



République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur
Et de la Recherche Scientifique
Institut Supérieur des Etudes Technologiques de Mahdia



Département Technologies de l'Informatique
Parcours: Multimédia et Développement Web
Rapport de stage de perfectionnement

Projet :

Conception et réalisation d'une application web de gestion des vols

Réalisé par : Med Amine Ferjaoui

Encadré par : Mr. Tarek Jalled

Organisme d'accueil : LEADERPOS

Année Universitaire : 2021 – 2022

Remerciement

Avant commencer, Je voulais prendre cette opportunité pour exprimer mes remerciements les plus sincères.

Je tiens d'abord à remercier le directeur de LEADERPOS pour m'avoir ouvert les portes de leur entreprise et m'avoir donné l'opportunité de réaliser ce stage.

D'autre part, Je remercie mon encadrant Monsieur Tarek Jalled pour ses encadrements techniques plus que morales, pour la qualité de son enseignement pour ses conseils bénéfiques, sa participation au cheminement de ce rapport et sa disponibilité à encadrer ce modeste travail à travers ses précieux critiques et ses propositions d'amélioration.

Je remercie, également, tout membre de l'équipe LEADERPOS pour leur accueil, générosité et pour une telle expérience

Enfin, je veux remercier vivement les membres du jury qui ont pris la peine d'évaluer ce travail.

Table des matières

Introduction générale	1
Chapitre 1 : Présentation de l'organisme	4
1. Introduction.....	5
2. Présentation de la société	5
2.1 Présentation de la société LEADERPOS	6
2.2 Les services offerts	6
2.3 L'organigramme de la société	6
3. Contexte du stage.....	5
4. Conclusion	5
Chapitre 2 : Etude préalable	4
1. Introduction.....	5
2. Description de l'existant	5
3. Solution proposé	5
3. Conclusion	5
Chapitre 3 : Spécification des besoins	4
1. Introduction.....	5
2. Besoins fonctionnels	5
3. Besoins non fonctionnels	5
4. Conclusion	5
Chapitre 4 : Conception	4
1. Introduction.....	5
2. Diagramme de cas d'utilisation	5
2.1 Diagramme de cas d'utilisation général	6
3. Diagramme de séquence	5
3.1 Diagramme de séquence "Authentification"	6
3.2 Diagramme de séquence "Ajout billet "	6
3.3 Diagramme de séquence "Modifier billet"	6
3.4 Diagramme de séquence "Gérer les réservations billet"	6

3.5 Diagramme de séquence ‘Rechercher billets’	6
3.6 Diagramme de séquence ‘Réserver billets’	6
4. Les scénarios de chaque séquence.....	5
4.1 Scénario de séquence “Authentification”	6
4.2 Diagramme de séquence “Ajout billet ”	6
4.3 Diagramme de séquence “Modifier billet”	6
4.4 Diagramme de séquence “Gérer billet”	6
4.5 Diagramme de séquence “Rechercher billet”	6
4.6 Diagramme de séquence ‘ Réserver billet’	6
5. Diagramme de classes.....	5
6. Conclusion	5
Chapitre 5 : Réalisation et tests.....	4
1. Introduction.....	5
2. Environnement matériel	5
3. Environnement logiciel	5
3.1 PHP	6
3.2 XAMPP	6
3.3 VS Code.....	6
3.4 PHP My Admin	6
3.5 HTML5	6
3.6 CSS3.....	6
3.7 Bootstrap	6
3.8 JavaScript.....	6
4. Interfaces réalisées	5
4.1 Page d’accueil	6
4.2 Page d’authentification	6
4.3 Page espace admin.....	6
4.4 Page ajout billet	6
4.5 Page liste des clients	6
4.6 Page demande de réservation	6
Conclusion générale	6

Table des figures

1. Figure 1 : Leader Pos	5
2. Figure 2 : Organigramme de Leader Pos.....	5
3. Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation général	5
4. Figure 4 : Diagramme de séquence "Authentification"	5
5. Figure 5 : Diagramme de séquence "Ajout un billet"	5
6. Figure 6 : Diagramme de séquence "Modifier billet"	5
7. Figure 7 : Diagramme de séquence "Acceptation Réservation"	5
8. Figure 8 : Diagramme de séquence "Refuser Réservation"	5
9. Figure 9 : Diagramme de séquence "Rechercher billet"	5
10. Figure 10 : Diagramme de séquence "Réserver billet"	5
11. Figure 11 : Diagramme de classe	5
12. Figure 12 : Logo- PHP	5
13. Figure 13 : Logo XAMPP	5
14. Figure 14 : Logo VS Code	5
15. Figure 15 : Logo PHP My Admin	5
16. Figure 16 : Logo HTML-5	5
17. Figure 17 : Logo CSS 3	5
18. Figure 18 : Logo Bootstrap	5
19. Figure 19 : Logo Java Script	5
20. Figure 20 : Page d'accueil.....	5
21. Figure 21 : Page d'authentification.....	5
22. Figure 22 : Page espace administrateur.....	5
23. Figure 23 : Page ajout d'un ticket	5
24. Figure 24 : Page listes des clients	5
25. Figure 25: Page Demande de réservation	5

Table des tableaux

1. Tab 1 : Scénario séquence "Authentification"	5
2. Tab 2 : Scénario séquence "Ajout billet"	5
3. Tab 3 : Scénario séquence "Modifier billet"	5
4. Tab 4 : Scénario séquence "Gérer les réservations"	5
5. Tab 5 : Scénario séquence "Rechercher billet"	5
6. Tab 6 : Scénario séquence "Réserver billet"	5

Introduction générale

Au cours de ces dernières années, les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont connu un bouleversement marqué par l'apparition de l'Internet et par sa croissance exponentielle.

Ces années ont aussi été marquées par l'entrée en scène de World Wide Web (WWW), l'une des applications qui a popularisé Internet, et qui a fait exploser le nombre de ses utilisateurs. Par conséquent, le web suscite l'intérêt de la majorité des organisations qui se doivent d'enrichir leur présentation via des sites web.

Les travaux exposés dans ce projet consistent en la conception et la réalisation d'une application web de gestion des vols.

Alors, j'ai effectué un stage au sein de la société LEADERPOS située.

Au cours de ce stage, j'ai pu m'intéresser à découvrir les océans de développement web aussi le fonctionnement de cet établissement et comment interagir leurs développeurs. Plus largement, ce stage a été l'opportunité pour moi d'appréhender les différents enseignements tirés de la pratique journalière des tâches lesquelles j'ai réalisées. En effet, les nombreux entretiens que j'ai pu avoir m'a permis d'acquérir une bonne expérience dans la vie professionnelle, ça a constitué une bonne occasion pour moi d'exploiter mon savoir-faire et mes compétences que j'ai acquis durant mes études supérieures, aussi pour être au courant de l'historique et de la situation actuelle de l'organisation interne ainsi que de certains problèmes affrontés par les sociétés. En vue de rendre compte de manière fidèle et analytique le travail fourni pendant la période du stage au sein de la société et afin de comprendre la démarche que j'ai adoptée pour mener ce projet à son terme, le rapport se structure de façon suivante :

Le premier chapitre intitulé “ **Présentation de l'organisme d'accueil** ” où j'introduis la société d'accueil. Le deuxième chapitre présente “ **L'étude préalable** ” où j'ai fait une étude de l'existant sur les modalités de travail actuelles. Le troisième chapitre présente la “ **Spécification des besoins et modélisation de la solution** ” ensuite, le quatrième chapitre qui présente un essai où j'explique quelques détails de “ **Conception** ”. Enfin, il sera précisé les différentes interfaces réalisées inclus dans le chapitre “ **Réalisation et tests** ” et les nombreux apports que j'ai pu en tirer “ **Conclusion générale** ”.

Chapitre 1

Présentation de l'organisme d'accueil

1. Introduction

Il est primordial de présenter l'organisme d'accueil dans lequel ce stage de perfectionnement se déroule. Alors dans ce chapitre, je vais exposer la présentation de différentes caractéristiques et fonctionnalités de Progress Engineering.

2. Présentation générale

2.1. Présentation de la société

Leader Pos est une société de services informatiques spécialisée dans l'étude, le conseil et le développement informatique. Créée en 2016, Leader Pos a acquis un savoir-faire, des compétences et de l'expérience lui permettant de mener à bien tout projet informatique avec tous ses aspects (spécification, conception, développement, test, validation, déploiement, assistance et maintenance). Grâce à sa politique de croissance étudiée, Progress Engineering a su maintenir sa position d'acteur majeur dans le secteur des SSII en Tunisie.



