

RAPPORT DE PROJET –FIL ROUGE

PROJET PARTY MAKERS

Projet réalisé par

Cherqui Fadwa

Projet encadré par

Wakhidi Youssef



YouCode – Safi(Maroc)



Simplon

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier tout particulièrement et à témoigner toute mes reconnaissance aux personnes suivantes, pour leur dévouement et leur soutien dans la concrétisation de ce projet :

- M. YOUSSEF WAKHIDI, Formateur, pour ses conseils éclairés, sa patience, sa disponibilité et la confiance qu'il nous a accordée dès le début du projet et tout au long des neuf mois.
- L'équipe de YOUCODE et l'ensemble de son personnel pour leur coopération professionnelle tout au long de cette expérience, ainsi que pour avoir partagé avec nous leurs savoir-faire et de leur expérience professionnelle.

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION.....	6
II. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET	7
1. CONTEXTE	7
2. MOTIVATION	8
3. LES ENJEUX	8
4. OBJECTIFS ET CONTRAINTES	9
a. Les objectifs techniques.....	9
b. Les délais	9
III. GESTION DE PROJET	10
1. PLANIFICATION INDIVIDUELLE	10
2. LA PLANIFICATION DE PROJET ET LES OUTILS DE GESTION.....	11
a. Cahier des charges	11
b. Diagramme use case	12
c. Diagramme de classes	13
d. Diagramme Séquence	14
3. RÉPARTITION DES TÂCHES ET DES TECHNOLOGIES	14
a. Répartition des tâches	14
b. Répartition des technologies.....	14
IV. DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE.....	15
1. LA STRATÉGIE	15
a. La stratégie prévisionnelle.....	15
2. LES SOLUTIONS LOGICIELLES.....	16
a. Les technologies	16
CSS	16
HTML	16
JAVASCRIPT.....	16
PHP	16
TAILWIND	16
LARAVEL	16
UML.....	17
b. Leurs applications.....	18
V. BILAN DU PROJET	22
1. Objectifs atteints	22

2. Conclusion générale.....	23
VI. BIBLIOGRAPHIE.....	24

Table des figures

Figure 1 – Diagramme use case	12
Figure 2 - Diagramme de classes	13
Figure 3 – Diagramme Séquence	14
Figure 4 - Répartition Des Taches	14
Figure 5 - Répartition Des Technologies Back end	14
Figure 6 - Répartition Des Technologies Front end.....	14
Figure 7 - Exemple Code HTML.....	18
Figure 8 - Exemple Code CSS	18
Figure 9 – Exemple Code JS.....	19
Figure 10 -Architecture LARAVEL	20
Figure 11- Page Home	21
Figure 12- Affichage Des DJ Du Site	21
Figure 13- Page Des Evènements	22
Figure 14- Partie Des Evènements.....	23
Figure 15- Modèle De Billet	23
Figure 16- Page Création D'évènement.....	24
Figure 17- Profile	24
Figure 18- Publication DJ	25
Figure 19- Profile DJ	25
Figure 20- Partie Administration	26
Figure 21- Gestion De Profile	26

I. INTRODUCTION

Dans le cadre de notre première année en Développement Informatique à Youcode, nous avons la possibilité de travailler sur un projet fil rouge qui nous permettra de mettre en pratique nos connaissances et compétences professionnelles acquises jusqu'à présent. Le cahier des charges de ce projet consiste à concevoir et développer un site web en accord avec nos intérêts professionnels.

II. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET

1. CONTEXTE

Le projet de site web "Party Makers" est un projet de développement web réalisé dans le cadre d'un projet fil rouge proposé par notre formation en Développement Informatique à Youcode. L'objectif principal de ce projet était de concevoir et développer un site web qui permette à chaque utilisateur de créer sa propre "party" en y ajoutant sa touche personnelle, tout en offrant la possibilité aux autres de rejoindre des "partys" déjà créées.

Le site web se compose de plusieurs fonctionnalités, telles que la partie DJ, qui permet aux utilisateurs de suivre leur DJ préféré et de réagir à ses publications, ainsi que la possibilité pour le DJ de publier et de voir ses "partys". La partie d'administration, quant à elle, permet de gérer l'ensemble du site web, ainsi la partie sponsorship.

La réalisation de ce projet a nécessité l'utilisation de différentes technologies telles que HTML, CSS, JavaScript et PHP, ainsi que la méthodologie de modélisation UML pour la conception du site.

Dans ce rapport de projet, nous allons présenter le contexte du projet, les objectifs visés, les différentes fonctionnalités du site web, les technologies et méthodologies utilisées pour sa conception et son développement, ainsi que les différentes étapes de réalisation du projet. Nous allons également analyser les résultats obtenus et les difficultés rencontrées.

2. MOTIVATION

Je suis passionnée par la création et l'organisation d'événements, ainsi que par le développement web.

La création du projet "Party Makers" me permettra de combiner ces deux centres d'intérêt et de développer mes compétences en matière de conception et de développement de sites web.

Je suis particulièrement enthousiaste à l'idée de contribuer à la création d'une plateforme qui offre une expérience personnalisée aux utilisateurs et qui leur permet de partager leur bonheur avec d'autres.

3. LES ENJEUX

Les enjeux du projet "Party Makers" sont multiples et impactent différents aspects de la réalisation du site web.

Tout d'abord, l'enjeu majeur est de créer une plateforme conviviale et intuitive qui permette à chaque utilisateur de créer sa propre "party" de manière simple et efficace, tout en offrant une expérience utilisateur agréable et personnalisée.

Un autre enjeu important est de garantir la sécurité des données des utilisateurs et de protéger leur vie privée. Cela implique la mise en place de mesures de sécurité robustes et la conformité aux normes de protection des données.

4. OBJECTIFS ET CONTRAINTES

a. Les objectifs techniques

1. Concevoir une interface utilisateur conviviale et attrayante pour le site web.
2. Développer une base de données pour stocker les informations des utilisateurs, des événements et des sponsors.
3. Intégrer des fonctionnalités de création et de personnalisation de "partys" pour les utilisateurs.
4. Développer une partie DJ qui permet aux utilisateurs de suivre et d'interagir avec leur DJ préféré, ainsi que de publier et de voir leurs "partys".
5. Implémenter une partie d'administration qui permet de gérer l'ensemble du site web, y compris la gestion des événements, des utilisateurs et des sponsors.
6. Assurer la sécurité du site web en implémentant des protocoles de sécurité appropriés pour protéger les données des utilisateurs et empêcher les attaques malveillantes.
7. Utiliser les technologies web modernes telles que HTML5, CSS3, JavaScript et PHP pour assurer la compatibilité avec les navigateurs les plus récents.
8. Effectuer des tests rigoureux sur le site web pour assurer sa qualité et sa fonctionnalité, y compris des tests de compatibilité, de performance et de sécurité.

b. Les délais

Le projet débute le jeudi 19 janvier et s'achève le vendredi 14 avril.

III. GESTION DE PROJET

1. PLANIFICATION INDIVIDUELLE

- Analyse des besoins et des objectifs:

Définir les fonctionnalités principales du site web " Party Makers ".

Déterminer les objectifs techniques et fonctionnels à atteindre.

- Conception et prototypage:

Réaliser une maquette du site web en utilisant Figma.

Créer une version prototype interactive du site web pour valider la conception.

- Développement:

Mettre en place la structure HTML et CSS du site web.

Implémenter les fonctionnalités principales en utilisant le langage de programmation PHP.

Intégrer les librairies et les outils nécessaires pour le bon fonctionnement du site web.

- Tests et validation:

Effectuer des tests unitaires et d'intégration pour assurer la qualité du code.

Valider les fonctionnalités du site web pour s'assurer qu'elles répondent aux besoins et aux objectifs initiaux.

