

**MINISTRE DE LA PLANIFICATION
DU DEVELOPPEMENT**



Institut Africain d'informatique
Représentation du TOGO (IAI-TOGO)

Tel : 22 20 47 00

E-Mail : iaitogo@iai-togo.tg / iaitogo@yahoo.fr

Site Web : www.iai-togo.tg

07 BP 12456 Lomé 07, TOGO

Sims-Technologie

BP : 1504 Lomé

Tél : 90-81-11-95

Site web : sims-technologie.com

**RAPPORT DE STAGE PRATIQUE DE PROGRAMMATION EN
ENTREPRISE**

THEME DE STAGE

Plateforme web de gestion des commandes en ligne des fastfoods

Période : Du 18/06/18 au 18/08/18

Rédigé et présenté par :

DOSSEH Komlan Georges

Etudiant en Deuxième Année Tronc Commun

Année Académique : 2017 – 2018

SUPERVISEUR

M. AZOTI Pierre

Enseignant à IAI-Togo

MAITRE DE STAGE

M. ANATE Jack

Développeur d'application

SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE	Erreur ! Signet non défini.
INTRODUCTION	Erreur ! Signet non défini.
I. PRESENTATIONS.....	Erreur ! Signet non défini.
1. Présentation de L'IAI-TOGO.....	Erreur ! Signet non défini.
2. Présentation du centre d'accueil.....	Erreur ! Signet non défini.
II. THEME DE STAGE	Erreur ! Signet non défini.
INTRODUCTION	Erreur ! Signet non défini.
I. ETUDE DE L'EXISTANT	Erreur ! Signet non défini.
II. CRITIQUE DE L'EXISTANT	Erreur ! Signet non défini.
III. PROPOSITION DE SOLUTION.....	Erreur ! Signet non défini.
IV. EVALUALION FINANCIERE	Erreur ! Signet non défini.
V. CHOIX DE SOLUTION.....	Erreur ! Signet non défini.
VI. PLANNING PREVISIONEL	Erreur ! Signet non défini.
VII. PRESENTATION DE LA METHODE D'ANALYSE	Erreur ! Signet non défini.
VIII. PRESENTATION DE L'OUTIL DE MODELISATION	Erreur ! Signet non défini.
IX. ETUDE DETAILLE DE LA SOLUTION.....	Erreur ! Signet non défini.
CONCLUSION.....	Erreur ! Signet non défini.
INTRODUCTION	Erreur ! Signet non défini.
I. MISE EN ŒUVRE.....	Erreur ! Signet non défini.
1. Choix du matériels.....	Erreur ! Signet non défini.
2. Choix de logiciels.....	Erreur ! Signet non défini.
3. Sécurité de l'application	Erreur ! Signet non défini.
II. PRESENTATION DE L'APPLICAION	Erreur ! Signet non défini.
1. Présentation.....	Erreur ! Signet non défini.

2. Architecture de l'application	Erreur ! Signet non défini.
3. Scripts de création de la base de données	Erreur ! Signet non défini.
4. Quelques masques de saisies et codes sources de l'application	Erreur ! Signet non défini.
5. Quelques états et statistiques	Erreur ! Signet non défini.
CONCLUSION	Erreur ! Signet non défini.
CONCLUSION GENERALE	Erreur ! Signet non défini.
BIBLIOGRAPHIE	Erreur ! Signet non défini.

INTRODUCTION GENERALE

Depuis ces dernières décennies l'informatique est devenu un outil indispensable dans les entreprises et un pilier de développement dans presque tous les pays du monde, et donc quel que soit l'emploi occupé il est essentiel d'en connaître les bases. Dans le but de former des cadres et ingénieurs adaptés aux situations actuelles et capable de relever ce défis, il a été nécessaire de créer des centre de formation d'excellence dont l'Institut Africaine d'Informatique notamment sa représentation au Togo (IAI-TOGO) qui forme en trois ans des Ingénieurs de Travaux Informatiques en Génie Logiciel, en Système et Réseaux. Dans le but de fournir à ses futurs diplômés une formation complète et de qualité, l'IAI-TOGO prévoit un stage de programmation et de maintenance pour ses étudiants de deuxième année tronc commun. Le rapport des travaux entrepris lors de ces stages seront ensuite présentés dans un document à présenter à la direction des affaires académiques et de la scolarité de l'institut. Nous présenterons dans ce document ce qui a fait l'objet de notre stage de deux (2) mois au sein de la société SIMS-Technologie du 11 Juin 2018 au 24 Août 2018.

Notre document sera axé sur trois parties essentielles : une première partie qui présentera le rapport d'insertion, ensuite le rapport de pré programmation et enfin la réalisation et la mise en œuvre.



Partie I : Rapport d'insertion



INTRODUCTION

Dans le but de permettre une meilleure insertion professionnelle à ses futurs diplômés la représentation du TOGO de l'Institut Africaine d'informatique (IAI-Togo) intègre dans son cursus de formation un stage pratique de programmation et de maintenance de deux mois en fin de deuxième année de tronc commun afin de permettre à ses étudiants de mettre en pratique les connaissances théoriques acquis lors des cours. C'est dans cette optique que nous avons été accueillis au sein de la Société SIMS-Technologie pour effectuer notre stage pratique de programmation sur une période de deux (2) mois sur le thème : «La mise en place d'une plateforme de gestion des commandes en ligne d'un restaurant fastfood ». Pour commencer nous ferons dans un premier temps une brève présentation de l'IAI Togo suivie de celle de notre structure d'accueil qui est la société SIMS-Technologie et pour finir nous présenterons le thème de stage.

I. PRESENTATIONS

1. PRESENTATION DE L'IAI-TOGO

a) Aspect formelle

La convention portant création de l'Institut Africaine d'Informatique et les statuts y afférent ont été signés le 29 janvier 1972 en république du Tchad à Fort Lamy connue aujourd'hui sous l'appellation de N'Dajmena et actuelle capitale du Tchad. L'accord de siège entre l'IAI et le GABON (siège officiel de l'institut) a été signé en Janvier 1975. Il est par conséquent un établissement Inter-Etats d'Enseignement Supérieur. En application de la décision du conseil d'Administration de délocaliser l'IAI, la Représentation du TOGO a ouvert ses portes le 24 octobre 2002. L'accord d'établissement entre la République Togolaise et l'Institut Africaine d'Informatique a été signé le 12 mai 2006.

L'IAI dispose actuellement du cycle d'Ingénieur des travaux d'informatiques (Licences professionnelle) : Trois (03) années de formation ; Deux filières disponibles : le Génie Logiciel et le System et Réseaux. Les étudiants diplômés ont la possibilité de poursuivre leurs études supérieures au siège au GABON ou dans les universités européennes en partenariat direct avec l'institut comme l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM) et l'Université de Technologie de Troyes en Frances, et aussi américaines comme l'Université-Laval du Québec au CANADA, etc...

A côté de ses diplômes, il exige une formation très opérationnelle généralement plus performante qui débouche sur une certification professionnelle. L'Académie CISCO Locale de l'IAI-Togo offre aussi trois curricula : l'IT Essentials, CCNA 1, 2, 3 et 4 et aussi le CCNA Security.

a) Situation géographique

L'IAI-TOGO est situé sur la rue de la Kozah à Kadjoviakopé, derrière le bâtiment de l'Union Togolaise des Banque (UTB circulaire) et dans les locaux du Centre National des Etudes et Traitements Informatiques (CENETI).

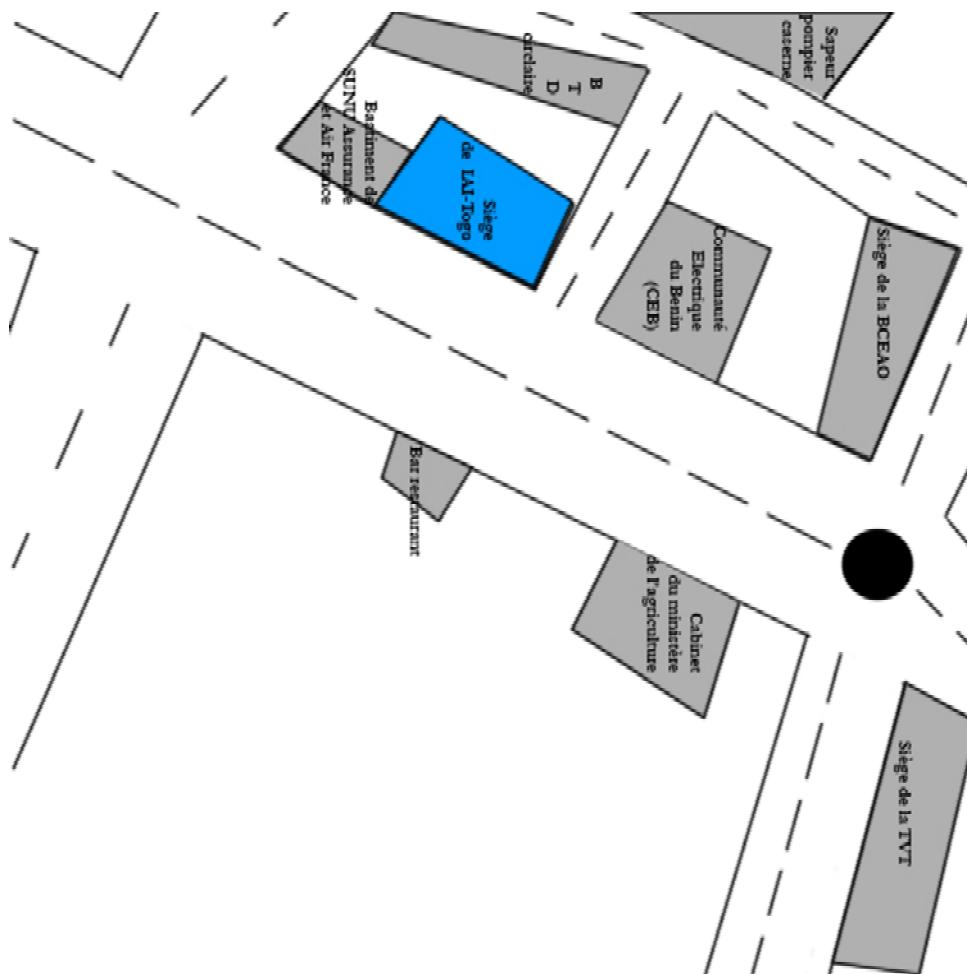


FIGURE 1: PLAN DE LOCALISATION DE IAI-TOGO

2. PRESENTATION DU CENTRE D'ACCEUIL

SIMS-Technologie est une société de conseils et de services informatique proche de ses partenaires. Sa mission est de concevoir et mettre en œuvre des solutions informatiques parfaitement adaptées aux besoins de ses clients.

Les principales activités de « SIMS-Technologies » sont :

- Les études de problèmes et conseils ;
- L'Intégration de solutions informatiques;
- Le développement d'applications;
- La maintenance informatique ;

❖ Quelques réalisations de la société « SIMS-Technologies »

- L'application **DocuStar** : Une solution d'archives et de courrier ;
- **Secuitic** : Un système informatisé dédié aux services de police ;
- **E-Civil** : Une plateforme web de modélisation complète de l'état civil ;
- **JobsTrak** : Une plateforme d'offres et de recherche d'emplois ;

❖ Organigramme

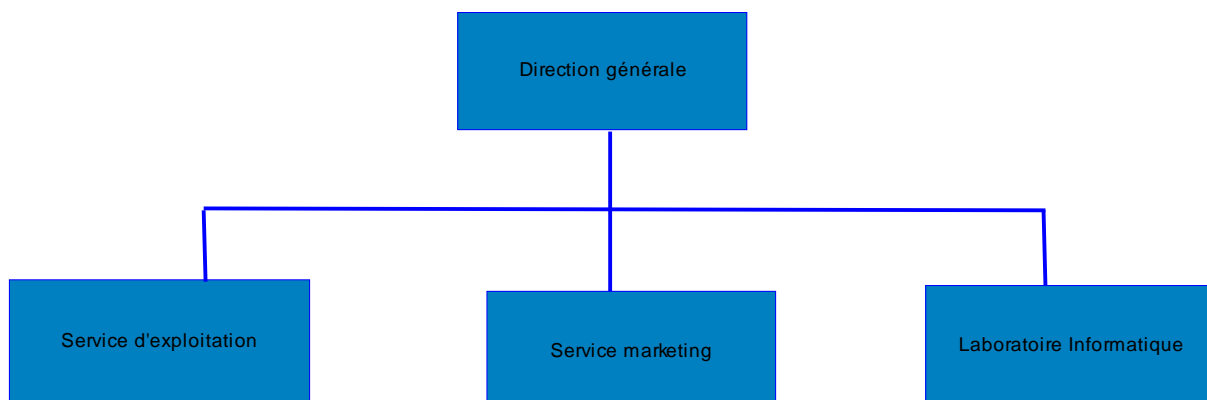


FIGURE 2: DIAGRAMME ORGANISATIONNEL DE SIMS-TECHNOLOGIE

❖ Présentation du service d'accueil

La société « SIMS-Technologie » est composée de trois services à savoir, le laboratoire informatique, l'exploitation et services marketing ;

Le Laboratoire Informatique de « SIMS-Technologie » regroupe des ingénieurs qui ont pour mission de développer des applications. Ce service constitue un centre de technologies avancées qui est placé sous la responsabilité d'un professionnel qui met les Nouvelles Technologies de l'information et de la Communication au service du Développement Local Participatif à la Base. ;

Quant au département d'exploitation, il est le service qui s'occupe de l'utilisation des applications développées au laboratoire informatique. Le département de marketing est le service qui s'occupe de différentes négociations financières avec les clients.

Dans le cadre de notre stage de programmation nous avons l'opportunité d'être accueilli par le laboratoire Informatique où nous avons eu la chance de côtoyer des ingénieurs informatiques en développements d'applications.

❖ Plan de localisation

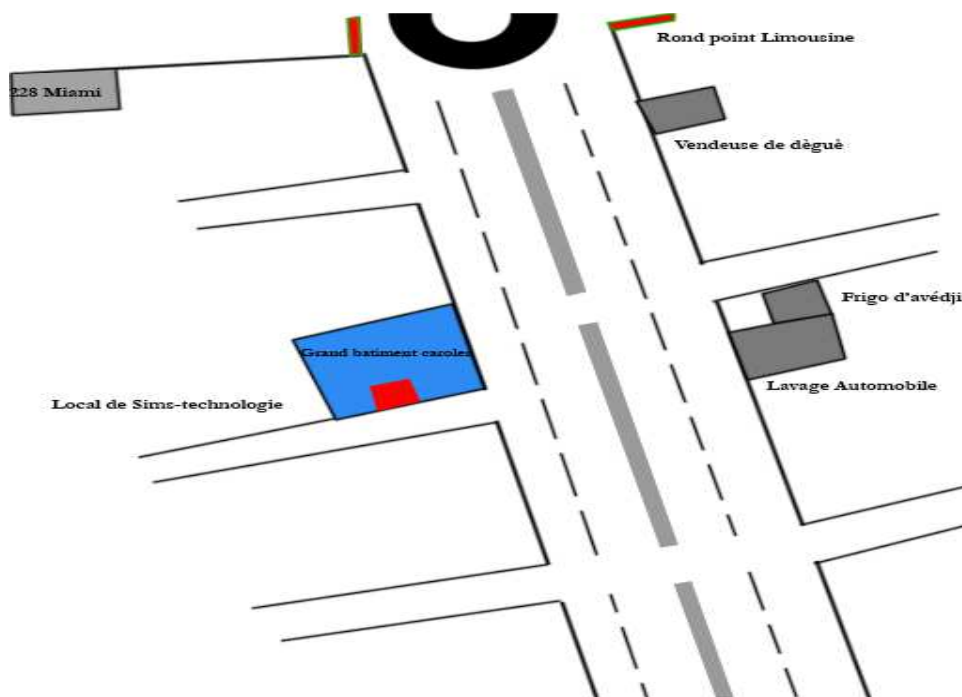


FIGURE 3: PLAN DE LOCALISATION DU CABINET SIMS-TECHNOLOGIE

II. THEME DE STAGE

1. Présentation du sujet

Le projet de stage qui nous a été confié est « La mise en place d'une plateforme de gestion des commandes en ligne d'un restaurant fastfood ». Ce projet vise à mettre à la disposition des fastfoods ou restaurant une plateforme WEB leurs permettant de gérer les commandes en lignes de leurs produits grâce aux différents outils qu'offre la plateforme. Une fois la plateforme mise en place, elle pourra permettre aux restaurants de publier les plats ou produits qu'ils offrent et permettre aux utilisateurs inscrits sur la plateforme de passer des commandes en lignes.

