

# **Rapport de Projet fil rouge:**

## **Création d'une application web pour faciliter la relation entre le freelancer et le client - cas suivre de projet -**

**Filière: Développeur Web - mode Bootcamp**

**Encadré par : Essarraï Fouad**

**Realisé par :Reda Hammada**

**Année de formation 2021/2022**

# 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>
C'est Quoi CRM :	6
Problématique :	6
<b>II. Méthodologie de travail :</b>	<b>7</b>
2TUP :	7
Définition :	7
Design thinking :	8
Définition :	8
Les étapes de design thinking :	8
Empathie :	8
Définir :	9
Idéation :	9
Prototype :	9
<b>III. Analyse technique :</b>	<b>11</b>
Outils :	11
<b>IV. Empathie:</b>	<b>12</b>
1- Carte d'empathie de freelancer :	12
2- Carte d'empathie de client:	12
<b>V. Définir le problème:</b>	<b>13</b>
<b>VI. Analyse du problème:</b>	<b>14</b>
Idéation :	14
Cas d'utilisation :	14
<b>VII. Conception :</b>	<b>15</b>
Prototype :	15
Figure-9 : Diagramme des cas d'utilisation client	15
Diagramme de classe :	15
Figure-7 : Diagramme des classe	15
Dépendance fonctionnelle :	16
Les maquettes :	16
Partie public :	16
Partie admin :	17

	3
Partie client :	18
<b>IX. Réalisation :</b>	<b>19</b>
Technologies :	19
architecture logiciel :	20
D. Démonstration :	21
<b>Conclusion :</b>	<b>22</b>

## Liste des figures :

Figure-1: Le processus 2TUP .....	7
Figure-2 : Les phases du Design Thinking .....	8
Figure-4 : Carte d'empathie de freelancer .....	12
Figure-5 : Carte d'empathie de client .....	12
Figure-6 : Diagramme des cas d'utilisation/UML .....	14
Figure-7 : Diagramme de classe.....	16
Figure-8 : Les maquettes de projet.....	17
Figure-9 : architecture logiciel .....	22

## Remerciement :

Au terme de ce modeste travail, nous remercions en premier lieu le bon Dieu le tout puissant pour nous avoir donné la patience, la volonté et la force pour mener à terme ce travail.

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à Notre encadrant **ES-SARRAJ FOUAD**, Je le remercie de m'avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.

J'adresse mes sincères remerciements à tous l'ensemble de staff **SOLICODE**, et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques ont guidé mes réflexions et ont accepté de répondre à mes questions durant cette formation.

# Introduction :

Pour valider mes compétences de **développement web** en tant que stagiaire centre **SOLICODE**, j'ai décidé de réaliser une application web pour faciliter la relation entre le client et le freelancer .

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 huit chapitre qui peuvent être présentés de la façon suivante :  
Problématique, Méthodologie de travail,Analyse technique,Empathie,Définir le problème, Idéation,Conception et enfin pour arriver enfin à une conclusion synthétique générale.

## C'est Quoi CRM :

**Le CRM**, Customer Relationship Management en Anglais, ou **Gestion de la Relation Client (GRC)** en français, est un concept de La gestion de la relation client , ou gestion des relations avec la clientèle est l'ensemble des outils et techniques destinés à tenir compte des souhaits et des attentes des clients et des prospects, afin de les satisfaire et de les fidéliser en leur offrant ou proposant des services.

## Problématique :

De nombreux freelancers ont du mal à gérer leurs projets et leurs clients et à établir une bonne communication avec leurs clients en faisant reculer l'avancement du projet. En conséquence, le client doit contacter le freelance chaque fois qu'il veut connaître l'avancement de son projet, ce qui peut être si frustrant pour le client lorsque le freelance ne répond pas ou répond en retard.

## II. Méthodologie de travail :

### A. 2TUP :

#### 1. Définition :

Le 2TUP ( 2 track unified process, prononcez "toutiyoupi") 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

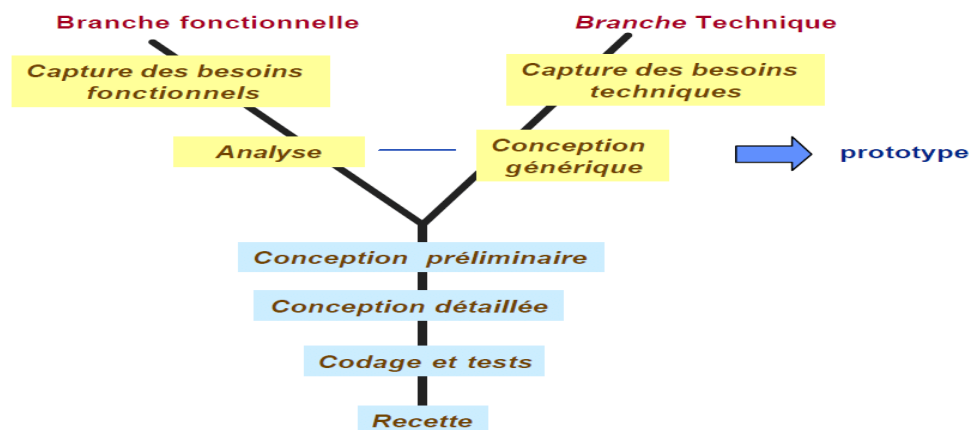


Figure-1: Le processus 2TUP

## 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.

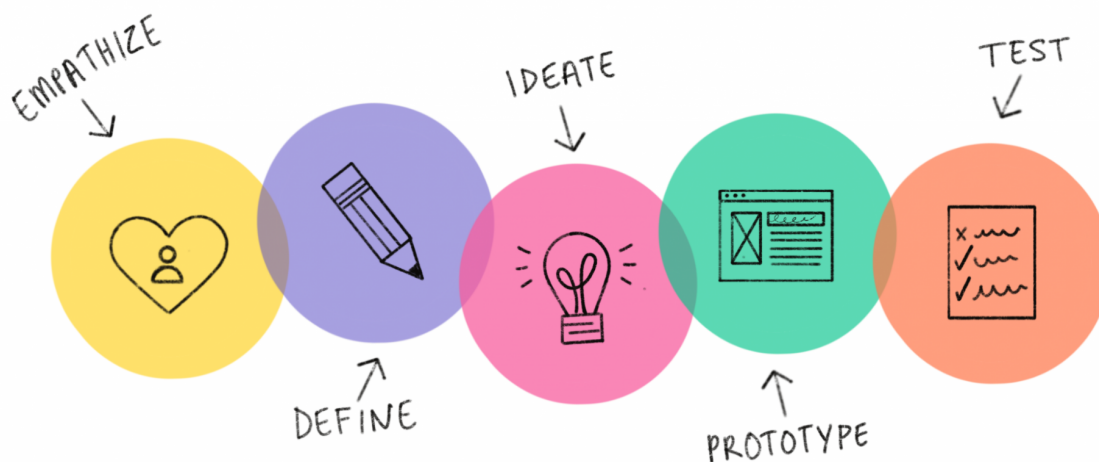


Figure-2 : Les phases du Design Thinking

### 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 (do), leur 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 coeur 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.

### III. Analyse technique :

#### 1. Outils :

 Figma	<b>Figma</b> est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage.
	<b>Git</b> est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvalds, auteur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2
	<b>GitHub</b> est une entreprise de développement et services logiciels sise aux États-Unis. Github développe notamment la plateforme Github, l'éditeur de texte Atom ou encore la structure Electron.
	<b>Trello</b> est un outil de gestion de projet en ligne, lancé en septembre 2011 et inspiré par la méthode Kanban de Toyota.
	<b>Visual Studio Code</b> est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS.

## IV. Empathie:

### 1- Carte d'empathie de freelancer :

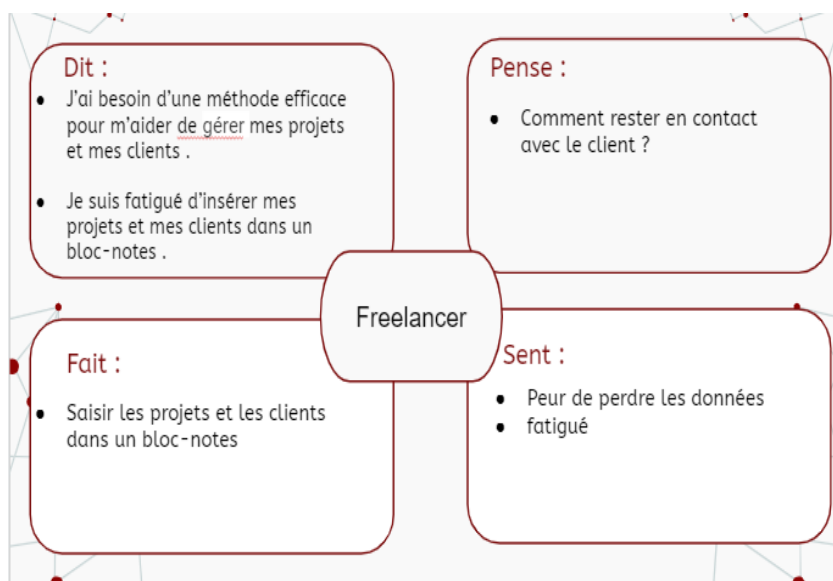


Figure-4 : Carte d'empathie de freelancer

### 2- Carte d'empathie de client:

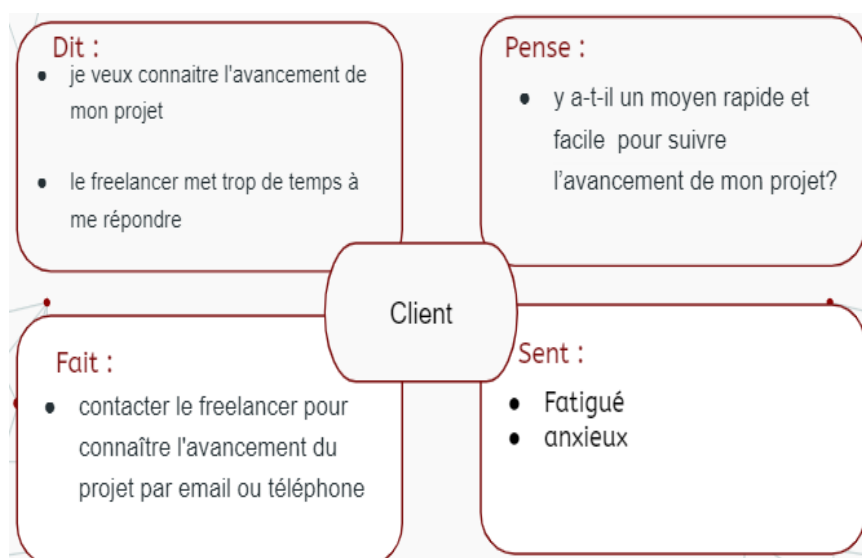


Figure-5 : Carte d'empathie de client

## **V. Définir le problème:**

- Le client ne connaît pas l'avancement de le projet
- Le freelancer a du mal à gérer ses projets et ses clients

## VI. Analyse du problème:

### A. Idéation :

Création d'une application web CRM qui permet aux clients de suivre l'état de projet

### B. Cas d'utilisation :

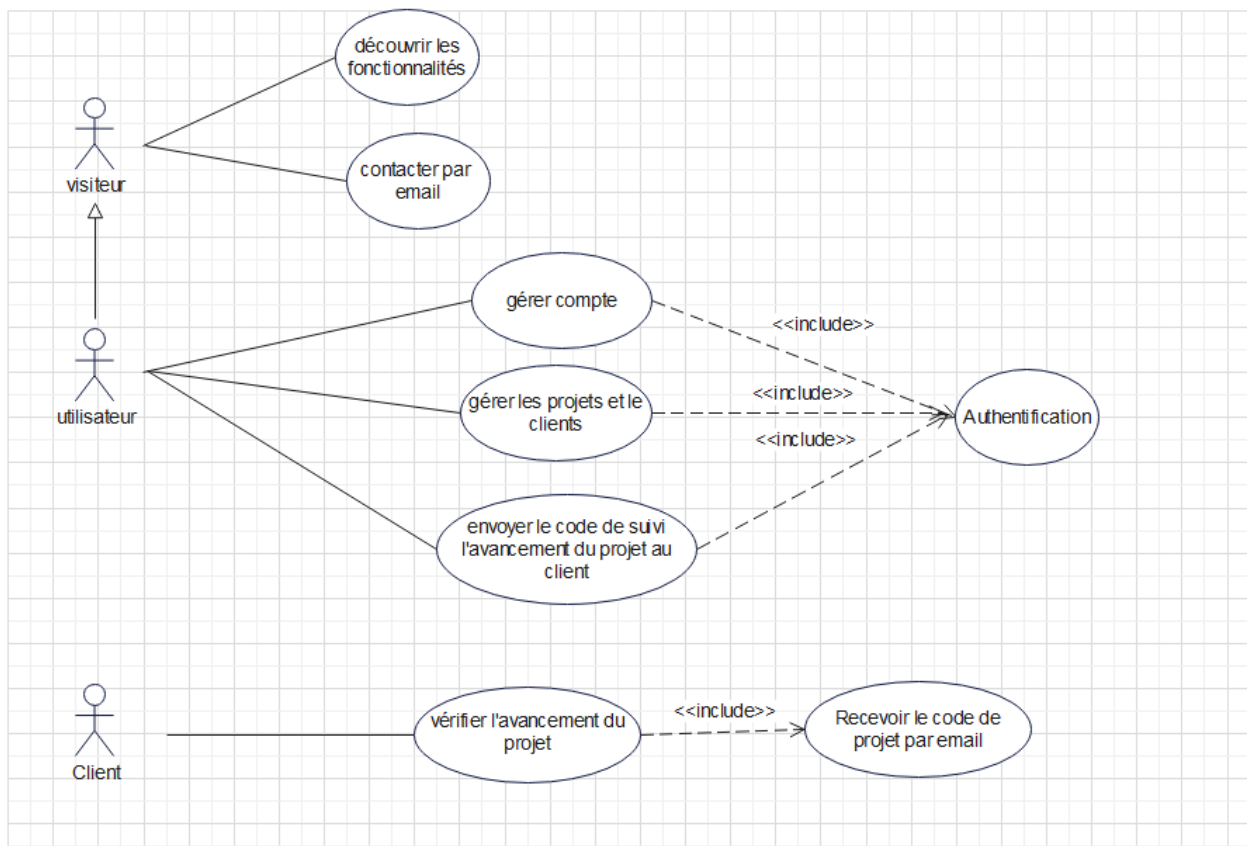


Figure-6 : diagramme cas d'utilisation

## VII. Conception :

### A. Prototype :

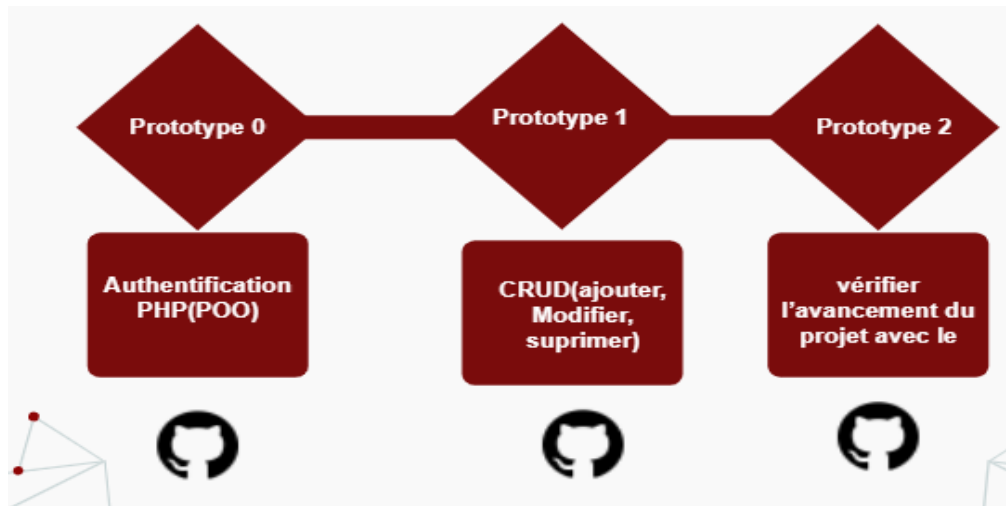


Figure-9 : Diagramme des cas d'utilisation client

### B. Diagramme de classe :

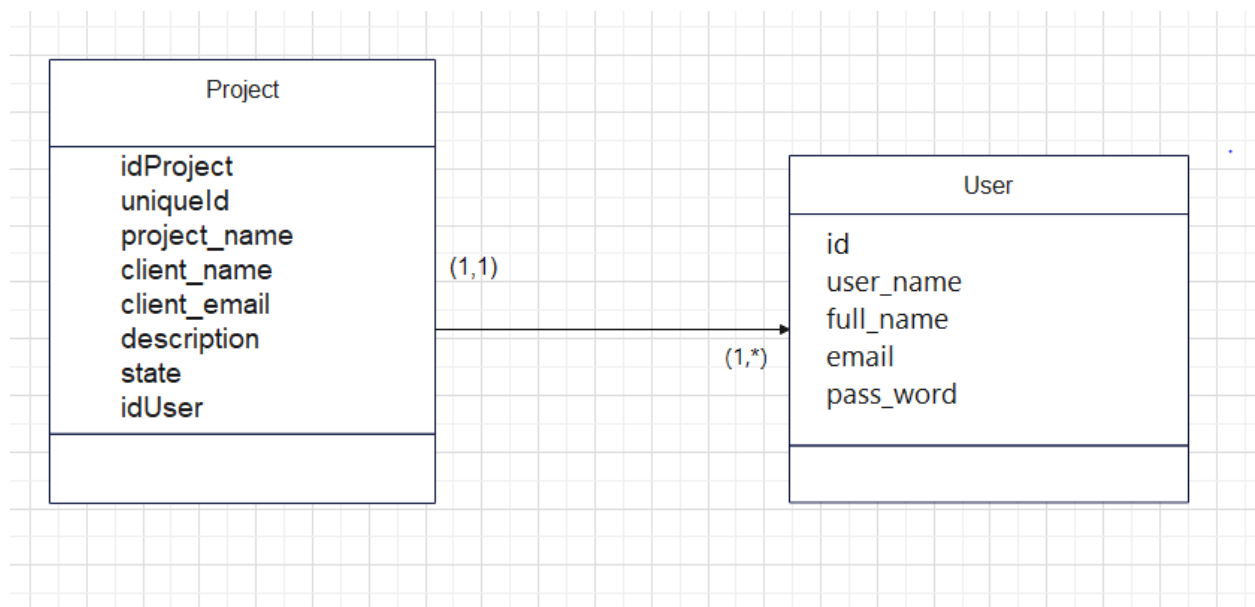




Figure-7 : Diagramme des classe

## C. Dépendance fonctionnelle :

**idProject**  **#idUser,uniqueId,project\_name,client\_name,client\_email,Description,state .**

**id**  **user\_name, full\_name,email,pass\_word .**

## D. Les maquettes :

- **Partie public :**





- Partie admin :

Dashboard

 Admin dashboard

 Settings


Logged as : illias affani


Log out

Add new project

project code	project name	client name	state	action
62a6603256943	Invoiceapp	mohammed harbouli	Done	<div>view</div> <div>edit</div> <div>delete</div>
62a7059f59ef5	FixUp	Reda Hammada	En progress	<div>view</div> <div>edit</div> <div>delete</div>

Dashboard

 Admin dashboard

 Settings

Logged as : illias affani

Log out

62a6603256943

Project name : Invoiceapp

Client name : mohammed harbouli

Client email : hammada.reda.dev@gmail.com

project phase : Done

description : project finished , it will be delivered shortly

Send email

## Partie client :

[MFE](#)[Home](#)

[Check](#)

**Hello Mohammed Illias Affani**

**your project is En progress**

**your project is 90% done (navbar done herosection done only  
contact us section is left)**

## IX. Réalisation :

### A. Technologies :



Le **PHP**, pour Hypertext Preprocessor, désigne un langage informatique, ou un langage de script, utilisé principalement pour la conception de sites web dynamiques. Il s'agit d'un langage de programmation sous licence libre qui peut donc être utilisé par n'importe qui de façon totalement gratuite.



**HTML** signifie « *HyperText Markup Language* » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure



Le **CSS** pour Cascading Style Sheets, est un langage informatique utilisé sur Internet pour la mise en forme de fichiers et de pages HTML. On le traduit en français par feuilles de style en cascade.



**SQL** est un langage informatique normalisé servant à exploiter des bases de données relationnelles. La partie langage de manipulation des données de **SQL** permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans les bases de données relationnelles.

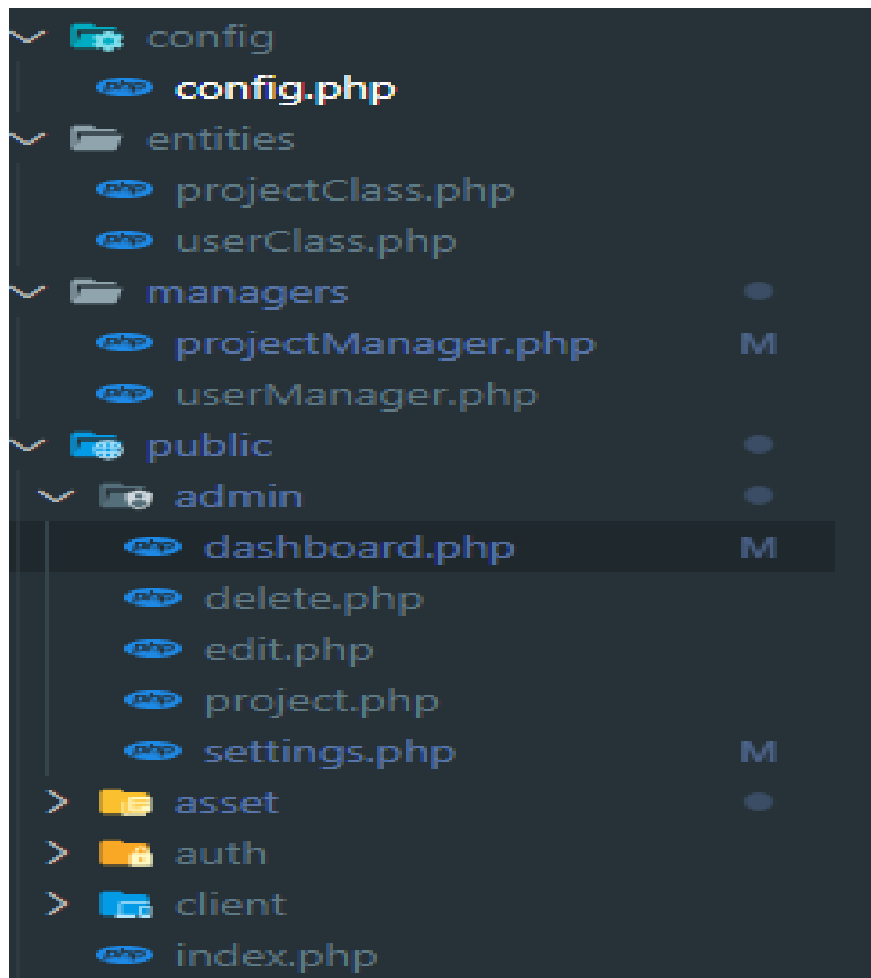


**MySQL** est un système de gestion de bases de données relationnelles. Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire.



**Bootstrap** est une collection d'outils utiles à la création du design de sites et d'applications web.

## B. architecture logiciel :

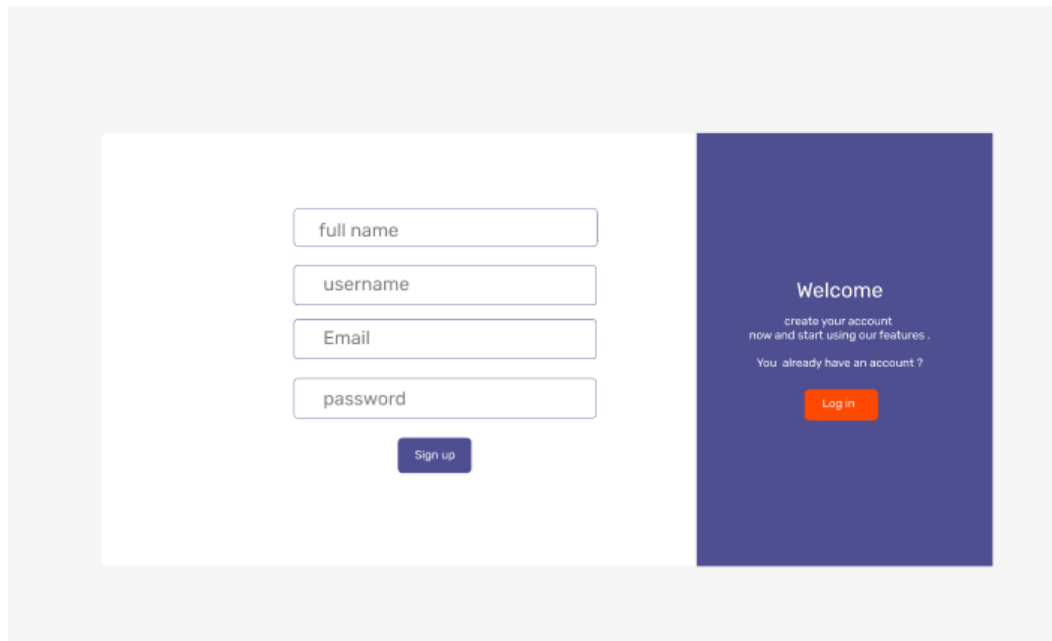


## D. Démonstration :

- **Page login :**

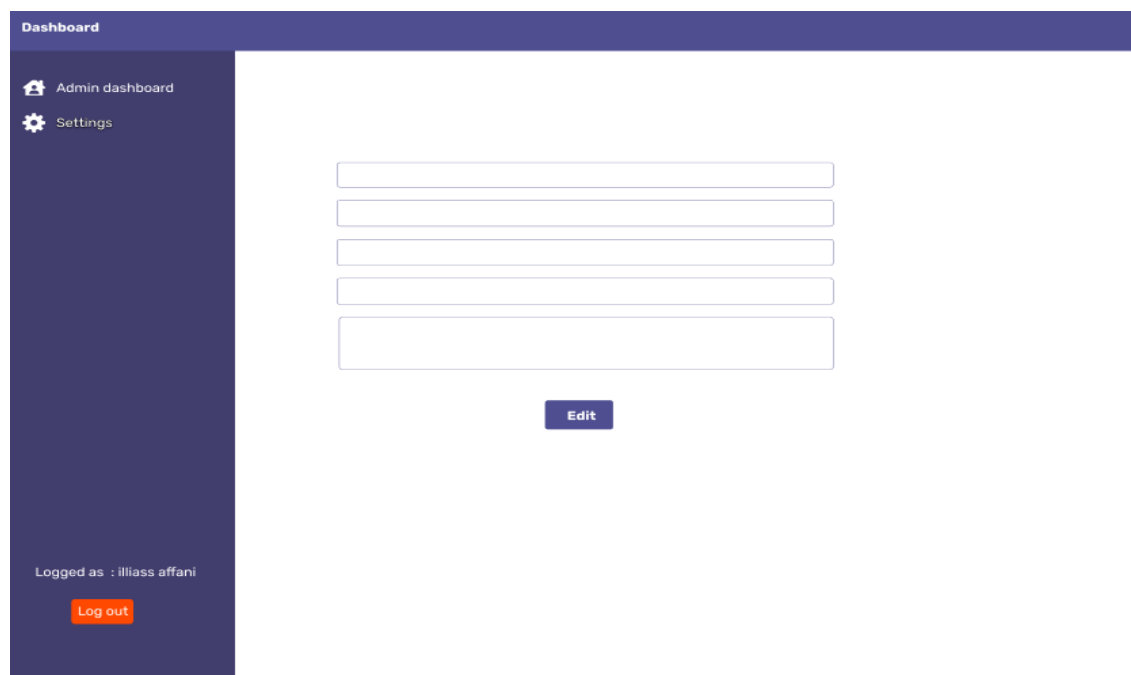
The image shows a login page layout. On the left, a white rectangular area contains two input fields: the top one is labeled 'Email' and the bottom one is labeled 'Password'. Below these fields is a dark blue button with the text 'Log in'. To the right of this white area is a dark blue vertical sidebar. Inside the sidebar, the text 'Welcome back' is displayed in white. Below it, in smaller white text, are the lines 'Log in to access your dashboard', 'You don't have an account yet ?', and 'Sign up now'. At the bottom of the sidebar is an orange button with the text 'Sign up' in white.

## Page sign up :



The sign up page features a light gray background. On the left, a white rectangular area contains four input fields stacked vertically, labeled 'full name', 'username', 'Email', and 'password'. Below these fields is a dark blue 'Sign up' button. To the right of this area is a dark blue vertical panel. At the top of this panel is the word 'Welcome' in white. Below it, in smaller white text, is the message 'create your account now and start using our features .'. Further down is the text 'You already have an account ?' followed by an orange 'Log in' button.


## Page edit :



The page edit interface has a dark blue header bar labeled 'Dashboard'. A dark blue sidebar on the left contains two menu items: 'Admin dashboard' with a house icon and 'Settings' with a gear icon. The main content area is white and contains five stacked input fields. Below these fields is a dark blue 'Edit' button. At the bottom of the sidebar, it says 'Logged as : illias affani' with an orange 'Log out' button below it.

## Page setting :

Dashboard

 Admin dashboard

Change your email

Change your password

Logged as : illias affani

Log out

Change your email

Change your password

## 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, **pour faciliter la relation entre le freelancer et le client**

- **cas suivre de projet** - nous avons étudié et implémenté les différents langage programmation et technologies comme **HTML, CSS,Bootstrap,Javascript, PHP,SQL** avec de nombreux processus de développement comme, **Design Thinking**, 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 nations citées en partie 1 pour obtenir le résultat final du projet.