



Institut Supérieur
des Technologies de l'Information
et de la Communication

République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université de Carthage
Institut Supérieur des Technologies de
l'Information et de la Communication



Mini-Projet-web

Rapport De Projet

Site Web Rissala

Membres

Ayoub Khefifi

Fedi Bellakhel

Ahmed Akrout

Yassine chichti

Tutor: Mme Sabrine Naimi

Date: 16/02/2024

Table des matières

List of Tables	1
Chapter 1: Introduction	2
1.1 Introduction Generale	2
1.2 Qu'est-ce qu'une newsletter ?	2
1.3 Comment ça marche ?	2
1.4 Pourquoi une newsletter ?	2
1.5 Le futur des newsletters	3
Chapter 2: Diagramme du cas d'utilisation	4
2.1 Analyse Et Conception	4
2.2 Spécifications des exigences: Les cas d'utilisations	4
2.3 Les acteurs	4
2.3.1 Admin	4
2.3.2 Le créateur de contenu	4
2.3.3 Guest	5
Chapter 3: Les Interfaces	7
3.1 index	7
References	11

Chapter 1

Introduction

1.1 Introduction Generale

la dominance du contenu videographique absurde et sans valeur ajouté a été l'environnement idéal pour la naissance d'un nouveau format de contenu qui est les newsletters: un court article écrit par des créateurs pour partager leurs connaissances et leurs expériences. Dans ce cadre s'inscrit notre projet Rissala, qui est une plateforme de newsletters dédiée aux créateurs de contenu, leur permettant de partager leurs connaissances et leurs expériences par e-mail ou directement via leur profil sur Rissala.

1.2 Qu'est-ce qu'une newsletter ?

Les newsletters regroupent des articles offrant aux créateurs de contenu un moyen direct et personnel de rester en contact avec leur public. Elles les tiennent informés des dernières actualités, des nouveaux projets et leur permettent de partager des contenus exclusifs réservés aux abonnés, sans les contraintes d'une plateforme.

1.3 Comment ça marche ?

En s'abonnant à la newsletter d'un créateur de contenu, notre plateforme met à jour une base de données contenant leurs e-mails et envoie directement les articles créés par e-mail, tout en sauvegardant ces articles dans leur profil.

1.4 Pourquoi une newsletter ?

Une newsletter n'est pas soumise à des restrictions ni contrôlée par une plateforme, offrant ainsi aux créateurs de contenu la liberté de partager du contenu avec une audience ciblée et certainement intéressée.

1.5 Le futur des newsletters

Face à la domination du contenu vidéographique et des contenus courts sur les réseaux sociaux, nous avons ressenti un besoin de relations directes et authentiques avec nos créateurs. L'absence de lectures, puisque de moins en moins de personnes lisent des livres, souligne l'importance des newsletters comme moyen d'adaptation. Ces articles, généralement de 2 à 8 pages, offrent une alternative engageante et informative dans un paysage numérique saturé

Chapter 2

Diagramme du cas d'utilisation

2.1 Analyse Et Conception

Dans cette partie, nous utilisons la modélisation UML pour représenter les spécifications des exigences grâce au diagramme de cas d'utilisation, mais aussi pour analyser le domaine avec le diagramme de classe. Par la suite, nous abordons la conception, d'un point de vue fonctionnel, technique et graphique.

2.2 Spécifications des exigences: Les cas d'utilisations

Nous allons répondre aux questions suivantes : Quels sont les utilisateurs du système ? Quelles sont leurs interactions avec celui-ci ? Il faut donc identifier les différents acteurs ainsi que les cas d'utilisation c'est-à-dire les différentes fonctionnalités du système.

2.3 Les acteurs

Dans cette section nous allons introduire les acteurs. On a 3 acteurs l'admin, le créateur de contenu et le guest.

2.3.1 Admin

Une personne en charge de la gestion de la plateforme.

2.3.2 Le créateur de contenu

Le protagoniste principal sur le site, bénéficiant du privilège de créer un compte, de publier et de gérer Rissala.

2.3.3 Guest

Dans notre contexte, il s'agit de la personne qui consulte les newsletters et s'abonne au créateur de contenu.