2. Problématique du sujet

Les restaurants de nos jours utilisent les réseaux sociaux, les appels téléphoniques et les messages SMS pour faire promouvoir leurs services et permettre aux clients de commander des produits à distance. Cependant, ces outils sont ouverts à plusieurs flux d'information, parfois engendre des dépenses inutiles, il y a un manque de suivi des commandes et leur historisation. Ceci cause une mauvaise gestion des commandes dans le restaurant et amène les clients à se détourner des services qu'offre le fastfood. Comment combiner ces différents outils afin d'obtenir une plateforme profitable à tous, tout en permettant surtout de mieux satisfaire leurs besoins ?

3. Intérêt du sujet

A. Objectifs généraux

Le projet soumis à notre appréciation, « La mise en place d'une plateforme de gestion des commandes en ligne d'un restaurant fastfood » est un projet qui permettra à gérer des commandes à distance des produits d'un fastfood ou restaurant et le suivie de chaque commande jusqu'à la livraison aux clients.

1. Objectifs spécifiques

Cette plateforme devra remplir les objectifs suivants :

- La gestion des utilisateurs c'est-à-dire les inscriptions, les modifications et les suppressions des différents utilisateurs ;
- Création et publication des plats et menus du fastfood
- Permettre la consultation des informations disponible pour chaque produits ;
- Augmenter la visibilité du fastfood ;
- Permettre aux clients de la plateforme de commander des plats du fastfood en ligne ;
- Permettre un suivi de chaque commande passé (commande->payement->livraison) ;
- Permettre aux clients la vérification de la disponibilité d'un produit donné ;

B. Résultats attendus

Le système à mettre en place devrait permettre de résoudre les problèmes rencontrés de nos jours sur le plan commercial des fastfoods c'est-à-dire la publication, la commande, le suivi, le payement. Pour se faire nous devons mettre en place un système qui offrira les fonctionnalités suivantes :

- Permettre aux administrateurs de mettre en ligne les différents produits que
- Propose le fastfood ainsi que les détails de chaque produits ;
- Permettre aux clients de pouvoir faire des commandes des produits disponibles en ligne et de suivre ces commandes;
- Mettre à disposition des administrateurs un espace de publicité permettant la visibilité du fastfood ;
- Permettre au fastfood d'accroître sa Clientèle ;
- Permettre une rapidité dans la procédure d'achat ;



Partie II : Rapport de pré-programmations



INTRODUCTION

Dans l'optique de créer un plateforme de gestion des commandes en lignes facile d'utilisation et qui répond à la majorité des attentes des futurs utilisateurs nous devons bien cerner le sujet avant de passer au développement proprement dit ; Pour se faire nous utiliserons UML (Unified Modelines language) qui est une méthode de conception des systèmes d'information basé sur une approche objet c'est-à-dire centré sur les objet du système à mettre en place ; elle s'est imposée depuis les années 90 s'appuyant sur les travaux de Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson. Elle s'utilise couramment en développement logiciel et en conception orientée objet. Il sera question de présenter le thème, de l'analyser, de ressortir les différents dysfonctionnements du système existant et de proposer une solution finale afin de résoudre les problèmes relever.

I. ETUDE DE L'EXISTANT

La plupart des fastfoods ne disposent pas de système adapté leur permettant ainsi la gestion des commandes en ligne ; Souvent pour acheter un plat, le client doit se déplacer directement au local du fastfood afin de chercher les plats et une offre de vente qui satisfait ses besoins. Ses déplacements peuvent être inutiles et même peuvent provoquer un gaspillage de temps. D'ailleurs, même le vendeur n'a pas de système fiable pour mettre à disposition ses annonces de vente et services, à l'exception des réseaux sociaux comme Facebook et WhatsApp, les technologies de télécommunication comme les SMS, et aussi des supports traditionnels tels que les journaux ou les petites affiches ; Ce pendant ces différents outils présentent certains inconvénients et insuffisances liés à l'absence de certains outils adaptés à la gestion des commandes en ligne.

II. CRITIQUE DE L'EXISTANT

Les différents moyens suscités (Réseaux sociaux, SMS...) présentent certes des avantages autant pour les clients que pour le vendeur cependant pour permettre une bonne gestion et une bonne fluctuation des activités du fastfood, il est nécessaire d'avoir une plateforme assez complète qui les combine tous ces différents outils pour plus de performance. Ces moyens pris seuls présentent des insuffisances. Prenons les un à un répertorions ces insuffisances :

- **Les réseaux sociaux** : Ces derniers certes offrent en plus du côté social la possibilité de créer des groupes ou des pages publicitaires et de partager différents types d'information mais leur principal inconvénient est qu'ils regorgent beaucoup d'individus malintentionnés et aussi ne disposent pas d'outils adaptés pour faire du E-Commerce ce qui ne donne pas une confiance totale des clients. L'exemple palpable est celui des groupes et pages Facebook où la sécurité des données est très basse et la plupart des individus créent ces plateformes juste dans le but d'escroquer d'innocentes personnes.
- **Les affiches publicitaires** : Elles permettent juste d'augmenter la visibilité de l'entreprise certes mais pour ce qui est de la gestion des commandes elles n'apportent pas une grande solution.
- **Les technologies de télécommunications** (SMS et Appels téléphoniques) : Elle permet aux clients de pouvoir entrer en contact avec le fastfood mais le principal inconvénient est qu'elles n'offrent pas aux clients la possibilité de consulter les différents plats proposés par le fastfood, l'utilisation aussi nécessite des coûts supplémentaires pour le client et le vendeur et aussi la suivie en ligne des clients des commandes (suivie de livraison, suivie de commandes) étant pratiquement impossible. On note aussi que l'enregistrement des clients se fait manuellement sur papier et aussi les documents des factures et commandes sont nombreuses et sont mal organisés.

Après des enquêtes menées auprès des clients, des fastfoods, l'étude des moyens existants et vu l'accroissement de la technologie Internet, l'achat en ligne est devenu une nécessité incontournable pour les fastfoods et nous pouvons dès à présent proposer des approches de solution pour au final aboutir à une solution optimale et efficace.

III. PROPOSITION DE SOLUTION

Pour la réalisation de ce projet deux solutions de réalisation comprenant des avantages et des inconvénients sont possibles. Les solutions en question sont décrites ci-après :

III.1- Première proposition

Cette solution consiste à déployer et utiliser un logiciel déjà développé par le cabinet Sims-Technologie c'est à dire. Cette solution présente des avantages comme des inconvénients :

➤ **Avantages :**

- L'application est déjà développée et doit juste être hébergée ;
- L'application comporte les fonctionnalités suffisantes pour la gestion des commandes en ligne.

➤ **Inconvénients :**

- L'application ne dispose pas d'une interface attirante ;
- L'application ne dispose pas d'assez fonctionnalité fiable pour les gestions des commandes;
- L'application étant développée depuis 5ans ne dispose pas les nouvelles méthodes de paiement sécurisée en ligne;

III.2- Deuxième proposition

Cette solution consiste à faire développer une application web ; cette solution présente plusieurs avantages pour le client et le vendeur et des inconvénients.

➤ **Avantages :**

- Notre application pourra prendre en compte les nouveautés en matière de web ;
- La maintenance de l'application sera plus aisée ;
- Permettre une facile La Consultation de catalogues de produits et la recherche de produit ;
- Lancer une commande en ligne ;
- Cette application Web permettra de cibler une nouvelle catégorie de clientèles (locale et internationale), et d'offrir une meilleure qualité de service ;
- Système intégré de paiement en ligne sécurisé;

➤ **Inconvénients :**

- Notre plateforme n'existe pas encore.

IV. EVALUATION FINANCIERE

IV.1 Première proposition

IV.1-A Coût du matériel (Sources des coûts : infinityfree.net.)

Le coût matériel représente le de l'hébergement de notre application. Dans notre cas cet hébergement sera fait auprès du site d'hébergement infinityfree.net.

Désignation	Montant
Hébergement du site avec location d'espace illimité	53.000
Total	53.000

TABLEAU 1 : TABLEAU RESUMANT LE COUT DU MATERIEL

IV.2-B Coûts de conception

Le coût d'acquisition représente le coût que devra dépenser Sims-Technologie pour le développement du logiciel ; ce dernier étant déjà conçu alors ce coût est nul.

IV.2-C Coûts total

Description	Montant (Fcfa)
Coût du matériel	53.000
Total	53.000

TABLEAU 2 : TABLEAU RESUMANT LE COUT TOTAL

IV.2 Deuxième proposition

IV.2-A Coût du matériel (Sources des coûts : infinityfree.net.)

Le coût matériel représente le de l'hébergement de notre application. Dans notre cas cet hébergement sera fait auprès du site d'hébergement infinityfree.net.

Désignation	Montant (Fcfa)
Hébergement du site avec location d'espace illimité	53.000
Total	53.000

TABLEAU 3 : TABLEAU RESUMANT LE COUT DU MATERIEL

IV.2-B Coûts de conception

Le coût de conception représente la facturation de la main de la réalisation du projet conformément au cycle de vie de l'application.

Désignation	Nombre d'heure	Coût horaire (Fcfa)	Montant (Fcfa)
Analyse et conception	60	7.000	420.000
Programmation	250		1.750.000
Test	50		350.000
Total			2.520.000

TABLEAU 4 : TABLEAU RESUMANT LE COUT DE CONCEPTION

IV.2-C Coûts de la formation

Une formation des futurs utilisateurs est nécessaire afin d'assurer une bonne utilisation de l'application après sa mise en place. Le tableau ci-dessous regroupe à cet effet les frais de formation de ces utilisateurs :

Description	Nombre d'heure	Coût horaire (Fcfa)	Montant (Fcfa)
Formations des différents utilisateurs de l'application	35	5.000	175.000
Total			175.000

TABLEAU 5 : TABLEAU RESUMANT LE COUT DE LA FORMATION

IV.2-D Coûts total

Description	Montant (Fcfa)
Coût du matériel	53.000
Coût de conception	2.520.000
Coût de formation	175.000
Total	4.323.000

TABLEAU 6: TABLEAU RESUMANT LE COUT TOTAL

V. CHOIX DE SOLUTION

Cette partie consiste à faire un choix parmi les solutions proposées. Mais pour notre projet une seule solution a été proposée. Les différentes caractéristiques de notre solution sera résumé dans le tableau suivants :

Propositions	Coût	Temps de réalisation	Efficacité	Optimisation
Première solution	Moindre	Rapide	Mauvaise	Non optimisé
Deuxième solution	Elevé	Moyen	Bonne	Optimisé

TABLEAU 7: CARACTERISTIQUES DE NOTRE SOLUTION

Après une étude approfondie des solutions proposée, le responsable du cabinet Sims-technologie a retenu la deuxième solution parce qu'elle permettra d'avoir dans un délai raisonnable une bonne application et très optimisée à un coût moyen.

VI. PLANNING PREVISIONEL

Le planning prévisionnel permet de répartir les tâches à accomplir sur la période totale de réalisation afin d'atteindre une meilleure productivité et aussi dans l'optique de respecter le cahier des charges.

Le nôtre se présente comme suit :

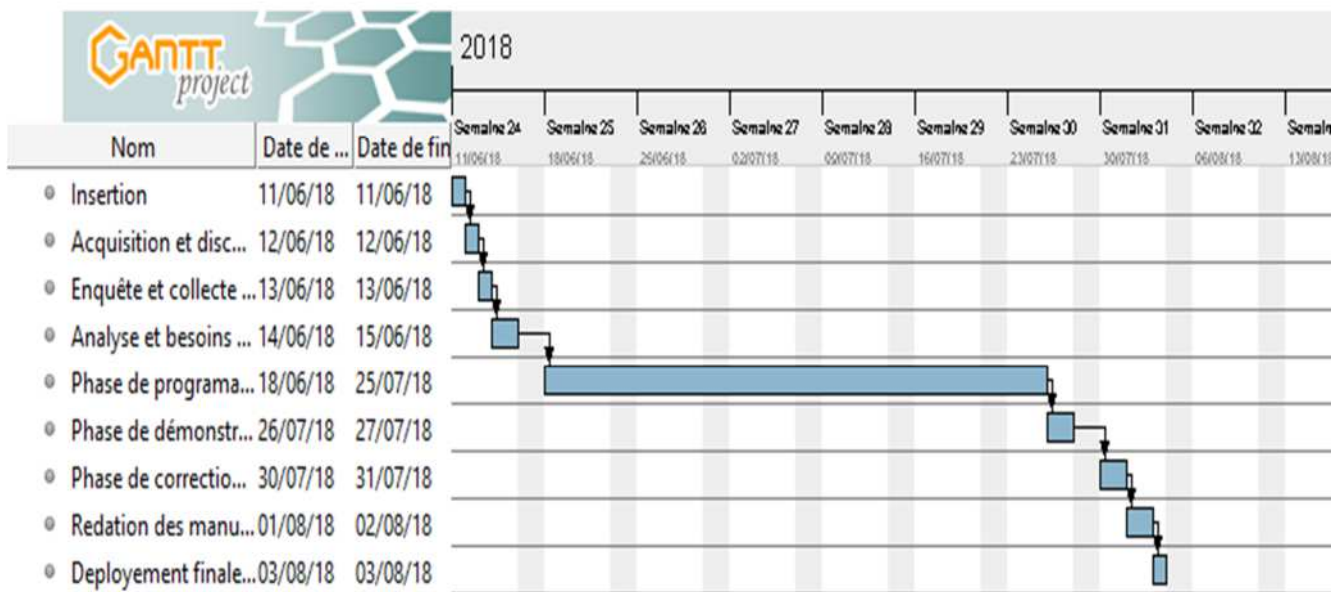


FIGURE 4: PLANNING PREVISIONNEL DE REALISATION, DIAGRAMME DE GANTT

N°	Tâche	Date début	Date fin	Durée en jour
1	Insertion	11/06/18	11/06/18	01
2	Acquisition et discussion du thème	12/06/18	12/06/18	01
3	Enquête et collecte des informations	13/06/18	13/06/18	01
4	Analyse des besoins fonctionnels	14/06/18	15/06/18	02
5	Phase de programmation et de test	18/06/18	25/07/18	28
6	Phase de démonstration et 1er déploiement de l'outil	26/07/18	27/07/18	02
7	Phase de correction, d'amélioration et de finalisation de l'outil	30/07/18	31/07/18	02
8	Rédaction des Manuels d'utilisation des utilisateurs	01/08/18	03/08/18	02
9	Déploiement final de l'outil et finalisation du document	03/08/18	05/08/18	02

TABLEAU 8: PLANNING PREVISIONNEL

VII. PRESENTATION DE LA METHODE D'ANALYSE

Pour la mise en œuvre de notre projet nous avons choisi comme méthode de modélisation la méthode UML.



FIGURE 5: LOGO DU LANGUAGE UML

Le langage de modélisation unifié, de l'anglais *Unified Modeling Language* (UML), est un langage de modélisation graphique conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet.

UML est le résultat de la fusion de précédents langages de modélisation objet : Booch, OMT, OOSE. Principalement issu des travaux de Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson, UML est à présent un standard adopté par l'Object Management Group (OMG). UML dispose de différents diagrammes pour modéliser un système qui sont dépendants hiérarchiquement et se complètent, de façon à permettre la modélisation d'un projet tout au long de son cycle de vie. Il en existe 14 (depuis UML 2.3 contre 9 pour UML 1.3).

❖ Les diagrammes structurels ou statiques (07) :

- Diagramme de classes (class diagram) ;
- Diagramme d'objets (object diagram) ;
- Diagramme de composants (component diagram) ;
- Diagramme de déploiement (deployment diagram) ;
- Diagramme des paquets (package diagram) ;

- Diagramme de structures composites (composite structure diagram) ;
- Diagramme de profils (profile diagram).

❖ Les diagrammes comportementaux (03):

- Diagramme des cas d'utilisation (use-case diagram) ;
- Diagramme états-transitions (state machine diagram) ;
- Diagramme d'activités (activity diagram).

