



République Tunisienne  
Ministère de l'enseignement supérieur et recherche  
scientifique

Université de Gabès

Institut Supérieur d'Informatique et de Multimédia



Phylia technology

# RAPPORT DE STAGES

POUR L'OBTENTION DU DIPLOME DE LICENCE  
APPLIQUEE EN TECHNOLOGIES DU MULTIMEDIA ET DU  
WEB

**Thème :** Projet Interne

**Sujet :** .....  
.....

## CANDIDAT(ES)

**Nom et prénom :** .....

**Nom et prénom :** .....

**Encadré par :** .....  
.....

**Jury :**

..... : **Président**

..... : **Membre**

..... : **Rapporteur**

**2022/2023**

## **Dédicace**

---

*Au nom du Dieu clément et miséricordieux*

Nous dédions cet humble travail à :

**Nos chers parents,**

Pour qui nous devons ce que nous sommes aujourd'hui. Grâce à vos prières, soutiens et sacrifices tout au long de notre cursus. Que dieu, le tout puissant vous préserve et vous procure une santé et une longue vie.

**À nos chers frères et sœurs,**

Aucune dédicace ne serait suffisante pour vous exprimer ce que nous ressentons envers vous. Nous vous disons juste merci pour vos conseils et vos encouragements. Nous tenons également à vous souhaiter une vie pleine de succès et de prospérité.

**À tous nos enseignants,**

Pour leur bienveillance et pour leur contribution à notre solide formation.

**À nos amis,** pour leur affection et leur soutien.

**L'équipe du Philyatechnology,**

Pour leurs efforts continus, et leurs encouragements, avec qui on a partagé de bons moments au cours de ces deux mois de stage .

## **Remerciements**

---

Tout d'abord, je tiens à remercier mon responsable de stage, qui occupe le poste de technicien stagiaire au sein de l'entreprise philyatechnology, et qui m'a accueilli comme stagiaire dans son département. Il m'a beaucoup appris sur ses missions quotidiennes. Au cours de mon stage, j'ai eu la chance de bénéficier des conseils de l'équipe, je tiens à les remercier de leurs temps et de leurs aides précieuses.

Je tiens également à remercier sincèrement les équipes pédagogiques et administratives de l'institut supérieure d'informatique et de multimédia de la ville de Gabès (ISIMG), qui ont facilité mon processus et assuré un suivi tout au long de mon stage.

Enfin, un grand merci à ma famille qui m'a toujours encouragé dans mes choix de carrière

# Table des matières

Introduction générale .....	2
Chapitre1 :Etude fonctionnelle .....	3
I.    Introduction: .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.   Description du projet :.....	3
III.   Identification des acteurs :.....	3
IV.   Analyse de besoins : .....	4
V.    Conclusion :.....	4
chapitre2 :Etude Conceptuelle:.....	5
I.    Introduction .....	5
II.   Langage de modélisation :.....	5
III.   Diagramme de cas d'utilisation.....	5
IV.   digramme de classe .....	6
V.    Diagramme de séquence .....	8
Chapitre 3 : Réalisation de système.....	11
II.   Introduction .....	11
III.   Outils de travail .....	11
2.1. Outils Matériels .....	11
2.2.Outils Logiciels.....	11
2.3.Outils et langage utilise .....	14
IV.   Description de système complet:.....	15
3.1:Interface d'accueil : .....	15
3.2:Interface registre:.....	16
3.3:Interface Login : .....	16
3.4. Interface Home: .....	17
3.5.Interface profile: .....	18
3.6. Interface d'ajout produit: .....	18
3.7. Interface Liste des produits: .....	19
3.8. Interface de Modification: .....	19
3.9 Interface Panier.....	19
V.    Conclusion: .....	20
Conclusion générale:.....	21

# Introduction générale

---

Pendant la période du 15 juillet au 15 Aout, j'ai eu l'opportunité de réaliser un stage au sein de l'entreprise **Phylia technologie**. Ce rapport présente une synthèse de mon expérience au sein de l'entreprise et met en évidence les principales missions et apprentissages qui ont jalonné cette période.

Ce rapport est structuré en trois parties essentielles, qui détaillent la réalisation de notre projet :

- La première partie englobe la spécification et l'analyse des besoins, ainsi que la description générale du projet, tout en identifiant les parties prenantes clés.
- La deuxième partie se penche sur l'étude conceptuelle, en décomposant minutieusement les objectifs à atteindre et en introduisant les éléments de modélisation essentiels.
- Enfin, la dernière partie se concentre sur la phase de réalisation, où nous présentons l'environnement de travail et détaillons les étapes concrètes qui ont concrétisé notre projet.

L'objectif de ce stage était de mettre en pratique les connaissances théoriques acquises au cours de ma formation et de découvrir les réalités opérationnelles du développement web avec le Framework Laravel. Ce rapport se concentre sur les tâches clés que j'ai effectuées, les compétences que j'ai développées et les observations pertinentes que j'ai faites au cours de cette expérience professionnelle.

# Chapitre1 : Etude fonctionnelle

---

## I. Introduction :

L'étude fonctionnelle d'un projet est une étape cruciale qui vise à définir précisément les fonctions et les caractéristiques nécessaires pour répondre aux besoins des utilisateurs, garantissant ainsi que le projet se développe dans la bonne direction dès le début en réduisant les risques d'incohérences ou de problèmes majeurs plus tard dans le processus.

## II. Description du projet :

Dans notre projet, nous allons mettre en place une plateforme Web de vente en ligne qui permettra à cette entité de vendre ses produits ou services en ligne. son rôle est donc de proposer un **espace de vente virtuel** sur lequel les internautes peuvent procéder à l'achat d'un produit ou service comme ils le feraient en magasin.

Un site marchand permet de proposer des expériences d'achat simple, fluide et rapide grâce à l'achat en un clic depuis n'importe où (chez soi, au bureau, dans le bus, dans un parc...) ; du fait que l'achat sur internet ne nécessite aucun déplacement, il permet en plus de toucher une cible plus inaccessible en magasin physique avec sa disponibilité en tout temps.

