

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université Badji Mokhtar -  
Annaba  
Badji Mokhtar – Annaba  
University



جامعة باجي مختار -  
عنابة

Faculté : Technologie

Département : Informatique

Domaine : Mathématique-Informatique

Filière : Informatique

Spécialité : systèmes informatiques

**Mémoire**  
**Présenté en vue de l'obtention du Diplôme de**  
**Licence**  
**Thème**

**Conception et réalisation d'une application web pour**  
**Emploinet**

**Présenté par : Dendani Djihane**  
**Knani Salma**

**Encadrant : Mr. Amrane**  
**Djamel**

Université Badji Mokhtar -  
Annaba

**Année Universitaire : 2023/2024**

# Remerciements

---

**Nous tenons tout d'abord à exprimer notre profonde gratitude à Dieu le tout puissant et miséricordieux, pour nous avoir donné la force et la patience nécessaires à l'accomplissement de ce modeste travail.**

**Nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre encadrant, M. Amran Djamel, pour son orientation, sa confiance, sa patience, et ses explications claires et précieuses qui ont constitué un apport considérable à notre recherche.**

**Nous remercions également les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre travail en acceptant de l'évaluer.**

**Nos remerciements vont aussi à tous les professeurs qui nous ont enseigné et soutenu tout au long de notre formation.**

**Enfin, nous souhaitons exprimer notre reconnaissance à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail, ainsi qu'à nos familles pour leur soutien indéfectible.**

## Dédicaces

---

À qui les mots ne peuvent remplir son droit ni un nombre pour énumérer ses vertus, à qui elle a tant partagé avec moi mes soucis et mes problèmes et m'accompagner de ses grandes prières, à celle qui a un cœur large, bon et bienfaisant, je dédie le fruit de ma réussite à toi, ma mère.

A la source de ma force et de mon succès, à celui dont l'intérêt a été la force de ma détermination, à celui qui a semé le savoir sur les rives de la vallée et a peiné pour se reposer et m'a préparé les raisons du succès, à celui qui planté dans mon cœur l'amour du travail, à toi  
papa.

Aux cœurs qui m'ont entouré de sérieux et d'attention, et m'ont accompagné sur les chemins de la vie, aux personnes les plus chères sœurs.

A tous ceux que le destin ma réunis, à tous ceux qui m'ont entouré de leur retour, à ceux avec qui j'ai cheminé sur le chemin de la vie, à ceux que ma mère n'a pas mis au monde, à vous mes  
amis.

# Table des matières

---

Mémoire	
Présenté en vue de l'obtention du Diplôme de Licence	
<b>Remerciements</b>	<b>1</b>
<b>Dédicaces</b>	<b>2</b>
<b>Table des matières</b>	<b>3</b>
<b>Tables des figures</b>	<b>5</b>
<b>Tables des illustrations</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>6</b>
1. contexte du projet :	6
2. Problématique :	6
3. Motivations :	6
4. Objectifs :	6
5. Contenu du mémoire :	6
<b>Chapitre 1 :Etat d'art d'une application web</b>	<b>8</b>
1. Introduction :	8
2. Généralité sur les systèmes des sites web :	8
3. Conclusion :	10
<b>Chapitre 2 :Etude Conceptuel</b>	<b>11</b>
1. Introduction :	11
2. Influence des solutions existantes ou intérêt de traiter le sujet :	11
2.2 Hypothèse de travail :	11
2.2 C'est quoi le langage UML ? :	11
2.3 Qu'est ce qu'un modèle UML ? :	12
3. Conception UML :	12
3.1 Diagramme de cas d'utilisation :	12
3.2 Identification de cas d'utilisation :	12
3.3 Diagramme de classe :	15
3.4 Diagramme de séquence :	16
4. Conclusion :	18
<b>Chapitre 3 : implémentation et présentation de votre application</b>	<b>19</b>

1. Introduction :	19
2.. Technologies utilisées :	19
2.1. Visual code :	19
2.2 MySql	19
2.3 PHP 8 :	19
2.4 Apache Server :	20
2.5. JavaScript :	20
2.6. AJAX:	20
2.7 JQuery :	20
2.8 HTML :	20
2.9 Css :	21
2.10 Bootstrap:	21
3. Implémentation de l'app web :	21
3.1 Code de l'application :	21
3.2 Le modèle logique de données :	21
3.3 La base de données :	22
4. Présentation de l'application :	24
5. Conclusion:	25
<b>Conclusion et perspectives</b>	<b>26</b>
<b>Références</b>	<b>27</b>
<b>Résumé</b>	<b>28</b>

## Tables des figures

---

Figure 01: Architecture d'un système	9
Figure 02 :Diagramme de cas d'utilisation	15
Figure 03: Diagramme de classe	15
Figure 04: Diagramme de séquence postuler page pour offre	16
Figure 05 : Diagramme de séquence Ajouter une offre par entreprise	17
Figure 06: Diagramme de séquence Ajouter un CV	17
Figure 07: Capture écran du code connexion avec la BDD et exécution des requêtes	21
Figure 08 : Page d'accueil JOB IDO	24
Figure 09 : Page de connexion pour candidat	24
Figure 10 : Page de connexion pour entreprise	24
Figure 11 : Page de connexion pour admin	25

## Tables des illustrations

---

Table 1 : table des cas d'utilisation	12
Table 2: la base de données d' application web	22
Table 3 : la table de l'admin	22
Table 4: la table de l'entreprise	22
Table 5 : la table de l'offre	23
Table 6 : la table de l' orders	23
Table 7 : la table de ( users )	23

# Introduction

---

## **1.Contexte du projet :**

Les entreprises doivent s'adapter à des changements majeurs dus à la mondialisation et à l'évolution des marchés. Cela nécessite de repenser leurs processus, pratiques et structures, impliquant des transformations à grande échelle. Cependant, ces ajustements sont complexes et risqués. Une observation attentive de la concurrence et une adaptation stratégique progressive sont essentielles pour réussir.

## **2. Problématique :**

Continuer à gérer le recrutement du personnel comme par le passé constitue une grave erreur stratégique. À l'ère de la mondialisation, la survie de l'entreprise dépend avant tout de sa capacité à recruter un bon personnel. Les solutions actuelles, basées sur des méthodes traditionnelles, ne parviennent pas à simplifier le processus de manière efficace, à élargir suffisamment le choix des candidats ou à accélérer les délais de recrutement.

