

RAPPORT DE PROJET DE FIN D'ETUDES

Thème:

Site D'évaluation en ligne

Réalisé par:

- ELYOUSFI Mohamed
- IKKOU Youness

Encadré par:

- Mr ELBOUKHARI Mohamed

Département : Génie informatique

Filière : Administration des systèmes et réseaux

Année universitaire : 2019-2020

Remerciements

En préambule à ce rapport, nous souhaitons adresser nos remerciements les plus sincères aux personnes qui nous ont apporté leur aide et qui ont contribué à l'élaboration de ce projet ainsi qu'à la réussite de cette formidable année universitaire.

Nous tenons aussi à remercier Mr. ELBOUKHARI Mohamed, Professeur au sein de l'école supérieure de technologie Oujda de nous avoir très bien appris et instruit le bagage nécessaire, ainsi que pour ses efforts colossaux et ses conseils avisés qui nous ont permis de donner naissance à ce projet.

Dédicaces

On dédie ce rapport modeste à nos parents pour leur soutien et tous leurs sacrifices durant nos études et notre formation.

A toute l'équipe des enseignants de l'école Supérieure de technologie Oujda pour leurs grands efforts dont ils font toujours preuve.

A l'équipe administrative de l'école qui lutte acharnement pour nous offrir un espace éducatif et des conditions de travail de normes internationales.

TABLE DES MATIERES

Introduction generale	4
Chapitre I : présentation du projet.....	5
1. Cahier de charge	6
Les spécifications fonctionnelles	6
Les spécifications techniques	6
2. Environnement logiciels	7
3. Outils	8
Chapitre II: conception et modelisation	9
1. Introduction.....	10
La modelisation.....	10
La conception.....	11
L'outil POWER AMC.....	11
2. Diagramme de cas d'utilisation	12
3. Diagramme de séquence.....	13
4. Diagramme d'activité.....	15
5. Modèle relationnel de données	17
MCD (modèle conceptuel de donnée)	17
MLD (modèle logique de donnée)	18
MPD (modèle physique de donnée)	19
Chapitre III: realisation	20
1. Introduction.....	21
2. Presentaion du site	22
A. Partie utilisateur	22
B. Partie administrateur	37
Conclusion	41
Webographie.....	42

Table de figures

Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation.....	13
Figure 2 : Diagramme de séquence (utilisateur connecté)	14
Figure 3 : Diagramme de séquence (administrateur).....	15
Figure 4 : Diagramme d'activité (utilisateur anonyme et connecté)	16
Figure 5 : Diagramme d'activité (administrateur)	17
Figure 6 : Modèle Conceptuel de Données (MCD)	18
Figure 7 : Modèle Logique de Données (MLD)	19
Figure 8 : Modèle Physique de Données (MPD)	20
Figure 9 : Page « index » (avant se connecter).....	23
Figure 10 : Page « index » (après se connecter).....	25
Figure 11 : Page « Inscrire »	26
Figure 12 : Erreur « cet email déjà inscrit »	26
Figure 13 : Erreur « mots de passe ne sont pas identiques ».....	26
Figure 14 : Page « se connecter ».....	27
Figure 15 : erreur « Email ou password incorrect. Réessayez ! ».....	27
Figure 16 : Page « mot de passe oublié »	28
Figure 17 : erreur « indice ou Email incorrect. Réessayez ! ».....	28
Figure 18 : Page « Changer le mot de passe ».....	29
Figure 19 : Partie tutoriel.....	30
Figure 20 : Page « tutoriel de html ».....	31
Figure 21 : Bar survole du « tutoriel html ».....	32
Figure 22 : exemple 1 – ‘ Définition HTML ’	32
Figure 23 : exemple 2 – ‘ Mise en forme des caractères ’	33
Figure 24 : Partie Quiztt	34
Figure 25 : Page Quiz.....	35
Figure 26 : Page Quiz – suite I	35
Figure 27 : Alerte pour s'inscrire.....	36
Figure 28 : Exemple d'une réponse.....	36
Figure 29 : Résultat après le passage d'un quiz.....	1
Figure 30 : Partie Administrateur	38
Figure 31 : pour gérer les Utilisateurs	39
Figure 32 : pour gérer les Administrateurs.....	40
Figure 33 : pour gérer les Quiz.....	41

Introduction générale

De nos jours, la formation continue se fait d'une façon traditionnelle : cours, étudiants et professeurs sur place. Au cours de notre formation à l'ESTO nous avons remarqué que cela sans doute requiert du temps et de l'effort des deux parties (étudiant et professeur) ainsi provoque également plusieurs problèmes :

- L'enseignement traditionnel basé sur le cours professoral (magistral), en effet les étudiants sont souvent intellectuellement absents à cause de certaines conditions difficiles comme la surcharge horaire et la diversité des modules, ce qui provoque une difficulté d'apprentissage
- A côté des raisons qui provoquent des difficultés aux étudiants on trouve aussi : la contrainte du nombre de places limité, et du nombre de salles réduit dans certaines écoles, etc.

Pour contrer ces problèmes on a créé une plateforme d'étude en ligne à l'aide de différents langages comme PHP, JavaScript et MySQL.

- ✓ Notre plateforme est basée sur une interface web, qui garantit la compatibilité avec les différents navigateurs et systèmes d'exploitation.
- ✓ Nous avons essayé de développer l'application d'une manière différente aux autres sites web existant dans ce domaine, on a essayé de la rendre simple pour qu'elle soit accessible par tous
- ✓ Divisé sur deux interfaces, interface utilisateur qui offre à ses utilisateurs des tutoriels sur les différents langages tels que : html, css, js, php, java et offre également aux utilisateurs inscrits des quiz pour qu'ils puissent tester leurs compréhensions des tutoriels, et peuvent consulter leurs scores

Après on a eu recours au SGBD MySQL pour cela on a créé une deuxième interface pour l'administrateur qui permettra la gestion totale de la base de données.

Donc dans ce rapport on va présenter les différentes étapes suivies pour mettre ce projet à jour.

Présentation du projet

I. Cahier des charges

Dans cette partie on présente le cahier de charge du projet proposé :

Nous allons développer une plateforme d'étude en ligne, cette plateforme permet aux différents utilisateurs de consulter des cours à propos de la programmation et passer un petit questionnaire de 10 questions, pour évaluer leurs niveaux dans chaque langage.

Les Spécifications fonctionnelles :

Nous avons choisi 'PROGQUIZ' comme un nom de la plateforme ce qui signifie programmation quiz, un titre qui reflète l'objectif de la plateforme.

La plateforme se divise sur deux parties majeures :

✚ Pour les utilisateurs :

- ✓ Offre des cours basiques et simples.
- ✓ Offre des questionnaires.
- ✓ Voir le score pour évaluer le niveau.
- ✓ Contacter les administrateurs.

✚ Pour les administrateurs :

- ✓ Gestion des utilisateurs (modifier, supprimer, ajouter).
- ✓ Gestion des questionnaires (modifier, supprimer, ajouter).
- ✓ Chiffrer les mots de passe (méthode de Hashage MD5).
- ✓ Offre de la réponse de chaque question.

Les Spécifications techniques :

Les questionnaires ne sont accessibles qu'après l'authentification par un email et un mot de passe correct choisi lors de l'inscription pour les utilisateurs. Alors que les administrateurs sont déjà inscrits d'une façon directe sur la base de données.

La plateforme est développée avec l'utilisation des spécifications techniques suivantes :

- ✚ La modélisation du schéma de la base de données est réalisée avec le langage de conception UML.
- ✚ La conception va utiliser la méthode d'analyse merise.
- ✚ Le système de gestion de base de données SQL.
- ✚ Les langages de programmation :
 - ✓ Back end : PHP
 - ✓ Front end : HTML5, CSS3, Bootstrap3, JavaScript, JQUERY

2. Environnement logiciel



Un système de gestion de base de données relationnel.

Une BD relationnelle augmente la vitesse et la flexibilité, en stockant des données dans des tables séparées plutôt que de mettre toutes les données dans un secteur.



Une nouvelle version du langage offrant une plus grande possibilité aux développeurs et ouvre les voies à des applications plus riches disponibles et accessibles depuis une navigation mobile.



La nouvelle version du CSS3 offre une immense variété de nouvelles façons pour modifier le design des sites web, sans pour autant impliquer de grandes modifications.



Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design des sites et des 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.



PHP est un langage impératif disposant depuis la version 5 de nouvelles fonctionnalités de modèle objet complètes et d'une riche bibliothèque. Il produit des pages Web dynamiques via un serveur http.



JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages Web interactives mais aussi pour les serveurs avec l'utilisation de Node.js.



Une bibliothèque de JavaScript libre qui porte sur l'interaction entre JavaScript et HTML, et a pour but de simplifier des commandes communes de JavaScript

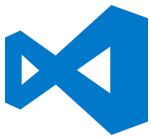
3. Outils



Un logiciel de modélisation de bases de données, il permet d'administrer les bases de données d'un serveur MySQL sous une interface graphique simple à utiliser.



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputé pour son installation simple et rapide.



Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft
Pour Windows, Linux et MacOS

Chapitre II

Conception et modélisation de la base de données

I. Introduction

Avant de mettre en place le site et commencer le développement il faut analyser et faire des plans pour voir le fonctionnement du site et pour réussir le projet.

Cette étape qu'on appelle la conception d'un système, joue un rôle très important dans la qualité et le résultat final du projet.

La modélisation :

C'est quoi le langage UML ?

UML (unified Modeling Language) : langage graphique qui permet de présenter, de communiquer les divers aspects d'un système d'information, Autrement dit c'est un langage qui nous permet de dessiner des formes pour présenter les composants du travail et comment ces formes communiquent entre elles.

Ainsi il est possible de donner une représentation graphique complète d'un logiciel, ou de tout autre système par des diagrammes.

Les diagrammes d'UML se divisent en deux types :

- ✚ Le diagramme structural :
 - ✓ Diagramme de classe
 - ✓ Diagramme d'objet
 - ✓ Diagramme de composant
 - ✓ Diagramme de déploiement
 - ✓ Diagramme de package

Dans ce projet on va utiliser juste le deuxième type des diagrammes UML :

- ✚ Les diagrammes comportementaux (dynamiques)
 - Permettent de spécifier le comportement des éléments d'un système et leur dynamique.
 - On les utilise notamment pour modéliser des processus et des événements chronologiques.
 - Il y a 4 diagrammes :
 - ✓ Diagramme de cas d'utilisation.
 - ✓ Diagramme d'activité.
 - ✓ Diagramme d'états-transitions.
 - ✓ Diagramme de séquence.