## III. Identification des acteurs :

Dans notre projet, on a deux acteurs qui sont le client et l'administrateur :

Le client qui fait des achats sur Internet est appelé un consommateur en ligne. Le commerce électronique ne se limite pas aux ventes en ligne, mais comprend également :

- ❖ Création de compte
- ❖ Gestion de compte
- ❖ Consultation de produits
- ❖ Gestion de panier(ajouter,supprimer);
- ❖ Gestion de profil

L'administrateur qui est le responsable du site et qui a les rôles :

- ❖ Créer un compte
- ❖ Gérer profil
- ❖ Gérer produit (ajouter,supprimer,modifier)

## IV. Analyse de besoins :

On a des besoins fonctionnels et autres non fonctionnels :

### 1. Les besoins fonctionnels :

Les besoins fonctionnels sont ceux qui précisent ce que le système doit faire. En d'autres termes, ils spécifient une fonction, un comportement ou une action que le système doit exécuter.

#### Administrateur :

- ❖ Authentification : inscrire et connexion au site
- ❖ Gérer profil : ajouter, consulter les information d'un utilisateur et désactivation du compte
- ❖ Gestion des produits : ajouter, modifier, supprimer les produits et afficher la liste de produits

#### Client :

- ❖ Authentification : créer un compte
- ❖ Gestion de profil : modification les informations, désactivation du compte
- ❖ Gestion de panier : ajouter , annuler des produit au panier
- ❖ Gestion produit : consulter les produits d'achat

### 2. Les besoins non fonctionnels :

- ❖ Facilité : communication très facile et disponible tous les moments
- ❖ Performance : rapide a répondre
- ❖ Fiabilité : Les données doivent être fiables et la solution doit être
- ❖ Corriger les résultats
- ❖ Portabilité : facile d'utilisation

## V. Conclusion :

Ce chapitre a été dédié à la détermination et à l'analyse approfondie des besoins, dans le but fondamental de saisir en profondeur leur mode de fonctionnement. Cette étape est cruciale pour établir une base solide avant d'entamer la conception du système dans le chapitre suivant. En examinant en détail les besoins des utilisateurs, les processus métier et les fonctionnalités essentielles, nous avons acquis une vision approfondie de ce que notre application doit accomplir pour répondre de manière précise et complète aux attentes.

## chapitre2 :Etude Conceptuelle:

---

### I. Introduction

Dans ce chapitre nous aborderons une description générale de notre application ensuite nous mettons en évidence le côté conceptuel de nos site web qui constitue une étape fondamentale qui précède l'implémentation, permet de détailler les différents diagrammes et scénarios à implémenter dans la phase suivante. ceci permettra de mieux comprendre nos projet. Nous avons utilisé une démarche générale basé sur UP utilise le langage UML. Dans cette démarche, les diagrammes UML utilisés sont les suivant : Diagramme de cas d'utilisation, diagrammes de séquence et les diagrammes de classes sont modélisés à l'aide de l'outil StarUml.

### II. Langage de modélisation :

Dans notre application de vente, nous utilisons l'UML (Unified Modeling Language), un langage graphique de modélisation. Créé pour la conception orientée objet, l'UML offre une représentation visuelle normalisée et formelle. Il permet une communication précise et assure la stabilité en décrivant les éléments du système de manière cohérente

### III. Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisé pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur et un système. Il est une entité significative de travail

Dans un diagramme de cas d'utilisation il existe des acteurs qui interagissent avec des cas d'utilisation.

Les use case permettent de structurer les besoins des utilisateurs et les objectifs du système

Comme le montre ce figure qui suit :

