



Rapport de mini projet Java

Co-Voiturage

RÉALISÉ PAR :

Haitham OUMERZOUG

Amine BOUGUESSA

Said EL MOUSSAOUI

ENCADRÉ PAR :

Mr.Abderrazzak NEJEoui

Table des matières

Titre	Page
Dédicace.....	1
Introduction.....	2
I.Présentation du projet.....	5
1.Problématique.....	5
2.Spécifications des besoins.....	5
3.Les Fonctionnalités de L'application.....	5
a.Partie Inscription.....	5
b.Partie Utilisateur.....	6
c.Partie Administrateur.....	6
II.Conception de L'application.....	7
1.Les Technologies Utilisées.....	7
2.Diagramme de Classe.....	9
3.Schéma de base de données.....	10
III.Réalisations.....	11
Introduction.....	11
Fenêtre de connexion.....	11
Fenêtre d'inscription.....	12
Fenêtre d'initialisation de mot de passe.....	12
Fenêtre d'initialisation de mot de passe.....	12
Espace Administrateur.....	13
1.Modifier des informations.....	13
2.Gestion des offres.....	14
3.Gestion des Utilisateurs.....	14
Espace Utilisateur.....	16
1.Mon Espace	16
2.Profil.....	16
3.Modifier Mon Profil.....	17
4.Mes Offres.....	17
5.Ajouter offre.....	18
6.Modifier Offre.....	19
7.Réservations recus.....	19
8.Messages.....	20
9.Gestionnaire des Offres.....	21
Conclusion.....	22

Dédicace

Nos sincères et particuliers remerciements ainsi que nos profondes reconnaissances vont à notre encadrant Mr.abderrazak NEJEOUI pour son aide précieuse. On tient à remercier également nos professeurs qui nous ont non seulement appris les bases de programmation et de développement mais ont aussi énormément travaillé pour nous faire communiquer leurs connaissances et expériences en ces temps difficiles que nous vivons actuellement.

Introduction

Nous avons eu l'opportunité de mettre en pratique nos connaissances et compétences acquises lors du module JAVA .
En réalisant une application dont le thème principal est le covoiturage.

Le covoiturage est une solution de transport alternative à l'automobilisme qui permet d'augmenter les taux d'occupation des véhicules et par conséquent lutter contre la congestion automobile et réduire la pollution atmosphérique.

Liste des figures

Figure	Page
Figure 1 : Logo de langage Java.....	7
Figure 2 : Logo de framework JavaFX.....	7
Figure 3 : Logo de Scene Builder.....	7
Figure 4 : Logo de MySQL.....	8
Figure 5 : Logo de Eclipse.....	8
Figure 6 : Diagramme de classes.....	9
Figure 7 : Schéma de base de donnée.....	10
Figure 8 : Inteface de connexion.....	11
Figure 9 : Inteface d'inscription.....	12
Figure 10 : Réinitialisation de mot de passe.....	12
Figure 11 : Accueil de l'espace administrateur.....	13
Figure 12 : Interface de modification de données administrateur.....	13
Figure 13 : Interface de gestion de offres administrateur.....	14
Figure 14 : Interface de gestion des utilisateurs.....	14
Figure 15 : Accueil espace d'utilisateur.....	15
Figure 16 : Interface "Mon Espace" utilisateur.....	16
Figure 17 : Interface profil utilisateur.....	16
Figure 18 : Interface de modification des données utilisateur.....	17
Figure 19 : Interface des offres de l'utilisateur.....	17
Figure 20 : Interface de création d'offre.....	18
Figure 21 : Choix de l'offre à modifier.....	18
Figure 22 : Interface de modification d'offre.....	19
Figure 23 : Interface des demandes reçues.....	19
Figure 24 : Interface de gestion de messages.....	20
Figure 25 :: Envoyer un message.....	20
Figure 26 : Interface de gestion des offres.....	21
Figure 27 : Boutons du gestionnaire des offres.....	21

1.Présentation du projet :

Problématique :

De nos jours, plusieurs personnes possédant des véhicules n'arrivent pas à trouver des gens qui ont la même destination en voyage , soit qui sont intéressés par la diminution du coût de transport , ou simplement qu'ils ne veulent pas voyager tout seul . Ce type de transport est appelé le Covoiturage dont le but est d'utiliser le même moyen de transport par plusieurs personnes pour voyager afin de diminuer le coût ou avoir des camarades de voyage au lieu de voyager seul.

Spécification des besoins :

Ce projet a pour but réaliser une application de covoiturage , pour cela on a spécifié des besoins fonctionnels en implémentant les fonctionnalités suivantes :

- Module des inscriptions : Le système doit permettre aux utilisateurs de pouvoir s'inscrire de façon autonome via l'interface d'inscription.
- Module de gestion des comptes : Le système permet à chacun des utilisateurs ou admin de faire la gestion de son compte. Il sera possible de modifier des informations personnelles ou préférences.
- Module de gestion des offres : Le système doit permettre l'ajout, modification et suppression d'une offre par son propriétaire (utilisateur) .
- Module de gestion des réservations : Le système doit aussi permettre aux utilisateurs de demander des offres, ou les mettre en favoris.
- Module de gestion des messages : Le système permet à chacun des utilisateurs d'envoyer des messages à d'autres utilisateurs en utilisant leur email.

Les fonctionnalités de l'application

i.Partie Inscription :

1. Connecter a votre compte
2. Créer un nouveau compte si vous en avez pas.
3. Rendre le mot de passe s'il est perdu.

ii. Partie administrateur :

1. Modifier les informations de l'administrateur.

2. Gestion des Offres :

- (a) Supprimer une offre
- (b) Afficher tout les offres

3. Gestion des Utilisateur :

- (a) Afficher les utilisateurs.
- (b) Supprimer les utilisateurs.
- (c) Réinitialiser le mot de passe d'un utilisateur.

iii. Partie utilisateur :

1. Gestion des informations de l'utilisateur :

- (a) Afficher mon profil.
- (b) Modifier les informations de l'utilisateur.
- (c) Envoyer message à un utilisateur.

