

La conception et la réalisation d'une plateforme e-learning

Réalisé par:

ES SANHAJI El houcine

Encadré par:

Mr.OUAARAB Aziz

Mr.M'KHANTAR Younes

A.U : 2018-2019



PLAN

I- Introduction

II-Cahier des charges

III-Analyse et conception

VI-Outils et environnements utilisés

V-Simulation de l'application

IV-Conclusion

I-Introduction

KBM Consulting est une société de services et de conseil spécialisée en Business Intelligence (BI) et en développement d'applications spécifiques.

II-Cahier des charges

- 1- Objectif du projet
- 2-Règles de gestion

II-Cahier des charges

1- Objectif du projet

- Facilite la recherche des formations aux utilisateurs.
- Assure une bon organisation et une bon présentation des formations pour le formateur et les étudiants.
- Faciliter l'accès aux étudiants d'inscrire à des formations.
- Faciliter la discussion entre l'étudiant et le formateur.
- Présentation de l'offre et des programmes de formation.
- Permet les formateur de gérer ses formation et ses postes publier.

II-Cahier des charges

2- Règles de gestion

UTILISATEUR :

- Authentification et inscription.
- L'envoi des messages.
- Visualisation des informations sur le site.
- Consultation des formations et des postes et des événements.
- Inscrire à newsletter.

FORMATEUR :

- La création et la modification de son profil.
- Publication et modification d'une formation ou d'un postes.
- La présentation du programme d'une formation
- Activer ou désactiver un postes.
- Gere les commentaires.

ETUDIANT:

- Inscrire à des formations.
- Commentait à une formation ou un postes.
- Il peut évaluer une formation.
- Ajouter, consulter et supprimer une favorite.
- Pauser des questions à propos d'une formation.
- Consulter les faqs d'une formation.

ADMINSTRATEUR:

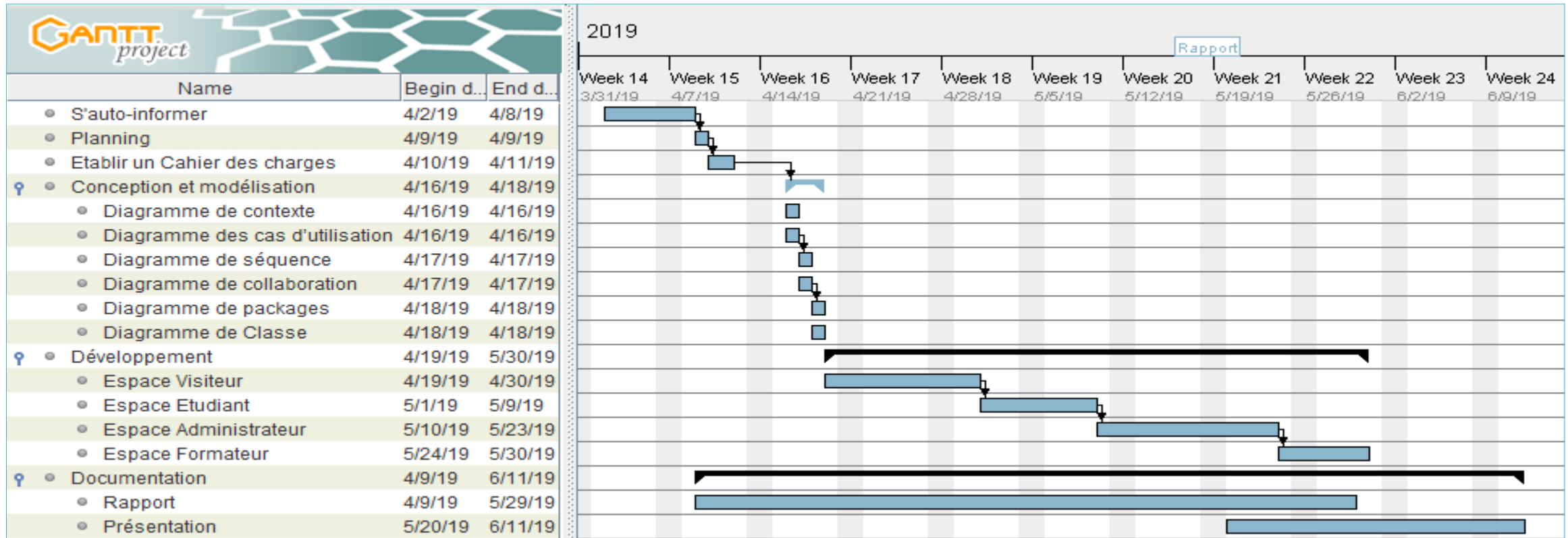
- La gestion des formations, des sessions, des postes et des utilisateur.
- La gestion des rôle des utilisateur.
- Modifier le profil.
- La gestion des événements et des galeries.

