
Projet Fédérateur

OWASTE : PLATEFORME COLLABORATIVE POUR COLLECTE ET
REDISTRIBUTION DE PRODUITS

Réalisé par

FETTAH Taha - GL2
OUHDANE Tarik - GL3
SAHYANE Amal- GL3
SEBBAH Hala - GL3

Encadré par

P.BAINA Salah

Évalué par

P.EL HAMLAOUI Mahmoud

Contents

1	Contexte général du projet	5
1.1	Annalyse du besoin	5
1.2	Présentation de notre solution : 0Waste	5
1.3	Cycle de développement du projet	5
1.4	Annalyse	7
1.4.1	Description fonctionnelle du projet	7
1.4.2	Cas d'utilisation	7
1.4.3	Diagramme de séquences	8
1.5	Conception Statique	10
1.5.1	Diagramme de classe	10
2	Réalisation	12
2.1	Technologies utilisées	12
2.1.1	Environnement logiciel	12
2.2	Architecture Utilisée	12
2.3	Screen Shots	13

List of Figures

1	cycle de développement en V	5
2	diagramme des cas d'utilisation	7
3	Scénario de livraison d'un produit	8
4	Scénario d'authentification	9
5	Diagramme de classes	10
6	Schema technique	12
7	Interface d'accueil	13
8	Interface d'accueil -2-	14
9	Interface Administrateur	15
10	Interface Livreur	16
11	Interface login	17
12	Interface Magasin	18

Introduction générale Dans ce rapport du projet fédérateur sont présentés les différentes étapes

d'analyse, conception et de réalisation de notre projet.

Cette application est sous forme de plateforme web de commerce et de livraison , qui vise 3 utilisateurs : les acheteurs , les vendeurs ainsi que les livreurs.

Grâce aux renseignements de notre encadrant , ainsi que des connaissances cummulée durant notre parcours académique , nous avons pus mener à succes la réalisation de ce projet . Nous avons pu mettre en oeuvre nos connainssances concernant la gestion de projet ainsi que maitriser d'avantage des technologies interessantes tel Node JS , et des algorithmes d'optimisation de route

Nous vous présentons tout au long de ce rapport, les étapes suivies ainsi que les outils et les techniques utilisées afin de réaliser ce projet.

Mots Clés : Node JS, Dijkstra algorithm, JavaScript, HTML5, CSS3.

Abstract In this report of the final year project are supported the different stages of analysis,

design and realization of our project.

This application is in the form of a web platform for trade and delivery, which targets 3 users: buyers, sellers as well as deliverers.

Thanks to the guidance from our supervisor, as well as the knowledge accumulated during our academic career, we were able to carry out the realization of this project. We were able to apply our knowledge of project management as well as master more interesting technologies such as Node JS, and route optimization algorithms

We present you throughout this report, the steps followed as well as the tools and techniques used to set up this project.

Keywords: Node JS, Dijkstra algorithm, JavaScript, HTML5, CSS3.

Chapitre 1

CONTEXTE GÉNÉRAL DU PROJET

Ce chapitre présentera la problématique donnant naissance au projet, ainsi que du déroulement générale du travail.

1 Contexte général du projet

1.1 Analyse du besoin

Il existe plusieurs applications de commerce en ligne, dans lesquels le processus sur la plateforme s'arrête en l'affichage des marchandises et l'affichage des coordonnées des utilisateurs , et d'autres qui effectuent la livraison depuis des magasins pour des produits nouveaux . Et si un individu veut vendre ou acheter un produit second hand sans avoir à ce déplacer nulpart .

1.2 Présentation de notre solution : 0Waste

Notre plateforme est dédiée à combler ce besoin . C'est une plateforme de vente et d'achat d'objets de décoration / d'électronique / vêtements utilisé , notre rôle pour ce service est d'assurer la logistique entre les deux entités

1.3 Cycle de développement du projet

Le cycle de vie que nous avons suivi pour la réalisation du projet est le cycle en V. En effet, le projet est considéré de de taille moyenne . Ainsi, les besoins sont bien définis et fixés . Le cycle en V

