

RAPPORT DE MINI PROJET-WEB



PRÉSENTÉ PAR:

- HAJ BRAIK ALA
- MOKKADEM MED MAHDI
- BEN DAOUED MED AZIZ

Table des matières

INTRODUCTION 2	
SPECIFICATION DES BESOINS 3	
2.1 Introduction :	3
2.2 Identification des besoins fonctionnels :	4
2.2.1 IDENTIFICATION DES ACTEURS :	5
2.3 IDENTIFICATION DES BESOINS NON FONCTIONNELS :	6
2.3.1 LE PWA :	6
CONCEPTION UML	7
3.1 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION :	8
3.1.1 DEFINITION :	8
3.2 DIAGRAMMES DE SEQUENCES :	9
3.2.1 DEFINITION :	9
3.3 DIAGRAMME DE CLASSES GLOBAL :	11
3.3.1 DEFINITION :	11
4.CONCLUSION	13
4.1 LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT :	13



1. Introduction

Aujourd'hui, plus jamais, la tendance est à la communication et au partage de l'information qui représente la pierre angulaire autour de laquelle gravite toute sorte d'organisation. Ces deux maîtres mots qui sont la philosophie même de l'internet, créent sans cesse de nouvelles fonctions et de nouveaux besoins. En effet, être présent sur l'internet est devenu une réalité fréquente de nos jours. De ce fait, toute entreprise qui se respecte cherche à assurer sa présence sur le réseau mondial. Pour cela, une entreprise peut assurer cette présence par ses propres moyens ou sous-traiter chez une boîte de développement. L'objectif de ce projet est de concevoir et de réaliser le portail web appelé "JobHunt". Le but de ce travail est de donner les chances pour avoir un travail quelque soit le domaine ou le type et aussi de permettre aux employeurs de trouver facilement le profil qui correspond au poste. (à leurs attentes) Pour cela, quelques étapes sont nécessaires à savoir: la préparation du contenu textuel, la conception de la maquette graphique, la réalisation et l'hébergement. Le présent document se propose de décrire la démarche adoptée pour effectuer ce travail et s'articule en trois chapitres: Un premier chapitre consiste à présenter le projet ainsi qu'une étude de l'existant qui nous permettra de définir clairement nos besoins. Un deuxième chapitre, la modélisation conceptuelle de notre solution sera détaillée. Ensuite nous exposons le modèle logique de données. Le troisième chapitre, la réalisation, présente un aperçu sur les différentes interfaces de notre site. Enfin nous clôturons ce rapport par une conclusion résumant notre travail et quelques perspectives.

2.2.1 Spécification des besoin fonctionnels

Un acteur est un élément qui interagit avec le système d'information, il n'est pas forcément un être humain. Il est considéré comme une unité active, intervenant dans le fonctionnement du système opérant.

Les acteurs principaux de notre système sont l'administrateur, les utilisateurs et les internautes.

Acteur1 : Administrateur:

Il a comme rôles :

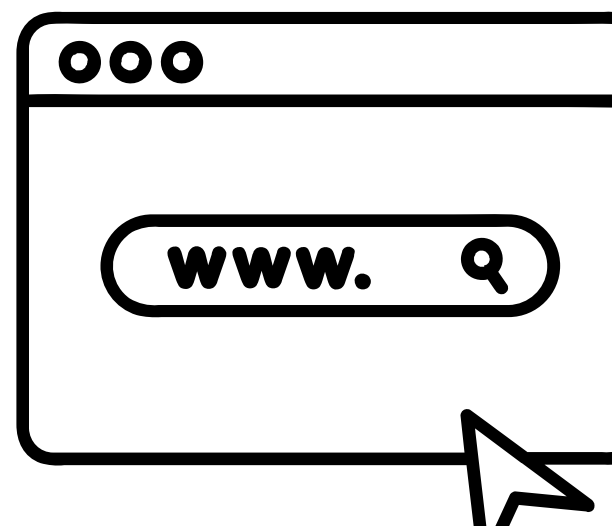
- Consulter réclamation.
- Gérer la catégorie de services.

