

Rapport de stage

Application d'organisation de camping

Mohamed Khrouf

Ahmed Mekki

18 juin 2020 au 13 aout 2020

Tuteur du stage : Mr. Taieb Mefteh

Etablissement : ESPRIT : école supérieure privée d'ingénierie et de technologie

Entreprise d'accueil : Web Graphique (Sfax, Tunisie)

REMERCIEMENTS

Avant tout développement sur cette expérience professionnelle, il apparaît opportun de commencer ce rapport de stage par des remerciements, à ceux qui m'ont beaucoup appris au cours de ce stage, et même à ceux qui ont eu la gentillesse de faire de ce stage un moment très profitable.

Je tiens à remercier Monsieur Taieb Mefteh de m'avoir donné l'opportunité d'effectuer ce stage d'ingénieur au sein de Web Graphique.

Aussi, je le remercie, pour être mon tuteur de stage qui m'a formé et accompagné tout au long de cette expérience professionnelle avec beaucoup de patience et de pédagogie et tous les employés qui m'ont soutenu tout au long de mon stage .

Enfin, je remercie l'ensemble des employés de Web Graphique pour les conseils qu'ils ont pu me prodiguer au cours de ce mois.

Signature :

M.Taieb Mefteh



Introduction Générale :

La société « Web Graphique» m'a donné l'opportunité qui s'est étendu du 18 juin 2020 jusqu'au 13 Août 2020 pour acquérir plus d'expérience dans le domaine développement mobile .

Par le biais de ce projet, la société vise, de créer un réseau social ou les fans de camping peuvent se rencontrer et organiser des évènements et répartir les tâches entre eux et partager leur plus beaux moment de camping.

En outre, ce stage constitue un complément de formation pratique après toute une année de connaissance théorique.

C'est un stage de découverte du milieu professionnel et du monde de programmation à travers l'observation des activités de l'entreprise.

En effet, le rapport est subdivisé en quatre chapitres :

Le premier est consacré à une présentation du cadre de stage et de la société d'accueil.

Puis, dans le deuxième chapitre on spécifiera les besoins fonctionnels et non fonctionnels du projet et ainsi que les différents modules qui constituent le projet.

Ensuite, dans le troisième chapitre, nous présenterons l'environnement matériel et logiciel de notre application.

Le quatrième chapitre, sera consacré à la présentation de la mise en place de l'application de de gestion camping.

Enfin, le rapport s'achève par une conclusion générale qui résume l'ensemble du projet et présente quelques perspectives d'amélioration du présent travail.

Chapitre 1

Présentation du projet

1.1 Introduction

De nos jours le camping est devenu une activité très populaire surtout chez les jeunes de plus en plus de personnes fuient des hôtels et des maisons d'hôtes pour aventurer dans la nature sauvage et trouver de nouveaux endroits sublimes.

Mais en Tunisie il n'existe pas une plateforme conçue spécialement avec les besoins des campeurs en tête pour cela la plupart sont obligés de se rendre sur Facebook et créer des groupes de discussion pour organiser leurs événements.

Cette méthode n'est pas optimale comme elle pose trop de problèmes (perte de temps, manque de traçabilité, mauvaise organisation des tâches, risques) qui peuvent empêcher les campeurs de vivre l'aventure sans stress et problèmes.

Le projet consiste, donc, à la réalisation et l'implémentation d'une application permettant d'organiser les groupes de camping et leur permettre de communiquer ensemble et gérer leurs tâches d'une manière facile, rapide et simple et de leur fournir une interface sociale où ils peuvent partager leur événement et leurs expériences de camping.

1.2 Problématique :

Avant de plonger dans l'étude proprement dite de la solution, il est indispensable de prendre du recul et de faire un résumé des problèmes concrets existants que rencontrent au jour le jour nos différents acteurs.

C'est donc dans cette optique qu'une petite enquête a été menée auprès de ces personnes et la plupart des problèmes recensés sont les suivants :

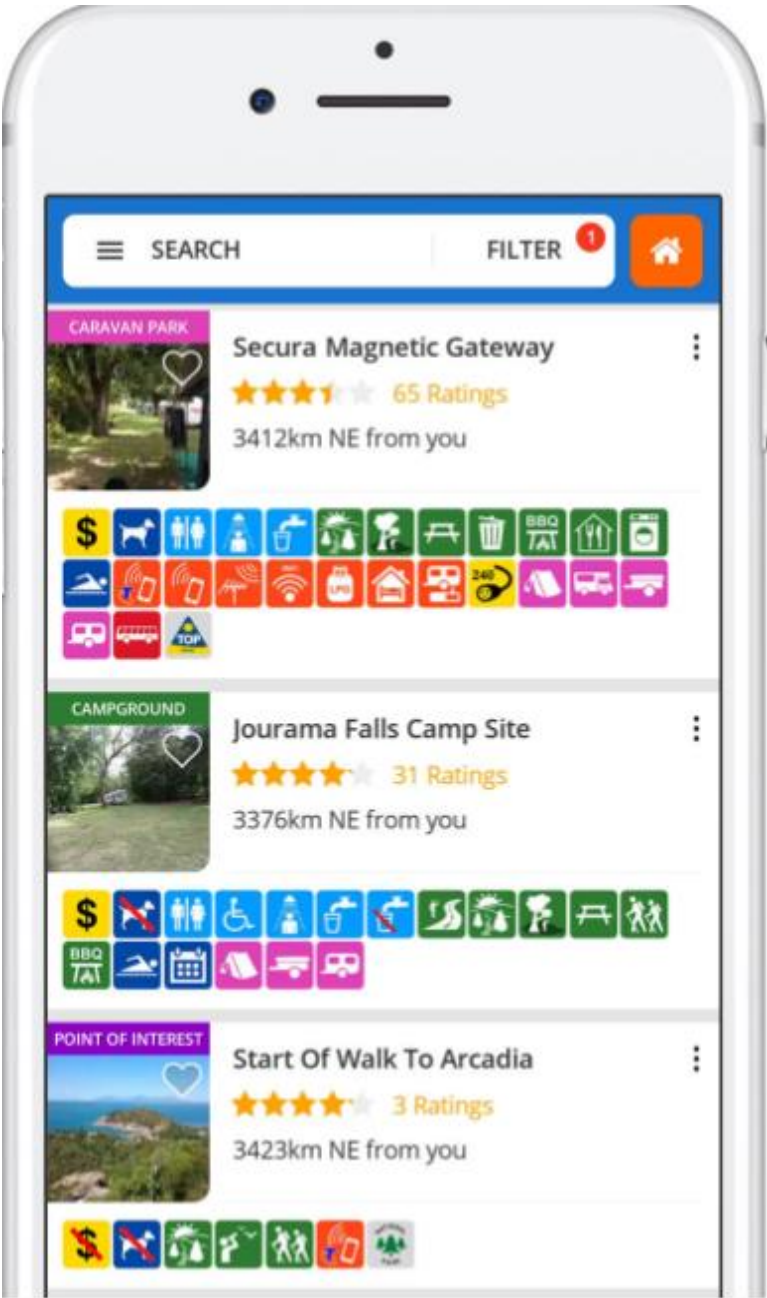
Le désordre dans la répartition des tâches : en utilisant Facebook on ne peut pas garder les traces des tâches et de qui est responsable de la tâche en question.

Risques de trouver des gens malveillants : en utilisant Facebook on peut tomber sur des gens malveillants dont leurs informations sont ambiguës.

Perte de temps : naviguer entre plusieurs applications (Facebook, Google maps , calendrier) va causer des erreurs et des pertes de temps.