Figure 1: Leader Pos

2.2. Les services offerts

- Analyse des données
- Analyse Big Data
- Gestion électronique des documents
- Développement des applications web, intranet et mobile

2.3. Organigramme de Progress Engineering

Leader Pos est organisé selon l'organigramme suivant :

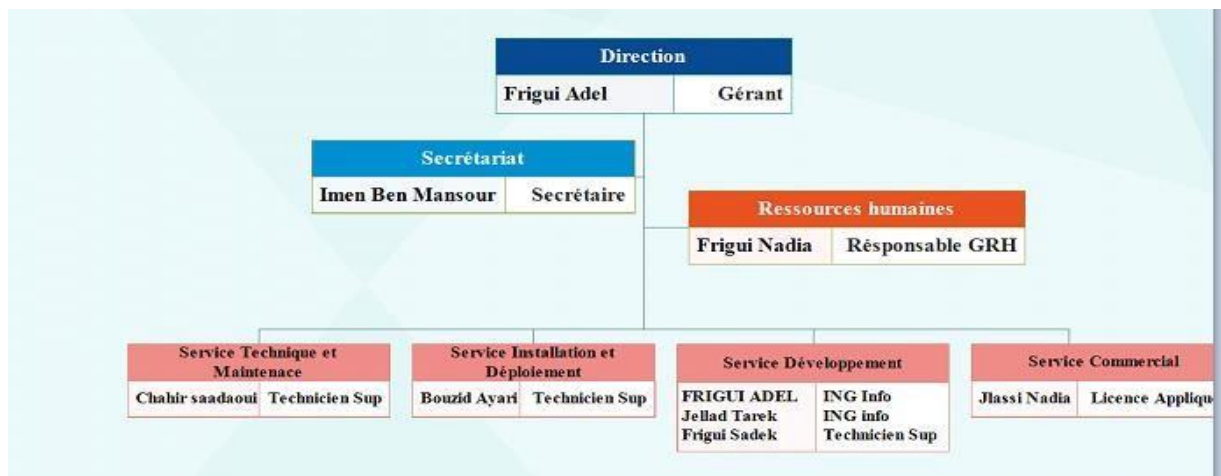


Figure 2: Organigramme de Leader Pos

3. Contexte du stage

Initialement, un stage est essentiellement pour faciliter l'entrée des étudiants sur le marché du travail. Dont le but est d'acquérir des compétences pratiques, de confirmer ou d'infirmer l'orientation vers une filière ou un métier, et de vous habituer progressivement au monde du travail.

Mon stage au sein de Leader Pos dans le service Informatique précisément dans le service développement s'inscrit dans la perspective d'avoir un deuxième contact avec le milieu professionnel.

Au cours de ce stage, je suis amené à découvrir, à comprendre le fonctionnement ainsi que l'organisation du travail au sein de cette société et aussi à réaliser mon petit projet dans lequel j'ai démontré mes capacités à appliquer mes connaissances théoriques et pratiques que j'ai acquis au cours mes études à l'ISSET Mahdia avec la formation que j'ai reçue pendant ce stage. En effet, ce stage est, avant tout, une expérience humaine très enrichissante dans la mesure où elle m'a permis de familiariser progressivement avec l'univers professionnel.

4. Conclusion

On a alors tenté dans ce présent chapitre de procéder à une présentation de l'organisme d'accueil à savoir " Leader Pos ".

Chapitre 2

L'étude préalable

1. Introduction

Dans ce chapitre, on va présenter l'existant dans le but de dégager ses limites et ses inconvénients et de justifier le développement de la future application.

2. Description de l'existant

Les passagers doivent remplir tous les détails nécessaires avec un stylo et du papier, ce qui implique un travail manuel. C'est le guichet principal qui n'est pas ouvert à cause de l'arrivée tardive ou pour certaines raisons. Dans ce cas, les passagers doivent attendre et dans certains cas, ils doivent faire la queue, dans l'attente de leur chance. Après avoir perdu autant de temps, les clients ont pu obtenir leurs réponses et parfois, ils n'ont pas répondu positivement.

3. Solution proposée

Une application web qui permet à une compagnie aérienne la distribution de sa production avec la programmation de vols secs, la réservation des billet en ligne. Les réservations peuvent être créées par les clients, les agents de la compagnie et des partenaires revendeurs.

Les fonctionnalités de cette application web sont :

- Recherche de vols
- Réservation en aller simple et aller-retour
- Consulter une réservation

4. Conclusion

On a dégagé dans ce chapitre l'étude préalable qui prépare le terrain à une capture des futurs besoins qui seront étudiés et modélisés dans un des chapitres suivants.

Chapitre 3

Spécification des besoins

1. Introduction

À l'occasion du stage de perfectionnement que j'ai passé au sein de Leader Pos.

Il est important de rappeler, au niveau de l'introduction de ce chapitre, l'objectif du projet réalisé qui consiste à créer un site web pour la gestion des vols plus attirant plus active et à jour.

2. Besoins fonctionnels

Ce sont les fonctionnalités et les besoins indispensables assurés par l'application. Ils doivent être transparents le plus possible par rapport aux utilisateurs. Nous détaillons dans cette section les différents besoins fonctionnels auxquels doit répondre notre application. En effet, on relève deux parties essentielles :

Backoffice : correspond à la partie visible par l'administrateur du système. Cette partie permettra la mise à jour des données affichées dans la partie utilisateur.

Dans cette partie l'administrateur peut réaliser les opérations de gestion de backoffice.

L'application doit permettre à l'administrateur de :

- S'authentifier
- Gérer les utilisateurs.
- Gérer les réservations
- Gérer les billets

Le Front Office :

Dans cette partie les utilisateurs peuvent réaliser les opérations de FrontOffice comme suit :

Client :

L'application doit permettre au Client de :

- S'authentifier
- Consulter une réservation
- Recherche une réservation

3. Besoins non fonctionnels

Un besoin non fonctionnel est un besoin qui spécifie les propriétés du système tel que les contraintes liées à l'environnement et à l'implémentation.

Le site web doit répondre aux besoins suivants :

- **Besoin de performance:**

Un site web doit être performant, c'est-à-dire à travers ses fonctionnalités, répond à toutes les exigences d'une manière optimale.

- **Besoin de sécurité:**

L'accès aux informations n'est possible qu'après vérification des privilèges et des droits d'accès. Ainsi l'utilisation doit passer par une phase d'authentifications pour pouvoir consulter la partie Back Office.

- **La convivialité:**

L'application doit fournir des interfaces conviviales, c'est-à-dire simples et ergonomiques. Elle doit présenter un enchaînement logique entre les pages.

- **La rapidité du traitement:**

Vu le nombre important des opérations quotidiennes, il est impérativement nécessaire que la durée d'exécution des traitements soit la plus courte possible.

- **L'accessibilité:**

Plusieurs utilisateurs utilisent notre système simultanément.

- **La compatibilité:**

L'application doit être compatible avec les différentes machines et navigateurs.

4. Conclusion

Ce chapitre nous a permis de faire un découpage fonctionnel de notre futur système sur les interfaces qui seront développées ultérieurement.

Chapitre 4

Conception

1. Introduction

Ce chapitre consiste à étudier et schématiser les spécifications fonctionnelles. En effet, on va détailler ce que le système réalisera, et ceci par une modélisation statique par le diagramme du cas d'utilisation et un digramme de classe.

2. Diagramme de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent sous la forme d'actions et de réactions le comportement du système du point de vue utilisateurs.

Les diagrammes de cas d'utilisation permettant de définir les limites et les relations entre le système et son environnement et ils recouvrent toutes les phases de développement depuis le cahier des charges jusqu'à l'implémentation.

Ils servent à modéliser les interactions fonctionnelles entre les utilisateurs et le système.

2.1. Diagramme de cas d'utilisation général

Le diagramme de cas d'utilisation général permet d'expliquer le fonctionnement global de notre application.