2. LA PLANIFICATION DE PROJET ET LES OUTILS DE GESTION

La planification de projet et la gestion efficace des tâches sont des éléments clés pour la réussite de tout projet. Que ce soit pour un projet individuel ou en équipe, il est essentiel d'avoir une planification claire et précise pour atteindre les objectifs fixés.

Dans cette section, nous allons aborder les outils de gestion de projet qui peuvent être utilisés pour faciliter la planification et la coordination des tâches. Nous allons également présenter un exemple de planification de projet pour le projet " Party Makers " afin d'illustrer l'importance de cette étape dans la réalisation d'un projet réussi.

a. Cahier des charges

Décrivant l'ensemble des conditions attachées à l'exécution du projet, le cahier des charges nous a permis dans un premier temps, de définir le contexte, les enjeux, les objectifs techniques ainsi que les livrables et les axes de développement envisagés. En organisant nos idées, nous avons ainsi pu vérifier la concordance et la faisabilité de notre projet.

b. Diagramme USE CASE

Le diagramme de cas d'utilisation Cas d'Utilisation (USE CASE) est un outil de modélisation visuelle qui permet de décrire les interactions entre les acteurs (utilisateurs ou systèmes externes) et un système informatique. Il est utilisé pour représenter les différentes fonctionnalités du système, les scénarios d'utilisation, les acteurs impliqués, ainsi que les relations entre ces éléments.

En bref, le diagramme de cas d'utilisation aide à comprendre les besoins des utilisateurs et à concevoir un système qui répond à ces besoins.

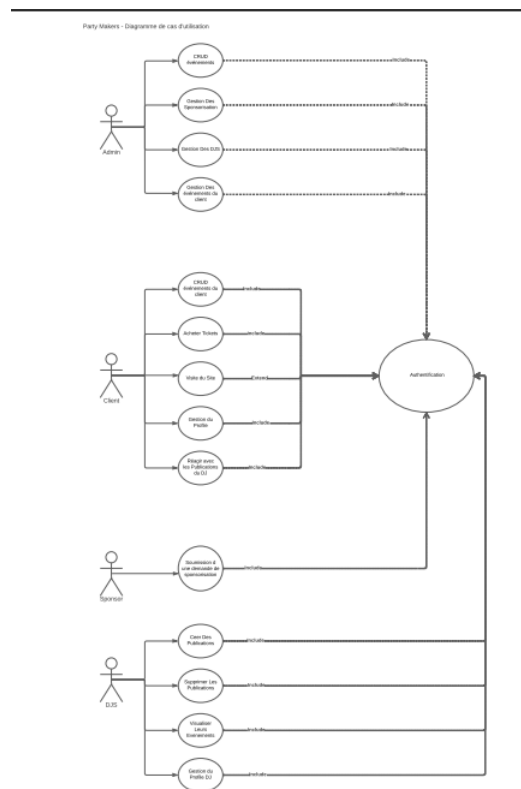


FIGURE 1 - DIAGRAMME USE CASE

c. Diagramme De Classes

Un diagramme de classes est un outil de modélisation visuelle qui permet de représenter les classes, les attributs, les méthodes et les relations entre les différentes classes d'un système informatique. Il est utilisé pour décrire la structure statique d'un système, en mettant l'accent sur les différentes entités qui le composent et les relations entre ces entités.

En bref, le diagramme de classes aide à comprendre la structure d'un système, les objets qui le composent, ainsi que les interactions entre ces objets. Il est largement utilisé dans la phase de conception orientée objet pour modéliser les classes d'un système et faciliter leur mise en œuvre.

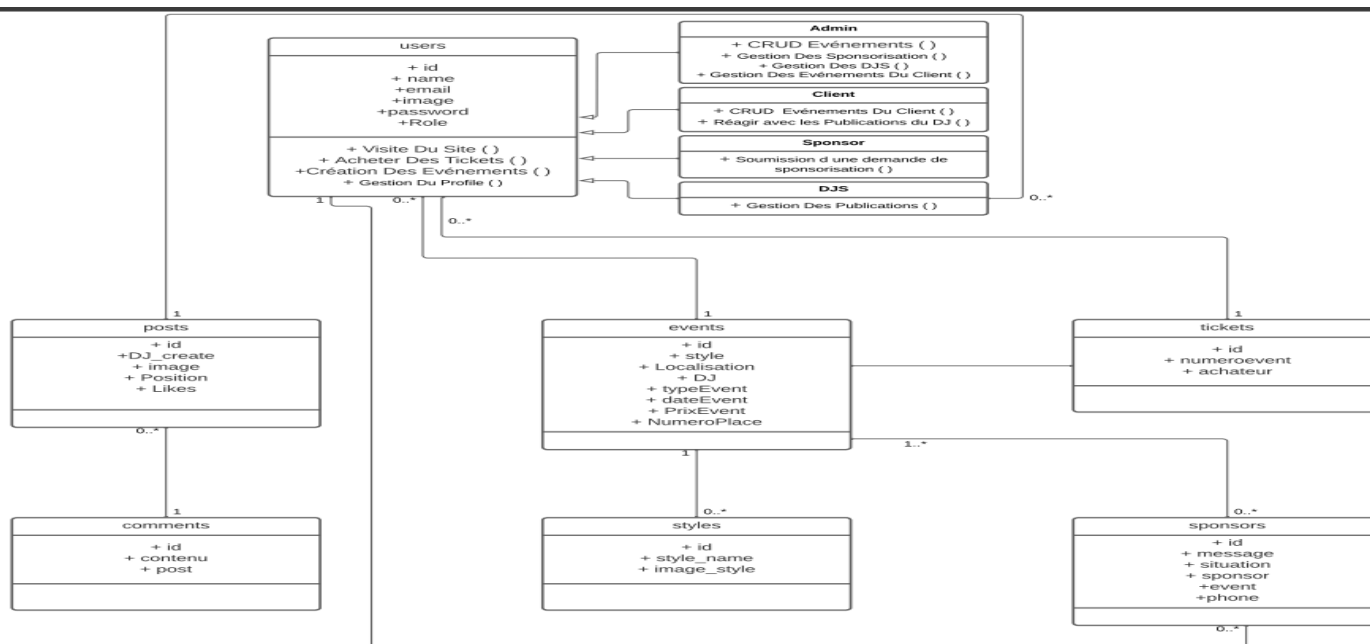


FIGURE 2 - DIAGRAMME CLASSES

d. Diagramme Séquence

Un diagramme de séquence est un outil de modélisation visuelle qui permet de représenter les interactions entre les différents objets d'un système informatique dans le temps. Il est utilisé pour décrire les scénarios d'exécution d'un système, en montrant les messages échangés entre les différents objets impliqués dans un scénario.

En bref, le diagramme de séquence permet de comprendre le comportement dynamique d'un système en montrant comment les différents objets communiquent entre eux pour accomplir une tâche donnée. Il est particulièrement utile pour modéliser les interactions entre les objets dans les systèmes orientés objet et pour faciliter la compréhension des processus métier et des flux de travail.

