



## **Rapport de notre projet en developpement web**

**BELCAID Manal**

**CODACCIONI Nathan**

**DACHRAOUI Elyes**

**EL MABROUK Imen**

**SWICZKA Adam**

**Avril 2023 – Juin 2023**

### **1-Introduction:**

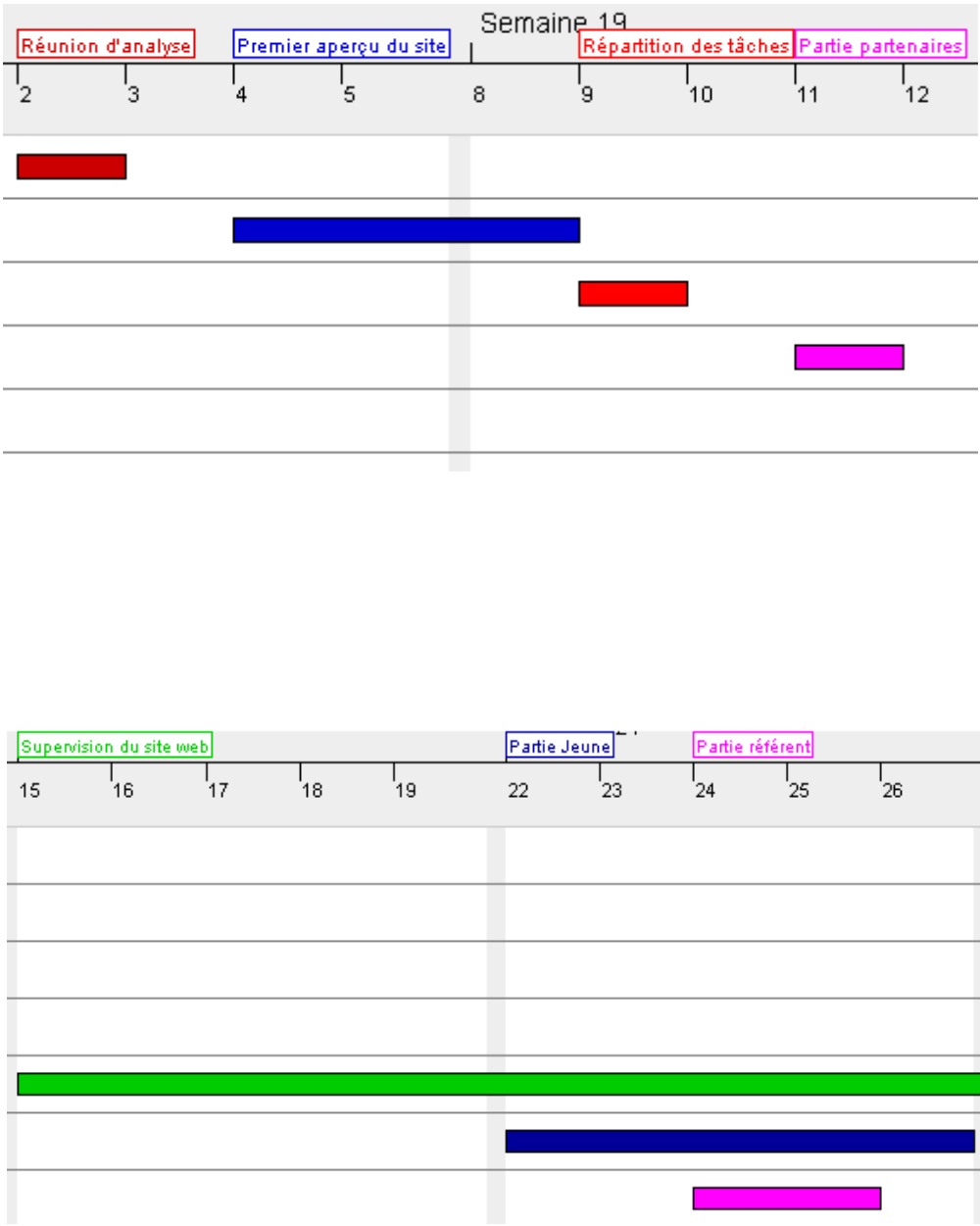
Notre projet d'informatique s'intitule "Système de valorisation de l'engagement des jeunes" dont le but principal est de réaliser un site web en utilisant les différents langages et technologies vues en classe (HTML, CSS, PHP, JavaScript, etc.) qui va permettre à des jeunes âgés entre 16 et 30 ans de valoriser leur savoir-faire et savoir-être.