## **3. Motivations :**

Cette transition vers le recrutement en ligne est motivée par notre volonté constante d'améliorer les pratiques de recrutement. Nous sommes animés par le désir de réduire les délais de recrutement, de trouver plus facilement les talents recherchés et d'intégrer les dernières avancées technologiques.

## **4. Objectifs :**

Nous visons à optimiser nos processus de recrutement et à offrir une expérience simplifiée et conviviale tant pour les demandeurs d'emploi que pour les entreprises. Pour les demandeurs d'emploi, l'utilisation de cette plateforme doit offrir un accès facilité à un large éventail d'opportunités d'emploi, simplifiant ainsi leur recherche d'emploi.

## **5. Contenu du mémoire :**

Pour mener à bien notre travail, nous avons opté pour une démarche en trois chapitres .

Premier chapitre : Présentation du processus de recrutement en ligne et des différents outils utilisés par les entreprises pour accomplir cette tâche.

Deuxième chapitre : Étude analytique et conceptuelle sur le sujet, avec l'identification des problèmes et la proposition d'une solution à la problématique exposée.

Troisième chapitre : Exposition des technologies utilisées et l'implémentation de la solution proposée.



# Chapitre 1 :Etat d'art d'une application web

---

## 1. Introduction :

Les applications web sont cruciales pour leur accessibilité universelle et leur facilité d'utilisation, permettant un accès depuis n'importe quel appareil connecté à Internet sans nécessiter d'installation. Elles réduisent les coûts de développement et de maintenance grâce à une seule version centralisée, tout en facilitant la collaboration en temps réel et l'intégration avec d'autres services. La sécurité et les sauvegardes centralisées assurent une protection efficace des données, tandis que leur scalabilité et leurs performances optimisées offrent une expérience utilisateur uniforme et rapide. En somme, elles combinent flexibilité, économie et efficacité, répondant aux besoins des entreprises et des utilisateurs modernes.

## 2. Généralité sur les systèmes des sites web :

Une application web, également appelée web app, est un logiciel interactif accessible via un navigateur web. Elle se distingue des logiciels traditionnels car les utilisateurs n'ont pas besoin de la télécharger ou de l'installer sur leurs appareils. Les applications web s'exécutent directement via un navigateur web comme Google ou Firefox, offrant ainsi un accès immédiat aux utilisateurs. Les processus de développement des applications web sont similaires à ceux utilisés pour créer des sites web, en tirant parti des technologies de cloud computing pour améliorer et adapter les logiciels traditionnels au web .[1]

---

### Serveur web :

Un serveur web est un programme informatique qui utilise le protocole HTTP pour fournir les fichiers qui composent les pages web demandées par les utilisateurs via des requêtes transmises par les clients HTTP de leurs ordinateurs. Il stocke et rend disponible en permanence ou presque le contenu du site web, comme des documents, des images, des vidéos, des feuilles de style CSS et des fichiers JavaScript. Le serveur web peut être soit un logiciel de service de ressources web (HTTP), soit un serveur informatique qui répond à des requêtes du World Wide Web sur un réseau public ou privé. Les serveurs web les plus utilisés incluent Apache, IIS de Microsoft, Nginx et Google Web Server. Le serveur web joue un rôle crucial dans l'optimisation du site internet, en limitant le temps de réponse serveur et en satisfaisant les internautes [2].

### Base de données :

Une base de données est définie comme un ensemble structuré et organisé permettant le stockage de grandes quantités d'informations afin d'en faciliter l'exploitation (ajout, mise à jour, recherche de données). Elle est utilisée par des programmes ou des utilisateurs communs et est généralement gérée par un système de gestion de base de données (SGBD)[3].

### Comment fonctionnent les systèmes du site web :

Un site web fonctionne grâce à la communication entre un client (le navigateur web) et un serveur web. Voici les principales étapes :

1. Le client (navigateur) saisit l'adresse URL du site web dans la barre d'adresse.
2. Le navigateur envoie une requête HTTP au serveur web correspondant à cette URL.
3. Le serveur web reçoit la requête, récupère les fichiers nécessaires (HTML, CSS, JavaScript, images, etc.) et les renvoie au navigateur.
4. Le navigateur web reçoit ces fichiers, les interprète et les affiche à l'utilisateur sous forme de page web.

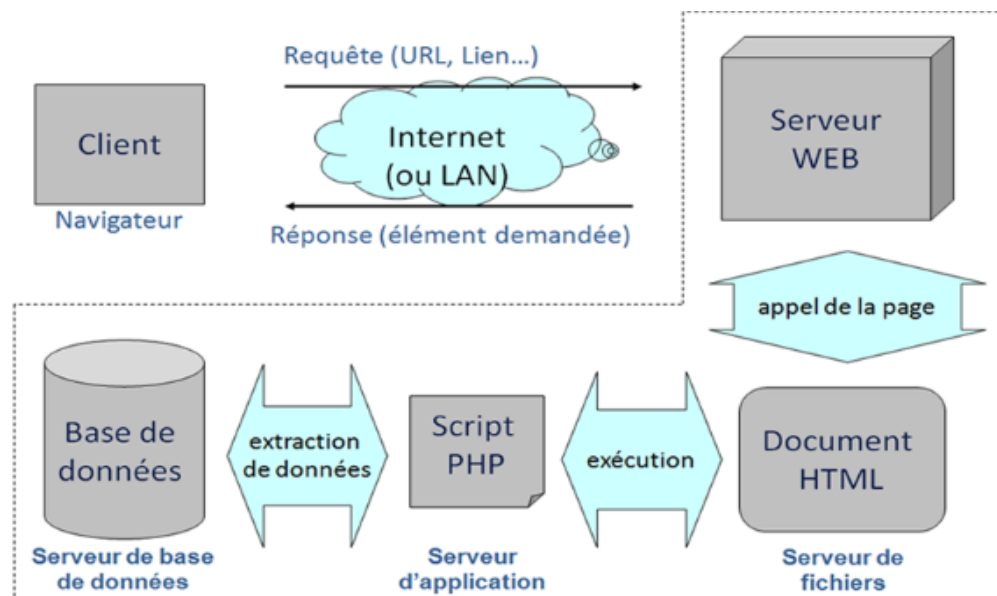


Figure 1:Architecture d'un système

### Type de systèmes d'app web :

Selon les sources fournies, il existe plusieurs types d'applications web :

1. Applications web statiques :
  - Composées de pages HTML, CSS et éventuellement JavaScript préchargées
  - Offrent peu d'interactivité mais sont simples et rapides à charger

