



---

Rapport de Projet de JAVA EE :

**LOUEZZ**

Application web de gestion de location de voiture

---

Réalisé par :

TALHAOUI MOUAD  
RAMI ANASS  
TNIFASS MEHDI  
MAADANI KHALIL

Encadré par :

MAHMOUD EL HAMLAOUI

2020/2021



# Table des figures

2.1	Diagramme de cas d'utilisation utilisateur/visiteur . . . . .	12
2.2	Diagramme de séquence proposer une offre . . . . .	14
2.3	Diagramme de séquence créer compte . . . . .	15
2.4	Diagramme de séquence consulter les offres . . . . .	16
2.5	Diagramme de séquence Choisir offre . . . . .	17
3.1	shema de base de donnees . . . . .	19
4.1	Page d'accueil . . . . .	23
4.2	Créer un compte . . . . .	24
4.3	Se connecter . . . . .	25
4.4	Page des offres . . . . .	26
4.5	Description d'une offre . . . . .	27
4.6	Créer une offre . . . . .	28
5.1	Pattern MVC. . . . .	30
5.2	Java EE . . . . .	31
5.3	eclipse . . . . .	31
5.4	git . . . . .	31
5.5	github . . . . .	32
5.6	html . . . . .	32
5.7	css . . . . .	32
5.8	JavaScript . . . . .	32
5.9	jstl . . . . .	32
5.10	Tomcat . . . . .	33
5.11	Page d'aceuil . . . . .	34
5.12	Page d'ajout de voiture . . . . .	35
5.13	Page d'affichage d'offre . . . . .	36
5.14	Page de detail d'offfre . . . . .	37
5.15	Page de d'affichage de mes voitures . . . . .	38
5.16	Page de modification des donnees de ma voiture . . . . .	39
5.17	Page de profile . . . . .	40
5.18	Page de changement de mot de passe . . . . .	40
5.19	Page de modification des données de mon profile . . . . .	41
5.20	Page des erreurs . . . . .	42

# Liste des tableaux

3.1 Signification de champs . . . . . 20

# Table des matières

<b>Remerciement</b>	<b>6</b>
<b>Introduction</b>	<b>7</b>
<b>1 Présentation du projet</b>	<b>8</b>
1.1 Amenant . . . . .	9
1.2 Analyse de l'existant . . . . .	9
1.3 Problématique soulevée . . . . .	9
1.4 Solution proposée . . . . .	10
<b>2 Analyse et Conception</b>	<b>11</b>
2.1 Méthode adoptée . . . . .	12
2.2 Diagramme de cas d'utilisations . . . . .	12
2.2.1 Utilisateur/visiteur . . . . .	12
2.3 Diagramme de séquences . . . . .	13
<b>3 Création de la base de données</b>	<b>18</b>
3.1 Shema de base de donnees . . . . .	19
3.2 Signification de champs . . . . .	19
<b>4 Maquettes de projets</b>	<b>21</b>
4.1 Maquette . . . . .	22
4.1.1 Maquette 1 . . . . .	23
4.1.2 Maquette 2 . . . . .	24
4.1.3 Maquette 3 . . . . .	25
4.1.4 Maquette 4 . . . . .	26
4.1.5 Maquette 5 . . . . .	27
4.1.6 Maquette 6 . . . . .	28
<b>5 Réalisation</b>	<b>29</b>
5.1 les outils et les technologies . . . . .	30
5.1.1 Pattern MVC . . . . .	30
5.1.2 Outils de développement . . . . .	31
5.1.2.1 Langage de programmation . . . . .	31
5.1.2.2 Environnement de développement . . . . .	31
5.1.2.3 Gestion de version & collaboration : . . . . .	31
5.1.2.4 Design & Multimédia : . . . . .	32
5.1.2.5 Serveur d'application : . . . . .	33

5.2	Présentation de Louezz . . . . .	33
5.2.1	Page d'accueil . . . . .	33
	<b>Conclusion générale</b>	<b>43</b>
	<b>Webographie</b>	<b>44</b>

# Remerciement

Nous tenons, avant tout, à adresser nos plus vifs remerciements à Monsieur Mahmoud EL HAMLAOUI, notre cher encadrant de ce projet, qui nous a aidés à escamoter beaucoup de problèmes.

Enfin, nos remerciements vont à tous les enseignants de l'École nationale supérieure d'informatique et d'analyse des systèmes, pour leurs aides et leur professionnalisme.

# Introduction générale

De nos jours, l'optimisation du temps et la bonne gestion de nos problèmes joue un rôle très important dans notre vie quotidienne afin d'escamoter beaucoup de problèmes.

Dans ce contexte, nous proposons de présenter une application web nommée « Louezz » qui aide les différentes agences de location d'une part à trouver des clients, et les locateurs de voiture à chercher et trouver une voiture dans les plus brefs délais et le bon état possible.

Le plan de ce rapport est composé de cinq chapitres :

Le premier chapitre va présenter le projet de manière générale, la problématique et la solution proposée. Le deuxième chapitre est consacré à la présentation de l'analyse et la conception. Le troisième chapitre est réservé à la création de la base de données. Le quatrième chapitre est réservé à présentation des maquettes de projets. Le dernier chapitre présente les spécifications des environnements matériels et logiciels utilisées au cours du développement et aussi présente les différentes interfaces ainsi que les problèmes de programmation rencontrés.



# Chapitre 1

## Présentation du projet

Ce premier chapitre présente tout d'abord d'une manière générale le projet et problématique liée à la résolution des problèmes et les différentes raisons du choix de ce sujet de projet.

## 1.1 Amenant

Au cours de notre formation en tant qu'Elève Ingénieur de l'ENSIAS en 2ème année, nous sommes appelés à travailler sur un projet Java EE à travers lequel nous exploitons nos connaissances et compétences acquis durant notre formation Développement et Ingénierie Web afin d'aboutir à une application Web basé complètement sur Java EE bien construite.

Avec l'accord de notre cher encadrant, nous avons choisi La Location de voiture comme sujet du projet.

## 1.2 Analyse de l'existant

De nos jours, l'optimisation du temps et la bonne gestion de nos problèmes joue un rôle très important dans notre vie quotidienne afin d'escamoter beaucoup de problèmes et face à la défaillance du système de transport ,le parc automobile marocain croît tous les ans avec son lot de désagréments : embouteillages, pollution, accident de la route. La location de voiture pourrait être la solution à tous ces soucis en réduisant le trafic, et en diminuant la pollution ainsi que la consommation d'énergie et la contribution des délais.

Ainsi au Maroc, les gens aujourd'hui optent pour cette alternative. Pour pallier aux problèmes liés à l'insuffisance de l'offre en matière du transport, à l'intérieur ou l'extérieur des villes, les Marocains prennent leurs maux en patience et innovent. Au sein des villes marocaines, face à l'anarchie régnante au sein du secteur du transport.

Au Maroc, avec l'émergence des technologies ,les plateformes destinés à ce nouveau mode de transport sont très peu. Des centaines d'offres et de demandes sont publiées quotidiennement par les internautes, démontrant ainsi un réel engouement envers ce mode de transport destiné à pallier aux retards des trains, manque des moyens pour se procurer une voiture ou encore l'absence de confort de certains autocars.

## 1.3 Problématique soulevée

La location de voiture n'est pas sans mésaventure. La location de voiture au Maroc échappe à toute surveillance. Par conséquent, deux problèmes majeurs trouvent

chemin concernant la location du voiture au Maroc :

- **Relation entre agences et locateurs :**

Mettre en relation les agences de location et les locateurs et donner beaucoup d'information sur la voiture et l'agences.

- **L'organisation :**

Toute personne souhaitant reserver une voiture doit pouvoir trouver facilement grace a quelques cliques son but sans avoir à parcourir plusieurs pages.