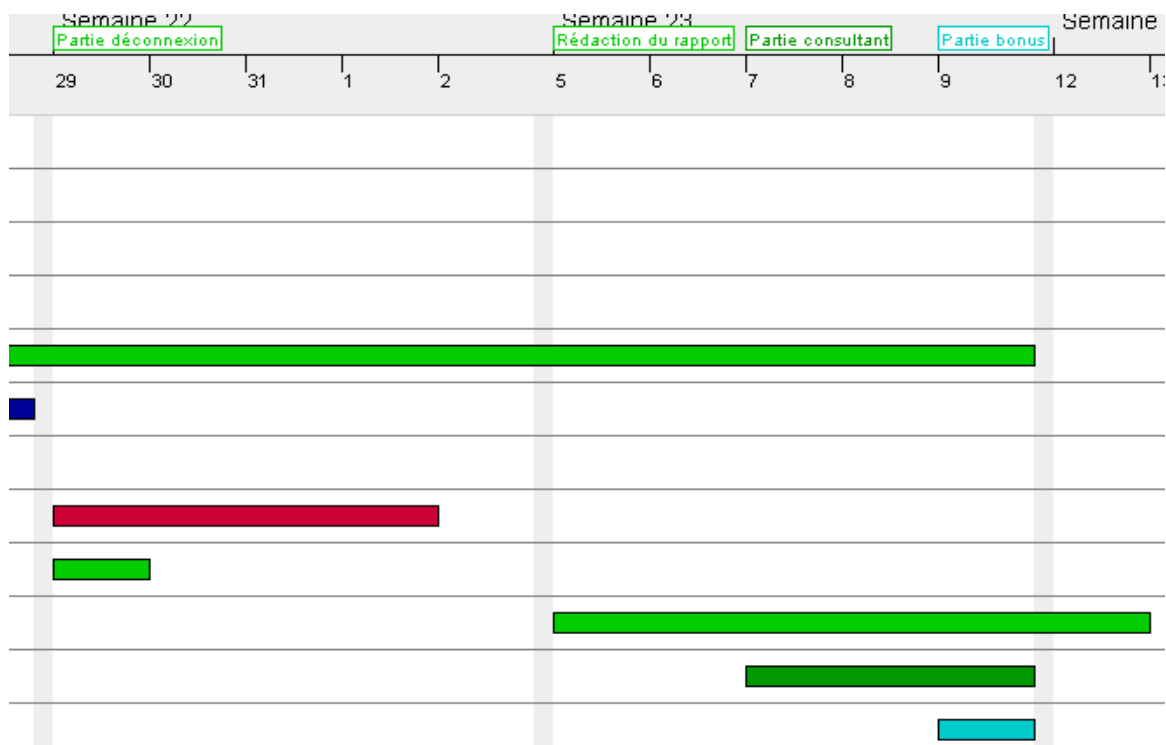
### **2-Analyse du projet:**

Ce projet qui s'est traduit par la réalisation d'un site web a été divisé en quatre principaux modules. Un module "Jeune", un module "Réfèrent", un module "Consultant" et un module "Partenaires" tout en veillant à respecter les autorisations pour chaque rôle. En effet, le visiteur ne pourra accéder qu'à la page d'accueil qui explique les objectifs du site web et de pouvoir s'inscrire afin de créer un compte jeune.

