
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique Direction générale des études technologique de Bizerte

Institut supérieur des études technologique de Bizerte
Département technologie de l'informatique

Rapport de stage de Perfectionnement

Sujet :

Développement d'une application Web pour gérer la gestion de Blog MINI BLOG

Réalisé par : Jlassi Nourhen

Encadré par : Mattousi Helmi

Période du stage : Du 11/01 /2024 Au 03/02/2024

Organisme d'accueil : Createch

Adresse : 63 rue Habib Bourguiba, Le Bardo, Tunisie

Tel : 21 615 414

Année Universitaire : 2023-2024

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer au début de ce rapport modeste mes sincères remerciements à la direction de la boite de développement Createch de bien m'accorder la possibilité de passer mon stage durant ce mois. Une fois de plus, je tiens à remercier et de présenter également mes gratitude et mes profondes reconnaissances, à Mr Mattousi Helmi mon encadreur, qui m'a permis de réaliser ce stage au sein de Createch et qui a su me laisser une réelle autonomie, tout en me guidant et en m'apportant l'aide et les moyens nécessaires au bon déroulement de mon stage. J'adresse mes vifs remerciements à l'institut supérieur des études technologique de Bizerte qui m'a permis de découvrir le monde professionnel à travers ce stage obligatoire et à mes professeurs de l'ISET. Je signale que mon stage s'est déroulé dans des très bonnes conditions grâce à l'assistance de toutes les personnes de Createch qui m'ont aidé pendant toute la période de l'élaboration de ce rapport.

Sommaire

Introduction Général	1
Chapitre1 : Etude de l'organisme du stage	2
Introduction :.....	2
I. Présentation de l'organisme :	2
Site web : http://createch.tn	2
II. Description du service de stage :.....	2
Conclusion :	3
Chapitre 2 : Etude préalable.....	4
Introduction :.....	4
2.1. Description de l'existant :.....	4
2.2. Critiques de l'existant :.....	4
2.3. Solutions proposées :	5
2.4. Description détaillée de la solution finale :.....	5
2.4.1. Préparer un logo pour l'application :	5
.....	5
2.4.1. Gestion des Tache :	5
2.4.2. Gestion des Projets :	5
2.4.3. Gestion des développeurs :	5
2.4.4. La conception UML de l'application Mini Blog :	5
1. Diagramme de cas d'utilisation :	6
2. Diagramme de classe :	8
Conclusion :	9
Chapitre 3 : La réalisation.....	10
Introduction :.....	10
3.1. Environnement matériel :	10
3.2. Environnement logiciel :.....	10
A. Visual Studio Code :.....	10
B. WampServer :.....	11
C. Navigateur-Microsoft Edge :	12
D. MySQL :.....	12

E. Composer :	12
F. LOOKA :	13
G. StarUML :	13
3.3. Environnement de développement :	14
a) Symfony :	14
1. Modèle MVC :	15
b) PHP Orienté Objet :	16
c) Bootstrap :	17
3.4. Principales interfaces graphiques :	17
3.4.1. Page Home :	17
3.4.2. Interface des Taches :	18
Conclusion :	23
Conclusion générale	24
Bibliographie et Nétographie	25

Liste des Figures

Figure 1: Logo Createch.....	2
Figure 2: Logo Mini Blog.....	5
Figure 3: le diagramme de cas d'utilisation général.....	7
Figure 4: le diagramme de cas d'utilisation spécifique	8
Figure 5: diagramme de classe	9
Figure 6: PC Lenovo	10
Figure 7: Interface Visual Studio code dans application mini blog.....	11
Figure 8: Logo VS Code	11
Figure 9: Logo WampServer	11
Figure 10: Microsoft Edge.....	12
Figure 11: Logo MySQL	12
Figure 12: Logo Composer.....	13
Figure 13: Logo LOOKA	13
Figure 14: Logo StarUML.....	13
Figure 15: Logo Symfony	14
Figure 16: Interface de la Framework Symfony.....	15
Figure 17: Le model MVC	16
Figure 18: Logo PHP.....	16
Figure 19: Logo Bootstrap.....	17
Figure 21: Page Home	18
Figure 20: Les Services	18
Figure 22 : Access control.....	18
Figure 23: Page Authentification.....	19
Figure 24: Page Tache	19
Figure 25: Page Edit	20
Figure 26: Ajout Tache.....	20
Figure 27: Page Projet	21
Figure 28: Page développeur	21
Figure 29: Page Registre	22
Figure 30: La fonction granted.....	22
Figure 31: Page Tache /User	22

Introduction Général

Dans le cadre de l'acquisition d'une expérience professionnelle, j'ai opté pour la société Createch afin d'effectuer mon stage de perfectionnement.

Le stage constitue un moyen pour l'étudiant de s'intégrer dans la vie professionnelle, offrant ainsi une vue d'ensemble sur le fonctionnement de l'entreprise. Il permet d'appliquer les acquis théoriques et d'améliorer les compétences nécessaires.

En effet, mon stage de perfectionnement m'a permis de m'intégrer à la vie professionnelle et d'élargir mes connaissances en résolvant un problème de l'organisme d'accueil.

L'objectif de ce stage est de réaliser une intervention pratique me permettant d'appliquer mes connaissances scientifiques et techniques dans le domaine de l'informatique. Cela servira également de test pour évaluer mes capacités d'analyse et de synthèse.

Chapitre1 : Etude de l'organisme du stage

Introduction :

Dans ce chapitre, nous allons présenter l'agence dans laquelle j'ai effectué mon stage et décrire son service.

I. Présentation de l'organisme :

Notre stage est effectué au sein de l'agence CREATECH, qui est une agence digitale experte en développement des sites web et d'applications web et mobile.