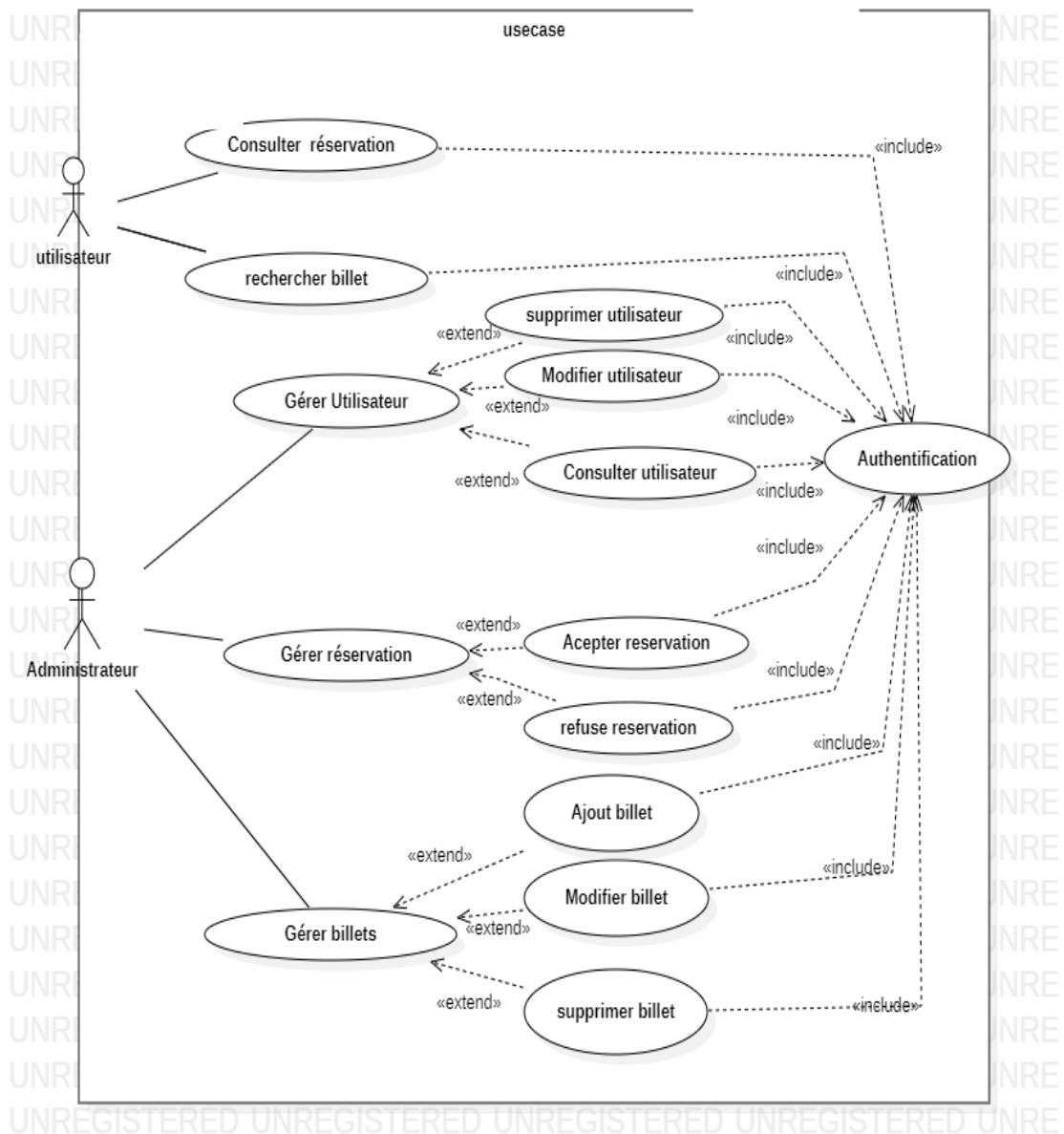


Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation général

3. Diagramme des Séquences

Le diagramme de séquence est un diagramme de comportement et d'interaction. Il montre sous forme de scénarios la chronologie des échanges des messages

3.1 Diagramme de séquence “Authentification”

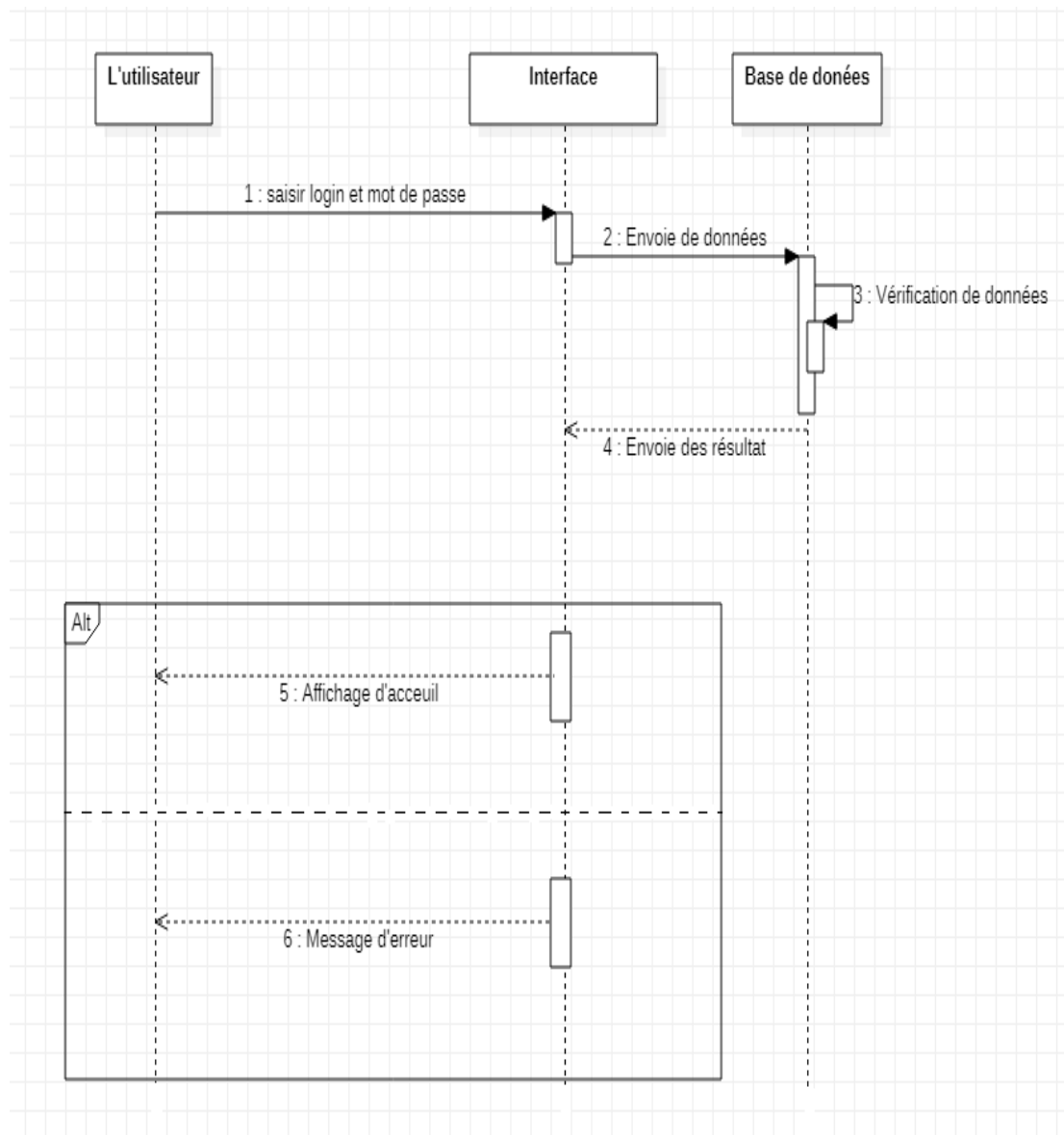


Figure 4 : Diagramme de séquence “Authentification”

3.2 Diagramme de séquence “Ajout billet” Administrateur

Dans la figure ci-dessus on va présenter la conception du diagramme de séquence concernant l’ajout d’un billet.

La conception de ce diagramme est faite par le langage de conception UML.

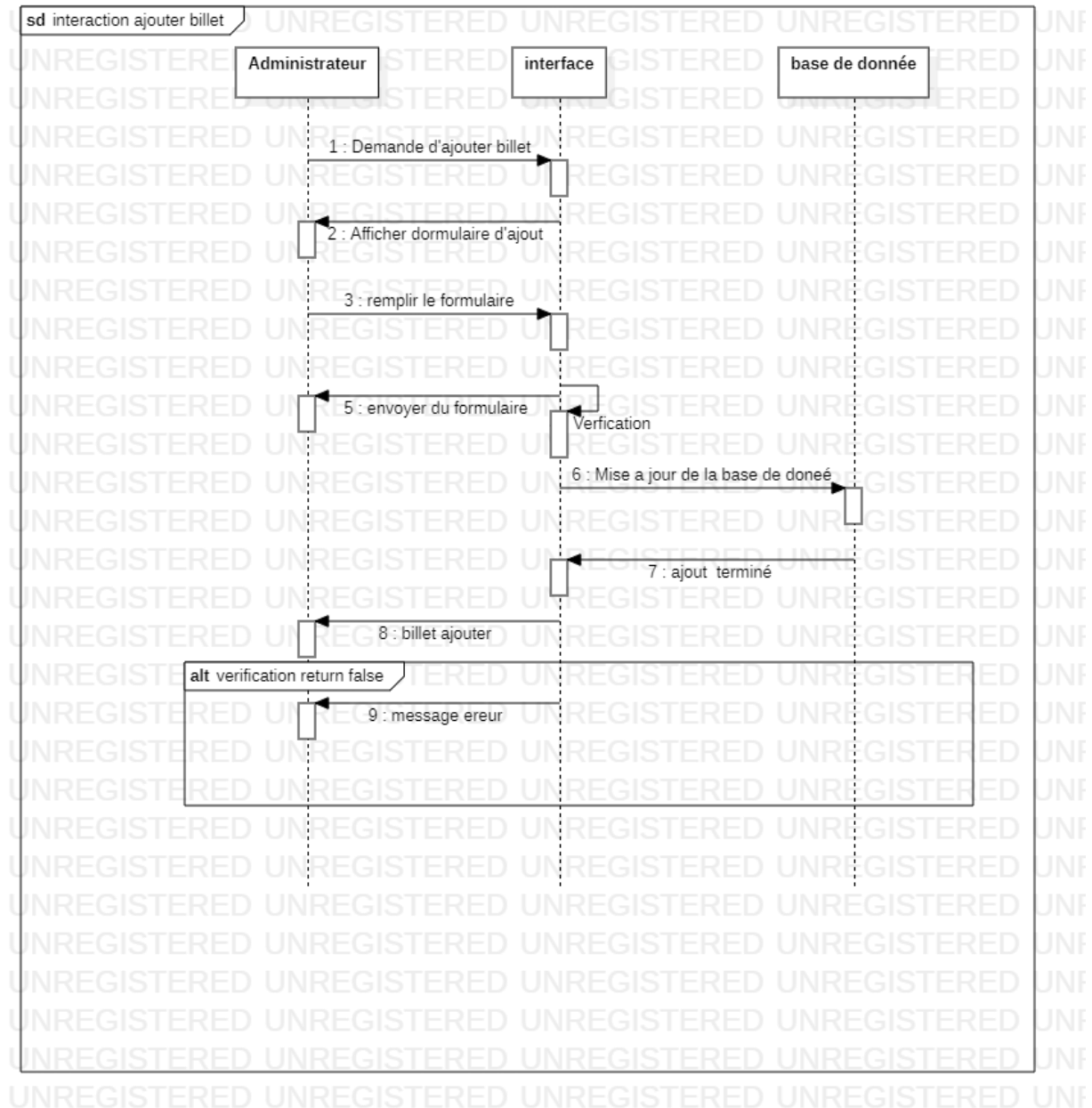


Figure 5 : Diagramme de séquence “Ajout billet”

3.3 Diagramme de séquence “Modifier billet”

Administrateur

Dans la figure ci-dessus on va présenter la conception du diagramme de séquence concernant l’annulation d’un billet. La conception de ce diagramme est faite par le langage de conception UML.

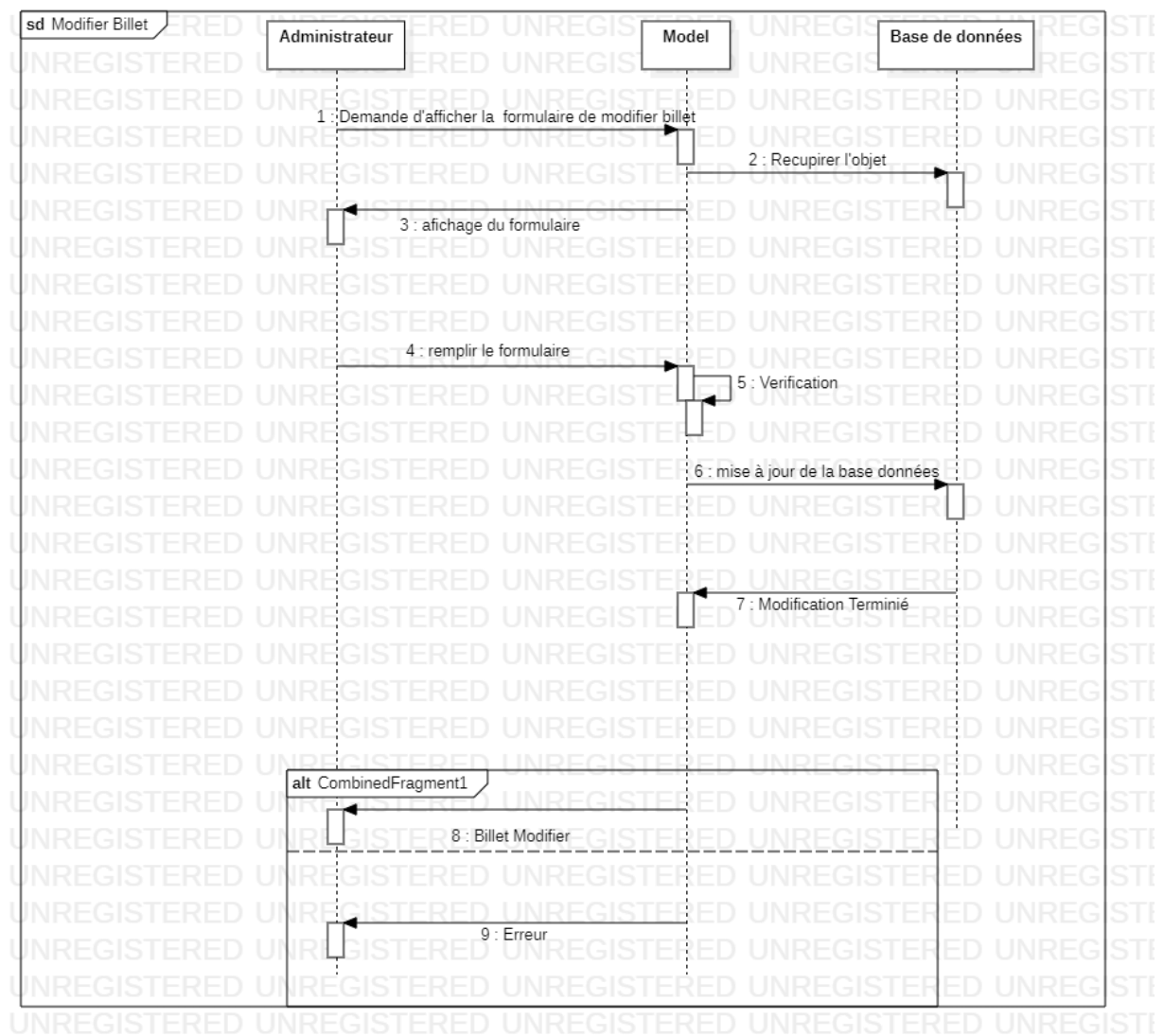


Figure 6 : Diagramme de séquence “Modifier billet”

3.4 Diagramme de séquence « Gérer les réservations »

➤ Acceptation de réservations :

