

Rapport de Mini Projet

Réalisation d'une Application Web pour l'Adoption des Animaux

Réalisé par :

ALOULI Anass

NEDJAOUI Ihssane

ZAGRAHI Nouhaila

Encadré par :

Prof. AMMAR Abdelghali

Co-encadré par :

Prof. BABALAHCEN Rajaa

Soutenu le 23/05/2024 devant le jury composé de :

Prof. ELBOUSTANI Abdelhakim, Professeur à l'ENSAS, Président

Prof. AMMAR Abdelghali, Professeur à l'ENSAS, Encadrant

Prof. BABALAHCEN Rajaa, Professeur à l'ENSAS, Co-encadrante

1^{ère} année Génie Informatique et Intelligence Artificielle

Année universitaire : 2023/2024

DEDICACE

À Dieu, pour sa guidance inébranlable tout au long de ce voyage. Nous Le remercions pour sa lumière qui a éclairé notre chemin et pour Sa grâce qui a rendu possible notre réussite.

À nos chers parents : vos encouragements incessants, vos sacrifices et votre confiance en nous ont été les fondations sur lesquelles nous avons construit nos rêves.

À nos professeurs et mentors, pour leur dévouement sans faille à nourrir nos esprits et à élargir nos horizons. Nous vous sommes reconnaissants pour votre précieuse influence sur nos vies.

Que cette dédicace soit le reflet de notre profonde gratitude envers tous ceux qui ont contribué à notre succès.

Avec tout notre amour et notre reconnaissance.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à Monsieur Abdelghali AMMAR et Madame Rajaa BABALAHCEN dont le soutien indéfectible et les conseils avisés ont été une source d'inspiration tout au long de ce projet. Leur présence bienveillante et leur expertise ont été des éléments essentiels de notre réussite.

Nous adressons également nos sincères remerciements à nos professeurs et encadrants, pour leur mentorat précieux et leur soutien inestimable. Leurs connaissances approfondies et leur dévouement ont été des atouts précieux dans notre parcours académique.

À nos familles et amis, nous exprimons notre reconnaissance pour leur soutien constant et leur encouragement inébranlable.

Que cette page de remerciements soit le témoignage de notre gratitude envers tous ceux qui ont rendu cela possible.

LISTE DES ABREVIATIONS

CSS	Cascade Style Sheet
HTML	Hyper Text Markup Language
JS	JavaScript
MCD	Model conceptuel des données
MLD	Model logique des données
VS CODE	Visual Studio Code

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Identification des acteurs.....	8
---	---

LISTE DES FIGURES

Fig. 1 : Le diagramme Gantt.....	5
Fig. 2 : Vs code	5
Fig. 3 : Xampp	5
Fig. 4 : Looping.....	5
Fig. 5 : Html/Css/Js	6
Fig. 6 : Php.....	6
Fig. 7 : Sql	6
Fig. 8 : Bootstrap.....	6
Fig. 9 : Cas d'utilisation <<service d'utilisateurs>	9
Fig. 10 : Cas d'utilisation <<service d'administrateur>>	10
Fig. 11 : Le modèle conceptuelle de données	11
Fig. 12 : Modèle logique de données	12
Fig. 13 : Page "Accueil"	14
Fig. 14 : Page "Nos animaux"	15
Fig. 15 : "Adoption form"	15
Fig. 16 : Page "Prendre rendez-vous"	16
Fig. 17 : Page "Devenir membre"	16
Fig. 18 : Page "login"	17
Fig. 19 : Page "Faire un don	17
Fig. 20 : Page "Ajouter un animal"	18
Fig. 21 : Page "Rendez-vous"	18
Fig. 22 : Page " Modification des informations d'animal"	19
Fig. 23 : Page "Gestion des demandes d'adoption"	19
Fig. 24 : Page "Gestion des demandes d'adhésion"	20
Fig. 25 : Page "Envoi e-mail"	20
Fig. 26 : Page "demande en attente"	21
Fig. 27 : Page "demande acceptée"	21
Fig. 28 : Page "demande refusée"	21
Fig. 29 : " Pdf des informations de l'adoption"	22

TABLE DES MATIERES

DEDICACE	I
REMERCIEMENTS	II
LISTE DES ABREVIATIONS	III
LISTE DES TABLEAUX	IV
LISTE DES FIGURES.....	V
INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE 1	2
REALISATION DU CAHIER DE CHARGE ET CHOIX DES OUTILS DE DEVELOPPEMENT.....	2
1. INTRODUCTION.....	2
2. CAHIER DE CHARGES	2
2.1 PROBLEMATIQUE	2
2.2 OBJECTIFS	2
2.3 FONCTIONNALITES PRINCIPALES	3
2.4 LE DIAGRAMME DE GANTT.....	4
2.5 LES LOGICIELS	5
2.6 LES LANGAGES	6
2.7 FRAMEWORK.....	6
3. CONCLUSION.....	6
CHAPITRE 2	7
ETUDE FONCTIONNELLE	7

1.	INTRODUCTION.....	7
2.	DESCRIPTION GENERALE DU PROJET	7
3.	IDENTIFICATION DES BESOINS.....	7
3.1	IDENTIFICATION DES ACTEURS	7
3.2	BESOINS FONCTIONNELS.....	8
3.3	BESOINS NON FONCTIONNELS	9
3.4	SPECIFICATION FONCTIONNELLE.....	9
4.	CONCLUSION	10
	CHAPITRE 3	11
	LA CONCEPTION DU PROJET	11
1.	INTRODUCTION.....	11
2.	MODELISATION STATISTIQUE	11
2.1	CREATION DU MCD	11
2.2	CREATION DU MLD	12
3.	CONCLUSION	13
	CHAPITRE 4	14
	REALISATION ET MISE EN ŒUVRE	14
2.1	Page "Accueil"	14
2.2	Page "Nos animaux".....	14
2.3	Page "Adoption form"	15
2.4	Page "Prendre rendez-vous"	16
2.5	Page "Devenir membre"	16
2.6	Page "login"	17

2.7	Page "Faire un don"	17
3.1	Page "Ajouter un animal"	18
3.2	Page "Rendez-vous"	18
3.3	Page "Modification des informations d'animal"	19
3.4	Page d'adhésion "Gestion des demandes d'adoption et d'adhésion"	19
3.5	Page "Envoi e-mail"	20
3.6	Page "Consultation de d'état de la demande "	21
3.7	Page "Pdf des informations de adoption"	22
CONCLUSION GENERALE		23
WEBOGRAPHIE.....		24

INTRODUCTION GENERALE

Au Maroc, trois millions de chats et de chiens sont abandonnés dans les rues, se trouvent ainsi dans des situations misérables et victimes de plusieurs actes de criminalité comme le confirme plusieurs statistiques¹.

Dans un contexte humain et conscient de la responsabilité que chacun au sein de notre société doit assumer envers ces créatures, l'idée de notre projet est née en réponse au sentiment profond de compassion et au sens incomparable de devoir et une mission d'être les portes paroles pour ceux qui ne peuvent pas se défendre eux-mêmes.

L'idée de notre projet consiste au développement d'une application web pour une association d'adoption des animaux dont le nom est *HELPA*. Cette Association a pour objectif d'offrir aux animaux des refuges ainsi qu'une famille au sein de laquelle ils jouiront de la vie qu'ils méritent. Cette initiative offre des opportunités aux individus ayant la même perceptive afin de contribuer à cette noble mission.

Cette application a aussi l'ambition de collecter des ressources financières sous forme de dons afin de permettre à l'association de réaliser les objectifs escomptés.

Notre application web vise à répondre aux besoins de cette association. Dans ce rapport, nous présentons quatre chapitres distincts. Le chapitre 1, intitulé "Réalisation du cahier de charge et outils de développement", explore le cahier de charges en mettant en relief la problématique et les objectifs à atteindre, ainsi que les outils de développement utilisés. Le chapitre 2, "Étude fonctionnelle", identifie les fonctionnalités principales de l'application web. Le chapitre 3, "Conception du projet", décrit les bases de la réalisation en illustrant les modèles conceptuels de notre travail. Enfin, le chapitre 4, "Réalisation de l'application", met en lumière les efforts investis dans la création de notre application et les résultats obtenus.

