

AGENCE UNIVERSITAIRE DE LA FRANCOPHONIE (AUF)
Institut Francophone International (IFI)



RAPPORT DU PROJET
Génie Logiciel

Conception et Réalisation d'un Site Web pour des Annonces de location
de Chambres

Par :

DZOULOU Vinci Savitri

Đào Thúy Hồng

Supervisé par :

Mr. Ho Tuong Vinh

Table de Matières

CHAPITRE 1 : Contexte	3
Résumé	4
Introduction	4
1. Problématique	5
2. Cahier de charge	6
3. Description de l'existant et critique.....	7
4. Solution proposée	7
CHAPITRE 2 : ANALYSE DE SYSTÈME	9
1. Liste des acteurs.....	10
2. Cas d'utilisation :	10
3. Cas d'utilisation en détail :	12
CHAPITRE 3: CONCEPTION DU SYSTÈME	23
1. Diagramme de classes :	24
2. Attributs de classes :	25
3. Base de données :	26
4. Structure en couches :	27
CHAPITRE 4: IMPLÉMENTATION	28
1. Outils utilisés :	29
2. Test des fonctions :	30
Conclusion :	35

CHAPITRE 1 : Contexte

Résumé

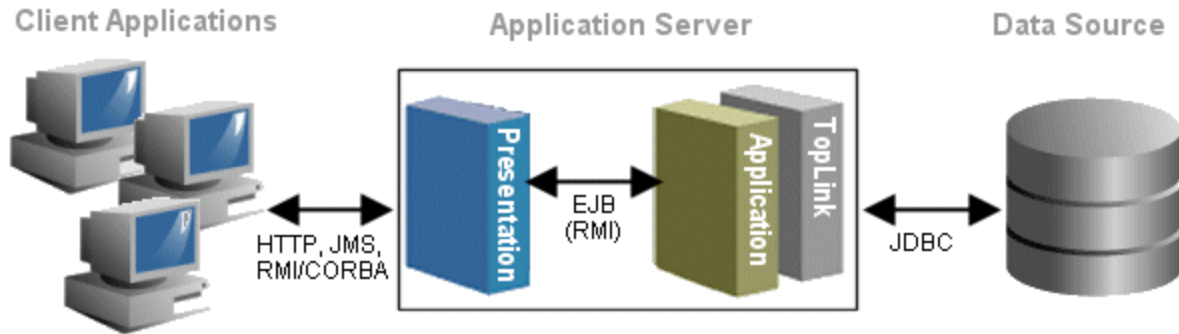
Le présent document définit une web application pour des annonces **de location de chambres** permettant d'établir une connexion entre le propriétaire et le client et en donnant la possibilité aux membres de créer les offres pour que ces dernières soient vues par les clients (individuels ou sociétés).

Introduction

Ce projet intitulé «CONCEPTION ET REALISATION D'UN SITE WEB POUR DES ANNONCES DE LOCATION DE CHAMBRES» consiste à développer une nouvelle application web. Celle-ci permettra de proposer à des membres déjà inscrits et aux publics, des logements de chambres pas chers, luxueuses,... Elle intégrera aussi la mise à jour régulière d'une base de données pour faciliter la communication des offres de location au grand public et aux membres de la dite application.

La future application permettra aux membres déjà inscrit de créer, modifier ou supprimer une ou des annonces, de faciliter les différentes actions, comme par exemple la consultation de toutes les offres par un membre ou une personne anonyme, depuis chez lui ou encore la mise à jour d'une offre à distance.

L'application doit être facilement extensible pour des modifications ultérieures. Pour ce faire, une architecture 3-tiers s'avère plus adaptive.



La réalisation de cette application s'effectuera en quatre (4) phases :

- Analyse des besoins fonctionnels et non fonctionnels
- Phase de conception et de modélisation en utilisant UML.
- Phase d'élaboration de la base de données sous SQL Server.
- Phase de développement avec les outils de l'environnement J2EE.

1. Problématique

- Comment arriver à faire une réservation d'une chambre quand on est distant?
- Les propriétaires pourraient-ils mettre à la portée du public toutes les informations sans contraintes de la distance et du temps ?
- La conception de ce site web permettra-t-elle une diminution des coûts de sensibilisation ?

Les réponses à ces questions feront l'objet de notre travail.

2. Cahier de charge

Pour le compte du cours génie logiciel avancé, il nous a été demandé de mener les travaux en équipe dans le but de nous familiariser avec le monde professionnel.

Notre projet se porte sur la création d'une application web annonçant la location des chambres au grand public.

Ce site internet a pour objectif d'annoncer la disponibilité et l'indisponibilité des chambres à louer auprès du grand public et des professionnels, mais aussi de pouvoir concevoir et mettre en place un grand réseau de contact entre propriétaires et locataires. Il a pour but d'aider les gens à chercher les chambres sans même se déplacer. Ce site internet s'adresse aux secteurs de l'immobilier.

Notre site web contiendra les spécifications fonctionnelles suivantes :

Charte graphique du site internet

Fonctionnalités développées sur le site internet (technologie spring)

Astuce de sécurité sur le site internet...

Pour arriver à finaliser notre projet web, nous avons dû mettre en place un diagramme afin de voir toutes les tâches à effectuer. Ces tâches sont mentionnées dans le tableau ci-dessus :

<u>Nom de la tâche</u>	<u>Durée</u>
Compréhension du sujet	2 jours
Elaboration du cahier de charge	3 jours
Etude des besoins	2 jours
Recherche de la charte graphique	4 jours
Conception de la charte graphique	7 jours
Etude métier	2 jours
Conception de la partie métier	25 jours
Teste	2 jours

3. Description de l'existant et critique

L'étude de l'existant est une phase importante pour bien comprendre le système actuel et définir ses objectifs. Durant ces 3 dernières années nous remarquons une large réduction dans l'immobilier surtout dans les pays en voie de développement, il faut souligner que le domaine de l'immobilier peut contribuer au développement d'un pays. Pendant la période des vacances ou la période scolaire, le besoin en immobilier s'accroît et il faudrait des bons services pour répondre à la demande des vacanciers, touristes, étudiants...suite aux mauvaises performances de ces trois dernières années, les sociétés immobilières ont été amenées à trouver des solutions pour améliorer la gestion immobilière, tout en étant proche des client et faciliter les démarches de location en se basant sur la location en Ligne.