## 1.4 Solution proposée

De ce qui précède, nous nous sommes aperçus que le besoin du palatforme de gestion de location de voiture au Maroc, étant un besoin nécessaire et important, est à saisir et mérite une profonde réfexion aux problèmes cités avant. Ainsi, nous l'avons associé à notre projet JEE pour aboutir une application Web dont les objectifs sont :

- **Assurer la location de voiture :**

mettre en relation les agences de location et les locateurs.

- **Assurer l'organisation :**

établir une app Web intuitive qui va interagir avec le visiteur en toute simplicité sans avoir à parcourir plusieurs pages, seulement avec quelques cliques .

# Chapitre 2

## Analyse et Conception

Ce deuxième chapitre présente tout d'abord d'une manière générale La méthode que nous avons adopté pour réaliser l'analyse et la conception de notre système d'information.

## 2.1 Méthode adoptée

La méthode que nous avons adoptée pour réaliser l'analyse et la conception de notre système d'information est la méthode UML : Elle permet la séparation entre les données et les traitements effectués en plusieurs modèles conceptuels qui sont répartis sur 3 diagrammes : Le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de classe, diagramme de séquence. Dans cette partie, nous allons présenter quelques-unes de ces méthodes, et en commençant par les maquettes. Cette phase a pour objectif de déduire la spécification de l'architecture du système.

## 2.2 Diagramme de cas d'utilisations

les diagrammes de cas d'utilisation modélisent le comportement d'un système et permettent de capturer les exigences du système. Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les fonctions générales et la portée d'un système. Ces diagrammes identifient également les interactions entre le système et ses acteurs. Les cas d'utilisation et les acteurs dans les diagrammes de cas d'utilisation décrivent ce que le système fait et comment les acteurs l'utilisent, mais ne montrent pas comment le système fonctionne en interne.

### 2.2.1 Utilisateur/visiteur

Visual Paradigm Online Free Edition

Diagramme de cas d'utilisation d'un utilisateur/visiteur

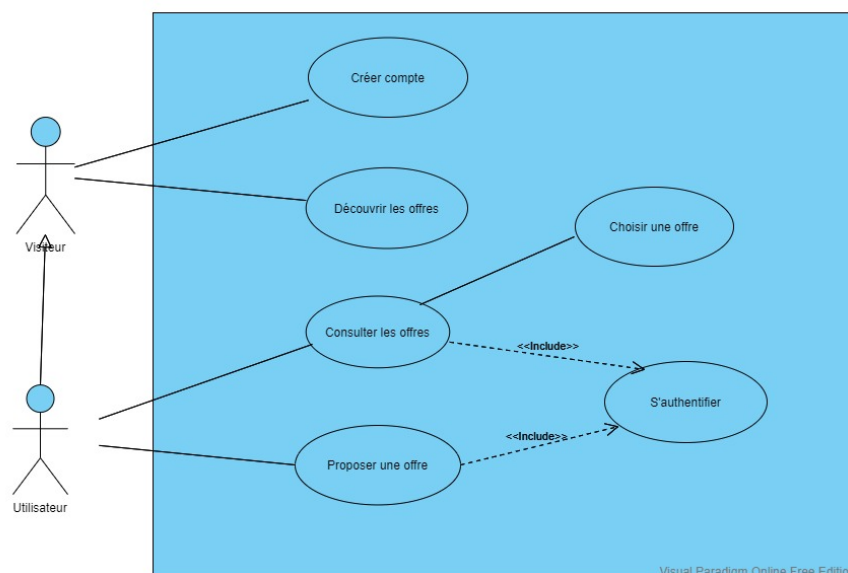


FIGURE 2.1 – Diagramme de cas d'utilisation utilisateur/visiteur

## 2.3 Diagramme de séquences

Pour schématiser la vue comportementale de notre système informatique, nous faisons recours au diagramme de séquence d'UML. Ce diagramme permet de présenter les interactions entre l'acteur et le système avec des messages présentés dans un ordre chronologique. Le diagramme de séquences traite le système informatique comme étant une boîte noire. Le comportement du système est décrit de l'extérieur sans avoir d'idée sur la réalisation. Nous pouvons, alors, constater que certains cas d'utilisation sont similaires, c'est pourquoi nous avons choisi de traiter quelques exemples.