## 2. Applications web dynamiques :

- Génèrent du contenu en fonction des interactions de l'utilisateur et des données du serveur
- Offrent une expérience utilisateur plus riche et personnalisée
- Sont les plus répandues sur le web

## 3. Applications web progressives (PWA) :

- Combinent le meilleur des applications web et des applications mobiles
- Accessibles via un navigateur mais peuvent aussi être installées sur l'appareil

## 4. Applications web monopage (SPA) :

- Chargent une seule page HTML et mettent à jour son contenu dynamiquement
- Offrent une expérience fluide et rapide, similaire à une application de bureau

## 5. Applications web multipages (MPA) :

- Chargent plusieurs pages HTML en fonction des interactions de l'utilisateur
- Plus traditionnelles et potentiellement plus faciles à référencer

## 6. Applications e-commerce :

- Permettent d'acheter et de vendre des produits en ligne
- Nécessitent l'intégration de systèmes de paiement sécurisés

## 7. Applications web de portail :

- Regroupent différentes sections accessibles depuis une page d'accueil

## 8. Applications web animées :

- Nécessitent la technologie Flash pour ajouter du mouvement

Donc en résumé, les principaux types sont les applications statiques, dynamiques, progressives, monopage, multipage, e-commerce, de portail et animées.

---

## 3.Conclusion :

---

Dans ce chapitre , nous avons fait un état de l'art d'une application web en présentant une brève introduction , généralement sur les systèmes du site web et les différents types de systèmes d'application web .

---

# Chapitre 2 :Etude Conceptuel

---

## 1. Introduction :

---

Dans ce chapitre , nous allons commencer par l'analyse et la modélisation du projet puis nous nous intéresserons à la conception de notre application web .

## 2. Influence des solutions existantes ou intérêt de traiter le sujet :

---

Les solutions que nous avons trouvé pour notre projet pour le langage de programmation , étaient le HTML,CSS, JS.

Pour la partie analyse , nous avons un choix possible , UML.

Pour la base de données , le choix s'est fait sur MySQL , et pour respecter notre choix de créer une application web nous avons choisi PHP est un langage de programmation très populaire et largement utilisé pour le développement d'applications web. Il est particulièrement bien adapté pour travailler avec MySQL, car il dispose de fonctions et de bibliothèques intégrées qui facilitent l'interaction avec la base de données. PHP permet de créer des sites web dynamiques, de gérer les requêtes utilisateurs et d'effectuer des opérations CRUD (Créer, Lire, Mettre à jour, Supprimer) sur la base de données MySQL.

Nous avons choisi d'utiliser deux méthodes d'analyse , la première sera UML pour le développement de l'application web , car le langage que nous avons choisi (PHP) est un langage de programmation largement utilisé pour le développement de l'application web et pour l'implémentation de la base de données notre choix s'est porté sur UML aussi .

## 2.2 Hypothèse de travaille :

---

Notre projet a pour intérêt de faciliter le déroulement du recrutement et aidez les candidats (demandeurs d'emploi) à trouver le bon choix, tout en permettant aux entreprises de se positionner sur la scène mondiale.

## 2.2 C'est quoi le langage UML ? :

---

Le langage UML (*Unified Modeling Language*) est constitué de diagrammes intégrés utilisés par les développeurs informatiques pour la représentation visuelle des objets, des états et des processus dans un logiciel ou un système. Le langage de modélisation peut servir de modèle pour un projet et garantir une architecture d'information structurée ; il peut également aider les développeurs à présenter leur description d'un système d'une manière compréhensible pour les spécialistes externes. UML est principalement utilisé dans le développement de logiciels orientés objet. Les améliorations apportées à la norme dans la version 2.0 la rendent également adaptée à la représentation des processus de gestion. [4]

### 2.3 Qu'est ce qu'un modèle UML ? :

---

Un modèle est une représentation abstraite et simplifiée (d'une entité ( phénomène , processus , système, etc )) du monde réel en vue de le décrire , de l'expliquer ou de le prédire . [5]

### 3. Conception UML :

---

#### 3.1 Diagramme de cas d'utilisation :

---

Le diagramme Use-Case, appelé diagramme de cas d'utilisation en français, fait partie des diagrammes de comportement du langage *Unified Modelling Language* C'est une méthode standardisée qui décrit un système en cours de conception, ou déjà existant. Cela se fait à l'aide de diagrammes, dans lesquels tous les objets impliqués sont structurés et liés les uns aux autres. [4]

#### 3.2 Identification de cas d'utilisation :

---

Acteur	Tâche	Scénario
Utilisateur	T1-Accéder au site T2-Consulter les offres par : fonction, secteur d'activité, région. T5- Inscription.	S1-Saisir l'URL du site dans le navigateur S2-Sélectionner le lien « consulter les offres » S3- Sélectionner le lien «créer un compte recruteur/candidat ». S4- Remplir le formulaire et valider.
Entreprise	T6 -Idem que l' utilisateur.	[S1 ... S4].
	T7- Accéder à son espace.	S5- Sélectionner sur le lien « Entreprise ».
	T8-S'authentifier. T9-Déposer une offre d'emploi. T10-Gérer ses publications.	S6- Saisir le login et le mot passe. S7- Cliquer sur le bouton « Connecter». S8- Sélectionner le lien «

