



Université Sultan Moulay Slimane
Ecole Nationale des Sciences Appliquées
-Khouribga-



Projet de fin d'étude
En vue de l'obtention du diplôme

INGENIEUR D'ETAT

Filière : Génie Informatique

Présenté par
Bahaa Eddine ELBAGHAZAOUI

Contribution au projet de mise en place des produits de digital transverses (sales, Industriels)

Soutenu le (date de soutenance), devant le jury :

NOM 1	Établissement	Président
NOM 2	Établissement	Examineur
NOM 3	Établissement	Examineur
Abdelhaq ELABI	Groupe OCP	Encadrant Externe
Mohamed AMNAI	ENSA-K	Encadrant Interne

Remerciements

Table des matières

1	Introduction	7
2	Contexte général	8
2.1	Introduction	8
2.2	Présentation de l'organisme d'accueil	8
2.2.1	Office chérifien des phosphates	8
2.2.2	L'importance de la digitalisation	10
2.2.3	La Digital Factory de l'OCP	11
2.3	Présentation générale du projet	12
2.3.1	Présentation du projet de fin d'études	12
2.3.2	Exigences du projet	13
2.3.3	Objectifs du Projet	14
2.4	Conduite du projet	14
2.4.1	Organisation du projet	14
2.5	Méthodologie de travail	15
2.5.1	Méthodologie Scrum	15
2.5.2	Outils de suivi	17
2.6	Conclusion	19
3	Analyse et spécification des besoins	20
3.1	Introduction	20
3.2	Analyse des besoins	20
3.2.1	Identification des acteurs	20
3.2.2	Les besoins fonctionnels	20
3.2.3	Les besoins non fonctionnels	21
3.2.4	Diagramme des cas d'utilisation	22

3.2.5	Description des cas d'utilisation	23
3.2.6	Exceptions des cas d'utilisation	25
3.3	Planning du projet	25
3.3.1	MVP	25
3.3.2	Post MVP	26
3.4	Conclusion	27
4	Conception générale du projet	28
4.1	Introduction	28
4.2	Conception générale	28
4.2.1	Architecture globale du système	28
4.2.2	Architecture applicative	30
4.3	ERD	33
4.4	Conclusion	34
5	Implémentation de la solution	35
5.1	Introduction	35
5.2	Environnement logiciel	35
5.3	Architecture technique du système	36
5.3.1	Couche BackEnd	36
5.3.2	Couche FrontEnd	37
5.3.3	Couche Base de données	38
5.3.4	Outils de DevOps	38
5.4	Implémentation & tests	38
5.4.1	Sprint modèle : Créer un chantier	39
5.4.2	Captures d'écran	40
5.4.3	Test de validation	40
5.5	Conclusion	40
6	Design Patterns utilisés	41

Table des figures

2.1	Structure de la Digital Office de l'OCP	10
2.2	les buts majeurs de la Digital Factory de l'OCP	11
2.3	Les cinq étapes d'extraction du phosphate	12
2.4	Chaîne cinétique d'extraction de phosphate	13
2.5	Équipe de projet	15
2.6	Méthode SCRUM	16
2.7	Capture de l'outil JIRA	18
2.8	Capture de l'outil Slack	18
3.1	Diagramme de cas d'utilisation globale pour le prospecteur	22
3.2	Diagramme de cas d'utilisation globale pour l'exploitant	23
3.3	Diagramme de cas d'utilisation globale pour l'administrateur	23
3.4	RoadMap de la version MVP	26
3.5	RoadMap de la version Post MVP	26
4.1	Architecture du système	29
4.2	Architecture Applicative backend	30
4.3	Architecture Applicative backoffice	31
4.4	Architecture Applicative frontoffice	32
4.5	Diagramme de Crow's Foot	34
5.1	Architecture technique du système	36
5.2	Ecran d'accueil	39
5.3	Ecran de chantier	40

Liste des tableaux

4.1	Cardinalité du Crow's Foot	33
5.1	Environnement logiciel	35

Table d'abréviations

AD	Active Directory. 29
API	Application programming interface. 32 , 35
DF	Digital Factory. 33 , 36
ERD	Entity relationship diagram. 3 , 33
HTTP	HyperText Transfer Protocol. 33 , 36
JWT	JSON Web Token. 37
LDAP	Lightweight Directory Access Protocol. 29
MVP	Model View Presenter. 31
MVP	Minimum Viable Product. 3 , 4 , 7 , 25 , 26
NAS	Networked Attached Storage. 28
NFS	Network File System. 28 , 29 , 33
OCP	Office Chérifien des Phosphates. 7 , 12 , 33 , 37
PFE	Projet de Fin d'Étude. 7
REST	Representational state transfer. 32 , 36
SMS	Short Message Service. 33
SQL	Structured Query Language. 38

Introduction

La gestion des activités métiers devient de plus en plus un défi majeur pour les sociétés, un défi qui est aujourd'hui un point déterminant en termes d'optimisation des processus métiers ainsi que l'amélioration de leur visibilité et de leur gestion. Les entreprises manufacturières changent de stratégie au fur et à mesure de l'évolution des marchés. Soumises à de fortes pressions concurrentielles au cours des dernières décennies, les industries se sont orientées vers la digitalisation.

Dans ce cadre-là s'inscrit le sujet de mon [PFE](#) au sein de l'[OCP](#), dont le but est de concevoir et implémenter une solution informatique avec une architecture moderne pour digitaliser le processus métier. Dans notre situation est géré les anomalies dans les sites de group [OCP](#).

Le point de départ de notre projet est de faire une analyse profonde pour réaliser la première version [MVP](#) (Une réalisation qu'on peut la mettre en face des clients pour commencer à valider nos hypothèses), après on va faire des améliorations correspondants aux nos besoins. L'équipe travaille avec une méthodologie Scrum selon les Epics tracés dans la RoadMap du projet.

Le présent rapport décrit l'ensemble du travail réalisé dans le cadre de ce projet, il contient quatre chapitres. Le premier chapitre contient une description du contexte général du projet notamment la présentation de la Digital Factory de l'[OCP](#) ainsi que la motivation et les objectifs du projet. Le deuxième chapitre présente une analyse de besoins fonctionnels et non fonctionnels. Par la suite le troisième chapitre mettra l'accent sur l'ensemble des éléments de l'étude conceptuelle. Enfin, le chapitre quatre présentera les résultats de l'implémentation.

Contexte général

2.1 Introduction

Ce chapitre abordera comme sujet la situation du contexte général du projet, sur un niveau organisationnel en présentant l'organisme d'accueil, et sur un niveau contextuel qui reflète la motivation et les objectifs du projet ainsi que la méthodologie de travail durant son déroulement.

2.2 Présentation de l'organisme d'accueil

2.2.1 Office chérifien des phosphates

L'Office Chérifien des Phosphates à sa création, le Groupe OCP, depuis 1975, a évolué sur le plan juridique, pour devenir en 2008 une société anonyme dénommée ◁ OCP S.A ▷.

D'une activité d'extraction et de traitement de la roche à ses débuts, OCP s'est positionné au fil du temps sur tous les maillons de la chaîne de valeur, de la production d'engrais à celle d'acide phosphorique, en passant par les produits dérivés. L'OCP trouve, depuis sa création, les ressources de sa croissance continue et de son leadership dans sa stratégie industrielle. Celle-ci est rythmée par une montée en puissance régulière de l'outil de production, par une politique ambitieuse de partenariats durables et servie par une politique financière efficace.

Ces partenariats touchent aussi bien des accords de livraison à moyen et à long terme que la construction d'unités de production sous forme de jointventures, basées au Maroc et à l'étranger. Aujourd'hui, OCP compte douze filiales et joint-ventures ainsi que quatre bureaux de représentations dans le monde.

Depuis sa création, OCP est passé de quelques centaines de personnes à près de 23 000 collaborateurs et 46 milliards de DH de chiffre d'affaires en 2013.

Afin de mener à bien la transformation digitale du Groupe OCP, l'entité « Digital Office » s'organise autour des principes managériaux suivants :

- Flexibilité et agilité dans l'allocation des ressources humaines dans une logique d'efficacité et ce, à travers une structuration en pools permettant l'agilité dans le staffing, la réduction des niveaux hiérarchiques, ainsi que le renforcement de la collaboration et de l'autonomie.
- Ouverture forte vers les métiers, dans une logique de démarche centrée utilisateur, par la mise en place d'interfaces métiers pour capturer et challenger leurs besoins dans un objectif de création de valeur .
- Stimulation et accompagnement à l'innovation par le déploiement de capacités d'innovation technologique et d'acculturation digitale .
- Synergies entre les entités Digitales et celles du Système d'Information pour concilier les besoins d'agilité avec les enjeux de stabilité, de sécurisation et de pérennisation du socle SI, assurant par là-même le succès de la transformation.

En application de ces principes, l'entité « Digital Office » est structurée comme suit :

- Une « Digital Factory » avec des antennes sur les différents sites du Groupe, en charge de livrer les initiatives digitales de la feuille de route, dans des cycles d'itération courts, à travers des méthodes de fonctionnement agile autour d'équipes cross-fonctionnelles .
- Une entité « Systèmes d'Information », en charge d'assurer la réalisation des projets SI, le bon fonctionnement des infrastructures SI et télécoms du Groupe, ainsi que l'assistance et le support aux utilisateurs du Groupe, dans le respect des exigences de qualité et des meilleurs standards en la matière .
- Une entité « Data Management » en charge d'élaborer une stratégie et un modèle de gouvernance de la Data, de définir l'architecture Data sein du Groupe, et de mettre en œuvre les initiatives data y afférentes .
- Une entité « Data Planning & PMO », en charge de la construction et de la mise à jour de la roadmap digitale du Groupe et du suivi de son exécution .
- Une Entité « Business Architecture », en charge de conseiller et challenger les métiers sur les solutions digitales pertinentes pour adresser leurs besoins, les consolider et suivre leur mise en œuvre .
- Un pool « Digital Innovation & Change Officers », en charge d'identifier et

mener des projets d'innovation en matière de Digital (veille technologique, prototypage, Open Innovation ...), ainsi que de la promotion d'une culture digitale et de nouveaux modes de travail au sein du Groupe .