En particulier CREATECH offre des applications web multiplateformes natives, l'E-marketing, et la création de contenu et hybrides fonctionnelles et faciles à utiliser qui sont capables de transformer les exigences du client en réalité.

Site web : <http://createch.tn>

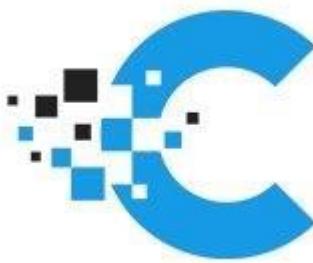


Figure 1:Logo Createch

II. Description du service de stage :

L'agence CREOTECH est constituée d'une équipe de jeunes motivées qui se compose de trois ingénieurs d'informatique, deux développeurs, un designer UI/UX et deux stagiaires qui font leur stage de fin d'étude. Une équipe qui développent des solution web pour répondre au besoin du client et assurer une performance durable.

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté le cadre du projet, l'objectif à atteindre ainsi que le travail à accomplir, Dans le chapitre suivant, je vais présenter une étude préalable globale de l'application web Mini Blog.

Chapitre 2 : Etude préalable

Introduction :

Après la présentation de et la vue générale sur le thème de stage, dans ce chapitre je vais présenter une étude préalable détaillée de mon projet de stage, en s'appuyant sur les différentes fonctionnalités de l'application ainsi que ses diagrammes de conception.

2.1. Description de l'existant :

Actuellement, la gestion des contenus sur notre blog repose sur des approches traditionnelles similaires à l'utilisation de journaux. Cependant, ce processus présente certaines lacunes en termes de structure des données, car il permet à tout contributeur d'écrire librement sans suivre un format défini.

2.2. Critiques de l'existant :

La gestion du contenu sur notre blog, actuellement assurée par des méthodes manuelles, suscite plusieurs problématiques majeures qui impactent négativement l'efficacité et la satisfaction des utilisateurs. Ces pratiques manuelles soulèvent des préoccupations liées à la gestion des contenus, entraînant des répercussions potentielles sur la qualité de l'expérience offerte par notre blog. Parmi les critiques formulées à l'égard de l'existant, on peut citer :

- Les opérations manuelles peuvent entraîner des difficultés dans la gestion des publications, conduisant éventuellement à des retards ou à des erreurs.
- L'utilisation de papiers pour sauvegarder des informations blog peut être inefficace et demander un temps considérable. La recherche manuelle de données et le processus de sauvegarde peuvent entraîner un gaspillage de ressources précieuses.
- Le recours à des méthodes manuelles pour la gestion du blog augmente le risque de perte d'informations importantes. Les notes papier peuvent être égarées, oubliées ou endommagées, compromettant ainsi l'intégrité et la disponibilité des données cruciales.

2.3. Solutions proposées :

Pour remédier aux limitations actuelles de notre gestion de blog, nous préconisons l'instauration d'une solution numérique complète. L'idée centrale consiste à développer une application web dédiée, permettant une gestion efficace du contenu, une interaction améliorée avec nos utilisateurs, et une expérience utilisateur plus fluide.

2.4. Description détaillée de la solution finale :

Pour atteindre l'objectif qu'il est annoncé dans la partie précédente, j'ai passé par ces étapes :

2.4.1. Préparer un logo pour l'application :

La première étape pour aboutir à la solution finale consiste à préparer un logo pour la plateforme Mini Blog avec LOOKA



Figure 2:Logo Mini Blog

2.4.1. Gestion des Tache :

Ce service permet **d'ajouter** les Taches dans cette interface de manière ordonnée., de **consulter** la liste des Tache, de **modifier** les Taches et permet de **supprimer** une Tache.

2.4.2. Gestion des Projets :

Ce service permet **d'ajouter** les Projets dans cette interface, de **consulter** la liste des Projets, de **modifier** les Projets et permet de **supprimer** un Projet.

2.4.3. Gestion des développeurs :

Ce service permet **d'ajouter** les développeurs dans cette interface, de **consulter** la liste des développeurs, de **modifier** les développeurs et permet de **supprimer** un développeur.

2.4.4. La conception UML de l'application Mini Blog :

Le langage UML (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été

pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en œuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.

Les diagrammes UML sont extrêmement utiles à toute équipe de développement de logiciels. Voici quelques-uns des principaux avantages de l'utilisation d'un diagramme UML :

- Facilite la compréhension d'idées et de systèmes complexes
- Ils transforment du code complexe en un diagramme visuel
- Ils permettent aux développeurs d'avoir une vue d'ensemble d'un système

La conception UML se compose par plusieurs diagrammes :

1. Diagramme de cas d'utilisation :

Un diagramme de cas d'utilisation peut être vu comme un diagramme comportemental ou dynamique qui modélise la fonctionnalité d'un système par l'utilisation de cas d'utilisation et d'acteurs. Les cas d'utilisation sont l'ensemble des services, des fonctions dont le système a besoin pour exécuter la fonctionnalité du système.

La première étape de la création d'un diagramme de cas d'utilisation consiste à identifier le système étudié et les acteurs du système.

Dans notre cas, le système est une application web présentative de Mini Blog. Et les acteurs sont : Internaute, Utilisateur et un Administrateur sont des acteurs primaires.

- L'internaute peut consulter l'application Mini Blog
- L'utilisateur a les fonctionnalités de l'internaute et il doit être authentifié pour gérer les Services que ce soit Tache, Projet et Développeur
- Après la création de compte il peut faire la déconnexion

L'administrateur a les fonctionnalités de L'utilisateur et qui gère les utilisateurs que ce soit les droits d'accès.

