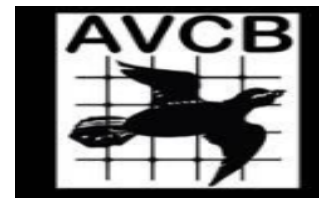




Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique



MÉMOIRE DE FIN DE CYCLE

En vue de l'obtention de la « Licence en Informatique option Génie Logiciel (IGL) »

Spécialité : Informatique option Génie Logiciel

RÉALISATION D'UNE PLATEFORME WEB DÉDIÉE
À LA MÉMOIRE DES VICTIMES POLITIQUES :
CAS DE LA GUINÉE DE 1958 À 1984.

Présenté par :

TANOI BONZOU SERGE PHILIPPE

Période de stage

Avril -31 juin 2024

Encadrant académique :

SORO Wongniga Seydou

Enseignant à UTA

Maitre de stage :

MAREGA BABAHADY

Session de 2024

DEDICACE

À

MA FAMILLE

Pour son soutien, son amour et pour son encouragement sans limite, qui ne cesse de me
conduire vers le succès.

REMERCIEMENTS

Certaines personnes à travers leurs conseils et leurs implications ont joué un rôle essentiel à la réalisation de ce travail. Nous tenons à remercier :

- ❖ **Monsieur Ebrottie Odilon**, Directeur Ressources humaine de ALLIANZ TECHNOLOGY qui ne cesse d'œuvrer afin de me faire avancer d'avantages dans mes décisions.
- ❖ **Monsieur Soro Wongniga Seydou**, pour ses précieux conseils.
- ❖ **Monsieur Marega Babahady**, Responsable de l'élaboration, de la mise en œuvre et du suivi des projets du camp boiro qui nous a prodiguer énormément de conseils.
- ❖ **Professeur Diaby Moustapha**, pour son soutien permanent à tous les niveaux.
- ❖ **Monsieur N'drin Hugues Auguste**, pour son soutien permanent à tous les niveaux.
- ❖ **Monsieur Djedje Zunon Jean Marc**, pour son soutien permanent pendant ces 03 années d'études.
- ❖ **Monsieur Tonde Souleymane**, mon collaborateur sur ce projet.

Nous remercions également toutes les personnes qui nous ont aidés grâce aux nombreuses critiques et conseils dans le but d'améliorer le contenu de notre mémoire.

AVANT PROPOS

Ce présent mémoire est rédigé dans le cadre de l'obtention de la Licence en informatique option Génie Logiciel (IGL) de l'Université de Technologie d'Abidjan (UTA). Ceci est le résultat de trois (3) années de formation théorique et pratique à l'UTA, dont 3 mois de stage afin de pratiquer les connaissances acquises durant la formation théorique dans un environnement professionnel. De ce fait, nous avons effectué notre stage dans une association de la place nommée Association des Victimes du Camp Boiro qui a duré trois (3) mois où nous avons eu à exercer dans le domaine des Technologies de l'Information et la communication.

Il s'agissait de concevoir et de réaliser une plateforme en ligne dédiée à la mémoire des victimes du régime de Sékou Touré en Guinée. Afin de maximiser et assurer un système de gestion efficace au sein de l'association. Ce projet a été motivé par de nombreuses difficultés que rencontrent plusieurs personnes à connaître l'histoire du camp boiro et aussi de mettre l'accent sur les victimes afin que la population guinéenne puisse s'en imprégner des faits.

Nous avons rencontré des difficultés dans la réalisation notamment la transformation des données existantes sous forme de Excel non structurée en données SQL,

Ces trois (03) mois de stage furent bénéfiques pour nous en ce sens qu'ils nous ont permis d'apprendre beaucoup sur l'histoire de la guinée et de découvrir le monde professionnel.

SOMMAIRE

DEDICACE	III
REMERCIEMENTS.....	IV
AVANT PROPOS	V
SOMMAIRE	VI
SIGLES ET ABRÉVIATIONS	VIII
LISTES DES FIGURES	IX
LISTES DES TABLEAUX	XI
INTRODUCTION.....	1
PREMIERE PARTIE : GENERALITES	2
Chapitre 1 : PRESENTATION DU CADRE DE STAGE.....	3
I. PRESENTATION DE AVCB.....	3
II. ORGANISATION DE AVCB.....	3
III. SERVICES DE L'ENTREPRISE	5
Chapitre 2 : DESCRIPTION DU CAHIER DE CHARGES.....	6
I. PRESENTATION DU PROJET.....	6
II. BESOINS FONCTIONNELS	8
III. PLANIFICATION DU PROJET	9
Chapitre 3 : ETUDE DE L'EXISTANT	12
I. DESCRIPTION DE L'EXISTANT.....	12
II. CRITIQUE DE L'EXISTANT.....	12
III. PROPOSITION DE SOLUTION.....	13
DEUXIEME PARTIE : CONCEPTION.....	15
Chapitre 4 : PRESENTATION ET CHOIX DES METHODES	16
I. PRÉSENTATION DES MÉTHODES D'ANALYSE ET DE CONCEPTION.....	16

II. PRÉSENTATION DE LA MÉTHODE CHOISIE.....	18
Chapitre 5 : MODELISATION DES DIAGRAMMES	20
TROISIEME PARTIE : REALISATION.....	38
CHAPITRE 6 : DESCRIPTION DU MATERIEL ET ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT	39
I. LOGICIEL UTILISES ET MATERIELS	39
Chapitre 7 : PRESENTATION DE L'APPLICATION	43
II. Interface de l'application.....	43
III. Estimation financière	56
CONCLUSION	57
ABSTRACT.....	XII
BIBIOLIOGRAPHIE.....	XIII
RESUME	XVII

SIGLES ET ABRÉVIATIONS

AVCB : Association des Victimes du Camp Boiro

IGL : Informatique option Génie Logiciel

UP : Unified Process

UML : Unified Modeling Language

UTA : Université de Technologie Abidjan

LISTES DES FIGURES

Figure 1 : Organigramme de AVCB.....	4
Figure 2 : Diagramme de Gantt du projet.....	10
Figure 3: Illustration de UP.....	18
Figure 4: Les différents diagrammes dans UML.....	19
Figure 5: diagramme de cas d'utilisation «global».....	20
Figure 6 : diagramme de cas d'utilisation « charniers »	21
Figure 7 : diagramme de cas d'utilisation « victimes »	22
Figure 8 : diagramme de cas d'utilisation « biographies ».....	23
Figure 9 : diagramme de cas d'utilisation « bibliographie »	24
Figure 10 : diagramme de cas d'utilisation « chamiers ».....	25
Figure 11 : diagramme de cas d'utilisation « horoyas ».....	26
Figure 12 : diagramme de séquence « collaborateurs »	28
Figure 13 : diagramme de séquence « victimes ».....	29
Figure 14 : diagramme de séquence « biographie »	30
Figure 15 : diagramme de séquence « bibliographie »	31
Figure 16: diagramme de séquence « chamiers ».....	32
Figure 17 : diagramme de séquence « horoyas ».....	33
Figure 18 : diagramme de séquence « validation proposition visiteurs ».....	34
Figure 19 : diagramme de classe du système	36
Figure 20 : page d'accueil visiteurs.....	43
Figure 21 : page d'affichages des victimes pour les visiteurs	44
Figure 22 : page d'affichages des chamiers pour les visiteurs.	44
Figure 23 : page d'affichages des bibliographies.....	45
Figure 24 : page d'affichages des horoyas.....	45
Figure 25 : page de connexion des collaborateurs.	46
Figure 26 : page de statistiques.....	46
Figure 27 : page d'enregistrement de victimes.....	47
Figure 28 : page de la liste des victimes créer par l'admin.	47
Figure 29 : page montrant les informations d'une victime chez l'admin.	48
Figure 30 : page montrant la liste des biographies des victimes chez l'admin.	48
Figure 31 : page d'enregistrement d'une biographie chez l'admin.....	49
Figure 32 : page montrant la liste des bibliographies chez l'admin.....	50

Figure 33 : page montrant les informations sur une bibliographie chez l'admin.	50
Figure 34 : page d'enregistrement d'une bibliographie chez l'admin.....	51
Figure 35 : page montrant la liste des charniers chez l'admin.....	52
Figure 36 : page montrant les informations sur un charnier chez l'admin.	52
Figure 37 : page montrant la liste des horoyas chez l'admin.....	53
Figure 38 : page montrant les informations sur un horoya chez l'admin.	54
Figure 39 : page montrant les informations envoyées par un visiteur a l'administration.	54
Figure 40 : page montrant les informations détaillées envoyées par un visiteur a l'administration.	55

LISTES DES TABLEAUX

Tableau 1 : Étude comparée des méthodes MERISE, UP et XP.....	17
Tableau 2 : Estimation financière du projet	56

INTRODUCTION

La préservation de la mémoire des victimes du régime de Sékou Touré en Guinée est cruciale pour guérir les traumatismes historiques et pour sensibiliser les générations futures. En Guinée, où les violations des droits humains de 1958 à 1984 ont laissé une empreinte profonde, le besoin de vérité et de reconnaissance demeure pressant. C'est dans ce contexte que l'Association des Victimes du Camp Boiro (AVCB), une ONG engagée dans la réhabilitation des victimes, a décidé de mettre en œuvre un projet ambitieux afin d'élucider les faits marquants de cette époque ; d'où la soumission du thème suivant : « Réalisation d'une plateforme web dédiée à la mémoire des victimes du régime de Sékou Touré en Guinée ». Notre mission a donc été de développer une solution numérique permettant de rassembler, structurer et diffuser les témoignages et archives pour les générations à venir en l'occurrence le peuple guinéen. Après un moment crucial de brainstorming autour du sujet, nous avons été amenés à s'interroger sur les problématiques suivantes :

- Premièrement, comment structurer et organiser les informations recueillies afin qu'elles soient accessibles et utiles pour les chercheurs, les familles des victimes et le grand public ?
- Deuxièmement, comment assurer la visibilité et la pérennité du site dans un environnement numérique en constante évolution ?

Pour atteindre notre objectif, nous avons divisés notre étude en trois axes majeurs : d'abord une présentation de l'Association des Victimes du Camp Boiro (AVCB) et du projet de création de la plateforme ; ensuite, une analyse des aspects techniques et des choix de conception de notre solution ; et enfin, une description des technologies et des interfaces utilisées pour la mise en œuvre du site web.

PREMIERE PARTIE : GENERALITES

Nous présentons dans cette partie la structure dans laquelle nous avons effectué notre projet et les objectifs à atteindre.

Chapitre 1 : PRESENTATION DU CADRE DE STAGE

I. PRESENTATION DE AVCB

1) *Historique de AVCB*

Créée le 25 janvier 1991, l'Association des Victimes du Camp Boiro (AVCB) est une ONG dédiée à la préservation de la mémoire historique et à la réhabilitation des victimes des violations des droits humains en Guinée entre 1958 et 1984.

AVCB est une association a but non lucratif dont le siège social est situé en Guinée

2) *Objectif*

L'AVCB s'est donnée pour mission d'être un acteur incontournable dans la préservation de la mémoire historique, la promotion des droits humains et la réhabilitation des victimes des violations survenues en Guinée, tout en œuvrant pour la réconciliation nationale et la consolidation durable de la paix.

II. ORGANISATION DE AVCB

Comme la majorité des organisations non gouvernementales, AVCB est subdivisée par plusieurs entités hiérarchiques.

Secrétariat Exécutif

Responsable principal de la coordination des activités de l'association. Il supervise l'exécution des décisions stratégiques, représente officiellement l'AVCB et s'assure que les objectifs de l'organisation sont atteints. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Abdoulaye Conté**.

Département à l'Organisation

Chargé de planifier et d'organiser les activités internes de l'association. Il veille au bon déroulement des réunions, des événements et au suivi des tâches administratives. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Boubah Gueye**.

Département chargé de la Communication et de l'Information

Responsable de la diffusion des informations internes et externes. Il gère la communication institutionnelle, les relations avec les médias et la promotion des projets de l'association. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Ahmadou Tounkara**.

Département chargé des Affaires Sociales

Il est chargé de la gestion des questions sociales liées aux membres de l'association et aux victimes. Il organise l'aide sociale et s'assure de leur bien-être. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Cheick Mohamed Lamine Camara**.

Département chargé des Projets

Responsable de l'élaboration, de la mise en œuvre et du suivi des projets de l'association. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Babahady Maréga**. Dans le cadre de notre projet de fin de cycle, nous avons été accueillis par le département chargé des projets de ladite ONG.

Département chargé de la trésorerie

Gère les finances de l'association, y compris la collecte de fonds, la tenue des comptes et la préparation des rapports financiers. Elle veille à une gestion transparente et efficace des ressources financières. Ce rôle est actuellement présidé par Monsieur **Madina Gueye**.

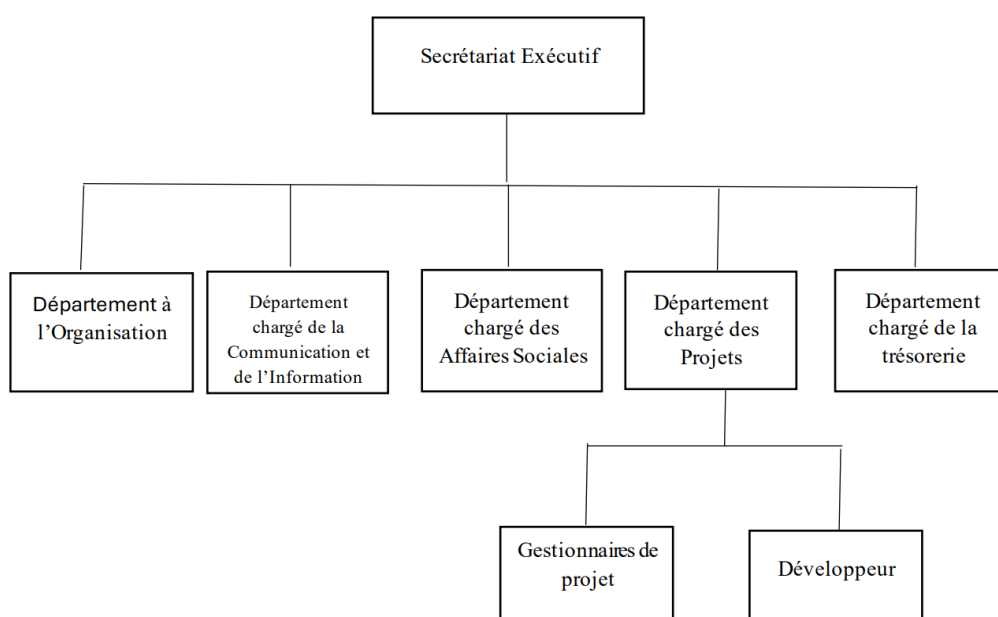


Figure 1 : Organigramme de AVCB

III. SERVICES DE L'ENTREPRISE

Pour accomplir ses objectifs et répondre aux attentes des victimes et du grand public, l'Association des Victimes du Camp Boiro (AVCB) propose les services suivants :

➤ **Collecte et archivage des témoignages et documents historiques**

Identification, classification et conservation des archives relatives aux violations des droits humains sous le régime de Sékou Touré, afin de préserver la mémoire collective et de garantir l'accès à la vérité historique.