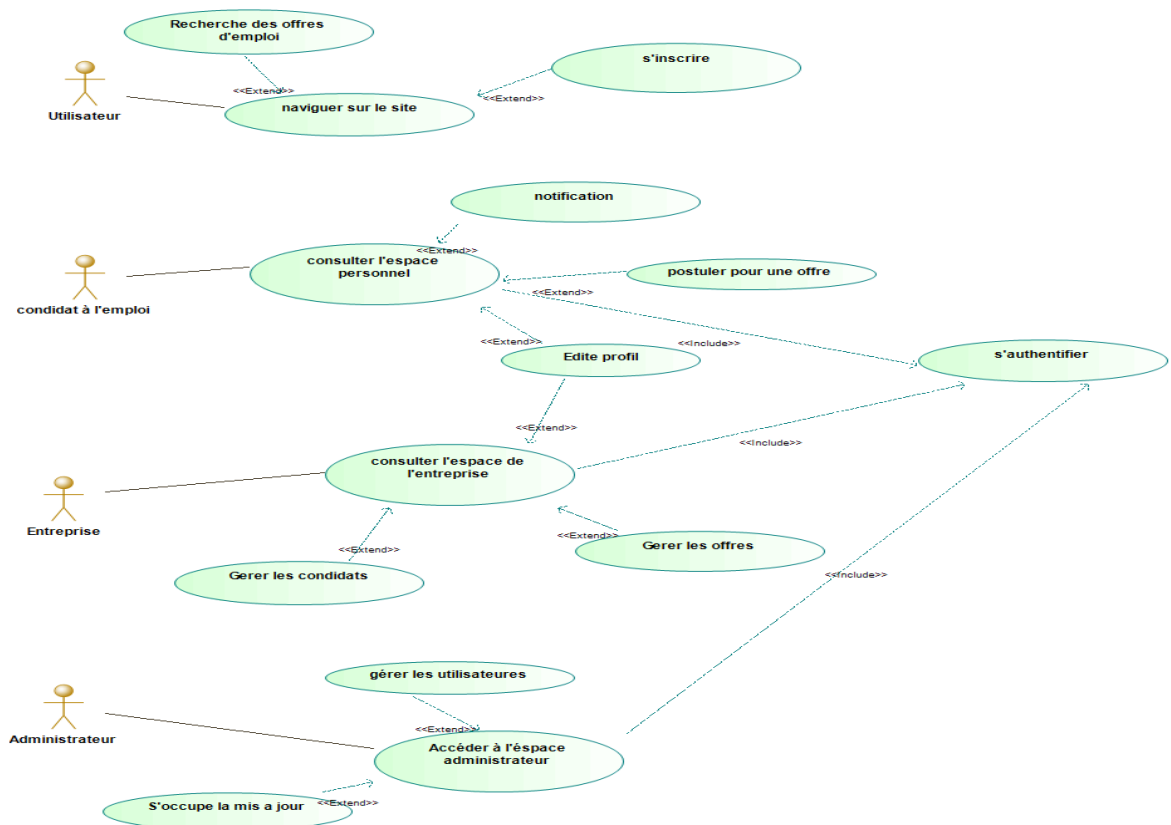
	T11-Se déconnecter .	<p>profile ».</p> <p>S9 -Remplir le formulaire de l'offre d'emploi.</p> <p>S10-Cliquer sur le bouton « Publier »</p> <p>S11-Sélectionner le lien « Mes Offres»</p> <p>S12-Sélectionner le lien « Supprimer la publication »</p> <p>S13- Sélectionner le lien « sortie»</p>
--	----------------------	--

Candidat	T12-Idem que l' utilisateur	[S1-S4]
	<p>T13- Accéder à son espace.</p> <p>T14-S'authentifier.</p> <p>T15- Consulter, éditer ses informations personnelles</p> <p>-Consulter, éditer son CV</p> <p>T16- Définir une notification</p> <p>T17-Postuler pour une offre</p> <p>T18-Se déconnecter.</p>	<p>S14- Sélectionner sur le lien « Candidat »</p> <p>S15- Saisir le login et le mot de passe.</p> <p>S16- Cliquer sur le bouton «S'authentifier».</p> <p>S17- Sélectionner le lien « Mon CV».</p> <p>S18- Sélectionner le lien « Modifier ».</p> <p>S19- Modifier le formulaire.</p> <p>S20- Cliquer sur le bouton «Enregistrer».</p> <p>S21- Sélectionner le lien « Notification ».</p> <p>S22- Sélectionner lien « Notification».</p> <p>S23- Cliquer sur le bouton «demander »</p>

		S24- Cliquer sur le lien « déconnexion ».
--	--	---

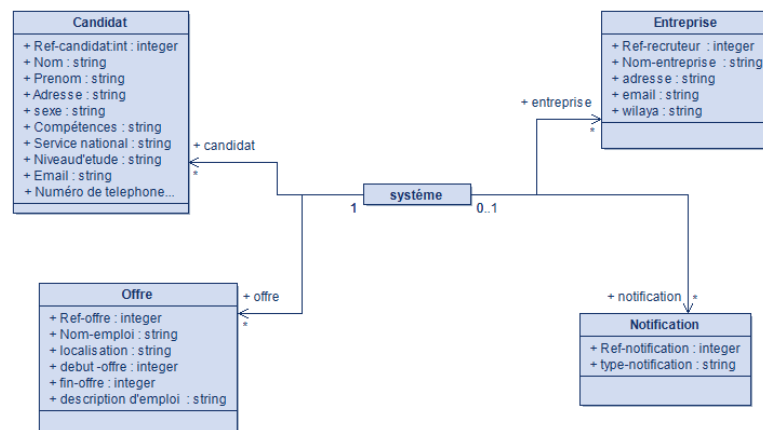
administrateur	T19-Idem que l'utilisateur	[S1... S10].
	T20-S'authentifier. T21- Gérer les offres et les comptes existants . T22-se déconnecter.	S25- Saisir le login et le mot de passe. S26-supprimé compte supprimé offre nombres des comptes existants .  S27- Cliquer sur le bouton « s'authentifier ». S28-Cliquer sur le lien « Sortie ».

**Table 1 : table des cas d'utilisation**



### 3.3 Diagramme de classe :

Les diagrammes de classes UML représentant les concepts du domaine et leur associations. Ils expriment un aspect tant syntaxique que sémantique très utile à la programmation au niveau de l'implémentation. [4]



**Figure 3: Diagramme de classe**



### 3.4 Diagramme de séquence :

Le diagramme de séquence est une représentation graphique UML des interactions entre les acteurs et le système tout en respectant l'ordre chronologique. Il permet de visualiser le cheminement sans le programme. [4]

