



Rapport de projet fil rouge

2020-2021

Thème

Modélisation et réalisation d'un site web qui gère les Abonnements

Réalisé par :

YOUNESS HASSOUNE

Encadré par :

Youness ECHCHADI

Sommaire

Sommaire	2
Remerciements	3
Introduction	4
Chapitre 1 : Contexte général du projet.....	5
I. La problématique :.....	5
II. Solution.....	5
III. Public <i>visé</i> :	5
Chapitre 2 : Analyse et Conception	6
I. Diagramme de cas d'utilisation :	6
1) Définition :	6
2) Diagramme de cas d'utilisation :	6
II. Diagramme de classe :	8
1) Définition :	8
2) Diagramme de classe :	8
Chapitre 3 : Réalisation de projet.....	10
I. Environnement et outils de développement :	10
II. Démonstration des interfaces	11

Remerciements

Louanges tout d'abord à ALLAH qui est l'origine de toute réussite dans notre vie et qui nous aide et nous donne la patience et le courage durant ces longues années d'étude.

Avant d'entamer ce rapport, nous profitons de l'occasion pour remercier le corps professoral et administratif de YouCode qui déploient de grands efforts pour nous assurer une très bonne formation.

Nous remercions sincèrement notre encadrant Mr Youness ECHCHADI de nous avoir incités à travailler en mettant à notre disposition ses expériences et ses compétences.

Enfin, mes remerciements s'adressent aussi à tous ceux qui ont participé, de près ou de loin, à l'élaboration de ce projet en particulier nos amis et camarades de la classe Alan Turing.

Introduction

L'outil informatique est devenu primordial dans tous les secteurs pour faciliter et accélérer le travail spécialement les sites internet qui constitue l'outil le plus moderne de communication et de publication sur le web.

C'est dans ce contexte et après une année de formation à YouCode Le projet fil rouge que nous avons proposé est la conception et la réalisation d'une plateforme permettant aux petites ou grandes entreprises de proposer leur plan d'abonnement aux clients.

Le présent rapport synthétise le travail que nous avons effectué, il est organisé en chapitre comme suit :

- Le premier chapitre présente Contexte général du projet.
- Le deuxième chapitre consacré à la conception de site web.
- Le dernier chapitre sert à représenter les outils et les techniques de réalisation de projet.

Chapitre 1 : Contexte général du projet

I. La problématique :

Nombreuses entreprises grandes ou bien petites utilisent le modèle commercial par abonnement pour gérer leur business, mais ce modèle est souvent utilisé uniquement pour les services en ligne et numériques, donc la seule solution pour les autres entreprises qui n'ont pas d'activité en ligne est d'utiliser des méthodes traditionnelles par exemple des papiers ou des logiciels comme Excel ...

Une autre solution c'est de créer leur propre plateforme ou logiciel pour gérer leur abonnement et cette solution peut coûter très cher.

II. Solution :

Créer une plate-forme permettant aux entreprises de proposer leur plan aux clients afin qu'ils puissent y souscrire, et aussi suivre l'utilisation du plan par les clients et pour les entreprises.

III. Public visé :

Nous ciblons les entreprises qui n'ont pas leurs services en ligne ou celles qui ont besoin d'un gestionnaire d'abonnements.

Chapitre 2 : Analyse et Conception

Pour faciliter notre tâche nous avons recours langage de modélisation unifié (UML : Unified Modeling Language) c'est une notation qui permet de modéliser un problème de façon simple et graphique.