➤ **Identification et sanctuarisation des lieux historiques**

Repérage et préservation des sites emblématiques liés aux violations des droits humains, tels que les camps de torture, charniers, et lieux d'ensevelissements, pour en faire des lieux de mémoire et d'éducation.

➤ **Création d'espaces de dialogue et de sensibilisation**

Organisation de forums, ateliers et événements permettant d'échanger sur l'histoire, d'éduquer les jeunes générations et de promouvoir les droits humains pour prévenir de futures violations.

Dans cette perspective, l'AVCB structure sa stratégie autour de trois axes fondamentaux : **recherche historique, préservation de la mémoire, et promotion de la justice et de la réconciliation.**

Chapitre 2 : DESCRIPTION DU CAHIER DE CHARGES

I. PRESENTATION DU PROJET

1) Contexte

Ce projet s'inscrit dans le cadre de la valorisation de la mémoire historique et la promotion des droits humains en Guinée, notamment en rapport avec les violations survenues sous le régime de Sékou Touré entre 1958 et 1984. Malgré les nombreuses initiatives en faveur de la justice transitionnelle et de la réhabilitation des victimes, il demeure un manque criant d'outils structurés pour collecter, préserver et diffuser les témoignages et les archives relatifs à cette période sombre.

En effet, l'absence d'une plateforme centralisée et accessible limite la visibilité de ces données historiques, entrave l'identification des victimes et restreint les efforts de sensibilisation des nouvelles générations. Ce vide contribue à perpétuer les divisions sociales et freine les initiatives de réconciliation nationale.

Face à cette problématique, l'AVCB (Association des Victimes du Camp Boiro) a décidé de concevoir et déployer une plateforme web.

2) Objectifs du projet

Objectif principal :

Le projet vise à concevoir une plateforme numérique dédiée à la préservation et à la diffusion de la mémoire des victimes des violations des droits humains en Guinée entre 1958 et 1984. Cette plateforme centralisée permettra de promouvoir la vérité, de soutenir les initiatives de réhabilitation des victimes et de sensibiliser les générations futures à l'importance des droits humains.

➤ Objectifs spécifiques :

Le projet s'articule autour de plusieurs axes :

- **Collecte et gestion des archives** : Mettre en place un système de collecte, d'organisation, et d'archivage numérique des documents, témoignages et preuves relatifs aux violations des droits humains sous le régime de Sékou Touré.
- **Accessibilité des données** : Concevoir un site web accessible au public, offrant une organisation thématique des informations et intégrant des outils de recherche pour une consultation efficace des archives.
- **Sanctuarisation des lieux** : Identifier et documenter les principaux lieux symboliques associés aux violations des droits humains en Guinée, afin de leur attribuer une visibilité historique et mémorielle.

3) Résultats attendus

Plateforme fonctionnelle : Développement et déploiement d'un site web performant centralisant les archives et informations relatives aux violations des droits humains en Guinée.

Renforcement de la sensibilisation : Amélioration de l'accès à la mémoire historique pour les Guinéens et les acteurs internationaux, favorisant la réflexion collective sur les droits humains.

Support à la réhabilitation : Mise en place d'un outil collaboratif facilitant l'identification des victimes et l'engagement en faveur de leur réhabilitation.

Documentation des lieux symboliques : Recensement des principaux lieux de mémoire en Guinée et création d'un espace virtuel pour leur sanctuarisation.

4) Contraintes techniques

Accessibilité numérique : Assurer une compatibilité optimale de la plateforme sur différents appareils et pour divers niveaux de connectivité en Guinée.

Collecte des données : Relever le défi de réunir des informations éparses ou disparues et garantir leur authenticité et fiabilité.

Formation des utilisateurs : Prévoir des sessions de formation pour permettre aux membres de l'AVCB et au public de tirer pleinement parti des fonctionnalités de la plateforme.

Protection des données : Mettre en œuvre des mesures robustes pour garantir la sécurité des archives numériques et protéger les informations sensibles des victimes.

II. BESOINS FONCTIONNELS

Dans le cadre du développement de la plateforme numérique pour l'**Association des Victimes du Camp Boiro (AVCB)**, les besoins fonctionnels identifiés visent à répondre aux objectifs principaux et spécifiques du projet. Ces besoins incluent :

- **Archivage et gestion des données :**
 - Possibilité de collecter, numériser, et archiver les documents relatifs aux violations des droits humains.
 - Mise en place d'une base de données structurée, permettant de classer et d'organiser les informations par thématiques, périodes, ou types de violations.
- **Accessibilité publique :**
 - Développement d'un moteur de recherche intégré pour faciliter l'accès rapide aux archives et documents spécifiques.
 - Possibilité pour les utilisateurs d'explorer les témoignages, vidéos, et documents historiques via une interface intuitive.
- **Interactions utilisateurs :**
 - Mise en place d'un module de soumission de contenu par les utilisateurs, avec validation par un administrateur.
- **Sanctuarisation et documentation :**
 - Cartographie interactive des lieux de mémoire (camps, charniers, sites symboliques) avec des descriptions historiques et des ressources multimédias associées.

- Ajout d'une fonctionnalité pour visualiser les données géolocalisées et obtenir des informations détaillées sur chaque lieu.
- **Communication et sensibilisation :**
 - Mise en place d'une fonctionnalité d'abonnement à une newsletter pour les membres et sympathisants de l'AVCB.
- **Sécurité et confidentialité :**
 - Protection des archives sensibles à travers des systèmes de chiffrement et des restrictions d'accès.
 - Gestion des permissions utilisateurs pour garantir que seuls les administrateurs autorisés puissent ajouter, modifier, ou supprimer du contenu.

III. PLANIFICATION DU PROJET

1) Objectif

Afin d'optimiser notre organisation et de respecter les délais impartis, notre objectif fut d'atteindre un niveau d'achèvement de 75 % du résultat escompté dans un délai de 60 jours.

2) Modèle de cycle de vie

Tout projet, qu'il s'agisse d'une initiative informatique ou non, suit un processus de développement qui englobe l'ensemble des étapes nécessaires à sa réalisation complète. Un cycle de vie rigoureux représente une condition préalable essentielle à la réussite et au bon déroulement d'un projet. Pour notre projet, nous sommes passés par les étapes suivantes :

- Le lancement qui représente le moment où nous avons reçu notre projet ;
- L'analyse et la conception du projet ;
- L'implémentation ;
- Le test ;
- La mise en service.

Cela correspond au modèle en cascade, car les étapes sont liées les unes aux autres avec une dépendance entre les étapes.

3) Diagramme de Gantt

Le diagramme de Gantt est un instrument de gestion de projet qui offre une représentation graphique de l'évolution temporelle de notre projet. Il permet d'évaluer l'impact des éléments imprévus tout au long du déroulement du projet.

Ci-dessous nous avons une autre figure de notre Diagramme de Gantt simplifié représentant de façon visuelle, l'évolution du projet à travers le temps.

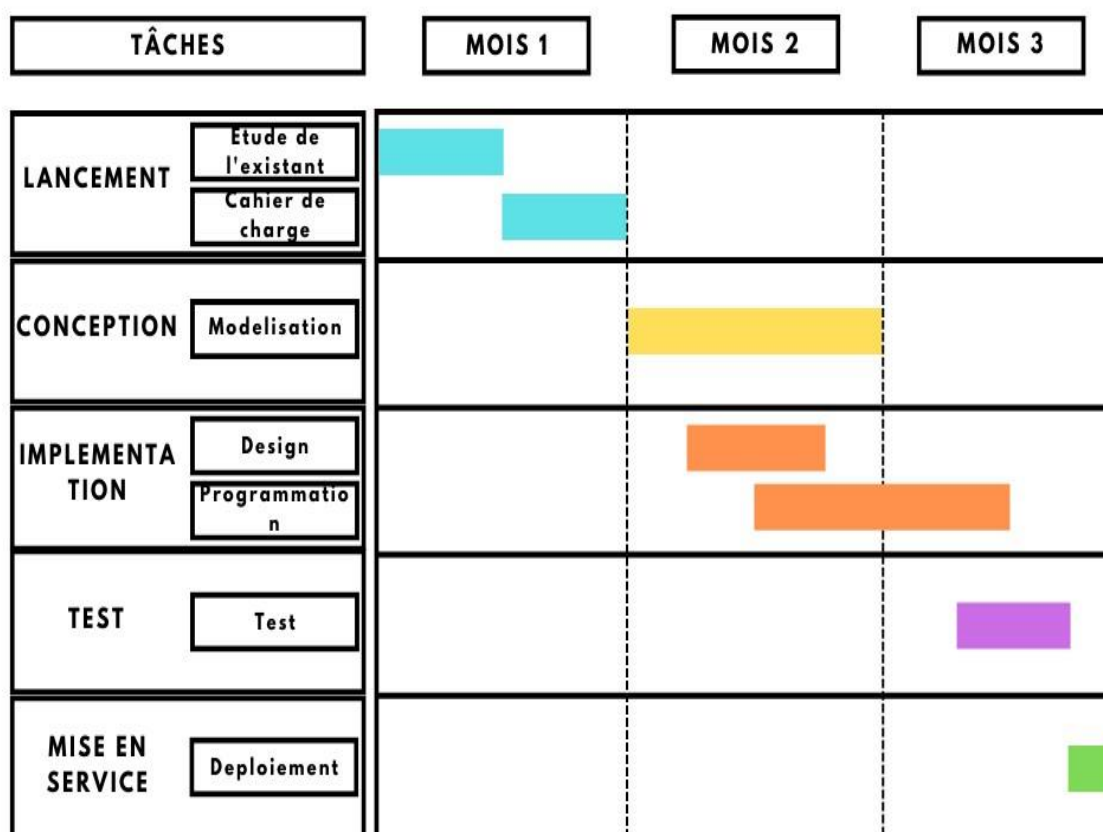


Figure 2 : Diagramme de Gantt du projet

Ce diagramme de Gantt présente la planification et la répartition des tâches sur une période de trois mois, organisée en plusieurs phases essentielles à la réalisation du projet. Voici une description détaillée de chaque tâche :

1. Lancement :

- **Étude de l'existant (Mois 1) :** Cette étape a consisté à analyser les systèmes ou pratiques déjà en place, recueillir des données pertinentes, et identifier les limites ou besoins pour concevoir une solution adaptée.
- **Cahier de charge (Mois 1) :** À partir des informations collectées, un cahier des charges a été rédigé pour définir les spécifications fonctionnelles et techniques du projet.

2. Conception :

- **Modélisation (Mois 2) :** Cette étape a impliqué la création des diagrammes UML (diagrammes de cas d'utilisation, classes, etc.) pour représenter visuellement la structure et le fonctionnement du système, en se basant sur les besoins définis dans le cahier des charges.

3. Implémentation :

- **Design (Mois 2) :** Le design de l'interface utilisateur a été élaboré en utilisant des outils tels que Bootstrap, pour garantir une interface ergonomique et adaptée.
- **Programmation (Mois 2 et 3) :** Le développement des fonctionnalités a été réalisé avec le framework Laravel pour le backend et MySQL pour gérer les données. Un script Python a aussi été utilisé pour l'automatisation de certaines tâches.

4. Test (Mois 3) :

- Les tests fonctionnels et techniques ont été effectués pour s'assurer que le système fonctionne conformément aux spécifications, en identifiant et corrigeant les éventuelles erreurs.

5. Mise en service :

- **Déploiement (Mois 3) :** Le système a été déployé sur un serveur via Hostinger, avec un plan VPS, permettant un hébergement performant et sécurisé pour la mise en ligne de l'application.

Chaque phase a été réalisée en respectant une chronologie précise, contribuant à l'avancement progressif et structuré du projet.

Chapitre 3 : ETUDE DE L'EXISTANT

I. DESCRIPTION DE L'EXISTANT

L'association a jusqu'à présent géré les données à travers des fichiers **Excel**, utilisés comme base de données principale.

Les informations enregistrées incluait des entités telles que :

- **Victimes** : noms, dates et lieux associés aux événements tragiques.
- **Biographies** : résumés de vies et expériences des victimes.
- **Bibliographies** : références documentaires liées aux événements.
- **Charniers** : localisations et détails des sites concernés.
- **Horoyas** : informations historiques sur ces événements.

Ces fichiers Excel, bien qu'organisés, étaient stockés localement, rendant la gestion des données et leur exploitation laborieuses. La recherche ou l'identification des victimes était chronophage et manquait d'efficacité.

De plus, la population ne disposait d'aucun moyen d'apporter sa contribution à l'identification des victimes ou à l'enrichissement des données.

II. CRITIQUE DE L'EXISTANT

La gestion manuelle des données présentait plusieurs inconvénients :

1. Risque élevé d'erreurs humaines

- Faute de frappe ou omissions lors de la saisie des informations.
- Difficultés à maintenir l'exactitude et la cohérence des données.

2. Manque d'efficacité

- Processus chronophages nécessitant des efforts considérables pour la mise à jour et la consultation des fichiers.
- Absence de centralisation pour des recherches rapides ou des analyses globales.

3. Absence d'interaction communautaire

- Aucune possibilité pour les visiteurs de proposer des informations ou d'interagir avec les données existantes, réduisant ainsi la richesse des données collectées.

4. Données localisées

- Stockage des fichiers en local, limitant l'accès distant et la collaboration entre parties prenantes.
- Risque élevé de perte ou corruption des fichiers en cas de défaillance informatique.

5. Manque d'outils d'analyse

- Excel ne permettait pas une exploitation approfondie des données pour extraire des informations significatives ou produire des rapports pertinents.

III. PROPOSITION DE SOLUTION

Pour surmonter ces limites, une plateforme dédiée, centralisant toutes les données sous un système moderne et interactif.

Les caractéristiques de cette solution incluent :

1. Automatisation des processus

- Gestion automatisée des entités (victimes, biographies, bibliographies, charniers, Horoyas), réduisant les risques d'erreurs.
- Saisie et mise à jour simplifiées, même pour des volumes importants de données.

2. Collaboration communautaire

- Possibilité pour les visiteurs de proposer des informations ou commentaires sur les entités, enrichissant ainsi les données disponibles.
- Validation des informations par les collaborateurs et l'administrateur pour garantir la fiabilité.

3. Centralisation des données

- Toutes les entités et informations sont stockées sur une base de données sécurisée et accessible en temps réel.
- Accès distant permettant une collaboration efficace entre toutes les parties prenantes.

4. Analyse et gestion avancées

- Outils intégrés pour générer des rapports, analyser les données et produire des statistiques utiles.
- Interface utilisateur intuitive et conviviale facilitant l'adoption par les utilisateurs.