2. Gestion des offres :

- (a) Ajouter une offre.
- (b) Modifier une offre.
- (c) Supprimer une offre.
- (d) Afficher les demandes concernant une offre.

3. Gestion des demandes :

- (a) Afficher les offres disponibles pour un utilisateur.
- (b) Demander une offre.
- (c) Afficher mes demandes.
- (d) Ajouter une offre à la favorite.
- (e) Afficher mes favoris.
- (f) Supprimer une offre de la liste des favoris.

2. Conception de l'application

Les technologies utilisées

- **JAVA:**



Figure 1 : Logo de langage Java

La technologie Java définit à la fois un langage de programmation orienté objet et une plateforme informatique. Créée par l'entreprise Sun Microsystems, la technologie Java est indissociable du domaine de l'informatique et du Web. On la retrouve donc sur les ordinateurs, mais aussi sur les téléphones mobiles, les consoles de jeux, etc. L'avènement du smartphone et la puissance croissante des ordinateurs, ont entraîné un regain d'intérêt pour ce langage de programmation

- **JAVAFX:**



Figure 2 : Logo de framework JavaFX

Est un framework et une bibliothèque d'interface utilisateur issue projet OpenJFX, qui permet aux développeurs Java de créer une interface graphique pour d'applications de bureau, des applications internet riches et des applications smartphones et tablettes tactiles. Créé à l'origine par Sun Microsystems, puis développé par Oracle après son rachat et ce, jusqu'à la version 11 du JDK, c'est depuis lors à la communauté OpenJFX que revient la poursuite de son développement.

- **Scene Builder:**



Figure 3 : Logo de Scene Builder

Est un outil interactif de conception d'interface graphique pour JavaFX. Créé par Oracle, il permet de construire rapidement des interfaces utilisateurs sans avoir besoin de (savoir) coder. Le logiciel est décliné en deux versions : l'une (8.x) destiné à JavaFX 8 et l'autre (9.0 et +) pour javaFX 9 et plus.

- **Mysql :**



Figure 4 : Logo de MySQL

Le terme MySQL, pour My Structured Query Language, désigne un serveur de base de données distribué sous licence libre GNU (General Public License). Il est, la plupart du temps, intégré dans la suite de logiciels LAMP qui comprend un système d'exploitation (Linux), un serveur web (Apache) et un langage de script (PHP). Le serveur MySQL peut être utilisé sur de nombreux systèmes d'exploitation (Windows, Mac OS, etc.). Il supporte les langages informatiques SQL et SQL/PSM.

- **Outils de développement :**

- Eclipse :**



Figure 5 : Logo de Eclipse

Eclipse est un projet, décliné et organisé en un ensemble de sous-projets de développements logiciels, de la fondation Eclipse visant à développer un environnement de production de logiciels libre qui soit extensible, universel et polyvalent, en s'appuyant principalement sur Java.

