

Département Informatique

**Rapport de Projet de fin d’étude**

Création d’une Platform e-learning

**Encadré par :**

EL KHABBAZ Mohamed

EL … Ayman

**Encadré par :**

Mr. Lehssen LHASNAOUI

# Liste des figures

# Liste des TABLEAUX

# 

# Table Matières

[Liste des figures 2](#_Toc34373932)

[Liste des TABLEAUX 3](#_Toc34373933)

[Table Matières 4](#_Toc34373934)

[Introduction 5](#_Toc34373935)

[1. Problématique : 5](#_Toc34373936)

# 

# Introduction

## Problématique :

Les systèmes traditionnels d'enseignement imposent à tous les apprenants une unité de lieu, une unité de temps, une unité d'action, une unité de rythme ce qui implique une rigidité des mécanismes et une difficulté d'adéquation avec la réalité quotidienne. Par conséquence, il en résulte plusieurs problèmes :

* Il n’y a pas d’interactivité dans les cours magistraux même avec le recours aux moyens audiovisuels classiques (projections de diapositives, de transparents, séquences vidéo).  Ils ne prennent pas en considération les élèves handicapés qui trouvent une grande difficulté en déplacement ou qui ne peut absolument pas se déplacer.
* Les salles de cours et les logements Internat sont insuffisants : Avec le nombre croissant des élèves et des étudiants le Ministère d’éducation national et Le Ministère d’Enseignement supérieurs restent incapable de fournir les logements Internat nécessaires et les salles de cours suffisantes (ça demande un grand budget et une bonne planification à longue terme).
* La poursuite des études pour les fonctionnaires reste une insomnie pour eux et pour le gouvernement à cause des absences continues.

## Solution :

On a besoin de :

Un Mode d'apprentissage basé sur l'utilisation des nouvelles technologies, qui permet l'accès à des formations en ligne, interactives et parfois personnalisées, diffusées par l'intermédiaire d'Internet, d'un intranet ou autre média électronique, afin de développer les compétences, tout en rendant le processus d'apprentissage indépendant de l'heure et de l'endroit en minimisant la charge d’enseignement avec des formations à distance.

C’est ce qu’on appelle le **E-formation** ou la **formation en ligne** ou encore le **E-Learning**.

# Chapitre i : étude préalable et conception

## Etude préalable :

Aujourd’hui, tout le monde est conscient de l’intérêt (de la Technologies de l’Information et de la Communication : TIC) dans l’enseignement et sait bien que les TIC apportent un avantage indéniable à l’épanouissement de l’élève qui, dans son processus d'apprentissage, se trouve dans un environnement propice à la construction de ses connaissances et est disposé à les partager. Les outils TIC permettent ainsi de développer les contenus pédagogiques et d’enrichir le travail tant des élèves que des enseignants. L’autonomie de l’élève et de l’enseignant, voire leur autoformation renforcée par le recours à ce type de technologie.

Ce qui rend du E-Learning une nécessité majeure pour un apprentissage créatif, interactif et autonome.

### Analyse de besoin et choix possibles :

Pendant l’apprentissage en ligne on veut que tous les étudiants peuvent d’accéder aux cours accordées par les professeurs sans aucun problème

* Problème : On aura besoin d’un serveur puissant pour héberger toute les cours sur le web se serveur demande beaucoup d’argent.
* Solution : Nous pouvons utiliser le serveur à l’école supérieur de technologie Meknès.

### Découpage en sous projet :

Notre Platform qu’on veut faire doit avoir 3 espaces :

* **Espace Etudiant :** C’est ici ou les étudiant consulter et choisissent les cours à poursuivre et télécharger et commenter sur ces cours.
* **Espace Professeur :** C’est ici ou les professeurs gèrent leurs cours, envoie les fichiers nécessaires pour la formation.
* **Espace Administration :** C’est un espace d’administration de la plateforme.