CHAPITRE 1

REALISATION DU CAHIER DE CHARGE ET CHOIX DES OUTILS DE DEVELOPPEMENT

1. Introduction

Ce chapitre présente le contexte général de notre projet qui se base sur l'importance de la problématique, le cahier de charge, les objectifs qu'on a fixé dès le premier jour, le planning qu'on a suivi pour les atteindre et finalement les outils du développement auxquels nous avons eu recours tout au long de la réalisation de notre projet.

2. Cahier de charges

2.1 Problématique

Le phénomène des animaux abandonnés dans les rues marocaines devient de plus en plus inquiétant pour les autorités et la population. Non seulement ce phénomène affecte la sécurité et la santé de la population et des bêtes, mais aussi elle ternit l'image du pays dont l'économie repose sur le tourisme.

Pour résoudre cette problématique d'envergure économique et humaine, des associations militent pour assurer une vie meilleure à ces animaux.

Or, la plupart de ces associations travaillent de manière bénévole et manquent terriblement de moyens financiers et logistiques. C'est pourquoi nous estimons qu'il serait judicieux de profiter de l'intérêt que les gens portent à l'adoption des animaux de compagnie en aidant les associations à mieux travailler.

2.2 Objectifs

L'objectif du projet est de faciliter l'adoption d'animaux en mettant en relation les adoptants avec des animaux dans le besoin, tout en offrant la possibilité de devenir membre de l'association pour soutenir ses activités ainsi que la possibilité de supporter l'association en faisant des dons financiers.

2.3 Fonctionnalités principales

❖ Espace "Utilisateur"

➤ *Page "Accueil "*

La page d'accueil de notre site est le point de départ pour découvrir l'association des animaux et tout ce que nous avons à offrir. Mettant en lumière :

- L'histoire inspirante de l'association,
- Les informations nécessaires pour contacter l'association
- Les options de Navigation

Chaque animal affiché sera accompagné d'un bouton ou d'une option permettant aux utilisateurs de démarrer le processus d'adoption pour cet animal spécifique en rempliant un formulaire de questions.

➤ *Page "Recherche d'animaux"*

Cette page affiche les détails de chaque animal disponible à l'adoption. Chaque animal affiché sera accompagné d'un bouton ou d'une option permettant aux utilisateurs de démarrer le processus d'adoption pour cet animal spécifique en rempliant un formulaire de questions.

➤ *Page "Adoption"*

En cliquant sur l'option "Adopter" sur la page de recherche des animaux, les utilisateurs seront dirigés vers la page d'adoption où ils auront la possibilité de remplir un formulaire avec des questions spécifiques et de prendre rendez-vous pour rencontrer l'association et finaliser le processus d'adoption.

➤ *Page "Devenir membre"*

Sur la page devenir membre, les utilisateurs trouveront un formulaire d'inscription comprenant des questions auxquelles ils doivent répondre. De plus, ils auront la possibilité de prendre un rendez-vous pour passer un entretien d'adhésion, les personnes ayant passé l'entretien seront contactées par le biais d'un e-mail afin d'avoir l'information sur la décision finale de l'association.

➤ **Page "Faire un don"**

Sur la page de dons, les utilisateurs auront la possibilité de fournir certaines informations personnelles en plus de leurs informations de don. Ils pourront également spécifier le montant qu'ils souhaitent donner pour soutenir le site et ses activités.

❖ **Espace "Administrateur"**

Après l'authentification en tant qu'administrateur, les services suivants seront mis à disposition :

- ✓ Interface d'administration pour gérer les annonces d'animaux disponibles à l'adoption ;
- ✓ Gestion des demandes d'adoption et d'adhésion ;
- ✓ Lecture des réponses aux questions spécifiques ;
- ✓ Acceptation ou refus des demandes ;
- ✓ Visualisation des rendez-vous pris ;
- ✓ Modification de l'état des demandes ;
- ✓ Gestion des informations des animaux.

2.4 Le diagramme de Gantt

Le diagramme de Gantt couramment utilisé en gestion de projet, est l'un des outils les plus efficaces pour représenter visuellement l'état d'avancement des différentes activités qui constituent un projet. La colonne de gauche du diagramme énumère toutes les tâches à effectuer, tandis que la ligne d'en-tête représente les unités de temps les plus adaptées au projet (jours, semaines, mois etc.).

Chaque tâche peut être visualiser à l'aide de la barre horizontale colorée dont la position et la longueur représentent la date de début, la durée et la date de fin. Ce diagramme permet donc de donner d'un seul coup d'œil :

- ✓ Les différentes tâches à envisager ;
- ✓ La date de début et la date de fin de chaque tâche ;
- ✓ La durée planifiée de chaque tâche ;

✓ La date de début et la date de fin du projet ;

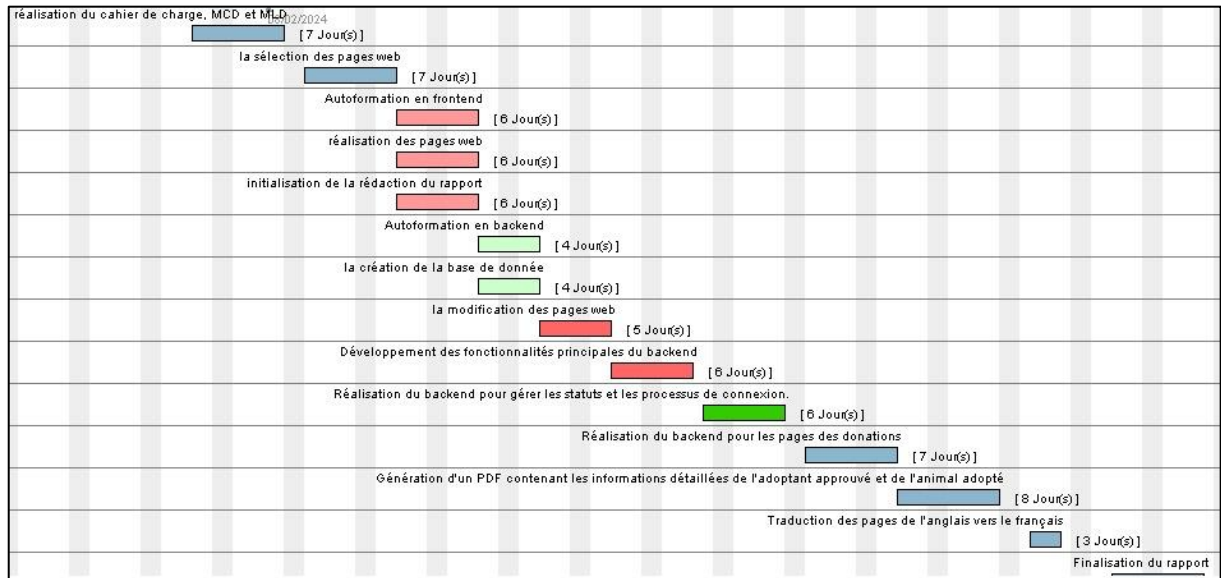


Fig. 1 : Le diagramme Gantt

✓

2.5 Les logiciels

Vs code

Souvent abrégé VS Code Visual Studio Code est un éditeur de code open-source développé par Microsoft supportant un très grand nombre de langages grâce à des extensions. Il supporte l'auto complétion, la coloration syntaxique, le débogage, et les commandes git, l'intégration de ce logiciel a joué un rôle dans le développement de notre projet.



Fig. 2 : Vs code

Xampp :

C'est un logiciel open source gratuit qui fournit un environnement de serveur web local, largement utilisé pour le développement et les tests de sites et d'application web sur des ordinateurs locaux avant de les déployer sur ou serveur en ligne. On a eu recours à ce logiciel tout au long de la réalisation de notre projet pour faire des tests ainsi que la configuration d'un environnement de développement web complet sur nos machines locales.



Fig. 3 : Xampp

Looping

C'est un logiciel de modélisation conceptuelle de données qui nous a permis d'organiser et structurer les données en des diagrammes et représentations graphiques ordonnées. L'utilisation de cet outil était une étape cruciale dans la réalisation du MCD et du MLD.