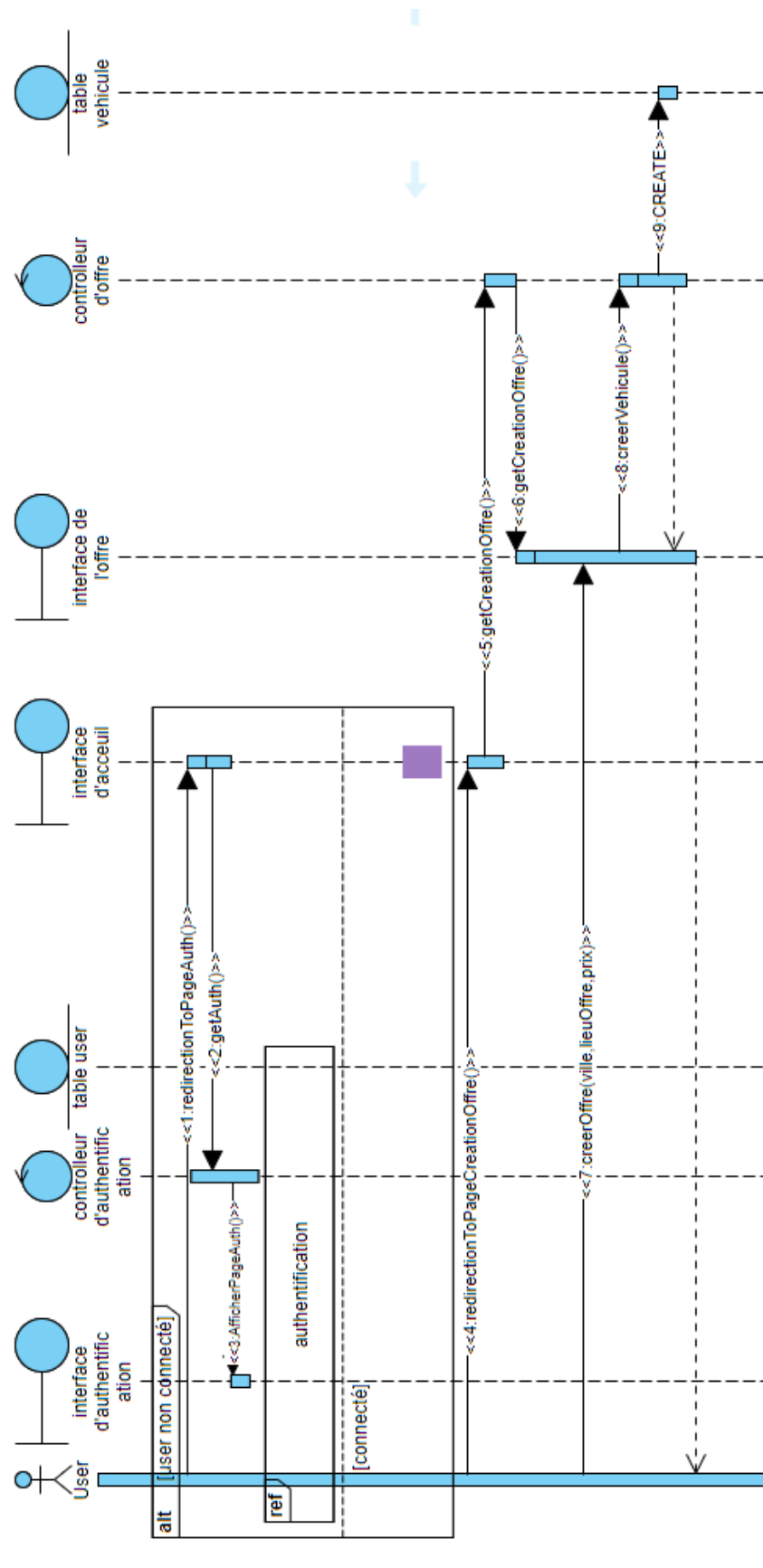


FIGURE 2.2 – Diagramme de séquence proposer une offre

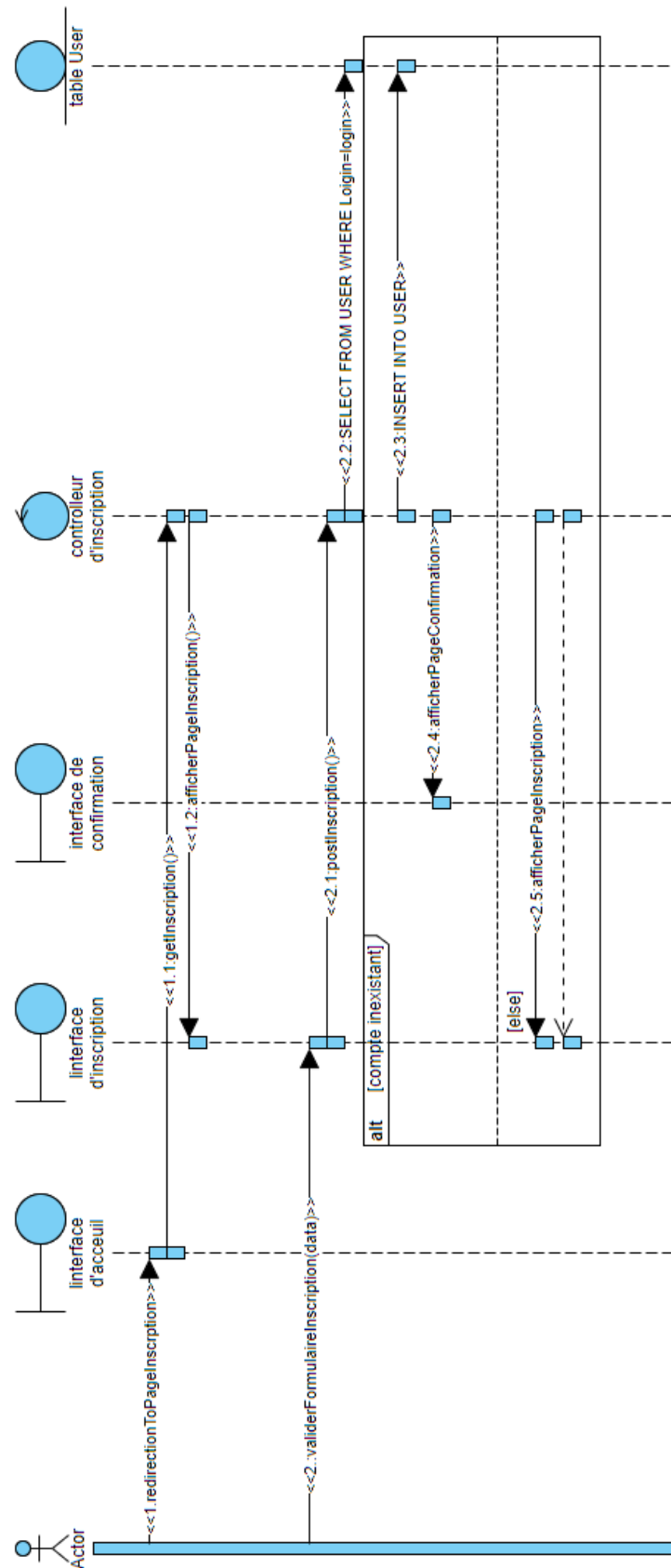


FIGURE 2.3 – Diagramme de séquence créer compte



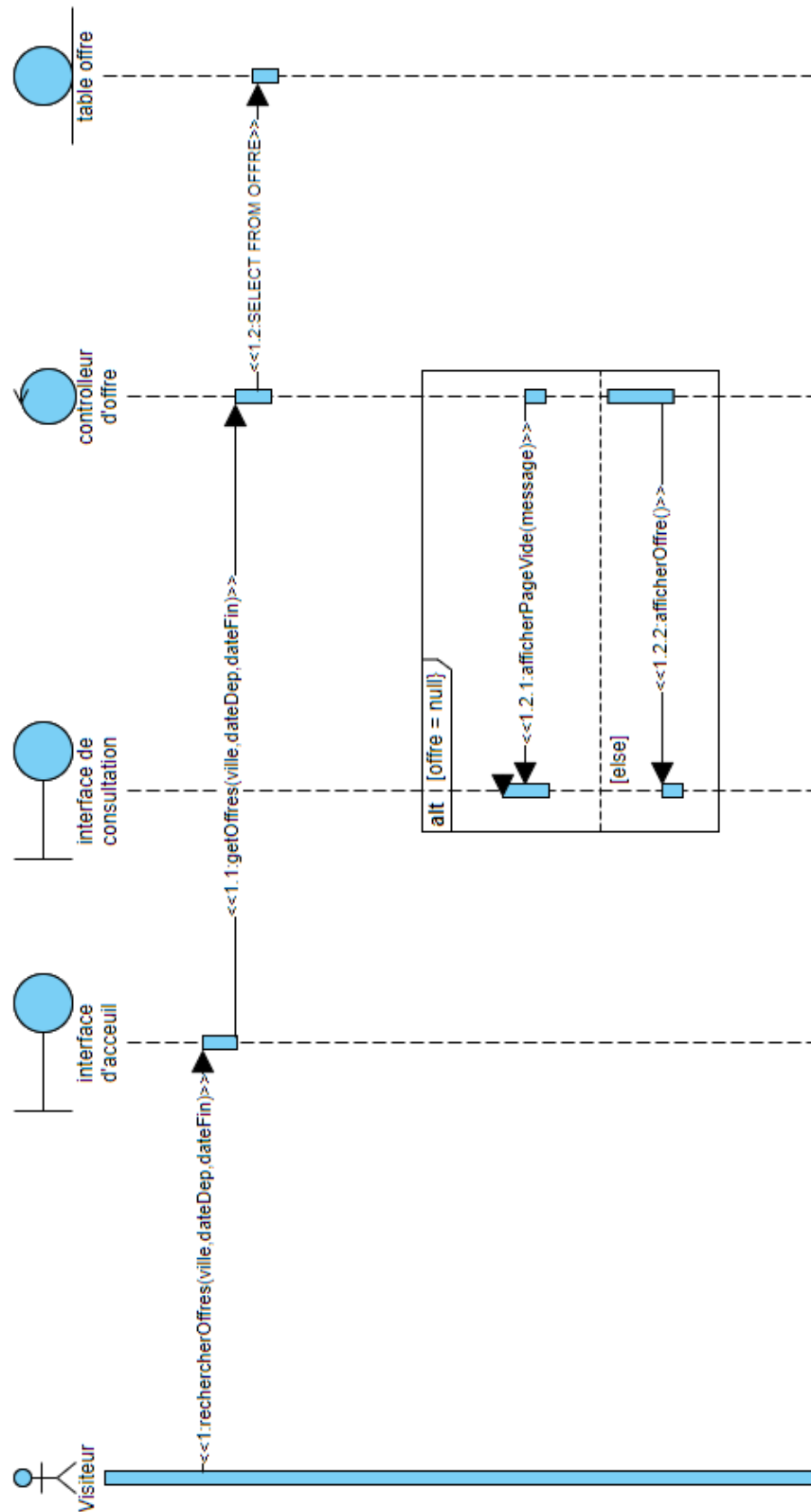


FIGURE 2.4 – Diagramme de séquence consulter les offres

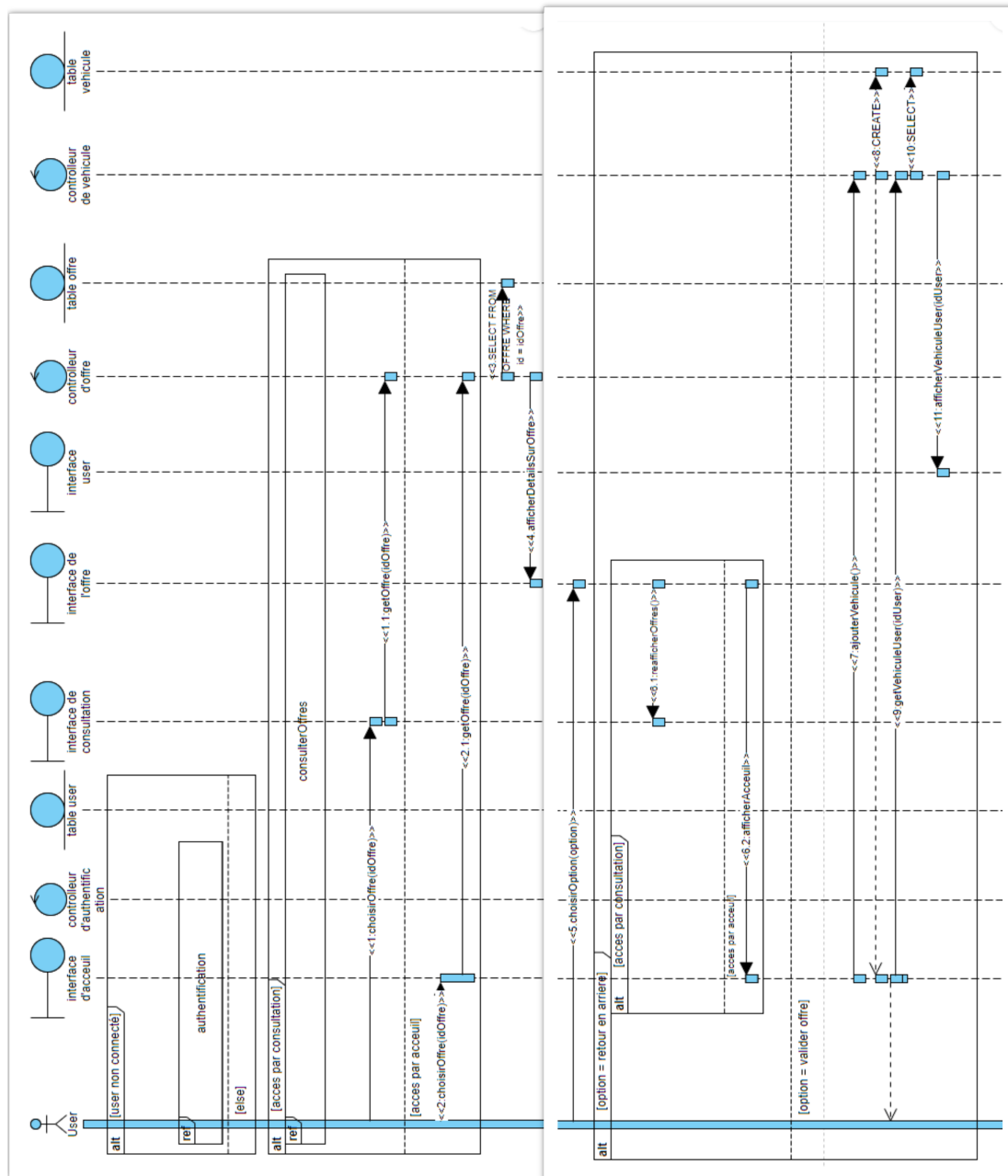


FIGURE 2.5 – Diagramme de séquence Choisir offre

# Chapitre 3

## Création de la base de données

Ce troisième chapitre est réservé à la création de la base de données.

### 3.1 Shema de base de donnees

demande	vehicule	utilisateur
id_demande	id_vehicule	id_user
id_user	marque	nom
id_vehicule	modele	prenom
etat_demande	carburant	telephone
	kilometrage	date_naissance
	type_vehicule	adresse_utilisateur
	photo1	login
	photo2	email
	boite_vitesse	password
	nbr_places	cin
	nbrportes	num_permanis
	id_user	photo
	ville	
	lieu_rencontre	
	prix	
	descr	
	debut	
	fin	
	etat	

FIGURE 3.1 – shema de base de donnees

### 3.2 Signification de champs

Nom	ID	Type	Entite
identificateur de vehicule	id_vehicule	int	vehicule
Marque de vehicule	marque	varchar	vehicule
Modele de vehicule	modele	varchar	vehicule
Type de carburant de vehicule	carburant	varchar	vehicule
kilometrage fait par le vehicule	kilometrage	int	vehicule
Type de vehicule	type_vehicule	varchar	vehicule
photo1 de la vehicule	photo1	varchar	vehicule
photo2 de la vehicule	photo2	varchar	vehicule
Type de boite de vitesse	boite_vitesse	varchar	vehicule
Nombre de places	nbr_places	int	vehicule
Nombre de portes	nbrportes	int	vehicule
ville	ville	varchar	vehicule
lieu de rencontre	lieu_rencontre	varchar	vehicule
Prix de l'offre	prix	int	vehicule
Description de la vehicule	Descr	varchar	vehicule
Date debut de disponibilite de vehicule	debut	date	vehicule
Date fin de disponibilite de vehicule	fin	date	vehicule
Etat de disponibilite de vehicule	etat	varchar	vehicule
Identificateur de l'utilisateur	id_user	int	utilisateur
Nom de l'utilisateur	nom	varchar	utilisateur
Prénom de l'utilisateur	prenom	varchar	utilisateur
Date naissance de l'utilisateur	date_naissance	date	utilisateur
Telephone de l'utilisateur	telephone	int	utilisateur
Adresse de l'utilisateur	adresse_utilisateur	varchar	utilisateur
Login	login	varchar	utilisateur
Email	email	varchar	utilisateur
Mot de passe	password	varchar	utilisateur
CIN	cin	varchar	utilisateur
