



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE ET
D'ANALYSE DES SYSTÈMES

**Projet Ingénierie Web et Développement
Application Web sur le covoitage**

Réalisé par :

BARKANI ISMAIL

BOUFOUS ABDELLAH

BOUZIANE ILYAS

Encadré par :

Pr. MAHMOUD

EL HAMLAOUI

Table des matières

Remerciements	1
1 Présentation du projet	2
1.1 Amenant	2
1.2 Analyse de l'existant	2
1.3 Problématique soulevée	3
1.4 Solution proposée	4
2 Analyse et Conception	5
2.1 Diagramme de cas d'utilisations	5
2.2 Diagramme de classe	9
2.3 Diagramme de séquences	9
3 Maquettes de projets	14
4 Réalisation	24
4.1 les outils et les technologies	24
4.1.1 Pattern MVC	24
4.1.2 Outils de développement	26
4.1.2.1 Langage de programmation	26
4.1.2.2 Maven	27
4.1.2.3 Environnement de développement	27
4.1.2.4 Gestion de version & collaboration :	27
4.1.2.5 Design & Multimédia :	28
4.1.2.6 Serveur d'application :	28

4.2	Présentation de <i>Wasselni</i>	28
4.2.1	Page d'accueil	28
4.2.2	Page d'inscription	30
4.2.3	Page d'authentification	31
4.2.4	Liste des offres	32
4.2.5	Proposer trajet	33
4.2.6	Espace user	34
4.2.7	Espace admin	37
4.3	Problèmes rencontrés durant le projet	39

Table des figures

2.1 Admin UC	6
2.2 User UC	7
2.3 Visiteur UC	8
2.4 Diagramme de classes	9
2.5 Proposer trajet	10
2.6 Consulter offres	11
2.7 Créer compte	12
2.8 Choisir offres	13
4.1 Pattern MVC.	24
4.2 Package Controller	25
4.3 Le sous package Data Access Object	25
4.4 Package View	26
4.5 Page d'accueil	29
4.6 Page d'accueil	29
4.7 Page d'accueil	30
4.8 Page d'accueil	30
4.9 Page d'inscription	31
4.10 Page d'inscription	31
4.11 Page authentification	32
4.12 Page offres	32
4.13 Page proposer trajet	33
4.14 Page proposer trajet	33
4.15 Page proposer trajet	34

4.16 Espace user	34
4.17 Espace user	35
4.18 Espace user	35
4.19 Espace user	36
4.20 Espace admin	37
4.21 Espace admin	37
4.22 Espace admin	38
4.23 Section Issues du projet	39

Remerciements

Avant tout développement sur ce projet, nous tenons à remercier du fond du cœur notre cher professeur monsieur EL HAMLAOUI Mahmoud qui nous a formé et accompagné tout au long de notre travail avec beaucoup de patience et de pédagogie.

Un merci bien particulier adressé également à nos professeurs pour leurs remarques, leurs directives et l'intérêt qu'ils portent aux étudiants. Nous les remercions sincèrement pour leur suivi et leur orientation.

Chapitre 1

Présentation du projet

1.1 Amenant

Au cours de notre formation en tant qu'Elève Ingénieur de l'ENSIAS en 2ème année, nous sommes appelés à travailler sur un projet Java EE à travers lequel nous exploitons nos connaissances et compétences acquis durant notre formation **Développement et Ingénierie Web** afin d'aboutir à une application Web basé complètement sur Java EE bien construite.

Avec l'accord de notre cher encadrant, nous avons choisi **Le covoiturage** comme sujet du projet.

1.2 Analyse de l'existant

Face à la défaillance du système de transport ,le parc automobile marocain croît tous les ans avec son lot de désagréments : embouteillages, pollution, accident de la route sans oublier le stress des conducteurs. Le covoiturage pourrait être la solution à tous ces soucis en réduisant le trafic, et en diminuant la pollution ainsi que la consommation d'énergie.

Ainsi au Maroc, Plusieurs aujourd'hui optent pour cette alternative. Pour pallier aux problèmes liés à l'insuffisance de l'offre en matière du transport, à l'intérieur ou l'extérieur des villes, les Marocains prennent leurs maux en patience et innovent. Au sein des villes marocaines, face à l'anarchie régnante au sein du secteur du transport, le champ reste libre à plusieurs pratiques illégales dirigées par des "*khattafas*".

Alors que cette activité, pourtant punissable par la loi, tisse sa toile dans de nombreuses villes, toutes catégories confondues, le transport interrégional et entre les villes connaît, lui aussi, un nouvel arrivant. Après des débuts timides sur le marché marocain, le covoiturage est devenu tendance, surtout chez les plus jeunes. Large-

ment différent de l'auto-stop classique, le covoiturage consiste à partager les frais d'un trajet entre différentes personnes ; l'une d'elles étant un conducteur non professionnel disposant d'une voiture automobile.

Au Maroc, avec l'émergence des réseaux sociaux ,les groupes Facebook destinés à ce nouveau mode de transport se sont multipliés ces dernières années. Des centaines d'offres et de demandes sont publiées quotidiennement par les internautes, démontrant ainsi un réel engouement envers ce mode de transport destiné à pallier aux retards des trains, manque des moyens pour se procurer une voiture ou encore l'absence de confort de certains autocars.

1.3 Problématique soulevée

Le covoiturage n'est pas sans mésaventure. Mis à part son caractère illégal, le covoiturage au Maroc échappe à toute surveillance. Bien que les imposteurs sont régulièrement dénoncés par les utilisateurs et les administrateurs de ces groupes facebook, voyager avec un groupe d'inconnus au Maroc reste encore, pour plusieurs, un pas qui nécessite vigilance et réflexion préalable : Pour eux, le covoiturage c'est Plus de peur que de mal.

Par conséquent, deux problèmes majeurs trouvent chemin concernant le covoiturage au Maroc :

- **La sécurité :** Que ce soient des applications comme Kareem ou sur des groupes Facebook, personne n'assure la sécurité des personnes transportés étant donné qu'ils sont d'origine illégale.
- **L'organisation :** Toute personne souhaitant proposer ou demander un trajet sur des groupes Facebook dépose sa proposition ou sa demande sans avoir une connaissance préalable sur le conducteur ou encore sur le trajet exacte qu'il va prendre. De même, le conducteur a besoin d'avoir plus d'informations sur les personnes à prendre.

1.4 Solution proposée

De ce qui précède, nous nous sommes aperçus que le besoin du covoiturage au Maroc, étant un besoin nécessaire et important, est à saisir et mérite une profonde réflexion aux problèmes cités avant. Ainsi, nous l'avons associé à notre projet JEE pour aboutir une application Web que nous avons nommé "*Wessalani*" dont les objectifs sont :

- Assurer le covoiturage : mettre en relation des conducteurs voyageant avec des places libres et des passagers se rendant dans la même direction. Ils partagent un trajet et les frais qui y sont liés.
- Assurer la sécurité des passagers et du conducteur : création d'un système interne au processus des choix et des propositions d'offres qui va permettre de donner plus de confiance à tous les partis et d'organiser un trajet en toute sécurité
- Assure l'organisation : établir une app Web intuitive qui va interagir avec le visiteur en toute simplicité sans avoir à parcourir plusieurs pages, seulement avec quelques cliques ou quelques messages au Chat Bot de l'application, et créer un sous-réseau social, géré par un/des administrateurs, pour identifier les profils conducteurs afin de renforcer la sécurité

Chapitre 2

Analyse et Conception

La méthode que nous avons adopté pour réaliser l'analyse et la conception de notre système d'information est la méthode UML : Elle permet la séparation entre les données et les traitements effectuer en plusieurs modèles conceptuelles qui sont répartis sur 3 diagrammes : Le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de classe, diagramme de séquence. Dans cette partie, nous allons présenter quelques-unes de ces méthodes, et en finissant par les maquettes. Cette phase a pour objectif de déduire la spécification de l'architecture du système.

2.1 Diagramme de cas d'utilisations

les diagrammes de cas d'utilisation modélisent le comportement d'un système et permettent de capturer les exigences du système. Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les fonctions générales et la portée d'un système. Ces diagrammes identifient également les interactions entre le système et ses acteurs. Les cas d'utilisation et les acteurs dans les diagrammes de cas d'utilisation décrivent ce que le système fait et comment les acteurs l'utilisent, mais ne montrent pas comment le système fonctionne en interne.

— Diagramme de cas d'utilisation admin :

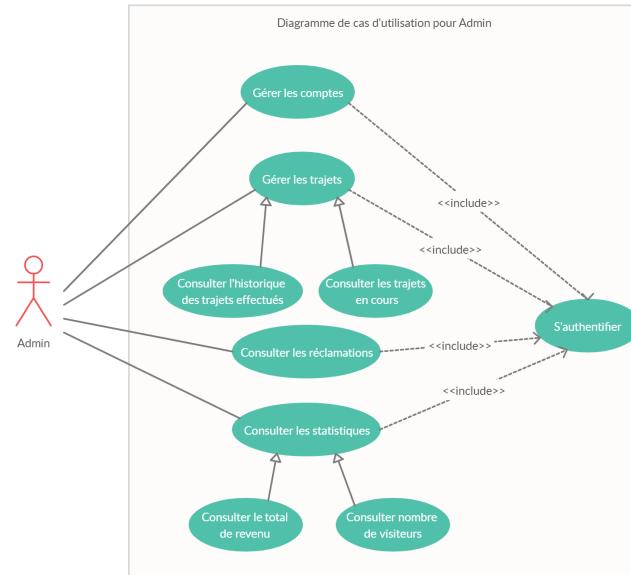


FIGURE 2.1 – Admin UC

— Diagramme de cas d'utilisation utilisateur :

