

Rapport du projet I

Conception et Réalisation d'une application web de réseautage des cinémas au Maroc

« *Dream On Screen* »

Réalisé par :

AFEJJAY Abir
ANOUK Oumnia
EL ANSARI Ilias
EL HAJJI Safae

HARGAL Youssef
ILLAOUI Houssam
REZOUK Salim

Encadré par :

Mme. TIKITO Kaoutar
Mme. ZAYDI Hayat
Mme. ZRIRA Nabila

Membres du jury :

Mr. TAJINI Reda
Mme. TIKITO Kaoutar
Mme. ZRIRA Nabila

Remerciements

Nous tenons à exprimer nos vifs remerciements à toute personne ayant contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce travail.

Nous souhaitons adresser nos remerciements les plus sincères à notre professeur encadrante, Madame **TIKITO Kawtar**, pour ses conseils avisés et pour sa supervision éclairée tout au long de cette période.

Nous tenons également à remercier Madame **ZAYDI Hayat** qui, en tant qu'encadrante du projet, s'est toujours montrée à l'écoute, son aide était précieuse ainsi que le temps qu'elle nous a consacré.

Un merci bien particulier adressé également à notre encadrante Madame **ZRIRA Nabila** pour son aide constant, ses conseils efficaces, ses directives, son suivi et ses orientations.

Finalement, nous présentons notre reconnaissance à toute l'équipe pédagogique de l'Ecole Nationale Supérieure des Mines de Rabat (ENSMR) qui nous a aidé à acquérir les compétences nécessaires pour réaliser ce projet.

Merci à toutes et à tous.

Résumé

Dans le cadre du projet1 réalisé par les élèves ingénieurs de 2ème année de l'Ecole National Supérieure des Mines de Rabat, département informatique, nous avons développé une application web Dream On Screen qui rassemble un réseau des cinémas au Maroc en offrant un ensemble de services aux clients qui seront traités et expliqués par le présent rapport.

La création d'une telle plateforme exige l'étude des besoins, l'analyse et la conception, et puis avoir une idée précise sur les différentes nouvelles technologies qui nous ont mené à réaliser notre projet.

Pour la réalisation de notre application, nous avons eu recours à plusieurs moyens matériels et logiciels notamment : HTML, CSS, JavaScript, PHP et MySQL.

Abstract

Within the context of the project1 carried out by the 2nd year engineering students of the Ecole National Supérieure des Mines de Rabat, computer science department, we have developed a web application Dream On Screen which gathers a network of cinemas in Morocco by offering a set of services to the customers which will be treated and explained by this report.

Our project was divided into 2 phases. The 1st phase was dedicated to the market study and the conceptual analysis, the 2nd phase was based on the choice of the working tools in order to start the development of our website.

For the realization of our application, we have used several hardware and software tools, such as: HTML, CSS, JavaScript, PHP and MySQL.

Liste des abréviations

HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
PHP	Hypertext Preprocessor
UML	Unified Modeling Language
SQL	Structured Query Language

Table des figures

Figure 1 : Diagramme de Gantt.....	11
Figure 2 : Diagramme des cas d'utilisation Global.....	14
Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation de système de gestion des films	15
Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation de système de gestion de réservation	15
Figure 5 : Diagramme de classe	16
Figure 6 : Diagramme des séquences « Gestion de la réservation »	17
Figure 7 : Diagramme de séquence : « Gestion de fidélité »	18
Figure 8 : Diagramme de séquence : « Gestion des réclamations ».....	18
Figure 9 : Architecture MVC	19
Figure 10 : Page d'accueil (Menu).....	26
Figure 11 : Page d'accueil (Meilleur choix du jour).....	26
Figure 12 : Page d'accueil (Actualités).....	27
Figure 13 : Page d'accueil (barre de recherche)	27
Figure 14 : Page d'accueil (Pied de la page).....	28
Figure 15 : Barre d'authentification	28
Figure 16 : Barre d'utilisateur.....	29
Figure 17 : Chercher un film pour réserver son ticket	30
Figure 18 : Choix de film, ville et date.....	30
Figure 19 : Choix du cinéma et d'horaire	31
Figure 20 : Choix de place	31
Figure 21 : MEGARAMA.....	32
Figure 22 : MEGARAMA (Localisation)	32
Figure 23 : MEGARAMA (Commentaires).....	33
Figure 24 : MEGARAMA (Films).....	33
Figure 25 : Page de TOM & JERRY.....	34
Figure 26 : TOM & JERRY (Descriptif)	34
Figure 27: Base de données Films.....	35
Figure 28 : TOM & JERRY (Réservation)	35
Figure 29 : Carte des cinémas qui vont diffuser le film	36
Figure 30 : Commentaires sur le film.....	36

Table des matières

Résumé	2
Abstract	3
Liste des abréviations	4
Table des figures	5
Table des matières	6
Introduction générale.....	8
Chapitre 1 : Présentation Générale.....	9
1. Mise en contexte	10
2. Objectifs	10
3. Planification (Diagramme de Gantt)	11
4. Méthodologie de travail	11
Chapitre 2 : Modélisation et Outils	13
1. Diagrammes de cas d'utilisation	14
1.1. Identification des acteurs	14
1.2. Le diagramme de cas d'utilisation global.....	14
1.3. Les diagrammes des cas d'utilisation détaillé	15
1.3.1. Diagramme des cas d'utilisation cinéma	15
1.3.2. Diagramme des cas d'utilisation client	15
2. Modélisation conceptuelle des données	16
2.1. Diagramme de classes	16
3. Diagrammes de séquences	17
3.1. Diagramme de séquence : « Gestion de la réservation »	17
3.2. Diagramme de séquence : « Gestion de fidélité »	17
3.3. Diagramme de séquence : « Gestion des réclamations »	18
4. L'architecture MVC	19
5. Environnement de réalisation	20
Chapitre 3 : Réalisation	24
1. Charte graphique	25
1.1. Arrière-plan et texte	25
1.2. Usage des couleurs	25
2. Présentation des interfaces	25
2.1. Page d'accueil	25
2.2. Pages de réservation	29



2.2.1. Etape 1 : Quoi, Où et Quand ?	29
1.1.1. Etape 2 : Choisir une place	31
2.3. Page consacrée au cinéma	31
2.4. Page consacrée au film	34
Conclusion	37

Introduction générale

Le Maroc fait perdurer une présence significative dans le domaine délicat et exigeant de la production cinématographique et à une volonté affirmée d'exploiter les énormes potentialités de l'image et de l'industrie cinématographique dans la valorisation du Maroc et de ses spécificités socioculturelles. Les projets structurants actuels dans le secteur portent sur le maintien et le renforcement du rôle didactique et socioculturel du cinéma dans la cité, en réconciliant le public avec le cinéma via une politique volontariste d'édification de multiplexes.

Cependant, l'exploitation des salles des cinémas au Maroc vit une crise profonde, en raison essentiellement de la fermeture à cause de la pandémie COVID 19, et la baisse de la fréquentation des salles classiques encore en activité. Pour remédier à cette situation, la solution optimale que nous proposons va encourager les gens, en leurs offrant une variété des choix et des propositions pour fréquenter les cinémas de plus en plus.

Dans le premier chapitre, nous mettons l'accent sur le cadre général de notre application Dream On Screen. Ensuite nous étudions la problématique, puis nous proposons une solution qui répond à nos objectifs et après nous présentons notre plan de travail. Dans le deuxième chapitre, nous allons nous focaliser sur la modélisation de notre solution, ainsi nous présentons une étude technique où nous décrivons l'environnement de réalisation et par la suite nous évoquons les justifications des différents choix techniques. Dans le troisième chapitre, nous allons montrer les différentes fonctionnalités de notre application à travers des captures d'écran.

Chapitre 1 : Présentation Générale

Introduction

A cause des plateformes de streaming et de la crise sanitaire Covid, les cinémas au Maroc sont désertés. La mise entre parenthèses de la vie pendant presque une année a réveillé chez les gens cette envie de retrouver leur vie d'auparavant, de passer et de profiter bien de leur temps dehors. Par conséquent, ceci va renforcer de plus la culture de fréquentation des cinémas, et en parallèle, notre projet qui consiste à créer un réseau des cinémas au Maroc en offrant plusieurs services aux clients.

1. Mise en contexte

Le cinéma est certes un monde merveilleux et vaste. Il nous permet de s'évader du monde réel plein des tâches à accomplir et de rencontrer un monde rempli d'aventures, d'expériences, d'excitation et de suspense. La majorité des personnes sont fascinées par cet art et préfèrent de loin assister à un film au cinéma qu'à rester immobile devant leur écran à la maison. L'obstacle qui se pose est le suivant : **Comment peut-on savoir les films disponibles, les cinémas à proximité, les offres et réserver sans avoir besoin de se déplacer ?**

C'est dans ce contexte que plusieurs plateformes ont réussi à fournir aux gens soit la description des films, soit la diffusion des bandes d'annonce, etc. Mais malheureusement, aucune de ces plateformes n'offrent toutes les fonctionnalités susmentionnées à la fois, en plus d'autres facilités.

Dans ce cadre et vu l'intérêt croissant de vouloir améliorer notre esprit créatif en tant que futurs ingénieurs, notre équipe s'engage à développer un site web nommé « DREAM ON SCREEN » offrant un ensemble de services qui seront traités et expliqués par le présent rapport.

2. Objectifs

L'objectif principal de DREAM ON SCREEN est de créer un réseau des cinémas au Maroc en rassemblant une variété des services qui permet de réaliser les opérations suivantes :

- Vivifier le secteur cinématographique dans notre pays.
- Servir les cinéphiles.
- Créer une plateforme qui met en interaction l'administrateur, le cinéma et le client.
- Encourager les gens à fréquenter les cinémas tout en facilitant la tâche de réservation à distance, en choisissant les places (standard ou bien VIP), en offrant des promotions et en profitant d'une carte de fidélité.

3. Planification (Diagramme de Gantt)

Le diagramme de Gantt est un outil particulièrement utile dans des contextes de gestion de projet, afin de donner une idée temporelle des diverses missions et tâches au sein d'un projet.

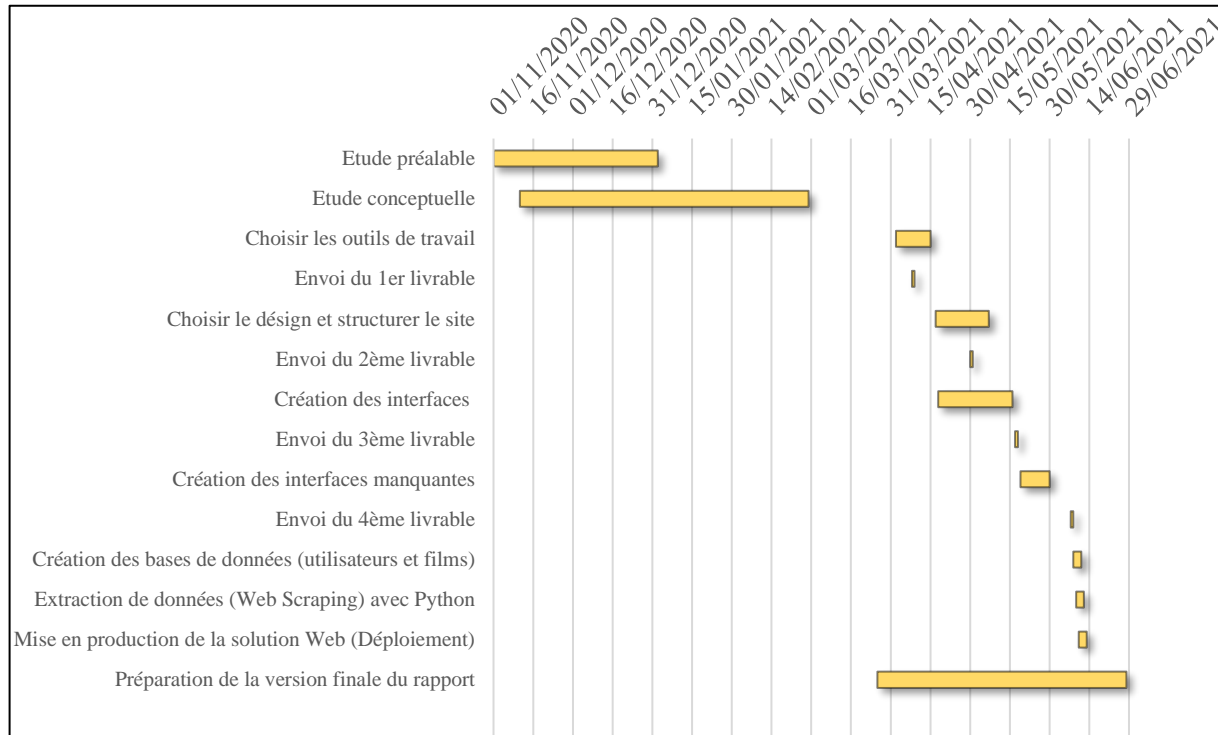


Figure 1 : Diagramme de Gantt

4. Méthodologie de travail

La clé principale de la réussite d'un projet est un bon planning. En effet, le planning aide à bien subdiviser le travail et séparer les tâches à réaliser. Le travail sur notre projet s'est étalé sur les phases ci-dessous qui montrent le planning que nous avons adapté pour mener à bien notre réalisation des différentes parties du projet.