Fig. 4 : Looping

2.6 Les langages

HTML/CSS/JavaScript

Tous ces trois forment le trio fondamental du développement web. Le HTML structure le contenu de la page web, tandis que le CSS est utilisé pour styliser et mettre en forme le contenu HTML. On a eu recours au JavaScript à maintes reprises pour ajouter de l'interactivité aux pages web tout en rendant cette interaction conviviale et agréable pour l'utilisateur.



Fig. 5 :
Html/Css/Js

PHP

C'est un langage de programmation coté serveur largement utilisé pour le développement web. Grace à sa grande communauté de développeur et à sa vaste bibliothèque de fonctions, le PHP offre une flexibilité et une extensibilité importante ce qui en fait un choix populaire notre langage du développement back end.

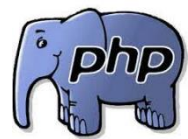


Fig. 6 : Php

SQL

C'est un langage de programmation utilisé pour communiquer avec les bases de données relationnelle. Il est largement utilisé dans le développement web pour alimenter les sites provenant de base de données.



Fig. 7 : Sql

2.7 Framework

Bootstrap

C'est un Framework frontend populaire et open source riche en d'outils et de composants pour la conception rapide et la création de sites web et applications web réactives.



Fig. 8 :
Bootstrap

3. Conclusion

Après avoir déterminé le cahier de charge ainsi que détailler les différentes fonctionnalités que notre projet aura comme objectifs tout en mettant en valeur une planification rigoureuse qui va nous permettre d'encadrer la réalisation des tâches dans un cadre temporel permettant ainsi une bonne gestion des imprévus.

CHAPITRE 2

ETUDE FONCTIONNELLE

1. Introduction

Ce chapitre identifie les fonctionnalités de l'application web d'adoption d'animaux, qui permet de mettre à disposition des annonces d'animaux disponibles pour l'adoption, ainsi que des fonctionnalités interactives pour les utilisateurs. Dans cette section, nous détaillerons les besoins fonctionnels du site après avoir identifié les différents acteurs impliqués et leurs interactions avec le système.

2. Description générale du Projet

Dans un premier temps, l'administrateur du site publie les profils des animaux disponibles pour l'adoption, incluant leurs photos et informations détaillées. Ensuite, les adoptants peuvent consulter ces profils et choisir l'animal à adopter en remplissant un formulaire spécifique à chaque animal et en fixant un rendez-vous. De même, les bénévoles intéressés à aider peuvent postuler en remplissant

Un formulaire dédié et choisissant un rendez-vous. Ces deux derniers pourront ensuite vérifier l'état de leur demande. Parallèlement, les donateurs souhaitant faire un don pourront interagir en fournissant des informations sur leur don.

L'administrateur traite les demandes, envoie des emails, consulte les rendez-vous, ajouter et met à jour les informations des animaux.

3. Identification des besoins

3.1 Identification des acteurs

Un acteur représente l'abstraction d'un rôle joué par des entités externes (utilisateur, dispositif matériel ou autre système) qui interagissent directement avec le système étudié.

Tous simplement un acteur est une entité physique (personne) ou abstraite (logiciel) capable d'utiliser le système afin de répondre à un besoin bien défini.

Les acteurs de notre application sont présentés dans le tableau suivant :

Tableau 1 : Identification des acteurs

Acteur	Description
Admin	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer les annonces d'animaux disponibles à l'adoption. • Modifier les informations et de l'état des animaux. • Traiter des demandes d'adoption et d'adhésion. • Visualiser les rendez-vous pris. • Envoyer des E-mails
Utilisateurs Adopteur, Membre, Donateur	<ul style="list-style-type: none"> • Accéder aux profils des animaux disponibles pour adoption. • Interagir avec le site en remplissant un formulaire de demande d'adoption ou de bénévolat. • Réserver un rendez-vous. • Soutenir l'association par des dons financiers.

3.2 Besoins fonctionnels

❖ Admin

- ✓ Il ajoute un nouvel animal à adopter ou modifier l'état ou les informations d'un animal existant.
- ✓ Il consulte les demandes d'adoption et d'adhésion, puis accepter ou refuser une demande spécifique.
- ✓ Il visualise les rendez-vous pris
- ✓ Il envoie un e-mail au bénévole pour l'informer si sa demande, finalisée après l'entretien, a été acceptée ou non.

❖ Utilisateurs

Adopteur : il a la possibilité de choisir n'importe quel animal à adopter *et* de créer une demande d'adoption en remplissant un formulaire, puis en prenant un rendez-vous. Il revient ensuite pour consulter l'état de sa demande. Si elle est acceptée, il peut alors télécharger un PDF contenant ses informations ainsi que des détails sur l'animal.

Membre : Après avoir exprimé le souhait de devenir membre, la personne crée une demande d'adhésion en remplissant un formulaire et en prenant un rendez-vous. Il revient ensuite pour consulter l'état de sa demande.

Donateur : Il fournit des informations personnelles et indique le montant de sa contribution pour soutenir l'association. Ensuite, il fournit les détails de sa carte bancaire.

3.3 Besoins non fonctionnels

Performance : Garantir une expérience utilisateur fluide en termes de navigation sur le site, de chargement des pages et de traitement des requêtes.

Facilité d'utilisation : Offrir une interface conviviale et intuitive pour permettre aux utilisateurs de naviguer facilement, de remplir les formulaires et de prendre des rendez-vous sans difficulté.

Besoin de sécurité : Avant de vérifier l'état de leur demande sur le site, les utilisateurs doivent s'authentifier en fournissant l'e-mail et le mot de passe, tout comme l'administrateur.

3.4 Spécification fonctionnelle

Nous avons choisi d'utiliser la technique des cas d'utilisation, qui est une méthode de modélisation graphique basée sur le langage UML. Cette approche nous permet de mieux comprendre et assimiler les besoins fonctionnels de notre système en fournissant une représentation normalisée pour visualiser sa conception.