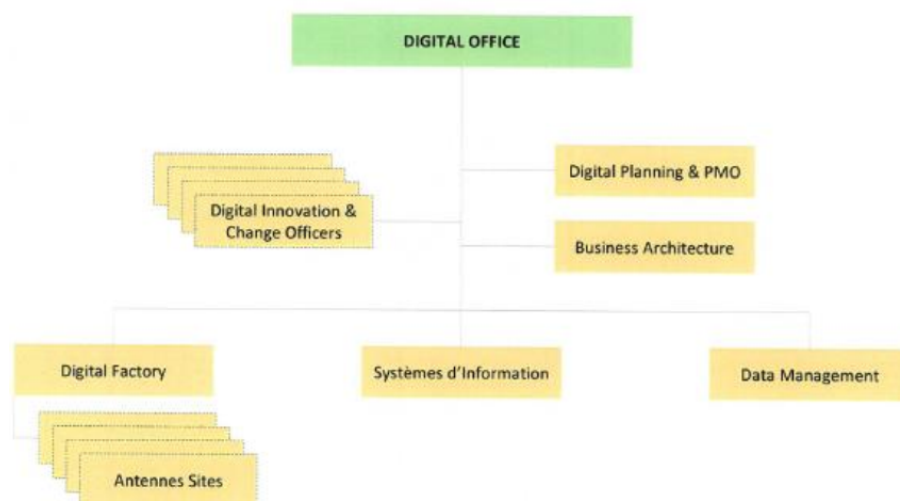


FIGURE 2.1 – Structure de la Digital Office de l'OCP

2.2.2 L'importance de la digitalisation

Le digital est un incubateur de nouveaux modes de fonctionnement à l'échelle du Groupe. Il favorise l'intrapreneuriat, la prise d'initiative et réinvente la manière d'interagir avec l'écosystème du Groupe. Le digital représente aussi un gisement considérable en termes d'innovations et de développement industriel et favorise l'émergence de nouveaux talents au sein du Groupe OCP et de son écosystème. Le challenge de cette transformation digitale réside dans la diffusion d'une culture digitale auprès de l'ensemble des collaborateurs et la conception de solutions innovantes pour enrichir et supporter les différents métiers d'OCP.

2.2.2.1 Objectifs

Renforcer l'efficacité opérationnelle :anticiper les changements et agir en temps réel à travers la promotion de l'Advanced Analytics , augmenter les capacités de production, réduire les coûts, et construire une Supply Chain agile, intégrée et adaptée à un marché dynamique.

Se connecter aux agriculteurs et aux clients :être plus proches de leurs besoins, enjeux et problématiques et leur proposer des expériences (fully digitized).

Développer de nouveaux produits et services :augmenter la flexibilité pour améliorer l'existant et créer de nouvelles offres.

Explorer de nouvelles voies de croissance :introduire des méthodologies de gestion de projets plus agiles, rapides et fluides, à travers des cycles de conception et d'innovation plus courts.

2.2.3 La Digital Factory de l'OCP

La vision digitale du Groupe OCP consiste à devenir un organisme de digitalisation phare de l'industrie dans la région, ainsi que et favoriser l'innovation et les moyens numériques de travailler dans l'ensemble de l'organisation.

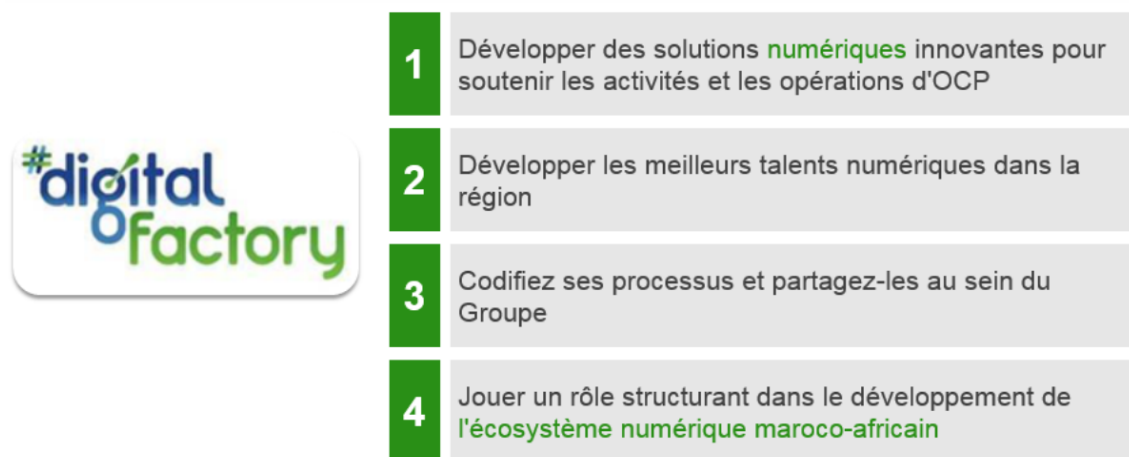


FIGURE 2.2 – les buts majeurs de la Digital Factory de l'OCP

Le Groupe OCP a construit sa nouvelle entité < Digital Factory > qui sera à la pointe de l'innovation et de la transformation numérique de toute l'organisation et au-delà.

La Digital Factory rassemble les compétences, les processus, la culture, et les points d'entrées afin de mener la transformation digital et de livrer des produits digitaux. Elle vise à :

- Construire la capacité interne à posséder la définition et la livraison de produits numériques
- Réduire le < time to market >
- Augmenter la qualité de la livraison
- Mettre l'accent sur l'impact et les résultats
- Mettre à l'échelle une culture transformative

- Fournir un plan pour l’avenir du travail qui dynamise l’entreprise et encourage les employés
- Créer un vortex pour l’innovation et la créativité qui attire les meilleurs talents de l’intérieur et de l’extérieur de l’organisation

2.3 Présentation générale du projet

La Digital Factory de l’**OCP** a entamé une nouvelle phase de digitalisation avancée relative au processus de gestion des anomalies. Ceci permettra aux employées d’une part d’avoir en temps réel, l’ensemble des informations relatives à chaque étape du processus. Depuis l’alert du problème jusqu’à leur résolution et d’autre part, offrira de la transparence pour être plus performant et économiser en temps et ressources.

L’objectif générale du projet est de réaliser une application web & mobile qui sera utiliser par trois types des employés :

- **Prospecteur** : dont le rôle est d’assurer la qualité / quantité de phosphates en auditant les sites d’extraction.
- **Exploitant** : dont le rôle est d’assurer la continuité de l’exploitation (machines, pilotes ...).
- **Administrateur** : dont le rôle est de gérer l’application.

2.3.1 Présentation du projet de fin d’études

L’extraction du phosphate dans les mines de Khouribga suivent les cinq étapes suivantes :

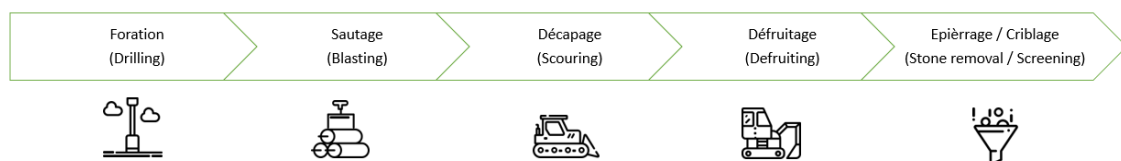


FIGURE 2.3 – Les cinq étapes d’extraction du phosphate

Les prospecteurs fournissent des informations géologiques aux responsables des opérations (Exploitant) avant le début du premier forage, puis suivent l’évolution jusqu’à l’extraction du phosphate.

Après le décapage, la première couche du phosphate est visible et le prospecteur peut prélever un échantillon pour déterminer la qualité du phosphate (HT : Haute

Teneur, BT : Basse Teneur ...). Disons que le premier échantillon prélevé était HT, mais après avoir analysé et stocké le phosphate, nous avons fait un autre test et la qualité était BT.

Pour éviter cette situation, le travail de Prospector consiste à assurer la qualité / quantité du phosphate extrait avant de le stocker et à éliminer toute anomalie en vérifiant et en vérifiant toutes les 5 étapes de l'extraction du phosphate.

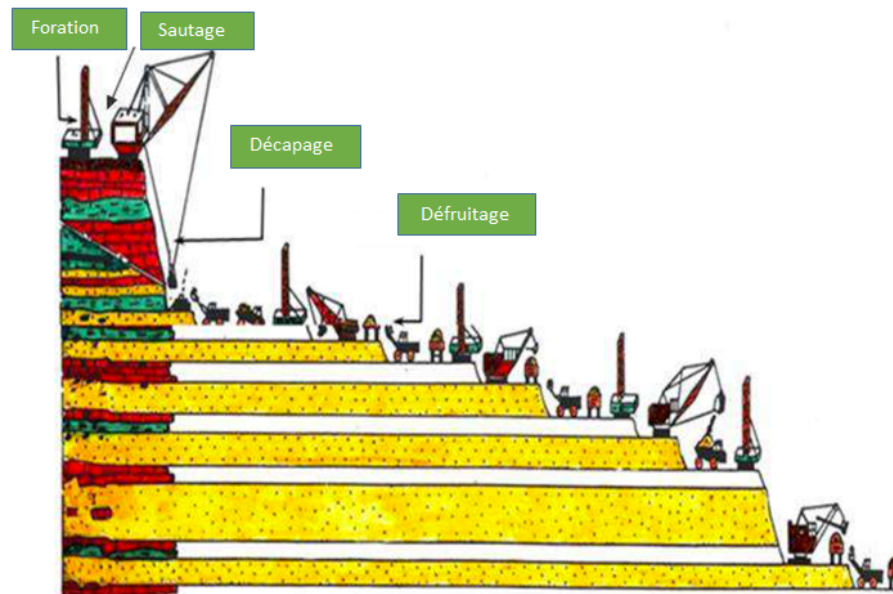


FIGURE 2.4 – Chaîne cinétique d'extraction de phosphate

Les prospecteurs n'ont aucun support numérique lors de leurs inspections quotidiennes. Ils donnent toujours des instructions à Machine Conductors et à Operations Manager (Exploitant) verbalement, sans autre système de suivi que les appels téléphoniques ou les conversations directes.

Comment pouvons-nous aider les prospecteurs à relever et à garder trace des anomalies au cours de leur inspection quotidienne pour éviter les souillures au phosphate ?

2.3.2 Exigences du projet

Après une examination au terrain, les utilisateurs de notre application ont des exigences nécessaires qu'on doit les respecter :

2.3.2.1 Besoins des prospecteurs

- S'assurer que la qualité du phosphate est conforme.

