquences "Demander
Figure15	prison" Diagramme de séquences "Demander vol"
Figure16	Diagramme de séquences "Gérer les offres"
Figure17	Diagramme de séquences "Modifier offre"
Figure18	Diagramme de séquences "Supprimer offre"
Figure19	Schéma de développement
Figure20	Diagramme de GANT
Figure21	Les tâches
Figure22	Laravel
Figure23	CSS
Figure24	Bootstrap
Figure25	UML
Figure26	PHP
Figure27	MYSQL

Figure29	Page home "Nav bar"
Figure30	Page home "Les meilleures destinations "
Figure31	Page home "footer "
Figure32	Page home "Nav bar"
Figure33	Page contact us
Figure34	Page prison
Figure35	Page prison du ville Al-Jadida
Figure36	Page détails prison
Figure37	Informations de prison
Figure38	La zone et services de prison
Figure39	Page se connecter
Figure40	Page s'inscrire
Figure41	Page admin
Figure42	Page admin "Nav bar"
Figure43	Page admin "espace de gestion de compte"

Liste des tableaux

Tableau	Désignation
Tableau 1	Liste d'abréviations
Tableau 2	Liste de figure
Tableau 3	Liste des tableaux
Tableau 4	Le dictionnaire de données

Résumé

Le projet consiste à développer un site web pour la gestion d'une prison.

L'objectif principal est de fournir aux visiteurs toutes les informations nécessaires sur l'établissement pénitentiaire et les détails relatifs à la gestion des détenus.

De plus, le site permettra au personnel de la prison de gérer efficacement les différentes activités, telles que la création, la modification et la réservation des ressources et des activités pour les détenus selon les besoins institutionnels. Pour cela, une conception très détaillée sera obligatoire pour le bon fonctionnement du projet, une conception réalisée d'après les acquis du cours de modélisation UML.

En se basant sur l'étude conceptuelle et grâce aux technologies implémentées dans notre site, notamment CSS, BOOTSTRAP, MYSQL et LARAVEL, nous visons à atteindre cet objectif.

L'objectif ultime est de créer un site web convivial et performant, offrant une gestion efficace des ressources et des activités pour la prison, tout en garantissant la satisfaction et la sécurité des utilisateurs du système.

Abstract

The project entails developing a website for the management of a prison facility. The primary goal is to provide comprehensive information about the institution and facilitate efficient management of various prison activities.

Moreover, the website will empower prison staff to effectively oversee tasks such as inmate data management, scheduling, and resource allocation. A detailed design, informed by UML modeling principles, will be essential for the project's success.

Drawing from conceptual studies and leveraging technologies such as HTML, CSS, Bootstrap, and LARAVEL, our aim is to create a user-friendly platform that optimizes prison management processes while ensuring security and compliance.

The ultimate objective is to develop a high-performance website that enhances operational efficiency, simplifies administrative tasks, and ensures the safety and well-being of both staff and inmates.

Introduction générale

Notre plateforme web a été spécialement conçue pour répondre aux besoins de gestion modernes des établissements pénitentiaires. Avec notre interface conviviale, vous pouvez aisément accéder et gérer les données des détenus, les plannings, ainsi que les ressources nécessaires à la gestion quotidienne de la prison.

En plus de cela, nous offrons des fonctionnalités permettant de suivre les activités des détenus, de gérer les visiteurs autorisés, et de faciliter la communication entre le personnel pénitentiaire. Notre objectif principal est de simplifier et de rationaliser les opérations de gestion, tout en garantissant la sécurité et le bon fonctionnement de l'établissement.

Pour présenter ce travail, nous avons opté pour une structure en trois parties dans notre rapport :

Chapitre 01 - Introduction et Fondements du Projet : Ce chapitre définira le projet, son contexte, son objectif, ainsi que sa justification.

Chapitre 02 - Analyse et Conception : Ce chapitre contiendra les spécifications des besoins fonctionnels et techniques, un dictionnaire de données, ainsi que des diagrammes UML adaptés à la gestion pénitentiaire.

Chapitre 03 - Gestion de Projet : Nous aborderons dans ce chapitre les méthodes de gestion de projet adaptées à ce domaine spécifique, ainsi que les outils et les ressources nécessaires pour mener à bien ce projet.

Chapitre 04 - Outils de programmation utilisés

Dans ce chapitre, nous examinerons en détail les outils de programmation utilisés pour le développement de notre application de gestion de prison. Nous présenterons les langages de programmation, les frameworks, les bibliothèques et autres logiciels essentiels à la conception et à la réalisation de notre système. Chaque outil sera décrit avec son rôle spécifique dans le développement de l'application, ainsi que les raisons de son choix parmi les alternatives disponibles. Nous aborderons également les méthodologies de développement et les bonnes pratiques de programmation appliquées tout au long du processus de développement.

Chapitre 05 - Les interfaces du site

Dans ce chapitre, nous nous pencherons sur les interfaces de notre site web de gestion de prison. Nous analyserons en profondeur la conception visuelle, l'ergonomie et l'expérience utilisateur de chaque page et fonctionnalité du site. Nous discuterons des choix de conception pour garantir une utilisation intuitive et efficace du système par le personnel de la prison. Des considérations telles que l'accessibilité, la sécurité et la convivialité seront également abordées. Enfin, nous identifierons les défis rencontrés lors de la conception des interfaces et les solutions adoptées pour les résoudre, ainsi que les perspectives d'amélioration pour optimiser davantage l'expérience utilisateur à l'avenir.

Introduction

Le présent travail porte sur la conception et le développement d'un système de gestion pour une prison. Dans cette introduction, nous définirons les contours de notre projet, en mettant en lumière son contexte, son objectif et sa justification.

1. Définition du projet

Dans ce chapitre, nous entamons par une analyse approfondie des besoins des utilisateurs. Nous définirons le projet dans son ensemble, en explicitant ses différentes dimensions et ses objectifs. Cette étape nous permettra d'avoir une vision claire des attentes et des exigences à satisfaire.

Une prison est une institution chargée de la détention et de la réhabilitation des individus condamnés par la justice. La gestion efficace d'une prison implique la coordination de diverses activités telles que la sécurité, la logistique, la gestion des détenus, et la communication interne. Notre projet vise à concevoir un système informatisé qui facilitera ces opérations, tout en garantissant la sécurité et le bon fonctionnement de l'établissement.

2. Contexte du projet

Dans cette section, nous contextualiserons notre projet en examinant les enjeux et les défis auxquels sont confrontés les établissements pénitentiaires. Nous discuterons également des évolutions récentes dans le domaine de la gestion des prisons et de l'importance croissante des solutions informatiques pour optimiser les processus opérationnels.

3. Le but de projet

Nous définirons ici les objectifs spécifiques que nous visons à atteindre avec notre système de gestion de prison. Ces objectifs serviront de guide tout au long du processus de développement et nous aideront à évaluer le succès de notre projet une fois terminé.

4. Justification du projet

Enfin, nous présenterons les raisons qui motivent la réalisation de ce projet. Nous mettrons en avant les bénéfices attendus pour l'établissement pénitentiaire, le personnel, ainsi que pour la société dans son ensemble. Nous discuterons également de l'impact positif que notre système pourrait avoir sur la sécurité, l'efficacité et la transparence de la gestion des prisons.

Conclusion

En conclusion, ce chapitre a jeté les fondements essentiels de notre projet

- de gestion de prison. En définissant précisément son objectif, en contextualisant ses enjeux et en justifiant sa pertinence, nous avons établi une vision claire de notre démarche et des bénéfices qu'elle apportera.

Notre projet vise à répondre à un besoin critique dans le domaine de la gestion pénitentiaire, en proposant une solution informatisée innovante et adaptée aux défis actuels. En mettant l'accent sur la sécurité, l'efficacité opérationnelle et la transparence, nous aspirons à améliorer les conditions de détention, à faciliter le travail du personnel pénitentiaire et à contribuer à la réhabilitation des détenus.

À travers ce projet, nous espérons ouvrir de nouvelles perspectives pour l'administration pénitentiaire et inspirer des initiatives similaires dans d'autres établissements. Nous sommes convaincus que notre engagement envers l'innovation et notre détermination à faire une réelle différence dans le système carcéral nous guideront vers le succès.

Les prochaines étapes consisteront à concrétiser notre vision en développant et en mettant en œuvre notre système de gestion de prison. Nous restons fermement engagés à atteindre nos objectifs et à créer un impact positif durable dans le domaine de la justice pénale.

Enfin, nous tenons à exprimer notre gratitude envers toutes les personnes et les organisations qui nous ont soutenus dans cette entreprise. Leur collaboration et leur encouragement ont été des éléments essentiels de notre parcours jusqu'à présent, et nous sommes impatients de poursuivre cette aventure ensemble.

Introduction

Dans ce chapitre, nous allons nous plonger dans l'analyse et la conception de notre projet de gestion d'une prison à travers une plateforme web dédiée. Tout comme pour un projet de plateforme web d'prison de , nous allons examiner de près les besoins fonctionnels et techniques, ainsi que le dictionnaire de données associé. De plus, nous allons identifier les acteurs impliqués dans le système et créer des diagrammes pour illustrer la conception de notre application.

1. Analyse des besoins

1.1. Les besoins fonctionnels

- La création des comptes clients.

L‘authentification :

- L'accès aux différents services et offres de prison par l'admin se fait en tout sécurité.

La demande de service :

- Le l'utilisateur peut demander d'un type de d'employe

La gestion des offres utilisateurs :

- L'administrateur peut faire certain traitements sur les offres d'emploi sur la prison (l'ajout, la suppression d\et la modification).

La gestion des demandes des utilisateurs :

- L'administrateur traite les demandes du client concernant un service ou une offre soit des demandes de réservations ou d'annulation.

La gestion des comptes des utilisateurs :

- L'administrateur gère les comptes des clients par la validation ou la suppression.

1.2 Les besoins techniques

Convivialité et faciliter d'utilisation :

- Ca signifie que l'application web doit avoir une interface graphique claire, facile à utiliser et bien organisée.

Le temps de repense

- Doit être acceptable.

La sécurité :

- Des droits d'utilisations bien précis sont accordé à chaque catégorie d'utilisateur.

1.3. Le dictionnaire de données

- Un dictionnaire des données est une collection de métadonnées ou de données de référence nécessaire à la conception d'une base de données relationnelle. Il revêt une importance stratégique particulière, car il est le vocabulaire commun de l'organisation. Il décrit des données aussi importantes que les clients, les nomenclatures de produits et de services, les annuaires, etc.

Voici notre dictionnaire de données :

Donnée	Définition
Utilisateur	
Id	Id d'un Utilisateur Le
Nom	nom d'un Utilisateur
Prénom	Le prénom d'un Utilisateur L'email
Email	d'un Utilisateur
Mot_De_Passe	Le mot de passe d'un Utilisateur
Offre	
Id_ofr	Id d'offre
Nom_ofr	Le nom d'une offre
type_ofr	La ville de destination d'une offre
Dure_ofr	La durée d'une offre
salaire_ofr	Le prix d'offre

Prison	
Id_prison	Id de la prison
Nom_prison	Le nom de la prison
Adr_prison	L'adresse de la prison (la destination)
Catg_prison	La catégorie de la prison (*. ** . *** . *****)
Nbr_per_prison	Le nombre de personne
Lieu_prison	Le lieu de la prison
Action	
Créer compte	Permet à un utilisateur de crée un compte pour contacter à la prison.

S'authentifier	Permet à un utilisateur d'accéder à des services avec sécurité.
Demander services	Permet à un utilisateur de demander des emplois dans la prison
Con s pirer offres	Permet à un utilisateur de prendre une idée sur les offres
Gérer des offres	Permet de gérer les offres de la prison (l'ajout et la modification)
Supprimer offre	Permet de supprimer une offre
Modifier offre	Permet de modifier une offre
Gérer les demandes des utilisateur	Permet de gérer les demandes des utilisateurs
Valider demande d'un service	Permet de valider les demandes des services d'un utilisateur
Valider demande d'annulation d'un service	Permet de valider les demandes d'annulation d'une service validée .
Valider demande d'annulation d'une offre	Permet gérer les comptes des utilisateurs (rechercher, valider, supprimer)
Gérer les comptes des utilisateurs	Permet de gérer les comptes utilisateurs de la prison (validation et la suppression d'un compte)
Rechercher compte	Permet recherche un compte

2. Conception

2.1. Identification d'acteurs

« Un acteur est l'idéalisat ion d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système ».

Notre application possède deux acteurs humains interagissant avec le système, qu'ils sont:

Utilisateur :

Une personne qui visite le site Web pour rechercher et consulter les offres d'emploi proposé par la prison et demander les services, fait des réservations de service (prison).

Administrateur :

Une personne qui suivie les demandes de réservation ou d'annulation des utilisateurs. aussi de charge la mise à jour du système (la mise à jour des offres d'emploi) et la gestion des comptes des utilisateurs, etc.

