

REPUBLIQUE DU CAMEROUN  
PAIX – TRAVAIL – PATRIE

\*\*\*\*\*

UNIVERSITE DE NGAOUNDERE

\*\*\*\*\*

FACULTES DE SCIENCES  
DEPARTEMENT DE  
MATHEMATIQUES ET  
INFORMATIQUES



REPUBLIC OF CAMEROON  
PEACE – WORK – FATHERLAND

\*\*\*\*\*

THE UNIVERSITY OF  
NGAOUNDERE

\*\*\*\*\*

FACULTY OF SCIENCES  
DEPARTEMENT OF  
MATHEMATICS  
AND INFORMATICS

## RAPPORT DU PROJET DE L'INGENIERIE DES APPLICATIONS WEB

### PROJET 7: Application de location et de réservation de chambres dans les cités universitaires

NIVEAU : *L3Informatique*

NOM	PRENOM	MATRICULE
ABAKAI GABARAY	EBENEZER	21A395FS
BOUBA	GILBERT	21A292FS
DEUDIBE DOUKIKA	SEWORE	21A476FS
KAGBE	MATHIAS	21A291FS
KOYAKOSSO-ESSO	AMOS CHRISTOPHER	21A381FS

COORDONATEUR : DR WOHWE SAMBO Damien

ANNEE ACADEMIQUE : 2023/2024

## LA LISTE DES MEMBRES DU GROUPE 15 ET L'APPORT DE CHACUN DANS LE PROJET

Présentation les différents membres du groupe et la description de l'apport de chacun (rôle) dans le cadre de la réalisation du Projet 7 : **Application de location et réservation de chambre dans les cités universitaires**. Pour développer notre projet nous avons subdivisé le travail en deux parties (partie statique et la partie dynamique) que chacun de nous a travailler.

### **Partie statique (Front End)**

**KOYAKOSSO-ESSO AMOS CHRISTOPHER** : a développé les modules d'inscription / connexion et déconnexion ;

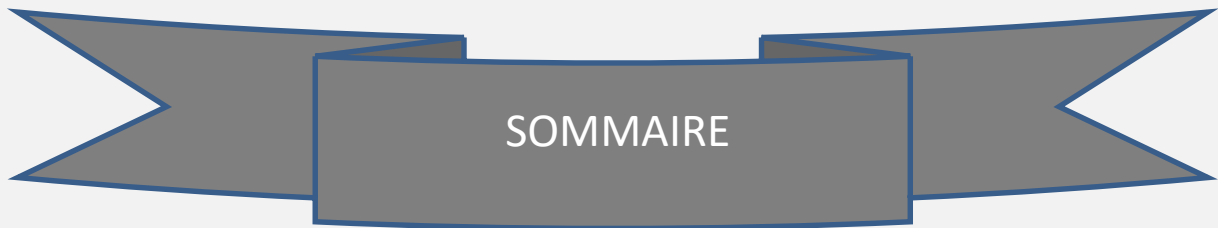
**DEUDIBE DOUKIKA SEWORE** : a développé les modules de commande et paiement ;

**KAGBE MATHIAS** : a développé les autres modules du projet (page d'accueil, ...) ;

**BOUBA GILBERT** : la réalisation du cahier de charge et la rédaction de rapport du projet.

### **Partie dynamique (Back End)**

Cette partie est développée par l'étudiant **ABAKAI GABARAY EBENEZER** et en la présence de tous les membres du groupe



- I. INTRODUCTION**
- II. L'ANALYSE DU PROJET**
  - 1. Description des besoins des utilisateurs
  - 2. Quelques fonctionnalités
  - 3. Diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classes
- III. LA CONCEPTION DU PROJET**
  - 1. Architecture de l'application
  - 2. Choix technologiques de développement
- IV. LES DIFFERENTES INTERFACES DE NOTRE APPLICATION**
  - 1. Page d'accueil de notre application
  - 2. Page d'inscription
  - 3. Page de l'application
  - 4. Page des commandes
- V. CONCLUSION**

**BIBLIOGRAPHIE**

## **I. INTRODUCTION**

Dans la section introduction du rapport pour le projet application de location et de réservation de chambres dans les cités universitaires, il est essentiel de présenter le contexte du projet et ses objectifs principaux. Le projet vise à développer une application mobile et web permettant aux étudiants de rechercher, réserver et gérer des chambres dans les résidences universitaires. L'objectif principal est de faciliter le processus de recherche et de réservation de logements temporaires pour les étudiants, en offrant une plateforme conviviale et efficace. L'application offrira aux utilisateurs la possibilité de consulter les disponibilités des chambres, de comparer les tarifs, de réserver des chambres en temps réel et de gérer leurs réservations. Pour les administrateurs, l'application fournira un tableau de bord pour gérer les chambres disponibles, les tarifs, les réservations et les utilisateurs.

