

2021

Rapport Final

Projet Fil rouge

Conception et Réalisation d'un
Site Web De Anime

Réaliser Par:
Azzeddine Elhanouni

Encadrée Par:
Mr Ayoub Charef

Remerciements

En préambule à ce mémoire on remercie Dieu qui nous a aidés et nous a donné la patience et le courage durant ces longues durées d'étude. Aussi nos remerciements au corps professoral et administratif de YouCode qui déploient de grands efforts pour nous assurer une très bonne formation.

Nous remercions sincèrement Mr Ayoub Charef notre encadreuse, qu'est toujours montrée disponible tout au long de la réalisation de ce projet, ainsi pour l'inspiration, l'aide et le temps qu'elles ont bien voulu elle consacrer.

Sommaire

Remerciements.....	2
Sommaire	3
Introduction générale	5
Chapitre 1: Contexte général du projet	6
1) Cahier de Charge.....	6
a) Présentation de la problématique	6
b) Solution	6
c) Backoffice (espace admin)	7
Chapitre 2: Analyse et Conception.....	8
1) Diagramme de cas d'utilisation	8
a. Définition	8
b. Diagramme de cas d'utilisation de notre site web.....	8
2) Diagramme de classe	10
a. Définition	10
b. Diagramme de classe de notre site web	10
3) Diagramme de séquence	10
a) Définition	
b) Diagramme de séquence de notre site web	
Chapitre 3: Réalisation de l'application	13
1) Diagramme de cas d'utilisation	13
a. Les outils de développement.....	13
i. Xampp.....	13
ii. HTML	13
iii. CSS	13
iv. BOOTSTRAP.....	14
v. PHP	14
vi. MYSQL.....	14

vii. JAVASCRIPT	14
viii. VueJS.....	15
b. Présentation de l'application	15
i. L'en-tête du site	15
ii. La page d'accueil	16
iii. Episodes de Anime.....	17
iv. Description de Anime.....	18
v. Commentaires de Anime.....	19
vi. Affichage de Anime.....	20
vii. L'ajout de Anime.....	21
Conclusion	25

Introduction générale

De nos jours, l'anime n'est plus seulement un dessin animé à regarder ou simplement un moyen de divertissement, mais plutôt une culture à partager, et aussi lorsque vous regardez l'anime, vous partagez le produit avec tous les sentiments et les idées qu'il ressent ou pense de. Ce sa mon idées de fil rouge.

Ce rapport est le compte rendu du projet fil rouge que nous avons effectué au Sein de l'école, dans le cadre de notre formation à YouCode.

Ce rapport est composé de trois chapitres, Le premier contient la présentation du cahier de charges. Dans le deuxième nous décrivons l'analyse et la conception de notre application, et dans le troisième chapitre nous présentons les outils utilisés pour la Réalisation ainsi que des captures d'écran de l'application avec description.

Chapitre 1: Contexte général du projet

1) Cahier de Charge :

a) Présentation de la problématique :

- 1.Manque option de chat
- 2.Manque option de recommandation

b) Solution :

- 1.Disponibilité de l'option de chat
- 2.Disponibilité de l'option de recommandation par catégories
- 3.Diffusion unifiée
- 4.Authentification non requise
- 5.Gratuit

c) Backoffice (espace admin) :

Le back office regroupe un ensemble de tâches administratives, ce dernier doit également permettre une gestion de CRUD (Création- Lecture- Modification- Suppression) pour l'anime parmi les tâches de gestion backoffice nous pouvons citer :

- Ajout de Anime
- Modification des Anime
- Suppression des Anime
- Gestion des clients

Chapitre2: Analyse et Conception

1) Diagramme de cas d'utilisation :

a. Définition :

Les rôles des diagrammes de cas d'utilisation sont de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système.

