

PROJET FIL ROUGE

Site d'adoption des animaux domestique

Présentée par :

NMIYESSE Chaimaa

Encadrée par :

Mme. SEDRAOUI Fatimaezzahra

Première année promotion 2021

SOMMAIRE :

Liste des figures :	3
Introduction :	4
Chapitre 1 : Contexte de projet.....	5
1- Problématique.....	6
2- Présentation de projet.....	6
3- Etude préliminaire	6
a. Les acteurs du système	6
4- Capture des besoins	7
a. environnement technique	7
Chapitre 2 : Conception et modalisation	12
1- Modalisation UML	13
a. Diagramme de cas d'utilisation	13
b. Diagramme de classes	16
c. Diagramme de séquences	17
Chapitre 3 : Présentation de l'application	18
1- Quelques interfaces	19
Conclusion :	22
Webographie :	23

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : diagramme de cas d'utilisation pour l'administrateur.....	15
Figure 2 : diagramme de cas d'utilisation pour l'utilisateur.....	16
Figure 3 : diagramme de classes.....	17
Figure 4 : diagramme de séquence pour ajouter une annonce.....	18
Figure 5 : la page d'accueil du site.....	20
Figure 6 : la page d'inscription et de connexion.....	21
Figure 7 : la liste des annonces.....	22

INTRODUCTION

De nos jours, le rôle de l'informatique devient indispensable et sa présence de plus en plus répandue par son efficacité ainsi que son utilité. Ce fait s'explique par les applications importantes de l'informatique dans presque tous les domaines.

J'ai choisi dans le cadre de mon projet fil rouge et afin d'appliquer les connaissances acquises lors de la première année de ma formation à YouCode Safi., de développer une application web sécurisée et conviviale pour l'adoption des animaux de compagnie.

Ce document détaillera donc les travaux effectués tout au long de la réalisation de ce projet. Le rapport suivant a été divisé en trois chapitres.

Dans le premier chapitre, il sera question de présenter l'idée et le contexte de l'application, et donnera une vision générale sur le projet réalisé.

Le second chapitre, concerne l'étude détaillée où on a présenté la méthodologie UML et la conception de l'application. Finalement.

La troisième partie sera consacrée à la présentation des outils techniques utilisés et des interfaces de l'application. Ce rapport est clôturé par une conclusion générale.

Chapitre 1

Contexte de projet

1- Problématique :

Autant que membre dans plusieurs groupes des réseaux sociaux dédiée à l'adoption des animaux domestique j'ai remarqué sur mon fil d'actualité des postes des gens qui veulent mettre en adoption leurs animaux en contrepartie d'autres publications pour ceux qui cherchent à adopter, dans les deux cas l'interaction sur les postes est faible voire inexistante c'est là où j'ai pensé à créer FurryFreinds un site d'adoption des animaux.

2- Présentation du projet :

FurryFreinds est un site d'adoption des animaux de compagnie qui a pour vocation de construire un réseau entre les personnes désirant adopter un animal et ceux qui n'ont pas d'autre choix que de se séparer de leur compagnon. Au

lieu de se perturber dans les groupes et les pages des réseaux sociaux d'adoption des animaux ce site sera un espace en ligne à tous les internautes passionnés par les animaux domestiques.

3- Etude préliminaire :

a. Les acteurs du système :

- **Administrateur** : il s'occupe d'approuver les annonces des utilisateurs et de supprimer les annonces non appropriées.
- **Membre** : un membre peut visualiser toutes les annonces, déposer une, modifier et supprimer les siens.
- **Internaute** : il s'agit d'une personne anonyme qui visite le site pour consulter les différentes annonces. Si l'internaute veut adopter un animal, il doit contacter le propriétaire de l'annonce.