- S'assurer que le phosphate a été complètement exploité
- Communiquer facilement avec les exploitants de la mine
- Mesurer et suivre les anomalies remonté lors de sa tournée.

2.3.2.2 Besoins des exploitants

- Terminer son shift sans incident.
- Diriger son équipe avec plus d'efficacité
- Libérer le chantier le plus rapidement possible
- Veillez au respect des consignes des Prospecteurs
- S'assurer que toutes les machines sont fonctionnelles

2.3.3 Objectifs du Projet

Les exigences initiales indiquent que la solution sera une application mobile aidant les prospecteurs et les exploitants à effectuer leur inspection quotidienne.

- Répétition des consignes et anomalies
- Aucun moyen de suivi des anomalies remontées
- Disponibilité de l'Exploitant sur chantier
- Moyens de communications limités entre le prospecteur et l'exploitant
- Le téléphone ne capte pas tous les jours dans les mines

À l'aide d'une série d'invites, nous pouvons résoudre le problème initial et définir une feuille de route claire et cohérente qui nous aidera à développer un MVP.

En les aidant à se sentir en sécurité et à être productifs.

2.4 Conduite du projet

2.4.1 Organisation du projet

Après avoir passé une période de documentation et d'intégration au sein de la Digital Factory de l'OCP, j'ai intégré une équipe qui se constitue de 6 personnes tout en respectant la structure d'une équipe dans le cadre Scrum. La figure suivante illustre l'architecture de notre équipe :

- Product Owner (PO),
- 1 équipe de développement constituée de 3 développeurs,
- 1 Scrum Master (SM).

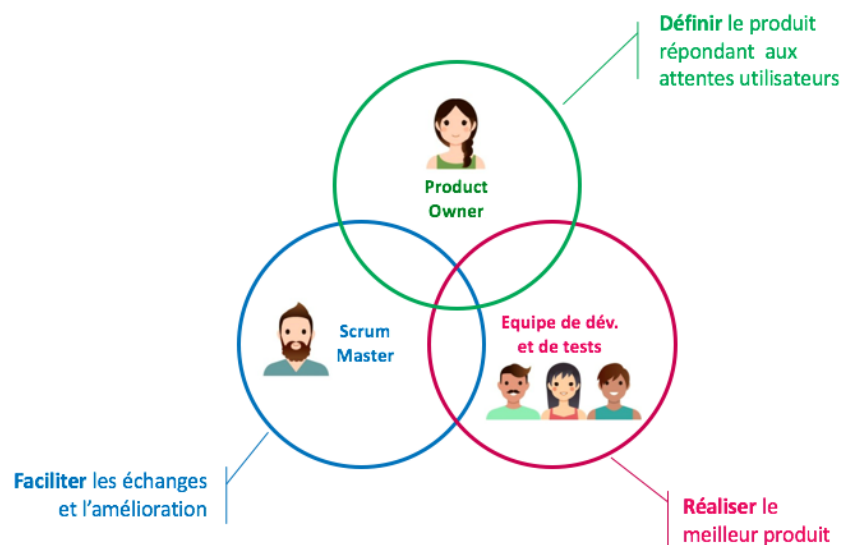


FIGURE 2.5 – Équipe de projet

Notre équipe Scrum est auto-organisées et pluridisciplinaire. C'est à dire nous choisissons la meilleure façon d'accomplir notre travail, au lieu d'être dirigées par des personnes externes à l'équipe.

2.5 Méthodologie de travail

2.5.1 Méthodologie Scrum

Afin de dérouler le projet dans des conditions standards qui s'inspirent des méthodologies de travail les plus efficaces et dans le cadre de mon équipe de travail nous avons choisi la méthodologie Scrum pour la gestion du projet.

Le choix de cette méthodologie est dû à plusieurs raisons. Dans un premier temps cette méthodologie favorise la productivité au sein d'une équipe de développement en travaillant sur des objectifs prioritaires et à court terme et en suivant un développement itératif et incrémental avec une planification évolutive basée sur la division de l'ensemble des tâches selon des unités qu'on appelle sprint. Aussi le choix de cette méthodologie tiens en compte la tendance du contexte de développement dans le monde qui réside dans l'adaptation de l'esprit agile durant la réalisation des projets, un esprit ou Scrum est l'une de ses méthodologies piliers.

Le choix de Scrum comme méthodologie présente plusieurs avantages liés à la productivité ainsi que l'organisation du travail en se basant sur des règles définies, ce qui n'existe pas dans les méthodologies traditionnelles, qui représentent plusieurs

inconvenients, ceux de la rigidité ainsi que la génération massive de la documentation et la difficulté d'introduction des changements. Ceci justifie le choix de Scrum comme méthodologie de développement qu'on résume selon une vision d'ensemble dans la figure suivante :

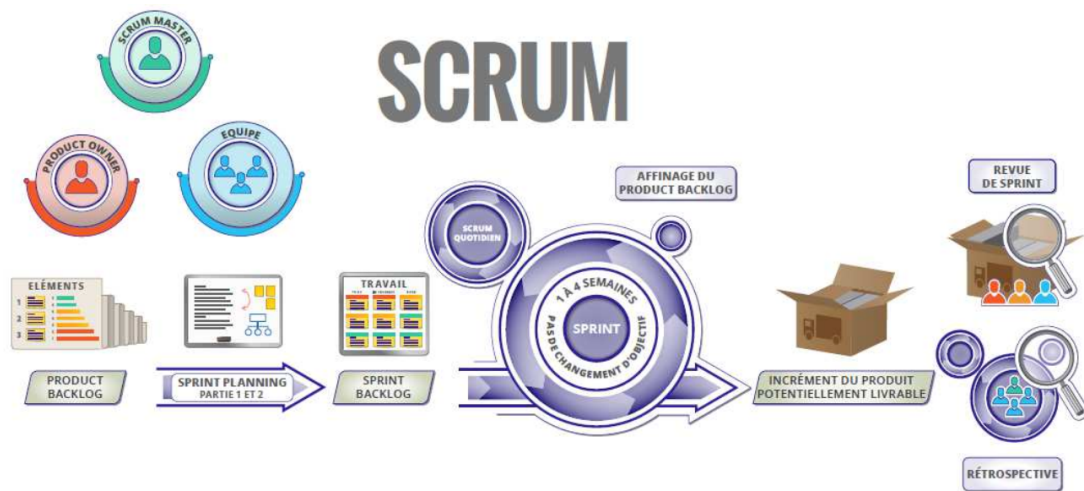


FIGURE 2.6 – Méthode SCRUM

Comme le montre la figure la répartition des tâches se fait selon des rôles bien précis. Dans notre cas, l'équipe se constitue de 8 personnes ayant les profils suivants :

Le PO(Product Owner) : c'est un expert métier qui définit dans un premier temps les spécifications fonctionnelles. Aussi, il établit la priorité des fonctionnalités à développer ou corriger et valide les fonctionnalités développées. Bref, le PO joue le rôle du client.

Le Scrum Master : c'est un expert Agile qui s'assure que les principes et les valeurs de Scrum sont respectés. Il assure la communication au sein de l'équipe ainsi que la recherche d'amélioration de la productivité et du savoir-faire de notre équipe.

UX Designer : il fait le design de chaque user story selon l'expérience d'utilisateur (user experience). L'UX design a plus un rôle de (conception de produit) qu'un rôle de conception graphique.

L'équipe de développement : constituée de 6 personnes qui s'occupent du développement des user stories ainsi que la réalisation des tests unitaires et des tests d'intégration.

2.5.2 Outils de suivi

2.5.2.1 JIRA Atlassian

Le framework agile Scrum repose entre autres sur le principe de (transparence). Certaines informations doivent donc être accessibles par tous, comme la tâche en cours de chacun, son état d'avancement, et l'objectif actuel de l'équipe. D'où l'importance que ces informations soient visibles en permanence.

C'est le tableau Scrum qui va jouer ce rôle. Il permet d'organiser le backlog, les tâches du sprint en cours et leur état d'avancement. Les tableaux Scrum peuvent être aussi simples qu'un tableau blanc et des posts-its, ou peuvent revêtir un format plus élaboré avec des logiciels spécialisés disposant de graphiques et de fonctionnalités de gestion des tâches plus avancées.

Pour notre tableau Scrum, nous utilisons JIRA Atlassian. Notre tableau est divisé en 5 listes qui correspondent au flux de travail des tâches :

- **À Faire** : quand je planifie mon sprint, je déplace les tâches du backlog vers cette liste.
- **En Cours** : contient les tâches en cours de développement et de réalisation.
- **Terminé** : la tâche est complète dans la phase du développement mais en attente de la validation fonctionnelle par le PO
- **Approuvé** : une fois la tâche est approuvée fonctionnellement par le PO on peut la placer dans la colonne APPROUVÉ.
- **Bloqué** : j'utilise cette liste lorsque la finalisation d'une tâche dépend d'un facteur externe (par exemple, je dois réaliser un achat et obtenir l'aval de mon PO), en spécifiant les raisons du blocage dans un commentaire.

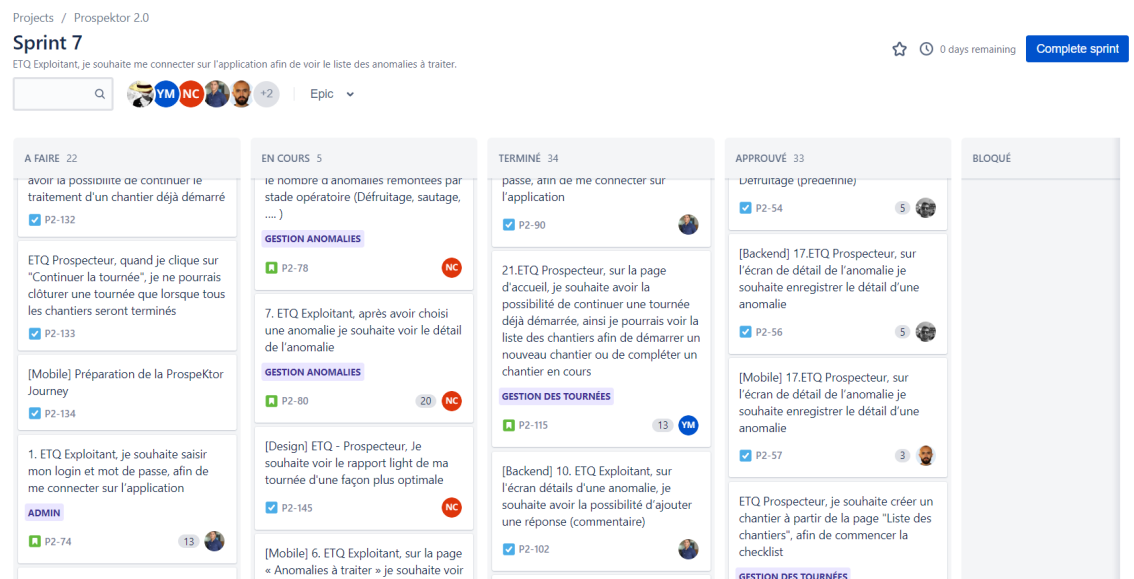


FIGURE 2.7 – Capture de l'outil JIRA

2.5.2.2 Slack

Slack est une plateforme de communication collaborative sur ordinateur et smartphone. Chaque entreprise peut créer un groupe privé sur Slack, et y inviter tout ou partie de ses employés, qui peuvent ainsi discuter entre eux.