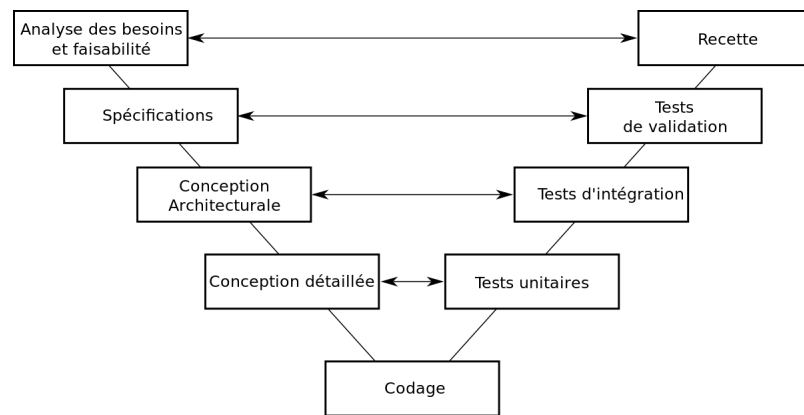


Figure 1: cycle de développement en V

possède deux types de phases différentes. Les phases de la partie montante (partie regroupant les phases de tests, validation et recette) et les phases de la partie descendante (partie regroupant les phases d'analyse et conception du projet). Comme pour un - V -, la barre de gauche est descendante et la barre de droite est montante. La partie montante (à droite) doit fournir des informations pour la partie descendante lorsque des problèmes sont rencontrés. Ce cycle met en évidence le rapport entre les phases de conceptions et celle de recettes. Il est primordial d'anticiper de prévoir dans les étapes descendantes, le résultat attendu en phases montantes.

Chapitre 2

ANNALYSE ET CONCEPTION DU PROJET

Ce chapitre met en évidence le coté conceptuel de notre application qui constitue une étape fondamentale qui précède l'implémentation. Ce chapitre permet de détailler les différentes diagrammes et scénarios à implémenter dans la phase suivante. Ceci permettra de mieux comprendre notre application.

1.4 Analyse

1.4.1 Description fonctionnelle du projet

L'application est dédiée à 3 types d'utilisateurs :

Clients

ils sont en deux types :

Vendeurs: ils peuvent ajouter ou supprimer des produits à vendre ou à donation .

Acheteurs : ils peuvent effectuer des commandes ou demander une donation

Administrateur de la plateforme :

Il s'occupe d'accepter les offres de ventes , autoriser la donation à un demandeur ainsi que de faire le suivi d'une opération de vente

Livreur

Il s'occupe de la livraison

1.4.2 Cas d'utilisation

Ce diagramme les différents cas d'utilisation de l'application.