4- Capture des besoins :

a. Environnement technique :

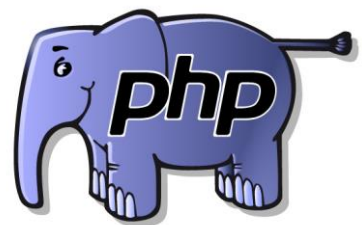
✓ **UML: Unified Modeling language.**

Un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes. Il est apparu dans le monde du génie logiciel, dans le cadre de la « conception orientée objet ». Couramment utilisé dans les projets logiciels, il peut être appliqué à toutes sortes de systèmes ne se limitant pas au domaine informatique. C'est l'accomplissement de la fusion de précédents langages de modélisation objet : Booch, OMT, OOSE. Principalement issu des travaux de Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson, UML est à présent un standard défini par l'Object Management Group (OMG).



✓ **PHP: Hypertext Preprocessor.**

PHP est un langage à usages multiples dont la principale fonction est de servir pour le développement de sites web dynamiques qui accèdent à des bases de données. Depuis le jour de son apparition, le PHP est devenu un des langages de script les plus polyvalents et stables pour la création de sites web sur Linux ou même sur les serveurs Windows. PHP s'intègre parfaitement aux bases de données MySQL et serveurs Apache. La syntaxe PHP est très semblable au langage de programmation C, donc si vous êtes déjà familier avec ce dernier vous n'éprouverez aucune difficulté à apprendre le PHP. Aussi, le PHP est un langage très bien documenté qui possède des ressources illimitées.



✓ **HTML 5 : HyperText Markup Language.**

langage de balisage qui permet d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des éléments programmables tels que des applets. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Markup Language (SGML). HTML 5 : Est La dernière version, encore assez peu répandue, elle fait beaucoup parler d'elle car elle apporte de nombreuses améliorations comme la possibilité d'inclure facilement des vidéos, un meilleur agencement du contenu, de nouvelles fonctionnalités pour les formulaires... etc.



✓ **CSS 3 : Cascading Style Sheets.**

Un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000. CSS 3 : Est la dernière version, qui apporte des fonctionnalités particulièrement attendues comme les bordures arrondies, les dégradés, les ombres... etc.



SQL : Structured Query Language.

Un langage complet de gestion de bases de données relationnelles. Il a été conçu par IBM dans les années 70. Il est devenu le langage standard des systèmes de gestion de bases de données (SGBD) relationnelles (SGBDR).



SQL
Structured Query Language

✓ **JavaScript.**

Un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de générer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en générer des objets héritiers personnalisés.

JAVASCRIPT



✓ **jQuery.**

jQuery est une bibliothèque JavaScript gratuite et très pratique, ayant une syntaxe courte et logique, compatible avec tous les navigateurs courants. jQuery est devenue une référence importante à savoir utiliser.



✓ **Bootstrap.**

Créé par Twitter, Bootstrap est un framework open source de développement web orienté interface graphique. ... Ce framework est pensé pour développer des sites avec un design responsive, qui s'adapte à tout type d'écran, et en priorité pour les smartphones.



✓ **Outil pour la modélisation du MCD : PowerAMC.**

PowerAMC est un logiciel de modélisation. Il permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Créé par SDP sous le nom AMC*Designer, racheté par Power soft, ce logiciel est produit par Sybase depuis le rachat par cet éditeur en 1995. Hors de France, la version Internationale est commercialisée par Sybase sous la marque Power Designer.



✓ **SGBD choisie : MySQL.**

MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, sa licence est libre ou propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle et Microsoft SQL Server.



✓ **MAMP.**

MAMP est une pile de logiciels qui permet l'utilisation d'un serveur Web local. Son nom est un acronyme des premières lettres des composants utilisés



Mac OS X pour le système d'exploitation

Apache 2 pour le logiciel de serveur Web (NGINX est une alternative)

MySQL pour le système de gestion des bases de données

PHP pour le langage script (Perl et Python sont des alternatives)

✓ **Adobe XD.**

Adobe XD est un logiciel de design ultra complet, compatible avec les outils artistiques de la gamme Adobe : Illustrator, Photoshop, After Effects, et la bibliothèque Creative Clouds. Avec Adobe XD vous pourrez créer un site Web, une application mobile, ou tout design dont vous auriez besoin.