2.2. Diagramme de cas d'utilisation

2.2.1. Définition:

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, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

2.2.2. Les avantages

- Les diagrammes de cas d'utilisation permettent de capturer les besoins fonctionnels d'un système de manière claire et structurée.
- Les diagrammes de cas d'utilisation offrent un moyen efficace de valider et de vérifier les exigences du système. Les diagrammes de cas d'utilisation mettent l'accent sur les besoins et les objectifs des utilisateurs du système.
Les diagrammes de cas d'utilisation servent également
- de base pour la conception des tests.

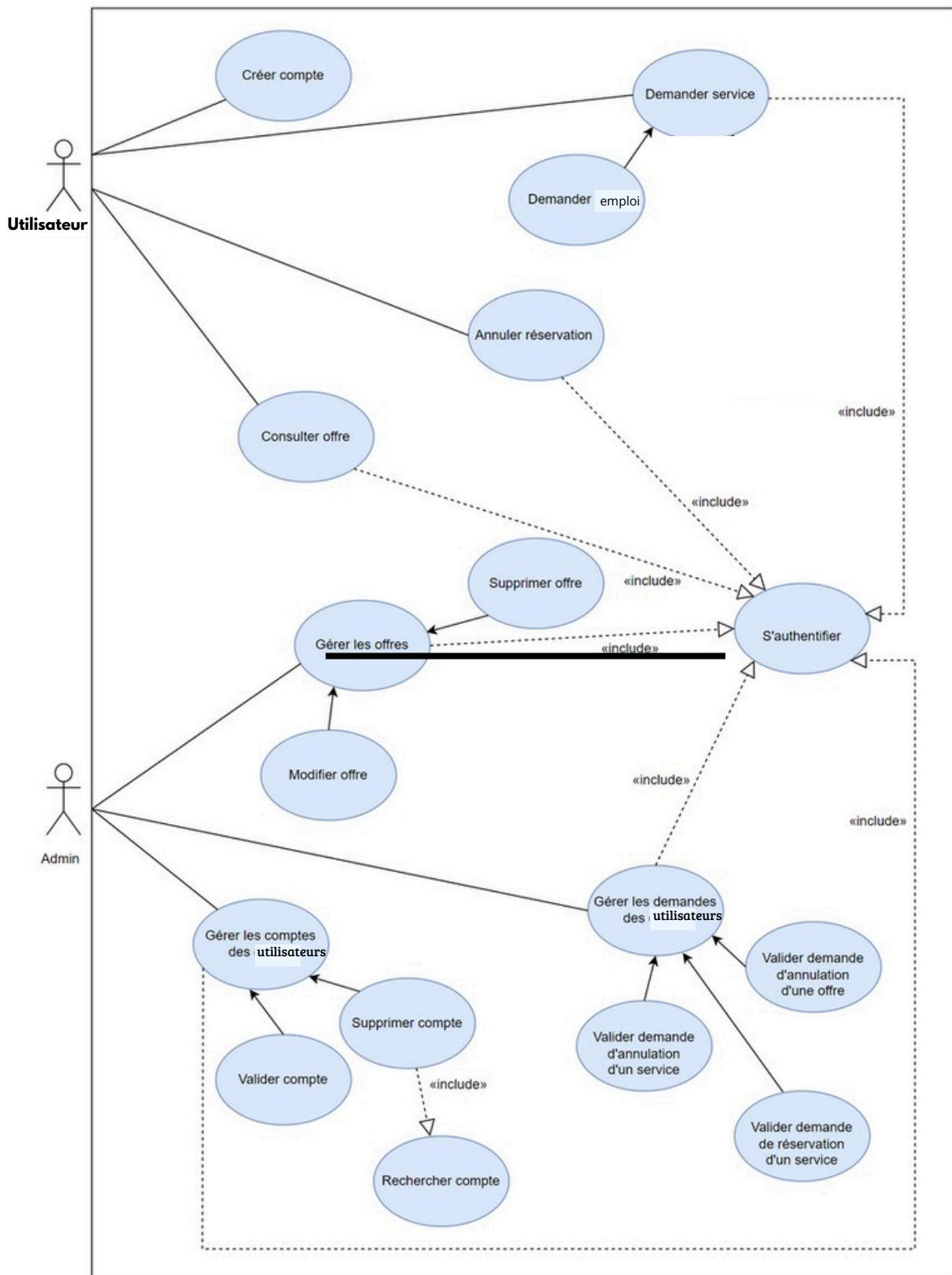


Figure1: Diagramme de cas d'utilisation

2.3. Diagramme de calasse

2.3.1. Définition:

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques.

2.3.2. Les avantages

- Illustrer des modèles de données pour des systèmes d'information, quel que soit leur degré de complexité.
- Mieux comprendre l'aperçu général des schémas d'une application.
Exprimer visuellement les besoins d'un système et
- diffuser cette information dans toute l'entreprise.
Créer des schémas détaillés qui mettent l'accent sur le
- code spécifique qui doit être programmé et mis en œuvre dans la structure décrite.

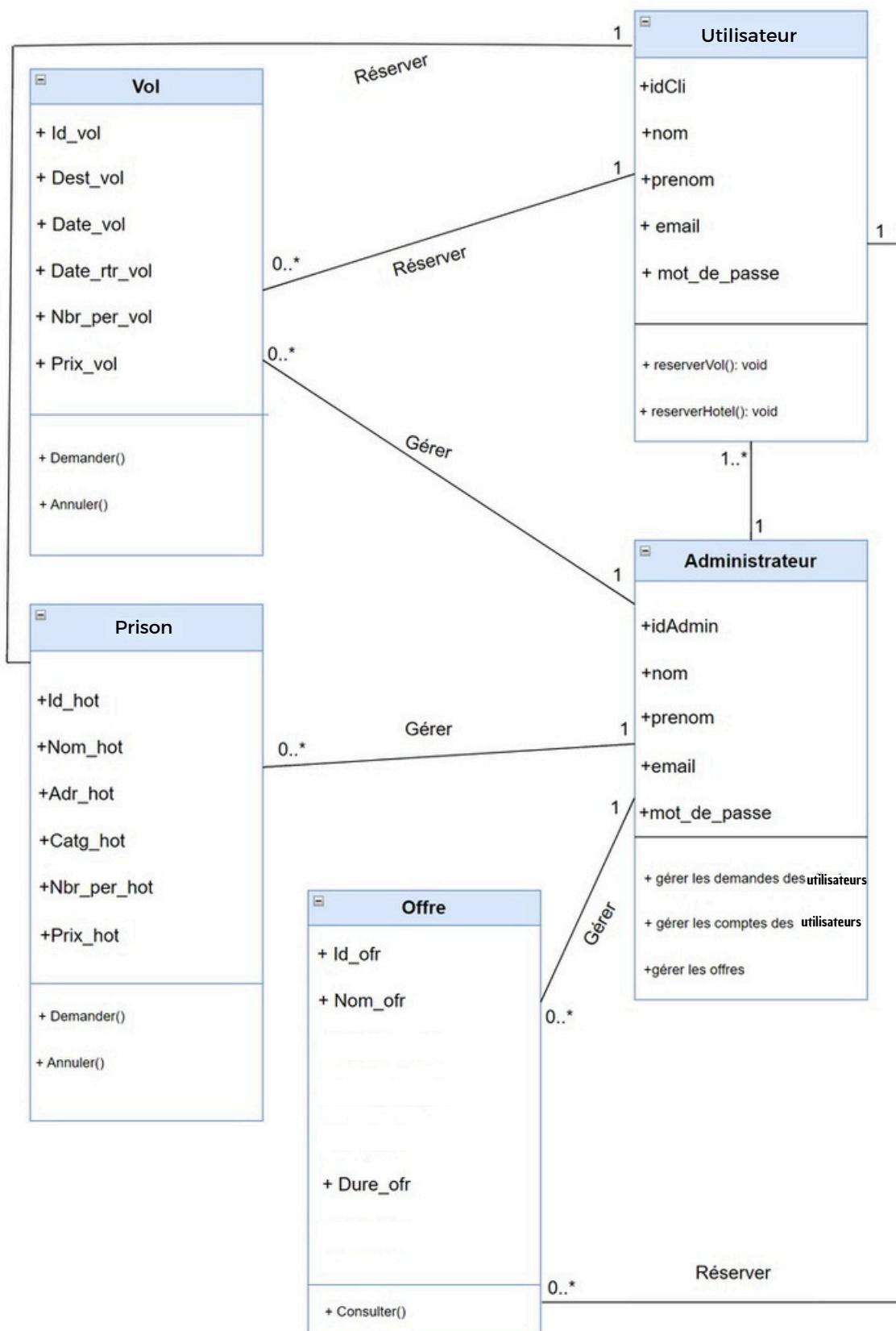


Figure2: Diagramme de calasse

2.4. Diagramme de séquence

2.4.1. Définition:

Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but est de décrire comment se déroulent les interactions entre les acteurs ou objets.

2.4.2. Les avantages

- Représenter les détails d'un cas d'utilisation UML.
- Modéliser le déroulement logique d'une procédure, fonction ou opération complexe.
- Voir comment les objets et les composants interagissent entre eux pour effectuer un processus.
- Schématiser et comprendre le fonctionnement détaillé d'un scénario existant ou à venir.

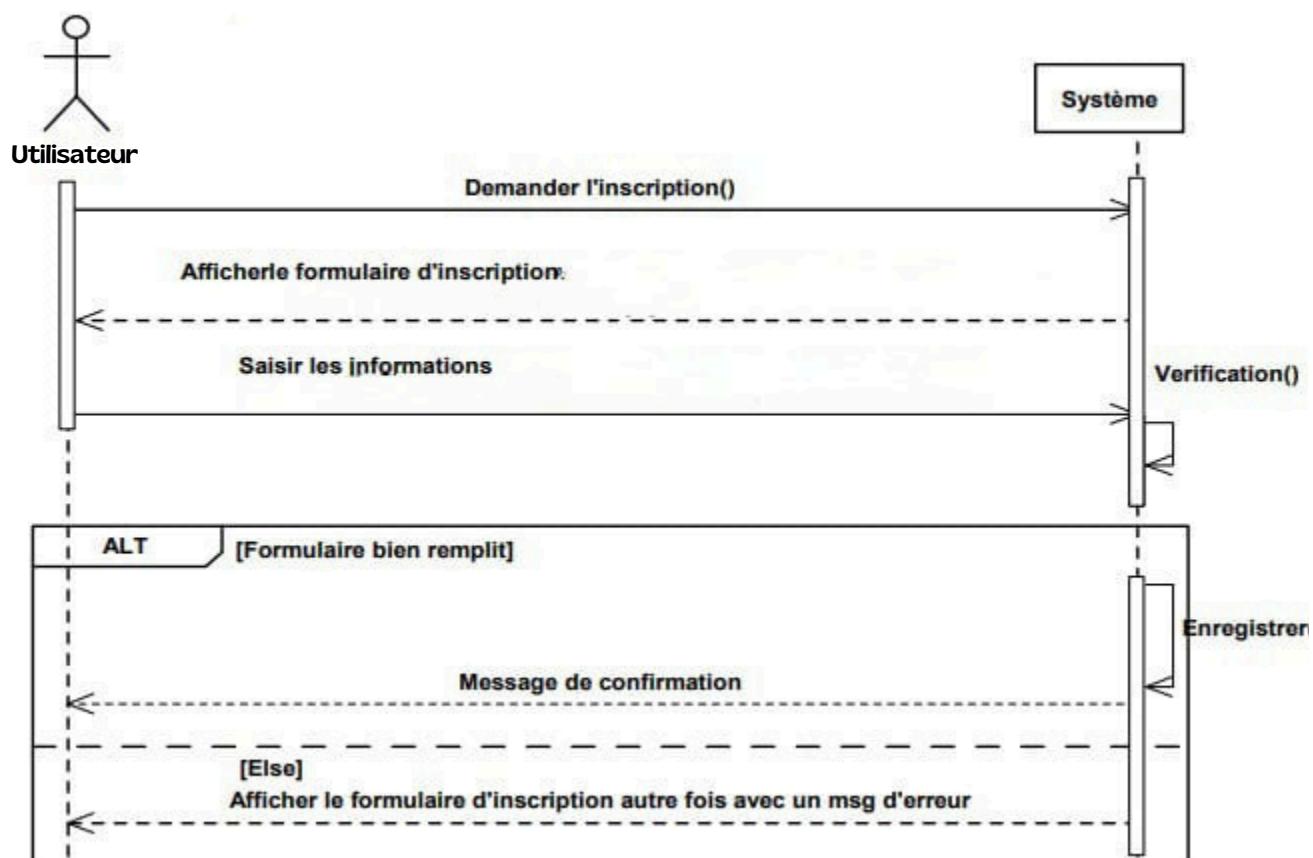


Figure3: Diagramme de séquences "Créer compte"

