



ABSENCE MG

Réalisé par : Majidi Mohamed-Amine

Encadré par : Mohamed Yassine Bahajou

Rapport Projet Fil Rouge

Sommaire

Chapitre I : Contexte générale du projet et étude de l'existant	1
1. Cahier de charge + Le but du projet	3
1.1. Présentation de projet.....	3
1.2. Problématique	3
1.3. Solution proposée	3
Chapitre II : Analyse et conception.....	4
1. Les diagrammes des cas d'utilisation.....	4
1.1. Définition... ..	4
1.2. Diagrammes de cas d'utilisation de notre site.....	5
2. Diagrammes de séquences.....	8
2.1. Définition.....	8
2.2. Diagrammes de séquences de notre site	9
3. Diagramme de classe	14
3.1. Définition.....	14
3.2. Diagramme de classe de notre site	14
Chapitre III : Réalisation de l'application.....	15
1. Outils de développement.....	15
1.1. Front-end	16
1.2. Back-end	16
2. Les livrables	17
3. Les livrables	18

Contexte général du projet et étude de l'existant

1.cahier de charge :

1.1. Présentation de projet

Le projet consiste à développer une application pour la gestion des absences des enseignants et des élèves dans une école particulière. L'application aura 3 interfaces principales : admin, enseignant et étudiant.

L'interface admin permettra de se connecter avec des informations d'identification et aura les fonctionnalités suivantes : ajout d'enseignant, ajout d'étudiant, ajout de module, ajout de rôle pour chaque étudiant et enseignant, suppression d'enseignant, suppression d'étudiant, suppression de module, création de fichiers de suivi de l'absence.

L'interface enseignant permettra de visualiser les modules et la liste des matières enseignées, de créer des matières, de gérer l'absence des étudiants et de lister les absences.

L'interface étudiant permettra de visualiser la table des absences et les informations personnelles de l'étudiant.

De plus, l'interface enseignant pourra également voir les informations relatives aux modules.

Enfin, une fonctionnalité permettra de télécharger un fichier contenant la liste d'absences.

En résumé, ce projet vise à créer une application pour la gestion des absences des enseignants et des élèves dans une école particulière avec une interface d'administration pour la gestion de l'ensemble du système, une interface enseignant pour la gestion des absences et des modules, et une interface étudiant pour la visualisation de la table des absences et des informations personnelles.

1.2. Problématique

La gestion des absences des enseignants et des élèves dans une école particulière peut être un processus fastidieux et difficile à suivre, surtout lorsque les données sont stockées manuellement ou dans des fichiers Excel. Les tâches administratives peuvent prendre beaucoup de temps et entraîner des erreurs de suivi, ce qui peut avoir un impact négatif sur l'apprentissage des élèves et la qualité de l'enseignement.

1.3. Solution proposée

Le projet consiste à développer une application de gestion d'absences pour aider les enseignants et les administrateurs à gérer plus efficacement les absences des élèves et des enseignants. L'application permettra aux administrateurs de créer des profils pour les enseignants et les élèves, ainsi que des modules pour les différentes matières enseignées dans l'école. Les enseignants pourront enregistrer les absences des élèves et consulter la liste des élèves absents. Les élèves pourront quant à eux accéder à leurs propres informations personnelles, y compris leur liste d'absences.

Cette application aidera les administrateurs et les enseignants à suivre les absences de manière plus efficace, en réduisant les erreurs de suivi et en fournissant un accès facile aux informations. Cela permettra d'améliorer la qualité de l'enseignement en réduisant les perturbations causées par les absences et en aidant les enseignants à fournir un suivi et un soutien personnalisé aux élèves absents.

Analyse et conception

1. Les diagrammes des cas d'utilisation :

1.1. Présentation de projet

Les rôles des diagrammes de cas d'utilisation sont de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système. Le diagramme de cas se compose de trois éléments principaux :

Un Acteur : c'est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

Un cas d'utilisation : c'est une unité cohérente représentant une fonctionnalité visible de l'extérieur. Il réalise un service de bout en bout, avec un déclenchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.

Les relations : Trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces relations. Les relations indiquent que le cas d'utilisation source présente les mêmes conditions d'exécution que le cas issu. Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.

1.2. Diagrammes de cas d'utilisation de notre site web

.....