I. Diagramme de cas d'utilisation :

1) *Définition* :

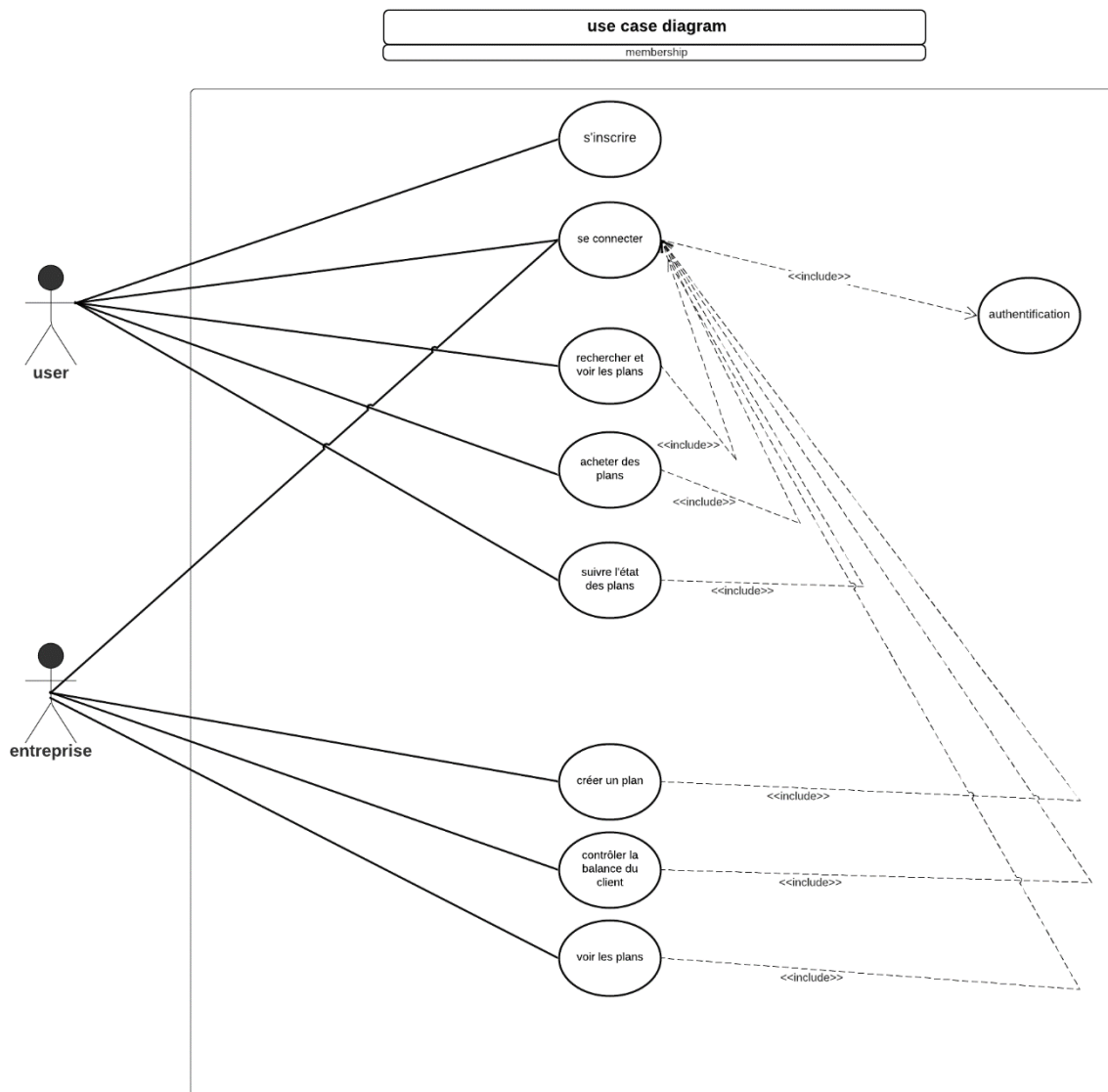
L'objectif d'un diagramme de cas d'utilisation UML est de représenter les différentes façons dont un utilisateur peut interagir avec un système. Il s'agit de la première étape UML pour la conception d'un système.

Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

➤ **Un Acteur** : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

➤ **Un cas d'utilisation** : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service de bout en bout, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.

2) Diagramme de cas d'utilisation :



II. Diagramme de classe :

1) Définition :

Le diagramme de classe est 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.