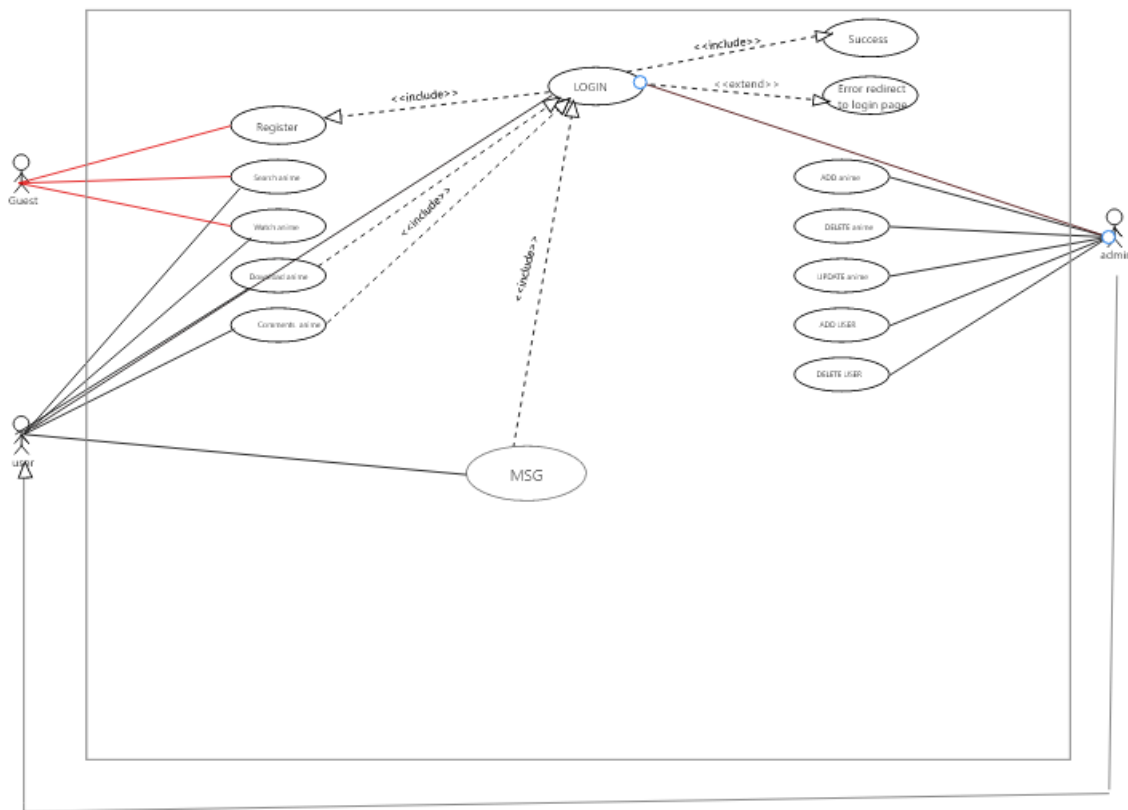
Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

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.

Les relations : Trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.



b. Diagramme de cas d'utilisation de notre site web

Le Client (customer) : cet acteur est un visiteur ayant déjà créer un compte sur notre site, et après peut regarder certaine info sur lui-même et ainsi regarder les plus anime recommandé d'après la liste de préférence (Watch list) et la disponibilité d'option du chat entre les clients.