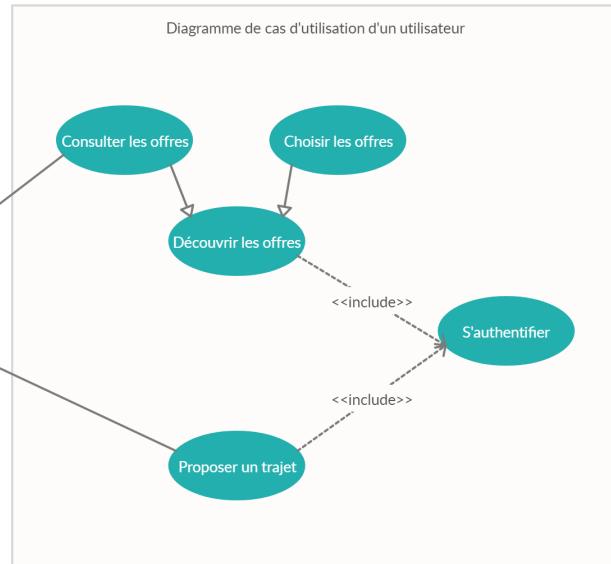


FIGURE 2.2 – User UC

— Diagramme de cas d'utilisation visiteur :

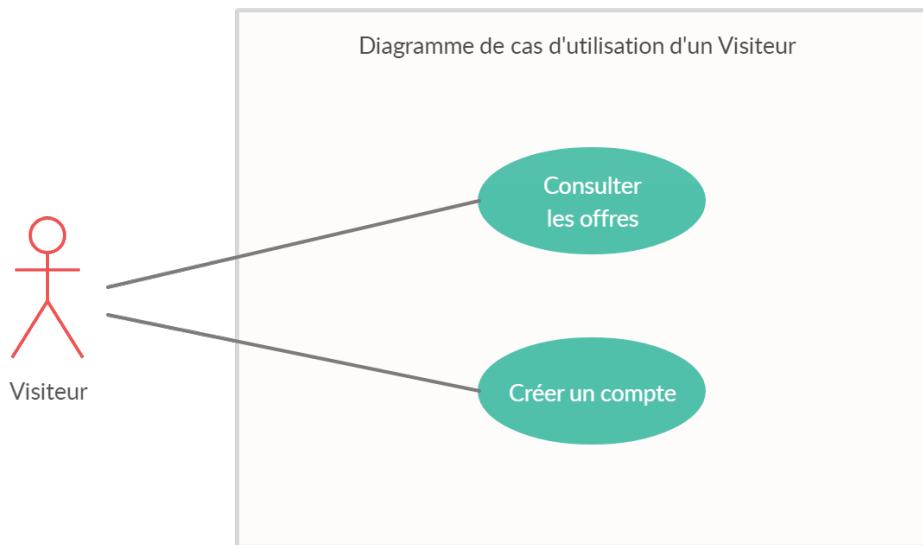


FIGURE 2.3 – Visiteur UC

2.2 Diagramme de classe

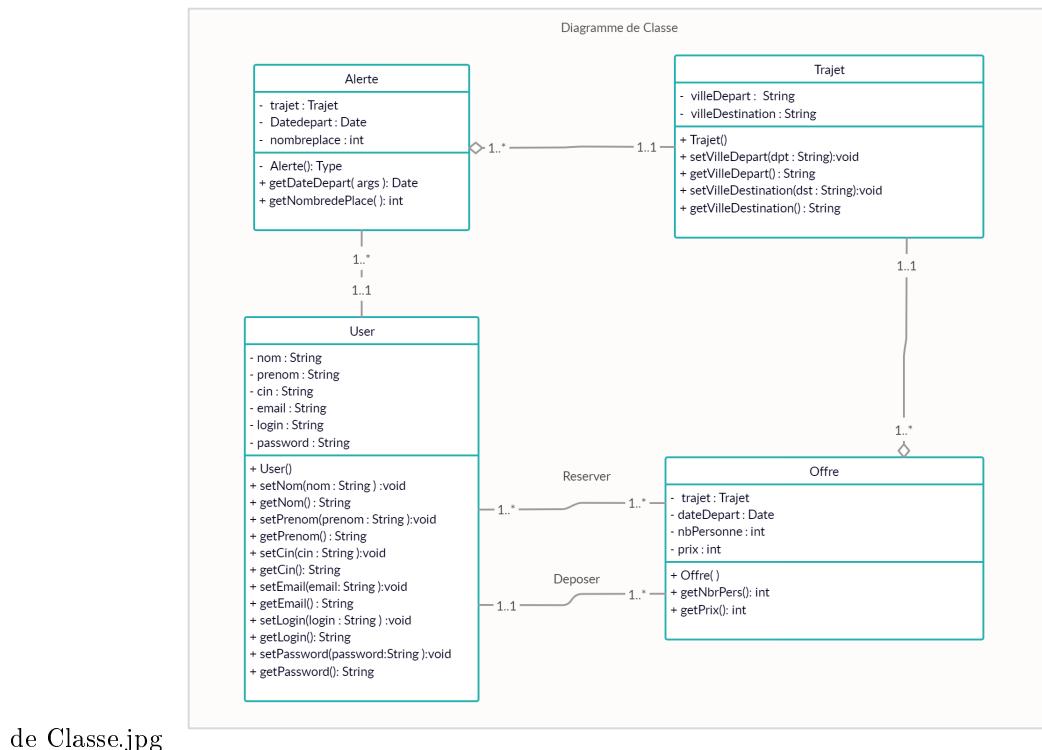


FIGURE 2.4 – Diagramme de classes

2.3 Diagramme de séquences

Pour schématiser la vue comportementale de notre système informatique, nous faisons recours au diagramme de séquence d'UML. Ce diagramme permet de présenter les interactions entre l'acteur et le système avec des messages présentés dans un ordre chronologique. Le diagramme de séquences traite le système informatique comme étant une boîte noire. Le comportement du système est décrit de l'extérieur sans avoir d'idée sur la réalisation. Nous pouvons, alors, constater que certains cas d'utilisation sont similaires, c'est pourquoi nous avons choisi de traiter quelques exemples.

— Diagramme de séquence proposer trajet :

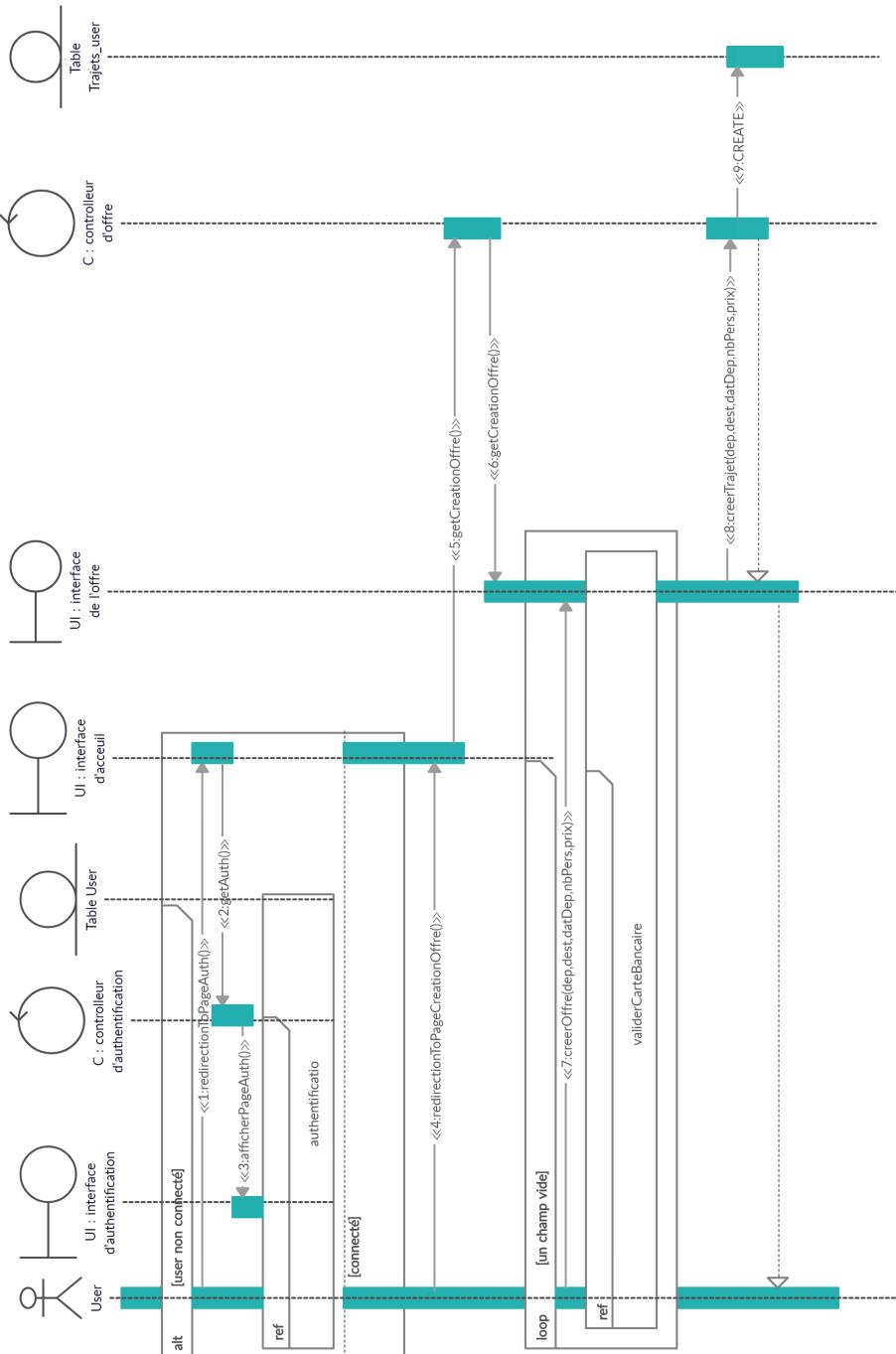


FIGURE 2.5 – Proposer trajet

— Diagramme de séquence consulter les offres :