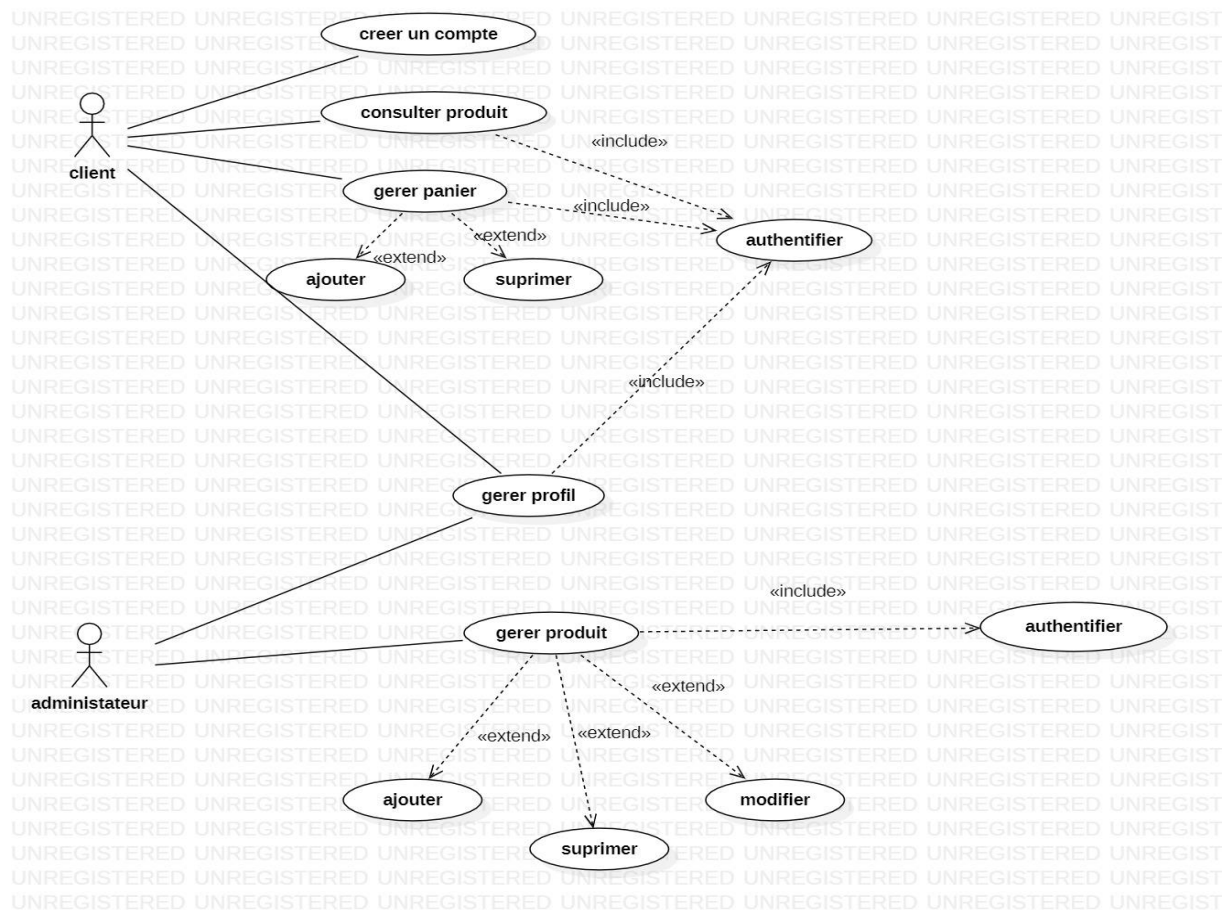
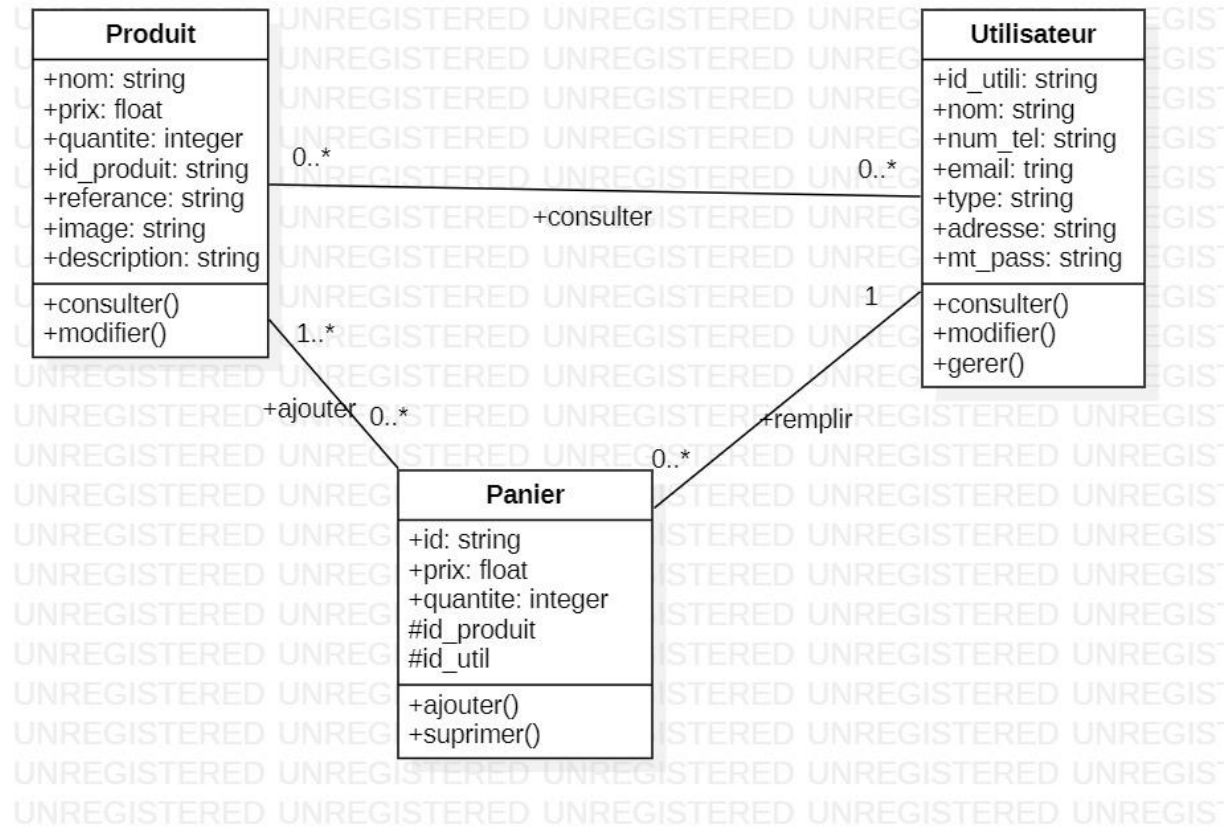


