

Réalisation d'une application de demande d'emploi et de stage: Polyjob

Realisé par

Meryem BARKALLAH

Encadré par

Mr. Imed BOUDRIGA

2022-2023

Sommaire

- I- Contexte du projet
- 01 Introduction
- 02 Problématique

- II- Analyse et spécification des besoins
- 01 Identification des acteurs
- 02 Analyse des besoins
- 03 Spécification des besoins

- **III- Etude Conceptuelle**
- 01 Architecture physique et logique
- 02 Conception détaillée
- **IV- Realisation**
- 01 Login
- 02 Register
- 03 Espace Recruteur
- 04 Espace Candidat et employé



I- Contexte du projet

1-Introduction

Dans le monde d'aujourd'hui, la recherche d'emploi est un processus complexe et fastidieux. Il est difficile pour les demandeurs d'emploi de trouver des emplois pertinents et pour les recruteurs de trouver les bons candidats. Le projet de Polyjob vise à résoudre ces problèmes en fournissant une plate-forme complète pour le processus de candidature.

2-Problématique

La recherche d'emploi est un processus complexe et difficile pour les demandeurs d'emploi et les recruteurs. Les demandeurs d'emploi ont du mal à trouver des emplois pertinents et les recruteurs ont du mal à trouver les bons candidats. Le processus de candidature est souvent long et fastidieux pour les deux parties. Il est également difficile de suivre le statut de la candidature et de communiquer avec les candidats ou les recruteurs.

3-Méthodologie utilisée:

La méthodologie utilisée pour le développement du projet est Kanban. Il s'agit d'une méthode agile qui permet de gérer les tâches à réaliser et de suivre leur progression. Kanban utilise un tableau pour afficher les tâches à réaliser, les tâches en cours et les tâches terminées. Le tableau permet de visualiser rapidement l'état d'avancement du projet. Le schéma ci-dessous montre le tableau Kanban utilisé pour le développement du projet.



II- Analyse et spécification des besoins

1-Identification des acteurs

Les acteurs impliqués dans le projet Polyjob sont les suivants:

- Recruteur : utilisateur en charge de la création, de la gestion et de la publication d'offres d'emploi, la gestion de profil et l'évaluation des employeurs par étoiles.
- Candidat: utilisateur en charge de la consultation des offres d'emploi, de la postulation aux offres d'emploi, l'évaluation de leur travail par étoiles et de la gestion de son profil.

2-Analyse des besoins

Le futur de logiciel dépend beaucoup de cette phase, elle nous permet le développement d'une application suffisante. Pour cela, le client et le développeur doivent être en étroite relation, voire avoir un intermédiaire entre



2-1-Besoins fonctionnels

Pour le recruteur :

- Créer un compte/recruteur
- Se connecter/déconnecter
- Gérer son profil (modifier ses informations personnelles, ajouter une photo, etc.)
- Ajouter, modifier ou supprimer une offre d'emploi
- Consulter les candidatures reçues pour chaque offre d'emploi publiée
- Évaluer les candidats ayant postulé (acceptés) à ses offres d'emploi par étoiles

Pour le candidat :

- Créer un compte/candidat
- Se connecter/déconnecter
- Gérer son profil (modifier ses informations personnelles, ajouter une photo, etc.)
- Consulter les offres d'emploi disponibles
- Postuler à une offre d'emploi
- Consulter l'état de ses candidatures (en attente, acceptées, refusées)
- Évaluer l'employeur ayant publié l'offre d'emploi par étoiles
- Consulter les offres d'emploi qu'il a postulées