III. Analyse et conception

- 1- Diagramme de GANTT
- 2- Diagramme de cas d'utilisation
- 3- Diagramme de séquence
- 4- Diagramme de classe

III- Analyse et conception

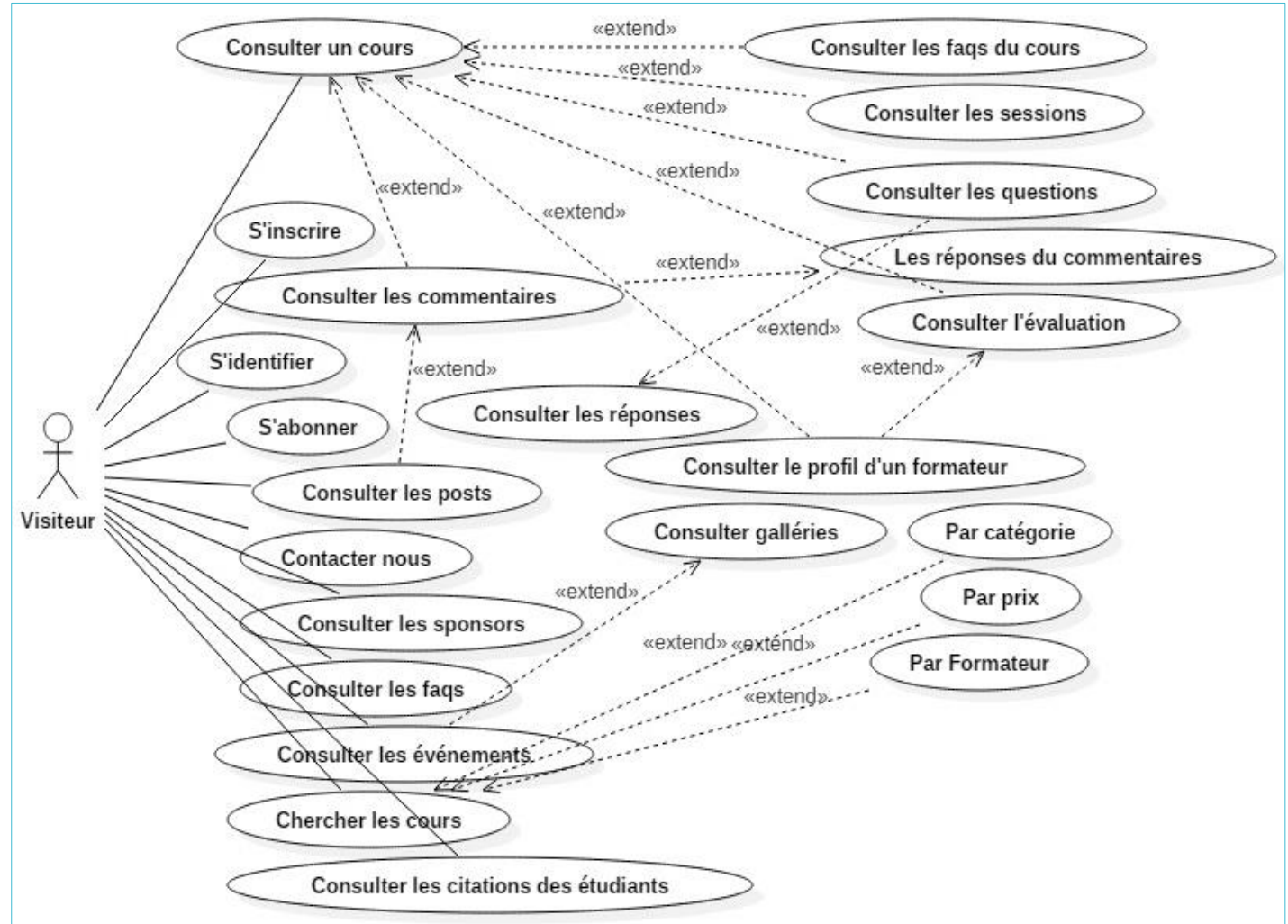
1- Diagramme GANTT:



III- Analyse et conception

2- Diagramme de cas d'utilisation :

