

Projet fin de formation

Présenté pour obtenir :

Certificat de qualification

Spécialité : Développement WEB ET MOBILE

Titre:

RAPPEL

Année : 2020 / 2021

DÉDICACES

À la plus belle perle au monde...ma tendre mère

À celui qui a toujours garni mes chemins force et lumière...mon très cher père

À mes frères En leur souhaitant tout le succès et le bonheur du monde

À toute ma famille pour l'amour et le respect qu'ils m'ont toujours accordé

À tous mes amis Pour une sincérité si merveilleuse...jamais oubliable

À toute personne Qui m'a aidé à franchir un horizon dans ma vie...

Aimablement...

Je dédie ce modeste travail...

REMERCIEMENT

Au terme de ce modeste travail, nous remercions en premier lieu le bon Dieu le tout puissant pour nous avoir donné la patience, la volonté et la force pour mener à terme ce travail.

je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à Notre encadrant ES-SARRAJ FOUAD, de Tanger. Je le remercie de m'avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.

J'adresse mes sincères remerciements à tous l'ensemble de staff SOLICODE , et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques ont guidé mes réflexions et ont accepté de répondre à mes questions durant cette formation.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCTION | 6 |
| I . BESOIN | 7 |
| II . PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT | 7 |
| Analyse fonctionnelle : DESIGN THINKING | 7 |
| 1.2.5. Test | 9 |
| 1.2.6. Implémentation : CAS D'UTILISATION | 9 |
| Conception | 10 |
| 2.1. Diagramme de classe | 10 |
| Réalisation | 10 |
| 3.1. Analyse technique | 10 |
| 3.2. Prototype technique | 10 |
| 3.3. Démonstration | 10 |
| Déploiement | 10 |
| III . GESTION DE PROJET | 11 |
| Méthode agile | 11 |
| Diagramme de gantt | 11 |
| IV . ANALYSE FONCTIONNELLE : DESIGN THINKING | 12 |
| Empathie | 12 |
| Définir | 13 |
| Idéation | 14 |
| Prototype | 14 |
| 4.1. Page d'atterissage | 14 |
| 4.2 . Page d'inscription | 14 |
| 4.3 .Page de connexion | 16 |
| 4.4 . Page Dashboard | 17 |
| 4.5 . Page Mes Documents | 17 |
| 4.6 . Page ajouter un document | 18 |
| 4.7 . Page Calender | 18 |
| Test | 18 |
| Implémentation : CAS D'UTILISATION | 19 |
| V . CONCEPTION | 20 |
| Diagramme de classes | 20 |
| Modèle logique des données : MLD | 21 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| VI . RÉALISATION | 22 |
| Analyse technique | 22 |
| 1.1. Langage de programmation | |
| 1.1.2. HTML | 22 |
| 1.1.3.CSS | 22 |
| 1.1.4. PHP | 23 |
| 1.1.5.JavaScript | 23 |
| 1.1.6. Bootstrap | 23 |
| 1.1.7. React | 23 |
| 1.2. OUTILS DE DÉVELOPPEMENT | 24 |
| 1.2.1. Visual Studio Code | 24 |
| Prototype technique | 25 |
| Démonstration | 25 |
| CONCLUSION | 26 |

INTRODUCTION

On trouve souvent un problème pour se rappeler des dates d'expiration de ses documents administratifs ,par exemple un passeport expiré juste avant un voyage urgent .

dans le cadre du projet de fin de formation, j'ai conçu une application Web appelée **RAPPEL** qui répond aux problématiques des documents non valides à cause de leurs dates d'expiration .En d'autres termes, **RAPPEL** est une application de gestion et des rappels des documents administratifs qui offre aux utilisateurs à libérer son espace mental, avoir l'esprit tranquille en ajoutant tous ces documents et dates d'expiration à **RAPPEL** où qu'il soient ou quel que soit l'appareil utilisé.

Avec **RAPPEL** on peut visualiser clairement l'état de ses documents dans l'interface du board, recevoir un rappel un mois avant l'expiration du document saisi.

Dans ce qui suit, je vais étudier le projet en détail, afin de pouvoir le mettre en œuvre de manière fluide, facile et limpide. Pour ce qui est du plan, j'ai réparti mon rapport en cinq chapitres qui peuvent être présentés de la façon suivante : Besoin, Processus de développement , Analyse fonctionnelle (Design Thinking) , Conception et enfin Réalisation pour arriver enfin à une conclusion synthétique générale .

I . BESOIN

Création d'une application web pour aider les individus à rappeler les dates d'expiration des pièces administratives .

II . PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT

1. Analyse fonctionnelle : DESIGN THINKING

L'analyse fonctionnelle est une méthode d'analyse qui permet de transcrire le besoin d'un client d'une manière particulièrement précise et structurée, sans évoquer un moyen, mais tout en restant focalisée sur les détails de l'objectif. C'est une analyse pertinente qui constitue à elle seule un véritable outil dédié aux entreprises à la recherche de nouveaux clients.

Un besoin fonctionnel se traduit en fonctions de services à traiter. L'analyse fonctionnelle est donc un outil qui donne une certaine liberté sur les fonctions techniques à mettre en place au niveau des solutions sélectionnées pour répondre au maximum au besoin client.