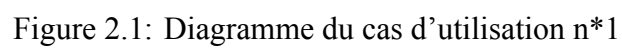


Figure 2.1: Diagramme du cas d'utilisation n°1

Chapter 3

Les Interfaces

Pour une consultation plus précise des interfaces, veuillez vous référer à notre projet sur Figma:
<https://www.figma.com/file/qPQb27Lu05XC7c0dZNxZG4/Rissala-Project-UI?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=kXxYedrESPdWnN00-0> section les privilèges de chaque acteur

Admin

L'administrateur a le privilège de gérer l'intégralité de la plateforme.

Le créateur de contenu

En tant que créateur de contenu, il est nécessaire de se connecter pour accéder à son profil et créer des newsletters. Par ailleurs, vous avez la possibilité de consulter les newsletters créées par d'autres utilisateurs, comme illustré dans le diagramme du cas d'utilisation.

guest

En tant qu'invité, vous avez la possibilité de rechercher des newsletters, de vous y abonner, de consulter les newsletters ainsi que les créateurs de contenu.

3.1 index

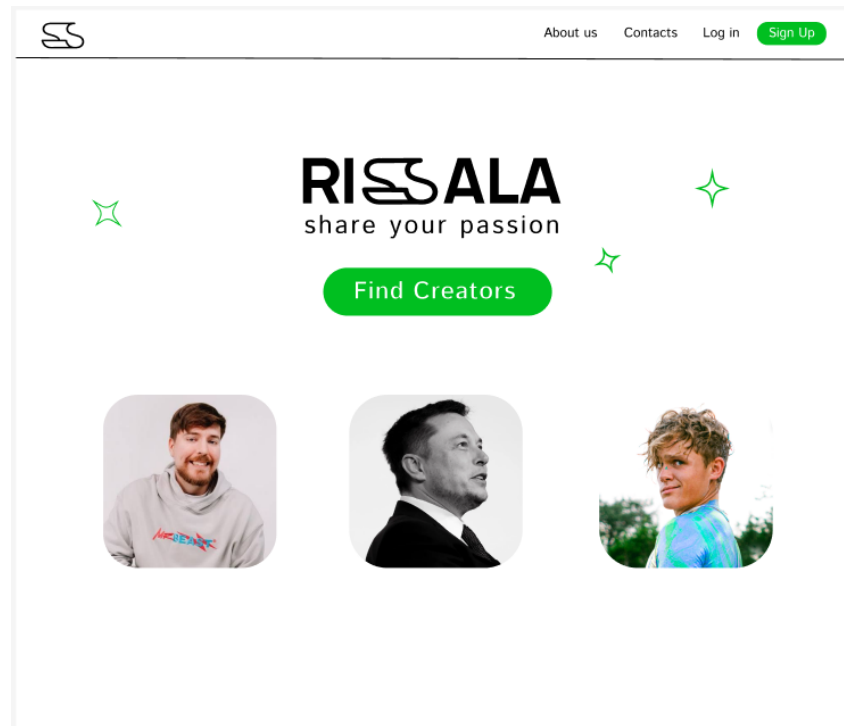


Figure 3.1: Index

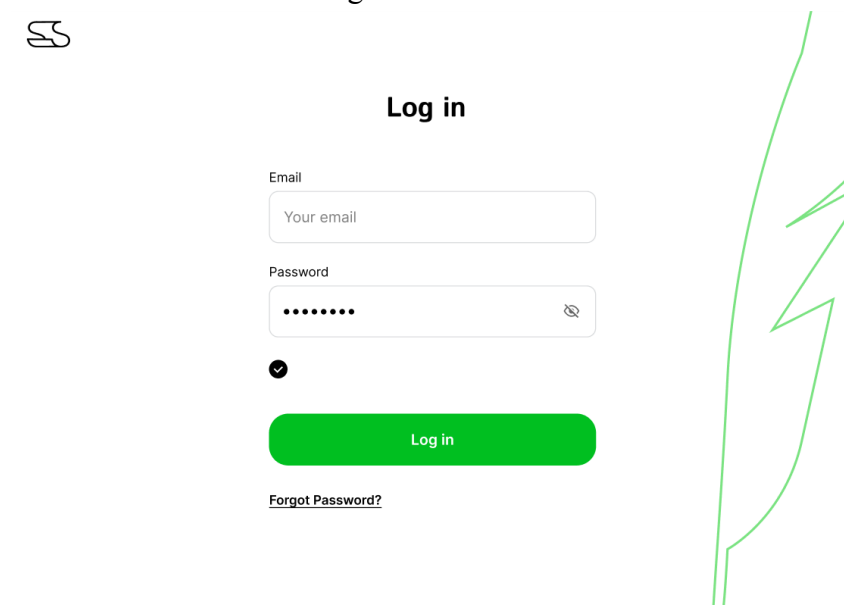
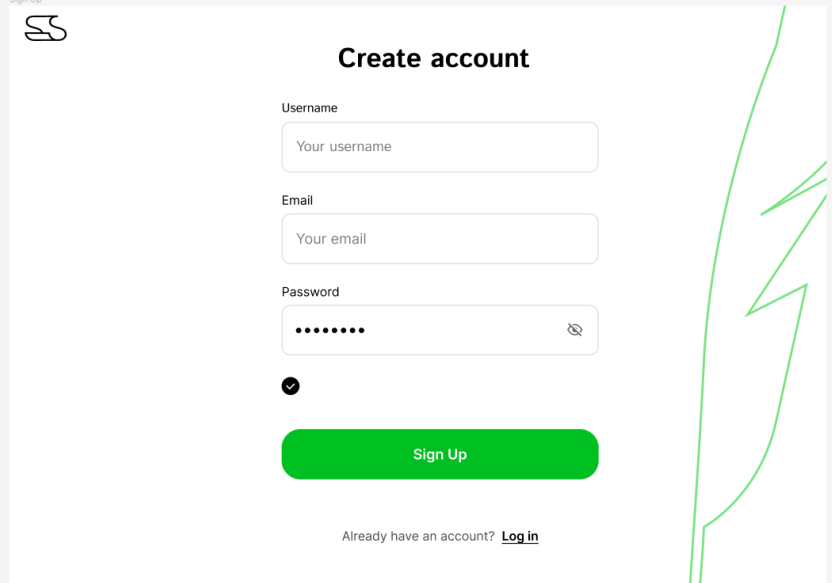


Figure 3.2: Log in