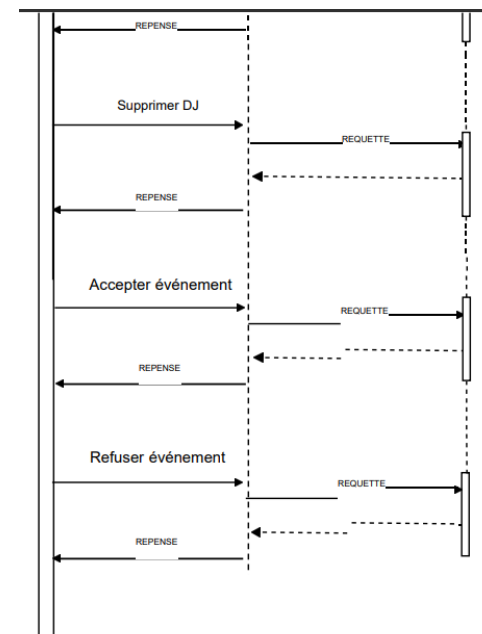
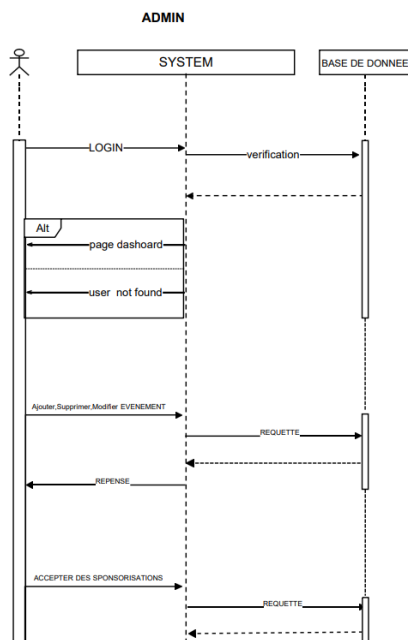


FIGURE 3 - DIAGRAMME
SEQUENCE
ADMIN

3. RÉPARTITION DES TÂCHES ET DES TECHNOLOGIES

a. Répartition des tâches

Le diagramme ci-dessous illustre la répartition du temps attribué à chacune des grandes étapes du projet. C'est une conclusion graphique résultant de notre gestion de projet, nous permettant d'identifier au premier coup d'œil les travaux chronophages et l'homogénéité entre les tâches.

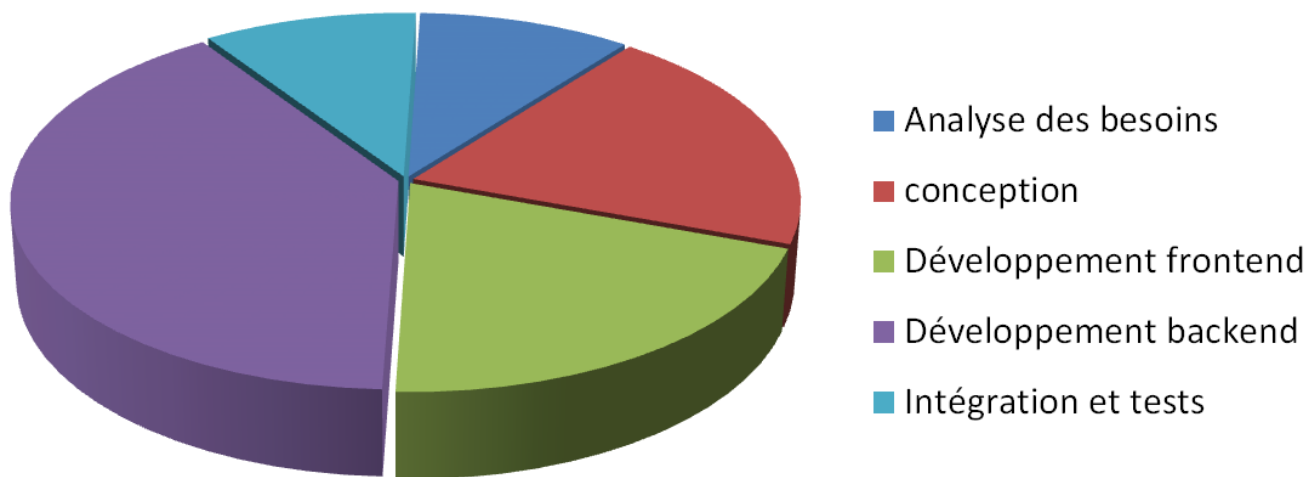


FIGURE 4 - REPARTITION DES TACHES

b. Répartition des technologies

Le diagramme ci-dessous est une visualisation des différentes

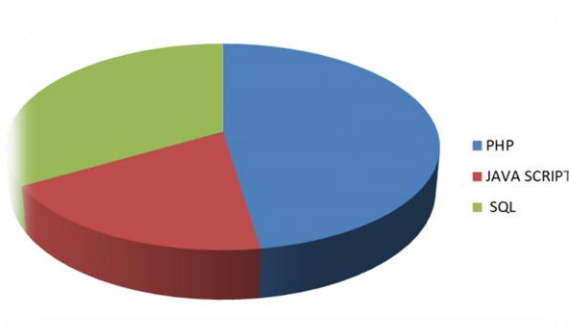


FIGURE 5 - REPARTITION DES TECHNOLOGIES
BACKEND

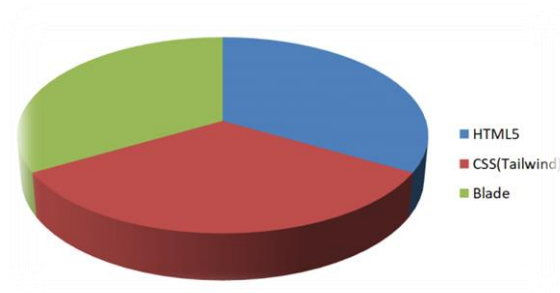


FIGURE 6 - REPARTITION DES TECHNOLOGIES
FRONTEND

IV. DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE

1. LA STRATÉGIE

a. La stratégie prévisionnelle

Le projet Makers Party étant de nature personnelle, j'ai entrepris de définir une stratégie prévisionnelle ainsi que les objectifs à atteindre en mettant l'accent sur l'utilisateur tout au long de ma réflexion. Dans cette optique, j'ai commencé par identifier le profil type de notre clientèle, à savoir une clientèle novice, et nous avons développé une solution intuitive et facile à utiliser.

2. LES SOLUTIONS LOGICIELLES

a. Les technologies

CSS

De l'anglais Cascading Style Sheets (les feuilles de style en cascade), le CSS constitue un langage informatique permettant d'ajouter des contraintes de mise en forme graphique dans des documents web, dont les normes sont établies par le World Wide Web Consortium (W3C).

HTML

L'Hypertext Markup Language, abrégé HTML, est un langage conçu pour représenter les pages web. Ce langage de balisage permet de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, etc.

JAVASCRIPT

JavaScript, abrégé JS, est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives.

PHP

Blade : est un moteur de templates léger et simple à utiliser pour PHP.

TAILWIND

Tailwind : est une bibliothèque de classes CSS prêtes à l'emploi, permettant de créer rapidement des interfaces utilisateur.

LARAVEL

Laravel : est un framework open-source de développement web écrit en PHP qui suit le modèle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) et simplifie la création d'applications web.

UML

(Unified Modeling Language) est un langage de modélisation visuel largement utilisé pour la conception et la documentation de logiciels orientés objet.

Il permet de représenter graphiquement différents aspects d'un système, tels que les classes, les objets, les relations entre eux, les cas d'utilisation, etc.

b. Demo applications

Site web

HTML : le HTML a été utilisé pour structurer sémantiquement et mettre en forme le contenu des pages web, comme les titres, les paragraphes, les images, les liens, etc.