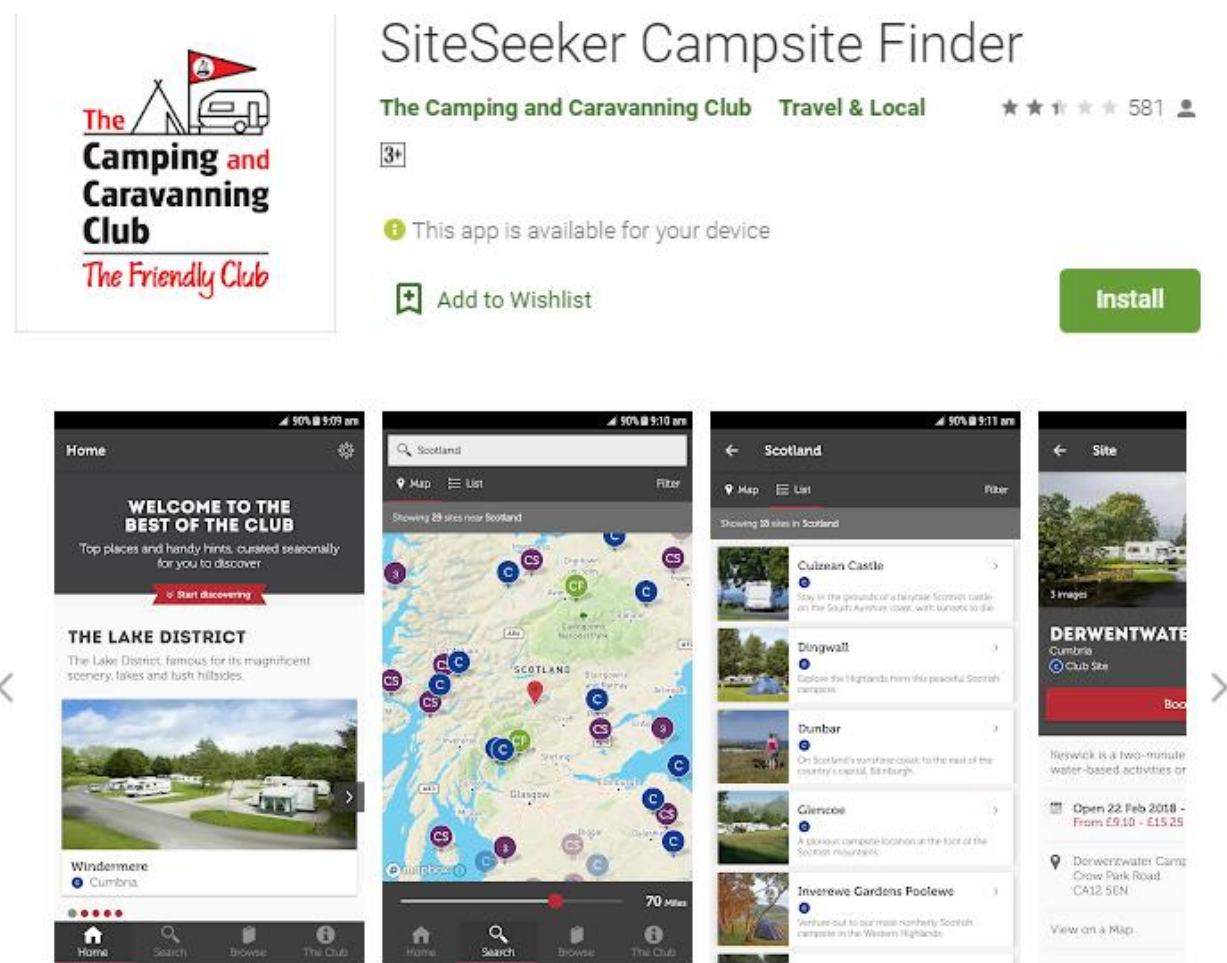
1.3 Aalyse de l'existant

1.3.1 Wikicamps canada :



Les points forts :	Les points faibles :
<ul style="list-style-type: none">-icomes pour indiquer les options et les facilités-map avec les nombres de sites de camping dans chaque région-on peut voir les maps offline-prédiction météorologique et température	<ul style="list-style-type: none">-seulement en canada-design très encombrant-système de rating pas trop optimisé-il est nécessaire de payer de l'argent (trial 15j)

1.3.2 Siteseeker :




Les points forts :	Les points faibles :
-Filtrage selon les facilités	- Design ambigu - Pas d'indication comment logger dans l'application - Toutes les fonctionnalités nécessitent le login

1.3.3 Caravana :



CARAVANYA

RECHERCHE  LANGUES  MENU 

#CAMPGREEN

VOTRE NOUVEAU GUIDE DE CAMPING PRÉFÉRÉ



Gagne avec Sunlight 

un voyage en camping-car

En savoir plus ! 



Caravana / Guide du camping

Nous vous accompagnons dans votre voyage

Les points forts :	Les points faibles :
<div>- Liste des sites favoris</div> <div>- Guide de camping</div> <div>- International</div>	<div>- Prend du temps de chargement</div>

1.3.4 Topo maps+ :

Download Maps

Easily download USGS, Glacier Topo, Satellite, and Thunderforest topographic maps so you can use the maps offline while deep in the backcountry.



View Your Location

Use your iPhone's GPS to view your current location, even when you don't have a cell signal.



Works Offline

GPS and downloaded maps work even without an internet connection so you can use Topo Maps+ deep in the backcountry.

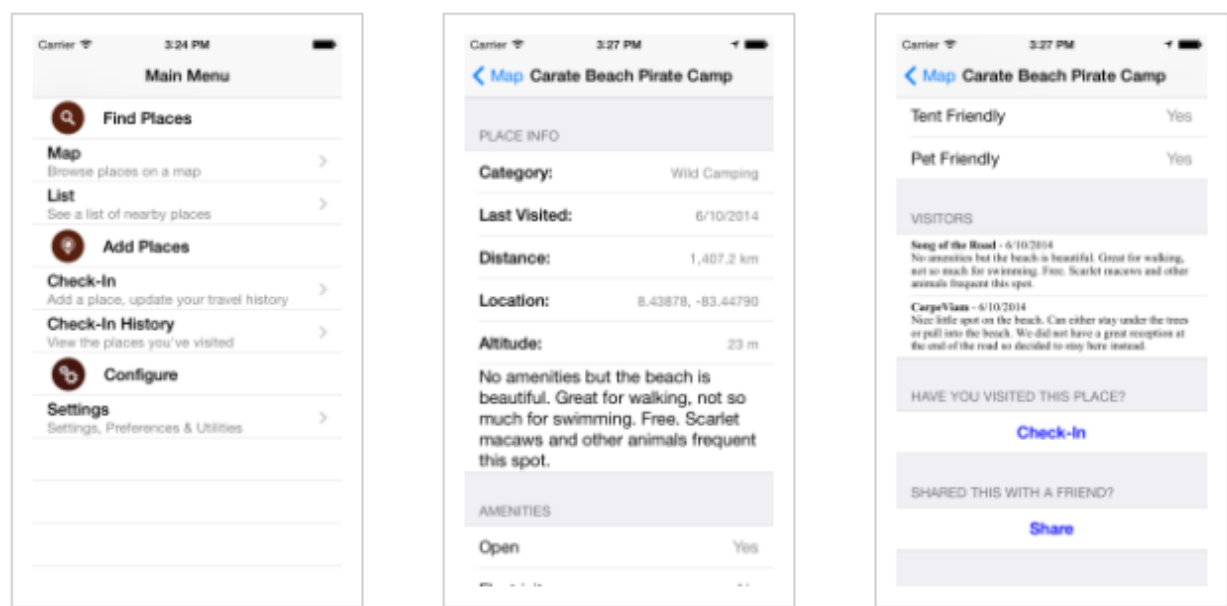


Remember Important Locations

Add waypoints at important locations, like where you parked, so you can navigate to those locations.

Les points forts :	Les points faibles :
<ul style="list-style-type: none">- Affiche les topologies dans la map- Permet le tracking- Internationale- Permet le partage de coordonnées- On peut voir les map offline	<ul style="list-style-type: none">-Pas de partie d'interaction social

1.3.5 Loverlander :



Les points forts :	Les points faibles :
	<ul style="list-style-type: none">- Nécessite trop d'espace- Design non agréable- L'application android ne détecte pas la position

1.5 Etude comparatif

	Wikicamps canada	Siteseeker	Caravana	Topo maps+	loverlander	My Camp
messaging	-	-	-	-	-	x
maps	x	x	-	x	-	x
weather	x	-	-	-	-	x
Tasks	-	-	-	-	-	x
social	-	-	-	-	-	x

1.5 Analyse des besoins

1.5.1 Les besoins fonctionnels :

Avant de parler du fonctionnement proprement dit du système, il est nécessaire de définir dans un premier temps les fonctionnalités qui seront implémentées au sein du dit système. Ainsi donc, cette étape décrira ce que nous attendons de notre

application.

Notre application doit être capable de :

2.5.2 Module de Gestion des Utilisateurs

- Gérer les utilisateurs;
- s'authentifier

1.5.3 Module Communication :

- Gérer les message
- Afficher les notifications
- envoyer des mails

1.5.4 Module de repartition de taches:

- Gérer les taches (creer, modifier)
- Consulter les taches

1.5.5 Les besoins non fonctionnels :

- Notre application devra assurer une bonne sécurité, chaque utilisateur doit avoir un identifiant.
- Notre application doit être extensible qui signifie la possibilité d'ajout de nouvelles fonctionnalités ou modification de l'existant.
- L'interface graphique de l'application doit être simple à manipuler par tous les utilisateurs.
- Notre application puisse fonctionner dans n'importe quel système d'exploitation à condition d'avoir une connexion internet.

