

# Projet de fin de formation

Sujet :

## Application mobile pour trouver les objets perdus

SPÉCIALITÉ  
DÉVELOPPEMENT MOBILE - MODE BOOTCAMP

Présenté par : **DAHRI Fatima**

Réalisé au sein de : **FOLIATECH**

Encadrant de l'entreprise : **Badr FAIZ**

Encadrant de SOLICODE : **Abdellatif SOKLABI**

---

Année de formation : **2021 - 2022**

## DÉDICACES

*À ma mère qui a rendu possible cette formation en me dégageant du temps, ainsi que toute son attention qui m'a propulsé vers l'avant.*

*À mon père qui a cru en moi et m'a transmis une confiance, la confiance en moi qui est la base pour évoluer dans ce que l'on entreprend.*

*À ma sœur Layla qui sans relâche m'a encouragé à aller jusqu'au bout. Un soutien précieux qui m'a apporté l'énergie nécessaire pour progresser de manière positive.*

*À ma fille qui est ma source de motivation grâce à son sourire à chaque fois que je la retrouve en fin de journée de cours.*

# REMERCIEMENT

*Je remercie Dieu pour m'avoir offert cette opportunité et d'avoir été présent tout au long de cette aventure.*

*Aussi Mr El Faiz Badr de m'avoir fait confiance et m'avoir accueilli dans son entreprise Foliotech afin de réaliser mon projet et de monter mes compétences en développement web et mobile*

*Bien sur notre formateur Mr Soklabi Abdellatif pour son encadrement durant cette année de formation.*

*Je remercie infiniment ma famille qui a contribué à cette réussite tant espérée et attendue.*

*Je n'oublie pas mes amis, qui grâce à leur positivité j'ai pu garder espoir et arriver là où j'en suis actuellement.*

*Mes remerciements à toute l'équipe professionnelle pour l'accueil, la présence ainsi que tous les petits et grands gestes de leur part qui nous ont apporté un certain confort et un environnement satisfaisant.*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Contexte de projet</b>	<b>5</b>
Présentation de Solicode	5
Présentation et objectifs du projet	6
<b>Etude générale du projet</b>	<b>7</b>
Expression des besoins	7
Problématique	9
Solution proposées	10
Méthodologie de travail	11
<b>Analyse et conception</b>	<b>13</b>
Diagramme de cas d'utilisation	13
Diagramme de classes	13
Identité visuelle	14
Wireframes/Maquettes/Prototypes	15
<b>Réalisation</b>	<b>20</b>
Choix de technologies	20
Résultats	22
<b>Conclusion</b>	<b>28</b>

# Contexte de projet

## 1. Présentation de Solicode

Solicode est un centre digital qui a commencé à former des développeurs Web et Mobile depuis 2020. C'est le fruit du partenariat de l'OFPPT, Simplon, la fondation Mohamed V et l'OCP, dont l'objectif est de recueillir les jeunes passionnés par le domaine digital dans une formation inclusive qui n'exige pas un niveau scolaire particulier ni des compétences avancées dans le domaine. La pédagogie adoptée est la pédagogie active dont le rôle est de favoriser le sens d'autonomie, le travail en équipe, l'auto-apprentissage et surtout la réalisation des projets inspirés du marché d'emploi.

Le développeur mobile effectue la réalisation technique et le développement informatique d'applications mobiles.

## 2. Présentation et objectifs du projet

Il se passe souvent qu'on oublie un objet important comme les clés ou un portefeuille quelque part et on ne sait pas comment les récupérer, on passe beaucoup de temps à les chercher et parfois on ne les retrouve pas.

Pour valider mes compétences en développement Mobile en tant que stagiaire au centre digitale SOLICODE, j'ai décidé de réaliser une application mobile qui réunit les personnes qui ont perdu des objets avec les personnes qui ont trouvé des objets comme projet de fin de formation.

L'application **Find-it** affiche les annonces des objets trouvés ou perdus pour que les annonceurs se rencontrent pour la récupération de l'objet, l'utilisateur peut ajouter une annonce, gérer ses annonces désactiver une annonce au moment de sa récupération afin de ne plus l'afficher dans la liste des recherches.

**Find-it** envoie des notifications afin de notifier les utilisateurs à chaque nouvelle annonce.

Pour mettre ce projet en œuvre j'ai suivi le processus de développement qui est sectionné en quatre étapes tel que analyse fonctionnelle - est à son tour divisée en 5 étapes les suivantes l'empathie définition du problèmes l'idéation les prototypes et le test - conception et réalisation (Voir les chapitres).

# Etude générale du projet

## 1. Expression des besoins

Création d'une application pour déclarer des objets perdus ou trouvés, dans le but de réunir la personne qui a trouvé un objet perdu avec son propriétaire, tout ça en travaillant avec la méthode du design thinking

