

Rapport du Projet de Programmation Web(IMSP-UAC)

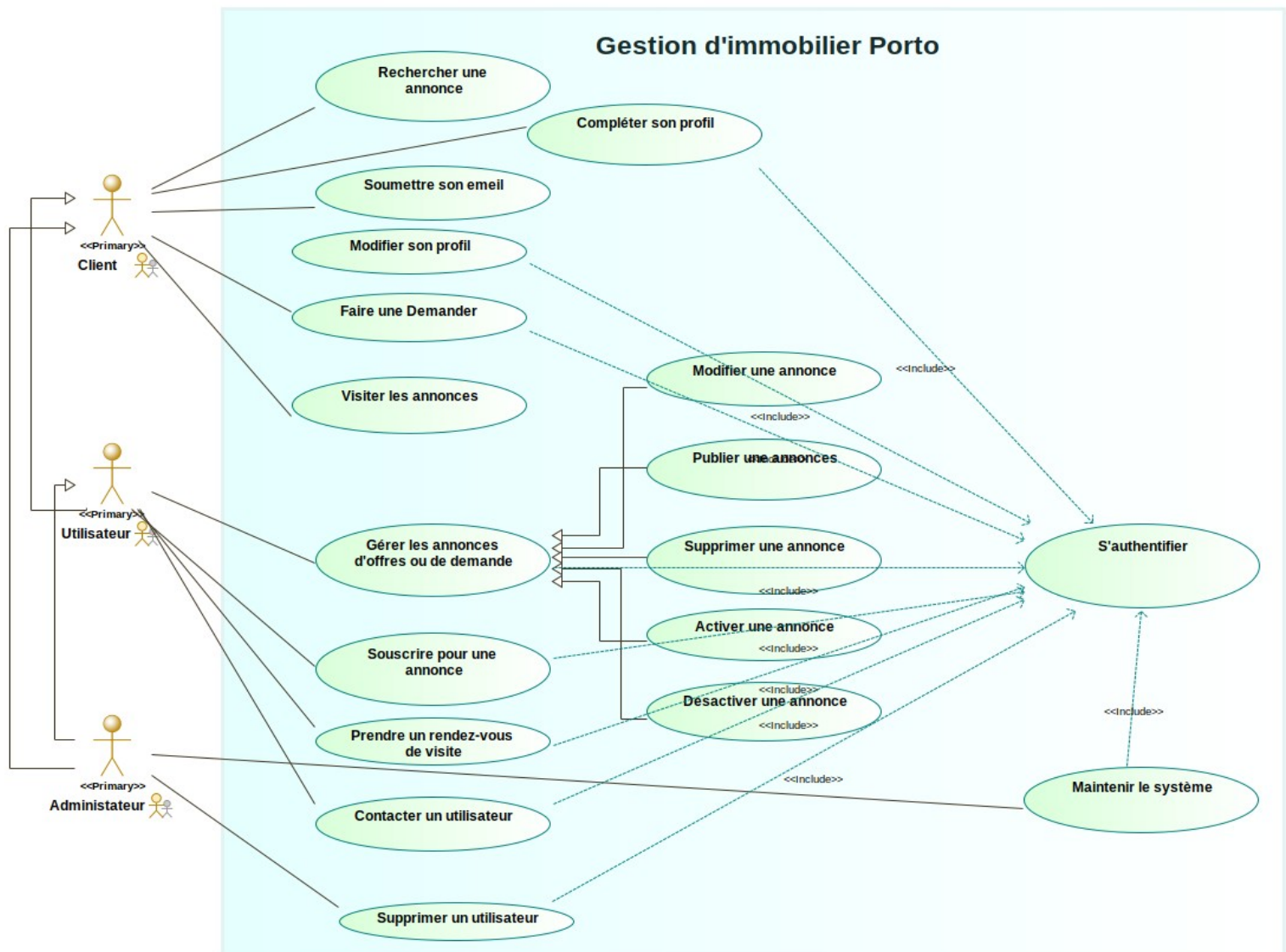
Présenté par GUIDIHOUNME Julien Hospice sous la supervision du Dr. Amadou Tidjani SANDA MAHAMA

Introduction

On remarque la plupart du temps que les particuliers, pour trouver un logement à louer ou acheter passent par des démarcheurs ou négociateurs, et ne sont pas souvent satisfaits de leurs services. En plus le délai de retour de ceux-ci est souvent long. ImmoPorto vient répondre à ces problèmes en facilitant la recherche de logements que ce soit pour l'achat ou la location en répondant aux exigences des utilisateurs d'une part et en permettant à ces derniers d'y publier des annonces de demandes ou d'offres. Ainsi, un utilisateur ayant accès à la plateforme pourra directement parcourir les annonces sur son fil d'actualité, publier des annonces d'offres en proposant des logements à vendre ou à louer, des annonces de demandes s'il est dans le besoin urgent. La particularité sur ImmoPorto est que les utilisateurs pourront directement entrer en contact.

Nous présenterons d'abord dans notre développement les outils qui nous ont aidés à modéliser le problème afin d'y parvenir à la réalisation de notre application Web ImmoPorto.

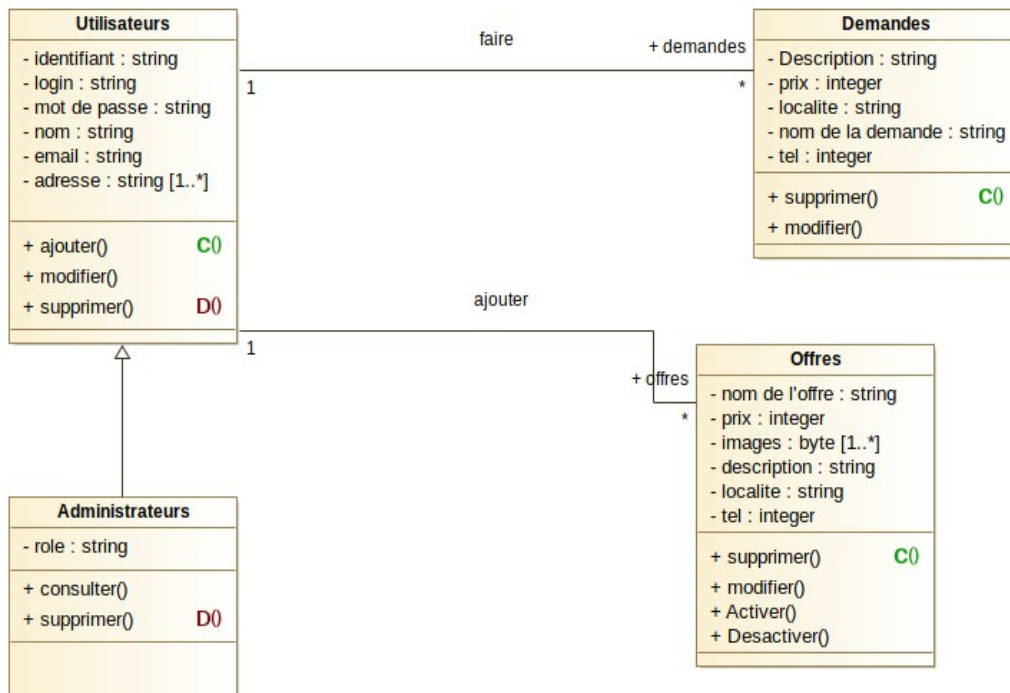
Nous avons modélisé le projet avec le langage UML dont le diagramme des cas d'utilisation qui a permis de décrire (définir) les actions qui seront menées par chaque utilisateur de notre plate-forme web est le suivant :