1.7 Conclusion

En conclusion, nous avons spécifié les différents besoins auxquels doit répondre notre système.

Ce chapitre nous a été utile pour montrer notre but et nos besoins.

Il nous a offert une vision plus ou moins détaillée sur le but même du projet, et une meilleure distinction entre les éléments constitutifs du système.

Dans le chapitre suivant, on parlera des outils nécessaires pour le réaliser.

Chapitre 2 :

Outils utilisés :

2.1 Introduction

Dans ce chapitre j'introduis les différents logiciels langages et Framework qui on permit la création de cette application.

2.2 Firebase :



Firebase est un ensemble de services d'hébergement pour n'importe quel type d'application. Il propose d'héberger en NoSQL et en temps réel des bases de données, du contenu, de l'authentification sociale, et des notifications, ou encore des services, tel que par exemple un serveur de communication temps réel.

2.2.1 Firebase Authentification



Firebase Authentication fournit des services backend, des SDK faciles à utiliser et des bibliothèques d'interfaces utilisateur prêtes à l'emploi pour authentifier les utilisateurs de votre application.

2.2.2 Firestore database



Cloud Firestore

Cloud Firestore, est une implémentation de base de données NoSQL basée sur le type Documents. Cloud Firestore, a décrit Google, est une base de données entièrement gérée et native au cloud qui facilite le stockage, la synchronisation et l'interrogation des données pour les applications Web, mobiles et IoT. Son objectif est de fournir une expérience utilisateur exceptionnelle et de simplifier le développement d'applications avec la synchronisation en direct, la prise en charge hors ligne et les transactions ACID sur des centaines de documents et de collections. La firme de Mountain View explique qu'avec cet outil, il vous sera désormais plus aisé et plus facile de créer des applications grâce à des règles de sécurité de bases de données flexibles, des fonctionnalités en temps réel et une infrastructure de mise à l'échelle automatique entièrement manuelle.

2.3 flutter :



Flutter

Flutter est un kit de développement de logiciel d'interface utilisateur open-source créé par Google. Il est utilisé pour développer des applications pour Android, iOS, Linux, Mac, Windows, Google Fuchsia et le web à partir d'une seule base de code.

2.4 vs code



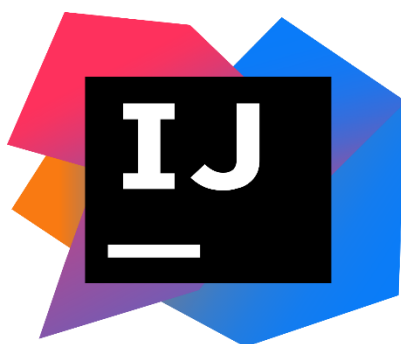
Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré.

2.5 android studio



Android Studio est un environnement de développement pour développer des applications mobiles Android. Il est basé sur IntelliJ IDEA et utilise le moteur de production Gradle. Il peut être téléchargé sous les systèmes d'exploitation Windows, macOS, Chrome OS et Linux.

2.6 intellij



IntelliJ IDEA également appelé « IntelliJ », « IDEA » ou « IDJ » est un environnement de développement intégré destiné au développement de logiciels informatiques reposant sur la technologie Java.

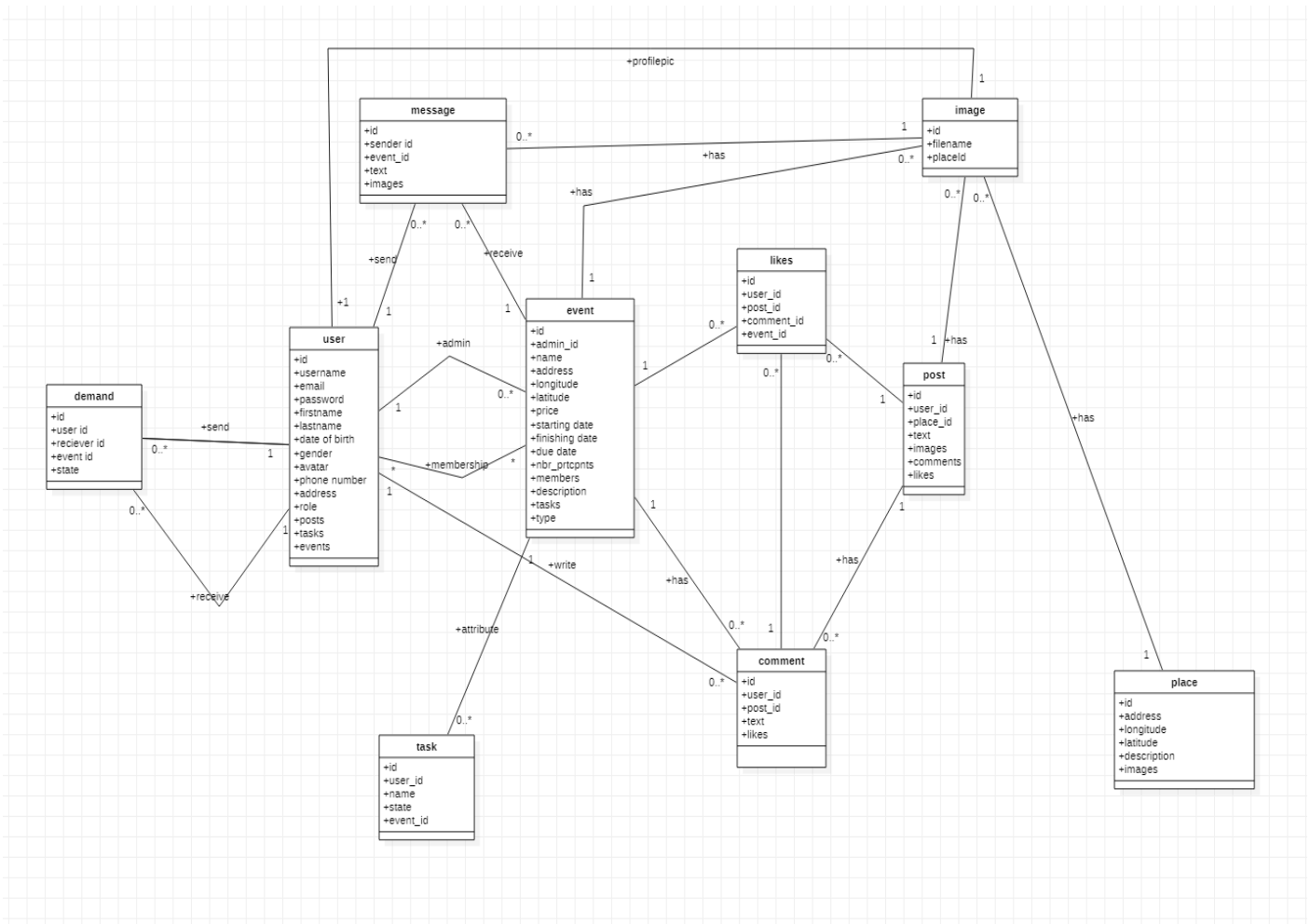
2.7 Conclusion

On a utilisé plusieurs logiciels afin de réaliser le projet. Le chapitre prochain présentera le résultat.

Chapitre 3

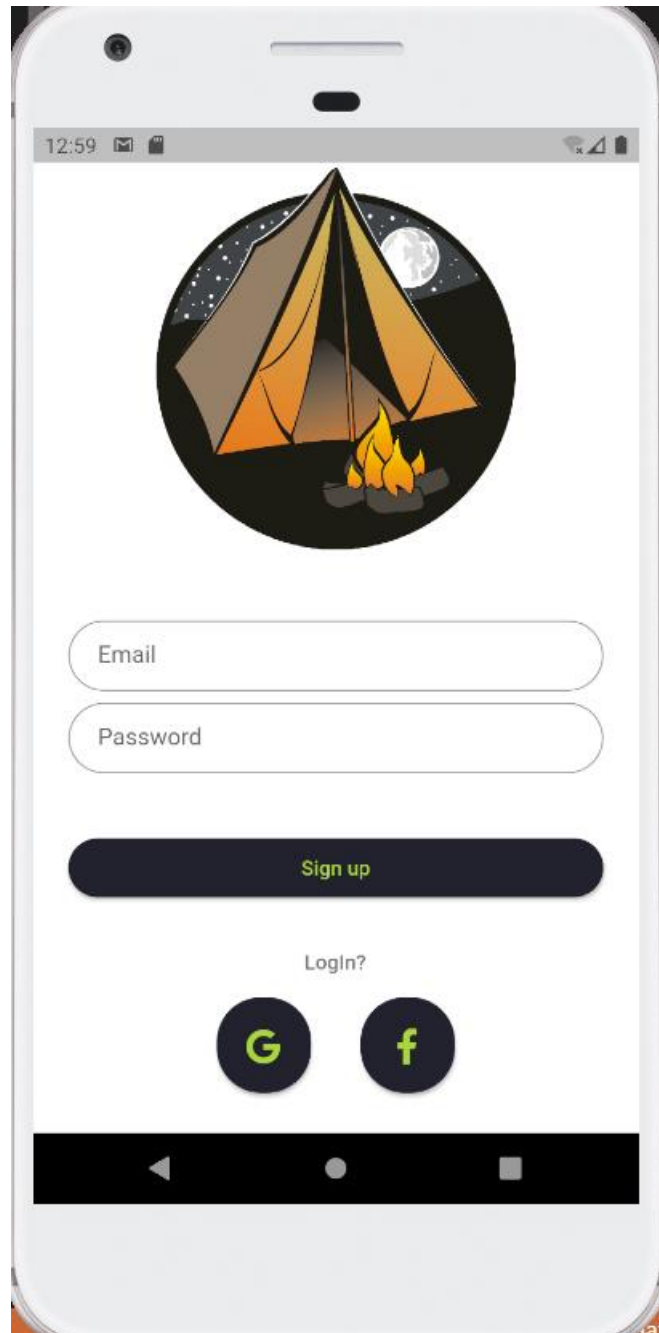
Lancement du projet :