1.1. DÉFINITION

Le design thinking représente une méthode de design centré sur l'innovation et sur l'humain. Créé par Rolf Fasteur, le design thinking est né d'une conviction de désigner des produits de manière à ce qu'ils soient centrés sur l'humain, sur les visiteurs et sur les utilisateurs.

Cette méthode est très liée à l'expérience utilisateur car son objectif est de développer un produit avec un design qui résout le problème des utilisateurs et qui leur correspond. Elle est également liée à des stratégies de CRO par sa volonté de séduire les visiteurs et de les pousser à l'action.

On peut considérer le design thinking comme étant bien plus qu'une simple méthode, c'est un état d'esprit. Un état d'esprit dans lequel l'utilisateur est roi et où seul son avis compte. L'intuition n'est donc pas prédominante ici. Le design n'est pas réalisé au hasard ou selon des idées. Il est réalisé

1.2. LES ÉTAPES DU DESIGN THINKING

1.2.1. Empathie

La première phase du design thinking a pour but de se mettre à la place du consommateur et d'essayer de comprendre ses besoins. Il faut donc les rencontrer, les interroger pour connaître leur mode de vie (do), leur pensées (think), leurs sentiments (feel) et leur avis (say). L'objectif : se mettre à leur place pour comprendre ce dont ils ont besoin.

1.2.2. Définir

Cette étape a pour but de cadrer le problème. Par exemple, si vos clients ne parviennent plus à toucher leur cœur de cible, votre objectif va être de réfléchir à l'origine du problème. Pourquoi connaissent-ils cette problématique ? Depuis quand existe-t-elle ? Quelles sont les dates clés ? Mais surtout, vous commencerez à aborder une question primordiale : comment inverser la tendance ?

1.2.3. Idéation

Cette phase a pour objectif premier de générer toutes les idées possibles pour aider à résoudre les problèmes rencontrés. Réunissez-vous dans une salle assez grande pour regrouper toutes les personnes impliquées dans le projet. Désignez ensuite une personne chargée d'animer le brainstorming. Pour finir, laissez chacun exprimer ses idées, ses projets. Vous pouvez même organiser un ou plusieurs ateliers de divergences pour que les différentes idées se confrontent afin de pousser tout le monde vers le haut et d'aboutir au meilleur projet possible ?

1.2.4. Prototype

Quelles sont les différentes options existantes pour réaliser ce nouveau projet ? Comment ce projet va-t-il être construit ? L'idée de cette phase de prototypage est de le modéliser, d'en faire une maquette afin de le matérialiser. Un moyen de construire ensemble tout en prenant du recul sur le projet. Ce qui peut très souvent permettre de voir si certaines idées énoncées précédemment sont réalisables ou pas, et si des modifications doivent être apportées.

1.2.5. Test

Test est implique de générer des feedback des utilisateurs liés aux prototypes que vous avez développés, ainsi que d'acquérir une compréhension plus approfondie de vos utilisateur

1.2.6. Implémentation : CAS D'UTILISATION

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisé pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (Humain ou Machine) et un système. Il est une entité significative de travail

2. Conception

2.1. Diagramme de classe

Un diagramme de classe montre la structure statique du modèle d'information, particulièrement les choses qui existent, leur structure interne, et leurs relations aux autres choses. Un diagramme de classe ne doit présenter aucune information de nature temporelle. Contenu : classes, sous-classes, attributs et valeurs, méthodes, liens (multiplicité, généralisation, composition), catégories et dépendance.

III . GESTION DE PROJET

La gestion de projet ou management de projet est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs. Elle consiste à appliquer les méthodes, techniques, et outils de gestion spécifiques aux différentes étapes du projet, de l'évaluation de l'opportunité jusqu'à l'achèvement du projet.

1. Méthode agile

Agile est une approche itérative de la gestion de projet et du développement logiciel qui aide les équipes à apporter de la valeur à leurs clients plus rapidement et avec moins de maux de tête .

Agile est un ensemble de principes utilisés dans le développement de logiciels et la gestion de projet .