Aussi nous avons le diagramme des classes qui nous a permis de définir la structure des éléments que nous aurons à manipuler (les methodes, les tables , les classes ...) dans le développement de l'application.

La figure est la suivante :

diagramme de classe de Immob-porto



D'après le diagramme des classes on déduit :

Utilisateurs(id, login, password, nom, email, adresse) ;

Demande(#id_Utilisateur, Description, prix, localite, nomDemande, tel) ;

Offres(#id_Utilisateur, Description, prix, localite, nomOffre, tel) ;

Admin(rol) ;

Au cours de ce projet de développement en plus de l'utilisation l'UML , nous avons utilisé le framework Laravel qui est un puissant framework du langage **php**.

En plus nous avons utilisé pour la responsivité de l'application, bootstrap qui est un puissant framework de **css** qui gère le front-end des applications web.

Nous rentrons dans notre présentation par la page d'accueil avec les deux figures suivantes :

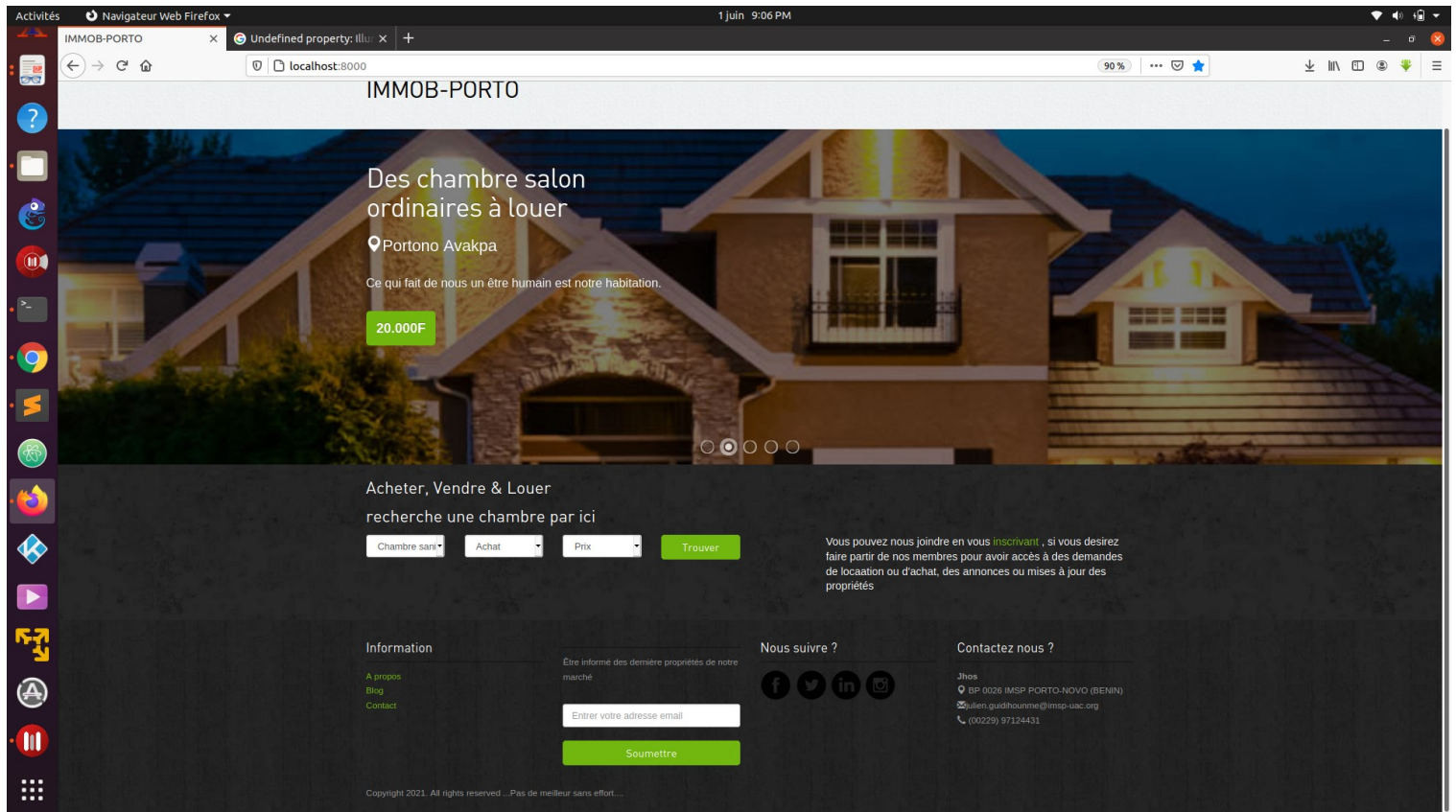


fig1

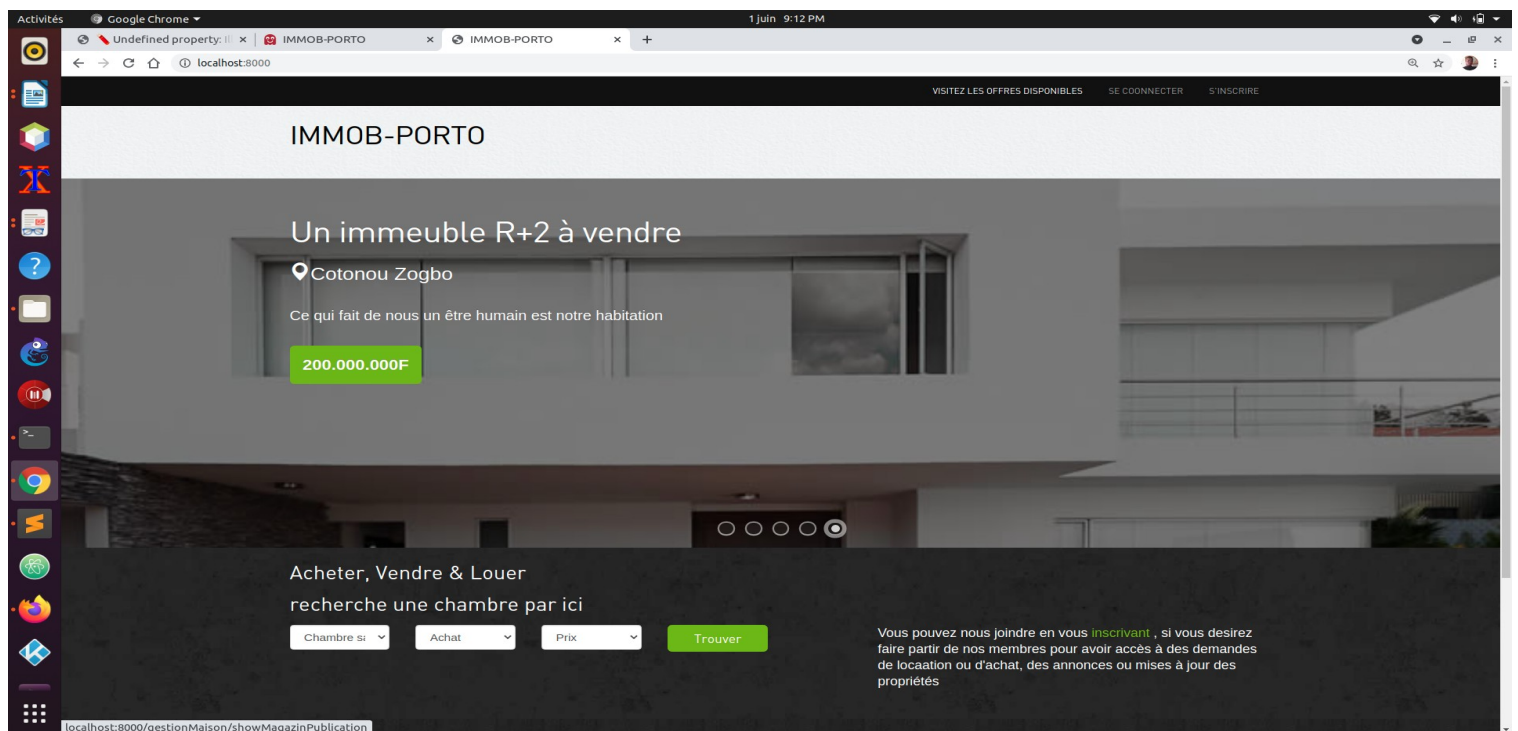
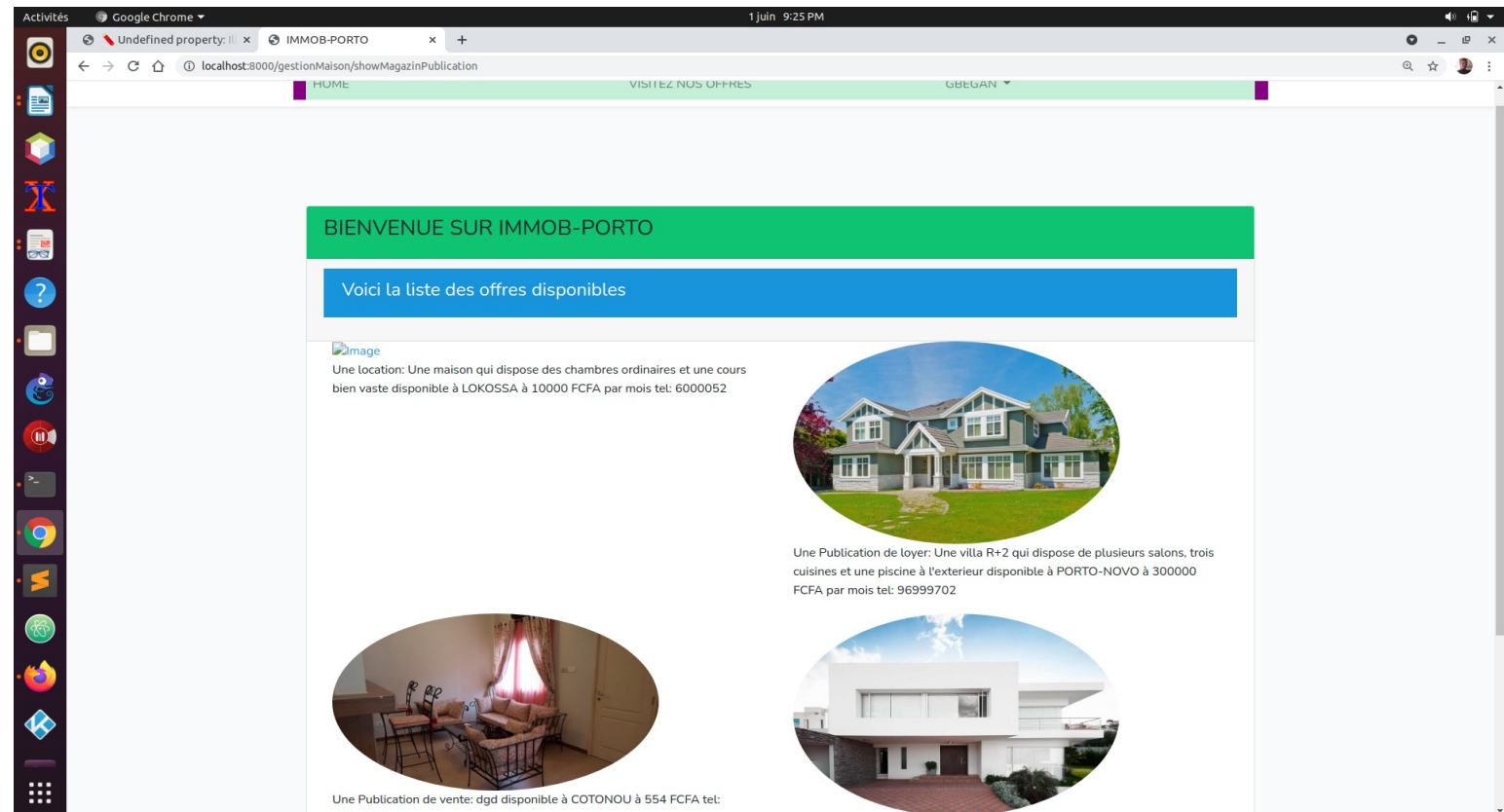


fig2

l'internaute peut visiter les offres disponibles, il peut s'inscrire ou se connecter s'il a un compte déjà, et aussi lorsqu'il désire rechercher une offre spéciale , il peut le faire.