- **La première phase :** Nous avons fait une étude préalable pour élaborer et préparer la mise en contexte du projet.
- **La deuxième phase :** Nous avons procédé la modélisation en utilisant l'UML afin de spécifier toutes les fonctionnalités de notre application web
- **La troisième phase :** Nous avons choisi les outils adéquats pour la réalisation d'un site web dynamique et interactif qui répond à nos attentes.
- **La quatrième phase :** Nous avons développé notre site web.

Conclusion

Dans ce premier chapitre, nous avons identifié la problématique attachée à notre étude afin de préciser nos objectifs à atteindre. En effet, cette partie constitue une étape essentielle dans les différentes phases du projet. Dans le chapitre qui suit, nous allons traiter la phase de conception qui est indispensable dans la réalisation de tous les projets.

Chapitre 2 : Modélisation et Outils

Introduction

La modélisation consiste à créer une représentation claire et cohérente des données manipulées dans le système d'information. Elle comporte deux composantes, l'analyse, qui signifie l'étude du problème et la conception, soit la mise au point d'une solution au problème.

Cette section, sera présentée comme suit : nous commençons par identifier les acteurs et les diagrammes des cas d'utilisation, puis nous présentons le diagramme de classes, ensuite les diagrammes de séquences et enfin nous menons une étude technique où nous décrivons les outils et l'environnement de travail utilisées dans la réalisation de notre projet.

1. Diagrammes de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation nous permettent de représenter les fonctions de notre système du point de vue de l'utilisateur.

1.1. Identification des acteurs

Client : c'est un utilisateur de l'application/acteur. Il crée un compte pour accéder à notre application afin de savoir toutes les actualités concernant les films et les cinémas qui lui plaisent.

Responsable cinéma : c'est un acteur principal/utilisateur qui essaie de gérer tout ce qui concerne les informations nécessaires sur son cinéma relatives aux films (horaires, les dernières actualités et informations), promotions, filiales et sondages.

Admin : c'est le gérant du système. Il traite les plaintes des utilisateurs (les valider ou les rejeter) et il maintient les conditions d'utilisations, les règles de confidentialité et de sécurité.

1.2. Le diagramme de cas d'utilisation global

Dans cette partie, nous précisons les fonctionnalités dans un diagramme global de cas d'utilisation.

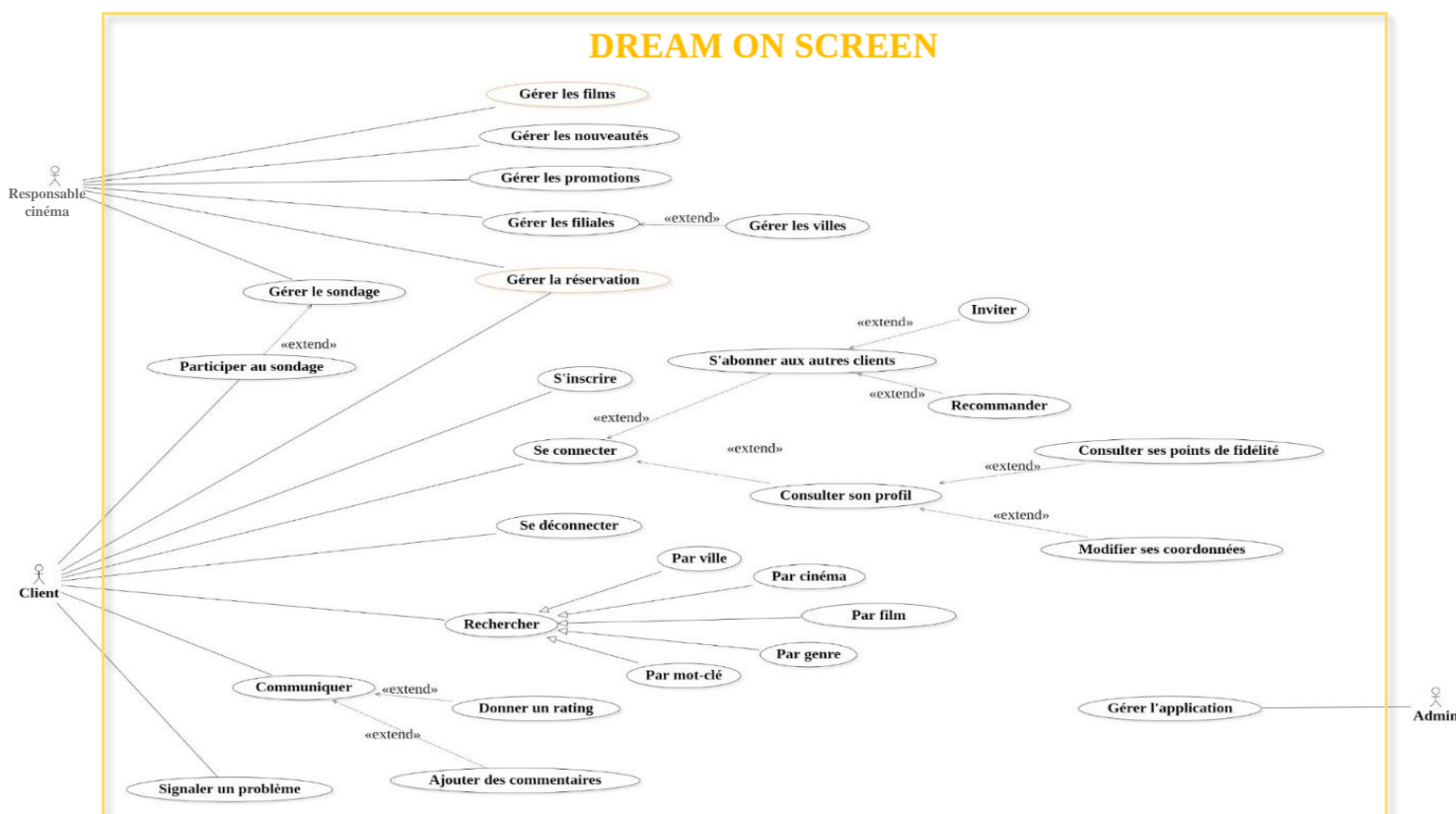


Figure 2 : Diagramme des cas d'utilisation Global

1.3. Les diagrammes des cas d'utilisation détaillé

Dans cette partie, nous traitons quelques fonctionnalités pour chaque acteur impliqué dans le système.

1.3.1. Diagramme des cas d'utilisation cinéma

Dans ce diagramme, nous présentons d'une façon détaillée le système de gestion des films.

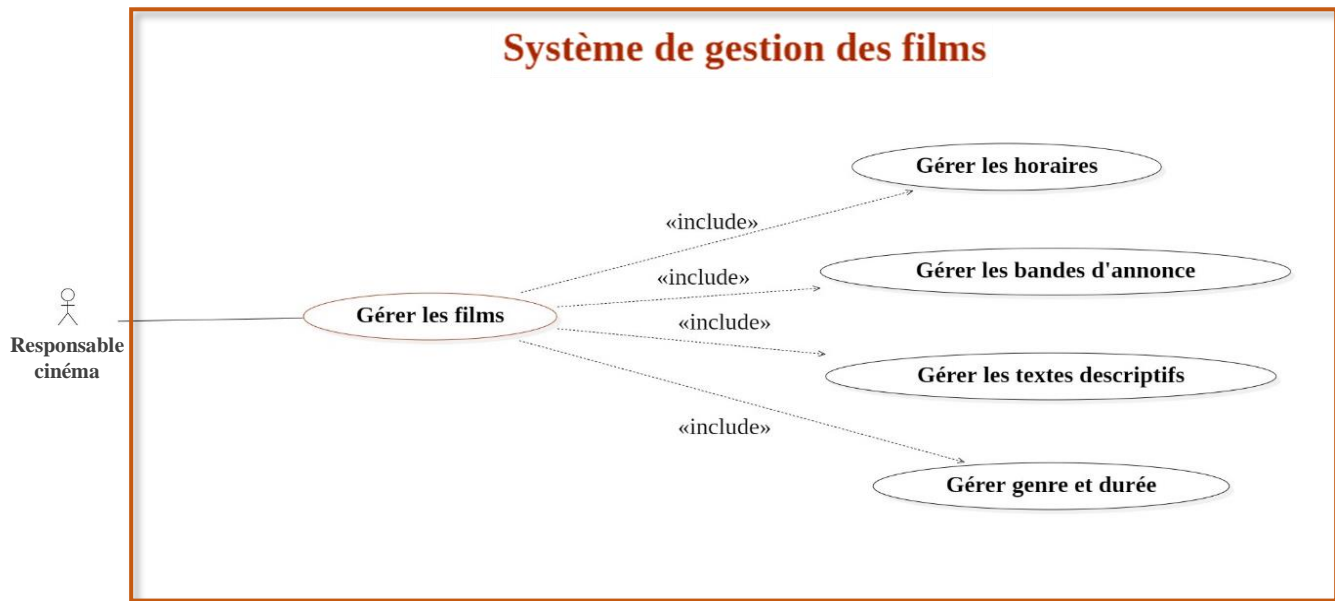


Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation de système de gestion des films

1.3.2. Diagramme des cas d'utilisation client

Dans ce diagramme, nous présentons d'une façon détaillée le système de gestion de réservation.

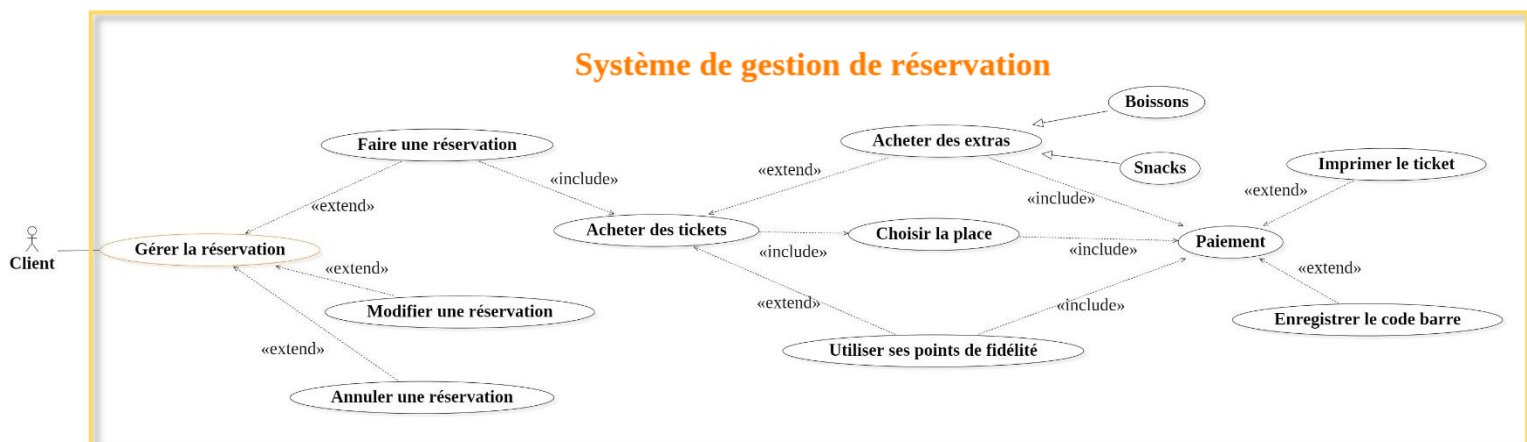


Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation de système de gestion de réservation

2. Modélisation conceptuelle des données

La modélisation conceptuelle des données permet de dégager l'ensemble des données manipulées en vue d'élaborer le diagramme de classes. En effet, ce dernier donne une vue statique du système. Il s'agit donc d'une représentation des données du champ de l'étude ainsi que le lien sémantique entre ces données, facilement compréhensible, permettant de décrire le système d'information à l'aide des concepts proposés par le modèle UML.

2.1. Diagramme de classes

La figure ci-dessous représente toutes les informations telles que les classes, les méthodes, les associations et les propriétés.