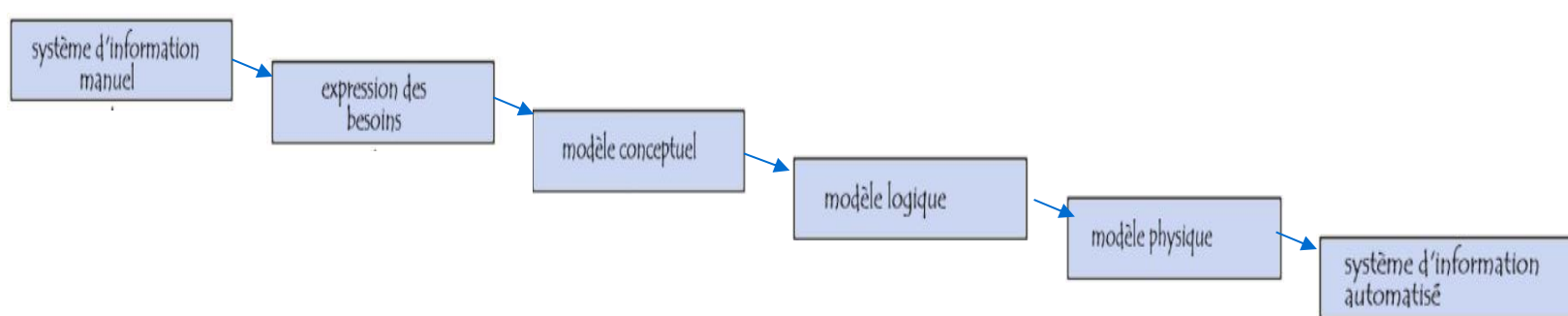
La Conception :

On a choisi pour la conception la méthode d'analyse MERISE :

C'est quoi le MERISE ?

C'est une méthode de conception et de gestion de projet informatique qui a pour but la séparation des données et des traitements ensuite leur représentation sous forme d'entités pour faciliter la compréhension du projet en plus de ça merise permet d'effectuer ces données dans plusieurs modèles conceptuels et physiques

On a suivi dans notre conception les démarches du cycle d'abstraction :



L'outil POWER AMC pour la méthode merise :

On a utilisé POWER AMC version 16.5 SP05 pour la conception (MCD, MLD, MPD) et pour générer la base de données sur MySQL.

C'est un logiciel propriétaire créé par la société SAP qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées, il est simple à utiliser

Parmi ses avantages :

- L'outil fonctionne nativement avec tous les SGBD courants du marché (ORACLE, SQL SERVEUR, DB2/UDB).
- L'outil permet une documentation des développements.
- L'outil permet une rétro-documentation de l'existant.



Diagramme UML des acteurs et des fonctionnalités du système de gestion de l'apprentissage. Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs et un ensemble de fonctionnalités, avec une inclusion multiple vers une fonctionnalité d'authentification.

Acteurs :

- utilisateur anonyme
- utilisateur connecté
- Administrateur

Fonctionnalités (Use Cases) :

- Accéder au cours
- Contact avec les admins
- Consulter le quiz
- Accéder à son profil
- s'inscrire
- Gérer les utilisateurs
- Gérer les quiz
- Gère les admin
- Authentification

Relations :

- Les acteurs **utilisateur anonyme** et **utilisateur connecté** sont associés aux fonctionnalités **Accéder au cours** et **Contact avec les admins**.
- L'acteur **utilisateur connecté** est associé aux fonctionnalités **Consulter le quiz**, **Accéder à son profil**, **s'inscrire** et **Authentification**.
- L'acteur **Administrateur** est associé aux fonctionnalités **Gérer les utilisateurs**, **Gérer les quiz** et **Gère les admin**.
- Les fonctionnalités **Consulter le quiz**, **Accéder à son profil**, **s'inscrire**, **Gérer les utilisateurs**, **Gérer les quiz** et **Gère les admin** incluent la fonctionnalité **Authentification** (indiqué par des lignes en pointillés et le stéréotype **<<Include>>**).

Cette application utilise deux catégories d'utilisateurs et une d'administrateurs :

- Utilisateur connecté : Permet de consulter toutes les fonctionnalités de la plateforme (voir les cours et passer les questionnaires et consulter le profil)
- Utilisateur normale (non connecte) : Collecter les informations sur les études au lycée et les études supérieurs.
- Il y a aussi un côté d'administration pour la gestion totale de la base de données.

3. Diagrammes de séquence

Le Diagramme de séquence décrit les activités d'une manière détaillée selon un cadre spatiotemporel.

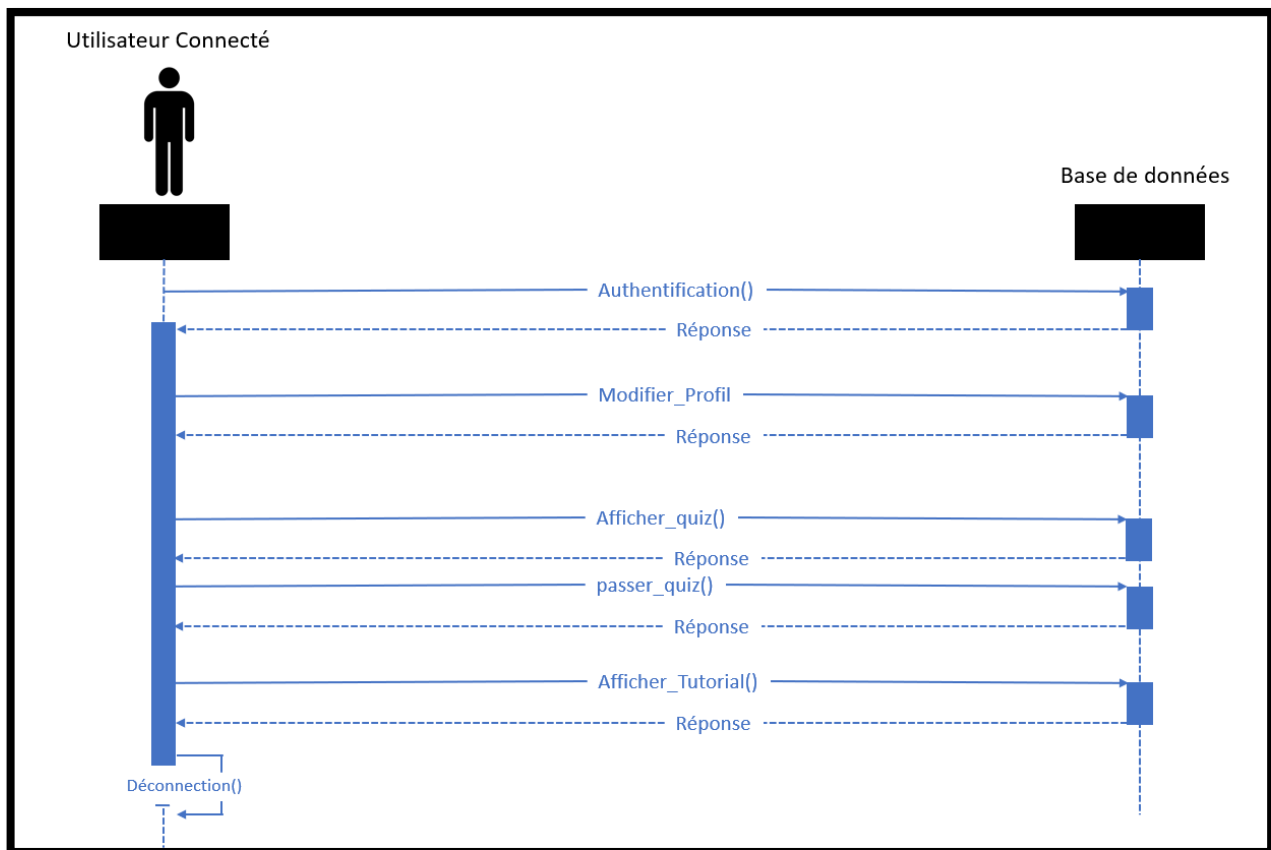


Figure 2 : Diagramme de séquence (utilisateur connecté)

Ce diagramme montre comment l'utilisateur interagit avec la base de données après l'authentification et comment il accède à leur fonctionnalité à l'aide des requêtes SQL.



Figure 3 : Diagramme de séquence (administrateur)

Ce diagramme montre comment les administrateurs gèrent à tous égards la base de données après l'authentification.

4. Diagrammes d'activité

Fait nous savoir les activités, par Exemple l'activité consulter le cours fait par l'utilisateur. Ainsi que les couloirs d'activités.