La page des offres disponibles est la figure ci- après
fig3



Sur cette page on y trouve toutes les offres disponibles.

L'utilisateur peut désirer se connecter , et après qu'il soit connecté il sera redirigé vers la page dont la figure est la suivante :

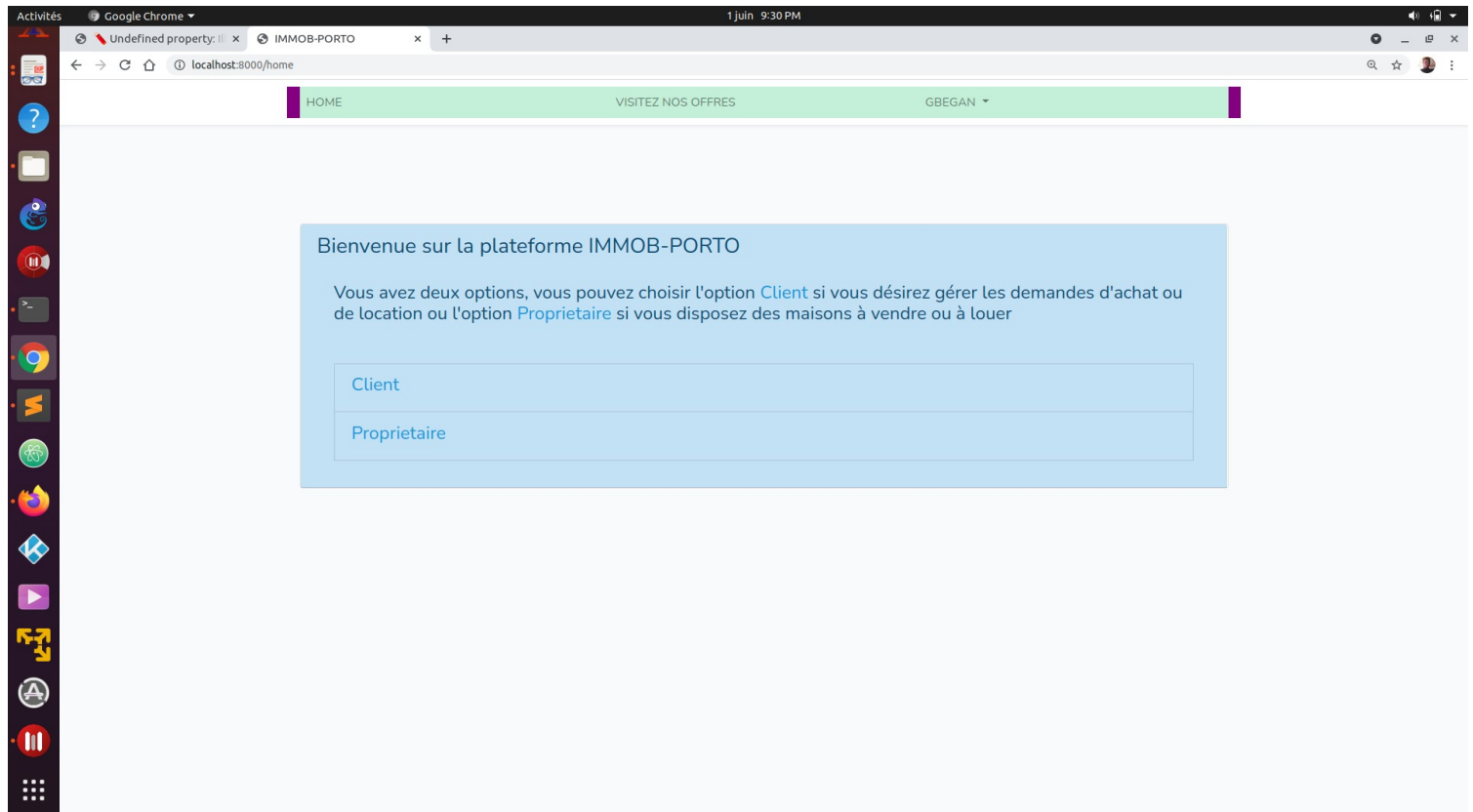


fig4 .

Il peut décider de se connecter en tant que client ou propriétaire et avoir accès soit à sa page ou il peut modifier sa photo de profil , ajouter des offres et voir les demandes disponibles des clients s'il est dans ce cas connecté en tant que propriétaire et faire des demandes s'il est connecté en tant que client.

Chaque fois qu'on veut ajouter des offres ou faire des demandes , on remplit des formulaires.

Les figures suivantes : renseignent plus de détails :