Diagramme de classes

Diagramme de classes

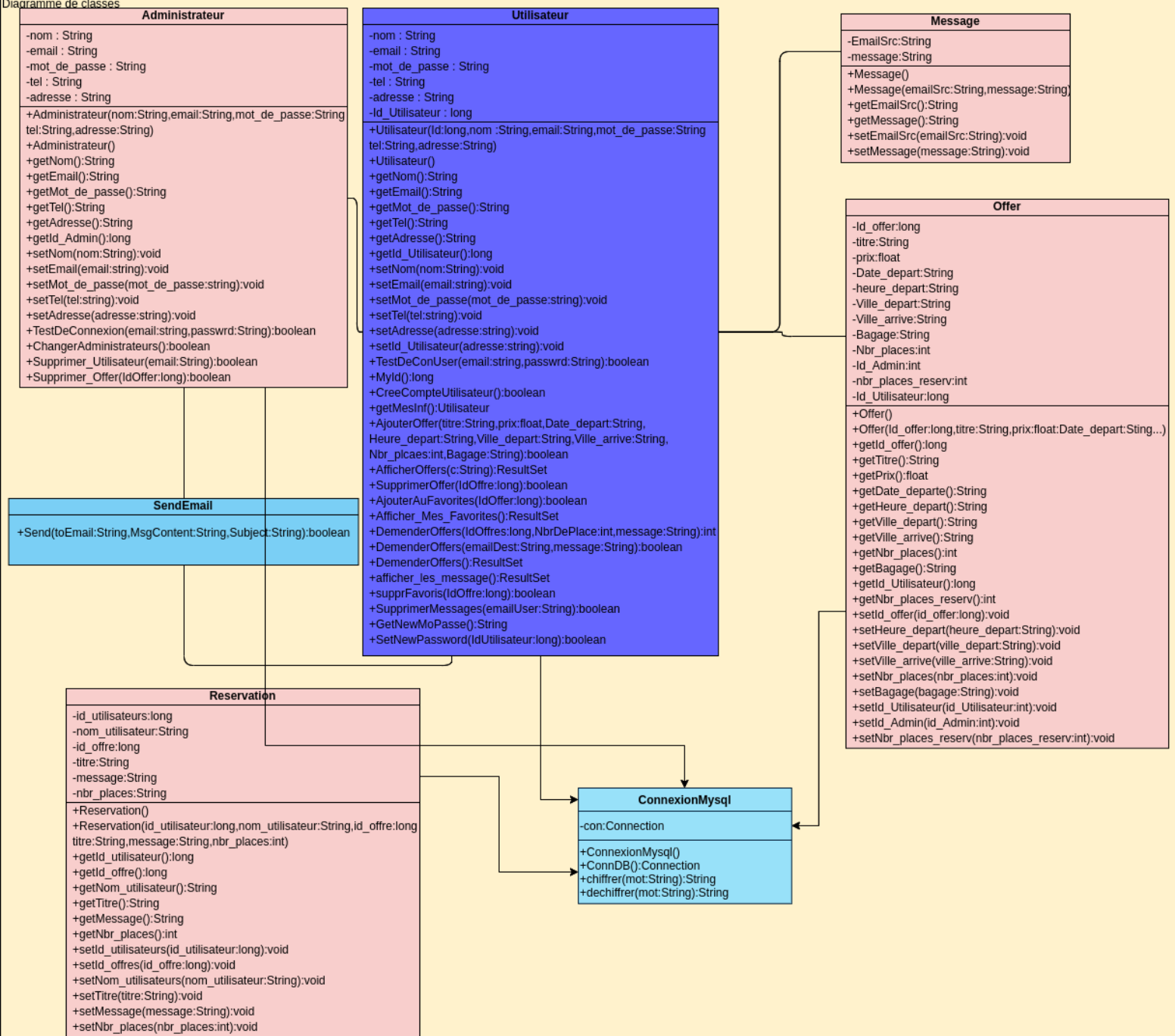


Figure 6 : Diagramme de classes

Schéma de base de donnée

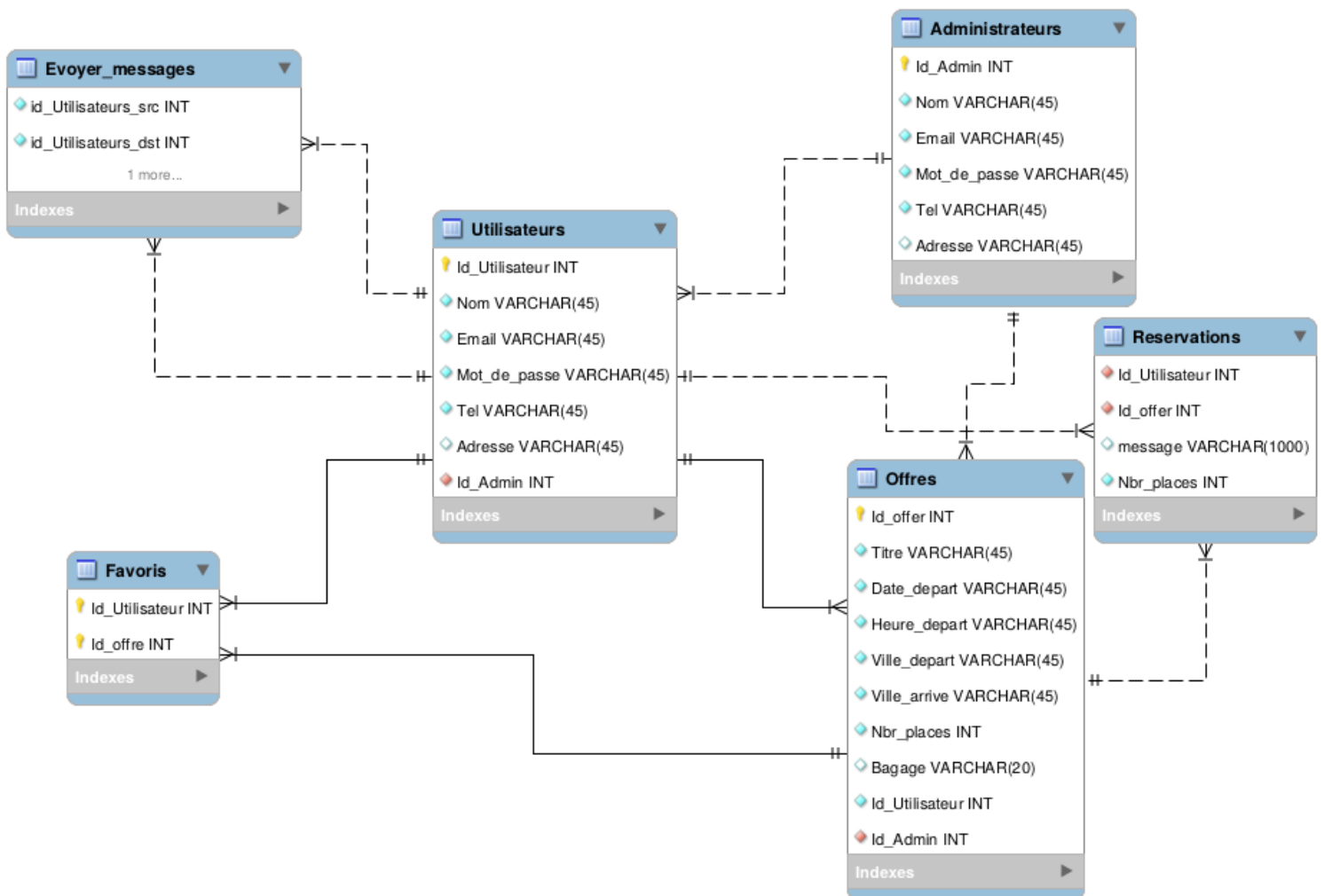


Figure 7 : Schéma de base de donnée

Réalisation

Introduction

Dans cette partie, nous entamons la réalisation de l'application qui concerne la Gestion du Parc Provincial. Nous présentons dans cette section quelques interfaces de l'application.

La fenêtre de connexion

Avant de connecter à l'application il faut tout d'abord entrer votre email et le mot de passe et vous pouvez connecter comme utilisateur ou administrateur et on a aussi dans cette Interface deux boutons l'un si vous avez oublié le mot de passe et si vous n'avez pas le compte.