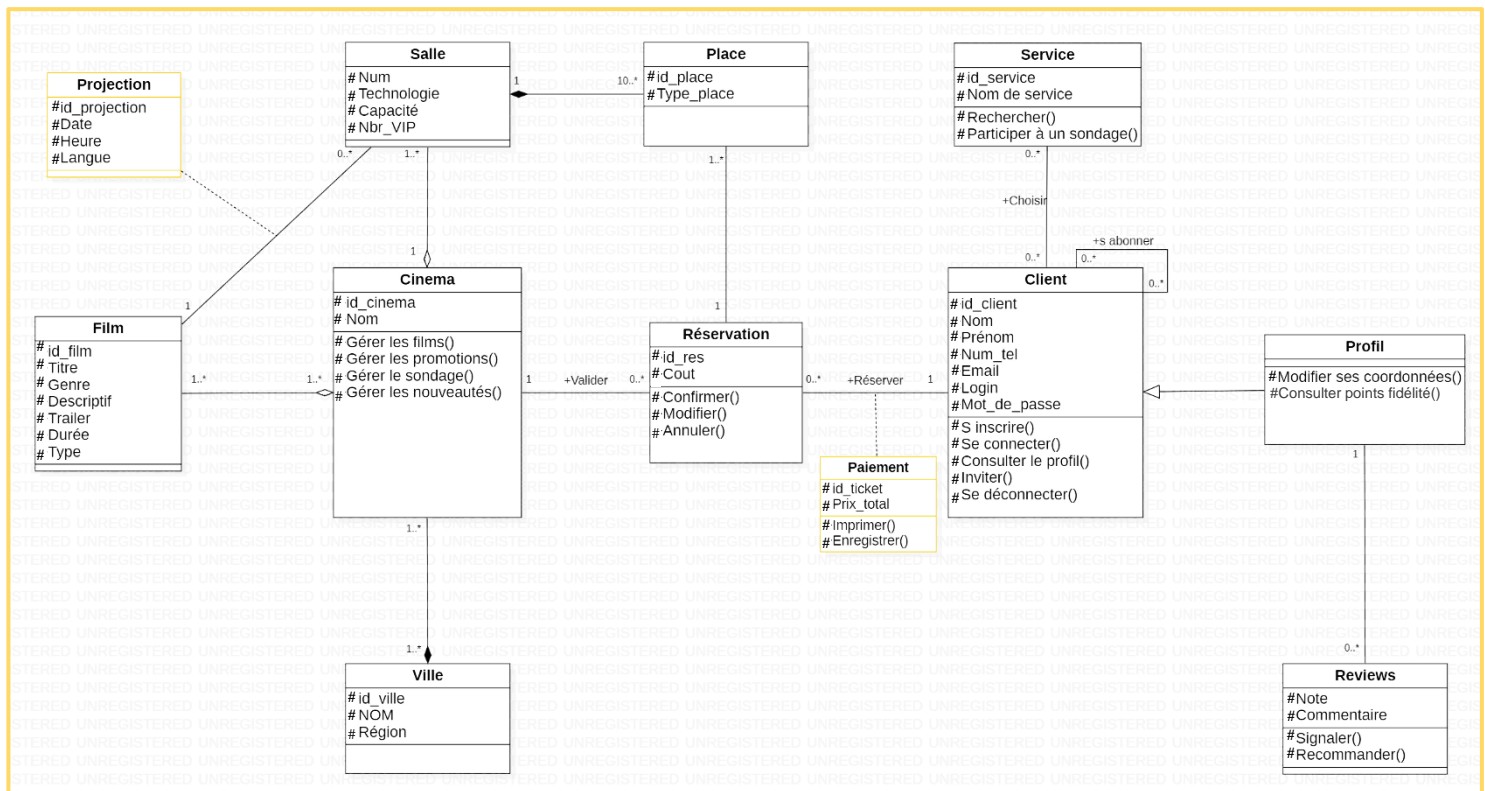


Figure 5 : Diagramme de classe

3. Diagrammes de séquences

Les diagrammes de séquences permettent de décrire **comment** les éléments de notre système interagissent entre eux et avec les acteurs, en indiquant la chronologie des séquences.

3.1. Diagramme de séquence : « Gestion de la réservation »

Le diagramme de séquence « Gestion de la réservation » présente le séquencement des interactions entre Client, Système et Cinéma, ainsi que le processus de demande d'une réservation.

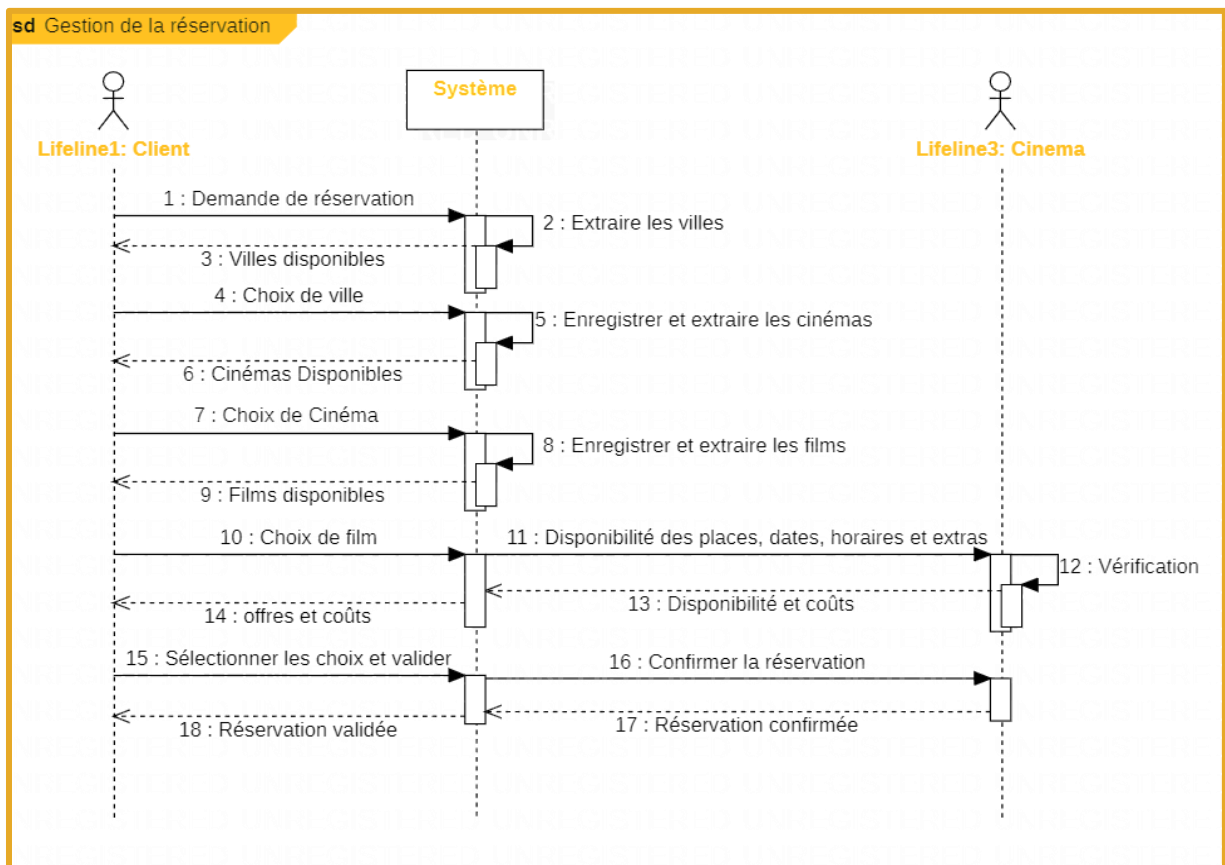


Figure 6 : Diagramme des séquences « Gestion de la réservation »

3.2. Diagramme de séquence : « Gestion de fidélité »

Le diagramme de séquence « Gestion de fidélité » présente le séquencement des interactions entre Client, Système et Cinéma, pour bénéficier des points de fidélité accumulés.

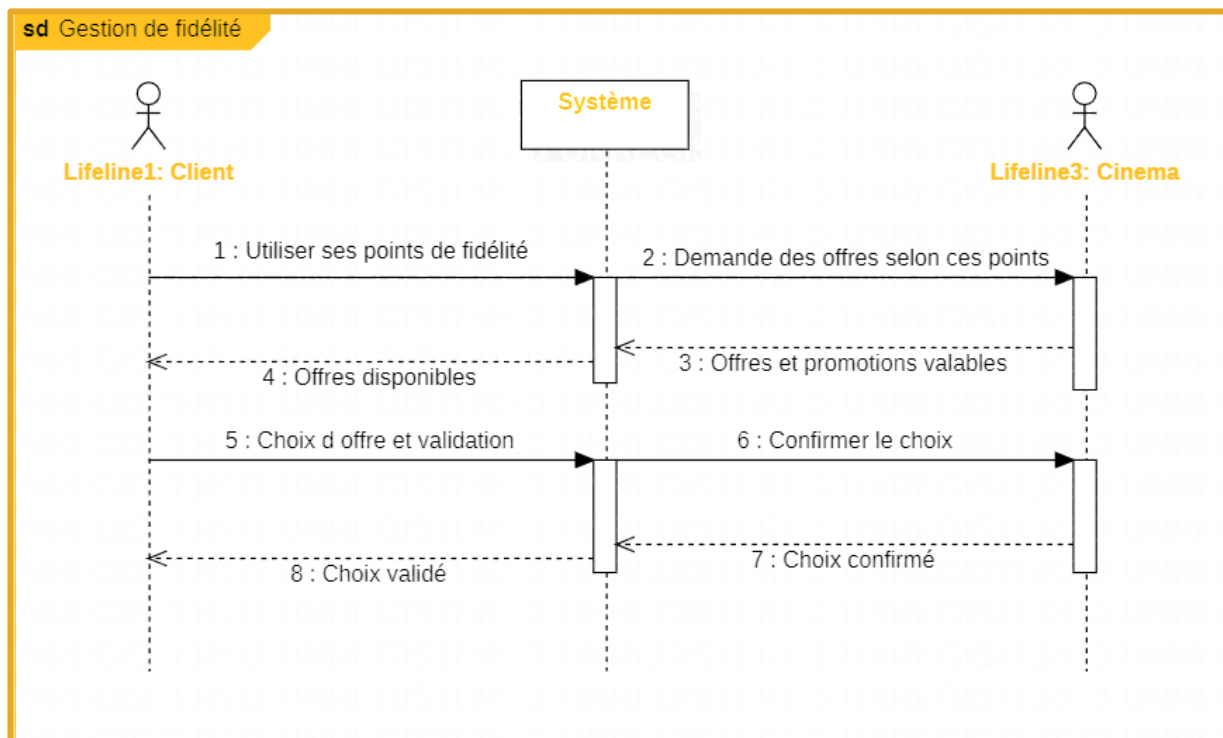


Figure 7 : Diagramme de séquence : « Gestion de fidélité »

3.3. Diagramme de séquence : « Gestion des réclamations »

Le diagramme de séquence « Gestion des réclamations » présente le séquençement des interactions entre Client, Système et Admin, afin de recevoir les réclamations.

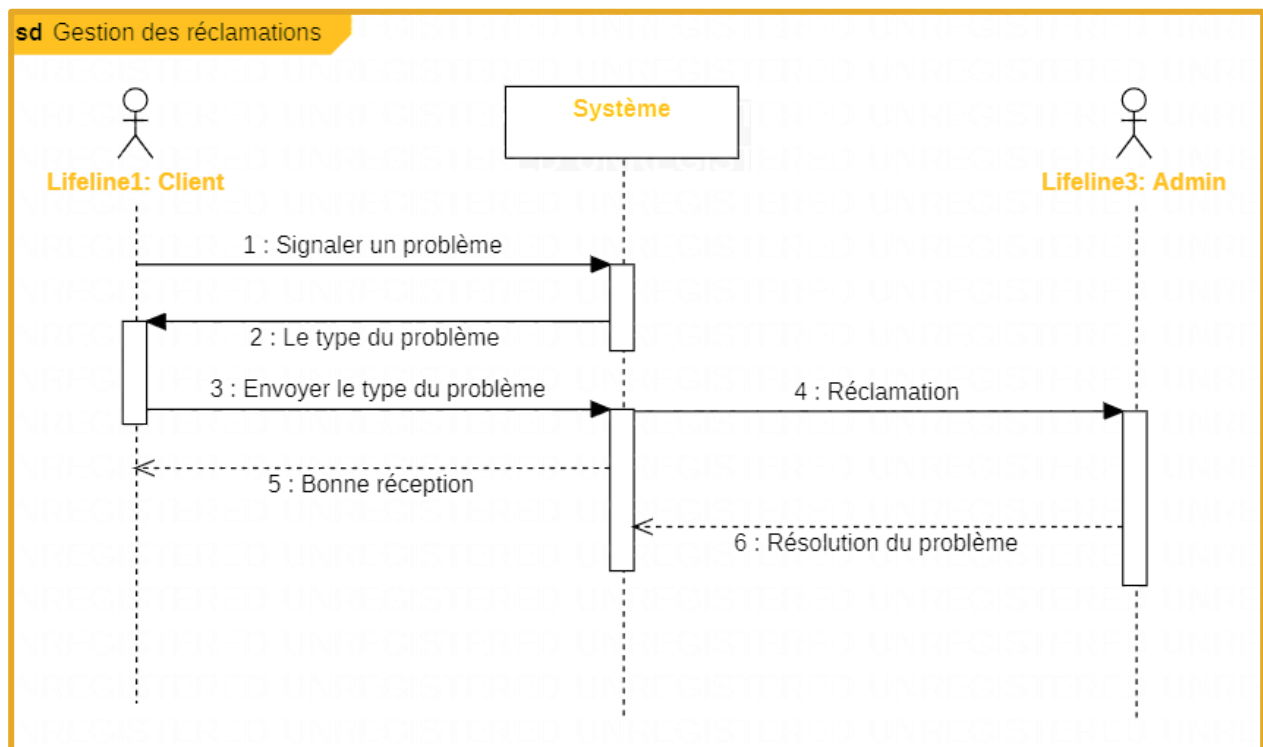


Figure 8 : Diagramme de séquence : « Gestion des réclamations »

4. L'architecture MVC

L'architecture Modèle/Vue/Contrôleur (MVC) est une façon d'organiser une interface graphique d'un programme. Elle consiste à distinguer trois entités qui sont le modèle, la vue et le contrôleur ayant chacun un rôle précis dans l'interface.