❖ Les diagrammes d'interaction ou dynamiques (04) :

- Diagramme de séquence (Sequence Diagram) ;
- Diagramme de communication (Communication Diagram) ;
- Diagramme global d'interaction (Interaction Overview Diagram) ;
- Diagramme de temps (Timing Diagram).

VIII. PRESENTATION DE L'OUTIL DE MODELISATION

L'outil retenu pour la modélisation est Sybase PowerAMC Version 15.1.

1. Qu'est-ce que PowerAMC ?



FIGURE 6: LOGO DE L'OUTIL POWERAMC

PowerAMC est un logiciel de modélisation. Il permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Créé par SDP sous le nom AMC Designor, racheté par Powersoft, ce logiciel est produit par Sybase depuis le rachat par cet éditeur en 1995. Hors de France, la version internationale est commercialisée par Sybase sous la marque PowerDesigner. Il permet d'effectuer les tâches suivantes :

- ❖ **Modélisation intégrée via l'utilisation de méthodologies et de notation standard:**
 - Données (E/R, Merise) ;
 - Métiers (BPMN, BPEL, ebXML) ;
 - Application (UML).
- ❖ **Génération automatique de code via des templates personnalisables :**
 - SQL (avec plus de 50 SGBD) ;
 - Java ;
 - NET.
- ❖ **Fonctionnalités de reverse engineering pour documenter et mettre à jour des systèmes existants ;**

- ❖ **Solution de référentiel d'entreprise avec des fonctionnalités de sécurité et de gestion des versions très complètes pour permettre un développement multiutilisateur ;**
- ❖ **Fonctionnalités de génération et de gestion de rapports automatisés et personnalisables ;**
- ❖ **Environnement extensible, qui vous permet d'ajouter des règles, des commandes, des concepts et des attributs à vos méthodologies de modélisation et de codage.**

2. Modélisation avec PowerAMC.

PowerAMC fournit un jeu unique d'outils de modélisation professionnels qui associent les techniques et notations standard de la modélisation de processus métiers, de la modélisation des données et de la modélisation d'applications UML et d'autres fonctionnalités complexes afin d'aider à analyser, à concevoir, à construire et à maintenir des applications, en utilisant les techniques les plus élaborées d'ingénierie logicielle. La solution de modélisation PowerAMC permet d'intégrer étroitement la conception et la maintenance des couches de données centrales de l'application et exigences de projet, processus métiers, code orienté objet, vocabulaires XML et informations de réplication de base de données. En mettant à disposition une série complète de modèles à tous les niveaux d'abstraction, PowerAMC permet d'élargir la portée du processus de conception itérative à tous les aspects de l'architecture du système, de la conception au déploiement, et même au-delà.

IX. ETUDE DETAILLE DE LA SOLUTION

Dans cette partie nous allons modéliser notre système à l'aide des règles et diagrammes proposées par UML.

A. Diagramme des cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Il résume l'expression des besoins dans un diagramme de cas d'utilisations, les utilisateurs, appelés acteurs (actors) interagissent avec les cas d'utilisations (use case).

1. Identifications des cas d'utilisations

Les cas d'utilisation identifiés sont les suivants :

CAS D'UTILISATIONS	ACTEURS
Inscription	Client
Authentification	
Gérer son panier	
Rechercher un produit	
Consulter les informations d'un produit	
Gérer les commandes	Administrateur
Gérer les livraisons	
Gérer les produits	
Publier les plats	

FIGURE 7: TABLEAU RESUMANT LES DIFFERENTS CAS D'UTILISATIONS ET ACTEURS

2. Diagramme des cas d'utilisations

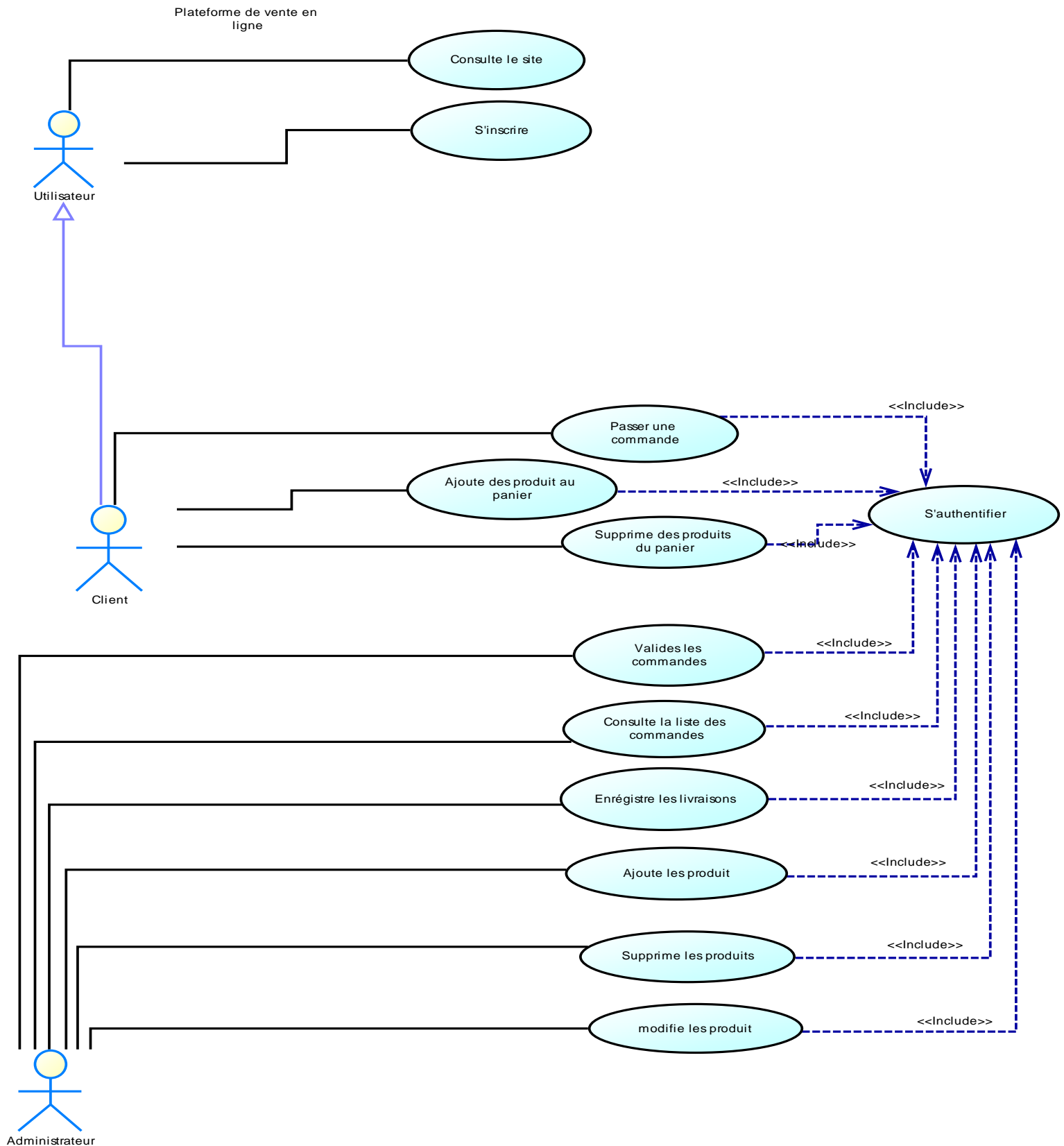


FIGURE 8: DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

3. Description des cas d'utilisations

a) S'inscrire

Titre : Inscription

Résumé : Ce cas d'utilisation permet à quiconque de pouvoir créer un compte utilisateur sur la plateforme.

Acteur : Internaute

Date de création : 15 Juin 2018

Date de modification : 17 Juin 2018

Version : 1.0.0

Auteur : Dosseh Komlan Georges

Préconditions : Avoir accès à la page d'inscription.

Scénario nominal :

1. L'internaute accède à la page d'accueil.
2. L'internaute demande la page d'inscription (En cliquant sur le bouton d'inscription, en entrant directement un paramètre dans l'url) (E1).
3. L'internaute remplit les champs obligatoires du formulaire et le soumet (A1).
4. Le système vérifie l'intégrité des informations envoyées.
5. L'internaute reçoit un message de confirmation de son inscription.

Scénario alternatif :

A1. L'internaute ne remplit pas correctement le formulaire.

L'enchaînement A1 démarre au point 3 du scénario nominal.

4 : L'internaute reste sur la page d'inscription qui affiche des messages lui expliquant son ou ses erreurs.

Le scénario nominal reprend au point 3.

Scénario d'exception :

E1. L'internaute demande une page inexistante.

L'enchaînement E1 démarre au point 2 du scénario nominal

3 : L'internaute est redirigé vers la page d'erreur de la plateforme

Le cas d'utilisation se termine par un échec.

Post conditions : L'internaute a un compte auquel il peut se connecter à tout moment.

a) Authentification

Titre : Authentification

Résumé : Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur d'accéder à son compte.

Acteur : Utilisateur (Toute personne ayant un compte sur la plateforme)

Date de création : 15 Juin 2018

Date de modification : 17 Juin 2018

Version : 1.0.0

Auteur : Dosseh Komlan Georges

Préconditions : Posséder un compte sur la plateforme.

Scénario nominal :

1. L'utilisateur accède à la page de connexion.
2. L'utilisateur renseigne les champs du login et du mot de passe.
3. L'utilisateur valide les informations qu'il a saisies (A1).
4. Le système vérifie l'existence d'un compte correspondant aux informations saisies.
5. L'utilisateur accède à la page de son compte.

Scénario alternatif :

A1. Les données saisies ne sont pas correctes :

L'enchaînement A1 démarre au point 3 du scénario nominal.

3 : L'utilisateur reste sur la page de connexion qui affiche des messages lui expliquant son ou ses erreurs.

Le scénario nominal reprend au point 2.

b) Passer une commande

Titre : Passer une commande

Résumé : Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de passer une commande de produits via notre plateforme.

Acteur : Utilisateur

Date de création : 15 Juin 2018

Date de modification : 17 Juin 2018

Version : 1.0.0

Auteur : DOSSEH Komlan Georges

Préconditions : Avoir accès à la plateforme, Posséder un compte sur la plateforme.

Scénario nominal :

1. L'utilisateur accède à la page d'accueil.
2. L'utilisateur ajoute les plats au panier.
3. L'utilisateur vérifie et modifie en suite le contenu du panier.
4. L'utilisateur valide le panier
5. Le système vérifie si l'utilisateur est connecté à son compte. (E1)
6. Le système présente le formulaire de commande.
7. L'utilisateur renseigne les informations du formulaire de paiement en ligne. (A1)
8. L'utilisateur valide le formulaire de paiement en ligne.
9. Le système vérifie l'intégrité des informations.
10. La commande est enregistrée dans le système.

Scénario alternatif :

A1. Les données saisies ne sont pas correctes :

L'enchaînement A1 démarre au point 7 du scénario nominal.

3 : L'utilisateur reste sur la page du formulaire de paiement en ligne qui affiche des messages lui expliquant son ou ses erreurs.

Le scénario nominal reprend au point 7.

Scénario d'exception :

E1 : L'utilisateur n'est pas connecté.

L'enchaînement E1 démarre au point 5 du scénario nominal.

6 : Le système présente un formulaire d'authentification à l'utilisateur.

7 : L'utilisateur renseigne le formulaire d'authentification.

c) Publier un plat

Titre : Enregistrer un plat

Résumé : Ce cas d'utilisation permet à un administrateur mettre en ligne un plat.

Acteur : Administrateur

Date de création : 15 Juin 2018

Date de modification : 15 Juin 2018

Version : 1.0.0

Auteur : DOSSEH Komlan Georges

Préconditions : Avoir accès à la plateforme, Posséder un compte administrateur sur la plateforme.

Scénario nominal :

1. L'administrateur accède à la page d'administration.
2. L'administrateur demande le formulaire de publication de plat.
3. Le système affiche le formulaire de publication de produit.
4. L'administrateur remplit les champs obligatoires du formulaire et le soumet.
5. Le système vérifie l'intégrité des informations envoyées et le publie.
6. L'administrateur reçoit un message de notification du bon déroulement de l'opération.

B. Diagramme de séquence

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. Ils permettent de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation.

❖ S'Inscrire

Ce diagramme permet de décrire comment fonctionne une l'inscription d'internaute sur notre plateforme.

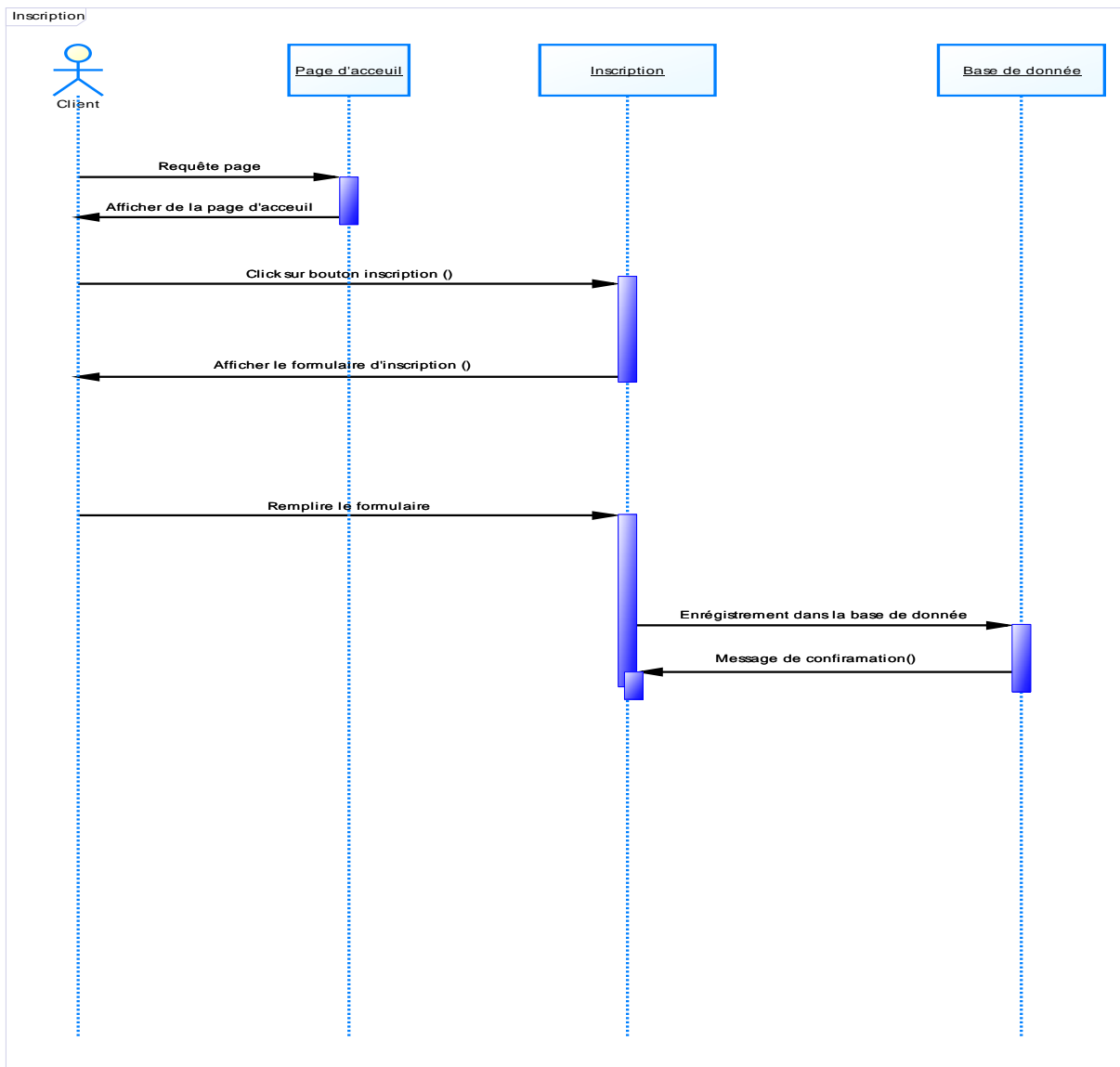


FIGURE 9: DIAGRAMME SEQUENCE D'INSCRIPTION

❖ S'authentifier

Ce diagramme permet de décrire comment fonctionne l'authentification entre l'utilisateur, le système et la base de données.