### Design Thinking : Définition

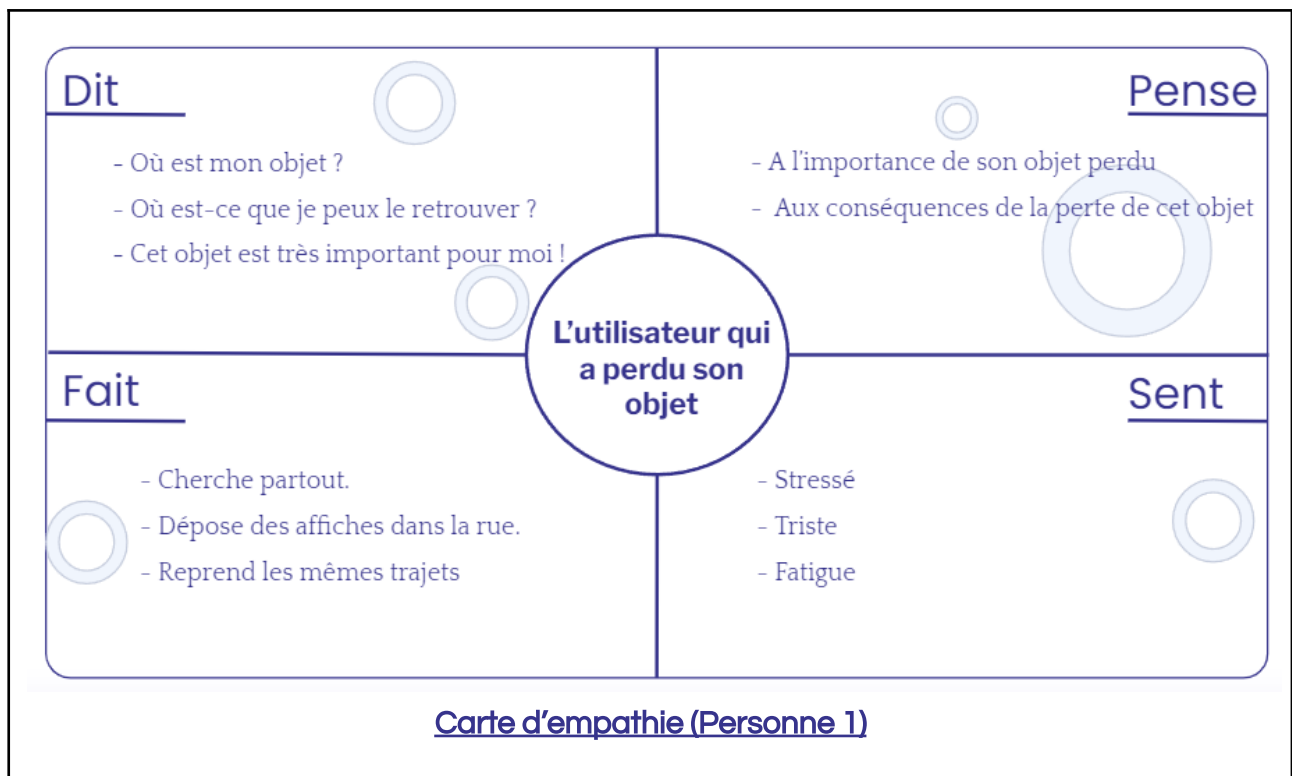
Le design thinking représente une méthode de design centré sur l'innovation et sur l'humain car son objectif est de développer un produit avec un design qui résout le problème des utilisateurs et qui leur correspond.

Pour travailler avec le design thinking il faut passer par cinq étapes : Empathie, Définir, Idéation, Prototype, Test.

### Etape 1 (DT) : Empathie

La première phase du design thinking a pour but de se mettre à la place du consommateur et d'essayer de comprendre ses besoins. Il faut donc les rencontrer, les interroger pour connaître leur mode de vie (do), leur pensées (think), leurs sentiments (feel) et leur avis (say). L'objectif : se mettre à leur place pour comprendre ce dont ils ont besoin.

Dans ce projet j'ai deux personnages que je dois me mettre à leur place: celui qui a perdu son objet et celui qui l'a trouvé, dans ce cas j'ai travaillé avec la carte d'empathie de ces deux personnes pour bien comprendre leurs besoins.





## 2. Problématique

### Etape 2 (DT) : Définir

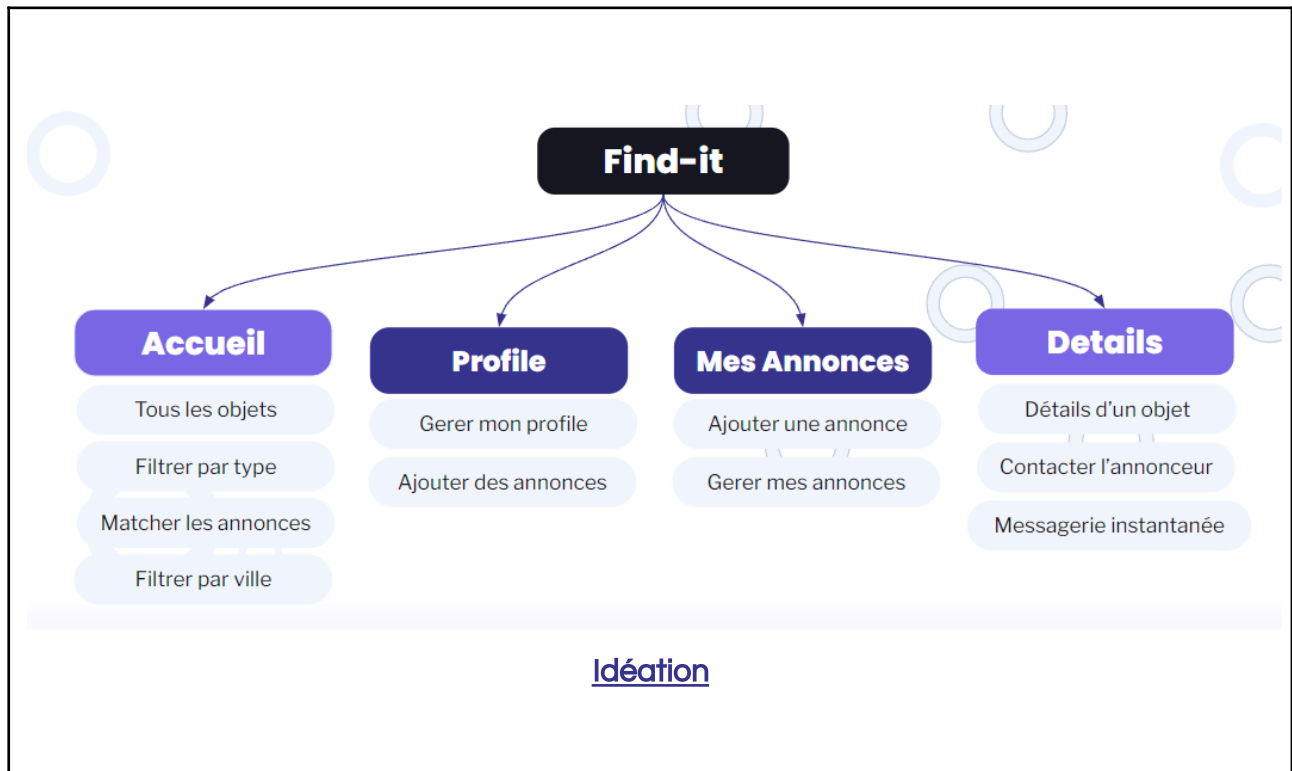
Cette étape a pour but de cadrer les problèmes récoltés à l'aide de la phase de l'empathie, elle résume tous les problèmes que l'utilisateur confronte pour bien définir ses besoins.