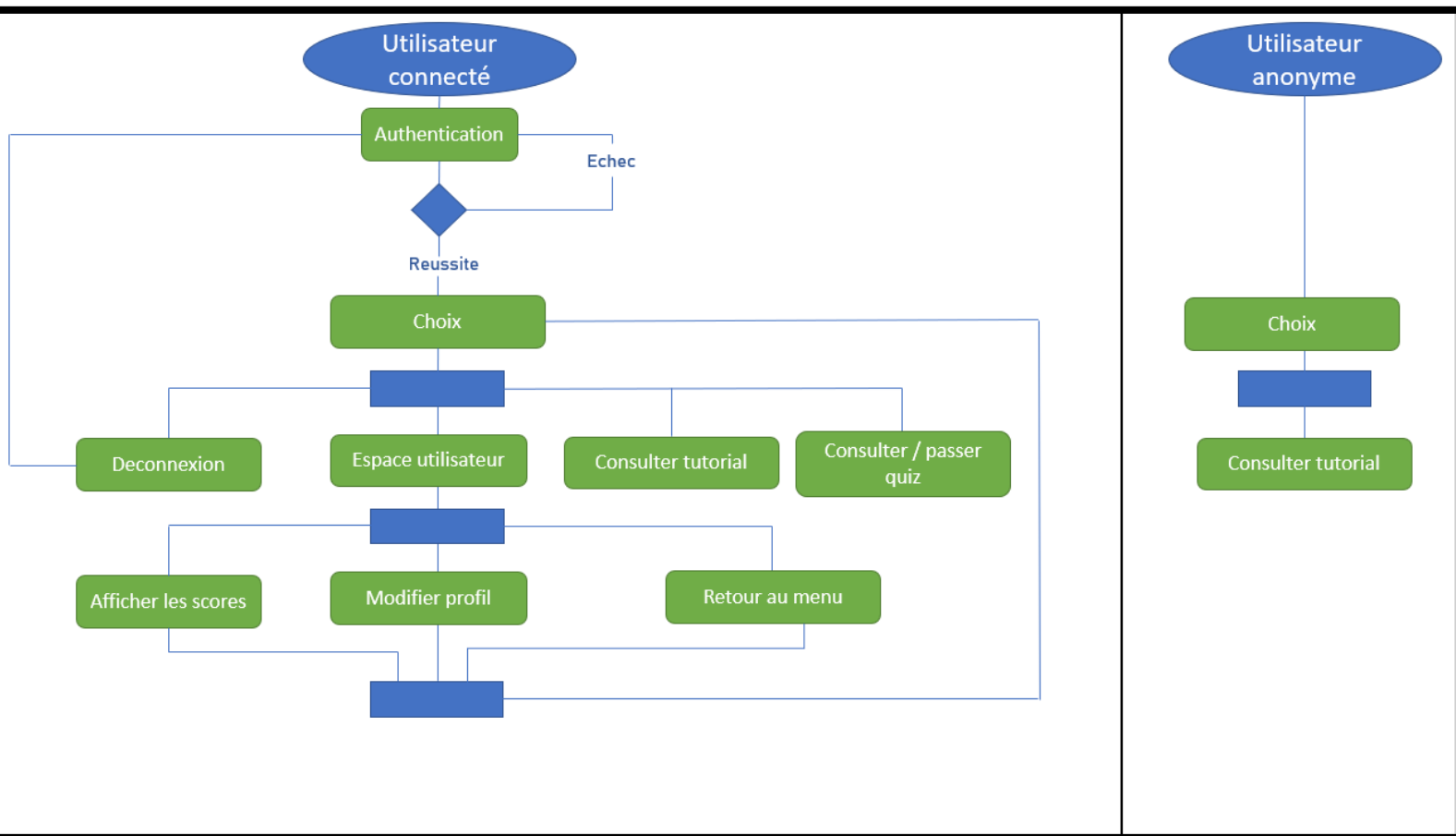


Figure 4 : Diagramme d'activité (utilisateur anonyme et connecté)

Ce diagramme présente toutes les activités offertes pour les utilisateurs ou la hiérarchie du site web de cote utilisateur.

Si l'utilisateur est authentifié d'une manière correcte il peut consulter les cours et les questionnaires et voir son profil ainsi il peut modifier son profil et afficher son score et finalement il peut se déconnecter.

Au temps que l'utilisateur anonyme (non connecté) peut justement consulter les tutoriels

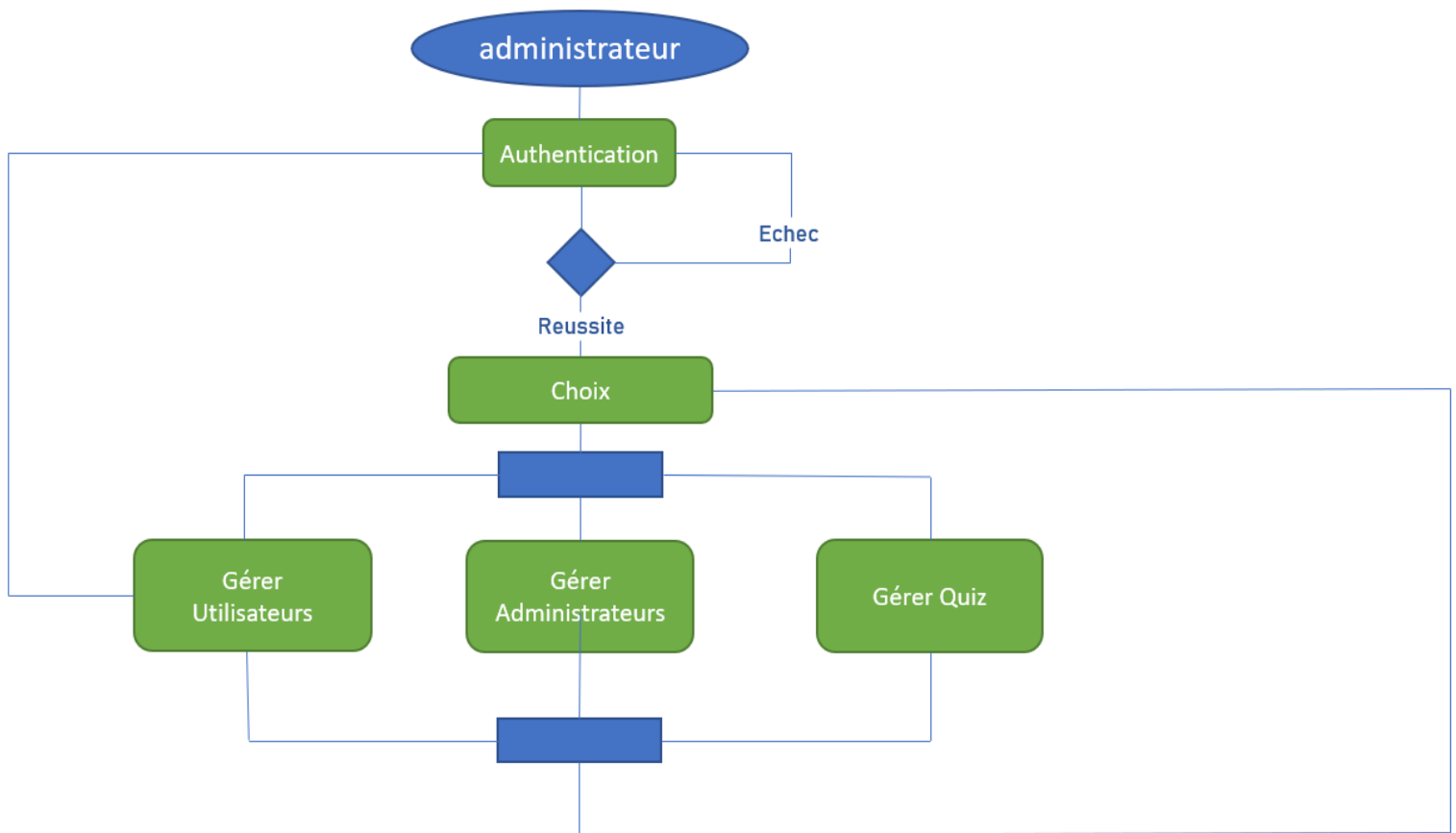


Figure 5 : Diagramme d'activité (administrateur)

Cette partie d'activité est pour les administrateurs de la plateforme après l'authentification ils peuvent gérer les utilisateurs connectés et les questionnaires autrement dit l'administrateur a un contact direct avec la base de données.

5. Modèle relationnel de données

A) MCD (modèle conceptuel de données)

Représentation logique de l'organisation des informations et de leurs relations.

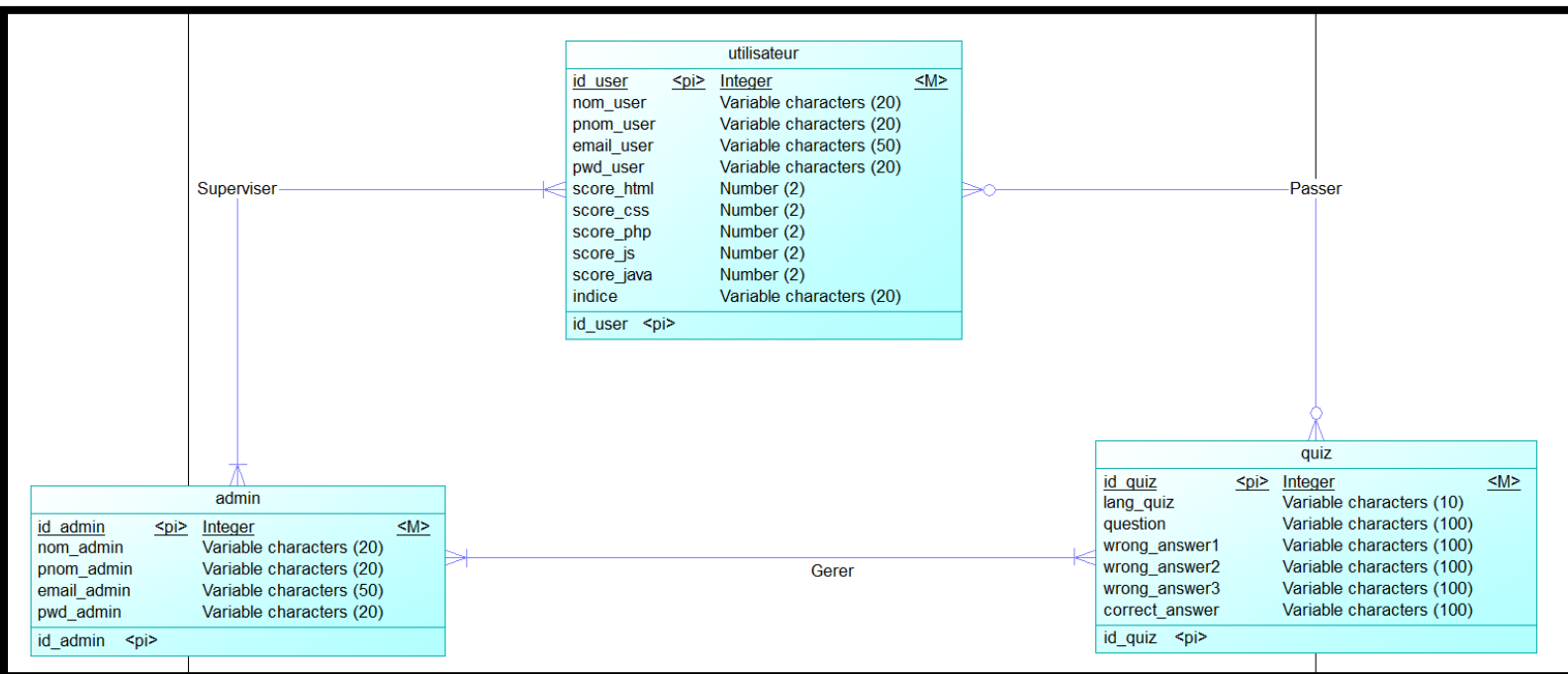


Figure 6 : Modèle Conceptuel de Données (MCD)

On a trois tables :

1. **Utilisateur** : contient toutes les informations concernant les utilisateurs :
Le nom, le prénom, l'email, le mot de passe et les scores, l'indice au cas où il a oublié le mot de passe de compte.
2. **Admin** : contient les informations concernant les administrateurs :
Le nom, le prénom, l'email, le mot de passe et l'indice.
3. **Quiz** : contient les caractéristiques du questionnaire de quel langage, les questions, les fausses réponses, les vraies réponses.