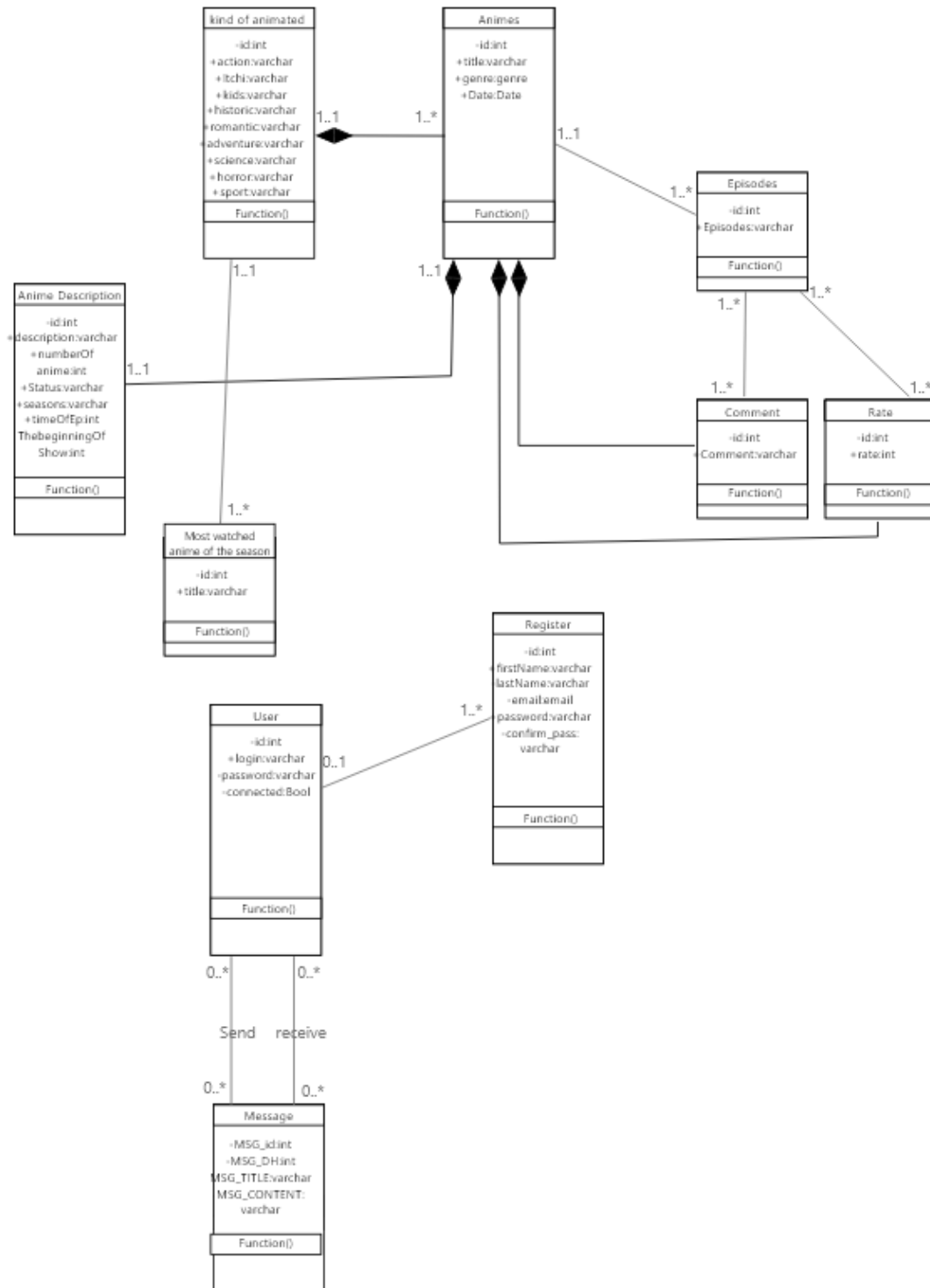
L'administrateur (admin) : pour les sites web on l'appelle généralement « le webmaster ». C'est celui qui assure le dynamisme du site et veille sur les mises à jour des Anime et aussi la gestion des réclamations qui provient des utilisateurs.

2) Diagramme de classe :

a. Définition :

Un diagramme de classes UML décrit les structures d'objets et d'informations utilisées sur notre site web, à la fois en interne et en communication avec ses utilisateurs. Il décrit les informations sans faire référence à une implémentation particulière. Ses classes et relations peuvent être implémentées de nombreuses manières, comme les tables de bases de données.

b. Diagramme de classe de notre site web :



En général 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 classe.