Acteur 2 : internaute : il la possibilité de s'inscrire et consulter des services.

Acteur 3 : Utilisateur :

C'est la personne qui hérite de l'internaute toutes les fonctions et qui a en plus les rôles suivants :

- Gérer profil,
- Déposer réclamation,
- Gérer message
- Gérer service
- Gérer promotion,
- Gérer demande de service,
- Valider demande de service.



2.2.2. identification des Acteur

ACTEUR	rôle
Administrateur	<ul style="list-style-type: none">• traiter réclamation•
internaute	<ul style="list-style-type: none">• Consulter site
utilisateur	<ul style="list-style-type: none">• S'authentifier• S'inscrire• Demander services• Enregistrer réclamation• Postuler a service• Taiter demande services• Gérer profil

2.2.3. Spécification des besoin non fonctionnels

- les caractéristique d'un PWA

Quel que soit le support (mobile, ordinateur, tablette...), une application web est identifiée comme PWA dès lors qu'elle répond à un ensemble de caractéristiques, dont les principales sont les suivantes :

- .Progressive : fonctionne pour tous les utilisateurs, quel que soit le navigateur et le support ;
 - .Responsive : s'affiche correctement et s'ajuste automatiquement à la taille de l'écran du terminal utilisé
 - .Avoir une expérience proche d'une application native (mobile ou desktop) : une seule et même application développée ;
 - .sécurisée : la connexion doit se faire en HTTPS ;
 - .Facilement installable sur l'appareil : raccourci sur le bureau pour un PC et sur l'écran d'accueil sur un smartphone
 - .Fonctionne quelle que soit la connectivité : bas débit ou perte de connexion (offline) ;
 - .Performante : l'application doit être rapide à démarrer et fluide ;
- On peut partager un lien vers l'application.

Les besoins non fonctionnels sont des indicateurs de qualité de l'exécution des besoins fonctionnels, importants car ils agissent de façon indirecte sur le résultat et sur le rendement de l'utilisateur, ce qui fait qu'ils ne doivent pas être négligés.

Pour cela il faut répondre aux exigences suivantes :

La fiabilité : Le site doit fonctionner de façon cohérente sans erreur et doit être satisfaisante.

Les erreurs : Les ambiguïtés doivent être signalées par des messages d'erreurs bien organisés pour bien guider l'utilisateur et le familiariser avec notre application mobile.

L'ergonomie et la bonne Interface : L'application doit être adaptée à l'utilisateur sans

qu'il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés.

La sécurité : Notre solution doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des clients qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans les applications mobile.

L'aptitude a la maintenance et la réutilisation : Le système doit être conforme à une architecture standard et claire permettant sa maintenance et sa réutilisation.

3. Conception

CONCEPTION UML :