## **II. L'ANALYSE DU PROJET**

L'analyse consiste à décrire les besoins des utilisateurs et des administrations de l'application et les fonctionnalités.

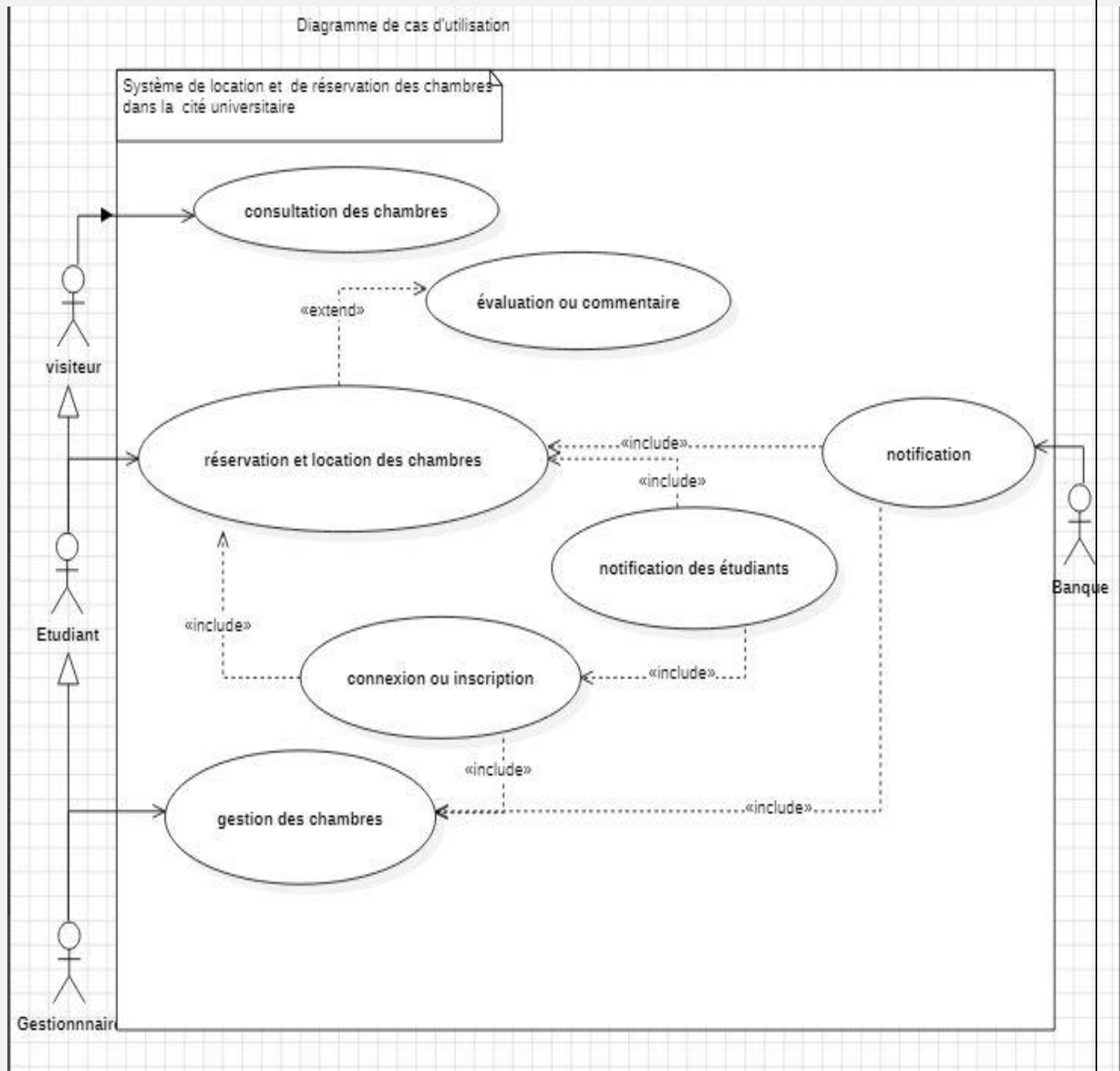
### **1. Description des besoins des utilisateurs**

Ce projet vise à développer une application web permettant aux étudiants de réserver et de louer des chambres dans les cités universitaires de manière efficace et transparente. L'application offrira aux étudiants la possibilité de consulter les disponibilités, de comparer les options de logement, de réserver des chambres et de gérer leurs réservations en ligne.