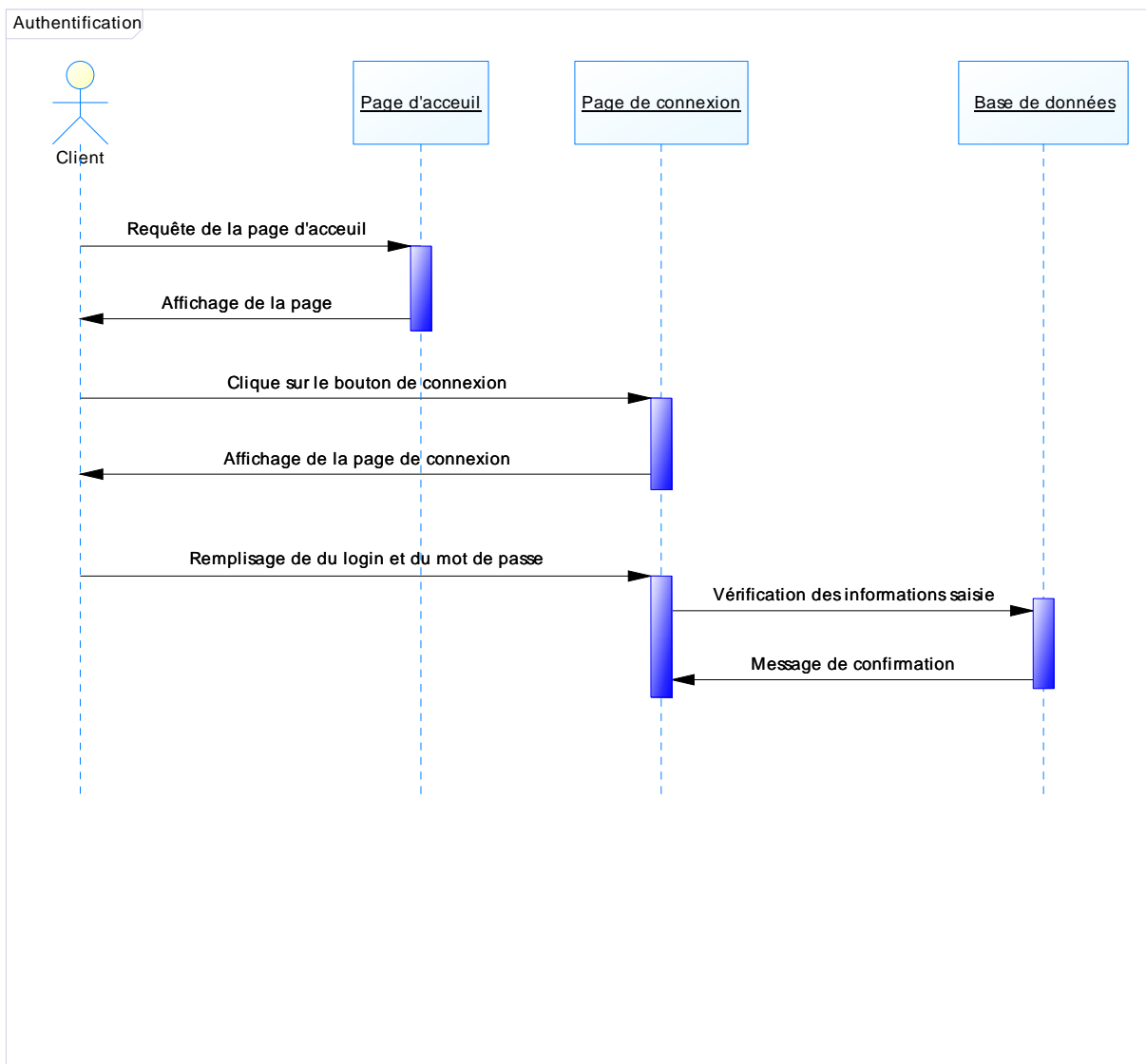


FIGURE 10: DIAGRAMME SEQUENCE D'AUTHENTIFICATION

❖ Passer une commande

Ce diagramme décrit le fonctionnement d'une commande en ligne sur notre plateforme.

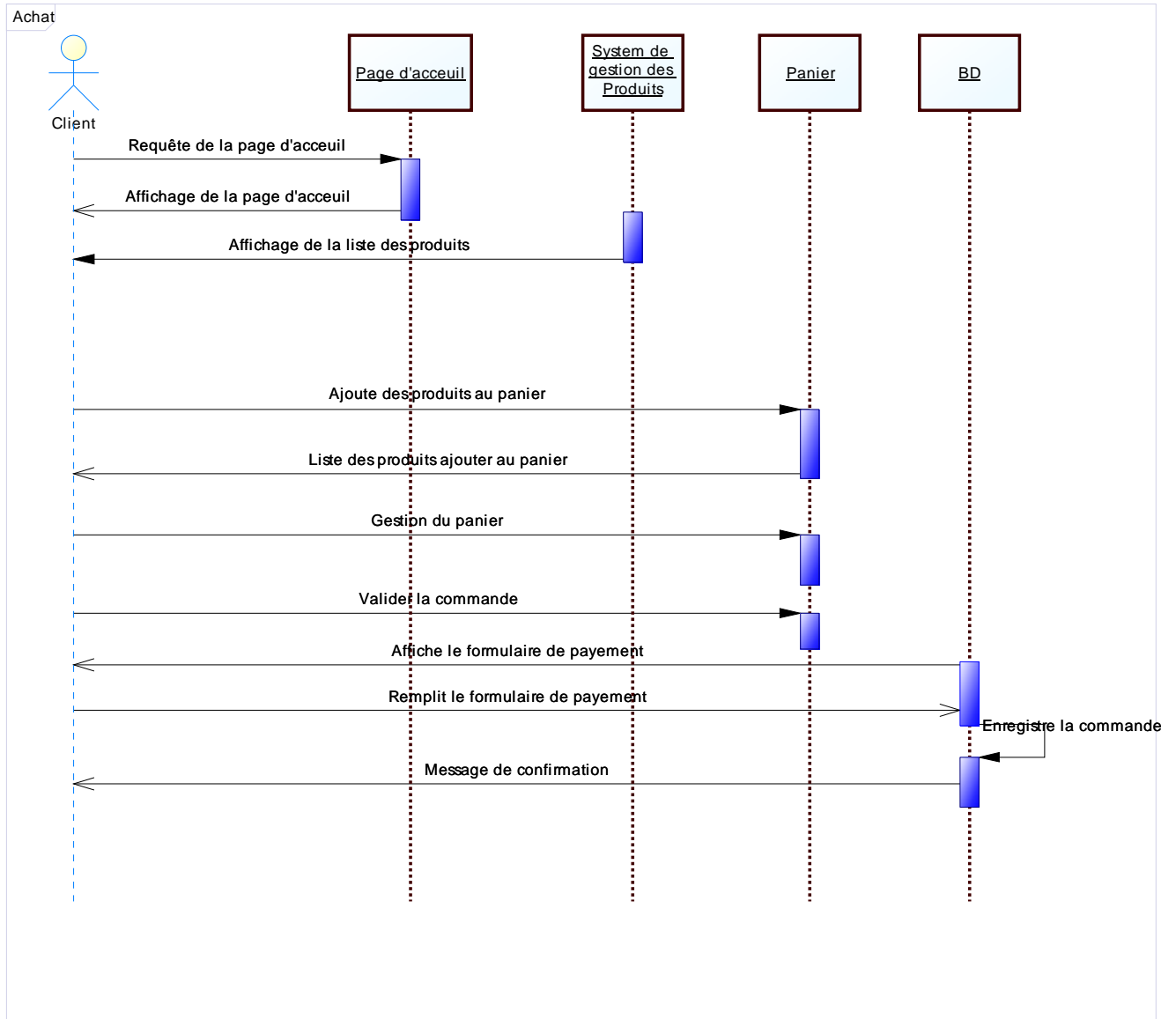


FIGURE 11: DIAGRAMME SEQUENCE PASSER UNE COMMANDE

❖ Publier un plat

Ce diagramme décrit le fonctionnement de la publication d'un plat par l'administrateur.

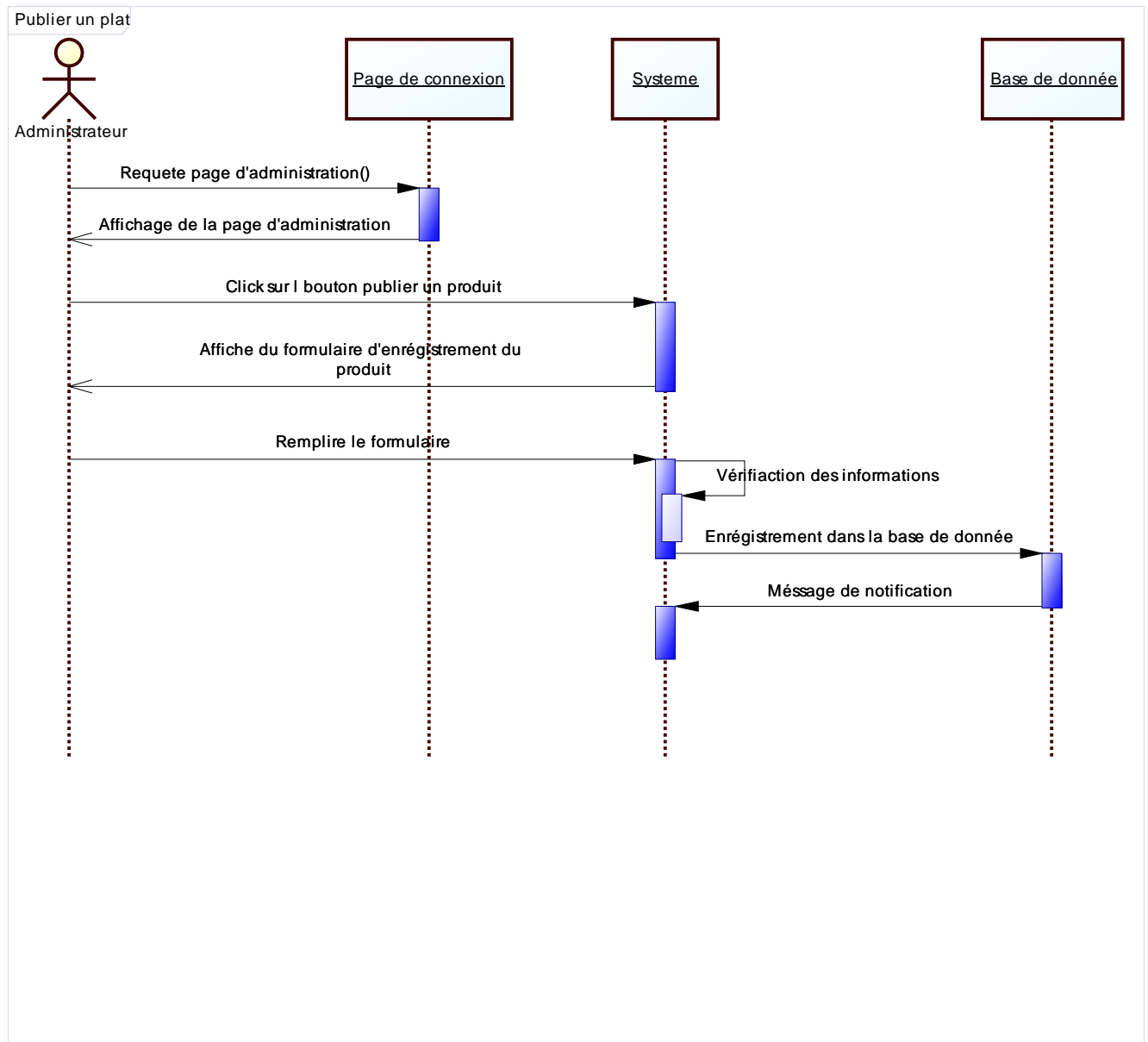


FIGURE 12: DIAGRAMME SEQUENCE DE PUBLICATION DE PRODUIT

C. Diagramme de classes

Ils permettent de spécifier la structure et les liens entre les objets dont le système est composé : ils spécifient « qui » sera à l'œuvre dans le système pour réaliser les fonctionnalités décrites par les diagrammes de cas d'utilisation.

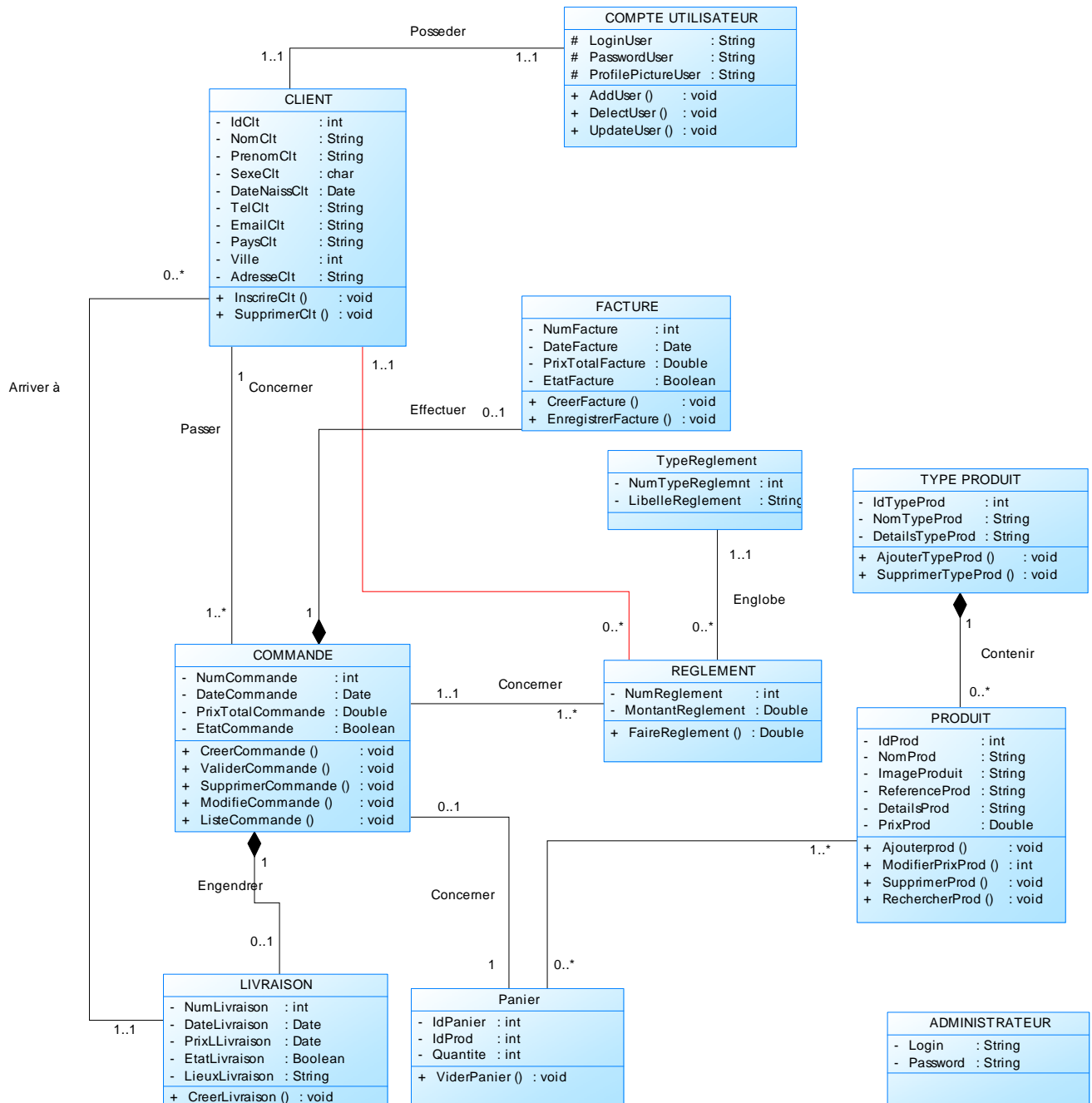


FIGURE 13: DIAGRAMME DE CLASSE

D. Diagramme d'activité

Le diagramme d'activités permet de mettre l'accent sur les traitements. Ils sont donc particulièrement adaptés à la modélisation du cheminement de flots de contrôle et de flots de données. Ils permettent ainsi de représenter graphiquement le comportement d'une méthode ou le déroulement d'un cas d'utilisation.