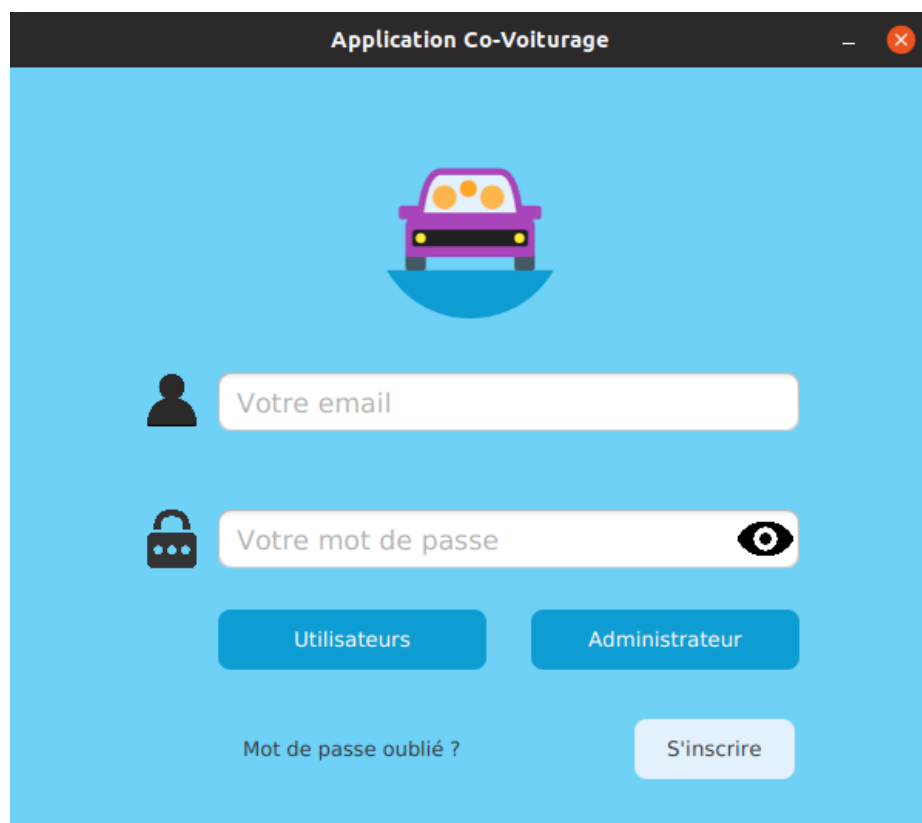


Figure 8 : Inteface de connexion

La fenêtre d'inscription

Si vous n'avez pas le compte il faut juste remplir le formulaire suivant et comme ça vous aurez un compte pour utiliser les fonctionnalités dans notre applications.

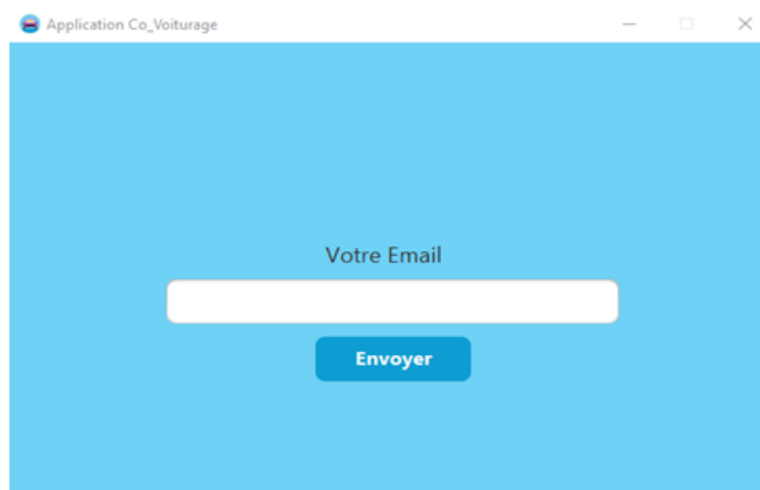


The screenshot shows a window titled "Inscription" with a light blue background. At the top right, there is a red button labeled "Sortir". Below the title, the text "S'inscrire" is displayed. The form consists of six white input fields with gray placeholder text: "Nom", "Email", "Mot de passe", "Confirmer le mot de passe", "Téléphone", and "Adresse". At the bottom of the form is a large yellow button labeled "Enregistrer".

Figure 9 : Interface d'inscription

La fenêtre d'Initialisation de mot de passe:

Si vous avez perdu votre mot de passe il faut juste entrer votre email vous aurez recevoir votre mot de passe dans votre email.



The screenshot shows a window titled "Application Co_Voiturage" with a light blue background. In the center, the text "Votre Email" is displayed above a white input field. Below the input field is a blue button labeled "Envoyer".

Figure 10 : Réinitialisation de mot de passe

Espace administrateur :

L'administrateur peut gérer les offres et les utilisateurs ainsi que modifier ces informations.

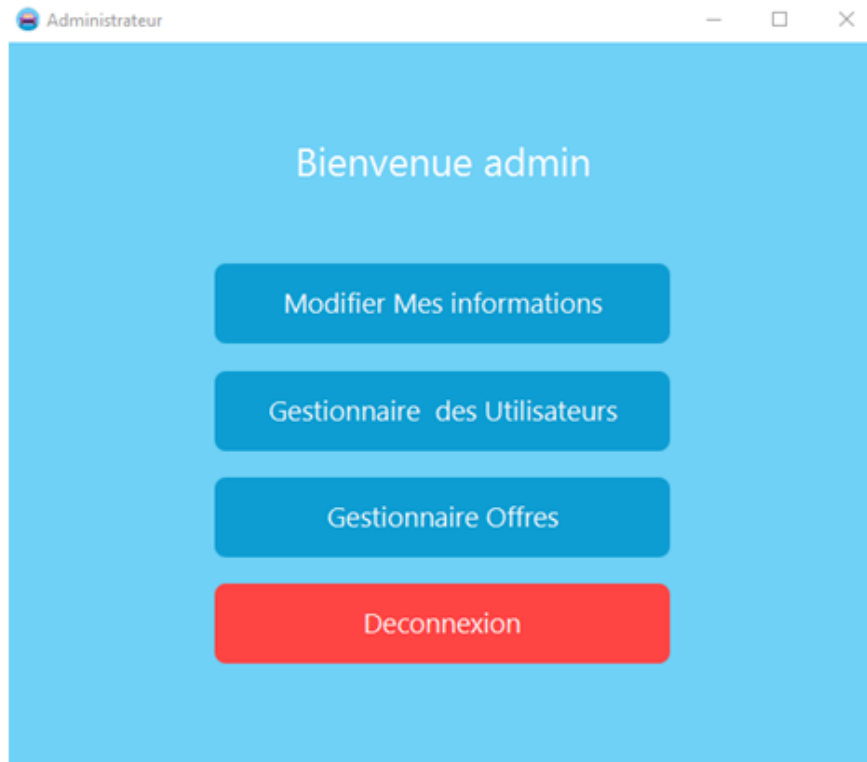


Figure 11 : Accueil de l'espace administrateur

- **Modification des informations :**

Il faut juste changer dans ce formulaire les informations que vous voulez modifier et cliquer sur modifier et les modifications seront enregistrées.