Et voilà le modèle de diagramme de cas d'utilisation général :

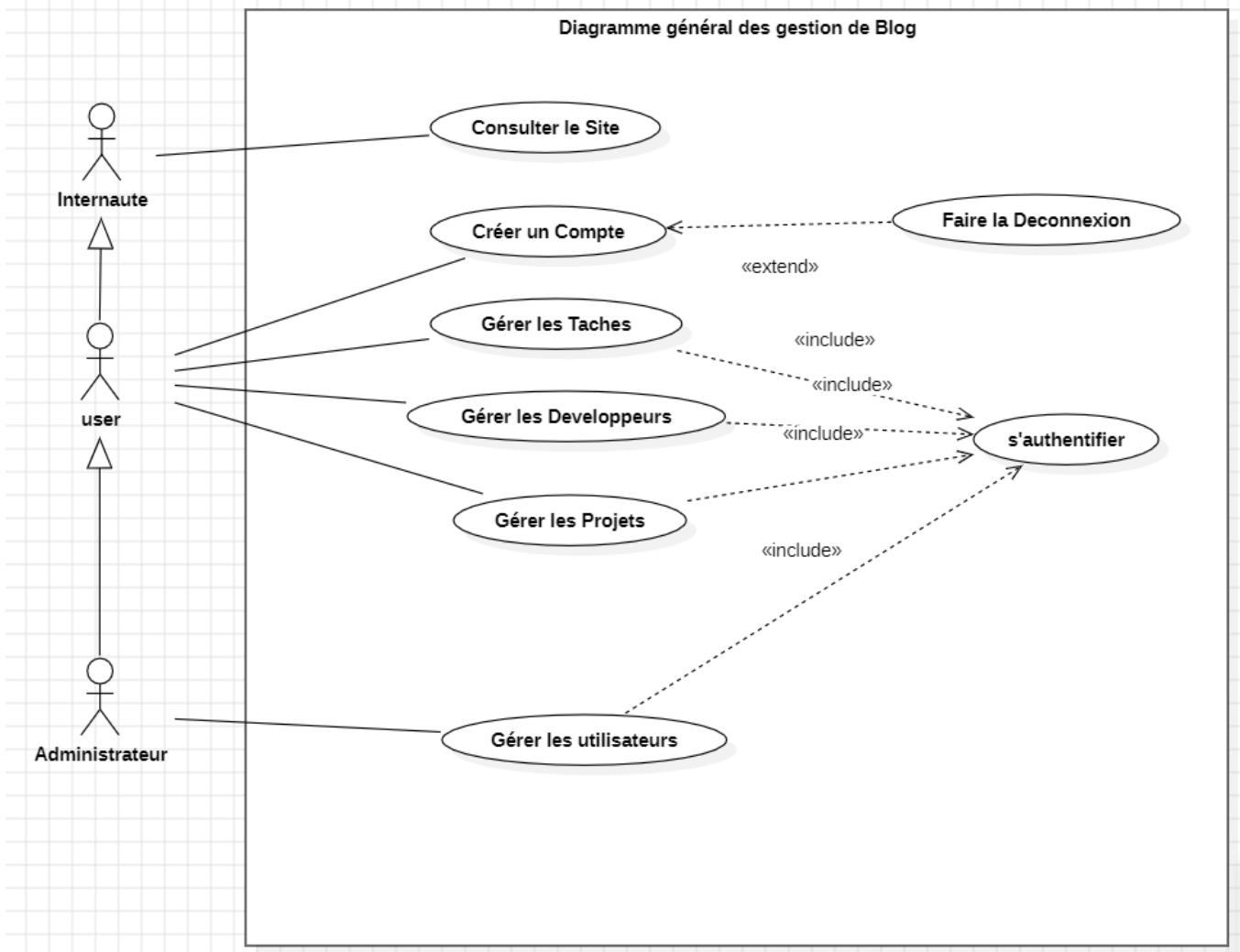


Figure 3: le diagramme de cas d'utilisation général

On présente le diagramme de cas d'utilisation spécifique pour la fonction « gérer Les Taches »

- Gérer les Taches :
- ▶ Ajouter
- ▶ Supprimer
- ▶ Mettre à jour
- ▶ Afficher

Lors de l'ajout une tache il doit ajouter un projet et un développeur.

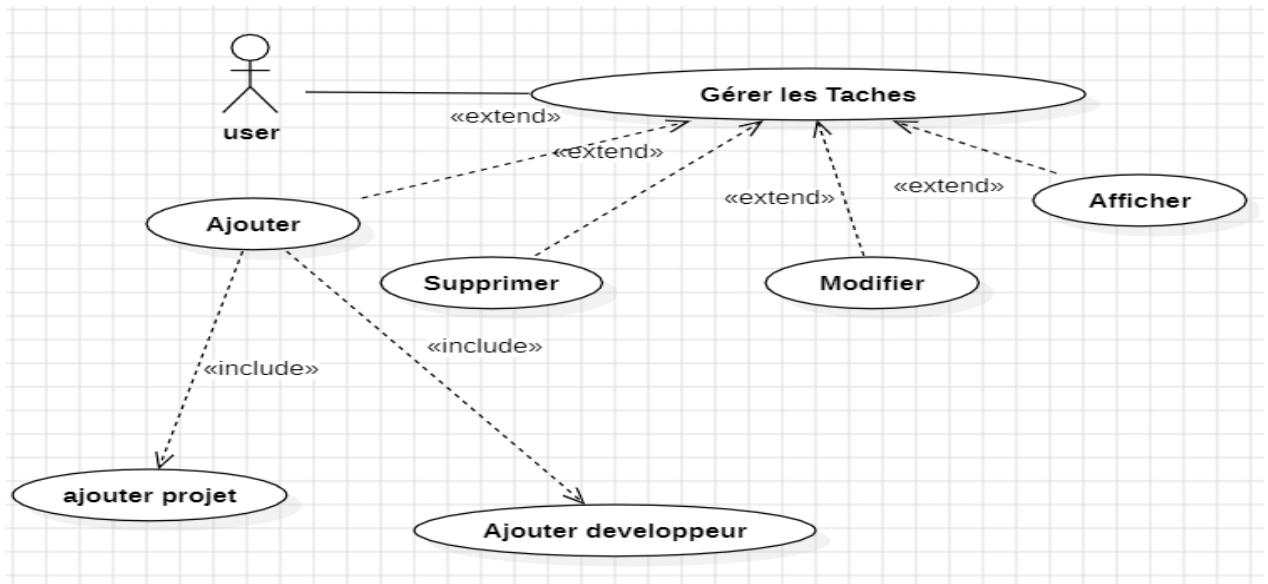


Figure 4: le diagramme de cas d'utilisation spécifique

2. Diagramme de classe :

Les diagrammes de classes sont l'un des types de diagrammes UML les plus utiles, car ils décrivent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets

- ▶ Un Personne est caractérisé par un id, un email, rôle et un mot de passe.
- ▶ Une Tache est caractérisée par un id, une référence, description, estimation, date Livraison, état, projet, développeur, et CreatedAt.
- ▶ Un projet est caractérisé par un id, un libelle et une description.
- ▶ Un développeur est caractérisé par un id, un numéro, nom, prénom et niveau.
- ▶ Un projet a plusieurs taches et une tache correspond à un seul projet
- ▶ Un développeur a plusieurs taches et une tache correspond à un seul développeur.

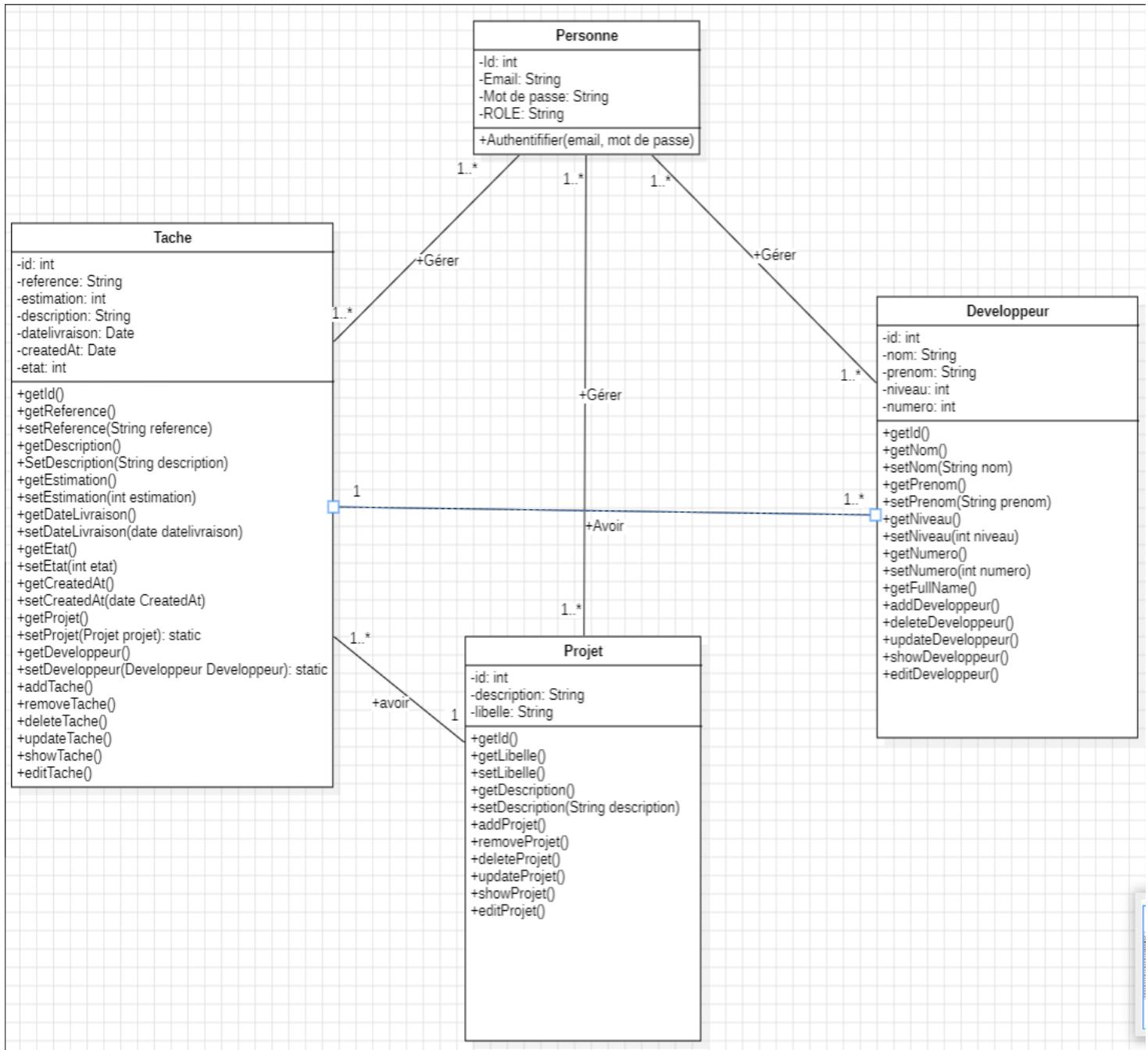


Figure 5:diagramme de classe

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté une étude préalable de la solution que j'ai proposé, ainsi les étapes qu'on doit suivre pour l'étude d'un projet qui sont la préparation du logo, l'étude des besoins, la conception UML et finalement la réalisation qui sera le sujet de chapitre suivant.

Chapitre 3 : La réalisation

Introduction :

Après avoir présenté une étude préalable de mon projet, le sujet de ce chapitre sera la présentation de l'environnement matériel et logiciel utilisé pour la réalisation de mon application. Ainsi que ses principales interfaces graphiques.