3.1 La base de donnée du projet :

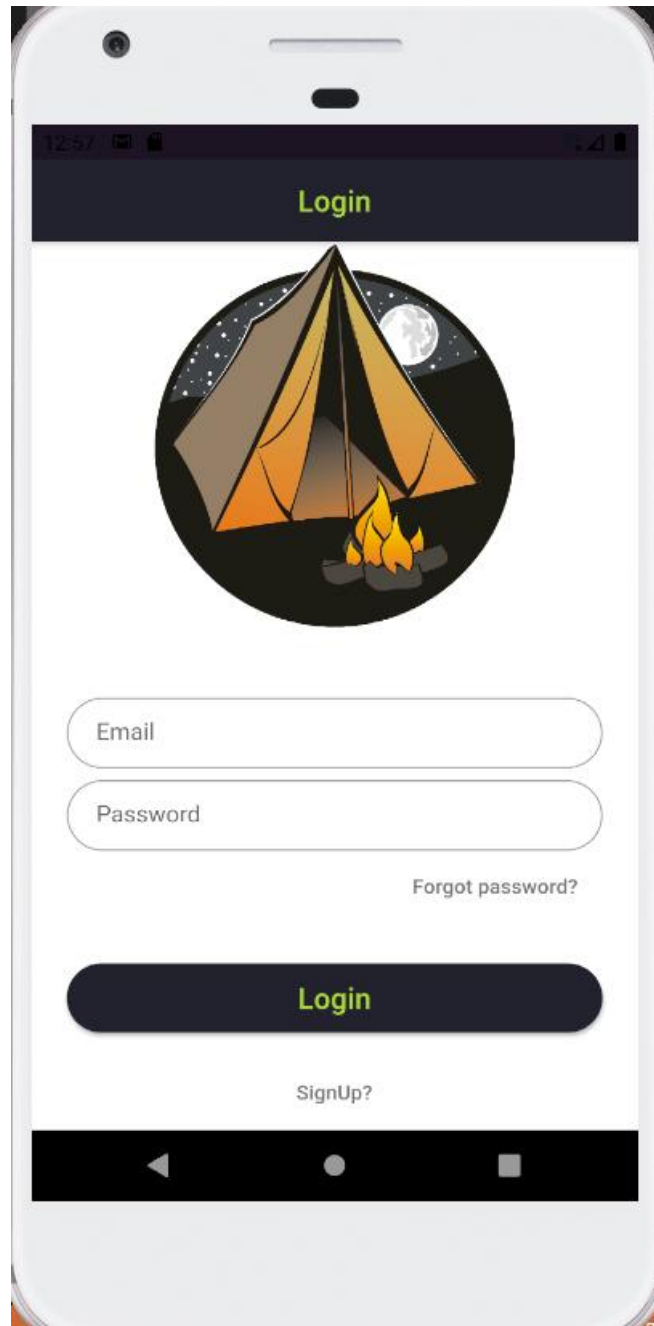


3.2 Les différentes interfaces du projet :

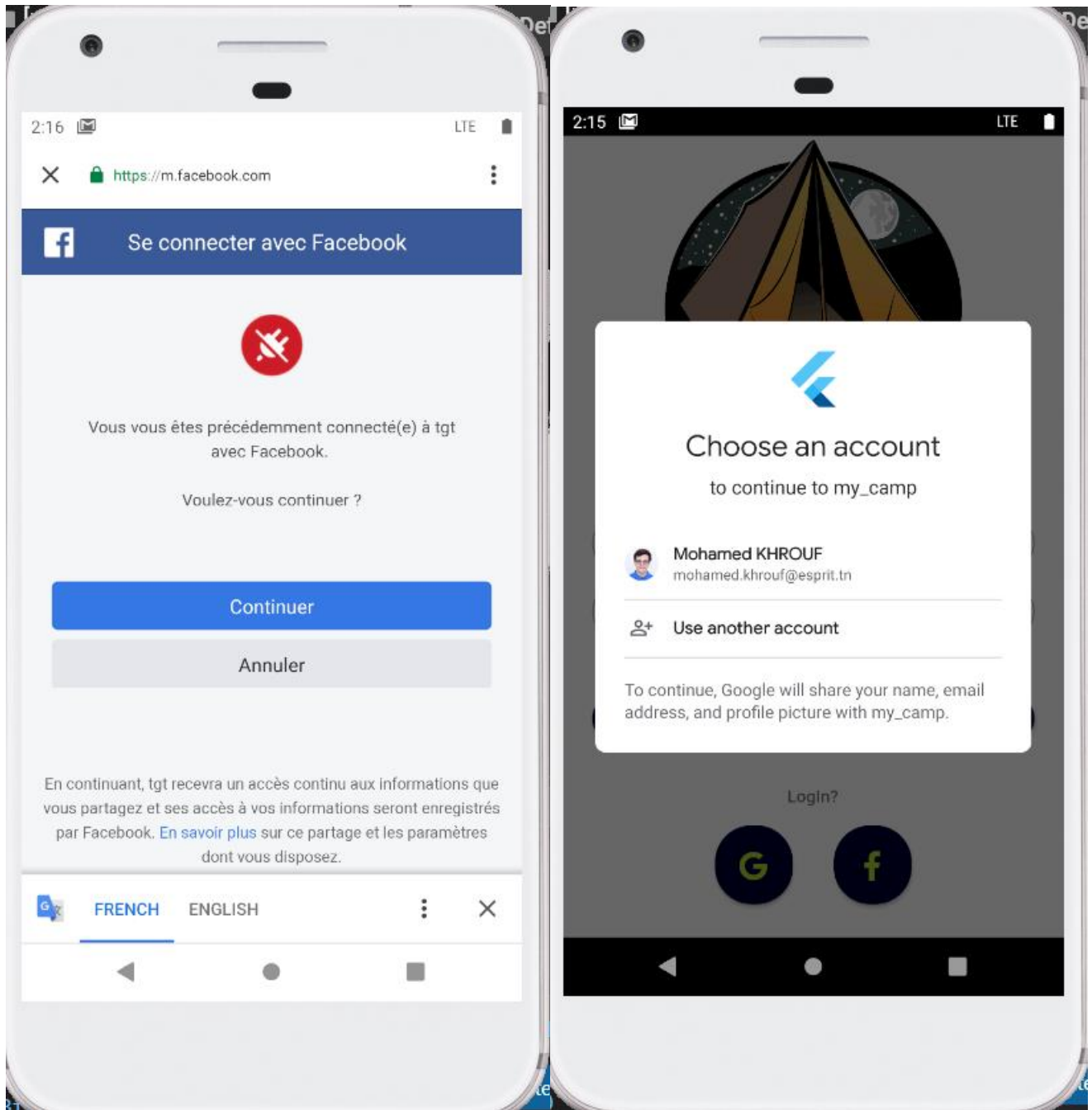
Page d'inscription :