### 3. Solution proposées

#### Etape 3 (DT) : Idéation

Cette phase a pour objectif premier de générer toutes les idées possibles qui peuvent aider à résoudre les problèmes rencontrés.



## 4. Méthodologie de travail

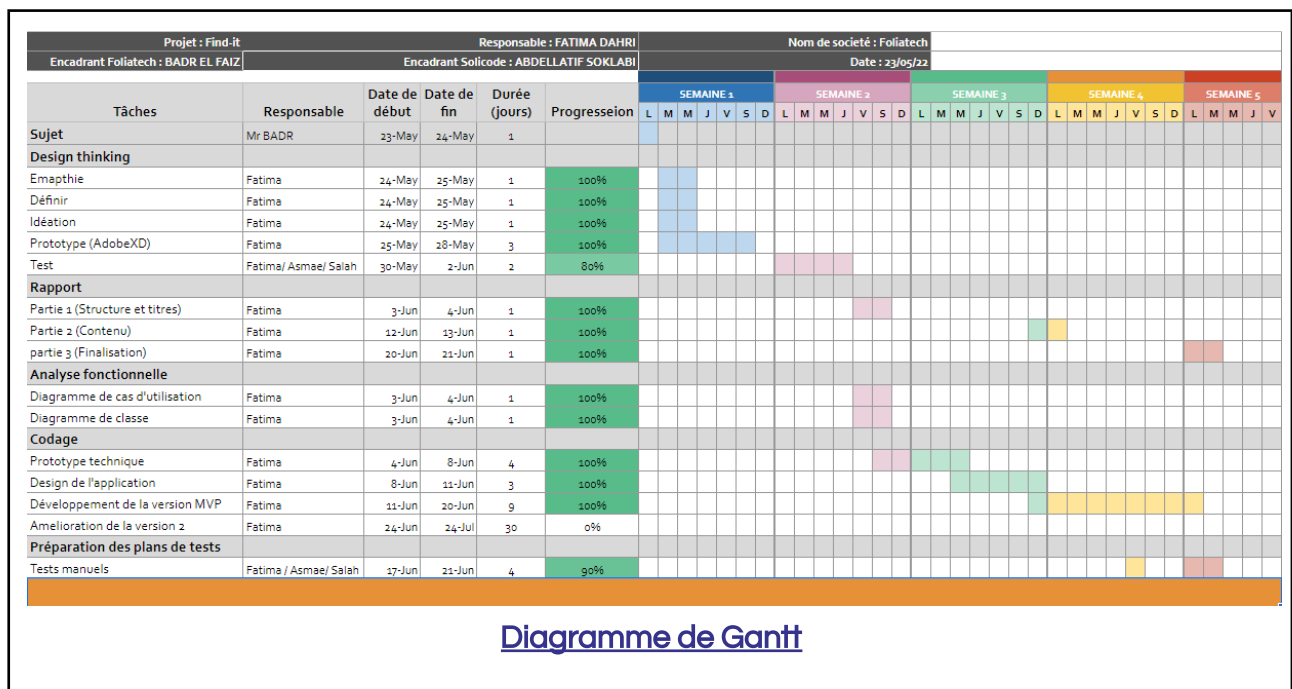
## Gestion du projet

La gestion de projet ou management de projet est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs.

Dans ce projet j'ai travaillé avec la méthode agile.

Agile est un ensemble de principes utilisés dans le développement de logiciels et la gestion de projet .

Pour la gestion du projet j'ai utilisé le diagramme de Gantt qui m'a permis d'avoir une vision claire sur le progrès de mon projet



Lien du diagramme : <https://bit.ly/3O8neR>

# Analyse et conception

## 1. Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisé pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel.



Figure

Diagramme de cas d'utilisation

## 2. Diagramme de classes

Un diagramme de classe montre la structure statique du modèle d'information, particulièrement les choses qui existent, leur structure interne, et leurs relations.