Chapitre 3: Réalisation de l'application

a. Les outils de développement :

i. Xampp :

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X (cross) Apache MariaDB Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.

ii. HTML :

L'**HypertextMarkupLanguage**, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (PHP, JavaScript...) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade).

iii. CSS :

l'anglais: **Cascading Style Sheets**, forment un Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML Les standards définissant CSS sont

publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS Devient couramment utilisé dans la conception des sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

iv. **BOOTSTRAP**

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub.

v. **PHP :**

PHP: Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP(acronyme récursif), est un langage de programmation principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet. PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, Wikipédia, etc. Il est considéré comme la base de la création des sites Internet dits Dynamiques.

vi. **MYSQL :**

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server.

vii. **JAVASCRIPT :**

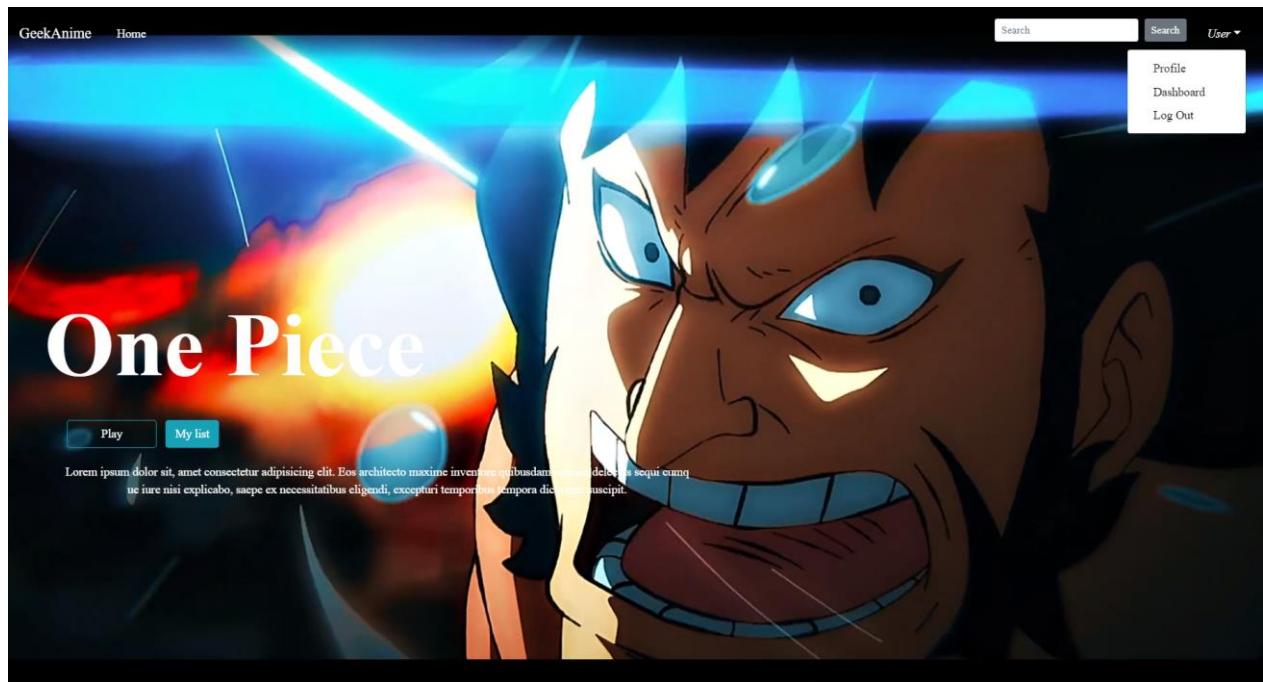
JavaScript est un langage de script orienté objet principalement utilisé dans les pages HTML. À l'opposé des langages serveur (qui s'exécutent sur le site), JavaScript est exécuté sur l'ordinateur de l'internaute par le navigateur lui-même. Ainsi, ce langage permet une interaction avec l'utilisateur en fonction de ses actions (lors du passage de la souris au-dessus d'un élément, du redimensionnement de la page...).

viii. VueJs :