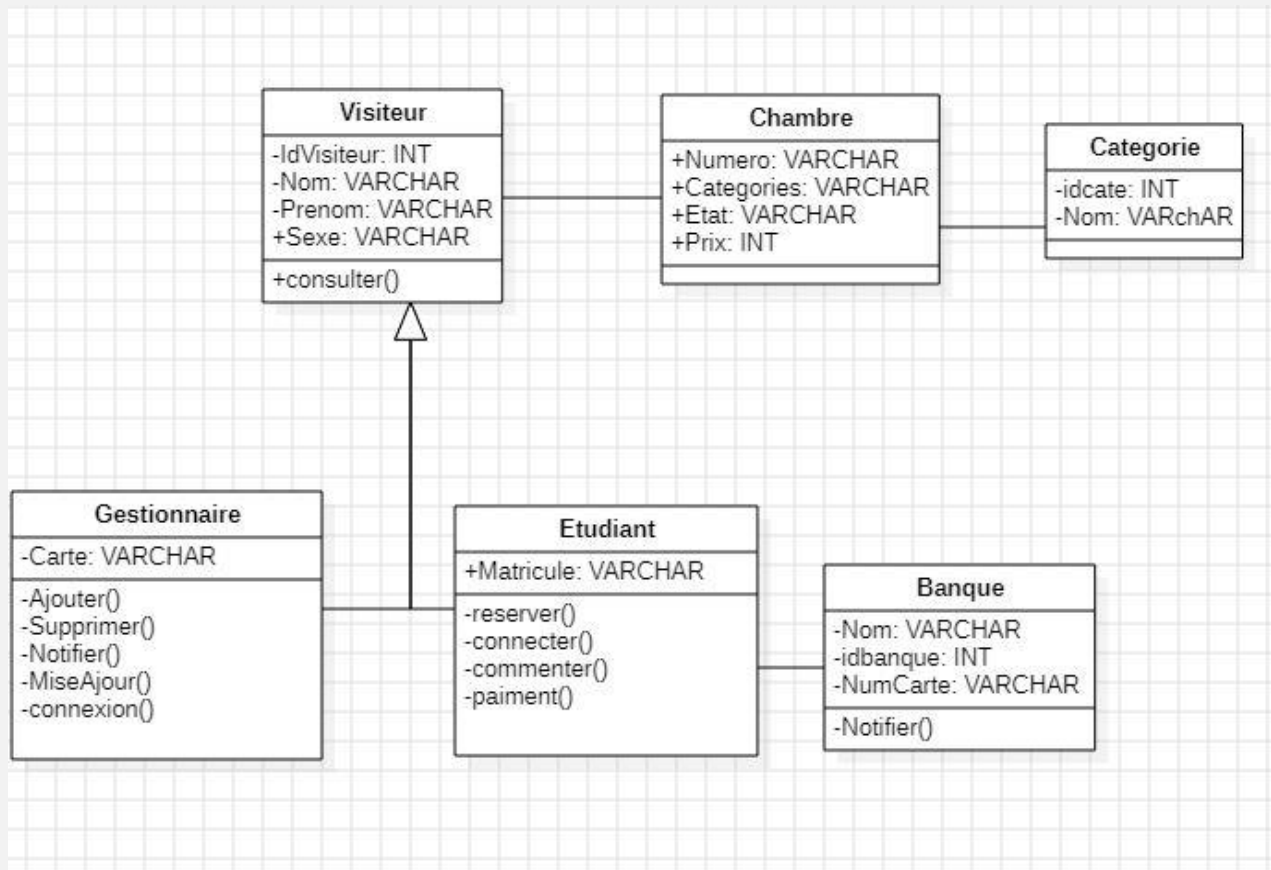
### **2. Quelques fonctionnalités**

- **Consultation des Disponibilités:** Les utilisateurs pourront consulter les chambres disponibles dans les différentes cités universitaires, en filtrant par emplacement, type de chambre, équipements, etc.
- **Réservation de Chambres:** Les étudiants pourront réserver des chambres en ligne, en sélectionnant les dates du début et de la fin de leur séjour, ainsi que les préférences spécifiques en matière de logement.
- **Gestion des Réservations:** Les étudiants auront accès à un tableau de bord pour gérer leurs réservations, y compris la modification des dates, l'annulation des réservations et la consultation des détails de paiement.
- **Paielements en Ligne:** Les étudiants auront la possibilité de régler leurs frais de location en ligne de manière sécurisée, en utilisant des méthodes de paiement telles que les cartes de crédit, les portefeuilles électroniques, etc. Mais nous comme on n'a pas un API d'une agence de paiement (expresse union, exchange, Eco Bank ...ETC) on a développé un formulaire de paiement avec un bouton de validation.
- **Notifications:** Les utilisateurs recevront des notifications par e-mail ou par SMS pour confirmer leurs réservations, pour les rappeler de leurs dates de séjour et pour les informer de tout changement de statut de leur réservation.
- **Évaluation et commentaires:** Les étudiants pourront laisser des évaluations et des commentaires sur les chambres et les services proposés, permettant ainsi d'améliorer la qualité de l'expérience des résidents.