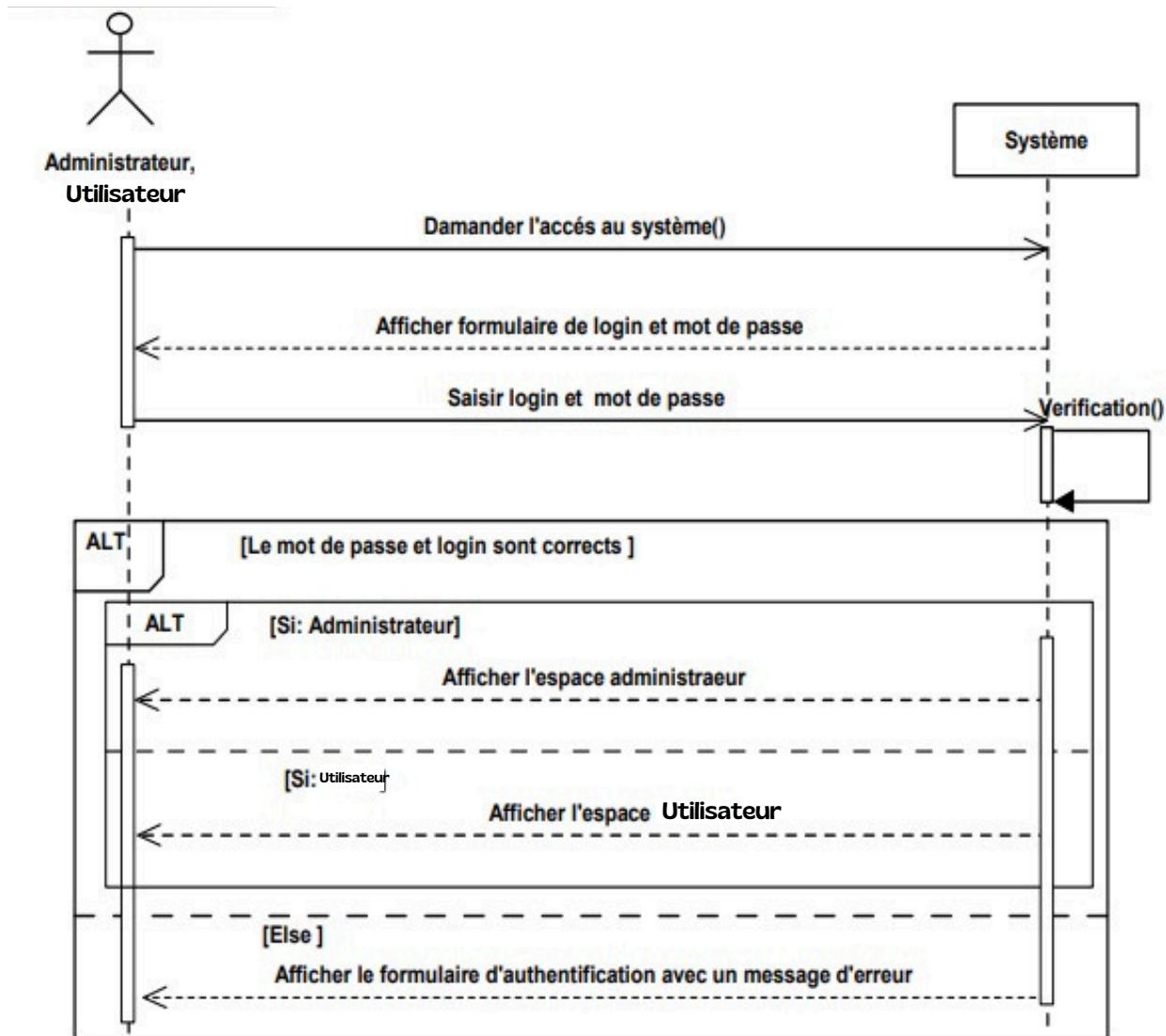


Figure4: Diagramme de séquences "Authentification"

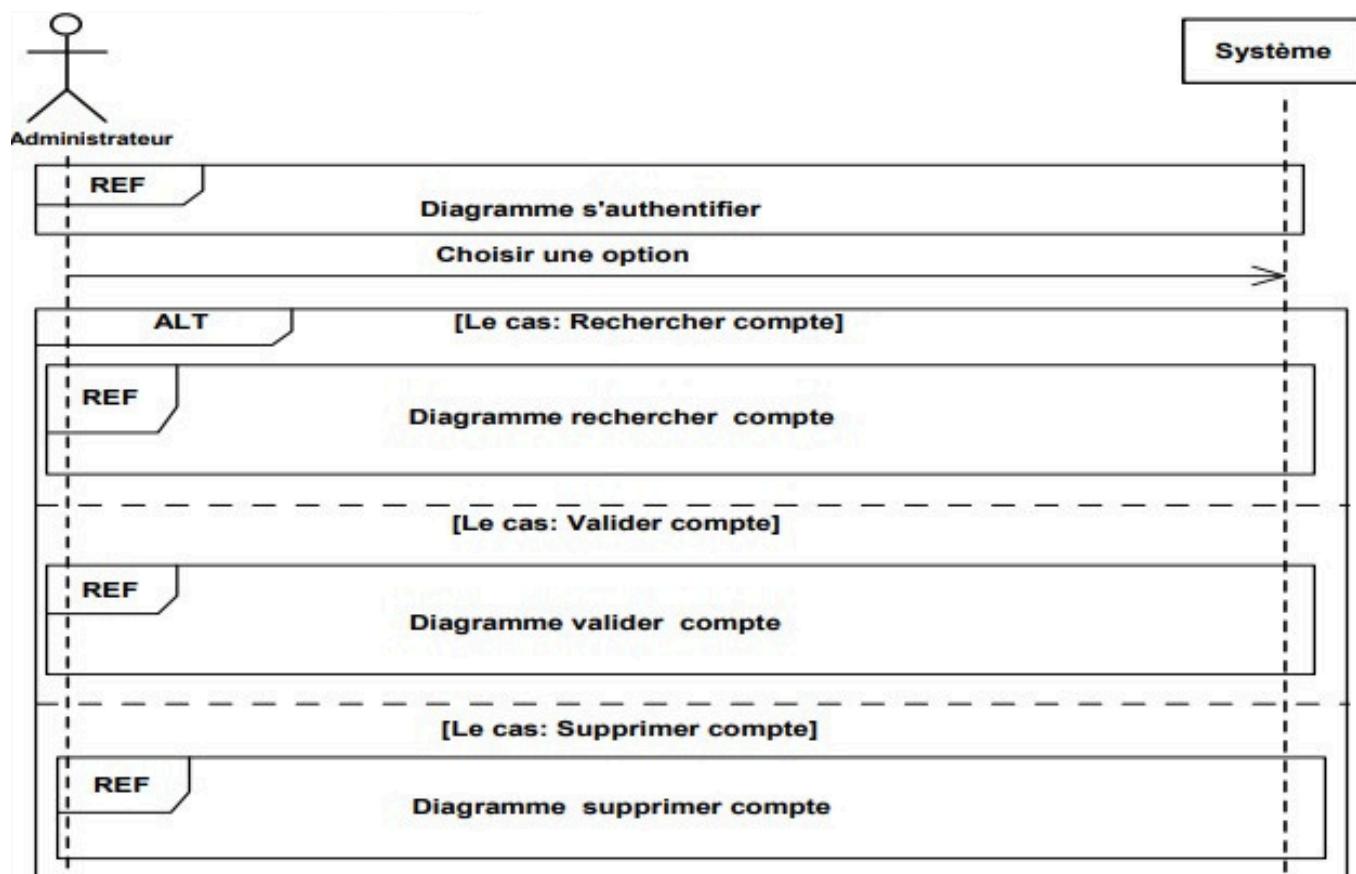


Figure5: Diagramme de séquences "Gérer les comptes "

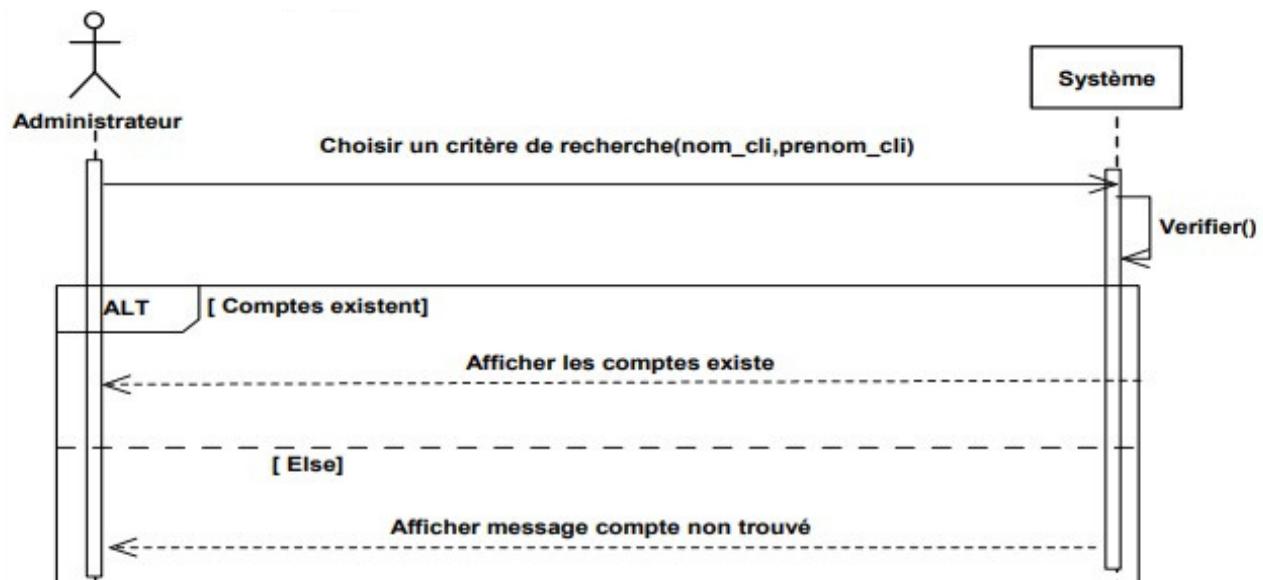


Figure6: Diagramme de séquences "Rechercher compte "

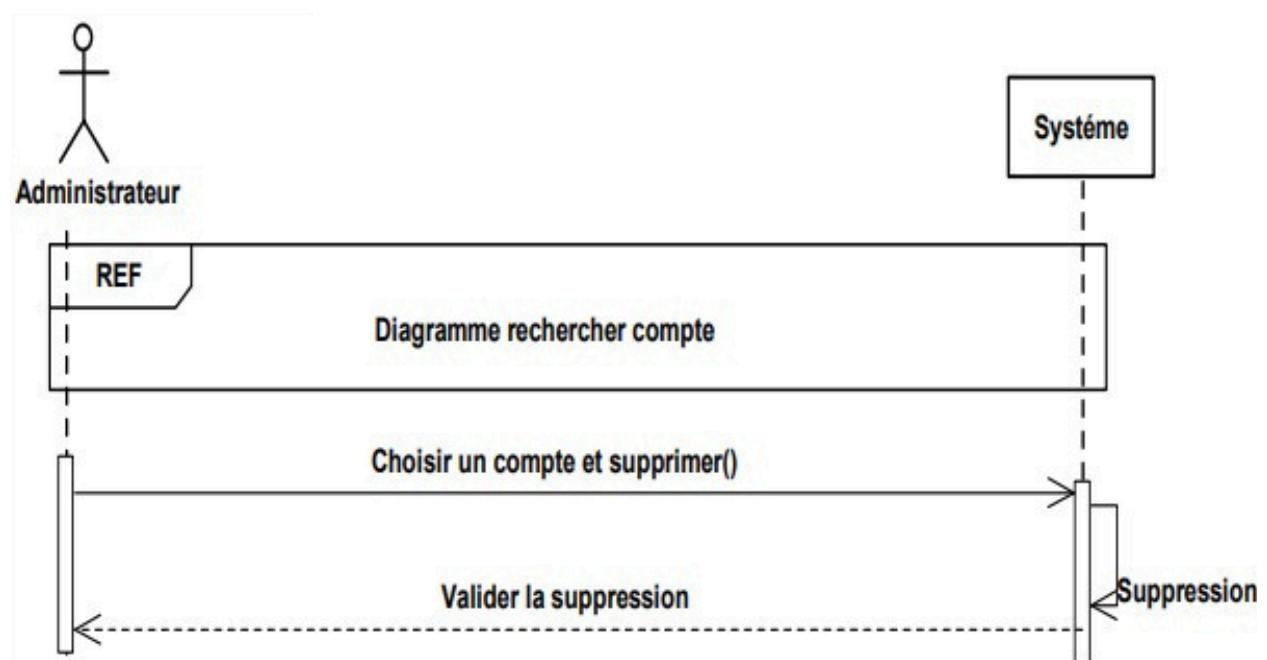


Figure7: Diagramme de séquences "Supprimer compte "