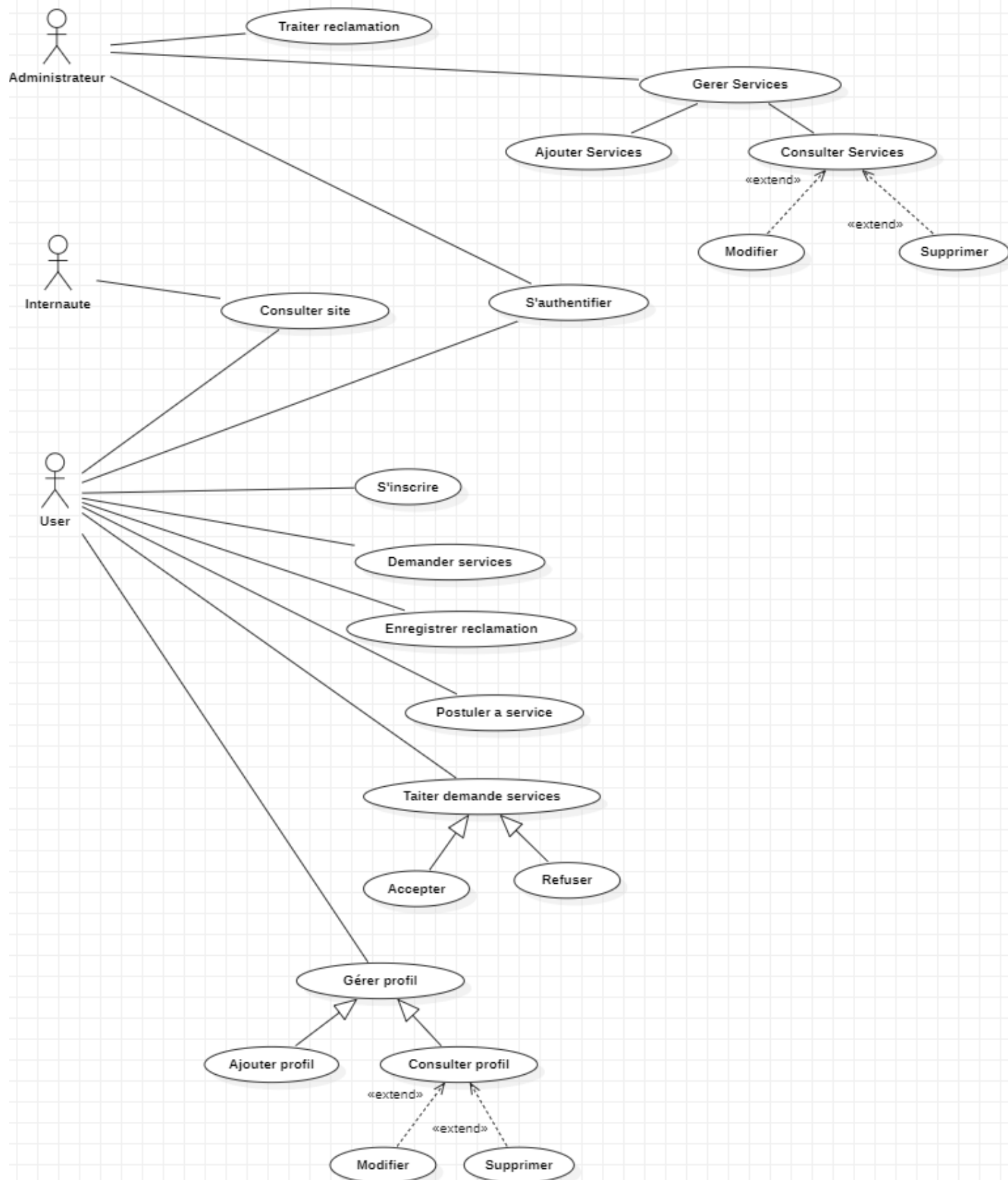
La conception UML est le processus de création de modèles UML pour représenter les différentes perspectives d'un système logiciel, y compris les aspects structurels, comportementaux et fonctionnels.

3.1 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION :

3.1.1 DEFINITION :

Le diagramme de cas d'utilisation est une représentation visuelle des interactions entre les acteurs (utilisateurs) et le système. Il s'agit d'un diagramme UML qui permet de décrire les fonctionnalités du système du point de vue des utilisateurs.

Les cas d'utilisation représentent des actions ou des séquences d'actions effectuées par l'utilisateur pour atteindre un objectif spécifique en utilisant le système. Les acteurs sont les utilisateurs externes au système qui interagissent avec le système pour atteindre leurs objectifs.



3.2 DIAGRAMMES DE SEQUENCES :

3.2.1 DEFINITION :

Le diagramme de séquence permet de modéliser les scénarios d'utilisation, de comprendre et documenter les interactions entre les objets, de valider la conception d'un système et de communiquer les interactions entre les différents acteurs impliqués dans un système au fil du temps.