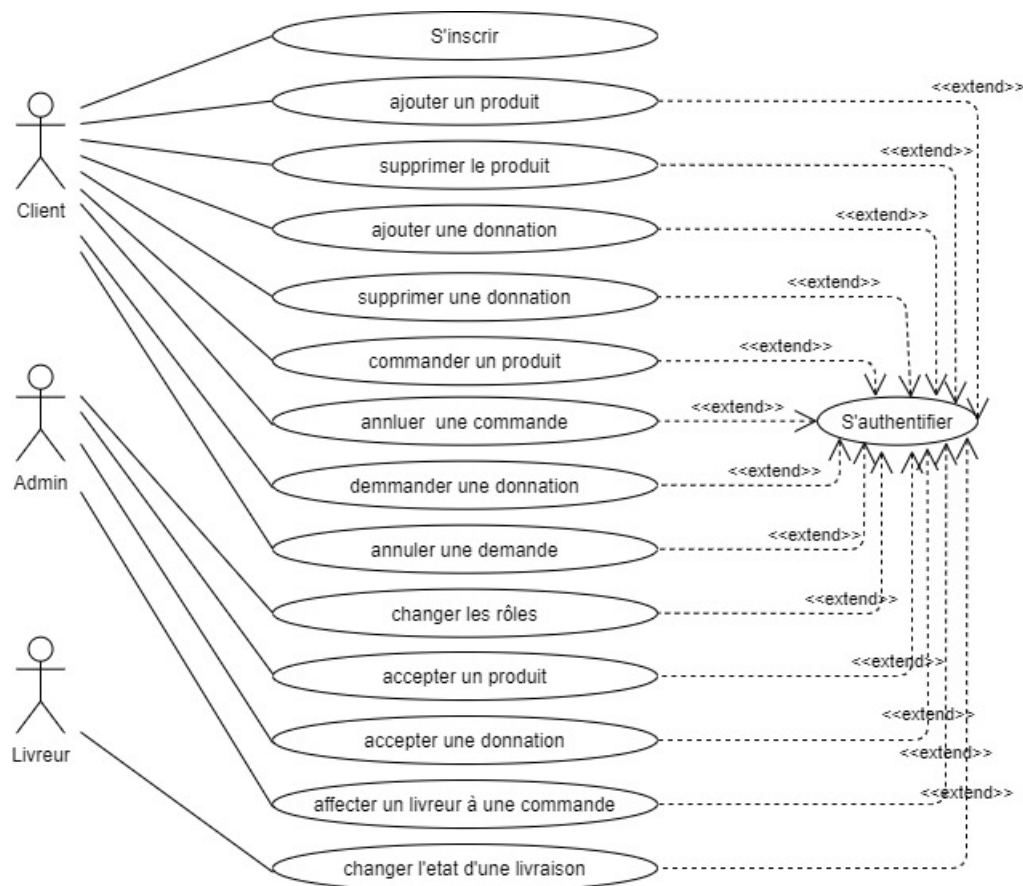


Figure 2: diagramme des cas d'utilisation

1.4.3 Diagramme de séquences

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language. Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un diagramme de cas d'utilisation.

ci dessus certains des scénario d'utilisation de l'application.