A screenshot of a web application window titled 'Utilisateur'. The window has a light blue background. In the top right corner, there is a red button labeled 'Annuler'. Below this, there are five input fields stacked vertically: the first contains 'admin', the second contains 'admin@gmail.com', the third contains five dots and has an eye icon to its right, the fourth contains '0600000000', and the fifth contains 'ENSA MARRAKECH'. At the bottom of the form is a yellow button labeled 'Modifier'.

Figure 12 : Interface de modification de données administrateur

- **Gestion des offres :**

L'administrateur peut supprimer une offre, il faut sélectionner l'offre et cliquer sur bouton de suppression.

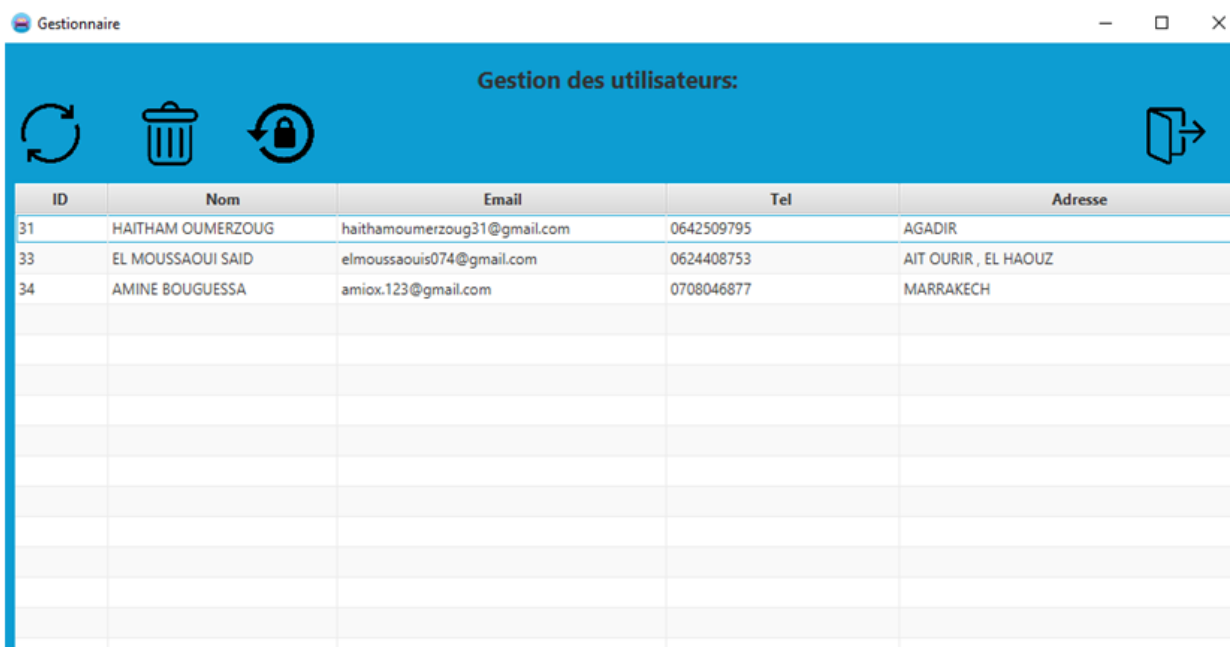


ID	Titre	Ville Depart	Ville arrive	Place	Prix	Id d'utilisateur
20	OFFRE2	AL HOCEIMA	AGADIR	80	100.0	33

Figure 13 : Interface de gestion de offres administrateur

- **Gestion des utilisateurs :**

L'administrateur peut supprimer un utilisateur, il faut sélectionner l'utilisateur et cliquer sur bouton de suppression. Et aussi il peut réinitialiser le mot de passe d'un utilisateur de la même manière.



ID	Nom	Email	Tel	Adresse
31	HAITHAM OUMERZOU	haithamoumerzoug31@gmail.com	0642509795	AGADIR
33	EL MOUSSAOUI SAID	elmoussaouis074@gmail.com	0624408753	AIT OURIR, EL HAOUZ
34	AMINE BOUGUessa	amiox.123@gmail.com	0708046877	MARRAKECH

Figure 14 : Interface de gestion des utilisateurs

Interface d'utilisateur

L'espace utilisateur contient trois parties , la première qui lui permet de voir toutes les offres disponibles, la deuxième d'entrer à son propre espace et la dernière lui admettre de voir les messages reçus ou d'envoyer des messages.Si l'utilisateur souhaite se déconnecter il peut cliquer sur le bouton <Déconnexion>.



Figure 15 : Accueil espace d'utilisateur

Mon Espace

l'utilisateur peut accéder à son profil ou ses offres ainsi qu'il peut voir toutes les demandes reçues. Si l'utilisateur souhaite revenir à l'interface précédente il peut cliquer sur le bouton <Retour>.