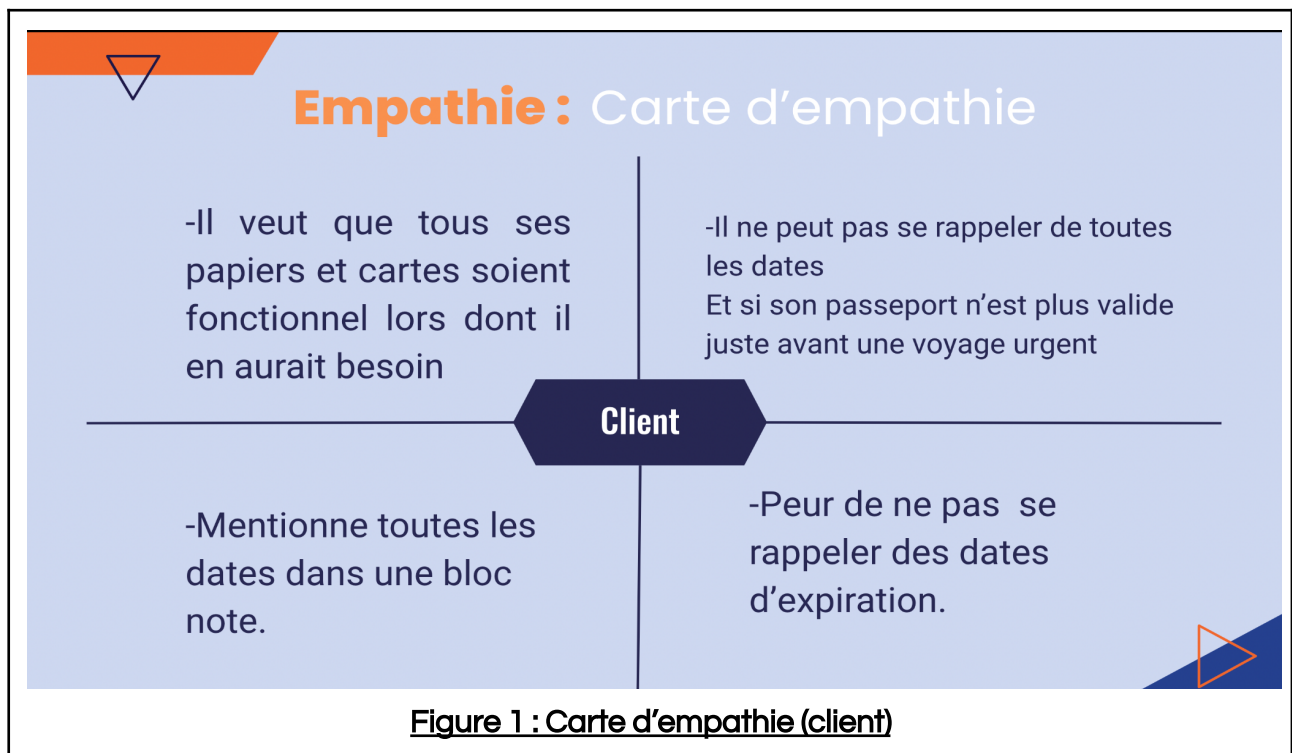
2. Diagramme de gantt

| 1 | Updating:0% | 06-10-21 | 7 | H3-AK17 | Aujourd'hui : 7/26/2021 | | | | | | | | |
|----|--|---------------|-------------|----------------|-------------------------|-------------|-----------|--------|--------|--------|-------|-------|--------|
| 2 | Project | Date de début | Date de fin | Durée en jours | Progression | Responsable | Couleur | Jun-10 | Jun-17 | Jun-24 | Jul-1 | Jul-8 | Jul-15 |
| 3 | Sujet | 10-Jun | 10-Jun | 1 | | | tomato | | | | | | |
| 4 | design thinking | 10-Jun | 1-Jul | 21 | 100% | | orange | | | | | | |
| 5 | empathie Carte d'empathie | 10-Jun | 10-Jun | 1 | 20% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 6 | Définir le Problème | 11-Jun | 12-Jun | 1 | 20% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 7 | analyse technique | 10-Mar | 15-Mar | 5 | 100% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 8 | Idéation | 15-Mar | 20-Mar | 5 | 50% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 9 | Création du prototype (Figma, Adobe XD) en PNG | 29-Jun | 1-Jul | 2 | 75% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 10 | Test | 30-Jun | 1-Jul | 1 | 50% | ASMAE | orange | | | | | | |
| 11 | Rapport | 1-Jul | 5-Jul | 4 | 100% | | blue | | | | | | |
| 12 | Rapport partie 1 | 1-Jul | 1-Jul | 1 | 75% | ASMAE | BLUE | | | | | | |
| 13 | Rapport partie 2 | 3-Jul | 5-Jul | 2 | 25% | asmae | BLUE | | | | | | |
| 14 | Analyse fonctionnelle | 30-Jun | 2-Jul | 2 | 100% | | tomato | | | | | | |
| 15 | Diagramme de cas d'utilisation | 30-Jun | 1-Jul | 1 | 100% | asmae | tomato | | | | | | |
| 16 | MLD | 30-Jun | 7/2/2021 | 2 | 100% | ASMAE | turquoise | | | | | | |
| 17 | Diagramme de classe | 6/30/2021 | 2-Jul | 2 | 100% | asmae | turquoise | | | | | | |
| 18 | Codage | 30-Jun | 2-Jul | 2 | 100% | | turquoise | | | | | | |
| 19 | API en (PHP, POO) | 7/8/2021 | 12-Jul | 4 | 100% | asmae | turquoise | | | | | | |
| 20 | API login (PHP ,POO) | 8/12/2021 | 25-Jul | -18 | 100% | asmae | turquoise | | | | | | |
| 21 | Programmation de front-end | 7/13/2021 | 25-Jul | 12 | 100% | asmae | turquoise | | | | | | |

IV . ANALYSE FONCTIONNELLE : DESIGN THINKING

1. Empathie

Il existe plusieurs techniques que vous pouvez utiliser pour réaliser cet étape, et j'utilise la méthode qui s'appelle la *carte d'empathie*, et la *carte d'empathie* est un outil visuel simple, facile à lire, qui capture des informations sur les comportements et les attitudes d'un utilisateur.