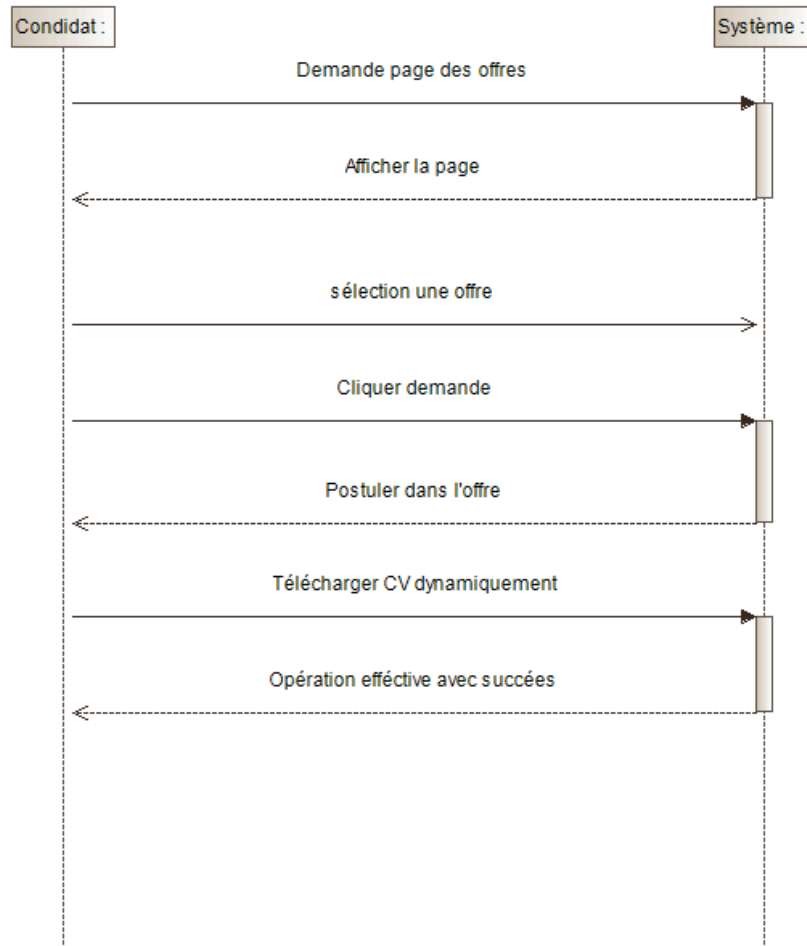


Figure 4 :Diagramme de séquence postuler page une offrir

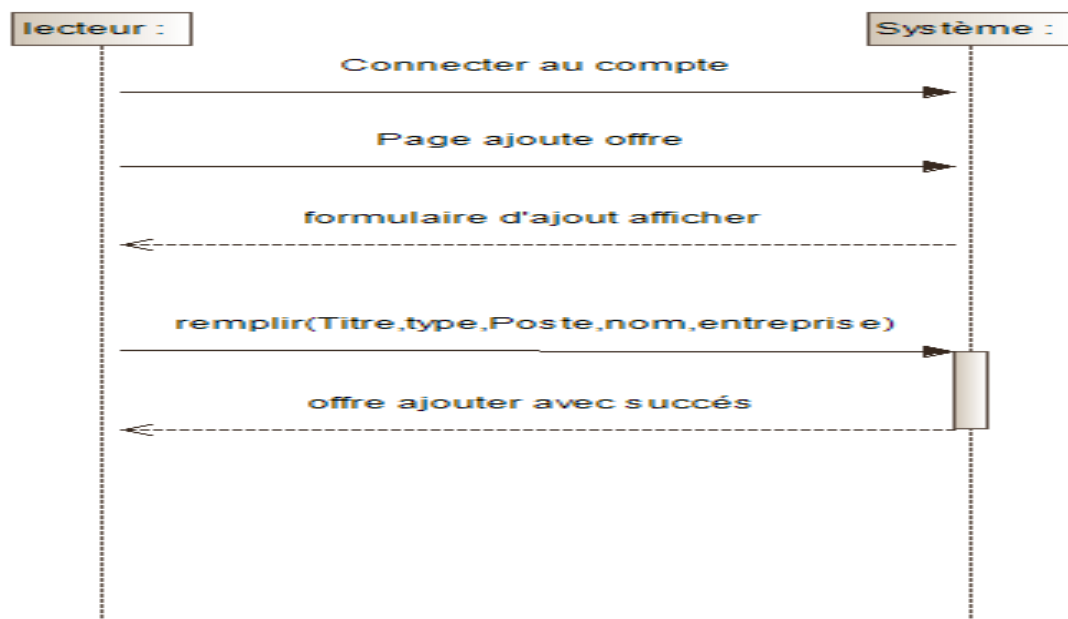


Figure 5: Diagramme de séquence Ajouter une offre pour entreprise

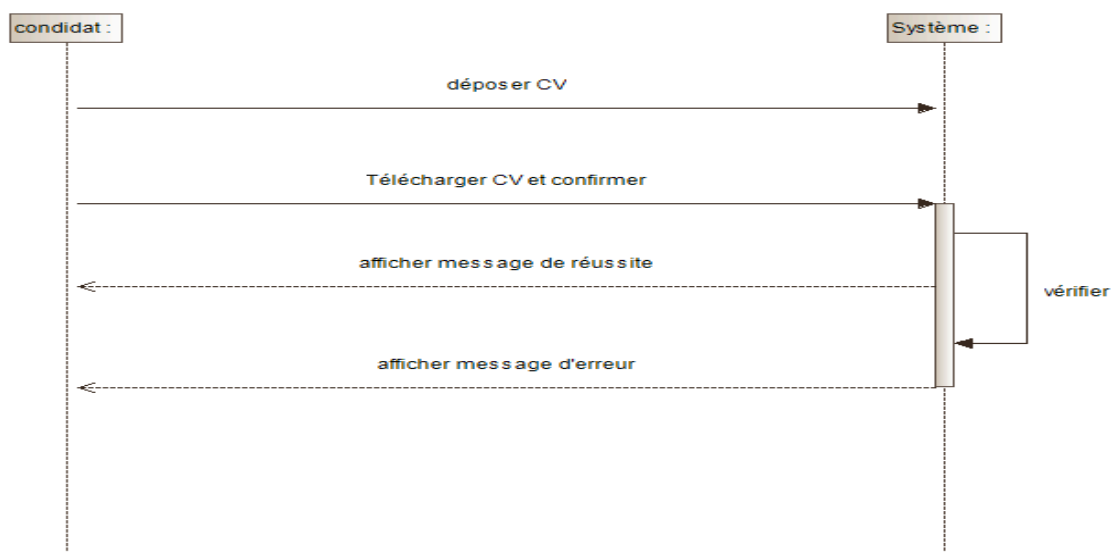


Figure 6 :Diagramme de séquence Ajouter un CV

#### **4. Conclusion :**

Dans ce chapitre, nous avons réalisé une étude conceptuelle d'une application web en commençant par une brève introduction. Cette étude détaillée a permis de décrire le déroulement global de l'application, en expliquant les interactions des différents utilisateurs avec le site. Chaque fonctionnalité clé a été accompagnée d'une explication détaillée et de diagrammes pertinents tels que des diagrammes de cas d'utilisation, de séquence et de classe. Cette approche conceptuelle approfondie a établi des bases solides pour la conception et le développement de l'application web.