Fig1 :Diagramme de cas d'utilisation

#### IV. diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations comme le montre ce qui suit :





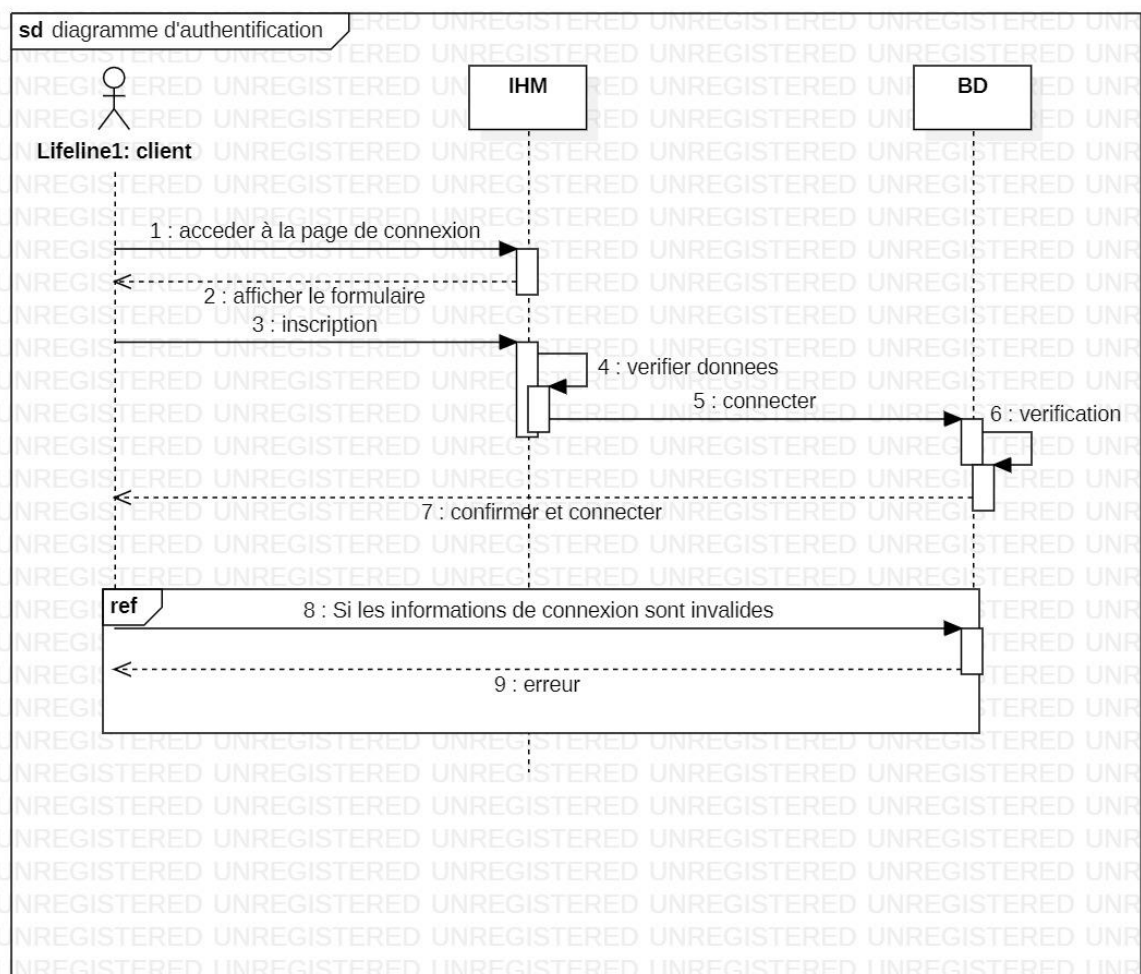
**Fig2 :Diagramme de classe**

## V. Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but est de décrire comment se déroulent les interactions entre les acteurs ou objets.

### 1.1 Diagramme de séquence d'authentification :

Le diagramme de séquence d'authentification est une représentation graphique qui illustre les interactions entre différents éléments d'un système informatique lors du processus d'identification et d'accès à un système ou une application. Il met en évidence les échanges de messages entre les acteurs impliqués, tels que l'utilisateur, l'interface utilisateur (IHM) et la base de données (BD), afin de montrer comment le système vérifie les informations d'identification et autorise ou refuse l'accès.



**Fig3 : diagramme de séquence<<authentification>>**

## 1.2 Diagramme de séquence d'ajouter produit au panier au panier :

Ce diagramme de séquence montre comment le processus d'ajout d'un produit au panier se déroule en plusieurs étapes, avec des interactions entre les acteurs et la base de données. Il est important de noter que les actions et les messages peuvent varier en fonction de votre implémentation spécifique.