Numero de permis	num_permis	varchar	utilisateur
Photo de la vehicule	photo	varchar	utilisateur
Identificateur de demande	id_demande	int	demande
Identificateur de utilisateur	id_user	int	demande
Identificateur de vehicule	id_vehicule	int	demande
Etat de traitement de demande	etat_demande	varchar	demande

TABLE 3.1 – Signification de champs

# Chapitre 4

## Maquettes de projets

Ce quatrième chapitre est réservé à présentation des maquettes de projets.

## 4.1 Maquette

Une maquette est une représentation partielle ou complète d'un Système ou d'un objet (existant ou en projet) afin d'en tester et valider certains aspects et/ou le comportement (maquette fonctionnelle), ou simplement à des fins ludiques (maquette de jeu) ou informatives (présentation pédagogique ou commerciale d'une réalisation ou d'un projet). Dans ce qui suit nous allons présenter les maquettes principales de notre site web .

### 4.1.1 Maquette 1

Louezz

se connecterlouer voiture

Saisir l'adresse

Date DébutDate Fin

12 May 201612 May 2016

Rechercher

Louez une voiture en quelques taps

à propos de nous

Description, description, description...

Lire la suite

Comment je peux proposer une offre ?

Description, description, description...

Lire la suite

Assurance

Description, description, description...

Lire la suite

Dernières offres

Description de l'offreXXX DHS

Description de l'offreXXX DHS

Description de l'offreXXX DHS

Description de l'offreXXX DHS

contactez-nous

email

message

> Qui sommes-nous

> Foire aux questions

> Les avis de nos utilisateurs

> Termes et conditions

> Politique de Cookie

Copyright 2021 - Louezzma Tous les droits sont réservés

FIGURE 4.1 – Page d'accueil



### 4.1.2 Maquette 2

The wireframe shows a web application window titled 'Louezz'. At the top right, there are two buttons: 'se connecter' and 'louer voiture'. The main content area is titled 'Créer un compte' and contains the following elements:

- Form fields for: Nom: \*, Prénom: \*, Date de naissance: \* (with a calendar icon), Région (dropdown), Nom d'utilisateur: \*, Email: \*, Mot de passe: \*, and Confirmer mot e passe: \*.
- Two checkboxes with labels: 'J'ai lu et j'accepte la politique de confidentialité' and 'Je souhaite qu'on m'informe des nouveautés'.
- A blue link labeled 'Politique de confid'.
- Two buttons at the bottom: 'J'ai un compte' and 'Confirmer'.