✓ **Visual Studio Code.**

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git Intégré. Les utilisateurs peuvent modifier le thème, les raccourcis clavier, les préférences et installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires.



Chapitre 2

Conception et modélisation

Après avoir fait l'étude des besoins, on a pu passer à la phase de conception de l'application en utilisant le langage UML.

1- Modélisation UML :

Puisque la notation UML facilite la compréhension et la communication d'une modélisation objet on en a usé pour concevoir notre application par le biais des diagrammes UML. Cette étape a pour but de montrer la structure statique des classes, des types, leur structure interne et leurs relations, ainsi de décrire le comportement des objets et leurs interactions, et pour définir ou préciser le fonctionnement des opérations.

a. Diagramme de cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation se compose :

- d'acteurs : ce sont les entités externes (personne humaine ou robot) qui utilisent le système.
- de cas d'utilisation : ce sont les fonctionnalités proposées par le système.

POUR L'ADMINISTRATEUR :

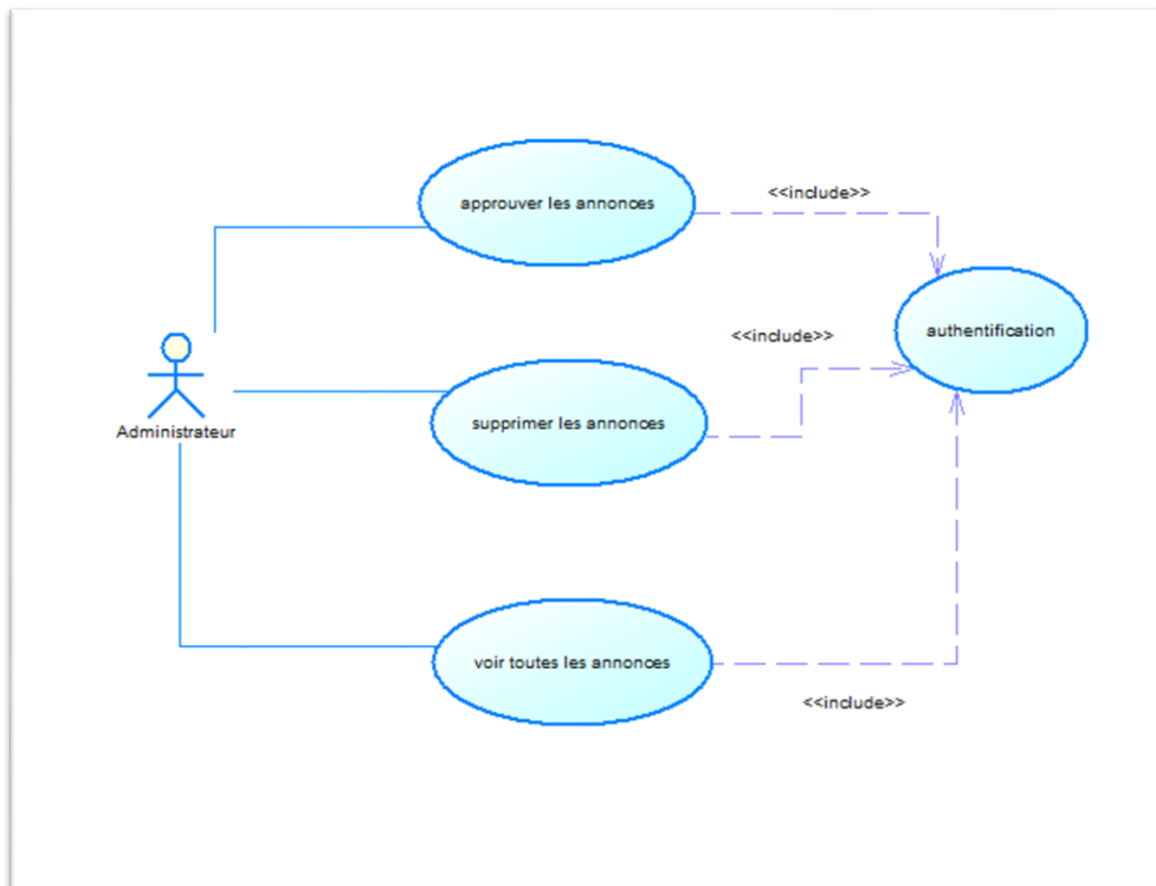


FIGURE 1 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION POUR L'ADMINISTRATEUR.

POUR L'UTILISATEUR :