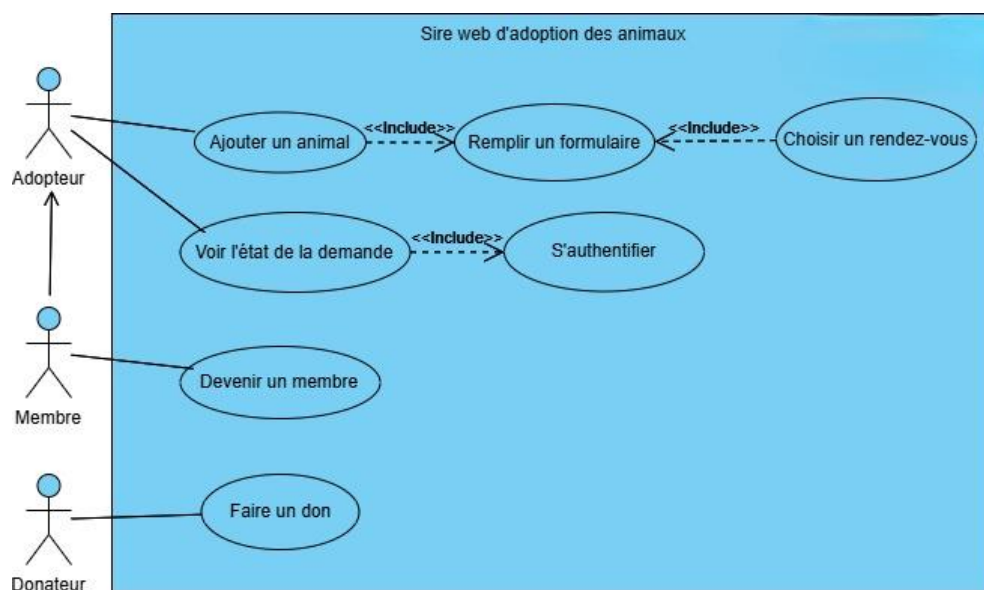


Fig. 9 : Cas d'utilisation <<service d'utilisateurs>>

cette figure présente le cas d'utilisation pour le service administrateur

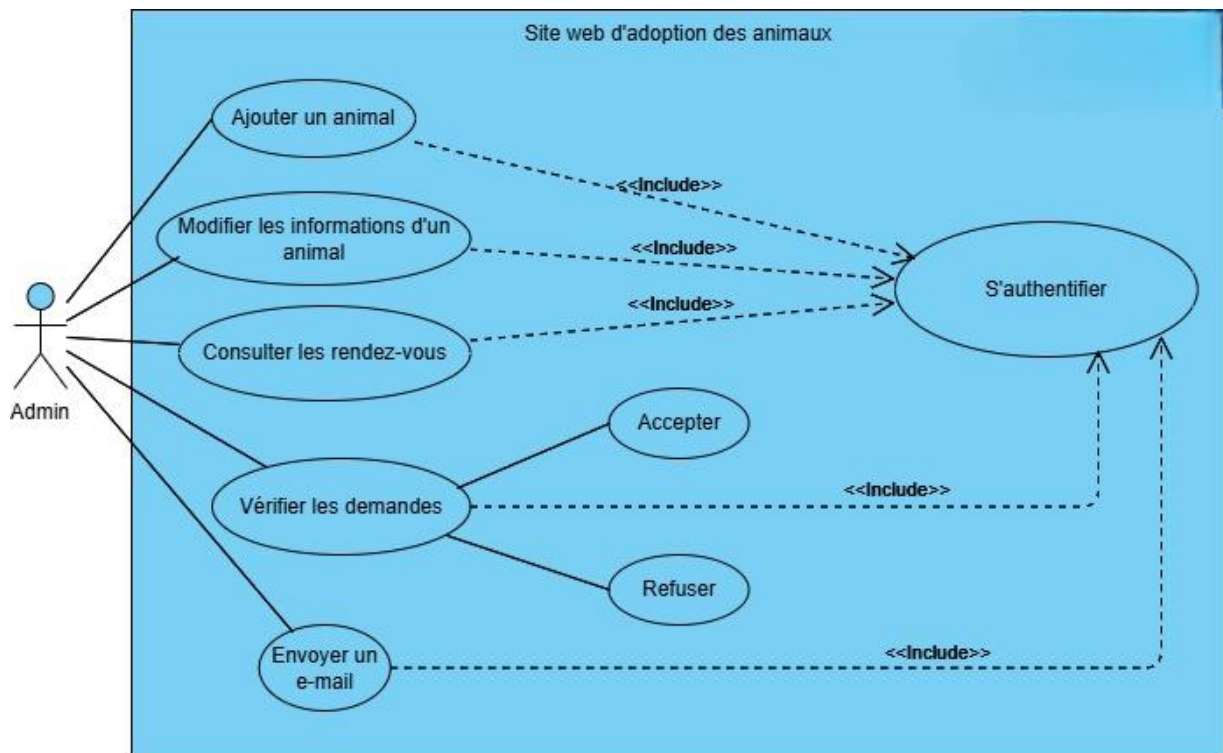


Fig. 10 : Cas d'utilisation <<service d'administrateur>>

4. Conclusion

En conclusion de cette étude fonctionnelle, nous avons examiné en détail les diverses fonctionnalités du système, en commençant par l'identification des différents acteurs et leurs besoins fonctionnels et non fonctionnels et on a terminé notre analyse en traçant des diagrammes UML de cas d'utilisation, offrant ainsi une représentation visuelle claire des interactions entre les acteurs et le système.

CHAPITRE 3

LA CONCEPTION DU PROJET

1. Introduction

Dans ce chapitre nous présentons la conception de notre projet en utilisant le MCD et le MLD.

2. Modélisation statistique

Dans ce chapitre nous allons étudier la conception qui était le résultat de toutes nos idées et le fruit d'une multitude de réflexion approfondie à mainte reprise. C'est à travers celle-ci qu'on a pu réaliser ce projet.

2.1 Création du MCD

Le MCD joue un rôle crucial dans la création des projets informatiques en tant qu'une représentation visuelle des concepts et des relations entre les données et aide à clarifier les besoins et les processus en structurant les données d'une manière logique et cohérente. Ci-dessous le MCD de notre projet.

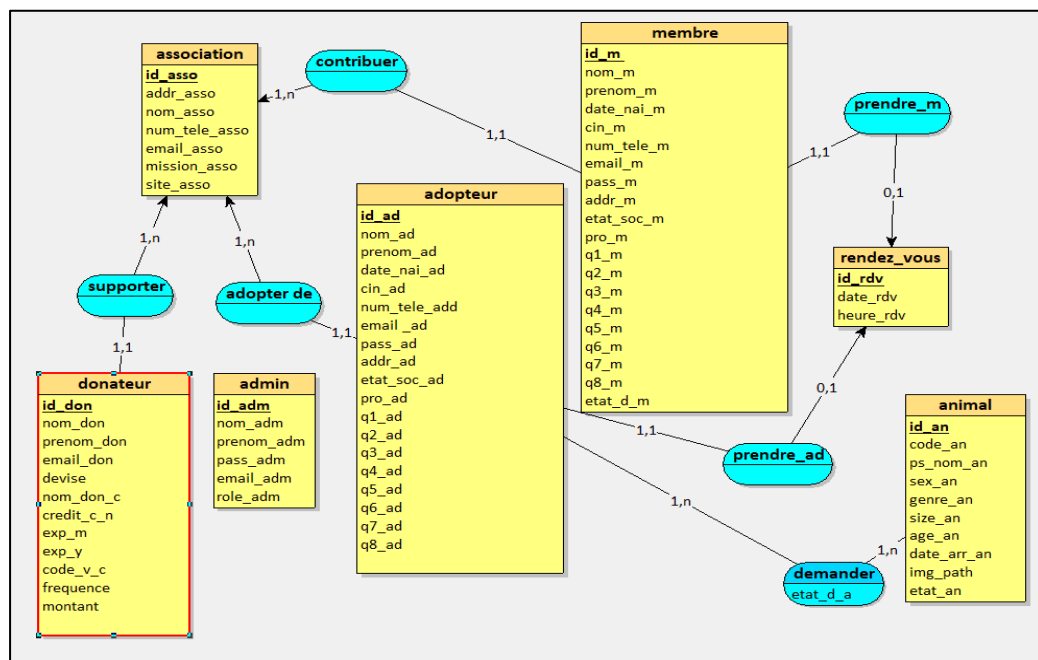


Fig. 11 : Le modèle conceptuelle de données

2.2 Création du MLD

Si le MCD aide à clarifier les idées et les concepts et à les mettre dans une forme organisée et structurée le MLD fournit une vision détaillée de la façon dont les données seront organisées et stockées. C'est en fait le plan directeur pour la construction effective de la base de données, offrant ainsi une base solide pour le développement d'application et la manipulation des données.