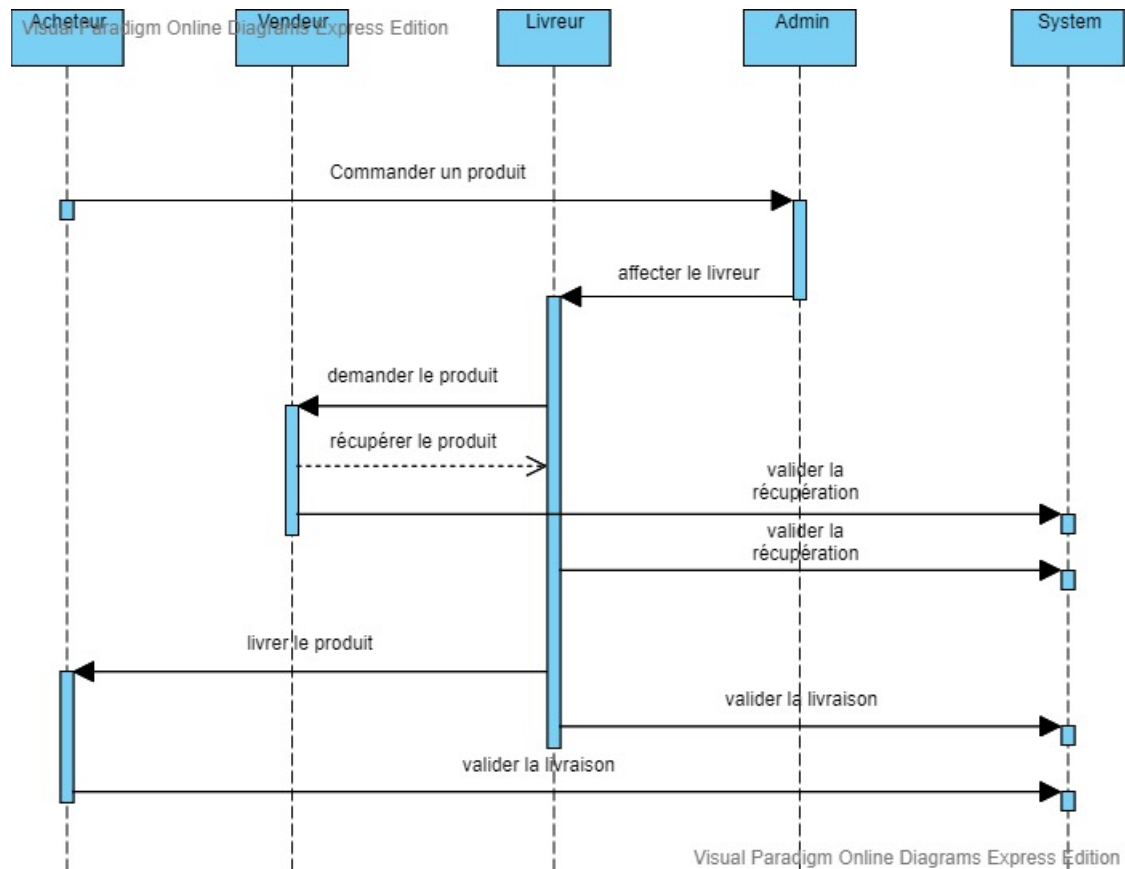


Figure 3: Scénario de livraison d'un produit

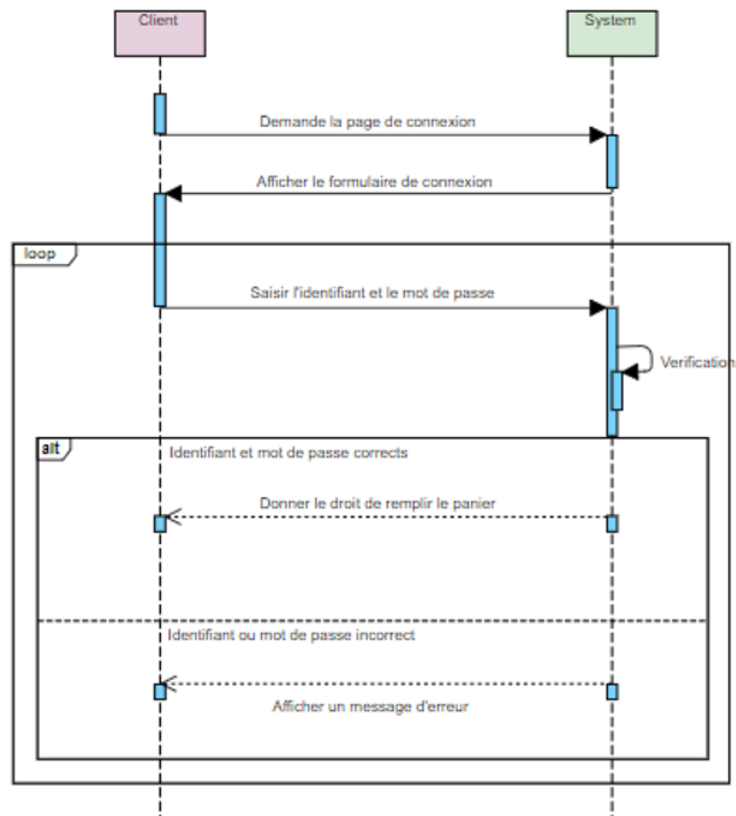


Figure 4: Scénario d'authentification

1.5 Conception Statique

1.5.1 Diagramme de classe

Le diagramme de classes représente les classes intervenant dans les système. Le diagramme de classe est une représentation statique des éléments qui composent un système et leurs relations.