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="{{ str_replace('_', '-', app()->getLocale()) }}">
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6     <meta name="csrf-token" content="{{ csrf_token() }}">
7
8     <title>PartyMakers</title>
9     <link rel="icon" href="{{ asset('build/assets/bg/logo.png') }}" />
10
11     <!-- Fonts -->
12     <link rel="preconnect" href="https://fonts.bunny.net">
13     <link href="https://fonts.bunny.net/css?family=figtree:400,500,600&display=swap" rel="stylesheet" />
14
15     <!-- Scripts -->
16     @vite(['resources/css/app.css', 'resources/js/app.js'])
17
18   </head>
19   <body class="font-sans antialiased">
20     <div class="min-h-screen bg-gray-100 dark:bg-gray-900">
21       @include('layouts.navigation')
22
23       <!-- Page Heading -->
24       @if (isset($header))
25         <header class="bg-white dark:bg-gray-800 shadow">
26           <div class="max-w-7xl mx-auto py-6 px-4 sm:px-6 lg:px-8">
27             {{ $header }}
28           </div>
29         </header>
30       @endif
31     </div>
32   </body>
33 </html>

```

FIGURE 7 – EXEMPLE CODE HTML

CSS : a été utilisé pour ajouter des contraintes de mise en forme graphique aux éléments HTML, tels que la couleur, la police, la taille, la mise en page, etc.

```

34 </head>
35 <body class="font-sans antialiased">
36   <div class="min-h-screen bg-gray-100 dark:bg-gray-900">
37     @include('layouts.navigation')
38
39     <!-- Page Heading -->
40     @if (isset($header))
41       <header class="bg-white dark:bg-gray-800 shadow">
42         <div class="max-w-7xl mx-auto py-6 px-4 sm:px-6 lg:px-8">
43           {{ $header }}
44         </div>
45       </header>
46     @endif
47   </div>
48 </body>
49 </html>

```

FIGURE 8 – EXEMPLE CODE CSS (TAILWIND)

JavaScript : le JavaScript a été utilisé pour rendre le site web interactif et dynamique, en ajoutant des fonctionnalités comme les effets visuels, les animations, etc.

```
<script>
const imagePreview = document.getElementById("image-preview");
const fileInput = document.getElementById("file-input");

imagePreview.addEventListener("click", function () {
  fileInput.click();
});

fileInput.addEventListener("input", function () {
  const file = fileInput.files[0];
  const reader = new FileReader();