3.1. Environnement matériel :

Le matériel utilisé est mon ordinateur portable LENOVO

- RAM : 8GO
- Processeur : i5 11éme génération
- Carte graphique : NVIDIA GeForce



Figure 6:PC Lenovo

3.2. Environnement logiciel :

La conception d'une application web implique l'utilisation de plusieurs logiciels, parmi lesquels :

A. Visual Studio Code :

Visual Studio Code (VS Code) est un éditeur de code source et un environnement de développement intégré (IDE) de Microsoft. Il est open-source et cross platform, c'est-à-dire qu'il fonctionne sur Windows, Linux et Mac.



Figure 8::Logo VS Code

The screenshot shows the Visual Studio Code interface. The top menu bar includes File, Edit, Selection, View, Go, Run, Terminal, Help, and a search bar. The left sidebar has sections for OPEN EDITORS, EXPLORER, and MY_APP1. The EXPLORER section shows files like onController.php, TacheController.php, register.html.twig, base.html.twig, indexhtml.twig, styles.css, and new.html.twig. The MY_APP1 section shows Entity, Controller, and various PHP files. The main area is a code editor with the following code:

```
#Route('/{id}', name: 'app_tache_show', methods: ['GET'])
public function show(Tache $tache): Response
{
    return $this->render('tache/show.html.twig', [
        'tache' => $tache,
    ]);
}

/*modifier la tache */
#[Route('/{id}/edit', name: 'app_tache_edit', methods: ['GET', 'POST'])]
public function edit(Request $request, Tache $tache, EntityManagerInterface $entityManager): Response
{
    $form = $this->createForm(TacheType::class, $tache);
    $form->handleRequest($request);

    if ($form->isSubmitted() && $form->isValid()) {
        $entityManager->flush();

        return $this->redirectredirectToRoute('app_tache_index', [], Response::HTTP_SEE_OTHER);
    }

    return $this->render('tache/edit.html.twig', [
        'tache' => $tache,
        'form' => $form,
    ]);
}

/*surpimer la tache */
```

The bottom right corner shows a terminal window with the command: PID 11728: C:\wamp64\bin\php\php8.1.13\php-cgi.exe -b 55219 -d error_log=C:\Users\USER\symfony5\log\3c753cdfde826804643b8cf917fd825c51cc3381.log.

Figure 7:Interface Visual Studio code dans application mini blog

B. WampServer :

WampServer est une plate-forme de développement Web sous Windows pour des applications Web dynamiques à l'aide du serveur Apache2, du langage de scripts PHP et d'une base de données MySQL. Il possède également PHPMyAdmin pour gérer plus facilement vos bases de données.



Figure 9:Logo WampServer

C. Navigateur-Microsoft Edge :

Microsoft Edge est un navigateur web propriétaire développé par la société américaine Microsoft depuis 2015, et basé sur Chromium depuis 2020. Il fut conçu pour remplacer Internet Explorer.



Figure 10:Microsoft Edge

D. MySQL :

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



Figure 11:Logo MySQL

E. Composer :

C'est un outil de gestion de dépendances qui simplifie le processus d'installation et de gestion des bibliothèques et des packages PHP. Composer permet de déclarer les dépendances requises par un projet, puis les télécharge et les installe automatiquement, facilitant ainsi la gestion des composants externes



Figure 12:Logo Composer

F. LOOKA :

Looka est une plateforme en ligne qui propose des services de conception de logo automatisés à l'aide de l'intelligence artificielle (IA)



Figure 13:Logo LOOKA

G. StarUML :

StarUML est un logiciel de modélisation UML qui offre une interface utilisateur graphique conviviale et des fonctionnalités puissantes pour la création de différents types de diagrammes UML.



Figure 14:Logo StarUML

3.3. Environnement de développement :

a) Symfony :

Symfony est un Framework PHP « open source » utilisé par les développeurs pour créer des sites ou applications Web complexes, robustes, fiables, évolutifs, maintenables et performants.

Cette approche permet d'assurer une architecture solide, une gestion efficace de la base de données avec un ORM (Object-Relational Mapping) intégré, et une création de l'interface utilisateur flexible grâce aux composants Symfony dédiés au front-end. En utilisant Symfony, l'équipe de développement vise à garantir une mise en œuvre efficace et pérenne de la plateforme, tout en capitalisant sur les avantages offerts par ce Framework reconnu dans la communauté du développement web.

Symfony regroupe de nombreux composants qui facilitent le développement des produits digitaux. L'utilisation d'un tel Framework est de :

- Limiter le codage fastidieux
- Limiter le codage sans valeur ajoutée
- Réduire le temps de développement
- Guider le développeur et fiabiliser son travail



Figure 15:Logo Symfony

le Framework vous présente une page avec un lien vers la documentation officielle.