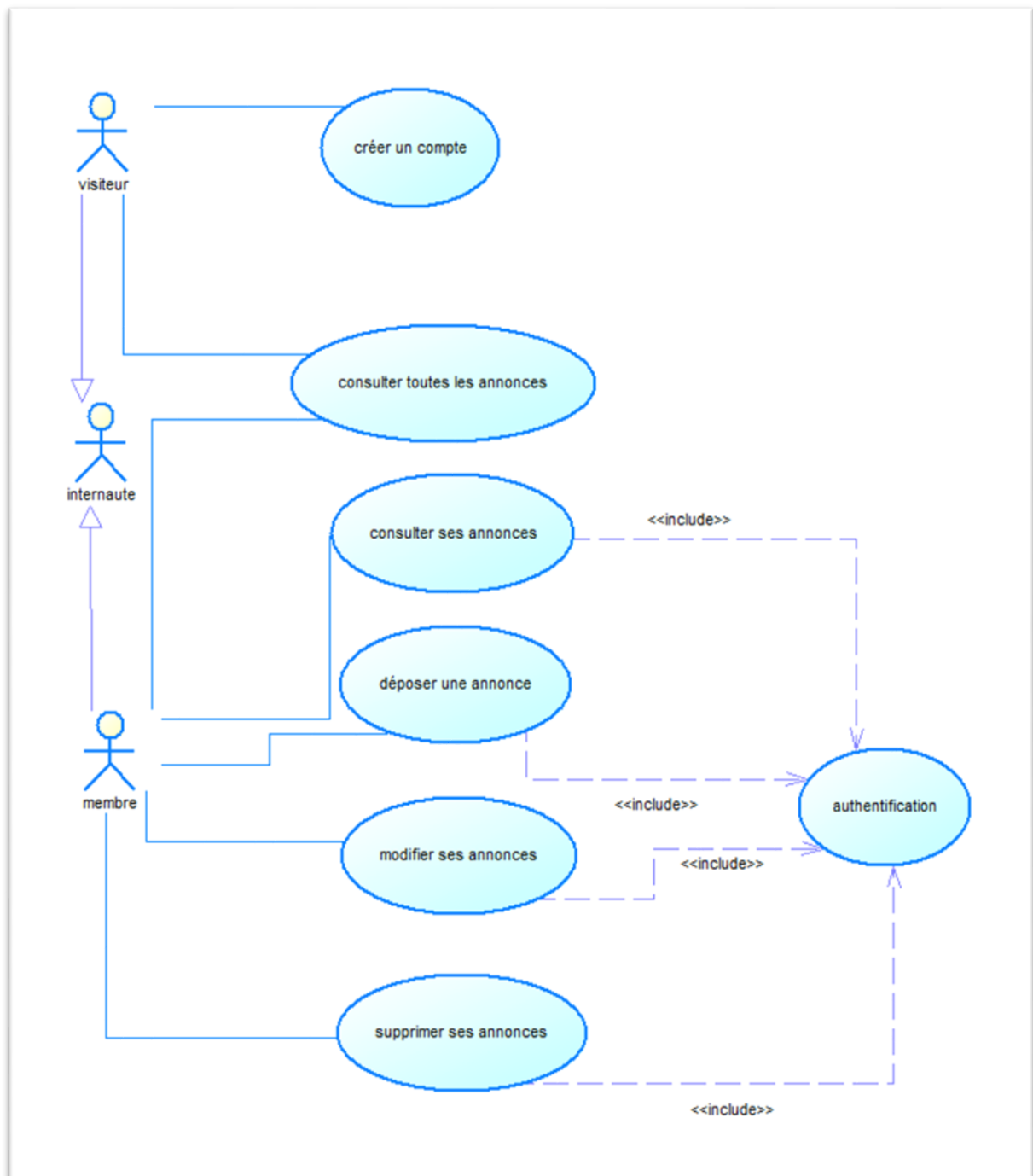


FIGURE 2 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION POUR L'UTILISATEUR.

b. Diagramme de classes :

Le diagramme de classes est généralement considéré comme le plus important dans un développement orienté objet. Il représente l'architecture conceptuelle du système : il décrit les classes que le système utilise, ainsi que leurs liens, que ceux-ci représentent un emboîtement conceptuel (héritage) ou une relation organique (agrégation).