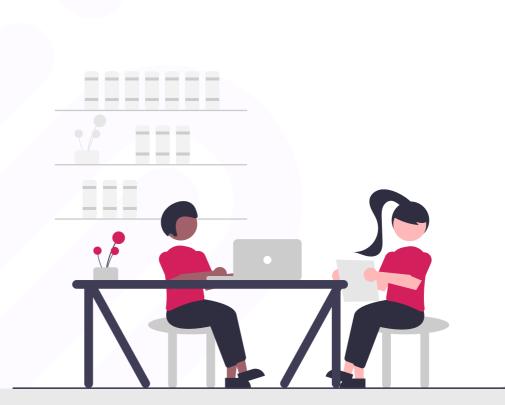






2-2-Besoins non fonctionnels

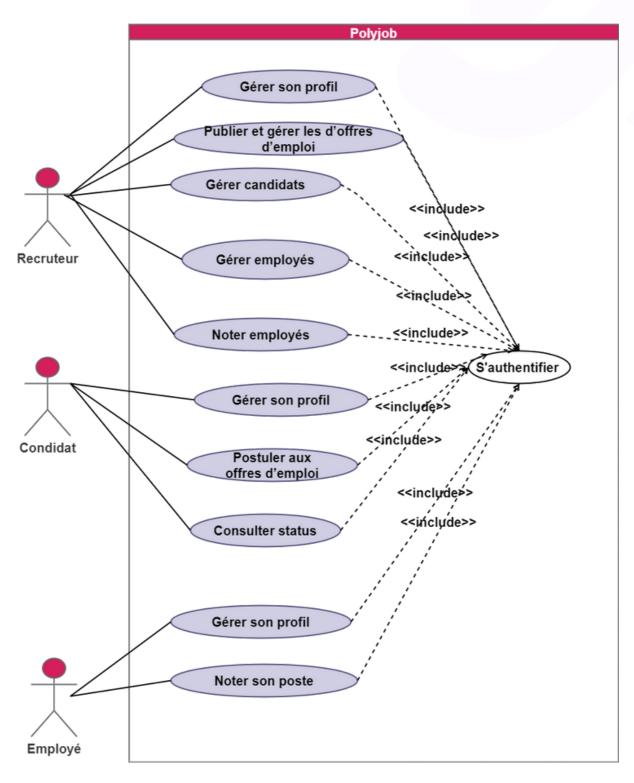
- · L'application doit être sécurisée, robuste et fiable
- L'interface utilisateur doit être conviviale et facile à utiliser
- L'application doit être rapide et réactive, offrant une expérience utilisateur fluide
- L'application doit être compatible avec différents navigateurs et périphériques
- L'application doit respecter les normes de conformité et de réglementation, telles que la protection des données et l'accessibilité
- L'application doit être extensible et évolutive pour permettre des mises à jour et des améliorations futures.



3-Spécification des besoins

Nous spécifions les besoins fonctionnels de notre application en utilisant le diagramme de cas d'utilisation général.

Ce diagramme présente une vue globale sur le projet et les différentes fonctionnalités offertes :



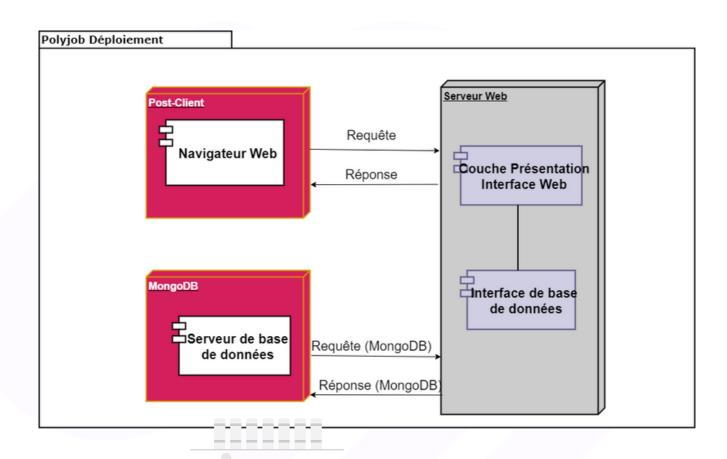
III-Etude conceptuelle

1-Architecture physique et logique

1-1-Architecture physique:

Pour la réalisation de notre application, nous avons choisi l'architecture 3-tiers.