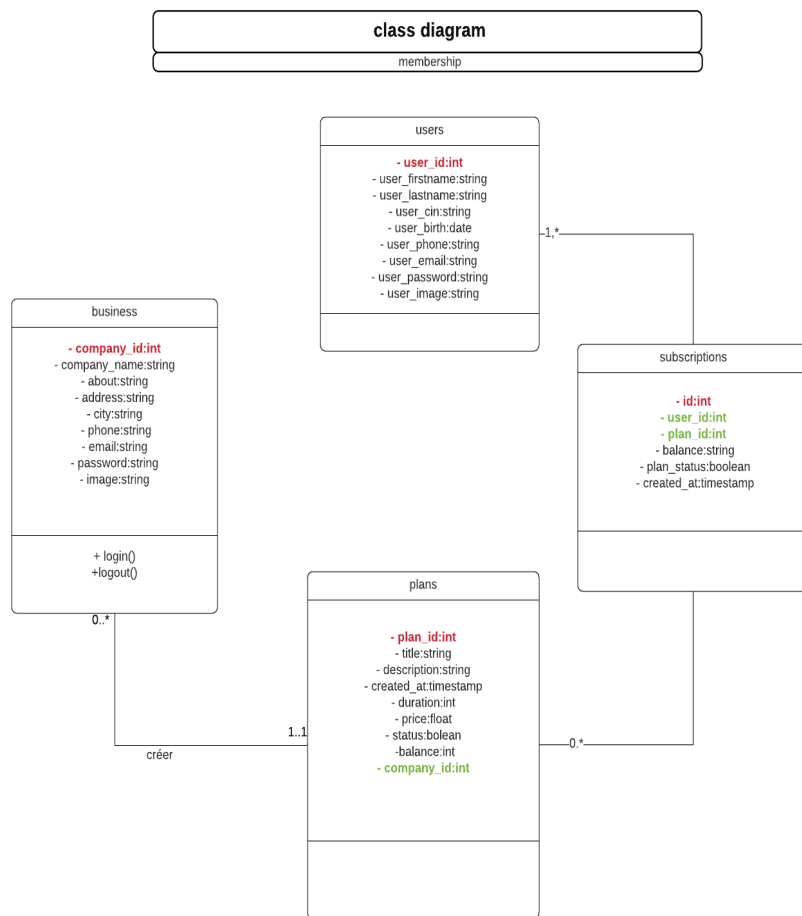
Un diagramme de classe peut contenir les éléments suivants :

➤ **Les classes** : une classe représente la description formelle d'un ensemble d'objets ayant une sémantique et des caractéristiques communes. Elle est représentée en utilisant un rectangle divisé en trois sections. La section supérieure est le nom de la classe, la section centrale définit les propriétés de la classe alors que la section du bas énumère les méthodes de la classe.

➤ **Les associations** : une association est une relation entre deux classes (association binaire) ou plus (association n-aire), qui décrit les connexions structurelles entre leurs instances. Une association indique donc que des liens peuvent exister entre des instances des classes associées.

➤ **Les attributs** : les attributs représentent les données encapsulées dans les objets des classes. Chacune de ces informations est définie par un nom, un type de données, une visibilité et peut être initialisé. Le nom de l'attribut doit être unique dans la class

2) Diagramme de classe :



Chapitre 3 : Réalisation de projet

I. Environnement et outils de développement :



XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local.



Sass (Syntactically awesome stylesheets) est un langage de script préprocesseur qui est compilé ou interprété en CSS (Feuilles de styles en cascades).



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde.



PHP pour Hypertext Preprocessor, désigne un langage informatique, ou un langage de script, utilisé principalement pour la conception de sites web dynamiques.



Vuejs est un framework JavaScript open-source utilisé pour construire des interfaces utilisateur et des applications web monopages.



Adobe XD est un logiciel permettant de concevoir des interfaces Web et mobile. Il permet aussi de créer des interactions entre les différentes interfaces.

II. Démonstration des interfaces