  reader.onload = function (e) {
    imagePreview.src = e.target.result;
  };
  reader.readAsDataURL(file);
});
```

FIGURE 9 – EXEMPLE CODE JS

Blade : Blade a été utilisé comme moteur de templates pour générer des vues HTML dynamiques basées sur les données fournies par l'application Laravel.

Laravel : Laravel a été utilisé pour faciliter le développement de l'application web en fournissant des fonctionnalités de base, telles que la gestion des sessions, l'authentification des utilisateurs, la gestion des bases de données, etc.

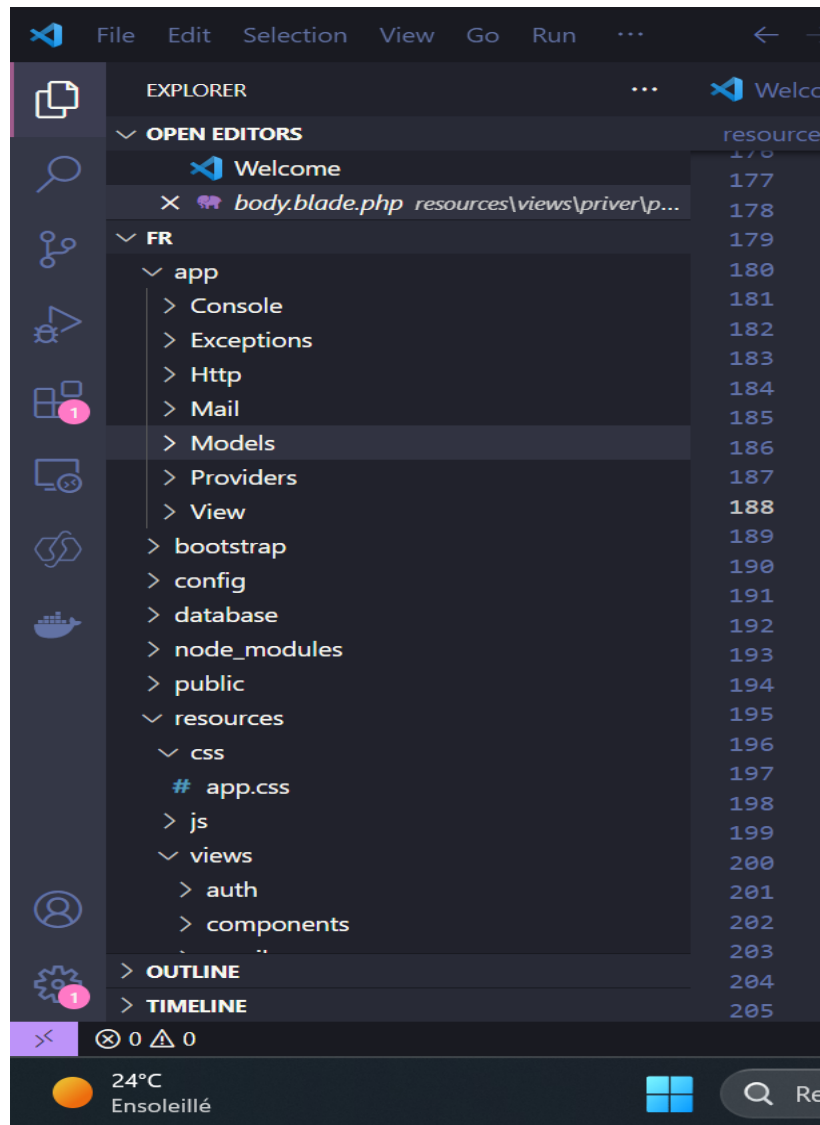


FIGURE 10 – ARCHITECTURE DE LARAVEL

c. Des Extraits Du Site

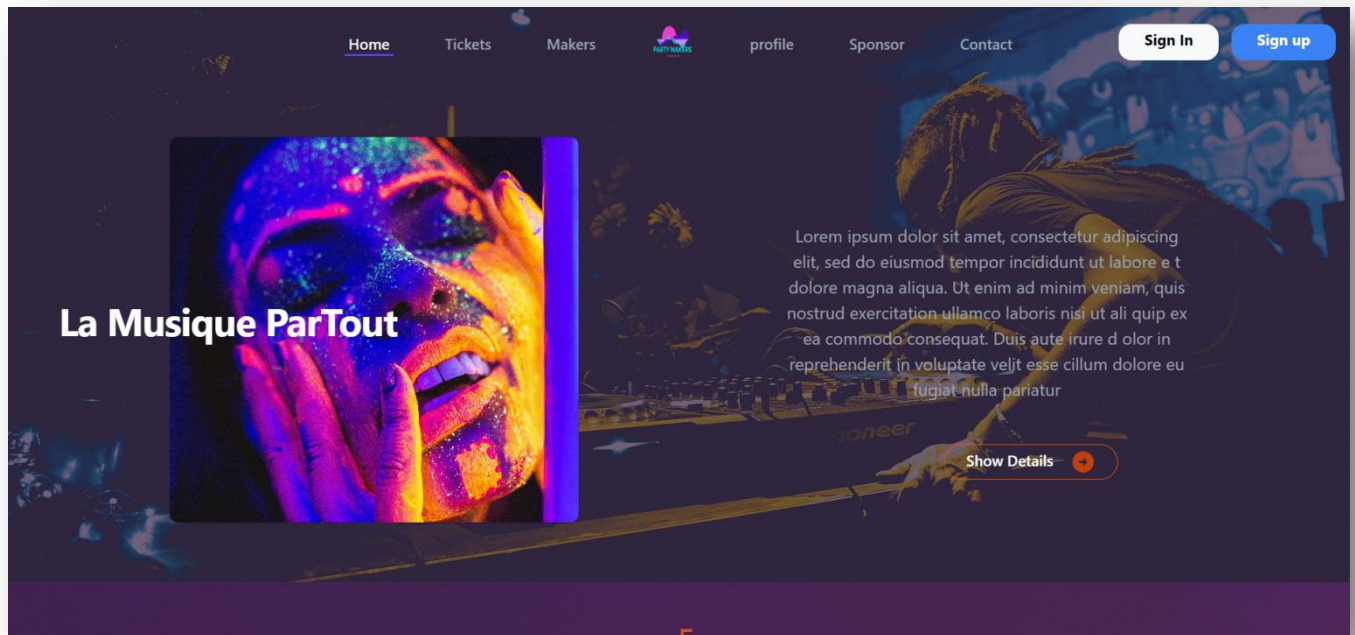


FIGURE 11 – PAGE HOME

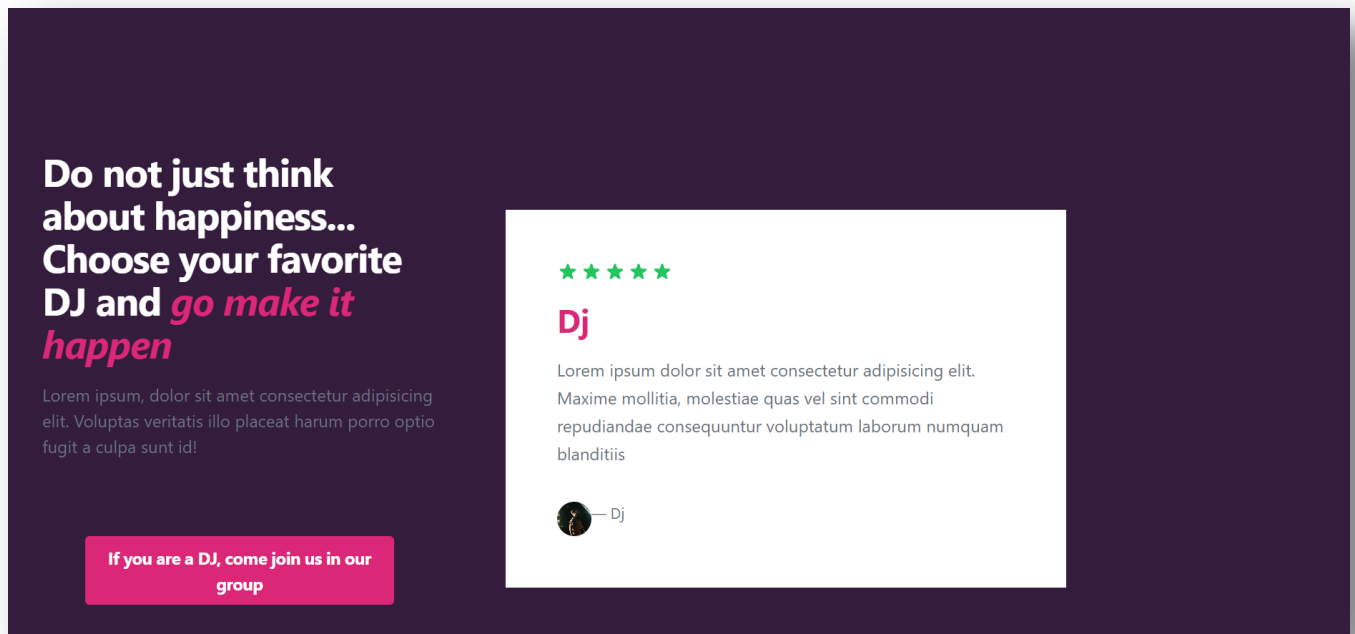


FIGURE 12 – AFICHAGE DES DJ DU SITE

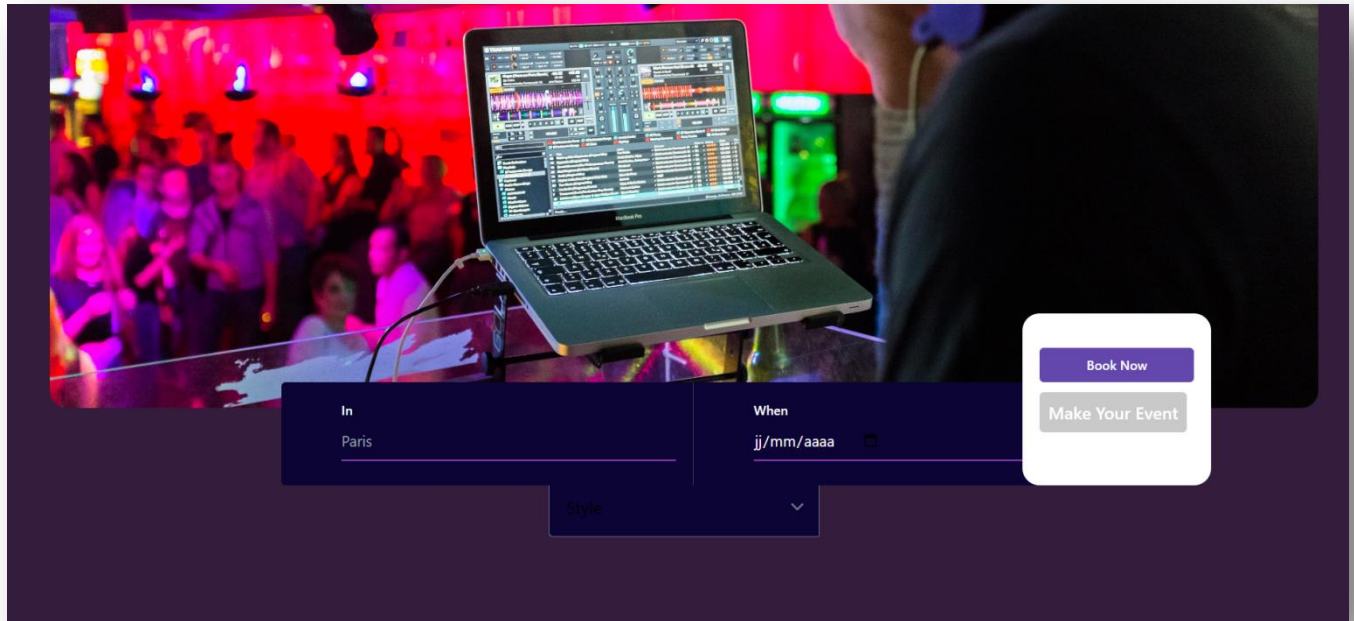


FIGURE 13 – PAGE DES EVENEMENTS

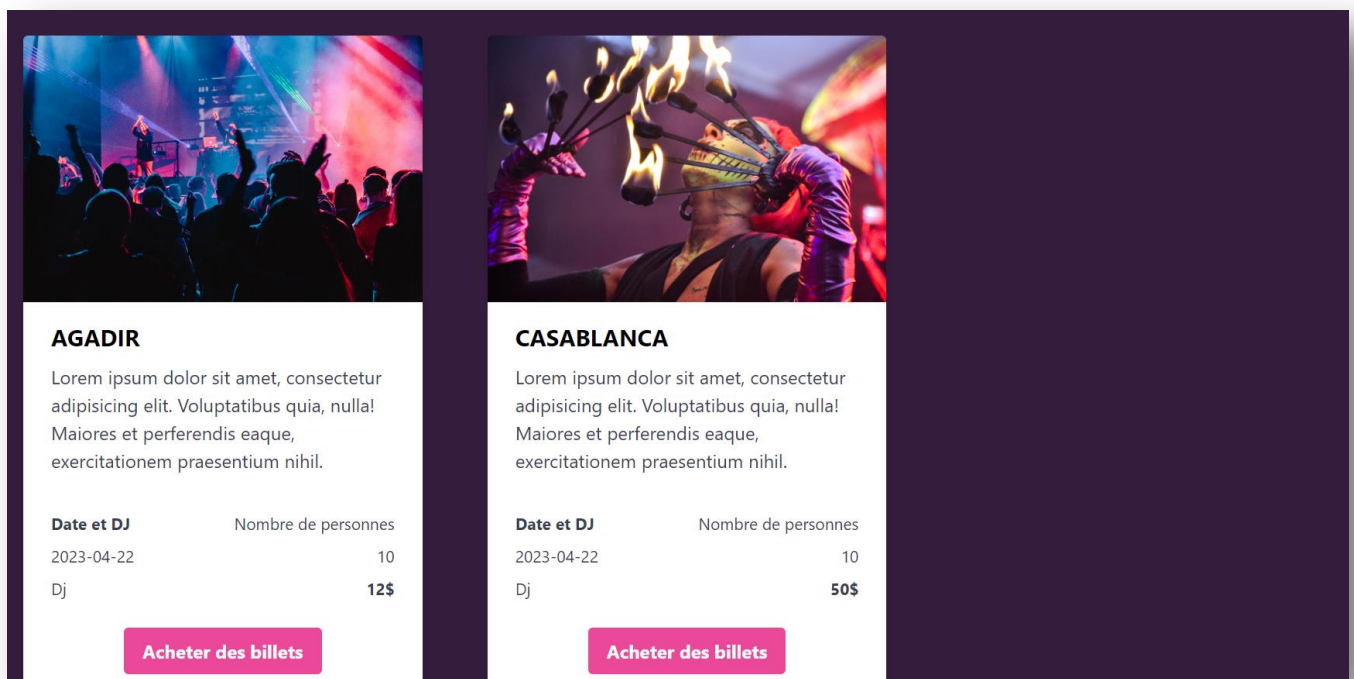


FIGURE 14 – PARTIE DES EVENEMENTS

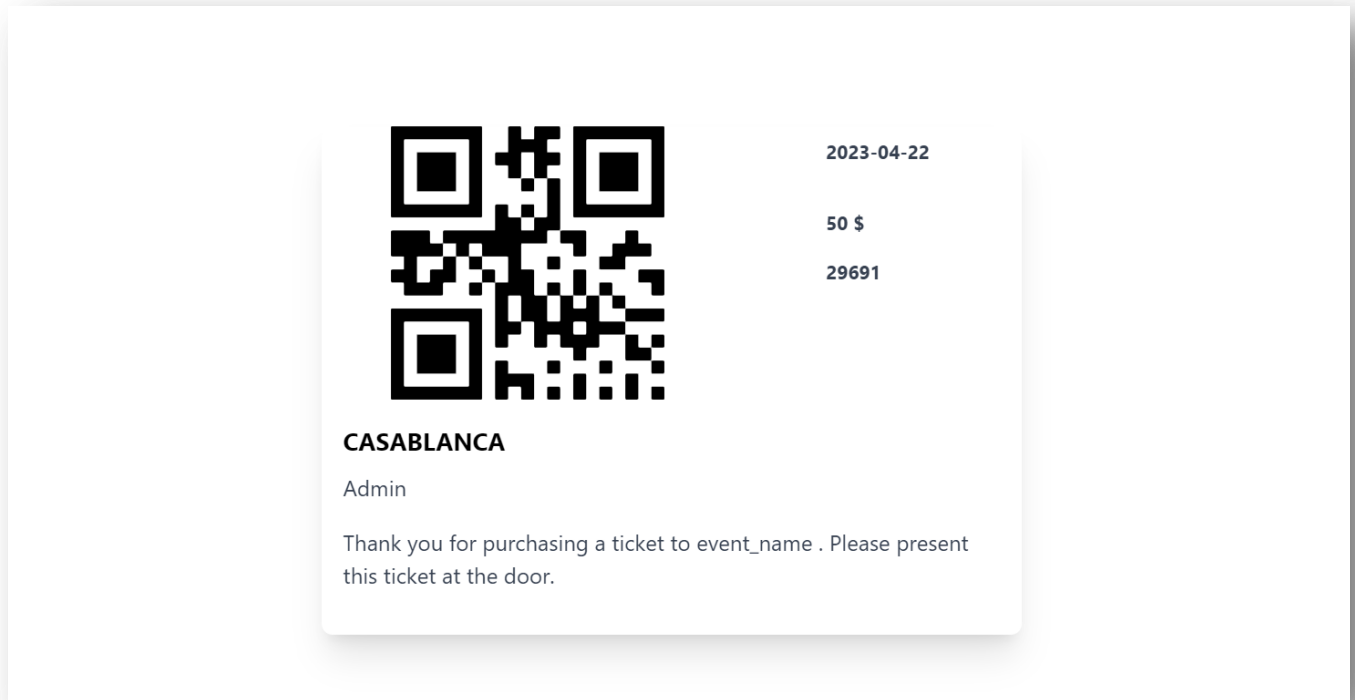


FIGURE 15 – MODELE DE BILLET AVEC UN QR CONTENANT NUMERO DE L'EVENEMENT ,QUI PEUT ETRE TELECHARGE SOUS FORME PDF