---

# Chapitre 3 : implémentation et présentation de votre application

---

## 1. Introduction :

Dans ce chapitre ,on va présenter d'une manière générale le fonctionnement de notre application web et les différentes technologies utilisées pour son implémentation.

## 2.. Technologies utilisées :

### 2.1. Visual code :

**Définition :** Visual Studio Code (VSCode) est un éditeur de code source et un environnement de développement intégré (IDE) de Microsoft. Il est open-source et cross-platform, c'est-à-dire qu'il fonctionne sur Windows, Linux et Mac. Il a été conçu pour les développeurs web, mais il prend en charge de nombreux autres langages de programmation tels que C++, C#, Python, Java, etc. Il offre de nombreuses fonctionnalités comme la coloration syntaxique, l'auto-complétion, la mise en évidence des erreurs, la navigation de code, le débogage, la gestion de versions, l'intégration avec Git, et beaucoup d'autres. Il est également extensible à l'aide d'une grande variété d'extensions développées par la communauté, permettant aux développeurs de personnaliser l'éditeur selon leurs besoins.[6]

### 2.2 MySql

---

**Définition :** MySQL est un serveur de bases de données relationnelles Open Source.

Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table. Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble. Les tables sont reliées par des relations définies, qui rendent possible la combinaison de données entre plusieurs tables durant une requête. Le SQL dans "MySQL" signifie "Structured Query Language" : le langage standard pour les traitements de bases de données.[7]

### 2.3 PHP 8 :

---

**Définition :** Le PHP est l'un des langages de programmation les plus faciles à apprendre.

PHP 8 est la dernière version du langage. L'une de ses principales caractéristiques est qu'il a une évolutivité améliorée, ce qui signifie qu'il sera désormais plus facile pour les développeurs de créer des applications plus puissantes avec PHP 8. Il est également livré avec d'autres

fonctionnalités notables telles que de nouvelles abstractions, qui rendent l'outil plus efficace et plus sûr. [8]

## 2.4 Apache Server :

---

**Définition :** Apache est un logiciel de serveur web gratuit et open-source qui alimente environ 46% des sites web à travers le monde. Le nom officiel est Serveur Apache HTTP et il est maintenu et développé par Apache Software Foundation. Il permet aux propriétaires de sites web de servir du contenu sur le web – d'où le nom « serveur web » -. C'est l'un des serveurs web les plus anciens et les plus fiables avec une première version sortie il y a plus de 20 ans, en 1995.

Quand quelqu'un souhaite visiter un site web, il saisit un nom de domaine dans la barre d'adresse de son navigateur. Puis le serveur web fournit les fichiers demandés en agissant comme un livreur virtuel. [9]

## 2.5. JavaScript :

---

**Définition :** JavaScript est un langage de programmation principalement utilisé sur Internet, en complément de HTML et CSS. Il utilise des scripts pour créer du contenu dynamique. Il complète ainsi les deux autres langages de base du Web et peut stocker des valeurs, faire des opérations ou encore exécuter du code selon certains événements. C'est un langage orienté prototype, c'est-à-dire semblable à un langage orienté objet, mais sans classe.[10]

## 2.6. AJAX:

---

**Définition :** Asynchronous Javascript And Xml (AJAX) : il désigne un nouveau type de conception de pages Web permettant l'actualisation de certaines données d'une page sans procéder au rechargement total de cette page. Cette méthode de conception repose sur la combinaison de technologies déjà existantes : HTML/CSS, Javascript/DOM, XML et les requêtes HTTP. [11]

## 2.7 JQuery :

---

**Définition :** jQuery est une bibliothèque JavaScript gratuite, libre et multiplateforme. Compatible avec l'ensemble des navigateurs Web (Internet Explorer, Safari, Chrome, Firefox, etc.), elle a été conçue et développée en 2006 pour faciliter l'écriture de scripts. Il s'agit du framework JavaScript le plus connu et le plus utilisé. Il permet d'agir sur les codes HTML, CSS, JavaScript et AJAX et s'exécute essentiellement côté client. [12]

## 2.8 HTML :

---

**Définition :** Le HTML ou Hypertext Mark-up Language consiste en un langage informatique universel. Il a été créé en 1989 par Tim Berners Lee, un informaticien. Il se base sur le SGML (Standard Generalized Markup Language), un langage universel qui utilise de

nombreuses balises. Aujourd'hui, le langage HTML en est à sa cinquième version, le HTML 5. Il fait partie des trois principales inventions du World Wide Web avec le protocole HTTP ou les URL.[13]

## 2.9 Css :

---

**Définition :** CSS est l'abréviation de Cascading Style Sheets qui signifie feuilles de style en cascade. Le mot cascade rappelle ici que les styles peuvent être classés selon différents degrés d'importance. CSS permet donc de contrôler de manière précise comment un site web est présenté.[14]

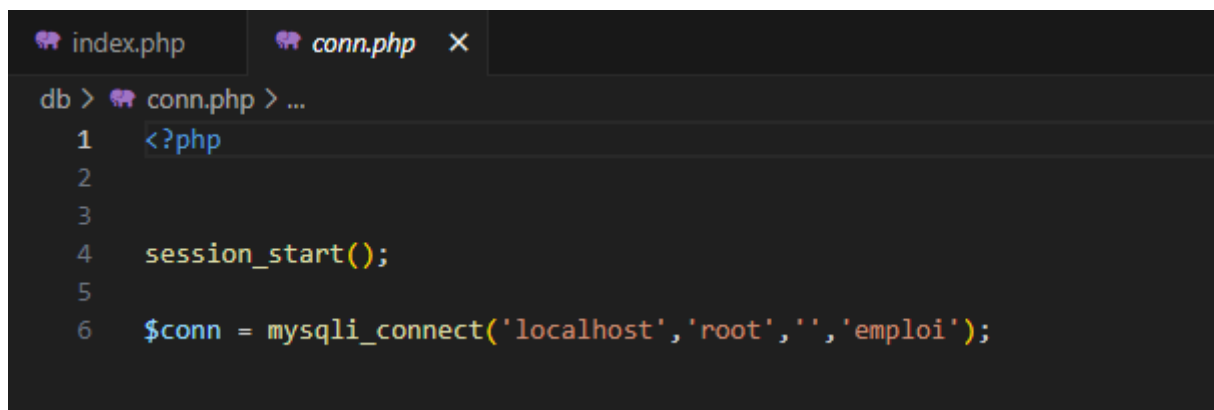
## 2.10 Bootstrap:

---

**Définition :** Bootstrap est un ensemble d'outils visant à accélérer le développement d'un site internet ou d'une application. Il cible particulièrement la création de l'interface et le design des sites web. Grâce à une collection de codes HTML et CSS, il permet de mettre en place des formulaires, des boutons, divers outils de navigations ou tout éléments interactifs qui vous permettront d'obtenir un site web attractif et dynamique.[15]

## 3. Implémentation de l'app web :

### 3.1 Code de l'application :



```
index.php  conn.php  X
db > conn.php > ...
1  <?php
2
3
4  session_start();
5
6  $conn = mysqli_connect('localhost','root','','emploi');
```

Figure 7 : Capture écran du code connexion avec la BDD et exécution des requêtes

### 3.2 Le modèle logique de données :

---

le modèle logique des données consiste à décrire la structure de données utilisée sans faire référence à un langage de programmation .Notre modèle logique est le suivant :

- **admin** (id ,email, password);
- **entreprise** ( id ,name , address , type, email , password , role );
- **offres**( id , nom\_du\_travail, salaire , localisation, start, end, description , email);

- **orders**( id, email , id\_offer, status, nom\_du\_travail , salaire , localisation , start , end , description , email entreprise , cv , date\_ent );
- **users** ( id, name , email, password , adresse , phone , competences , sexe , experience , cv, niveau , service national );

### 3.3 La base de données :

#### La structure des tables de la base de données :

La base de données de notre application doit en principe contenir 5 tables :

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
<input type="checkbox"/> admin		1	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> entreprise		1	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> offres		0	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> orders		3	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> users		0	InnoDB	utf8_general_ci	32,0 kio	-
<b>5 tables</b>	<b>Somme</b>	<b>5</b>	<b>InnoDB</b>	<b>utf8_general_ci</b>	<b>96,0 kio</b>	<b>0 o</b>

☐ Tout cocher
 Avec la sélection : ▼

**Table 2 : la base de données d'application web**

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
1	id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	
2	email	varchar(50)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			
3	password	varchar(50)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			

☐ Tout cocher
 Avec la sélection : Après password ▼

Action	Nom de l'index	Type	Unique	Compressé	Colonne	Cardinalité	Interclassement	Null	Commentaire
	PRIMARY	BTREE	Oui	Non	id	0	A	Non	

**Table 3 : la table d'admin**

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
1	id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	
2	name	text	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			
3	address	text	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			
4	type	varchar(50)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			
5	email	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			
6	password	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			

☐ Tout cocher
 Avec la sélection : Après password ▼

**Table 4 : La table de l'entreprise**

Sever : 127.0.0.1 » Base de données : emploi » Table : offres

Parcourir Structure SQL Rechercher Insérer Exporter Importer Privileges Operations Suivi Déclencheurs

Structure de table Vue relationnelle

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	2 nom_du_travail	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	3 salaire	int(11)			Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	4 localisation	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	5 start	varchar(50)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	6 end	varchar(50)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	7 description	text	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	8 email	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus

Tout cocher Avec la sélection : Parcourir Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial Texte entier Ajouter à la liste centrale

Supprimer de la liste centrale de colonnes

**Table 5: la table de l'offres**

Sever : 127.0.0.1 » Base de données : emploi » Table : orders

Parcourir Structure SQL Rechercher Insérer Exporter Importer Privileges Operations Suivi Déclencheurs

Structure de table Vue relationnelle

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	2 email	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	3 id_offer	int(11)			Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	4 status	int(11)			Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	5 nom_du_travail	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	6 salaire	int(11)			Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	7 localisation	varchar(1001)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	8 start	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	9 end	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	10 description	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	11 email_entreprise	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	12 cv	text	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	13 date_ent	varchar(255)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus

Tout cocher Avec la sélection : Parcourir Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial Texte entier Ajouter à la liste centrale

**Table 6: la table de l'ordres**

Sever : 127.0.0.1 » Base de données : emploi » Table : users

Parcourir Structure SQL Rechercher Insérer Exporter Importer Privileges Operations Suivi Déclencheurs

Structure de table Vue relationnelle

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	2 name	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	3 email	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	4 password	varchar(100)	utf8_general_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	5 adresse	varchar(100)	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	6 phone	varchar(100)	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	7 competences	text	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	8 sexe	varchar(50)	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	9 experience	text	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	10 cv	text	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	11 niveau	varchar(100)	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus
<input type="checkbox"/>	12 service_national	varchar(100)	utf8_general_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Plus