### 3. Diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classes



**Figure1** : Diagramme de cas d'utilisation



**Figure 2 :** Diagramme de classes

### III. LA CONCEPTION DU PROJET

Dans la section de conception de l'application pour le projet de location et de réservation de chambres dans les cités universitaires, nous avons pris en compte les besoins des utilisateurs et des administrateurs pour créer une application conviviale et fonctionnelle. Voici un aperçu de la conception de l'application :

#### 1. Architecture de l'application

L'application est basée sur une architecture client-serveur, où le client représente l'interface utilisateur (application mobile et web) et le serveur gère la logique métier, la base de données et la communication avec le client. Cette architecture permet de séparer les préoccupations et de garantir une extensibilité et une maintenabilité optimales.

#### 2. Choix technologiques de développement

Pour le développement de l'application, nous avons utilisé des technologies modernes et adaptées aux besoins du projet. Cela inclut l'utilisation de Framework sont : **HTML, CSS, JAVASCRIPT, PHP, MYSQL.**



### **3. Fonctionnalités implémentées**

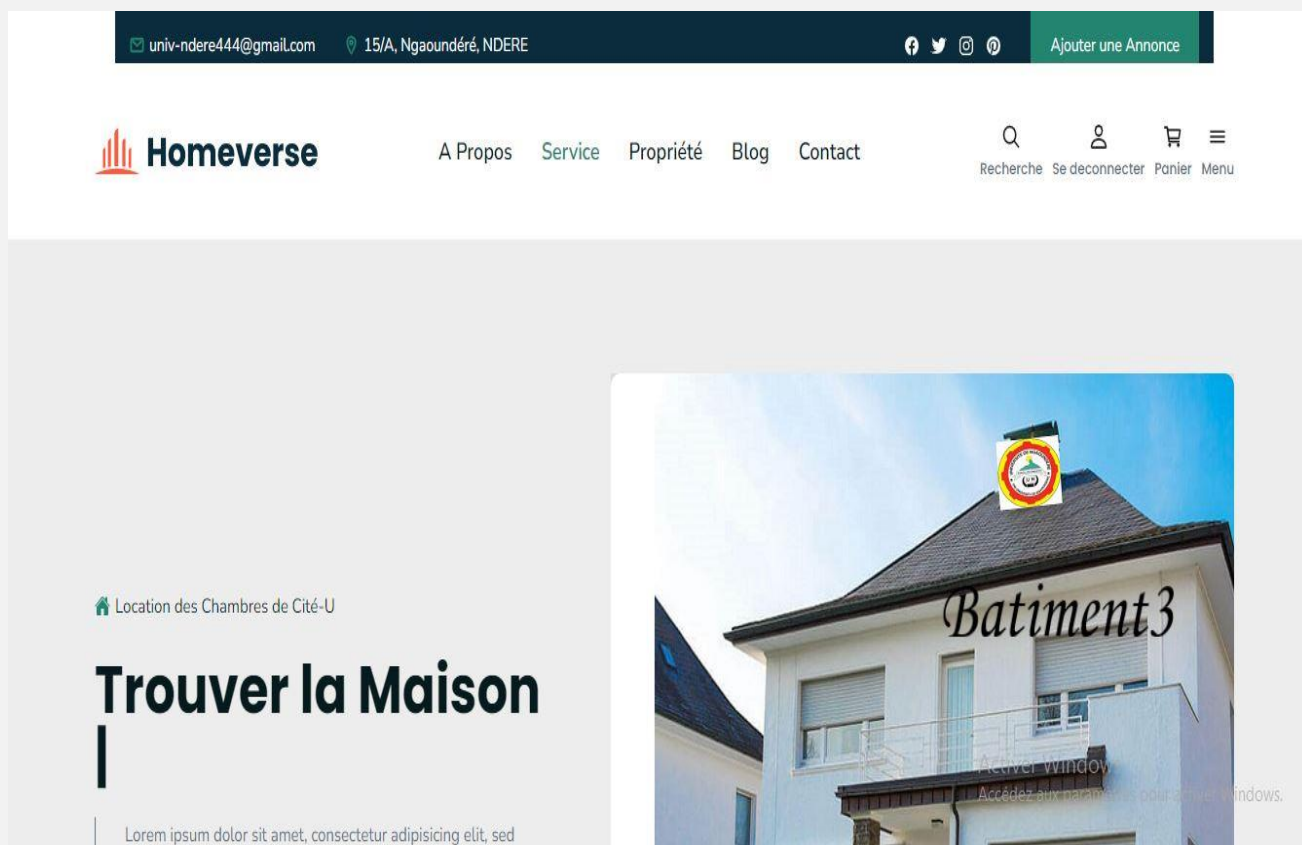
L'application offre plusieurs fonctionnalités clés pour les utilisateurs et les administrateurs. Les utilisateurs peuvent rechercher des chambres disponibles en spécifiant leurs préférences de date, de prix, de localisation, etc. Ils peuvent également consulter les détails des chambres, visualiser des photos et des descriptions, et réserver une chambre en