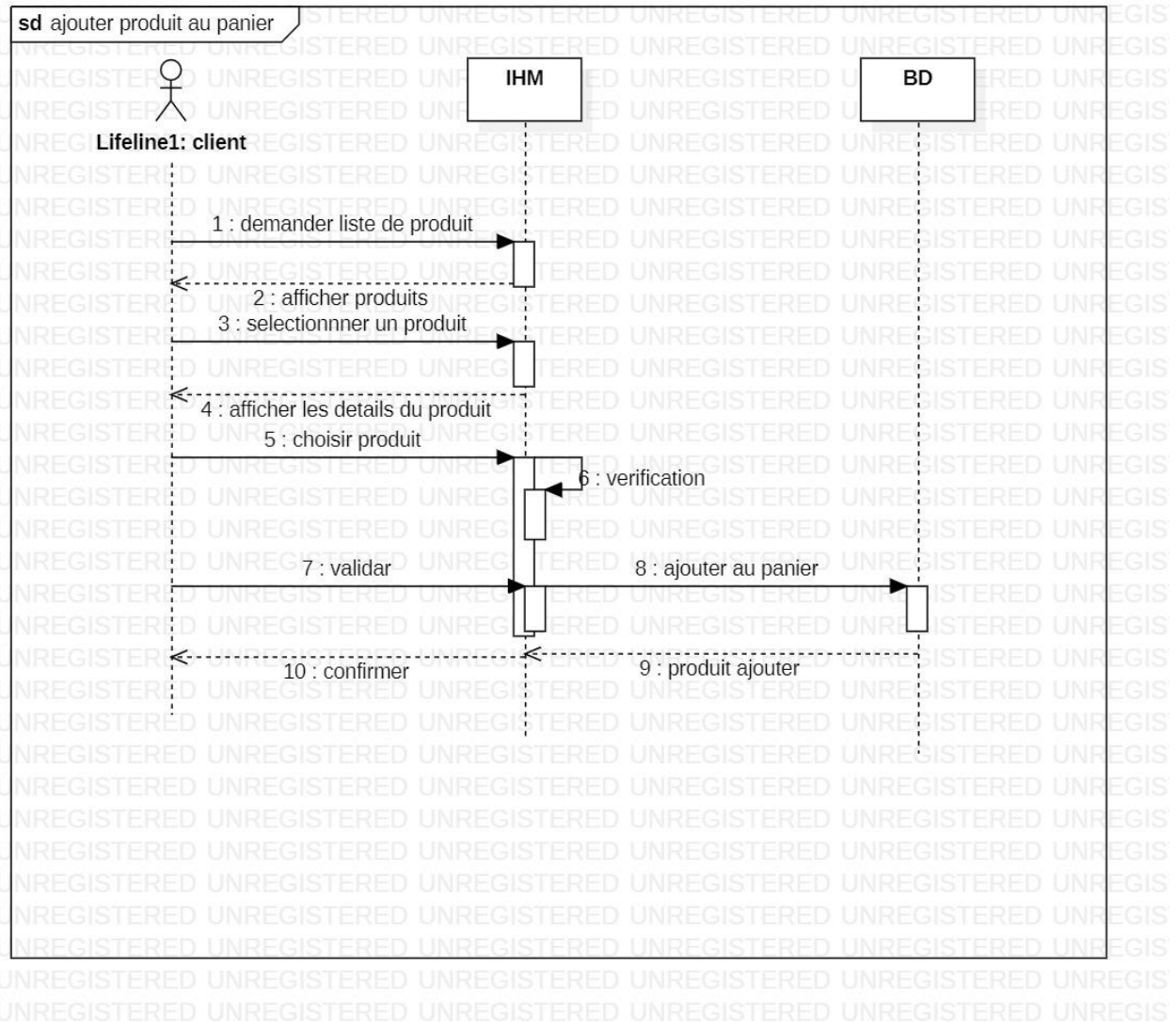


Fig4 : diagramme de séquence<<ajout au panier>>

## I. Conclusion :

Ce chapitre a donné une vision sur notre travail, et a donné l'aspect conceptuel de site web « **market place** » à travers les différents diagrammes décrits en UML, deux diagrammes qui illustre les différentes cas d'utilisations et un diagramme qui représente les différentes classes métiers de nos deux systèmes et enfin des diagrammes de séquence qui illustre le processus de visualisation des cas d'utilisation. Le chapitre qui suit fera l'objet de la mise en œuvre de notre site web.

## Chapitre 3 : Réalisation de système

---

### II. Introduction

Dans ce chapitre, nous entrons dans la phase pratique de notre projet, où nous allons donner vie à notre concept de système de vente. Cette étape clé consiste à concrétiser les idées, les fonctionnalités et les flux de travail que nous avons définis dans les chapitres précédents. Nous allons mettre en place les éléments essentiels qui permettront à notre système de gérer les opérations de vente de manière efficace et conviviale.

### III. Outils de travail

#### 2.1. Outils Matériels

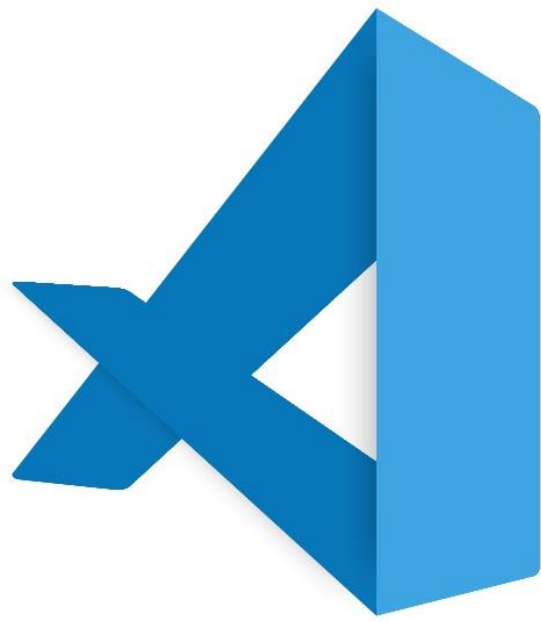
Voici une représentation sous forme de tableau pour les caractéristiques de la machine utilisée dans la mise en œuvre de votre projet :

Caractéristique	Détails
Marque / Modèle	Lenovo /82GW
Processeur	AMD 3020e with Radeon Graphics 1.20 GHz
Mémoire RAM	4,00 Go
Espace de Stockage	8,96GO
Système d'Exploitation	PC a base de x64

#### 2.2.Outils Logiciels

##### 2.2.1Visual Studio Code :

Visual Studio Code est largement adopté en raison de sa polyvalence, de sa personnalisation, de son évolutivité et de sa facilité d'utilisation. C'est un outil de développement populaire pour une variété de langages et de technologies, et il est apprécié tant par les débutants que par les développeurs expérimentés.



## Visual Studio

### 2.2.2 Composer :

Composer simplifie la gestion des dépendances en automatisant les tâches liées à l'installation, à la mise à jour et à la résolution des conflits de versions. Il joue un rôle essentiel dans l'écosystème PHP moderne, permettant aux développeurs de créer et de maintenir des projets PHP de manière plus efficace et structurée.



### 2.2.3Xampp

XAMPP est un package logiciel qui combine ces composants pour créer un serveur web local sur votre ordinateur. Cela permet aux développeurs de créer, tester et déployer des sites web et des applications sans avoir besoin de se connecter à un serveur distant.



## 2.3.Outils et langage utilise

### 2.3.1 -Laravel

Laravel est un Framework de développement web populaire et puissant qui permet aux développeurs de créer des applications web modernes, élégantes et performantes en utilisant des outils et des pratiques de développement avancés.



### 2.3.2-Css:

C'est un langage de programmation utilisé pour définir la présentation visuelle et le style d'une page web écrite en HTML ou dans un autre langage de balisage.



### 2.3.3 PHP



PHP est un langage de programmation de script côté serveur conçu pour le développement web. Il est principalement utilisé pour créer des applications web dynamiques en générant du contenu HTML de manière dynamique en réponse aux requêtes des utilisateurs.



#### 2.3.4 Html

HTML est un langage de balisage qui définit la structure et l'organisation du contenu d'une page web, jouant un rôle central dans la création et l'affichage de sites web.