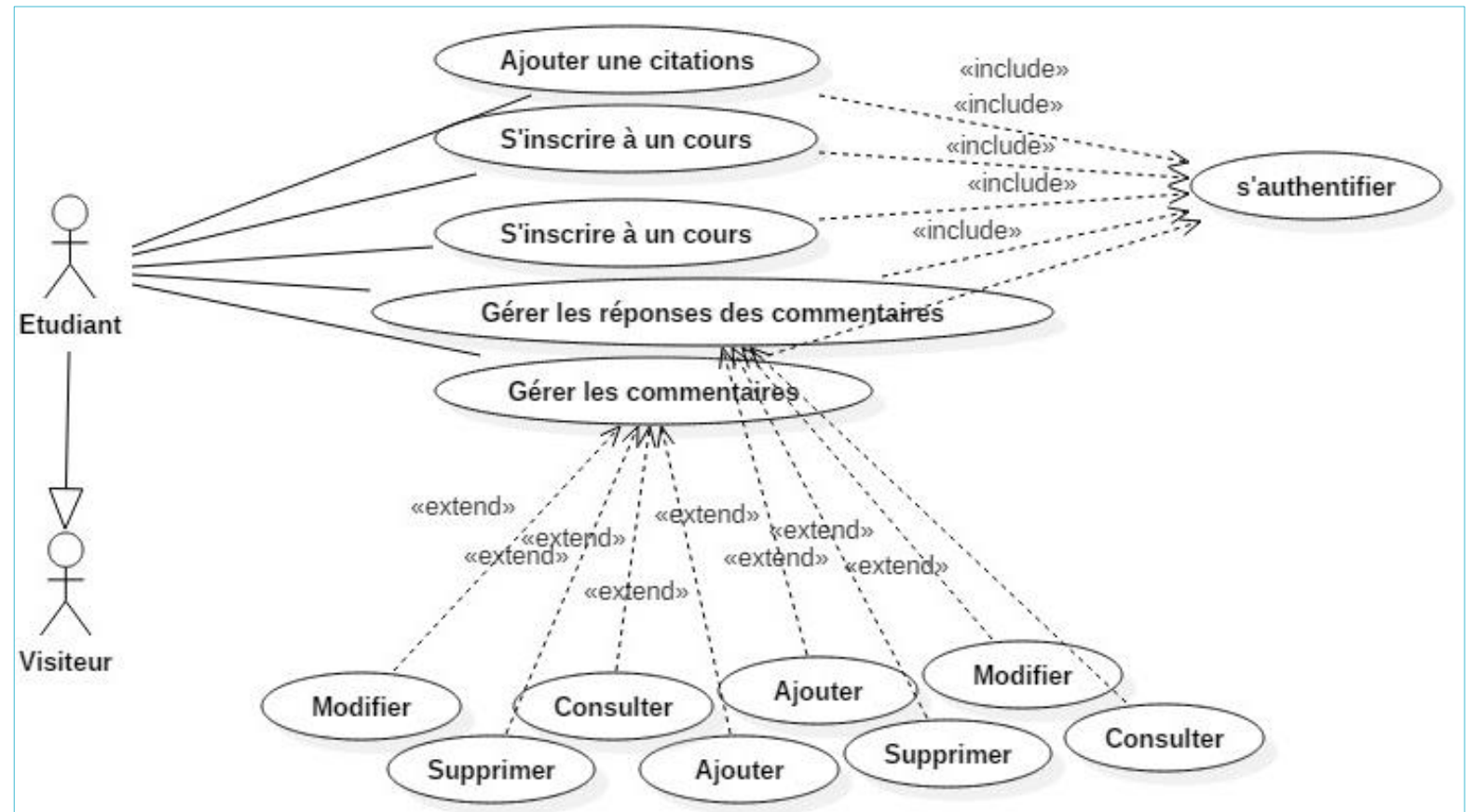
➔ Partie visiteur :



III- Analyse et conception

2- Diagramme de cas d'utilisation :

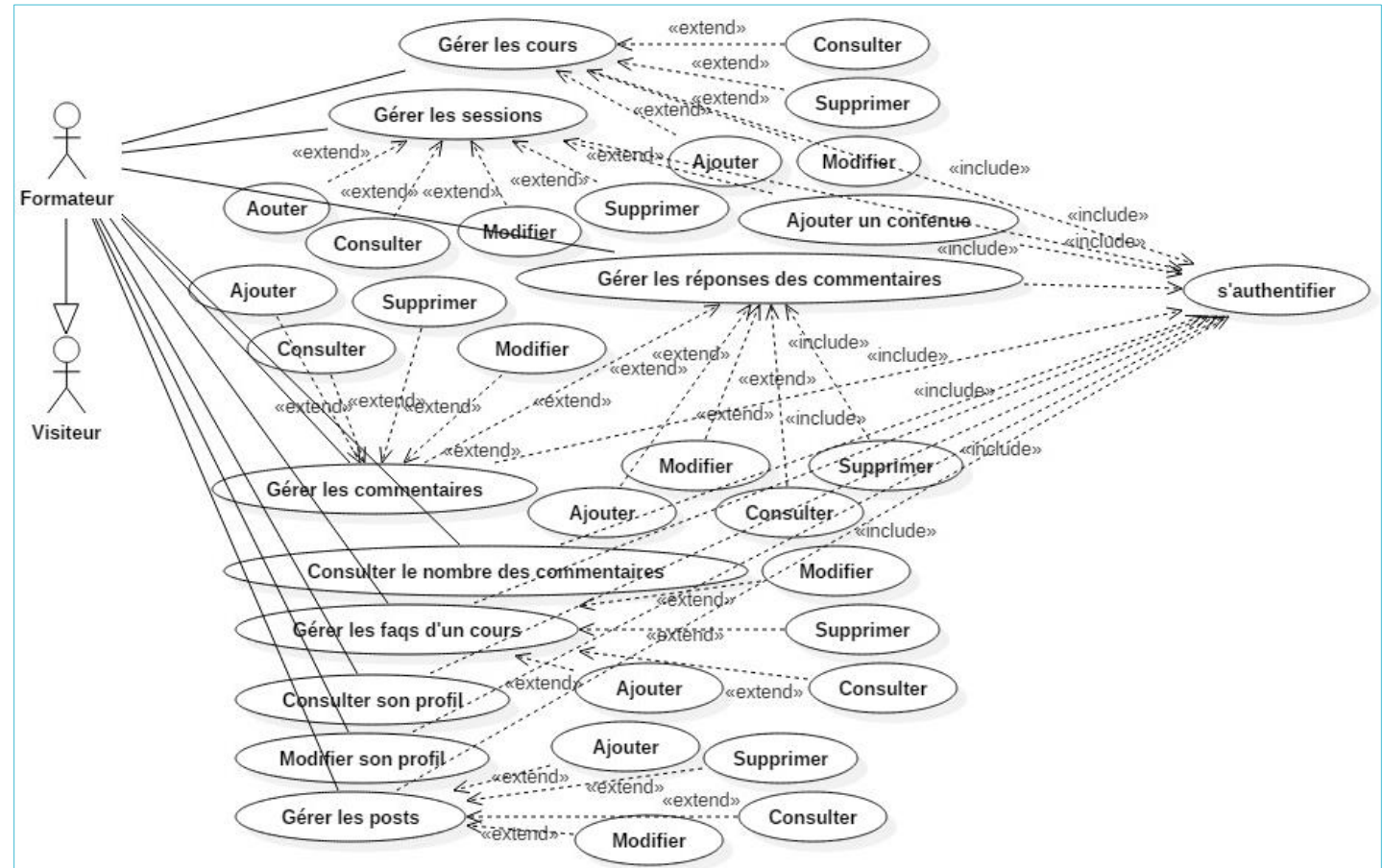
➔ Partie étudiant :