Avec les conversations instantanées classées par (chaînes), la communication se fluidifie, il est possible d'interagir en temps réel, tout en s'adressant uniquement aux personnes concernées, au contraire de l'e-mail.

L'autre atout de l'application : toutes les interconnexions qu'elle permet avec d'autres logiciels. L'outil Slack est pratique pour recevoir une notification à chaque modification dans un document Drive.

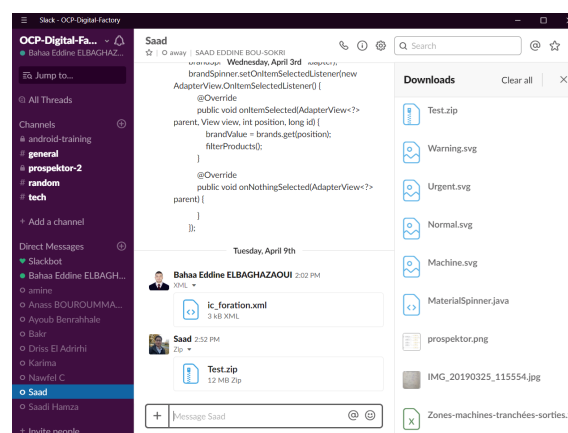


FIGURE 2.8 – Capture de l'outil Slack

2.6 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté l'ensemble des éléments qui permettent la situation de notre Projet de Fin d'études dans son contexte organisationnel ainsi que la démarche de gestion du projet qui organise son déroulement et les outils utilisés. Par la suite dans le chapitre suivant on va mettre l'accent sur l'étape de l'analyse et spécification des besoins qui permettra la collection des différents besoins afin de concevoir une solution qui répondra aux exigences exprimées

Chapitre 3

Analyse et spécification des besoins

3.1 Introduction

Ce chapitre est consacré à l'analyse et à la spécification des besoins fonctionnels et non fonctionnels de la solution qui est une étape primordiale pour la réalisation de notre projet.

3.2 Analyse des besoins

Dans cette partie, nous présenterons les besoins fonctionnels et non fonctionnels identifiés après la sélection des besoins.

3.2.1 Identification des acteurs

Dans le cas de notre projet on considère trois acteurs :

- **Le prospecteur** : Il a comme mission principale de gérer les anomalies de la plateforme.
- **L'exploitant** : Il permet de répondre sur les anomalies qui ne sont pas encore résolu.
- **L'administrateur** : Il permet de gérer les autres utilisateurs (prospecteurs, exploitants), les machines ,les géolocalisation

3.2.2 Les besoins fonctionnels

Au cours de cette étape, nous allons extraire les différentes fonctionnalités offertes par notre projet.

- L'application **prospektor** doit permettre à chaque prospecteur de :
 - suivre et consulter les anomalies qui a créer.
 - consulter la liste des attachements liées par anomalies.
- L'application **prospektor** doit permettre à chaque exploitant de :
 - suivre et consulter les anomalies par étape, date & criticité.
 - consulter les attachements liées par anomalies.
 - Ajouter des attachements aux anomalies qui ne sont pas encore résolu.
- L'application **prospektor** doit permettre à chaque administrateur de :
 - Gérer :
 - Prospecteurs
 - Exploitants
 - Géolocalisation (Mine, Zone, Tranchée, Sortie)
 - Machines
 - Consulter :
 - Tournées
 - Chantiers
 - Erreurs
 - ...

3.2.3 Les besoins non fonctionnels

Outre les fonctions citées ci-dessus, l'application doit assurer en certaine mesure les caractéristiques suivantes :

- L'efficacité : L'efficacité de l'application doit permettre l'accomplissement de la tâche avec le minimum de manipulation. Ceci doit être garanti pour que l'application puisse s'intégrer facilement dans l'environnement ou elle va être déployée.
- La sécurité : Les différents comptes utilisés par les utilisateurs doivent être sécurisés et vérifiés pour éviter les faux comptes et les fausses informations.
- La fiabilité : Touche à l'aspect qualité des données et persistance des informations dans l'application ainsi que la vitesse de chargement des interfaces.
- La performance : le temps de réponse de la plateforme doit être rapide.
- La maintenabilité : La solution doit être stable face aux changements, ainsi qu'un fort niveau de testabilité assuré par les tests fonctionnels.
- La scalabilité : la solution doit d'être extensible en termes de la charge des requêtes traitées.

- L'évolutivité : possibilité d'ajout des nouvelles fonctionnalités au cours du temps selon le besoin des fournisseurs.
- Le déploiement intelligent : l'introduction des nouveaux changements ne doit pas impacter les modules existants, d'où le besoin d'une démarche de déploiement intelligente de chaque module.
- La portabilité : facilité de passage d'un environnement de développement et tests vers un environnement de pré-production ou un environnement de production.

3.2.4 Diagramme des cas d'utilisation

Cette figure représente le diagramme de cas d'utilisation globale de l'acteur prospecteur :

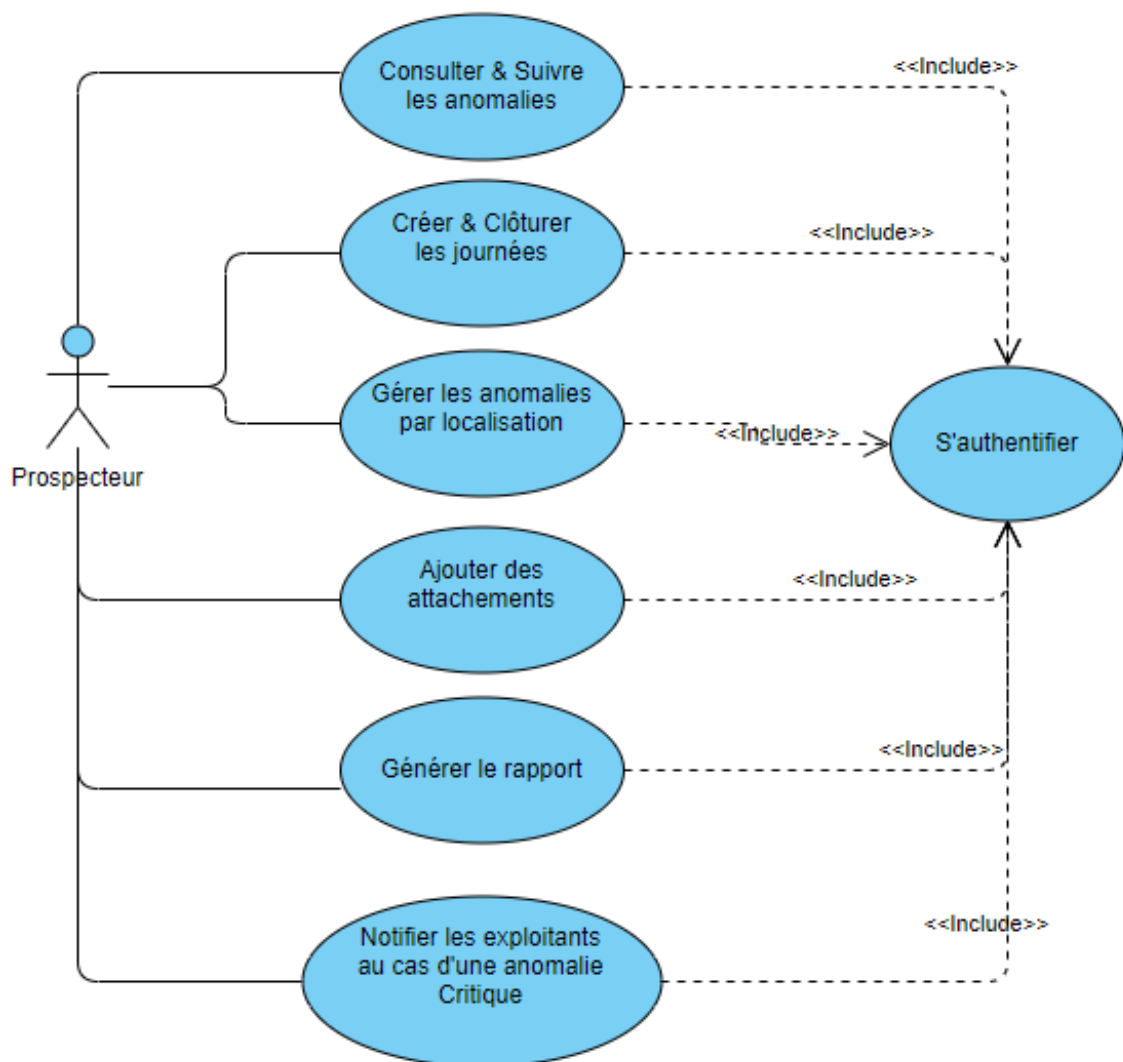


FIGURE 3.1 – Diagramme de cas d'utilisation globale pour le prospecteur

Cette figure représente le diagramme de cas d'utilisation globale de l'acteur exploitant :