Et par la suite, nous avons employé le diagramme de déploiement pour illustrer le déroulement de notre application .

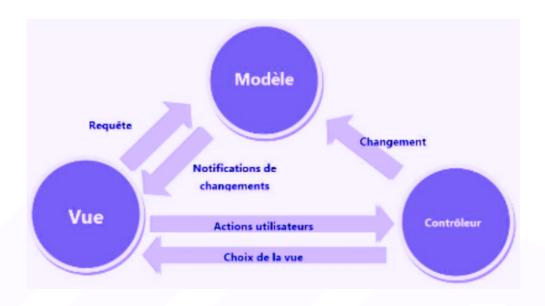




1-1-Architecture logique:

L'architecture logicielle décrit les différents éléments d'un ou plusieurs systèmes informatiques, leurs relations mutuelles et leurs interactions sous forme de symboles et de schémas de principe.

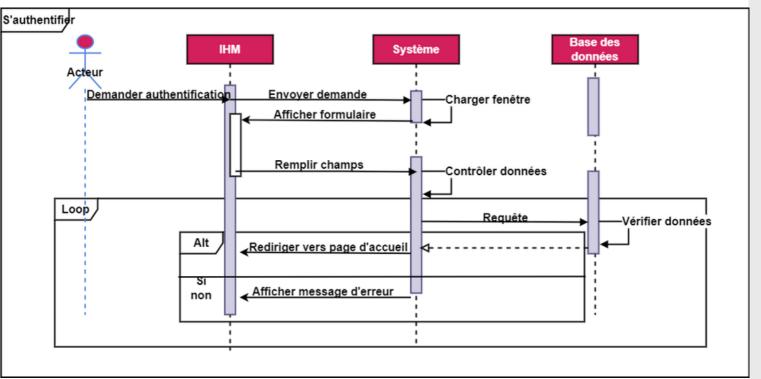
La solution à laquelle nous sommes arrivés était de construire l'application en utilisant l'architencture MVC.