III- Analyse et conception

2- Diagramme de cas d'utilisation :

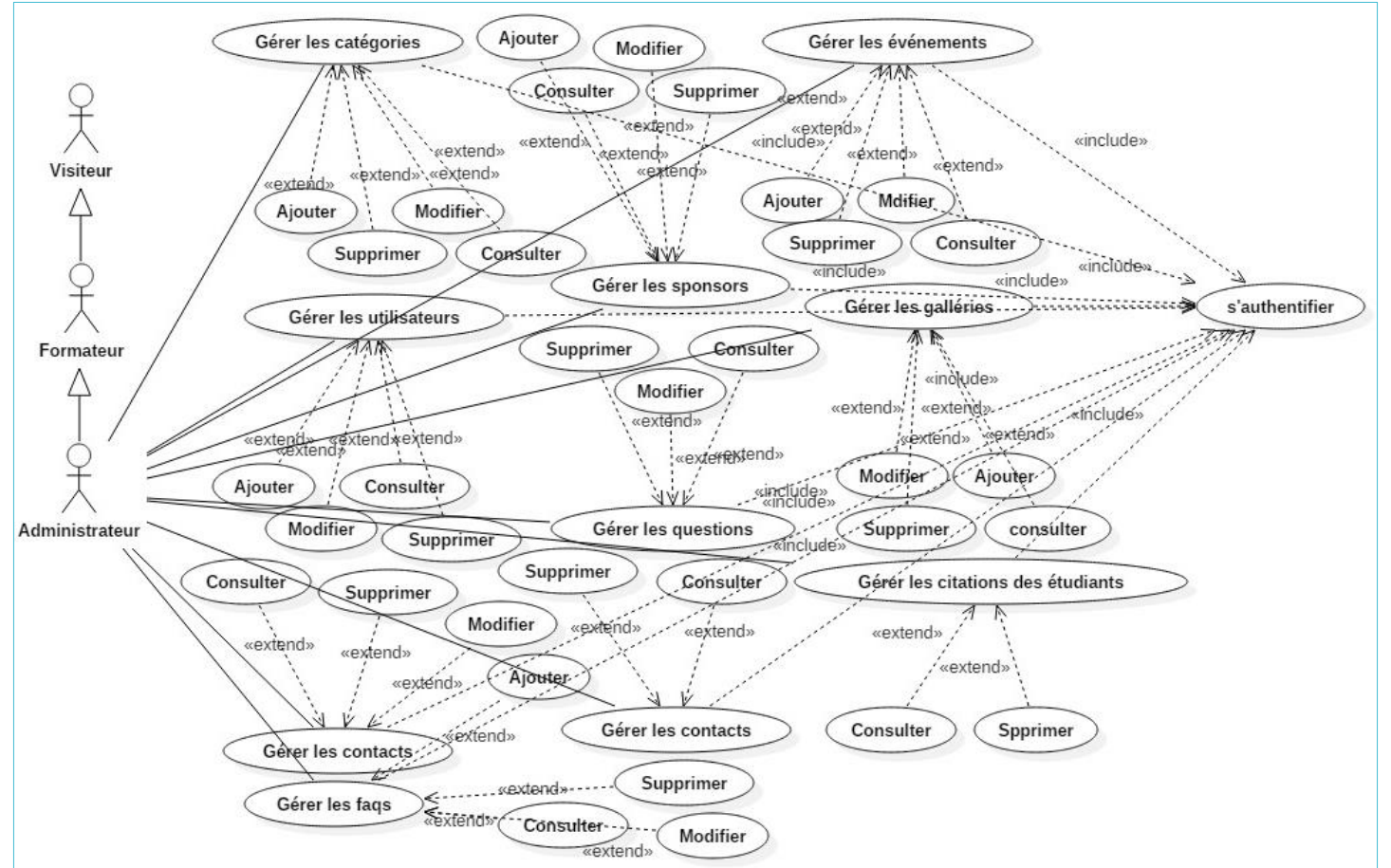
➔ Partie formateur :