Une fois le compte "jeune" créé, le jeune aura l'occasion de modifier son profil, créer une demande de référence et envoyer des références validées au consultant et les inclure dans son CV. Le réfèrent quant à lui recevra un mail dans lequel il existe un lien envoyé par le jeune qui le redirige dans une page contenant les informations du jeune qui pourra à son tour les valider et les modifier s'il le faut. Une fois le réfèrent valide les informations, il sera diriger vers une page de remerciement. Le consultant quant à lui, il clique sur le lien reçu par mail et aura les informations relatives au jeune et celles du réfèrent, mais en aucun cas il ne pourra les modifier. Il aura juste le droit de valider ou refuser la demande. Quant au module partenaire, il contiendra les organismes qui sont en partenariat avec "Jeunes 6.4".

3- Conception du projet:





### Répartition des tâches:

Tout d'abord Imen s'est chargée à extraire les images et les découper via le logiciel informatique paint, ensuite, elle a réalisé la première page notamment en utilisant le HTML et le CSS, puis elle a effectué la page d'accueil, ensuite Elyes a intervenu dans la partie PHP de la même page afin de réaliser la partie déconnexion.

Adam à son tour s'est occupé à faire la page de profil, d'inscription et de connexion et s'est occupé de tous les envois de mail. S'ensuit la création de la page Jeune qui a été réalisée à travers le HTML, le CSS et le PHP respectivement faite par Adam, Imen et Manal.

Concernant la liste référent Manal s'est occupée de la partie PHP, HTML et CSS et Adam à son tour a réalisé la génération du PDF. Imen s'est occupée à faire la page référent avec du HTML et CSS quant à Manal et Adam l'ont affiné en utilisant le Java-Script et le PHP.

Elyes à son tour s'est occupé à réaliser toutes les pages de remerciements et de confirmations ainsi que toute la partie HTML et CSS pour créer la page consultant. Néanmoins, la partie PHP relative à cette page a été en partie faite par Elyes et Adam, puis Imen a réalisé la page partenaire.

La partie bonus quant à elle notamment le courrier de confirmation a été faite par Adam, Quant à Nathan, il a réalisé le mode administrateur avec suppression et modification des comptes jeunes. Et pour finir, Elyes et Imen se sont occupés de la rédaction du rapport.

#### 4- Manuel d'utilisation et technique:

Il y a tout d'abord /projet dans lequel se trouvent les fichiers suivants :  
page0.html et page0.css qui constituent la page d'accueil du site



JEUNES 6.4 est un dispositif de valorisation de l'engagement des jeunes en Pyrénées-Atlantiques soutenu par l'Etat, le Conseil général, le conseil régional, les CAF Béarn-Soule et Pays Basque, la MSA, l'université de Pau et des pays de l'Adour, la CPAM.

accueil.html et accueil.css qui constituent la page sur laquelle nous pouvons nous inscrire ou nous connecter mais également qui présente le site



partenaire.html et partenaire.css qui constituent la page où les partenaires sont présentés