2. Définir

04 PROBLEMATIQUE

- Oublie les dates d'expiration des papiers important
- Des documents non valide à cause de leurs dates d'expiration



EXEMPLE DES PAPIERS

- ❑ Carte d'Identité Nationale Électronique (CINE)
- ❑ passeport
- ❑ Casier judiciaire
- ❑ Permis de conduire
- ❑ carte grise
- ❑ Contrôle technique
- ❑ assurance des voitures
- ❑ Permis de conduire international
- ❑ visa d'entrée
- ❑ carte d'immatriculation
- ❑ carte de résidence
- ❑ contrat de travail
- ❑ commission d'emploi

Figure 3 : Définir le problème

3. Idéation

- ☐ Afficher la liste des documents
- ☐ Ajouter un rappel des dates d'expiration
- ☐ Rappel par E-mail et SMS
- ☐ Connectez mon service à Google Agenda

4. Prototype

4.1. Page d'atterrissage

La page d'accueil s'affiche comme le début de la liste qui vous permet de vous déplacer entre les éléments d'application Web, après cela vient l'interface d'application web qui affiche le nom d'application web , un bouton de se connecter et un bouton d'inscription , suivi d'une partie " fonctionnalités ", qui vous montre les services en détail et les avantages .

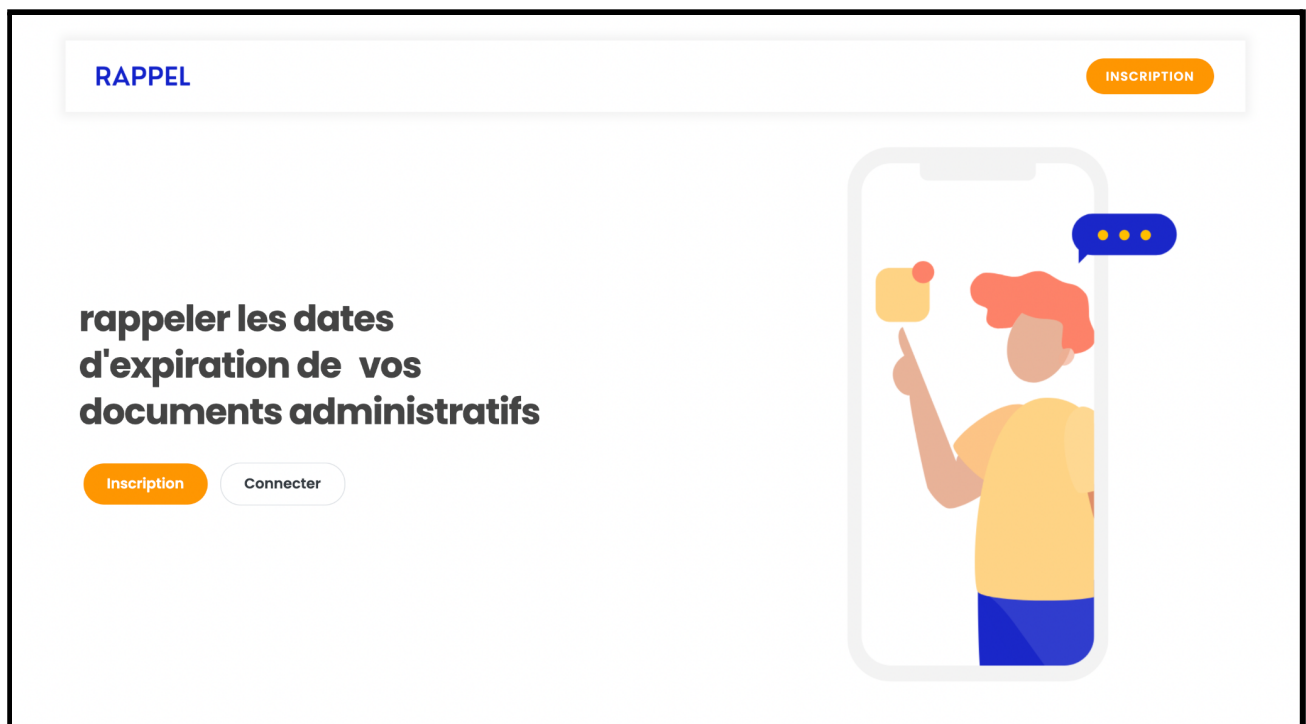
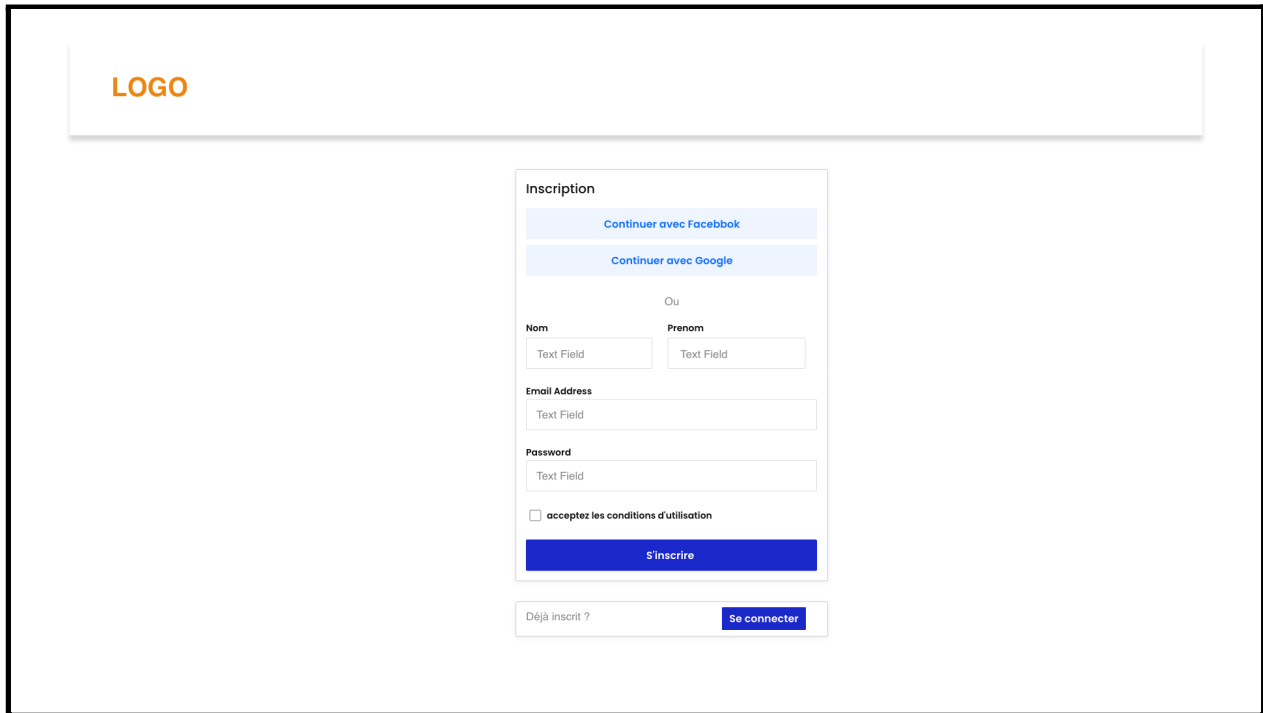