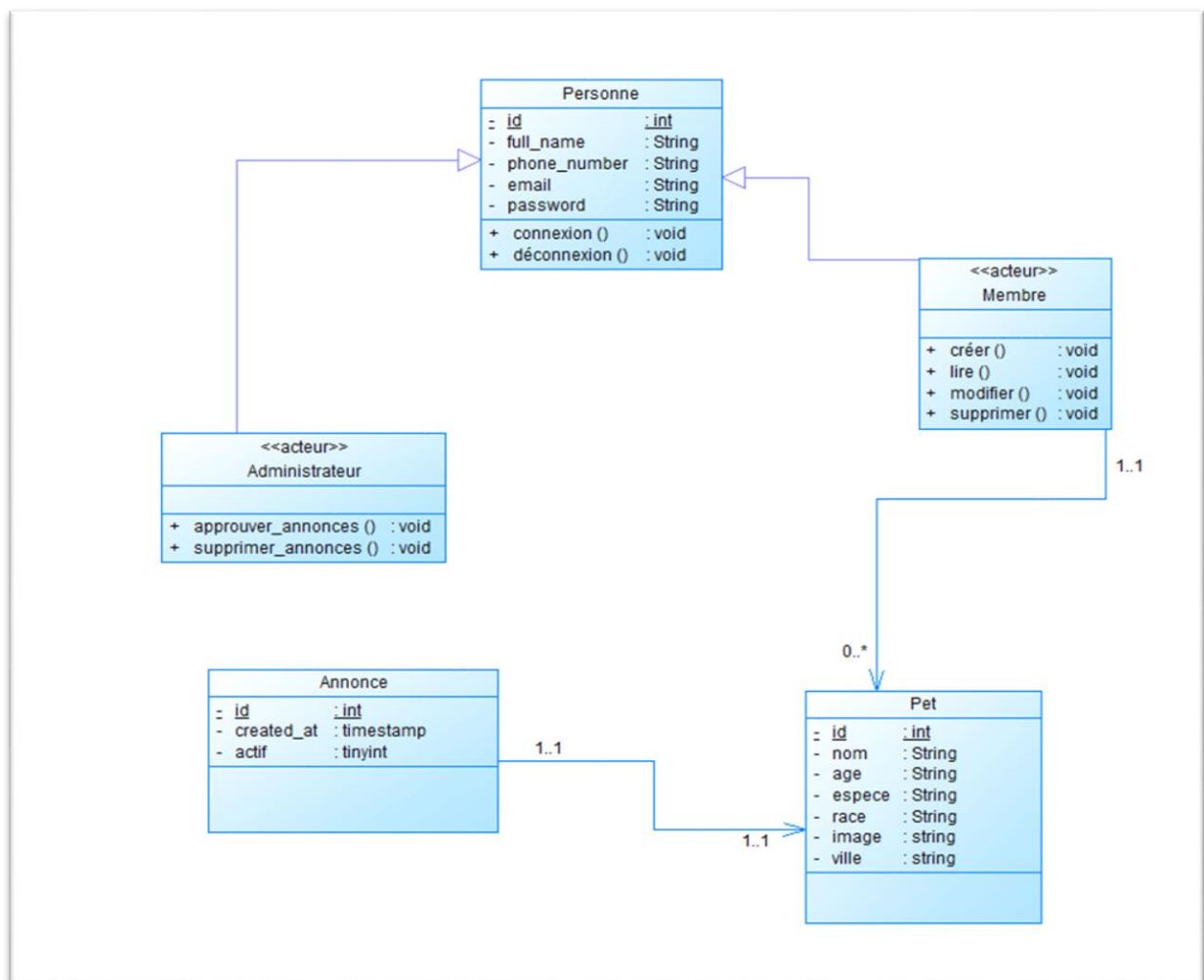


FIGURE 3 : DIAGRAMME DE CLASSES.

c. Diagramme de séquences :

Les diagrammes de séquences permettent de représenter des collaborations entre objets selon un point de vue temporel, on y met l'accent sur la chronologie des envois de messages.

POUR AJOUTER UNE ANNONCE :