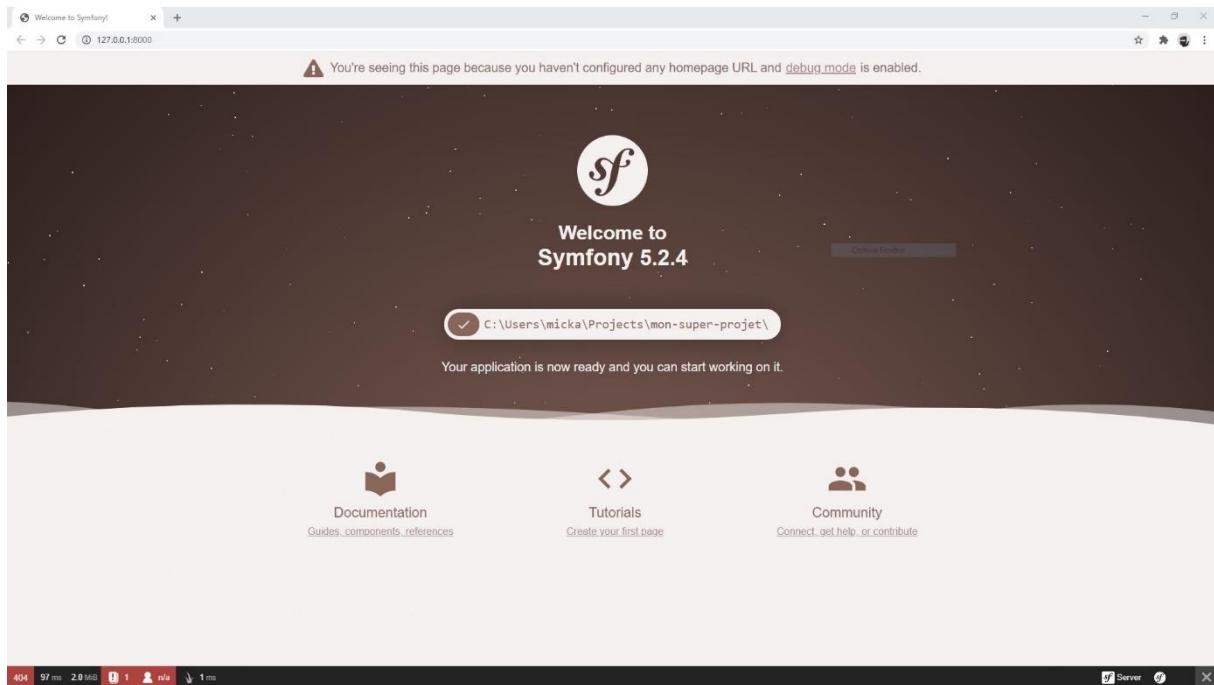


Figure 16:Interface de la Framework Symfony

1. Modèle MVC :

L'architecture MVC modèle view Controller donc c'est un modèle de conception largement utilisé dans le développement Web y compris dans le Framework symphonie donc il permet de séparer les différentes responsabilités d'une application web en trois composants principaux donc

- ▶ On a le contrôleur
- ▶ On a le modèle
- ▶ On a la vue

→ **Le modèle** représente la couche donner de l'application tel que les objets des entités les enregistrements de la base de données

Symphonie utilise doctrine qui fournit un système de gestion de base de données avec doctrine au lieu d'utiliser des requêtes on va utiliser des objets PHP ce qui facilitera les choses ensuit.

→ **La vue** représente la couche de présentation de l'application la vue est responsable de l'affichage des données en utilisant généralement du HTML du CSS et parfois JavaScript les vues sont souvent créés à l'aide du Template twig.

→ **Le contrôleur** donc il agit comme liaison entre le modèle et la vue il reçoit les requêtes de l'utilisateur traite les données en fonction des actions demandées et renvoie une réponse appropriée à la vue.

L'utilisateur envoie la requête HTTP à l'application le routeur de Symfony identifie la route correspondante en fonction de l'url de la requête le contrôleur approprié est appelé pour gérer la requête le contrôleur accepte au modèle pour récupérer ou mettre à jour les données. Ensuite le contrôleur choisit la vue appropriée et lui envoie les données à afficher et la vue traite les données et génère du contenu html à renvoyer au navigateur de l'utilisateur.

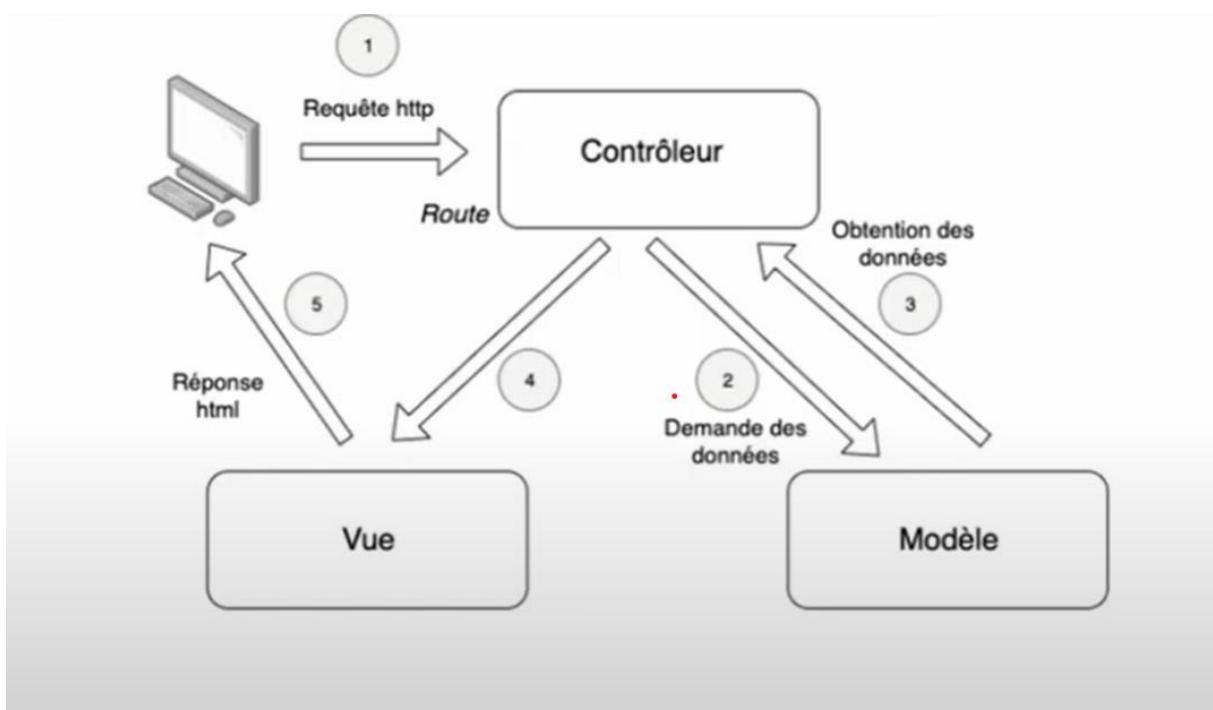


Figure 17:Le model MVC

b) PHP Orienté Objet :

PHP orienté objet (PHP OO) est une approche de programmation dans le langage de programmation PHP qui repose sur les concepts de la programmation orientée objet (POO).