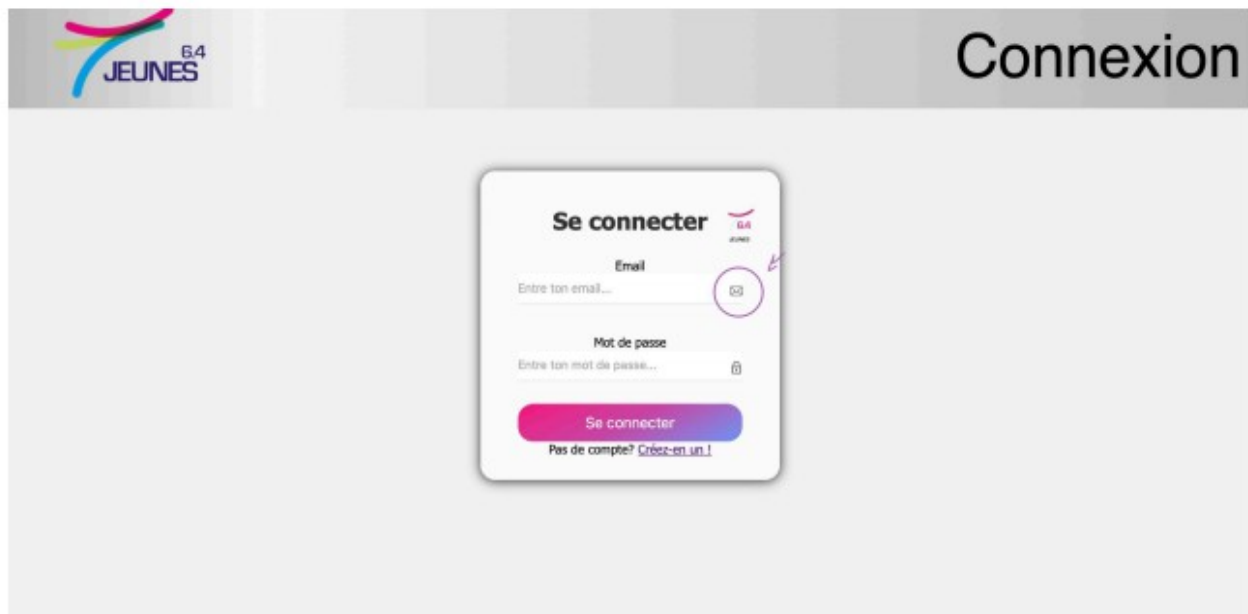


**fonction.js qui permet limiter les choix des qualités à 4 choix maximum pour le jeune.**

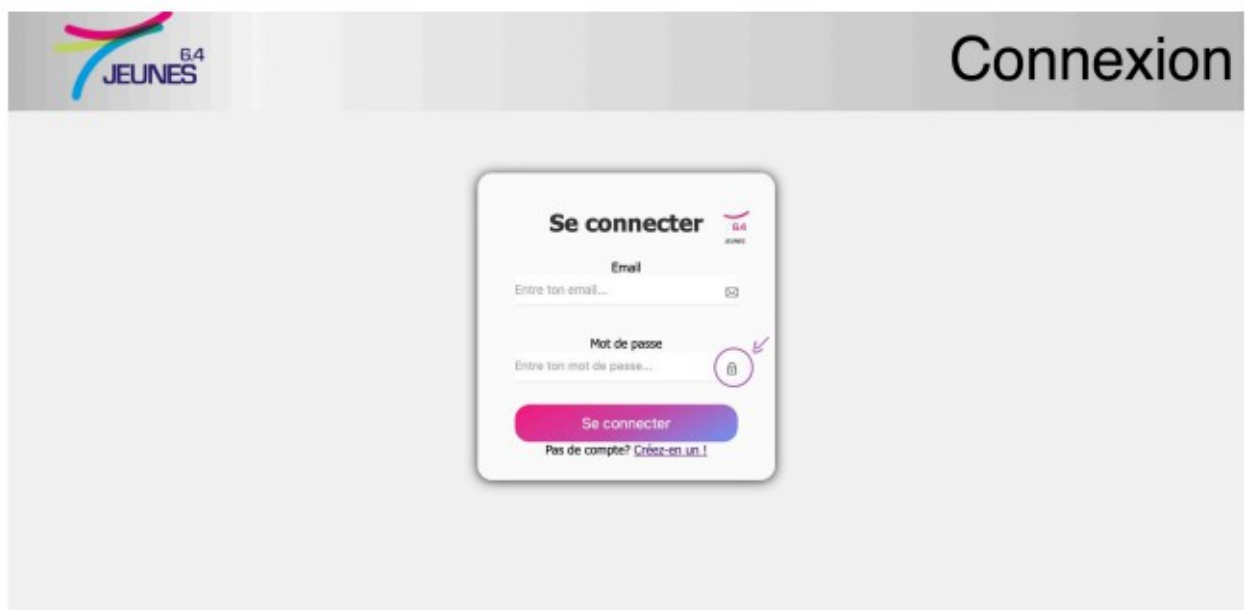
**Enfin utilisateurs.json sur laquelle se stock toutes les inscriptions et connexion des jeunes mais également les noms des référents.**