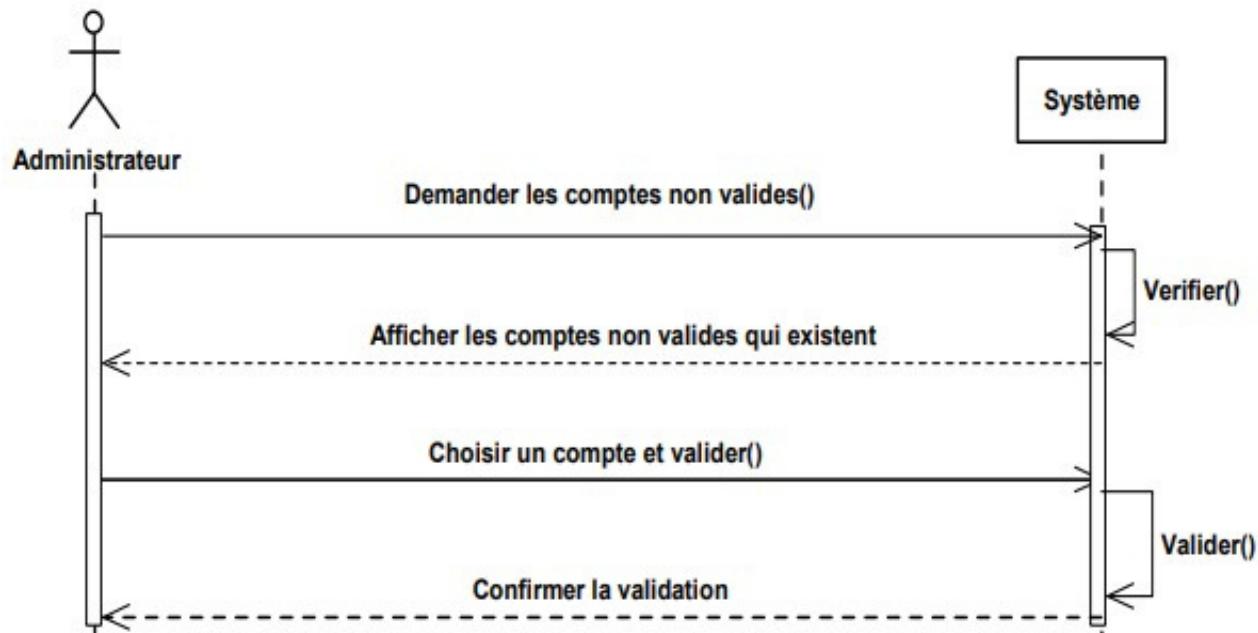
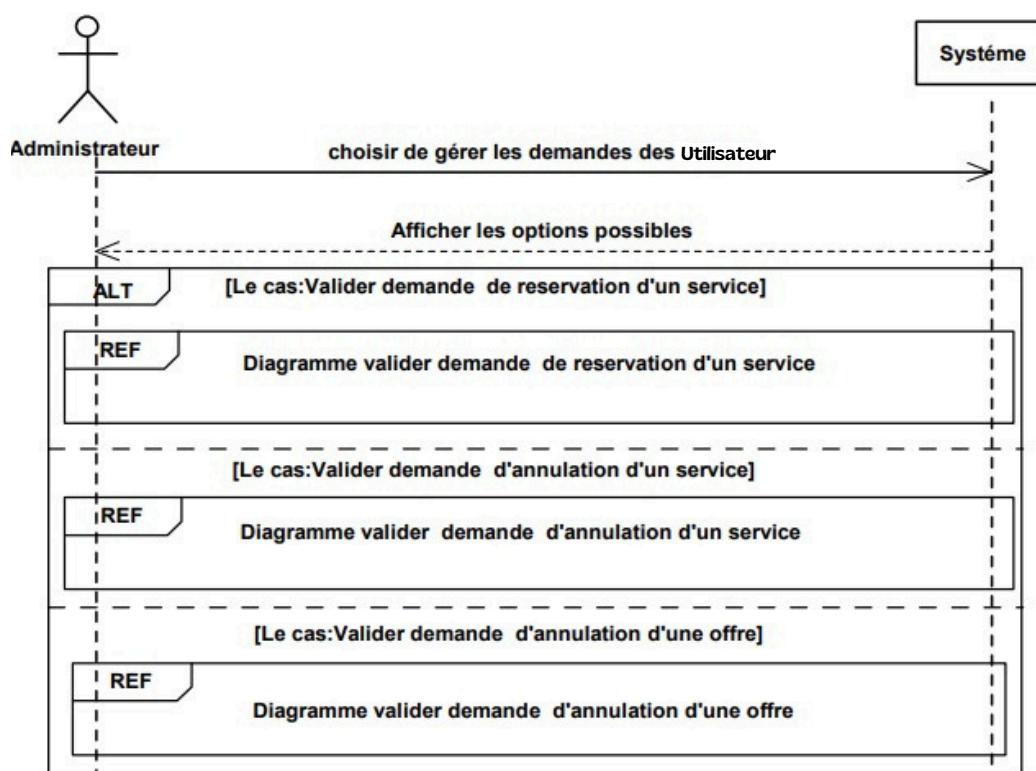


Figure8: Diagramme de séquences "Valider compte "

Figure9: Diagramme de séquences
"Gérer les demande des utilisateurs "

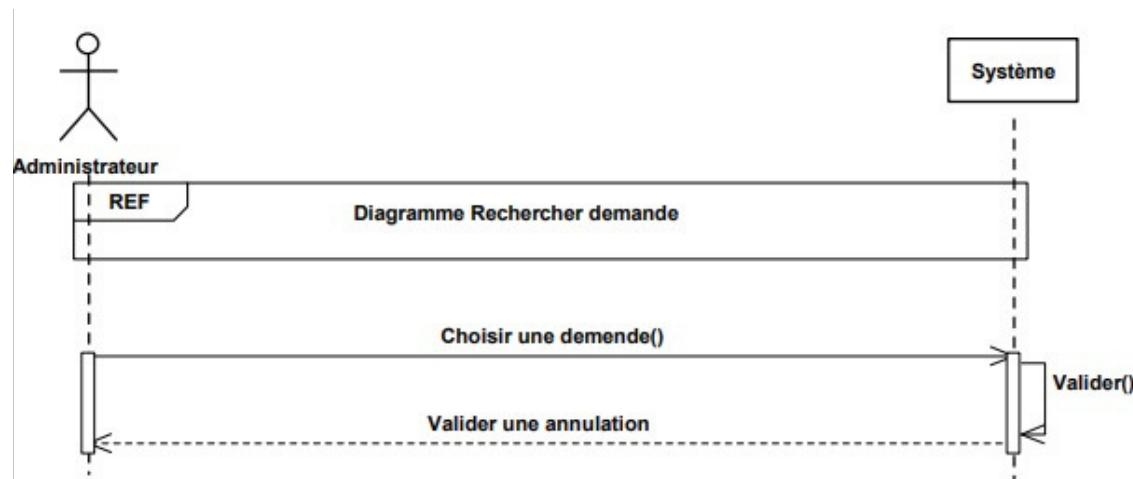


Figure10: Diagramme de séquences
"Valider demande annulation d'une offre "

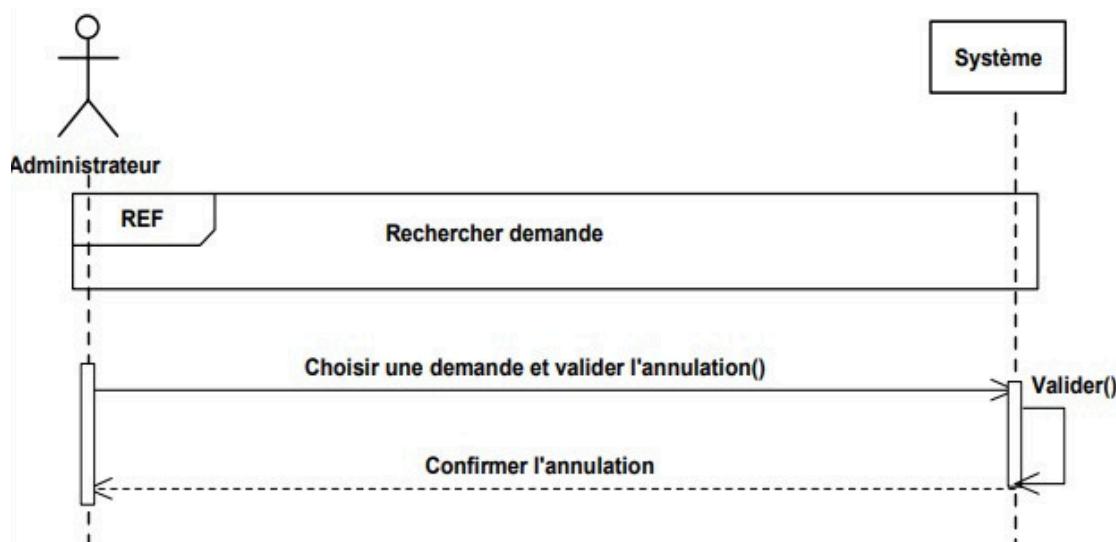


Figure11: Diagramme de séquences
"Valider demande annulation d'un service "

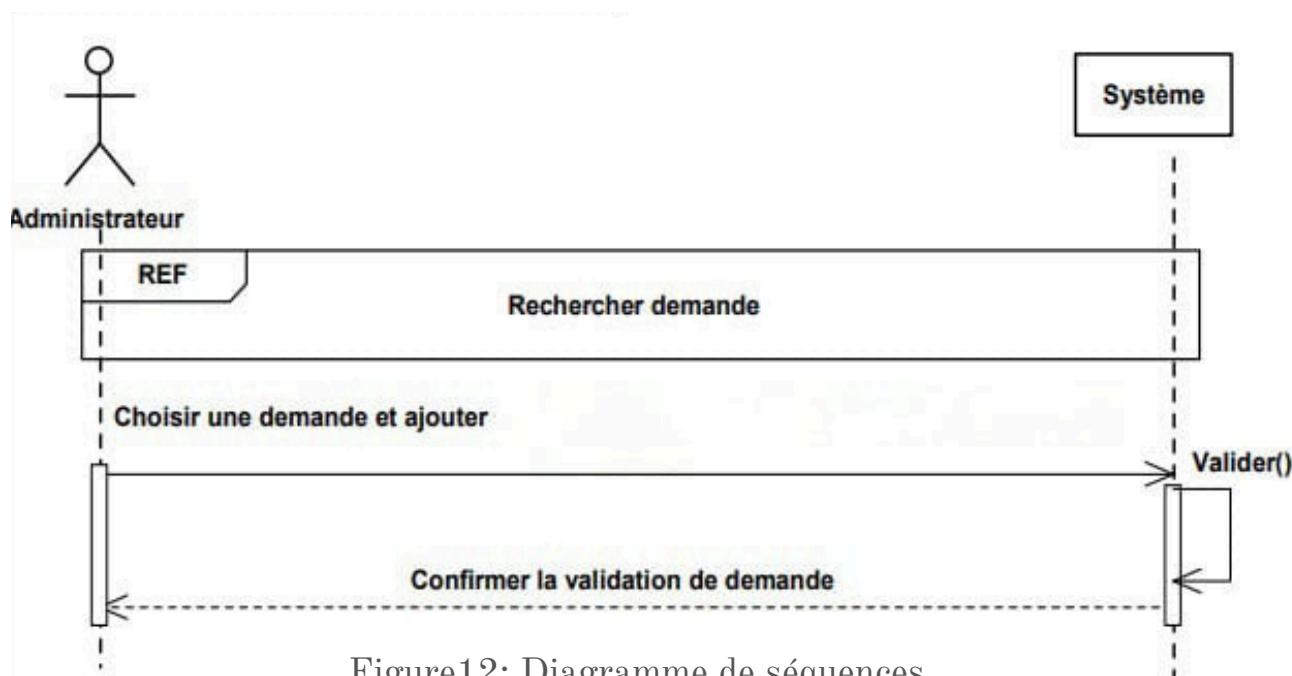


Figure12: Diagramme de séquences
"Valider demande réservation d'un service"