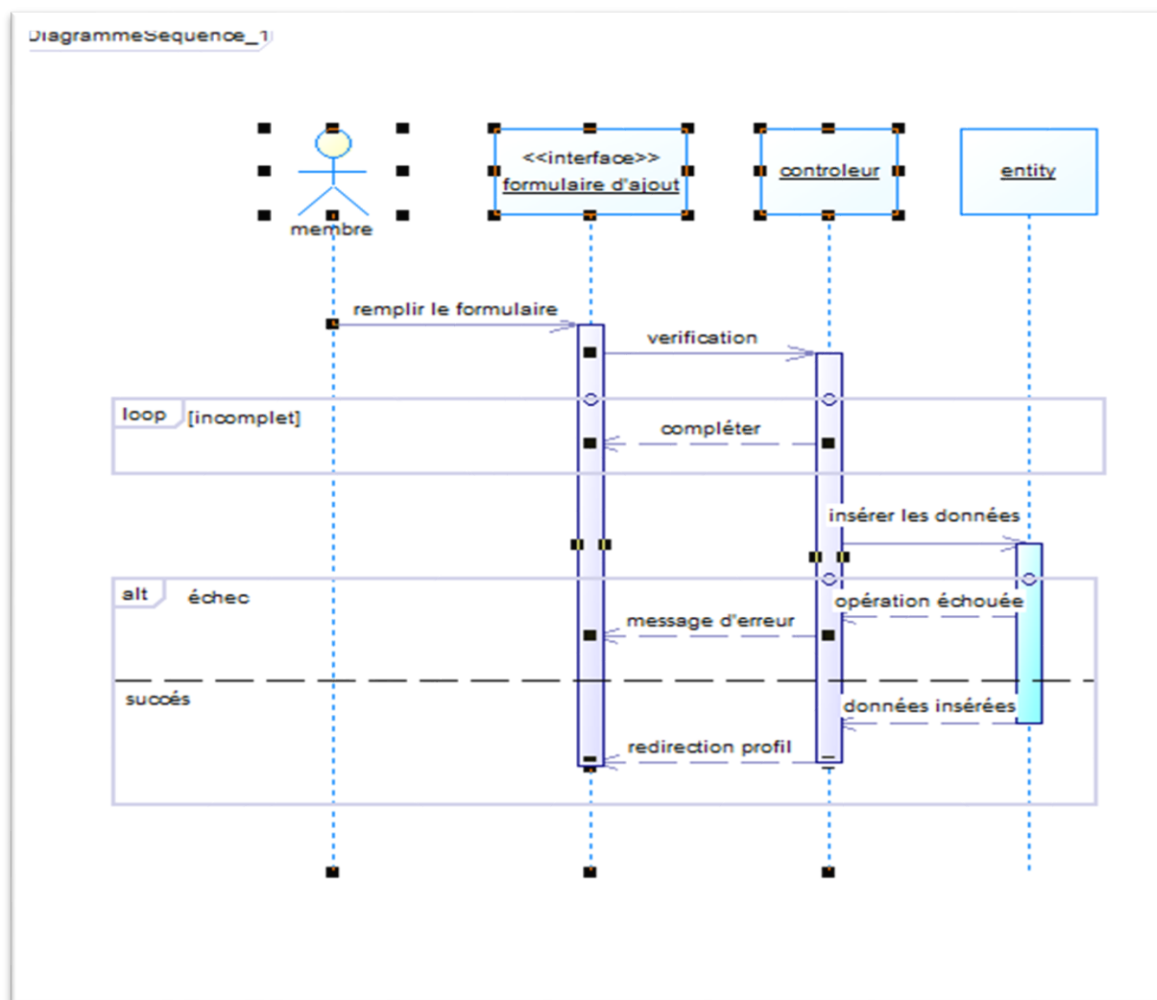


FIGURE 4 : DIAGRAMME DE SEQUENCE POUR AJOUTER UNE ANNONCE.

Chapitre 3

Réalisation

1- Présentation de l'application :