5. Sécurité et sauvegarde

- Mise en place de sauvegardes régulières pour garantir l'intégrité des données.
- Hébergement sécurisé avec des solutions VPS (Virtual Private Server), assurant une disponibilité et une performance optimales.

DEUXIEME PARTIE : CONCEPTION

Cette partie présente l'outil de conception, les données et les interactions entre acteurs et système.

Chapitre 4 : PRESENTATION ET CHOIX DES METHODES

I. PRÉSENTATION DES MÉTHODES D'ANALYSE ET DE CONCEPTION

La modélisation consiste à créer une représentation virtuelle d'une réalité de telle façon d'en ressortir ce qui requiert notre attention. Aussi, elle fait référence à la formalisation et à la documentation de processus et d'événements qui se produisent au cours de la conception et du développement des applications. En génie logiciel, il existe plusieurs outils d'analyse et de conception permettant d'effectuer une bonne modélisation. Cependant, nous ne présenterons que quelques-unes à savoir la méthode MERISE, la méthode UP (Unified Process) et la méthode XP (eXtreme Programming).

1) Présentation de MERISE

Créée à la fin des années 1970, MERISE signifie Méthode d'Étude et Réalisation Informatique par Sous Ensemble. C'est une méthode d'analyse et de conception structurelle des systèmes d'information, très utilisée dans les entreprises françaises. Le but de cette méthode est de permettre la conception d'un système d'information à partir de la représentation de modèles. La démarche qu'elle propose est basée sur la séparation des données et des traitements tout en s'appuyant sur trois (3) cycles que sont le cycle de vie, le cycle de décision et le cycle d'abstraction.

2) Présentation de la méthode UP

Le Processus Unifié (PU), ou Unified Process (UP) en anglais, est une méthode de conception qui utilise le langage de modélisation UML (Unified Modeling Language), pilotée par les cas d'utilisation, centrée sur l'architecture et caractérisée par une démarche itérative et incrémentale. Elle existe depuis 1999 et a été mise en place par les concepteurs d'UML. Elle vise d'abord à fournir une version viable du projet et par la suite des versions publiables.

3) Présentation de la méthode XP

Créée entre 1996 et 1999 par Kent Beck, la méthode eXtreme Programming (XP) est une méthode de conception qui applique les principes du développement agile. Elle repose sur cinq valeurs fondamentales qu'est la communication, la simplicité, le respect, les feedbacks et le courage. Mettant en avant les principes de programmation par paire et du développement piloté par les tests, son but principal est de réduire les coûts du changement.

4) Étude comparée des méthodes MERISE, UP et XP

Tableau 1: Étude comparée des méthodes MERISE, UP et XP

Méthodes	Avantages	Inconvénients
MERISE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Méthode d'analyse avec des étapes bien définies ; ✓ Grande distinction entre les données et les traitements pendant la modélisation. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Méthode moins adaptée à la modélisation orientée objet ; ✓ Méthode moins adaptée aux grands projets nécessitant des résolutions partielles et évolutives.
UP	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisation du langage UML ; ✓ Centré sur l'architecture ; ✓ Itératif et incrémental ; ✓ Un processus pouvant s'adapter à une large classe de systèmes logiciels. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestion de projet plus complexe : planification adaptative ; ✓ L'évaluation des risques exige une expertise généralement pointue et repose sur une capitalisation de l'expérience vécue.
XP	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Méthode agile la plus connue ; ✓ Simplicité ; ✓ Flexibilité ; ✓ Mise en avant de la communication avec le client. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manque de contrôle et de structuration, risques de dérive ; ✓ Requiert de grosses équipes ; ✓ Focalisation sur l'aspect individuel du développement, au détriment d'une vue globale.

5) Choix de la méthode

En considérant les nombreux avantages de la méthode UP, tels que son approche itérative et incrémentale, ainsi que sa focalisation sur la réduction des risques, nous avons été recommandés son choix par l'entreprise où nous effectuons notre stage. De plus, l'utilisation du langage UML offre une vision globale du système et propose une variété de diagrammes bien adaptés au développement de projets utilisant la programmation orientée objet. En conséquence, nous pouvons affirmer que cette méthode est la plus appropriée pour la conception de notre système, en tenant compte de ces considérations.

II. PRÉSENTATION DE LA MÉTHODE CHOISIE

1) Les caractéristiques du processus unifié

La méthode du processus unifié à quatre principales caractéristiques à savoir :

- **Centrée sur l'architecture**, c'est-à-dire, il prône la décomposition de système complexe en parties modulaires pour garantir une maintenance et une évolution plus facile ;
- **Pilotée par les cas d'utilisation**, en effet, le projet est mené en tenant compte des besoins et des exigences des utilisateurs ;
- **Orientée par la réduction des risques**, cette méthode permet l'identification des risques majeurs du projet afin de les lever le plus rapidement possible. Les mesures à prendre dans ce cas déterminent l'ordre des itérations ou étapes ;
- **Itérative et incrémentale**, en effet, il met en avant le principe de développement par itérations. Ainsi, le projet est découpé en étapes ou en itération de courte durée, ce qui permet un meilleur suivi de l'avancement global.

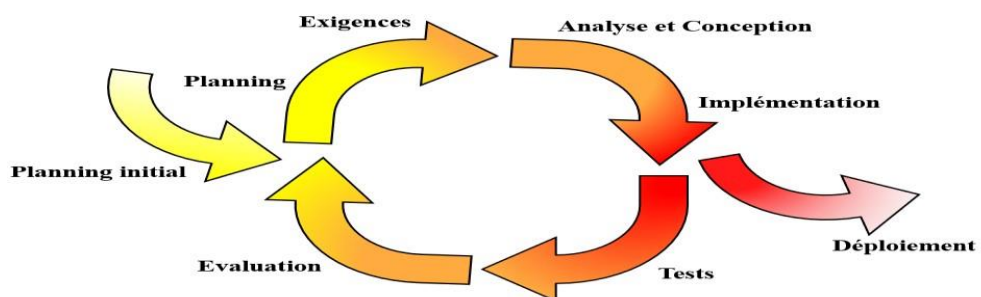


Figure 3: Illustration de UP

2) Le cycle de vie du processus unifié

Afin de maîtriser la complexité des projets informatiques en diminuant les risques, et pour construire un système qui répond aux besoins et aux exigences du client, le processus unifié se base sur la réponse aux questions : qui fait quoi ? Qu'est-ce qui est produit durant le projet ? Comment doit-il être réalisé ? Quand est réalisé chaque livrable ?

3) Le langage de modélisation unifié

Publié en 1997, le langage de modélisation unifié, de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage visuel constitué d'un ensemble de schémas appelés diagrammes adaptés pour le développement avec la programmation orientée objet et qui apporte chacun une précision du projet à traiter. UML, à travers ces diagrammes, représente le logiciel à développer de façon technique en exposant son fonctionnement, sa mise en route, les actions susceptibles d'être effectuées par le logiciel, etc.

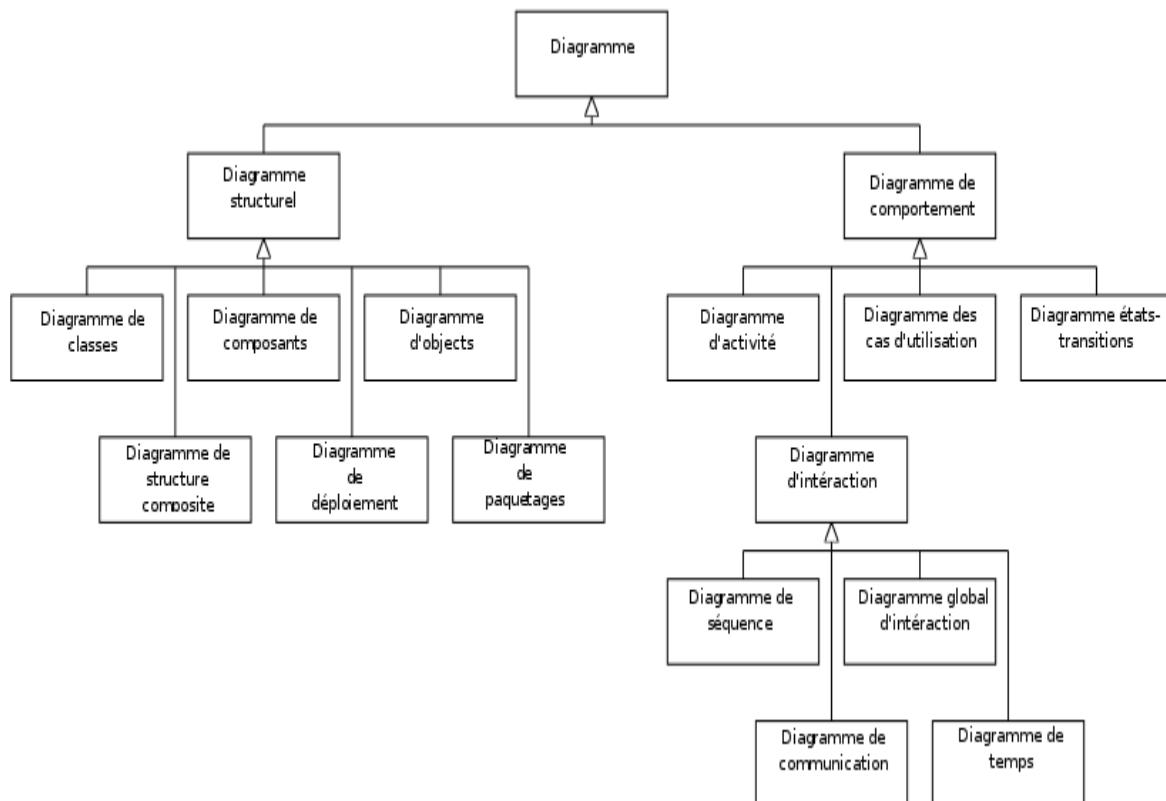


Figure 4: Les différents diagrammes dans UML

Chapitre 5 : MODELISATION DES DIAGRAMMES

Pour notre projet, nous avons utilisé 3 des 14 diagrammes que sont : le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de séquence et le diagramme de classe. Ces diagrammes nous serviront à mettre en place une architecture complète et détaillée des fonctionnalités du système de notre système.

I. Diagrammes des cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme qui permet la représentation des différents besoins des utilisateurs de l'application. Pour la modélisation d'un diagramme de cas d'utilisation, trois éléments interviennent : les acteurs, les cas d'utilisation et les relations.

Diagramme de cas d'utilisation globale

Le diagramme de cas d'utilisation globale permet de présenter les grandes fonctionnalités de l'application.

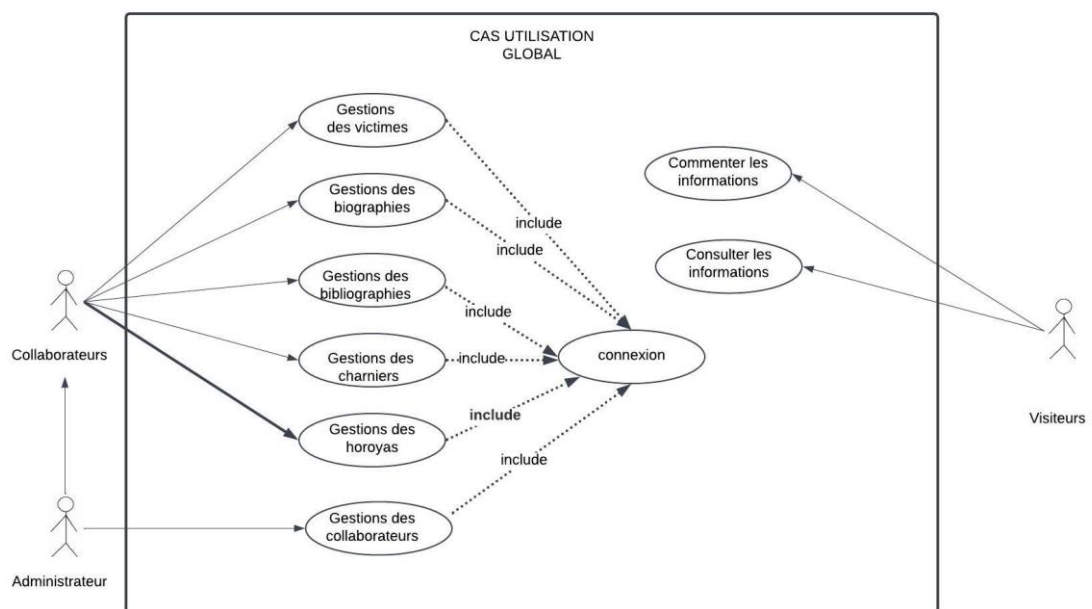


Figure 5: diagramme de cas d'utilisation «global»

Diagrammes de cas d'utilisation spécifique

Le diagramme de cas d'utilisation spécifique permet de présenter tous les détails des fonctionnalités du système.

Cas d'utilisation « Gestions des collaborateurs »

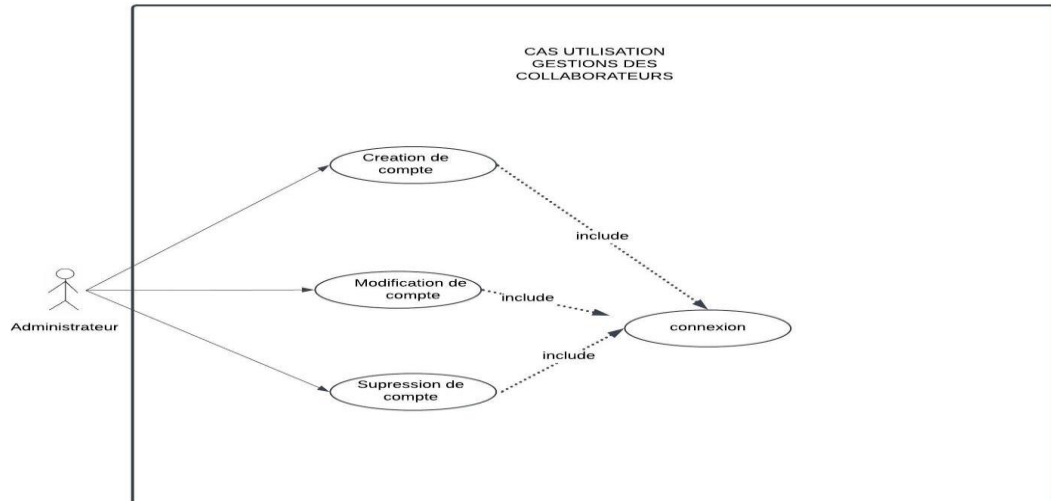


Figure 6 : diagramme de cas d'utilisation « charniers »

Le diagramme illustre les interactions entre un acteur principal (Administrateur) et le système de gestion des collaborateurs. Il montre les actions disponibles pour Administrateur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des collaborateurs
Résumé	Permet à l'administrateur de supprimer un poste
Acteur	Administrateur (s'authentifie avec son e-mail et mot de passe)
Précondition	S'authentifier
Scénario normal	<ul style="list-style-type: none"> - Le système vérifie les identifiants de l'utilisateur. - Le système renvoie la page d'accueil correspondante. <p>Le collaborateur peut gérer son compte.</p>
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> - Le système indique au collaborateur que ses informations sont incorrectes. - Le système demande de vérifier ces informations et réessayer après 5 tentatives il est banni.