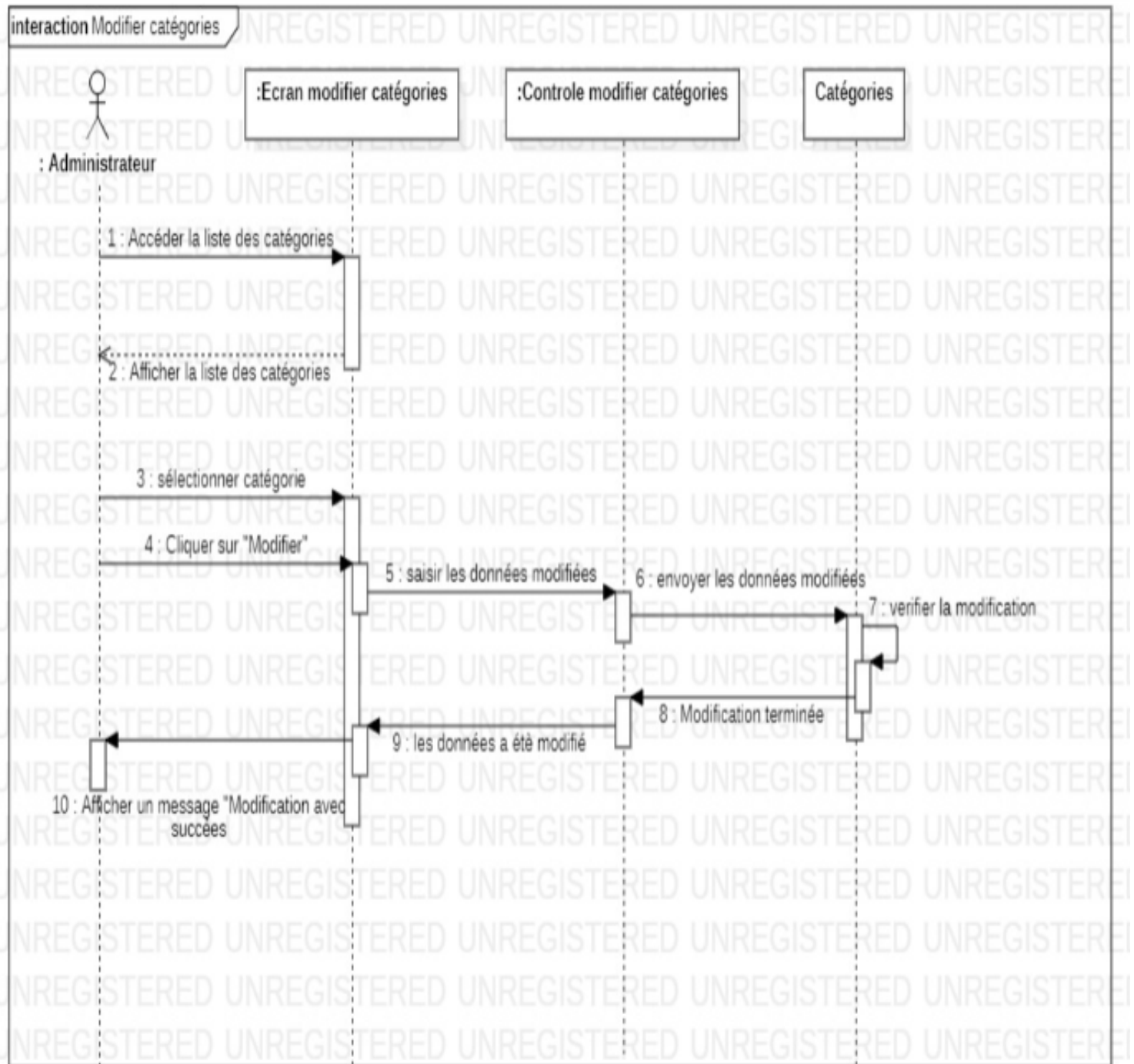


Diagramme de séquence « Modifier catégorie » :