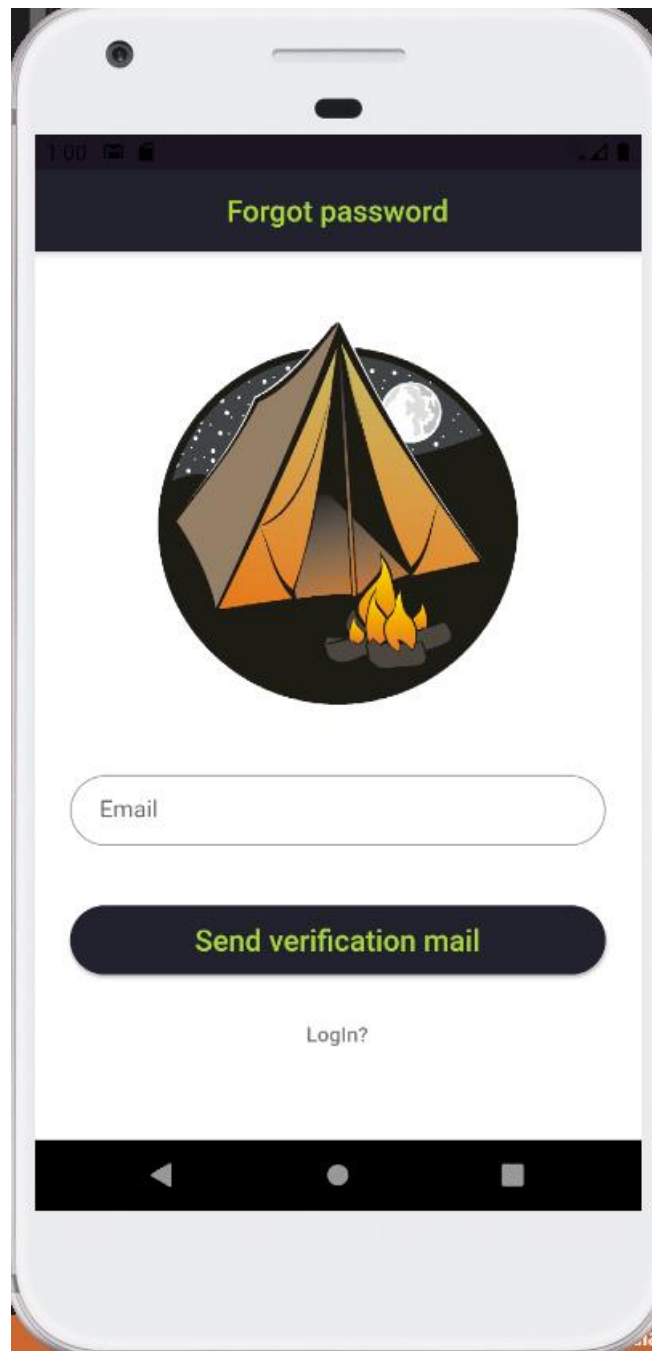
Page de login:



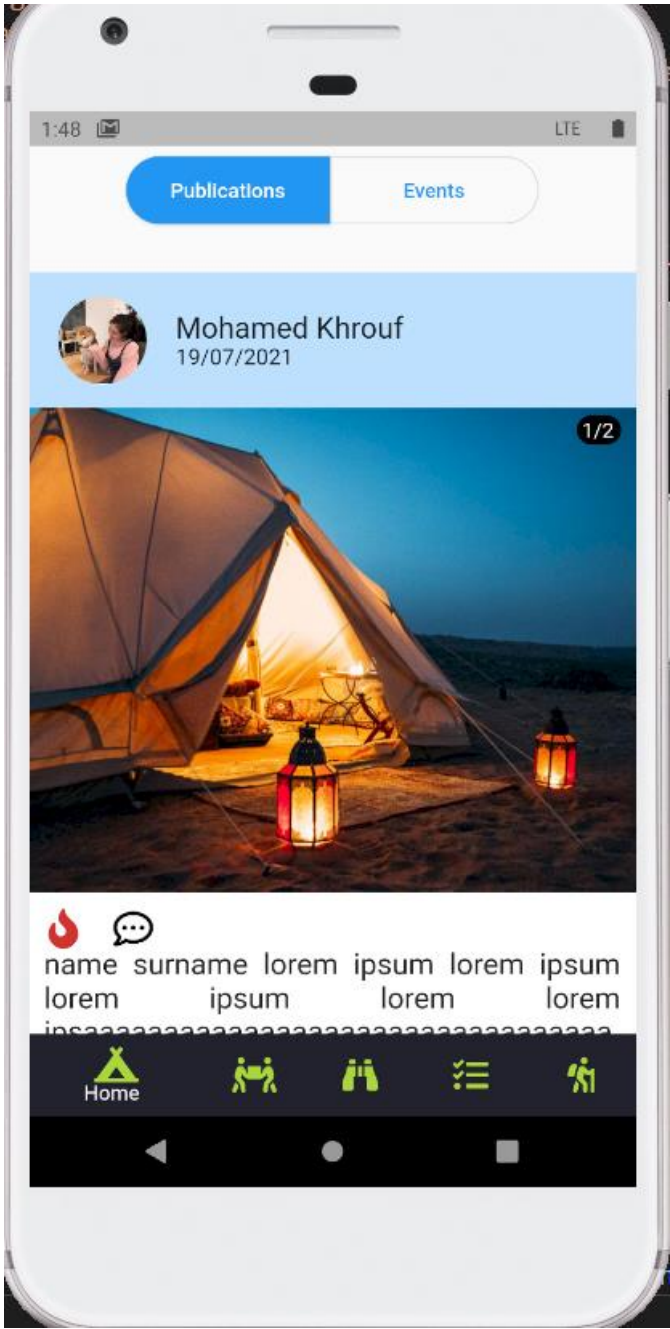
Page de login facebook et google:



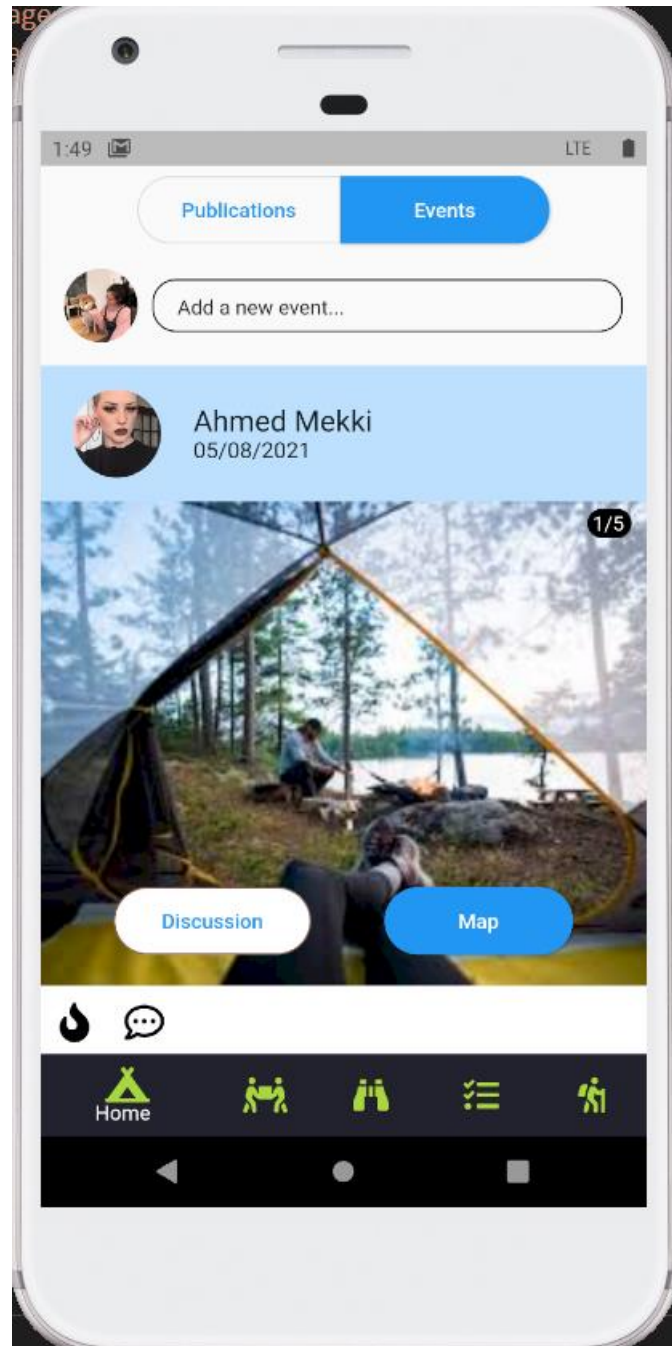
Page de récupération de mot de passe :



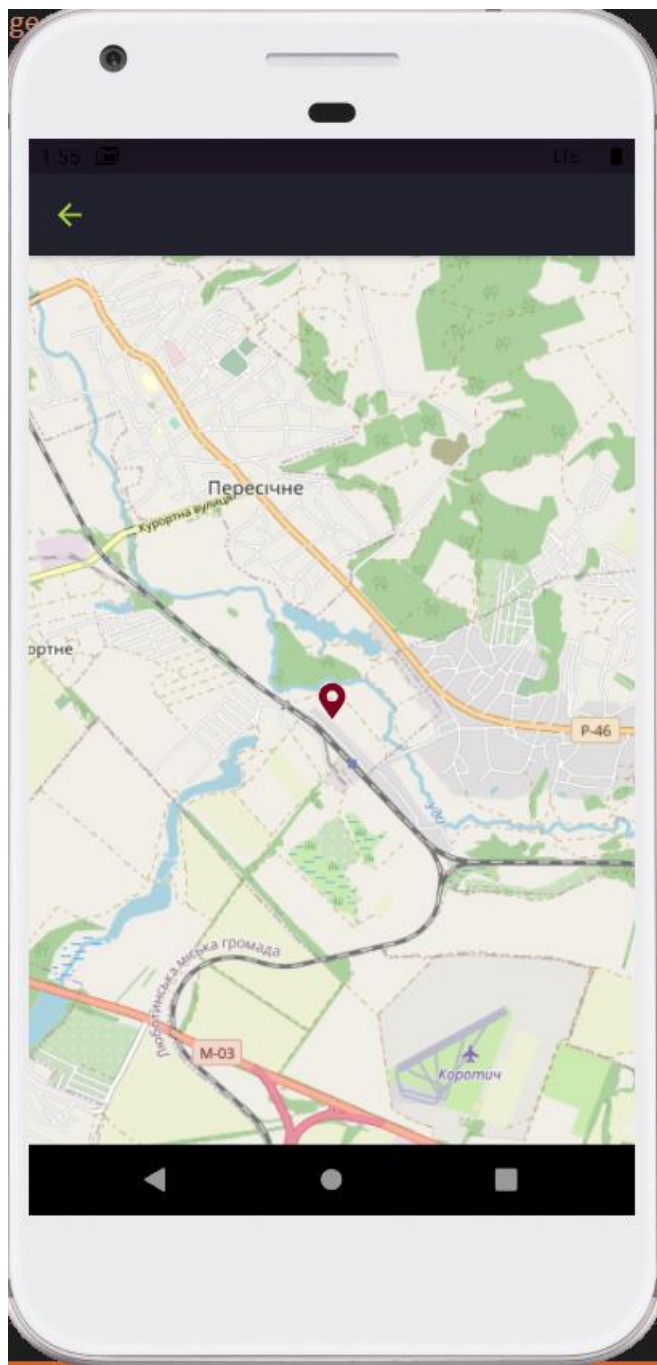
Page d'accueil :



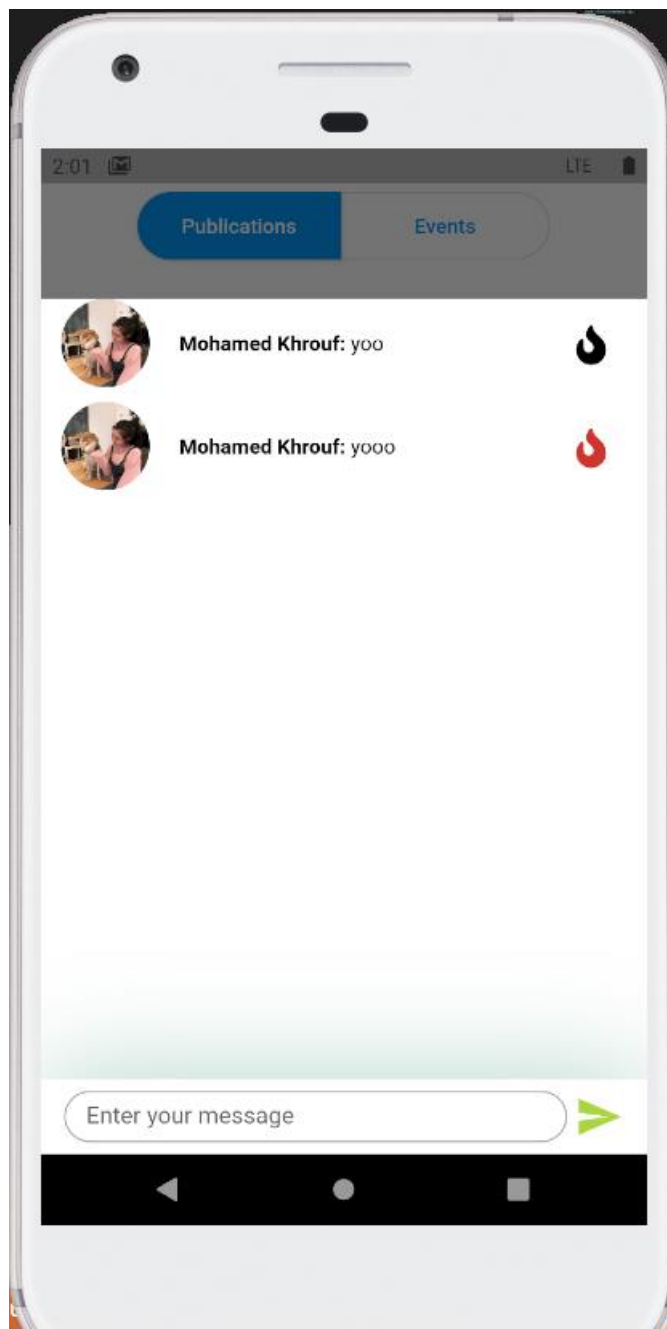
Page d'évènement :



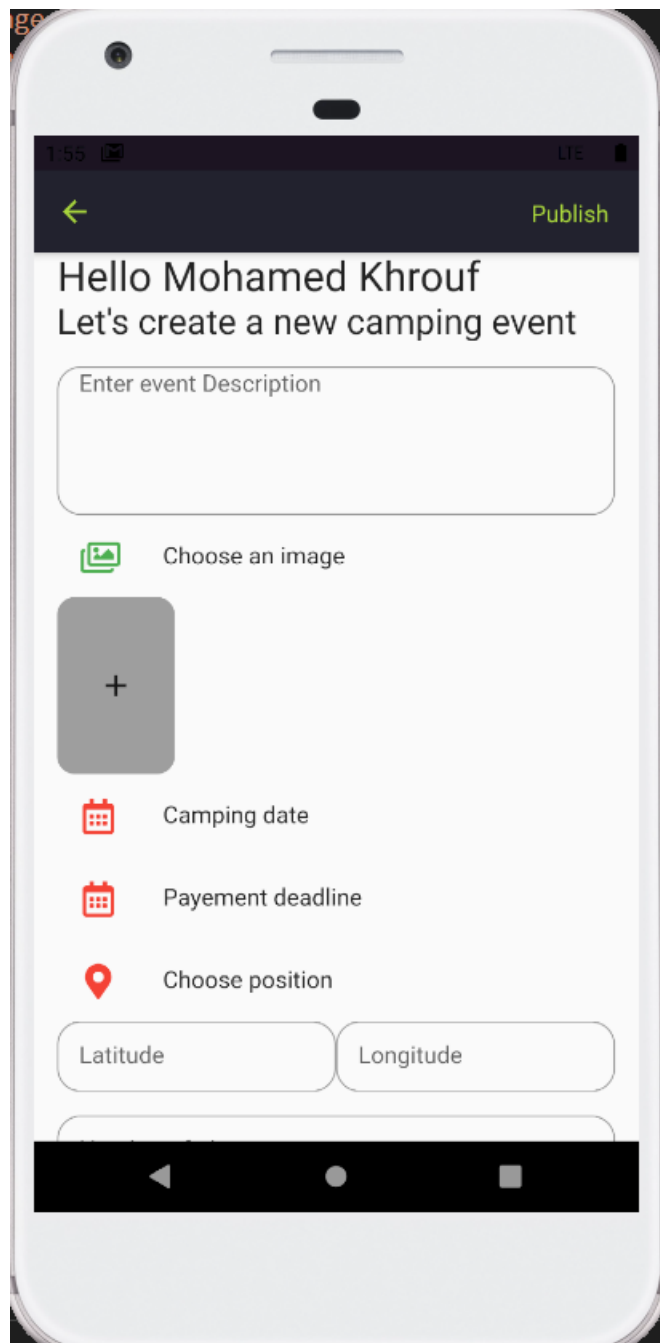
Page localisation d'évènement :