Cas d'utilisation « Gestions des victimes »

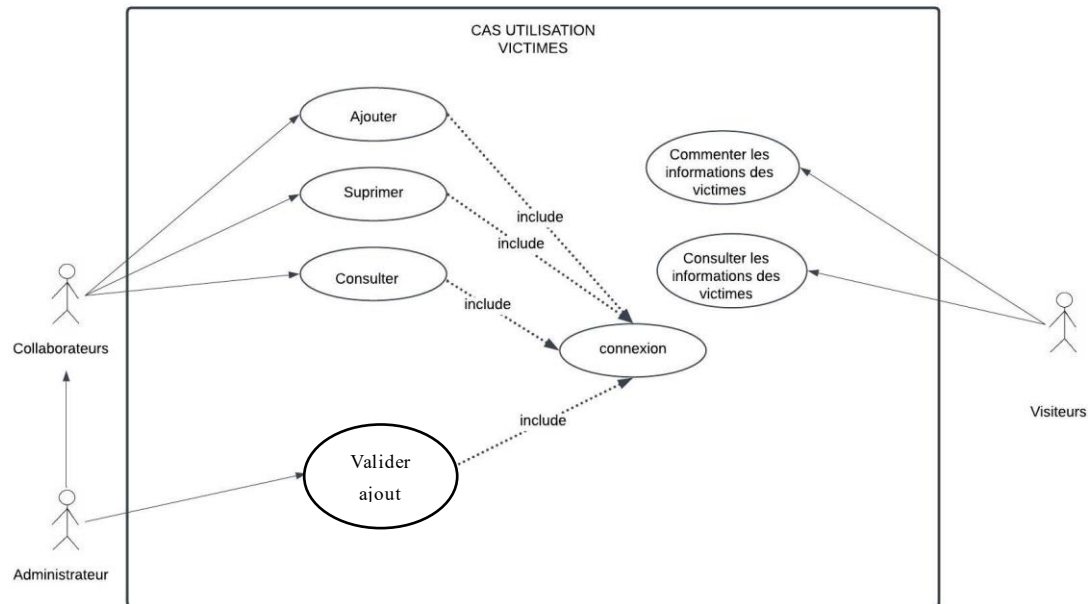


Figure 7 : diagramme de cas d'utilisation « victimes »

Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs principaux (Collaborateurs, Administrateur, et Visiteurs) et le système de gestion des victimes. Il montre les actions disponibles pour chaque acteur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des Victimes
Résumé	Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une victime Permet aux visiteurs de consulter les victimes
Acteur	Administrateur ou collaborateurs « espace de gestion » Visiteurs « espace de consultation »
Précondition	S'authentifier pour l'administrateur et les collaborateurs
Scénario normal	-Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une victime -Permet aux visiteurs de consulter les victimes
Scénario alternatif	Pas de message pour l'instant

Cas d'utilisation « Gestions des Biographies »

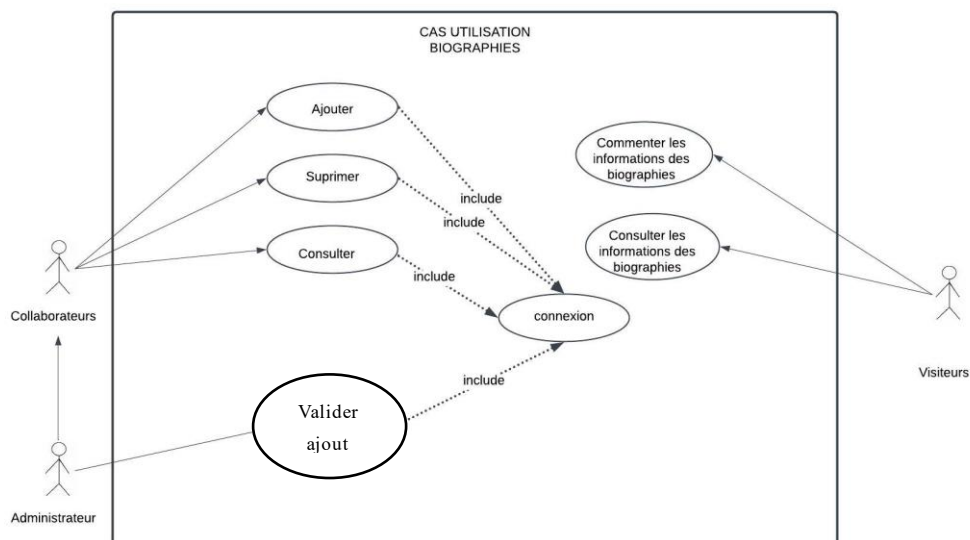


Figure 8 : diagramme de cas d'utilisation « biographies »

Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs principaux (Collaborateurs, Administrateur, et Visiteurs) et le système de gestion des biographies. Il montre les actions disponibles pour chaque acteur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des Biographies
Résumé	Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une biographie Permet aux visiteurs de consulter les biographies
Acteur	Administrateur ou collaborateurs « espace de gestion » Visiteurs « espace de consultation »
Précondition	S'authentifier pour l'administrateur et les collaborateurs
Scénario normal	-Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une biographie -Permet aux visiteurs de consulter les biographies.
Scénario alternatif	Pas de message pour l'instant

Cas d'utilisation « Gestions des Bibliographies »

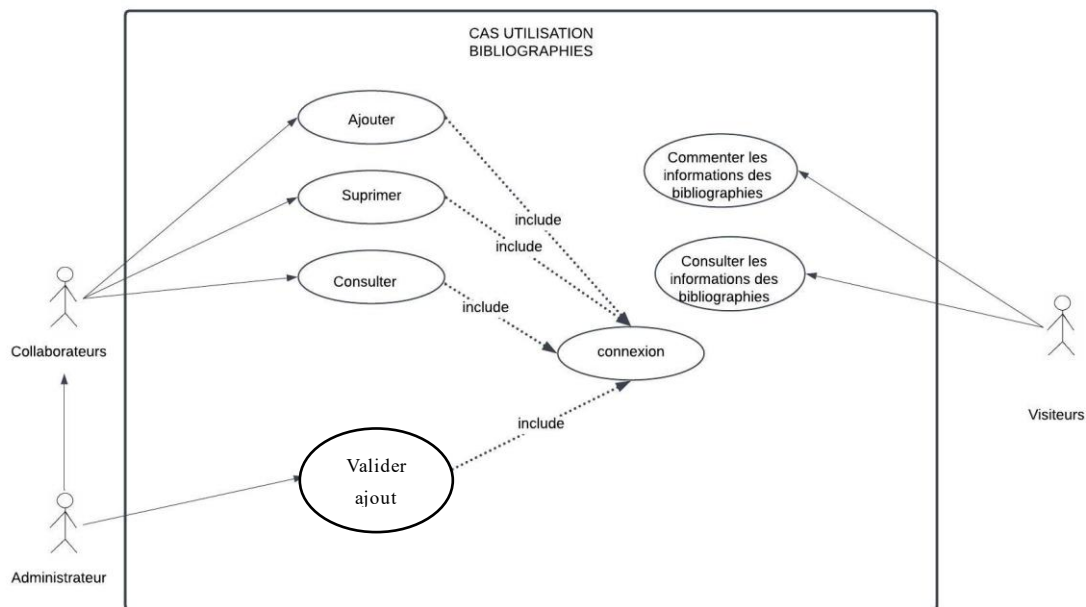


Figure 9 : diagramme de cas d'utilisation « bibliographie »

Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs principaux (Collaborateurs, Administrateur, et Visiteurs) et le système de gestion des bibliographies. Il montre les actions disponibles pour chaque acteur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des Bibliographies
Résumé	Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une bibliographie Permet aux visiteurs de consulter les bibliographies
Acteur	Administrateur ou collaborateurs « espace de gestion » Visiteurs « espace de consultation »
Précondition	S'authentifier pour l'administrateur et les collaborateurs
Scénario normal	-Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer une bibliographie -Permet aux visiteurs de consulter les bibliographies.
Scénario alternatif	Pas de message pour l'instant

Cas d'utilisation « Gestions des Charniers »

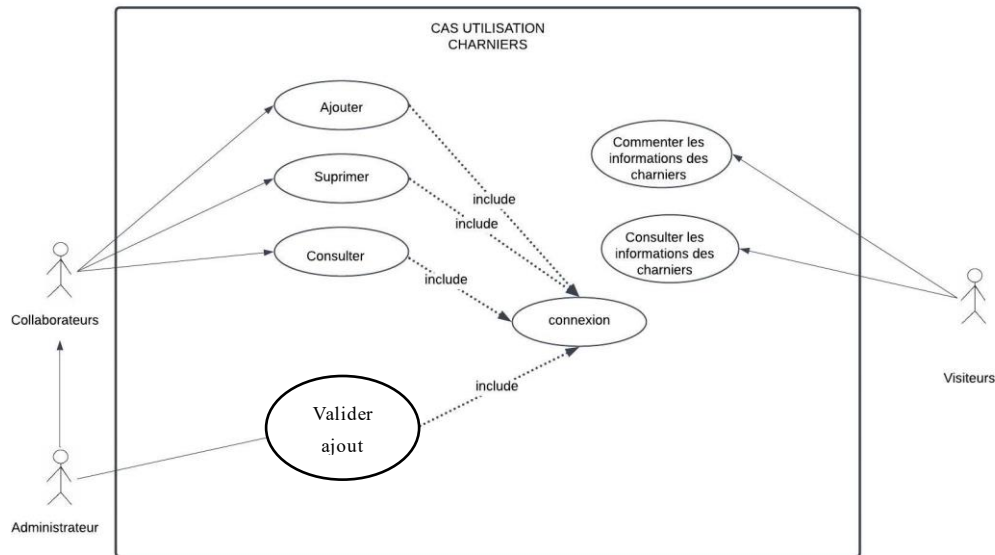


Figure 10 : diagramme de cas d'utilisation « charniers »

Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs principaux (Collaborateurs, Administrateur, et Visiteurs) et le système de gestion des charniers. Il montre les actions disponibles pour chaque acteur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des Charniers
Résumé	Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer un charnier. Permet aux visiteurs de consulter les charniers.
Acteur	Administrateur ou collaborateurs « espace de gestion » Visiteurs « espace de consultation »
Précondition	S'authentifier pour l'administrateur et les collaborateurs
Scénario normal	-Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer un charnier. -Permet aux visiteurs de consulter les charniers.
Scénario alternatif	Pas de message pour l'instant

Cas d'utilisation « Gestions des Horoyas »

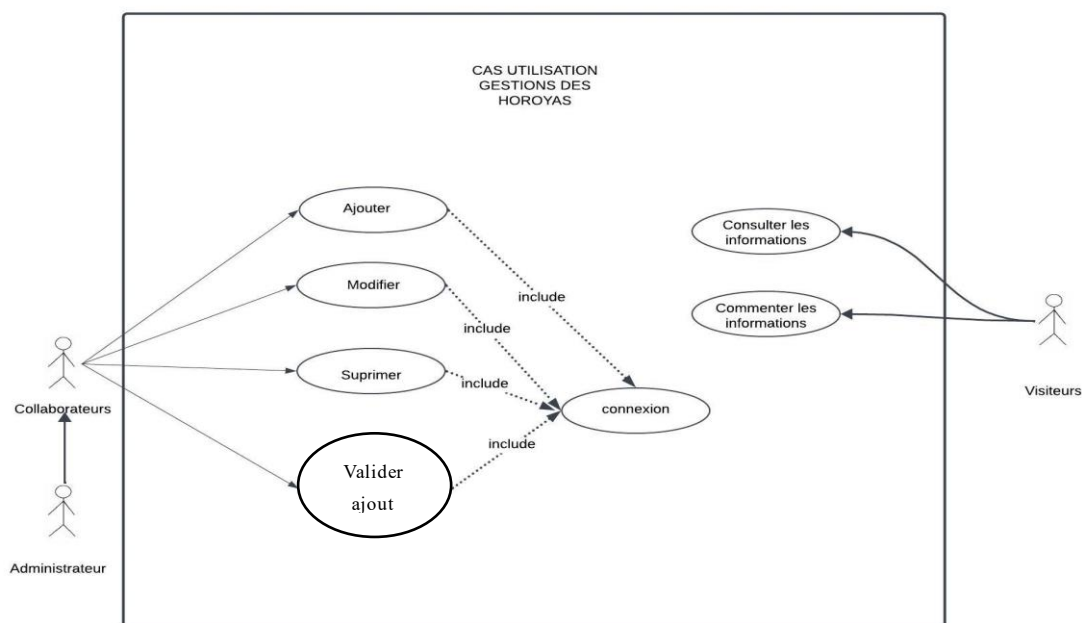


Figure 11 : diagramme de cas d'utilisation « horoyas »

Le diagramme illustre les interactions entre trois acteurs principaux (Collaborateurs, Administrateur, et Visiteurs) et le système de gestion des horoyas. Il montre les actions disponibles pour chaque acteur ainsi que les relations entre ces actions.

Titre	Gestion des Horoyas
Résumé	Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer un horoyas. Permet aux visiteurs de consulter les horoyas.
Acteur	Administrateur ou collaborateurs « espace de gestion » Visiteurs « espace de consultation »
Précondition	S'authentifier pour l'administrateur et les collaborateurs
Scénario normal	-Permet à l'administrateur et le collaborateur d'ajouter, de modifier et de supprimer un horoyas. -Permet aux visiteurs de consulter les horoyas.
Scénario alternatif	Pas de message pour l'instant

II. Diagramme dynamique

Les diagrammes dynamiques présentés sont les diagrammes de séquence. Les diagrammes de séquence sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation du langage UML. La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent à l'aide de messages.

Dans le cadre notre projet, nous allons nous intéresser aux cas d'utilisation suivants :

- ✓ Gestion des collaborateurs
- ✓ Gestion des victimes
- ✓ Gestions des biographies
- ✓ Gestion des bibliographies
- ✓ Gestion des charniers
- ✓ Gestions des horoyas
- ✓ Validation des propositions

Nous ferons donc la présentation de ces diagrammes selon l'ordre d'énumération mentionné ci-dessus.