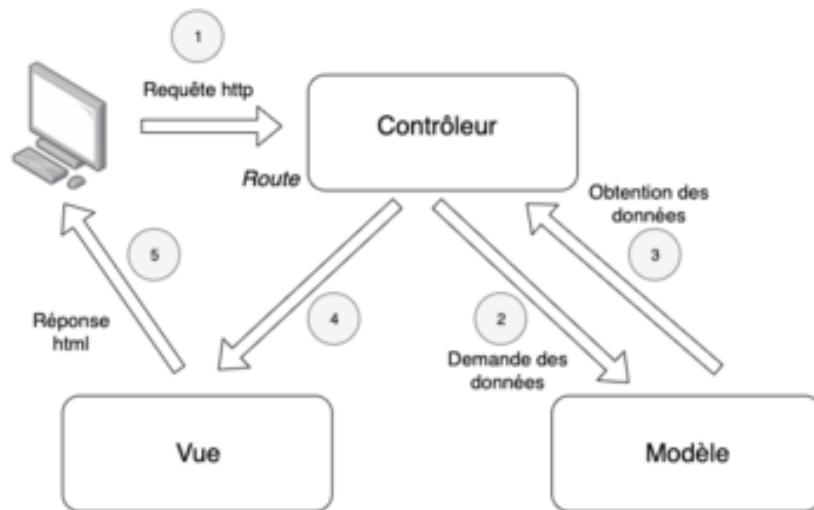


Figure 9 : Architecture MVC

- **Modèle** : accès et modification des données Le modèle définit les données utilisées par l'application. En effet, c'est ici que le lien se fera entre l'application et la base de données. Ces données pourront être mises à jour dans le contrôleur et affichées au niveau de la vue.
- **Vue** : interface utilisateur La vue fait l'interface avec l'utilisateur. Sa première tâche est d'afficher les données qu'elle a récupérées auprès du modèle. Sa seconde tâche est de recevoir toutes les actions de l'utilisateur (clic de souris, sélection d'une entrée, boutons, ...). Ces différents événements sont envoyés au contrôleur.
- **Contrôleur** : gestion des événements et synchronisation Le contrôleur est chargé de la synchronisation du modèle et de la vue. Il reçoit tous les événements de l'utilisateur et enclenche les actions à effectuer. Si une action nécessite un changement de données, le contrôleur demande la modification des données au modèle et ensuite avertit la vue que les données ont changé pour que celle-ci se mette à jour.

5. Environnement de réalisation

Dans la partie suivante, nous avons eu recours à plusieurs outils, langages, technologies et Framework pour développer cette application web :



HTML s'agit d'un format de données utilisé dans l'univers d'Internet pour la mise en forme des pages Web.

- HTML permet de gérer la manière dont le contenu des pages Web va s'afficher sur un écran.
- HTML facilite la réalisation de lien d'un serveur à un autre ainsi que l'établissement des liaisons directes entre éléments (texte, image...) de documents différents.



CSS est un langage permettant de mettre en forme des pages web (HTML ou XML). Il s'occupe de la mise en forme et de la mise en page.

- CSS permet de bien contrôler l'apparence et la disposition des pages web.
- Une plus grande cohérence lors de la conception du site.
- Le code sera plus léger.



JavaScript est un langage de Script orienté objet inventé en 1995 ! Ce langage de programmation historique dans le monde du web, permet de créer des sites interactifs (coté front), des applications mobiles (iOS et Android) et des applications côté serveur extrêmement réactives !

- La popularité de ce langage permet un apprentissage facilité, grâce notamment aux nombreuses ressources que l'on peut trouver sur Internet.
- La communauté de développeurs est immense.

- Le JavaScript est le langage le plus utilisé, avec le plus de contributeurs sur GitHub, sur tous types d'entreprises dans toutes les régions du monde.



PHP :

PHP Hypertext Preprocessor est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML. Parmi les concurrents de PHP, on peut citer ASP .NET, JAVA, Ruby on Rails ... Les avantages de PHP :

- « Le PHP est plus performant que JAVA », a déclaré Bertrand Bigay PDG de Cityvox, en ajoutant « ils ont calculé qu'une page s'affiche douze fois plus vite en PHP ».
- PHP est un langage facile à apprendre.
- PHP est gratuit.
- PHP se combine très bien avec MySQL.



MYSQL :

MySQL est donc un Système de Gestion de Bases de Données Relationnelles qui utilise le langage SQL. C'est un des SGBDR les plus utilisés. Cette application web a besoin de plusieurs données pour bien tourner comme les données et prospects des clients, différentes réservations effectuées, etc.

Donc, on a décidé d'utiliser MYSQL, ce choix est pris pour plusieurs raisons parmi eux :

- Sa popularité est due en grande partie au fait qu'il s'agit d'un logiciel open source, ce qui signifie que son code source est librement disponible et que quiconque en ressent l'envie et/ou le besoin peut modifier MySQL pour l'améliorer ou l'adapter à ses besoins.
- Sa rapidité et sa sécurisation en font un outil idéal pour les applications internet.
- C'est un SGBD relationnel.



Bootstrap :

Bootstrap est une bibliothèque contenant les codes des langages suivants : HTML5, CSS3 et JavaScript. C'est un projet open-source qui permet de créer des applications web qui s'adaptent aux écrans des PC, tablettes et smartphones grâce à son système de grille flexible et extensible.

Il fournit des composants graphiques tels que les boutons, les libellés, les icônes, les formulaires, les miniatures, les outils de navigation et autres éléments interactifs pour garnir l'interface d'un site web.

- La prise en main de Bootstrap est facile et rapide, Il fait gagner un temps considérable.
- C'est un projet placé sous licence open-source qui a une importante communauté très active. Elle propose régulièrement plusieurs autres composants très intéressants.
- Bootstrap permet l'optimisation d'intégration du site grâce à ses classes.
- Il est facilement personnalisable et modulable.
- Bootstrap possède un système de grille flexible et extensible, il est orienté mobile first. Il permet de penser aux smartphones et aux tablettes en premier lors de la conception des pages web, ainsi les contenus essentiels sont proposés pour les petits supports et lors du passage aux écrans des ordinateurs les éléments secondaires sont ajoutés aux contenus essentiels (C'est un avantage non négligeable car les petits supports sont de plus en plus utilisés de nos jours pour la navigation).



LARAVEL :

Laravel est un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe modèle-vue-contrôleur et entièrement développé en programmation orientée objet. Laravel est distribué sous licence MIT, avec ses sources hébergées sur GitHub.

Laravel est aujourd'hui une solution largement reconnue dans le monde informatique et très populaire pour le développement de logiciels personnalisés. Selon Taylor Otwell, le créateur de

Laravel : « Laravel est le plus puissant rival de l'écosystème PHP, simplement parce qu'il inclut les fonctionnalités nécessaires à la création d'applications Web modernes ».

Ces principales fonctionnalités :

- Sécurité et performance.
- Bibliothèques orientées objet.
- Documentation et communauté.
- Tests unitaires.
- Prise en charge de l'architecture MVC.
- Génération d'URLS.
- Créateur d'applications multilingues.



Visual Studio Code :

Visual Studio est l'IDE (environnement de développement intégré) principal de Microsoft. On a décidé de l'utiliser, en se basant sur plusieurs raisons et fonctionnalités intégrées de ce IDE parmi eux :

- Parfaitement adapté pour le développement .NET, il possède toutes les fonctionnalités d'un éditeur de code ainsi que la possibilité de compiler, tester, lancer, publier et sauvegarder votre code dans un espace de stockage.
- L'une des fonctionnalités les plus importantes de Visual Studio est IntelliSense qui permet d'écrire un code de meilleure qualité plus rapidement, à l'aide des suggestions.
- Une autre fonctionnalité importante d'un IDE est le débogueur intégré qui permet de repérer rapidement les erreurs dans l'application, et recevoir une aide pour les résoudre.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons décrit la phase modélisation de notre projet. Nous avons également présenté des schémas et des diagrammes relatifs à notre projet afin d'illustrer au maximum son fonctionnement, puis nous avons pu présenter l'environnement de réalisation. Le chapitre suivant est donc dédié à la phase de réalisation de notre application.

Chapitre 3 : Réalisation

Introduction

Après avoir élaboré la conception de notre application, nous abordons dans ce chapitre le dernier volet de ce rapport, qui a pour objectif d'exposer la phase de réalisation.

La phase de réalisation est considérée comme étant la concrétisation finale de toute la méthode de conception.

L'objet de ce chapitre donc et de présenter les différentes interfaces réalisées pour illustrer le fonctionnement des activités du système.

1. Charte graphique

1.1. Arrière-plan et texte

Nous avons opté pour un fond blanc. En effet, les études montrent que les sites conçus avec un fond blanc connaissent plus de succès que les autres. La plupart des moteurs de recherche ou des boutiques virtuelles s'affichent sur fond blanc. Le fond blanc renvoie au papier. Il conforte le lecteur et communique une impression de sérieux, de sobriété, de détachement et d'objectivité.

Nous avons écrit le texte en noir ou en couleurs sombres, pour plus de confort pour le lecteur.

1.2. Usage des couleurs

Nous avons utilisé les couleurs pour le repérage des zones de travail (cadrage de notre zone de travail, le menu, en-têtes de page, pieds de page).

Nous avons employé les couleurs chaudes pour attirer l'attention de nos visiteurs ; le rouge vif reflète l'énergie, l'excitation, la passion et qui va pousser nos visiteurs à l'action, et le jaune orangé qui est généralement associé à la joie pour montrer l'accessibilité et l'enjouement de notre site web.

En plus des couleurs sombres comme le noir qui est la couleur du luxe, idéale pour les produits hauts de gamme, et le gris qui est une couleur mature et qui fait autorité.