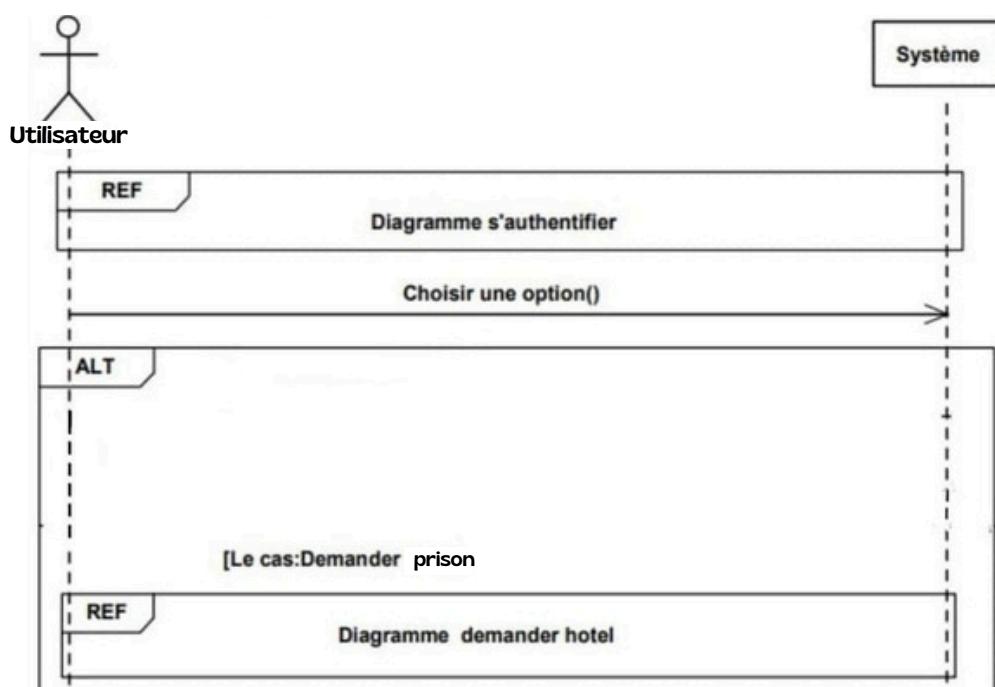


Figure13: Diagramme de séquences
"Demander service"



Figure14: Diagramme de séquences "Demander emploi sur la prison"

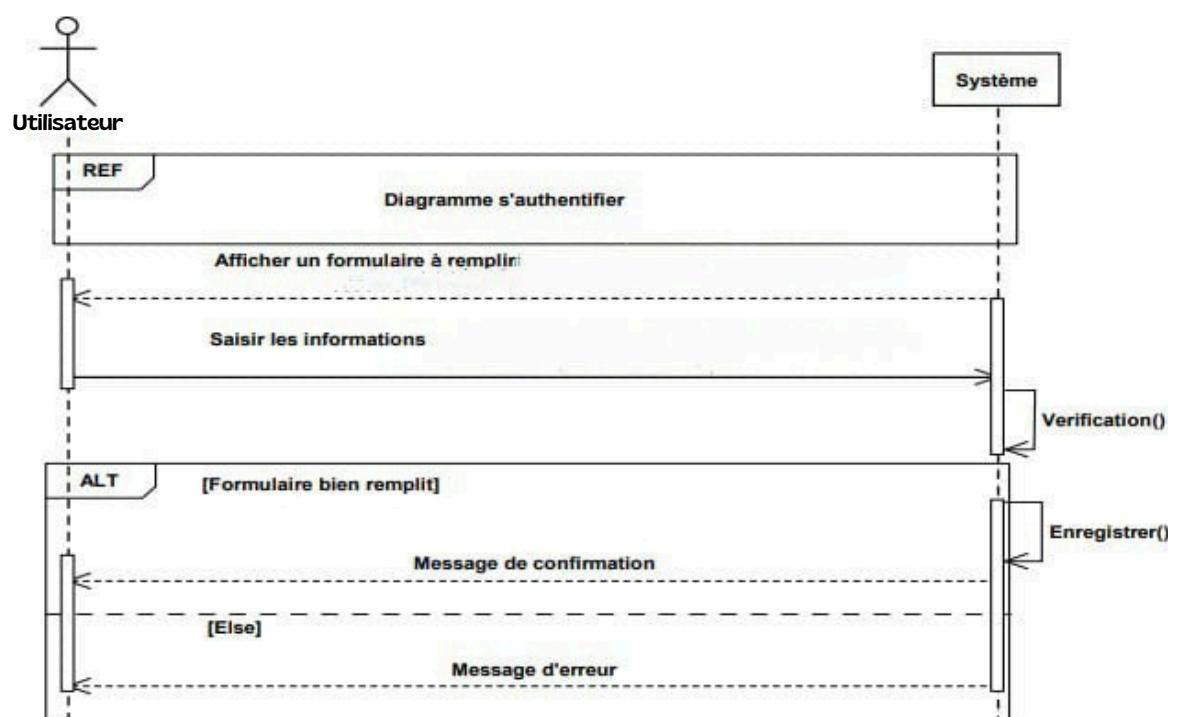


Figure15: Diagramme de séquences "Demander vol"

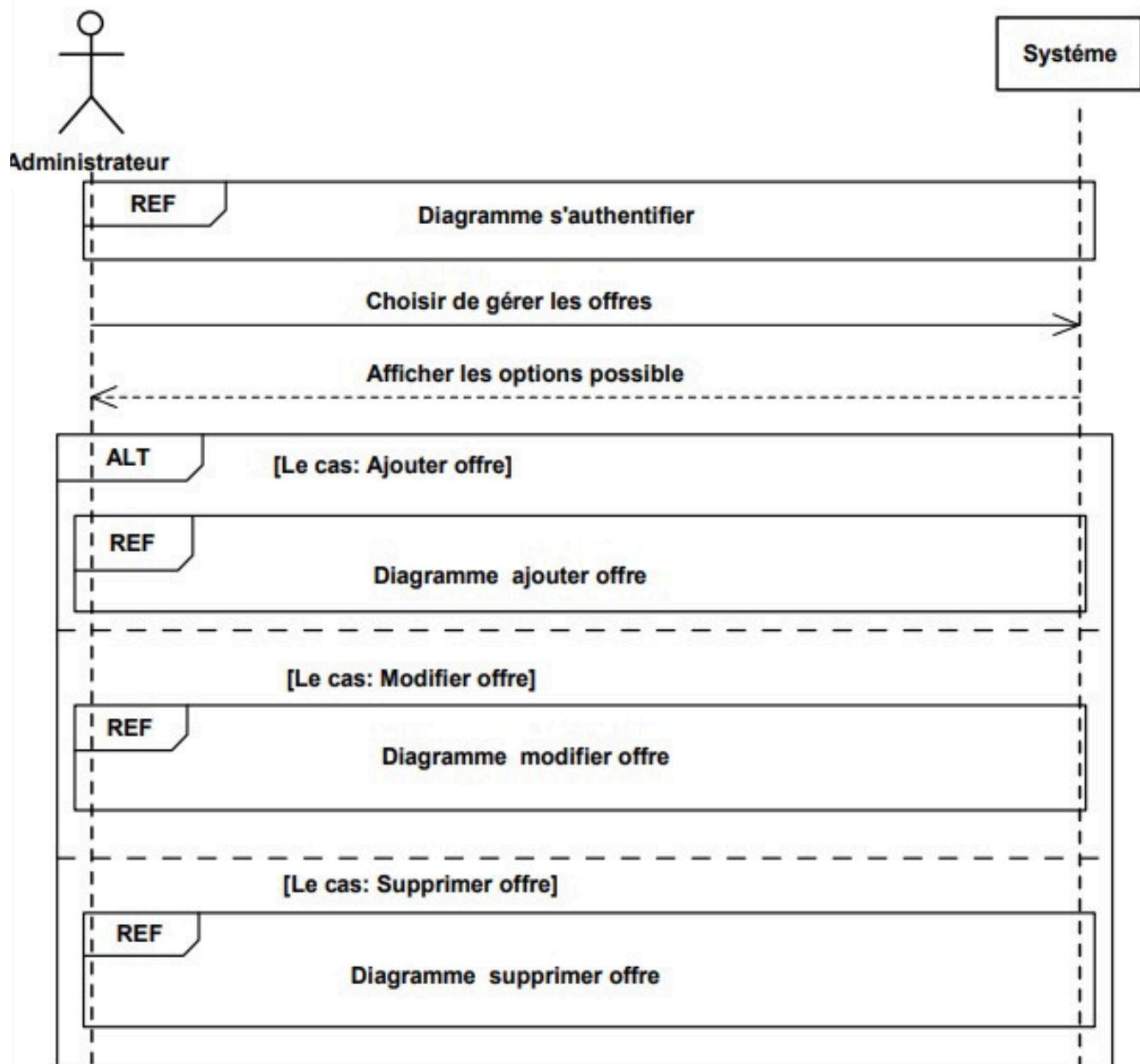


Figure 16: Diagramme de séquences "Gérer les offres"

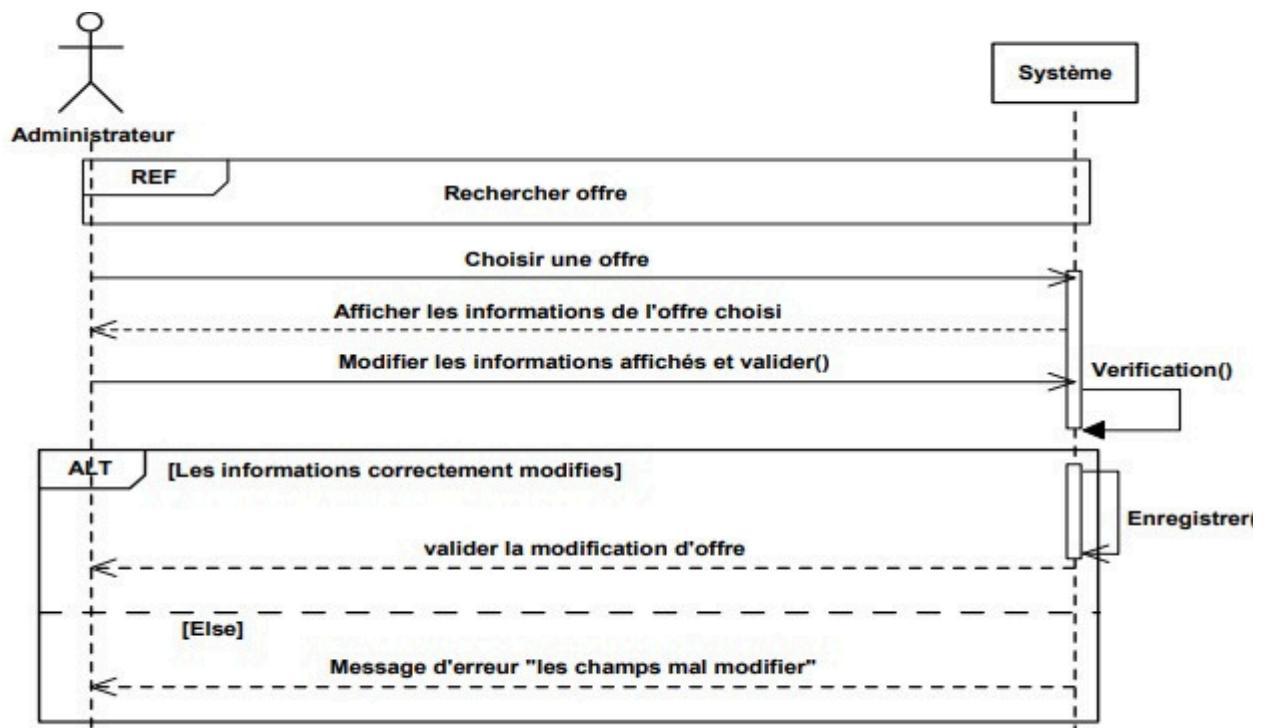


Figure17: Diagramme de séquences "Modifier offre"

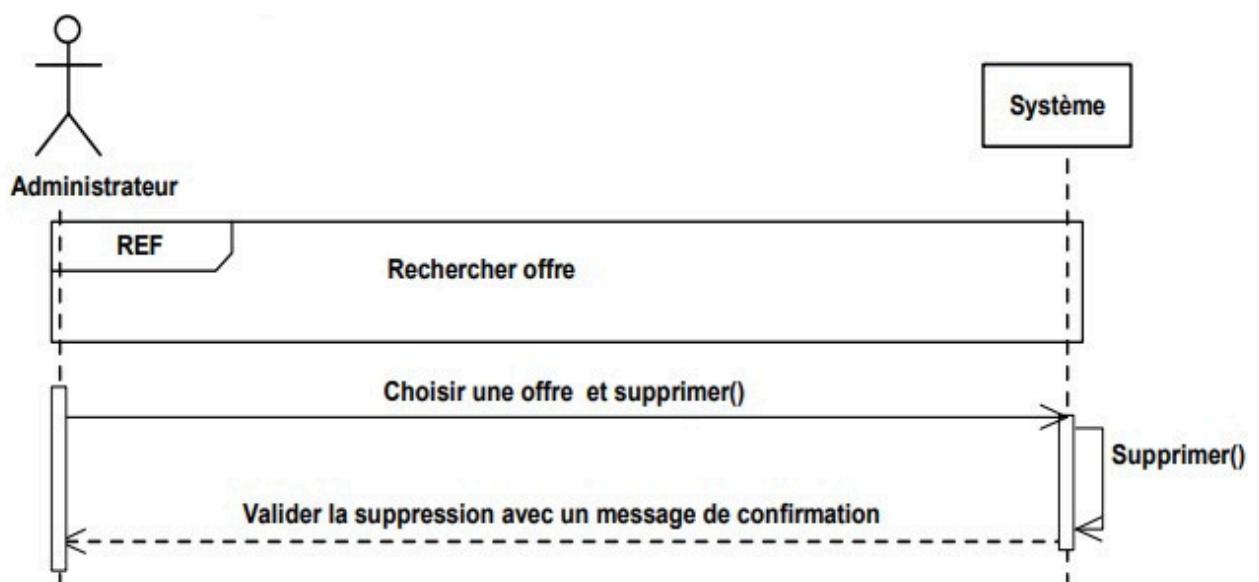


Figure18: Diagramme de séquences "Supprimer offre"

Conclusion

En résumé, l'analyse approfondie des besoins fonctionnels et techniques, ainsi que la conception précise, sont des étapes essentielles dans le processus de développement de notre plateforme web de gestion d'un prison. Ces éléments nous permettent de définir clairement les attentes du système et de jeter les bases solides de sa réalisation.

