



# Rapport de projet file Rouge : Création d'un annuaire des hôtels à Tanger



Formation Développement web

Réalisé par : Mohammed YAHYA

Encadré par : Essarraï Fouad

# Table des matières

---

<b>Table des matières :</b>	<b>2</b>
<b>Liste des figures :</b>	<b>3</b>
<b>Remerciement :</b>	<b>4</b>
<b>. Introduction :</b>	<b>5</b>
<b>1 . Contexte de projet :</b>	<b>6</b>
<b>2 . Méthodologie de travail :</b>	<b>8</b>
2TUP :	8
Définition :	8
Design thinking :	9
Définition :	9
Les étapes de design thinking :	9
Définir :	9
Idéation :	9
Prototype :	9
Test :	9
<b>3 . Analyse Technique :</b>	<b>10</b>
<b>4 . Empathie :</b>	<b>11</b>
<b>5 . Définir le problème :</b>	<b>12</b>
<b>6 . Idéation :</b>	<b>13</b>
Idée :	13
Cas d'utilisation :	14
<b>7 . Conception :</b>	<b>15</b>
Prototype :	15
Diagramme de classe :	16
<b>8 . Réalisation :</b>	<b>17</b>
Technologies :	18
<b>9 . Conclusion :</b>	<b>19</b>

## - Liste des figures :

Figure-1: Le processus 2TUP.....	8
Figure-2 : Les phases du Design Thinking ... ..	9
Figure-3 : Carte d'empathie.....	12
Figure-4 : Diagramme des cas d'utilisation/UML Visiteur .....	14
Figure-5 : Diagramme des cas d'utilisation/UML Admin.. ..	14
Figure-6 : Diagramme de classe.....	16
Figure-7 : Réalisation.....	17

## - Introduction :

Pour stabiliser mes compétences en développement web en tant que stagiaire dans le centre de “SoliCod”, j'ai décidé de créer un site web pour proposer des hôtels bien connus à Tanger

Dans ce qui suit, je vais étudier le projet en détail, afin de pouvoir le mettre en œuvre de manière facile. Pour ce qui est du plan, j'ai réparti mon rapport en cinq chapitres qui peuvent être présentés de la façon suivante :

Problématique, Méthode de travail, Empathie, Définir le problème et Idéation, Conception et enfin pour arriver enfin à une conclusion synthétique générale.

## - Remerciement :

En guise de reconnaissance, je tiens à témoigner mes sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin au bon déroulement de mon stage de fin d'étude et à l'élaboration de ce modeste travail. Mes sincères gratitudes à Mr ES-SARRAJ FOUAD pour la qualité de son enseignement, ses conseils et son intérêt incontestable qu'il porte à tous les étudiants.

Je tiens à remercier l'ensemble du personnel de SOLICODE pour leur patience, leurs conseils pleins de sens et pour le travail énorme qu'il effectue pour nous créer les conditions les plus favorables pour le déroulement de nos études. Enfin, je n'oserais oublier de remercier tous mes collègues, pour une année pleine de rires, de joie de collaboration et de moments incroyables.

Dans l'impossibilité de citer tous les noms, nos sincères remerciements vont à tous ceux et celles, qui de près ou de loin, ont permis par leurs conseils et leurs compétences la réalisation de ce Projet.

Merci,

# 1 - Contexte du projet :

Le logement constitue l'un des paramètres de planification du voyage dans une destination et participe amplement à enrichir l'expérience touristique.

## 2 - Méthodologie de travail :

### • A- 2TUP :

#### - Définition :

Le 2TUP ( 2 track unified process, prononcez "tout youpi") est un processus de développement logiciel qui propose un cycle de développement en Y, qui dissocie les aspects techniques des aspects fonctionnels. Il commence par une étude préliminaire qui consiste essentiellement à identifier les acteurs qui vont interagir avec le système à construire, les messages qu'échangent les acteurs et le système, à produire le cahier des charges et à modéliser le contexte (le système est une boîte noire, les acteurs l'entourent et sont reliés à lui, sur l'axe qui lie un acteur au système on met les messages que les deux s'échangent avec le sens). Le processus s'articule ensuite autour de 3 phases essentielles:

- -une branche technique
- -une branche fonctionnelle
- -une phase de réalisation

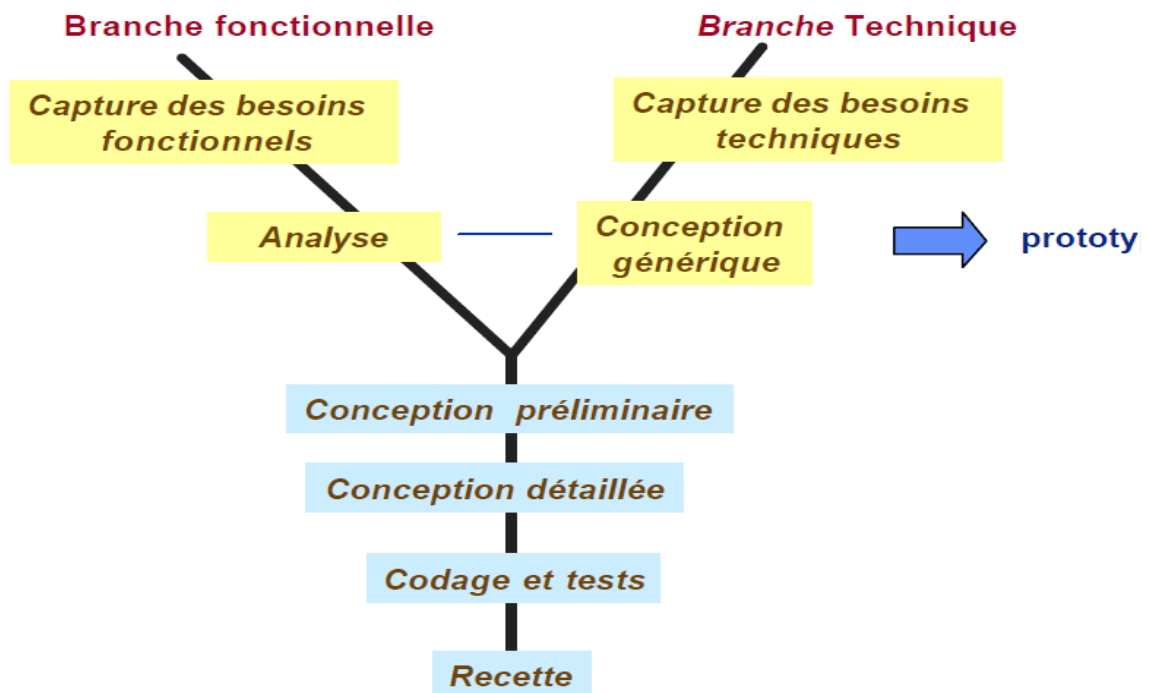


Figure-1: Le processus 2TUP

# B- Design thinking :

## 1. Définition :

Le design thinking est une approche utilisée pour la résolution pratique et créative de problèmes de manière très centrée sur l'utilisateur.

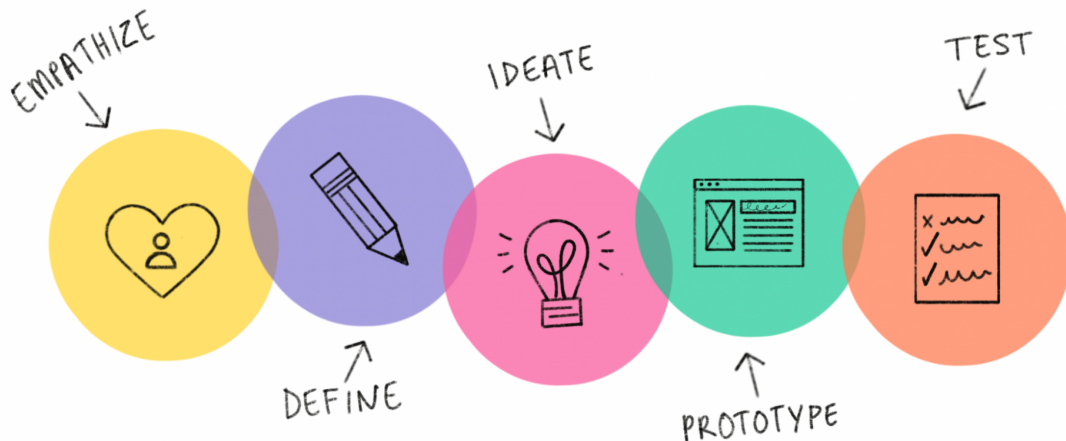


Figure-2 : Les phases du Design Thinking

## 2. Les étapes de design thinking :

le design thinking à cinq étapes : Empathize (empathy), Define (définir), Ideate (imaginer), Prototype (prototyper) et Test (tester).

- **Empathie :**

La première phase du design thinking a pour but de se mettre à la place du consommateur et d'essayer de comprendre ses besoins. Il faut donc les rencontrer, les interroger pour connaître leur mode de vie (de), leurs pensées (think), leurs sentiments (feel) et leur avis (say). L'objectif: se mettre à leur place pour comprendre ce dont ils ont besoin.



- **Définir :**

Cette étape a pour but de cadrer le problème. Par exemple, si vos clients ne parviennent plus à toucher leur cœur de cible, votre objectif va être de réfléchir à l'origine du problème. Pourquoi connaissent-ils cette problématique ? Depuis quand existe-t-elle ? Quelles sont les dates clés ? Mais surtout, vous commencerez à aborder une question primordiale : comment inverser la tendance ?

- **Idéation :**

Cette phase a pour objectif premier de générer toutes les idées possibles pour aider à résoudre les problèmes rencontrés.

- **Prototype :**

Quelles sont les différentes options existantes pour réaliser ce nouveau

Projet ? Comment ce projet va-t-il être construit ? L'idée de cette phase de prototypage est de le modéliser, d'en faire une maquette afin de le matérialiser. Un moyen de construire ensemble tout en prenant du recul sur le projet. Ce qui peut très souvent permettre de voir si certaines idées énoncées précédemment sont réalisables ou pas, et si des modifications doivent être apportées.

- **Test :**

Test est implique de générer des feedback des utilisateurs liés aux prototypes que vous avez développés, ainsi que d'acquérir une compréhension plus approfondie de vos utilisateurs.

# 3 - Analyse technique :

## 1. Langages de programmation :

### **Partie Front-end:**

HTML

CSS

Bootstrap

Javascript

### **Partie Back-end :**

PHP

### **Base de données :**

SQL/MySQL

## 2. Outils :

GIT/Github

Figma

Visual studio code

Trello

## 4 - Empathie :



Figure-3 : Carte d'empathie

## 5 - Définir le problème :

Les utilisateurs ont du mal à choisir les hôtels selon leurs besoins sur d'autres sites.

## 6 - Analyse du problème :

- A- Idéation :

Création d'une application web qui :

- offre un guide des hôtels de la ville pour rendre la planification d'un voyage plus facile.

## • B- Diagramme de Cas d'utilisation :

### - Visiteur :

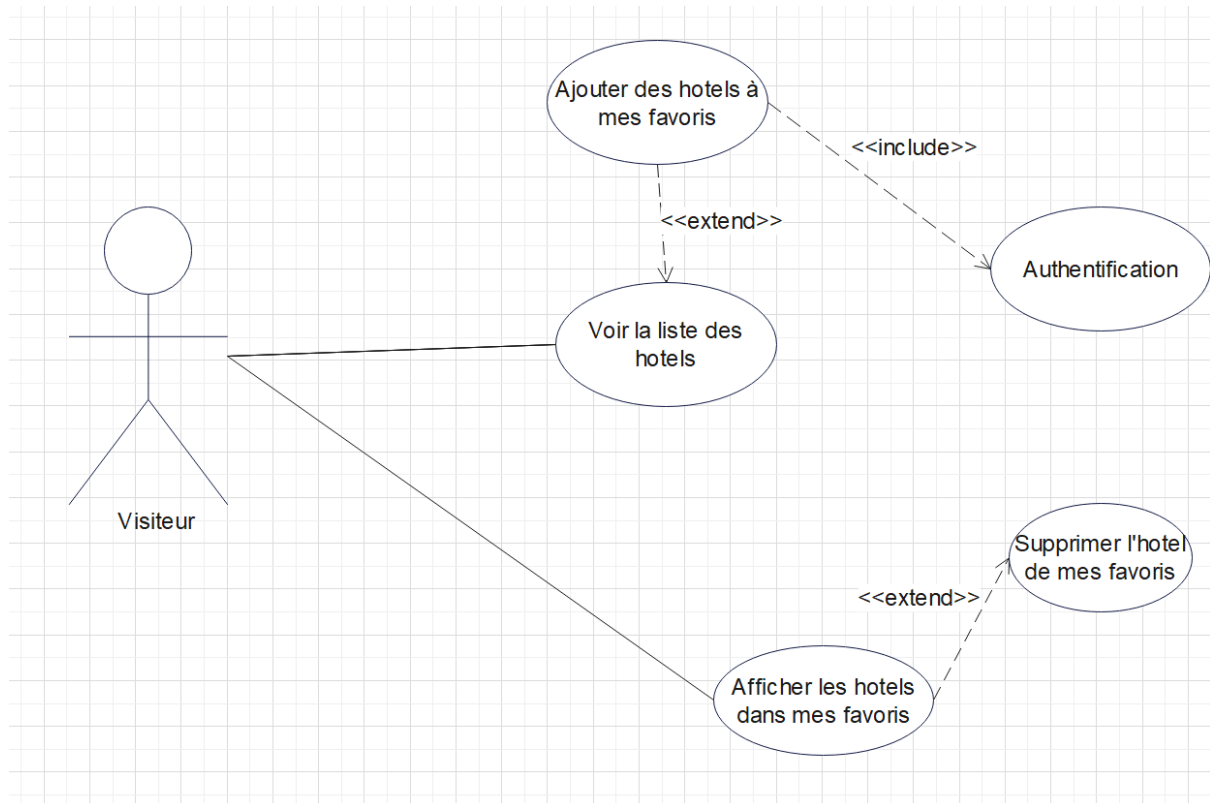
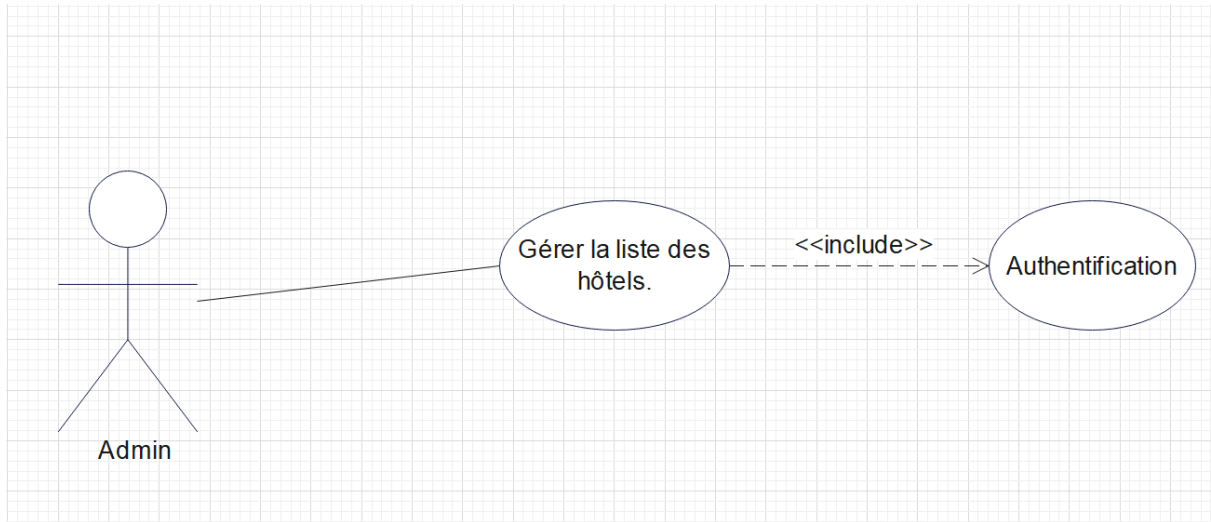


Figure-4 : Diagramme des cas d'utilisation/UML :Visiteur

**- Admin :**



**Figure-5 : Diagramme des cas d'utilisation/UML :Admin**

## 7 - Conception :

### A- Prototype :

1. Pour réaliser ce projet j'ai effectué cinq prototypes pour tester les fonctionnalités du site :
  - Prototype 1: Crud (POO,Ajouter , Supprimer)
  - Prototype 2 : Authentification PHP (POO)



- B- Diagramme de classe :

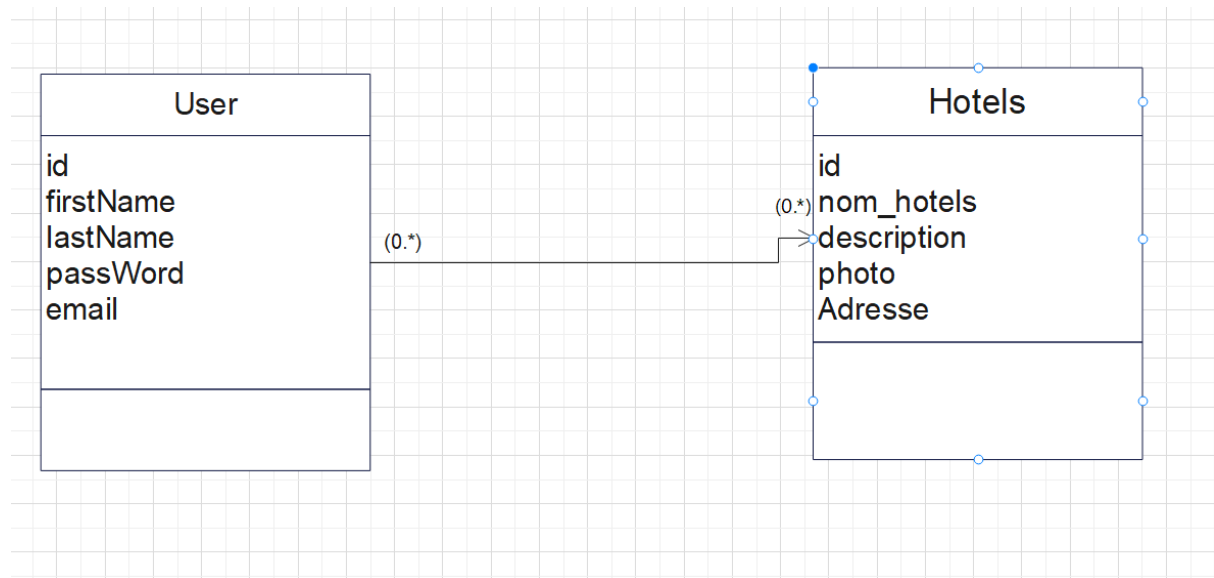


Figure-6 : Diagramme de classe

## 8 - Réalisation :

### A- Technologie :



## 9 - Conclusion :

Tout au long de la préparation de mon projet de fin d'études, j'ai essayé de mettre en pratique des connaissances acquises durant ma formation et cela dans le but de réaliser une application web d'un annuaire des hôtels à Tanger. Au cours de cette mémoire, nous avons étudié et implémenté les différents langages de programmation et technologies comme [HTML](#), [CSS](#), [JavaScript](#), [PHP](#), [Bootstrap](#), avec de nombreux processus de développement comme, [Design Thinking](#), [Méthode Agile](#), [Analyse Fonctionnelle](#), [Prototype](#).

La première partie de ce rapport a été consacrée en théorie au processus de développement et processus Design thinking pour obtenir les résultats optimaux.

La deuxième partie consiste à montrer plus en détail comment démarrer le projet et appliquer les notions citées en partie 1 pour obtenir le résultat final du projet.