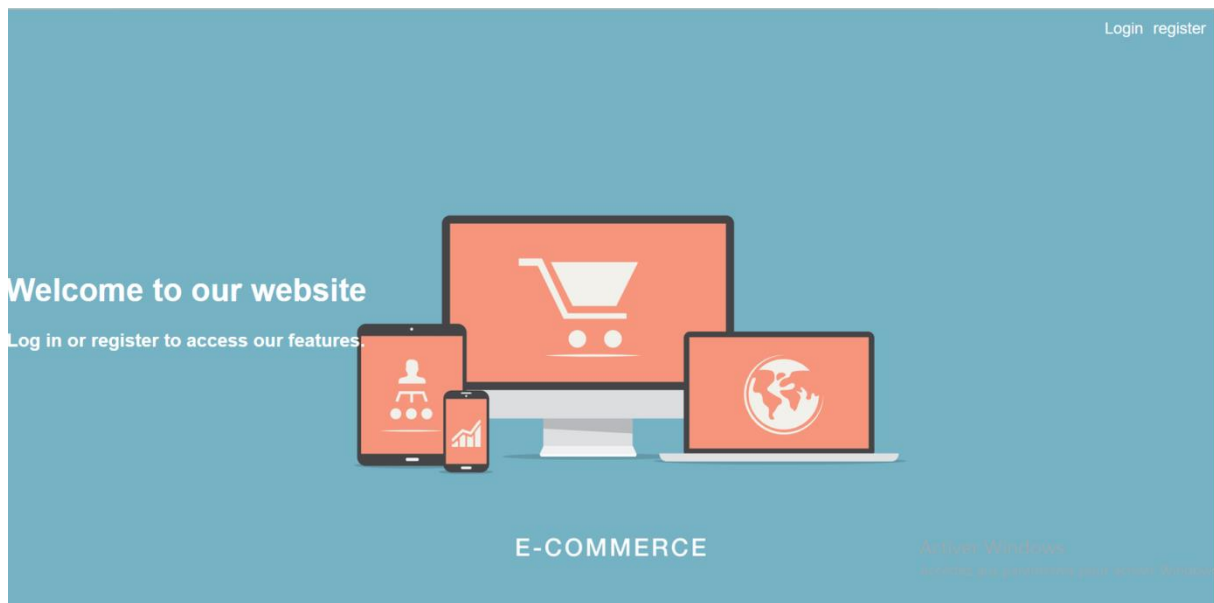


### IV. Description de système complet:

Dans cette section, nous exposons l'ensemble complet des interfaces de notre site. Cette réalisation englobe plusieurs interfaces qui sont dédiées à la gestion des commandes en ligne. Nous présentons ces interfaces au moyen de captures d'écran détaillées, offrant ainsi une vue concrète de l'expérience utilisateur à travers chaque étape du processus de commande.

#### 3.1:Interface d'accueil :

La première interface de notre site est illustrée dans la Figure 3.1. En haut de la page, vous trouverez les liens "S'inscrire" et "Se connecter". Si vous cliquez sur l'un de ces liens, de nouvelles pages s'ouvriront, fournissant des informations plus détaillées.

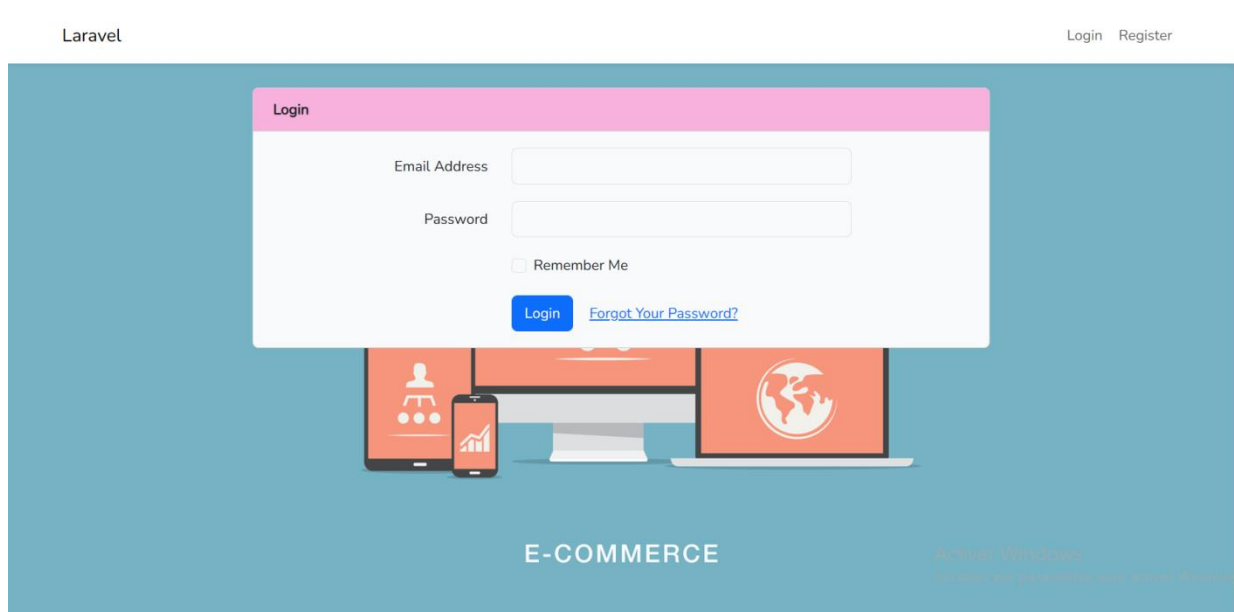


### 3.2:Interface registre:

L'image ci-dessous représente l'interface d'inscription où les utilisateurs peuvent créer un compte et s'inscrire. Cette interface rassemble un ensemble de données qui définissent les actions qu'un utilisateur peut entreprendre sur le site. En haut de la page, vous trouverez des liens pour se connecter, accéder à la page d'accueil, consulter le panier et retourner à l'accueil. Chaque lien mène à une interface spécifique en fonction de l'action sélectionnée.