Below the main form, there is a section titled 'Contactez-nous' with an 'email' input field and a 'message' text area. To the left of this section is a list of links:

- > Qui sommes-nous
- > Foire aux questions
- > Les avis de nos utilisateurs
- > Termes et conditions
- > Politique de Cookie

At the bottom of the page, there is a footer line: 'Copyright 2021 - Louezz.ma Tous les droits sont réservés'.

FIGURE 4.2 – Créer un compte

### 4.1.3 Maquette 3

The wireframe shows a web page titled 'Louezz'. At the top right, there are two buttons: 'so connecter' and 'Louer voiture'. The main content area is divided into two sections. The top section is a 'Login' form with fields for 'Username' and 'Password', a 'Remember me' checkbox, and a 'Sign in' button. Below these are two social login buttons: 'Sign in with facebook' and 'Sign in with Google'. The bottom section is a 'contactez-nous' form with an 'email' field and a 'message' text area. To the left of the contact form is a list of links: 'Qui sommes-nous', 'Foire aux questions', 'Les avis de nos utilisateurs', 'Termes et conditions', and 'Politique de Cookie'. At the bottom, there is a copyright notice: 'Copyright 2021 - Louezzma Tous les droits sont réservés'.

**Louezz**

so connecter Louer voiture

**Login**

Username

Password

☒ Remember me Sign in

f Sign in with facebook

G Sign in with Google

**contactez-nous**

email

message

> Qui sommes-nous  
> Foire aux questions  
> Les avis de nos utilisateurs  
> Termes et conditions  
> Politique de Cookie

Copyright 2021 - Louezzma Tous les droits sont réservés

FIGURE 4.3 – Se connecter

Louezz

se connecter

louer voiture

Saisir l'adresse

De :  12 May 2016

à :  12 May 2016

TYPE DE VÉHICULE

Select ▼

PRIX TOTAL

NOMBRE DE PLACES

Select ▼

BOITE DE VITESSE

Select ▼

Energie

☒ Checkbox 1  
☐ Checkbox 2

réinitialiser

Appliquer

xxx résultats trouvés

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

nom du véhicule

Adresse

☆☆☆☆☆

XXX DH

<

1

2

3

4

5

6

7

8

9

>

Contactez-nous

email

message

> Qui somme-nous

> Faire aux Questions

> Les avis de nos utilisateurs

> Termes et conditions

> Politique de Cookie

Copyright 2021 - Louezzma tous les droits sont réservés

FIGURE 4.4 – Page des offres

Louezz

se connecter

louer voiture

Nom du véhicule  
XXX Dirhams

Pour X jours  
X places

lieu de rencontre

Réserver

PROPRIÉTAIRE

Nom + Prénom

Contactez le propriétaire :

+XXX XXX-XXXXXX  
 XXX@XXX.XXX

DESCRIPTION DU VÉHICULE

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Immatriculation : description

carburant : description

Boîte de vitesses : description

Kilométrage : description

Nombre de portes : description

> Qui sommes-nous

> Foire aux Questions

> Les avis de nos utilisateurs

> Termes et conditions

> Politique de Cookie

Contactez-nous

email

message

Copyright 2021 Louezzma tous les droits sont réservés

FIGURE 4.5 – Description d’une offre

#### 4.1.6 Maquette 6

<div> <span>Louezz</span> <div> <a href="#">se connecter</a> <a href="#">louer voiture</a> </div> </div>	
	<h2>Louer sa voiture en quelques pas</h2>
Véhicule	véhicule
Photos du véhicule	Caractéristiques principales :
Offre	<div> Type du véhicule  <input type="text"/> </div> <div> Marque  <input type="text"/> </div> <div> Modèle  <input type="text"/> </div>
	Immatriculation <input type="text"/>
	Détails :
	<div>carburant</div> <input type="text"/>
	<div>Boîte de vitesses</div> <input type="text"/>
	<div>Nombre de places</div> <input type="text"/>
	<div>Nombre de portes</div> <input type="text"/>
	<div>Kilométrage</div> <input type="text"/>
	Photos du véhicule
	Sélectionnez une image : <input type="text"/> Choose file
	Sélectionnez une image : <input type="text"/> Choose file
	offre
	<div> Ville  <input type="text"/> </div> <div> prix/jour  <input type="text"/> </div> <div> Lieu de rencontre  <input type="text"/> </div>
	Description de l'offre
	<input type="text"/>
<div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Qui somme-nous</li> <li>&gt; Foire aux Questions</li> <li>&gt; Les avis de nos utilisateurs</li> <li>&gt; Termes et conditions</li> <li>&gt; Politique de Cookie</li> </ul> </div> <div> Contactez-nous           <div>email</div> <div>message</div> </div> </div>	
Copyright 2021 Louezzma tous les droits sont réservés	

FIGURE 4.6 – Créer une offre

# Chapitre 5

## Réalisation

Ce dernier chapitre présente les spécifications des environnements matériels et logiciels utilisés au cours du développement et aussi présente les différentes interfaces.

## 5.1 les outils et les technologies

### 5.1.1 Pattern MVC

Le pattern d'architecture logicielle MVC (**M**odèle-**V**ue-**C**ontrôleur) est un modèle destiné à répondre aux besoins des applications interactives en séparant les problématiques liées aux différents composants au sein de leur architecture respective.. Ce paradigme regroupe les fonctions nécessaires en trois catégories :

- Un modèle : modèle de données.
- Une vue : interface utilisateur.
- Un contrôleur : logique de contrôle.

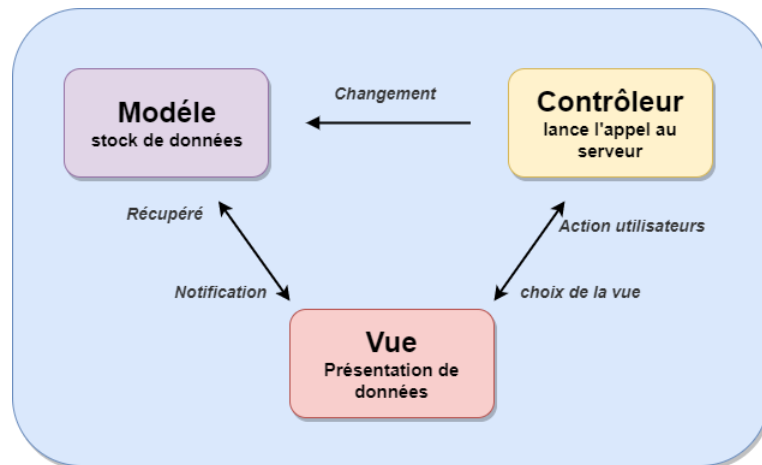


FIGURE 5.1 – Pattern MVC.

## 5.1.2 Outils de développement

### 5.1.2.1 Langage de programmation



FIGURE 5.2 –  
Java EE

(Java Enterprise Edition) est la version entreprise de la plate-forme "Java" qui se compose de l'environnement "JSE" ainsi que de nombreuses API et composants destinés à une utilisation "côté serveur" au sein du système d'information de l'entreprise.

**Justification :** JAVA est sécurisée, il a été conçu pour être exploité dans des environnements serveur et distribués. Dans ce cadre, la sécurité n'a pas été négligeable. C'est le langage le plus adopté par les développeurs grâce à sa fiabilité et sa performance élevée.

### 5.1.2.2 Environnement de développement



FIGURE 5.3 –  
eclipse

Eclipse est un environnement de développement intégré pour des applications open source et multi-plateformes. Cela fonctionne principalement comme plateforme de programmation, et il peut compiler et déboguer beaucoup de langues de programmation : bien qu'ils soit plus connu pour la programmation dans Java, sa modularité te permet de l'utiliser pour la programmation en C, Python...