Gestion des collaborateurs

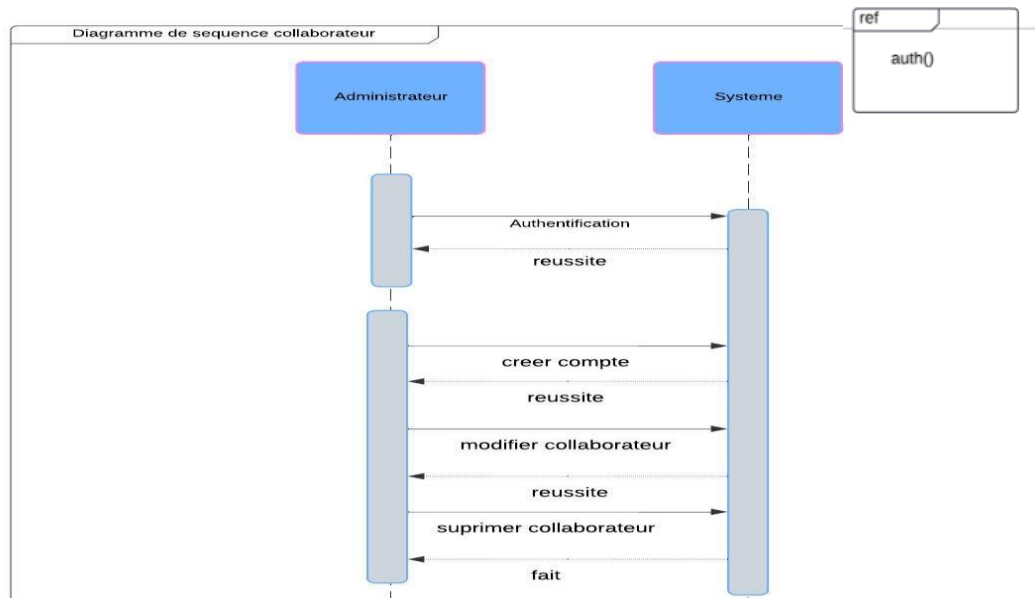


Figure 12 : diagramme de séquence « collaborateurs »

Ce diagramme de séquence représente le processus de **gestion des collaborateurs** dans un système, mettant en lumière les interactions entre un **Administrateur** et le **Système**.

Scénarios représentés :

Authentification :

- L'administrateur commence par s'authentifier auprès du système.
- Système : Vérifie les informations d'identification et retourne un message de succès ("réussite") en cas d'identifiants valides.

Créer un compte collaborateur :

- Une fois authentifié, l'administrateur envoie une requête pour créer un compte pour un nouveau collaborateur.
- Système : Enregistre les informations et retourne une confirmation de réussite.

Gestions des victimes

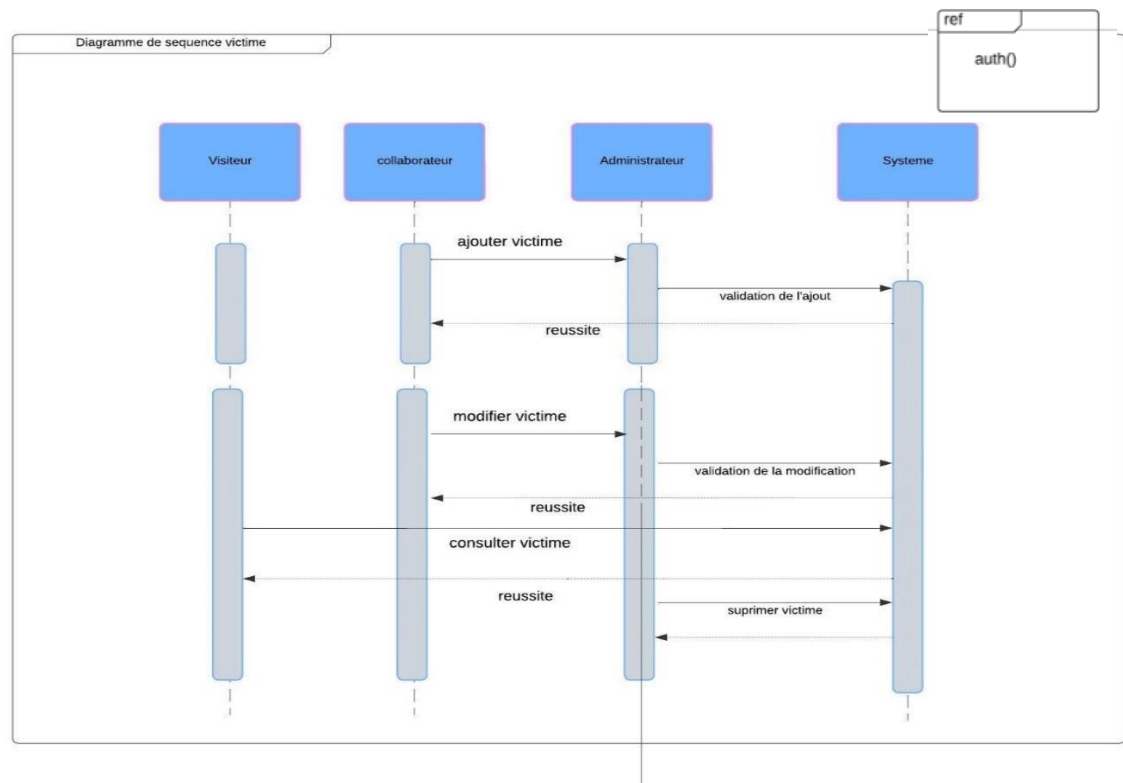


Figure 13 : diagramme de séquence « victimes »

Ce diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des victimes (Visiteur, Collaborateur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : ajouter, modifier, consulter et supprimer une victime.

Gestions des biographies

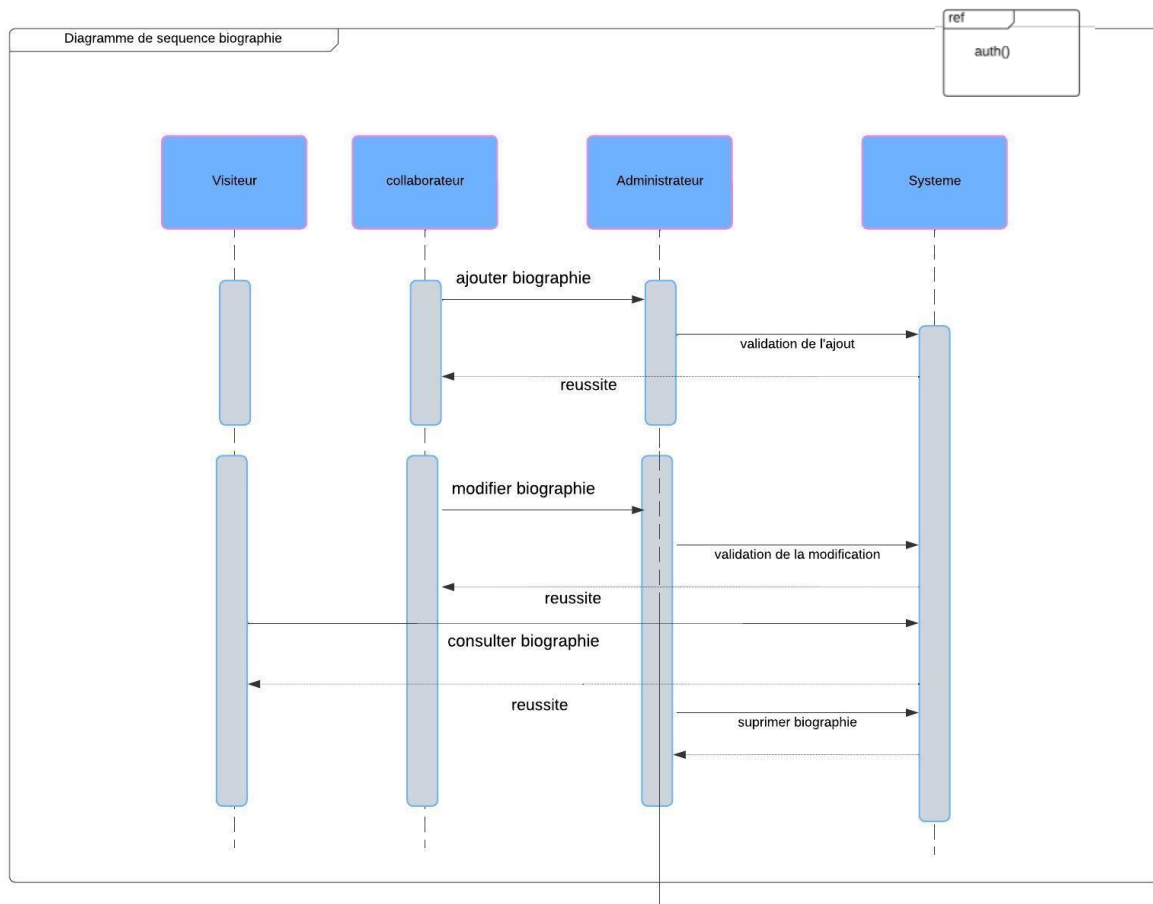


Figure 14 : diagramme de séquence « biographie »

Ce diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des biographies (Visiteur, Collaborateur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : ajouter, modifier, consulter et supprimer une biographie.

Gestions des bibliographies

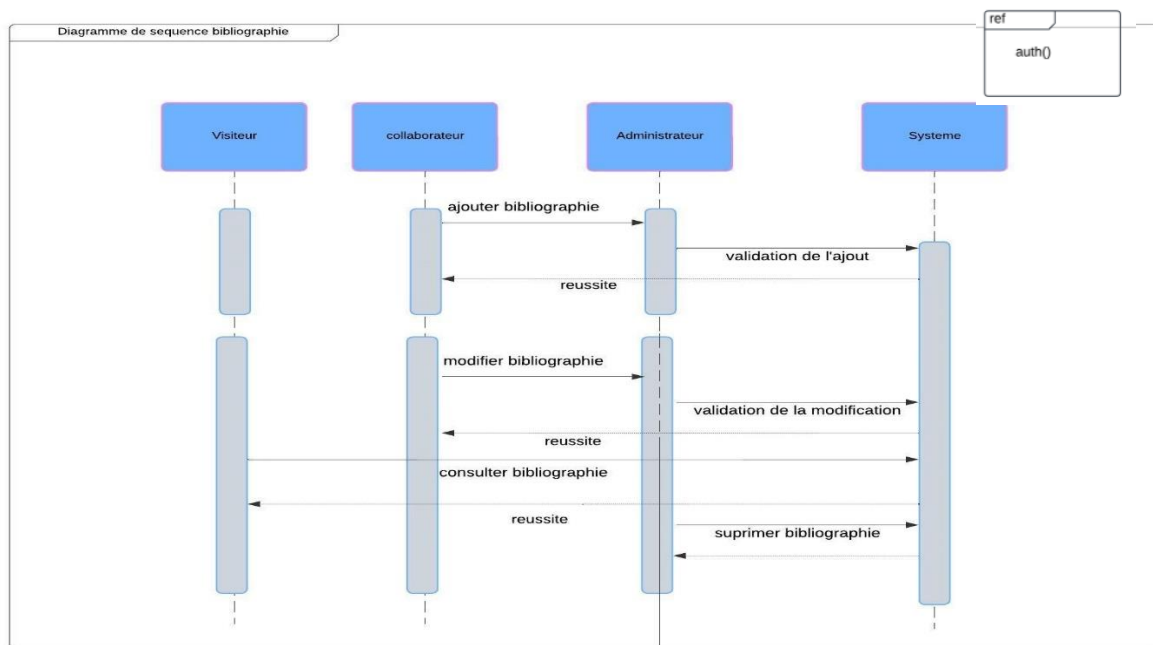


Figure 15 : diagramme de séquence « bibliographie »

Ce diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des bibliographies (Visiteur, Collaborateur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : ajouter, modifier, consulter et supprimer une bibliographie.

Gestions des charniers

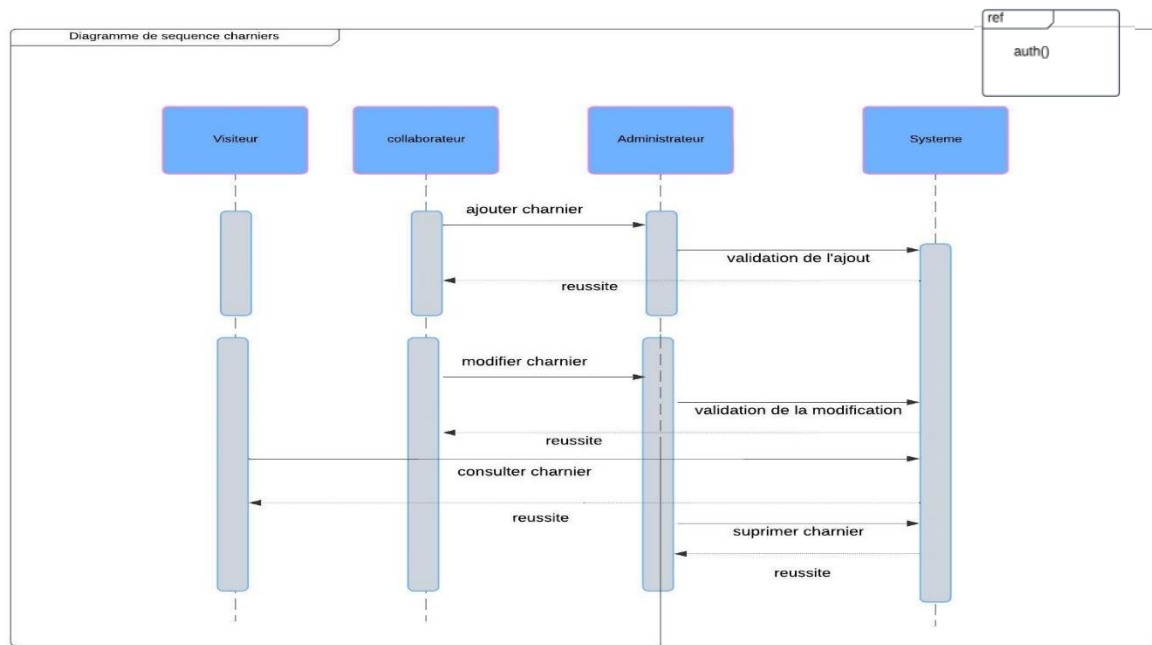


Figure 16: diagramme de séquence « charniers »

Ce diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des charniers (Visiteur, Collaborateur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : ajouter, modifier, consulter et supprimer un charnier.