Figure : Landing page

4.2 . Page d'inscription

Cette interface permet au visiteur de s'inscrire sur cette application Web, où vous devez inclure à la fois le nom ,prénom ,e-mail ,et le mot de passe . Dans le cas où vous sélectionnez option s'inscrire avec e-mail , mais dans le cas de choisir de se connecter avec google, vous ne devez inclure que le mot de passe



The image shows a registration form titled "Inscription" within a larger container that also features a "LOGO" placeholder. The form includes two social login options: "Continuer avec Facebook" and "Continuer avec Google". Below these, a separator "Ou" is followed by input fields for "Nom" and "Prénom". The form also includes fields for "Email Address" and "Password". A checkbox labeled "acceptez les conditions d'utilisation" is present before the "S'inscrire" button. At the bottom, there is a link "Déjà inscrit ?" and a "Se connecter" button.

LOGO

Inscription

[Continuer avec Facebook](#)

[Continuer avec Google](#)

Ou

Nom

Prénom

Email Address

Password

☐ acceptez les conditions d'utilisation

[S'inscrire](#)

[Déjà inscrit ?](#) [Se connecter](#)

Figure : Page d'inscription avec e-mail

LOGO

Sélectionner un compte

pour accéder à l'application

asmae hamidouche

hamidouche.asmae@gmail.com

Utiliser un autre compte

Password

Text Field

☐ acceptez les conditions d'utilisation

S'inscrire

Déjà inscrit ?

Se connecter

Figure : Page d'inscription avec google

SE CONNECTER

S'INSCRIRE

E-mail

MOT DE PASSE

CONFIRMEZ LE MOT DE PASSE

INSCRIPTION

4.3 .Page de connexion

Cette interface permet à l'admin et au client d'authentifier le système, si les informations saisies sont correctes, vous serez redirigé vers son page de profil en tant que bénéficiaire de notre site, mais en cas d'erreur un message sera affiché demandant à l'utilisateur de réessayer.