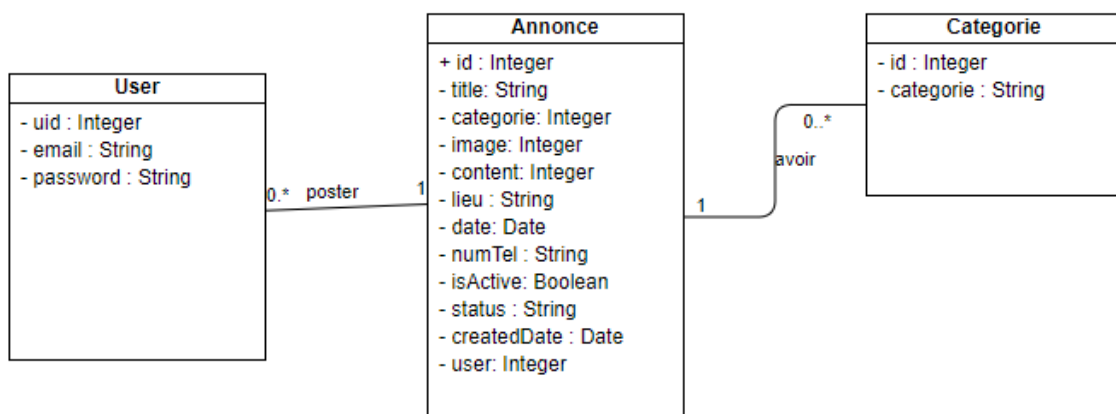


Diagramme de classes

### 3. Identité visuelle

Logo:



Logo

Palette de couleurs:



Palette de couleurs

Typographie

Font Family:

**Nunito**

Logo & Headlines

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zx  
123456789

Font Family:

**Questrial**

Text

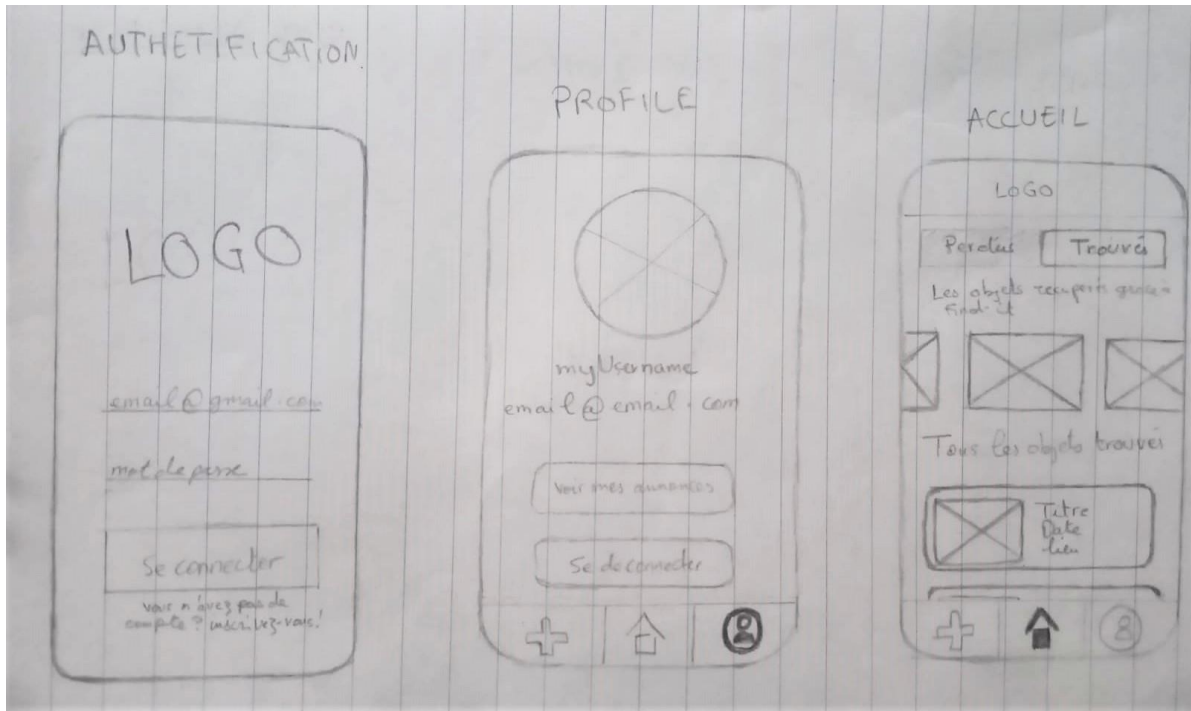
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zx  
123456789