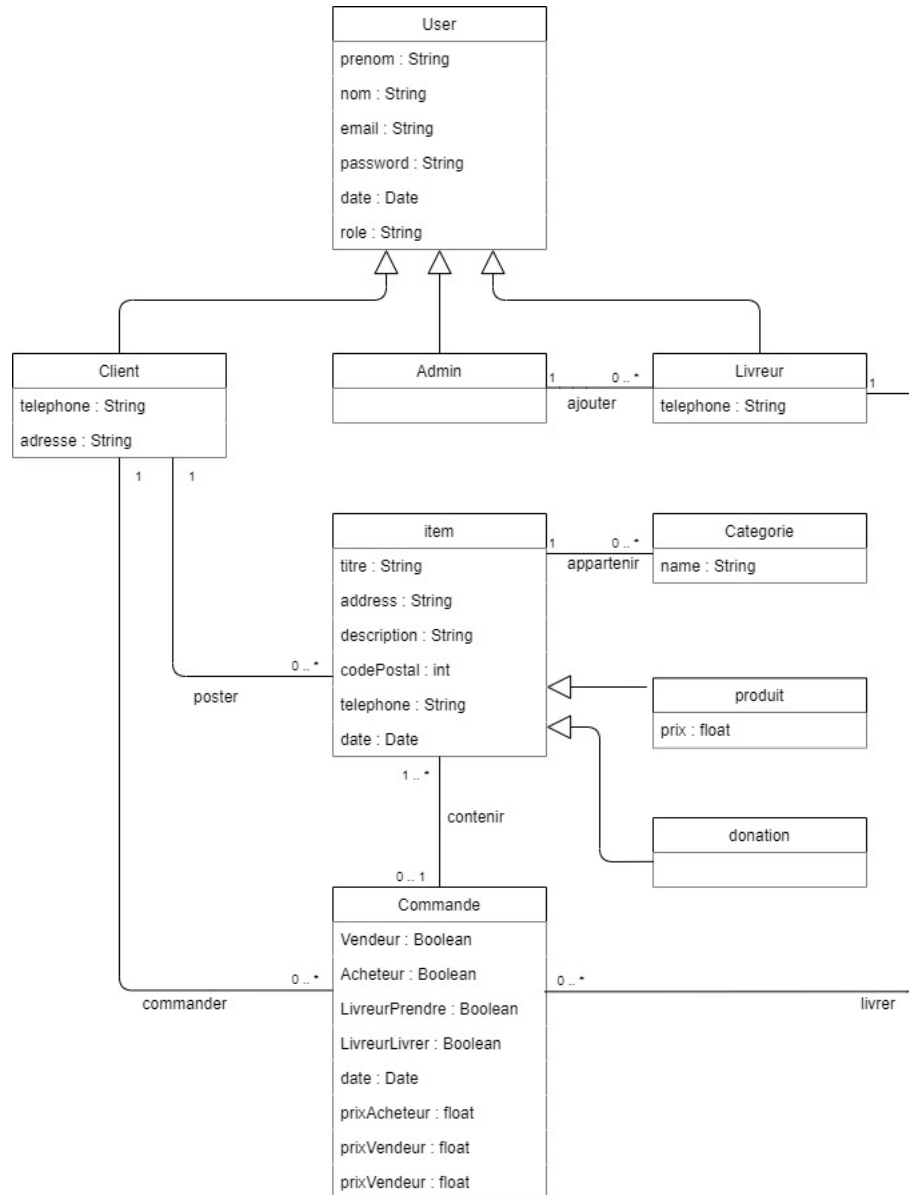


Figure 5: Diagramme de classes

Chapitre 3

RÉALISATION

Dans ce chapitre nous allons exposer les choix technologiques, concepts utilisés lors de la réalisation de l'application. Celle-ci sera présentée à la fin du chapitre.

2 Réalisation

2.1 Technologies utilisées

2.1.1 Environnement logiciel

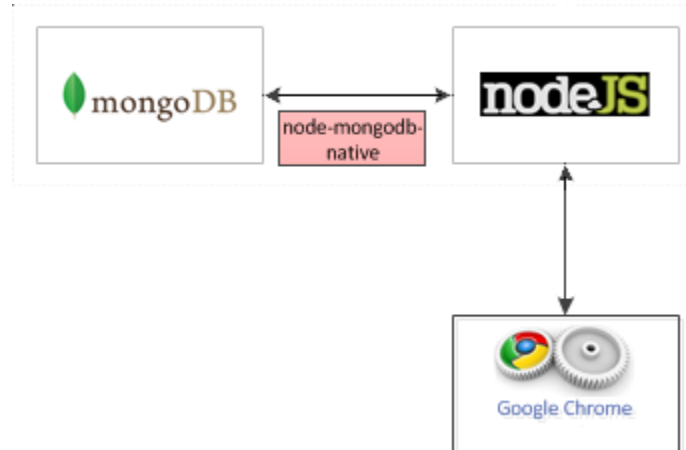


Figure 6: Schema technique

Node JS :
qui est cross-platform, JavaScript runtime environment qui executes JavaScript code outside of a browser.

Mongo DB :
document-oriented database .

HTML - CSS

2.2 Architecture Utilisée

Nous avons opté pour une architecture **microservices** , qui est une méthode de développement d'applications logicielles en tant que suite de services modulables et indépendamment, dans lesquels chaque service exécute un processus unique et communique à travers un mécanisme léger et bien défini pour atteindre un objectif.