**Justification :** Un démarrage rapide et une prise en main progressive,. Un scope fonctionnel complet et une productivité accrue.

### 5.1.2.3 Gestion de version & collaboration :



FIGURE 5.4 – git

Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvald, auteur du noyau Linux, et distribué selon les termes de la licence publique générale GNU version 2. En 2016, il s'agit du logiciel de gestion de versions le plus populaire qui est utilisé par plus de douze millions de personnes.





FIGURE 5.5  
github

GitHub est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git. Ce site est développé en Ruby on Rails et Erlang par Chris Wanstrath, PJ Hyett et Tom Preston-Werner. GitHub propose des comptes professionnels payants, ainsi que des comptes gratuits pour les projets de logiciels libres. Le site assure également un contrôle d'accès et des fonctionnalités destinées à la collaboration comme le suivi des bugs, les demandes de fonctionnalités, la gestion de tâches et un wiki pour chaque projet.

#### 5.1.2.4 Design & Multimédia :



FIGURE 5.6 – html

L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom.



FIGURE 5.7 – css

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium.



FIGURE 5.8 – JavaScript

JavaScript (qui est souvent abrégé en « JS ») est un langage de script léger, orienté objet, principalement connu comme le langage de script des pages web.



FIGURE 5.9 – jstl

La JavaServer Pages Standard Tag Library est un composant de la plate-forme JEE de développement. Elle étend la spécification JSP en ajoutant une bibliothèque de balises pour les tâches courantes, comme le travail sur des fichiers XML, l'exécution conditionnelle, les boucles et l'internationalisation.

### 5.1.2.5 Serveur d'application :



FIGURE 5.10 – Tomcat

Tomcat est un conteneur web libre de servlets et JSP. Issu du projet Jakarta, c'est un des nombreux projets de l'Apache Software Foundation.

## 5.2 Présentation de Louezz

Cette partie dénombre la présentation des Scénarios applicatifs de l'application. Nous allons présenter dans ce qui suit, les imprimes-écran des principales interfaces réalisées dans notre site web.

### 5.2.1 Page d'accueil

C'est la page d'accueil qui s'affiche dès l'accès à notre site web, elle est constituée de trois parties principales :

- Un champ de recherche donnant aux visiteurs de notre plateforme le choix de sélection des offres selon la ville et la date de disponibilité.
- Un slider animé donnant un flash sur les dernières offres

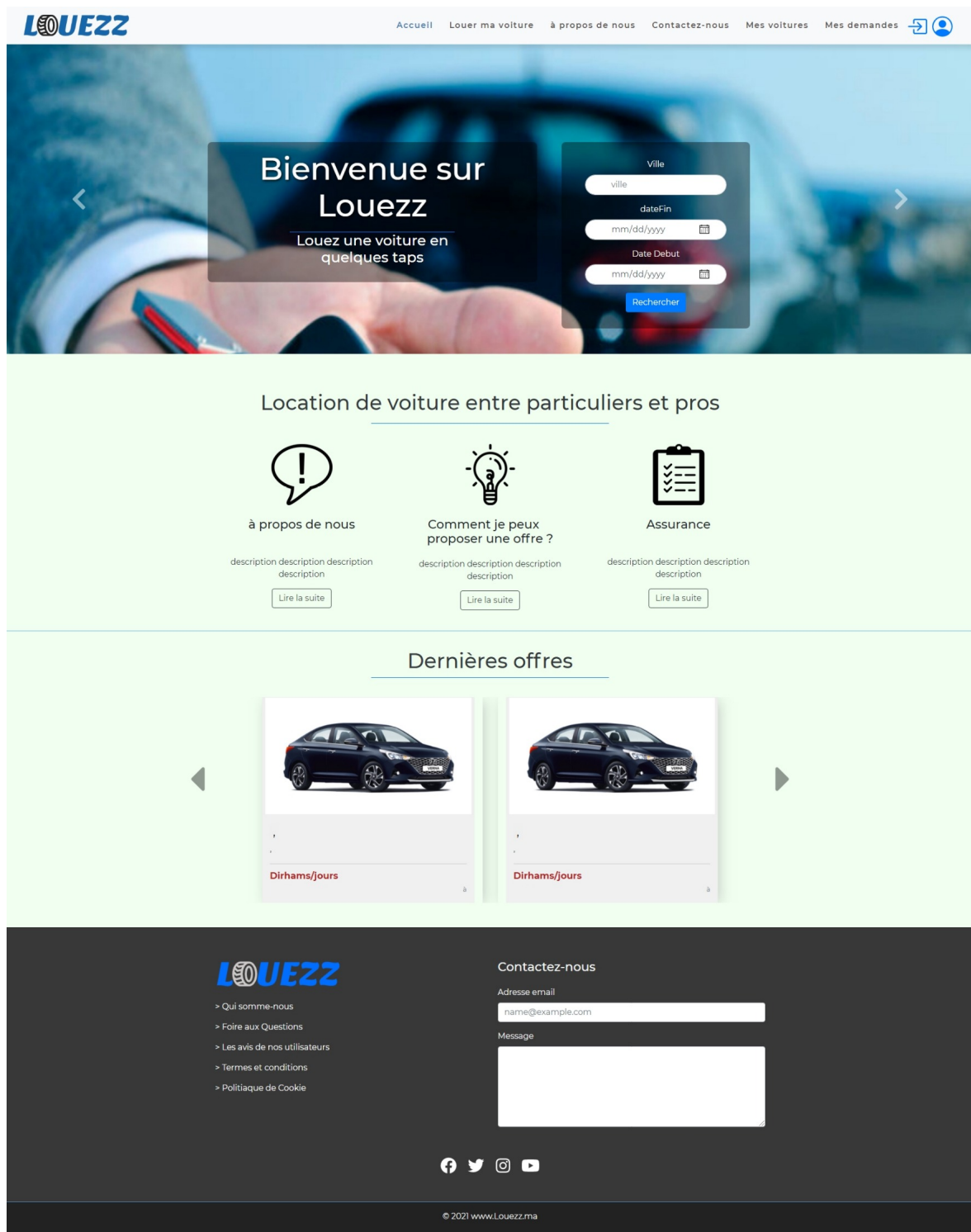


FIGURE 5.11 – Page d’aceuil

LOUEZZ

Accueil Louer ma voiture à propos de nous Contactez-nous Mes voitures Mes demandes

louer sa voiture en quelques pas

vehicule

caracteristique principales

Marque Marque Modèle Modèle

Détails

Carburant gazoil Boit a vitesse automatique Nombre de places places Nombre de ports ports Kilométrage 0 - 5000

Offre

ville ville prix/jour prix Lieu de rencontre lieu

Description Offre

description

Date disponibilite

mm/dd/yyyy mm/dd/yyyy

Photos

Choose File No file chosen Choose File No file chosen

Description Offre

Poster

LOUEZZ

> Qui somme-nous

> Foire aux Questions

> Les avis de nos utilisateurs

> Termes et conditions

> Politique de Cookie

Contactez-nous



Adresse email

name@example.com

Message

© 2021 www.LoueZZ.ma

FIGURE 5.12 – Page d’ajout de voiture

[Accueil](#) [Louer ma voiture](#) [à propos de nous](#) [Contactez-nous](#) [Mes voitures](#) [Mes demandes](#) 

## Les offres actuelles

Profiter des offres dans toutes les villes du Maroc.