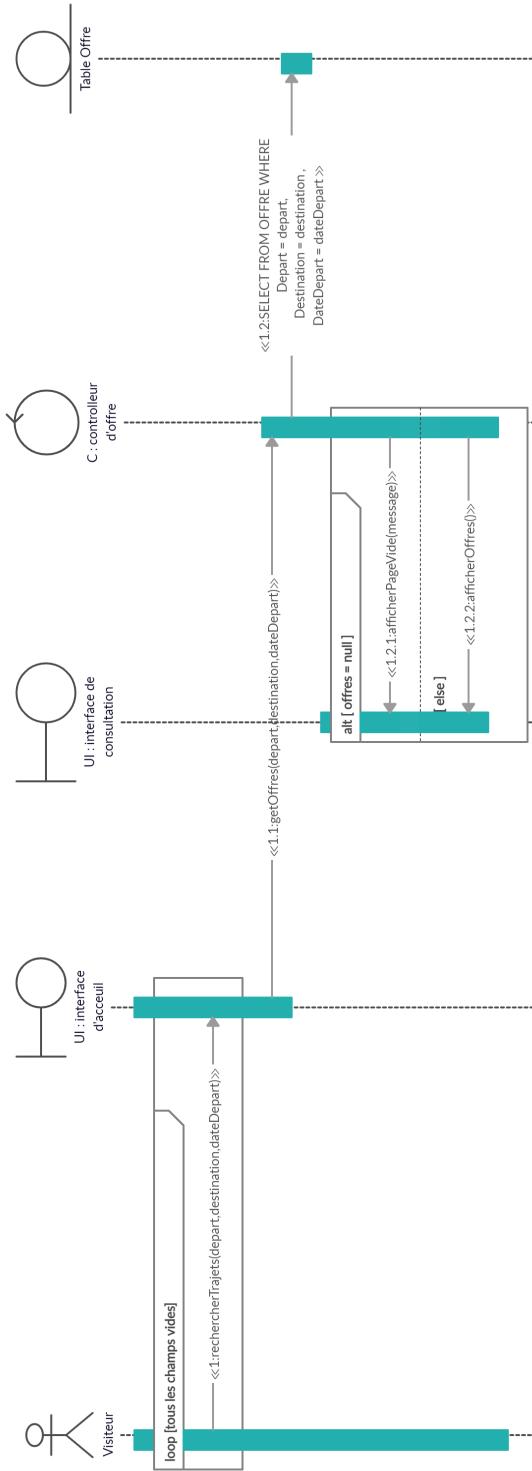


FIGURE 2.6 – Consulter offres

— Diagramme de séquence créer compte :

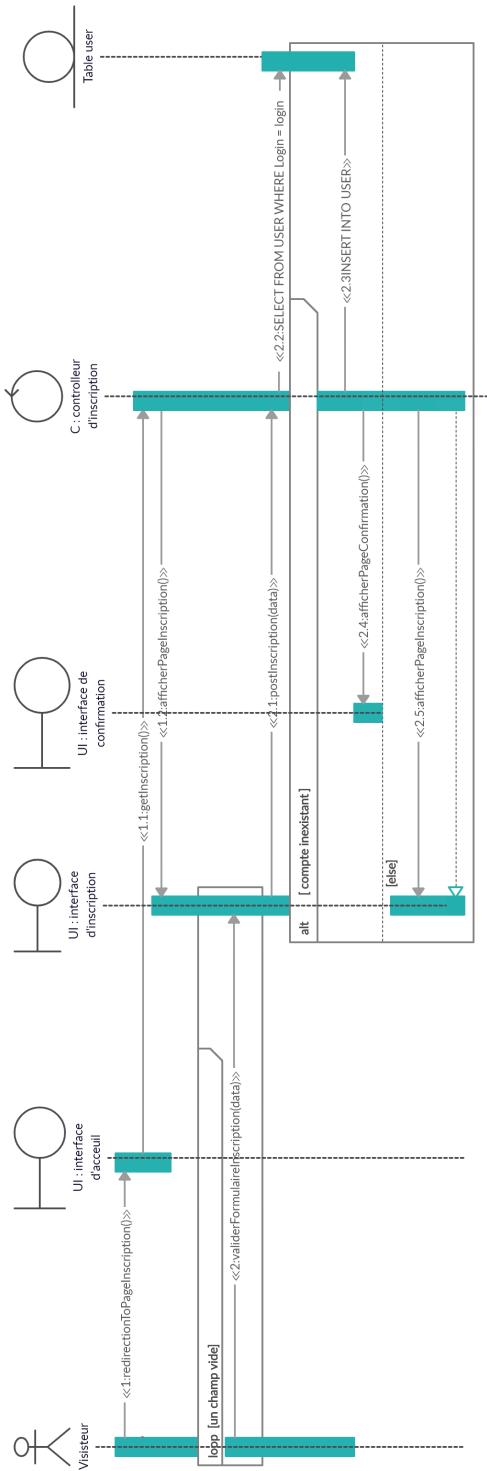


FIGURE 2.7 – Crer compte

— Diagramme de séquence Choisir offre :

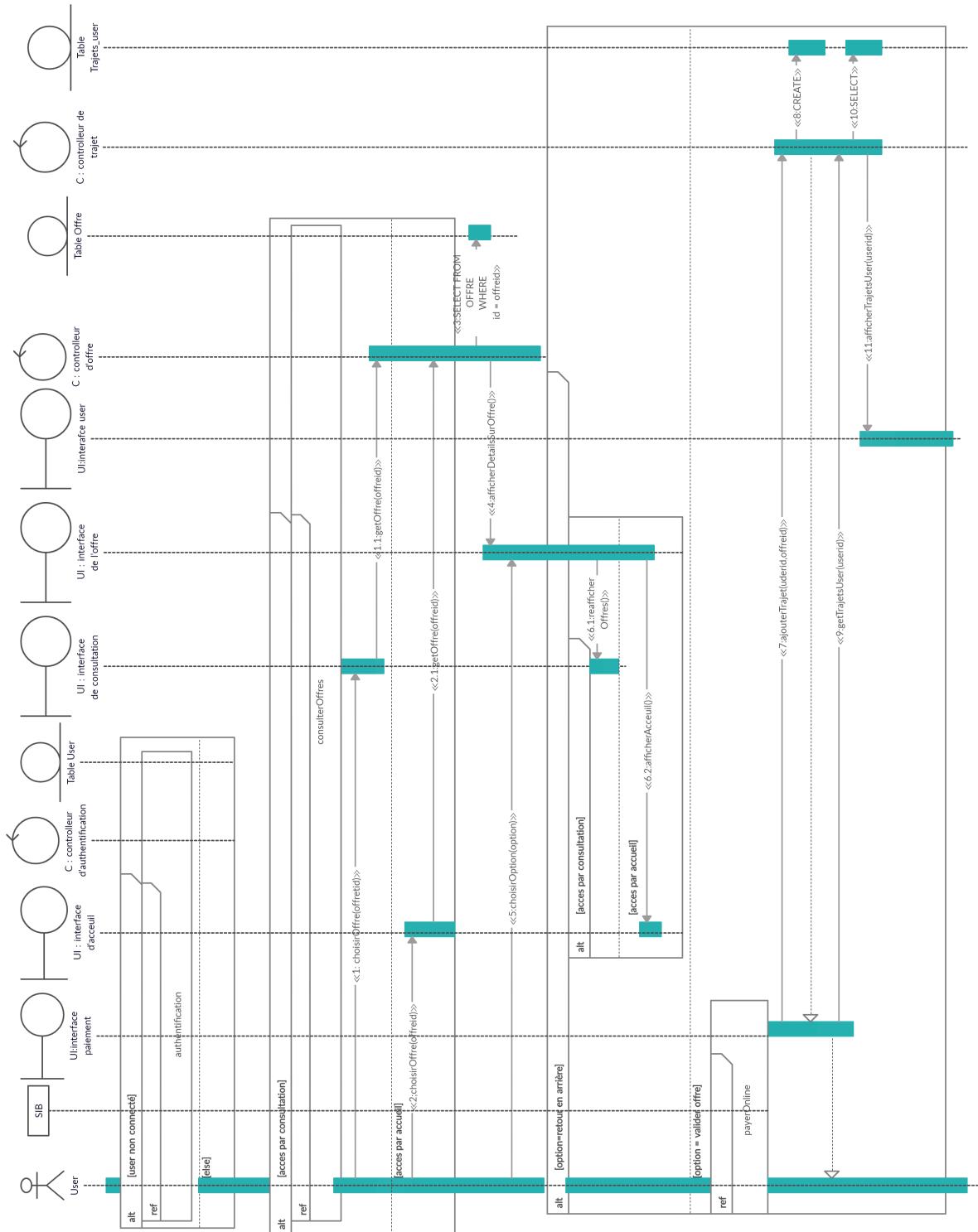


FIGURE 2.8 – Choisir offres

Chapitre 3

Maquettes de projets

Une maquette est une représentation partielle ou complète d'un Système ou d'un objet (existant ou en projet) afin d'en tester et valider certains aspects et/ou le comportement (maquette fonctionnelle), ou simplement à des fins ludiques (maquette de jeu) ou informatives (présentation pédagogique ou commerciale d'une réalisation ou d'un projet). Dans ce qui suit nous allez présenter les maquettes principales de notre site web .



Wasselni_Logo

Accueil Proposer un trajet Demander un trajet

search



Proposer un trajet sur la plateforme

Trajet



Date / /

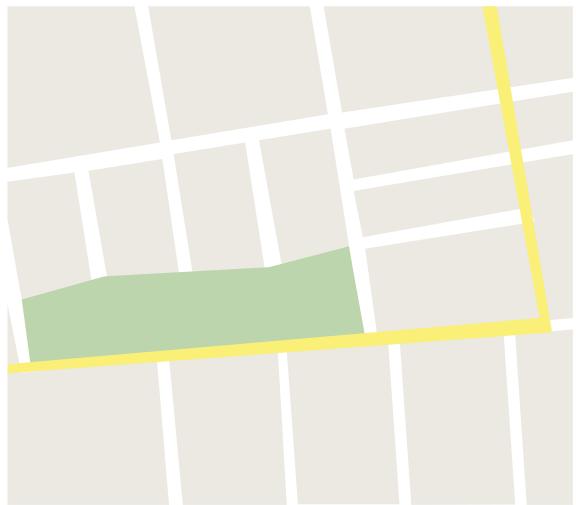
Prix:

Retour

Bagage autorisé

Lancer la proposition

Maps



- Qui sommes-nous
- Foire aux questions
- Les avis de nos utilisateurs
- Termes et conditions
- Politique de Cookie

Contactez-nous

email

message





Wasselni_Logo

[Accueil](#)
[Proposer un trajet](#)
[Demander un trajet](#)

search



Créer un nouveau compte

Nom: *

Prenom: *

Sexe: *

H



F



Date naissance: *

 / /

Nom d'utilisateur:*

Email:*

Mot de passe

Confirmer mot de passe

 J'ai lu et j'accepte la politique de confidentialité

 Je souhaite qu'on m'informe des nouveautés

[Politique de confid](#)

Contactez-nous

- Qui sommes-nous
- Foire aux questions
- Les avis de nos utilisateurs
- Termes et conditions
- Politique de Cookie





Wasselni_Logo

Accueil Proposer un trajet Demander un trajet

search



Choisir un trajet

Depart
Destination
Effectif
Date / /
<input type="checkbox"/> Avec un retour
Chercher

Bienvenue sur Wasselni

Courts ou longs trajets, quotidiens et domicile travail



à propos de nous

Description ici, description ici,
Description ici, description ici,
Description ici...[lire la suite](#)

Comment je peux proposer un trajet ?