4. Solution proposée

Dans cette partie nous avons proposé une solution portant dans le domaine de l'immobilier. Comme l'indique notre projet « conception et réalisation d'un site web pour des annonces de location de chambre ». A travers ce projet nous

avons cherché à résoudre quelques problèmes d'immobiliers rencontrés à une période donnée par une communauté dans une société. Plus souvent ce sont les étudiants et les vacanciers qui sont confrontés à ces problèmes, ces derniers arrivés à une localité sont souvent contrariés à trouver du confortable pour passer le restant de leurs études (étudiants) ou passer confortablement ces vacances (vacanciers), le manque des outils ou applications informatiques dévalorise certaines zones touristiques ou universitaire, nous avons réfléchi et pensé mettre en place un système ayant pour objectif d'annoncer en ligne des locations de chambres au public en leur offrant les fonctions standard à savoir chercher une chambre, voir la liste des chambres, voir le détail et le contenu d'une chambre,... Ce site dispose d'une interface graphique Web, et il existe deux profils de personnes qui peuvent utiliser cette Société de Location en Ligne :

- Utilisateur anonyme
- Membre

CHAPITRE 2 : ANALYSE DE SYSTÈME

Dans cette partie, nous allons analyser et décrire des acteurs qui interagissent avec notre système et des cas d'utilisation qui vont être utilisés dans le système.

1. Liste des acteurs

Dans ce système, il y a deux types d'utilisateurs : utilisateur anonyme et membre.

- ✓ Utilisateur anonyme est quelqu'un qui accède au système.
- ✓ Membre est une personne qui a un compte dans le système.

2. Cas d'utilisation :

À partir d'analyse des exigences que nous avons décrites dans le chapitre précédent, notre système doit avoir des cas d'utilisations comme suivants :

- ✓ **Créer un compte** : Un utilisateur peut s'inscrire au système afin d'en posséder un compte.
- ✓ **Chercher une offre** : Un utilisateur entre quelques mots pour chercher des offres.
- ✓ **Voir la liste des annonces** : l'utilisateur peut voir toutes les annonces c'est-à-dire des offres et des demandes.
- ✓ **Voir le détail d'une annonce** : À partir de la liste des annonces, l'utilisateur peut choisir une annonce pour la voir en détail.
- ✓ **Se connecter** : Un utilisateur qui a déjà un compte peut se connecter dans le système.
- ✓ **Modifier son profil** : Un utilisateur connecté peut ajouter des autres informations dans son profil ou changer son password.
- ✓ **Gérer ses annonces** : Un utilisateur connecté peut créer, modifier ou supprimer des annonces.