Typographie

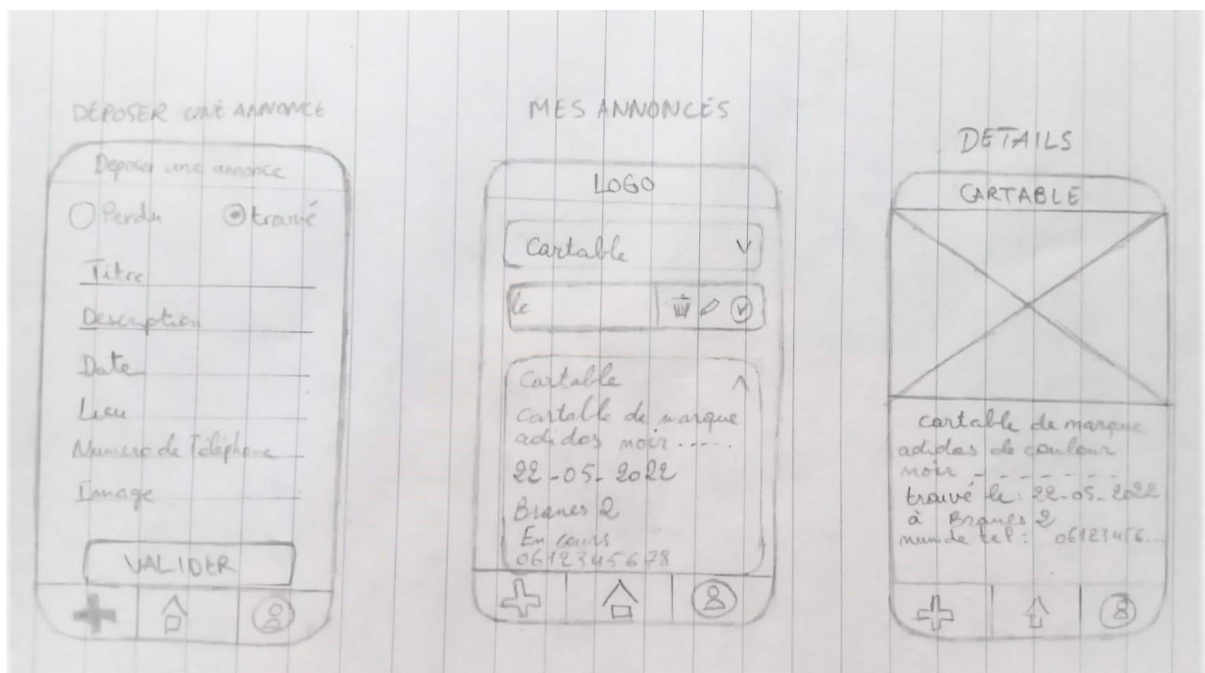
## 4. Wireframes/Maquettes/Prototypes

### Etape 4 (DT) : Prototype

J'ai commencé à prototyper ma solution par les wireframes, je préfère déposer mes idées sur des feuilles et dessiner avec un crayon avant de les dessiner dans un logiciel.




Wireframe 1



Wireframe 2

## Maquettes de l'application :



### Connectez-vous


Email

Password

[Forgot password?](#)

**Connexion**

[Don't have account? Resigter](#)



### Créer votre compte

Email

Password

[Forgot password?](#)

**Créer un compte**

[Don't have account? Resigter](#)

### Maquette de la page d'authentification

Trouve

Featured Jobs

Tout

Portable  
2022-06-06  
Iberia, Tanger

Clé  
2022-05-22  
mdina, Tanger

Portable  
2022-06-04  
Iberia, 1

Perdu

Trouvé

Cartaple Noir  
2022-06-20  
Hotel Ahlan, Tanger

Clé Voiture Mercedes Amg45s  
2022-06-20  
Iberia, Tanger

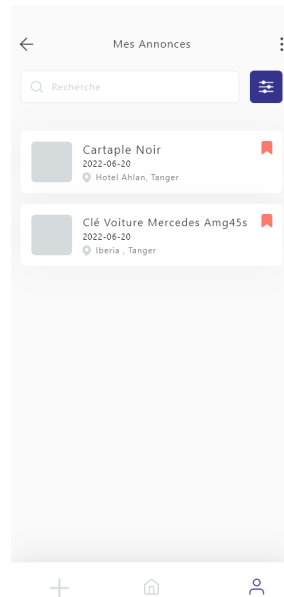
+

🏠

👤

### Maquette de la page d'accueil

## Maquette de la page du profil



## Maquette de la page de gestion des annonces



Maquette de la page de déposer une annonce

Maquette de la page de détails d'une annonce

# Réalisation

## 1. Choix de technologies

Dans la réalisation de ce projet j'ai utilisé un ensemble de technologies et des outils.