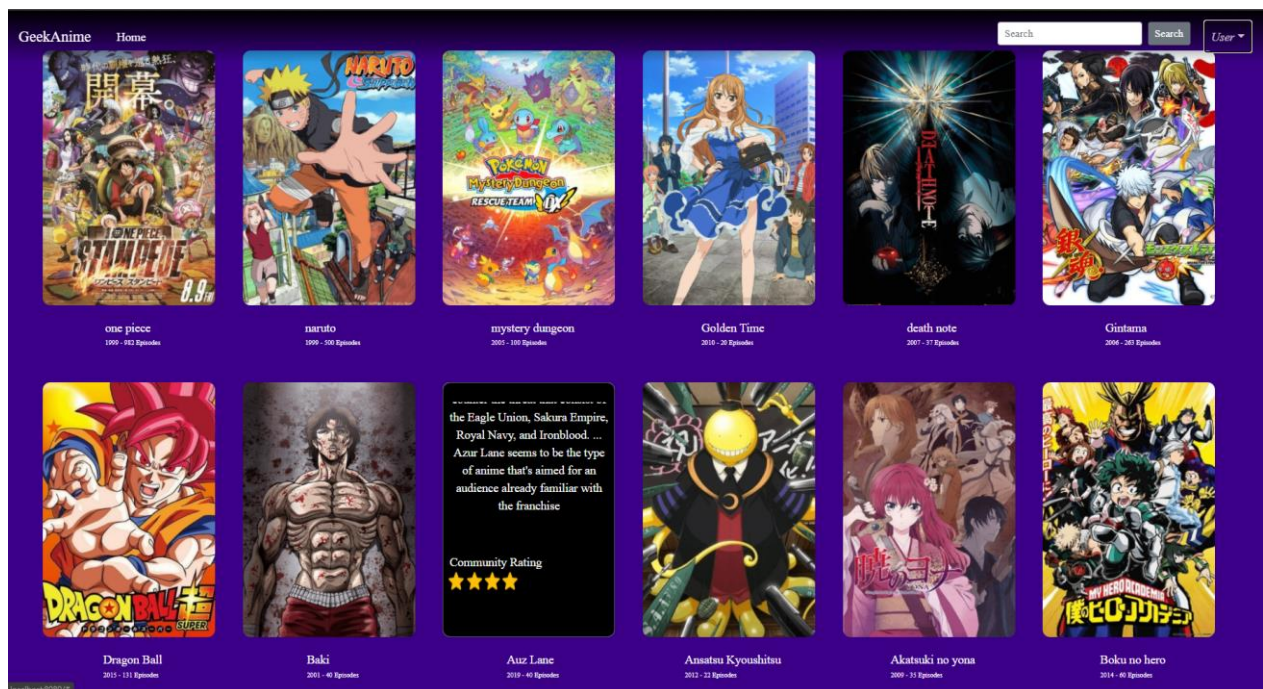
Vues est un Framework évolutif pour construire des interfaces utilisateur. À la différence des autres Framework monolithiques, Vue a été conçu et pensé pour pouvoir être adopté de manière incrémentale. Le cœur de la bibliothèque se concentre uniquement sur la partie vue, et il est vraiment simple de l'intégrer avec d'autres bibliothèques ou projets existants. D'un autre côté, Vue est tout à fait capable de faire tourner des applications web monophages (single page application) quand il est couplé avec des outils modernes et des bibliothèques complémentaires.

b. Présentation de l'application :

I. L'en-tête du site :



II. Episodes de Anime



iV. Description de Anime


GeekAnime

Home

Search

Search

User



one piece

2021-07-14 - 982 Episodes - Japanese & English

Persons under the age of 15 must be accompanied by a parent or adult guardian

I Want to Be like You...The Strongest Hero!

It is the story of the Strawhat Pirates, led by captain Monkey D. Luffy, on their adventures in Grand Line. The main theme is Monkey D. Luffy's dream to find the One Piece, a grand treasure that the King of the Pirates, Gold Roger left behind.