## L’environnement de développement :

Lors du développement de cette plateforme, nous avons utilisé, les langages suivants :

* Langage HTML :

Le langage HTML est un langage informatique qui permet de créer et structurer des pages Web. Par définition, toutes les pages Web sont faites de code HTML, le langage hypertexte. Toutefois, ces pages HTML sont souvent générées en tout ou partie automatiquement, par exemple sur Wikipédia, dans le cas contraire, elles sont écrites avec un éditeur de texte.

Figure 1: HTML 5

* Langage CSS :

 Les CSS, Cascadant Style Sheets (feuilles de styles en cascade), servent à mettre en forme des documents web, type page HTML ou XML. Par l'intermédiaire de propriétés d'apparence (couleurs, bordures, polices, etc.) et de placement (largeur, hauteur, côte à côte, dessus-dessous, etc.), le rendu d'une page web peut être intégralement modifié sans aucun code supplémentaire dans la page web.

Figure 2: CSS 3

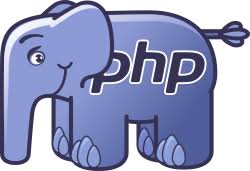
* Langage PHP :

Figure 3: PHP

Le langage PHP a été créé en 1994 par Ramus Lerdorf pour son site web. C'était à l'origine une bibliothèque logicielle en C7 dont il se servait pour conserver une trace des visiteurs qui venaient consulter son CV. Au fur et à mesure qu'il ajoutait de nouvelles fonctionnalités, Ramus a transformé la bibliothèque en une implémentation capable de communiquer avec des bases de données et de créer des applications dynamiques et simples pour le Web.

* Langage JavaScript :

Créé en 1995 par Brendan Eich, en même temps que la technologie Java, le langage JavaScript se distingue des langages [serveurs](https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203337-serveur-informatique-definition-traduction/) par le fait que l'exécution des tâches est opérée par le navigateur lui-même, sur l'ordinateur de l'utilisateur, et non sur le serveur web. Il s'active donc généralement sur le poste client plutôt que côté serveur.

Figure 4: Java Script

* Bootstrap :

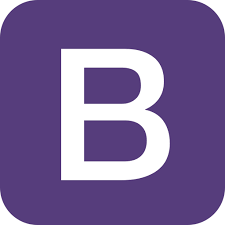
Bootstrap est un[Framework](https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203355-framework/) développé par l'équipe du réseau social Twitter. Proposé en open source (sous licence MIT), ce Framework utilisant les langages [HTML](https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203255-html-hypertext-markup-langage-definition-traduction/), CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement. Ce Framework est pensé pour développer des sites avec un design responsif, qui s'adapte à tout type d'écran, et en priorité pour les smartphones.

Figure 5: Bootstrap.

* JQuery :

**jQuery**, est une bibliothèque [JavaScript](https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203585-javascript/) gratuite, libre et multiplateforme. Compatible avec l'ensemble des navigateurs Web (Internet Explorer, Safari, Chrome, Firefox, etc.), elle a été conçue et développée en 2006 pour faciliter l'écriture de scripts. Il s'agit du Framework JavaScript le plus connu et le plus utilisé. Il permet d'agir sur les codes HTML, CSS, JavaScript et AJAX et s'exécute essentiellement côté client. 

Figure 6: JQuery

# Chapitre ii : étude détaillée

## Introduction :

L’étude préalable nous a conduits à découper notre projet E-Learning en 3 sous projets :

* Espace Etudiant
* Espace Professeur
* Espace Administration

## Précision des charges :

### Espace Etudiant :

Dans cet espace d’étudiant peut :

* S’inscrire sur la plateforme :
* Il remplit soigneusement un formulaire et fournit un login et un mot de passe avec lesquels il va se connecter ultérieurement.
* L’inscription ne sera valide qu’après la confirmation de l’administration (pendant cette période l’étudiant reste inactif et ne peut consulter que les titres des formations disponibles)
* Se Connecter :
* L'étudiant peut se connecter en entrant son login et son mot de passe. S’il a oublié son mot de passe, il peut contacter l’administration pour initialiser son mot de passe.
* Télécharger un fichier envoyé par le professeur (Cours, TP, TD …)
* Afficher la liste des professeurs.
* Afficher la liste des étudiant.
* Il peut visualiser les profils des étudiants mais Il ne peut pas voir ses informations personnelles telles que le Téléphone, l’email et l’adresse (Il ne peut voir que le login, nom, prénom et la ville).
* Afficher la bibliothèque de la plateforme :
* Il peut télécharger tous les cours, les TD et les TP envoyés sur la plateforme par des professeurs.
* Modifier son profil.

### Espace Professeur

Dans cet espace le professeur peut :

* S’inscrire sur la plateforme :
* Si une personne désire être parmi les professeurs de la plateforme alors il doit remplir soigneusement un formulaire et fournir un login et un mot de passe avec lesquels il va se connecter ultérieurement.
* L’inscription ne sera valide qu’après la confirmation de l’administration (pendant cette période le professeur reste inactif et ne peut consulter que les titres des formations disponibles).
* Confirmer ou annuler une proposition d’un cours :
* Lors de la connexion du prof à la plateforme et s’il y a une proposition d’un catalogue du cours alors il peut confirmer et prendre le cours pour l’enseigner sinon il peut annuler le catalogue et attendre une autre proposition de la part d’administration.
* Commencer un cours :
* Il peut envoyer des **fichiers** (cours, TD ou des TP) concernant le cours enseigné (les formats acceptés sont : **PDF**)
* Il peut modifier les informations concernant un cours ou l’annuler.
* Afficher la liste des cours enseignés par lui, et pour chaque cours il peut :
* Afficher la liste des fichiers.
* Afficher la date d’ajoute de cours.
* Afficher la liste des professeurs.
* Afficher la liste des étudiant.
* Afficher la bibliothèque de la plateforme :
* Il peut visualiser tous les cours, les TD et les TP envoyés sur la plateforme par des professeurs
* Modifier son profil

### Espace Administrateur :

C’est un espace d’administration de la plateforme :

* Gérer les professeurs :
* Ajouter un nouvel prof.
* Modifier toutes les information d’un prof (avec possibilité de modification du mot de passe)
* Supprimer un prof.
* Valider l’inscription d’un nouveau prof pour le rendre officiel.
* Lister les profs officiels.
* Gérer les Etudiants :
* Ajouter un nouvel Etudiant.
* Modifier toutes les information d’un étudiant (avec possibilité de modification du mot de passe)
* Supprimer un Etudiant.
* Lister les étudiant officiels.
* Lister les Etudiant inscrits et non pas encore acceptés par l’administration.
* Gérer les cours :
* Ajouter une nouvelle filière.
* Modifier une filière.
* Supprimer un cours.
* Proposer une cour a un prof.
* Modifier le mot de passe.

## Modèle conceptuel des données :

### Règles relatives au MCD :

L'objectif de la normalisation est de construire, par rapport au MCD, un schéma cohérent. Un mauvais schéma logique peut conduire à un certain nombre d'anomalies pendant la phase d'exploitation physique. Nous allons voir ces anomalies dans une première partie. Pour qu’un modèle correspondant à un MCD soit normalisé, il faut qu’il respecte certaines contraintes appelées les formes normales. Les formes normales s’appuient sur les dépendances fonctionnelles entre attributs.

### MCD de notre application :

Nous allons essayer de le normaliser en respectant les règles de normalisation en dégageant les différentes dépendances fonctionnelles qui se trouvent entre les différentes entités.

Mcd here

## Modèle Logique des données :

Après avoir élaboré le Modèle Conceptuel des Données il nous reste dans cette phase de conception que le transformer en **Modèle Logique des Données** en respectant les règles suivantes :

### Règles de transformation du MCD au MLD :

Mcd et mld copier coller from the pfe