III- Analyse et conception

2- Diagramme de cas d'utilisation :

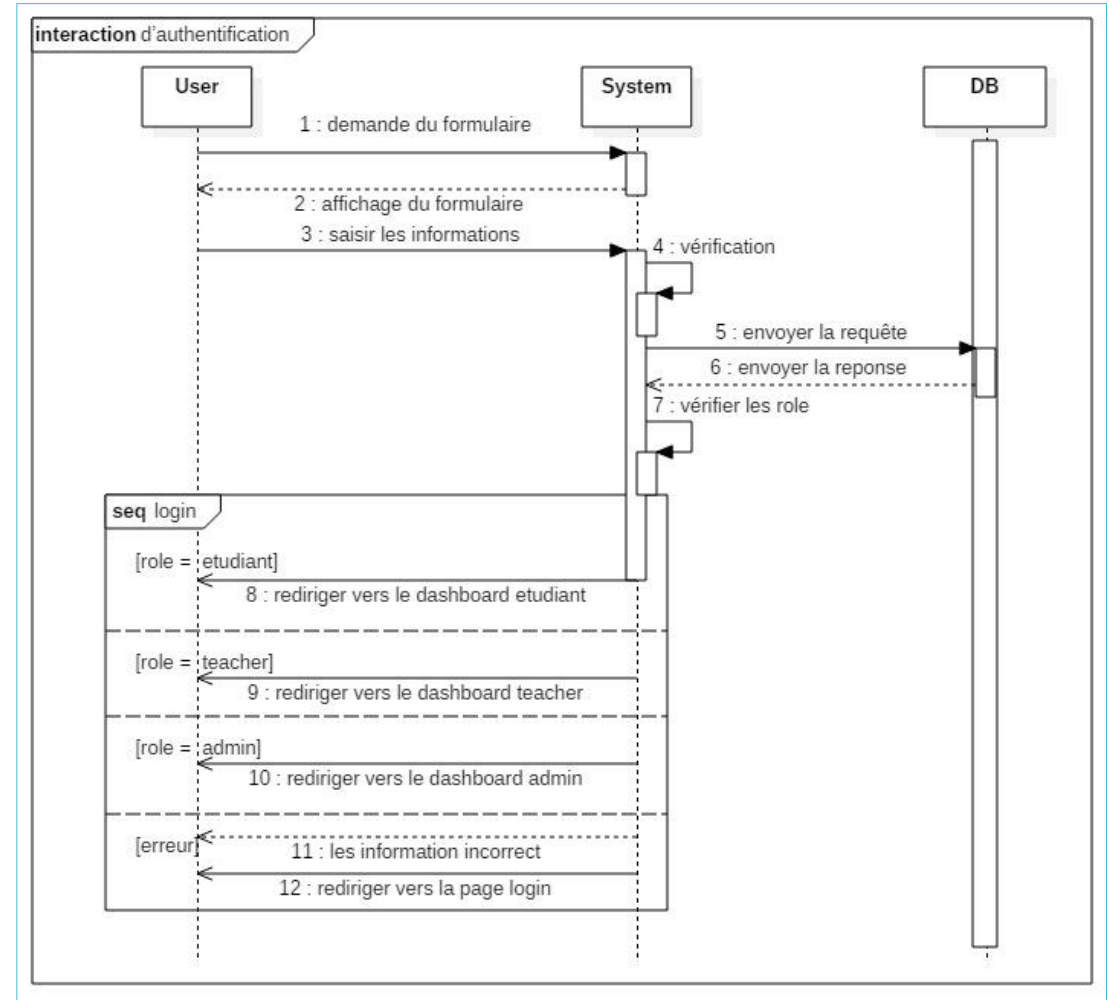
➔ Partie admin :



III- Analyse et conception

3- Diagramme de séquence :