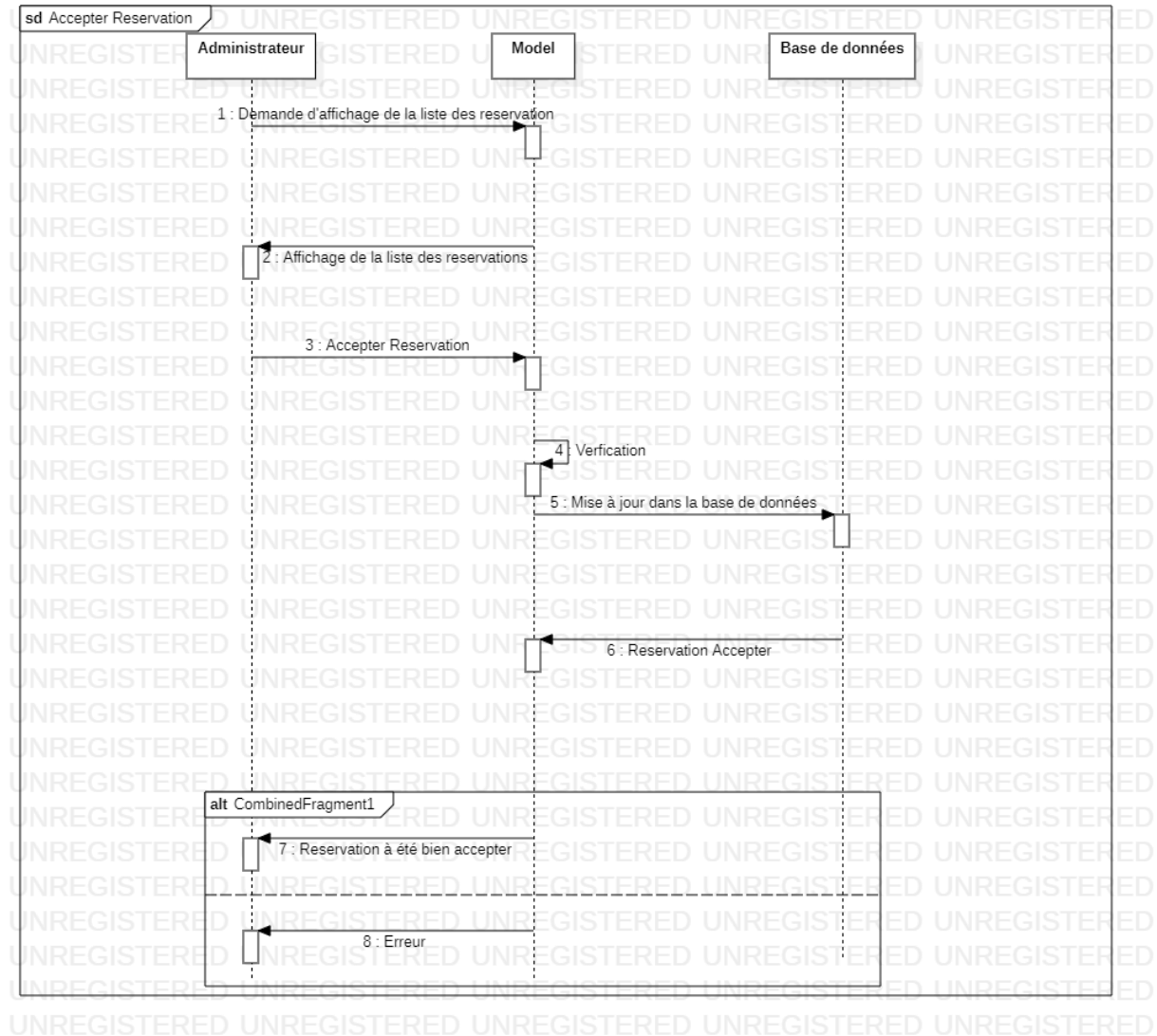


Figure 7 : Diagramme de séquence "Acceptation de réservations"

➤ Refuser réservations :

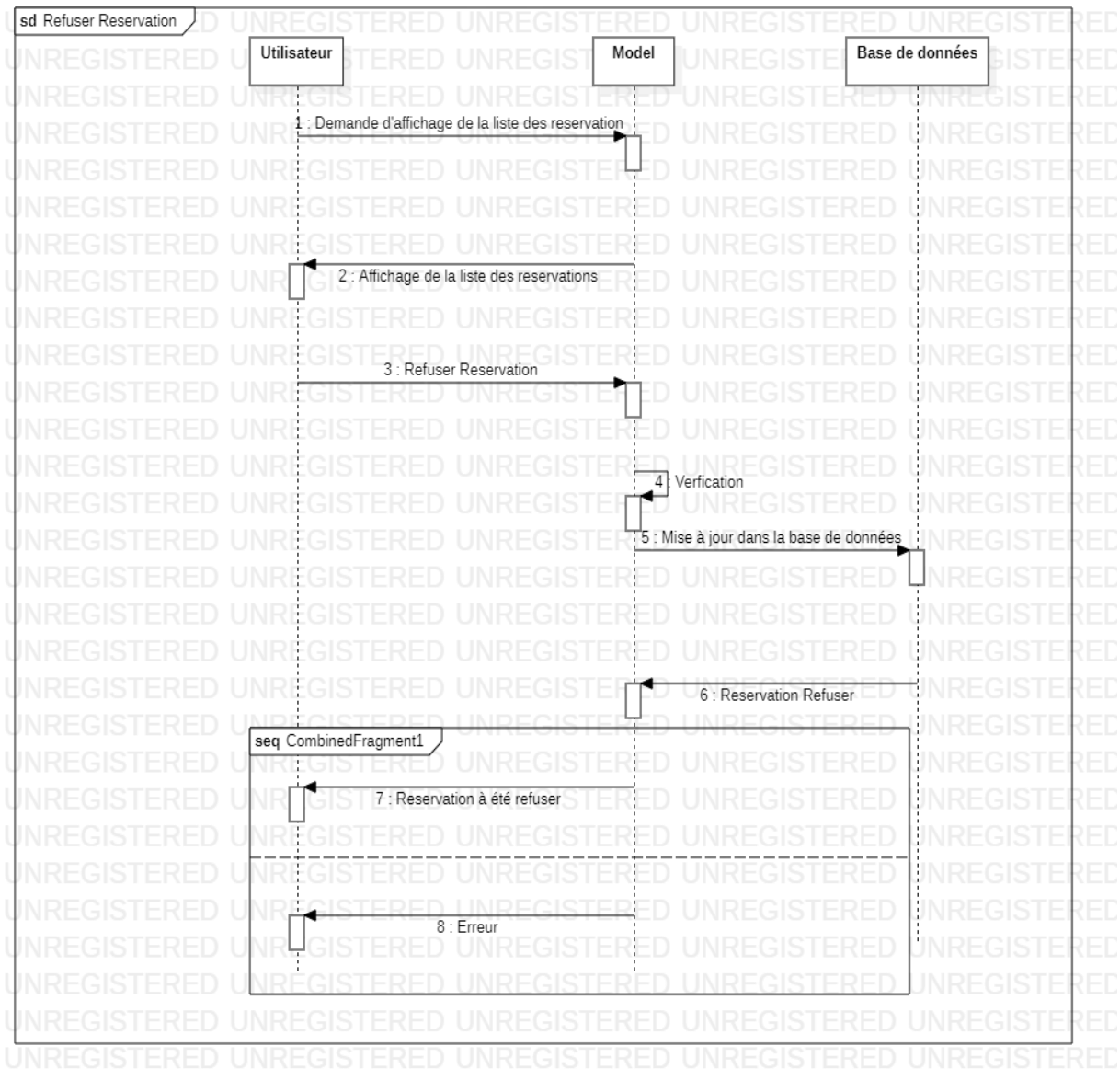


Figure 8 : Diagramme de séquence "refuser réservation"

3.5 Diagramme de séquence “Rechercher billet”

Utilisateur

Dans la figure ci-dessus on va présenter la conception du diagramme de séquence concernant la recherche d’un billet.

La conception de ce diagramme est faite par le langage de conception UML.

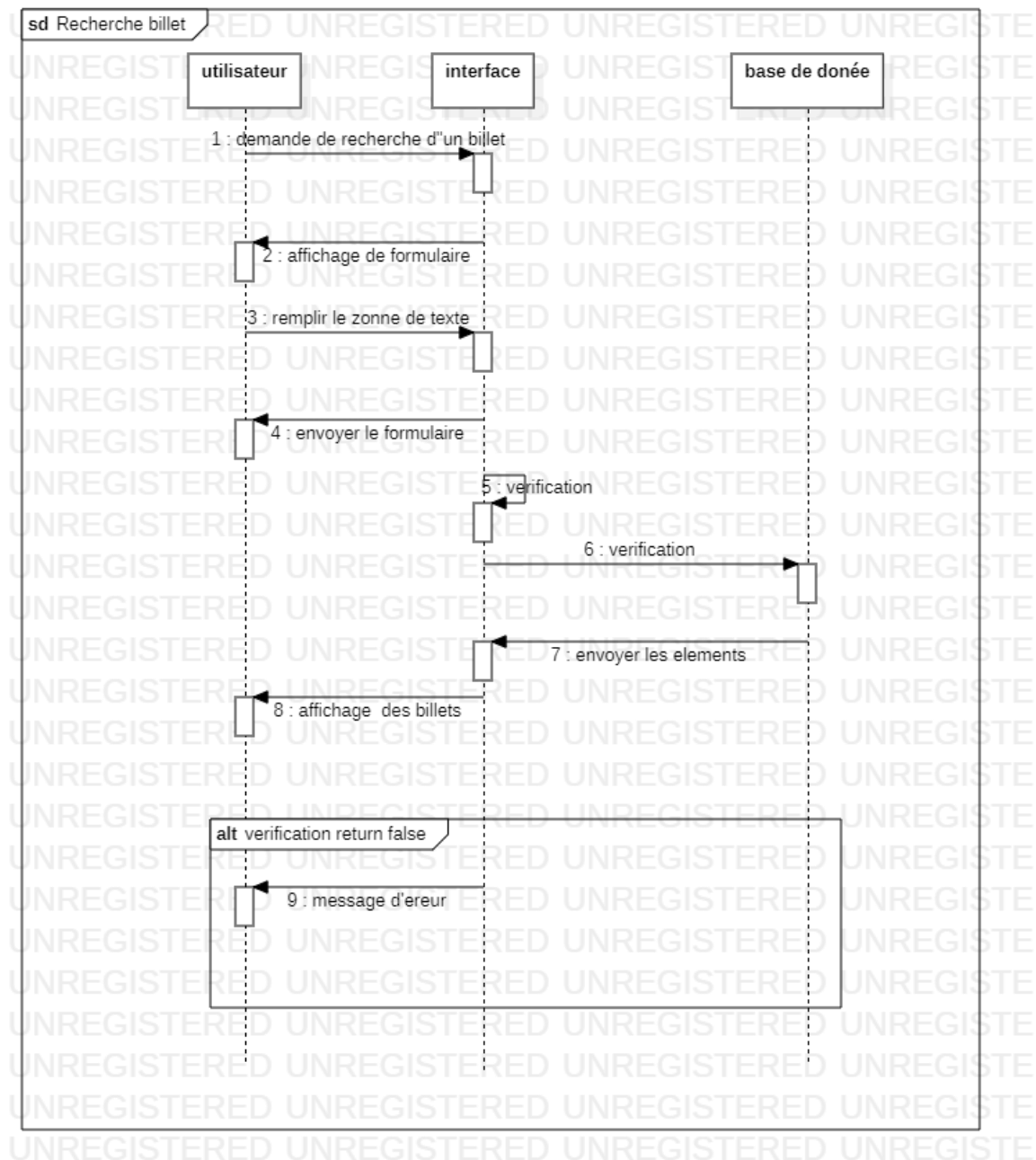


Figure 9 : Diagramme de séquence “Rechercher billet”