Figure 18:Logo PHP

c) Bootstrap :

Bootstrap est un Framework développé par l'équipe du réseau social Twitter. Proposé en open source (sous licence MIT), ce Framework utilisant les langages HTML, CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement. Ce Framework est pensé pour développer des sites avec un design responsive, qui s'adapte à tout type d'écran, et en priorité pour les smartphones. Il fournit des outils avec des styles déjà en place pour des typographies, des boutons, des interfaces de navigation et bien d'autres encore. On appelle ce type de Framework un "Frontend Framework".



Figure 19:Logo Bootstrap

3.4. Principales interfaces graphiques :

L'application Mini Blog se compose de deux parties principales ; Une partie espace vitrine pour les utilisateurs qui sera visible par tous les internautes, et une partie sécuriser (les services) pour les utilisateurs.

3.4.1. Page Home :

Ci-joint la première interface qui apparaît à l'internaute dans notre site web Mini Blog et qui définir notre service

GESTION DE BLOG

La gestion de BLOG est un processus organisé visant à planifier, exécuter, surveiller et clore un ensemble d'activités coordonnées pour atteindre un objectif spécifique dans les contraintes de temps, de coût et de qualité. Elle implique la définition claire des objectifs du projet, la répartition des tâches, l'allocation des ressources, la communication efficace, et la résolution proactive des problèmes.



Figure 20:Page Home

Our Services

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration



PROJET

Gérez efficacement vos projets en créant, consultant et mettant à jour les détails. Le service permet une gestion complète des projets, de leur création à leur suppression, offrant une visibilité totale sur chaque initiative.



TACHE

Simplifiez la gestion des tâches associées à vos projets. Créez, suivez et mettez à jour les tâches en toute simplicité. Optimisez votre flux de travail en accédant rapidement aux informations essentielles.



DEVELOPPEUR

Gérez votre équipe de développement en ajoutant, consultant et mettant à jour les profils des développeurs. Ce service offre une gestion centralisée des ressources humaines, facilitant le suivi des compétences et la collaboration au sein de l'équipe.

Address
Info
Links

Figure 21:Les Services

3.4.2. Interface des Taches :

Cette espace a un accès juste pour les utilisateurs et il n'affiche pas pour les internautes : C'est un outil de sécurité avec « Access control »

```
access_control:
    - { path: '^/admin', roles: ROLE_ADMIN }
    - { path: '^/profil', roles: ROLE_USER }
    - { path: '^/developpeur', roles: ROLE_USER }
    - { path: '^/projet', roles: ROLE_USER }
    - { path: '^/tache', roles: ROLE_USER }
```

Figure 22 : Access control

Pour bénéficier à ce service là on doit faire l'authentification

Please sign in

Email

Password

Sign in

Address	Info	Links
Tunisia,Tunis nourhenjlassi79@gmail.com +216 23 133 944 +216 24 044 301	necessary, making this the first true generator on the Internet. It uses a dictionary of over 200 Latin words, combined with a handful	Tache Projet developpeur

200 ↗ @app_login 61 ms 4.0 MB ⚙ n/a ⏱ 7 ms

Figure 23:Page Authentication

Après l'authentification on peut voir la liste des tâches, ajouter, modifier, ou supprimer L'authentification en tant que admin « Rôle Admin »

- La page tâche a une relation ManyToOne avec Page Projet
- La page tâche a une relation ManyToOne avec Page développeur
- L'admin a un accès de modifier les tâches or que l'utilisateur n'a pas l'accès de modifier les tâches

Mini Blog

HOME TACHE DEVELOPPEUR PROJET LOGIN LOGOUT REGISTER

Tâche

ID	Reference	Description	Estimation	DateLivraison	Etat	CreatedAt	Projet	Développeur	actions
9	R25H	bienvenue	2	2024-05-04		2025-01-11 12:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit
16	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit
18	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit
35	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit
38	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit
40	YHG5J	bonjour à tous	5	2025-02-05	1	2025-01-01 00:00:00	projet1	jlassi nouhen	show edit
42	HYF5H	lol	7	2025-12-25	1	2022-01-01 00:00:00	projet2	jlassi nouhen	show edit

Create new

Logged in as nourhenjlassi79@gmail.com
 Authenticated Yes
 Roles ROLE_ADMIN + j.more
 Inherited Roles none
 Token class PostAuthenticationToken
 Firewall name main
 Actions Logout

https://127.0.0.1:8000/_profiler/a7ad40?panel=security nourhenjlassi79@gmail.com ⏱ 22 ms ⏱ 6 in 11.81 ms

Figure 24:Page Tâche

- L'admin peut modifier ou supprimer les taches

Id	9
Reference	R25H
Description	bienvenue
Estimation	2
DateLivraison	2024-05-04
Etat	2025-01-11 12:00:00
projet	projet2
developpeur	jlassi nouhen

[back to list](#) [edit](#)

[Delete](#)

200 @app_tache_show 143 ms 6.0 MiB nourhemjassi79@gmail.com 15 ms 4 in 8.92 ms sf Server sf 6.4.2

Figure 25:Page Edit

Create new Tache

Reference

Description

Estimation

Date livraison
 jj/mm/aaaa

Etat

Created at
 Jan 1 2019

sf 6.4.2

Figure 26:Ajout Tache

La même fonctionnalité pour les deux autres services Projet et développeur, on peut ajouter, modifier, supprimer et consulter.