### Langages de programmation



HTML



SCSS



Typescript

### Frameworks



Angular



Ionic

### Back-end



Firebase

### Bases de données



Cloud Firestore

### Outils de gestion des versions



Git



Github

### Éditeur de texte



Visual Studio Code



Android studio

Logiciel de maquettage



Adobe XD

Logiciel de création du logo



Canva

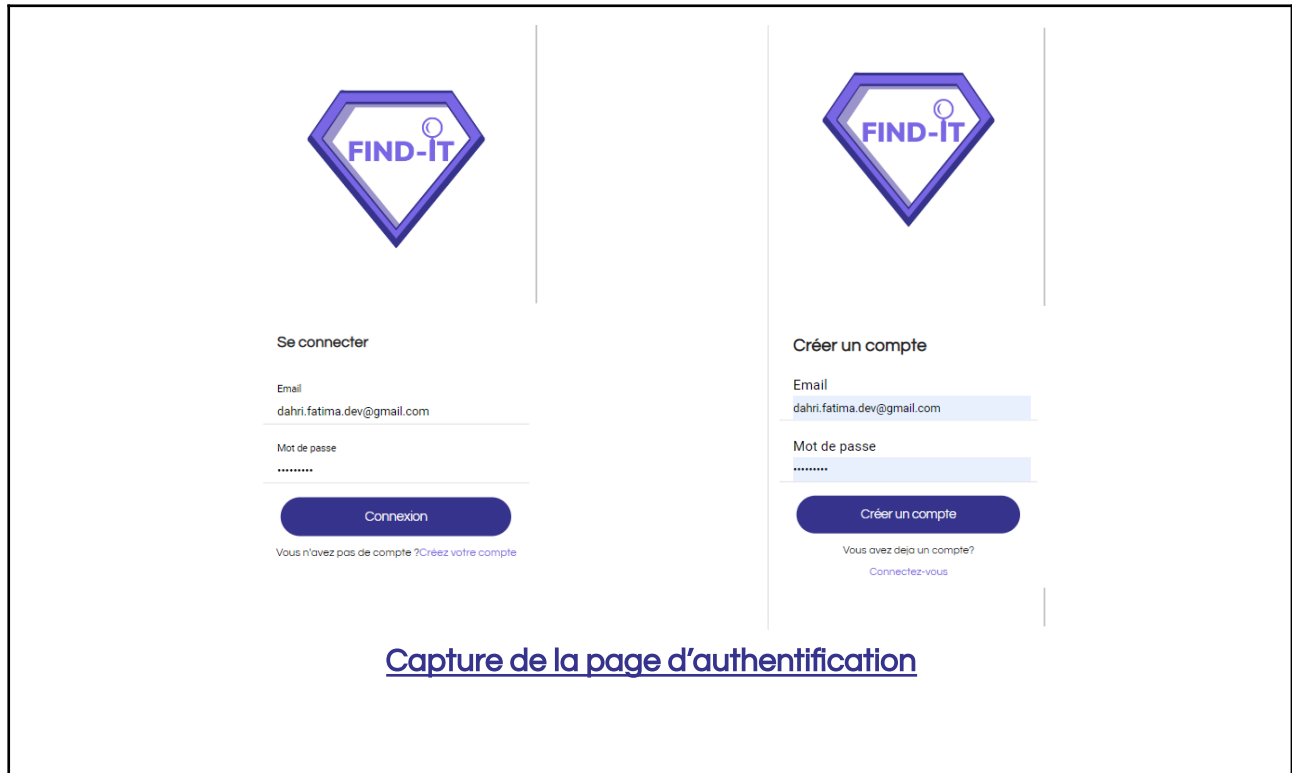
Plate-forme de déploiement



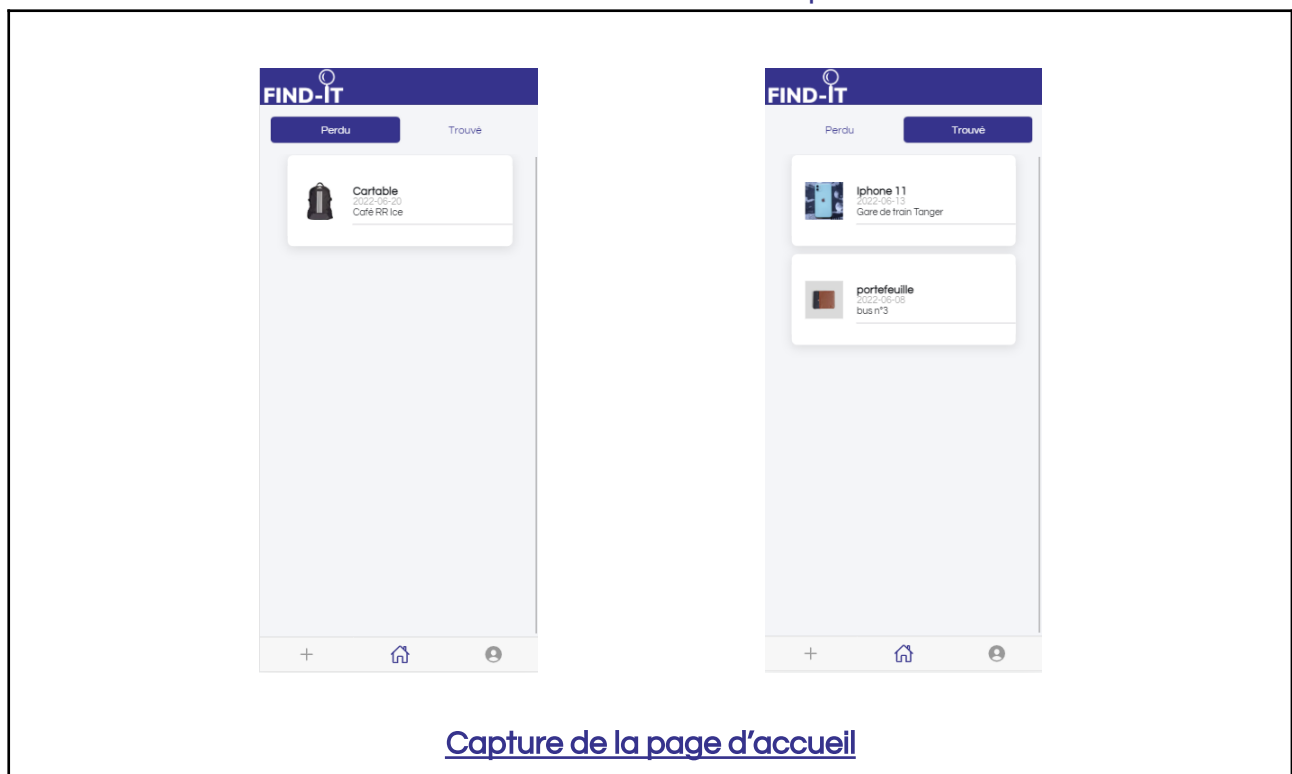
Android

## 2. Résultats

Ici le client se trouvera sur la page d'authentification où il pourra se connecter avec son email ou son compte google, et s'il n'a pas de compte il pourra en créer un.