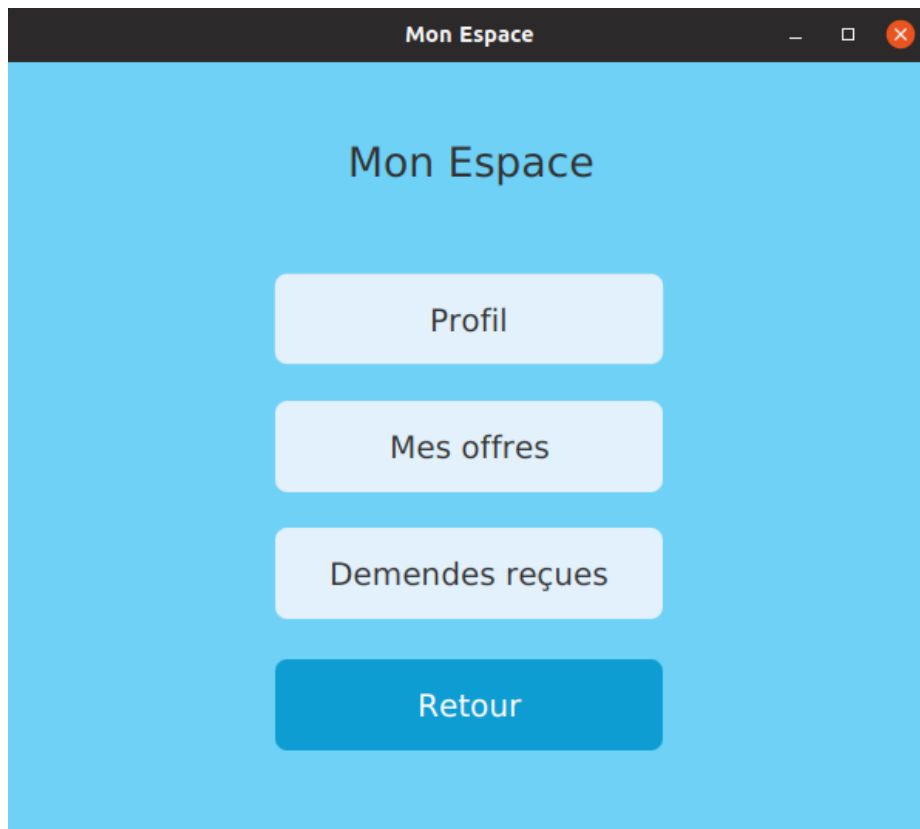


Figure 16 : Interface "Mon Espace" utilisateur

- **Profil**

L'interface qui permettra à l'utilisateur d'examiner ses informations.

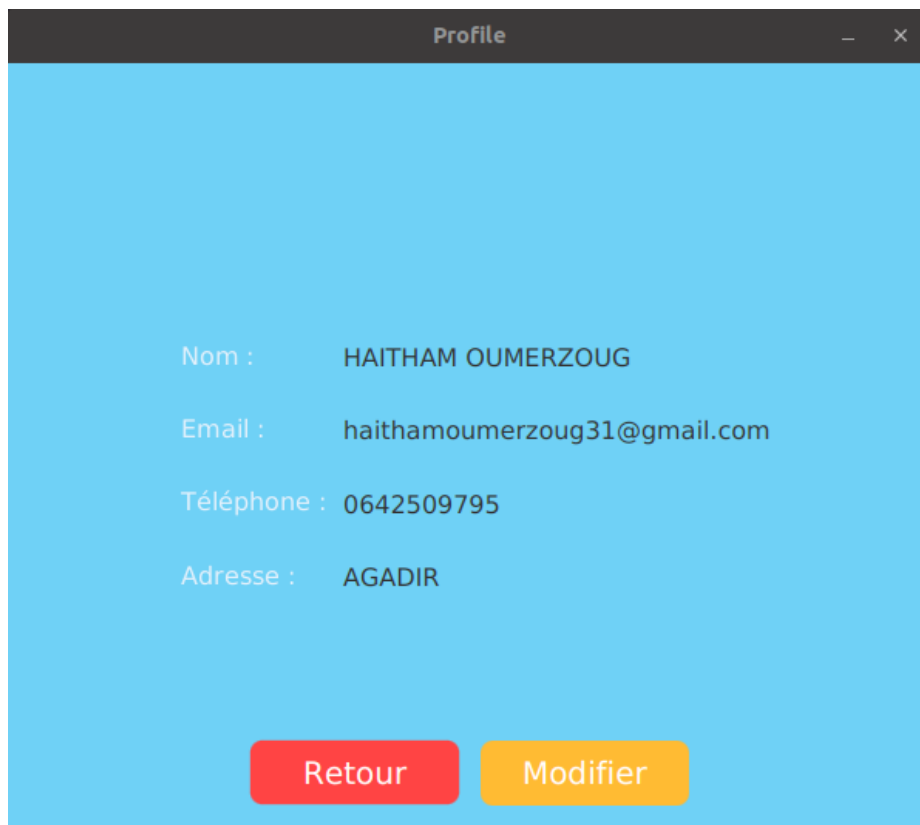


Figure 17 : Interface profil utilisateur

- **Modifier Profil**

Après avoir appuyé sur le bouton <Modifier> , l'utilisateur peut modifier ses informations et par la suite il peut valider la modification ou il peut abandonner.

