

CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT D'UN SITE WEB POUR LES CRITIQUES DES FILMS

Réalise par :

BOUMLIK Mohamed

Encadre a YouCode Par :

Mr CHAREF Ayoub

Remerciement

Je veux présenter mon vif remerciement à Mr. CHAREF Ayoub pour ses conseils et son encadrement durant la période de la formation.

Sans oublier d'exprimer ma profonde gratitude à tous le staff pour les efforts qui ont fourni pour nous former durant cette année.

Enfin, à tous ceux et celles qui nous ont aidé de près ou de loin à la réalisation de ce travail, nous associons notre profond remerciement à vous tous merci.

Introduction générale

En tant que fan de cinéma, j'ai eu du mal à trouver des films qui correspondent à mon goût. Je passe donc beaucoup de temps à regarder des bandes annonces mais je ne trouve pas le bon film. J'ai donc décidé de créer une plate-forme qui contient des critiques de films afin que je puisse trouver facilement ce que j'aime.

Ce site est le fruit d'un travail acharné sous la direction de M. CHAREF Ayoub pour la validation de la première année chez YouCode Safi.

Ce projet vise à créer un site Web qui vous donne la possibilité de trouver les bons films à regarder en fonction des critiques d'autres téléspectateurs.

Lors de la réalisation de ce projet, je suis passé par toutes les phases de fabrication d'un site internet utilisant diverses technologies et mis en pratique toutes les connaissances techniques et théoriques acquises tout au long de ma carrière chez YouCode Safi.

Chapitre I : Présentation du Projet

1.1 Introduction :

Ce chapitre a pour objectif de situer le projet dans son contexte général, à savoir la problématique qui a inspiré la création de notre application web, la description du projet et les objectifs à atteindre.

1.2 Problématique générale du projet :

Choisir un film à regarder de nos jours, c'est souvent chercher une aiguille dans une botte de foin. Regarder des bandes-annonces pour trouver le bon film qui correspond à vos goûts est une perte totale de votre temps libre.

1.3 Solution proposée :

Notre projet est une plate-forme où on peut trouver des films à regarder basé sur les commentaires des utilisateurs, ainsi qu'on peut ajouter des commentaires aux films existants et également créer votre liste des films préférés.

Ce site devra contenir deux interfaces séparées :

- Back-Office :

Regroupe un ensemble des tâches administratives, doit également permettre l'admin d'ajouter, modifier et supprimer les films, ainsi que supprimer les commentaires.

- FrontOffice :

C'est la partie visible par les visiteurs afin d'inscrire, de créer une liste des films préférés et, et ajouter des commentaires.

Chapitre II : Analyse et conception du site

2.1 Introduction :

La réalisation d'un site web doit être impérativement précédée d'une méthodologie d'analyse et de conception qui a pour objectif de permettre de formaliser les étapes préliminaires du développement d'un site afin de rendre ce développement plus fidèle aux besoins du client.

La phase d'analyse permet de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités. et La phase de conception permet de décrire de manière non ambiguë, le plus souvent en utilisant un langage de modélisation, afin d'en faciliter la réalisation.

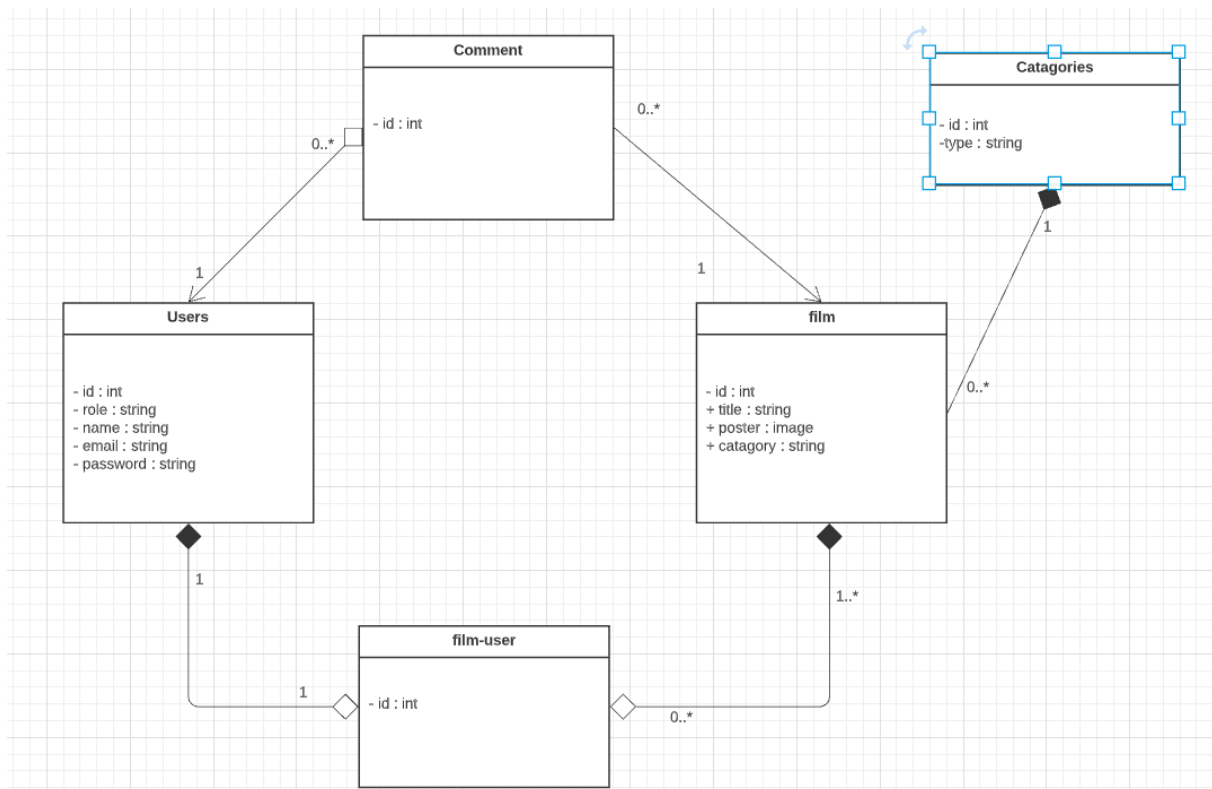
Pour répondre aux exigences du projet, nous avons choisi d'utiliser UML qui s'adapte parfaitement à la modélisation des applications à base d'objets et qui offre grâce à ses différents diagrammes une grande souplesse permettant la modélisation de différents aspects de l'application. Le choix de ce langage se justifie aussi par le fait que UML est devenu un standard de modélisation adopté pour toutes les applications à aspect orienté objet. Alors durant la conception du projet, les modèles suivants ont été réalisés :

1. Diagramme de cas d'utilisation.
2. Diagramme de séquences.
3. Diagramme de Classe.

2.2 Diagramme de Classe :

Un diagramme de classes UML décrit les structures d'objets et d'informations utilisées sur notre site web, à la fois en interne et en communication avec ses utilisateurs. Il décrit les informations sans faire référence à une implémentation particulière. Ses classes et relations peuvent être implémentées de nombreuses manières, comme les tables

La figure suivante représente le diagramme de classes des entités utilisées dans notre système :



2.3 Diagramme de cas d'utilisation :

Les rôles des diagrammes de cas d'utilisation sont de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système.

La figure suivante représente le diagramme de cas d'utilisation de notre système :

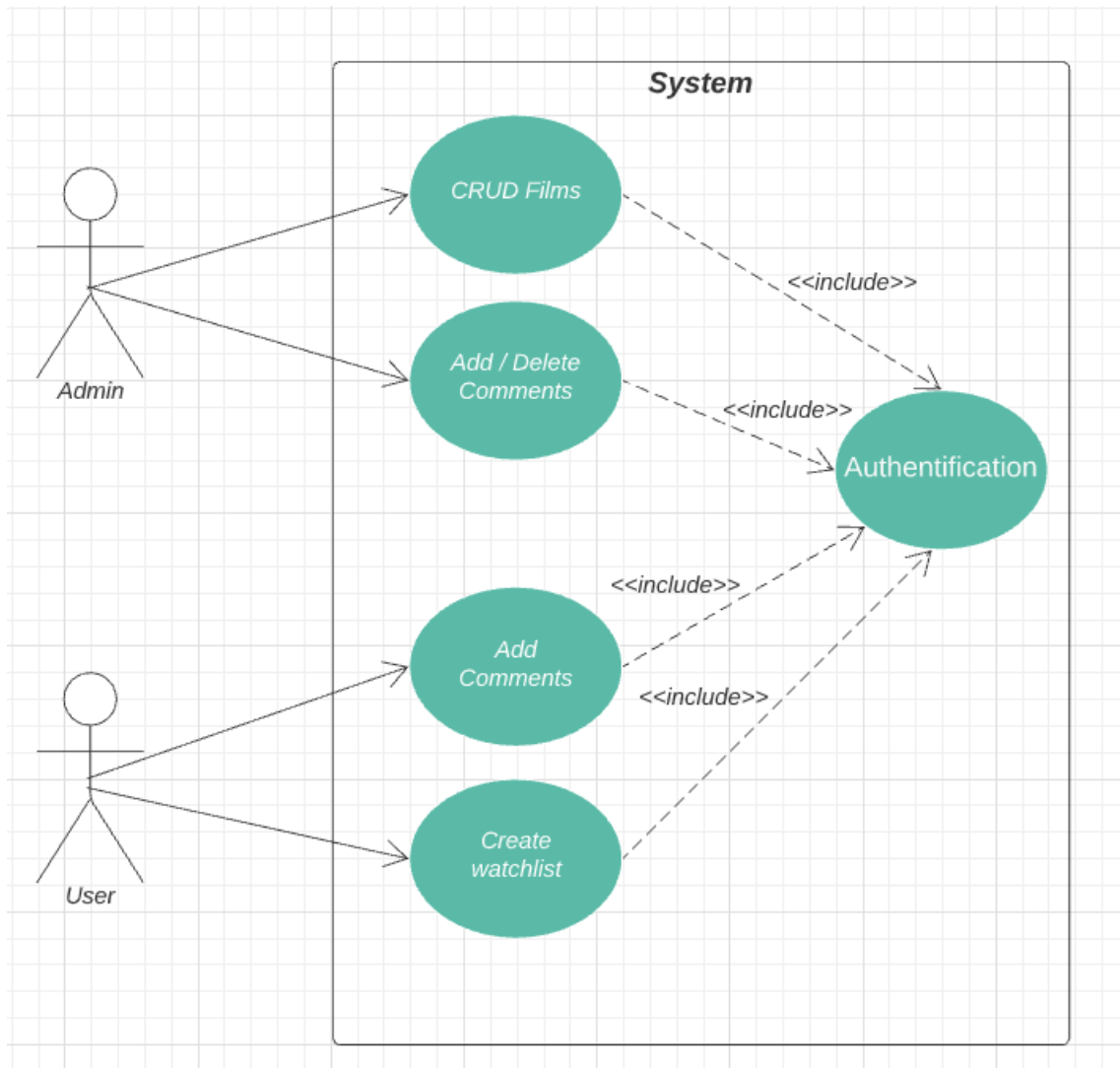
Les acteurs de notre projet :

- **Utilisateur** :

Il s'agit d'un individu qui cherche sur le net, à la recherche d'un film à regarder après inscription sur le site.

- **Admin** :

Pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des films, et de leurs disponibilités.



2.4 Diagramme de séquences :

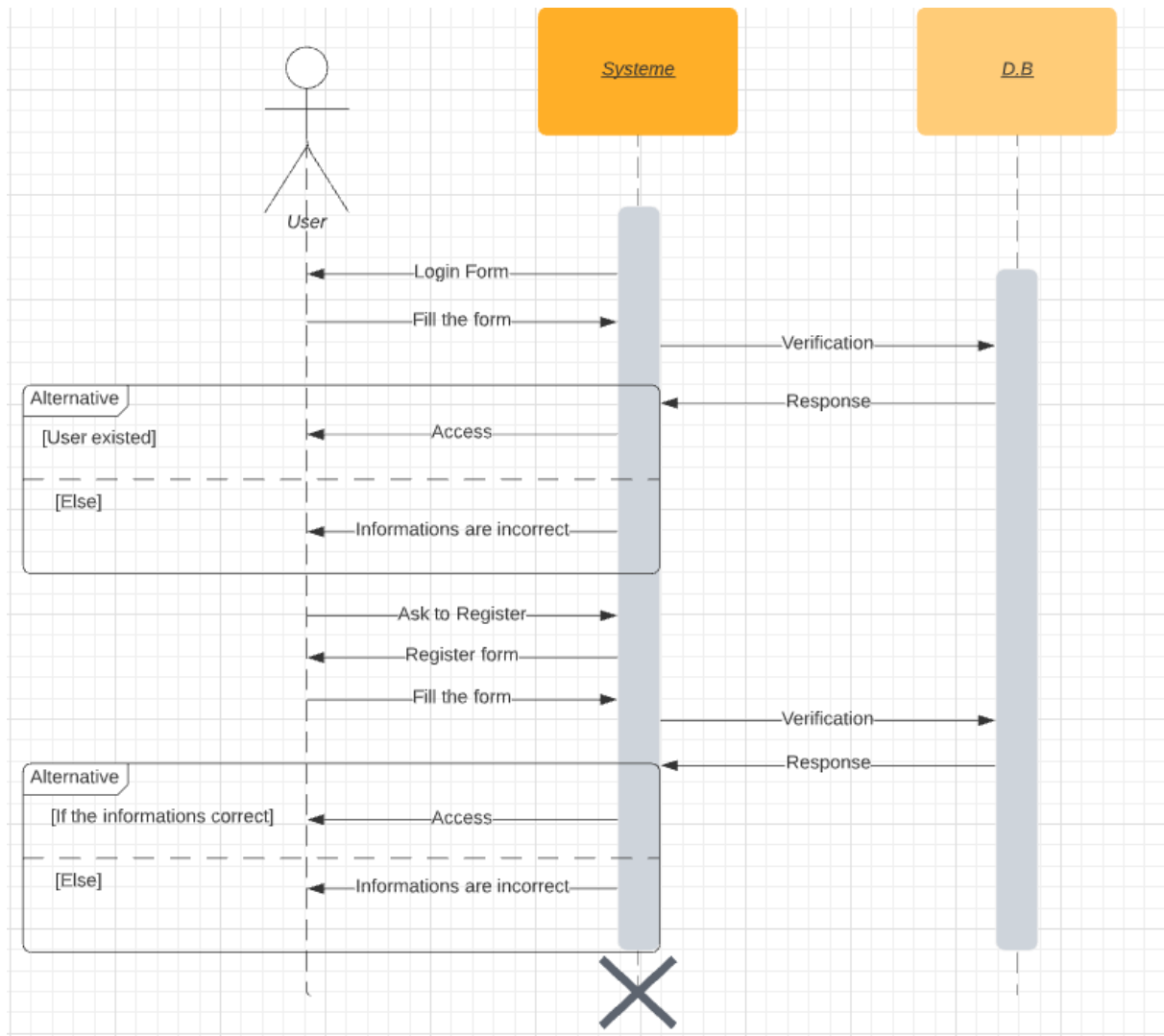
Un diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont.

Les diagrammes de séquences sont organisés en fonction du temps qui s'écoule au fur et à mesure que nous parcourons la page.

Les objets impliqués dans l'opération sont répertoriés de gauche à droite en fonction du moment où ils prennent part dans la séquence.

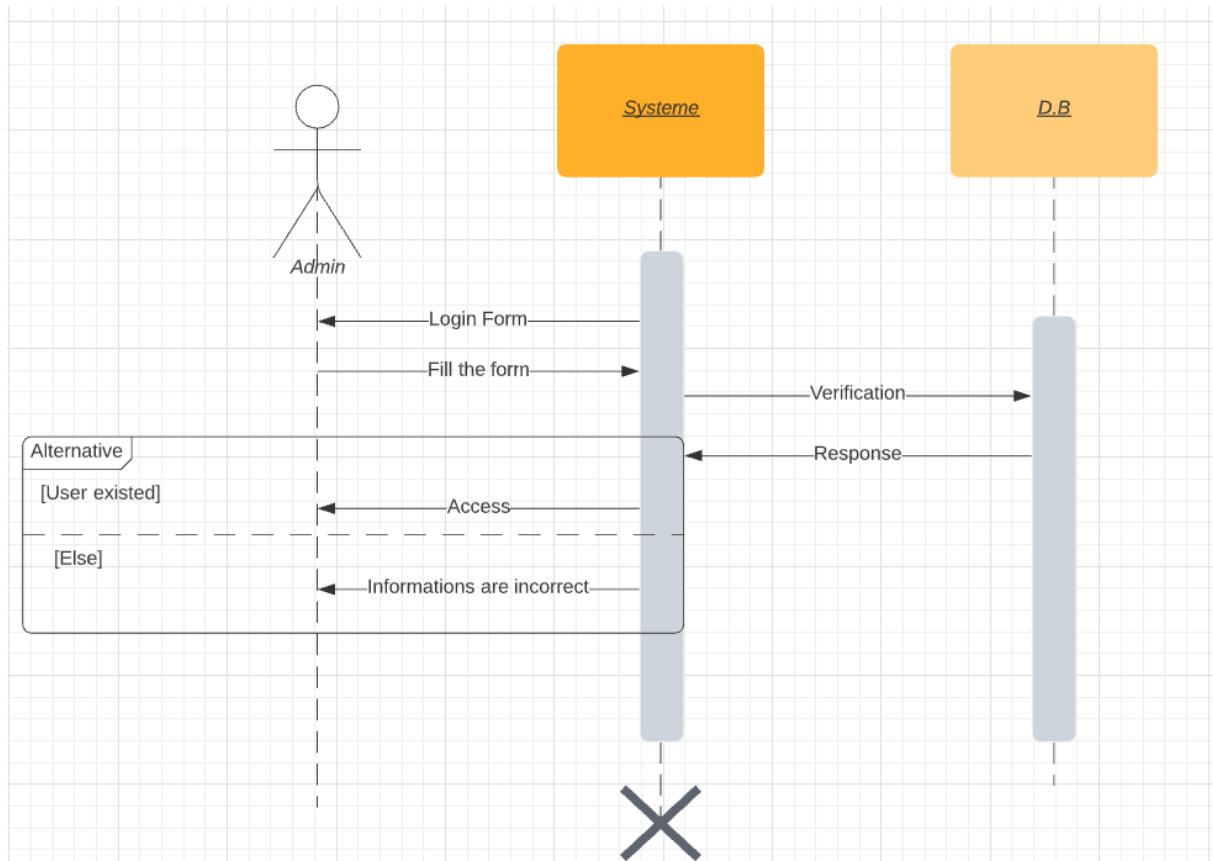
La figure suivante représente Diagramme de séquences d'authentification de notre site :

Utilisateur :



- Le formulaire d'authentification s'affiche.
- Si le compte n'existe pas un message d'erreur s'affiche.
- Si l'utilisateur n'a pas de compte il demandera de s'inscrire.
- Le formulaire d'inscription s'affiche.
- L'utilisateur remplira le formulaire et si toutes les informations sont correctes il se connectera.
- Si les informations n'étaient pas correctes un message d'erreur s'affiche.

Admin :



- Le formulaire d'authentification s'affiche.
- L'administrateur entre son login et son mot de passe.
- Une vérification se lance dans la base de données.
- Après un temps de réponse ou l'authentification se valide ou un message d'erreur s'affiche

Chapitre III : Réalisation de l'application web

3.1 Introduction :

Dans ce chapitre on va voir la phase de développement de l'application, nous allons présenter en premier lieu les outils de développement utiliser pour créer l'application, après une simulation sur les interfaces de l'application.

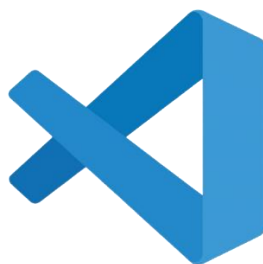
3.2 Les outils de développements :

3.2.1 Environnement logiciel :

Dans cette partie nous présentent les différents logiciels utilisé dans la création de l'application :



Adobe XD est un logiciel permettant de concevoir des interfaces Web et mobiles. Il permet aussi de créer des interactions entre les différentes interfaces. C'est un logiciel très utile pour les personnes exerçant en tant que Web Designer, UX Designer ou même Front-end développeurs.



VScode est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré.



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



Lucidchart est une plateforme de collaboration en ligne, basée sur le cloud, permettant la création de diagrammes et la visualisation de données, et autres schémas conceptuels.



Git is a free and open-source distributed version control system designed to handle everything from small to very large projects with speed and efficiency.



GitHub is a web-based version-control and collaboration platform for software developers. GitHub facilitates social coding by providing a web interface to the Git code repository and management tools for collaboration. GitHub can be thought of as a serious social networking site for software developers.

3.2.2 Environnement technique:

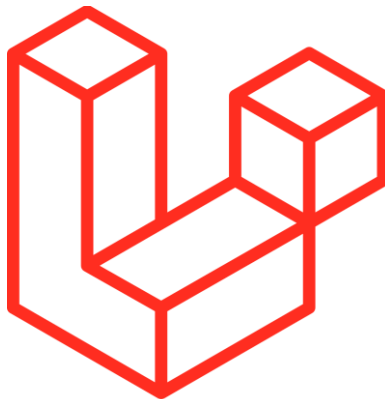
Dans cette partie on va voir les technologies utilisées pour la création de notre application :



HTML5 is a markup language used for structuring and presenting content on the World Wide Web.



Sass (short for syntactically awesome style sheets) is a preprocessor scripting language that is interpreted or compiled into Cascading Style Sheets (CSS). SassScript is the scripting language itself.



Laravel is a free, open-source PHP web framework, created by Taylor Otwell and intended for the development of web applications following the model–view–controller (MVC) architectural pattern and based on Symfony.



MySQL is an open-source relational database management system (RDBMS).

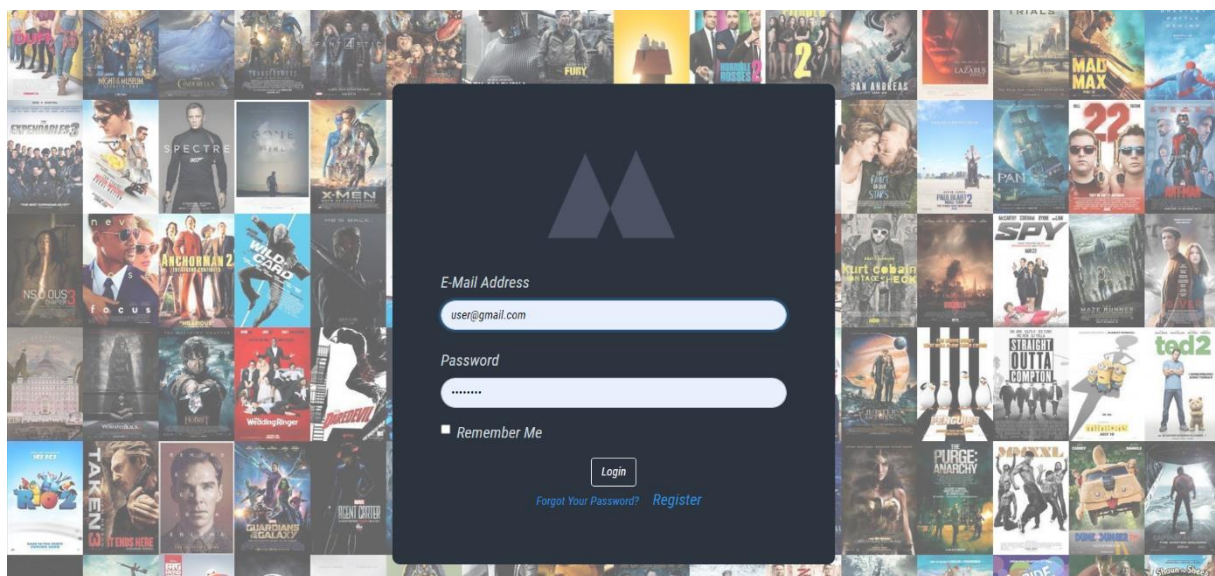
3.3 Réalisation :

Dans cette partie on va voir la charte graphique utilisée dans l'application et une simulation de l'application par des screens.

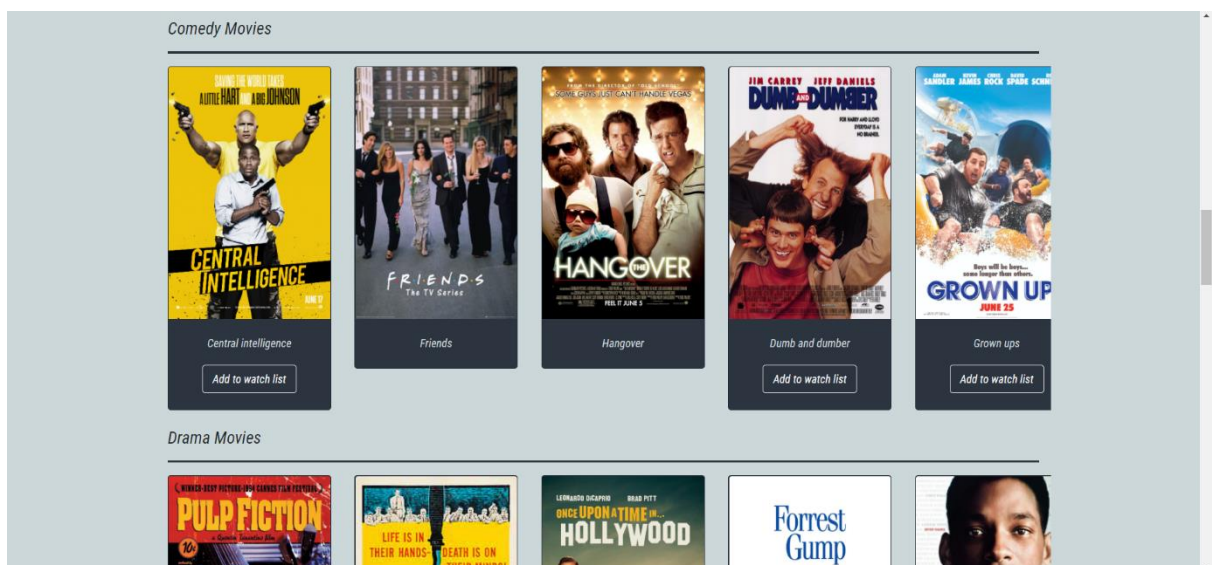
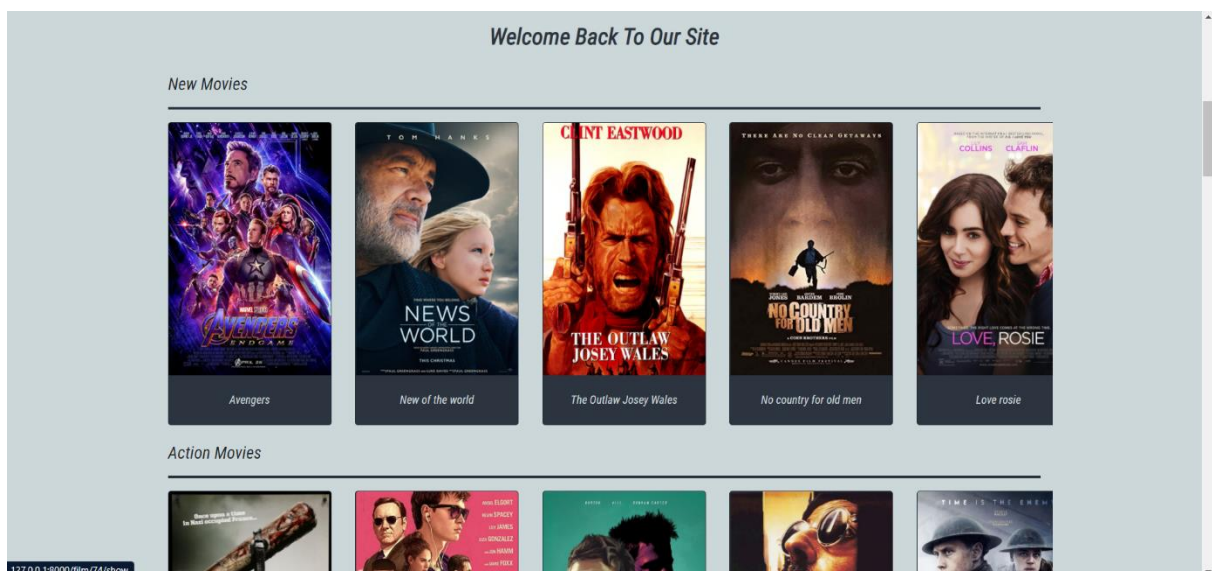
3.3.1 Interface web :

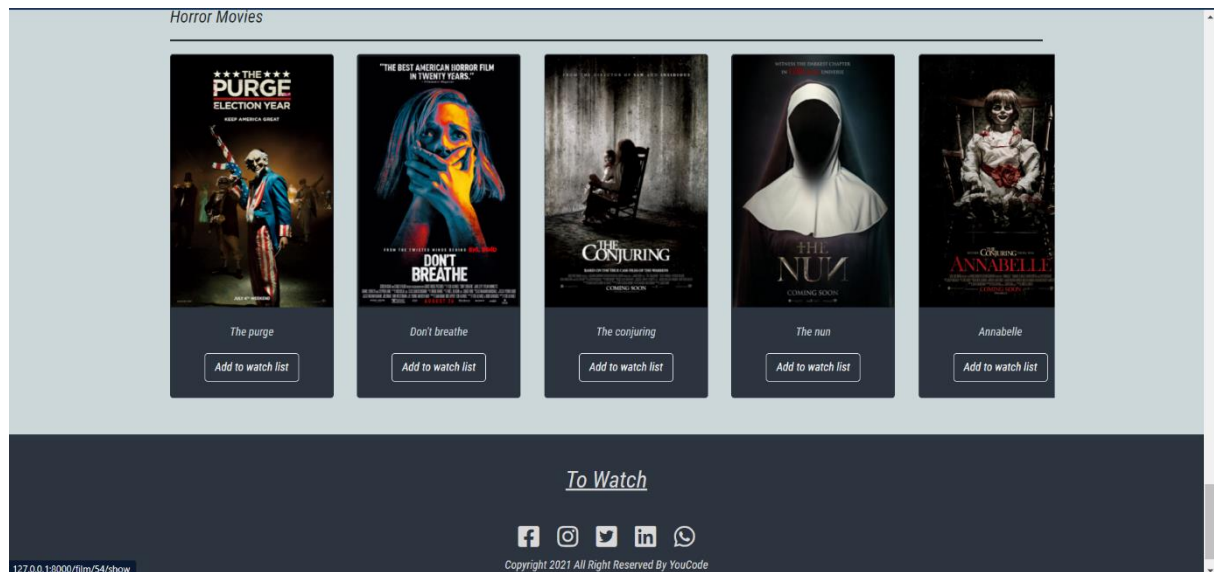
Page d'accueil : Il s'agit de la première page qui sera affichée à l'utilisateur, après s'être connecté, sur laquelle l'utilisateur a la possibilité de rechercher des films par catégorie et l'y ajouter sur sa liste des films préférés.

Login :

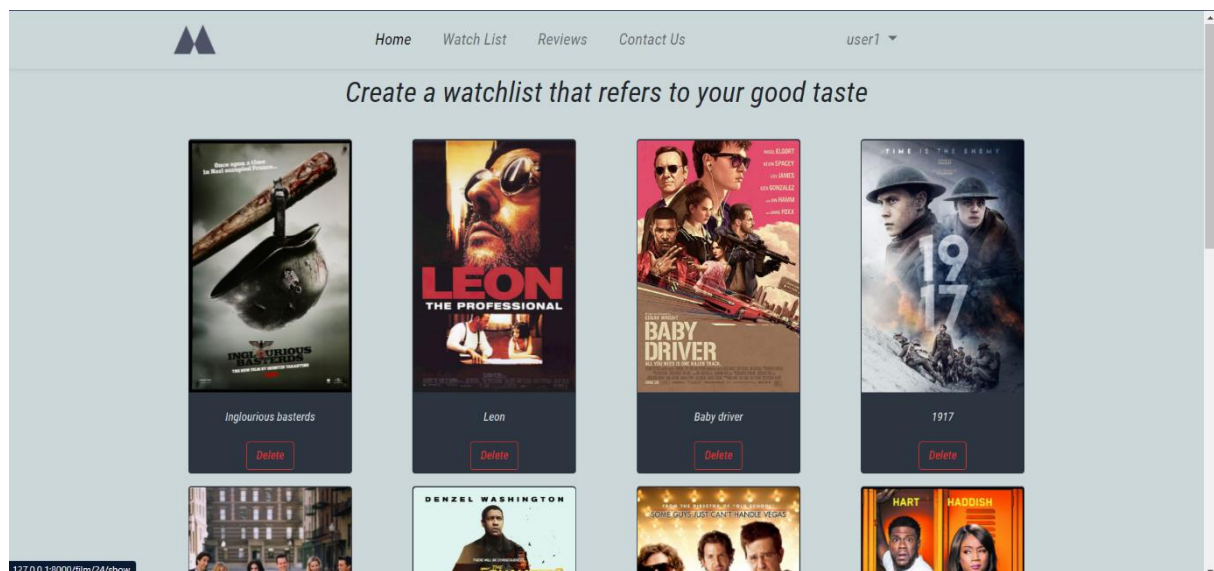


Home :




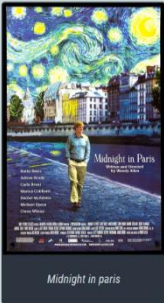


Page de liste des films préférés :




Page des critiques :


[Home](#)
[Watch List](#)
[Reviews](#)
[Contact Us](#)
admin ▾




Midnight in Paris

| User | Comment |
|-------|---------|
| admin | . |
| user1 | yyyy |
| user1 | aa |
| user1 | ss |
| user1 | ff |
| user1 | aaaaa |




Pulp Fiction

| User | Comment |
|------|---------|
|------|---------|



Pulp Fiction

| User | Comment |
|-------|---------------|
| user1 | a masterpiece |
| user1 | awsome |



12 ANGRY MEN

| User | Comment |
|------|---------|
|------|---------|

Page d'accueil d'Admin :

Cette page est l'endroit où l'administrateur peut ajouter, mettre à jour ou supprimer des films.

[Home](#)[Watch List](#)[Reviews](#)[Contact Us](#)[admin](#)[Create](#)

Midnight in paris

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Pulp fiction

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

12 angry man

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Central intelligence

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Friends

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Interstellar

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Once upon time in hollywood

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

Forest Gump

[Edit](#)[Delete](#)[Show](#)

< 1 2 3 4 5 6 7 8 >

To Watch



Copyright 2021 All Right Reserved By YouCode

Conclusion

Dans ce rapport, nous avons décrit les étapes de conception et de développement de notre site Web pour faciliter la recherche du meilleur film à regarder basé sur les commentaires des utilisateurs de ceux qui l'ont déjà regardé.

Notre travail s'est déroulé sur trois étapes. Nous avons commencé par une étude de l'existant, suivis par des diagrammes des cas d'utilisation mettant en jeu les acteurs qui interagissent avec le système.

La troisième étape concerne la conception de notre application en utilisant des diagrammes de cas d'utilisation, de classes et de séquences.

Dans la dernière phase, nous avons évoqué les différentes technologies utilisées ainsi que l'implémentation de notre système.

Ce projet s'inscrit en effet dans le fil rouge du projet de première année chez You Code. Ce projet était une vraie solution pour gagner du temps tout en cherchant des films à regarder.

Bibliographie

<https://laravel.com/>

<https://stackoverflow.com/>

<https://getbootstrap.com/>