b. Quelques Interfaces :

- ✓ La page d'accueil :

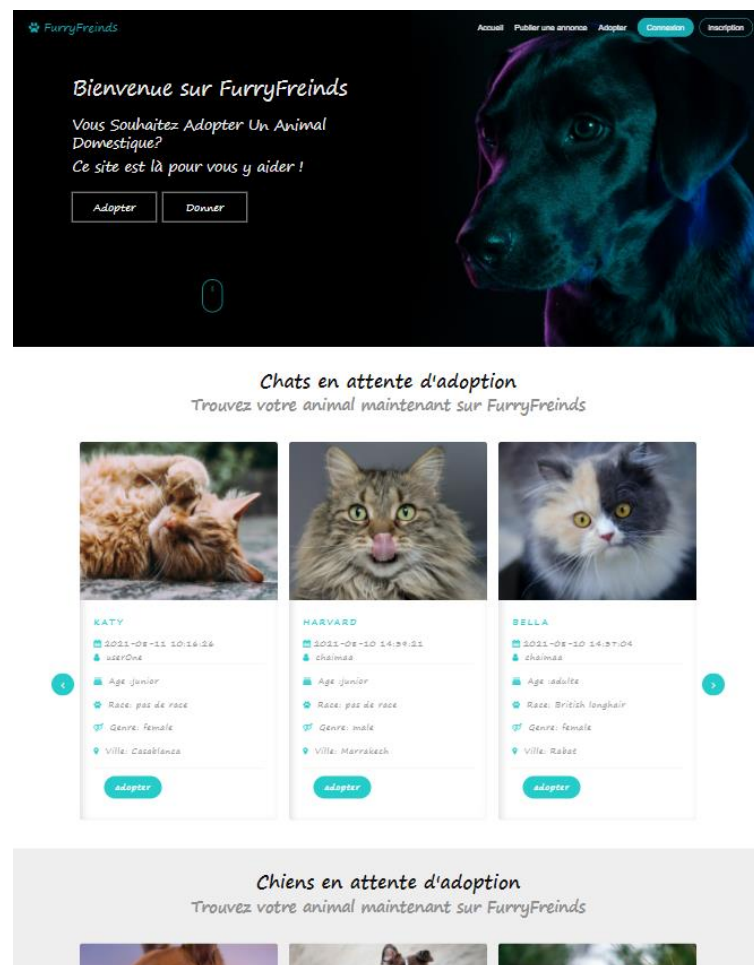


FIGURE 5 : LA PAGE D'ACCUEIL DU SITE.