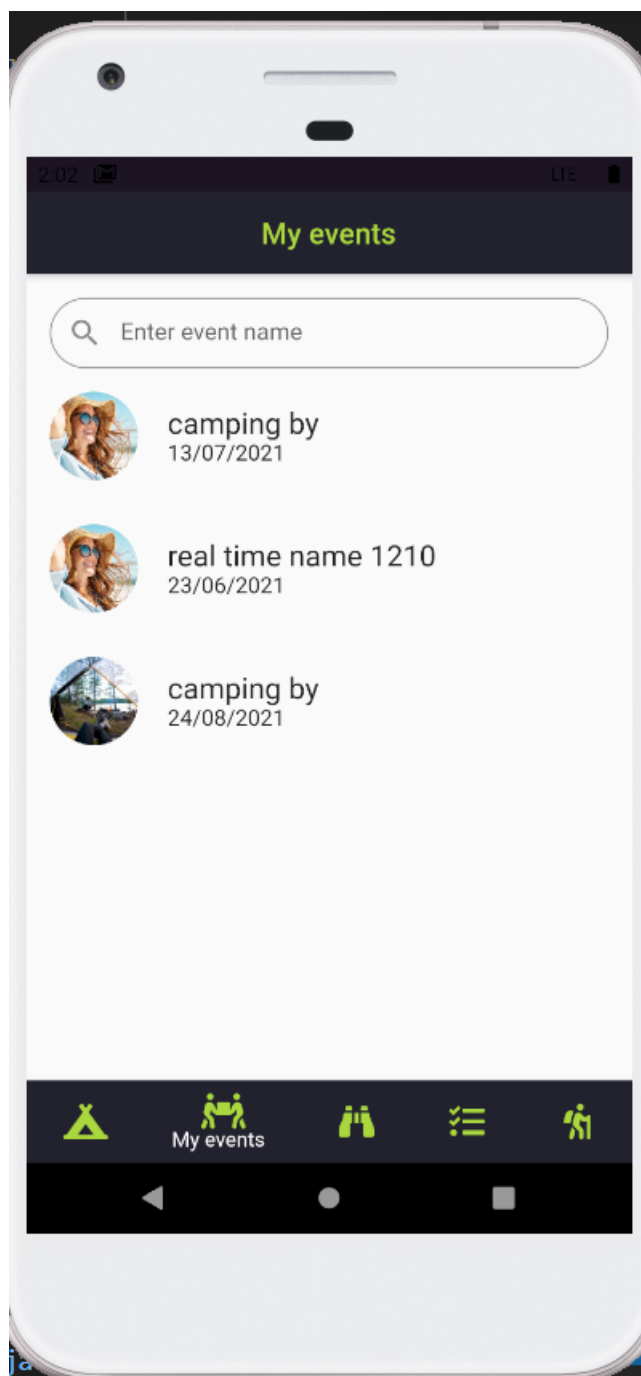
Page des commentaires :



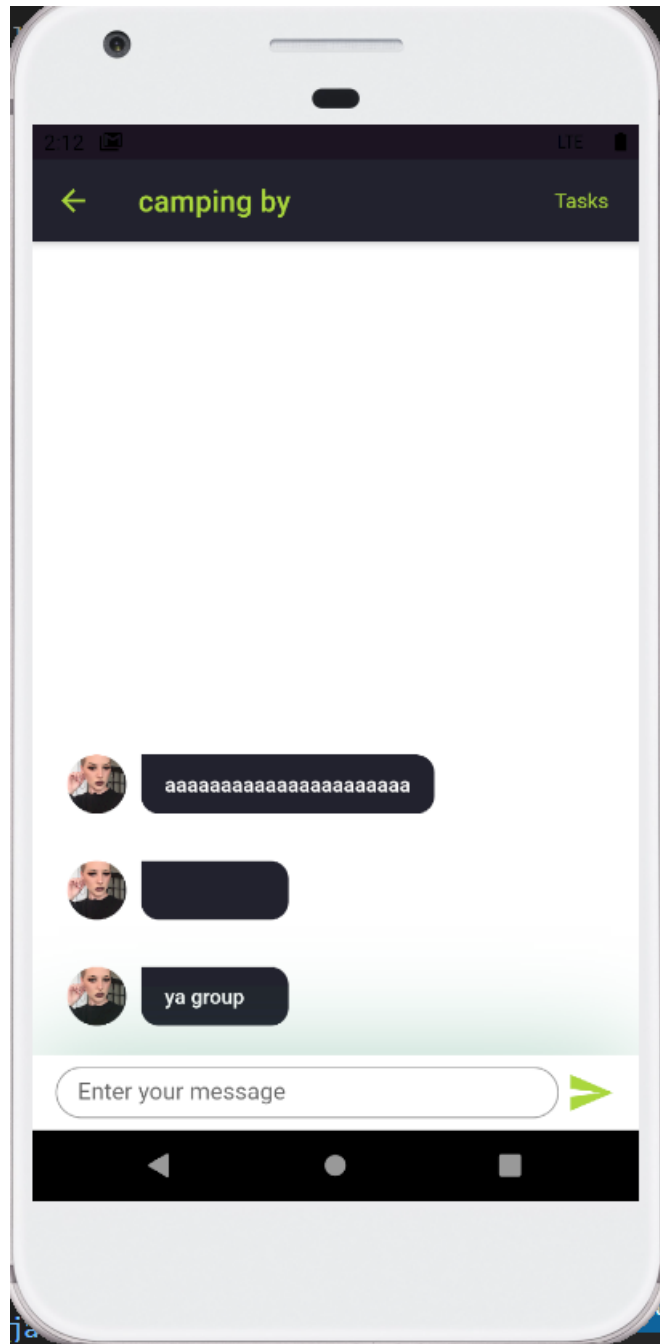
Interface d'ajout d'évènement:



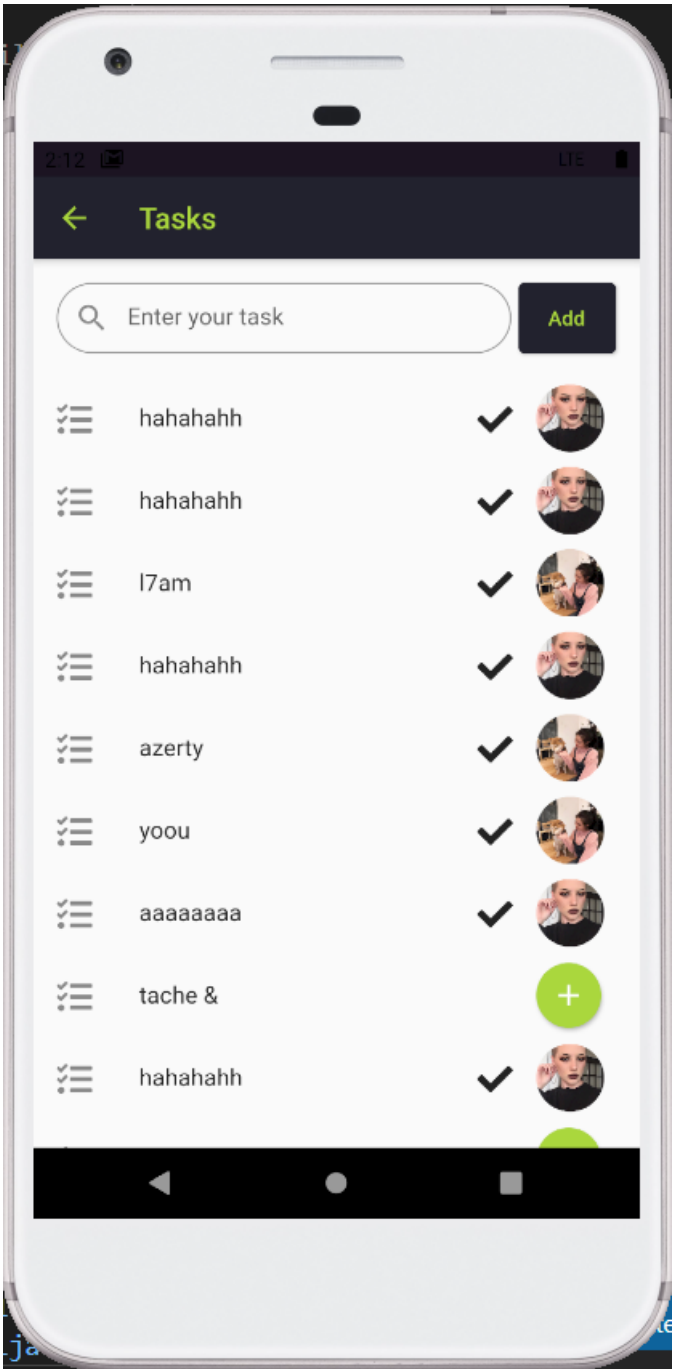
Page de groupes :