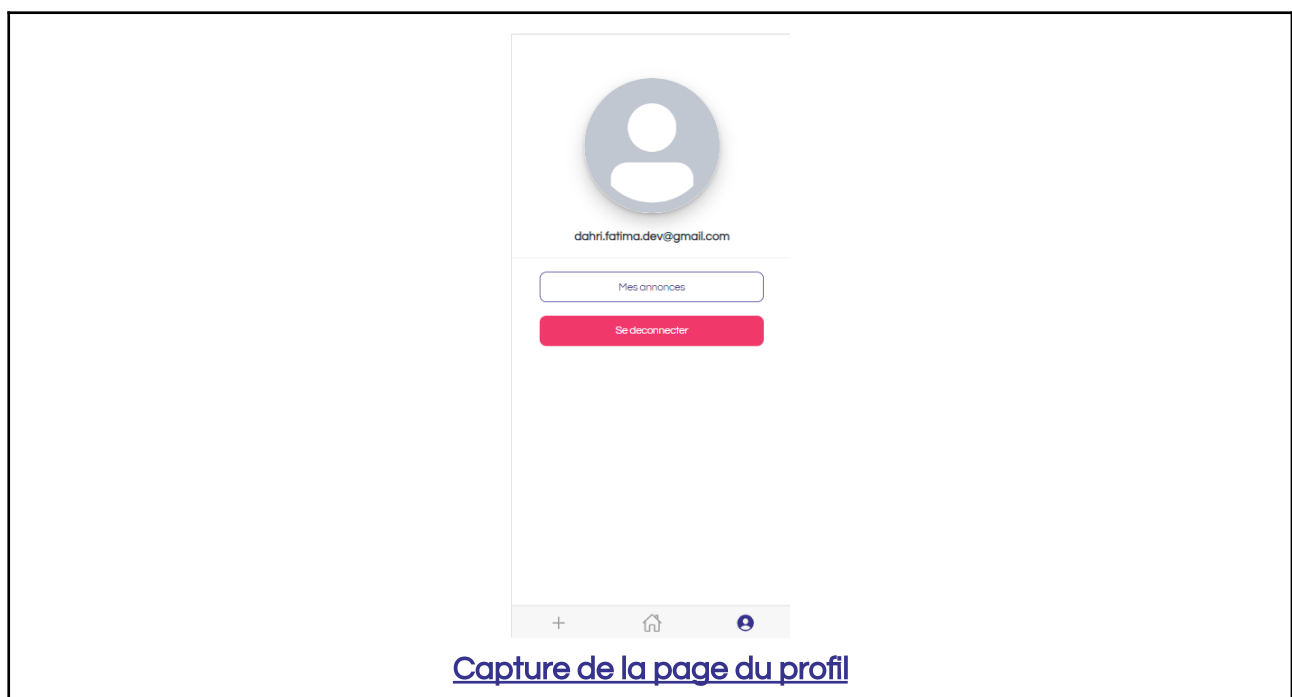
Après l'inscription et la connexion, l'utilisateur se trouve sur la page d'accueil où il trouvera toutes les annonces filtré par état: Trouvé/ Perdu.



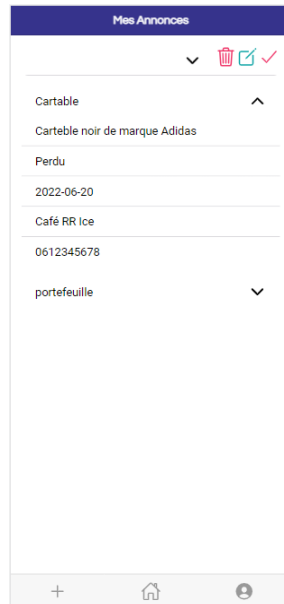
En tapant sur une annonce dans l'accueil, le client se dirigera vers cette page des détails de l'annonce dans laquelle il trouvera tous les détails de l'annonce pour y contacter l'annonceur.



Ici l'utilisateur peut se trouver sur son profil pour gérer ses annonces ou se déconnecter

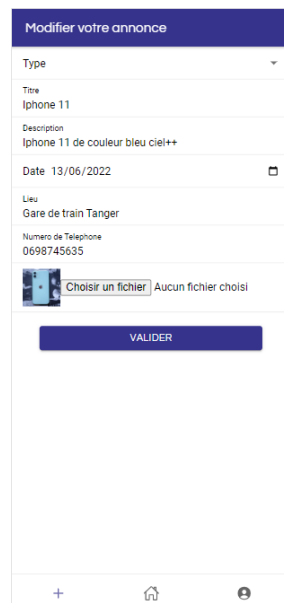


Dans cette page l'utilisateur peut gérer ses annonces, supprimer une annonce, modifier une annonce ou la désactiver si l'annonce est expiré par exemple l'utilisateur a récupéré son objet.