Gestions des horoyas

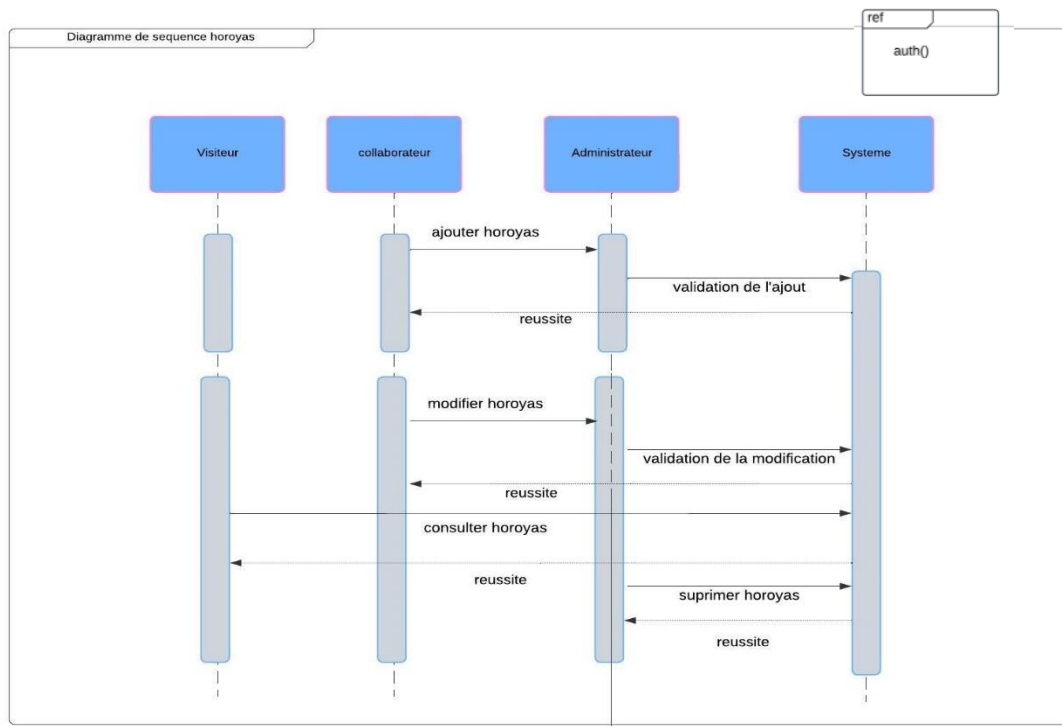


Figure 17 : diagramme de séquence « horoyas »

Ce diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des horoyas (Visiteur, Collaborateur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : ajouter, modifier, consulter et supprimer un horoya.

Validation des propositions des visiteurs

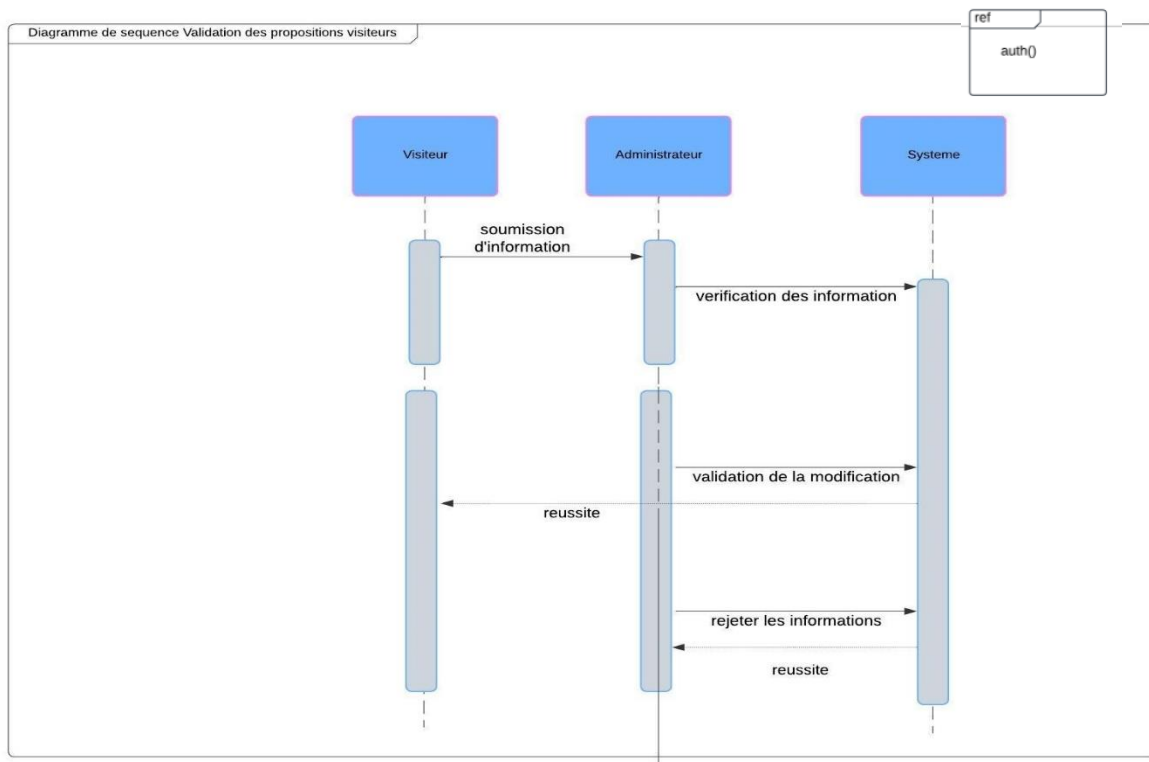


Figure 18 : diagramme de séquence « validation proposition visiteurs »

Diagramme de séquence illustre les interactions entre les différents acteurs du système de gestion des propositions (Visiteur, Administrateur) et le système lui-même. Il montre les messages échangés pour réaliser les principales actions : validation et consulter et rejeter un commentaire.

III. Diagramme de classe

Le diagramme de classe est un diagramme très important dans la modélisation orienté objet. Toutefois, le diagramme des cas d'utilisation montre un système du point de vue des acteurs, le diagramme de classe quant à lui en montre la structure interne. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir ensemble pour réaliser les cas d'utilisation. Les méthodes du diagramme de classe obtenues proviennent des différents flux échangés entre les acteurs et le système dans le diagramme de séquence. Les propriétés sont les informations manipulées par les flux.

Classe : une classe est un ensemble de méthodes ou fonctions et de données (attributs) qui sont liées ensemble par un champ sémantique. Les classes sont utilisées dans la programmation orientée objet.

Objet : En programmation orientée objet, un objet est créé à partir d'un modèle appelé classe ou prototype, duquel il hérite les comportements et les caractéristiques.

Règles de gestion

Pour la réalisation de notre diagramme de classe, nous nous sommes basés sur les règles de Gestion suivante :

- Les collaborateurs enregistrent des informations dans les entités suivantes : victimes, biographie, bibliographie.
- Un ou plusieurs collaborateurs traite les commentaires d'un visiteur.
- Une victime a une biographie.
- Une bibliographie est associée a 0 ou plusieurs victimes.
- Une victime peut être associé a 0 ou plusieurs bibliographies.
- Un charnier est associé a 0 ou plusieurs victimes.
- Une victime peut avoir 0 ou plusieurs informations supplémentaires.
- Un charnier peut avoir 0 ou plusieurs informations supplémentaires.

Ci-dessous la présentation du diagramme de classe de notre système.

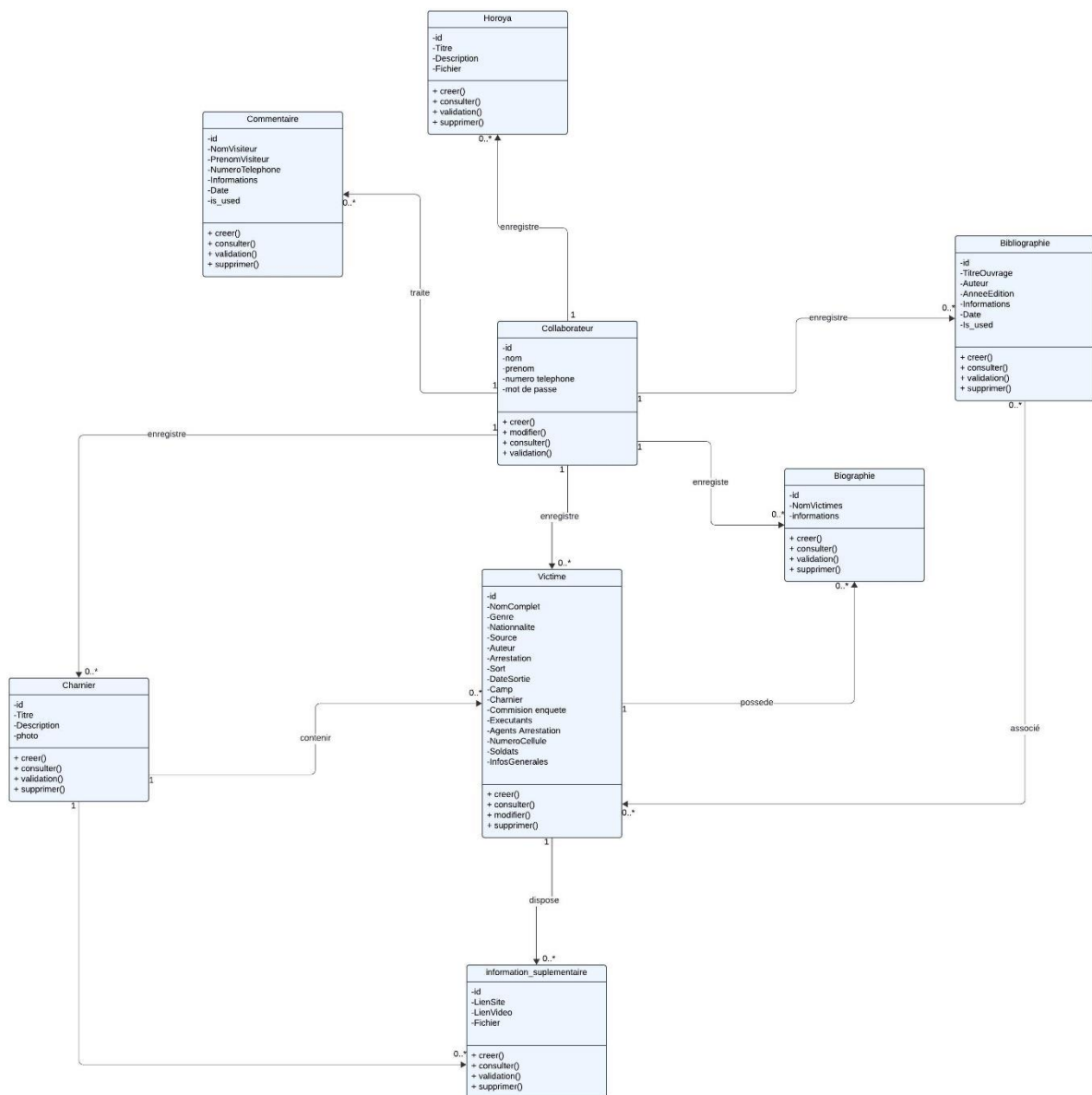


Figure 19 : diagramme de classe du système

Le diagramme de classe présente une modélisation des entités principales du système, leurs attributs et leurs relations. La classe **Victime** est au centre du système et dispose de plusieurs relations avec d'autres entités telles que **Biographie**, **Bibliographie**, **Charniers**, et **Horoyas**, permettant une gestion détaillée de chaque aspect lié à une victime. Les **Commentaires**, soumis par les visiteurs, sont rattachés aux entités clés pour enrichir les informations disponibles. La classe **Collaborateur** assurent la création et la validation des enregistrements, garantissant l'intégrité des données. Enfin, la classe **Informations Supplémentaire** permet d'associer des données additionnelles pertinentes aux victimes, renforçant la précision et la richesse du

système. Cette architecture relationnelle soutient un système flexible et évolutif pour la gestion des données.

TROISIEME PARTIE : REALISATION

Cette partie présente les outils utilisés et les résultats obtenus à travers des image

CHAPITRE 6 : DESCRIPTION DU MATERIEL ET ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT

Ce chapitre est dédié à la phase technique, c'est-à-dire à la mise en place de notre système. Nous présenterons nos sélections technologiques ainsi que les outils utilisés pour le développement. Enfin, nous présenterons les principales fonctionnalités de notre système.

I. LOGICIEL UTILISES ET MATERIELS



Python est un langage de programmation polyvalent connu pour sa simplicité et sa puissance. Dans ce projet, Python a été utilisé pour automatiser l'enregistrement de plus de 500 horoyas dans la base de données. Grâce à un script automatisé, il a permis de gérer rapidement et efficacement une grande quantité de données, réduisant ainsi le temps et les erreurs liés à un traitement manuel.



Laravel est un framework web basé sur PHP, reconnu pour sa robustesse et ses fonctionnalités avancées. Il a servi à développer l'application web, en fournissant une

architecture claire et des outils puissants pour gérer les fonctionnalités principales de l'application.



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles largement utilisé. Dans ce projet, MySQL a été choisi pour stocker, organiser et gérer les données de manière fiable et sécurisée.



Bootstrap est un framework CSS conçu pour simplifier la conception des interfaces utilisateur. Il a été utilisé pour créer une interface utilisateur moderne, responsive et conviviale.



Hostinger est une plateforme de déploiement web utilisée pour héberger l'application en utilisant un plan qui inclut un **serveur privé virtuel (VPS)**.

Qu'est-ce qu'un VPS ?

Un VPS est un environnement de serveur dédié, virtualisé sur un serveur physique. Il offre une meilleure performance, une flexibilité accrue, et un contrôle total sur le serveur, permettant de gérer les configurations de l'application et de garantir sa disponibilité.



LucidChart est un outil de modélisation graphique utilisé pour créer des diagrammes UML (Unified Modeling Language). Dans ce projet, il a permis de modéliser les différentes étapes et relations du système



GitHub est une plateforme de gestion de version qui permet de collaborer efficacement sur des projets de développement. Cet outil a permis de :

- Collaborer efficacement avec les membres de l'équipe.
- Suivre les modifications du code au fil du temps.

- Gérer les différentes versions du projet, facilitant ainsi la correction des erreurs et l'intégration des nouvelles fonctionnalités.

Pour la réalisation du projet, nous avons utilisé un ordinateur ayant les capacités suivantes :

- Ordinateur portable : DELL ;
- Système d'exploitation : Windows 11 ;
- Type du système : Système d'exploitation 64 bits, processeur x64 ;
- Capacité du disque dur : 512 Go SSD ;
- RAM : 8 Go ;
- Processeur : Intel(R) Core (TM) i5-8250U ;
- Fréquence du processeur : 1.60GHz - 1.80 GHz.

Chapitre 7 : PRESENTATION DE L'APPLICATION

II. Interface de l'application

L'application a une interface simple et facile à utiliser

Interface d'accueil



Figure 20 : page d'accueil visiteurs

L'accueil de notre site web présente les différentes actions qui pourront être effectuées par un visiteur. Il est constitué d'un menu base de données qui regroupe les onglets suivants : Victimes, charniers et bibliographies.

D'un autre menu journaux constitués des horoyas.