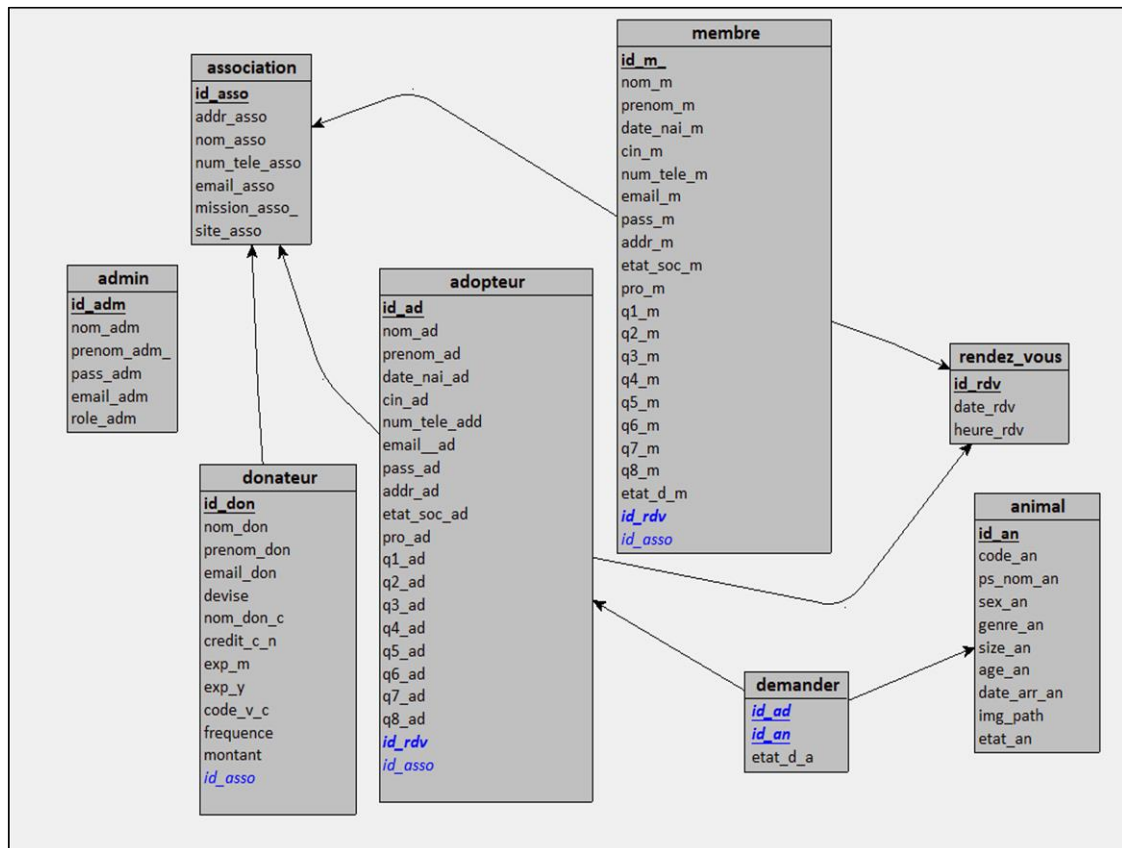


Fig. 12 : Modèle logique de données

L'entité "Association" : C'est l'entité où l'on va insérer l'association Helpa avec toutes les informations qui vont la définir (nom, adresse, e-mail ...).

L'entité "Donateur" : Les personnes qui souhaitent soutenir l'association par des dons financiers. Ils fournissent ses informations personnelles et autres pour leurs dons comme fréquence, montant ... (la base de données dans la table "donateur" va récupérer ces données et associer un id au donateur).

L'entité "Adoptant" : Représente les individus postulant pour adopter un animal de l'association. Ils fournissent des informations personnelles et des réponses à des questions spécifiques sur leur capacité à prendre soin de l'animal. Une fois la demande soumise, un rendez-vous est pris pour un entretien avec l'association (ce rendez-vous est ajouté dans la table rendez-vous). Si la demande est acceptée, la demande d'adoption reçoit la mention "Accepté", sinon, il est mis à "Refusé".

L'entité "Membre" : Représente les individus postulant pour devenir membres de l'association. Ils remplissent une demande comprenant des informations personnelles et des réponses à des questions spécifiques. Une fois la demande soumise, un rendez-vous est pris pour un entretien avec l'association (ce rendez-vous est ajouté dans la table rendez-vous). Si la demande est acceptée, la demande d'adoption reçoit la mention "Accepté", sinon, il est mis à "Refusé".

L'entité "Rendez-vous" : Représente tous les rendez-vous pris par les adoptants ou les personnes postulant pour devenir membres de l'association. Chaque rendez-vous est caractérisé par un identifiant unique, une date et une heure.

L'entité "Animal": Contient les détails de chaque animal disponible pour adoption, permettant aux adoptants potentiels de prendre des décisions éclairées sur l'adoption. L'attribut indique si l'animal est adopté, non adopté ou s'il y a une demande en cours pour cet animal, ce qui permet de contrôler sa disponibilité pour l'adoption.

L'entité "Admin" : L'entité responsable de la gestion globale de l'application web et des opérations de l'association. Ils gèrent les annonces d'animaux, les demandes d'adoption et d'adhésion, les rendez-vous, ainsi que les informations des animaux et leurs états.

3. Conclusion

Ce chapitre a pour objectif de donner une idée générale sur toute la conception sur laquelle notre projet s'est édifié dès le premier jour, tout en partant des idées non structurées jusqu'à l'obtention d'un modèle conceptuel facilitant ainsi la compréhension de notre projet arrivant enfin à l'étape de l'obtention d'une concrétisation du MCD sous forme d'un MLD.

CHAPITRE 4

REALISATION ET MISE EN ŒUVRE

1. Introduction

Ce chapitre met en avant la matérialisation des efforts déployés jusqu'à présent. Il expose les résultats obtenus pour chaque interface et fonctionnalité de notre site, traduisant ainsi notre avancement depuis la phase de la collection des besoins jusqu'à l'élaboration finale de la solution.

2. Démonstration du site " Espace utilisateur"

2.1 Page "Accueil"

Cette page permet aux utilisateurs de découvrir l'association d'adoption des animaux et tout ce que nous avons à offrir

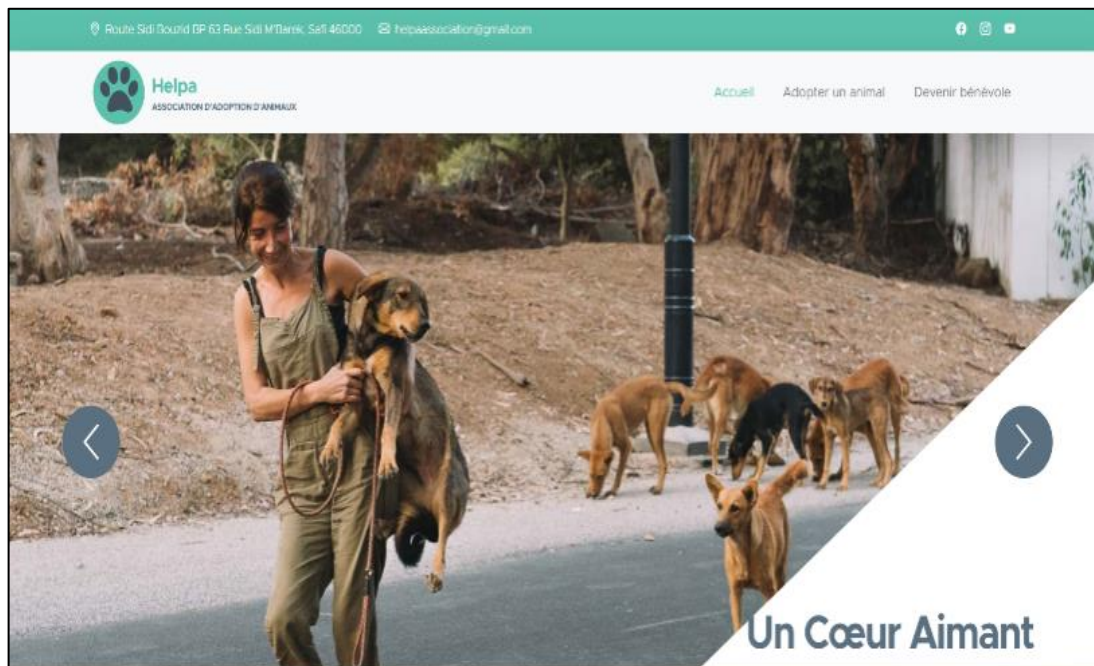


Fig. 13 : Page "Accueil"

2.2 Page "Nos animaux"

Sur cette page l'utilisateur cherche les informations de chaque animal disponible à l'adoption.

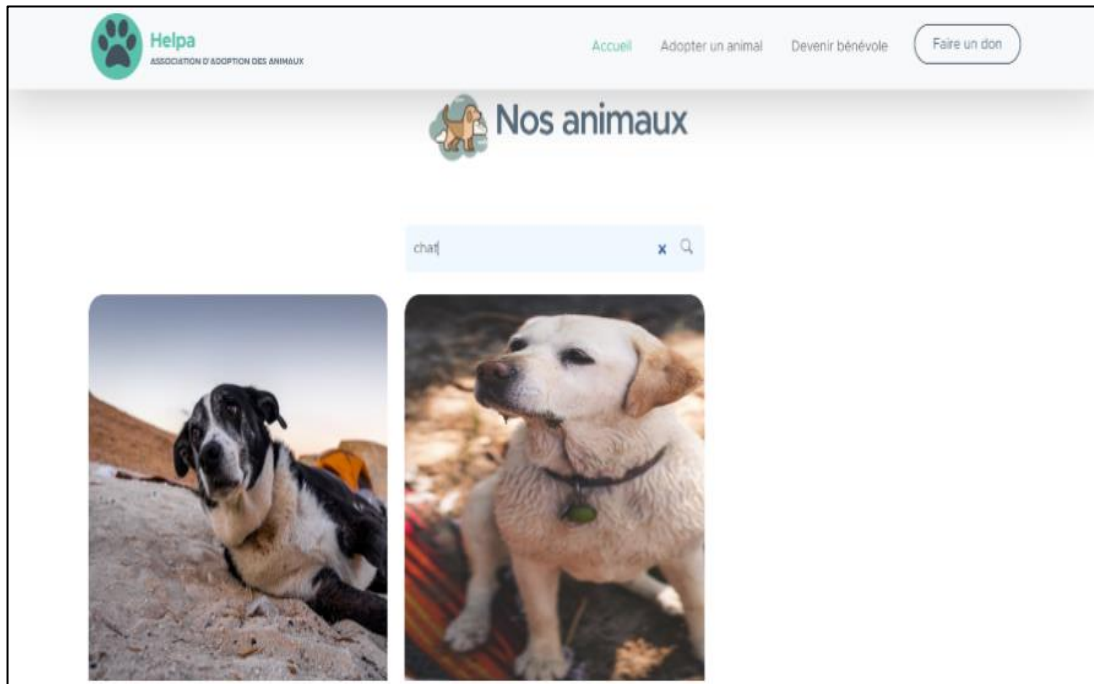


Fig. 14 : Page "Nos animaux"

2.3 Page "Adoption form"

Cette page est dédiée à la saisie des informations de l'adoptant en remplissant un formulaire qui contient des questions spécifiques et en précisant la date de rendez-vous.

Fig. 15 : "Adoption form"

2.4 Page "Prendre rendez-vous"

Cette page est dédiée à la prise de rendez-vous pour les utilisateurs de l'application

Fig. 16 : Page "Prendre rendez-vous"

2.5 Page "Devenir membre"

Cette page est réservée aux utilisateurs désirant devenir membres. Ils peuvent le faire en remplissant un formulaire contenant des questions spécifiques et en indiquant la date de leur rendez-vous.

Fig. 17 : Page "Devenir membre"

2.6 Page "login"

Les utilisateurs ou l'admin peuvent accéder à leur compte.

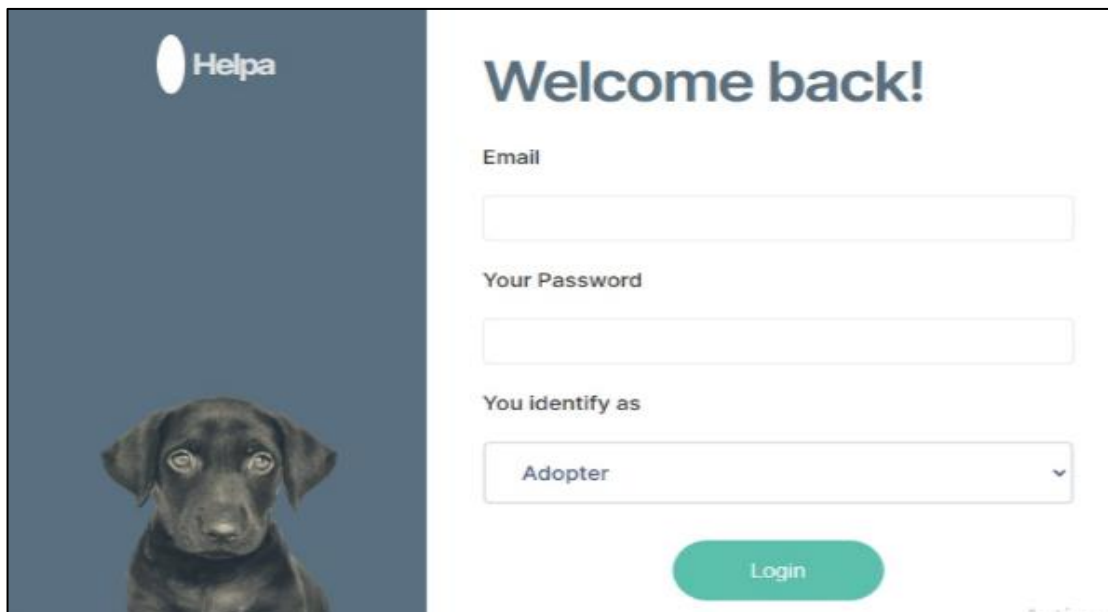


Fig. 18 : Page "login"

2.7 Page "Faire un don"

Les personnes qui veulent faire des dons ont la possibilité de fournir leurs informations personnelles, sélectionner le montant qu'elles souhaitent donner, puis remplir les informations concernant leur carte.

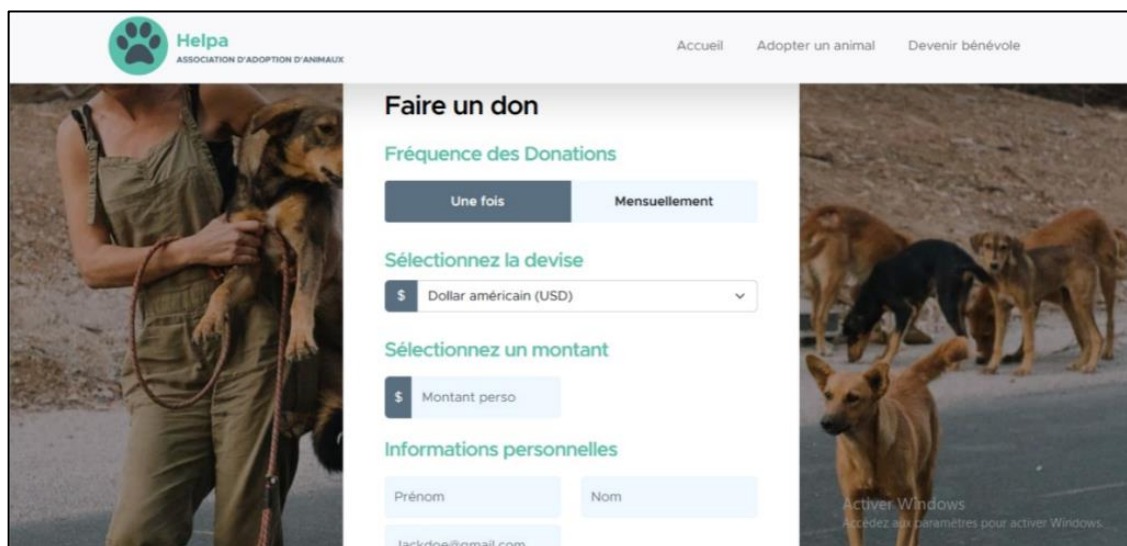


Fig. 19 : Page "Faire un don"

3. Démonstration du site " Espace administrateur "

3.1 Page "Ajouter un animal"

Page destinée à l'ajout de nouvel animal à adopter sur cette page l'administrateur saisie les informations concernant ce nouvel animal.