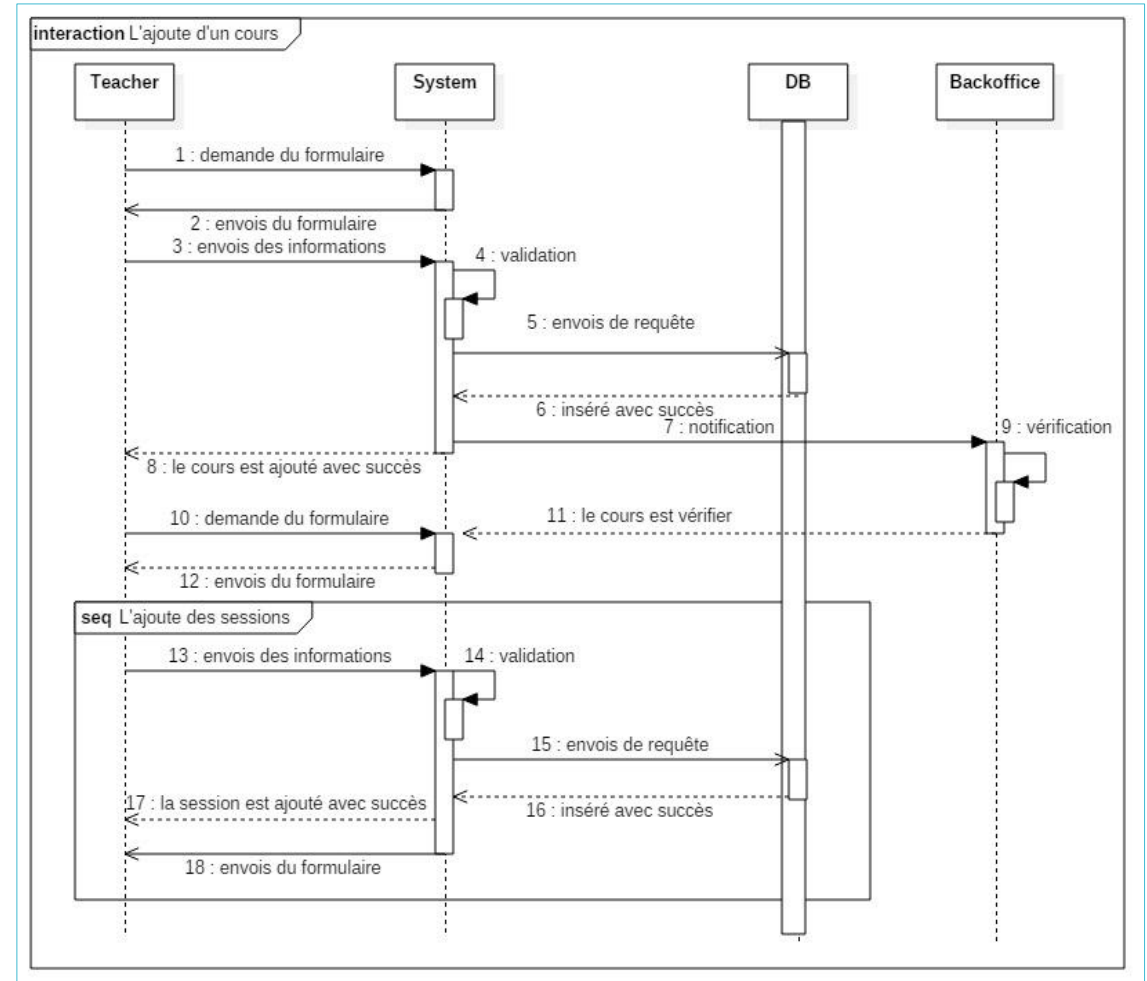
➔ Authentification d'utilisateur:



III- Analyse et conception

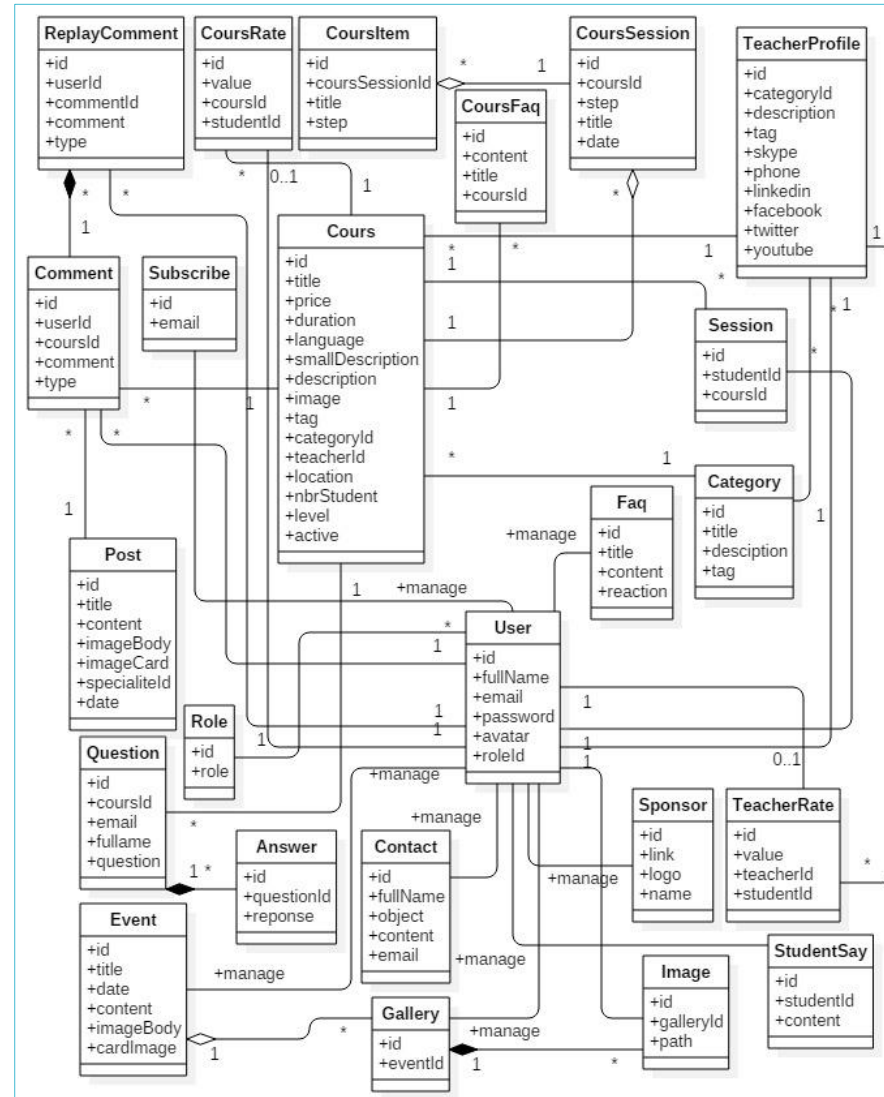
3- Diagramme de séquence :

➔ L'ajout d'une formation :



III- Analyse et conception

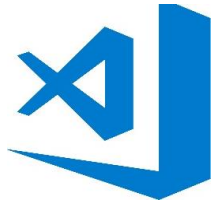
4- Diagramme de classe:



IV- Outils et environnements utilisés

- 1- Les outils utilisés
- 2-Base de données
- 3-Les langages utilisés

1- Les outils utilisés



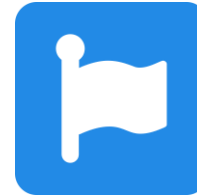
Editeur : Visual Studio Code



Logiciel : GanttProject



Logiciel : StarUML



Font & Icon : Font Awesome



Serveur : Laragon



Logiciel : Composer



Logiciel : HeidiSQL



Logiciel : Git

2- Base de données

Base de données MYSQL

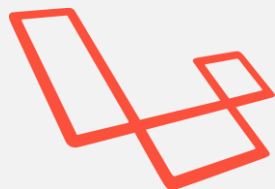
Est un système de gestion de base de données qui permet d'entreposer des données de manière structurée permet d'accéder à l'information entre posée via un langage spécifique le SQL.

Il existe un outil libre et gratuit développé par la communauté des programmeurs libres: PHPMyAdmin qui permet l'administration aisée des bases de données MySQL avec PHP.



MySQL

3- Les langages utilisés



3- Les langages utilisés(suite)

PHP:

PHP (Personale Home Page Hyper Text Processor): est un langage interprété exécuté du côté serveur, il permet de produire des pages Web dynamiques, générées à la demande, via un serveur HTTP.

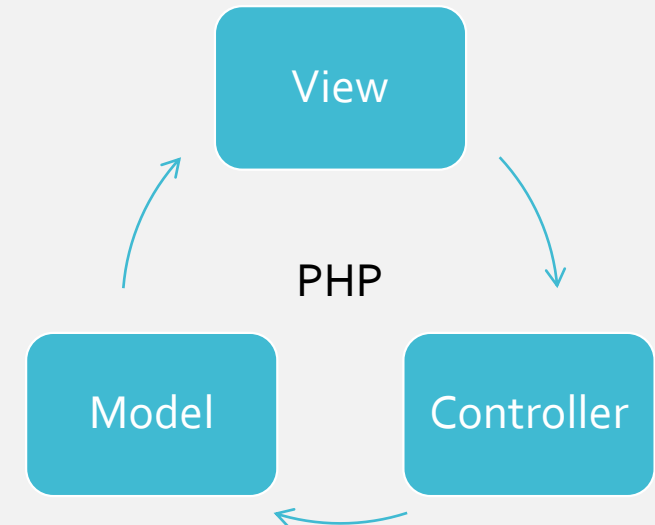
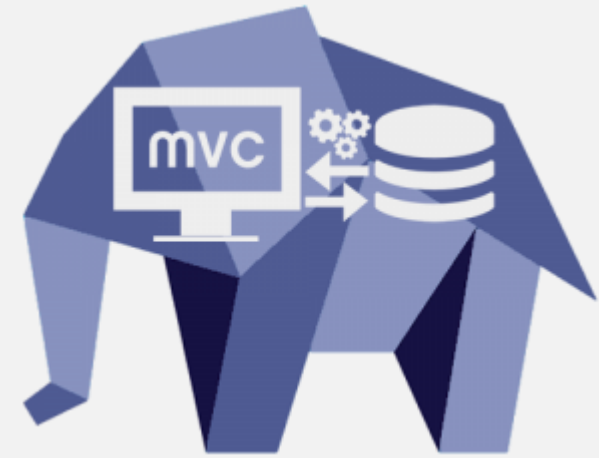
Architecture MVC:

Modèle-vue-contrôleur est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques très populaire pour les applications web. Le motif est composé de trois types de modules:

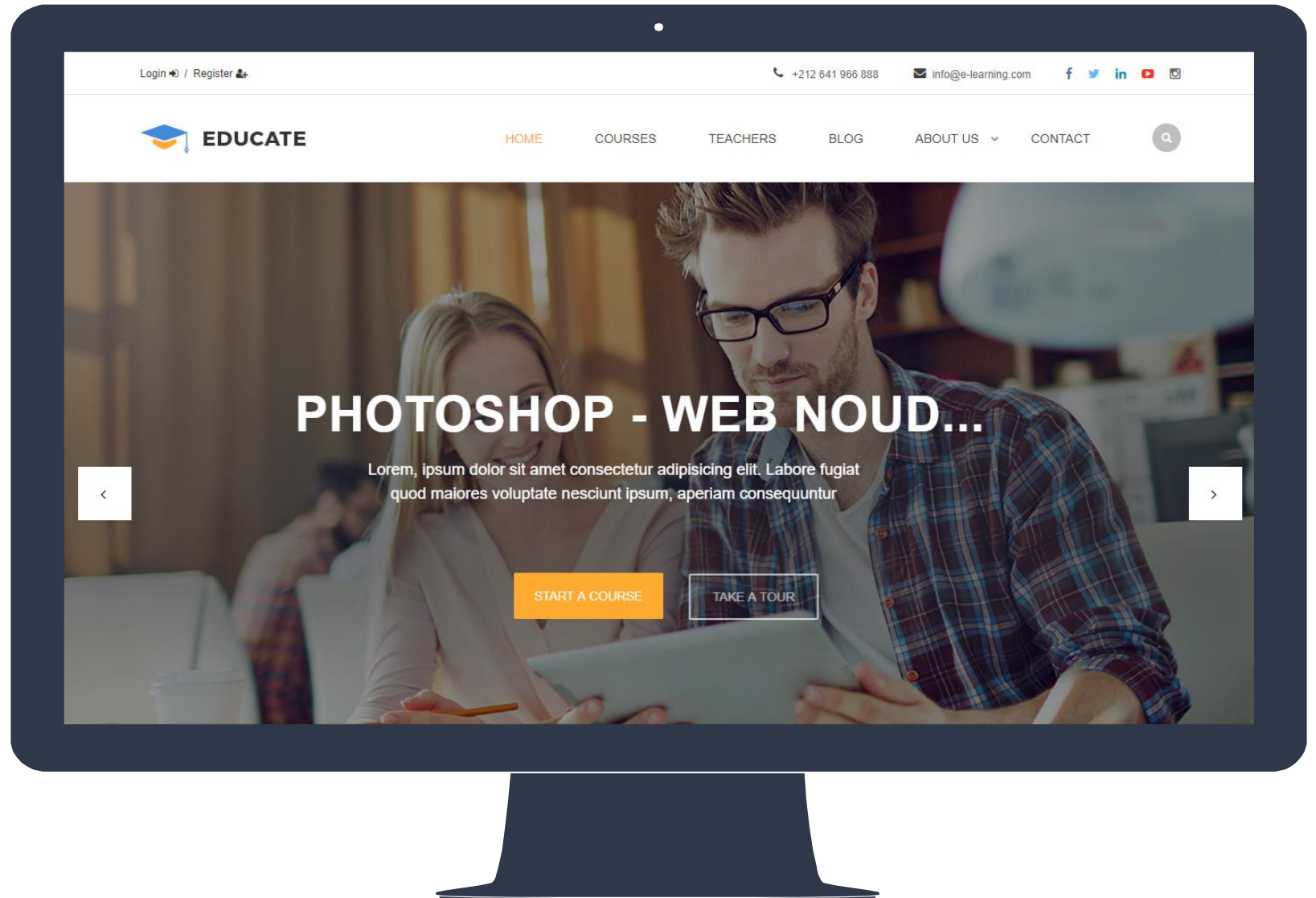
- Un modèle (Model) contient les données à afficher.

- Une vue (View) contient la présentation de l'interface graphique.

- Un contrôleur (Controller) contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.



V-Simulation de l'application



VI-Conclusion

- Les perspectives
 - Ajouter le module de paiement.
 - Terminer la partie étudiant.
 - Ajouter des thème.
 - Implémenter autre statistiques.

Merci pour votre attention