B) MLD (le modèle logique de données)

La représentation en ligne du schéma représentant la structure de la base de données.

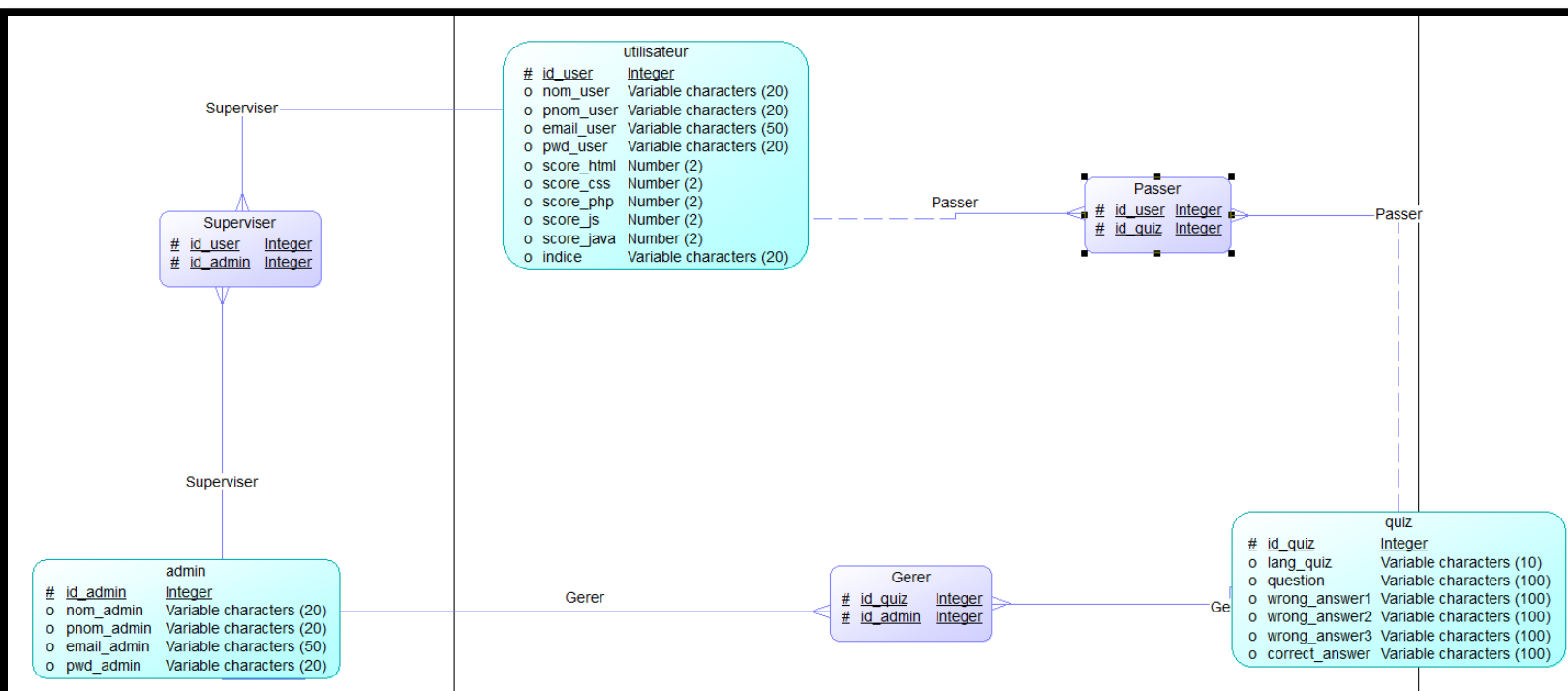


Figure 7 : Modèle Logique de Données (MLD)

Un admin peut superviser un ou plusieurs utilisateurs

Un utilisateur peut être supervisé par un ou plusieurs administrateurs

Un utilisateur peut passer un ou plusieurs quiz

Un quiz peut être passe par un ou plusieurs utilisateurs

Un admin peut gérer un ou plusieurs quiz

Un quiz peut être géré par un ou plusieurs administrateurs

C) MPD (le modèle physique de données)

On a utilisé le MPD ou le modèle physique pour implémenter la base de données dans le SGBD MySQL en utilisant le langage SQL.

On a également fait usage d'un AGL qui permet de générer automatiquement la base de données.

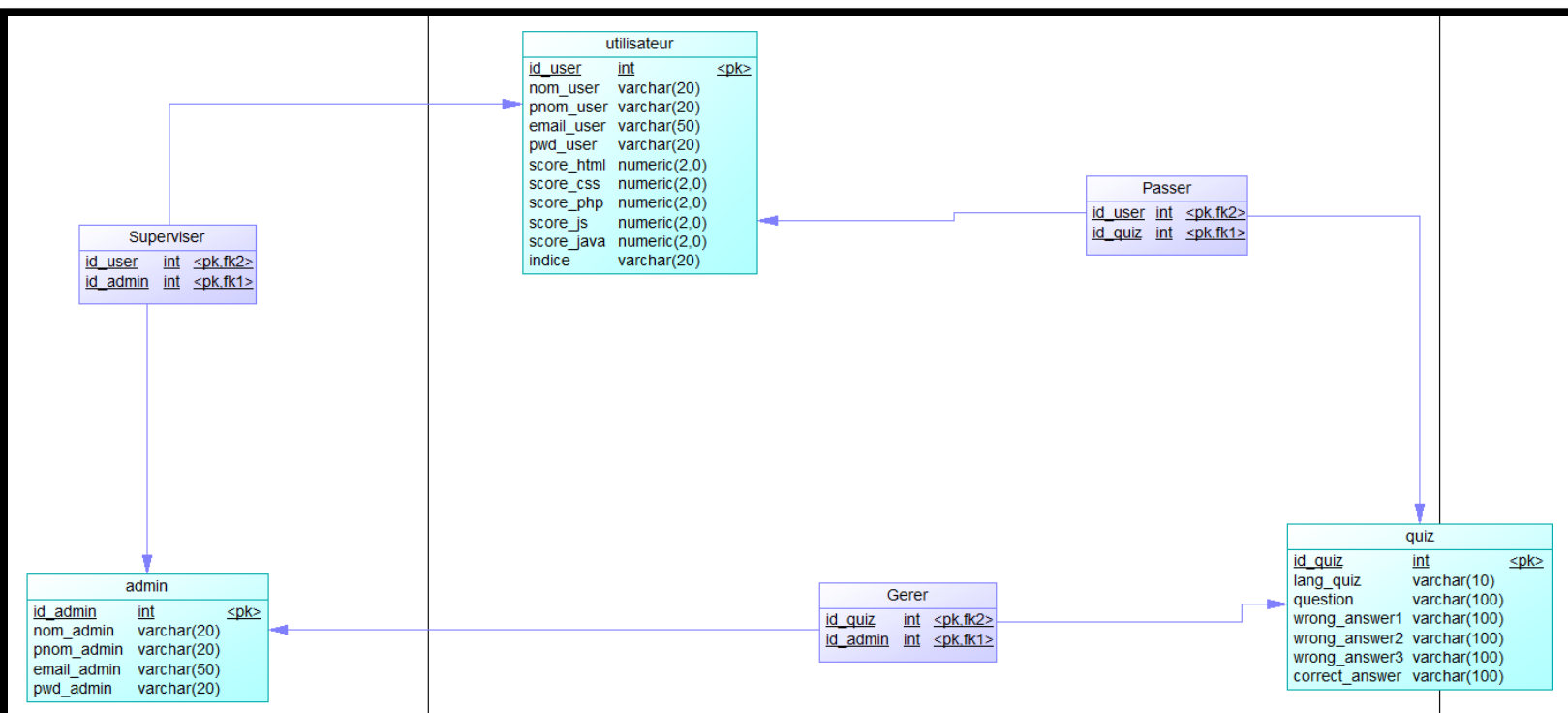


Figure 8 : Modèle Physique de Données (MPD)

Chapitre III :

La réalisation

I. Introduction

Nous arrivons maintenant à la phase ultime. Cette dernière partie est la plus importante puisqu'elle met en réalité toute la théorie précédente. Dans un premier temps nous présentons l'environnement de réalisation sur le plan logiciel. Dans un second temps nous présentons quelques interfaces de notre site web.

