



**Université Abdelmalek Essaadi**  
**Faculté des Sciences et techniques de Tanger**  
**Département Génie Informatique**  
Année universitaire : 2021/2022  
Cycle d'ingénieur : LSI, S2



logiciels et systèmes intelligent

# Projet de fin de module

## développement Front end

### Conception et réalisation d'une application web

### clone de Fiverr

Réaliser par :

DAOUAN MOHAMMED

FRIKH SAID

Encadré par :

Pr. AACHAK LOTFI

Année universitaire 2022-2023



---

# REMERCIEMENTS

---

Nous adressons nos sincères remerciements à notre Professeur **Pr. Lotfi EL AACHAK** qui mérite toute notre gratitude. Merci pour sa bonne volonté, sa patience et ses précieux conseils, ainsi que pour la pertinence de ses remarques.

Ces remerciements vont tout au corps professoral et administratif de **la Faculté des Sciences et Techniques de Tanger**, spécialement ceux du département Informatique pour la richesse et la qualité de leur enseignement et qui déploient de grands efforts pour assurer à leurs étudiants une formation actualisée.

---

# TABLE DES MATIÈRES

---

Table des figures	iv
Liste des tableaux	v
Introduction	1
<b>1 Analyse et Conception</b>	<b>2</b>
1.1 Introduction . . . . .	2
1.2 Identifications des acteurs . . . . .	2
1.2.1 Un client . . . . .	2
1.2.2 Un freelanceur . . . . .	2
1.2.3 Un visiteur . . . . .	3
1.3 Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	3
1.4 Diagramme d'activité . . . . .	4
1.5 Diagramme de classes . . . . .	5
1.6 Conclusion . . . . .	6
<b>2 Introduction aux technologies utilisées</b>	<b>7</b>
2.1 section1 . . . . .	7
2.1.1 sub-sec1 . . . . .	7
2.1.2 sub-sec2 . . . . .	7
2.2 section2 . . . . .	7
<b>3 Chapitre 3</b>	<b>8</b>
3.1 section1 . . . . .	8
3.1.1 sub-sec1 . . . . .	8
3.1.2 sub-sec2 . . . . .	8
3.2 section2 . . . . .	8
Conclusion et perspectives	9
Bibliographie	10

---

## TABLE DES FIGURES

---

1.1	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	3
1.2	Diagramme d'activité . . . . .	4
1.3	Diagramme de classes . . . . .	5

---

# LISTE DES TABLEAUX

---

---

# INTRODUCTION

---

Le développement Front-End occupe une place primordiale dans la création d'applications web modernes et conviviales. Dans le cadre de notre projet de fin de module, notre objectif est de mettre en place une application web en utilisant le concept de Web Progressive Application (PWA). Cette application sera conçue comme un clone de plateformes bien connues telles que Fiverr ou Freelancer, qui facilitent les interactions entre freelancers et clients à la recherche de services spécifiques.

L'objectif de notre projet est de créer une application web qui offre une expérience utilisateur fluide, rapide et réactive, à la fois sur ordinateur et sur les appareils mobiles. En utilisant les principes de la PWA, nous nous assurerons que l'application est accessible même en l'absence d'une connexion Internet stable, permettant ainsi aux utilisateurs de l'utiliser en mode hors ligne.

Notre objectif est de fournir aux utilisateurs une expérience similaire à celle des plateformes existantes, avec des fonctionnalités telles que la création de profils d'utilisateur, la recherche et la publication de projets, la gestion des transactions et des paiements, et bien plus encore. Nous accorderons une attention particulière à l'optimisation des performances et à l'accessibilité de l'application, afin de garantir une expérience utilisateur optimale pour tous les utilisateurs.

---

# ANALYSE ET CONCEPTION

---

## 1.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons aborder la conception de notre application web qui vise à créer une plate-forme similaire à Fiverr, Freelancer, etc. Nous examinerons les différents aspects de la conception, y compris les acteurs impliqués, les cas d'utilisation de chaque acteur, les diagrammes d'activité et les classes utilisées dans l'application.

## 1.2 Identifications des acteurs

Nous commencerons par identifier les acteurs principaux de notre application web. Ces acteurs jouent des rôles clés dans l'utilisation et l'interaction avec notre plate-forme. Nous détaillerons les caractéristiques et les responsabilités de chaque acteur, en mettant l'accent sur leur rôle dans le processus global. Dans notre application web, nous identifions trois acteurs principaux : le client, le freelanceur et le visiteur

### 1.2.1 Un client

Le client est l'acteur principal de notre application, tout comme sur Fiverr. Il s'agit de l'utilisateur qui recherche des services spécifiques pour répondre à ses besoins. Le client peut créer un compte, parcourir les services proposés par les freelancers, passer des commandes, interagir avec les freelancers, négocier les prix et effectuer des paiements.