2.3 Screen Shots

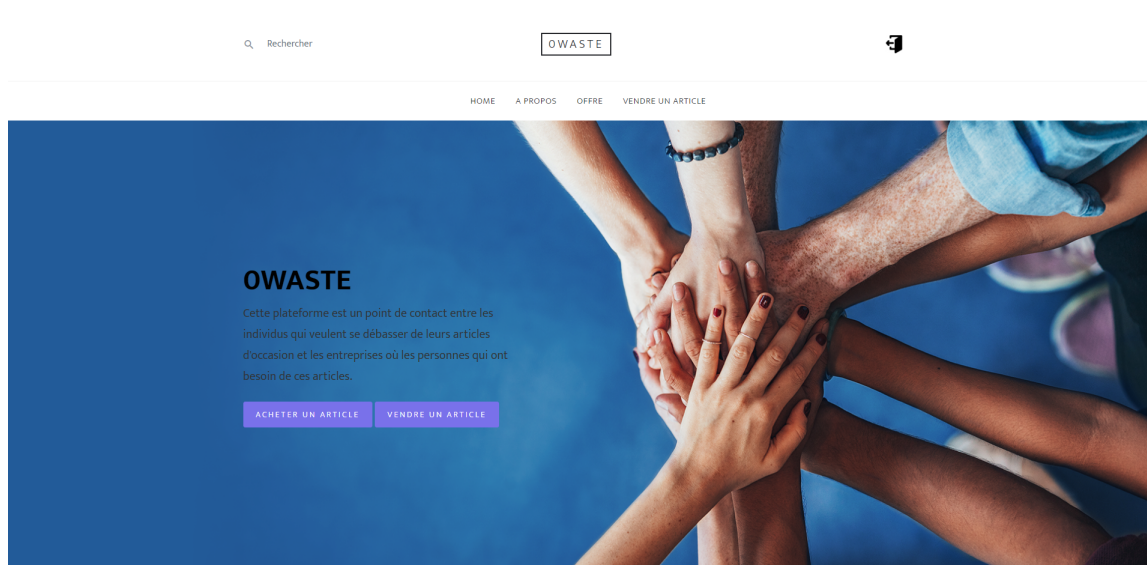


Figure 7: Interface d'accueil

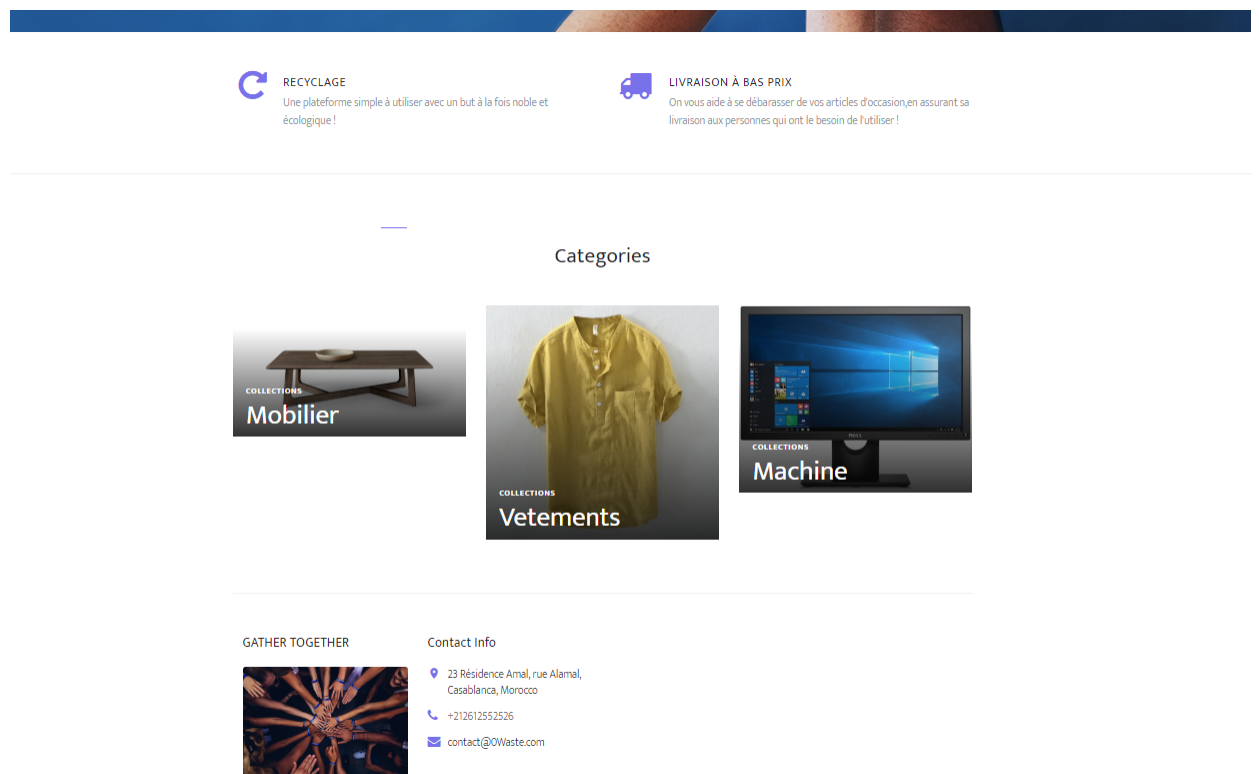


Figure 8: Interface d'accueil -2-

OWASTE

HOMEA PROPOSOFFREVENDRE UN ARTICLEESPACE ADMINLES LIVRAISONS

Home / livraisons

Image	Product	Price	Livreur	Confirmation de la livraison
	Cartable	70.00 DHS	<div>Choisir livreur *</div> <div>Choisir un livreur</div> <div>CONFIRMER LE LIVREUR</div>	<div>EN ATTENTE</div>
	Pantalon	10.00 DHS	naïme achraf	<div>NON LIVRÉ</div>
	Table	30.00 DHS	naïme achraf	<div>EN COURS</div>
	T-shirt	20.00 DHS	Samir anouar	<div>LIVRÉ</div>

GATHER TOGETHER

Contact Info

29 Résidence Amal, rue Alamel,
Casablanca, Morocco

+312032532530

contact@owaste.com

Figure 9: Interface Administrateur





Image	Product	Source	Destination	Confirmer la livraison