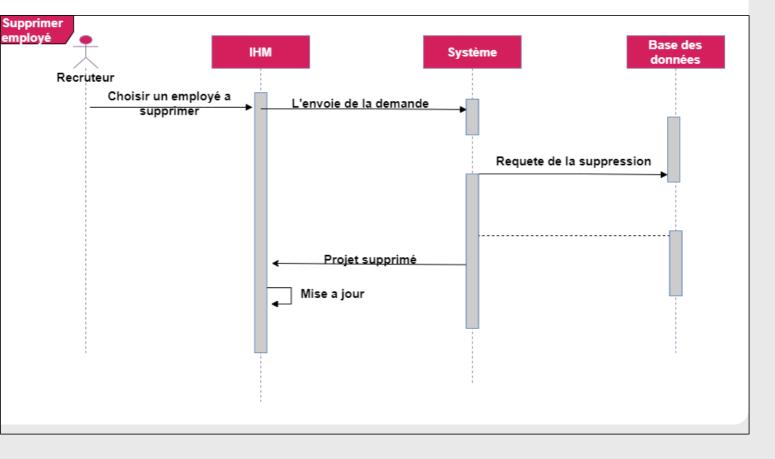


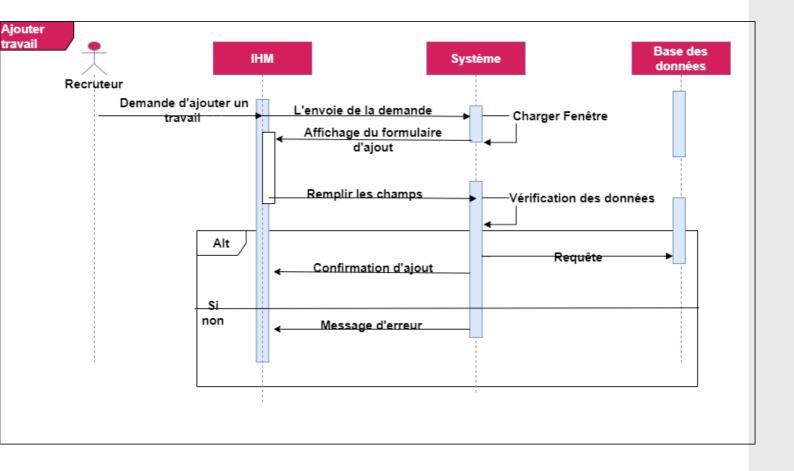
2- Conception detaillée

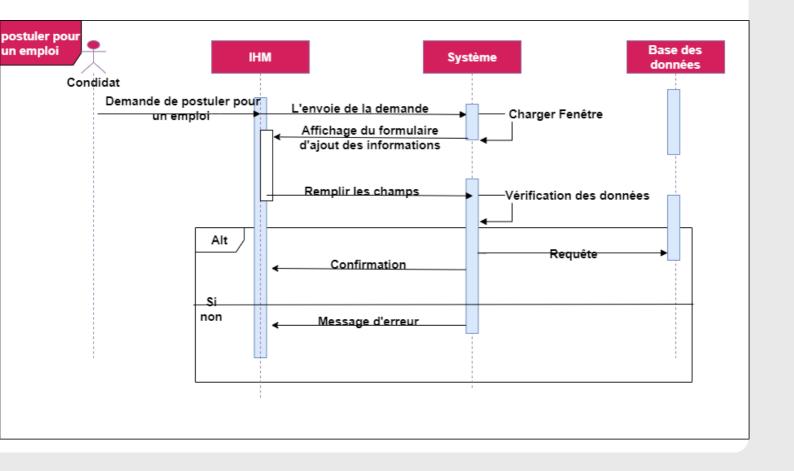
2-1- Diagrammes de séquences

Le diagramme de séquence montre l'interaction entre les différents éléments du système au fil du temps et peut être utilisé pour modéliser le comportement d'un système dans le cadre d'un cas d'utilisation ou d'un scénario particulier.