4. Présentation du Site

A. Partie Utilisateur

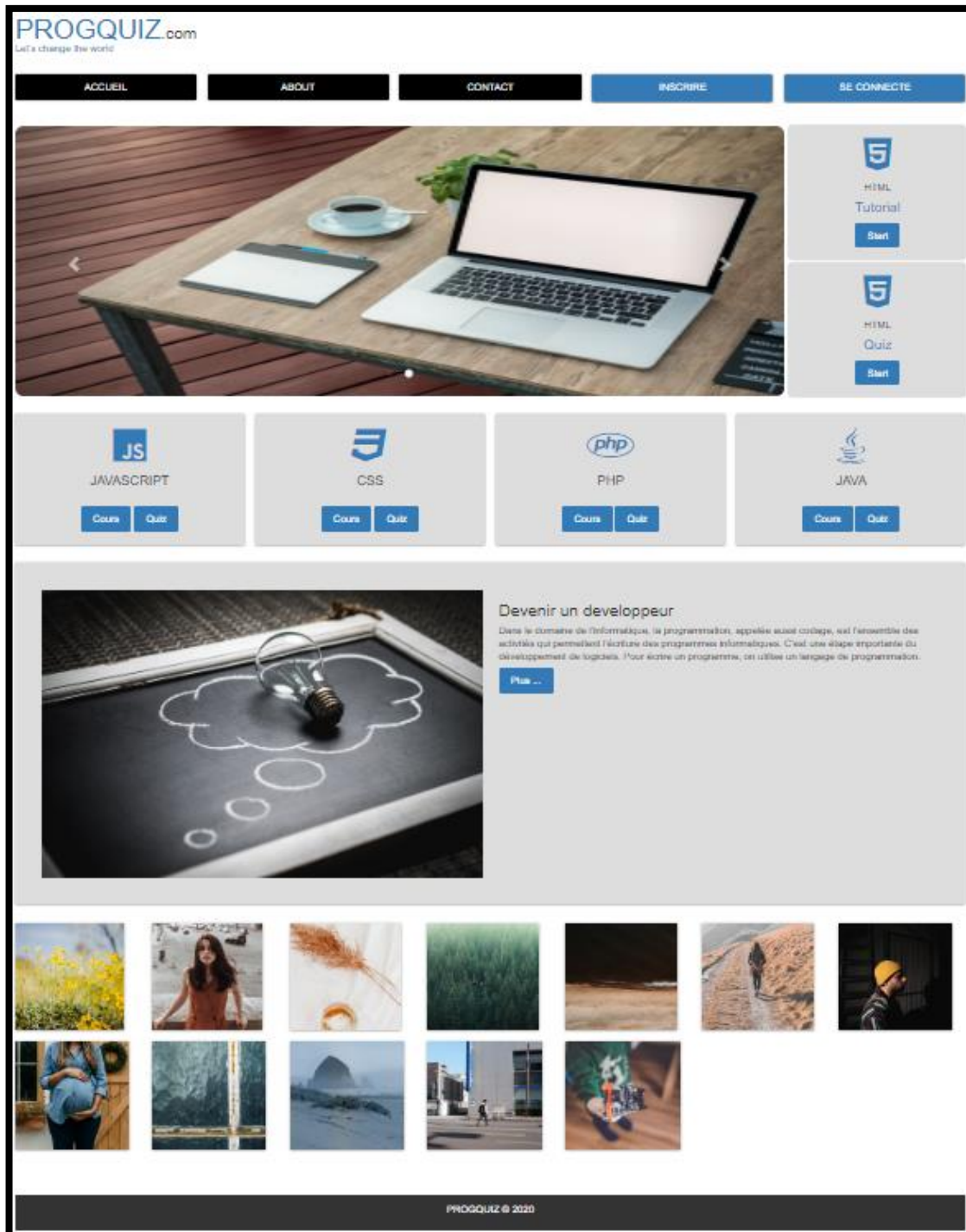


Figure 9 : Page « index » (avant se connecter)

La page index contient les langages disponibles sur notre plateforme, chaque block de langage contient deux boutons cours et quiz :

- Le cours est accessible pour tous les types des utilisateurs (Connectes et non Connectes)
- Le quiz est accessible juste pour les utilisateurs connectes, lorsqu'un utilisateur non connecte tape sur le bouton quiz le programme va le rediriger vers la page se connecter.
- Ensuite il y a un article sur comment devenir un développeur pour aider les débutants en programmation et donner des conseils.
- Avant le pied de page, on trouve un portfolio organisé avec le grid pour donner à notre page un sens d'énergie.

PROGQUIZ.com

Let's change the world

ACCUEIL

ABOUT

CONTACT

PROFILE

LOGOUT



5
HTML
Tutorial
Start

5
HTML
Quiz
Start

Figure 10 : Page « index » (après se connecter)

- ✚ Lorsque l'utilisateur se connecte le programme ouvre une session automatiquement.
- ✚ L'utilisateur a le droit de consulter son profile et de consulter ses résultats.

Figure 11 : Page « Inscire »

- ✚ Le Formulaire est réalisé par Framework Bootstrap3
- ✚ Tous les champs sont obligatoires par l'option html (REQUIRED).
- ✚ Le Champ indice pour la récupération du compte au cas où l'utilisateur a oublié le mot de passe.
- ✚ Lorsque l'utilisateur crée le compte ses données seront enregistrées automatiquement dans la base de données.
- ✚ Si l'email est déjà utilisé le système affiche le message suivant :

Ce email deja inscrit

Figure 12 : Erreur « ce email déjà inscrit »

- ✚ Si le champ mot de passe et la confirmation ne sont pas identiques le système affiche le message suivant :

les mots de passe ne sont pas identique

Figure 13 : Erreur « mots de passe ne sont pas identiques »

PROGQUIZ.com

ACCUEIL ABOUT CONTACT INSCRIRE SE CONNECTE

CONNEXION

Email Address

Password

CONNECTE

[Mot de passe oublié ?](#)

Figure I4 : Page « se connecte »

- ✚ Le Formulaire est réalisé par Framework Bootstrap3
- ✚ Le programme va comparer les données saisites par le client avec les données enregistrées sur la base de données s'elles sont égales il le redirigera vers la page index.
- ✚ Il y a un lien Mot de passe oublié au cas où l'utilisateur oublie son mot de passe il va le rediriger vers la page motdepasseoublie.php
- ✚ Si l'une des données est incorrecte le système affiche le message suivant :

Email ou password incorrect. Réessayez !

Figure I5 : erreur « Email ou password incorrect. Réessayez ! »

PROGQUIZ.com

ACCUEIL ABOUT CONTACT INSCRIRE SE CONNECTE

CONNEXION

Email Address

Entrez L'indice

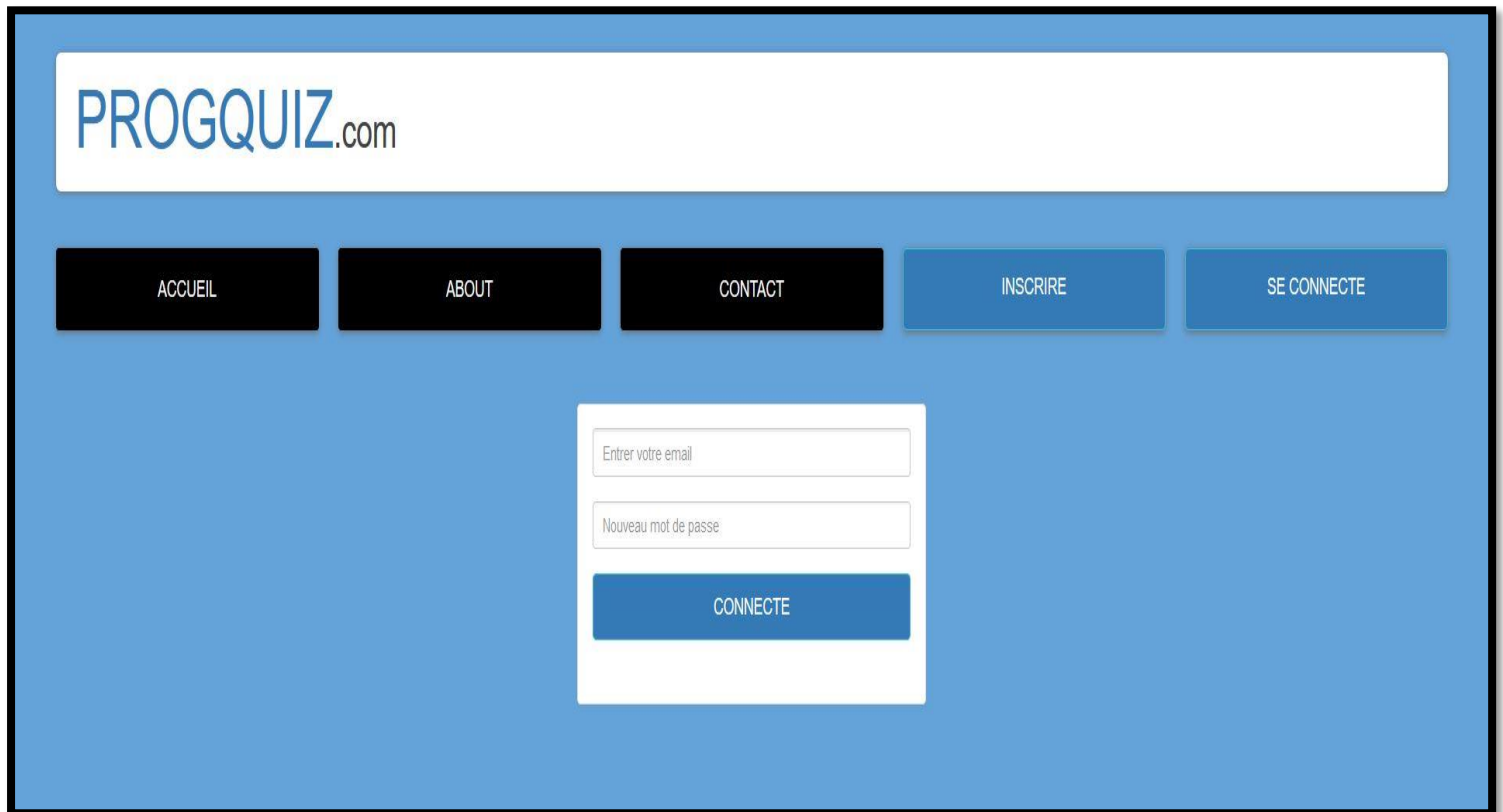
VALIDER

Figure 16 : Page « mot de passe oublié »

- ✚ Le Formulaire est réalisé par Framework Bootstrap3
- ✚ A partir de l'email le programme va comparer l'indice tape par l'utilisateur avec l'indice enregistré dans la base de données s'ils sont égaux il va le rediriger vers la page ajouter le nouveau mot de passe.
- ✚ Si l'une des données est incorrecte le système affiche le message suivant :

indice ou Email incorrect. Réessayez !

Figure 17 : erreur « indice ou Email incorrect. Réessayez ! »



PROGQUIZ.com

ACCUEIL ABOUT CONTACT INSCRIRE SE CONNECTE

Entrer votre email

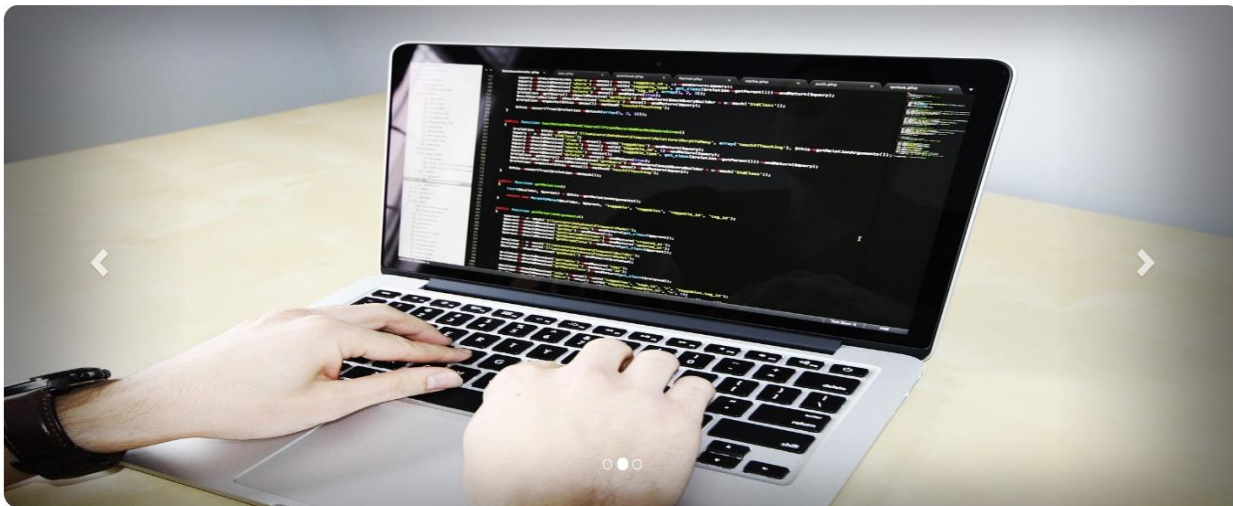
Nouveau mot de passe

CONNECTE

Figure 18 : Page « Changer le mot de passe »

- ✚ Le Formulaire est réalisé par Framework Bootstrap3
- ✚ A partir de l'email le système va envoyer une requête pour changer le mot de passe pour ce compte.
- ✚ Ensuite il va vous rediriger vers la page se connecter

PROGQUIZ.com
Let's change the world

[ACCUEIL](#)[ABOUT](#)[CONTACT](#)[PROFILE](#)[LOGOUT](#)

HTML
Tutorial



HTML
Quiz

Start

Figure 19 : Partie tutorial

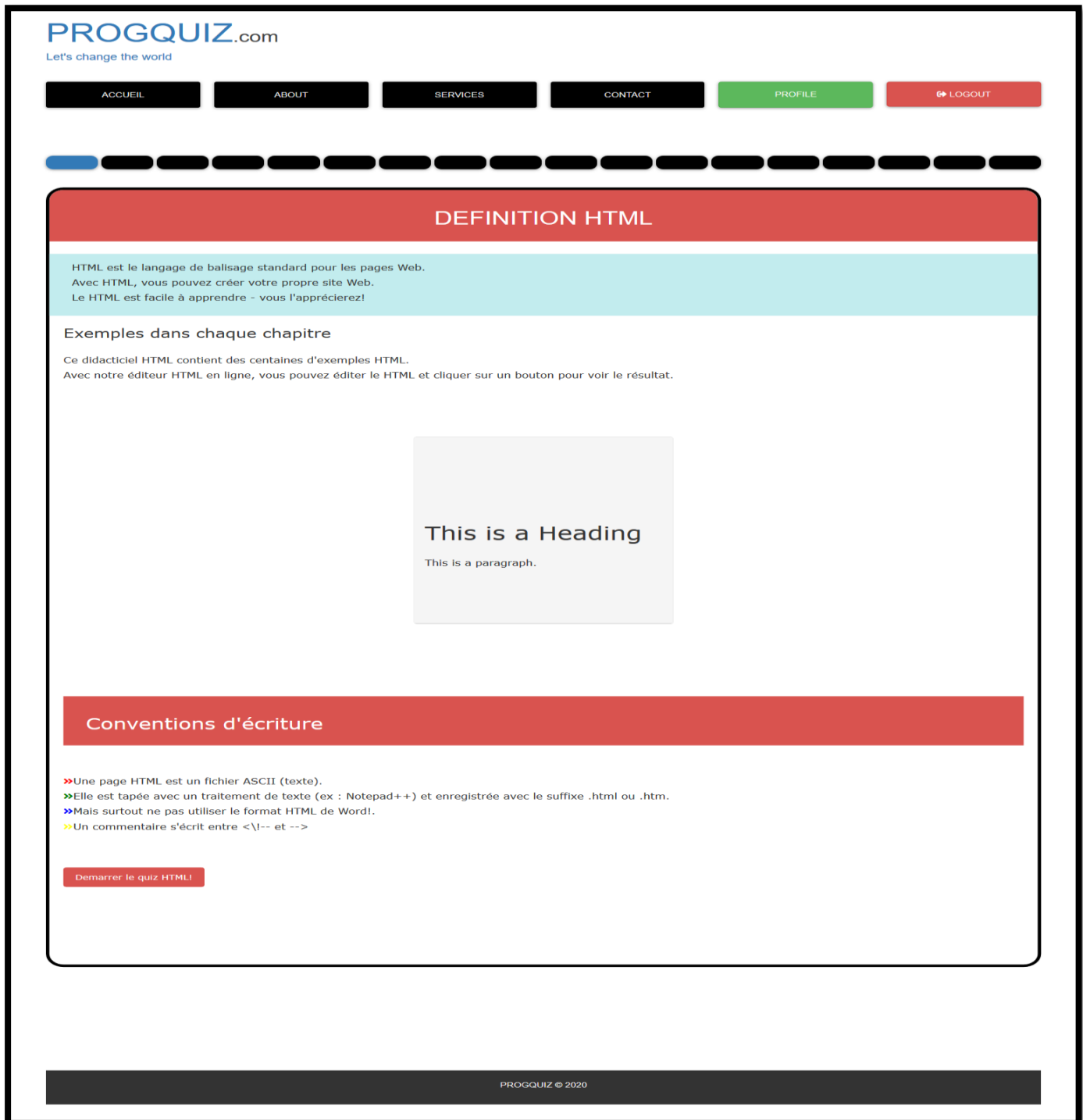


Figure 20 : Page « tutoriel de html »

Analyse de la page

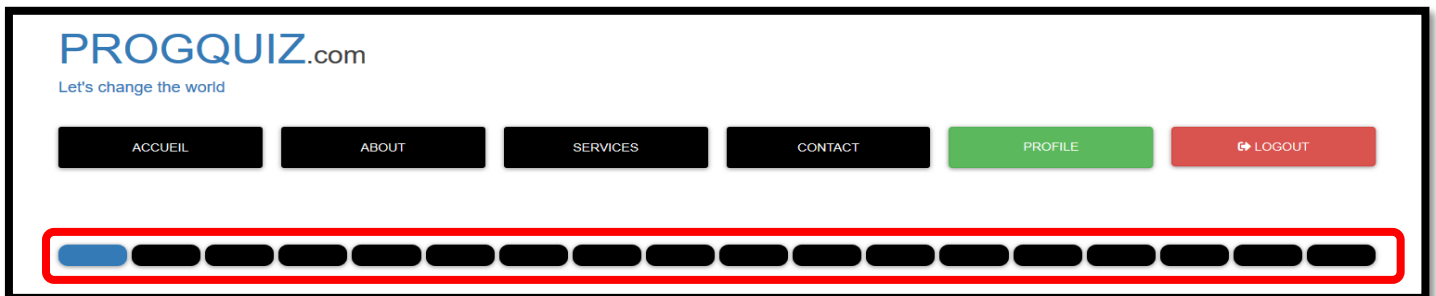


Figure 21 : Bar survole du « tutorial html »

L'affichage des Chapitres du cours pour chaque survole



Figure 22 : exemple I – ' Définition HTML '

Mise en forme des caractères

`<\font face="police1[,police2,...] size = "s|+s|-s" color = "#RRVVBB"> ... `

FACE : la première police installée est utilisée. Ne proposer que des polices dont on est sûr qu'elles sont disponibles sur l'ordinateur de consultation (Arial/Helvetica et Times New Roman/Times)

SIZE : 1..7 (taille absolue) ou +1, +2... (taille relative par rapport à la valeur spécifiée dans BASEFONT) Les balises `<\font>` `` peuvent être imbriquées

`<\font face="..."><\font size="+1">toto`
est équivalent à :
`<\font face="..." size="+1">toto`

Demarrer le quiz HTML!

1 2

Figure 23 : exemple 2 – ‘ Mise en forme des caractères ’

Au cas où le Chapitre est long les pages sont divisées à l'aide de Bootstrap

PROGQUIZ.com
Let's change the world

[ACCUEIL](#)[ABOUT](#)[CONTACT](#)[PROFILE](#)[LOGOUT](#)

HTML
Tutorial

[Start](#)

HTML
Quiz

[Start](#)

Figure 24 : Partie Quiz

PROGQUIZ.com
Let's change the world

ACCUEIL ABOUT CONTACT **PROFILE** LOGOUT

Question 1/10

Le role du HTML est de...

- ☐ Dynamiser les sites Web
- ☐ Ordonner du contenu
- ☐ Mettre en forme du texte
- ☐ Creer des sites e-commerce

Question 2/10

Pour definir un titre DANS une page HTML, on utilise...

- ☐ La balise title
- ☐ La balise table
- ☐ La balise head
- ☐ L'un des balises h1, h2, ... h6

Question 3/10

Lorsque vous utilisez l'element a, vous devez obligatoirement preciser...

- ☐ Un attribut href
- ☐ Un attribut id
- ☐ Un attribut target
- ☐ Deux attributs href et target

Figure 25 : Page Quiz

...

Question 8/10

A quoi sert l'attribut alt de l'element img ?