**Ensuite dans /projet/boutton :**

**Nous avons email.png, qui est le logo email aux endroits où l'on doit entrer notre email**



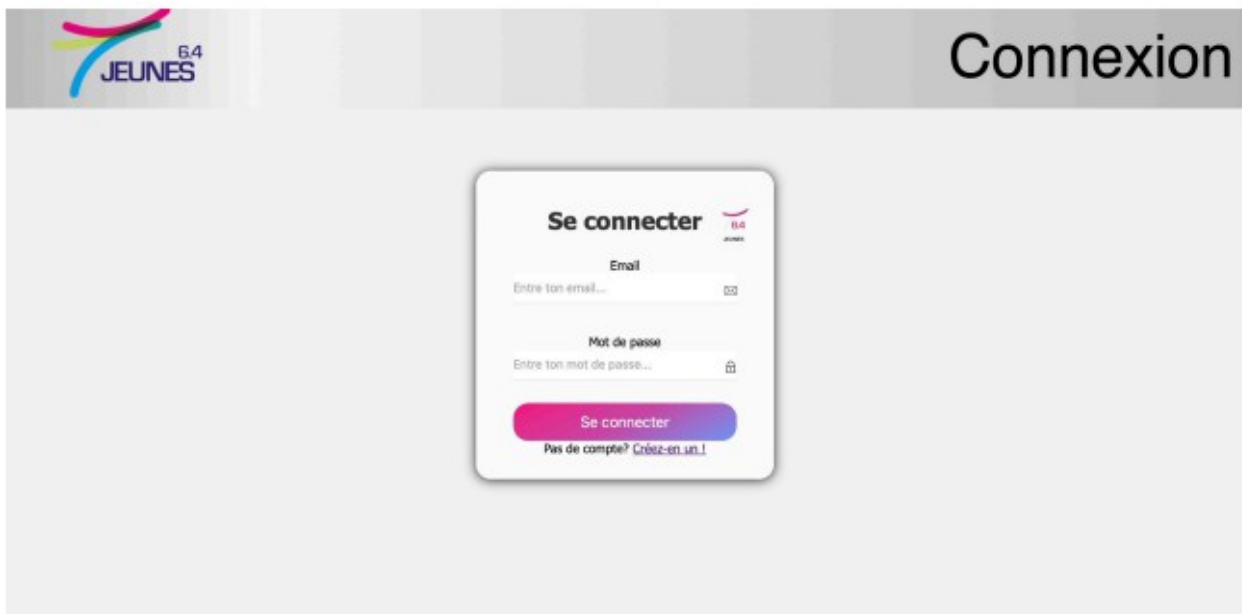
Et lock.png, qui est le logo qui se trouve aux endroits où l'on doit entrer le mot de passe



Ensuite, /projet/connexion:

connexion.php qui gère la fonctionnalité de connexion à un site web

connexion.css est une feuille de style CSS qui définit les styles visuels pour la page de connexion.php



Ensuite dans /projet/consultant :

- consultant.php est écrit en langage PHP et HTML. Il traite des informations d'un formulaire de consultation pour afficher les détails d'un utilisateur jeune et ses références associées.
- - consulant.css est une feuille de style pour la page consultant.php



Ensuite dans /projet/deconnexion :

- deconnexion.php et deconnexion.css qui permet de se déconnecter et de rediriger l'utilisateur vers la page d'accueil (accueil.html)
- Ensuite dans /projet/image : Dans ce dossier se trouve toutes les images liées à Jeunes6.4 qui figurent sur le site;

bleu.jpg,



jeunes.PNG,



logo\_jeune.png,



partenaire.jpg,



rose.png,



traitBleu.jpg,



traitRose.jpg,  
vert.jpg



traitvert.jpg,



### Ensuite dans /projet/inscription :

- inscription.php est un code PHP qui traite les données du formulaire soumis via la méthode POST et les enregistre dans le fichier JSON.
- inscription.js est un code JavaScript qui gère la soumission du formulaire d'inscription et envoie les données du formulaire à un script PHP appelé "inscription.php" en utilisant la méthode POST via une requête AJAX.
- inscription.html représente une page HTML contenant un formulaire d'inscription avec des champs tels que nom, prénom, date de naissance, email, réseau social et mot de passe.
- inscrip.css est la feuille de style CSS et utilise le script JavaScript pour gérer la soumission du formulaire via AJAX.