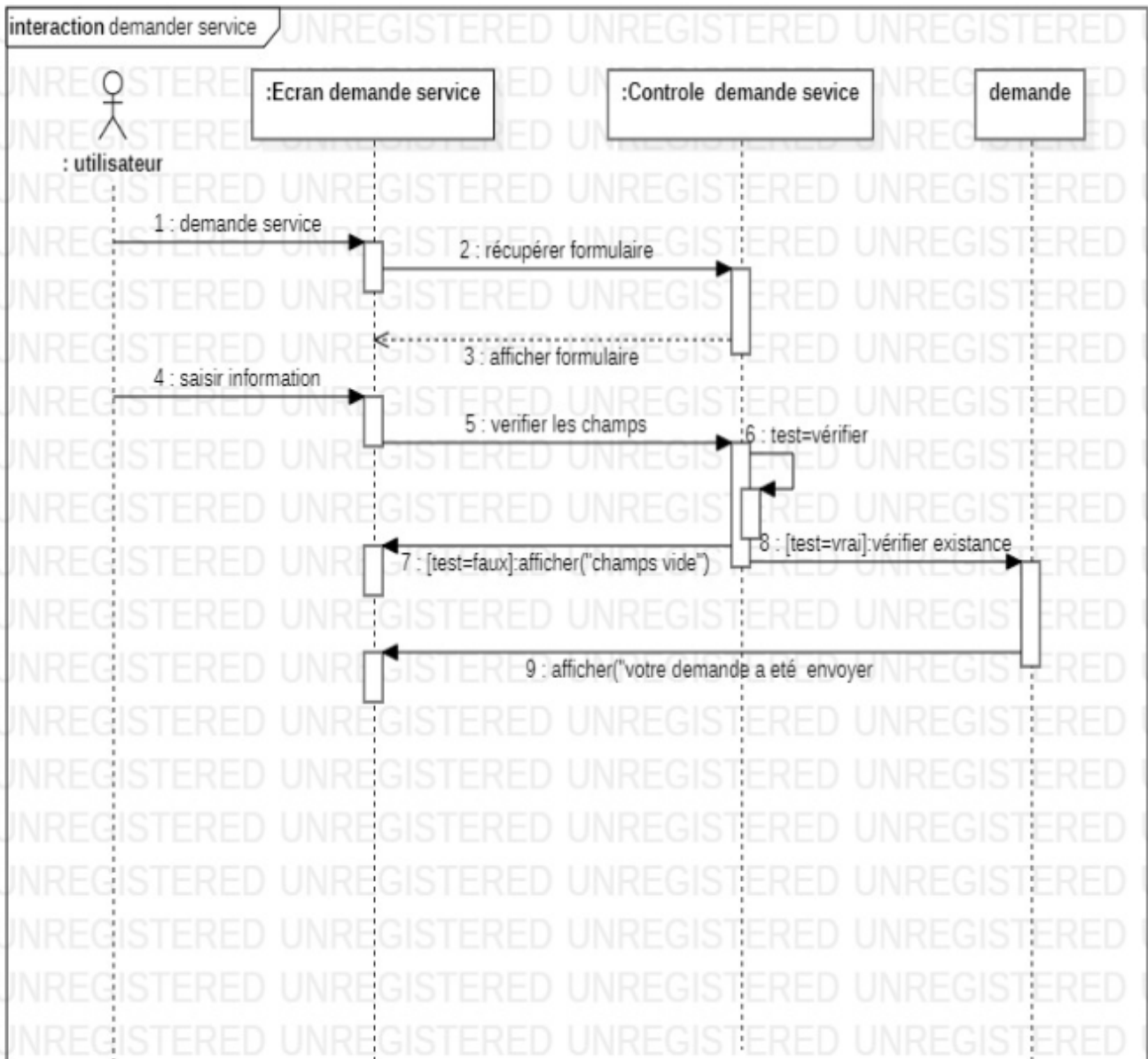
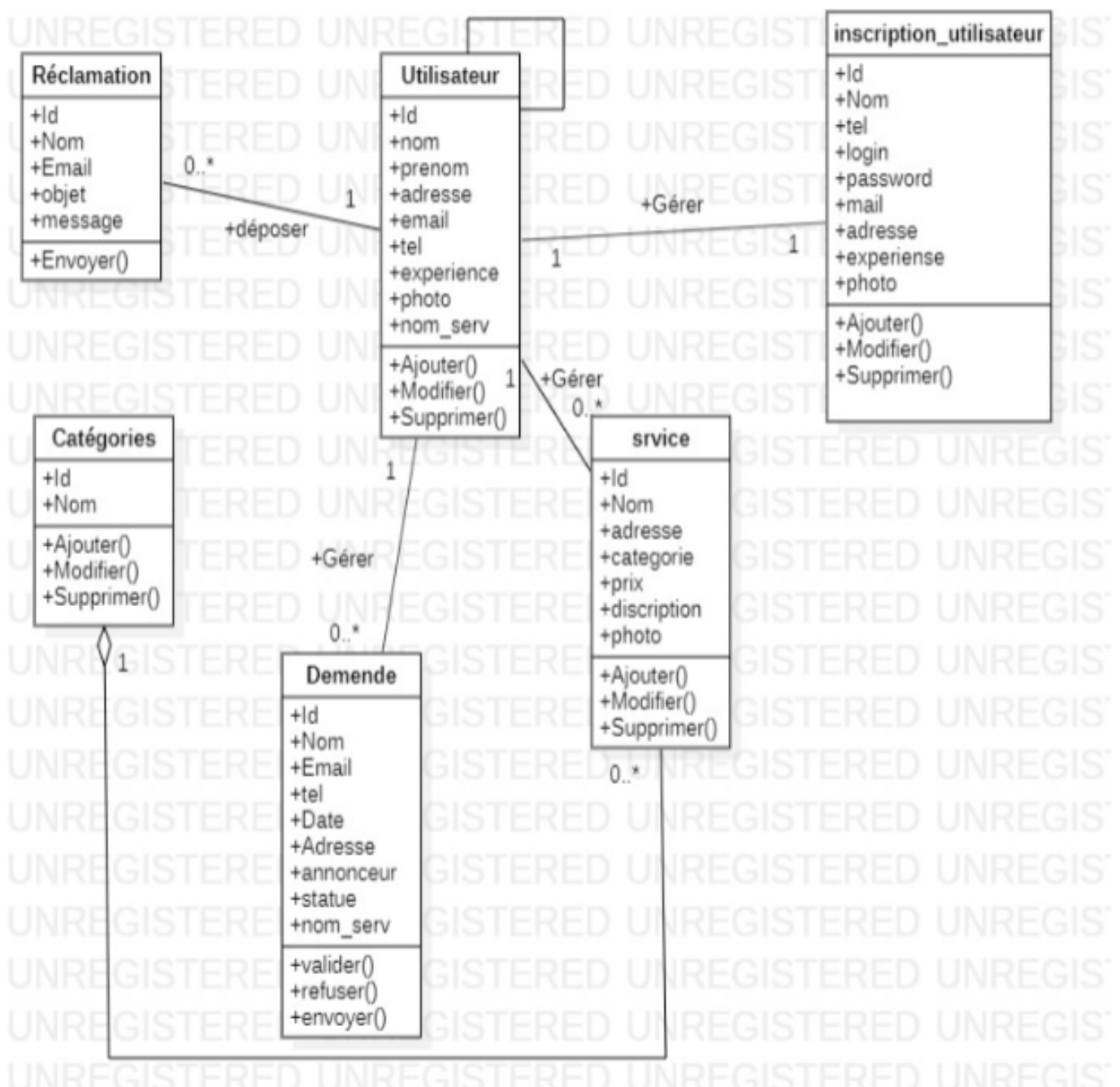


Diagramme de séquence « demander service »

3.3 DIAGRAMME DE CLASSES GLOBALES :

3.3.1 DEFINITION :

Le diagramme de classe est un type de diagramme UML qui représente la structure statique d'un système logiciel en modélisant les classes, les interfaces, les attributs, les méthodes et les relations entre eux.






4. CONCLUSION

Le marché de l'emploi est complexe et sans cesse en mouvement. Il est donc important d'aborder votre recherche d'emploi en vous assurant d'avoir mis toutes les chances de votre côté, répondre à des offres, faire des candidatures spontanées, cibler les bons contacts, utiliser la démarche réseau , comme notre SITE qui vous facilite ça

4.1 LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT :

Dans notre projet, on va utilisé les logiciels et les technologies suivantes :

Logiciels	Définition
	Google Meet est une plateforme de communication professionnelle propriétaire.
	StarUML est un outil de génie logiciel dédié à la modélisation UML.
	Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS.



Angular est un framework pour clients, open source, basé sur TypeScript.



PHP est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur http.



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles.