

## **Système de gestion d'information du salon de coiffure A&S**

**Nom des stagiaires : Sirine Samadi, Aya El Barri et Hiba El Mers**

**Nom du superviseur : Steve Ataky**

**Date : 30 septembre 2022**

## ***TABLES DE MATIÈRES***

<b>1. Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Présentation du projet.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 Mise en situation.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Les outils de modélisation utilisés.....</b>	<b>4</b>
<b>2.3 Les outils de langages utilisés.....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.1 Système de gestion de base de données utilisé.....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.2 Langages du backend utilisés.....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.3 Langages du frontend utilisés.....</b>	<b>9</b>

# 1. Introduction

À la fin du programme du DEC informatique de gestion, les étudiants sont tenus de passer en stage de fin d'études. Ce stage a pour but de développer les compétences de l'étudiant acquises au cégep et de les appliquer dans le milieu professionnel. Ce qui leur donnera de l'expérience dans le milieu professionnel et les rendra plus familiers avec celui-ci.

Comme projet, nous avons créé un site web qui gère le système d'un salon de coiffure nommé A&S.

Dans ce site, un client peut créer un compte chez le salon et s'y connecter. Avec ce compte, il peut prendre un rendez-vous avec un coiffeur. En outre, il peut voir toute l'équipe de coiffeurs disponibles et leur infos. Enfin, le client peut visualiser les produits capillaires disponibles à la vente dans la boutique et acheter ceux qu'il souhaite.

De plus, ce site web contient un chat bot nommé JoJo qui communique avec le client. Ce bot a 3 fonctionnalités :

1. Afficher les coiffeurs et leurs disponibilités.
2. Afficher les produits disponibles et leurs prix.
3. Répondre à plusieurs questions posées par l'utilisateur

## 2. Présentation du projet

### 2.1 Mise en situation

Ce site web gère les rendez-vous entre le client et les coiffeurs. Il présente tous les coiffeurs disponibles et tous les services qu'ils proposent. Ainsi que la vente de produits capillaires du salon de coiffure.

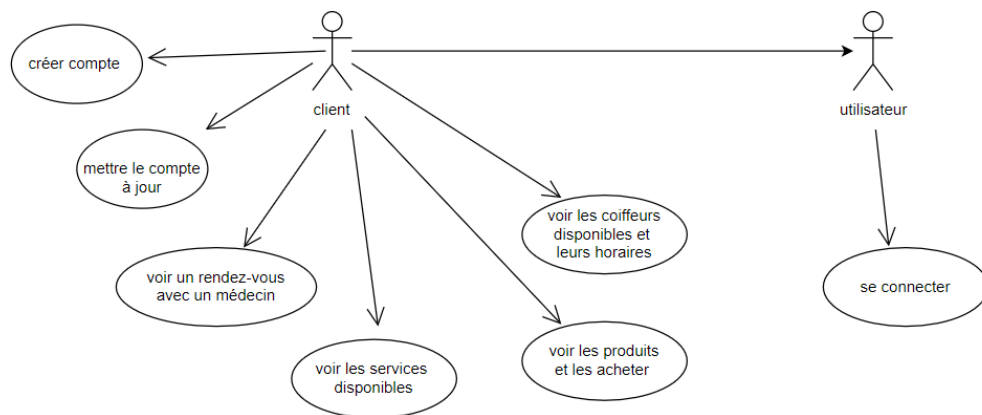
Pour ce projet, les modules sont composés par :

- **Des clients.** Ils peuvent :
  - Créer leur compte et s'y connecter.
  - Mettre à jour leur compte.

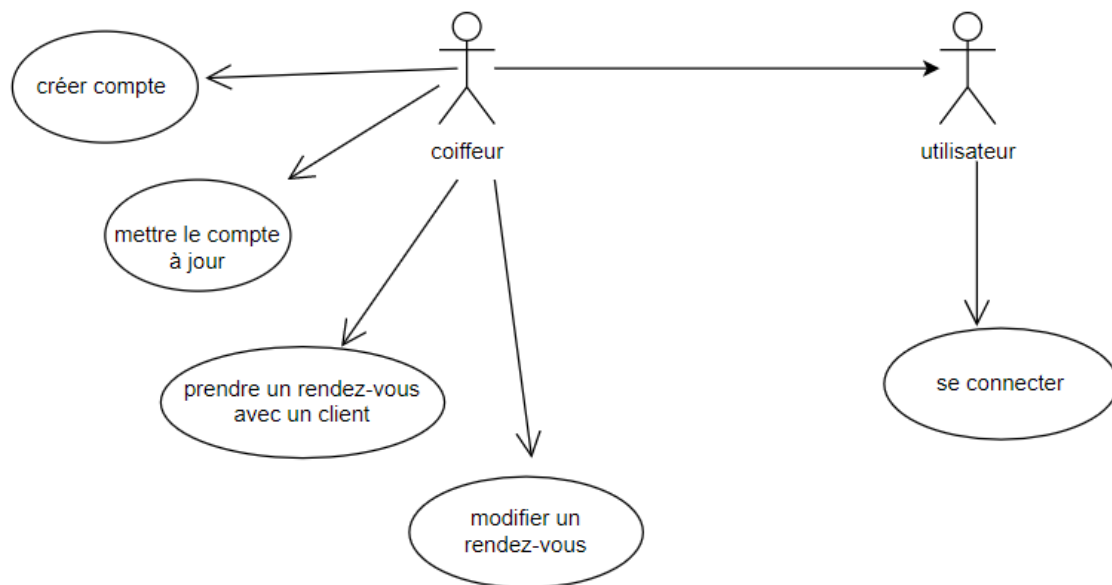
- Voir les coiffeurs qui travaillent chez A&S.
  - Voir les services disponibles.
  - Prendre des rendez-vous avec des coiffeurs.
  - Voir les produits capillaires disponibles et les acheter.
- Coiffeur, il peut :
    - Créer leur compte et s'y connecter.
    - Mettre à jour leur compte.
    - Créer un rendez-vous avec un client.
- Admin, il peut :
    - Voir les coiffeurs qui travaillent chez A&S.
    - Ajouter des actualités sur le site web.
    - Modifier les disponibilités des produits.

## 2.2 Les outils de modélisation utilisés

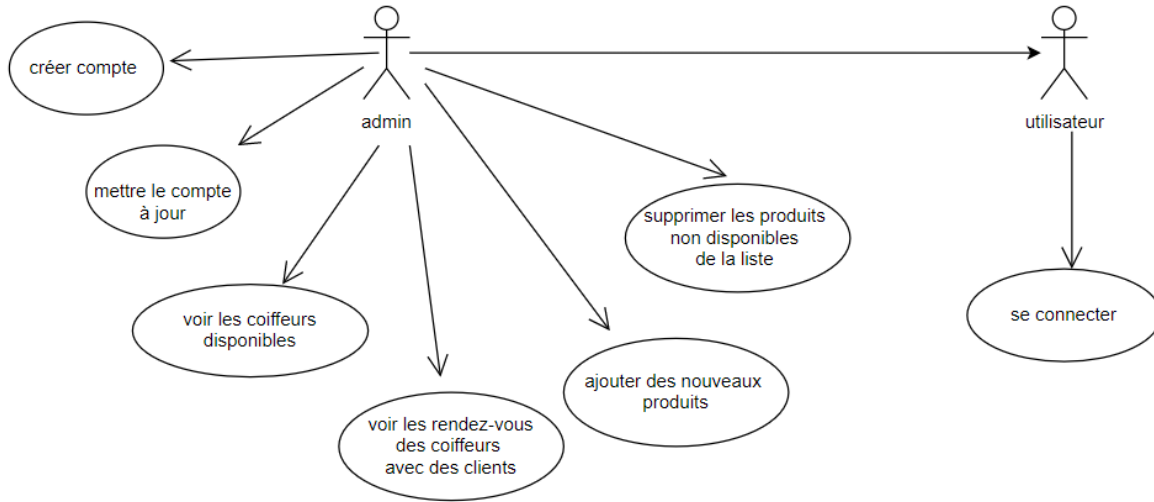
- ✚ **Le diagramme de cas d'utilisation** : Un diagramme de cas d'utilisation est un diagramme comportemental qui illustre toutes les interactions entre les acteurs (exemple : client, coiffeur etc...) dans un système, ces derniers sont liés les uns aux autres par des cas d'utilisation. C'est-à-dire un ensemble d'actions provoquées par l'acteur, cela laisse un impact sur le système. Ci-bas sont les diagrammes de cas d'utilisation qu'on a créé :



**Figure 1.1: Cas d'utilisation des clients**



**Figure 1.2: Cas d'utilisation des coiffeurs**



**Figure 1.3: Cas d'utilisation des admins**

🎨 **Le diagramme de classe** : Un diagramme de classe est un diagramme structurel qui montre les composants d'une classe ou une interface comme les attributs et les méthodes etc. De plus, ce diagramme illustre toutes les relations entre les classes, comme l'agrégation, composition etc...



✚ **Le Modèle Logique des Données** : D'après Le modèle conceptuel des données, on construit le modèle logique des données qui est un schéma qui représente la structure de la base de données.

✚ **Le dictionnaire des données** :

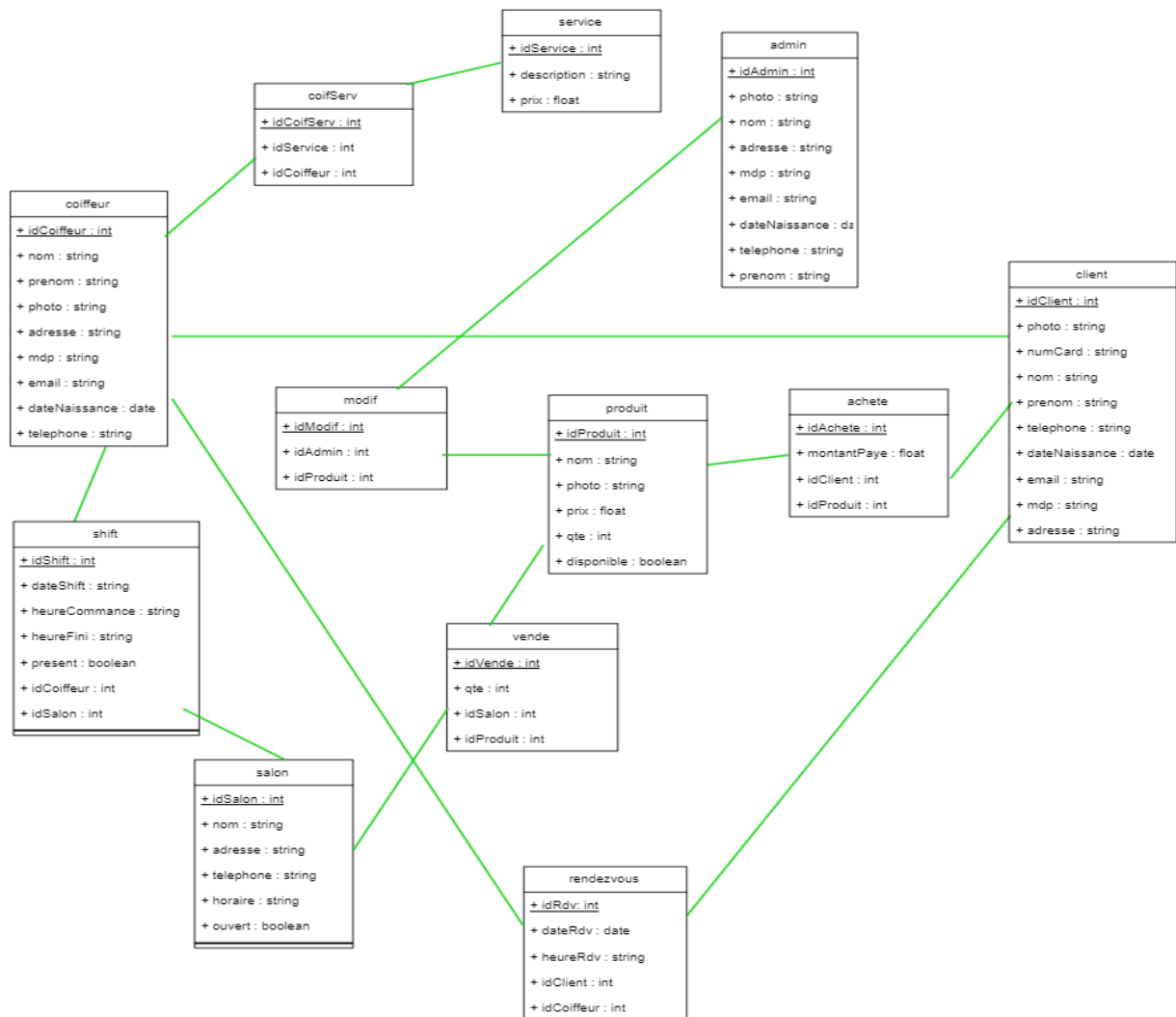


Figure 3 : Dictionnaire de données ou le MLD concernant le système de gestion d'information du salon de coiffure



## 2.3 Les outils de langages utilisés

### 2.3.1 Système de gestion de base de données utilisé

Pour gérer la base de données, nous allons utiliser **MySQL**. Ce dernier est un système de gestion de bases de données relationnelles SGBDR. MYSQL est intégrée dans plusieurs logiciels, comme XAMPP, qui un logiciel multiplateforme. Celui-ci consiste d'un système d'exploitation (Windows, Linux...), un langage de script qui est PHP, et un serveur web : Apache.