a) S'inscrire

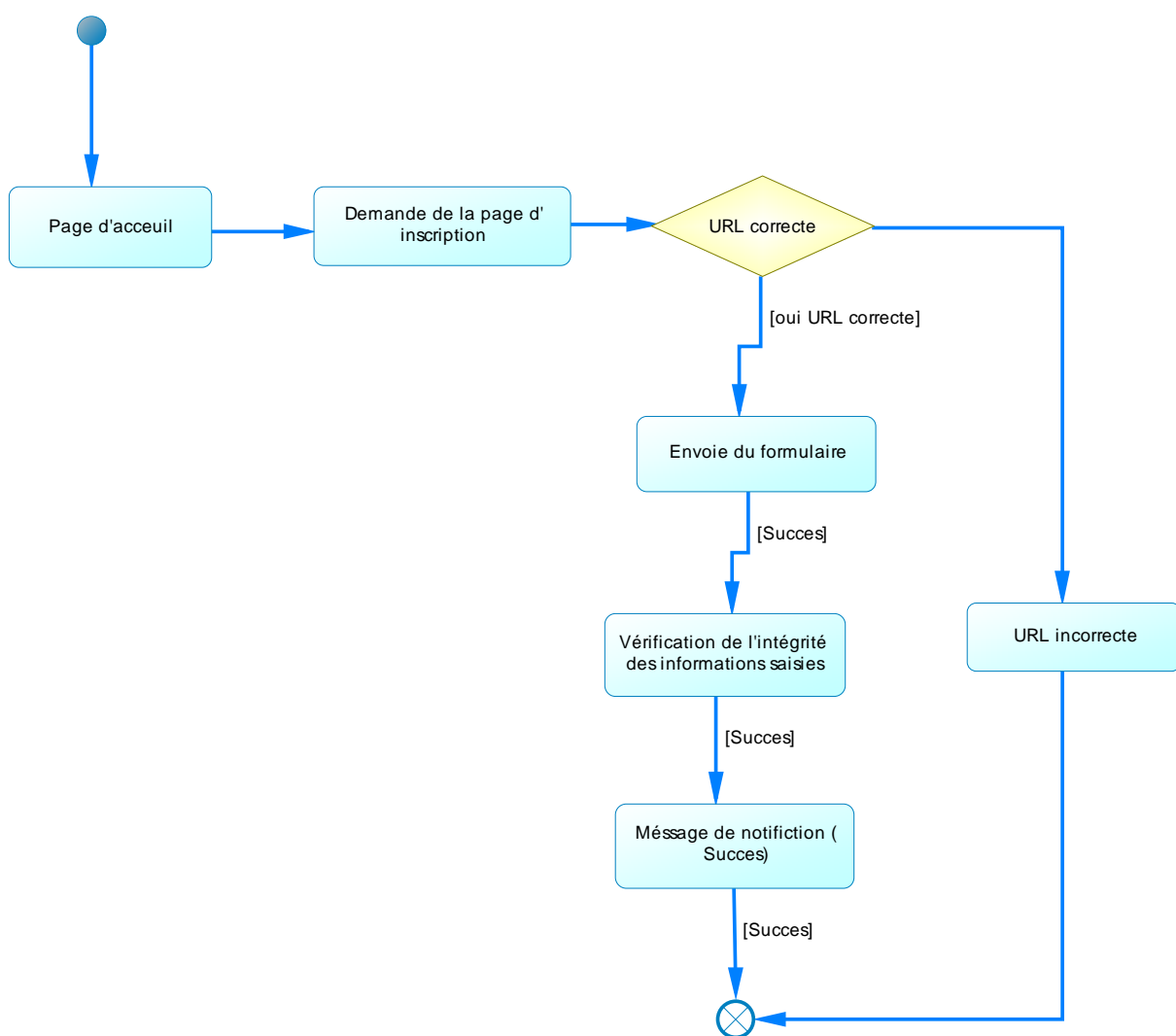
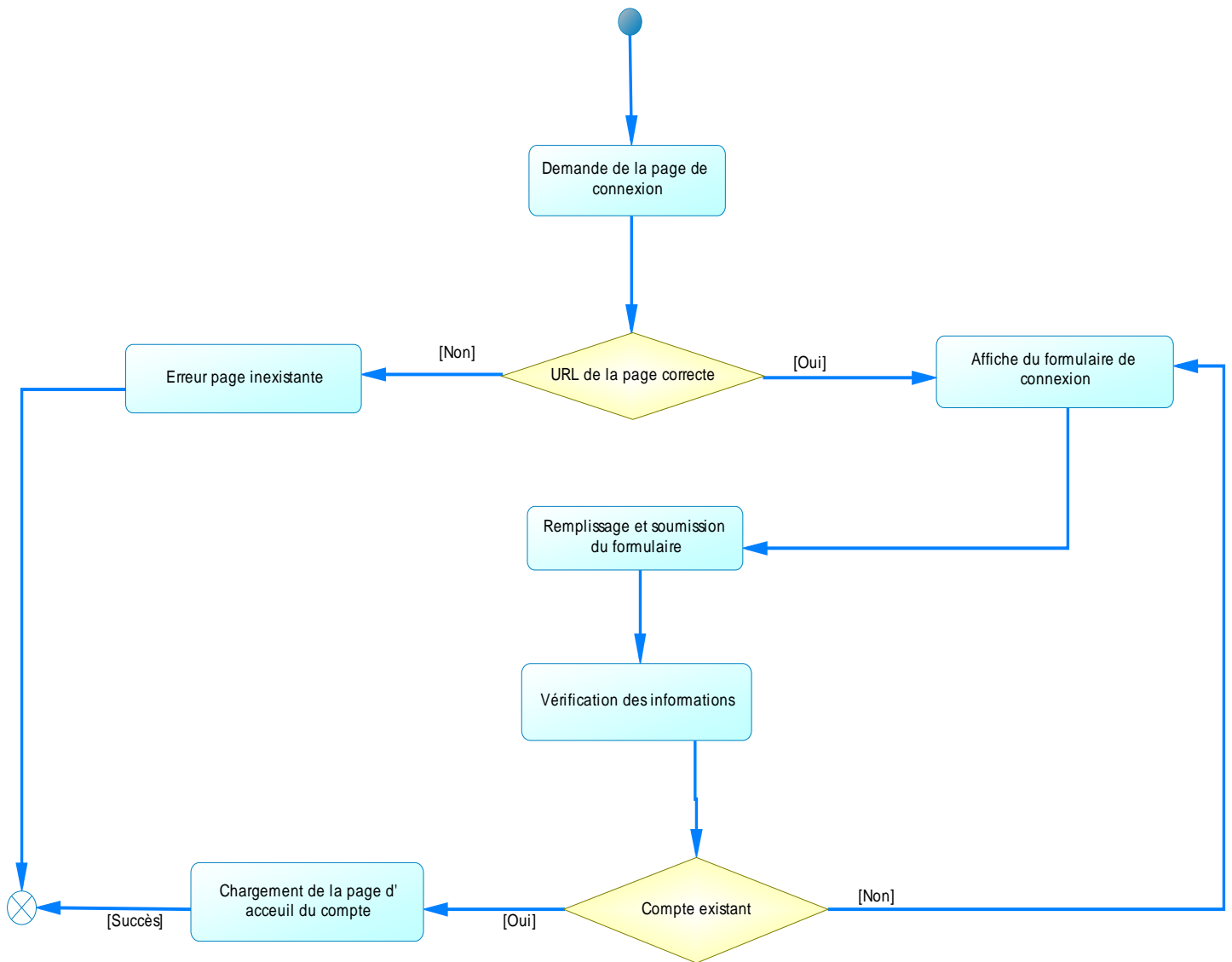


FIGURE 14: DIAGRAMME D'ACTIVITE INSCRIPTION

b) Authentification**FIGURE 15: DIAGRAMME D'ACTIVITE AUTHENTIFICATION**

c) Passer une commande

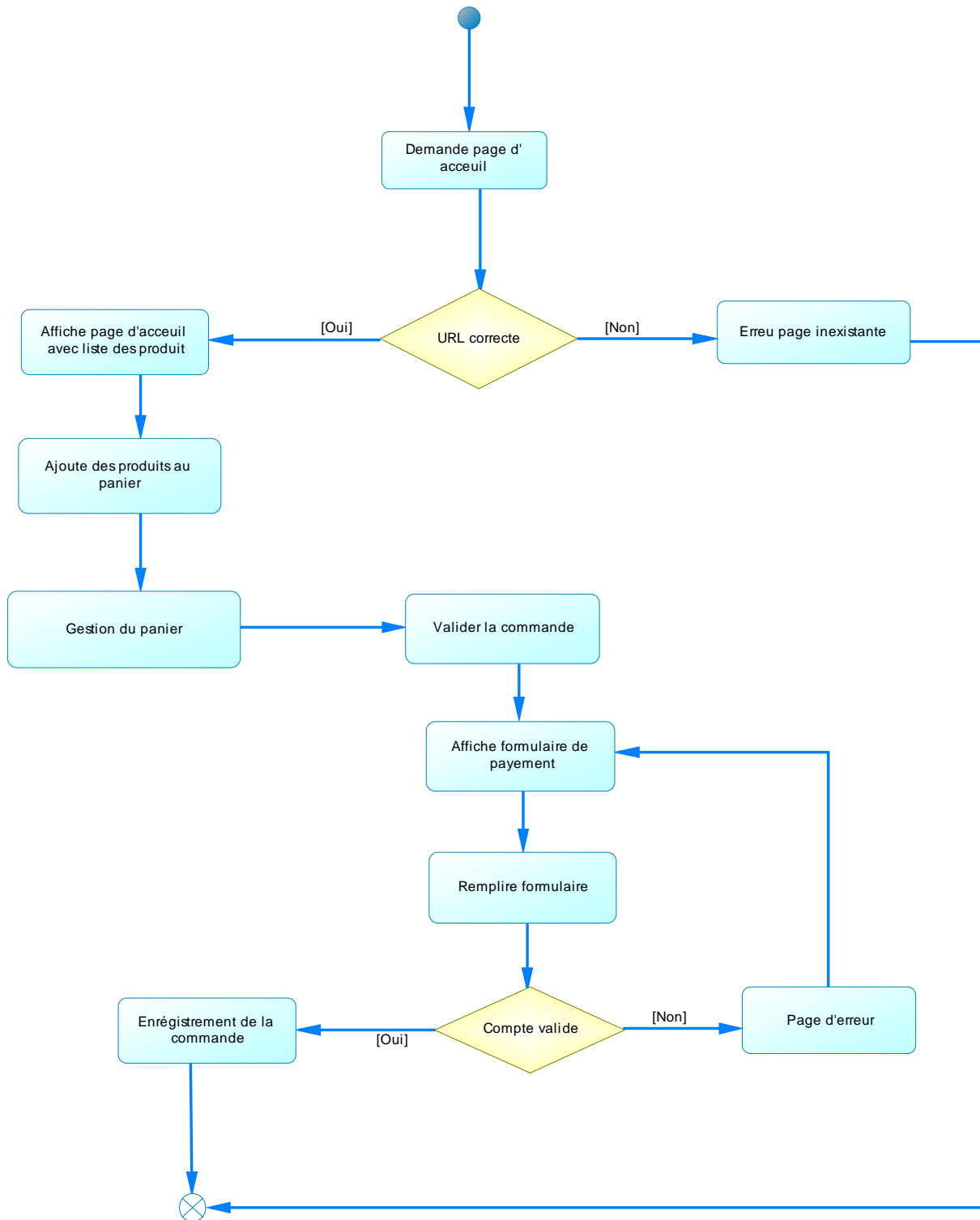


FIGURE 16: DIAGRAMME D'ACTIVITE PASSER UNE COMMANDE

d) Publier un plat

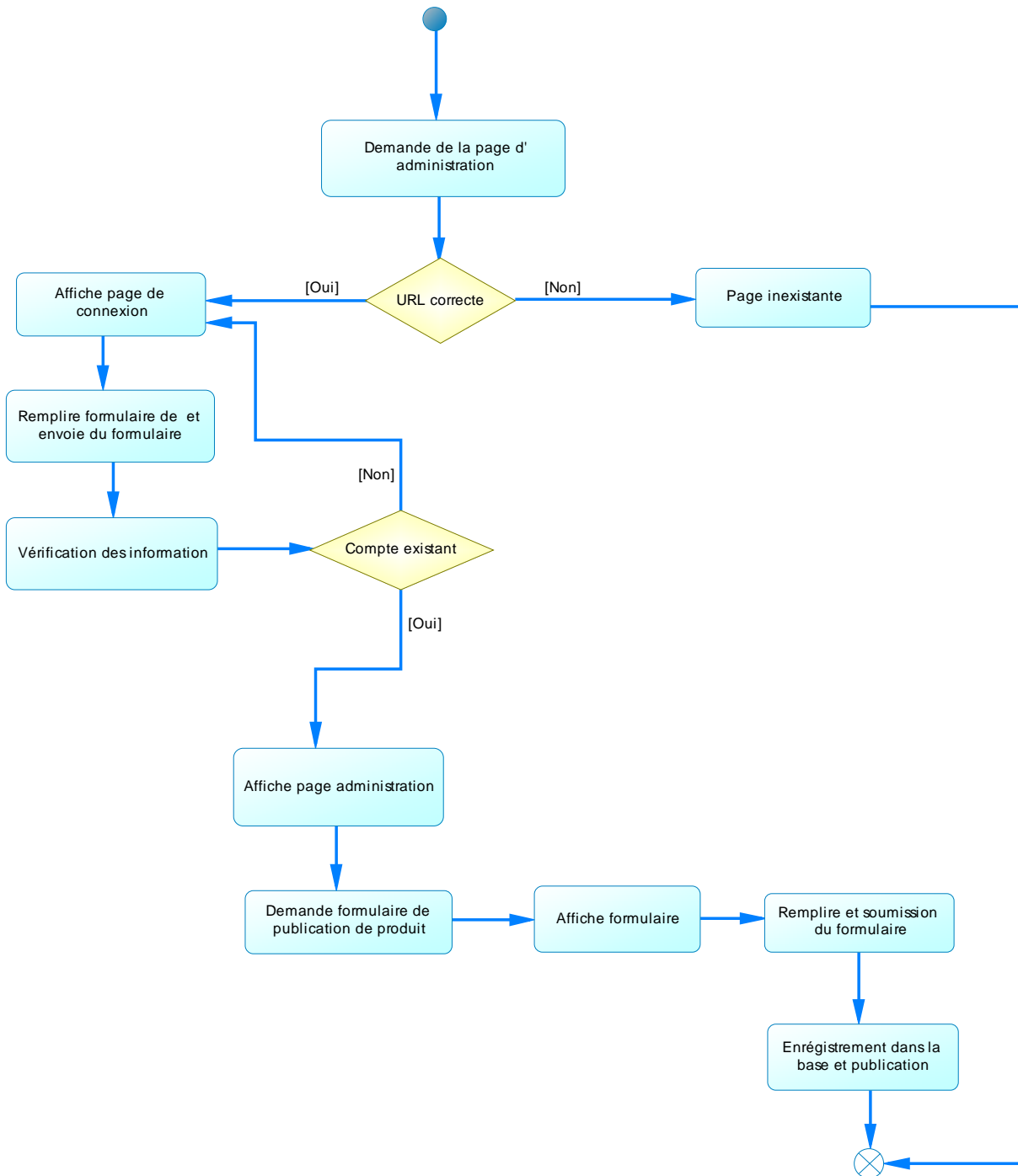


FIGURE 17: DIAGRAMME D'ACTIVITE DE PUBLICATION DE PLAT

CONCLUSION

Cette deuxième phase de notre projet nous a permis de bien comprendre le thème de notre projet et aussi de bien cerner les contours de ce dernier, ce qui constitue une étape capitale pour la réalisation d'une bonne programmation. La prochaine phase de la réalisation de notre projet sera la dernière et sera sanctionnée par la rédaction d'un rapport de programmation.