✓ Envoyer un message à autre utilisateur un message

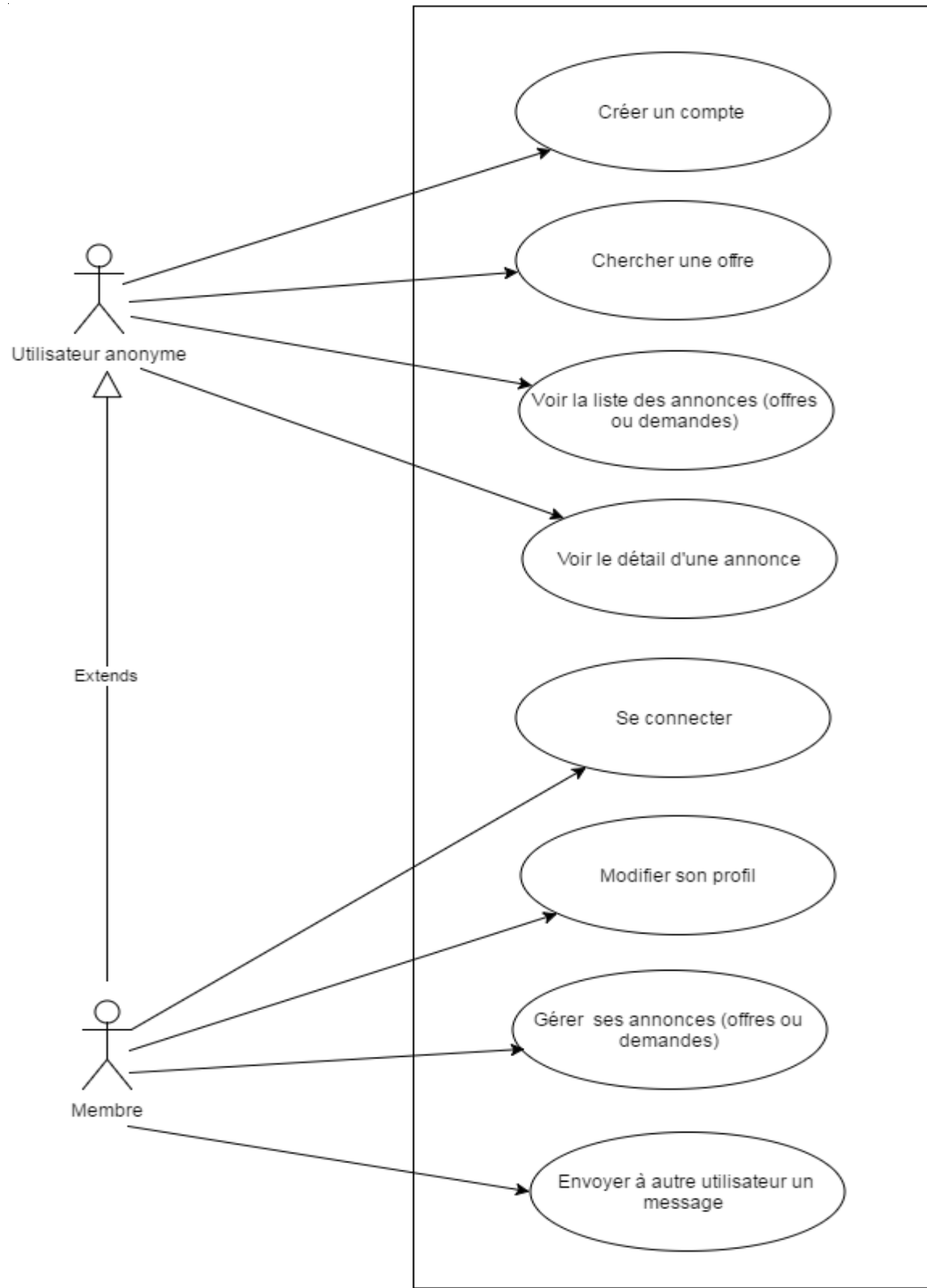


Figure 2.1: Diagramme des cas d'utilisation

3. Cas d'utilisation en détail :

Nom	UC1 : Créer un compte
Description	Permettre aux utilisateurs de s'inscrire au système.
Raison	Les utilisateurs ont besoin d'un compte pour stocker des informations personnelles et gérer ses annonces et contacter avec des autres.
Acteurs	✓ Utilisateur anonyme. ✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur accède au système.
Cours des événements	1. L'utilisateur choisit INSCRIPTION. 2. Système demande des informations pour identifier l'utilisateur. 3. L'utilisateur remplit les informations. 4. Système vérifie les informations. Si les informations sont valides, un compte sera créé. Si non le système demandera à l'utilisateur de ré-remplir les informations.
Requis postérieurs	Un compte est créé et enregistré dans la base de données.

Nom	UC2 : Se connecter
Description	Permettre aux utilisateurs de se connecter au système.
Raison	Les utilisateurs ont besoin de se connecter pour gérer des annonces et contacter avec des autres.
Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur a un compte.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur choisit SE CONNECTER. 2. Système demande des informations pour identifier l'utilisateur. 3. L'utilisateur remplit les informations. 4. Système vérifie les informations. Si les informations sont valides, la page d'accueil affichera. Si non le système demandera à l'utilisateur de re-remplir les informations.
Requis postérieurs	L'utilisateur réussit dans la connexion.

Nom	UC2 : Se connecter
Description	Permettre les utilisateurs à se connecter au système.
Raison	Les utilisateurs ont besoin de se connecter pour gérer des annonces et contacter avec des autres.
Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur a un compte.
Cours des événements	5. L'utilisateur choisit SE CONNECTER. 6. Système demande des informations pour identifier l'utilisateur. 7. L'utilisateur remplit les informations. 8. Système vérifie les informations. Si les informations sont valides, la page d'accueil affichera. Si non le système demandera à l'utilisateur de ré-remplir les informations.
Réquis postérieurs	L'utilisateur réussit sa connexion.

Nom	UC3 : Chercher une offre
Description	Les utilisateurs ont la possibilité d'effectuer une recherche des chambres suivant un mot des coordonnées.
Raison	Cette fonctionnalité empêche aux utilisateurs le parcours de toutes les offres présentes dans le site, par une simple recherche l'utilisateur obtiendra la chambre qu'il veut consulter ou louer selon ses critères.
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisateur anonyme. ✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur accède au système.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur entre des mots clés de coordonnée 2. Syetème recherche des offres correspondantes aux coordonnées dans la base de données 3. Affichage du résultat de la recherche ou message disant qu'aucune chambre ne correspond aux coordonnées choisies.
Requis postérieurs	L'utilisateur obtient ce qu'il cherche.

Nom	UC4 : Voir la liste des offres
Description	Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de visualiser les différentes offres que le système lui dispose
Raison	Dans le cas l'utilisateur veut voir toutes les offres n'importe où.
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisateur anonyme. ✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur accède au système.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur choisit la fonctionnalité dans le système qui permet de voir toutes les offres. 2. Le système affiche les offres dans la base de donnée.
Requis postérieurs	L'utilisateur est à sa disposition toutes les offres offertes par le système.

Nom	UC5 : Voir la liste des demandes
Description	Aide les utilisateurs qui accèdent au système de savoir plus sur les demandes d'autres utilisateurs.
Raison	Dans le cas l'utilisateur veut voir toutes les demandes n'importe où.

Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisateur anonyme. ✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur accède au système.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur choisit la fonctionnalité dans le système qui permet de voir toutes les demandes. 2. Le système affiche les demandes dans la base de données.
Requis postérieurs	Lister les demandes

Nom	UC6 : Voir le détail d'une annonce
Description	Aide l'utilisateur à savoir plus d'information d'une annonce.
Raison	Cette fonctionnalité aide les utilisateurs qui accèdent au système de savoir plus sur la chambre (son emplacement, son prix, sa capacité,...).
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisateur anonyme. ✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur accède au système.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dans la liste des annonces, l'utilisateur choisit une annonce. 2. Les détails de cette annonce vont être affichés.
Requis postérieurs	Affichage de tous les détails d'une annonce.

Nom	UC7 : Modifier son profil
Description	Permet au commercial de modifier les informations de son compte.
Raison	L'utilisateur veut changer password ou ajouter ses informations plus détail .
Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur est connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède la page de profil 2. L'utilisateur entre des informations et confirmer. 3. Le système stocké ces informations dans la base de donnée.
Requis postérieurs	Un profil est modifié et enregistré dans la base de données.

Nom	UC8 : Envoyer un message
Description	Permet des utilisateurs à contacter avec des autres.
Raison	L'utilisateur peut s'intéresse une annonce et il veut contecte avec la personne qui donne cette annonce.

Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur s'a connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dans la page liste ou dans la page d'une annonce en détail, l'utilisateur choit la foction "contacter". 2. La page "contacter" va être affiché. 3. L'utilisateur entre un message et envoyé. 4. Le système stocke ce message et notifier l'utilisateur qui est envoyé le message.
Requis postérieurs	Un message est stocké et envoyé à l'utilisatuer de l'annonce chois.

Nom	UC9 : Modifier une offre
Description	Permet au membre déjà inscrit de modifier une offre.
Raison	Quand une offre est mal insérée par le membre, ce dernier peut à tout moment la modifier.
Acteurs	✓ Membre.

Pré-requis	L'utilisateur est connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède la page de gestion des offres. 2. L'utilisateur clique sur l'offre concernée. 3. Le système affiche la page pour modifier l'offre. 4. L'utilisateur modifie l'offre et confirmer. 5. Le système vérifie et stocke.
Requis postérieurs	Une offre est modifiée et enregistré dans la base de données.

Nom	UC10 : Modifier une demande
Description	Permet au membre déjà inscrit de modifier une demande.
Raison	Quand une demande est mal insérée par le membre, ce dernier peut à tout moment le modifier.
Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur est connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède la page de gestion des offres. 2. L'utilisateur clique sur l'offre concernée.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Le système affiche la page pour modifier l'offre. 4. L'utilisateur modifie l'offre et confirmer. 5. Le système vérifie et stocke.
Requis postérieurs	Une demande est modifiée et enregistré dans la base de données.

Nom	UC11 : Supprimer une offre
Description	Permet au membre déjà inscrit de supprimer une offre
Raison	Les offres déjà choisie par les bénéficiaires sont supprimées.
Acteurs	✓ Membre
Pré-requis	L'utilisateur s'a connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède la page de gestion des offres. 2. L'utilisateur choisit une offre pour supprimer 3. Le système vérifie et supprime l'offre dans la base de donnée .
Requis postérieurs	Les offres sont supprimées et sont vidées dans la base de données.

Nom	UC12 : Supprimer une demande
Description	Permet au membre déjà inscrit de supprimer une demande
Raison	Les demandes inutiles sont supprimées pour ne pas surcharger son espace
Acteurs	✓ Membre.
Pré-requis	L'utilisateur est connecté.
Cours des événements	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède la page de gestion des offres. 2. L'utilisateur choisit une offre pour supprimer 3. Le système vérifie et supprime l'offre dans la base de donnée .
Requis postérieurs	Les demandes sont supprimées et sont vidées dans la base de données

CHAPITRE 3: CONCEPTION DU SYSTÈME

Dans cette section nous allons présenter les différentes classes et la base de données qui ont permis la conception de notre application ainsi que quelques captures d'écrans des interfaces de notre système.

1. Diagramme de classes :

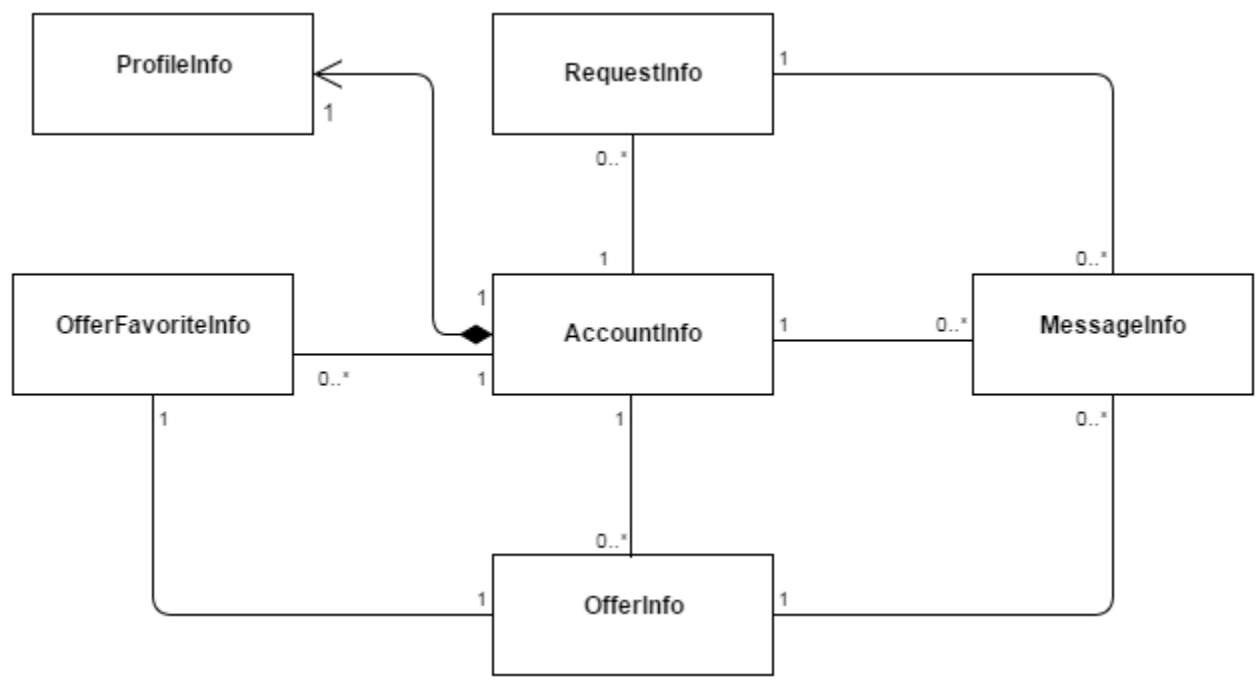


Figure 3.1 : Diagramme de classe

Description des classes :

- ✓ **AccountInfo** : contient les informations (email et password) pour que l'utilisateur puisse se connecter au système.
- ✓ **ProfileInfo** : plus des informations de chaque utilisateur comme nom, prénom, numéro de téléphone,...
- ✓ **OfferInfo** : les informations d'une chambre qui est louée.
- ✓ **RequestInfo** : les informations d'une chambre qu'un utilisateur souhaite louer.