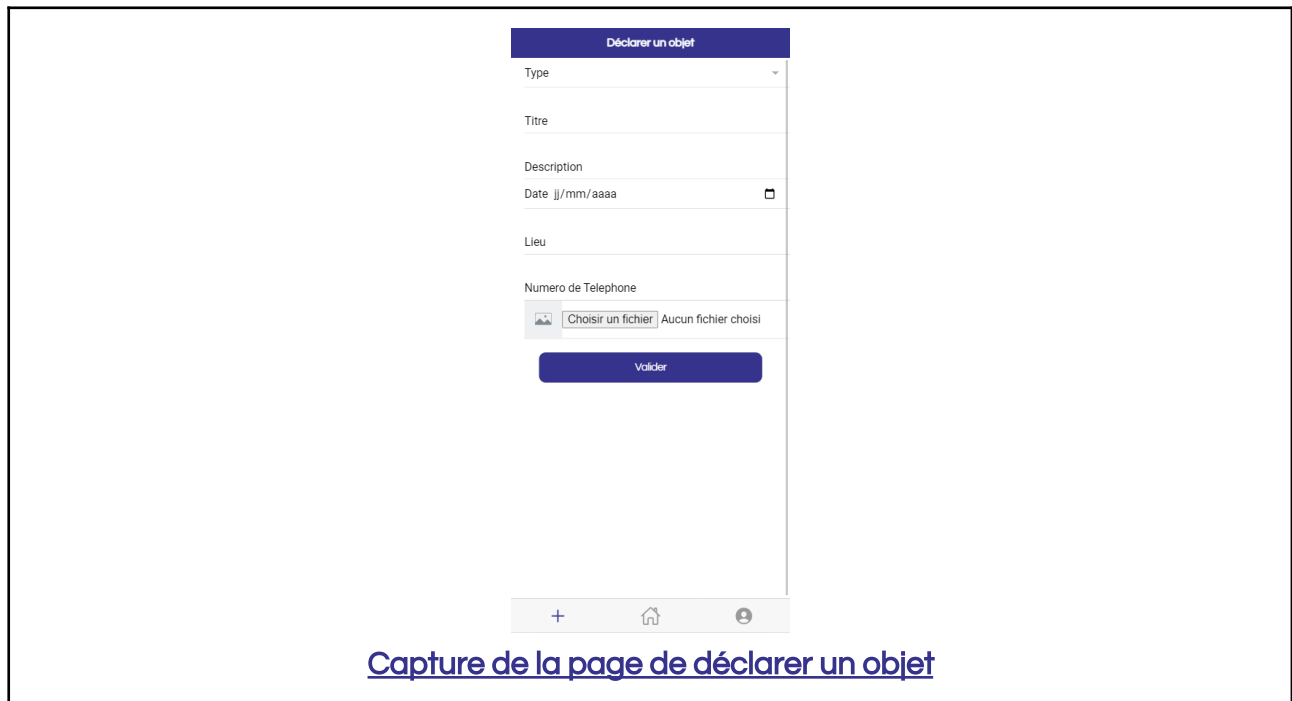
Capture de la page de gérer mes annonces

Dans cette page l'utilisateur peut modifier une annonce.



Capture de la page de gérer mes annonces

Sur cette page l'utilisateur peut déclarer un objet en indiquant s'il a trouvé un objet ou il l'a perdu



The image shows a mobile application interface for reporting an object. The form is titled "Déclarer un objet" and contains the following fields:

- Type (dropdown menu)
- Titre (text input)
- Description (text input)
- Date (calendar icon, format jj/mm/aaaa)
- Lieu (text input)
- Numero de Telephone (text input)
- File upload section: "Choisir un fichier" button and "Aucun fichier choisi" text.
- A blue "Valider" button at the bottom of the form.

Below the form is a mobile navigation bar with three icons: a plus sign, a home icon, and a user profile icon.

Capture de la page de déclarer un objet

### 3. Test manuel

J'ai présenté mon application à mes collègues afin de la tester sur leurs smartphones dans le but de récolter le maximum des feed-backs.

Suite à leurs commentaires, j'ai dû améliorer mon travail. A chaque tentative, de nouveaux commentaires et une nouvelle amélioration avant d'arriver à cette version.

### 4. Difficultés techniques

Durant la réalisation de ce projet j'ai rencontré plusieurs difficultés techniques par exemple au début du codage j'ai rencontré des problèmes de l'installation de l'environnement comme j'ai travaillé avec le framework **ionic** c'est un framework de programmation des applications hybride, c'est à dire programmer la version Web et après la conversion en application mobile et c'est ici les difficultés commencent, pendant la génération de l' **APK** j'ai vu tant des erreurs que je devais résoudre.

A chaque fois que je rencontrais une erreur ou un problème j'avais la possibilité de demander de l'aide des professionnels à **FOLIATECH** mais je prenais le challenge de le résoudre toute seule.

Grâce à cette expérience j'ai dû apprendre beaucoup de choses, et aussi de me découvrir.



# Conclusion

Ce travail, à la fin de l'étude, vise à créer une application mobile **Find-it** Connect visant à consacrer des technologies pour faciliter la vie.

Ce projet se dirige dans le cadre de validation de certificat en développement mobile au sein du centre digital **Solicode / Tanger**.

Pour ce faire, la première partie du travail a été consacrée à la présentation du problème, la sélection du sujet, son intérêt, ses objectifs et besoins et enfin le plan de légitimation et de mise en œuvre.

La deuxième partie consiste à montrer plus et en détail comment démarrer le projet et le distribuer pour obtenir le résultat final, ce qui signifie que l'application mobile **Find-it** vient compléter la formation en informatique, et compléter les leçons théoriques apprises lors de la formation consacrée au développement d'outils informatiques, parce qu'il est important pour le monde informatique aujourd'hui d'être vigilant face aux évolutions technologiques dans le domaine de l'informatique.

**Merci pour votre attention**

*Dahri Fatima.*