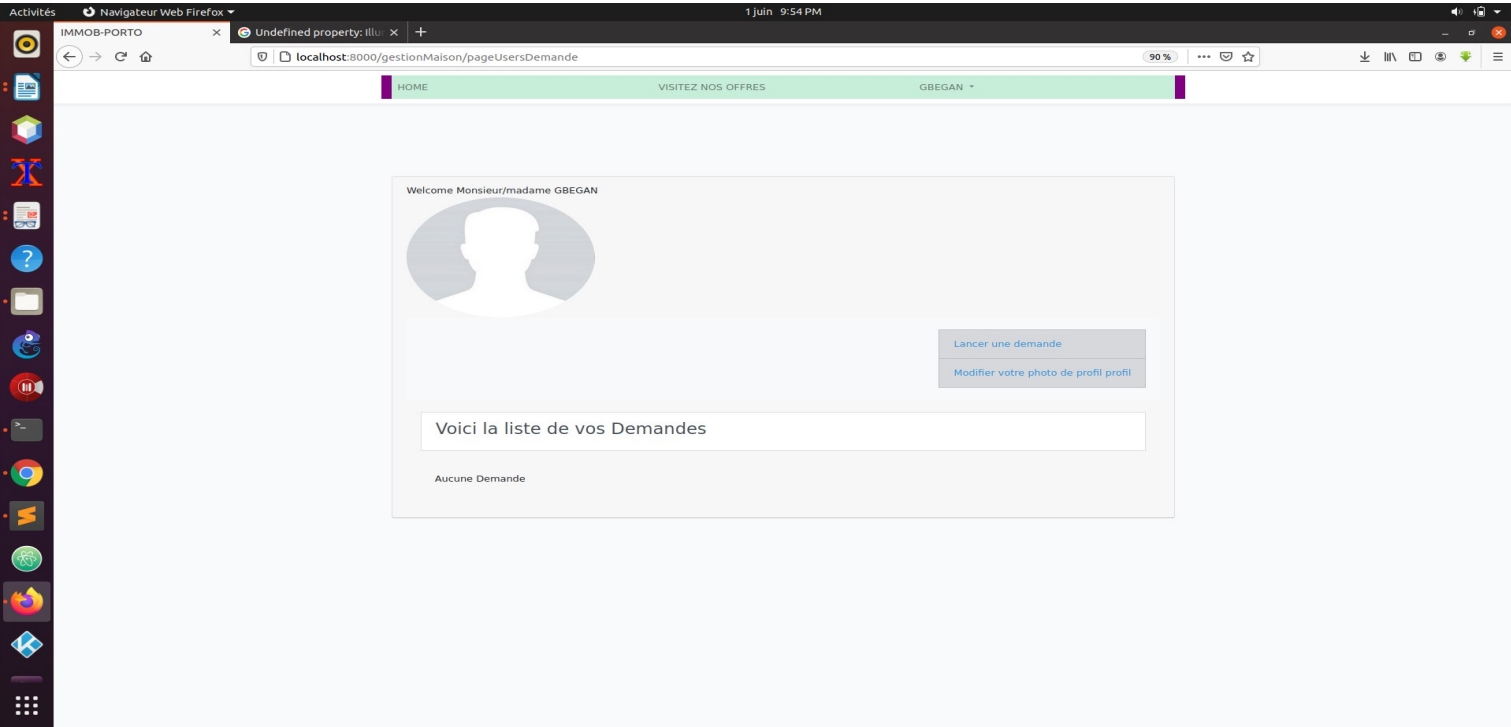


fig5

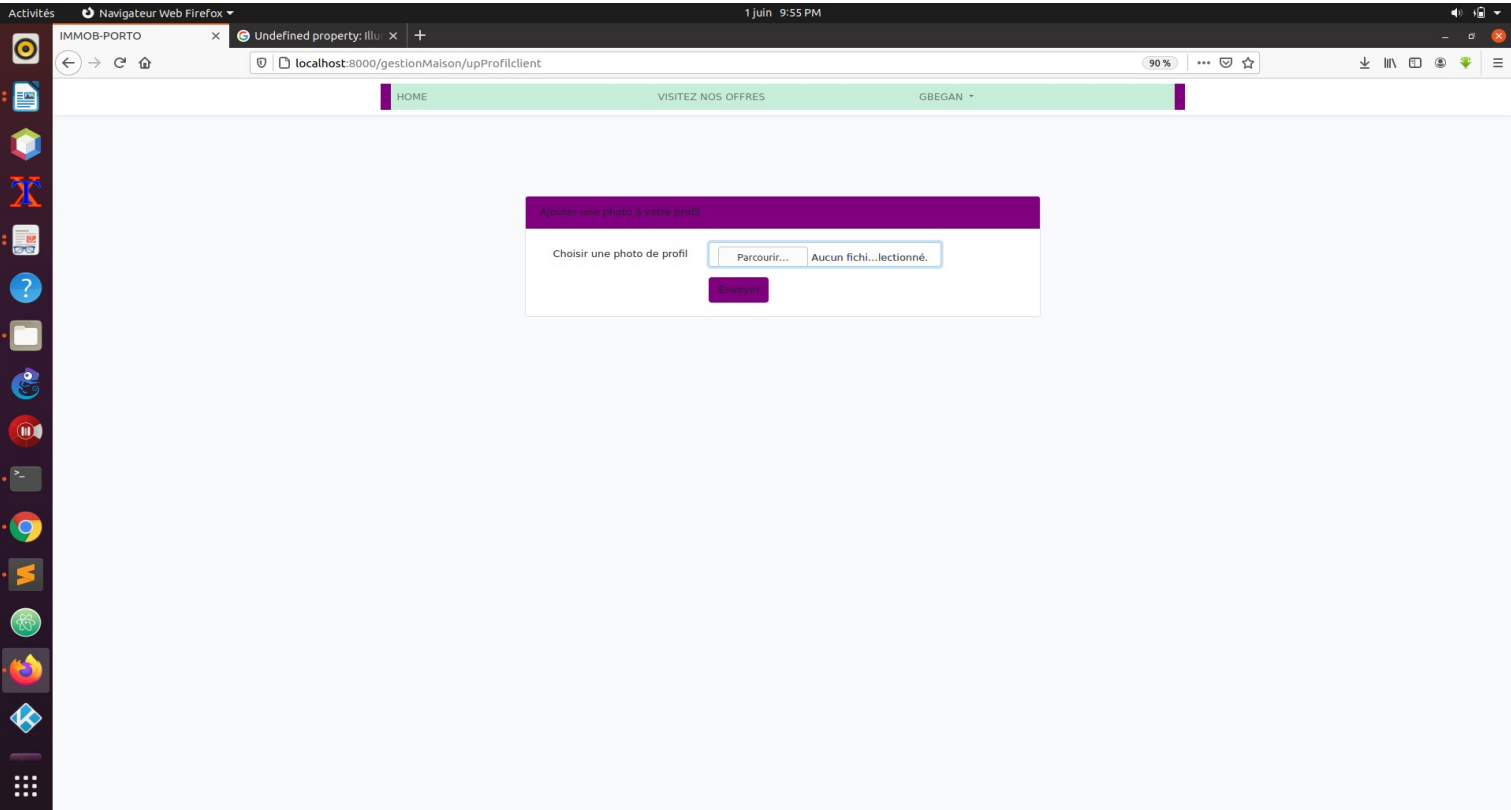


fig6