- ☐ Juste un titre de l'image
- ☐ A donner une description de l'image si celle-ci ne peut pas s'afficher
- ☐ A donner un lien alternatif vers l'image si le premier est casse
- ☐ A afficher une deuxieme image si la premiere ne peut pas s'afficher

Question 9/10

Quel Element HTML est utilisE pour spEcifier un pied de page d'un document ou d'une section?

- ☐ Nav
- ☐ Footer
- ☐ Section
- ☐ Bas

Question 10/10

En HTML, quel attribut est utilise pour indiquer qu'un champ d'entree doit etre rempli?

- ☐ Placeholder
- ☐ Validate
- ☐ Formvalidate
- ☐ Required

Submit

Figure 26 : Page Quiz – suite I

- ✚ Lorsque l'utilisateur consulte le test avant de se connecter le programme affiche une alerte qui va rediriger l'utilisateur à la page se connecter.

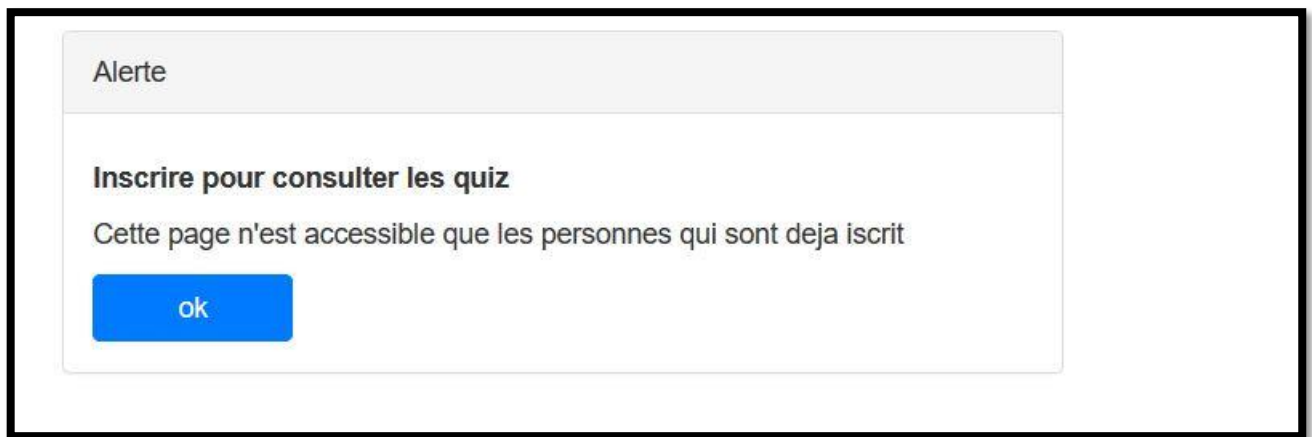


Figure 27 : Alerte pour s'inscrire

- ✚ Dans Cette page le programme détecte automatiquement la réponse si elle est correcte ou non.



Figure 28 : Exemple d'une réponse

- ✚ Il y a 10 questions de test pour chaque langage.
- ✚ Lorsque l'utilisateur tape sur le bouton submit le programme va le rediriger sur la page résultat de test.

The screenshot shows a quiz result interface. It features two main sections: a green header for 'les reponses correctes' (correct answers) displaying the number '6', and a red header for 'les reponses fautes' (incorrect answers) displaying the number '4'. At the bottom left, there is a green button labeled 'Votre Profile'.

les reponses correctes
6

les reponses fautes
4

Votre Profile

Figure 29 : résultat après le passage d'un quiz

- ✚ Le programme enregistre juste le résultat du premier test dans la base de données.
- ✚ Ce test est fait avec le langage javascript.

B. Partie Administrateur

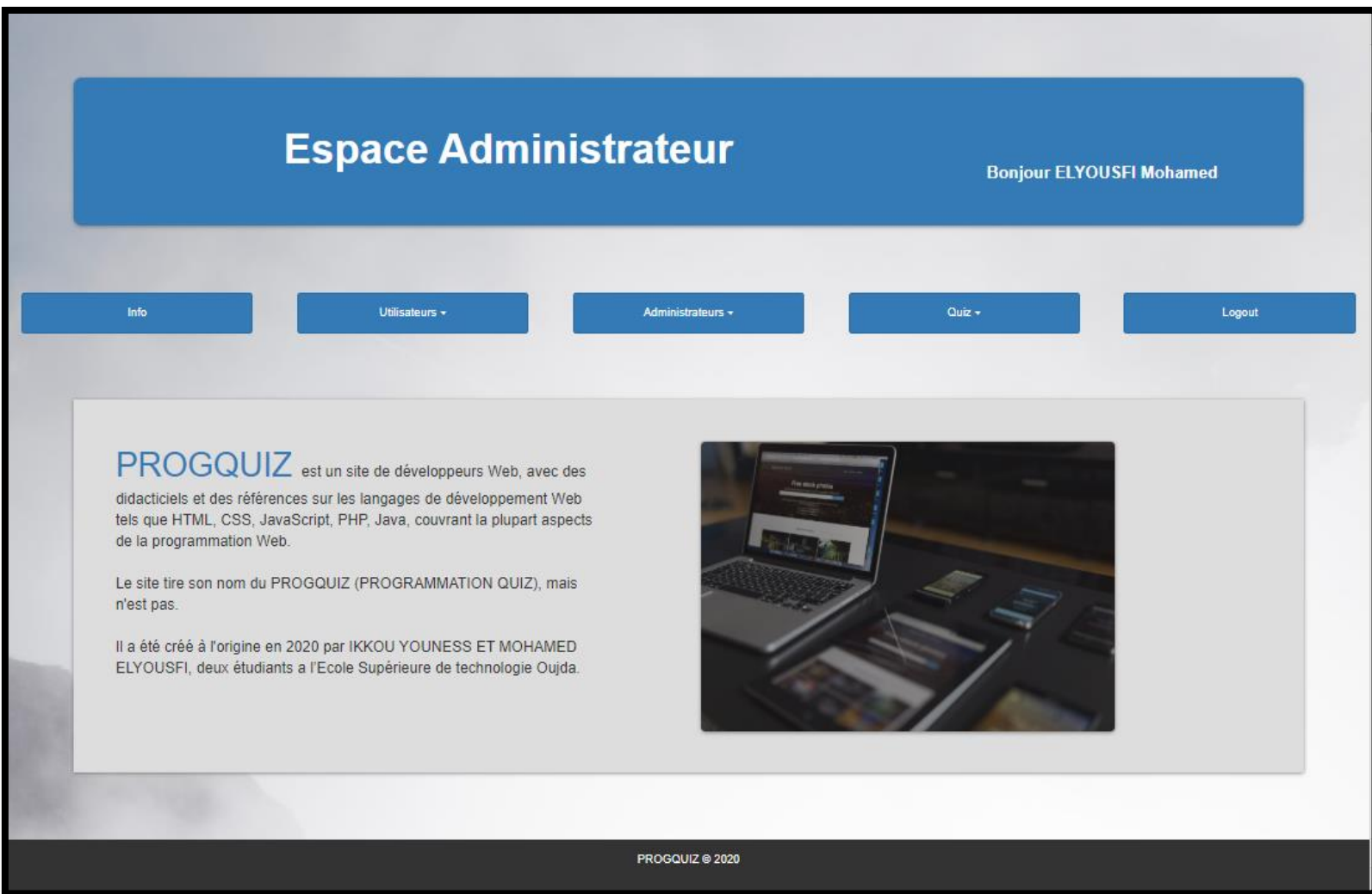


Figure 30 : Partie Administrateur

- ✚ Ce Deuxième site web est privé, est n'est accessible que par les administrateurs
- ✚ Il permet la gestion totale de la base de données c'est-à-dire

- L'affichage/l'ajout/la modification/la suppression des utilisateurs :

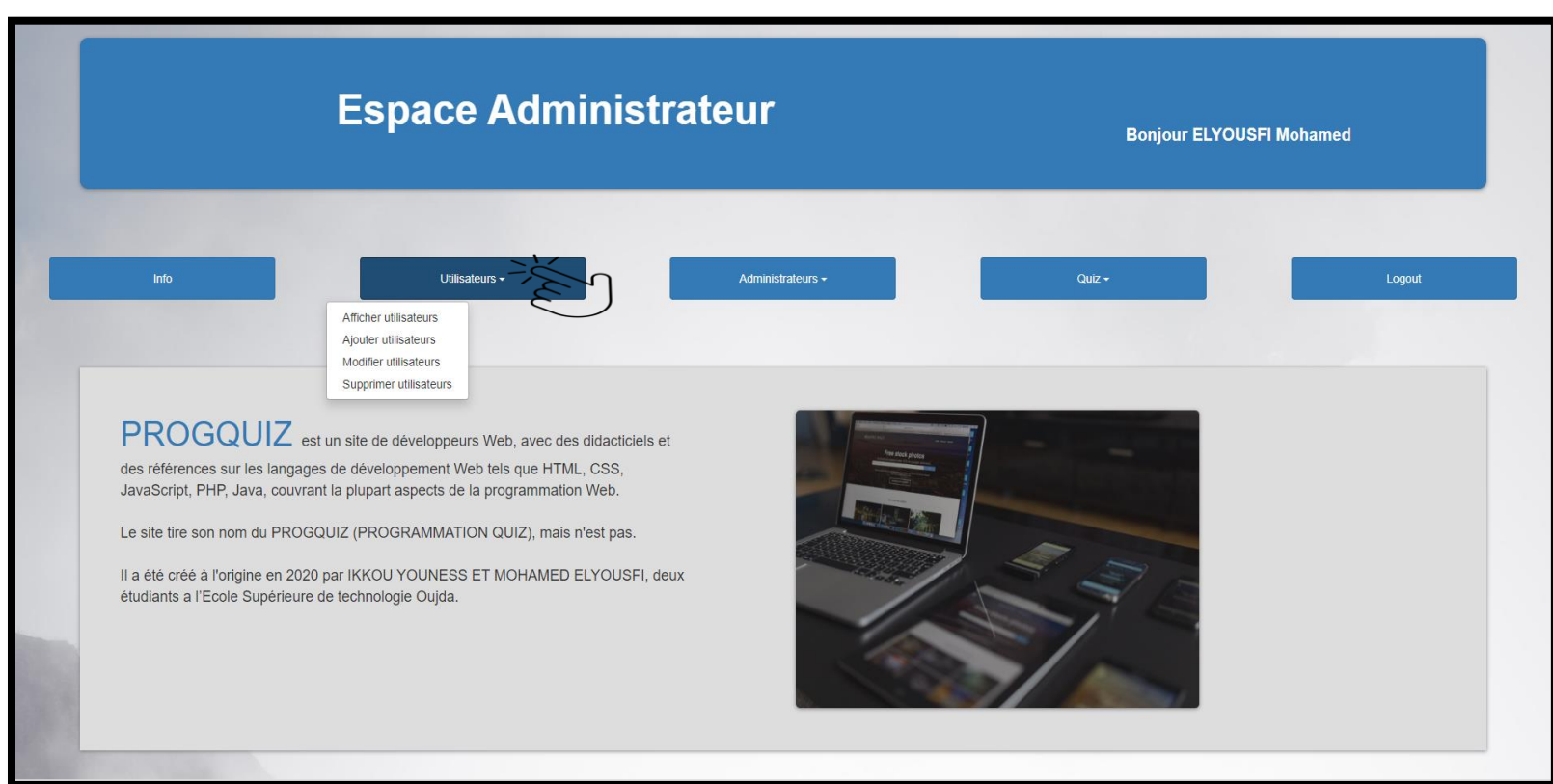


Figure 31 : pour gérer les Utilisateurs

- L’affichage/l’ajout/la modification/la suppression des administrateurs :