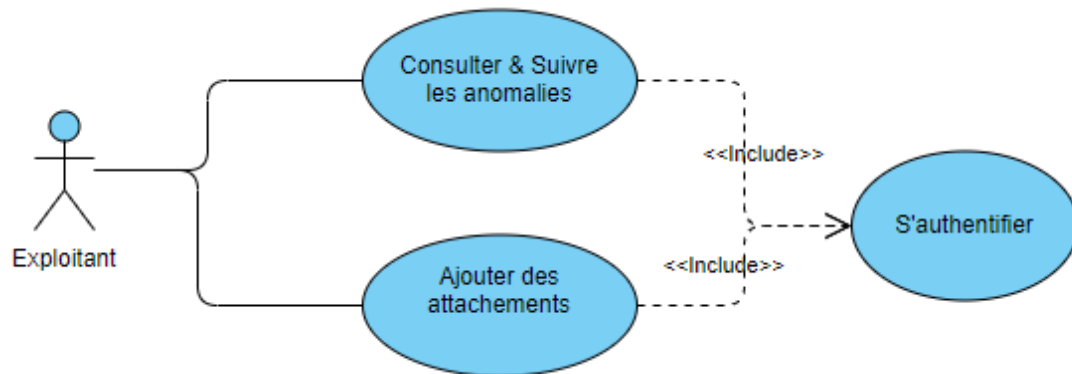


FIGURE 3.2 – Diagramme de cas d'utilisation globale pour l'exploitant

Cette figure représente le diagramme de cas d'utilisation globale de l'acteur administrateur :

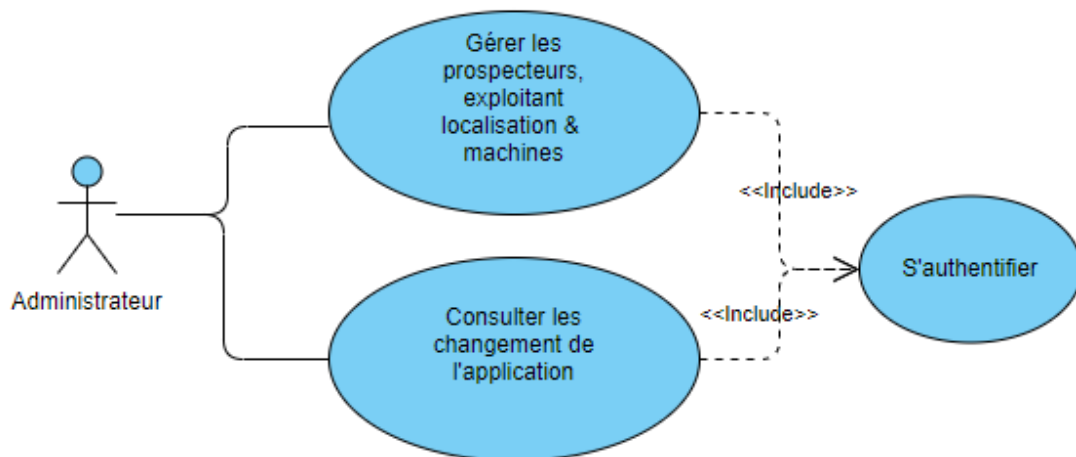


FIGURE 3.3 – Diagramme de cas d'utilisation globale pour l'administrateur

3.2.5 Description des cas d'utilisation

Prospecteur : Les grandes étapes pour un prospecteur lors de l'utilisation de l'application prospektor.

- Ouvrir l'application mobile prospektor
- S'authentifier
 - Consulter les anomalies en cours de traitement
 - Consulter les demandes d'intervention

- Consulter l'historique des anomalies
- Consulter le rapport des tournées
- Démarrer & Continuer une tournée
 - spécifier la localisation du prospection
 - Remplir la check-list des éléments à auditer
 - Création d'une anomalie au cas d'un dérangement
 - Ajouter des attachements (audio & photos) si nécessaire
- Continuer la tournée vers un autre chantier
- Obtenir le rapport complet de la tournée

Exploitant : Les grandes étapes pour un exploitant lors de l'utilisation de l'application prospektor.

- Ouvrir l'application mobile prospektor
- S'authentifier
 - Consulter les anomalies en cours
 - Consulter les anomalies à traiter
 - Consulter l'historique des anomalies

Administrateur : Les grandes étapes pour un administrateur lors de l'utilisation de l'application prospektor.

- Ouvrir l'application web prospektor
- S'authentifier
 - Consulter les utilisateurs (prospecteur & exploitant).
 - Ajouter un utilisateur.
 - Supprimer un utilisateur.
 - Modifier un utilisateur.
 - Désactivé un utilisateur.
 - Consulter les détails d'un utilisateur.
 - Gérer les localisations (Mine, Zone, Tranchée, Sortie).
- Consulter les machines.
 - Ajouter une machine.
 - Supprimer une machine.
 - Modifier une machine.
 - Désactivé une machine.
 - Consulter les détails d'une machine.
- Consulter les tournées.
- Consulter les chantiers par zones ou par étape.
- Consulter les anomalies par criticité.

— ...

3.2.6 Exceptions des cas d'utilisation

Prospecteur : Les exceptions pour un prospecteur lors de l'utilisation de l'application prospektor :

- Email ou mot de passe sont incorrecte.
- Créer une anomalie sans préciser leur localisation.
- Créer une anomalie sans description.
- Générer le rapport sans terminer toutes les chantiers.
- ...

Exploitant : Les exceptions pour un exploitant lors de l'utilisation de l'application prospektor :

- Email ou mot de passe sont incorrecte.
- Repondre à une anomalie sans description.
- Repondre à une anomalie déjà clôturer.
- ...

Administrateur : Les exceptions pour un administrateur lors de l'utilisation de l'application prospektor :

- Email ou mot de passe sont incorrecte
- Ajouter un utilisateur qui n'existe pas dans le group ocp
- Ajouter une machine sans preciser leur localisation
- ...

3.3 Planning du projet

On a drésse le RoadMap qui va être réaliser entre Mars et Juin sur deux parties. Chaque partie va prendre 8 semaines de travail.

Pour notre projet prospektor, On a définie

- 1 Sprint = 1 Semaine
- Daily Meeting & check à 10 :00 AM
- Sprint planning chaque mercredi matin

3.3.1 MVP

Cette version permet d'offrir une consultation complète pour le développement de notre produit.

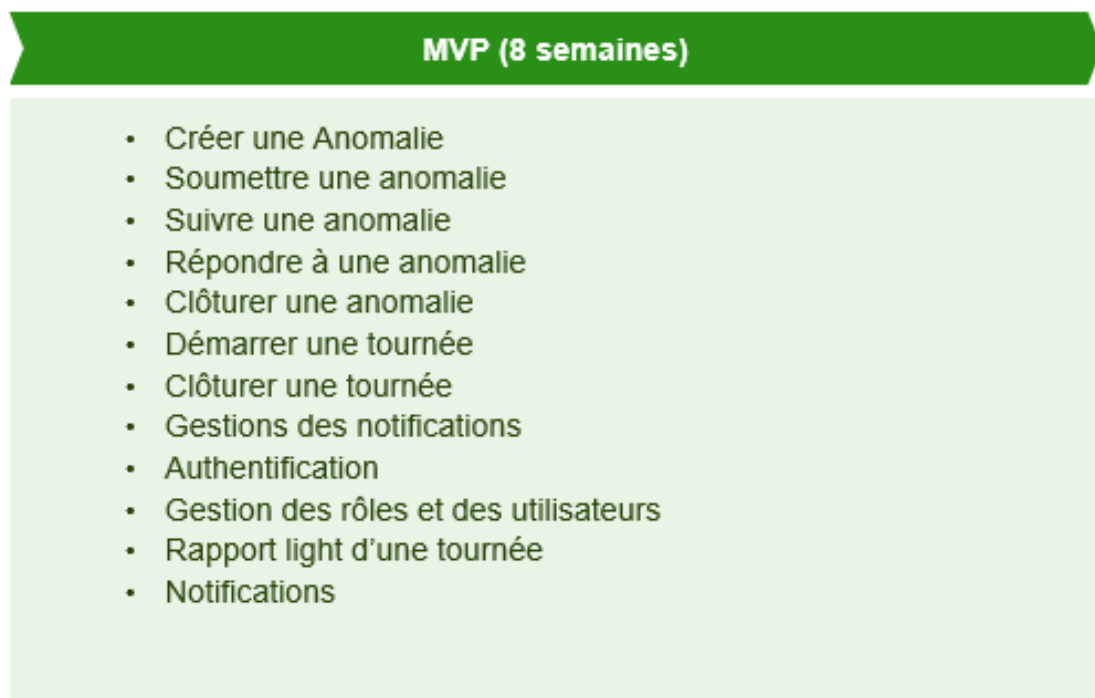


FIGURE 3.4 – RoadMap de la version MVP

3.3.2 Post MVP

Cette version est celle qui suit la première version.

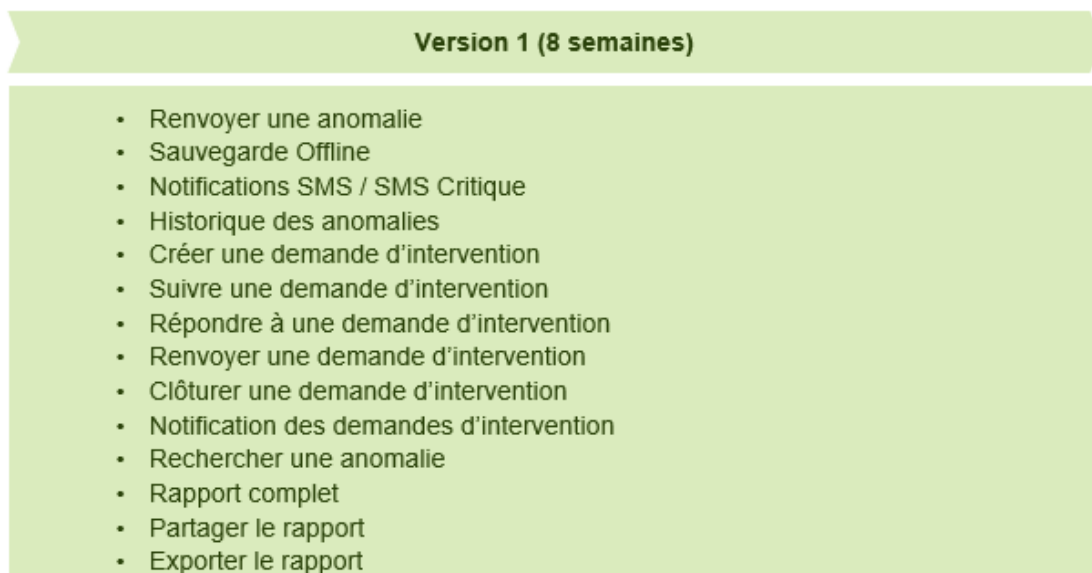


FIGURE 3.5 – RoadMap de la version Post MVP

3.4 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons détecté des besoins fonctionnels et non fonctionnels qui sont un complément de l'existant. Par la suite nous avons poussé l'analyse des besoins vers les diagrammes de cas d'utilisation afin de visualiser les différentes fonctionnalités de la solution.