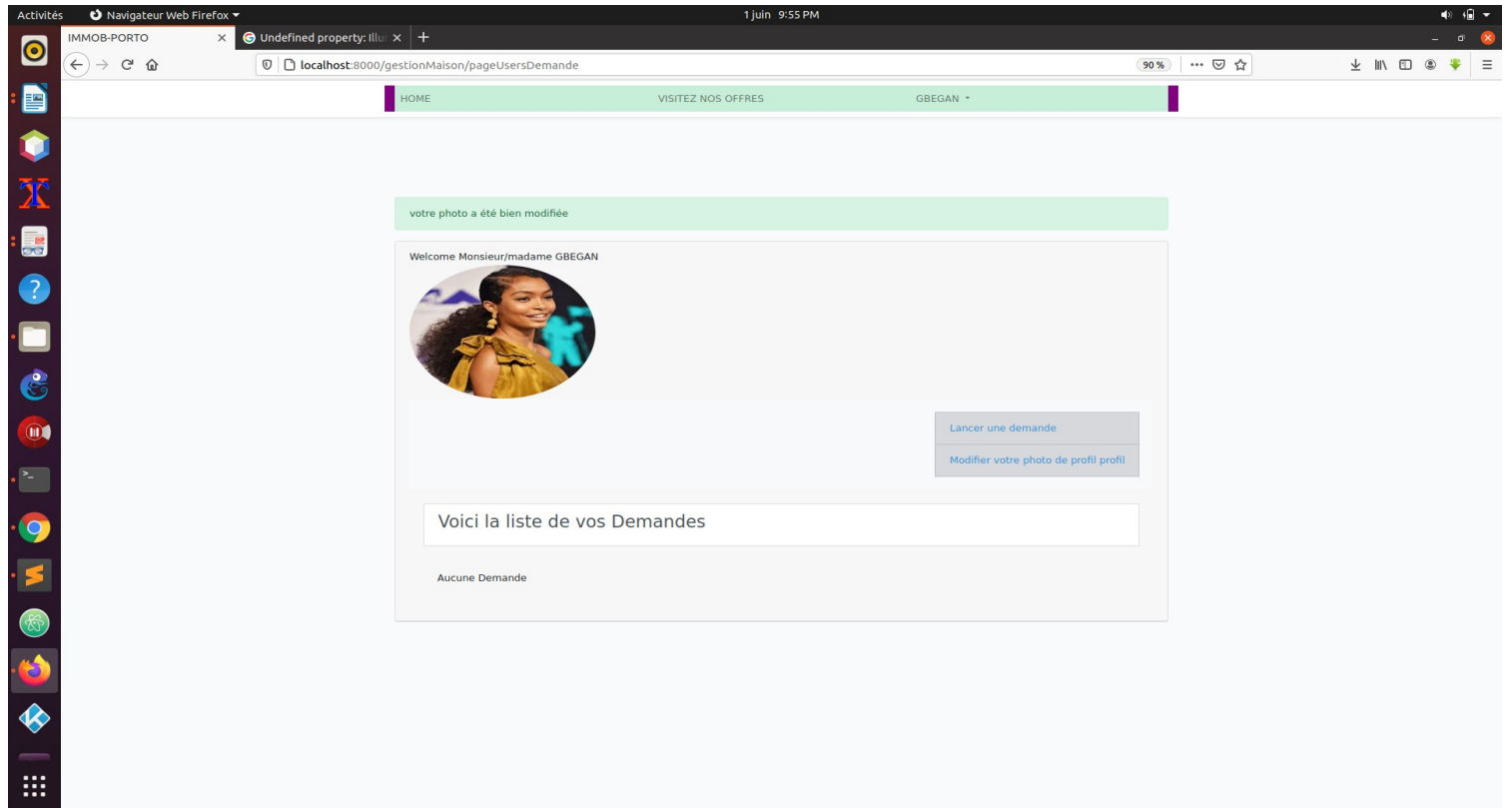


fig7

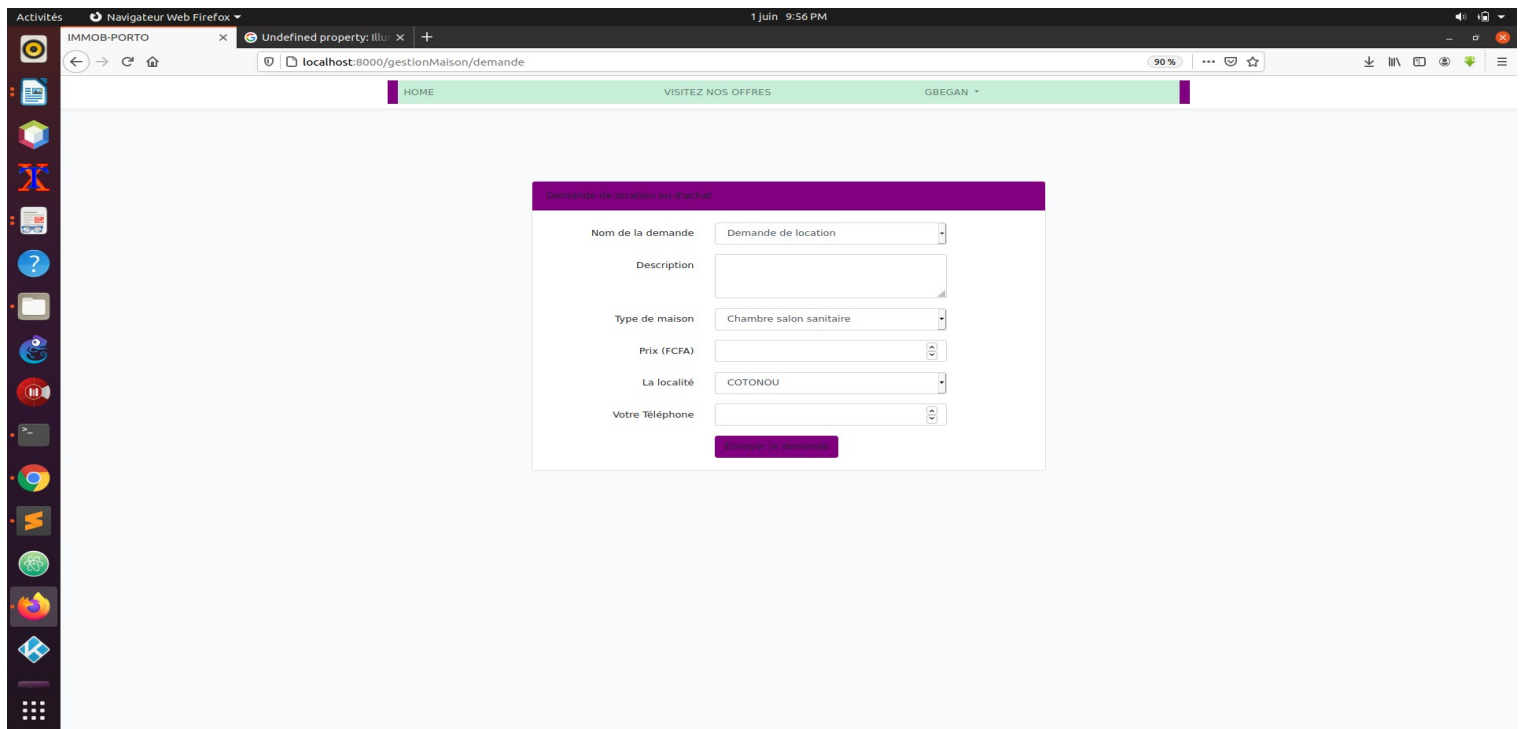


fig8

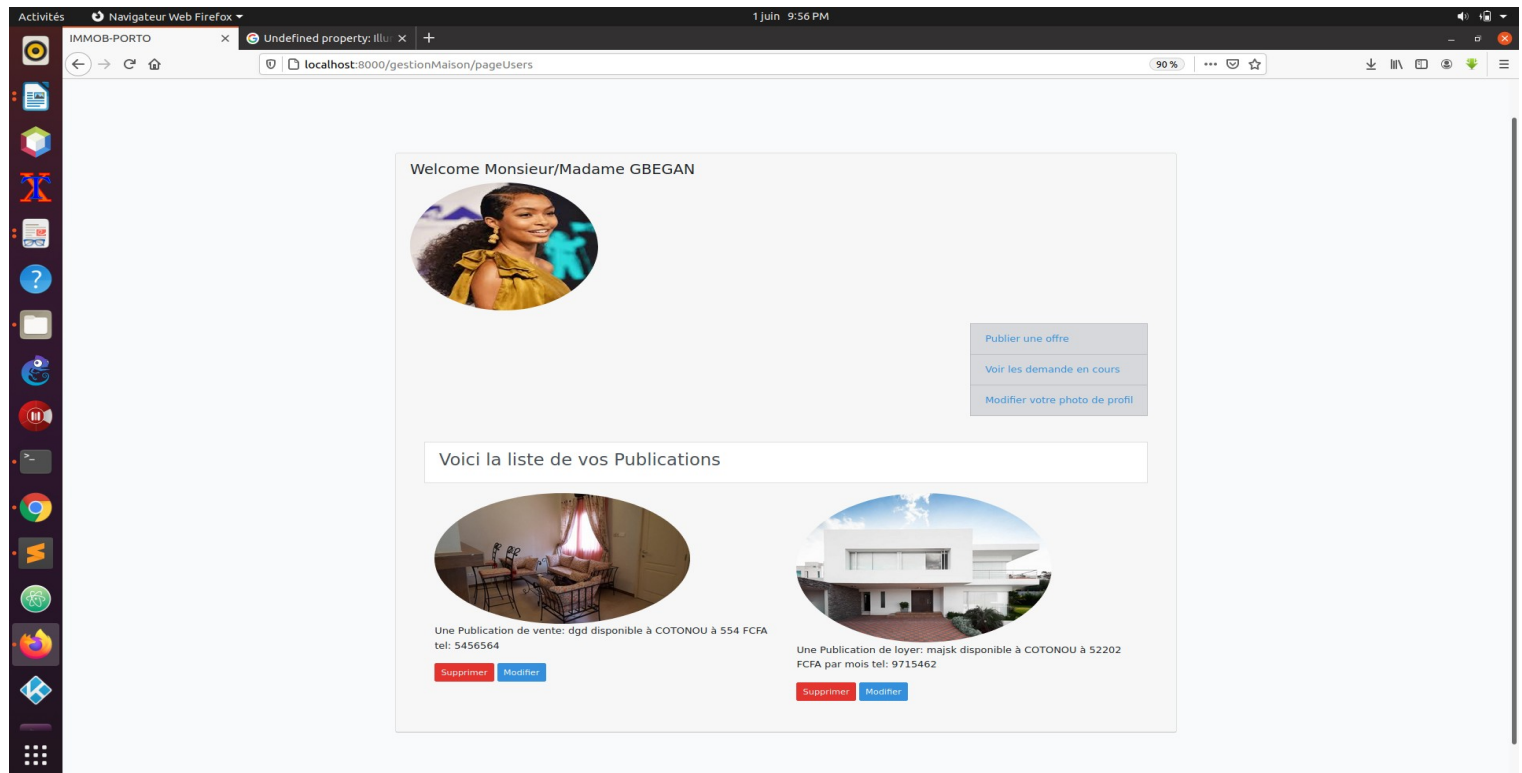


fig9. Ici chaque propriétaire a la possibilité de supprimer ou modifier une offre qu'il a ajoutée