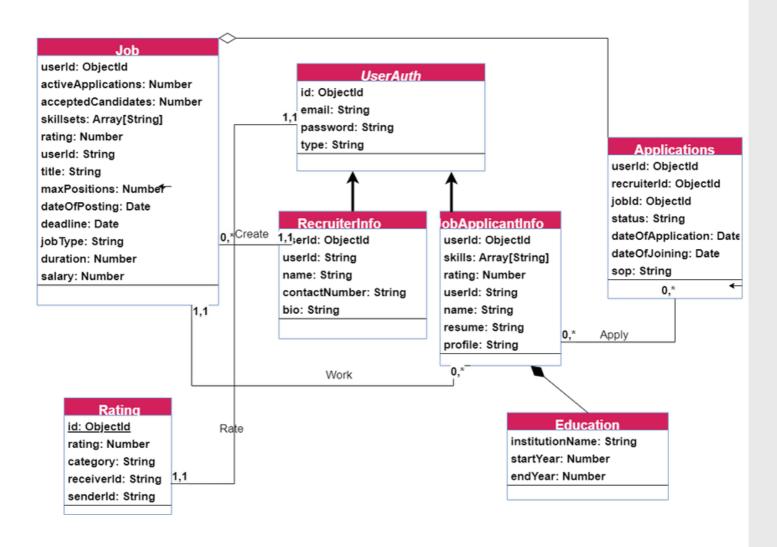






2-2- Diagramme de classes

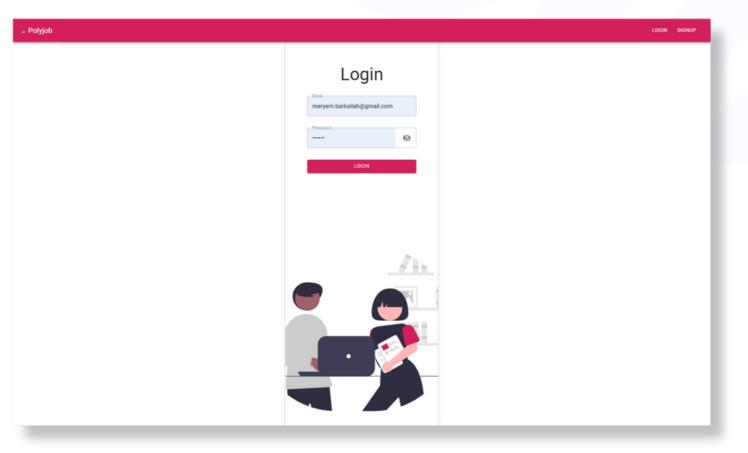
Un diagramme de classes est une collection d'éléments de modèle statiques (tels que des objets, des interfaces et leurs relations), qui sont connectés ensemble comme un diagramme.