**Prix par jour (Dhs)**

Min

Max

**Type du véhicule**

-- sélectionnez --

**Marque du véhicule**

-- sélectionnez --

**Carburant**

-- sélectionnez --

**Boîte de vitesse**

-- sélectionnez --

**Nombre de places**

-- sélectionnez --


**Kilométrage**

Min


Max

**Filtrer**


5 résultats trouvés




**dxcvb, dfvbn**  
fgbn, xc  
6100 Dirhams/jour  
[Découvrir l'offre](#)




**cfgvhbj, fcfgvhbj**  
gvvhb, fghj  
10000 Dirhams/jour  
[Découvrir l'offre](#)




**cfgvhbj, fcfgvhbj**  
ddc, fghj  
50000 Dirhams/jour  
[Découvrir l'offre](#)



**cfgvhbj, fcfgvhbj**  
fgbn, kjnk  
4000 Dirhams/jour  
[Découvrir l'offre](#)



**cfgvhbj, fcfgvhbj**  
fgbn, dcfvb vds  
46546 Dirhams/jour  
[Découvrir l'offre](#)



- > Qui somme-nous
- > Foire aux Questions
- > Les avis de nos utilisateurs
- > Termes et conditions
- > Politique de Cookie

**Contactez-nous**

Adresse email

Message

© 2021 www.Louezz.ma

FIGURE 5.13 – Page d’affichage d’offre

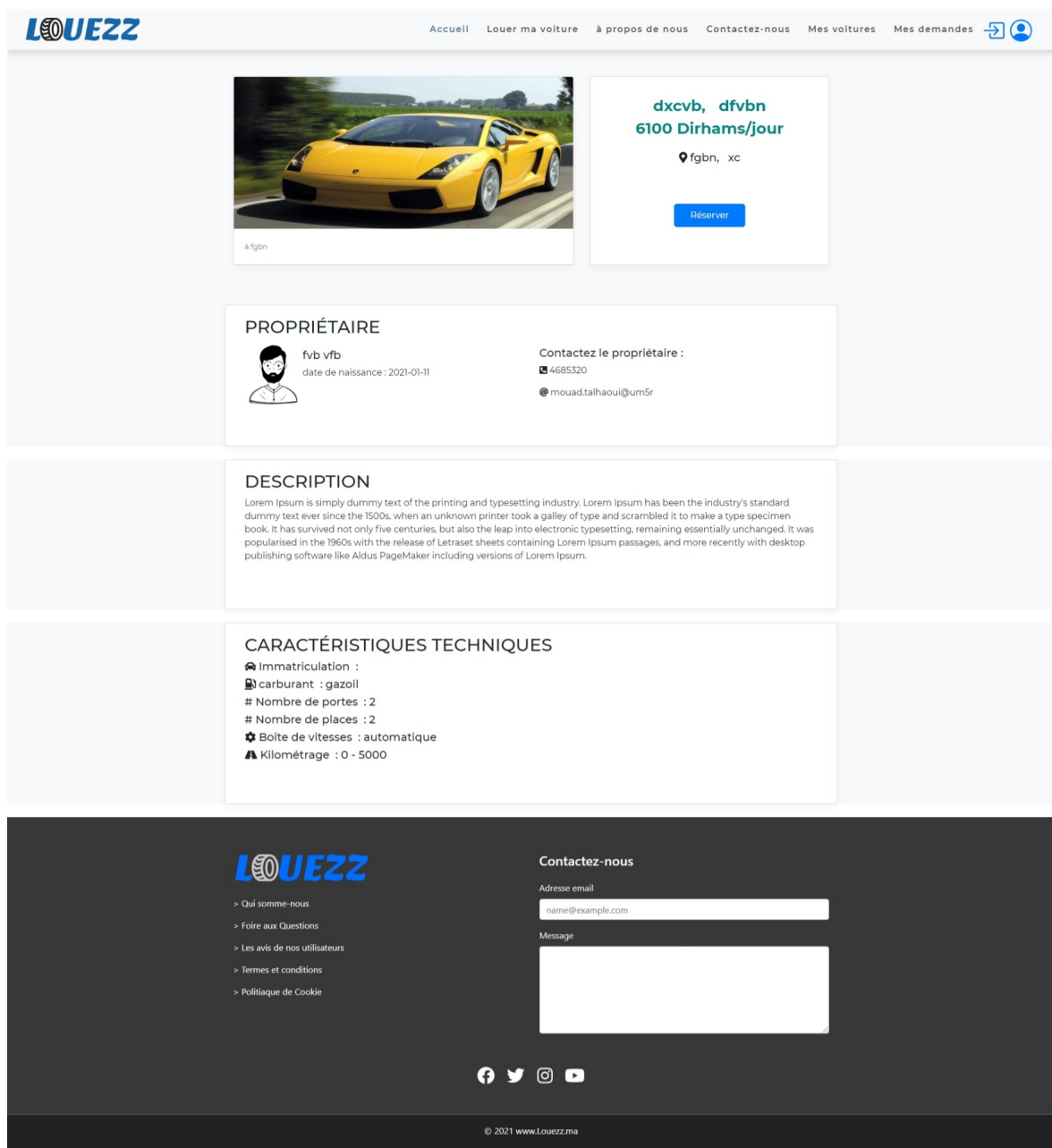


FIGURE 5.14 – Page de detail d’offre

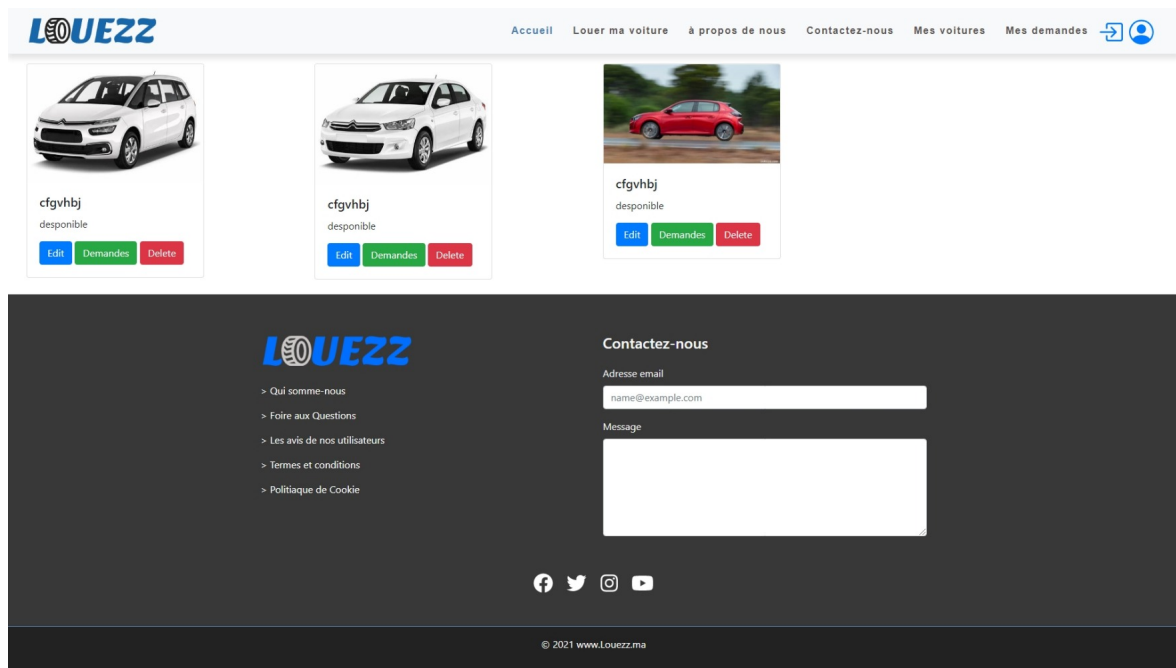


FIGURE 5.15 – Page de d’affichage de mes voitures

**LOUEZZ**

Accueil Louer ma voiture à propos de nous Contactez-nous Mes voitures Mes demandes

Marque: cfgyvhbj

Modele: dcvc

Boite vitesse: automatique

Date debut: 01/01/2021

Date fin: 01/05/2021

Lieu rencontre: gvvhb

Ville: fghj6454165

Prix: 65465

Nbr\_places: 4

Nbrportes: 4

Etat: disponible

Description: sdxlfcgyvhbjkijhglfdxghjklghb vjhm vjh nm nm nm nm nm k brm nm nm m

CARBURANT: gazoil

kilometrage: 0 - 5000

Modifier

**LOUEZZ**

> Qui sommes-nous  
> Foire aux Questions  
> Les avis de nos utilisateurs  
> Termes et conditions  
> Politique de Cookie