### 1.2.2 Un freelanceur

Le freelanceur est un professionnel indépendant qui propose ses services sur notre plate-forme, tout comme sur Fiverr. Le freelanceur peut créer un profil, détailler ses compétences, proposer des services, recevoir des commandes de la part des clients, communiquer avec les clients, établir des devis et recevoir des paiements pour ses services rendus.



### 1.2.3 Un visiteur

Le visiteur est un utilisateur non enregistré qui accède à notre application sans créer de compte, tout comme sur Fiverr. Les visiteurs peuvent explorer les services proposés par les freelancers et avoir un aperçu des fonctionnalités de notre application. Cependant, pour bénéficier de toutes les fonctionnalités et interagir avec les clients et les freelancers, un visiteur doit créer un compte en tant que client ou freelanceur.

## 1.3 Diagramme de cas d'utilisation

Les cas d'utilisation décrivent les différentes actions et interactions qu'un acteur peut effectuer dans notre application web.

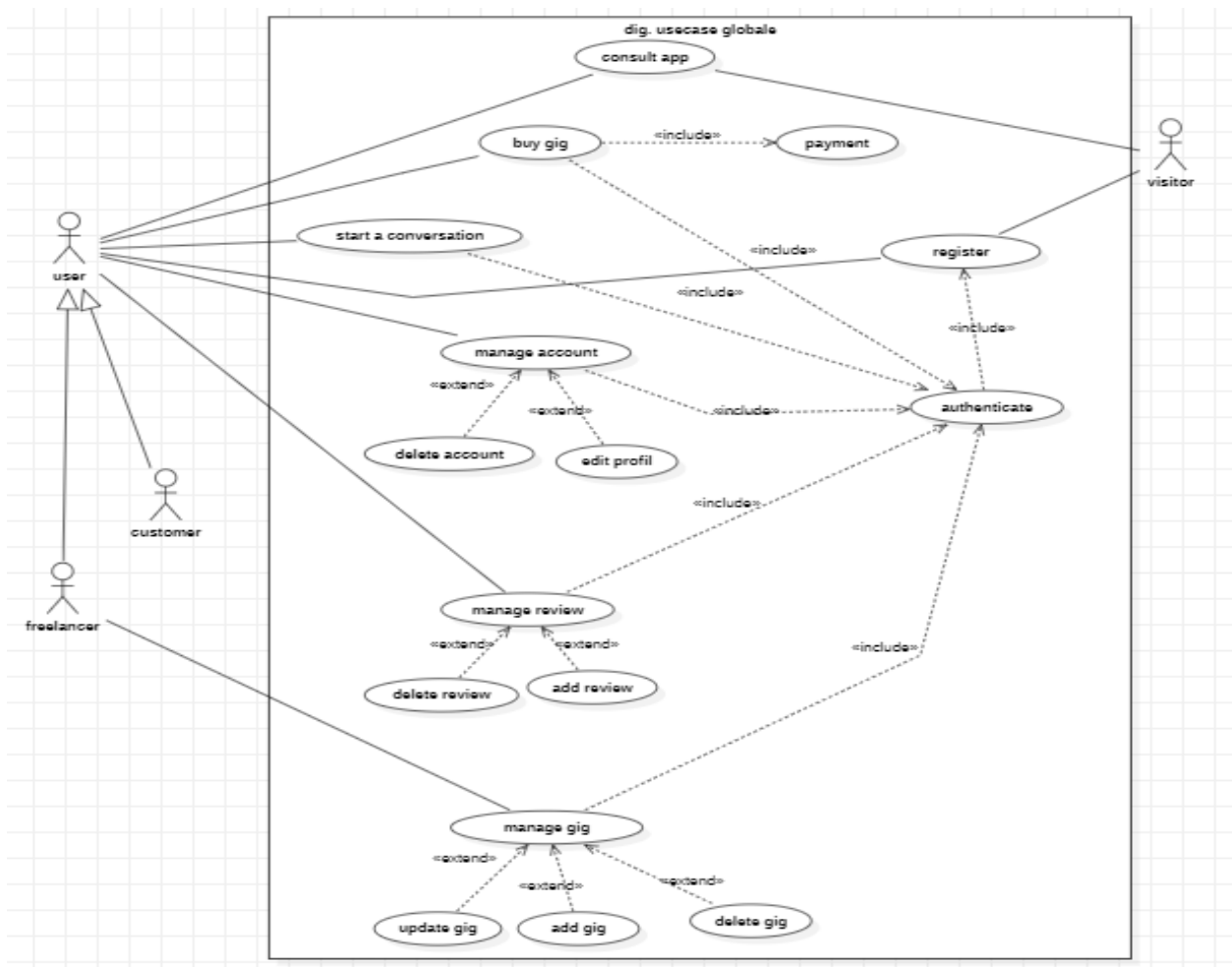


FIGURE 1.1 – Diagramme de cas d'utilisation

## 1.4 Diagramme d'activité

Les diagrammes d'activité nous permettent de visualiser le flux de travail et les étapes impliquées dans différents processus de l'application. Nous créerons des diagrammes d'activité pour représenter les actions effectuées par les acteurs et les différentes étapes du processus, du début à la fin. Cela nous aidera à comprendre la logique de fonctionnement de notre application web.