Description ici, description ici,
Description ici, description ici,
Description ici...[lire la suite](#)

Assurance

Description ici, description ici,
Description ici, description ici,
Description ici...[lire la suite](#)

N'hésitez plus, Abonnez vous !

Nom

Email : mot@mot.com

s'inscrir

Derniere Offres

	Depart → Destination
Type de voiture	X.XX DHS
date départ	

	Depart → Destination
Type de voiture	X.XX DHS
date départ	

	Depart → Destination
Type de voiture	X.XX DHS
date départ	

Derniere Demandes

	Depart → Destination
effectif	
date départ	

	Depart → Destination
effectif	
date départ	

	Depart → Destination
effectif	
date départ	

- Qui sommes-nous
- Foire aux questions
- Les avis de nos utilisateurs
- Termes et conditions
- Politique de Cookie

Contactez-nous

email

message





Wasselni_Logo

[Accueil](#) [Proposer un trajet](#) [Demander un trajet](#)
[search](#)


Lancer un demande de coiturge

Trajet

Depart

Destination

Effectif

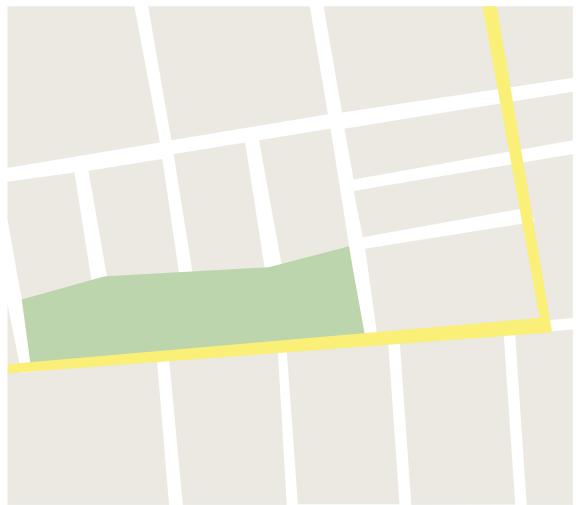
Date /

Min: 50DHS Max: 500DHS

Retour

Avec bagage

Maps



Contactez-nous

- [Qui sommes-nous](#)
- [Foire aux questions](#)
- [Les avis de nos utilisateurs](#)
- [Termes et conditions](#)
- [Politique de Cookie](#)





Wasselni_Logo

Accueil

Proposer un trajet

Demander un trajet

search



Avec facebook



J'ai un compte

Email (ou nom d'utilisateur)

Mot de passe

Enregistrer

connecter

Contactez-nous

- Qui sommes-nous
- Foire aux questions
- Les avis de nos utilisateurs
- Termes et conditions
- Politique de Cookie

email

message



Chapitre 4

Réalisation

4.1 les outils et les technologies

4.1.1 Pattern MVC

Le pattern d'architecture logicielle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) est un modèle destiné à répondre aux besoins des applications interactives en séparant les problématiques liées aux différents composants au sein de leur architecture respective.. Ce paradigme regroupe les fonctions nécessaires en trois catégories :

- Un modèle : modèle de données.
- Une vue : interface utilisateur.
- Un contrôleur : logique de contrôle.

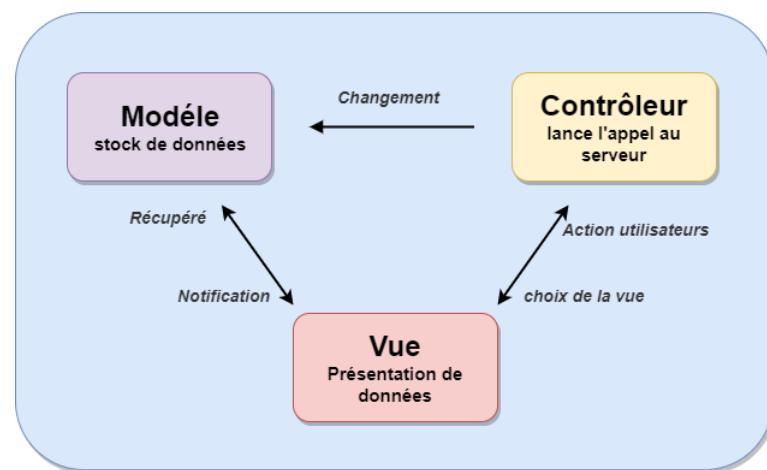


FIGURE 4.1 – Pattern MVC.

Nous avons un premier découpage de l'application qui nous permet déjà de répondre à certaines de nos problématiques. En identifiant clairement les parties logiques, nous pouvons plus facilement maintenir notre application et la tester.

Voici les différents dossiers que nous avons utilisés pour appliquer le modèle MVC sur ce système :

Package Controller :

La partie Contrôleur gère la dynamique de l'application. Elle fait le lien entre l'utilisateur et le reste de l'application.

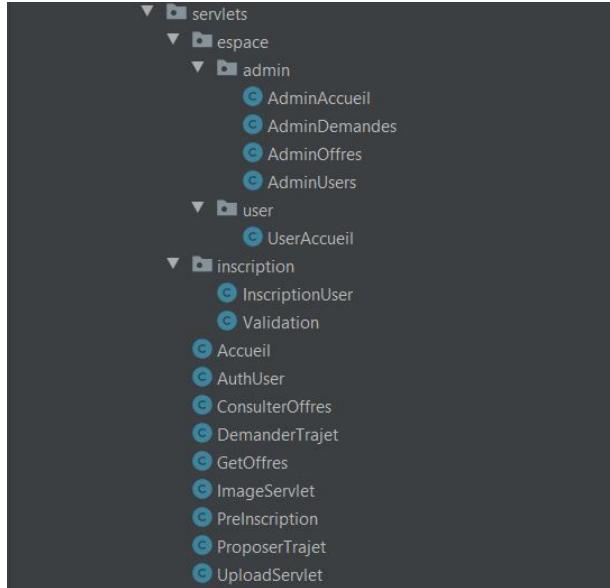


FIGURE 4.2 – Package Controller

Package Model :

La partie Modèle d'une architecture MVC encapsule le logique métier ainsi que l'accès aux données. Il peut s'agir d'un ensemble de fonctions (Modèle procédural) ou de classes (Modèle orienté objet).



FIGURE 4.3 – Le sous package Data Access Object

Package View :

La partie Vue s'occupe des interactions avec l'utilisateur : présentation, saisie et validation des données

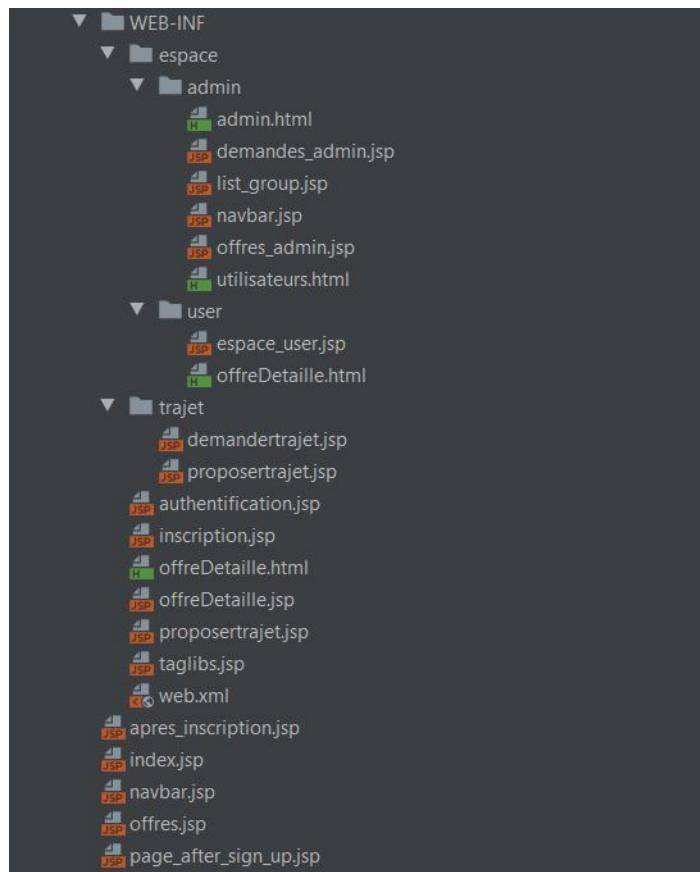


FIGURE 4.4 – Package View

4.1.2 Outils de développement

4.1.2.1 Langage de programmation

(Java Entreprise Edition) est la version entreprise de la plate-forme "Java" qui se compose de l'environnement "JSE" ainsi que de nombreuses API et composants destinés à une utilisation "côté serveur" au sein du système d'information de l'entreprise.



Justification : JAVA est sécurisée, il a été conçu pour être exploité dans des environnements serveur et distribués. Dans ce cadre, la sécurité n'a pas été négligeable. C'est le langage le plus adopté par les développeurs grâce à sa fiabilité et sa performance élevée.

4.1.2.2 Maven



Apache Maven est un outil de gestion et d'automatisation de production des projets logiciels Java en général et Java EE en particulier. Il est utilisé pour automatiser l'intégration continue lors d'un développement de logiciel. Maven est géré par l'organisation Apache Software Foundation. L'outil était précédemment une branche de l'organisation Jakarta Project.

4.1.2.3 Environnement de développement



IntelliJ IDEA également appelé « IntelliJ », « IDEA » ou « IDJ » est un environnement de développement intégré de technologie Java destiné au développement de logiciels informatiques. Il est développé par *JetBrains*.