2. Présentation des interfaces

2.1. Page d'accueil

La page d'accueil se doit d'être attractive et de présenter différentes fonctionnalités pour attirer le regard et l'intérêt des utilisateurs, elle se compose de cinq parties :

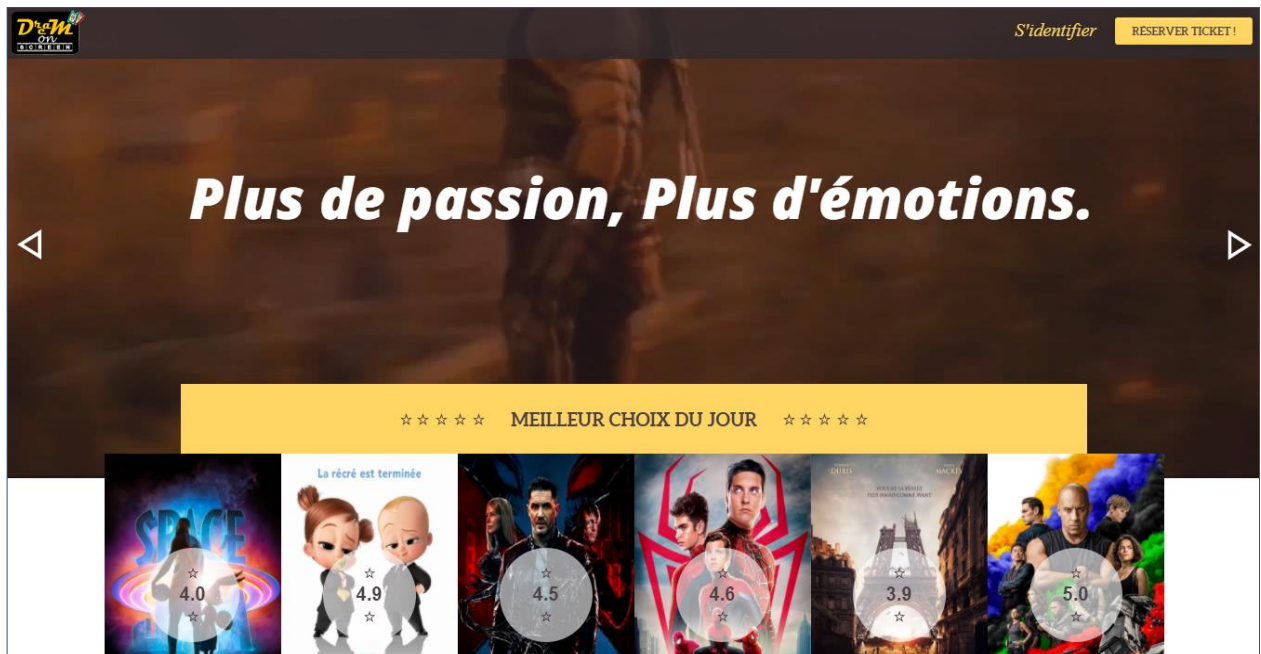


Figure 10 : Page d'accueil (Menu)

En haut de la page, nous pouvons faire défiler les films qui seront prochainement au cinéma, ainsi que quelques informations sur chaque film, tel que la date de leurs diffusions, la bande d'annonce ...etc.

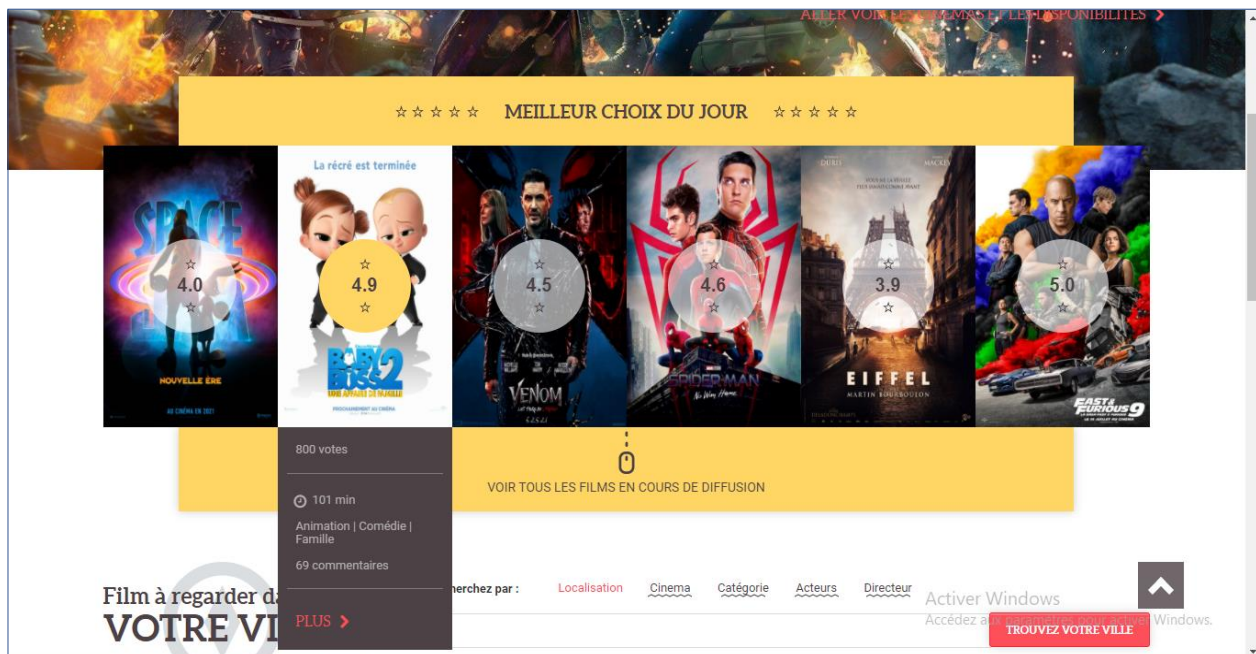


Figure 11 : Page d'accueil (Meilleur choix du jour)

La partie meilleur choix du jour regroupent les films les mieux notés, ainsi que leurs durés les nombres des votes, leurs genre...etc.

En cliquant sur VOIR TOUS LES FILMS EN COURS DE DIFFUSION, nous serons dirigés vers la liste des films qui sont en cours de diffusion.

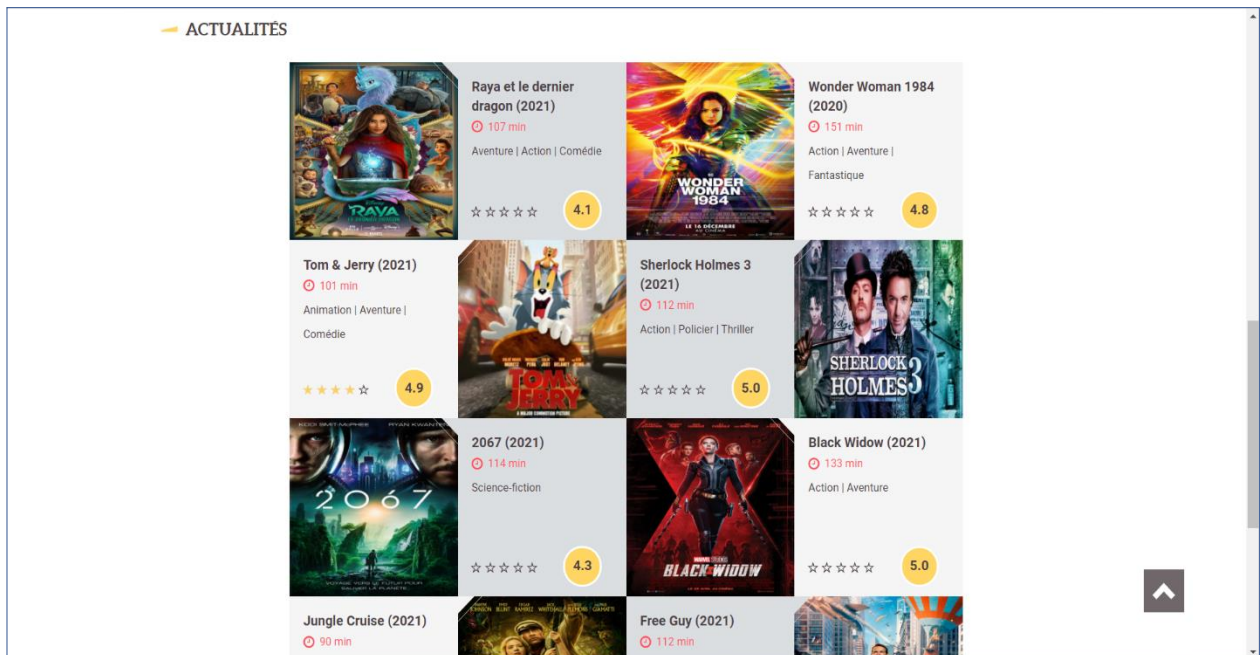


Figure 12 : Page d'accueil (Actualités)

Sinon l'utilisateur peut effectuer une simple recherche pour accéder directement aux informations qu'il cherche à savoir.

La recherche peut s'effectuer soit par Ville, Cinéma, Catégorie, Acteur ou Directeur.

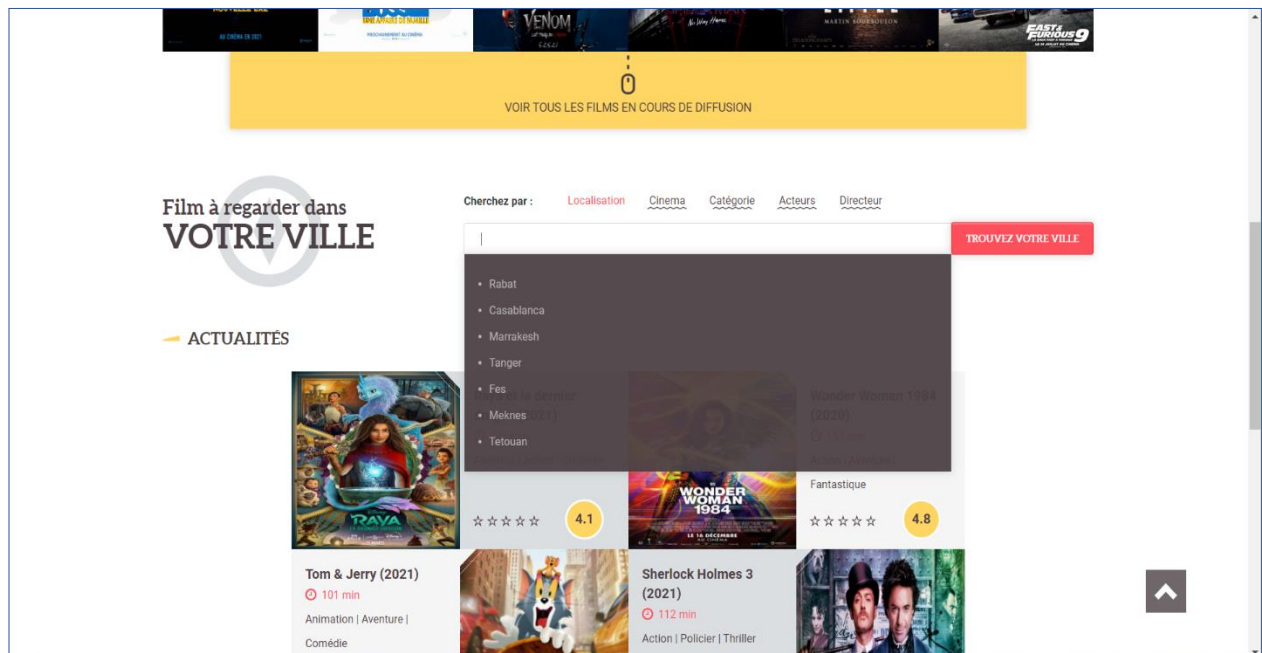


Figure 13 : Page d'accueil (barre de recherche)

Et finalement, en bas de la page, nous trouvons les informations concernant notre plateforme.

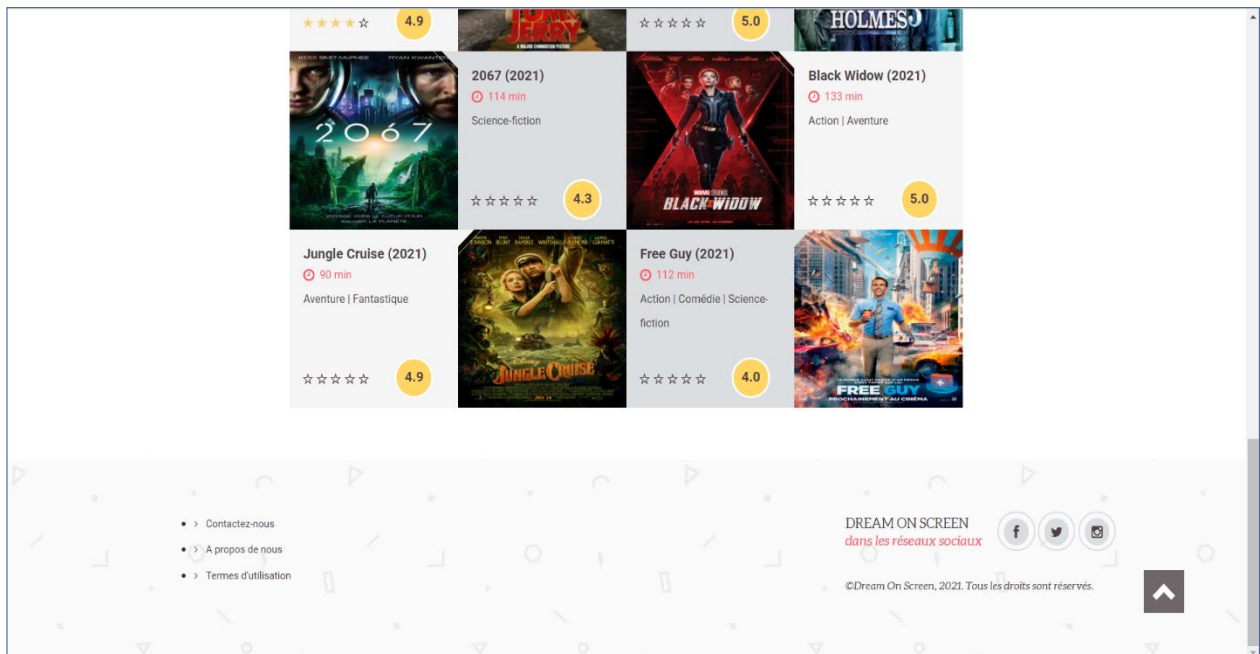


Figure 14 : Page d'accueil (Pied de la page)

Mais l'utilisateur ne peut y accéder à aucunes de ces informations s'il ne s'est pas inscrit à notre site web, donc lorsqu'il clique sur n'importe quel bouton la barre d'authentification s'affiche.