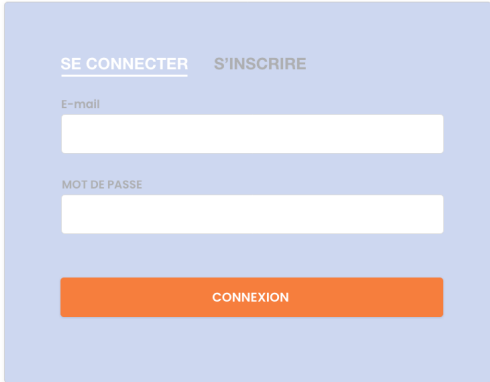


Figure : Page de Connexion

4.4 . Page Dashboard

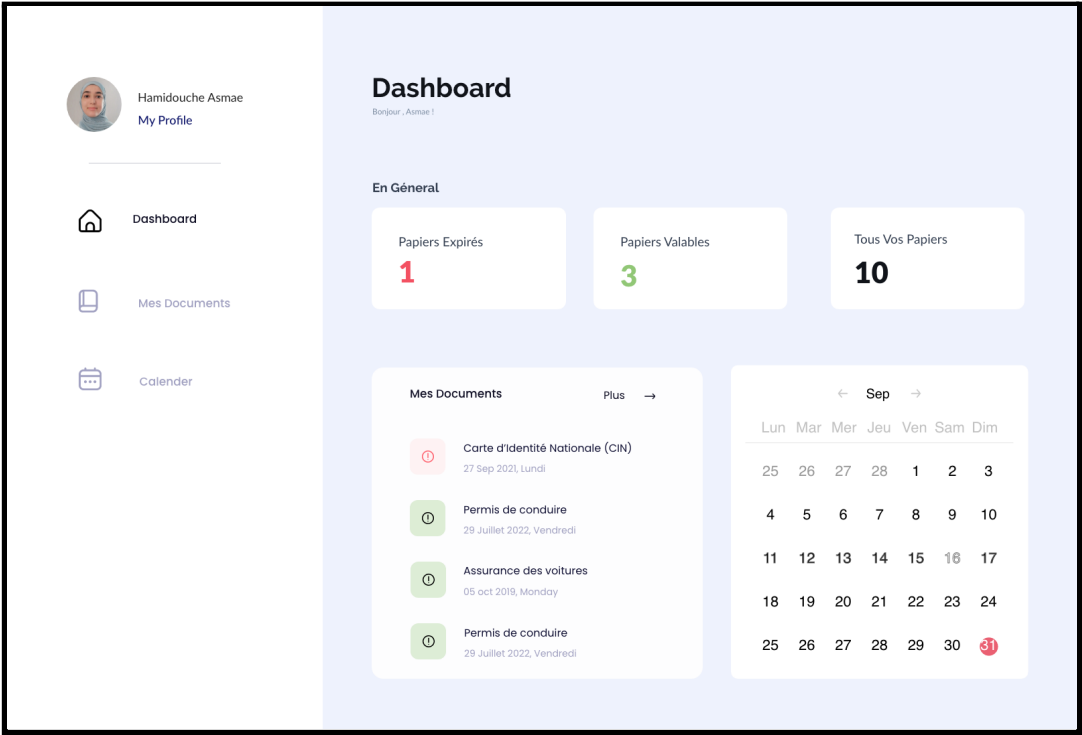


Figure : Page Dashboard

4.5 . Page Mes Documents

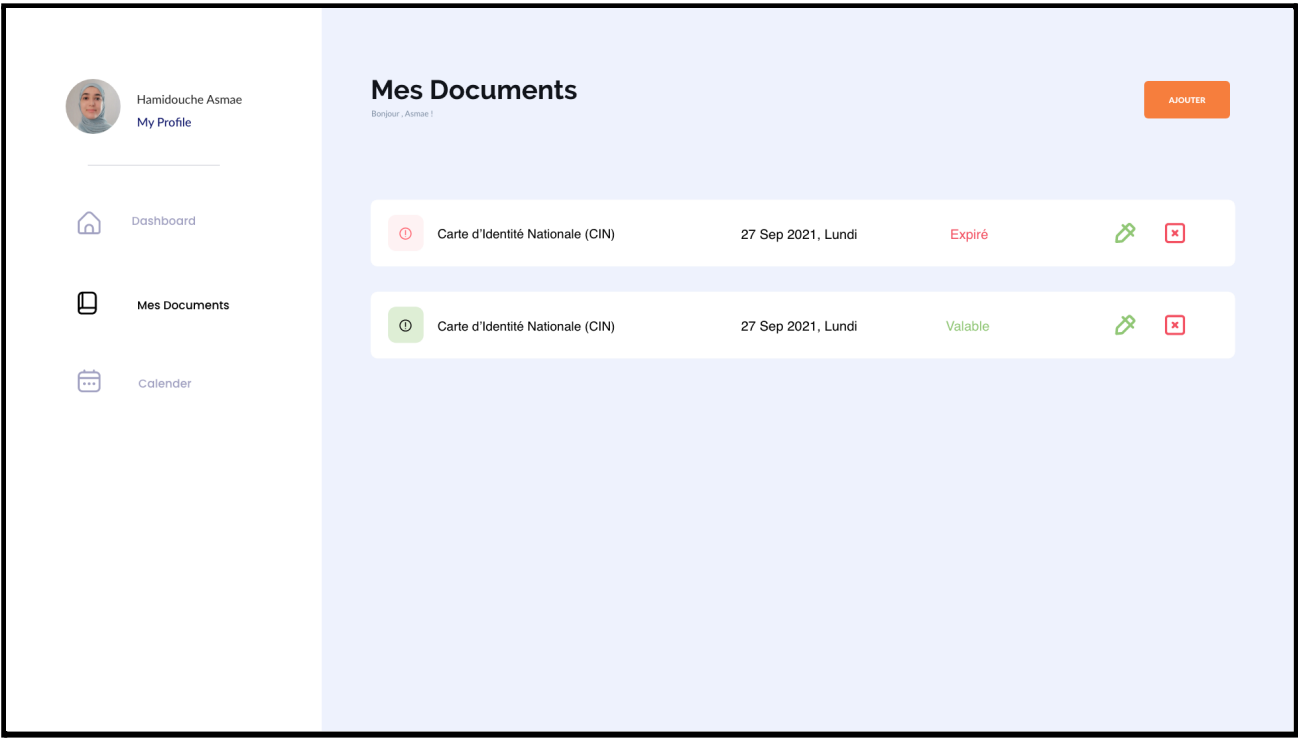


Figure : Page Mes Document

4.6 . Page ajouter un document

lorsque vous cliquez sur le bouton dans l'en-tête "Ajouter" dans la page Mes documents, le formulaire pour ajouter un document sera affiché.