Justification : Un démarrage rapide et une prise en main progressive,. Un scope fonctionnel complet et une productivité accrue.

4.1.2.4 Gestion de version & collaboration :



Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvald, auteur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2. En 2016, il s'agit du logiciel de gestion de versions le plus populaire qui est utilisé par plus de douze millions de personnes.

GitHub est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git. Ce site est développé en Ruby on Rails et Erlang par Chris Wanstrath, PJ Hyett et Tom Preston-Werner.



GitHub propose des comptes professionnels payants, ainsi que des comptes gratuits pour les projets de logiciels libres. Le site assure également un contrôle d'accès et des fonctionnalités destinées à la collaboration comme le suivi des bugs, les demandes de fonctionnalités, la gestion de tâches et un wiki pour chaque projet.

4.1.2.5 Design & Multimédia :



L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom.



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.



JavaScript (qui est souvent abrégé en « JS ») est un langage de script léger, orienté objet, principalement connu comme le langage de script des pages web.



La JavaServer Pages Standard Tag Library est un composant de la plate-forme JEE de développement. Elle étend la spécification JSP en ajoutant une bibliothèque de balises pour les tâches courantes, comme le travail sur des fichiers XML, l'exécution conditionnelle, les boucles et l'internationalisation.

4.1.2.6 Serveur d'application :



Tomcat est un conteneur web libre de servlets et JSP. Issu du projet Jakarta, c'est un des nombreux projets de l'Apache Software Foundation.

4.2 Présentation de *Wasselni*

Cette partie dénombre la présentation des Scénarios applicatifs de l'application. Nous allons présenter dans ce qui suit, les imprimés-écran des principales interfaces réalisées dans notre site web.

4.2.1 Page d'accueil

C'est la page d'accueil qui s'affiche dès l'accès à notre site web, elle est constituée de trois parties principales :

- Un champ de recherche donnant aux visiteurs de notre plateforme le choix de sélection offres de covoiturage selon les lieu de départ et destination, la date, l'effectif, et le prix par passager.

- Un slider animé donnant un flash sur les derniers offres.
- Un slider animé donnant un flash sur les derniers demandes.