The image shows a web registration form titled "Inscription" in the top right corner. The form itself is a white box with a shadow, also titled "Inscription". It contains the following fields: "Nom" (Name), "Prenom" (Surname), "Date de naissance" (Date of birth) with the value "11/06/2023", "Entre ton email..." (Enter your email...), "Réseau social" (Social network), and "Entre ton mot de passe..." (Enter your password...). At the bottom of the form is a pink button labeled "S'inscrire" (Sign up).

Ensuite dans /projet/Jeune :

- **Jeune.php** représente une page HTML avec un formulaire permettant à un jeune utilisateur de saisir des informations et de les envoyer à une page de référence PHP.
- **Jeune.css** définit les différents styles pour différents éléments sur la page du **Jeune.php**
- **liste\_reference.php** vérifie si l'utilisateur est connecté, affiche ses références et permet d'envoyer un courrier électronique à un consultant sélectionné.
- **liste\_reference.css** définit les styles CSS pour **liste\_reference.php**
- **reference.php** vérifie et traite les données POST soumises par un formulaire, ajoute une demande de référence à un utilisateur dans un fichier JSON, envoie un e-mail de confirmation, puis redirige vers une page spécifique.
- **session.php** vérifie si l'utilisateur est connecté en vérifiant la présence d'une session active. S'il est connecté, il récupère les informations de l'utilisateur à partir du fichier JSON. Si l'utilisateur n'est pas connecté, il affiche le contenu de la variable de session (pour le débogage) et permet de rediriger l'utilisateur vers la page de connexion.
- **supprimer\_reference.php** permet de supprimer une référence d'un utilisateur connecté à partir des données stockées dans un fichier JSON. Il récupère l'identifiant de la référence à supprimer, recherche l'utilisateur connecté dans le tableau des utilisateurs, trouve l'index de la référence correspondante et la supprime du tableau. Enfin, les modifications sont enregistrées dans le fichier JSON.

Ensuite dans /projet/Jeune/mail :

- **mailC\_refus.php** utilise la bibliothèque PHPMailer pour envoyer un e-mail de refus de recrutement. Il récupère les informations nécessaires à partir d'une requête POST, configure les paramètres du serveur SMTP de Laposte, définit les informations d'authentification, configure le contenu de l'e-mail et envoie l'e-mail. En cas d'erreur lors de l'envoi, il affiche un message d'erreur. Si l'envoi est réussi, il redirige vers une page HTML spécifiée.

The screenshot shows the JEUNE 6.4 web interface. At the top, there is a header with the JEUNE logo and the tagline "Je donne de la valeur à mon engagement". Below the header, there are navigation tabs: JEUNE, RÉFÉRENT, CONSULTANT, and PARTENAIRES. To the right of these tabs are links for "Voir références", "Profil", and "Déconnexion". Below the navigation bar, there is a prompt: "Décrivez votre expérience et mettez en avant ce que vous en avez retiré." The main form area contains three sections: 1. "Jeune" with an "Email :" field. 2. "Referent" with fields for "Nom :", "Prénom :", "Email :", "Mon engagement :", "Durée :", and "Milieu :". 3. "Je suis\*" with a list of checkboxes for "Autonome", "Passionné", "Réfléchi", "À l'écoute", "Organisé", "Fiable", "Patient", "Responsable", "Social", and "Optimiste". Below this list is a note: "\* Faire 4 choix maximum". At the bottom right of the form is a "Valider" button.

- **mailC\_valide.php** utilise la bibliothèque PHPMailer pour envoyer un e-mail de validation de recrutement. Il récupère les informations nécessaires à partir d'une requête POST, configure les paramètres du serveur SMTP de Laposte, définit les informations d'authentification, configure le contenu de l'e-mail et envoie l'e-mail. En cas d'erreur lors de l'envoi, il affiche un message d'erreur. Si l'envoi est réussi, il redirige vers une page HTML spécifiée.

- **mail\_consul.php** utilise la bibliothèque PHPMailer pour envoyer un e-mail à une adresse spécifiée avec un contenu prédéfini. Si les données POST sont soumises, l'e-mail est envoyé et l'utilisateur est redirigé vers une page spécifique.