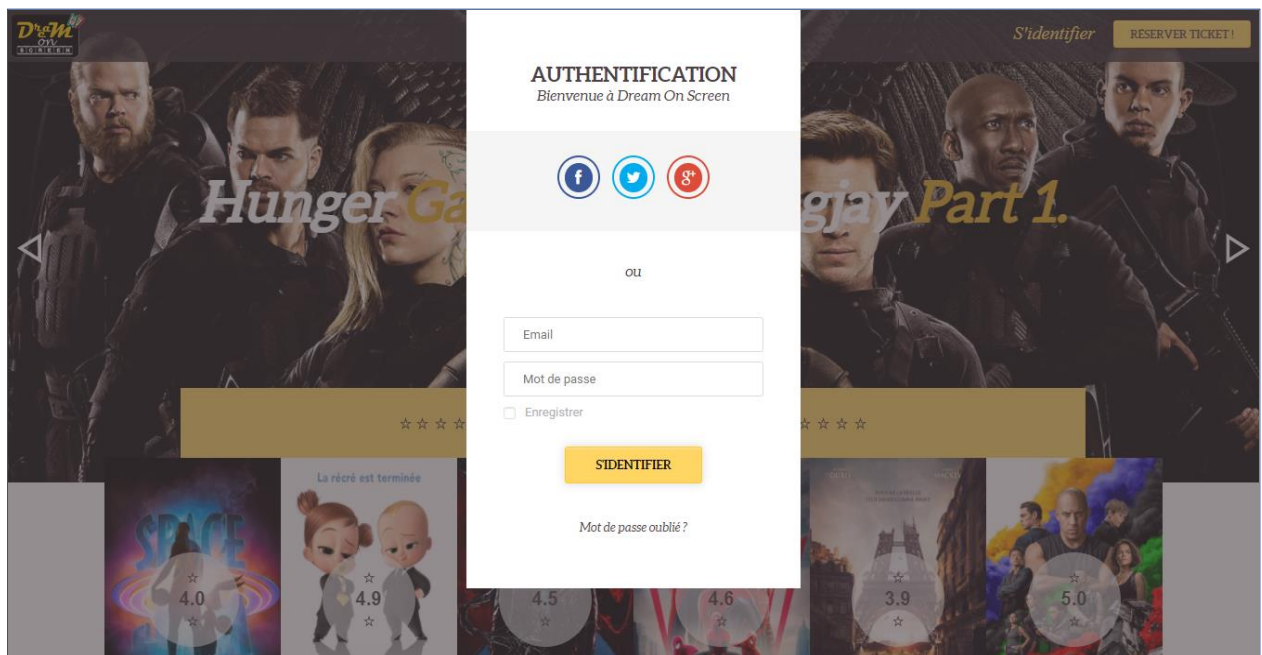


Figure 15 : Barre d'authentification

L'authentification des utilisateurs s'agit d'un mécanisme de sécurité utilisé pour restreindre l'accès non autorisé aux outils réservés aux membres sur le site.

- L'utilisateur peut s'identifier en utilisant un compte Facebook, Twitter, google + ou bien avec son mail et mot de passe
- L'utilisateur a le choix d'enregistrer le mot de passe ou pas, et il peut même le récupérer en cas de perte.

En cliquant sur s'identifier le client a le droit de consulter tous les champs de notre application web, et le bouton s'identifier dans la barre de navigation va être remplacé par 'Moi'.

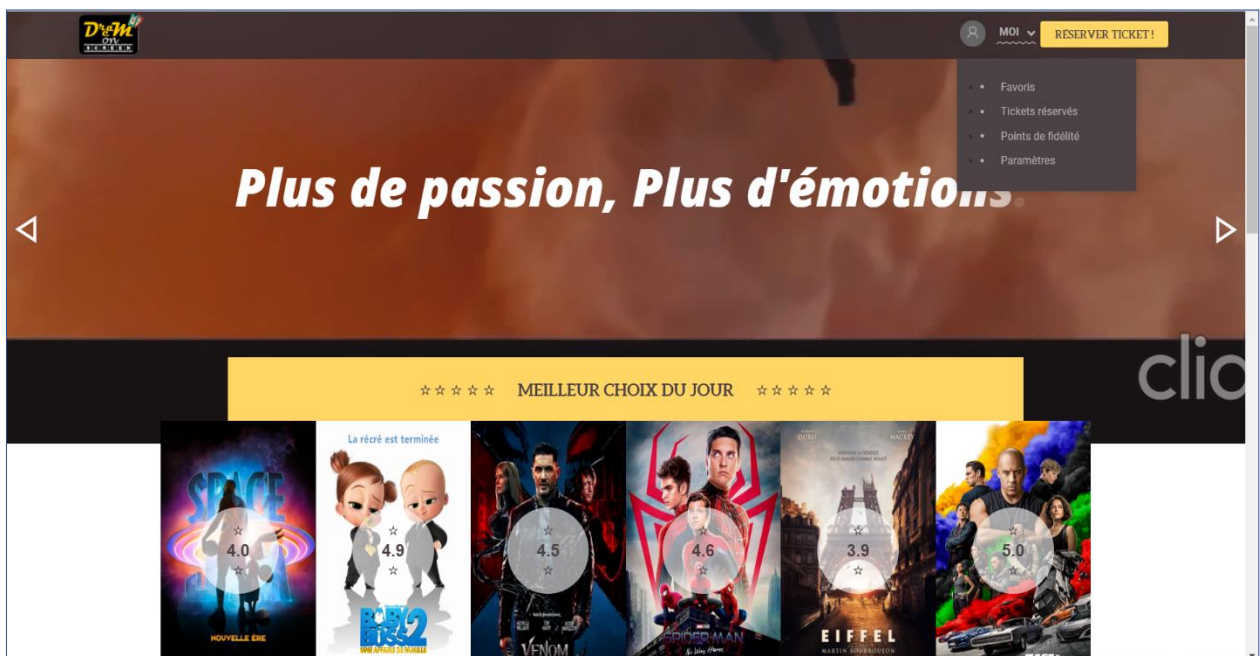


Figure 16 : Barre d'utilisateur

Le profil de l'utilisateur contient quatre champs : Favoris, Tickets réservés, Points de fidélité et Paramètres.

2.2. Pages de réservation

Pour réserver un ticket le client doit passer par 3 étapes :

2.2.1. Etape 1 : Quoi, Où et Quand ?

Cette étape permet aux utilisateurs de choisir le film, le cinéma et l'horaire.

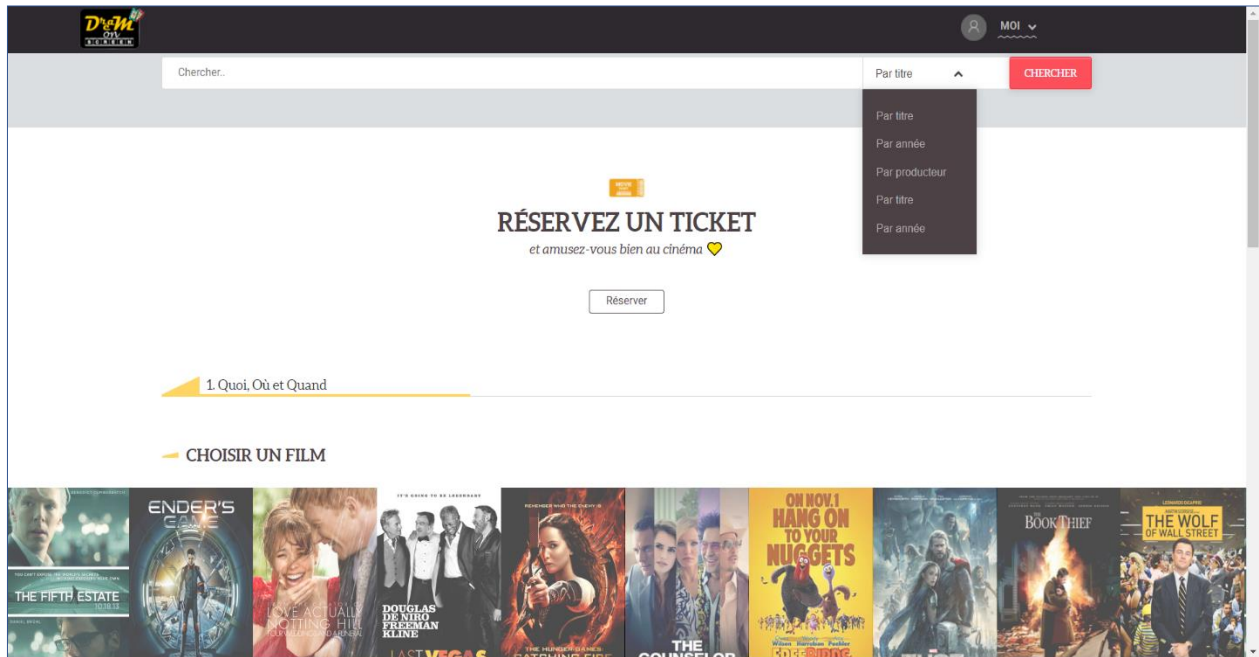


Figure 17 : Chercher un film pour réserver son ticket

Le cinéphile a le choix entre chercher un film en utilisant la barre de recherche, ou bien en cliquant sur l'un des films proposés.

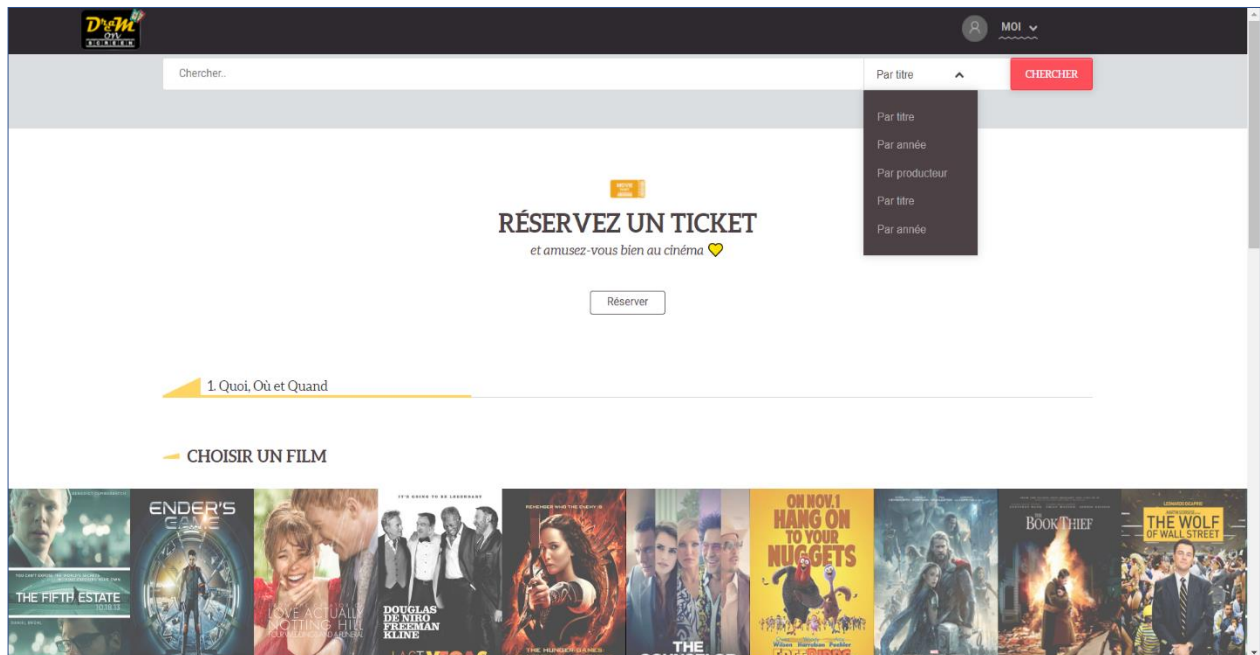


Figure 18 : Choix de film, ville et date

Après avoir choisi le film, la ville et la date, l'utilisateur sera mené à choisir le cinéma et l'horaire qui lui convient.