Introduction

Ce chapitre se concentrera sur les concepts clés de Scrum, tels que sa définition, son objectif, son schéma de développement, ainsi que des outils couramment utilisés comme Jira et les diagrammes de Gantt avec les tâches .

1. Définition

Scrum est un framework ou cadre de développement de produits complexes. Il est défini par ses créateurs comme un « cadre de travail holistique itératif qui se concentre sur les buts communs en livrant de manière productive et créative des produits de la plus grande valeur possible ».

2. Le but de SCRUM

Scrum vise à fournir de la valeur aux clients de manière itérative, à s'adapter aux changements, à favoriser la collaboration et la responsabilité partagée, à promouvoir la transparence et la communication, ainsi qu'à encourager l'amélioration continue de l'équipe. Cela permet aux équipes de développement de logiciels de répondre efficacement aux besoins changeants et de fournir des emplois de haute qualité de manière efficiente.

3. Schéma de développement

Le schéma de développement Scrum est davantage une approche itérative et flexible basée sur des cycles de travail appelés "sprints", des rôles clés tels que le Scrum Master et le Product Owner, des artefacts tels que le backlog produit et le backlog de sprint, ainsi que des événements réguliers tels que la planification de sprint, le Daily Scrum, la revue de sprint et la rétrospective de sprint.



Figure19: Schéma de développement

Product backlog

- Les utilisateurs constituent un produit de backlog, qui va être composé de toutes les demandes de fonctionnalités priorisées. C'est pour cela que dans le produit backlog, on a le dépile par le haut, et le haut du produit backlog représente les fonctionnalités les plus demandées et les plus urgentes, qu'il va falloir réaliser en premier.

Sprint planning

- Comme l'indique le schéma, on va sélectionner les PBI « les produits de backlog items » qui sont les plus demandés par l'utilisateur, c'est-à-dire qui sont en haut de la pile. Puis dans le sprint planning on va décomposer les PBIs en tâches auxquelles on va donner une durée en heures.

Sprint execution

- Une fois on a fait ce sprint planning c'est-à-dire qu'on a déterminé l'ensemble des tâches qui vont être réalisées pendant cette itération ce qu'on appelle un sprint. Eh bien là, on va exécuter l'itération, dans sprint exécution, et c'est là où on a une équipe de projet, une équipe de développement qui vont réaliser les incrémentations de fonctionnalités.

Daily scrum

- Tous les jours on a un petit événement qui s'appelle le daily scrum pendant lequel on passe en revue ce qui a été développé la veille, ce qui sera développé demain et comment on va s'y prendre. Cet événement très court qui prend peu de temps « point rapide sur ce qui s'est déroulé la veille, sur ce qui doit se dérouler aujourd'hui et puis suivant le travail ».

Sprint Review

- L'évènement suivant c'est sprint review, dans lequel on passe en revue ce qui a été réalisé pendant l'itération avec l'utilisateur et puis le passer à ce moment-là avec ce qui « est demandé par les utilisateurs, de ce qu'il va falloir encore ajouter au produit backlog, ou supprimer. C'est à ce moment-là qu'on fait la revue de ce que le sprint a délivré.

Sprint retrospective

- C'est la dernière étape dans cette méthodologie, est là on passe en revue les éléments de la méthodologie Scrum dans l'entreprise « ce qui a fonctionné ou ce qui n'a pas fonctionné, en fait, c'est une revue de la méthodologie ».

4.Cycle de vie

La phase d'initialisation : est une étape essentielle qui permet de poser les bases solides et de définir les principaux éléments du projet avant son lancement effectif.

- La composition de l'équipe de projet à mobiliser.
- Les différents experts à solliciter.
- Le chef de projet ou directeur de projet à nommer.
- Le planning des tâches à réaliser avec leur ordonnancement, leur durée.

Phase de planification : La phase de planification est une étape cruciale dans la gestion de projet. Elle consiste à définir les objectifs du projet, à identifier les étapes clés, à estimer les ressources nécessaires et à élaborer un plan détaillé pour atteindre ces objectifs. Pendant cette phase, les parties prenantes du projet se réunissent pour discuter des exigences, des contraintes, des délais et des ressources disponibles.

- Une liste des grandes phases.
- Les activités à mener, les dépendances entre les tâches et les différents jalons à travers un diagramme de Gantt.
- Les livrables.
- Un plan de communication projet.
- Un plan de gestion des risques.

Phase de développement :

Le chef de projet surveille l'avancement des activités, le respect du calendrier, les dépenses et les résultats par rapport au plan de projet initial et effectue les ajustements nécessaires.

Il communique avec les parties prenantes, les tenant informées de l'avancement du projet et de tout écart notable. Une fois toutes les opérations réalisées et validées, les livrables sont remis au client interne ou externe : livraison de la solution, formation, etc...

Phase de clôture

Plutôt que de simplement étiqueter le projet comme "terminé" et de passer à autre chose, quelques actions finales doivent être réalisées lors de la phase de clôture :

- Livrer le projet au client ou à l'équipe qui va l'utiliser par la suite.
- Mettre en ordre toute la documentation et les ressources utilisées dans un emplacement.
- Centralisé (auquel vous pourrez vous référer dans le futur si nécessaire).
- Réaliser un bilan du projet pour apprendre des réussites et des difficultés rencontrées et améliorer le prochain.

5. Diagramme Gantt

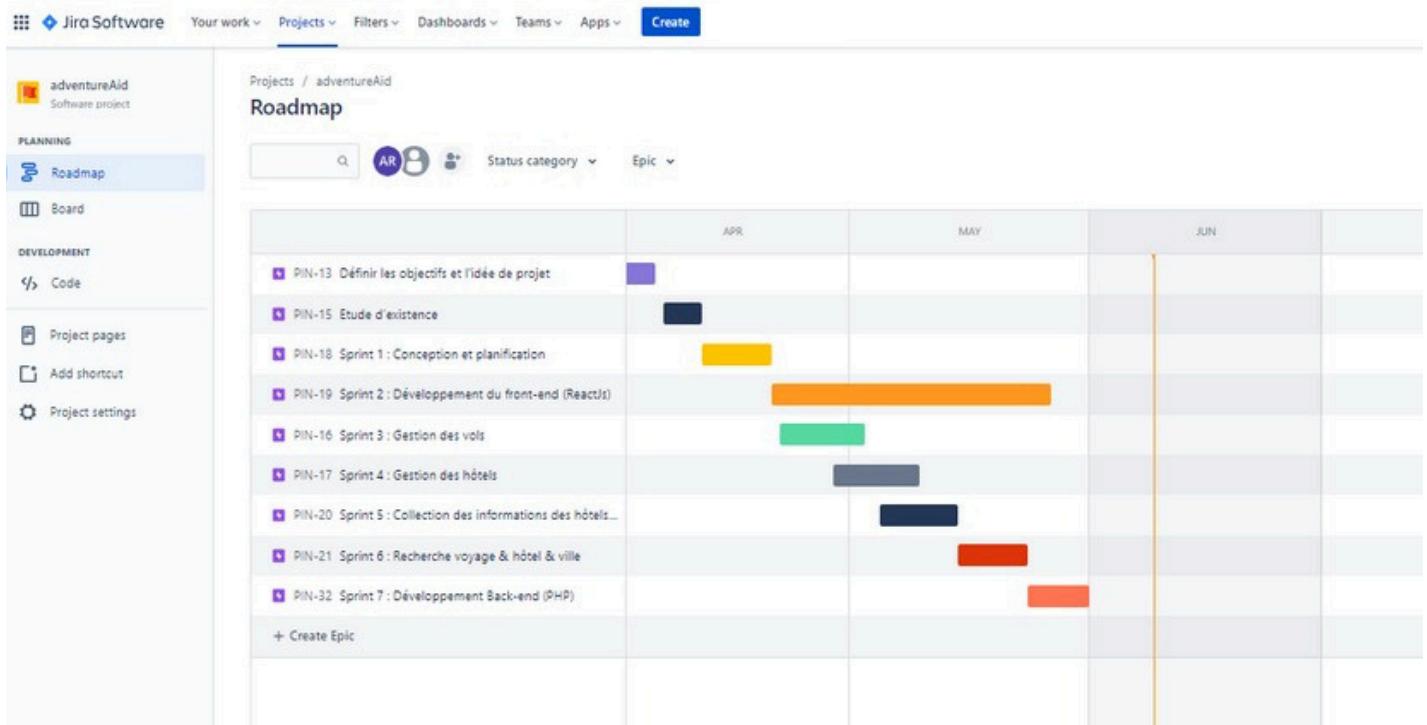


Figure20: Diagramme de GANT

6. Les tâches

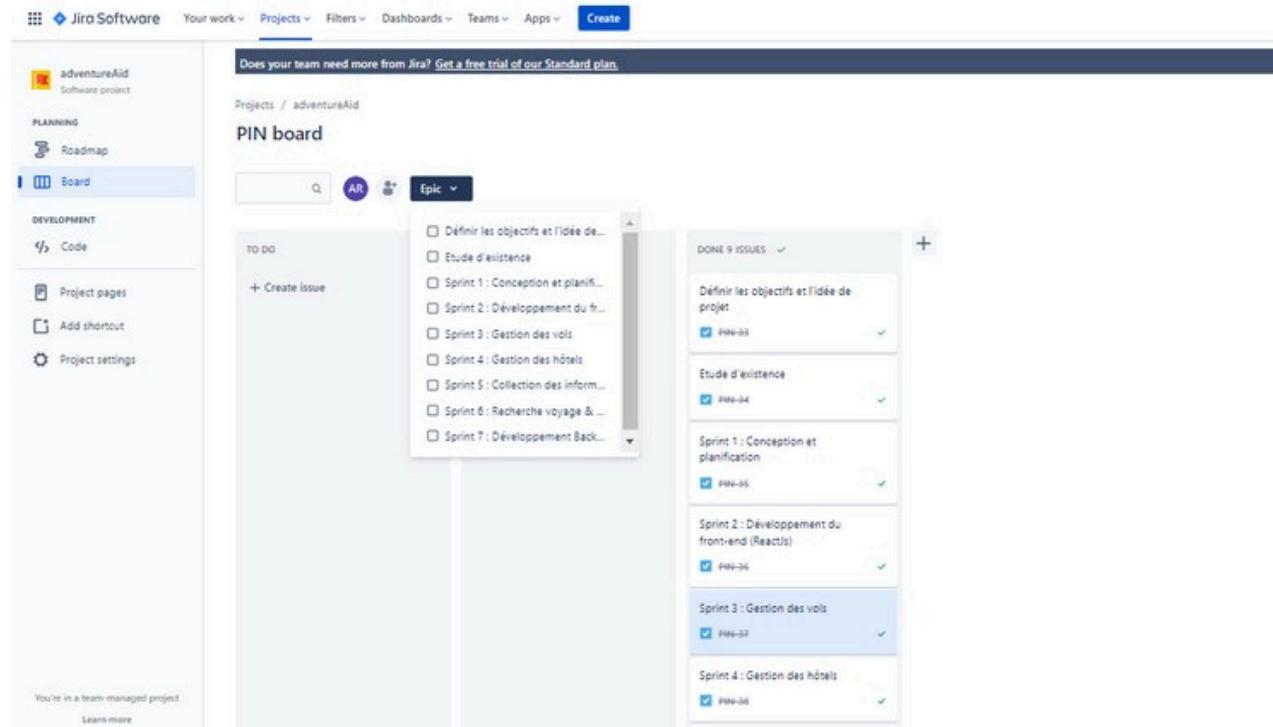


Figure21: Les tâches

Conclusion

En conclusion, ce chapitre a mis en évidence les différents outils de programmation que nous avons utilisés pour la réalisation de notre projet de gestion de la prison.