2.Les diagrammes de séquences :

Un diagramme de séquence est un type de diagramme UML (Unified Modeling Language) qui illustre comment les objets interagissent les uns avec les autres dans un système ou un processus. Il est utilisé pour visualiser les interactions entre les différents composants d'un système, en montrant la chronologie des messages échangés entre les objets. Il est généralement utilisé pour modéliser des scénarios complexes et pour mieux comprendre comment les différents éléments d'un système fonctionnent ensemble.

1.2. Diagrammes de séquences de notre site web

.....

2.Les diagrammes de classe :

Un diagramme de classes est un type de diagramme UML (Unified Modeling Language) qui représente les classes, les interfaces et les relations entre elles. Il s'agit d'un outil de modélisation visuel qui permet de décrire la structure d'un système en mettant l'accent sur les classes et leurs associations.

1.3. Diagrammes de classe de notre site web

.....

Réalisation de l'application

1. Choix Technologique

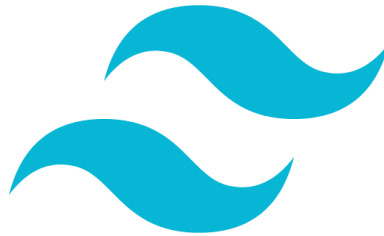
1.1. Front-End



- **HTML** : signifie « HyperText Markup Language » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.



- **CSS** : est l'un des langages principaux du Web ouvert et a été standardisé par le W3C. Ce standard évolue sous forme de niveaux (Levels), CSS1 est désormais considéré comme obsolète, CSS2.1 correspond à la recommandation et CSS3, qui est découpé en modules plus petits, est en voie de standardisation.



- **TailwindCSS:** Tailwind CSS est un framework CSS open source. La caractéristique principale de cette bibliothèque est que, contrairement à d'autres frameworks CSS comme Bootstrap, elle ne fournit pas une série de classes prédéfinies pour des éléments tels que des boutons ou des tableaux.

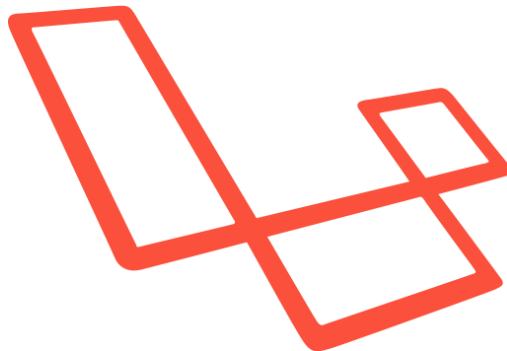


- **JAVASCRIPT:** JavaScript, often abbreviated as JS, is a programming language that is one of the core technologies of the World Wide Web, alongside HTML and CSS. As of 2022, 98% of websites use JavaScript on the client side for webpage behavior, often incorporating third-party libraries.

1.2. BACK-End



- **PHP** : (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP HyperText Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.



- **LARAVEL** : Laravel is a free and open-source PHP web framework, created by Taylor Otwell and intended for the development of web applications following the model–view–controller architectural pattern and based on Symfony

{ OOP }

- **POO** : La programmation orientée objet (POO) est un paradigme informatique consistant à définir et à faire interagir des objets grâce à différentes technologies, notamment les langages de programmation (Python, Java, C++, Ruby, Visual Basic.NET, Simula...). On appelle objet, un ensemble de variables complexes et de fonctions, comme par exemple un bouton ou une fenêtre sur l'ordinateur, des personnes (avec les noms, adresse...), une musique, une voiture...



- **MYSQL** : est un serveur de bases de données relationnelles Open Source. Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table. Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble.

2. LES LIVRABLES :

Il y aura un produit livrable à la fin du projet et il comprendra toutes les fonctions convenues précédemment.

2. CONCLUSION :

En travaillant sur ce projet, j'ai pris plaisir à relever des défis de façon instinctive, que ce soit en apprenant une nouvelle langue ou en résolvant le problème de l'extraction de données de tous les médias internationaux.

Ce projet a encore de nombreuses fonctionnalités à ajouter dans l'avenir, lesquelles permettront d'apporter des solutions concrètes et amélioreront considérablement l'expérience de navigation quotidienne de l'utilisateur sur Internet.