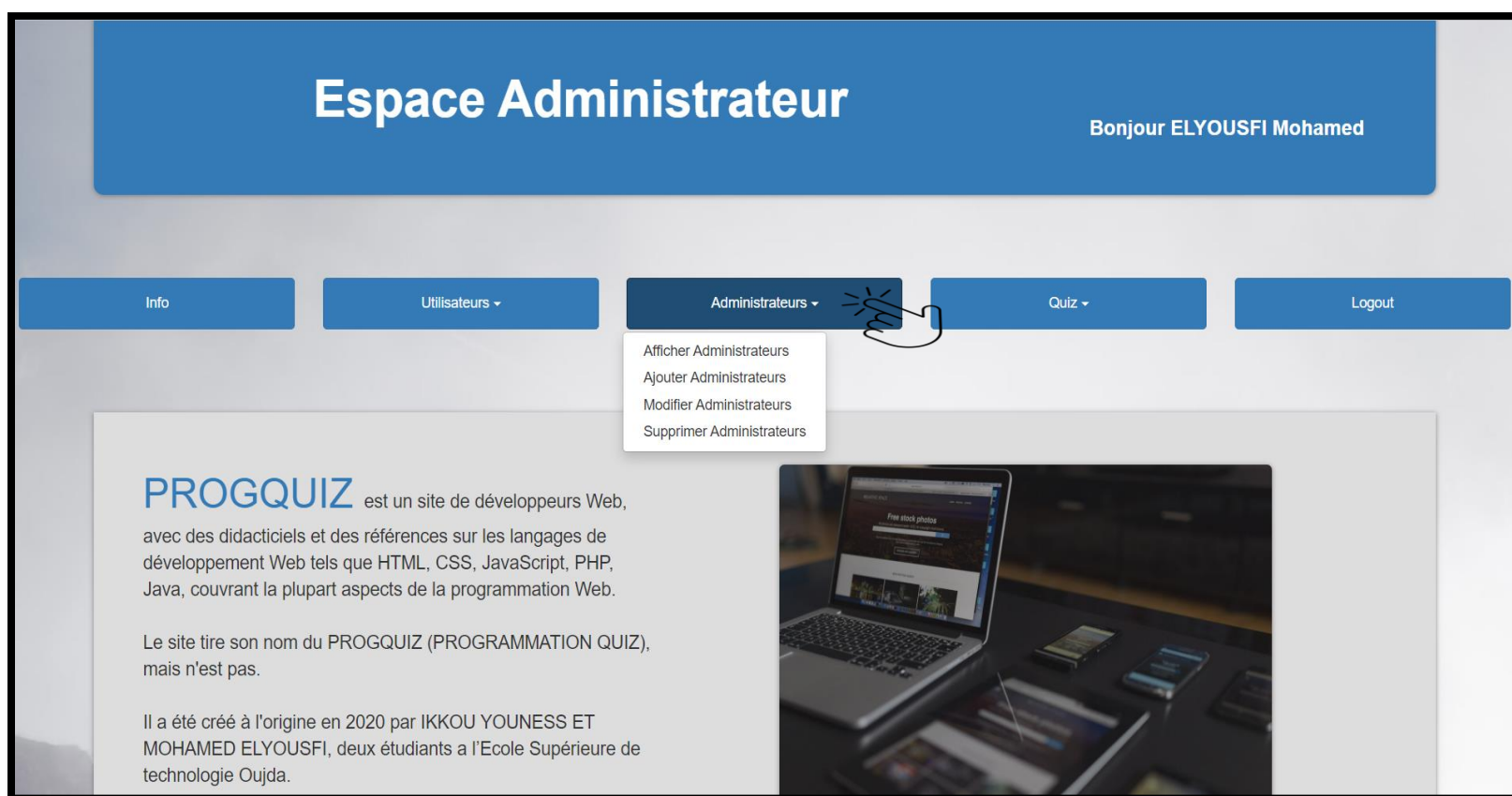


Figure 32 : pour gérer les Administrateurs

- L'affichage/l'ajout/la modification/la suppression des quiz :

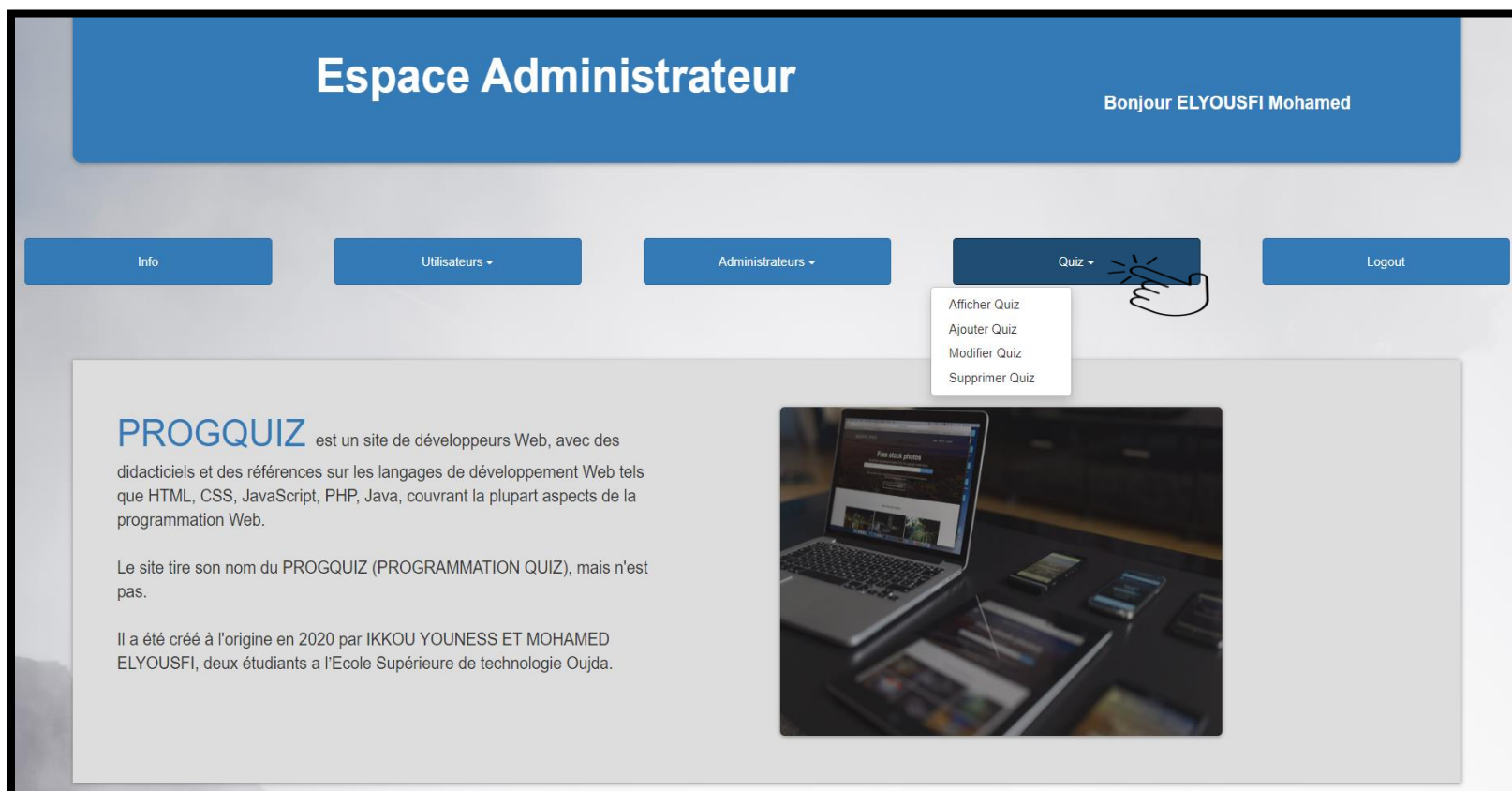


Figure 33 : pour gérer les Quiz

Conclusion

Dans ce rapport on a traité notre projet de fin d'étude concernant la réalisation d'un site web d'évaluation en ligne « PROGQUIZ » à l'aide de PHP et MySQL. Cette application offre à ses utilisateurs des fonctionnalités diverses telle que la consultation des cours et des quiz. En effet, on a trouvé dans ce projet une occasion de mettre en pratique nos connaissances sur la programmation web acquises durant notre formation à l'école supérieure de technologie Oujda.

Enfin, ce projet n'arrête pas ici il y a plein de fonctionnalités utiles qui peuvent être ajoutées pour qu'il soit plus facile à utiliser et ses services soient plus fiables.

Webographie

- <https://www.w3schools.com/>
- <https://fr.wikipedia.org/>
- <https://getbootstrap.com/>
- <https://fontawesome.com/>