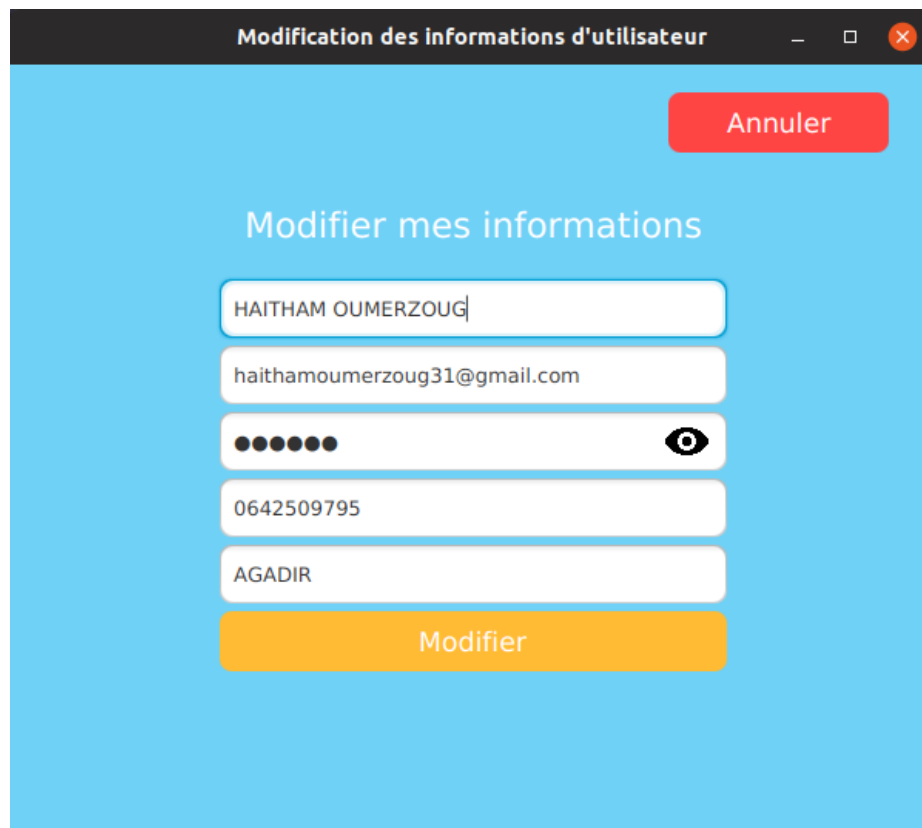


Figure 18 : Interface de modification des données utilisateur

- **Mes Offres**

Dans cette interface l'utilisateur peut voir ses propres offres, comme il peut ajouter, modifier ou supprimer l'une des offres en cliquant sur le bouton correspondant à chaque action souhaitable.



ID	Titre	Ville Depart	Ville arrive	Place	Prix
----	-------	--------------	--------------	-------	------

Figure 19 : Interface des offres de l'utilisateur

- **Ajouter Offre**

L'utilisateur saisit toutes les informations nécessaires pour un départ. Après avoir validé les champs renseignés, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton <Ajouter> pour que son offre soit enregistrée, ou il peut abandonner en cliquant sur le bouton <Annuler>.

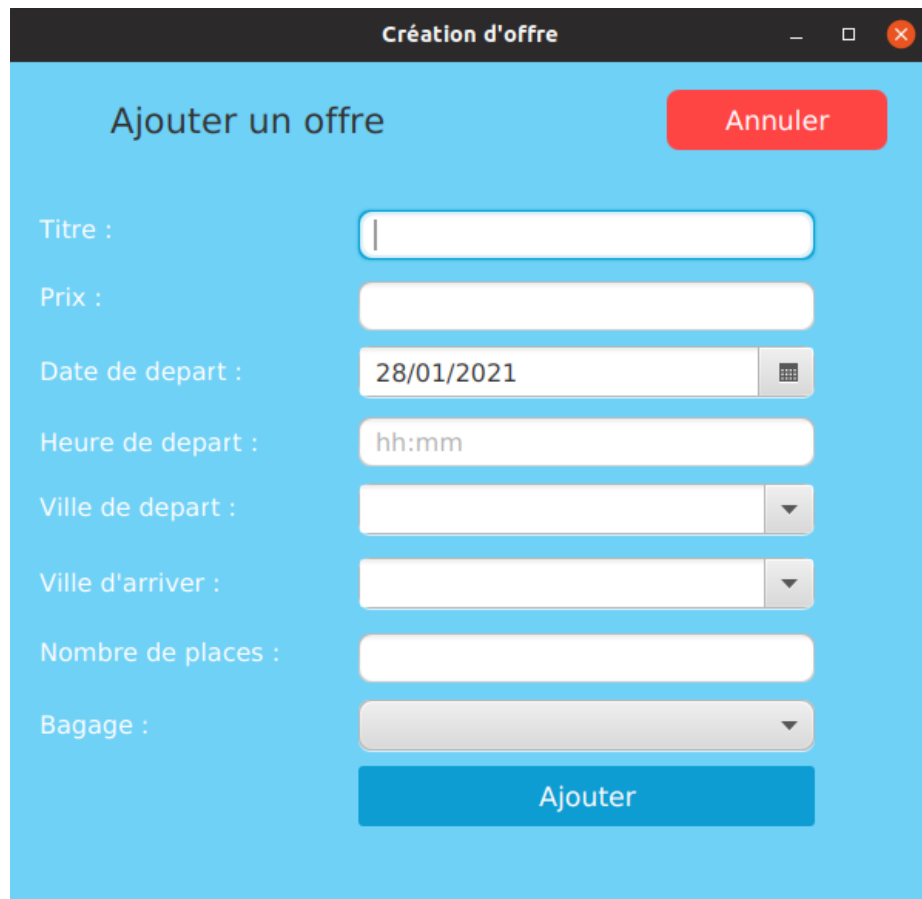


Figure 20 : Interface de création d'offre

- **Modifier Offre**

Avant de passer à la modification d'offre, l'utilisateur doit en choisir une et après on le redirige vers la fenêtre qui lui permet de modifier son offre, ensuite il peut valider ces modifications ou l'abandonner.



Figure 21 : Choix de l'offre à modifier

Modification de mon offre

Modifier mon offre

Annuler

Titre : OFFRE2

Prix : 100.0

Date de depart : 28/01/2021

Heure de depart : 10:00

Ville de depart : AL HOCEIMA

Ville d'arriver : AGADIR

Nombre de places : 80

Bagage : OUI

Modifier

Figure 22 : Interface de modification d'offre

- **Réservations reçues**

Dans cette interface, l'utilisateur peut voir toutes les offres réservées avec leurs détails, et il a la possibilité de les supprimer.

Les demandes reçoit

Les demandes de réservations

Nom d'utilisateur

Titre d'offre

Place

Message

Aucun contenu dans la table

Figure 23 : Interface des demandes reçues

- Messages

Dans cette partie l'utilisateur peut envoyer des message, pour cela il faut juste cliquer sur l'icône <envoyer message> et entrer l'email de destination et le contenu de message et appuyez sur <envoyer>. Aussi il peut supprimer les messages reçus par un autre utilisateur, il faut juste sélectionner le message souhaité et cliquer sur <supprimer>.