- ✓ **OfferFavoriteInfo** : une chambre dans la liste d'offre qu'un utilisateur aime.
- ✓ **MessageInfo** : un message qu'un utilisateur envoie à autre utilisateur qui a une annonce qu'il s'intéresse.

2. Attributs de classes :

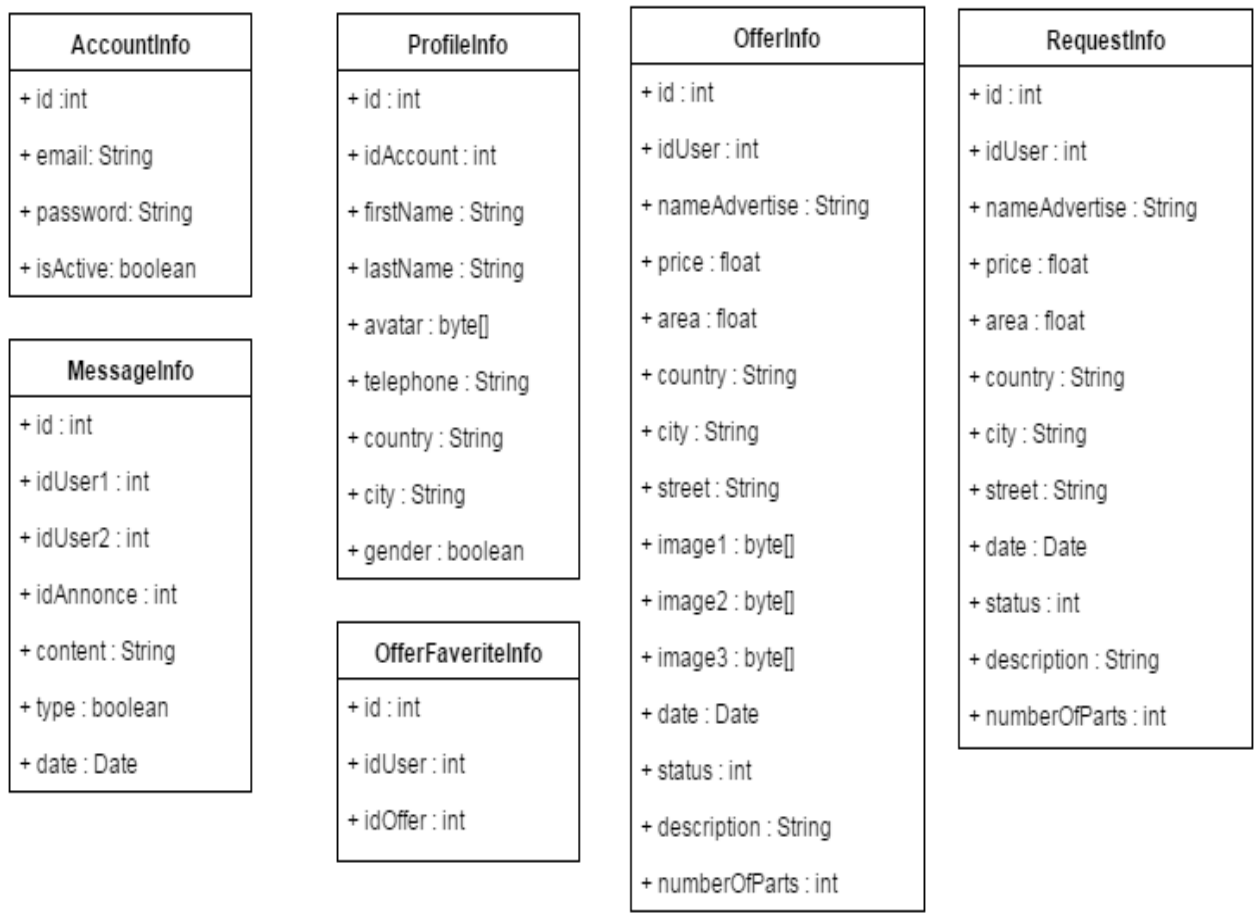


Figure 3.2: Attributs des classes

3. Base de données :

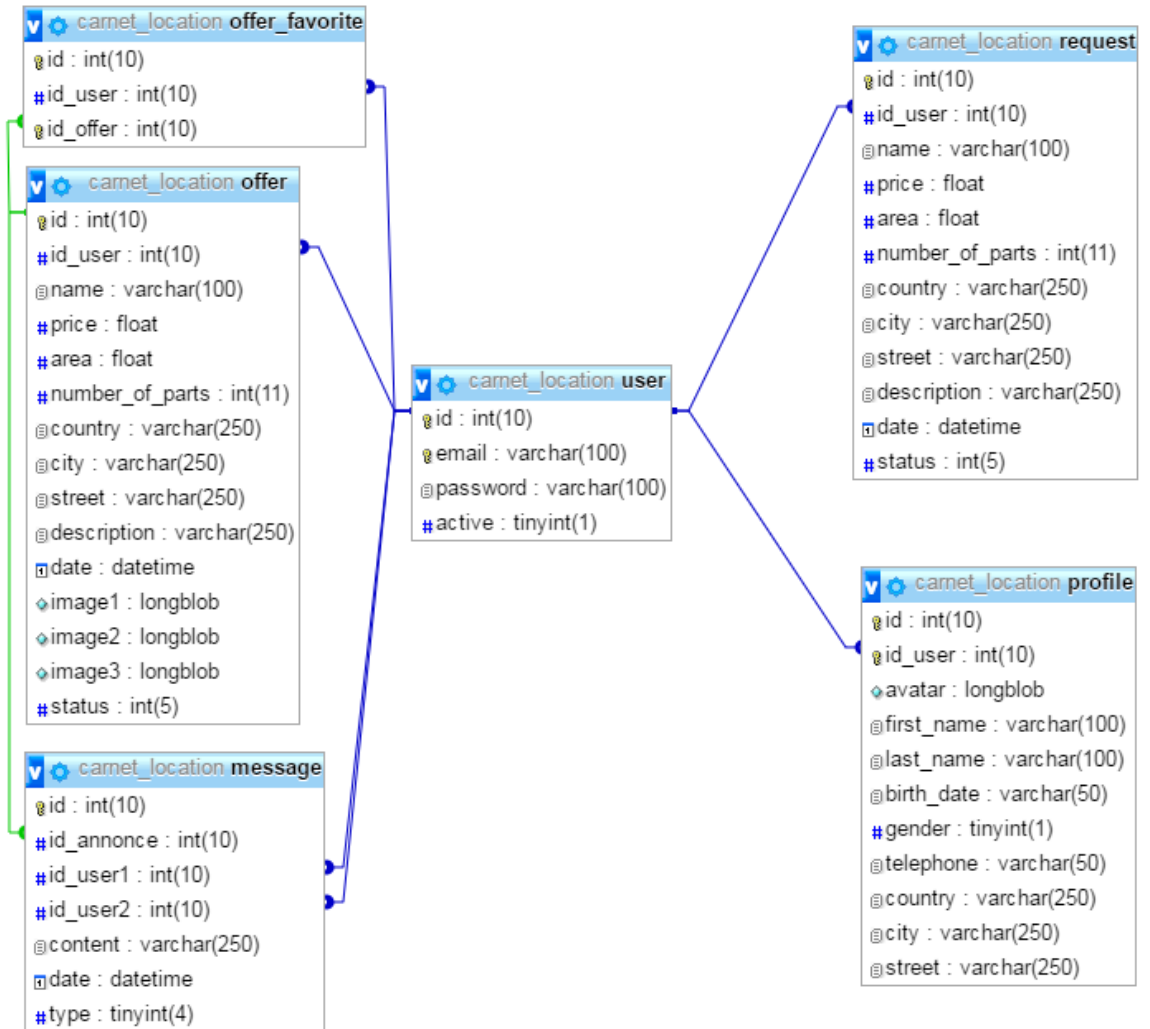


Figure 3.2: Base de données

4. Structure en couches :

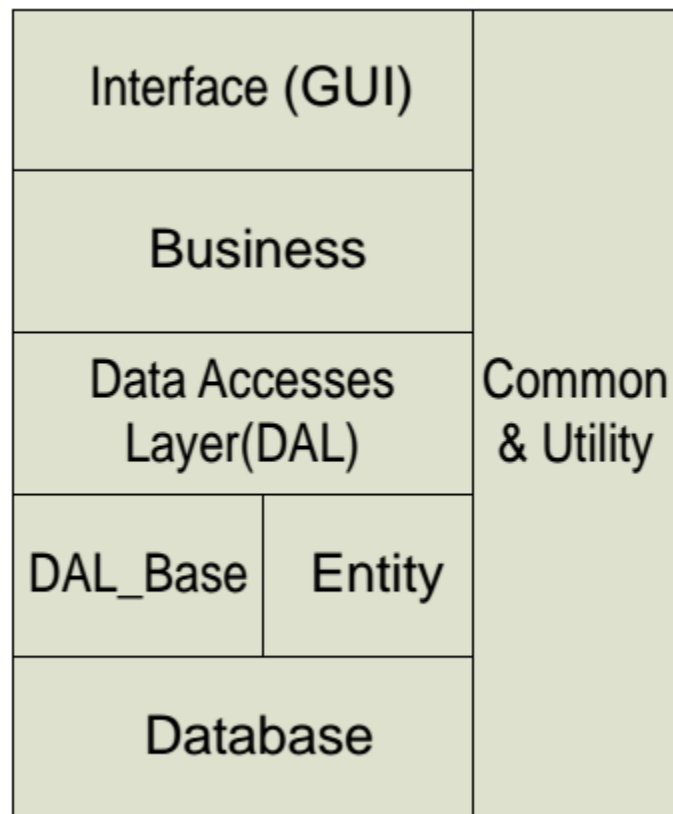


Figure 3.3 : Structure en couches du système

- ✓ **Interface** : Donne des interfaces home-machine qui permet aux utilisateurs d'interagir avec le système.
- ✓ **Business** : fourni les services applicatifs et métiers à la couche l'interface, contrôler toutes les fonctions du système, interagir avec la couche de base de donnée.

- ✓ **DAL** : communique avec la base de donnée, donner les services à la couche Bussiness. La couche se compose : DAL_base et entity.
- ✓ **Common & Utility** : Les classes utilités.