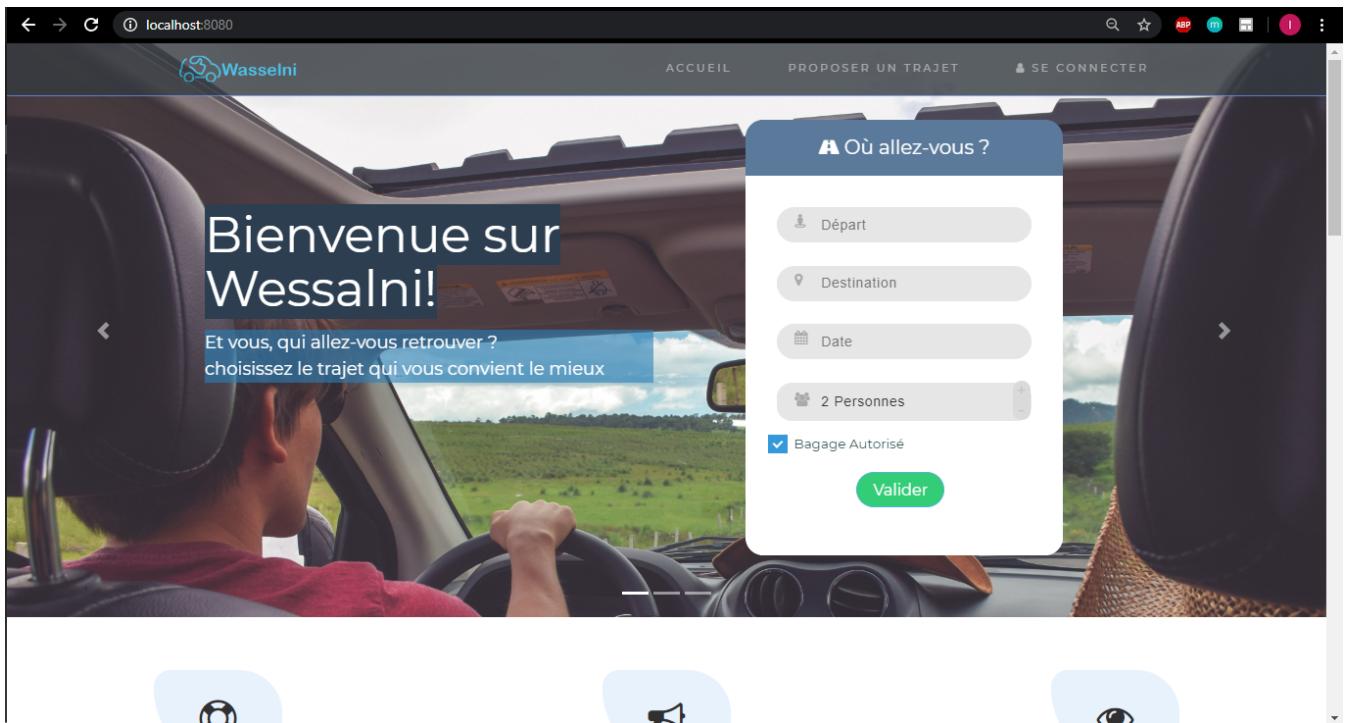


FIGURE 4.5 – Page d'accueil

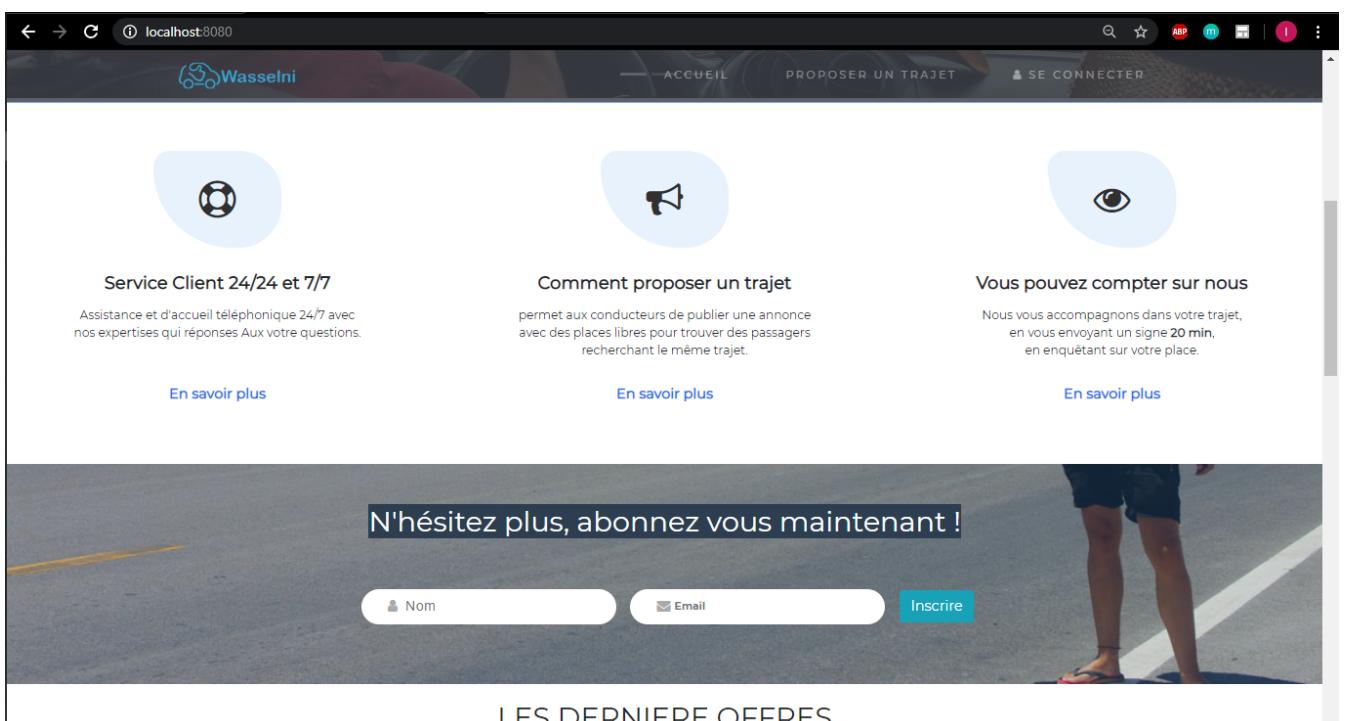


FIGURE 4.6 – Page d'accueil

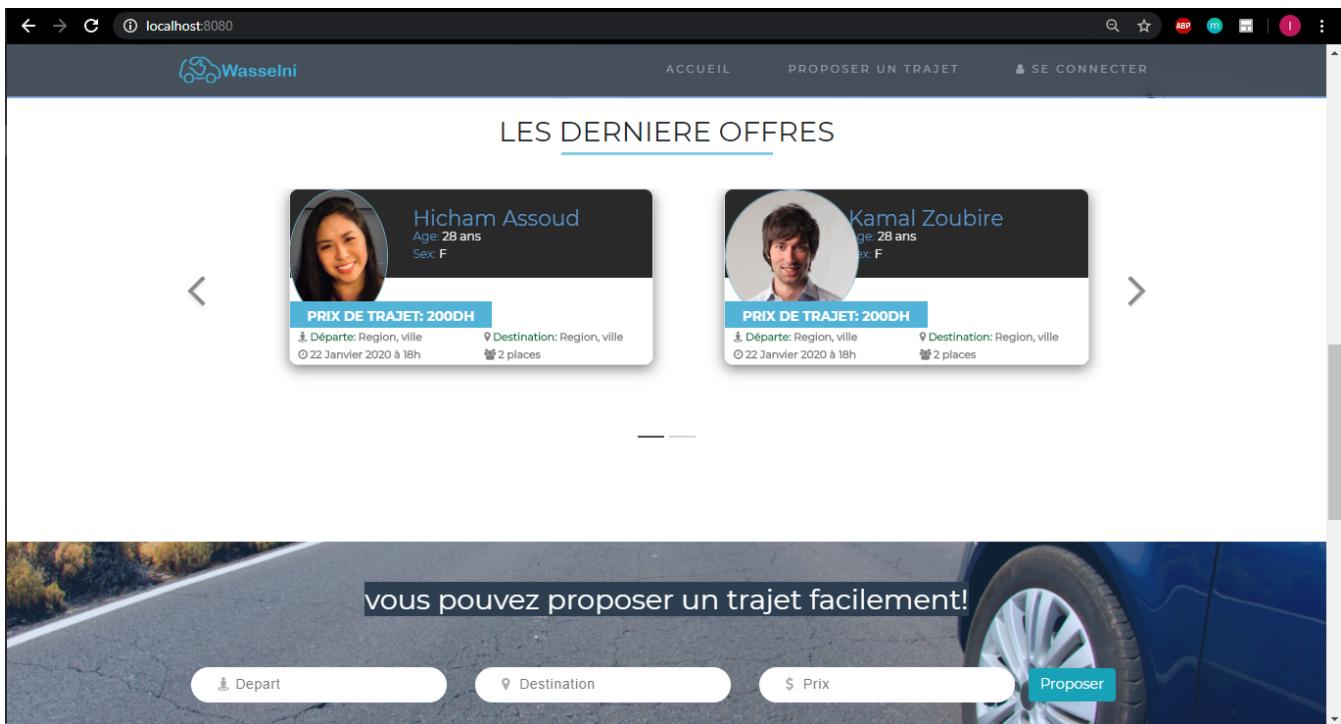


FIGURE 4.7 – Page d'accueil

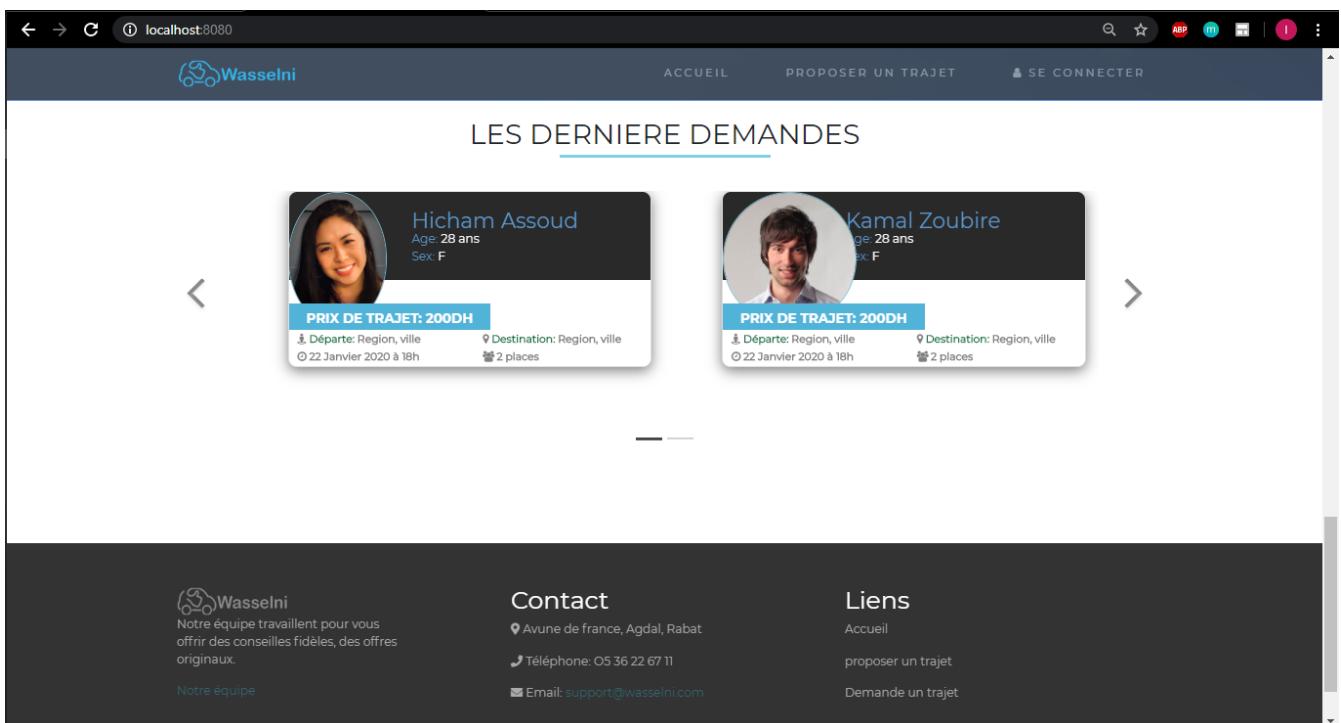


FIGURE 4.8 – Page d'accueil

4.2.2 Page d'inscription

Comme dans tout les plateforme en ligne, le visiteur ne peut profiter des activités qu'après la phase d'inscription, notre site web met à la disposition de ses visiteurs un formulaire d'inscription.

Rejoins nous

Nom

Prénom

Sexe: M F

Date naissance

Région

Pseudo-Nom

Email

Mot de passe

Confirmer mot de passe

FIGURE 4.9 – Page d’inscription

Pseudo-Nom

Email

Mot de passe

Confirmer mot de passe

Question de sécurité

La réponse

j'accepte les termes et conditions et la politique de confidentialité

Rejoindre

FIGURE 4.10 – Page d’inscription

4.2.3 Page d’authentification

Après la phase d’inscription présentée dans la figure précédent l’utilisateur doit s’authentifier pour bien profiter des priviléges qu’un visiteur normal ne possède pas comme par exemple pour proposer un offre ou bien un demande.

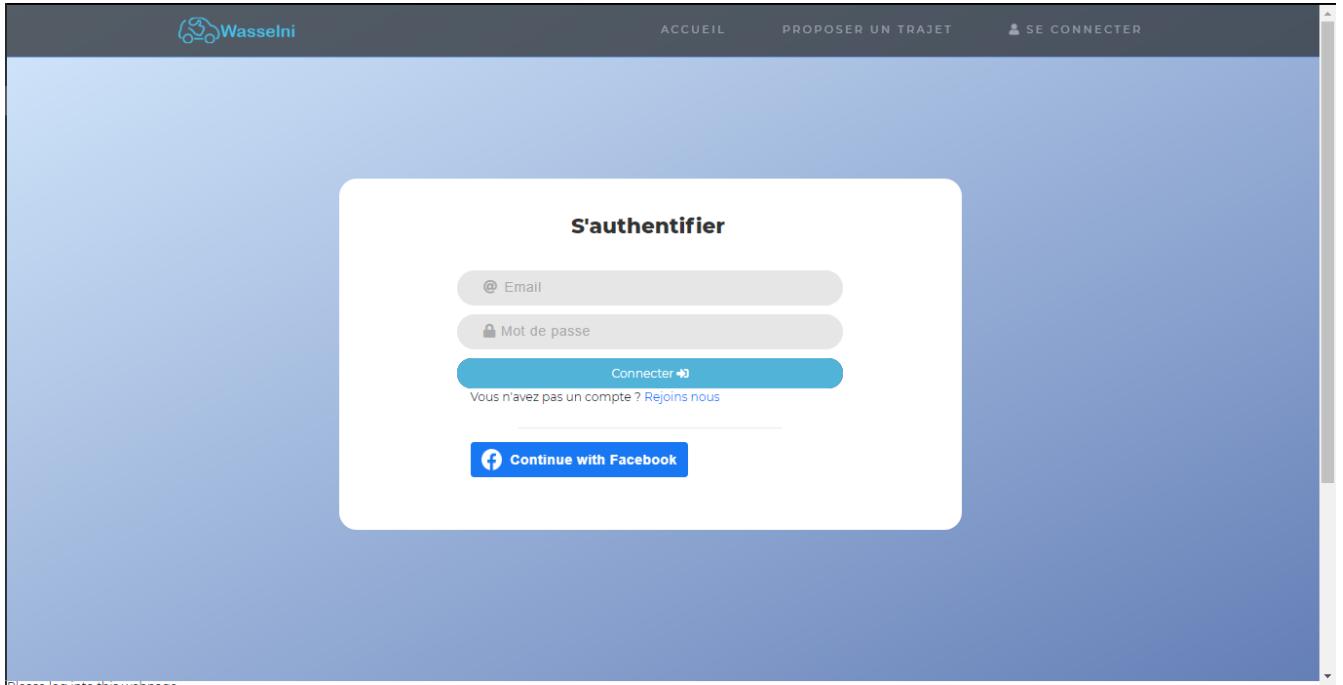


FIGURE 4.11 – Page authentification

4.2.4 Liste des offres

Liste des offres disponibles, le visiteur peut sélectionner les offres selon plusieurs critères (départ, destination, date, prix).

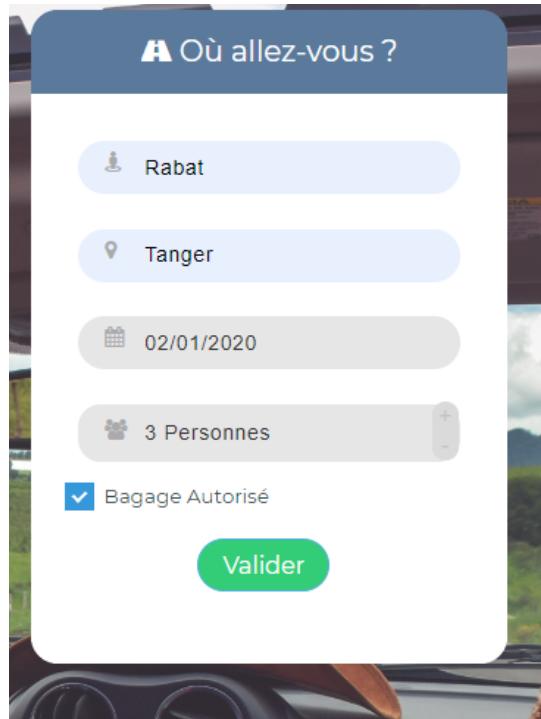


FIGURE 4.12 – Page offres

4.2.5 Proposer trajet

La page proposer trajet permettre au visiteur proposer un trajet en remplaçant les informations nécessaire concernant le trajet.