### 2.3.2 Langages du backend utilisés

Afin de créer et gérer une base de données dans MYSQL, nous allons créer un script PHP Data Objects. PDO est une extension définissant l'interface pour accéder à une base de données avec PHP. Elle est orientée objet, la classe s'appelant PDO. PDO constitue une couche d'abstraction qui intervient entre l'application PHP et un système de gestion de base de données (SGDB) tel que MySQL, PostgreSQL ou MariaDB par exemple. La couche d'abstraction permet de séparer le traitement de la base de données proprement dite. PDO facilite donc la



migration vers un autre SGBD puisqu'il n'est plus nécessaire de changer le code déjà développé. Il faut seulement changer les arguments de la méthode envoyés au constructeur.

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/PHP\\_Data\\_Objects](https://fr.wikipedia.org/wiki/PHP_Data_Objects)

### 2.3.3 Langages du frontend utilisés

Pour pouvoir créer la partie du site web qu'un utilisateur peut voir et avec laquelle il peut interagir, les langages de programmation suivants nous aidera à l'accomplir :

- ✚ **HTML** : *HyperText Markup Language* est un langage de programmation qui sert à créer des pages web et les structurer.
- ✚ **CSS** : *Cascading Style Sheets* est un langage qui aide à « styliser » les pages HTML et XML.
- ✚ **Javascript** : Langage de programmation qui a pour but de créer des pages web dynamiques. Il est utilisé principalement par des pages web interactives.
- ✚ **Bootstrap** : une infrastructure qui s'agit de plusieurs des outils. Bootstrap aide à la simplification de créer des sites web et applications mobiles.
- ✚ **Python** : un langage interprété orienté objet.