3.6 Diagramme de séquence “Réserver billet” Utilisateur

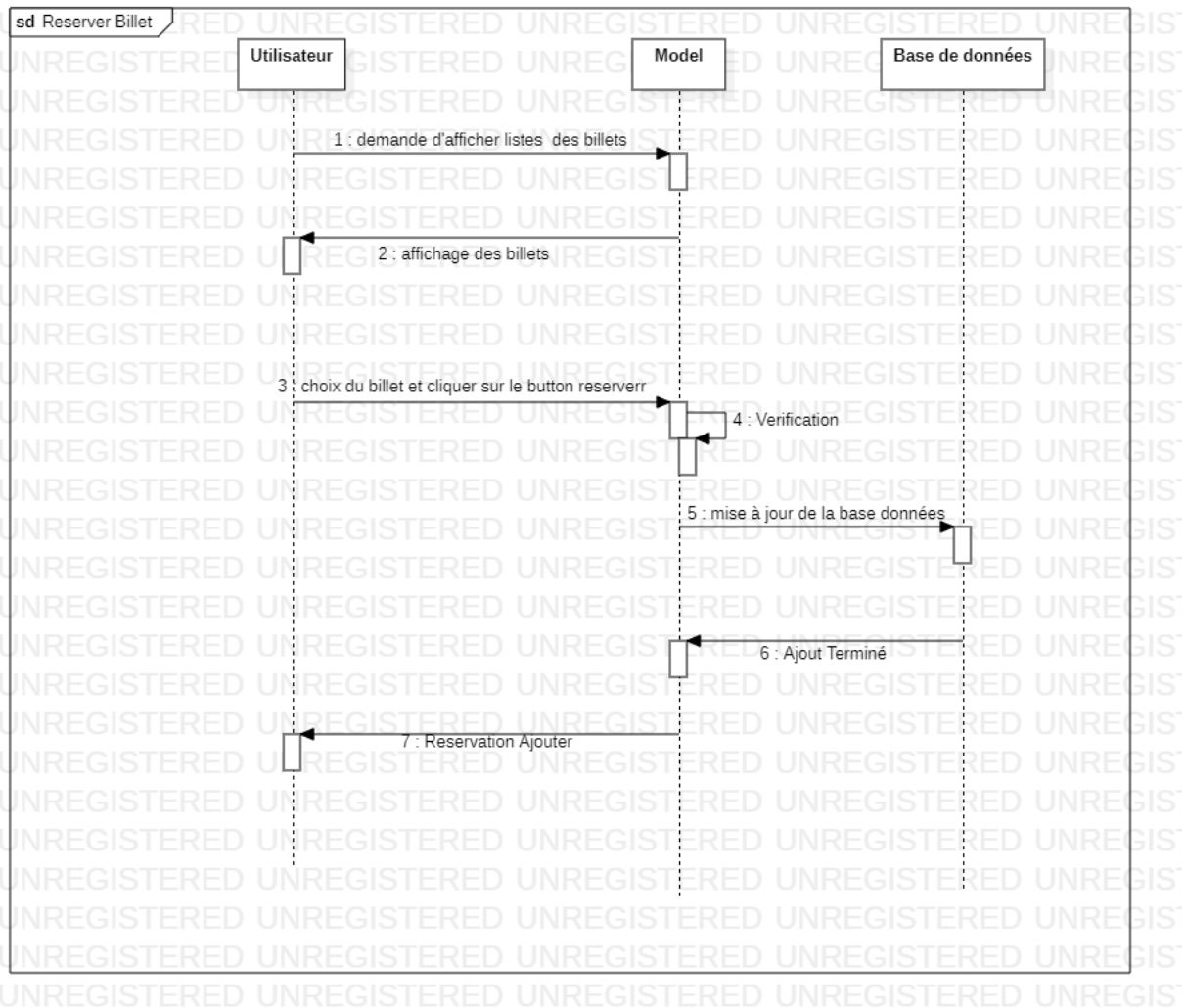


Figure 10 : Diagramme de séquence “Réserver billet”

4 Les scénarios de chaque séquence

4.1 Scénario de la séquence "Authentification"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence authentification.

Titre	Authentification
Objectif	Être authentifié
Acteurs	L'utilisateur/administrateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
L'utilisateur n'est pas inscrit	L'utilisateur est inscrit
Scénario nominal	
1) L'utilisateur ou admin lance l'application 2) L'application affiche un formulaire de connexion 3) L'utilisateur saisie « login » et « mot de passe » 4) L'utilisateur demande la connexion 5) L'application vérifie les données saisies 6) L'application valide les données et permet l'accès	
Scénario alternatif	
Si en 5) les données sont non valides un message d'erreur s'affiche	

Tab 1 : Scénario de la séquence "Authentification"

4.2 Scénario de la séquence "Ajout billet"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence ajout billet

Titre	Ajout d'un billet
Objectif	Afficher un nouveau billet à l'utilisateur
Acteurs	Administrateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
billet non ajouté	Billet ajouté
Scénario nominal	

1) Administrateur demande le formulaire d'ajout 2) Le formulaire s'affiche 3) L'utilisateur saisie les nouvelles données 4) L'application envoie la requête 5) L'application vérifie 6) L'application stocke les données au niveau de la base de données
Scénario alternatif
Si en 5) la requête de vérification retourne la valeur FALSE alors il faut insérer de nouveau un autre fichier ou bien changer le nom.

Tab 2 : Scénario de la séquence "Ajout billet"

4.3 Scénario de la séquence "Modifier billet"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence Modifier billet.

Titre	Modification d'un billet
Objectif	Modifier billet
Acteurs	Administrateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
billet non Modifier	Billet modifier
Scénario nominal	
1) administrateur demande le formulaire de modification 2) Le formulaire s'affiche 3) administrateur saisie les nouvelles données 4) L'application envoie la requête 5) L'application vérifie 6) L'application stocke les données au niveau de la base de données	
Scénario alternatif	
Si en 5) la requête de vérification retourne la valeur FALSE alors il faut insérer de nouveau un autre fichier ou bien changer le nom.	

Tab 3 : Scénario de la séquence "Modifier billet"

4.4 Scénario de la séquence "Gérer les réservations"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence.

Titre	Gérer les réservations
Objectif	Pour accepter la réservation
Acteurs	Administrateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
billet non Modifier	Billet accepter
Scénario nominal	
1) administrateur demande le formulaire de Acceptation. 2) Le formulaire s'affiche 3) Administrateur peut accepter la reservation 4) L'application envoi la requête 5) L'application vérifie 6) L'application stocke les données au niveau de la base de données	
Scénario alternatif	
Si en 5) la requête de vérification retourne la valeur FALSE alors il faut insérer de nouveau un autre fichier ou bien changer le nom.	

Tab 4: Scénario de la séquence "Gérer les Réservations"

4.5 Scénario de la séquence "Rechercher billet"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence rechercher billet.

Titre	Recherche d'un billet
Objectif	Trouver un billet
Acteurs	L'utilisateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
billet non trouvé	billet trouvé
Scénario nominal	
1) Utilisateur demande le formulaire. 2) Le formulaire s'affiche 3) L'utilisateur saisir les données 4) Cliquer sur check 5) Une vérification s'effectue au niveau de BD	

6) Une fois le billet est trouvé , il sera afficher
Scénario alternatif
Si en 3) la vérification retourne la valeur FALSE un message d'inexistence sera affiché

Tab 5 : Scénario de la séquence "Rechercher billet"

4.6 Scénario de la séquence " Réserver Billet"

Voici ci-dessus le scénario de la séquence réservé billet.