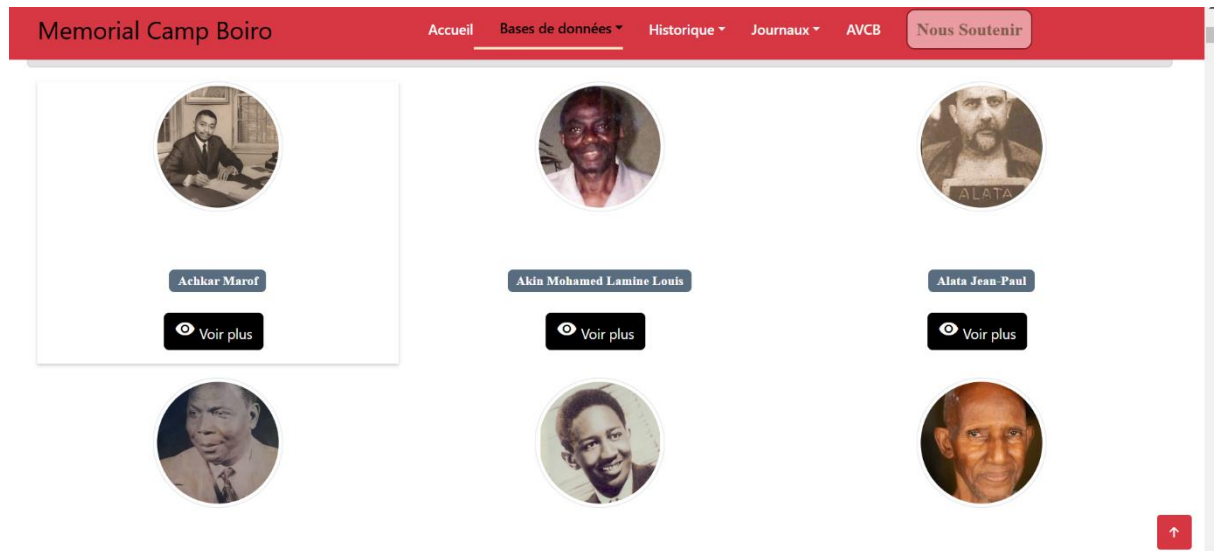


Figure 21 : page d'affichages des victimes pour les visiteurs

Nous avons la liste des victimes enregistrées dans la base de données on peut cliquer sur voir plus d'une victime pour voir les informations sur cette victime.

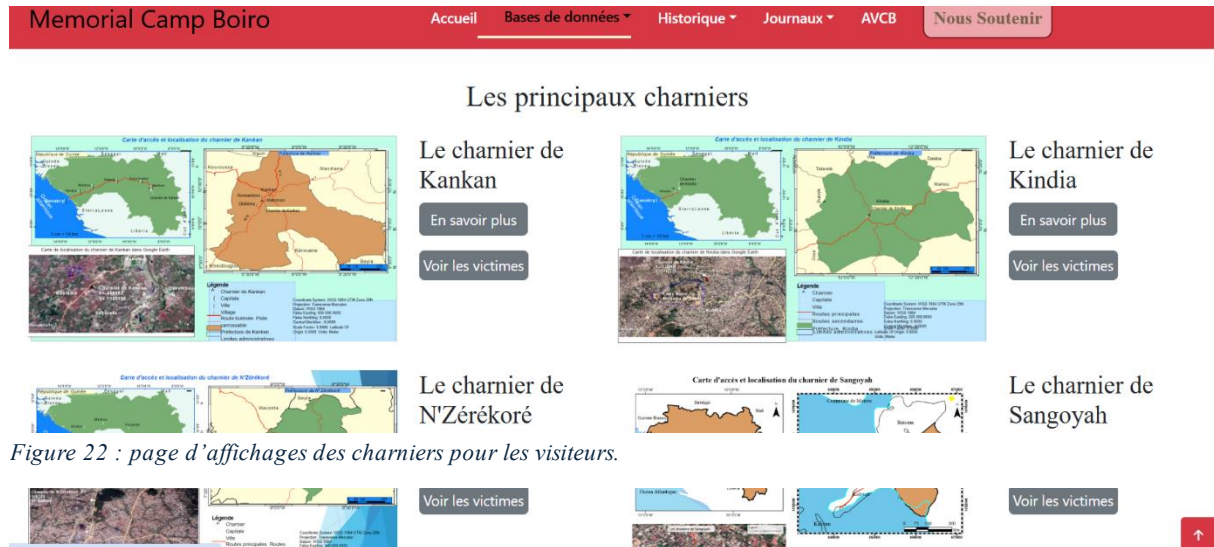


Figure 22 : page d'affichages des charniers pour les visiteurs.

Nous avons la liste des charniers enregistrés dans notre base de données. Nous avons deux boutons un pour en savoir plus sur le charnier e une autre pour voir les victimes associés a un charnier.

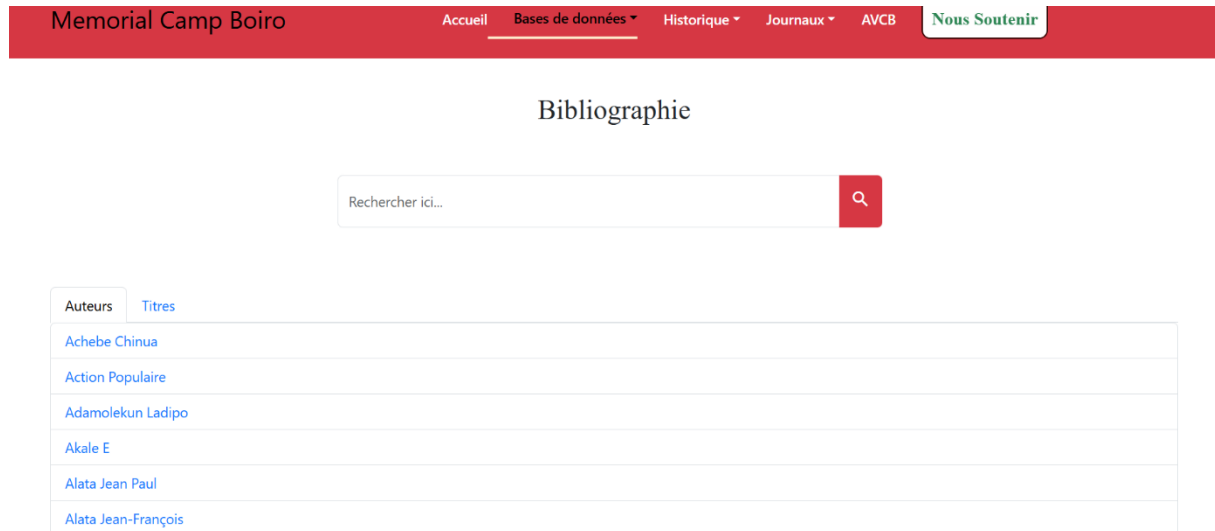


Figure 23 : page d'affichages des bibliographies.

Nous avons la page d'affichages des bibliographies en fonctions de leurs titres et des noms des auteurs.



Figure 24 : page d'affichages des horoyas.

Nous avons la page d'affichage des horoyas en fonctions des dates des journaux.

Figure 25 : page de connexion des collaborateurs.

Notre page d'authentification se compose de deux champs. Le premier correspond au nom d'utilisateur et le second au mot de passe. Après authentification, l'interface qui s'ouvre à nous est la page de Menu. Sur cette page nous pourrions voir toutes les données statistiques du tableau de bord.

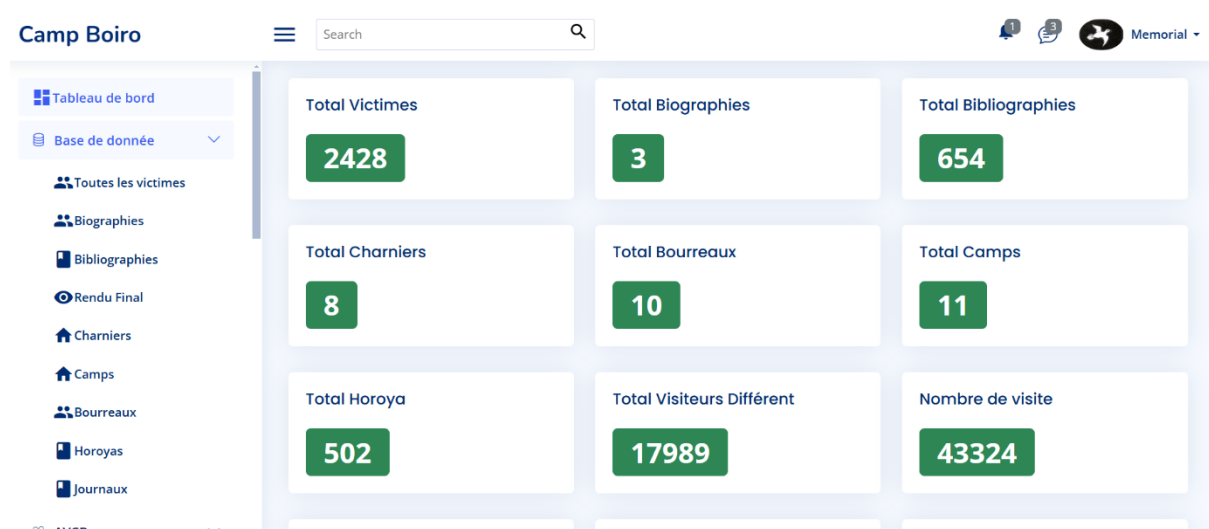


Figure 26 : page de statistiques.

Modifier les informations de la victime

Nom complet

Genre

Nationalite

Source

Auteurs

Arrestation

Figure 27 : page d'enregistrement de victimes.

Nous avons la page d'enregistrement des victimes.








code_victime	full_name	Infos_Generales	Genre	Nationalite	Actions
CB00001	2 John	Garde du corps du président Kwamé N'Krumah en exil en Guinée	Homme	Guinée	
CB00002	4 Lamine	Commerçant de Kankan	Homme	Guinée	
CB00003	5 Le soumi		Homme		
CB00004	11 Boris		Homme		
CB00005	12 Alpha Amadou		Homme	Guinée	
CB00006	13 Daouda	Geôlier devenu prisonnier	Homme	Guinée	
CB00007	14 Campo		Homme		

Figure 28 : page de la liste des victimes créer par l'admin.

Nous avons la liste de toutes les victimes enregistrées dans notre base de données avec les actions pouvant être effectués en cliquant sur le bouton voir.

Camp Boiro Search

- Tableau de bord
- Base de donnée
- AVCB
- Actions des collaborateurs
- Actions des visiteurs
- Gestion des collaborateurs
- Paramètre du compte

Détails de la victime

Code de la victime: CB00003

Nom complet: 5 Le soumi

Informations générales:

Genre: Homme

Nationalite:

Source: Camp Boiro Parler ou Périr

Auteurs: Gomez René Alseny

Arrestation:

Sort:


Date_Sort: Décédé le 02-11-1973

Camps:

Charniers:

Commission Enquete:

Image de la victime



Ajouter une photo

Figure 29 : page montrant les informations d'une victime chez l'admin.

Nous avons la page montrant les informations sur une victime avec les modifications possible qu'on peut réaliser.

Ajouter une biographie

Biographie Details

25 Enregistrements par page

Filtrer les données...

Nom Complet victime	Description	Action
Bah Amadou Bailo	Cette biographie est sur un lien externe, veuillez cliquez sur l'icone blue pour la voir.	Link Delete
Ba Tierno Sabitou	Cette biographie est sur un lien externe, veuillez cliquez sur l'icone blue pour la voir.	Link Delete
Diallo Telli Boubacar	Cette biographie est sur un lien externe, veuillez cliquez sur l'icone blue pour la voir.	Link Delete

Affichage de 1 à 3 sur 3 entrées

Figure 30 : page montrant la liste des biographies des victimes chez l'admin.

Nous avons la liste des biographies enregistrées dans notre base de données avec les actions possibles sur les biographies nous pouvons consulter ou supprimer.

Selectionnez la victime

2 John

Selectionnez le type de biographie

Rediger ici

Rediger ici

Télécharger un fichier

Lien d'un site web externe

Lien d'une video youtube ou facebook

Figure 31 : page d'enregistrement d'une biographie chez l'admin

Nous avons ici le formulaire d'enregistrement de biographies avec une liste déroulante pour sélectionner la victime et le type de biographie.

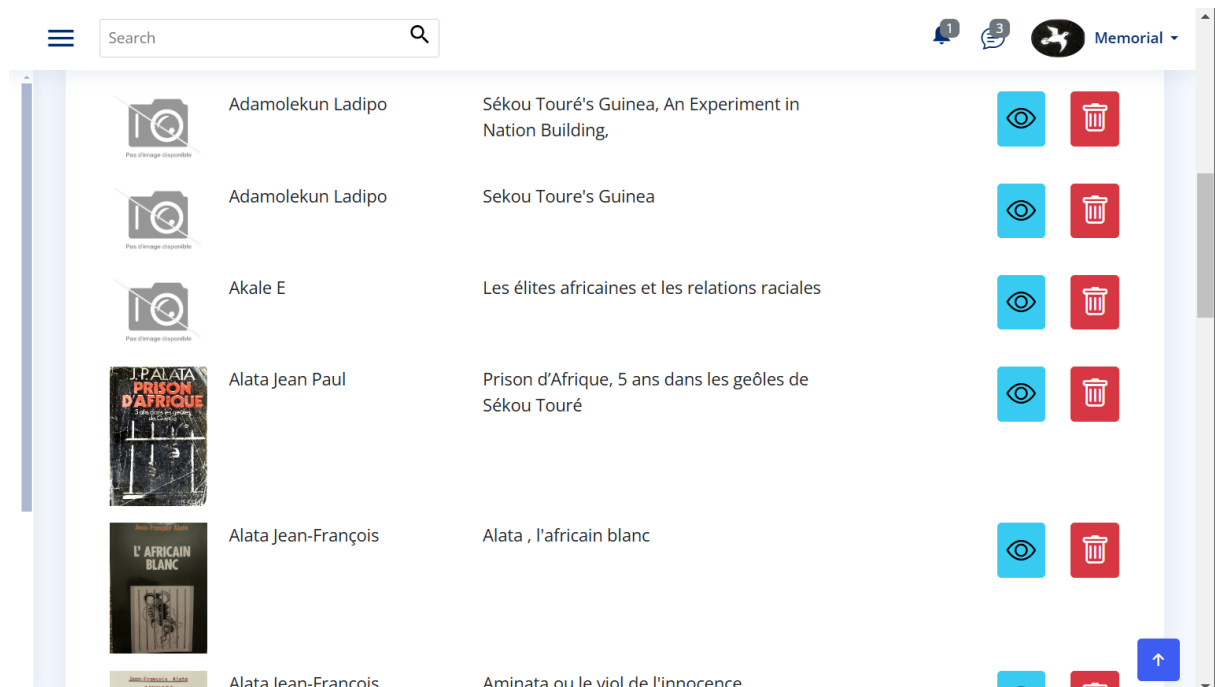


Figure 32 : page montrant la liste des bibliographies chez l'admin.

Nous avons la liste des bibliographies enregistrées dans notre base de données avec les actions possibles sur les biographies nous pouvons voir d'autres actions ou supprimer.