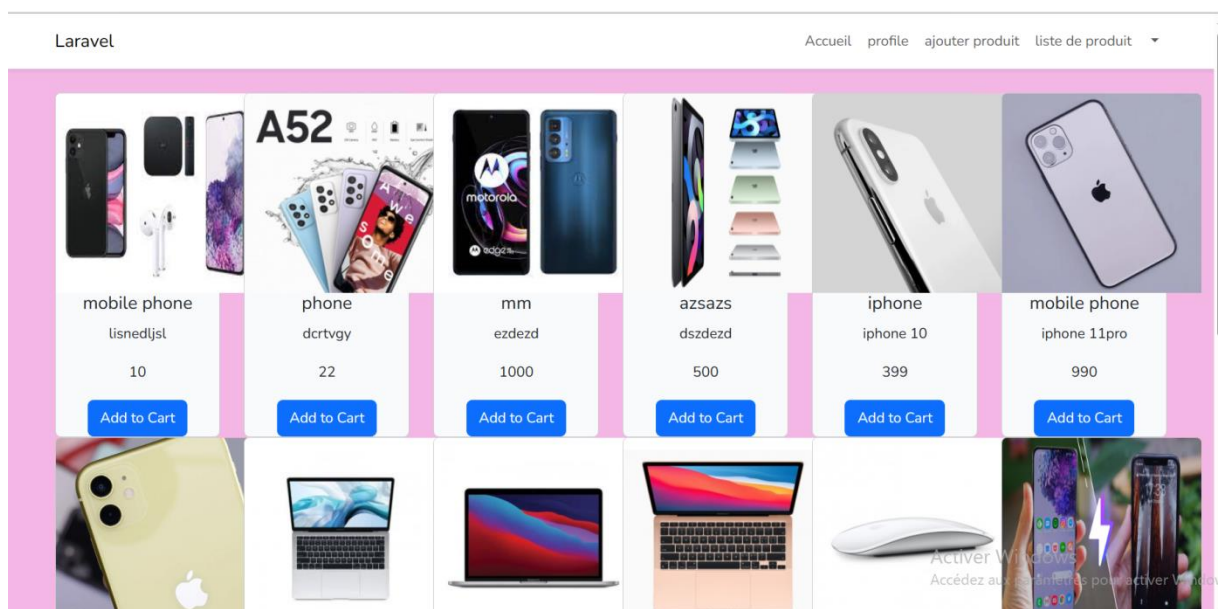
### 3.3:Interface Login :

Les utilisateurs se connectent à cette application en saisissant leur adresse e-mail et leur mot de passe, ce qui renforce la sécurité de l'accès.



### 3.4. Interface Home:

Il semble que vous parliez d'une interface d'affichage de produits dans un contexte spécifique, peut-être dans le cadre d'un site web ou d'une application. La "Figure 3.4" que vous mentionnez semble être une illustration ou un schéma de cette interface. Cette interface permet aux clients ou aux boutiques de visualiser des produits, de les rechercher et de les ajouter à leur panier.



### 3.5. Interface profile:

Il semble que vous parliez toujours de la même interface, mais cette fois-ci, vous mentionnez qu'elle contient également des informations personnelles des clients ou des boutiques. Les utilisateurs, qu'ils soient des clients individuels ou des propriétaires de boutiques, ont la possibilité de consulter et de modifier ces informations personnelles à l'aide d'un bouton "Update" (Mettre à jour).

The screenshot shows a web application interface with a top navigation bar containing 'Laravel' and links for 'Accueil', 'profile', 'ajouter produit', and 'liste de produit'. The main content area is titled 'Profile Settings' and features a user profile card on the left with a placeholder image, the name 'aaaa', and the email 'admin@gmail.com'. To the right of the card are form fields for 'Name' (containing 'aaaa'), 'Surname' (containing 'aaa'), 'Mobile Number' (containing '243435'), 'Address' (containing 'azzsas'), and 'Email' (containing 'admin@gmail.com'). A purple 'Update' button is positioned below the form fields. A watermark 'Activer Windows' is visible in the bottom right corner.

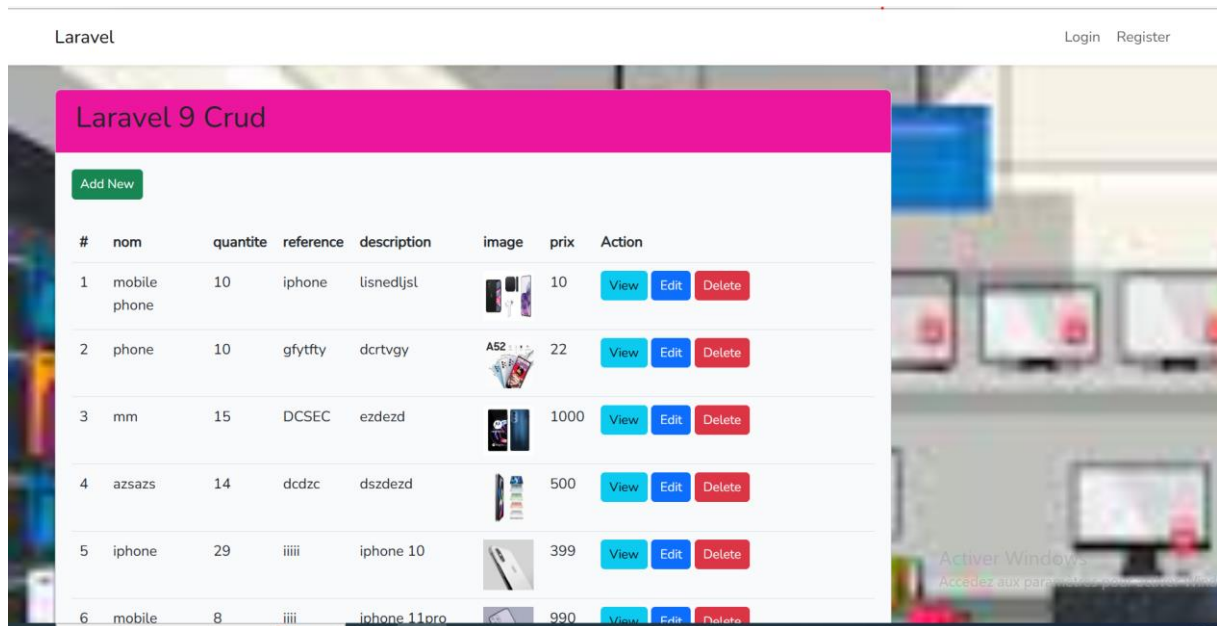
### 3.6. Interface d'ajout produit:

Exclusivement dédiée aux boutiques, cette interface offre un espace privilégié pour l'ajout de produits. Conçue spécifiquement pour répondre aux besoins des boutiques, elle permet aisément d'intégrer un ou plusieurs produits à leur catalogue. Grâce à cette interface dédiée, les boutiques peuvent enrichir leur inventaire en toute simplicité, garantissant ainsi une expérience de gestion efficace de leurs produits

The screenshot shows a web application interface with a top navigation bar containing 'Laravel' and links for 'Accueil', 'profile', 'ajouter produit', and 'liste de produit'. The main content area is titled 'Produit Page' and contains a form with the following fields: 'Nom', 'quantité', 'Reference', 'Description', 'Image' (with a file selection button and the text 'Aucun fichier n'a été sélectionné'), and 'Prix' (with a text box and the text 'Aucun fichier n'a été sélectionné'). A green 'Save' button is located at the bottom left. A watermark 'Activer Windows' is visible in the bottom right corner.