**Table 7 : la table de ( users )**



#### 4. Présentation de l'application :

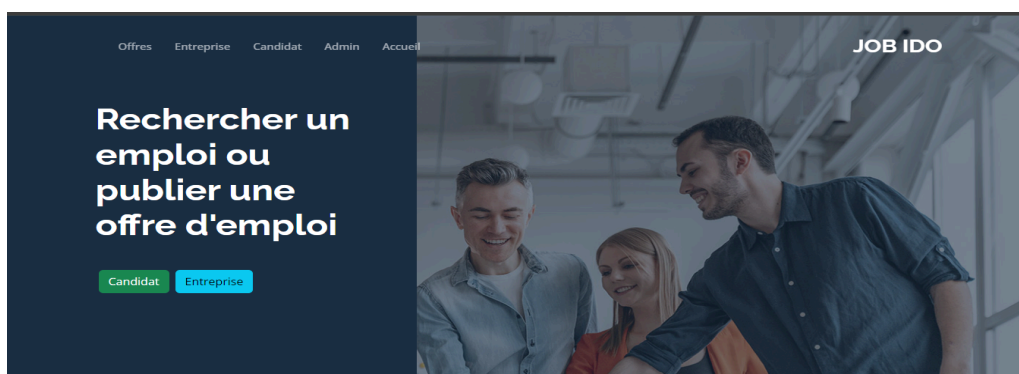


Figure 8 : Page d'accueil JOB IDO



Figure 9 : Page de connexion pour candidat

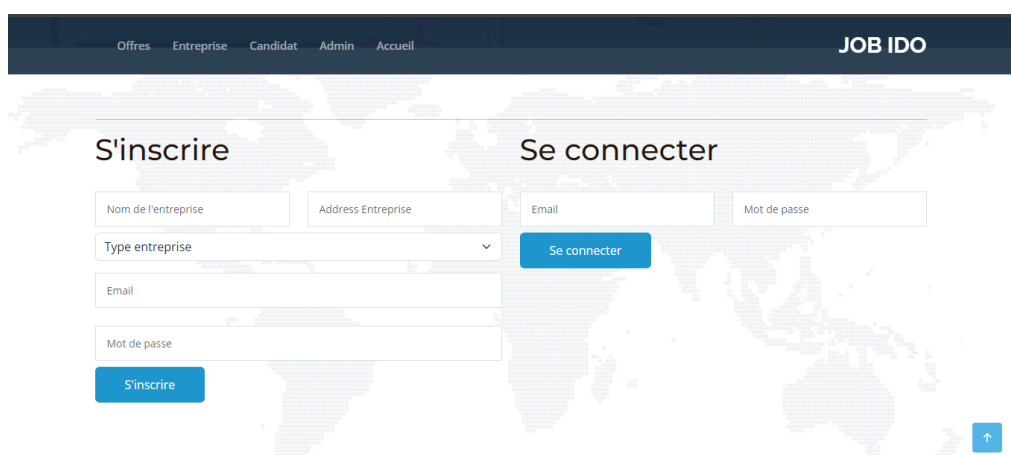
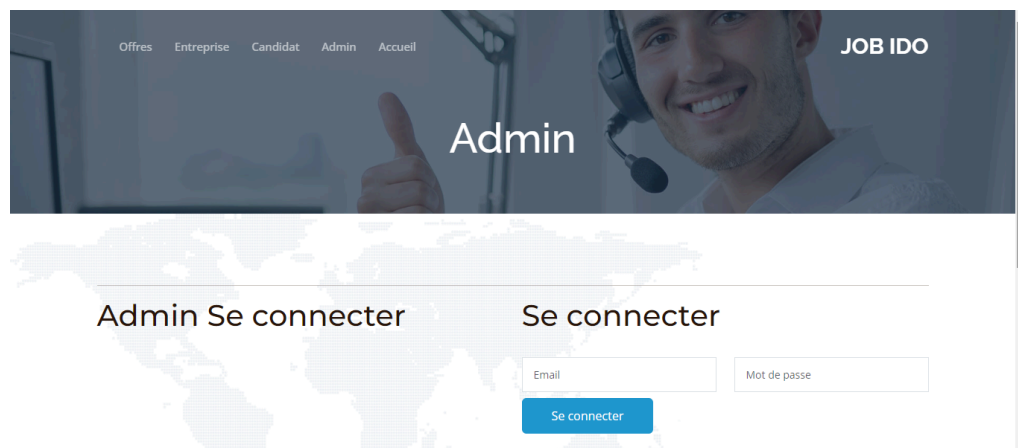


Figure 10 : Page de connexion pour entreprise



**Figure 11 : Page de connexion pour admin**

## **5. Conclusion:**

Dans ce chapitre, nous avons défini les langages de programmation et les frameworks à utiliser, mis en place des captures de la base de données et des captures sur le site pour notre projet.

# Conclusion et perspectives

---

Ce projet nous a offert l'opportunité de nous familiariser avec les outils de développement que nous avons utilisés. Nous avons commencé par étudier des plateformes similaires pour comprendre les besoins des utilisateurs, puis nous avons conçu le site en déterminant son contenu et en choisissant les outils technologiques appropriés. Ensuite, nous avons développé le site en créant la base de données, en activant les fonctionnalités principales, en concevant l'interface utilisateur et en effectuant des tests pour garantir la performance, la sécurité et la facilité d'utilisation.

Nous avons mis en place des fonctionnalités essentielles telles que l'inscription, la recherche d'emploi et la soumission de candidatures pour offrir une expérience utilisateur optimale. Chez Job Ido, nous mettons l'accent sur une interface conviviale et intuitive, ainsi que sur la protection de la vie privée et la sécurité des données de nos utilisateurs. Nous restons toujours informés des dernières tendances et technologies émergentes dans le domaine de l'emploi en ligne.

En conclusion, ce projet nous a permis d'acquérir une expérience précieuse dans la conception et le développement de sites web orientés utilisateur. Nous espérons qu'il servira de référence pour les futurs projets dans ce domaine.

# Références

---

- [1]<https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Application-Web.html>
- [2][https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/Common\\_questions/Web\\_mechanics/What\\_is\\_a\\_web\\_server](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/Common_questions/Web_mechanics/What_is_a_web_server)
- [3]<https://www.data-bird.co/blog/base-de-donnees>
- [4]<https://www.ionos.fr/digitalguide/sites-internet/developpement-web/uml-un-langage-de-modelisation-pour-la-programmation-orientee-objet/>
- [5]<https://laurent-audibert.developpez.com/Cours-UML/?page=introduction-modelisation-objet>
- [6] <https://bility.fr/definition-visual-studio-code/>
- [7]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-mysql-4640/>
- [8]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/programmation-php-19920/>
- [9]<https://www.hostinger.fr/tutoriels/quest-ce-quapache-serveur-web-apache>
- [10]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-javascript-509/>
- [11]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/tech-ajax-3998/>
- [12]<https://www.journauldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203587-jquery-definition/>
- [13]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-html-480/>
- [14]<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-css-4050/>
- [15]<https://www.futura-sciences.com/conso/bons-plans/guides-tech-formation-bootstrap-5-87-reduction-grace-ce-bon-plan-1210/>

# Résumé

Le site "Job IDO" est une plateforme qui vise à connecter les chercheurs d'emploi avec les entreprises à la recherche de talents. Conçu pour offrir une expérience de recrutement transparente et efficace, il propose des fonctionnalités intuitives et une interface utilisateur facile à utiliser. Grâce à "Job IDO", les utilisateurs peuvent explorer une grande variété d'offres d'emploi, postuler directement en ligne et suivre l'avancement de leurs candidatures. La plateforme aspire à créer un marché du travail dynamique et inclusif qui répond aux besoins du monde professionnel actuel.

**Mots clés** [bootstrap, visual code, recrutement, candidat, emploi, entreprise, ...]

موقع "Job Ido" هو منصة تهدف إلى ربط الباحثين عن فرص عمل مع الشركات التي تبحث عن المواهب. صُمم الموقع لتوفير تجربة توظيف شفافّة وفعالة، من خلال ميزات بديهية واجهة مستخدم سهلة الاستخدام. يتيح "Job Ido" للمستخدمين استكشاف العديد من عروض العمل، التقديم لها مباشرة عبر الإنترنت، ومتابعة تقدم طلباتهم. تسعى المنصة إلى إنشاء سوق عمل ديناميكي وشامل يلبي احتياجات السوق المهني الحديث.