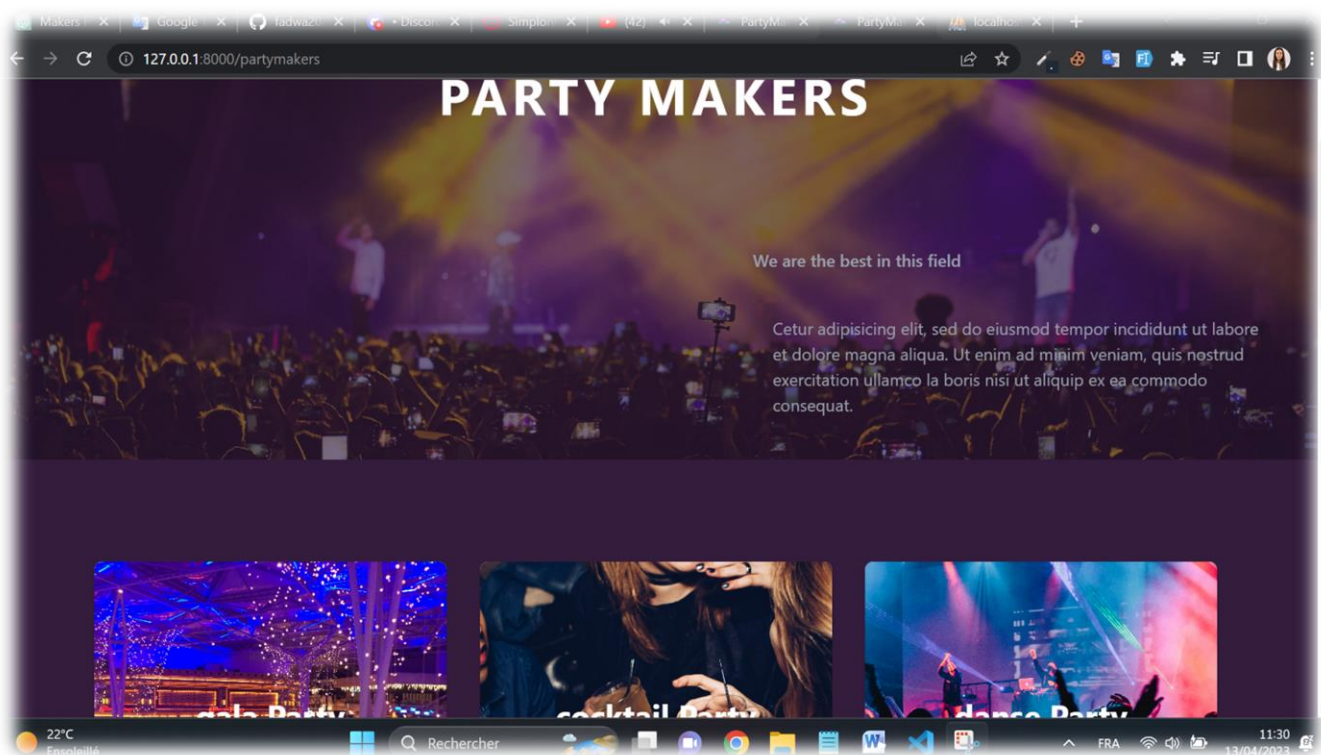


FIGURE 16 – PAGE DEDIEE A LA CREATION D'UN EVENEMENT

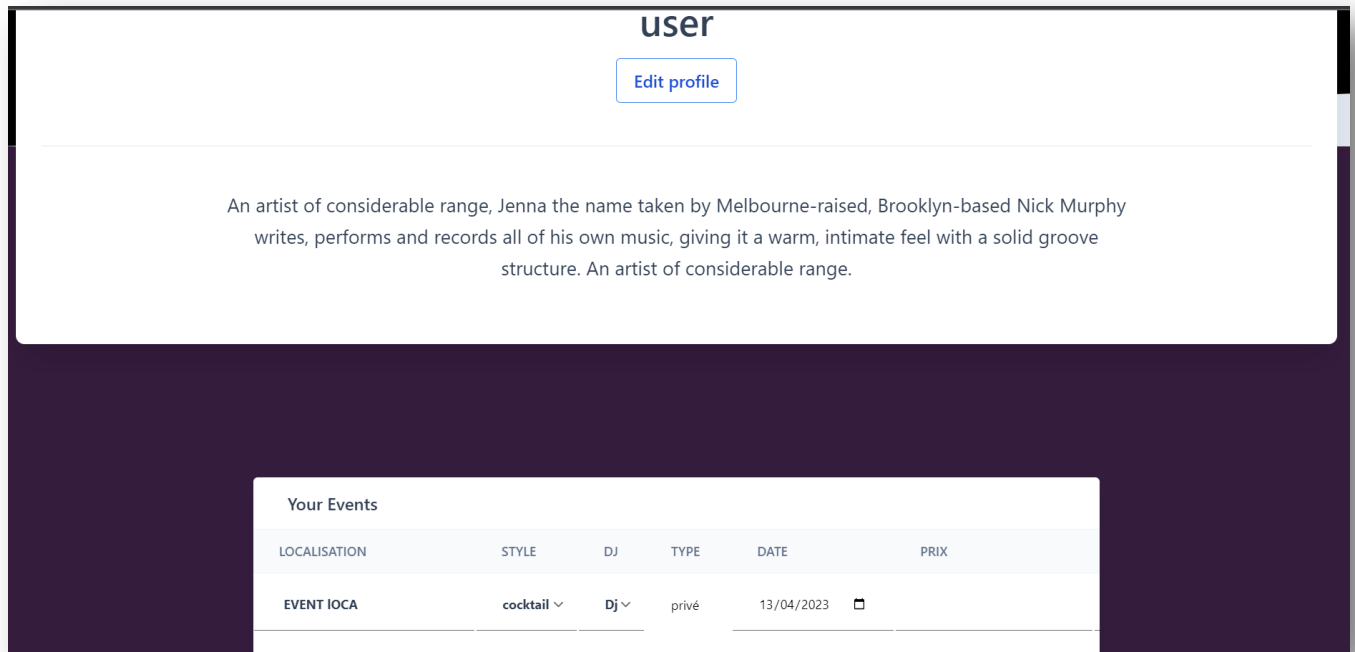


FIGURE 17 – PROFIL D'UTILISATEUR CONTIENT LES EVENEMENTS QU'IL A CREES

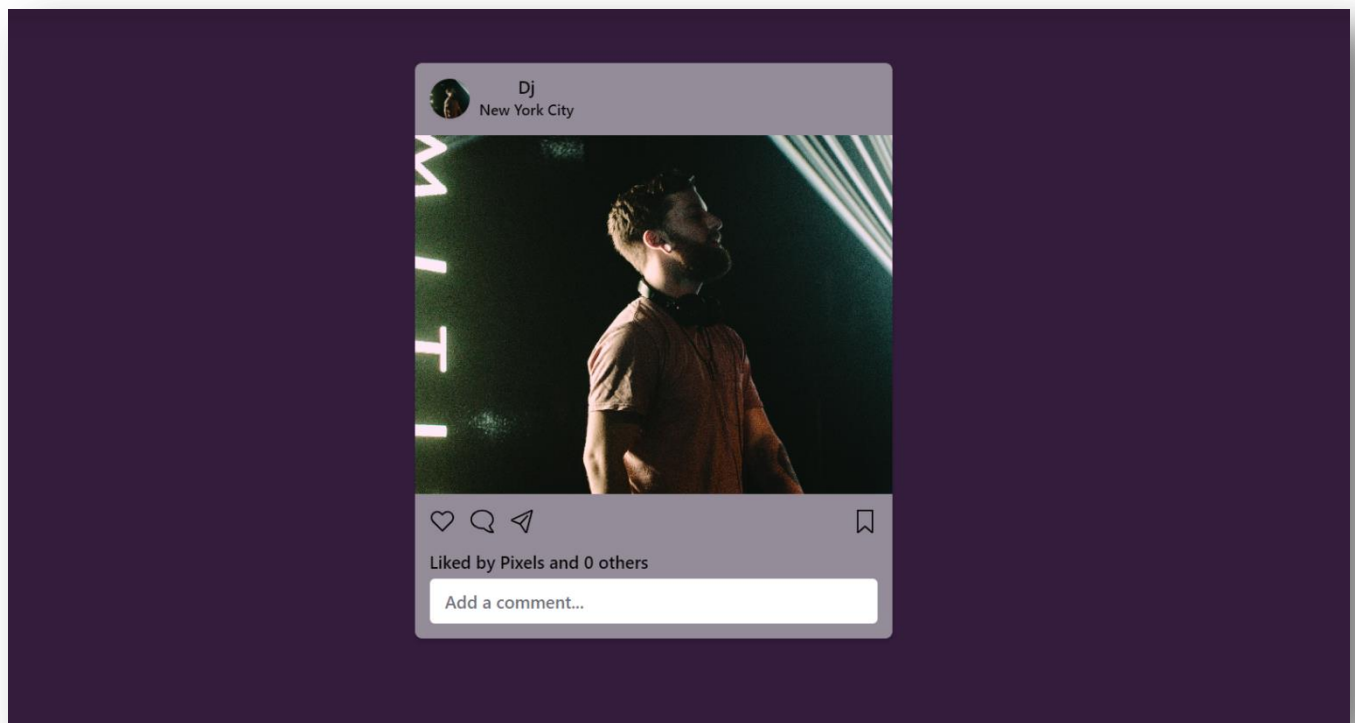


FIGURE 18 – PUBLICATION DU DJ

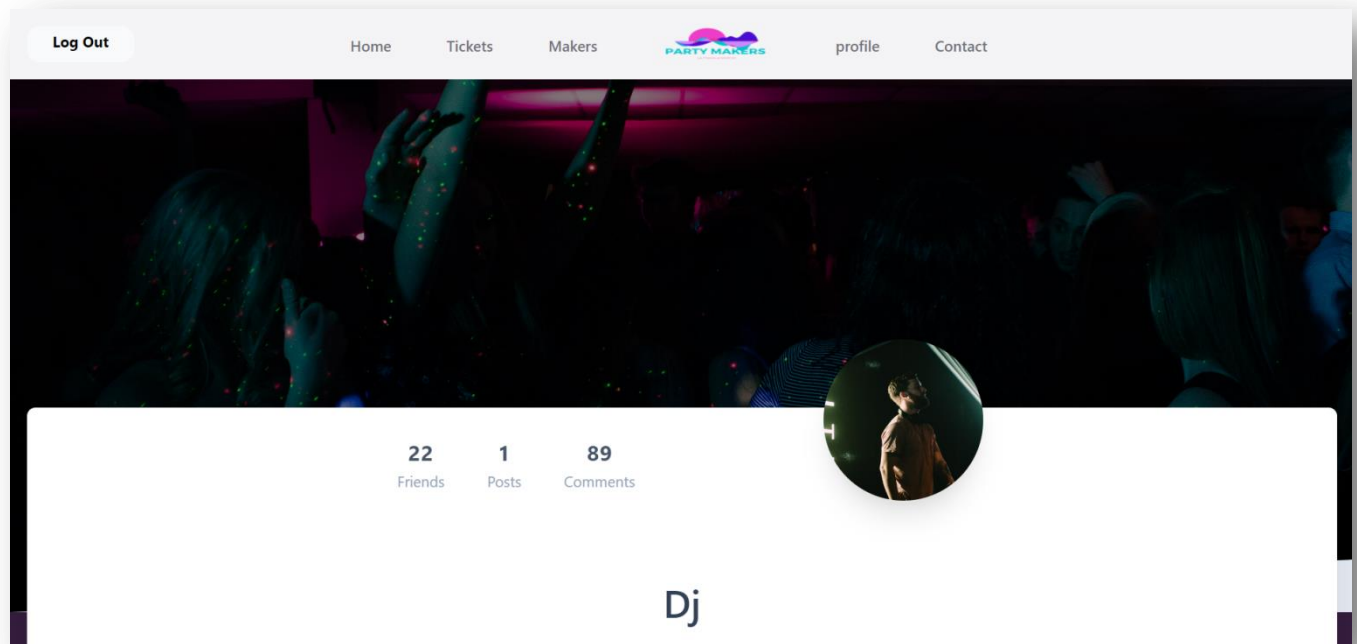


FIGURE 19 – PROFILE DJ

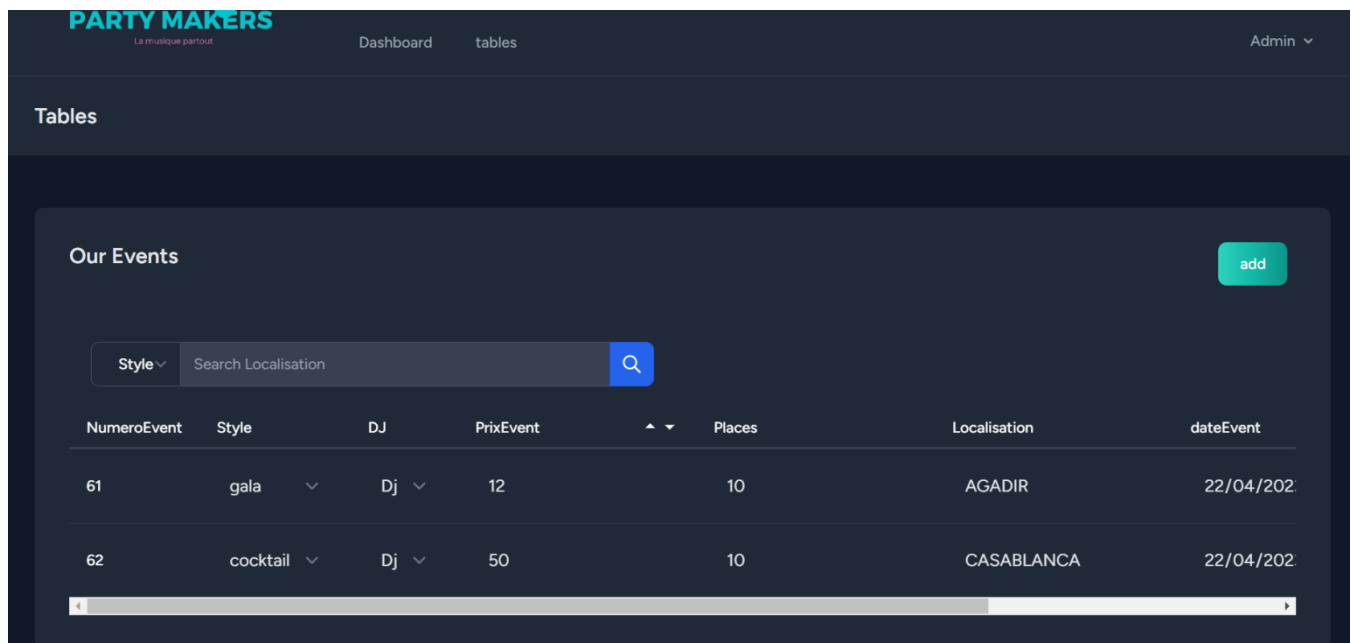


FIGURE 20 – PARTIE ADMINISTRATION PERMET DE GERER LE SITE A L'AIDE DES TABLEAUX

PARTY MAKERS
La musique partout

Dashboard tables Admin ▾

Profile

Profile Information
Update your account's profile information and email address.

Name
Admin

Email
admin@gmail.com

Save

FIGURE 2 1 – GESTION DE PROFILE

Demande de sponsoring

événement :
EVENT IOCA ▾

Numéro de téléphone :

Détails de Demande :

Envoyer la demande

FIGURE 22 – DEMANDE DE SPONSORING

V. BILAN DU PROJET

1. Apports individuels

Lors de ce projet, j'ai eu l'occasion d'apporté mes compétences en programmation pour créer les fonctionnalités du site et garantir sa stabilité et sa sécurité.