Conception générale du projet

4.1 Introduction

Ce chapitre est consacré à la conception générale du projet. Après la définition des besoins fonctionnels et non fonctionnels, nous allons passer à la conception de l'architecture fonctionnelle qui représente une vue globale de la solution avec une prise en considération du besoin de la modularité.

4.2 Conception générale

4.2.1 Architecture globale du système

Après la définition des besoins fonctionnels et non fonctionnels, nous avons passé à la conception de l'architecture fonctionnelle qui représente une vue globale de la solution avec une prise en considération du besoin de la modularité. Comme le montre la figure suivante :

Cette architecture est définie pour les prospecteurs et les exploitant qui vont utiliser notre application mobile.

architecture du système est compose par :

- **F5 VPN** : utilise le protocole Secure Sockets Layer, une technologie d'authentification et de cryptage intégrée à chaque navigateur Web, pour créer une connexion sécurisée et cryptée sur un réseau moins sécurisé, comme Internet.
- **MINIO** : vous permet d'utiliser un seul **NAS** (comme **NFS**, GlusterFS et d'autres systèmes de fichiers distribués) en tant que système de stockage

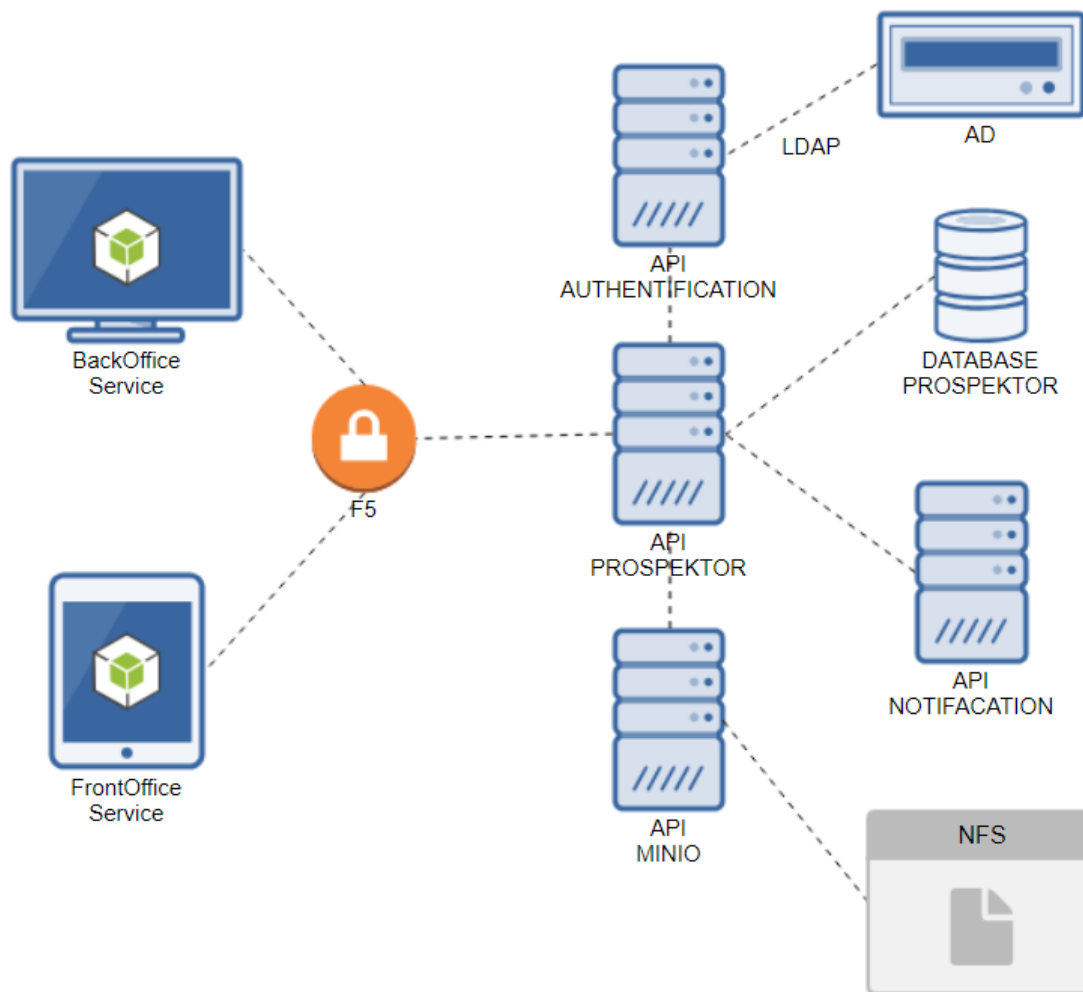


FIGURE 4.1 – Architecture du système

pour plusieurs serveurs MinIO. La synchronisation entre les serveurs MinIO est prise en charge par la conception.

- **AD** est un système basé sur une base de données qui fournit une authentification, un annuaire, une stratégie et d'autres services dans un environnement Windows.
- **LDAP** est un protocole d'application permettant d'interroger et de modifier des éléments dans des fournisseurs de services d'annuaire tels qu'Active Directory, qui prend en charge une forme LDAP.
- **NFS**, littéralement système de fichiers en réseau, est à l'origine un protocole qui permet à un ordinateur d'accéder via un réseau à des fichiers distants.

4.2.2 Architecture applicative

D'après l'architecture globale du système, on constat qu'elle est composé par deux parties :

- **Partie backend** : qui se représente par l'API prospektor, est la partie serveur ou partie logique métier.
- **Partie frontend** : qui représente la partie client ou partie interface.

Dans notre projet, elle se décompose par deux parties :

- Une application de **back-office** comprend le logiciel utilisé par une organisation pour administrer des opérations qui ne sont liées à aucun effort de vente directe et à des interfaces qui ne sont pas vues par les consommateurs.
- En revanche, une application de type **front-office** serait une interface client facilitant la vente ou le traitement d'une transaction.

4.2.2.1 Cas général pour le backend

Pour les services Backend le choix de l'architecture applicative suit une décomposition en trois couches :

- Couche DAO : c'est la couche d'accès aux données persistant dans la SGBD.
- Couche Services : implémente la logique métier du service, et les différentes règles de gestion qui représentent les fonctionnalités du service.
- Couche API : il permet l'encapsulation des différents services dans une API RESTfull et fournit les contrôleurs l'accès à ces services.

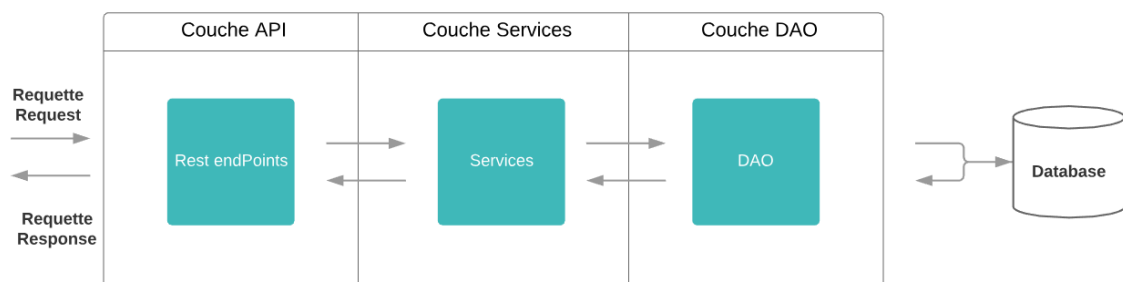


FIGURE 4.2 – Architecture Applicative backend

4.2.2.2 Cas général pour le backoffice

L'architecture qu'on va utiliser agit comme un conteneur d'état et facilite la gestion du flux de données de notre application. Il a été introduit en 2015 lors de la

conférence [ReactEurope](#) de [Dan Abramov](#). Elle ressemble à l'architecture Flux et a beaucoup en commun avec elle.

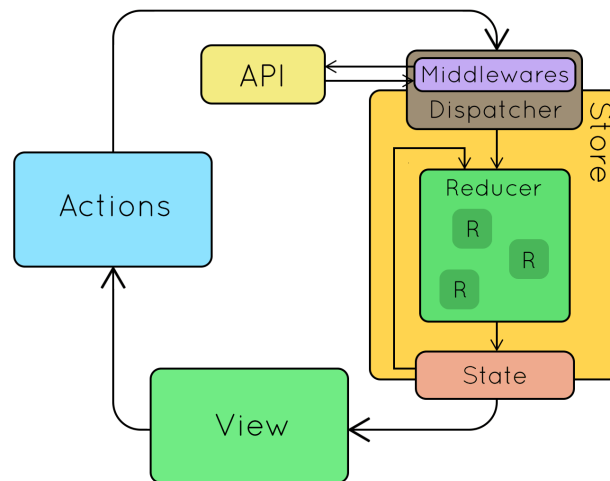


FIGURE 4.3 – Architecture Applicative backoffice

Nous avons les composants de vue qui envoient une action. La même action peut être envoyée par une autre partie de notre système. Cette action est envoyée non pas à un hub central, mais directement au store. Nous disons "store" et non "stores" car il n'y en a qu'un global. La logique qui a décidé comment nos données changent vit dans des fonctions pures appelées reducers. Une fois que le store reçoit une action, il demande aux reducers la nouvelle version de l'état en envoyant l'état actuel et l'action en question. Ensuite, de manière immuable, le reducer doit retourner le nouvel état. Le store continue à partir de là et met à jour son état interne. Enfin, le composant câblé au store est rendu à nouveau.

4.2.2.3 Cas général pour le frontoffice

Le modèle de conception architecturale [MVP](#) est un modèle de conception assez connu des développeurs Android. Il vous permet de découpler la logique métier de la logique de vue (Activité / Fragment) en introduisant un intermédiaire appelé Présentateur.

Comme son nom l'indique, [MVP](#) est divisé en trois couches différentes.