Contactez-nous

Adresse email: name@example.com

Message:

© 2021 www.Louezz.ma

FIGURE 5.16 – Page de modification des donnees de ma voiture



**LOUEZZ** Accueil Louer ma voiture à propos de nous Contactez-nous Mes voitures Mes demandes

**talhaoui mouad**  
1998-01-03  
safi maroc  
Modifier Supprimer password

Full Name	talhaoui mouad
Email	talhaouimouad02@gmail.com
Phone	0600000000
Date naissance	1998-01-03
Numero de permis	t2132165
Login	talhaouimouad
CIN	g123564
Address	safi maroc

**LOUEZZ**

- > Qui somme-nous
- > Foire aux Questions
- > Les avis de nos utilisateurs
- > Termes et conditions
- > Politique de Cookie

**Contactez-nous**

Adresse email  
name@example.com

Message

© 2021 www.Louezz.ma

FIGURE 5.17 – Page de profile

**LOUEZZ** Accueil Louer ma voiture à propos de nous Contactez-nous Mes voitures Mes demandes

Ancien mot de passe Ancien mot de pass

Nouveau mot de passe Nouveau mot de pass

Confirmer mot de passe confirmer mot de pass

Changer

**LOUEZZ**

- > Qui somme-nous
- > Foire aux Questions
- > Les avis de nos utilisateurs
- > Termes et conditions
- > Politique de Cookie

**Contactez-nous**

Adresse email  
name@example.com

Message

© 2021 www.Louezz.ma

FIGURE 5.18 – Page de changement de mot de passe

**LOUEZZ**

Accueil Louer ma voiture à propos de nous Contactez-nous Mes voitures Mes demandes

Prenom: mouad

Nom: talhaoui

Tel: 0600000000

Date of birth: 01/03/1998

adresse: safi maroc

CIN: g123564

Num permis: t2132165

Modifier

**LOUEZZ**

> Qui sommes-nous  
> Foire aux Questions  
> Les avis de nos utilisateurs  
> Termes et conditions  
> Politique de Cookie

**Contactez-nous**

Adresse email: name@example.com

Message:

© 2021 www.Louezz.ma

FIGURE 5.19 – Page de modification des données de mon profile

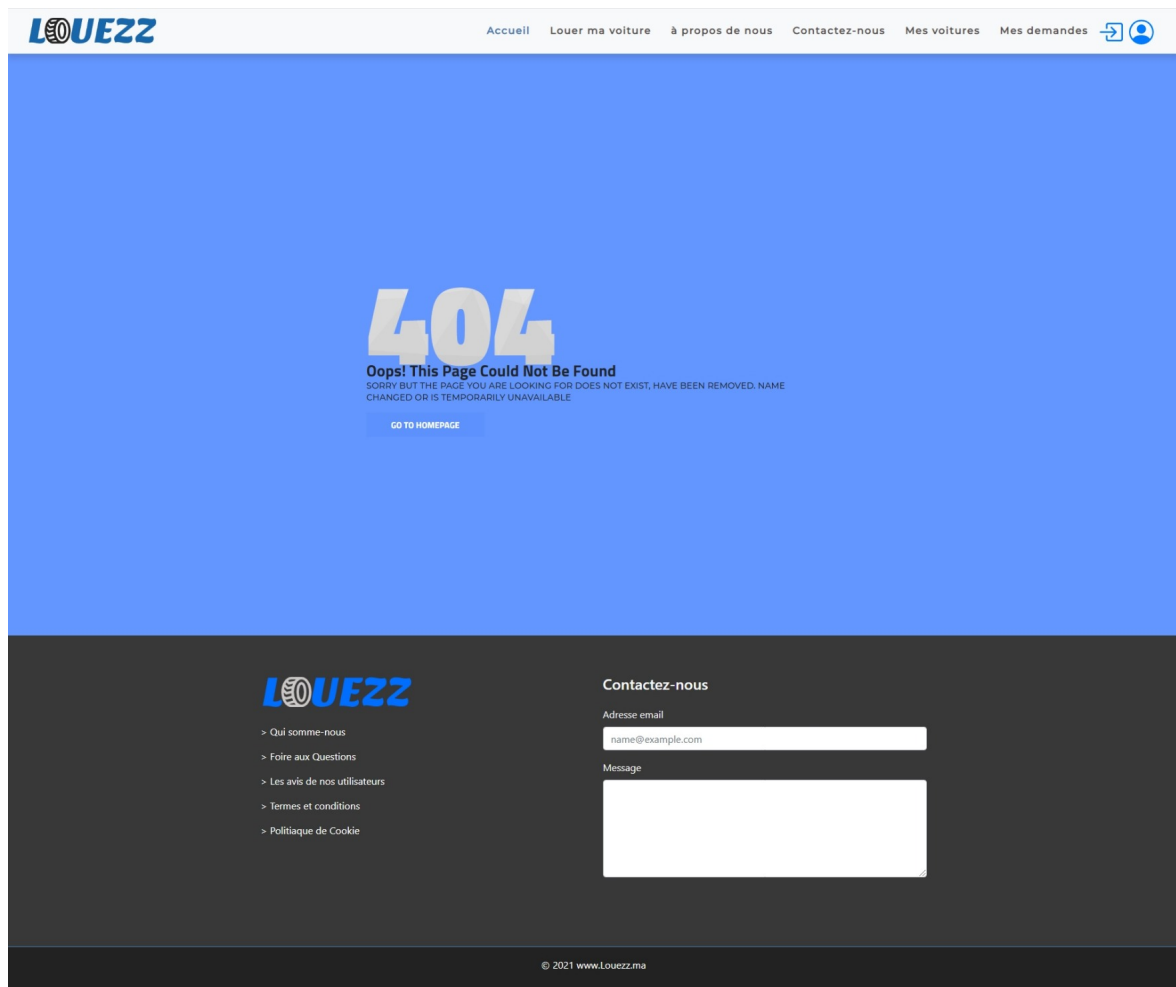


FIGURE 5.20 – Page des erreurs

# Conclusion générale

Tout au long de ce rapport, nous avons présenté les différentes étapes de la réalisation de l'application du projet. Pour le développement de ce projet nous avons utilisé le langage UML, ce qui a permis de mener correctement la tâche d'analyse des besoins à l'aide du diagramme de cas d'utilisation et la tâche de conception, ainsi les scénarios sont aussi détaillés afin d'expliquer toutes les tâches faites puisque nous travaillons avec la technologie JEE.

Ce projet nous a permis de développer nos compétences techniques, d'approfondir nos connaissances théoriques et pratiques, de stimuler un esprit d'initiative et de créativité, et notamment dans le domaine de développement des applications web. Il nous a donné la méthode pour assurer un travail de groupe, comment compter sur soi pour résoudre les problèmes au cas où ils se présentent, comment être professionnels dans notre travail, comment être attentifs aux indications de notre encadrant, comment être bien organisés pour accomplir dans les meilleurs délais, et meilleures conditions les tâches qui nous sont confiées. Ce projet nous a donné l'occasion de faire le lien entre les connaissances académiques, notamment en JAVA, Base de Données et le monde professionnel.

Notre application peut être aisément améliorée grâce à son aspect ouvert. Dans notre application, nous avons travaillé dans un réseau local. Pour la mettre en ligne nous avons seulement besoin de l'héberger sur un serveur.

# Webographie

[1] <https://openclassrooms.com/fr/courses/626954-creez-votre-application-web-avec-java-ee>

[2] <https://docs.oracle.com/javaee/7/index.html>

[3] <https://www.supinfo.com/articles/single/3099-waterfall-model-modele-cascade>

[4] [ttp://www.uml-sysml.org/documentation](http://www.uml-sysml.org/documentation)

[5] <https://www.supinfo.com/articles/single/2519-architecture-client-serveur>