The image shows a 'Create account' form within a light gray border. In the top left corner of the form area is a small logo consisting of two interlocking 'S' shapes. The title 'Create account' is centered at the top of the form. Below the title are three input fields: 'Username' with the placeholder text 'Your username', 'Email' with the placeholder text 'Your email', and 'Password' with a masked password (seven dots) and a small eye icon to its right. Below the password field is a small black circle with a white checkmark inside. At the bottom of the form is a large green rounded rectangle button with the text 'Sign Up' in white. Below the button, the text 'Already have an account?' is followed by a blue underlined link that says 'Log in'. On the right side of the form, there are several green hand-drawn lines and arrows pointing towards the form, suggesting a flow or highlighting.

Create account

Username

Your username

Email

Your email

Password

.....

✓

Sign Up

Already have an account? [Log in](#)

Figure 3.3: Sign in

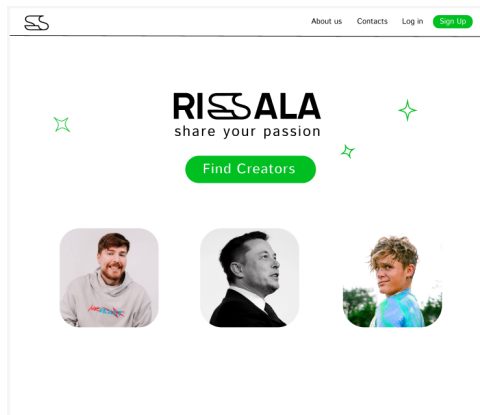


Figure 3.4: Index

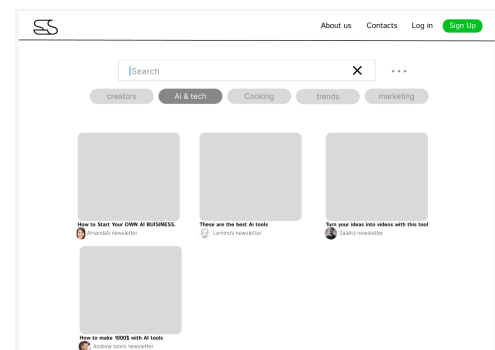


Figure 3.5: Search bar

References