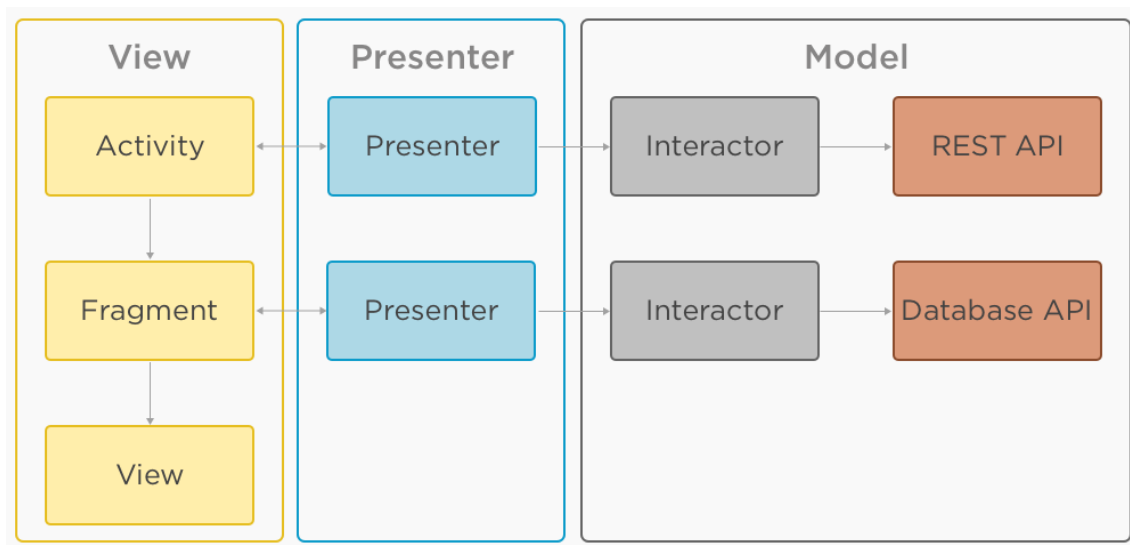


FIGURE 4.4 – Architecture Applicative frontoffice

- **Modèle** - Comme mentionné ci-dessous, où est stockée votre logique métier et votre application de données ? Sous Android, le rôle d'un modèle est généralement joué par l'**API** ou l'**API REST**.

Il est non seulement responsable du stockage des données de l'application, mais également de composants contenant des responsabilités pour la génération, l'exposition et la récupération des données.

En général, toutes ces fonctionnalités sont exécutées en arrière-plan car elles peuvent bloquer le thread d'interface utilisateur.

- **View** - View est essentiellement une interface d'utilisateur passive qui est responsable du routage de l'action de l'utilisateur vers le présentateur.

En général, l'affichage n'est pas visible pour votre modèle, à l'exception du POJOS et des entités de l'application. Pour faire plus simplement, les vues ne communiquent pas directement avec les modèles. Cependant, ils parlent aux présentateurs.

- **Présentateur** - Le présentateur est l'intermédiaire ou le médiateur entre View et Model.

En termes généraux, Presenter interroge le modèle et met à jour la vue tout en répondant aux interactions de l'utilisateur.

Il surveille la façon dont ils sont, et ils ne peuvent pas le gérer.

4.2.2.4 Les services externes

Dans notre projet, on a besoin de trois services externes qui sont déjà réalisés par l'entité **DF**. La communication avec ces services se base sur les requêtes **HTTP** & leurs utilités sont :

- **Service d'authentification** : permet de vérifier l'identité d'un utilisateur, est ce qu'il appartient au groupe **OCP**.
- **Service Minio** : permet de stocker les attachements des anomalies. On va utiliser le protocole **NFS** lors du stockage.
- **Service Notification** : permet d'envoyer des messages **SMS**.

4.3 ERD

Un certain nombre de techniques de modélisation de données sont utilisées aujourd'hui. L'un des plus courants est le diagramme de relation d'entité (**ERD**). Plusieurs notations **ERD** sont disponibles. Nous avons utilisé la notation du Crow's Foot.

La **cardinalité** et la **modalité** sont les indicateurs des règles de gestion entourant une relation. La cardinalité fait référence au nombre maximum de fois qu'une instance d'une entité peut être associée à des instances de l'entité associée. La modalité fait référence au nombre minimum de fois qu'une instance d'une entité peut être associée à une instance de l'entité associée.





Symbole	cardinalité
	zéro ou plus
	1 ou plus
	1 et seulement 1
	zéro ou 1

TABLE 4.1 – Cardinalité du Crow's Foot

Le diagramme du crow's foot de notre projet prospektor est représenté dans la figure ci-dessous :

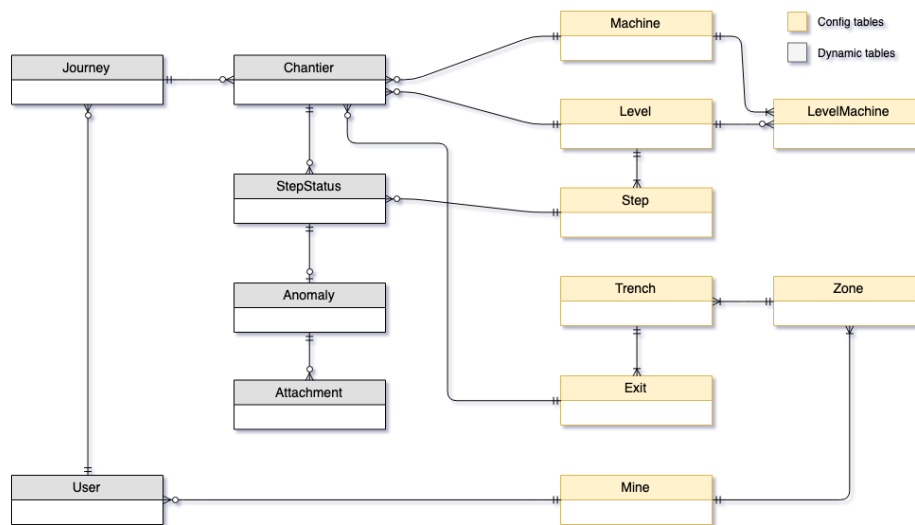


FIGURE 4.5 – Diagramme de Crow's Foot

4.4 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons entamé la conception générale du projet en décrivant l'architecture du projet de manière détaillée. Pour les technologies utilisées et les outils de développements, on va les présenter dans le prochaine chapitre.

Implémentation de la solution

5.1 Introduction

Ce chapitre aborde comme sujet les choix technologiques et les outils pour l’implémentation de notre solution ainsi que les captures d’écran des différents fenêtre réaliser et les tests de validation effectués sur les modules développés.

5.2 Environnement logiciel

L’environnement logiciel utilisé pour la réalisation de notre projet est présenté dans le tableau suivant :

Outil	Description
JDK 1.8	Java Development Kit (JDK) désigne un ensemble de bibliothèques logicielles de base du langage de programmation Java.
Intellij IDEA	Environnement de développement intégré (IDE).
Visual Studio Code	Environnement de développement côte frontend.
Android Studio	Environnement de développement pour développer des applications mobiles Android.
GitBash	C’est une ligne de commande dans laquelle on peut exécuter les commandes git.
Zeplin	C’est un outil de design des fonctionnalités. Permet de collaborer entre les designers et les développeurs frontends, facile, efficace et permet de gagner du temps.
Postman	Est actuellement l’un des outils les plus populaires utilisés dans les tests d’ API .

TABLE 5.1 – Environnement logiciel

5.3 Architecture technique du système

Notre système se base en totalité sur l'architecture orienté service et plus précisément sur l'architecture [REST](#). C'est un style d'architecture pour la conception d'applications faiblement couplées sur [HTTP](#), souvent utilisé dans le développement de services Web.

Une étude qui a été faite par l'entité [DF](#), ils sont convaincu d'adapter quelques technologies & outils dans tous les projets. La figure suivante représente les technologies & les bibliothèques essentiels utilisés dans notre projet.

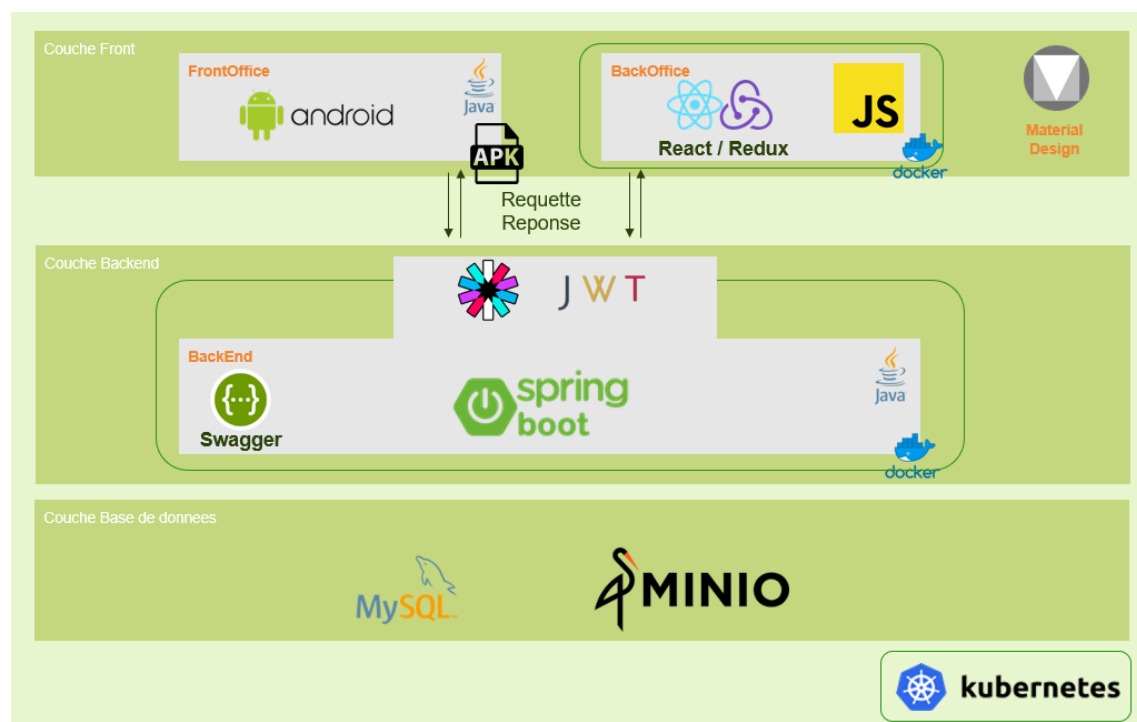


FIGURE 5.1 – Architecture technique du système

Maintenant, on va expliquer l'utilité des technologies utilisées dans notre implémentation.