ActionSchoolSuper Power

Season 1

982

Episode 21

Episode 22

Episode 23

Episode 24

Episode 25

Episode 26

V. Commentaires de Anime

GeekAnime

Home

Episode 21

Episode 22

Episode 23

Episode 24

Episode 25

Episode 26

Search

Search


User

Leave a comment

Message

Post Comment

Comments

 azeddine elhanouni


wonderful anime


- 2021-07-30 04:30:45


Action


2021: Copyright By GeekAnime.com


Vi. Affichage de Anime

GEEKANIME HOME
SEARCH
SEARCH











ONE PIECE


1021-07-14

It is the story of the Strawhat Pirates, led by captain Monkey D. Luffy, on their adventures in Grand Line. The main theme is Monkey D. Luffy's dream to find the One Piece, a grand treasure that the King of the Pirates, Gold Roger left behind.




Episode 21

description

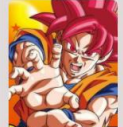


Episode 22

description




dem aut, optio beatae impedit voluptatem autem, quaerat n ecessitatibus perspiciatis similique rem suscipit! Reiciendis ullam praesentium veniam obcaecati facere nobis deleniti c onsequatur!



DRAGON BALL


Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Qui dem aut, optio beatae impedit voluptatem autem, quaerat n ecessitatibus perspiciatis similique rem suscipit! Reiciendis ullam praesentium veniam obcaecati facere nobis deleniti c onsequatur!



azeddine elhanouni

messi elhanouni

One elhanouni



Viii. L'ajout de Anime

GeekAnime Home
Search
Search
User

Dashboard
Insert Animes
Profile
Display Animes
Contact Us Messages

Insert Anime

No file chosen

Insert Description

Insert Episodes

Insert Kind of anime

20

Viii Pagination :

GEEKANIME

HOME

SEARCH

SEARCH

DASHBOARD

INSERT ANIMES

PROFILE

DISPLAY ANIMES

CONTACT US MESSAGES

TITLE	CREATED AT	STATUS	THE BEGINNING OF SHOW	DESCRIPTION	GENRE	IMAGE	NUMBER OF EPISODES	DESTIMED EPISODE	ACTIONS
GINTAMA	2003-06-11	COMPLETE	2006	Gintama est un shōnen manga écrit et illustré par Hideaki Sorachi. Il est publié par Shūeisha du 8 décembre 2003 au 20 juin 2019 dans	COMEDY		263	24	<div>DELETE</div> <div>EDIT</div>
DRAGON BALL	2015-06-30	COMPLETE	2015	Six mois après la bataille contre Boo, la paix sur Terre est à nouveau menacée par un mystérieux personnage : Beerus, le Dieu de la	SUPERNATURAL		131	24	<div>DELETE</div> <div>EDIT</div>
BAKI	2011-08-10	COMPLETE	2001	Grappler Baki est un manga shonen de Kelsuke Itagaki, prpubli entre 1991 et 1999 dans le magazine Weekly Shonen Champion de l'éditeur Akita	ACTION		40	24	<div>DELETE</div> <div>EDIT</div>
AUZ LANE	2011-08-19	COMPLETE	2019	The plot deals with nations fighting against the mysterious alien force. Azur Lane is a military alliance established to counter the threat that	ACTION		40	24	<div>DELETE</div> <div>EDIT</div>
ANSATSU KYOUSHITSU	2011-07-07	COMPLETE	2011	Assassination Classroom est un manga crit et dessin par Y?sei Matsui. Il est prpubli entre juillet 2012 et mars 2016 dans le magazine	ACTION		21	24	<div>DELETE</div> <div>EDIT</div>