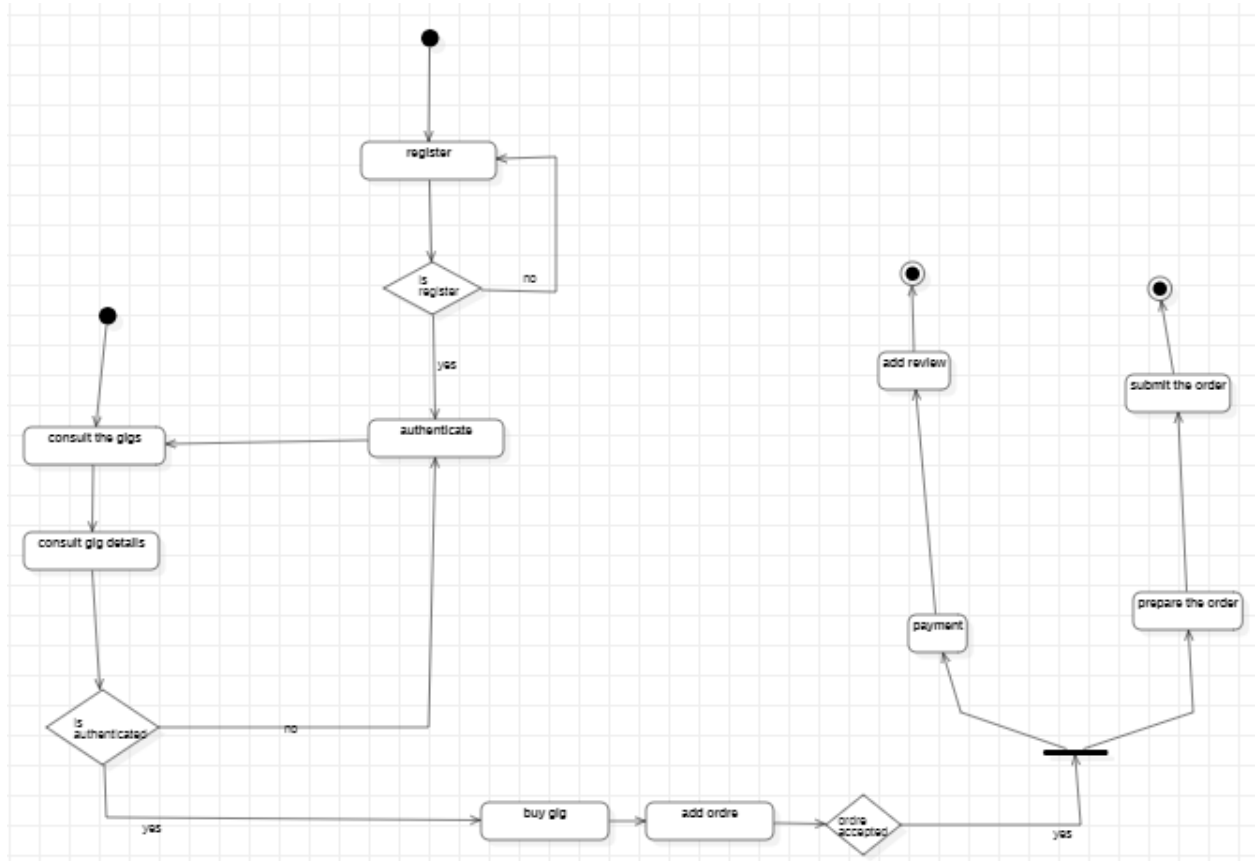


FIGURE 1.2 – Diagramme d'activité

## 1.5 Diagramme de classes

Enfin, nous examinerons les classes utilisées dans notre application web. Nous identifierons les entités principales et les objets clés qui interagissent dans notre système. Nous définirons les attributs et les méthodes de chaque classe, en mettant en évidence leurs relations et leur rôle dans le fonctionnement global de l'application.