temps réel. Les administrateurs ont accès à un tableau de bord où ils peuvent gérer les chambres disponibles, les tarifs, les réservations et les utilisateurs.

## IV. LES DIFFERENTES INTERFACES DE NOTRE APPLICATION

### 1. Page d'accueil de notre application



### 2. Page d'inscription

Si le client souhaite se connecter dans notre application web, il doit remplir les formulaires ci-dessous :

Get Up to 40% OFF New-Season Style **House** \* Limited time Only

FREE RETURN. STANDARD SHIPPING ORDER \*99+

[My Account](#) [About Us](#) [Blog](#) [My Wishlist](#) [Cart](#) [Log In](#)

FRA ▼

EUR ▼



**CITY UNIV**

Search ...

All categories ▼



CALL US  
+123456789



[HOME](#)

[CATEGORIES ▼](#)

[PRODUCTS ▼](#)

[PAGES ▼](#)

[BLOG](#)

[ELEMENTS](#)

[CONTACT US](#)

[SPECIAL OFFER !](#)

[BUY PORTO !](#)

## SIGN UP

Your firstname ...

Your lastname ...

Your Email please ...

Your password please ...

Confirm your password please ...

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

Activer Windows

Accédez aux paramètres pour activer Windows.

### 3. Page de l'administrateur

HOME
ADD
Delete
Update
Deconnexion

# BIENVENUE

dans votre espace

VOIR

1500 FCFA  
Moderne N° 9 à Ndang

222 FCFA  
bouba N° 10 à maroua

< 1 2 3 4 5 >

Windows  
Accédez aux paramètres pour activer

#### 4. Page des commandes

Pour passer une commande, le client doit sélectionner les chambres qu'il souhaite louer. Ses commandes seront ajoutée dans le panier. Si ses commandes sont valides, il peut ainsi payer via **Orange Money, Carte Crédit, ...**

MES COMMANDES

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

Maison moderne en Bois
XXXXXXXXX
200-150 €

## V. CONCLUSION

Le projet d'application de location et de réservation de chambres dans les cités universitaires a abouti à la création d'une plateforme innovante visant à simplifier le processus de recherche et de réservation de logements temporaires pour les étudiants. L'application offre une expérience conviviale aux utilisateurs tout en permettant aux administrateurs de gérer efficacement les disponibilités des chambres et les réservations. Au cours du développement de ce projet, des défis ont été relevés et des solutions ont été apportées, mettant en lumière la collaboration et l'expertise de l'équipe. Les tests et validations réalisés ont permis de garantir la fiabilité et la performance de l'application. En termes d'avenir, des améliorations telles que l'ajout de fonctionnalités supplémentaires, l'optimisation des performances et l'expansion vers d'autres institutions pourraient être envisagées. Ce projet a également permis d'acquérir des enseignements précieux pour le développement de projets similaires à l'avenir. En définitive, l'application de location et de réservation de chambres dans les cités universitaires représente une solution innovante qui contribuera à faciliter l'expérience des étudiants en matière de logement temporaire, tout en offrant une plateforme efficace et évolutive pour les gestionnaires de résidences universitaires.

## **BIBLIOGRAPHIE**

- Référence : CHATGPT ;
- Référence : Tutoriels YouTube ;