Titre	Réservation d'un billet
Objectif	Reservation billet
Acteurs	L'utilisateur
Description des échantillons	
Précondition	Postcondition
billet non trouvé	billet reserver
Scénario nominal	
7) Cliquer sur reserver 8) Une vérification s'effectue au niveau de BD 9) Une fois le document est trouvé , Une vérification s'effectue au niveau de BD 10) Une fois le document est accepter par admin, il sera afficher une reservation affecter	
Scénario alternatif	
Si en 3) la vérification retourne la valeur FALSE un message d'inexistence sera affiché	

Tab 6: Scénario de la séquence " réserver billet"

5. Diagramme de classe

Le diagramme de classe représente les classes intervenant dans le système. Il est une représentation statique des éléments qui composent un système et de leurs relations.

Chaque application qui va mettre en œuvre le système sera une instance des différentes classes qui le compose.

Cette figure présente le diagramme de classe modèle que sera utilisé pour construire la base de données :

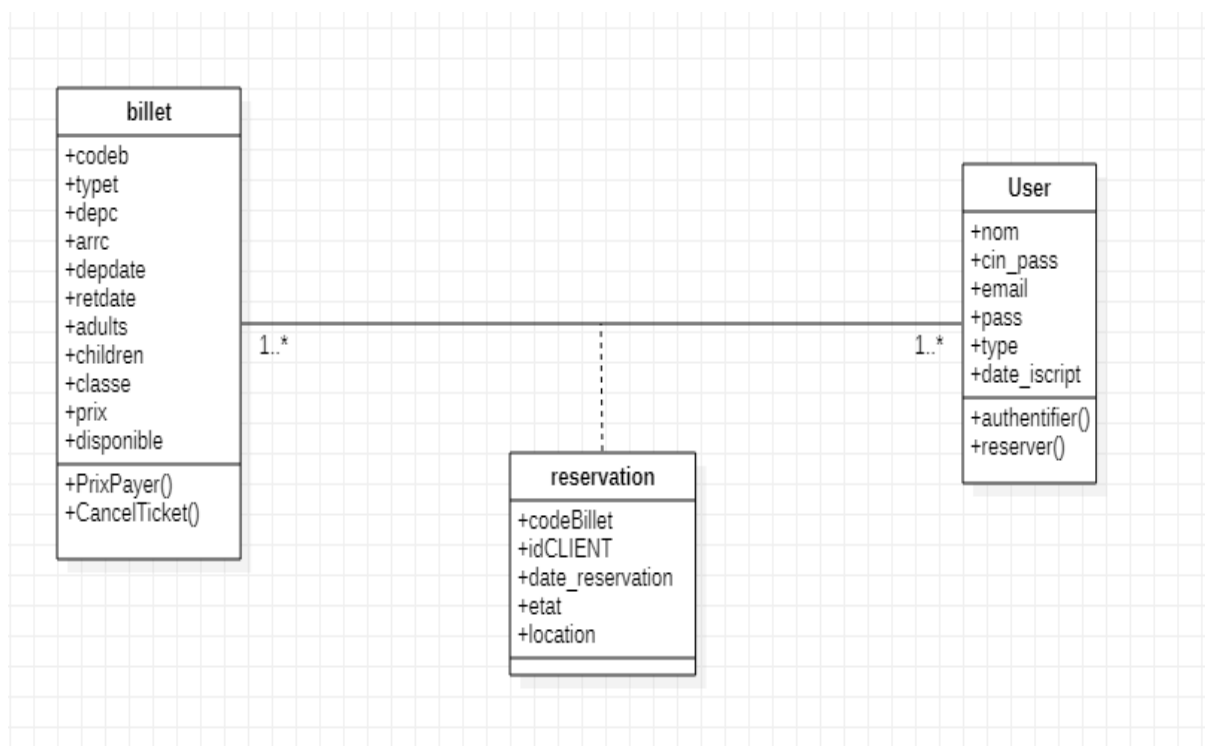


Figure 11 : Diagramme de classe

6. Conclusion

Tout le long de ce chapitre, j'ai essayé de détailler la conception de l'application à travers les diagrammes de cas d'utilisation, le diagramme de séquence et on a fait le scénario de chaque séquence et à la fin le diagramme de classe. Ceci permettra une mise en place de l'application plus souple et plus aisée.

Chapitre 5

Réalisation et tests

1. Introduction

Dans ce chapitre, on va présenter l'architecture et le plan sur laquelle on a développé le site web d'un client de messagerie ainsi que l'extranet, les différents outils utilisés ainsi que les composantes applicatives réalisées.

2. Environnement matériel

Nous avons utilisé un ordinateur Lenovo qui possède les caractéristiques suivantes :

- **Processeur** : AMD A6-9225 RADEON R4
- **Système d'exploitation** : Microsoft Windows 10 Professionnel (64 bits)
- **Mémoire vive** : 4Go RAM
- **Carte graphique** : AMD Radeon(TM) R4 Graphics
- **Stockage** : 500 GO

3. Environnement logiciel

3.1 PHP

PHP : Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur http, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet

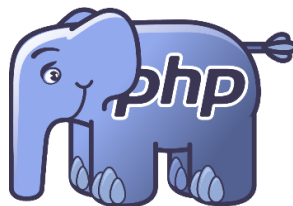


Figure 12: Logo - PHP

3.2 XAMPP

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



Figure 13: Logo – XAMPP

3.3 L'éditeur VS Code

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré.



Figure 14: Logo – VS Code

3.4 PHP My Admin

PHP My Admin est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL et Maria DB, réalisée principalement en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.



Figure 15: Logo – PHP My Admin

3.5 HTML 5

L'HTML est un langage informatique utilisé sur l'internet. Ce langage est utilisé pour créer des pages web. L'acronyme signifie HyperText Markup Language, ce qui signifie en français " langage de balisage d'hypertexte ". Ce langage permet de réaliser de l'hypertexte à base d'une structure de balisage.



Figure 16: Logo - HTML 5

3.6 CSS 3

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML.



Figure 17: Logo – CSS 3

3.7 Bootstrap

Bootstrap est un cadre de développement front end open source gratuit pour la création des sites Web et d'applications Web. Le Framework Bootstrap est basé sur HTML, CSS et JavaScript (JS) pour faciliter le développement de sites et d'applications réactifs et mobiles.



Bootstrap

Figure 18: Logo – Bootstrap

3.8 Java Script

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés par les développeurs web.

Figure 19: Logo – Java Script



4 Interfaces réalisées

4.1 Page d'accueil

C'est la partie Home accessible par tous les utilisateurs de la LEADERPOS qui en trouvent les informations de la société.

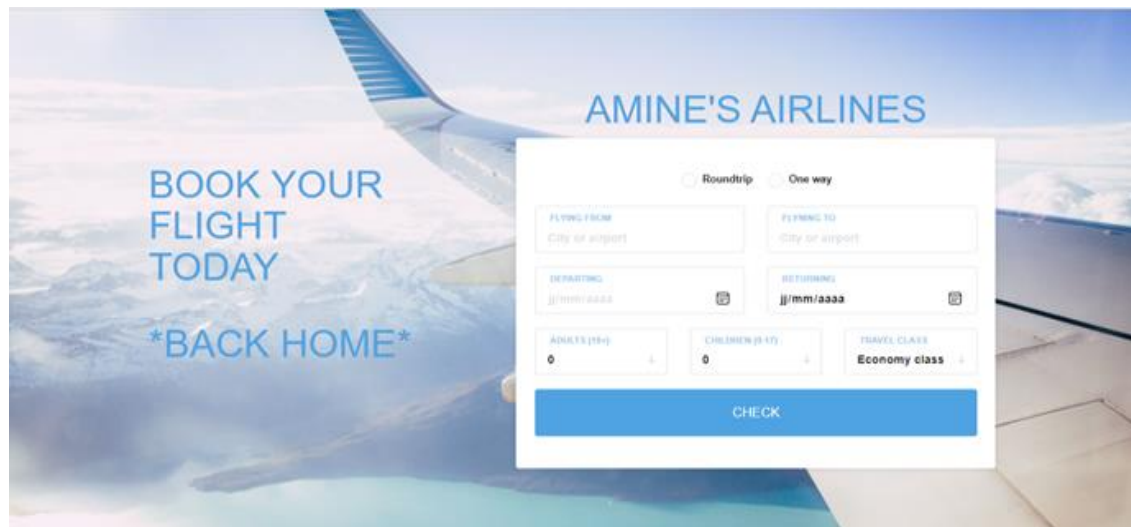


Figure 20: Page d'accueil

4.2 Page authentication utilisateur

L'authentification permet de *vérifier* identité de l'utilisateur de la société LEADERPOS