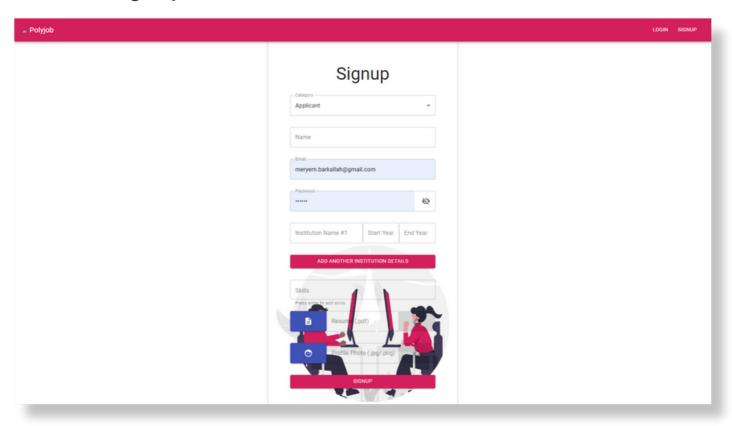


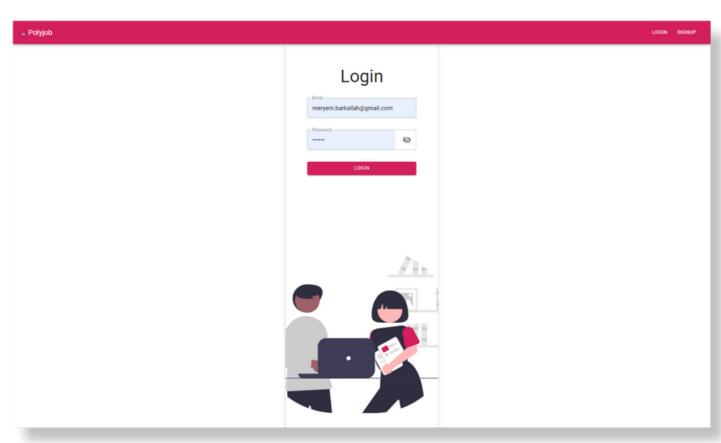
IV- Realisation

1-Login

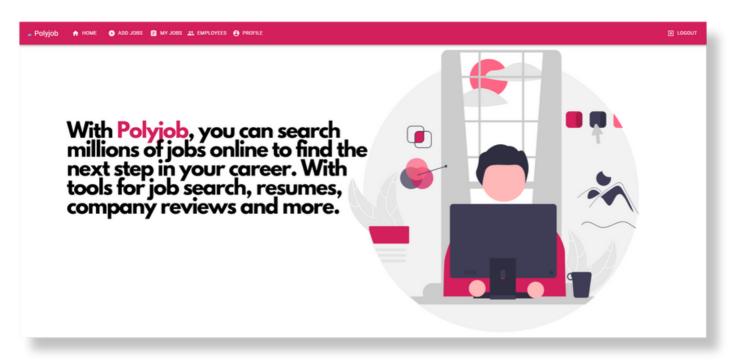


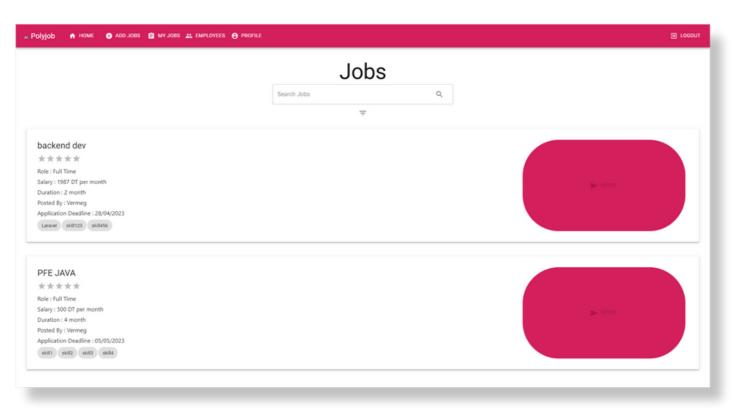
2-Sign up

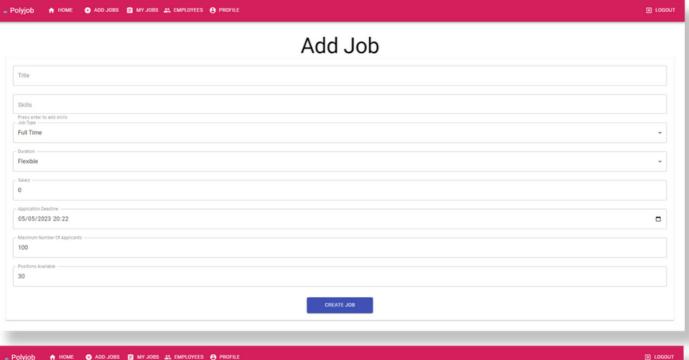


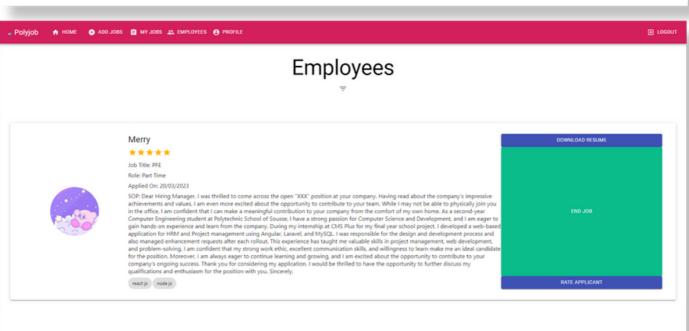


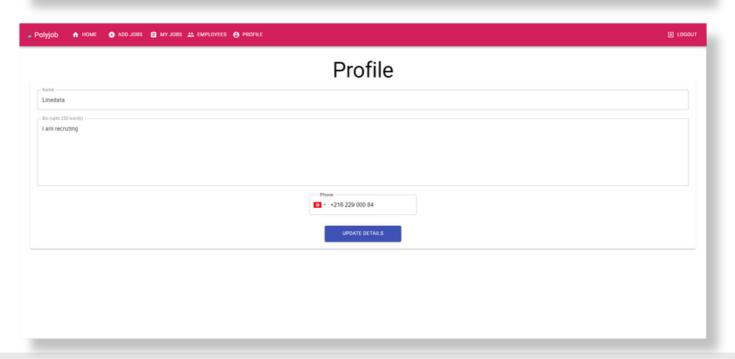
3-Espace Recruteur











4- Espace Candidat et employé