Ces outils ont joué un rôle essentiel dans le développement et la mise en œuvre de notre application et grâce à l'utilisation de ces outils, nous avons pu relever avec succès les défis techniques du projet et fournir une solution innovante et fonctionnelle pour notre gestion de la prison.

Introduction

Dans ce chapitre, nous aborderons les outils de programmation utilisés dans notre projet. Ces outils jouent un rôle crucial dans le processus de développement en nous permettant de coder, tester et déployer efficacement notre application.

1. Les outils de programmations



Figure22: Laravel

Laravel is a PHP web framework known for its elegance, simplicity, and expressive syntax. Here are some key points about Laravel and why it's a popular choice for web development. Laravel offers a powerful and flexible framework for building web applications, with features designed to enhance developer productivity, code quality, and maintainability.



Figure23: CSS

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, 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



Figure24: Bootstrap

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.



Figure25: UML

UML (Unified Modeling Language), que l'on peut traduire par langage de modélisation unifié, est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et est devenu désormais la référence en termes de modélisation objet

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 web, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale.



Figure26: PHP



Figure27: MYSQL

MySQL est un système de gestion de base de données relationnelle open-source (SGBDR). "SQL", l'abréviation de Structured Query Language. Le projet de développement de MySQL a rendu son code source disponible sous les termes de la GNU General Public License, ainsi que dans le cadre de divers accords de propriété. MySQL était détenue et sponsorisée par une seule entreprise à but lucratif, la société suédoise MySQL AB, maintenant détenue par Oracle Corporation. Pour une utilisation exclusive, plusieurs éditions payantes sont disponibles et offrent des fonctionnalités supplémentaires.

Conclusion

En conclusion, ce chapitre a mis en évidence les différents outils de programmation que nous avons utilisés pour la réalisation de notre projet de gestion d'un prison.

Ces outils ont joué un rôle essentiel dans le développement et la mise en œuvre de notre application et grâce à l'utilisation de ces outils, nous avons pu relever avec succès les défis techniques du projet et fournir une solution innovante et fonctionnelle pour notre gestion d'un prison.

Introduction

Dans ce chapitre, nous examinerons de près les interfaces de notre site web de gestion de la prison. Les interfaces jouent un rôle essentiel dans l'expérience utilisateur, offrant une navigation intuitive, des fonctionnalités interactives et un design attrayant. Nous explorerons différentes sections clés du site, telles que la page d'accueil avec sa navigation simplifiée et les meilleures destinations, ainsi que d'autres pages importantes comme la réservation de vols et les informations sur les destinations.

1. Page home

Contient Les meilleures destination de l'prison .

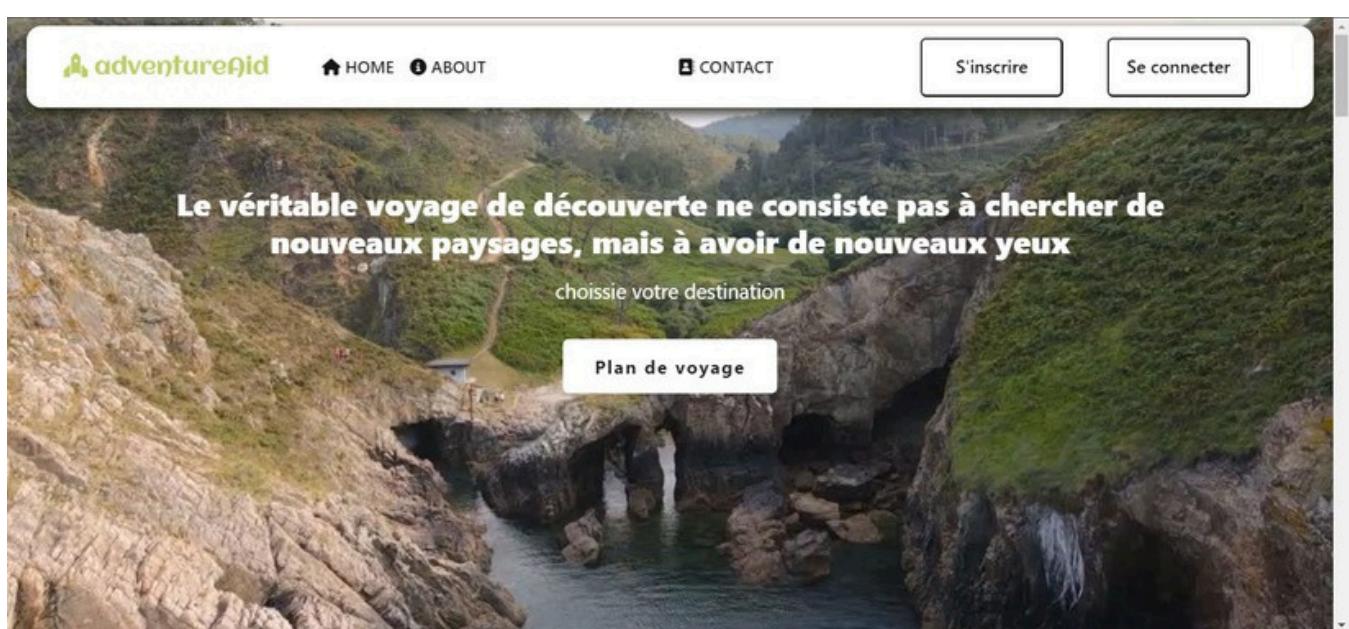


Figure29: Page home "Nav bar"

The screenshot shows the footer section of the adventureAid website. At the top left is the logo "adventureAid". To its right is a search bar with the placeholder "Choisie votre destination". On the far right are social media icons for Facebook, Twitter, Instagram, and YouTube. Below these are five tables with links:

Liens outils	Réseaux social	Service	Help	Nous contacter
Home	Facebook	Web Site	Support	Adresse : 123 Rue du Voyage, Ville, Pays
About	Instagram	Développement	Contact Us	Téléphone : +123456789
Vols	Twitter	Hosting		Email : info@agencevoyage.com
Hotels	Github			

Figure31: Page home "footer "

2. Page about

Contient Les informations de l'prison.

Figure32: Page home "Nav bar"

3. Page contact us

Permet à l'utilisateur de contacter la gestion de la prison.



Contact Form

Enter your name

Enter your email

Enter the subject

Enter your message

Envoyé

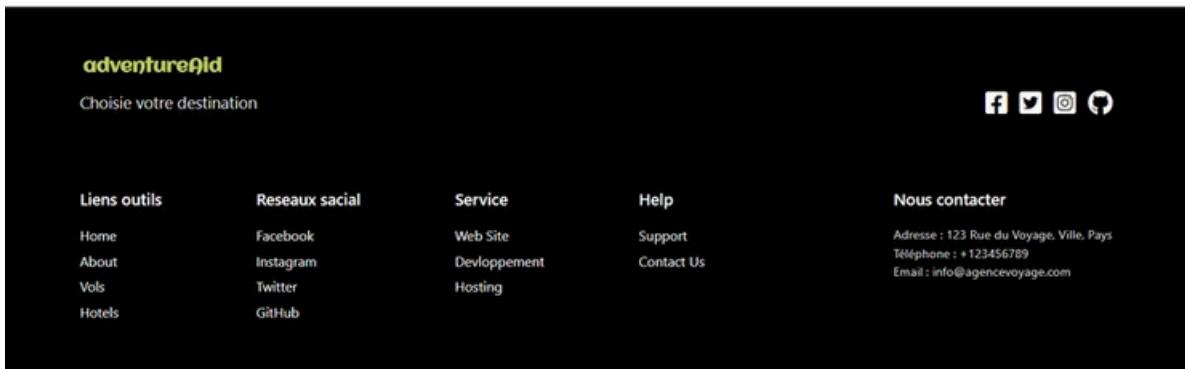


Figure33: Page contact us

4. Page page prison

Elle contient les villes avec leurs prisons correspondants.

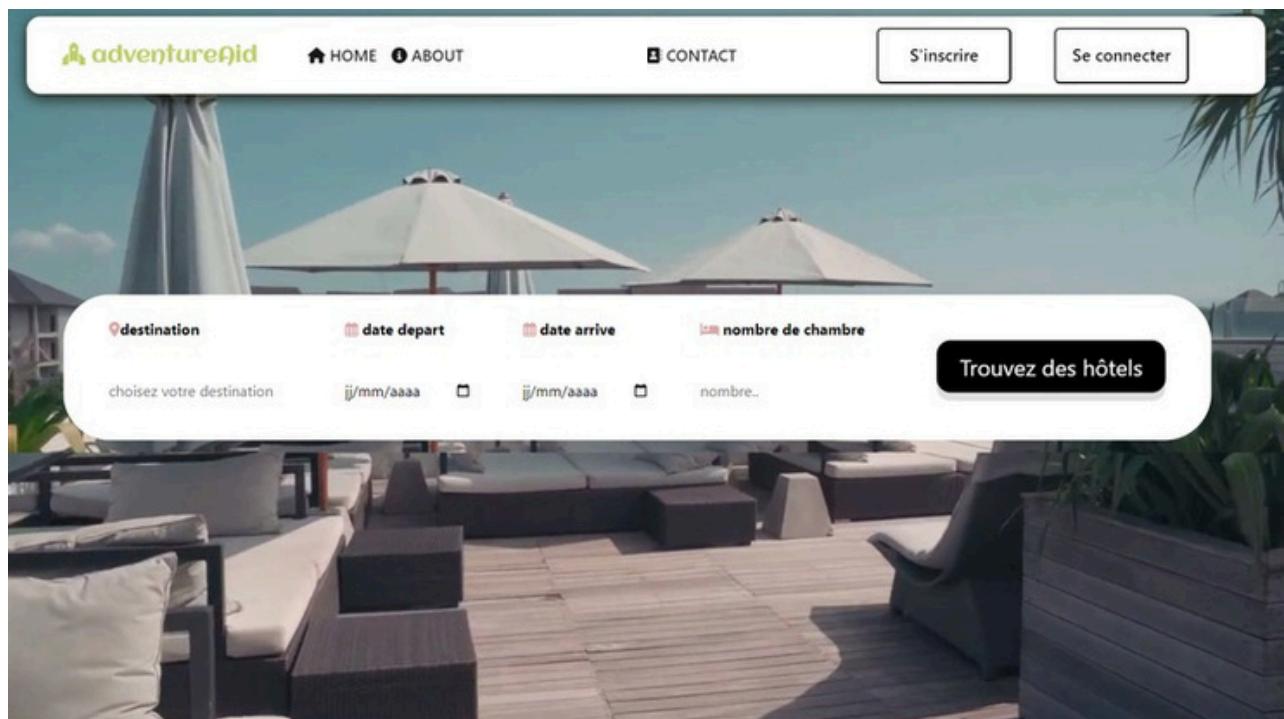


Figure34: Page prison

En cliquant sur une ville, les prisons correspondants s'affichent."

The screenshot shows a web interface for a travel or tourism website. At the top, there is a navigation bar with the logo "adventure&id" on the left, a "LIENS OUTILS" dropdown menu in the center, and a search bar on the right labeled "Rechercher..". Below the navigation bar, there are two main sections, each featuring a large image of a hotel building, a title, a brief description, an address, and a "Voir Plus..." link.

Hôtel de Crillon ,Paris
L'Hôtel de Crillon est un palace situé sur la place de la Concorde à Paris, offrant un hébergement luxueux et des services haut de gamme.
📍 Adresse: 10 Place de la Concorde, 75008 Paris
[Voir Plus...](#)

Le Bristol,Paris
Situé sur la célèbre Place Vendôme, l'Hôtel Ritz Paris est un symbole de luxe et de raffinement depuis 1898.
📍 Adresse: 15 Place Vendôme, 75001 Paris
[Voir Plus...](#)

localhost:3000/HotelsV/marseilleHotels

Figure35: Page prison du ville Marseille

5. Page détails prison

Elle contient les détails des prisons.

Adresse: 10 Place de la Concorde, 75008 Paris, France

Numéro de téléphone: +33 1 44 71 15 00

Adresse e-mail: info@rosewoodhotels.com

Site web: <https://www.rosewoodhotels.com/en/hotel-de-crillon>

Classification: 5 étoiles

Description générale: L'Hôtel de Crillon est un hôtel de luxe situé au cœur de Paris, sur la célèbre Place de la Concorde. Cet établissement cinq étoiles offre un hébergement élégant et des services haut de gamme, avec une vue imprenable sur la ville et des installations de premier ordre.

Équipements populaires

Animaux de compagnie	wifi
Climatisation	Salle de gym
Petit-déjeuner disponible	Services d'affaires
Bar	Blanchisserie
Service de ménage	Réception 24 h/24

A map showing the location of Hotel de Crillon at Place de la Concorde, Paris. The map includes Rue du Moulin-des-Troges and surrounding landmarks.