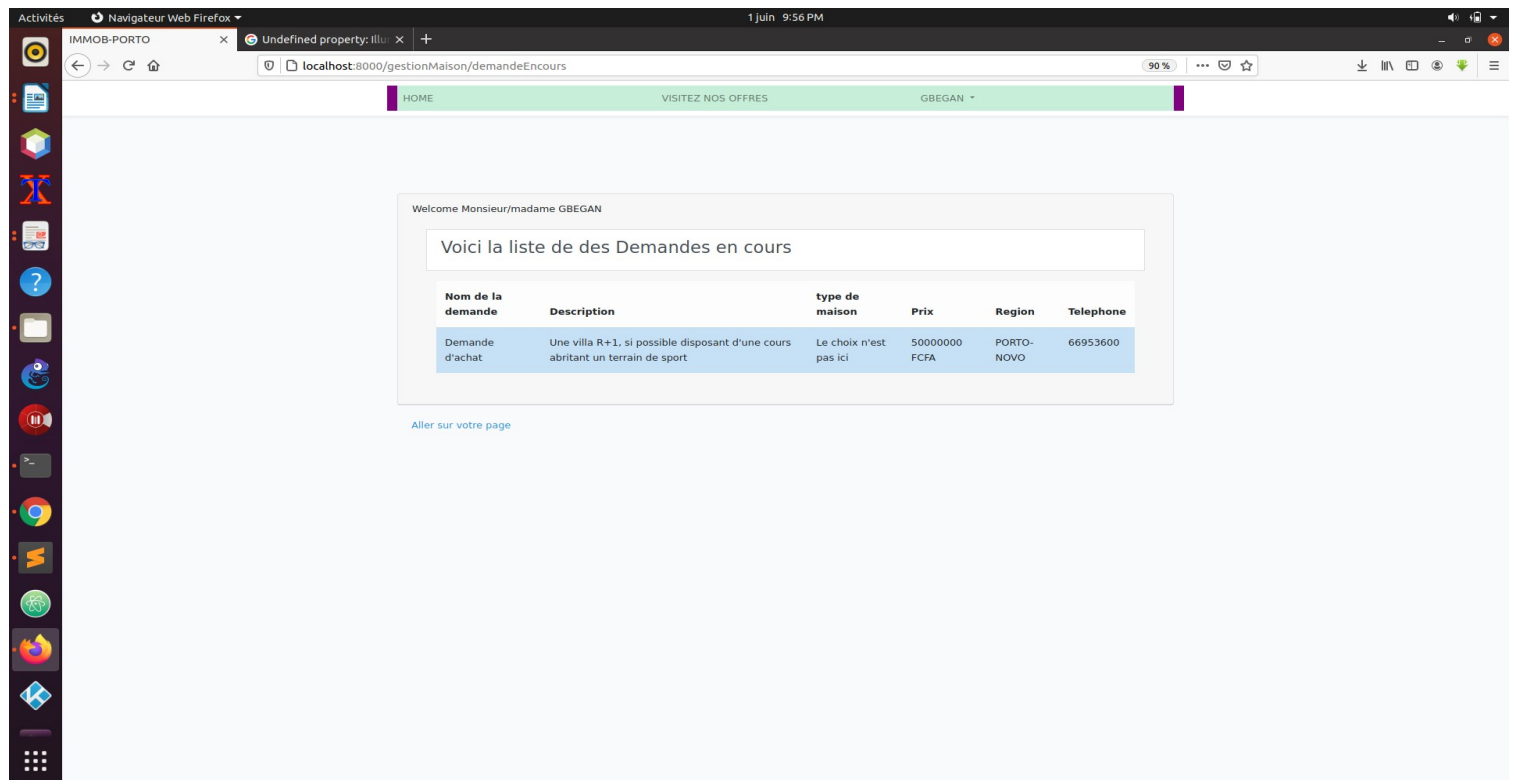


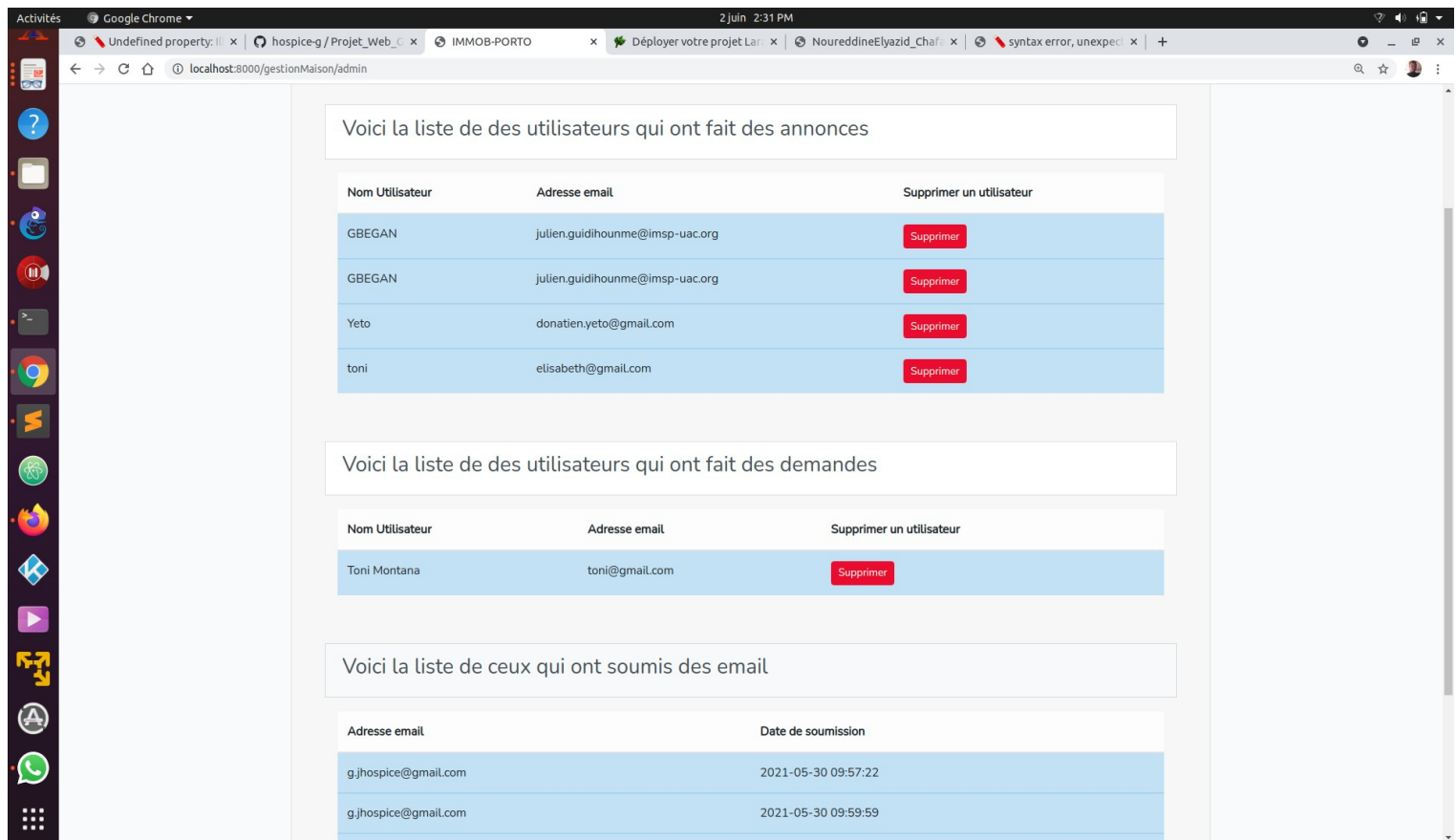
fig10

Et dès qu'une offre est ajoutée, on la voit automatiquement sur la page de publication des offres .

Un côté administrateur est réservé via le lien : <http://localhost/gestionMaison/admin> qui est juste en mode test, car nous aurons terminé de créer la table administrateur et il sera désormais connecté par un login.

pour consulter tous les utilisateurs tous ceux qui ont soumis des email et supprimer un utilisateur s'il le faut.

La fig11:



CONCLUSION

En somme dans ce projet de réalisation d'application web, nous avons eu à relever plusieurs défis et à corriger plusieurs peines dont nous souffrions dans le développement et la programmation. Nous remercions sincèrement le professeur car , c'est grâce à lui que tout ceci a été fait.

Nous savons qu'il nous reste encore beaucoup et surtout c'est le début. Un début émerveillé qui nous plonge dans l'envie de mieux faire.

Nous avons essayé dans le but d'une constante amélioration hébergé le site sur heroku et le lien est :

<http://immobilier-benin.herokuapp.com>