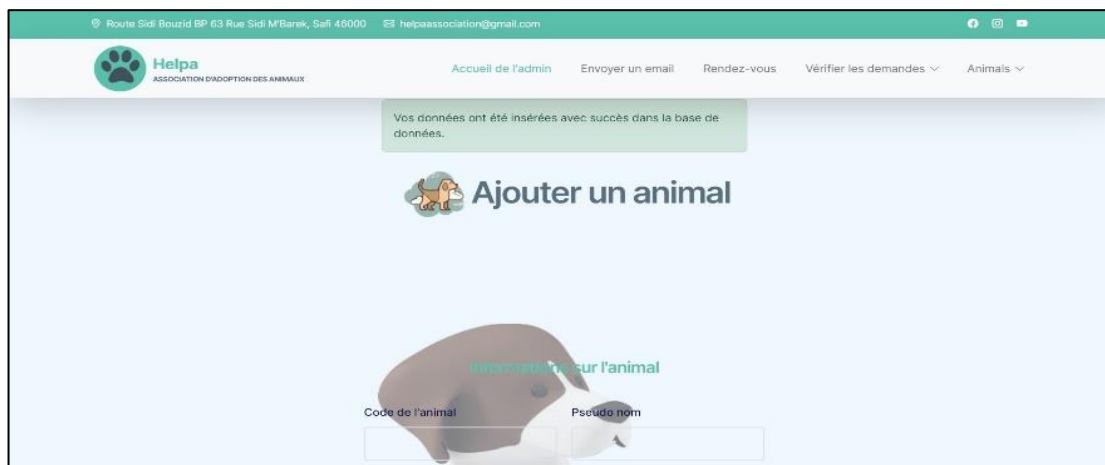
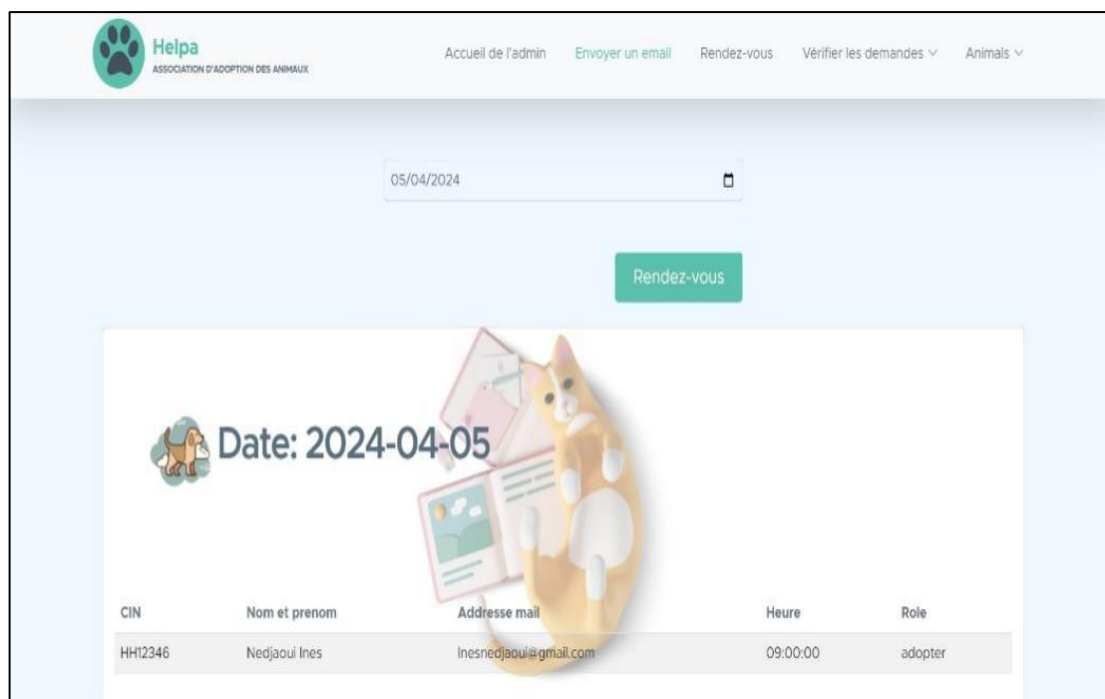


Fig. 20 : Page "Ajouter un animal"

3.2 Page "Rendez-vous"

Sur cette page, l'administrateur consulte tous les rendez-vous pour une date donnée. Il choisit une date spécifique et visualise tous les rendez-vous prévus pour cette journée.



CIN	Nom et prenom	Adresse mail	Heure	Rôle
HH12346	Nedjaoui Ines	Inesnedjaoui@gmail.com	09:00:00	adopter

Fig. 21 : Page "Rendez-vous"

3.3 Page " Modification des informations d'animal"

Page destinée à la modification des informations d'un animal.

Fig. 22 : Page " Modification des informations d'animal"

3.4 Page d'adhésion "Gestion des demandes d'adoption et d'adhésion"

Ces deux pages sont dédiées à la gestion des demandes des adoptants ainsi que les bénévoles.

Fig. 23 : Page "Gestion des demandes d'adoption"

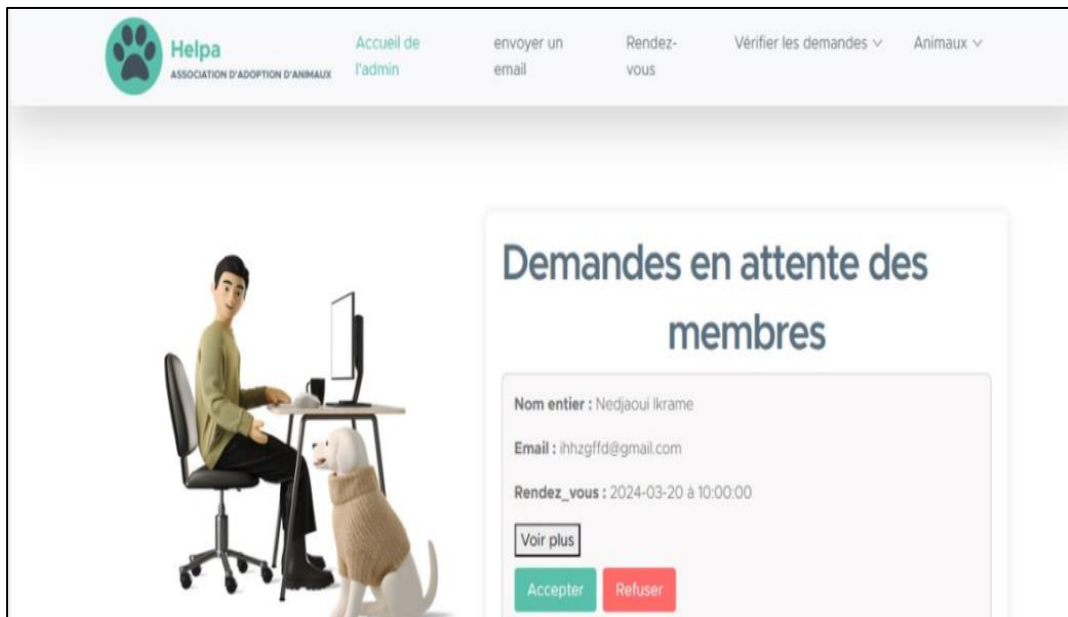


Fig. 24 : Page "Gestion des demandes d'adhésion"

3.5 Page "Envoi e-mail"

L'admin envoie un email au bénévole pour l'informer s'il est accepté comme membre après avoir passé l'entretien ou pas.

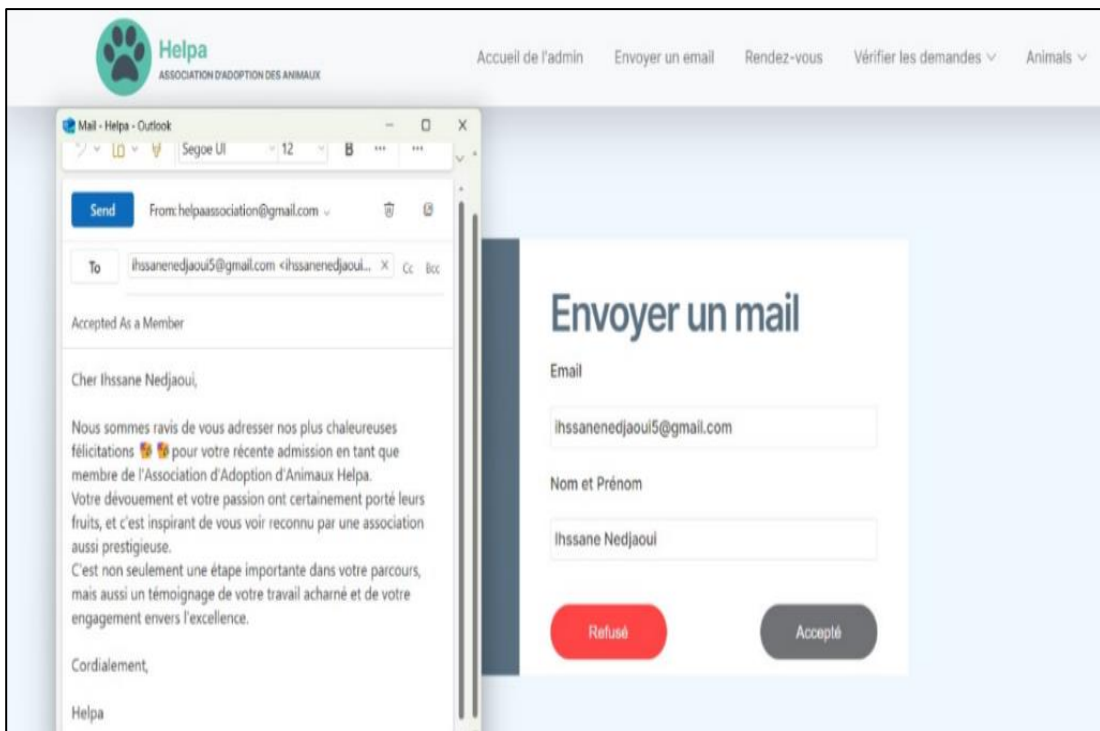


Fig. 25 : Page "Envoi e-mail"

3.6 Page " Consultation de d'état de la demande "

Ces trois pages présentent les différents états d'une demande déposée.