Partie III : Rapport de programmations



INTRODUCTION

La dernière étape de notre travail, la programmation proprement dite a permis de concevoir une application basée sur l'analyse faite et détaillée dans la partie précédente. Cette partie doit permettre de définir la façon de faire circuler les informations, les moyens utilisés pour les faire circuler et donc de répondre à plusieurs questions à savoir : comment implanter les données et comment y accéder ? Comment seront réalisés les traitements ?

Afin de répondre à toutes ces questions il est judicieux de choisir des outils adaptés à nos besoins et à notre environnement. Ce document ci présente les différents outils utilisés et l'application proprement dite.

I. MISE EN ŒUVRE

1. Matériel de utilisé

Un matériel nous a permis de développer notre solution informatique : il s'agit d'un ordinateur portable. En voici les caractéristiques :

Marque	Model	Ecran	Processeur	Mémoire RAM	Disque dur	Système d'exploitation
HP	ProBook 4530s	15.6 "	Intel core-i3-2330M	4Go	300Go	Windows 10 Professionnel

TABLEAU 9: TABLEAU DU MATERIEL UTILISE

2. Logiciels, Langages et Outils utilisés

a. PHP



FIGURE 18 : LOGO OFFICIEL DE PHP

PHP: Hypertext Préprocessor, plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc. Il est considéré comme la base de la création des sites Internet dits dynamiques mais également des applications web.

b. SGBD MySQL



FIGURE 19: LOGO OFFICIEL DE MySQL

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server.

Son nom vient du prénom de la fille du Co créateur Michael Widenius, MySQL fait référence au *Structured Query Language*, le langage de requête utilisé.

MySQL est un serveur de bases de données relationnelles SQL développé dans un souci de performances élevées en lecture, ce qui signifie qu'il est davantage orienté vers le service de données déjà en place que vers celui de mises à jour fréquentes et fortement sécurisées. Il est multi-thread et multi-utilisateur.

C'est un logiciel libre, open source, développé sous double licence selon qu'il est distribué avec un produit libre ou avec un produit propriétaire. Dans ce dernier cas, la licence est payante, sinon c'est la licence publique générale GNU (GPL) qui s'applique. Un logiciel qui intègre du code MySQL ou intègre MySQL lors de son installation devra donc être libre ou acquérir une licence payante. Cependant, si la base de données est séparée du logiciel propriétaire qui ne fait qu'utiliser des API tierces (par exemple en C# ou PHP), alors il n'y a pas besoin d'acquérir une licence payante MySQL. Ce type de licence double est utilisé par d'autres produits comme le framework de développement de logiciels Qt (pour les versions antérieures à la 4.5).

c. PhpMyAdmin



FIGURE 20: LOGO OFFICIEL DE PHPMYADMIN

PhpMyAdmin (PMA) est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée en PHP et distribuée sous licence GNU GPL. Il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP. De nombreux hébergeurs, gratuits comme payants, le proposent, ce qui évite à l'utilisateur d'avoir à l'installer.

Cette interface pratique permet d'exécuter, très facilement et sans grandes connaissances en bases de données, des requêtes comme les créations de table de données, insertions, mises à jour, suppressions et modifications de structure de la base de données, ainsi que l'attribution et la révocation de droits et l'import/export. Ce système permet de sauvegarder commodément une base de données sous forme de fichier .SQL et d'y transférer ses données, même sans connaître SQL.

Les requêtes SQL restent possibles, ce qui permet de les tester interactivement lors de la création d'un site pour les utiliser ensuite en batch (c'est-à-dire en différé) une fois au point.

d. Bootstrap



FIGURE 21: LOGO OFFICIEL DE BOOTSTRAP

Bootstrap est un framework web qui facilite la création de sites internet et d'applications web. Il contient des modèles HTML et CSS qui permettent de créer rapidement des formulaires, des boutons, des outils de navigation et d'autres éléments dynamiques. Il présente de multiples avantages à savoir :

Le gain de temps grâce aux éléments HTML/CSS prédéfinis

- Complètement responsive, pas besoin de faire une version spéciale de votre site internet dédiée aux smartphones et tablettes.
- Facile d'utilisation avec une documentation où il suffit de copier / coller du code HTML pour rendre une page bien plus que présentable.

e. Laravel

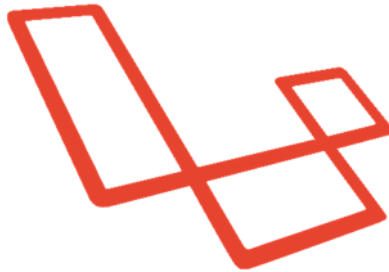


FIGURE 22: LOGO OFFICIEL DE LARAVEL

Créé en juin 2011 par Taylor Otwell, Laravel est un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe modèle-vue-contrôleur et entièrement développé en programmation orientée objet. Laravel est distribué sous licence MIT, avec ses sources hébergées sur GitHub. Laravel est disponible sous plusieurs versions.

La version 5.0 de Laravel nécessite au minimum PHP 5.4 et son installation est basée sur le gestionnaire de paquets Composer. Depuis la version 5.3, Laravel nécessite PHP 5.6 au minimum.

Laravel fournit des fonctionnalités en termes de routage de requête, de mapping objet-relationnel (un système baptisé Eloquent implémentant Active Record), d'authentification, de vue (avec le moteur de template intégré Blade), de migration de base de données, de gestion des exceptions et de test unitaire.

f. WampServer



FIGURE 23: LOGO OFFICIEL DE WAMP SERVER

WampServer (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que PhpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL. Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un tray icon (icône près de l'horloge de Windows).

WAMP est un acronyme informatique signifiant :

- « Windows »
- « Apache »
- « MySQL »
- « PHP » dans la majorité des cas mais aussi parfois, « Perl », ou « Python ».

Les rôles de ces quatre composants sont les suivants :

- Apache est le serveur web « frontal » : il est « devant » tous les autres et répond directement aux requêtes du client web (navigateur) ;
- Le langage de script PHP sert la logique ;
- MySQL stocke toutes les données de l'application ;
- Windows assure l'attribution des ressources à ces trois composants.

Néanmoins, l'architecture WAMP est le plus souvent utilisée pour développer des sites web sur une machine Windows. De ce fait, en général, tout se passe sur une même machine. La mise en production se fera généralement sur une architecture LAMP (ou XAMP, X désignant un système à base d'Unix).

g. Sublime Text



FIGURE 24: LOGO OFFICIEL DE SUBLIME TEXT

Sublime Text est un éditeur de texte générique codé en C++ et Python, disponible sur Windows, Mac et Linux. Le logiciel a été conçu tout d'abord comme une extension pour Vim, riche en fonctionnalités. Depuis la version 2.0, sortie le 26 juin 2012, l'éditeur prend en charge 44 langages de programmation majeurs, tandis que des plugins sont souvent disponibles pour les langages plus rares. Sublime Text intègre la plupart des fonctionnalités de base d'un éditeur de texte, dont la coloration syntaxique personnalisable, l'auto complétion, un système de plugins... L'éditeur propose cependant des fonctions plus avancées, dont : prévisualisation de tout le fichier dans une barre latérale; Sélection et édition dans plusieurs sections de code en parallèle ; Marque-page au sein même des fichiers; Sauvegarde automatique ; Recherche et remplacement par expressions régulières ; Support des macros et de plugins en Python ; Personnalisation des raccourcis clavier.

Le logiciel propose également d'importer des packages (pour ajouter des langages ou bien des fonctionnalités de Sublime-Text). La version 3 du logiciel propose directement d'installer PackageControl pour ajouter certains thèmes etc. Sublime Text prend en charge un certain nombre de langages de programmation différents et assure la coloration syntaxique pour : ActionScript , AppleScript , ASP , C , C++ , C# , Clojure, CSS , D , Diff , Dylan, Erlang , Go , Graphviz , Groovy, Haskell , HTML, Java , JSP , JavaScript , JSON , LaTeX , Lisp , Lua , Makefiles , Markdown , MATLAB , Objective-C , OCaml , Perl , PHP , Python , R , Rails , reStructuredText , Ruby , Scala , scripts shell , SQL , Tcl , Textile , XML , XSL , et YAML . De plus, les utilisateurs peuvent télécharger des extensions pour gérer d'autres langages que ceux qui sont inclus par défaut.

4. Sécurité de l'application

La sécurité de l'application repose essentiellement sur les possibilités offertes par le langage de programmation PHP qui ont été utilisés d'une manière paritairement ingénieuse par le framework Laravel à travers ses middlewares, le throttle, le hashage permettant de crypté les données, des protections CSRF. Ainsi, notre application est dotée sur un système bien élaborée de mise à disposition de contenu grâce à une bonne exploitation des notions d'authentification et d'autorisation.

II. PRESENTATION DE L'APPLICAION

1. Présentation

Notre application nommée « FlashFood » offre aux fastfoods une plateforme WEB leurs permettant de gérer les commandes des clients, de publier leurs produits grâce aux différents outils qu'offre la plateforme, aussi permet aux clients de consulté les produits proposé par le fastfood et de passé des commandes en lignes.

2. Architecture

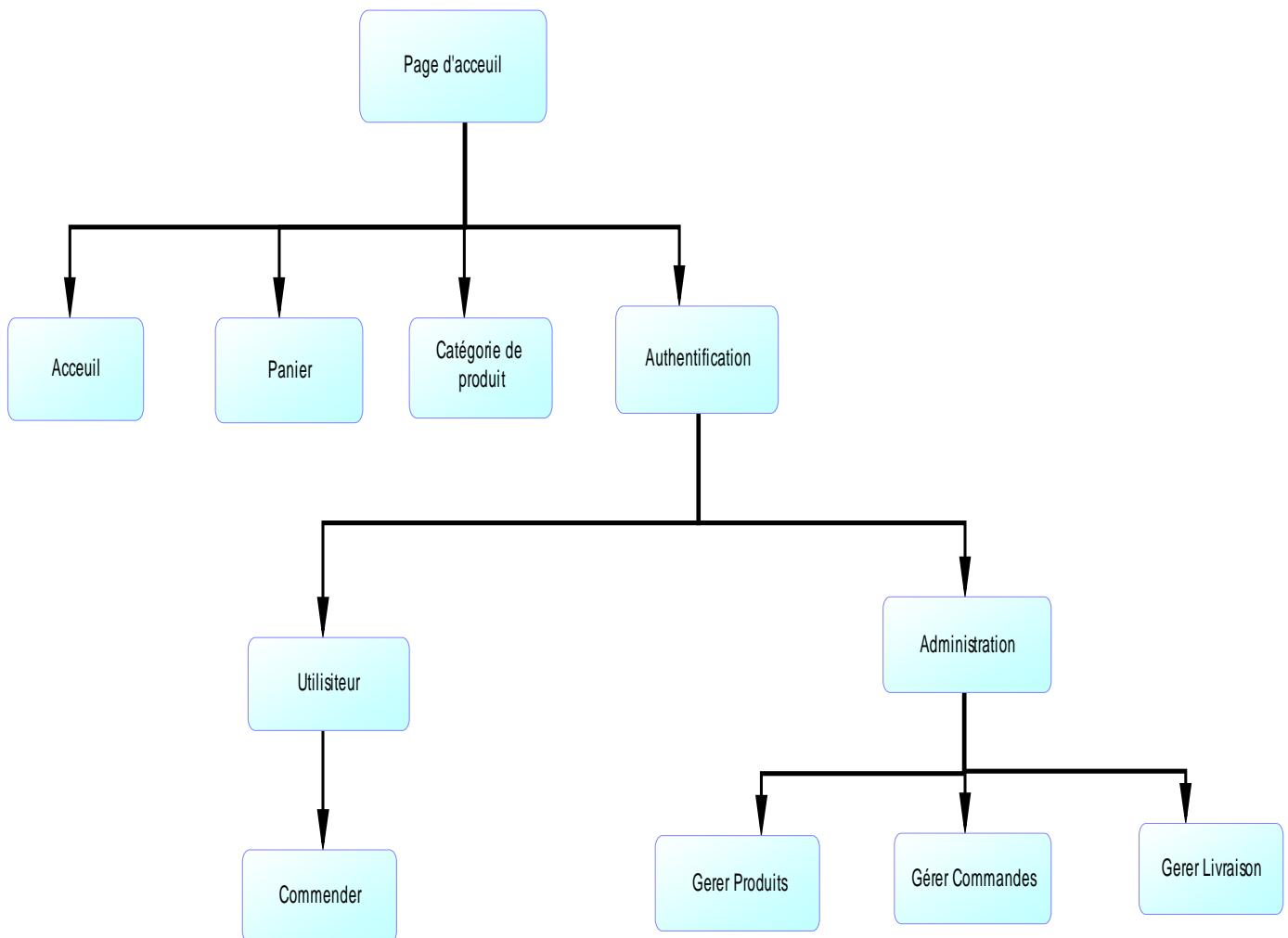


FIGURE 25: ARCHITECTURE DE L'APPLICATION

3. Scripts de création de la base de données

Creation de la base de données

Date de création : 15/07/2018

CREATE DATABASE [fastfood]

Creation de la table de « admettres » :

```
CREATE TABLE `admettres` (  
  `IdPanier` int(11) NOT NULL DEFAULT '1',  
  `IdProduit` int(11) NOT NULL,  
  `Quantite` int(11) NOT NULL DEFAULT '1',  
  `PrixTotalPanier` int(11) NOT NULL);
```

Creation de la table de « admins » :

```
CREATE TABLE `admins` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `name` varchar(25) COLLATE NOT NULL,  
  `email` varchar(50) COLLATE NOT NULL,  
  `title` varchar(255) COLLATE NOT NULL,  
  `password` varchar(100) NOT NULL,  
  `remember_token` varchar(100) DEFAULT NULL,  
  `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,  
  `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL);
```

Creation de la table de « clients » :

```
CREATE TABLE `clients` (  
  `IdClit` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `NomClit` varchar(25) NOT NULL,
```

```

`PrenomomCl` varchar(35) NOT NULL,
`SexeCl` enum('M','F') COLLATE NOT NULL,
`DateNaissCl` date DEFAULT NULL,
`TelCl` varchar(10) COLLATE NOT NULL,
`EmailCl` varchar(50) COLLATE NOT NULL,
`PaysCl` varchar(15) COLLATE NOT NULL,
`VilleCl` varchar(15) NOT NULL,
`AdresseCl` varchar(100) NOT NULL,
`id` int(11) NOT NULL);

```

Creation de la table de « Commande » :

```

CREATE TABLE `commandes` (
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
  `DateCommande` date NOT NULL,
  `PrixTotalCommande` double DEFAULT NULL,
  `EtatCommande` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '0',
  `IdCl` int(11) NOT NULL);

```

Creation de la table de « conserners » :

```

CREATE TABLE `conserners` (
  `IdCommande` int(11) NOT NULL,
  `IdProduit` int(11) NOT NULL,
  `Quantite` int(11) NOT NULL);

```

Creation de la table de « factures » :

```

CREATE TABLE `factures` (
  `IdFacture` int(10) UNSIGNED NOT NULL,

```

```
`DateFacture` date NOT NULL,  
`PrixTotalFacture` double NOT NULL,  
`EtatFacture` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '0',  
`IdClt` int(11) NOT NULL,  
`IdCommande` int(11) NOT NULL);
```

Creation de la table de « livraison » :

```
CREATE TABLE `livraisons` (  
  `IdLivraison` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `DateLivraison` date NOT NULL,  
  `PrixTotalLivraison` double NOT NULL,  
  `EtatLivraison` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `LieuLivraison` varchar(15) NOT NULL,  
  `IdClt` int(11) NOT NULL,  
  `IdCommande` int(11) NOT NULL);
```

Creation de la table de « migrations » :

```
CREATE TABLE `migrations` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `migration` varchar(255) NOT NULL,  
  `batch` int(11) NOT NULL);
```

Creation de la table de « panier » :

```
CREATE TABLE `paniers` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL);
```


Creation de la table de « password_resets » :

```
CREATE TABLE `password_resets` (  
  `email` varchar(50) COLLATE NOT NULL,  
  `token` varchar(50) COLLATE NOT NULL,  
  `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL);
```

Creation de la table de « produits » :

```
CREATE TABLE `produits` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `NomProduit` varchar(30) NOT NULL,  
  `PrixProduit` double NOT NULL,  
  `ImageProduit` varchar(250) NOT NULL,  
  `DetailsProduit` text COLLATE NOT NULL,  
  `IdTypeProduit` int(11) NOT NULL);
```