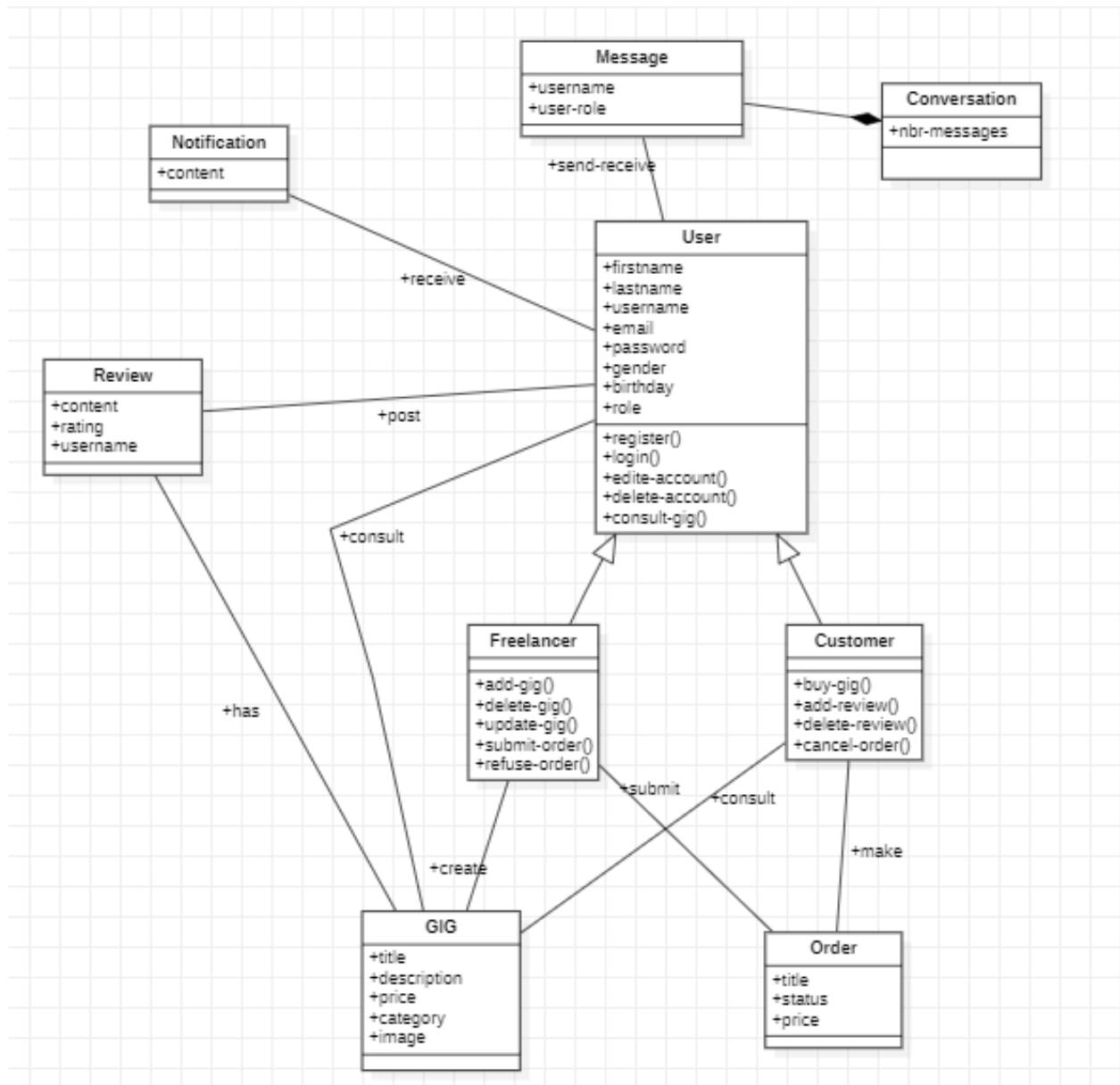


FIGURE 1.3 – Diagramme de classes

## 1.6 Conclusion

En résumé, ce chapitre se concentre sur la conception de notre application web clone de Fiverr, Freelancer, etc. Nous explorerons les acteurs impliqués, les cas d'utilisation de chaque acteur, les diagrammes d'activité et les classes utilisées. Cette analyse approfondie jettera les bases solides de notre projet et nous permettra de passer à la prochaine phase de développement avec une vision claire et une compréhension approfondie de notre application.

## ———— CHAPITRE 2 ————

---

# INTRODUCTION AUX TECHNOLOGIES UTILISÉES

---

## 2.1 section1

### 2.1.1 sub-sec1

#### 2.1.1.1 sub-sub-sec1

#### 2.1.1.2 sub-sub-sec2

### 2.1.2 sub-sec2

## 2.2 section2

## CHAPITRE 3

---

# CHAPITRE 3

---

### 3.1 section1

#### 3.1.1 sub-sec1

##### 3.1.1.1 sub-sub-sec1

##### 3.1.1.2 sub-sub-sec2

#### 3.1.2 sub-sec2

### 3.2 section2

---

## CONCLUSION ET PERSPECTIVES

---

Perspective

---

# BIBLIOGRAPHIE

---

- [1] E. S. M. F. Akhtar. *Practical Reinforcement Learning*. Packt Publishing, 2017.