2. Conclusion générale

En somme, le projet Makers Partys a été une expérience enrichissante pour moi. J'ai travaillé pour concevoir une plateforme innovante et conviviale destinée à une clientèle novice.

J'ai accordé une grande importance à l'expérience utilisateur et à la simplicité d'utilisation, tout en intégrant des fonctionnalités avancées telles que la personnalisation des projets et la gestion des commandes.

Grâce à l'utilisation de technologies modernes comme Laravel, Blade, Tailwind CSS et JavaScript, j'ai pu développer une plateforme performante et évolutive.

Je suis convaincu que Makers Partys a un potentiel énorme pour devenir une référence dans le domaine de la création et de la personnalisation d'événements.

J'espère que mon travail contribuera à sa réussite future.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont apporté leur aide au cours de mon expérience cette année et je suis fier du résultat obtenu.

VI. BIBLIOGRAPHIE

cahier des charges.

Disponible sur :

<https://drive.google.com/file/d/1KqZm237DfXIzoUIAep8M8ZoSPMmElewL/view?usp=sharing>

CSS (Tailwind). **Cascading Style Sheets** (Tailwind).

[en ligne]

Disponible sur : <https://v2.tailwindcss.com/docs>

PHPDoc. **phpDocumentor**. [en ligne]

Disponible sur : <https://www.php.net/docs.php>

JS. **JAVASCRIPT**. [en ligne]

Disponible sur : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript>

Laravel. [en ligne]

Disponible sur <https://laravel.com/>

UML. **Unified Modeling Language**.

FIGMA. **Design du site** [en ligne]

Disponible sur : <https://www.figma.com/file/Qn7YG2ZYPyLCZGjjInaMux/Untitled?node-id=0%3A1&t=HrPKY0cRjx8KLlam-1>

GITHUB

<https://github.com/fadwa2022/Party-Makers>

PROJET

« Party Makers »

Projet réalisé par : **Fadwa Cherqui**

Projet encadré par : **Wakhidi Youssef**

Résumé

Ce rapport présente la conception du site web " Party Makers ", qui vise à créer un environnement convivial pour la création d'événements.

Ce projet a été mené dans le cadre du projet fil rouge à **Youcode** de Safi.

KEYWORDS : Party Makers, évènement, Youcode