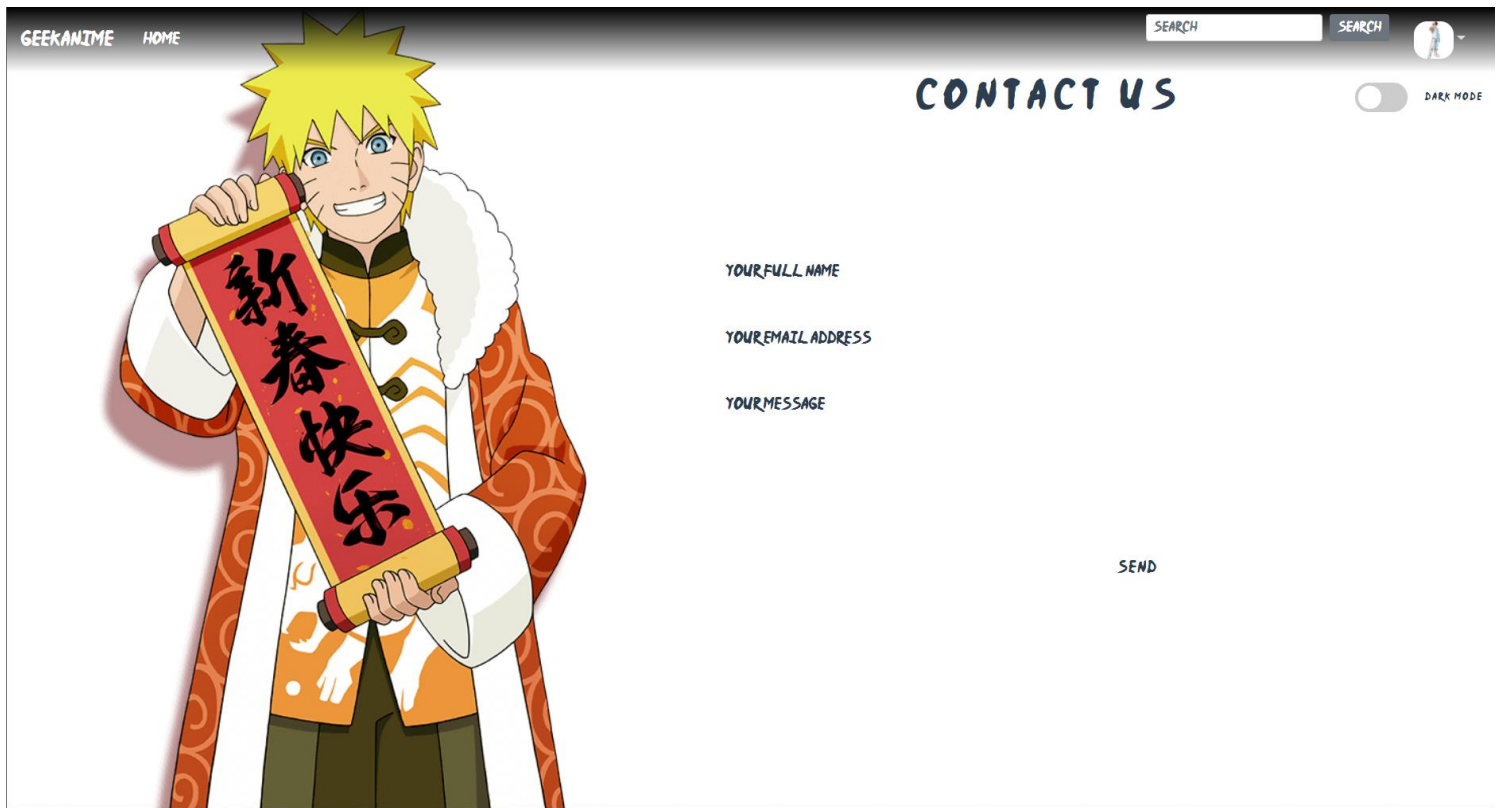
PREVIOUS

1

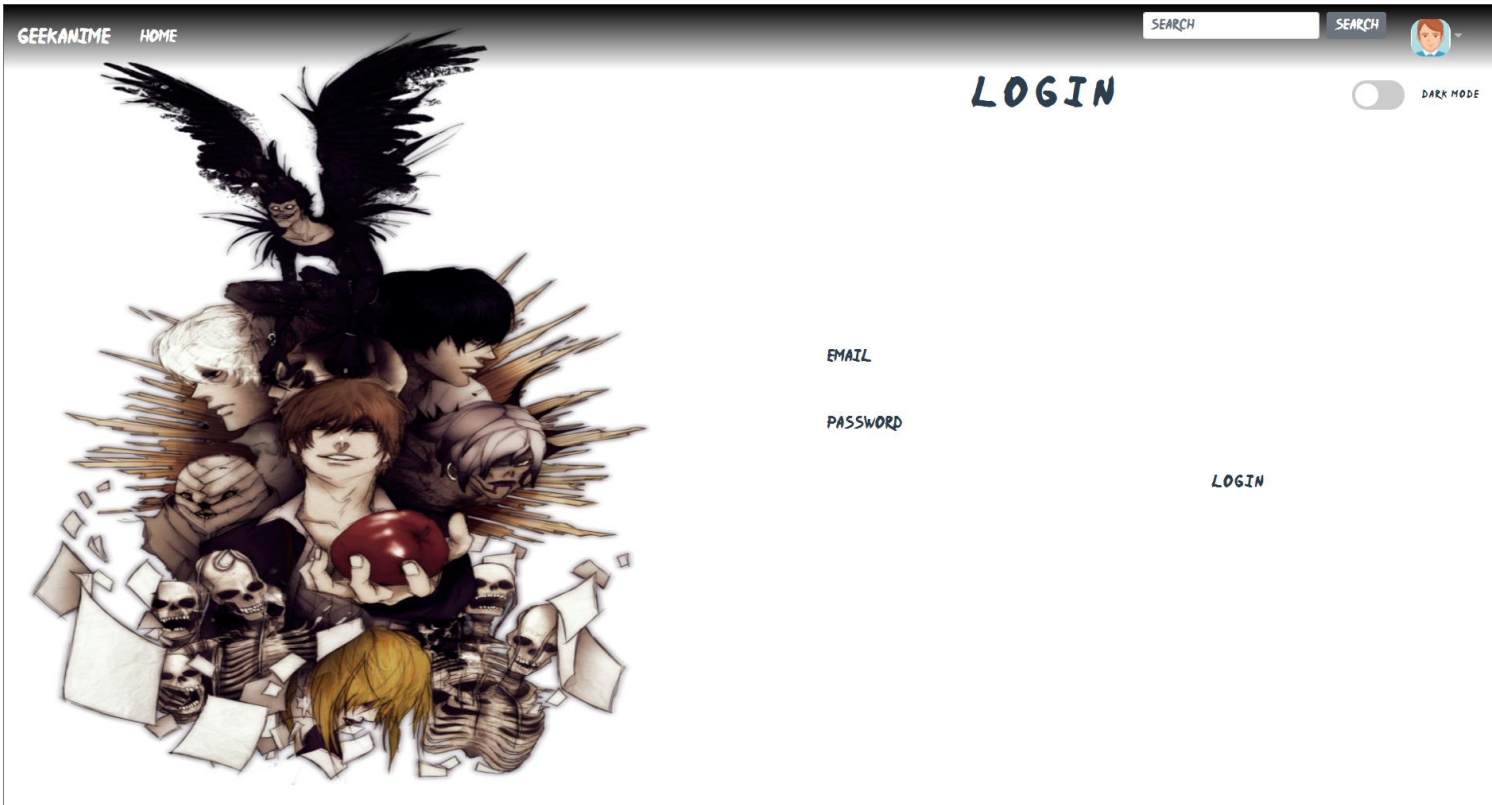
2

3

NEXT



Viii Dark Mode :





SIGN UP



DARK MODE



FULL NAME

LAST NAME

EMAIL

PASSWORD

SIGN UP

Conclusion :

Ce projet se dirige dans le cadre De notre formation en développement web a YouCode.