VEUILLEZ CHOISIR UN TEMPS

Megarama	09:40	13:45	15:45	19:50	21:50	
CineAtlas	10:45	16:00	19:00	21:15	23:00	
Renaissance	09:00	11:00	13:00	15:00	17:00	19:00
	21:00	23:00	01:00			
Tanagra	10:45	16:00	19:00	21:15	23:00	
Cinephilia	17:45	21:30	00:20			

Vous avez choisi:

ETAPE SUIVANTE
Choisir votre place

Figure 19 : Choix du cinéma et d'horaire

1.1.1. Etape 2 : Choisir une place

Cette étape permet de choisir la place selon les niveaux et les prix de chacune, avec une calculatrice qui somme le montant à payer.

1. Quoi, Où et Quand 2. Choisissez votre place

Prix 55 MAD 75 MAD 100 MAD | Pas disponible Votre choix

L'écran

A B C D E F G H I J K L

0 MAD

Figure 20 : Choix de place

2.3. Page consacrée au cinéma

Si le client cherche un cinéma, il va être amené aux pages sacrées pour les cinémas, par exemple la page de MEGARAMA.

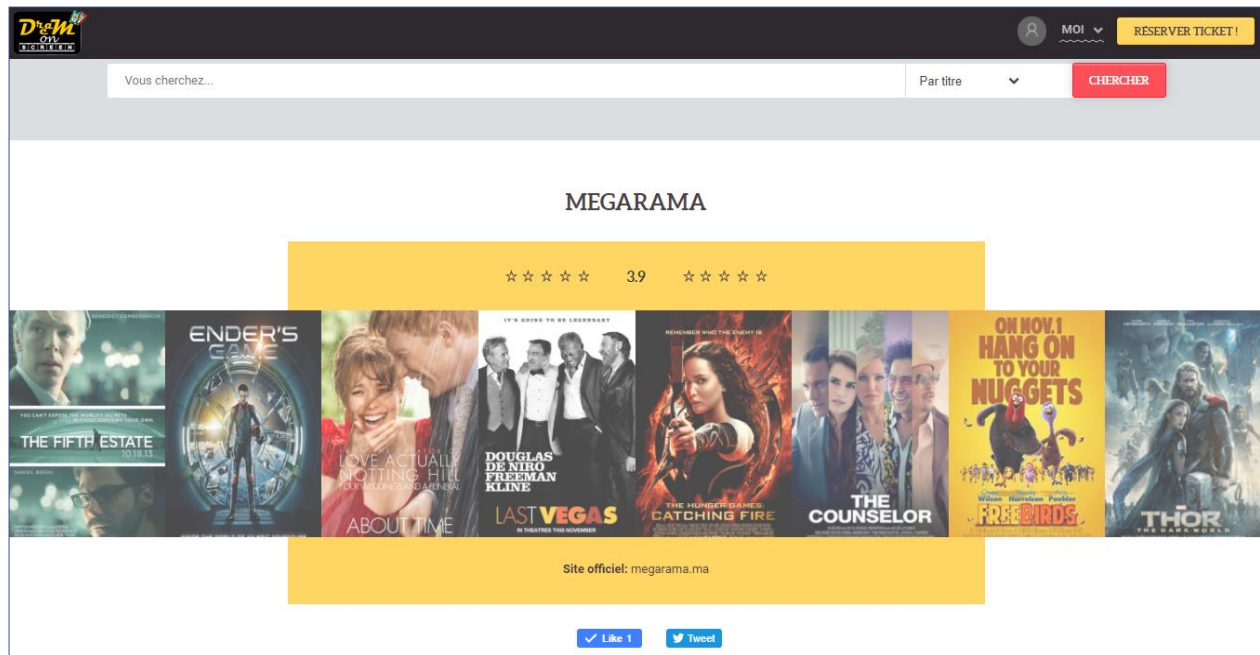


Figure 21 : MEGARAMA

Si le client ne sait pas exactement où se trouve ce cinéma, il peut consulter la carte qui contient toutes les filiales du cinéma.

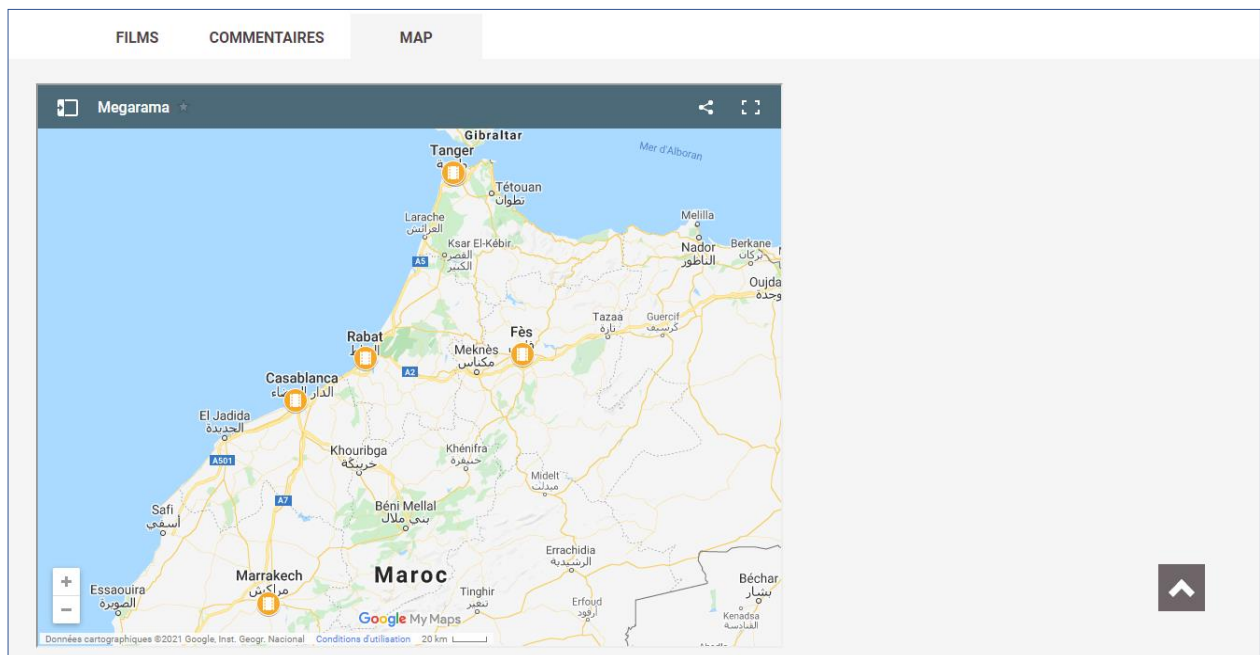



Figure 22 : MEGARAMA (Localisation)

Si notre client s'intéresse par les avis, il peut consulter la partie Commentaires.

FILMS
COMMENTAIRES
MAP


Ajoutez votre commentaire...

AJOUTER COMMENTAIRE


Safae EL HAJJI
today | 02:40


Répondre

Bonne expérience ce jour en regardant le film malifique en 3D. Qualité irréprochable, personnel accueillant. Je vous recommande vivement d'y aller.


Ilias EL ANSARI
01.05.2021 | 14:40


Répondre

Superbe complexe cinématographique, à la pointe de la technologie, très apprécié des cinéphiles.


Chaymaa OUAKKA
today | 10:19

Répondre

Megarama est un groupe de cinéma français ouvert ses portes au public à Rabat le 5 août. Il s'agit maintenant du plus grand cinéma multiplexe de Rabat avec 11 salles de projection offrant une bonne qualité de son et d'image.


Oumnia ANOUK
22.04.2021 | 12:31

Répondre

Des salles de projections de petite capacité offrent une très bonne ambiance pour visualiser vos films préférés. Les fauteuils disposent de deux accoudoirs ce qui vous permet d'être à l'aise..


Figure 23 : MEGARAMA (Commentaires)

Sinon, il peut voir les films qui seront diffusés prochainement sur MEGARAMA.

FILMS
COMMENTAIRES
MAP


Date 21/05/2021

4.1


Raya et le dernier dragon (2021)
107 min
Aventure | Action | Comédie


09:40 13:45
15:45 19:50
21:50

4.8


Wonder Woman 1984 (2020)
151 min
Action | Aventure | Fantastique


09:40 13:45
15:45 19:50

4.9


Tom & Jerry (2021)
101 min
Animation | Aventure | Comédie


09:40 13:45
15:45 19:50
21:50

5.0


Sherlock Holmes 3 (2021)
112 min
Action | Policier | Thriller | Fantasy


09:40 13:45
15:45 19:50
21:50

4.3


2067 (2021)
114 min
Science-fiction

09:40 13:45
15:45 19:50

5.0


Black Widow (2021)
133 min
Action | Aventure | Drama

09:40 13:45
15:45 19:50

Figure 24 : MEGARAMA (Films)

2.4. Page consacrée au film

En cherchant un film ou bien en cliquant sur l'un des images d'un film, nous allons être menés à une interface qui ressemble à cette page (Exemple de la page consacrée pour le film Tom & Jerry)

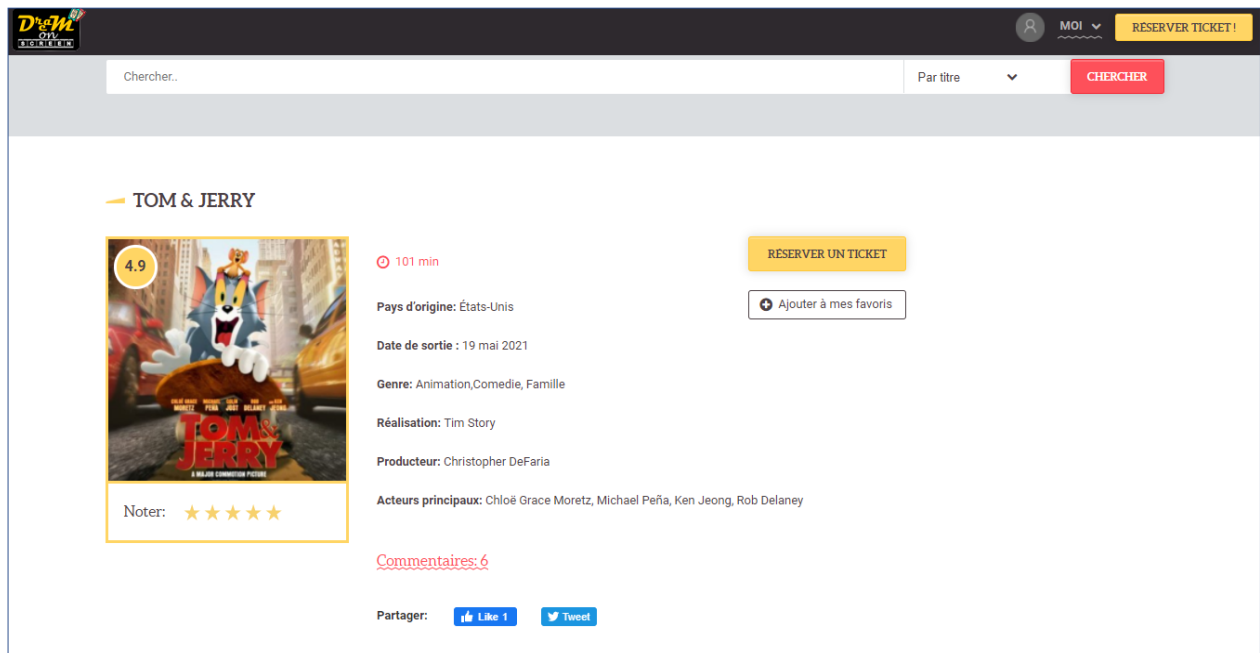


Figure 25 : Page de TOM & JERRY

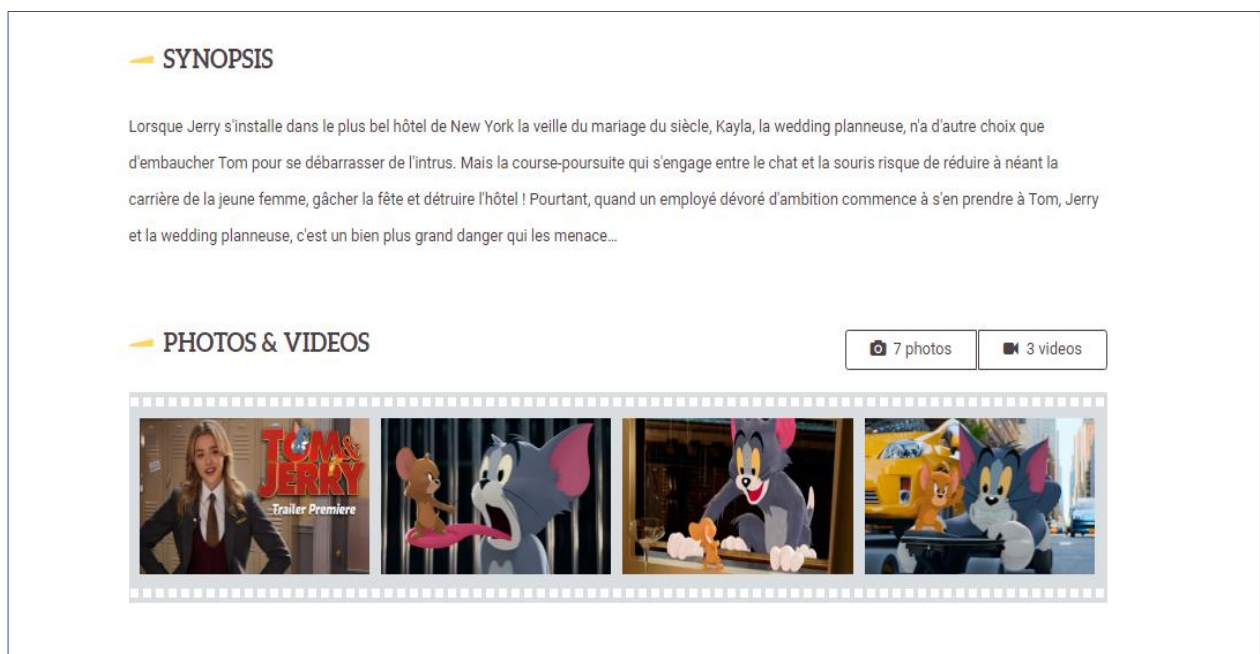


Figure 26 : TOM & JERRY (Descriptif)

Ces dernières figures contiennent les informations nécessaires à savoir sur le film.