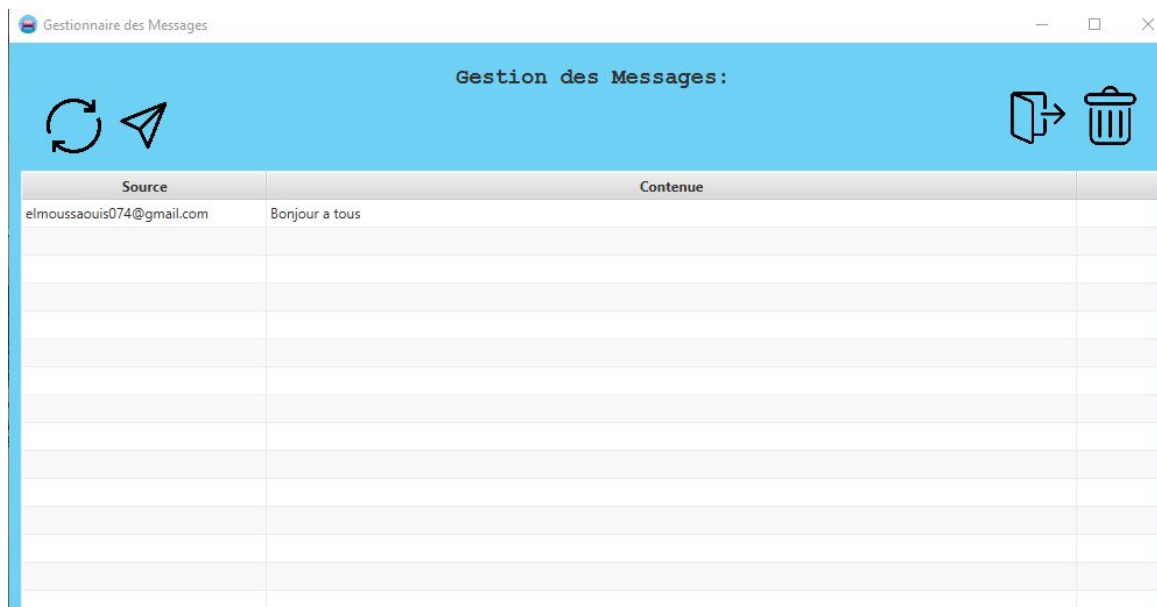


Figure 24 : Interface de gestion de messages

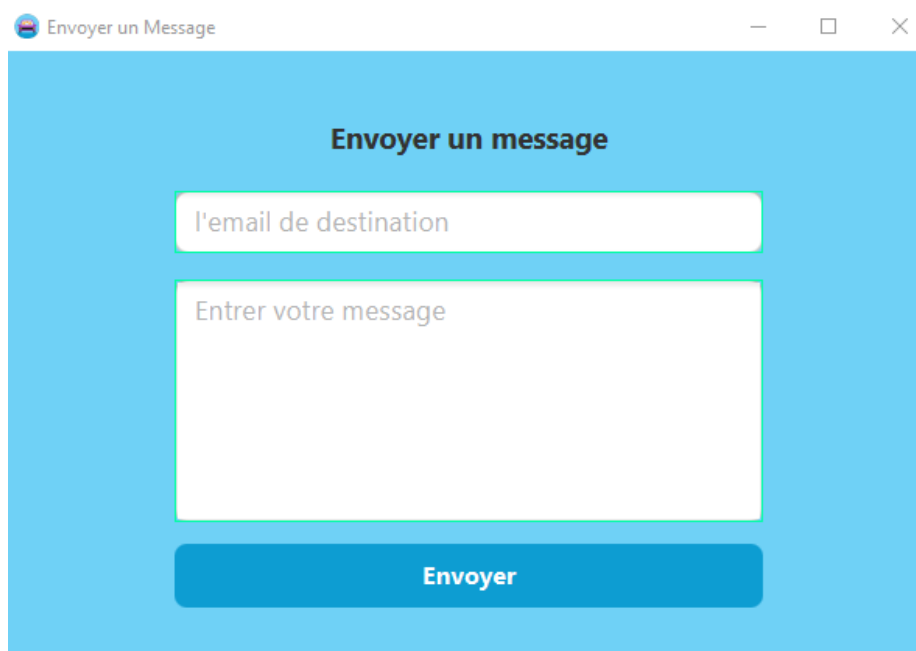


Figure 25 :: Envoyer un message

Gestionnaire des offres

[illegible]

Figure 26 : Interface de gestion des offres

Cette page affiche les offres qui sont proposés par les autres utilisateurs , dont l'ID de l'offre , le titre , la ville de départ , la ville d'arrivée , la date de départ , l'heure de départ , le nombre de places encore disponibles , le prix pour une place et un champ bagage .

- Boutons du gestionnaire des offres



Figure 27 : Boutons du gestionnaire des offres

- (1) Bouton pour actualiser et afficher tous les offres proposés par les utilisateurs (les offres dont le nombre de places est nul ne sont pas affichées).
- (2) Bouton pour créer une réservation pour l'offre sélectionnée.
- (3) Ajouter l'offre sélectionnée au favoris.
- (4) Bouton pour n'afficher dans la page que les offres ajoutées en favoris.
- (5) Bouton pour n'afficher dans la page que les réservations faites pas l'utilisateur.
- (6) Bouton pour supprimer l'offre sélectionnée des favoris .
- (7) Revenir au menu précédent .

Conclusion

Pendant la conception de ce projet nous avons pu enrichir énormément nos connaissances et compétences non seulement dans le langage JAVA mais en programmation en général et ainsi nous avons acquis plusieurs techniques qui nous seront vraiment utiles dans l'avenir , puisqu'il nous a permis de découvrir et comprendre les interfaces graphiques mais aussi le Hosting et hébergement des base de données ainsi que ses contraintes et difficultés.

Ressources :

<https://stackoverflow.com>

<https://docs.oracle.com>