5.3.1 Couche Backend

- **SpringBoot** : est un framework Java open source utilisé pour créer un Micro Service. Il est développé par l'équipe **pivotal**. Il est facile de créer des standalone applications. Spring Boot contient une prise en charge complète de l'infrastructure pour le développement d'un micro-service et vous permet de développer des applications d'entreprise.

- **Spring Security** : est un Framework de sécurité léger qui fournit une authentification et un support d'autorisation afin de sécuriser les applications Spring. Il est livré avec des implémentations d'algorithmes de sécurité populaires.
- **Swagger** : nous permet de décrire la structure de nos API afin que les machines puissent les lire. La capacité des API à décrire leur propre structure facilite aux développeurs frontend la communication avec nos serveurs.
- **JWT** : est une normalisation permettant d'utiliser des jetons pour s'authentifier sur le Web en général. Il est robuste et peut contenir beaucoup d'informations. Comme tout autre jeton, JWT peut être utilisé pour transmettre l'identité d'utilisateurs authentifiés entre un fournisseur d'identité et un fournisseur de services. Il peut également contenir toutes les revendications de l'utilisateur, telles que les données d'autorisation. Le fournisseur de services n'a donc pas besoin d'entrer dans la base de données ou dans des systèmes externes pour vérifier les rôles et autorisations des utilisateurs pour chaque demande. Ces données sont extraites du jeton.

5.3.2 Couche FrontEnd

On a suivi **Material Design** dans toutes les interfaces de notre application (est un ensemble de règles de design proposées par **Google** et qui s'appliquent à l'interface graphique des logiciels et applications).

Cette couche décompose à deux parties :

5.3.2.1 Couche FrontOffice

Pour la partie frontOffice, on a une application mobile développé par android native, utilisant le langage JAVA pour une tablette spécifique utiliser dans les chantiers du groupe **OCP**.

5.3.2.2 Couche BackOffice

- **ReactJS** : est essentiellement une bibliothèque JavaScript open-source qui est utilisée pour créer des interfaces utilisateur spécifiquement pour les applications à page unique. React nous permet également de créer des composants d'interface utilisateur réutilisables.
- **Redux** : Bibliothèque complémentaire à React qui permet de conserver facilement les données (State) et les événements (Actions) .Redux isole l'objet

d'état des composants.

- **Redux-saga** : est une bibliothèque de middleware redux conçue pour simplifier la gestion des effets secondaires de votre application redux. Pour ce faire, il exploite une fonctionnalité de l'ES6 appelée Generators, qui nous permet d'écrire un code asynchrone qui a l'air synchrone et qui est très facile à tester.

5.3.3 Couche Base de données

- **MySQL** : est un système de gestion de base de données relationnelle open source basé sur le langage [SQL](#). Leur utilité est faire stocker les données textuel de notre application.
- **MINIO** : est un serveur de stockage d'objets haute performance compatible avec les API Amazon S3. Pour faire stocker les attachements de l'application (images & audios).

5.3.4 Outils de DevOps

- **Docker** : est un outil conçu pour faciliter la création, le déploiement et l'exécution d'applications à l'aide de conteneurs. Les conteneurs permettent à un développeur de conditionner une application avec toutes les pièces dont il a besoin, telles que des bibliothèques et autres dépendances, et de l'expédier dans un package unique.
- **Kubernetes** : est un système d'orchestration de conteneur open-source permettant d'automatiser le déploiement, la mise à l'échelle et la gestion des applications.

5.4 Implémentation & tests

Nous avons réparti le travail en plusieurs itérations (Sprints). Le sprint est un bloc de temps (1 semaine) durant lequel un incrément du produit sera réalisé. Tous les sprints ont une durée constante et ne chevauchent jamais. Tout au long de cette partie, on va traiter le sprint 5 "Créer un chantier" comme modèle pour tous les autres sprints, puis on va donner des captures d'écran de résultat final du notre projet avec les tests de validation.

5.4.1 Sprint modèle : Créer un chantier

5.4.1.1 Description générale du sprint

Au cours de ce sprint nous sommes focalisés sur la création d'un chantier. Dans un premier temps, on va afficher une écran qui permet au utilisateur de remplir les éléments nécessaire pour créer un chantier.

5.4.1.2 Description détaillé du sprint

Après l'authentification, le prospecteur passe à l'écran d'accueil. Puis, l'application peut suivre les démarches suivantes :

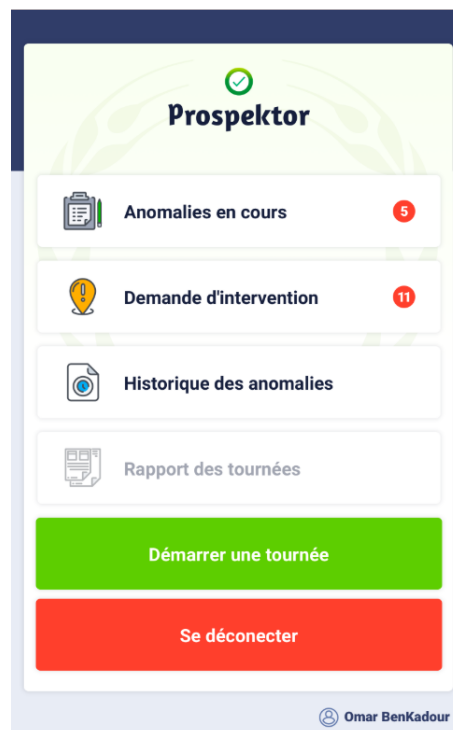


FIGURE 5.2 – Ecran d'accueil

- Prospecteur peut cliquer sur le button (Démarrer une tournée).
- la tablette envoie au serveur une requête pour générer un chantier vide et recevoir leur identifiant.
- Passant à l'autre écran qui contient les détails d'un chantier.
- Avant afficher l'écran, la tablette demande au serveur toutes les informations sur les machines, zones, tranchées & sorties d'une mine spécifique.
- Après la réception de ces informations, l'écran sera afficher et le prospecteur peut remplir les champs de chantier d'une façon ordonnée.

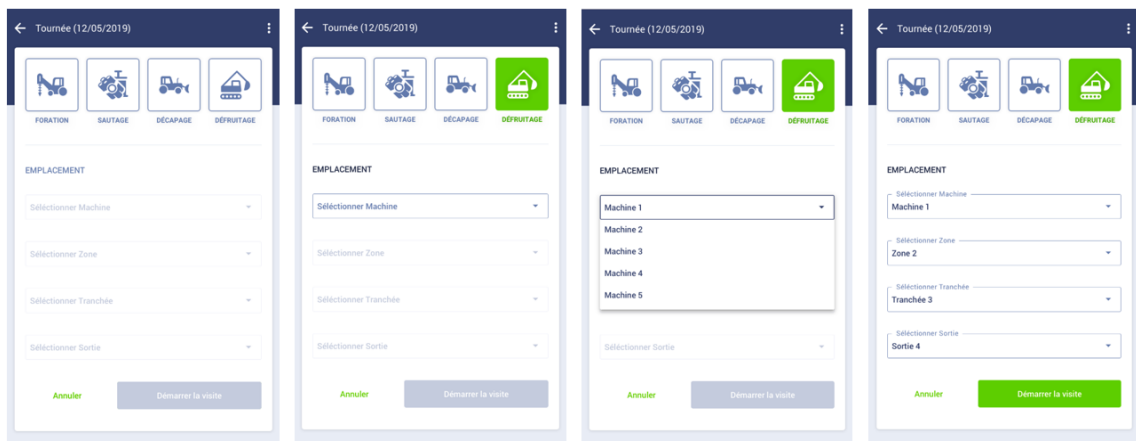


FIGURE 5.3 – Écran de chantier

- Enfin, une button pour la confirmation.
- une requête sera envoyé au serveur qui contient tout les informations sur cette tournée.

On a développe les dernières écran par android studio. respectant l'architecture MVP qu'on a déjà cité.

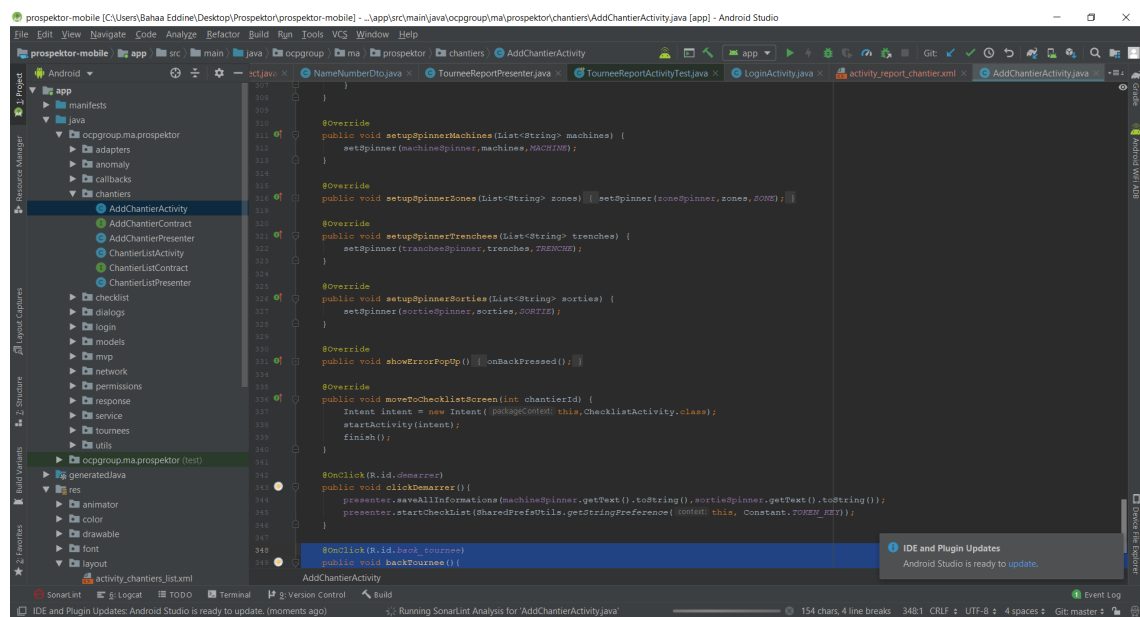


FIGURE 5.4 – Outil Android Studio

5.4.2 Captures d'écran

5.4.3 Test de validation

5.5 Conclusion

Chapitre 6

Design Patterns utilisés