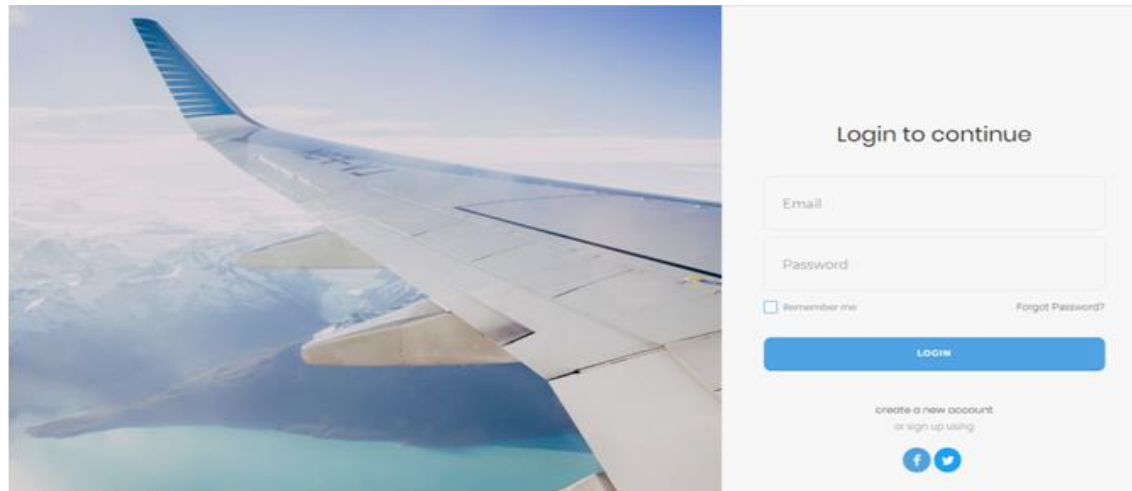


Figure 21: Page d'authentification

4.3 Page espace administrateur

Cette Figure présente l'interface d'accueil pour l'administrateur dans laquelle il choisit les différentes fonctions (Ajouter billet, Liste des clients, demande de réservation).

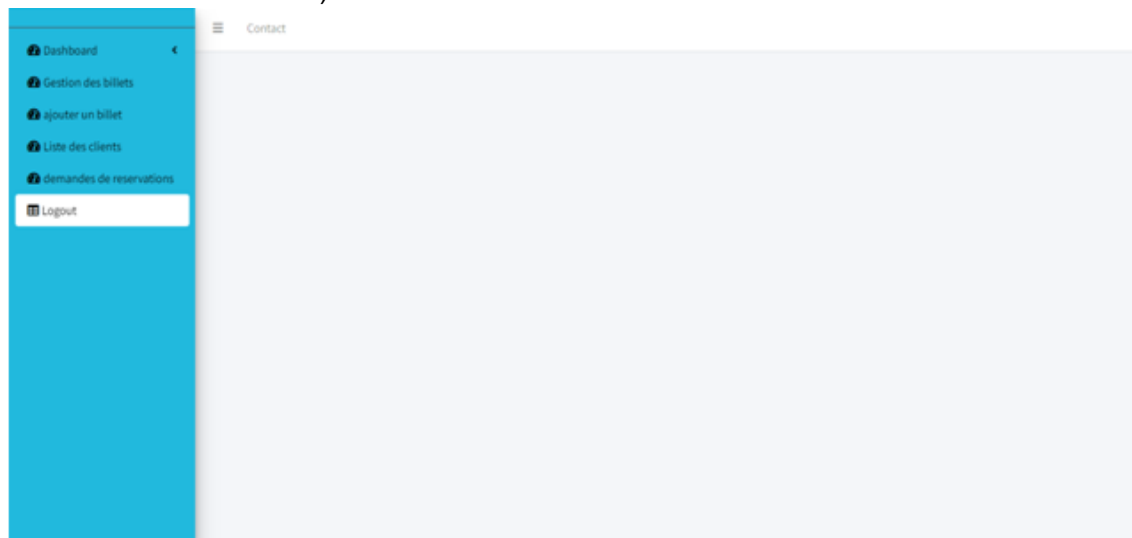


Figure 22: Page espace administrateur

4.4 Page d'ajout d'un billet

Voici ci-dessus la page d'ajout d'un billet

AMINE'S AIRLINES

ADMIN SPACE

ADD TICKET

BACK HOME

☒ Roundtrip ☐ One way

FLYING FROM
City or airport

FLYING TO
City or airport

DEPARTING
jj/mm/aaaa

RETURNING
jj/mm/aaaa

ADULTS (18+)
0

CHILDREN (0-17)
0

TRAVEL CLASS
Economy class

TICKET PRICE

ADD

Figure 23: Page ajout d'un ticket

4.5 Page liste des clients

Voici ci-dessus la page de la liste des clients

User	Nom	Cin / Passport N°	Email	Password	User type	Date inscrit	Action
3	yassine ben ourane	12345678	bryassine215@gmail.com	555555	A	2021-06-12	delete edit
4	wadhah naggui	9076541	wNaggui@gmail.com	369963	C	2021-06-12	delete edit
5	client2	555967463	client2@gmail.com	client2	C	2021-06-12	delete edit
7	client3	5566968	client3@gmail.com	CLIENT 123	C	2021-06-12	delete edit
8	Amine Ben Moussa	13205422	bnamine@gmail.com	aminabn	C	2021-06-28	delete edit
9	ben ourane rayen	13155926	rayenbenouren@gmail.com	rayen123	C	2021-06-29	delete edit

[back](#)

Figure 24: Page liste des clients

4.6 Page demande de réservation

Voici ci-dessus la page de la demande de réservation

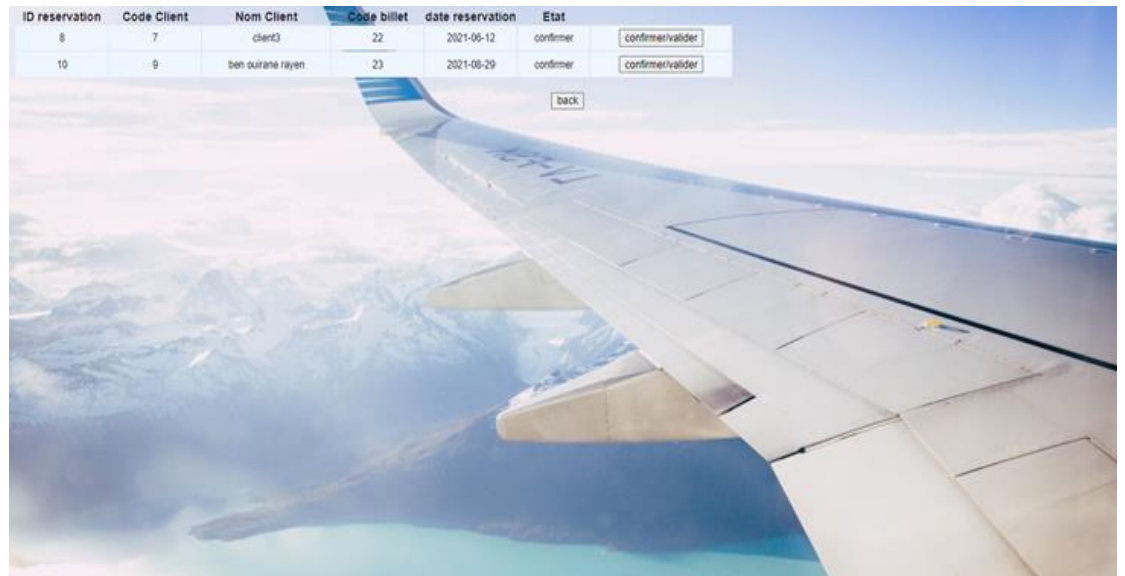


Figure 25: Page demande de réservation

5 Conclusion

La phase de réalisation est la phase la plus difficile et la plus délicate. Elle intègre les informations qui se rapportent aux administrateurs.

Il est primordial de surveiller le fonctionnement de l'application web une fois elle est intégrée, d'une part, pour pouvoir dégager les éventuelles anomalies, d'autre part, pour rapporter les améliorations nécessaires.

Conclusion général

À titre de conclusion, il semble intéressant de mettre en évidence la valeur de mon apprentissage pendant les quelques jours passés dans un domaine professionnel par excellence.

En effet, le stage de perfectionnement est un prétexte, non seulement, d'échange de connaissances, mais aussi, de découverte du monde du travail, dans un environnement professionnel bien déterminé.

Ce stage m'a permis d'approfondir nos connaissances théoriques, acquises tout le long de ma formation, par la pratique des nouvelles technologies.

Ce projet m'a permis de maîtriser le PHP, JavaScript, HTML 5, CSS 3 et le Bootstrap.

En brève, au sein de ce rapport se trouve des études détaillées sur le milieu du stage. J'ai fait aussi présenter les différentes parties de ce projet que j'avais réalisées pendant le mois du stage.

Finalement, ce stage m'a offert l'opportunité, d'une part, de découvrir quelques nouveaux outils et plusieurs concepts, et d'autre part, de mettre en œuvre mes connaissances déjà acquises de mes cursus en 1^{ère} année et en 2^{ème} année.