### 3.7. Interface Liste des produits:

Cette interface offre à l'administrateur un contrôle total sur la gestion des produits, lui permettant d'ajouter, de modifier et de supprimer des éléments de la liste de produits.



### 3.8. Interface de Modification:

Le composant mentionné, tel qu'illustré dans la figure suivante, offre la possibilité de modifier les propriétés des produits, incluant notamment le prix, le nom et la quantité.

The screenshot shows a web application titled 'Modification Produit'. It features a form with the following fields:

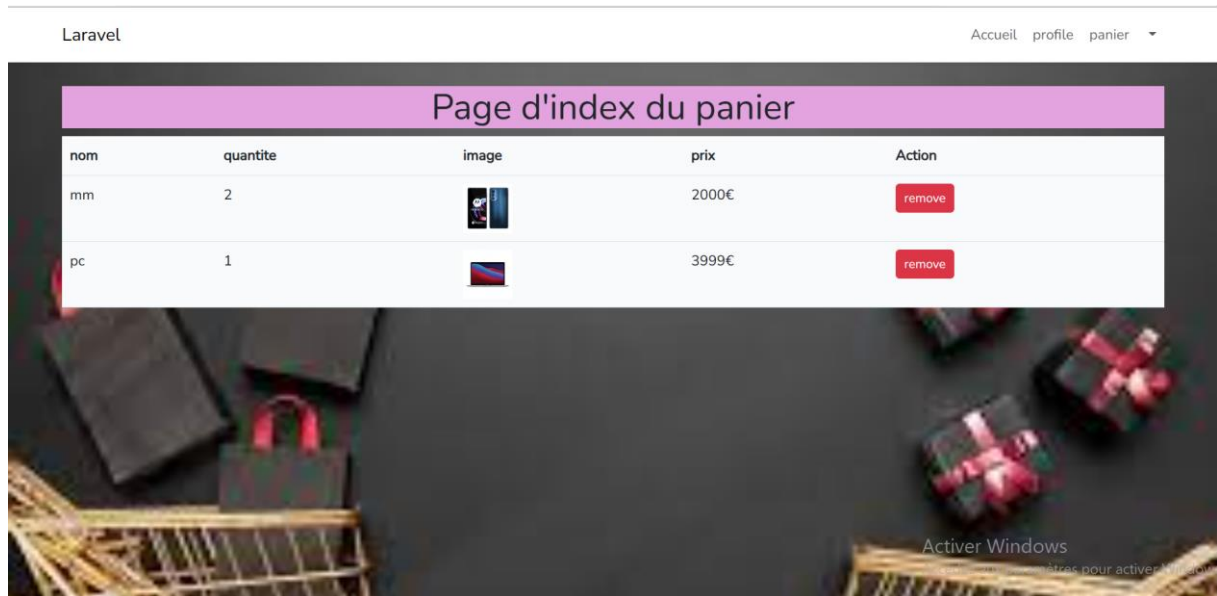
- Nom:
- quantite:
- Reference:
- Description:
- Image:
- Prix:

At the bottom of the form is a green button labeled 'Modifier'.

### 3.9 Interface Panier

une interface web ou d'application qui affiche les articles sélectionnés par un utilisateur pendant sa session de magasinage en ligne. Cela permet à l'utilisateur de vérifier la liste des produits qu'il souhaite acheter avant de passer à la caisse. La page panier affiche généralement les noms, les images, les quantités et les prix de chaque article, ainsi que le

total à payer. Les utilisateurs peuvent généralement ajouter ou supprimer des articles de leur panier avant de finaliser leur achat.



## V. Conclusion:

Dans ce chapitre, nous avons exploré en détail le cadre de travail et les différentes étapes qui ont conduit à la création du prototype final. De plus, nous avons minutieusement détaillé chacune des étapes nécessaires à la réalisation de notre application. Cette approche nous a permis de bien comprendre l'environnement dans lequel nous évoluons et de mener à bien la conception de notre projet, en nous appuyant sur une méthodologie rigoureuse et progressive. Grâce à cette démarche, nous sommes confiants dans la qualité et la cohérence de notre application, fruit d'une planification minutieuse et d'une exécution méticuleuse.

## Conclusion générale:

---

En conclusion de ce rapport, il est évident que ce stage a agi comme une extension de nos recherches et de nos connaissances, en vue d'améliorer nos compétences. Ce projet combine à la fois une approche théorique, à travers la phase de conception, et une approche pratique, à travers la phase de réalisation de l'application.

L'objectif principal de ce travail était de développer un site web. Nous avons commencé par présenter les spécifications et les fonctionnalités de notre système, suivi de l'analyse de plan et de la conception pour optimiser l'application. Enfin, la phase de réalisation du projet a permis de décrire l'environnement de travail et de présenter les interfaces de l'application à travers des captures d'écran.

Ce stage a été une expérience exceptionnelle. Il a été riche en découvertes et en apprentissages. Nous considérons avoir acquis de précieuses connaissances tout au long de ce processus, et cela renforce notre conviction que notre choix d'orientation était le bon.

Ce travail témoigne non seulement de nos compétences techniques en développement, mais aussi de notre capacité à conceptualiser, analyser et concrétiser un projet dans son ensemble. Nous sommes confiants que les connaissances et l'expérience acquises au cours de ce stage nous serviront dans notre parcours futur et nous permettront de continuer à progresser dans le domaine.