✓ L'interface d'inscription et de connexion :

Créer un compte
 or use your email account

S'inscrire

[Vous avez un compte ? Se connecter](#)

FurryFreinds
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum

Contactez nous pour toute information.
 +212 0612345678 | furryfreinds@gmail.com

[f](#)
[i](#)
[t](#)
[t](#)
[o](#)

Copyright © 2021 All Rights Reserved.

Se connecter à votre compte
 or use your email account

Se connecter

[Pas de compte ? S'inscrire](#)

FurryFreinds
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum

Contactez nous pour toute information.
 +212 0612345678 | furryfreinds@gmail.com

[f](#)
[i](#)
[t](#)
[t](#)
[o](#)

Copyright © 2021 All Rights Reserved.

FIGURE 6 : LA PAGE D'INSCRIPTION ET DE CONNEXION.

✓ **La liste des annonces :**

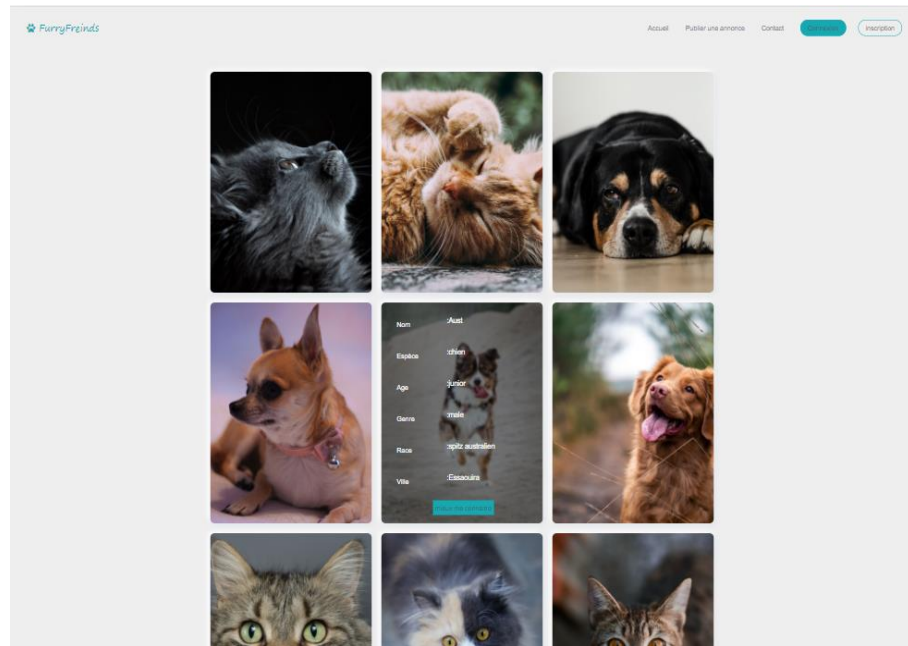


FIGURE 7 : LA LISTE DES ANNONCES.

CONCLUSION :

Plusieurs technologies ont été nécessaires pour la réalisation de ce projet, je citerai donc le langage HTML CSS JAVASCRIPT pour la réalisation des pages statiques, le langage PHP pour la partie dynamique, SQL pour l'élaboration des requêtes d'interrogation de la base de données, et enfin le logiciel Visual Studio Code pour l'écriture du code.

Le présent travail m'a permis de conforter mes modestes connaissances en programmation web et d'acquérir des nouvelles compétences.

La réalisation de ce projet n'est pas encore complètement terminée. Je souhaite donc continuer à mettre en œuvre les fonctionnalités manquantes et à améliorer celles qui existent.

WEBOGRAPHIE :

- <https://openclassrooms.com/fr/courses/918836-concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql>
- <https://nouvelle-techno.fr/actualites/live-coding-php-orientee-objet-concepts-de-base>
- <https://grafikart.fr/formations/php>
- <https://openclassrooms.com/fr/courses/1603881-apprenez-a-creer-votre-site-web-avec-html5-et-css3>