Creation de la table de « type_produits » :

```
CREATE TABLE `type_produits` (  
  `IdTypeProduit` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `NomTypeProduit` varchar(30) NOT NULL,  
  `DetailTypeProduit` text COLLATE NOT NULL);
```

Creation de la table de « users » :

```
CREATE TABLE `users` (
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
  `name` varchar(25) NOT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(100) NOT NULL,
  `remember_token` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
  `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL);
```

Définition des clés primaires et étrangères dans les différentes tables:

```
ALTER TABLE `admettres`
  ADD KEY `admettres_idpanier_foreign` (`IdPanier`),
  ADD KEY `admettres_idproduit_foreign` (`IdProduit`);
ALTER TABLE `admins`
  ADD PRIMARY KEY (`id`),
  ADD UNIQUE KEY `admins_email_unique` (`email`);
ALTER TABLE `clients`
  ADD PRIMARY KEY (`IdClt`),
  ADD KEY `clients_id_foreign` (`id`);
ALTER TABLE `commandes`
  ADD PRIMARY KEY (`id`),
  ADD KEY `commandes_idclt_foreign` (`IdClt`);
ALTER TABLE `conservers`
  ADD KEY `conservers_idcommande_foreign` (`IdCommande`),
  ADD KEY `conservers_idproduit_foreign` (`IdProduit`);
ALTER TABLE `factures`
  ADD PRIMARY KEY (`IdFacture`),
  ADD KEY `factures_idclt_foreign` (`IdClt`),
  ADD KEY `factures_idcommande_foreign` (`IdCommande`);
ALTER TABLE `livraisons`
```

```
ADD PRIMARY KEY (`IdLivraison`),  
ADD KEY `livraisons_idclt_foreign` (`IdClt`),  
ADD KEY `livraisons_idcommande_foreign` (`IdCommande`);  
ALTER TABLE `migrations`  
  ADD PRIMARY KEY (`id`);  
ALTER TABLE `paniers`  
  ADD PRIMARY KEY (`id`);  
ALTER TABLE `password_resets`  
  ADD KEY `password_resets_email_index` (`email`);  
ALTER TABLE `produits`  
  ADD PRIMARY KEY (`id`),  
  ADD KEY `produits_idtypeproduit_foreign` (`IdTypeProduit`);  
ALTER TABLE `type_produits`  
  ADD PRIMARY KEY (`IdTypeProduit`);  
ALTER TABLE `users`  
  ADD PRIMARY KEY (`id`),  
  ADD UNIQUE KEY `users_email_unique` (`email`);
```

4. Quelques masques de saisies et codes sources de l'application

Dans cette partie nous allons présenter quelques aperçus des principales pages de notre application.

a. Page d'accueil

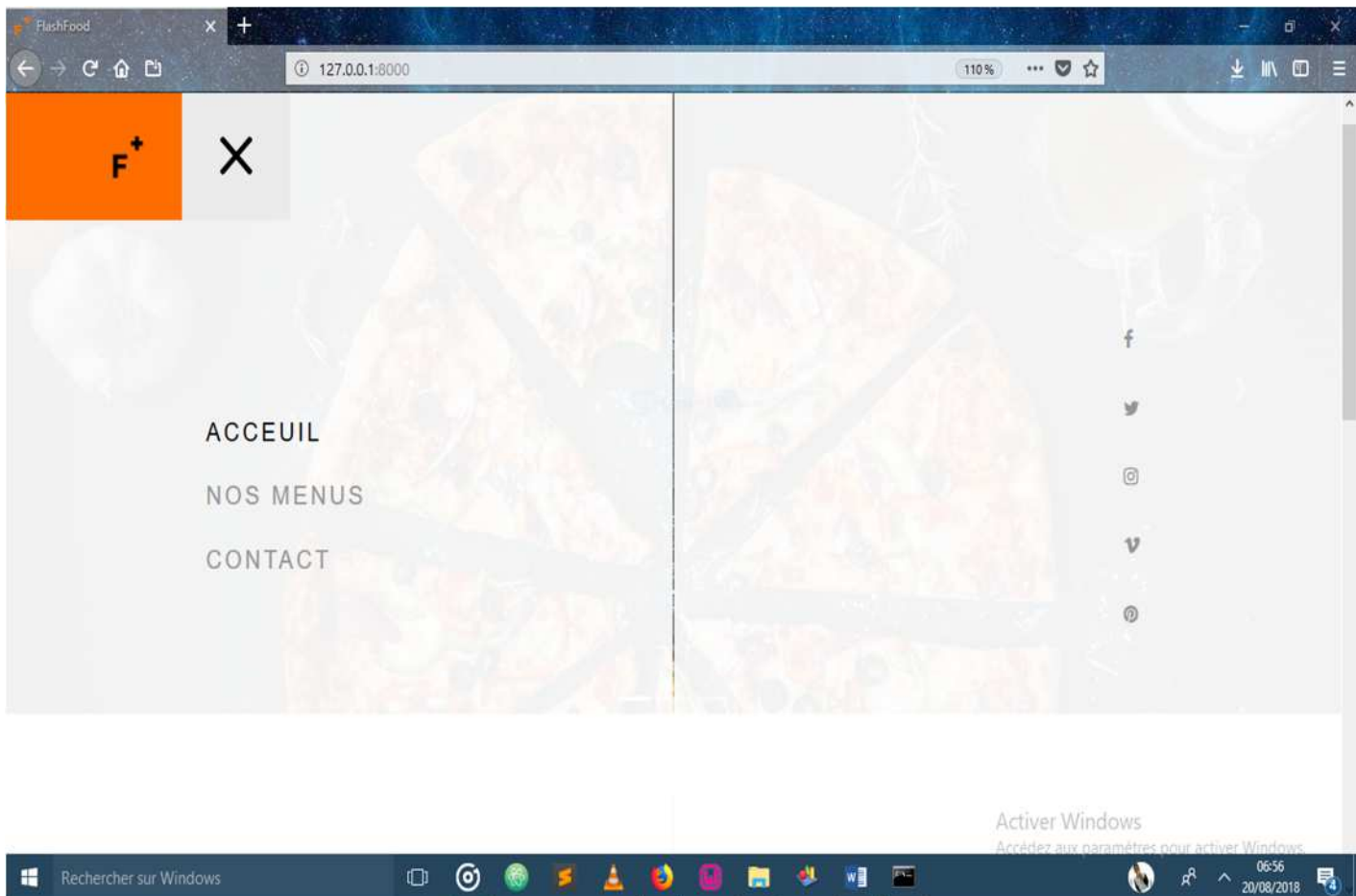


FIGURE 26: PAGE D'ACCUEIL

➤ Code source de la page :

```
@extends('layouts.PagePrincipale')
@section('content')
  <div class="fplus-menu-area">
    <div class="fplus-main-menu h-100 d-flex align-items-center">
      <nav class="navbar navbar-expand-lg">
        <div class="" id="fplus-nav">
```

```

<ul class="navbar-nav" id="fplusNav">
  <li class="nav-item active">
    <a class="nav-link" href="{{ route('Bienvenue') }}">Accueil <span
class="sr-only">(current)</span></a>
  </li>
  <li class="nav-item">
    <a class="nav-link" href="{{ route('Acceuil') }}">Nos menus</a>
  </li>
  <li class="nav-item">
    <a class="nav-link" href="#contact">Contact</a>
  </li>
</ul>
</div>
</nav>
</div>
<!-- ***** Welcome Area Start ***** -->
<div id="myCarousel" class="carousel slide" data-ride="carousel">
  <ol class="carousel-indicators">
    <li data-target="#myCarousel" data-slide-to="0" class="active"></li>
    <li data-target="#myCarousel" data-slide-to="1"></li>
  </ol>
  <div class="carousel-inner">
    <div class="carousel-item active">
      <section class="fplus-hero-area" id="home">
        
      </section>
    </div>
    <div class="carousel-item">
      <section class="fplus-hero-area" id="home">
        
      </section>
    </div>
  </div>
</div>
@endsection

```

b. Page des menus

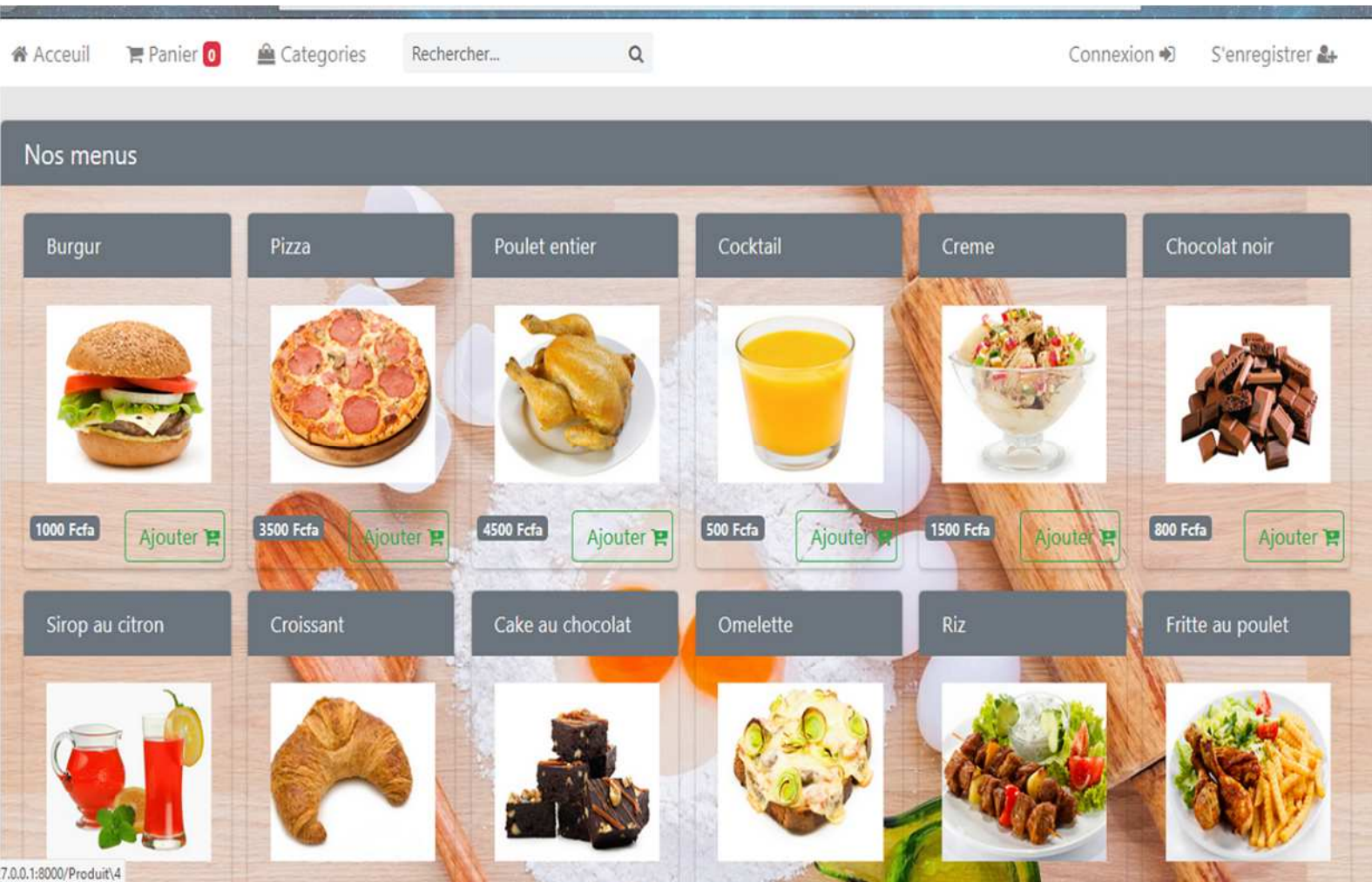


FIGURE 27: PAGE DES MENUS

➤ Code source de la page :

```
@extends('Layouts.LayoutClient')
@section('content')
    @if (session()->has('success_message'))
        <div class="col-md-12">
            <div class="alert alert-info alert-dismissible" style="margin-left: 7px;margin-
right:10px">
                <button type="button" class="close" data-dismiss="alert"
ariazhidden="true">&times;</button>
```

```

        <h4>{{ session()->get('success_message') }}</h4>
    </div>
</div>

@endif
@if (session()->has('message'))
    <div class="col-md-12">
        <div class="alert alert-success alert-dismissible" style="margin-left: 7px;margin-
right: 10px">
            <button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">&times;</button>
            <h4>{{ session()->get('message') }}</h4>
        </div>
    </div>

@endif
@if ($success_message)
    <div class="col-md-12">
        <div class="alert alert-info alert-dismissible" style="margin-left: 7px;margin-right:
10px">
            <button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">&times;</button>
            <h4>{{ $success_message }}</h4>
        </div>
    </div>

@endif
<!-- Main content -->
<section class="content">
    <div class="container-fluid">
        <!-- left column -->
        <div class="col-md-12">
            <!-- general form elements -->
            <div class="card card-secondary">
                <div class="card-header">
                    <h3 class="card-title">Nos menus

```

```

</div>
<div class="card-body" style="background-image: url('{{asset('Images/background-
906135_1920.jpeg')}});">
<!-- Produit -->
<div class="row">
  @foreach($produits as $produit)
    <div class="col-md-2 ">
      <div class="card" style="background: none">
        <div class="carszd-header"> {{ $produit->NomProduit }}</div>
        <div class="card-body">
          <a href="{{ route('DetailsProd',[$produit->id]) }}"></a>
        </div>
        <form type="POST" action="{{ route('AjoutPanier',[$produit->id]) }}">
          {{ csrf_field() }}
          <div class="card-heading" style="margin-left: 5px"><small class="badge badge-
secondary"></i> {{ $produit->PrixProduit }} Fcfa</small>
          <button style="float:right; margin-right: 5px;margin-bottom: 5px" class="btn btn-
outline-success col-sm-6 col-xs-5 btn-margin" type="submit">Ajouter <i class="nav-icon fa
fa-cart-plus"></i></button>
        </form>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
  @endforeach
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
@endsection