Découvrir la zone

Place de la République	18 min à pied
Centre Pompidou	7 min en voiture
Galeries Lafayette	9 min en voiture
Paris (CDG-Roissy-Charles de Gaulle)	42 min en voiture

Figure36: Page détails prison

Conditions	Arrivée	Départ
	Arrivée de 14 h 00 à minuit Toute arrivée tardive est soumise à disponibilité Âge minimum pour l'enregistrement : 18 ans	Départ avant 12 h 00
Informations concernant l'arrivée		
	Vous devez contacter l'hébergement à l'avance pour obtenir les instructions d'enregistrement. Le personnel de la réception vous accueillera sur place. À noter : veuillez contacter l'hébergement à l'avance à l'aide des coordonnées indiquées sur la confirmation de réservation, afin de prendre les dispositions nécessaires à votre arrivée. À noter : veuillez contacter cet hébergement à l'avance à l'aide des coordonnées indiquées sur la confirmation de réservation si vous prévoyez d'arriver après 22 h 00.	
Modes d'accès		
	Personnel présent à la réception	
Animaux domestiques		
	Animaux de compagnie admis gratuitement Les animaux d'assistance sont les bienvenus et sont exemptés de frais . 1 par chambre (jusqu'à 15 kg chacun) Des restrictions s'appliquent ; pour plus d'informations, veuillez contacter l'hébergement au numéro figurant dans la confirmation de réservation	
Enfants et lits supplémentaires		
	Les enfants sont admis	
Informations importantes	Frais	
	Il vous sera demandé de payer les frais suivants à l'hébergement :	
	<ul style="list-style-type: none"> Taxe prélevée par la ville : 2.88 EUR par personne et par nuit. Cette taxe ne s'applique pas aux enfants de moins de 18 ans. <p>Nous avons indiqué tous les frais dont l'hébergement nous a fait part.</p>	
Options en supplément		
	<ul style="list-style-type: none"> Le petit-déjeuner buffet coûte environ 18 EUR par personne. <p>La liste ci-dessus peut ne pas être exhaustive. Les frais et acomptes peuvent être mentionnés hors taxe et sont soumis à modification.</p>	
À savoir absolument		
	Cet hébergement est géré par un hôte professionnel et fourni dans le cadre d'une activité commerciale, industrielle ou libérale, au sens de l'article 155 du Code général des impôts. Des frais pour toute personne supplémentaire peuvent être facturés et dépendent de la politique de l'hébergement. Une pièce d'identité officielle avec photo et un dépôt de garantie en espèces, par carte de crédit ou par carte de débit, peuvent être demandés à l'arrivée pour couvrir tous frais imprévus. Les demandes spéciales, qui ne peuvent pas être garanties, sont soumises à disponibilité à l'arrivée et peuvent entraîner des frais supplémentaires. Les clients doivent contacter cet hébergement à l'avance pour réserver un lit bébé. Cet hébergement accepte les cartes de crédit et les espèces. Cet hébergement utilise des produits de nettoyage écologiques.	
Nous devons aussi mentionner...		
	Conformément aux réglementations nationales, les transactions en espèces effectuées dans cet hébergement ne peuvent pas dépasser 1000 EUR. Pour plus d'informations, veuillez contacter l'hébergement aux coordonnées figurant dans la confirmation de réservation. Cet hébergement accueille des clients de toutes orientations sexuelles et identités de genres (LGBTQIA+ friendly)	
Classement national		
	Le classement officiel par étoiles de cet hébergement a été attribué par ATOUT France, l'agence de développement touristique de la France.	

Figure37: Informations d'prison

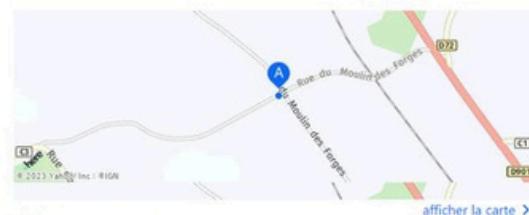
Informations sur cette zone

Paris

La zone de l'Hôtel de Crillon à Paris est située dans le 8e arrondissement, sur la célèbre Place de la Concorde. L'Hôtel de Crillon est un hôtel de luxe emblématique qui occupe un bâtiment historique datant du 18e siècle.

L'Hôtel de Crillon bénéficie d'un emplacement privilégié, offrant une vue imprenable sur la Place de la Concorde, les Jardins des Tuilleries et la Tour Eiffel. Il est également à proximité de nombreux sites touristiques et attractions célèbres de Paris, tels que le Louvre, l'avenue des Champs-Élysées et le Grand Palais. La zone environnante regorge de boutiques de luxe, de restaurants raffinés et de sites culturels.

C'est un quartier animé et dynamique, où les visiteurs peuvent profiter pleinement de l'atmosphère parisienne.



📍 À proximité

Place de la République - 18 min à pied
 Centre Pompidou - 7 min en voiture
 La Machine du Moulin Rouge - 8 min en voiture
 Galeries Lafayette - 9 min en voiture
 Opéra de Paris - 9 min en voiture

🚗 Comment se déplacer

Paris gare de Magenta - 3 min de marche
 Gare de Paris-Est - 4 min de marche
 Aéroport de Paris Roissy-Charles de Gaulle (CDG) - 42 min en voiture

Figure38: La zone et services d'prison

6. Page postuler un emploi sur prison

Elle contient un formulaire pour postuler un emploi sur prison.

The screenshot shows a web page with a light gray header containing a back arrow icon. Below the header is a form with two input fields: one for 'Nnom,Prenom:' containing '0' and another for 'Email:' also containing '0'. At the bottom of the form is a blue-bordered 'Postuler' button. The main content area has a dark background. At the top left, it says 'adventureAid'. Below that is a placeholder 'Choisie votre destination'. On the right side, there are social media icons for Facebook, Twitter, Instagram, and YouTube. At the bottom, there are five sections: 'Liens outils' (Home, About, Vols, Hotels), 'Reseaux social' (Facebook, Instagram, Twitter, GitHub), 'Service' (Web Site, Devloppelement, Hosting), 'Help' (Support, Contact Us), and 'Nous contacter' (Adresse: 123 Rue du Voyage, Ville, Pays; Téléphone: +123456789; Email: info@agencevoyage.com).

Figure39: Réserver
prison

8. Page connecter

Elle contient un formulaire pour se connecter.

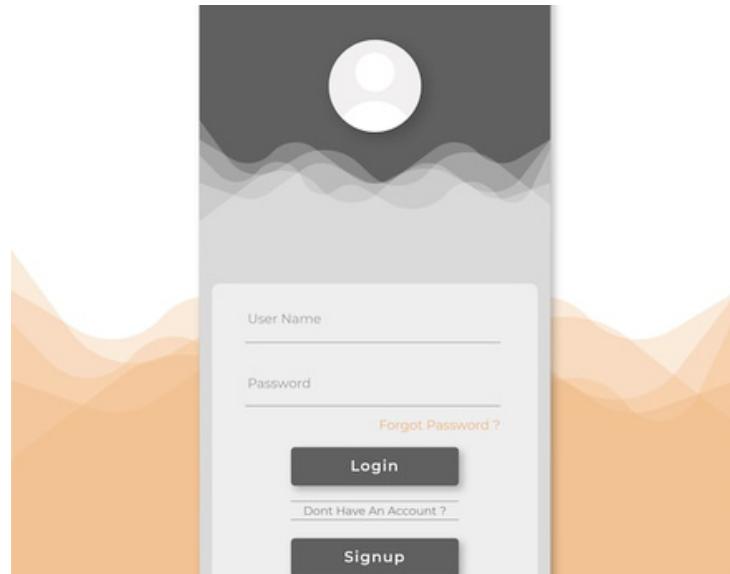


Figure41: Page se connecter

9. Page s'inscrire

Elle contient un formulaire pour creer un compte.

Inscription

Entrez votre nom

Confirmez votre mot de passe

 Continue avec Google

 Continue avec Facebook

Figure42: Page s'inscrire

10. Page admin

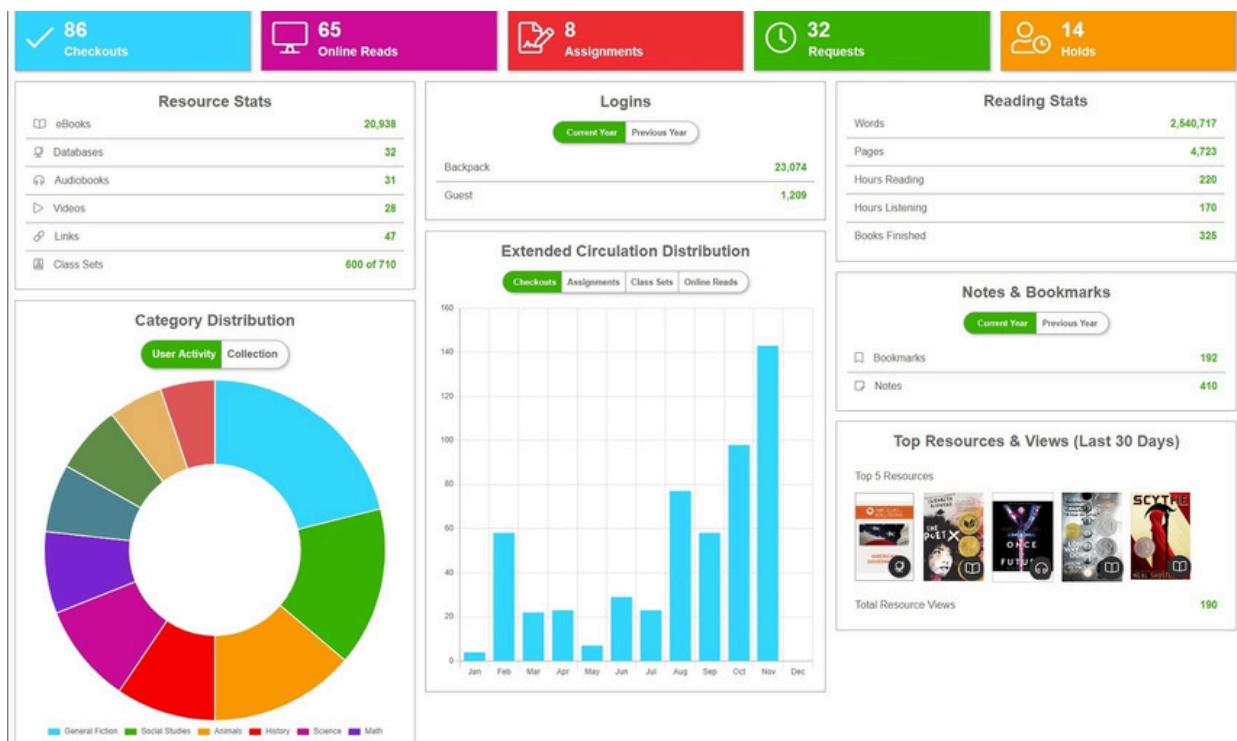


Figure43: Page admin



Figure44: Page admin "Nav bar"

	id	nom	prenom	Adresse	mot de pass	action
1	Mark	Taylor		marktaylor@gmail.com	#F1r3w@lIP@55	Supprimer Ajouter
2	Davis	Ava		Davisava@gmail.com	\$3cr3tC0d#X!	Supprimer Ajouter
3	Taylor	William		WilliamTaylor@gmail.com	7*b!Xz#P9!	Supprimer Ajouter
2	Martinez	Emily		emilymartinez@gmail.com	S3cUr!tYp@55	Supprimer Ajouter
3	Johnson	Emma		emmaJohnsonr@gmail.com	D8g!t@lN1nj@	Supprimer Ajouter

Figure45: Page admin "espace de gestion de compte"

Conclusion

Ce chapitre nous a permis de plonger dans les interfaces de notre site web de gestion d'un prison. Nous avons exploré les différents aspects de chaque interface, mettant en évidence leur convivialité, leur fonctionnalité et leur attrait visuel.

Conclusion générale

En conclusion, ce rapport présente le développement d'une plateforme web dédiée aux voyageurs modernes. Notre objectif était de simplifier la planification et la réservation des vols, offrant ainsi une expérience agréable et mémorable aux utilisateurs.

Nous avons exploré en détail les différents aspects du projet, allant de l'introduction et des fondements du projet à l'analyse et à la conception, en passant par la gestion du projet et les outils de programmation utilisés. Nous avons mis en évidence l'importance de la méthodologie Scrum et des outils tels que Jira et les diagrammes de Gantt dans la gestion efficace du projet. Une attention particulière a été accordée aux interfaces du site, mettant en avant leur convivialité et leur intuitivité. Nous avons souligné les fonctionnalités clés qui permettent aux utilisateurs de rechercher, comparer et réserver des vols, des hébergements et des activités touristiques.

Ce projet a été une occasion d'appliquer nos connaissances en développement web et de répondre aux besoins spécifiques des d'aujourd'hui. Nous espérons que notre plateforme web offrira une valeur ajoutée aux utilisateurs, en simplifiant le processus de réservation et en améliorant leur expérience globale.