The screenshot shows a user dashboard for 'Hamidouche Asmae'. The left sidebar contains links to 'Dashboard', 'Mes Documents', and 'Calender'. The main content area is titled 'Ajouter Un Document' with a subtitle 'Bonjour, Asmae !'. A modal form is displayed with two dropdown menus: '* Document' (with the option 'choisir un document / autre') and '* Date d'expiration' (with the option 'choisir...'). A blue 'AJOUTER' button is at the bottom of the form.

Figure : Page ajouter un document

4.7 . Page Calendar

The screenshot shows the 'Calender' page for 'Hamidouche Asmae'. The left sidebar is the same as in the previous figure. The main content area is titled 'Calender' with a subtitle 'Bonjour, Asmae !'. It features a monthly calendar for 'Sep 2021'. The calendar has tabs for 'Mois' (selected) and 'Semaine'. The days of the week are listed at the top: Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam, Dim. The calendar grid shows dates from 1 to 30. Two events are visible: 'Carte d'Identité Nationale' on the 1st (highlighted in green) and 'Carte d'Identité Nationale' on the 2nd (highlighted in red). A 'Settings' link is at the bottom of the sidebar.

5. Test

J'ai présenté mes prototypes à mon encadrant Fouad et à mes collègues de classe Suite aux commentaires, j'ai dû améliorer mon travail. Après chaque présentation .

6. Implémentation : CAS D'UTILISATION

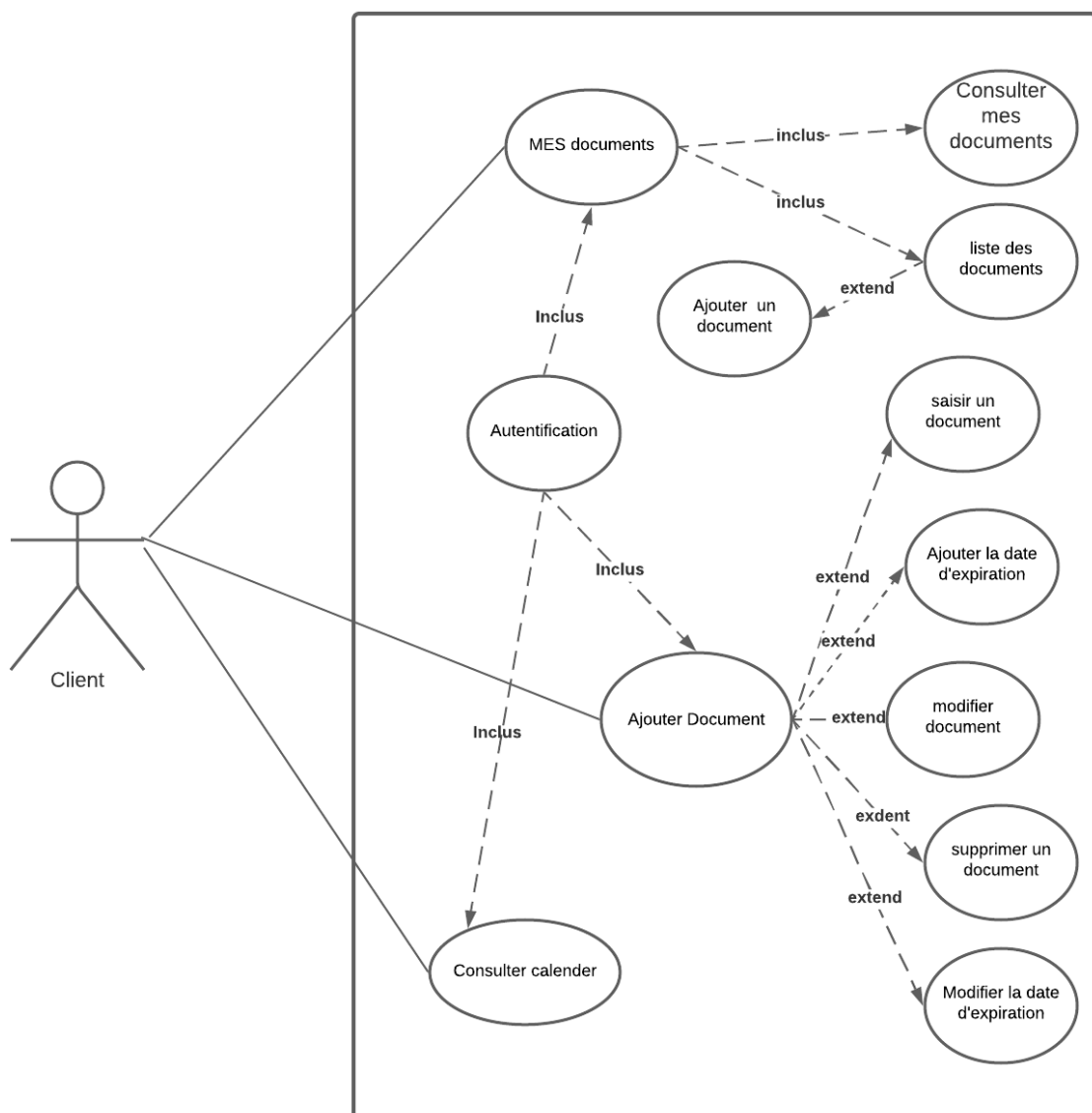
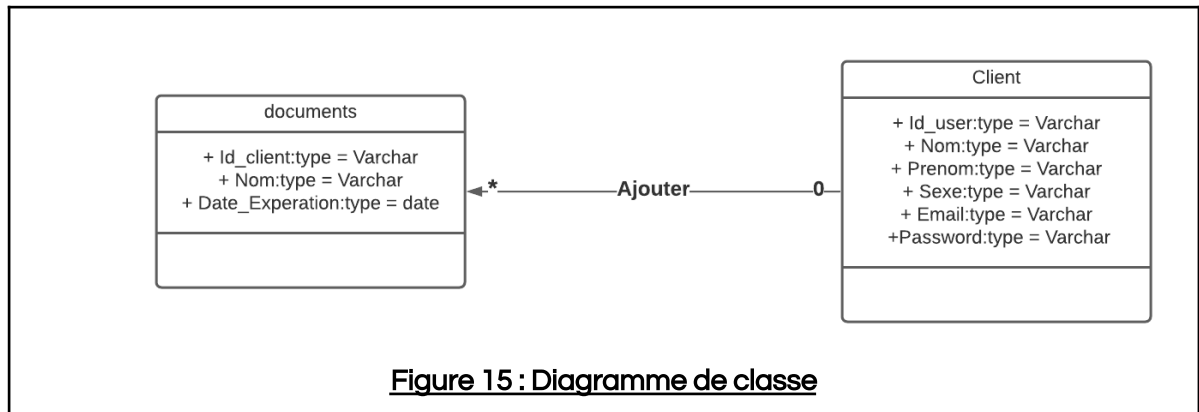