Mini Blog

HOME TACHE DEVELOPPEUR PROJET LOGIN LOGOUT REGISTER

Create new Projet

Libelle

Description

Save

[back to list](#)

Address
Tunisia,Tunis

Info
necessary, making this the first true generator on the Internet. It uses a

Links
Tache

200 @app_projet_new 70 ms 4.0 MiB ⏺ 1 ⏻ 2 ⏻ nourhenjassi79@gmail.com ⏻ 12 ms ⏻ 1 in 1.07 ms ⏻ g Server ⏻ 6.4.2 x

Figure 27:Page Projet

Mini Blog

HOME TACHE DEVELOPPEUR PROJET LOGIN LOGOUT REGISTER

Create new Developpeur

Numero

Nom

Prenom

Niveau

Figure 28:Page développeur

Si vous n'avez pas un compte vous pouvez créer un compte avec l'interface registre :

Mini Blog

HOME TACHE DEVELOPPEUR PROJET LOGIN LOGOUT REGISTER

Register

Email

Password

Agree terms

Register **Login**

Address	Info	Links
Location Tunisia,Tunis nourhenjlassi79@gmail.com +216 23 133 944 +216 24 044 301	necessary, making this the first true generator on the Internet. It uses a dictionary of over 200 Latin words, combined with a handful	Tache Projet developpeur

Figure 29:Page Registre

Après la création de compte et faire l’authentification en tant qu’un utilisateur :

Voici la page tache avec :

- ROLE : User
- L’utilisateur peut ajouter, consulter et supprimer mais n’a pas le droit de modifier une tache grâce à la fonction « is_granted »

```

<td>
  <a href="{{ path('app_tache_show', {'id': tache.id}) }>show</a>
  {% if is_granted('ROLE_ADMIN') %}
    <a href="{{ path('app_tache_edit', {'id': tache.id}) }>edit</a>
  {% endif %}
</td>

```

Figure 30:La fonction granted

Mini Blog

HOME TACHE DEVELOPPEUR PROJET LOGIN LOGOUT REGISTER

Tache

ID	Reference	Description	Estimation	DateLivraison	Etat	CreatedAt	Projet	Developpeur	actions
9	R25H	bienvenue	2	2024-05-04		2025-01-11 12:00:00	projet2	jlassi nouhen	show
16	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show
18	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show
35	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show
38	HYF5H	HELLO	5	2024-05-02	1	2019-01-13 08:00:00	projet2	jlassi nouhen	show
40	YHG5J	bonjour à tous	5	2025-02-05	1	2025-01-01 00:00:00	projet1	jlassi nouhen	show
42	HYF5H	lol	7	2025-12-25	1	2022-01-01 00:00:00	projet2	jlassi nourhen	show

Create new

Logged in as maleekks@gmail.com
 Authenticated Yes
 Roles ROLE_USER
 Inherited Roles none
 Token class PostAuthenticationToken
 Firewall name main
 Actions Logout

https://127.0.0.1:8000/_profiler/03c2067panel=security maleekks@gmail.com 43 ms 6 in 12.14 ms Server 6.4.2 ×

Figure 31:Page Tache /User

Conclusion :

Au cours de ce chapitre, j'ai présenté l'environnement matériel et logiciel que j'ai utilisé pour la réalisation de mon projet ainsi que quelques interfaces graphiques de l'application Mini Blog

Conclusion générale

L'Institut Supérieur des Études Technologiques de Bizerte m'a offert une formation particulièrement enrichissante en développement des systèmes d'information, encadrée par une équipe pédagogique compétente et dévouée. Un élément clé de cette formation est le stage de perfectionnement obligatoire d'une durée d'un mois, offrant une occasion unique de mettre en pratique les connaissances académiques acquises au sein de l'ISET.

Durant ce mois de stage, j'ai eu l'opportunité de mettre en œuvre mes connaissances académiques dans le domaine du développement des systèmes d'information, ainsi que dans la conception UML et la modélisation de bases de données. Cette expérience m'a non seulement permis d'appliquer mes compétences techniques, mais elle m'a également enseigné l'importance du respect des horaires de travail, de l'intégration au milieu professionnel, et de la découverte de nouvelles plateformes de gestion de projet.

Travailler aux côtés d'une équipe de développeurs hautement compétents a été une expérience formatrice. Bien que la période d'un mois ne soit pas étendue, chaque minute a été exploitée au maximum pour développer mes compétences et mon esprit. Cette expérience m'a grandement satisfait, offrant une immersion précieuse dans le monde professionnel et contribuant de manière significative à l'enrichissement de mes connaissances.

Bibliographie et Nétographie

- (1) <https://youtu.be/xDKF1taRRmM>
- (2) Free Logo Maker - Get Custom Logo Designs in Minutes | Looka
- (3) WampServer, la plate-forme de développement Web sous Windows - Apache, MySQL, PHP
- (4) Edge Logo 2019 - Microsoft Edge — Wikipédia (wikipedia.org)
- (5) Mysql - Recherche (bing.com)
- (6) Le logiciel de modélisation StartUml – Très Facile (tresfacile.net)
- (7) StarUML PNG - Recherche (bing.com)
- (8) Qu'est-ce que Symfony et quels sont ses avantages ? (adimeo.com)
- (9) bootstrap definition - Recherche Images (bing.com)
- (10) Microsoft Edge — Wikipédia (wikipedia.org)
- (11) Qu'est-ce que Visual Studio Code? - Caractéristiques et avantages - Portée et carrière (education-wiki.com)
- (12) Diagramme de classes UML : définition | Lucidchart
- (13) C'est quoi Bootstrap — Tout ce que vous devez savoir (hostinger.fr)
- (14) Les diagrammes de cas d'utilisation UML | Lucidchart