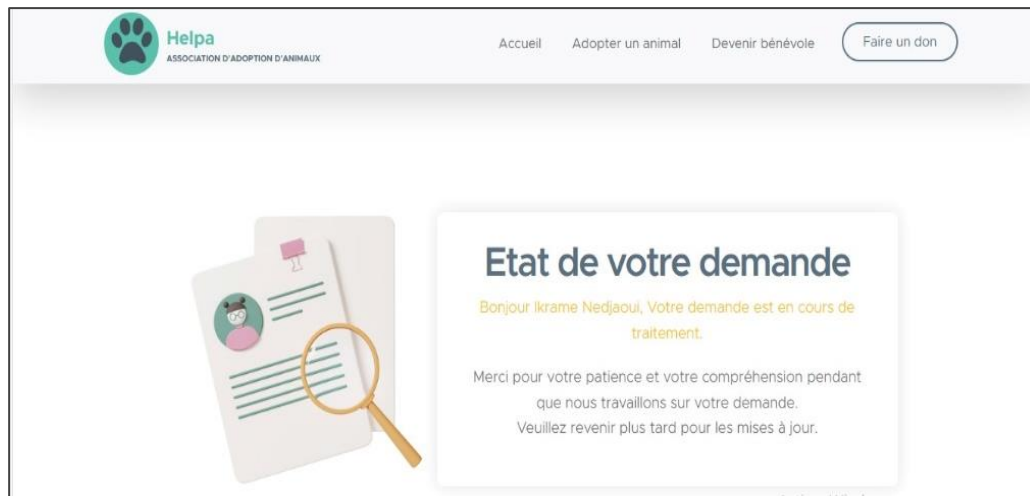


Fig. 26 : Page "demande en attente"

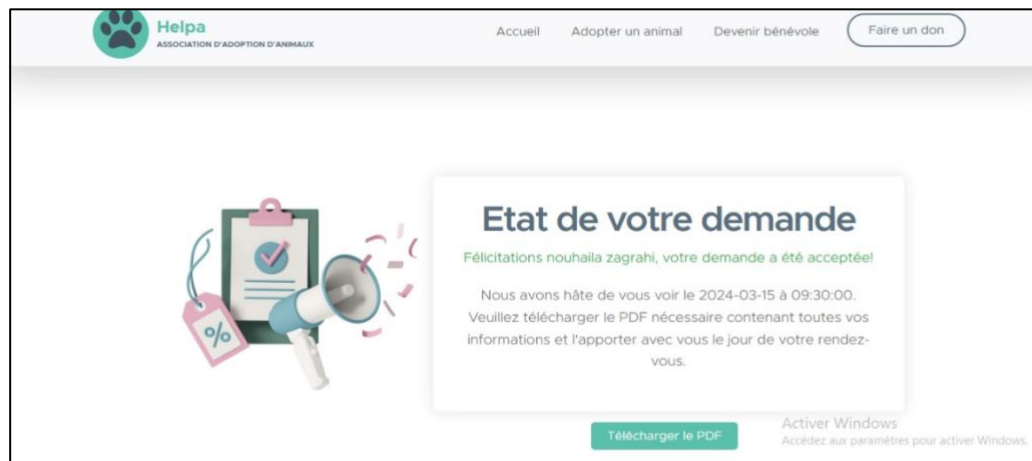


Fig. 27 : Page "demande acceptée"

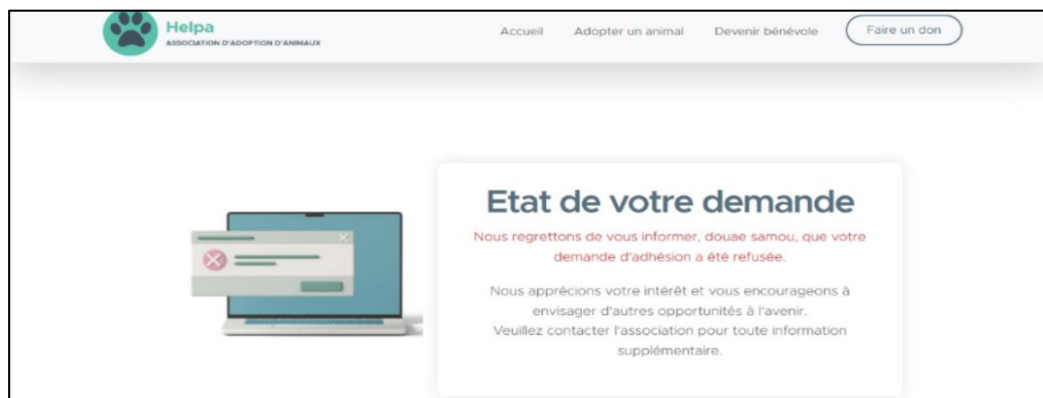


Fig. 28 : Page "demande refusée"

3.7 Page "Pdf des informations de adoption"

Un PDF qui contient les informations de l'adoptant accepté qu'il doit présenter lors de son rendez-vous à la date prévue.



Helpa
Pet Adoption Association

Adoption Demand Accepted

" This PDF serves as a helpful tool to streamline the process for your upcoming appointment to take your new pet home. Please remember to bring it with you ."

Adopter information

Full name : Ihssane Nedjaoui
CIN : HH83850
Birth date : 2003-10-12
Address : 105 RUE FEE QU JERIFATE SAFI
Profession : Student
Social status : single
Email : ihssanenedjaoui@gmail.com
Phone number : 0688062914
Appointement : 2024-03-15 at 09:30:00

Pet information

Code : 0000
Name : Rocky
Gender : dog

Helpa's admin



Fig. 29 : " Pdf des informations de l'adoption"

4. Conclusion

En conclusion, ce chapitre de réalisation du projet a mis en lumière notre capacité à travailler en équipe, à surmonter les défis et à faire preuve de créativité pour atteindre nos objectifs. Nous avons franchi des étapes significatives, mais il reste encore du chemin à parcourir.

CONCLUSION GENERALE

Malheureusement, en raison de contraintes de temps, plusieurs fonctionnalités n'ont pas pu être intégrées dans la version initiale du site. Cependant, nous les considérons comme des priorités pour les prochaines étapes de développement. Nous sommes convaincus que ces ajouts enrichiront l'expérience des utilisateurs et contribueront à renforcer notre mission de secours et d'adoption d'animaux.

Pour l'avenir de notre projet, nous envisageons plusieurs pistes de développement afin d'améliorer l'expérience des utilisateurs et d'augmenter l'impact de notre plateforme.

Page d'administration pour la gestion des dons et des adoptants : Nous avons envisagé la création d'une page dédiée à l'administration du site, permettant aux administrateurs de suivre les dons effectués et de consulter les informations relatives à chaque adoptant. Cela permettrait une meilleure gestion des ressources et une transparence accrue dans nos opérations.

Fonctionnalités avancées pour les membres : Nous souhaitons également offrir des fonctionnalités spéciales aux membres inscrits pour les différencier des visiteurs occasionnels. Cela pourrait inclure des outils de suivi personnalisés, ainsi que des badges ou des récompenses pour leur engagement continu. Cette approche vise à renforcer le sentiment d'appartenance à notre communauté et à encourager une participation active.

En somme, nous sommes impatients de poursuivre ce voyage et de continuer à faire évoluer notre plateforme pour le bien-être des animaux et de notre communauté d'adoptants, bénévoles et donateurs.

WEBOGRAPHIE

¹ <https://www.nationalgeographic.com/animals/article/meet-the-people-helping-morocco-stray-dogs>

<https://www.w3schools.com/>