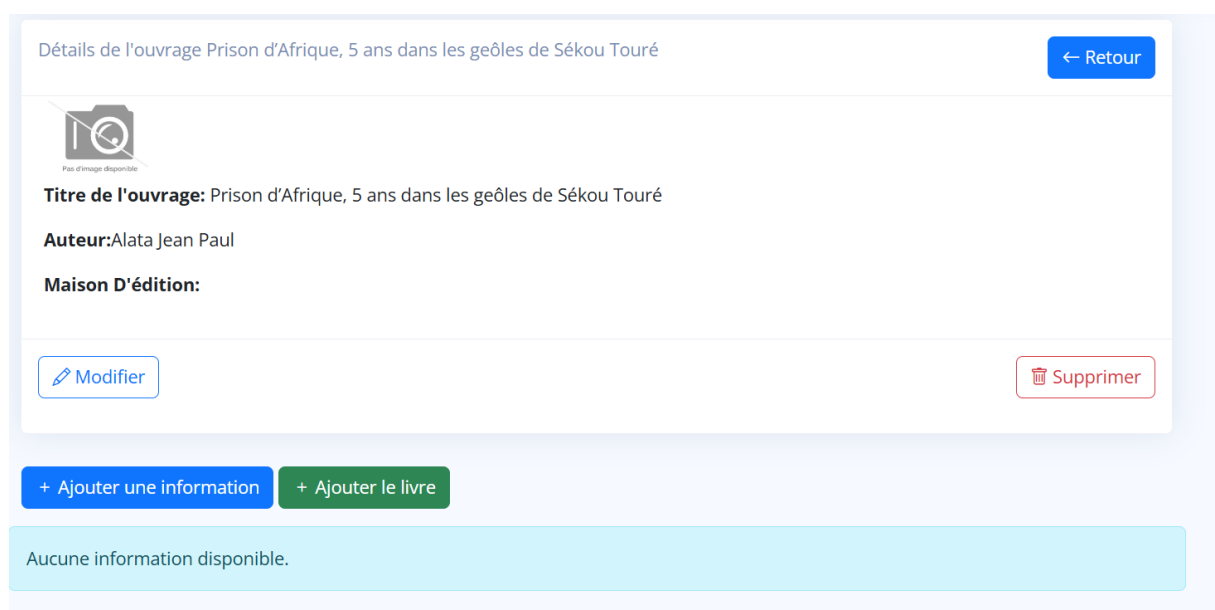


Figure 33 : page montrant les informations sur une bibliographie chez l'admin.

Nous avons la page montrant les informations sur une bibliographies avec les boutons modifier pour apporter une modification aux données actuelles et un bouton ajouter informations pour ajouter une information sur la bibliographie ou ajouter le livre de l'auteur en question.

Titre de l'ouvrage

Enter le titre de l'ouvrage

Selectionner un auteur

Diallo Abdoulaye

+ Ajouter un autre auteur

Année

Enter l'année

Maison d'edition

Enter la maison d'edition

Couverture de l'ouvrage

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

+ Ajouter

Figure 34 : page d'enregistrement d'une bibliographie chez l'admin.

Nous avons la page d'enregistrement des d'une bibliographie.

Les Charniers

+ Ajouter un charnier

25

Enregistrements par page

Filtrer les données...

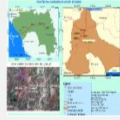










Nom	Description	Image	Action
Le charnier de Kankan			 
Le charnier de Kindia			 
Le charnier de N'Zérékoré			 
Le charnier de Sangoyah			


Figure 35 : page montrant la liste des charniers chez l'admin.

Nous avons la liste des charniers enregistrés dans notre base de données avec les actions de supprimer un charnier ou de voir les autres actions disponibles pour un charnier.

Détails du charnier Le charnier de Kankan
Retour

Titre du charnier: Le charnier de Kankan

Description du charnier:

Image du charnier:


Modifier
Supprimer

+ Ajouter une information

Aucune information disponible.

Figure 36 : page montrant les informations sur un charnier chez l'admin.

Nous avons la page montrant les informations sur un charnier avec le bouton modifier pour apporter une modification aux données actuelles et un bouton ajouter informations pour ajouter une information sur le charnier.

25

▼

Enregistrements par page

Filtrer les données...

Titre	Description	Annee	Action
1974-déc_Janv1975_N° 2153	Horoya de 1974-déc_Janv1975_N° 2153	1974	<div>👁</div> <div>🗑</div>
1977 N° 2234-2305	Horoya de 1977 N° 2234-2305	1977	<div>👁</div> <div>🗑</div>
1999-2000 N° 5281-5299	Horoya de 1999-2000 N° 5281-5299	1999, 2000	<div>👁</div> <div>🗑</div>
1999 N°5066-5080	Horoya de 1999 N°5066-5080	1999	<div>👁</div>

Figure 37 : page montrant la liste des horoyas chez l'admin.

Nous avons la liste de horoyas enregistrés dans notre base de données. Nous avons la liste des actions associés a chaque horoyas la possibilité de supprimer ou de voir les autres actions disponible sur un horoya.

Titre: 1974-déc_Janv1975_N° 2153
Description: Horoya de 1974-déc_Janv1975_N° 2153
Année: 1974

Contenu du journal

Figure 38 : page montrant les informations sur un horoya chez l'admin.

Nous avons la page montrant les informations sur un horoya avec le bouton supprimer pour un horoya.

Les commentaires des visiteurs

25 Enregistrements par page
Filtrer les données...

Nom Complet du visiteur	Email	Numero de Téléphone	Commentaire	Date de création	Déjà utilisé ?	Action
Mouhamed ba	jarouane82@gmail.com		Super bien c est très fiable nous allons combattre pour les guineens dédommagé les victimes que sekou touré avait commis en guinée des actes de Barbares bête méchant manque de savoir comment gouverné un pays c est impardonnable à jamais parce que mon père n'a rien fait de mal pour qu on le garde au camp boiro merci	2024-09-18 20:05:00		

Affichage de 1 à 1 sur 1 entrées

Figure 39 : page montrant les informations envoyées par un visiteur a l'administration.

Nous avons les informations envoyées par un visiteur a l'admin.

Les informations de la victime proposées par le visiteur: Mouhamed ba

Nom de la victime: Bah

Prenoms de la victime: Abdourahamane mbara

Informations générales de la victime:

Genre de la victime: Homme

Nationalite de la victime: Guineenne

Source de la victime:

Auteur de la victime:

Arrestation de la victime:

Sort de la victime:

Date_Sort de la victime:

Camps de la victime:

Charniers de la victime:

Commission_Enquete de la victime:

Executants de la victime:

Agents_arrestation de la victime:

Numeros_Cellules de la victime:

Soldats de la victime:

Validé par:

Téléphone du visiteur:

Email du visiteur: jarouane82@gmail.com

Commentaire du visiteur: Super bien c est très fiable nous allons combattre pour les guineens dédommagé les victimes que sekou touré avait commis en guinée des actes de Barbares bête méchant manque de savoir comment gouverné un pays c est impardonnable à jamais parce que mon père n'a rien

Figure 40 : page montrant les informations détaillées envoyées par un visiteur a l'administration.

Comparer avec les informations actuelles

Supprimer

Nous avons le commentaire détaillé d'un visiteur il a fait un commentaire sur une victime en proposant des informations sur cette victime donc l'administrateur aura la possibilité de comparer ces informations aux informations actuelles et jugera s'il faut appliquer au rendu final ou les rejeter.

III. Estimation financière

Tableau 2 : Estimation financière du projet

N°	Désignation	Descriptions	Prix U	Montant (FCFA)
Période/Qté				
1	Ordinateur	1	Core i5 avec 8Go de RAM	300.000
2	Internet	3 Mois	Abonnement internet	30.000
3	Conception	12 Jours	Frais de transport	30.000
5	Réalisation	45 Jours	Pour la conception et la réalisation du projet	40.000
TOTAL		2.750.000	FCFA	

L'estimation financière du projet est présentée dans le tableau ci-dessus et détaille les coûts associés aux différentes ressources et étapes nécessaires à sa réalisation. Le budget total s'élève à **2.750.000 FCFA**.

Cette estimation couvre les ressources matérielles, les frais de connexion, ainsi que les coûts de travail nécessaires pour mener à bien ce projet.

CONCLUSION

Compte tenu des enjeux liés à la préservation et à la gestion des données historiques en Guinée, nous avons développé un système performant pour centraliser et structurer ces informations. L'objectif principal était de concevoir une application capable de gérer efficacement des entités clés telles que les victimes, biographies, chamiers et horoyas, tout en intégrant un mécanisme de validation collaboratif. Après une analyse approfondie des besoins, nous avons modélisé le système avec UML et développé une application web basée sur Laravel (PHP), avec Python pour l'automatisation et MySQL pour le stockage des données. L'interface utilisateur, conçue avec Bootstrap, offre une navigation intuitive. L'application, déployée via Hostinger avec un plan VPS, garantit robustesse et sécurité.

Pour l'avenir, des évolutions sont envisagées, notamment l'ajout d'un forum interactif permettant aux visiteurs d'échanger et de partager leurs points de vue, ainsi que la création d'un espace dédié aux cotisations. Ces perspectives renforceront l'engagement des utilisateurs et contribueront au financement des activités, tout en promouvant un dialogue ouvert sur la mémoire collective.

ABSTRACT

Given the challenges linked to the preservation and management of historical data in Guinea, we have developed an efficient system to centralize and structure this information. The main objective was to design an application capable of efficiently managing key entities such as victims, biographies, mass graves and horoyas, while integrating a collaborative validation mechanism. After an in-depth needs analysis, we modeled the system with UML and developed a web application based on Laravel (PHP), with Python for automation and MySQL for data storage. The user interface, designed with Bootstrap, offers intuitive navigation. The application, deployed via Hostinger with a VPS plan, guarantees robustness and security.

For the future, developments are planned, in particular the addition of an interactive forum allowing visitors to exchange and share their points of view, as well as the creation of a space dedicated to contributions. These perspectives will strengthen user engagement and contribute to funding activities, while promoting an open dialogue on collective memory.

BIBLIOGRAPHIE

MÉMOIRES CONSULTÉS

[1] **OUATTARA BAFETEGUE** CONCEPTION ET MISE EN PLACE D'UN SYSTÈME DE GESTION HOTELIERE AVEC L'ERP ODOO au sein de **HALLTECH-AFRICA**

[2] **N'DRI ANNABELLE MARIE KESSI** CONCEPTION ET REALISATION D'UNE APPLICATION DE GESTION STOCK au sein de **SPHERE**

SITES CONSULTÉS

[3] IUT de Nice-cours SGBD1, « Concepts et langages des Bases de Données Relationnelles », [en ligne],

https://webusers.i3s.unice.fr/~nlt/cours/licence/sghd1/sghd1_cours.pdf, 224pages, cours consulté le 17/09/2023 à 20h10

DEDICACE	III
REMERCIEMENTS.....	IV
AVANT PROPOS.....	V
SOMMAIRE	VI
SIGLES ET ABRÉVIATIONS	VIII
LISTES DES FIGURES	IX
LISTES DES TABLEAUX	XI
INTRODUCTION.....	1
PREMIERE PARTIE : GENERALITES	2
Chapitre 1 : PRESENTATION DU CADRE DE STAGE.....	3
I. PRESENTATION DE AVCB.....	3
1) Historique de AVCB.....	3
2) Objectif.....	3
II. ORGANISATION DE AVCB.....	3
III. SERVICES DE L'ENTREPRISE	5
Chapitre 2 : DESCRIPTION DU CAHIER DE CHARGES.....	6
I. PRESENTATION DU PROJET.....	6
1) Contexte.....	6
2) Objectifs du projet.....	6
3) Résultats attendus	7
4) Contraintes techniques	7
II. BESOINS FONCTIONNELS	8
III. PLANIFICATION DU PROJET	9
1) Objectif.....	9
2) Modèle de cycle de vie.....	9
3) Diagramme de Gantt	10

Chapitre 3 : ETUDE DE L'EXISTANT	12
I. DESCRIPTION DE L'EXISTANT.....	12
II. CRITIQUE DE L'EXISTANT.....	12
III. PROPOSITION DE SOLUTION.....	13
DEUXIEME PARTIE : CONCEPTION.....	15
Chapitre 4 : PRESENTATION ET CHOIX DES METHODES	16
I. PRÉSENTATION DES MÉTHODES D'ANALYSE ET DE CONCEPTION.....	16
1) Présentation de MERISE.....	16
2) Présentation de la méthode UP	16
3) Présentation de la méthode XP	17
4) Étude comparée des méthodes MERISE, UP et XP.....	17
5) Choix de la méthode	18
II. PRÉSENTATION DE LA MÉTHODE CHOISIE.....	18
1) Les caractéristiques du processus unifié	18
2) Le cycle de vie du processus unifié.....	19
3) Le langage de modélisation unifié.....	19
Chapitre 5 : MODELISATION DES DIAGRAMMES	20
I. Diagrammes des cas d'utilisation.....	20
II. Diagramme dynamique	27
III. Diagramme de classe.....	35
TROISIEME PARTIE : REALISATION.....	38
CHAPITRE 6 : DESCRIPTION DU MATERIEL ET ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT	39
I. LOGICIEL UTILISES ET MATERIELS	39
Chapitre 7 : PRESENTATION DE L'APPLICATION	43
II. Interface de l'application.....	43
III. Estimation financière	56

CONCLUSION	57
ABSTRACT	XII
BIBIOLIOGRAPHIE.....	XIII
RESUME	XVII

RESUME

Ce mémoire de fin de cycle présente le projet que nous avons réalisé dans le cadre de la gestion des données historiques et mémorielles. Face à l'absence d'une plateforme centralisée, la gestion des informations liées aux victimes, biographies, charniers, horoyas se faisait de manière dispersée, avec des risques d'incohérence et de perte de données essentielles.

Pour répondre à ces défis, nous avons conçu et développé une application web dédiée à la centralisation, la gestion et la validation des données. Le système intègre un mécanisme collaboratif où les administrateurs et collaborateurs valident les actions avant leur publication. Des technologies modernes telles que Laravel (PHP) pour le développement, Python pour l'automatisation, MySQL pour la gestion des bases de données, et Bootstrap pour l'interface utilisateur ont été utilisées.

Déployée sur Hostinger avec un VPS, la solution garantit sécurité et performance. Ce projet permettra d'assurer une meilleure préservation des données historiques tout en offrant une expérience utilisateur optimale et ouvrant des perspectives d'évolution, telles que l'ajout d'un forum et d'un espace de cotisations.

RESUM

This final year project report presents the development of a system for managing historical and memorial data. In the absence of a centralized platform, the management of information related to victims, biographies, mass graves, horoyas was fragmented, leading to risks of inconsistency and the loss of essential data.

To address these challenges, we designed and developed a web application dedicated to centralizing, managing, and validating data. The system incorporates a collaborative mechanism where administrators and collaborators validate actions before publication. Modern technologies such as Laravel (PHP) for development, Python for automation, MySQL for database management, and Bootstrap for the user interface were utilized.

Deployed on Hostinger with a VPS, the solution ensures security and performance. This project will enable better preservation of historical data while providing an optimal user experience and opening avenues for future developments, such as the addition of a forum and a space for contributions.