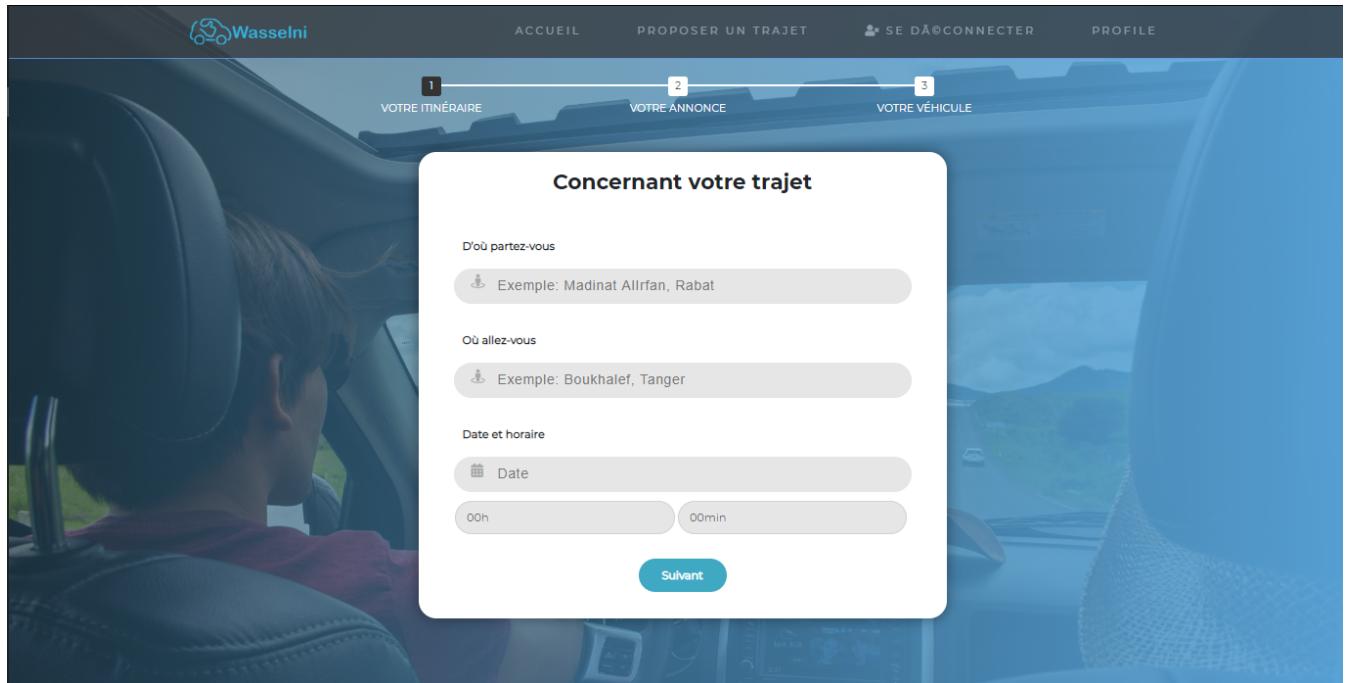


FIGURE 4.13 – Page proposer trajet

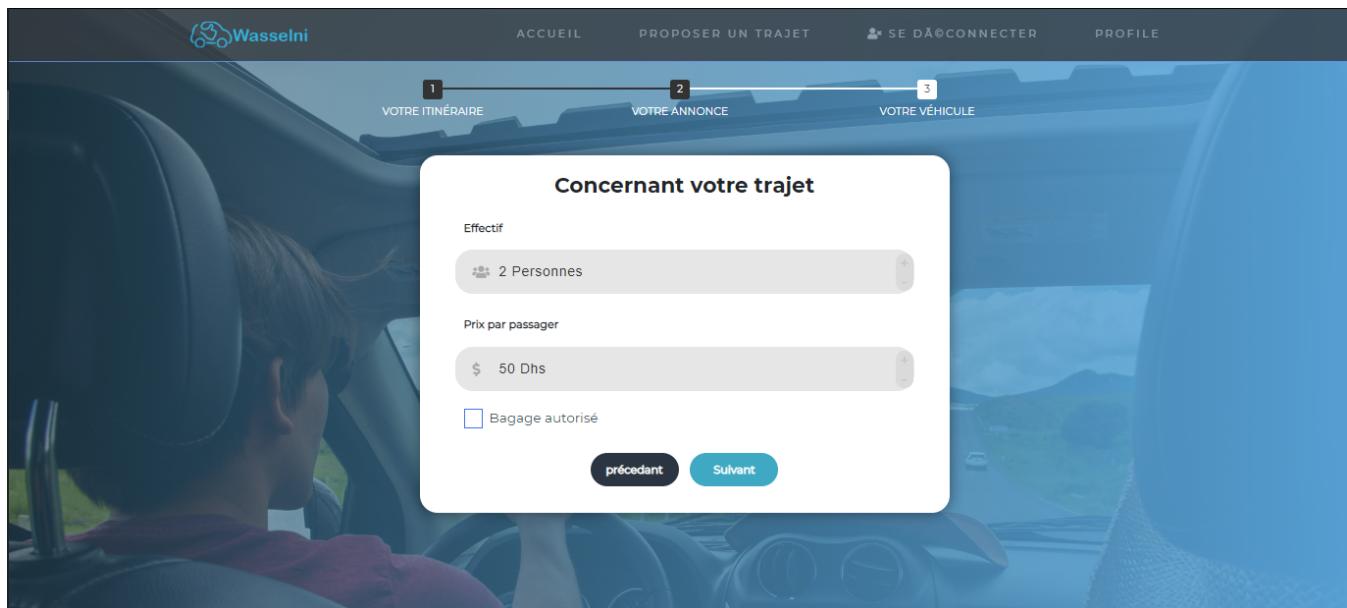


FIGURE 4.14 – Page proposer trajet

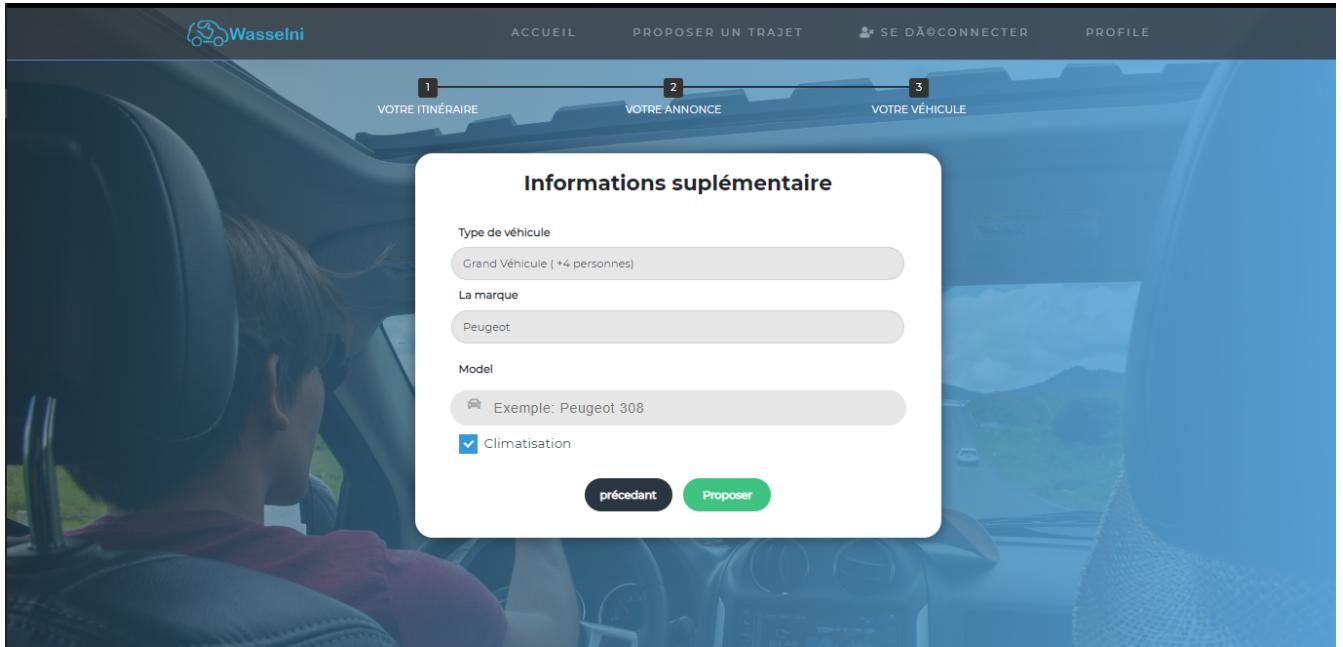


FIGURE 4.15 – Page proposer trajet

4.2.6 Espace user

Cette page représente des informations détailler d'un compte utilisateur, ainsi leur reviews sous forme des pourcentages, et bien sur un historique de leur offres/demandes

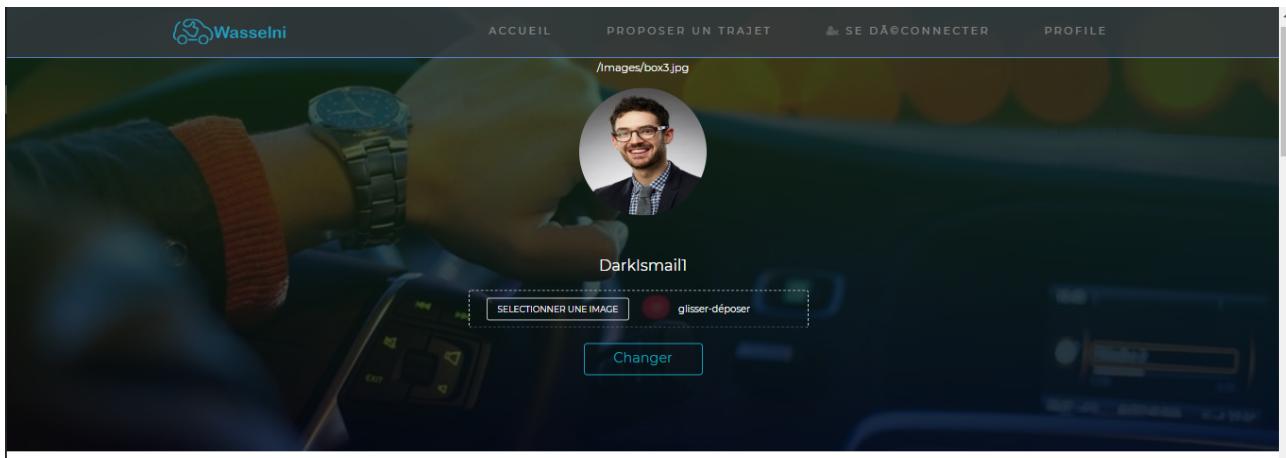


FIGURE 4.16 – Espace user

VOS INFORMATIONS

Informations personnelles

NOM: **DarkIsmail**

PRENOM: **ilyasbouziane0@gmail.com**

DATE DE NAISSANCE: 2020-02-03

ADRESSE:

SEXE: M

Informations sur le compte

PSEUDO-NOM: DarkIsmail

EMAIL: ilyasbouziane0@gmail.com

[Modifier](#)

REVIEWS

FIGURE 4.17 – Espace user



FIGURE 4.18 – Espace user

HISTORIQUE OFFRES/DEMANDES

The screenshot displays a user interface for managing travel proposals. At the top, there is a header titled "HISTORIQUE OFFRES/DEMANDES". Below the header, there are three separate card-like boxes, each representing a proposal. Each card has a blue header with the word "PROPOSER" in white capital letters. To the right of each header, there is a section labeled "Prix de trajet:" followed by a horizontal line. Below this line, there are four pieces of information: "Depart:", "Destination:", "Date:", and "Places:". The first proposal is for a trip from Tanger to Rabat on December 30, 2019, with 4 places available. The second proposal is for a trip from Agadir to Casablanca on January 29, 2020, with 4 places available. The third proposal is for a trip from Tanger to Rabat on February 01, 2020, with 3 places available.

PROPOSER	Prix de trajet:	Depart:	Destination:	Date:	Places:
PROPOSER	Prix de trajet:	Depart: Tanger	Destination: Rabat	Date: 2019-12-30T14:10	Places: 4
PROPOSER	Prix de trajet:	Depart: Agadir	Destination: Casablanca	Date: 2020-01-29T17:40	Places: 4
PROPOSER	Prix de trajet:	Depart: Tanger	Destination: Rabat	Date: 2020-02-01T12:10	Places: 3

FIGURE 4.19 – Espace user

4.2.7 Espace admin

Une page permet de gérer le contenu et les fonctionnalités du site. Cette partie n'est pas visible par les internautes.

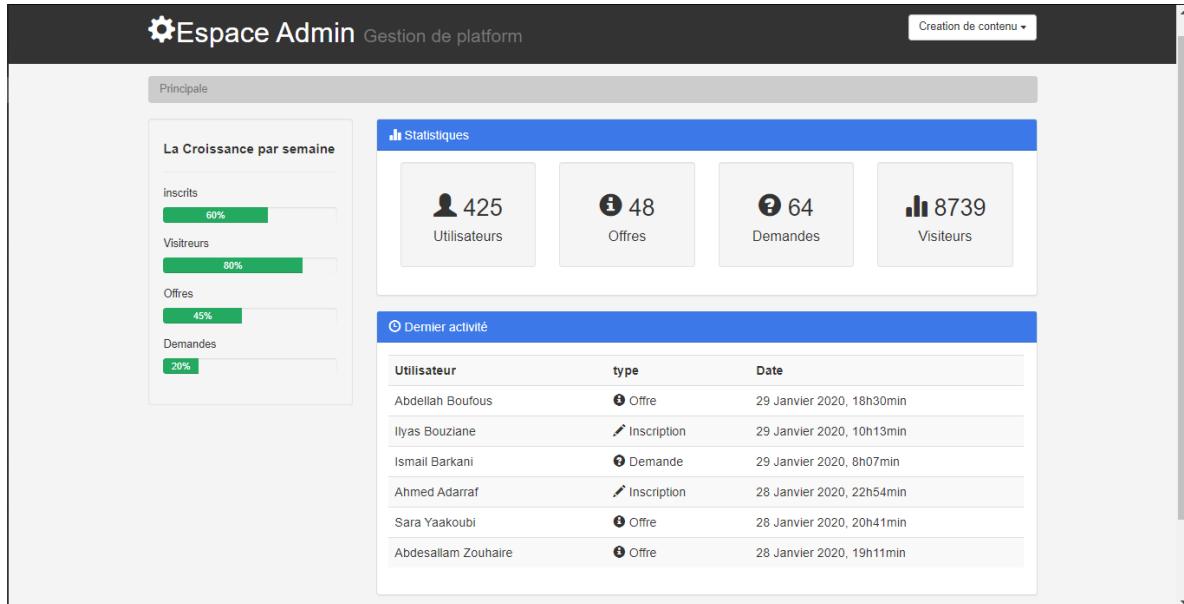


FIGURE 4.20 – Espace admin

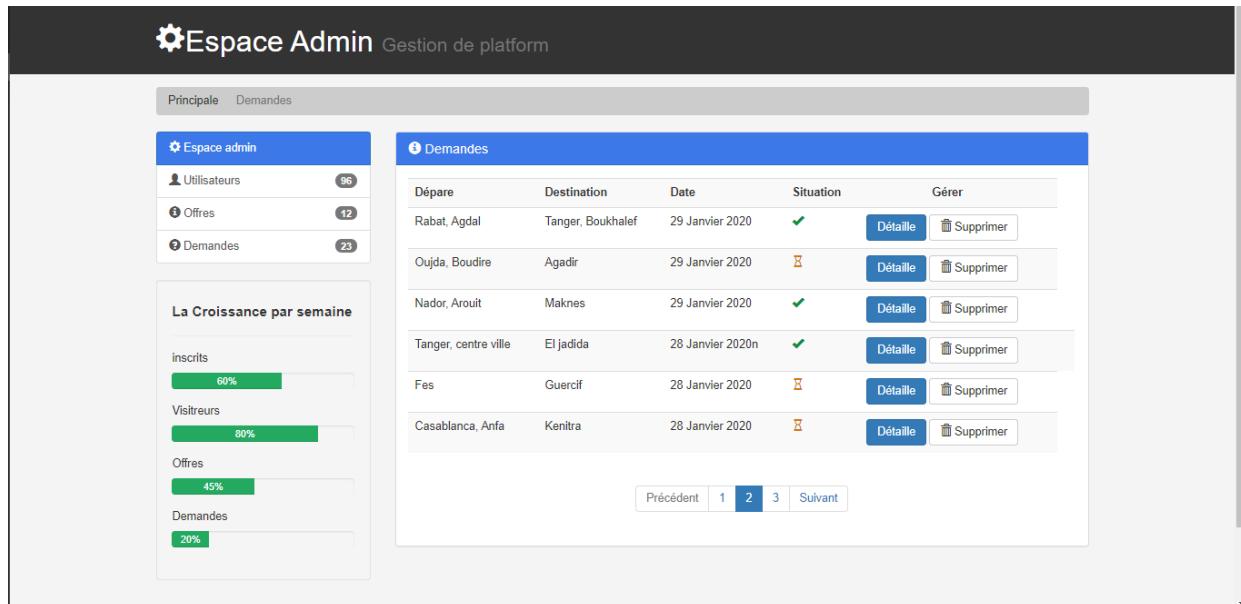


FIGURE 4.21 – Espace admin

The screenshot shows the 'Espace Admin' dashboard with the following sections:

- Espace admin** sidebar:
 - Utilisateurs: 96
 - Offres: 12
 - Demandes: 23
- La Croissance par semaine** sidebar:
 - Inscrits: 60%
 - Visiteurs: 80%
 - Offres: 45%
 - Demandes: 20%
- Offres** main content area:

Départ	Destination	Date	Situation	Gérer
Rabat, Agdal	Tanger, Boukhalef	29 Janvier 2020	✓	Détalle Supprimer
Oujda, Boudire	Agadir	29 Janvier 2020	✗	Détalle Supprimer
Nador, Arouit	Maknes	29 Janvier 2020	✓	Détalle Supprimer
Tanger, centre ville	El jadida	28 Janvier 2020n	✓	Détalle Supprimer
Fes	Guercif	28 Janvier 2020	✗	Détalle Supprimer
Casablanca, Anfa	Kenitra	28 Janvier 2020	✗	Détalle Supprimer

Navigation: Précédent 1 2 3 Suivant

FIGURE 4.22 – Espace admin

4.3 Problèmes rencontrés durant le projet

Durant la réalisation du projet, nous avons rencontré des problèmes dont les unes sont plus graves que les autres. Nous avons pu trouver des solutions à certaines problèmes mais il restait des problèmes sans solution qui ont retardé l'avancement de notre projet. Je les cite comme suit :

- **Implémentation des API** : nous avons trouvé du mal à introduire les API surtout celles du Google Maps et du Facebook. Des contraintes de paiement et de restrictions ont été imposées, ce qui a limité les fonctionnalités de notre projet : nous avons réussi à implémenter l'API du Facebook mais très limité.
- **Implémentation du Chat Bot** : le déploiement du Chat Bot dans notre application n'a pas été possible parce que la dependency correspondante au Chat Bot n'a pas été identifiée correctement.
- **Upload des images dans les profils des utilisateurs** : problème de chargement de l'image au premier accès à l'espace de l'utilisateur.
- **Différentes configurations sur un le même projet** : nous avons adopté les solutions cherchées sur Internet mais ça n'a pas marché.

Pour toute référence et détails sur un problème , veuillez accéder à notre projet sur GitHub dans la sections Issues.

Author	Label	Projects	Milestones	Assignee	Sort
① 1 Open ✓ 6 Closed					
✉ Email Sender Created					
#7 by boufousabd was closed 2 days ago	+ Email Sender				
✉ Email Verification					1
#6 by boufousabd was closed 2 days ago	+ Adding Email Ver...				
✉ *.properties files not found					1
#4 by boufousabd was closed 3 days ago					
✉ UserAuthForm					1
#3 by boufousabd was closed 3 days ago					
✉ Uploading Image					1
#2 by IsmailBarkani was closed 4 days ago					
✉ Facebook API - Fetching data other than mine is not possible anymore					1
#1 by Darkilyas was closed 4 days ago					

FIGURE 4.23 – Section Issues du projet¹

1. lien vers la section Issues du projet <https://github.com/ENSIAS-MEH/Wasselni-Plateforme-de-covoitage-JEE-/issues>