	T-shirt	+212612552526 Rabat	+212652888526 Rabat	<input type="button" value="CONFIRMER"/> <input type="button" value="ANNULER"/>
	Pantalon	+212639852155 Casablanca	+212662958526 Rabat	<input type="button" value="CONFIRMER"/> <input type="button" value="ANNULER"/>
	Pantalon	+212639852155 Rabat	+212662958526 Berrechid	<input type="button" value="ANNULÉE"/>
	T-shirt pour enfant	+212639852155 Kenitra	+212662958526 Rabat	<input type="button" value="LIVRÉE"/>

Figure 10: Interface Livreur

Login

Email *

Mot de passe *

SE CONNECTER

[Vous n'avez un compte](#)

Contact Info

📍 23 Résidence Amal, rue Alamal, Casablanca, Morocco

☎ +212612552526

✉ contact@Owaste.com

Figure 11: Interface login

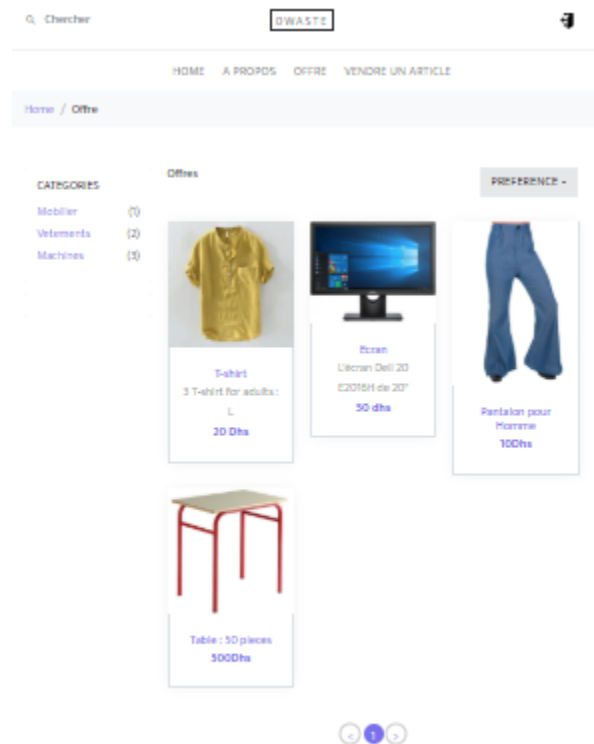


Figure 12: Interface Magasin