CHAPITRE 4: IMPLÉMENTATION

1. Outils utilisés :



Figure 4.1 : Outils utilisés

2. Test des fonctions :

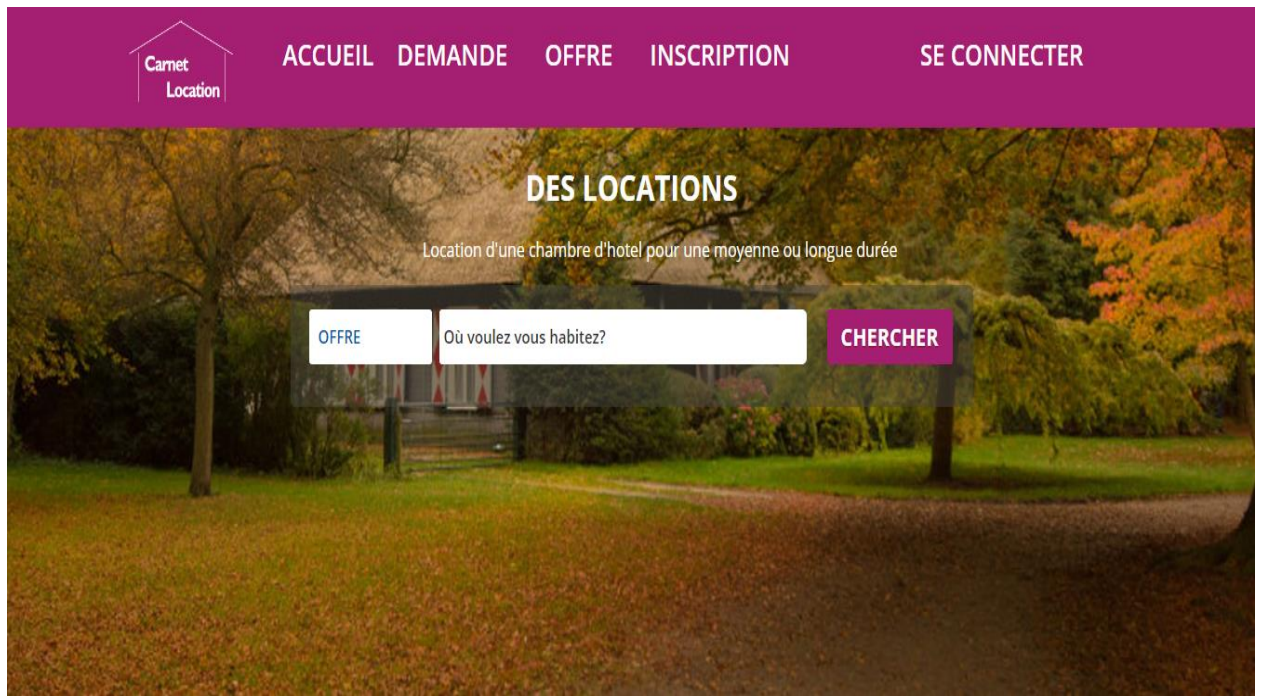


Figure 4.2 : Page d'accueil

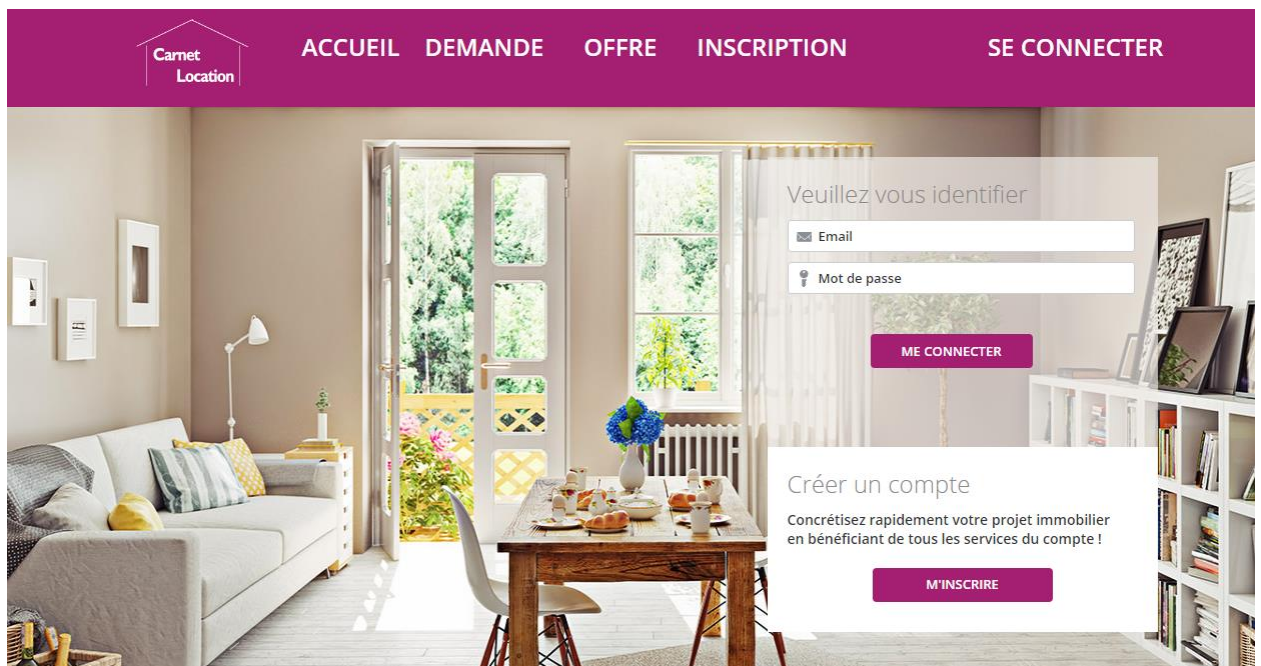




Figure 4.3 : Page pour se connecter



[ACCUEIL](#)
[DEMANDE](#)
[OFFRE](#)
[INSCRIPTION](#)
[SE CONNECTER](#)


Créez votre compte gratuitement et personnalisez votre recherche



Créez votre alerte email
L'alerte email vous permet de recevoir toutes les nouvelles annonces correspondant à votre recherche dès leur parution.



Sauvegardez vos recherches et annonces
Sauvegardez vos recherches et annonces afin de les comparer, de les retrouver facilement et de les partager avec votre famille et vos amis.



Suivez l'actualité de l'immobilier
Retrouvez toutes les informations et bons plans d'AVendreALouer. Prix de l'immobilier, conseils pratiques, informations juridiques, et tendances habitat.


Inscription rapide remplissez le formulaire

Email *
 Mot de passe (6 caractères minimum) *
 Mot de passe (vérification) *


VALIDER


(*) Champs obligatoires

Figure 4.4: Page pour s'inscrire



[ACCUEIL](#)
[DEMANDE](#)
[OFFRE](#)
[INSCRIPTION](#)

 THUYHONG123@GMAIL.COM / DECONNEXION



Demande de logement...