- **mailR\_refus.php** utilise la bibliothèque PHPMailer pour envoyer un e-mail de refus de référence. Il récupère les informations nécessaires à partir d'une requête POST, configure les paramètres du serveur SMTP de Laposte, définit les informations d'authentification, configure le contenu de l'e-mail et envoie l'e-mail. En cas d'erreur lors de l'envoi, il affiche un message d'erreur. Si l'envoi est réussi, il redirige vers une page HTML spécifiée. Dans ce cas, il redirige vers le fichier "refus.html" dans le répertoire "/Referent".

- **composer.lock** spécifie les dépendances du projet, de la bibliothèque PHPMailer, qui est une classe complète de création et de transfert d'e-mails en PHP.
- **composer.json** représente une section "require" spécifiant la dépendance du projet envers la bibliothèque PHPMailer.

Ensuite dans **/projet/Jeune/mail/vendor:**

- représente toute l'extension pour l'envoi mail Ensuite dans **/projet/pdf/FPDF :**
- représente l'extension pour transformer du php en pdf.

Ensuite dans **/projet/profil :**

- **session.php** vérifie si l'utilisateur est connecté, récupère les informations de l'utilisateur à partir d'un fichier JSON et les affiche, ou redirige l'utilisateur vers la page de connexion s'il n'est pas connecté.
- **profil.php** représente une page HTML contenant un formulaire qui affiche le profil d'un utilisateur connecté. Lorsque l'utilisateur soumet le formulaire, les informations sont envoyées à la page "**mis\_a\_jour.php**" pour être mises à jour. Le code inclut également une fonction JavaScript pour afficher ou masquer le mot de passe en cliquant sur une icône d'œil.
- **mis\_a\_jour.php** représente une logique de traitement de formulaire en PHP. Il vérifie si des données POST ont été soumises, récupère les valeurs des champs du formulaire, puis met à jour les informations de l'utilisateur correspondant dans un fichier JSON appelé "**utilisateurs.json**". Ensuite, il redirige l'utilisateur vers la page "**profil.php**" pour afficher un message de confirmation. Si aucune donnée POST n'est soumise, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil.
- **profil.css** représente le style CSS utilisé dans la page HTML **profil.php**

Ensuite dans **/projet/referent :**

- **referent.php** est une page HTML avec du code PHP intégré. Il récupère des données du fichier JSON contenant des informations sur les utilisateurs. En fonction des paramètres passés dans l'URL, il recherche un utilisateur jeune correspondant à un ID spécifié. Ensuite, il affiche un formulaire avec des champs pré-remplis à partir des données récupérées du fichier JSON. L'utilisateur peut ajouter des commentaires et sélectionner des qualités spécifiques de ce jeune. Lorsque le formulaire est soumis, les données sont envoyées à "**validation\_reference.php**" pour traitement.
- **referent.css** représente le style CSS utilisé dans la page HTML **referent.php**
- **remerciement.html** est une page HTML qui affiche un message de

- remerciement pour avoir confirmé une demande effectuée par un référent.
- remerciement.css représente le style CSS utilisé dans la page HTML remerciement.html
  - validation\_reference.php

JEUNES 64

RÉFÉRENT

Je confirme la valeur de ton engagement

JEUNE RÉFÉRENT CONSULTANT PARTENAIRES

Confirmez cette expérience et ce que vous avez pu constater au contact de ce jeune.

COMMENTAIRES

Nom :  
Prénom : thomas  
Email : comptaeref3@gmail.com

Engagement: Bénévolat  
Milieu: Association  
Durée : 2 ans  
Qualités : Autonome

Je confirme son/sa\*

- ☐ Autonome
- ☐ Passionné
- ☐ Réfléchi
- ☐ À l'écoute
- ☐ Organisé
- ☐ Fiable
- ☐ Patient
- ☐ Responsable
- ☐ Social
- ☐ Optimiste

\* Plus 4 choix possibles

Refuser Valider

## 5-Bibliographie:

<https://getcomposer.org/download/>

<http://www.fpdf.org>

<https://www.webtolosa.com/2019/12/20/tutoriel-fpdf-php/>

<https://www.primfx.com/>