```


c. Panier

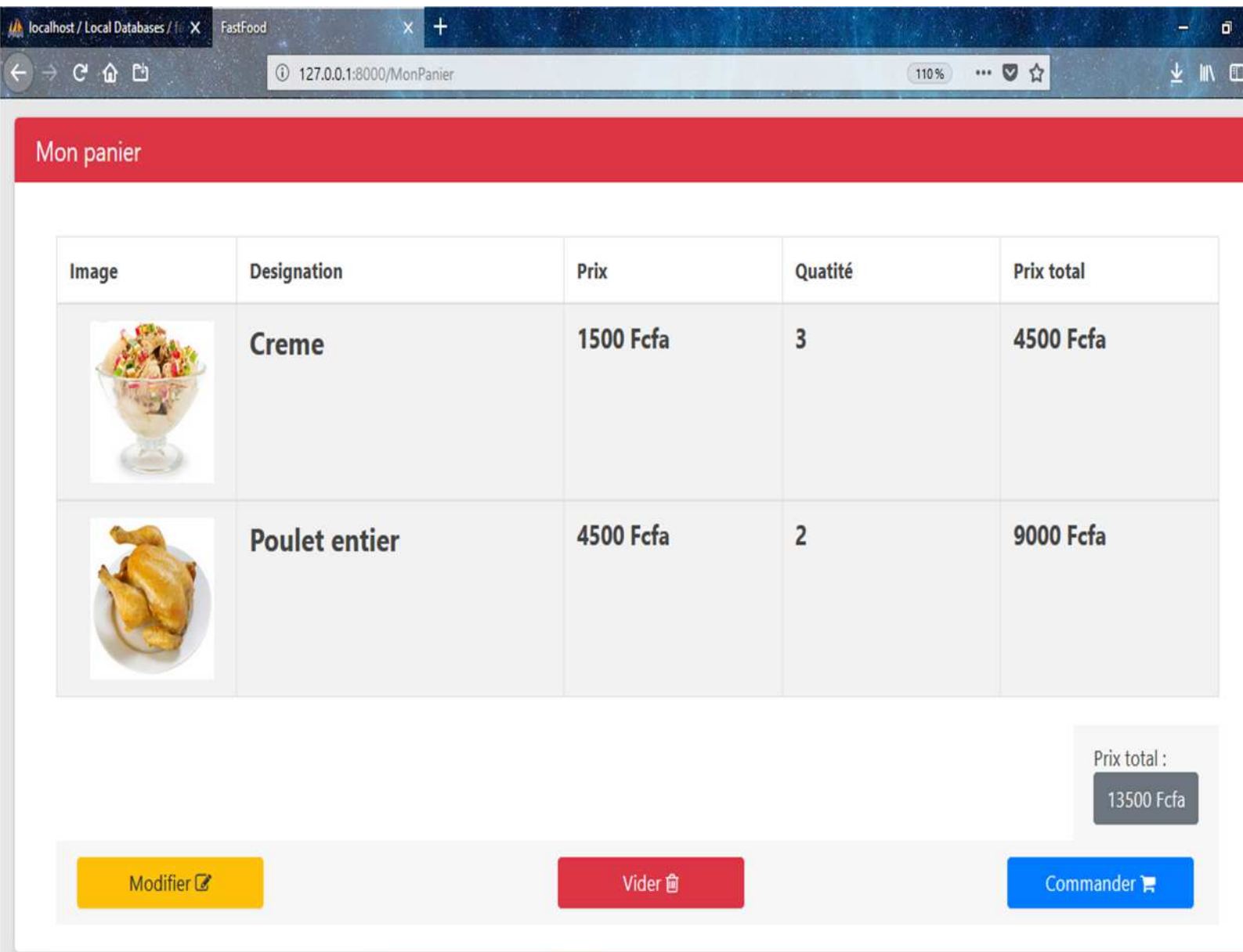


FIGURE 28: PANIER

➤ Code source :

```
@extends('Layouts.LayoutClient')
@section('content')
    @if (session()->has('success_message'))
```

```

<div class="col-md-12">
  <div class="alert alert-info alert-dismissible" style="margin-left: 7px;margin-right:
10px">
<button      type="button"      class="close"      data-dismiss="alert"      aria-
hidden="true">&times;</button>
    <h4> {{ session()->get('success_message') }} </h4>
  </div>
</div>

@endif

<div class="card-body">
  <table id="example1" class="table table-bordered table-striped">
    <thead>
      <tr>
        <th>Image</th>
        <th>Designation</th>
        <th>Prix</th>
        <th>Quatité</th>
        <th>Prix total</th>
      </thead>

  @foreach($Prod as $produit)
    <tbody>
      <tr role="row" class="odd">
        <td width="150px" height="100px"></td>
        <td width="300px"><h4><strong> {{ $produit->NomProduit }}
</strong></h4></td>
        <td width="200px"><h5><strong>{{ $produit->PrixProduit }}
Fcf</strong></h5></td>
        <td width="200px"><h5><strong> {{ $produit->Quantite }} </strong></h5></td>
        <td width="200px"><h5><strong> {{ $produit->PrixProduit * $produit->Quantite }}
Fcf</strong></h5></td>
      </tr>

```

```

</tbody>
    @endforeach
</table>
</div>
<div class="card-footer" style="margin-left: 1005px; margin-right: 20px;" >
    Prix total : <div href="#" class="btn btn-secondary col-sm-13 btn-
margin">{{TotalPrix}} Fcfa</div>
    </div>
    <form action="{{route('ViderPanier')}}" onsubmit = "return confirm('Voulez-vous vraiment
vider votre panier?')" style=" margin-right: 20px; margin-left: 20px">
<div class="card-footer" >
    <a href = " {{route('ModifierPanier')}}" class="btn btn-warning col-sm-2 col-xs-5">Modifier
<i class="nav-icon fa fa-edit"></i></a>
    <button type="submit" class="btn btn-danger col-sm-2 col-xs-5" style="margin-left:
280px">Vider <i class="nav-icon fa fa-trash-o"></i></button>
<a href="{{route('FicheCommandes')}}" class="btn btn-primary col-sm-2 col-xs-5"
style="margin-left: 250px">Commander<i class="nav-icon fa fa-shopping-cart"></i></a>
    </form>
</section>
@endsection

```

d. Page de liste des produits

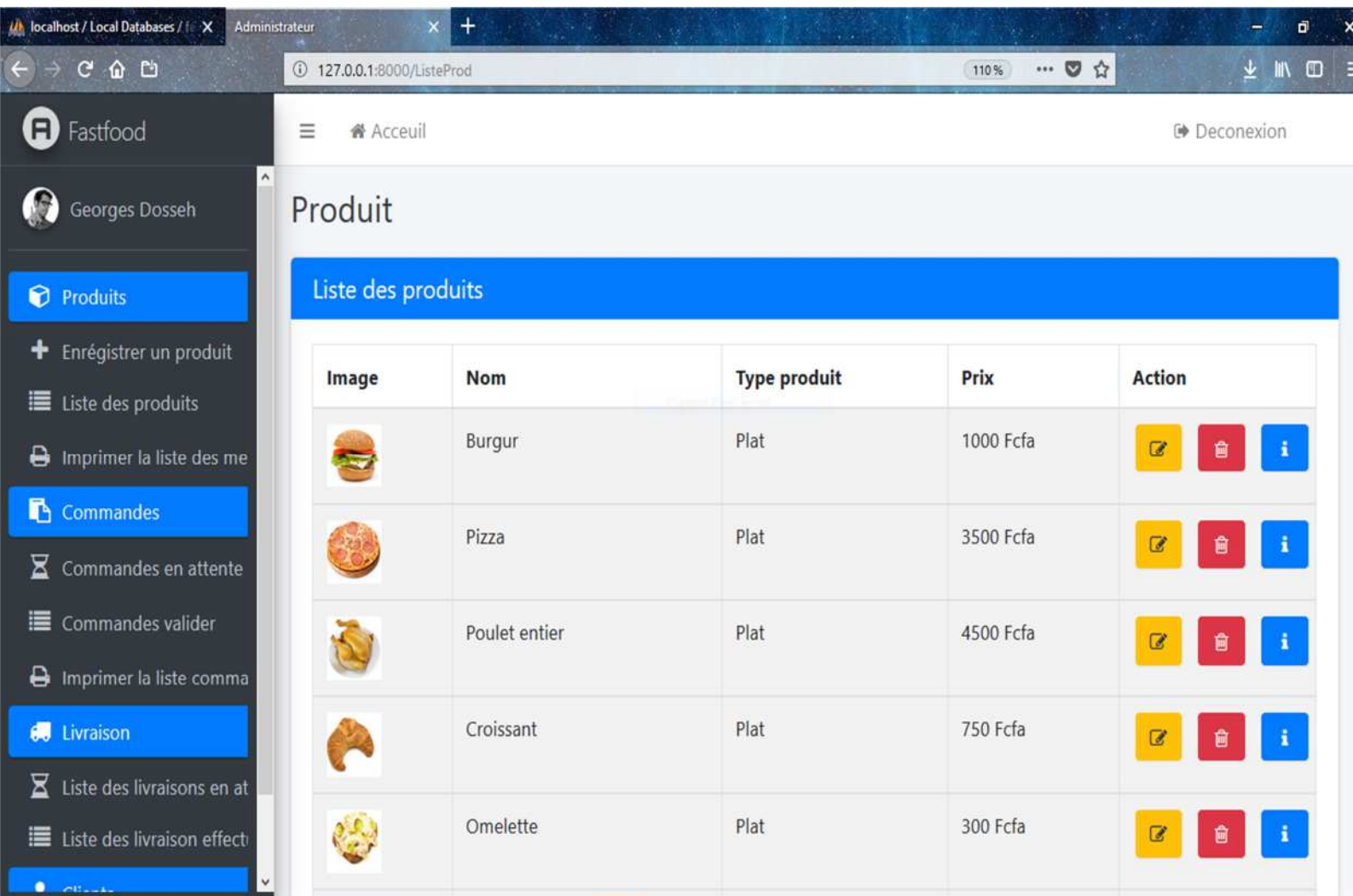


FIGURE 29: LISTE DES PRODUITS

➤ Code source :

```

@extends('Layouts.Admin')

@section('content')
<!-- Content Wrapper. Contains page content -->
<div class="content-wrapper">
  <div class="col-sm-6">
    <h1 class="m-0 text-dark">Produit</h1>
  </div>
</div>
<!-- /.content-header -->

```

```

<!-- Main content -->
<section class="content">
  <div class="container-fluid">
    <div class="row">
      <h3 class="card-title">Liste des produits</h3>
    </div>
    <!-- /.card-header -->
    <div class="card-body">
      <table id="example1" class="table table-bordered table-striped">
        <thead>
          <tr>
            <th>Image</th>
            <th>Nom</th>
            <th>Type produit</th>
            <th>Prix</th>
            <th tabindex="0" aria-controls="example2" rowspan="1" colspan="2" aria-label="Action: activate to sort column ascending">Action</th>
          </tr>
        </thead>

        @foreach($produits as $produit)
          <tbody>
            <tr role="row" class="odd">
              <td></td>
              <td>{{ $produit->NomProduit }}</td>
              <td>{{ $produit->NomTypeProduit }}</td>
              <td>{{ $produit->PrixProduit }} Fcfa</td>
              <td width="180px">
                <form class="row" action="{{ route('SpprimerProd', [$produit->id]) }}" onsubmit = "return confirm('Voulez-vous vraiment supprimer cet plat?')">

                  <a href="{{ route('ModifierProd', [$produit->id]) }}" class="btn btn-warning col-sm-3 col-xs-3 btn-margin" style="margin-left: 10px;margin-right: 15px"><i class="nav-icon fa fa-edit"></i></a>
                  <button class="btn btn-danger col-sm-3 col-xs-3 btn-margin"><i class="nav-icon fa fa-trash-o"></i></button>
                  <a href="{{ route('InfoProd', [$produit->id]) }}" class="btn btn-primary col-sm-3 col-xs-3 btn-margin" style="margin-left: 15px"><i class="nav-icon fa fa-info"></i>
                </a>
              </form>
            </td>
          </tr>
        </tbody>
      @endforeach
    </table>
  </div>
</div>
</section>

```

</div>
@endsection

5. Quelques états et statistiques

Fastfood, Inc.

795 Folsom Boulevard, 13 Janvier

Lomé, BP 6299

Contact: (228) 92708712

Email: dosseh34@gmail.com

LISTE DES MENUS







Image	Designation	Type	Prix
	Burgur	Plat	1000 Fcfa
	Pizza	Plat	3500 Fcfa
	Poulet entier	Plat	4500 Fcfa
	Croissant	Plat	750 Fcfa
	Omelette	Plat	300 Fcfa
	Riz	Plat	1200 Fcfa

FIGURE 30: ETAT DES MENUS

Facture

http://127.0.0.1:8000/Facture

FASTFOOD, Inc.

Date: 13/08/2018

Fastfood, Inc.

795 Simis-Technologie Boulevard, 13 Janvier

Lomé, BP 6299

Contact: (228) 92708712

Email: dosseh34@gmail.com

Produits	Prix unitaire	Quantité	Prix total
Burgur	1000 Fcfa	2	2000 Fcfa
Methodes de paiement			Total à payer
			2000 Fcfa



FIGURE 31: ETAT D'UNE COMMANDE

CONCLUSION

Grace à la conception faite dans la phase d'analyse nous avons été en mesure de développer une application capable de répondre à une grande partie des résultats attendus. Il faut reconnaître que nous avons eu des difficultés tant dans la rédaction du dossier que dans la conception du logiciel, mais grâce à la formation reçue a des recherches personnelles et l'aide des encadreurs nous avons pu faire face à ces différentes difficultés généralement technique et conceptuelles. Tout ceci nous a permis d'apprendre d'une part à aller chercher l'information là où elle se trouve et d'autre part à être ouvert aux remarques.

CONCLUSION GENERALE

L'opportunité de ce stage pratique de programmation qui nous a été offerte, avait pour but de nous donner une première expérience professionnelle, de nous permettre une mise en pratique de nos connaissances acquises au cours de la formation et de nous donner la chance d'élaborer une application.

La société Sims-technologie, notre centre d'accueil est une société qui intervient dans plusieurs domaines notamment l'élaboration de solution informatique pour les entreprises et les particuliers. Les responsables informatiques ayant remarqué le besoin de mettre en place un outils permettant de faciliter les commandes en ligne et de booster le rendement des fastfood ont donc décidée d'entreprendre un projet visant la mise en place d'une plate-forme web de commande en ligne qu'ils nous ont confié et qui fut donc l'objet de notre travail.

➤ BIBLIOGRAPHIE

• Ouvrages

- ✓ UML.2 par la pratique 5è Edition : Pascal Roques 4 Consulté le 24, 25, 26 juillet 2018.
- ✓ UML.2 Modéliser une application web 4è Edition : Pascal Roques Consulté le 24, 25, 26, 27, 28 juillet 2018.

• Note de cours

- ✓ Cours d'UML dispensé par Mr KPEGLO, 2017-2018
- ✓ Cours de programmations web dispensé par Mr DIZEWE, 2017-2018
- ✓ Cours de Programmation Orienté Objet dispensé par Mr GBINU, 2017-2018
- ✓ Cours d'Conception de base donnée dispensé par Mr TCHANTCHO, 2017-2018

• Site web consultés

- ✓ [http : //www.google.com](http://www.google.com),deriere consultation faite le 17/08/2018
- ✓ [http : //www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org),deriere consultation faite le 17/08/2018
- ✓ [http : //www.openclassroom.com](http://www.openclassroom.com),deriere consultation faite le 08/08/2018
- ✓ [http : //www.Gitub](http://www.Gitub),deriere consultation faite le 07/08/2018
- ✓ [http : //www.youtube.com](http://www.youtube.com),deriere consultation faite le 05/08/2018
- ✓ [http : //www.Laravel.com](http://www.Laravel.com),deriere consultation faite le 01/08/2018
- ✓ [http : //www.pixabay.com](http://www.pixabay.com),deriere consultation faite le 29/07/2018
- ✓ [http : //www.iaitogo.com](http://www.iaitogo.com),deriere consultation faite le 15/07/2018

LISTE DES TABLEAU

Tableau 1 : Tableau résumant le coût du matériel.....	18
Tableau 2 : Tableau résumant le coût total.....	18
Tableau 3 : Tableau résumant le coût du matériel.....	18
Tableau 4 : Tableau résumant le coût de conception	19
Tableau 5 : Tableau résumant le coût de la formation	19
Tableau 6: Tableau résumant le coût total.....	19
Tableau 7: caractéristiques de notre solution	20
Tableau 8: Planning prévisionnel.....	22
Tableau 9: Tableau du matériel utilisé	45

LISTE DES FIGURES

Figure 1: plan de localisation de IAI-Togo.....	8
Figure 2: Diagramme organisationnel de Sims-technologie.....	9
Figure 3: plan de localisation du cabinet Sims-technologie	10
Figure 4: Planning Prévisionnel de réalisation, Diagramme de Gantt.....	21
Figure 5: Logo du langage UML	23
Figure 6: Logo de l'outil PowerAMC	25
Figure 7: Tableau résumant les différents cas d'utilisations et acteurs.....	27
Figure 8: diagramme de cas d'utilisation.....	28
Figure 9: Diagramme séquence d'inscription.....	33
Figure 10: diagramme séquence d'authentification	34
Figure 11: diagramme séquence passer une commande.....	35
Figure 12: diagramme séquence de publication de produit	36
Figure 13: diagramme séquence de publication de produit	37
Figure 14: diagramme d'activité inscription.....	38
Figure 15: diagramme d'activité authentification.....	39
Figure 16: diagramme d'activité passer une commande.....	40
Figure 17: diagramme d'activité de publication de plat	41
Figure 18 : Logo officiel de PHP	45
Figure 19: Logo officiel de MySQL.....	46
Figure 20: Logo officiel de PhpMyAdmin	47
Figure 21: Logo officiel de Bootstrap	48
Figure 22: Logo officiel de Laravel.....	49
Figure 23: Logo officiel de WampServer.....	50
Figure 24: Logo officiel de Sublime Text.....	51
Figure 25: Architecture de l'application.....	53
Figure 26: Page d'accueil	60
Figure 27: Page des menus.....	62
Figure 28: Panier	65
Figure 29: Liste des produits.....	68
Figure 30: Etat des menus.....	70
Figure 31: Etat d'une commande	71