Ces informations sont importées (WEB Scraping) à partir des sites WEB officiels des cinémas partenaires afin de faciliter la tâche.

	B	C	D	E	F	G
1	title	image	description	realisation	trailer	duree
2	The gentlemen	/cine-themes/megarama/	Quand Mickey Pearson,	Guy Ritchie	https://movies.monnaie	1:53:00
3	Trente melyoun	/cine-themes/megarama/	Samy est en prison! pou	SAID KHALLAF, Ra	https://movies.monnaie	1:36:00
4	Radioactive	/cine-themes/megarama/	Paris, fin du XIXème siè	Marjane Satrapi	https://movies.monnaie	1:50:00
5	Sonic, le film	/cine-themes/megarama/	L'histoire du hérisson b	Jeff Fowler	https://movies.monnaie	1:40:00
6	La voie de la justice	/cine-themes/megarama/	Le combat historique d	Destin Daniel Cr	https://movies.monnaie	2:17:00
7	Birds of prey et la fantabul	/cine-themes/megarama/	Vous connaissez l'histo	Cathy Yan	https://movies.monnaie	1:49:00
8	Samsam	/cine-themes/megarama/	Samsam, le plus petit c	Tanguy de Kerme	https://movies.monnaie	1:17:00
9	Nomadland	/cine-themes/megarama/	Après avoir tout perdu	Chloé Zhao	https://movies.monnaie	1:48:00
10	Demon slayer - kimetsu no	/cine-themes/megarama/	Le groupe de Tanjirô a t	Haruo Sotozaki	https://movies.monnaie	1:57:00
11	Conjuring 3 : sous l'empris	/cine-themes/megarama/	Le film retrace une affa	Michael Chaves	https://movies.monnaie	1:51:00
12	Tom et jerry	/cine-themes/megarama/	Tom, le chat et Jerry, la	Tim Story	https://movies.monnaie	1:41:00
13	Divorce club	/cine-themes/megarama/	Après 5 ans de mariage	Michaël Youn	https://movies.monnaie	1:48:00
14	Billie holiday, une affaire	/cine-themes/megarama/	Focus sur le début des	Lee Daniels	https://movies.monnaie	2:08:00
15						
16						
17						
18						
19						

Figure 27: Base de données Films

Nous pouvons de même faire une réservation à partir de cette interface.

HORAIRES & TICKETS					
City	Rabat	Date	21/05/2021	Montrer les cinémas sur la carte	
Megarama	09:40	13:45	15:45	19:50	21:50
CineAtlas	10:45	16:00	19:00	21:15	23:00
Renaissance	09:00	11:00	13:00	15:00	17:00
	21:00	23:00	01:00		
Cinéma Royal	10:45	16:00	19:00	21:15	23:00
ARMCDH	17:45	21:30	02:20		

Figure 28 : TOM & JERRY (Réservation)

Ainsi que vérifier la localisation des cinémas qui vont diffuser le film prochainement.

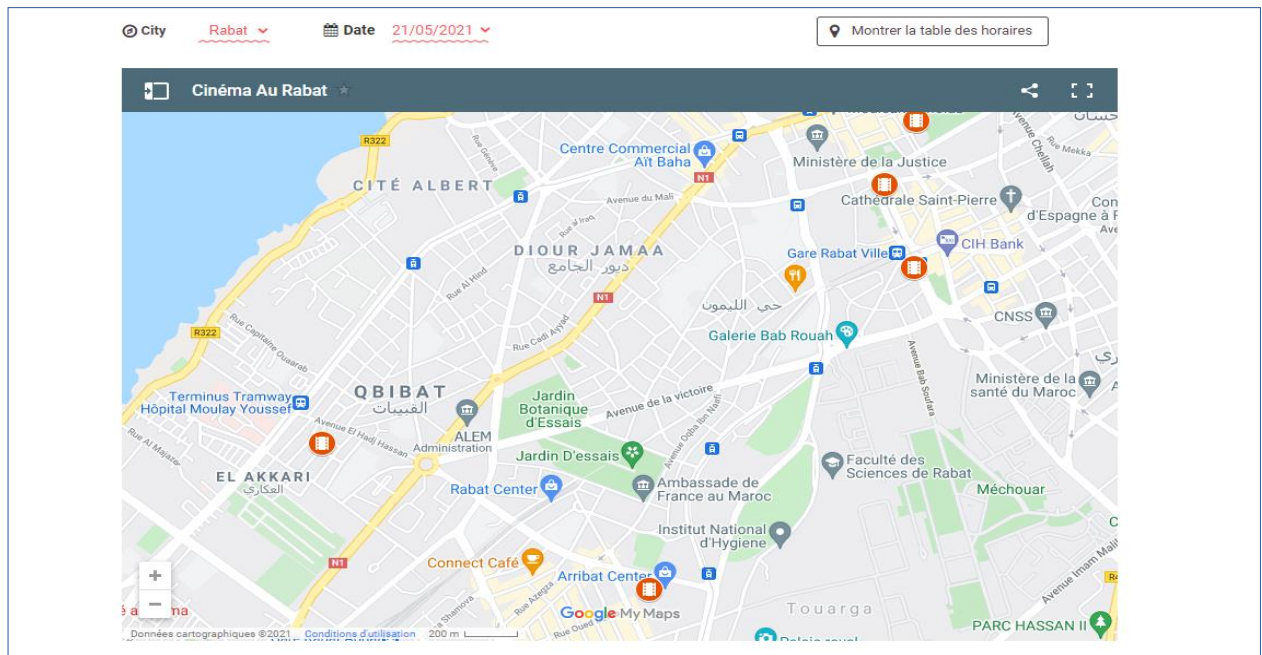


Figure 29 : Carte des cinémas qui vont diffuser le film

En bas de la page, nous trouverons les avis et les commentaires.

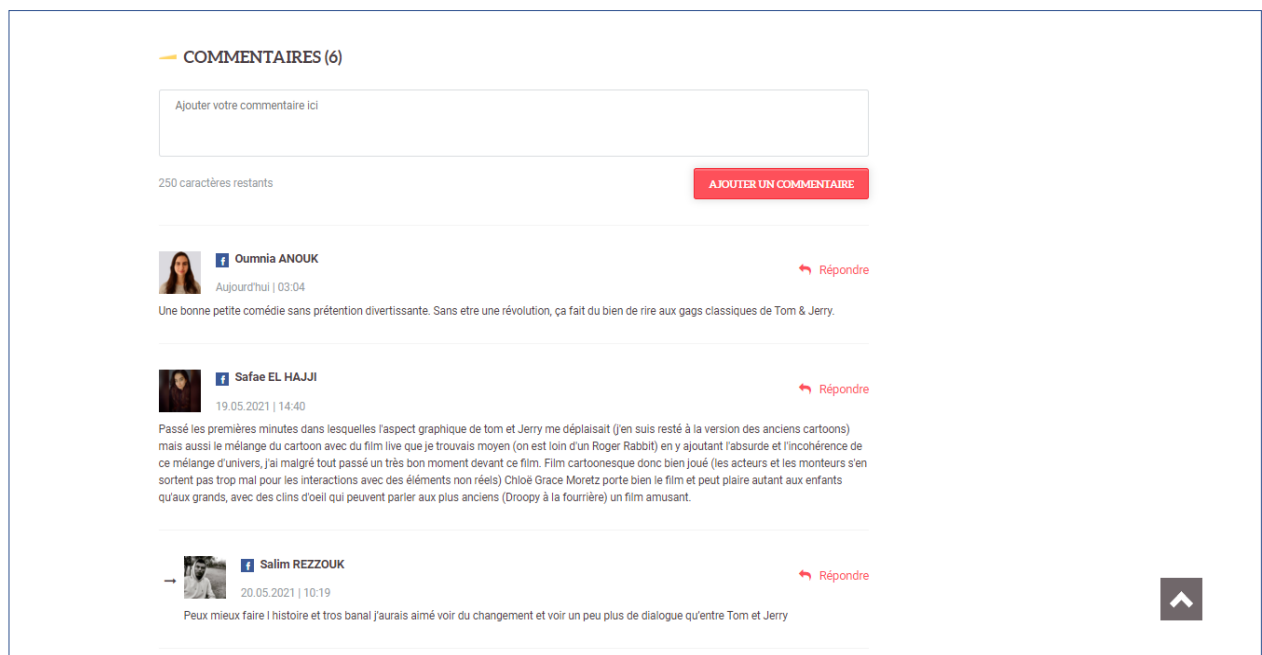


Figure 30 : Commentaires sur le film

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons exposé le résultat de développement à l'aide des aperçus écran pour illustrer le fonctionnement des activités du système.

Conclusion

Dream On Screen est une application web qui regroupe un ensemble de cinémas, et permet aux utilisateurs de savoir les cinémas existants dans leurs entourages, ainsi que d'acheter leurs tickets en ligne, de choisir leurs places et de donner leurs avis sur le service.

Un Bon profil ingénieur doit avoir la capacité à combiner entre le savoir-faire et le savoir être. Ce projet nous a permis d'une part d'améliorer nos compétences managériales, qui se manifeste dans le travail en équipe, la gestion du temps, de stress et d'équipe. D'autre part, il nous a offert l'opportunité d'acquérir un éventail de compétences techniques.

De nos jours, la digitalisation envahit le monde entier de plus en plus, et répond aux besoins qui ne cessent d'augmenter, afin de satisfaire les attentes des clients en facilitant l'accès aux différents services. Cette application web suit le rythme de ce développement sous un seul slogan " vers un avenir digital ".

Bibliographie

- [1] MATHIEU Nebra, «Réalisez votre site web avec HTML 5 et CSS 3», 364 pages, parution le 07/09/2017 (2 eme édition)
- [2] MATHIEU Nebra, « Concevez votre site web avec PHP et MYSQL », site du zéro, 392 pages, parution le 02/11/2017 (3 eme édition)
- [3] BESTMOMO, « Prenez en main Bootstrap », OpenClassrom, 251pages.
- [4] Chantal Gribaumont, « Administrez vos bases de données avec MySQL », OpenClassrom, 544 pages, parution le 15/07/2014 (2 eme édition)

Webographie

[5] <https://www.allocine.fr/>

[6] <https://waytolearnx.com/category/mysql/php-mysql>

[7] <https://openclassrooms.com/administrez-vos-bases-de-donnees-avec-mysql/introduction-14>

[8] <https://stackoverflow.com/questions/13183579/pdo-get-data-from-database>

[9] <https://code.visualstudio.com/docs/editor/extension-gallery/php>

[10] <https://bootsnipp.com/snippets/0463d>

[11] <https://openclassrooms.com/fr/courses/918836-concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql>

[12] <https://www.udemy.com/course/the-complete-web-development-bootcamp/>

[13] <https://www.udemy.com/course/complete-sql-bootcamp-with-mysql-php-python/learn/lecture/9123069?start=120#overview>

[14] <https://www.w3schools.com/php/>

[15] https://www.w3schools.com/php/php_mysql_insert_multiple

[16] <https://adnan-tech.com/download/movie-ticket-booking-website-php-and-mysql/>