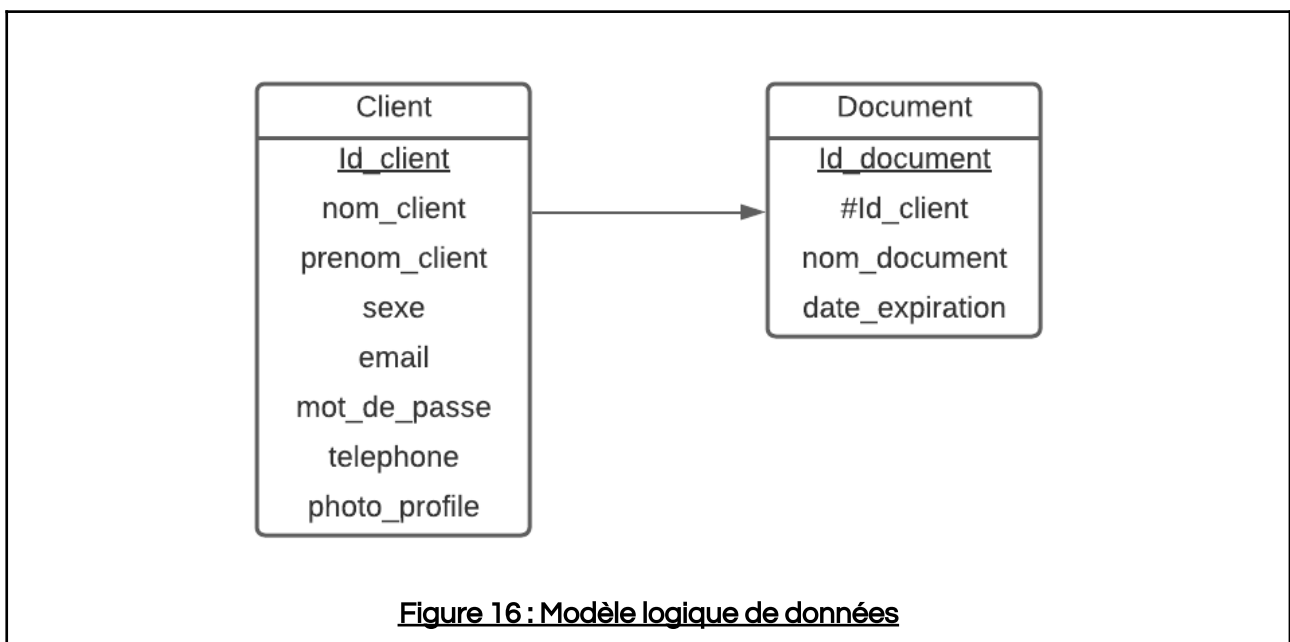
Figure 14 : Diagramme de cas d'utilisation

V. CONCEPTION

1. Diagramme de classes



2. Modèle logique des données : MLD



VI. RÉALISATION

1. Analyse technique

1.1. Langages de programmation

❖ Partie Front-end:

- HTML
- CSS
- Bootstrap
- Javascript
- React
- JQuery

❖ Partie Back-end

- PHP

❖ Base de données

- MySQL

1.2. Outils de développement

- ❖ Editeur de code : VISUAL STUDIO CODE
- ❖ Logiciel de gestion de bases de données : phpMyAdmin et Mysql workbench