Nom de l'annonce*
 Surface (m x m)*
 Nombre de pièces *
 Prix (USD)*

Pays où vous voulez trouver un hebergerr
 Ville où vous voulez trouver un hebergem
 Rue où vous voulez trouver un hebergem

Décrivez votre demande ici...

SAVEGERDEZ

ANNULEZ

Figure 4.5 : Page pour déposer une demande



Déposez votre offre ici...

Nom de l'annonce*

Surface (m x m)*

Nombre de pièces *

Prix (USD)*

Pays*

Ville*

Rue*

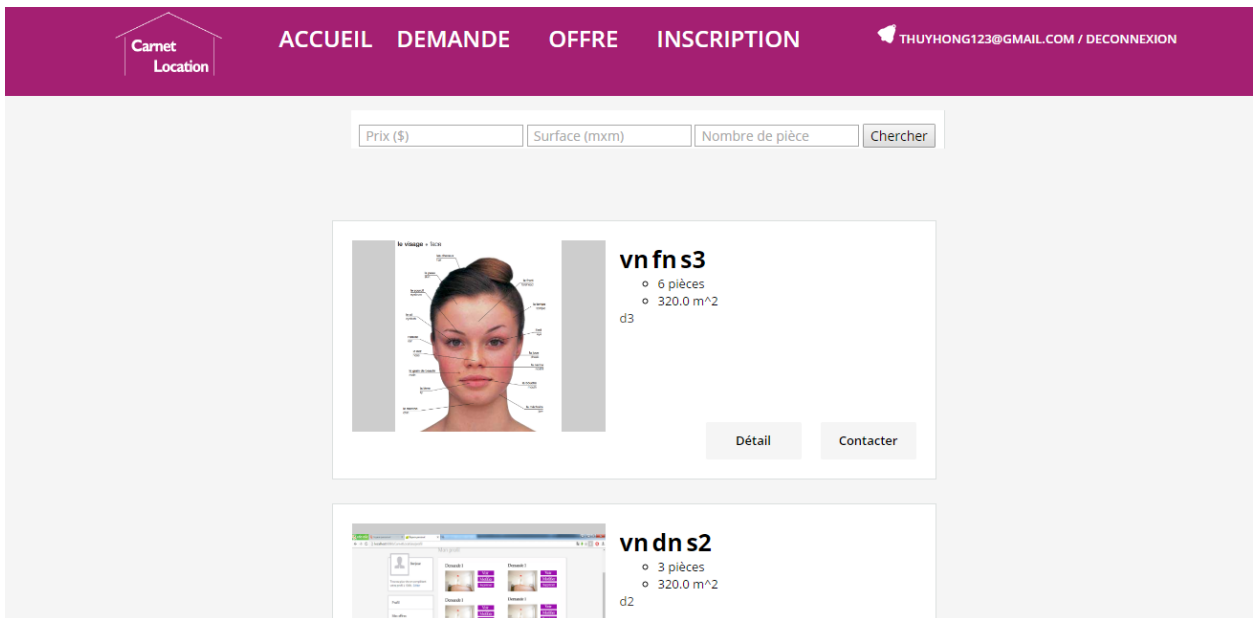
Choose File | No file chosen

Choose File | No file chosen

Choose File | No file chosen

Décrivez votre offre ici...

Figure 4.6 : Page pour déposer une offer



Camet Location

ACCUEIL DEMANDE OFFRE INSCRIPTION

THUYHONG123@GMAIL.COM / DECONNEXION

Prix (\$) Surface (mxm) Nombre de pièce Chercher

vn fn s3

- 6 pièces
- 320.0 m²

d3

Détail Contacter

vn dn s2

- 3 pièces
- 320.0 m²

d2

Figure 4.7 : Page pour voir la liste des annonces

le visage • face

les cheveux
hair

le front
forehead

le nez
nose

le menton
chin

le sourcil
eyebrow

le cou
cervical

l'oreille
ear

le nez
nose

le grain de beauté
mole

la lèvre
lip

la mâchoire
jaw

le menton
chin

le front
forehead

le temple
temple

l'œil
eye

la joue
cheek

la narine
nostril

la bouche
mouth


la mâchoire
jaw

The image shows a bright, modern living room with a white sofa, a wooden dining table, and a large window. A semi-transparent white box is overlaid on the right side of the image, containing a text input field and a 'CONTACTER' button. The top of the image has a dark blue header with navigation links and a logo.

• • •
33

Bienvenue sur votre espace Personnel

Mon profil



Bonjour

Trouvez plus vite en complétant votre profil à 100%. [Editer](#)

Profil

Mes offres

Mes demandes

Liste des offres favorites

Messengeries

Optimisez votre recherche en complétant votre profil. Mieux vous connaître nous permet de cibler plus précisément votre besoin. Rassurez vous, vos données ne sont pas divulguées à des tiers sans votre consentement.

[Changez votre avatar](#)

Choose File

No file chosen

Genre

Prénom

Nom

Téléphone

Pays

Ville

Rue

Figure 4.10 : Page pour gérer le profil et des annonces

• • •
34

Conclusion :

De cet état des lieux nous pouvons affirmer que ne pas avoir un bon système immobilier pour la gestion des locations n'est pas un avantage dans la contribution du développement d'un pays. Pour résoudre ce problème nous avons imposé un choix : faire un bon système de gestion immobilière tel est notre cas la gestion des annonces de location de chambres.

Nous espérons donc pouvoir réaliser une telle application au besoin, c'est-à-dire une application qui propose les fonctionnalités essentielles, tout en laissant de la place pour son extension. Nous rappelons aussi grâce ce travail nous avons appris les bonnes techniques dans le domaine du développement et avons appris les meilleurs outils pour bien réaliser les travaux en java web.