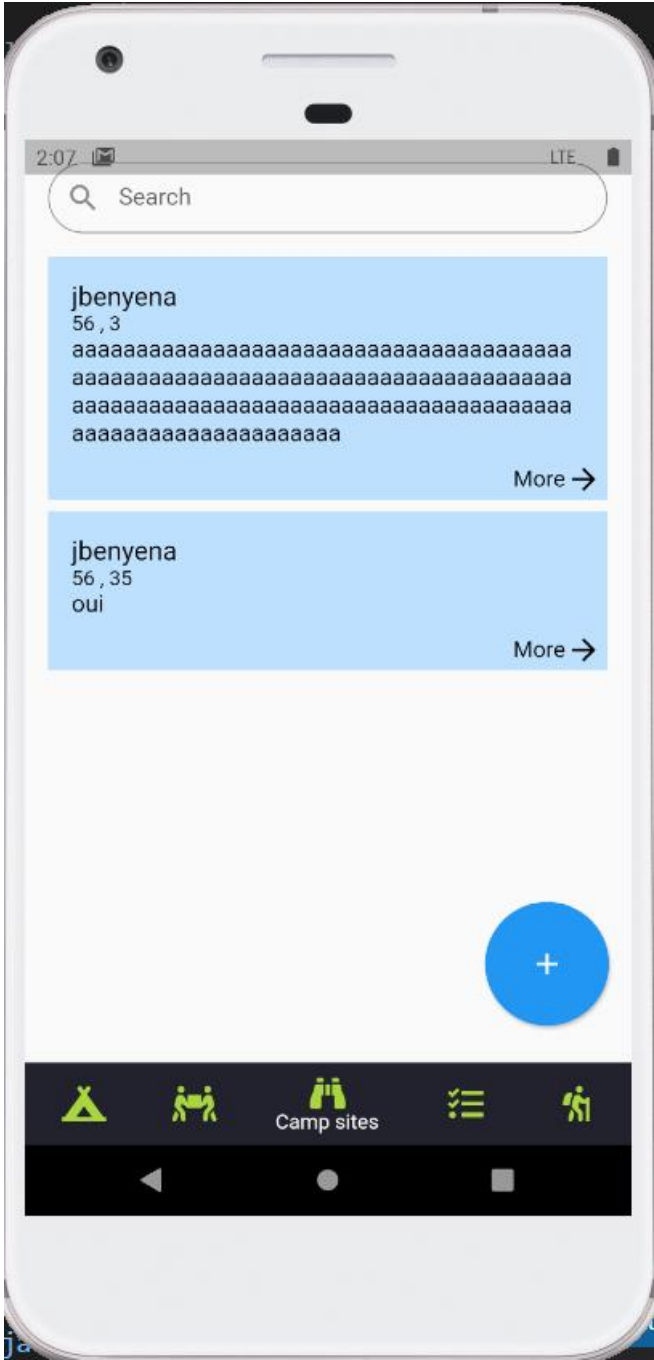
Interface de group chat:



La liste des taches :



Liste des places de camping :



Formulaire d'ajout de places:

2:08 LIE


← Add camping place Publish

Hello Mohamed Khrouf
Let's create a new camp place

name:

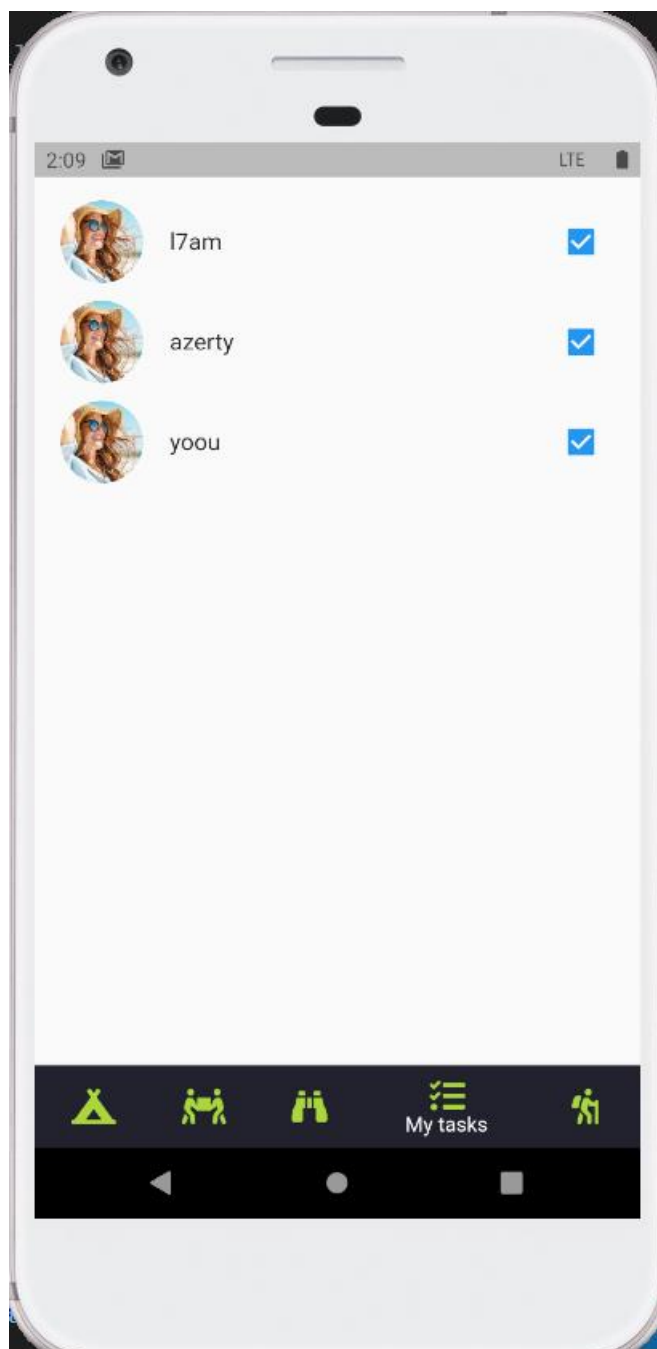
address:

description:

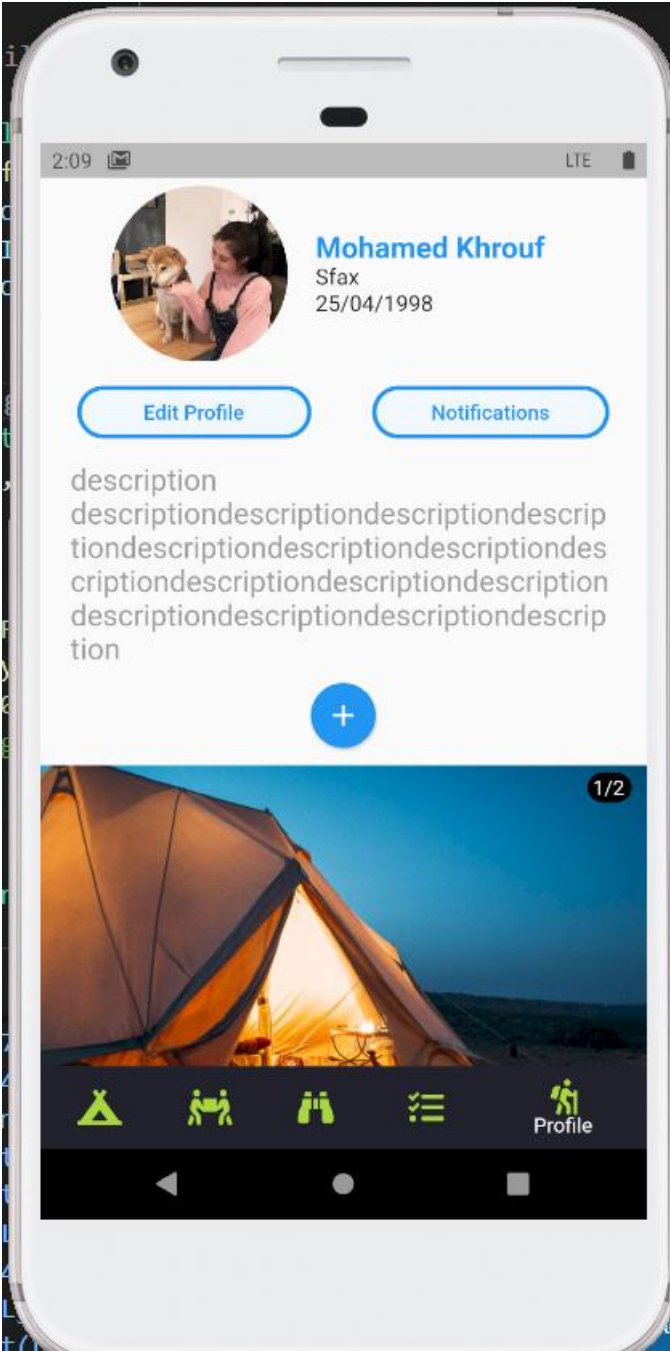
 Choose position:

Latitude Longitude

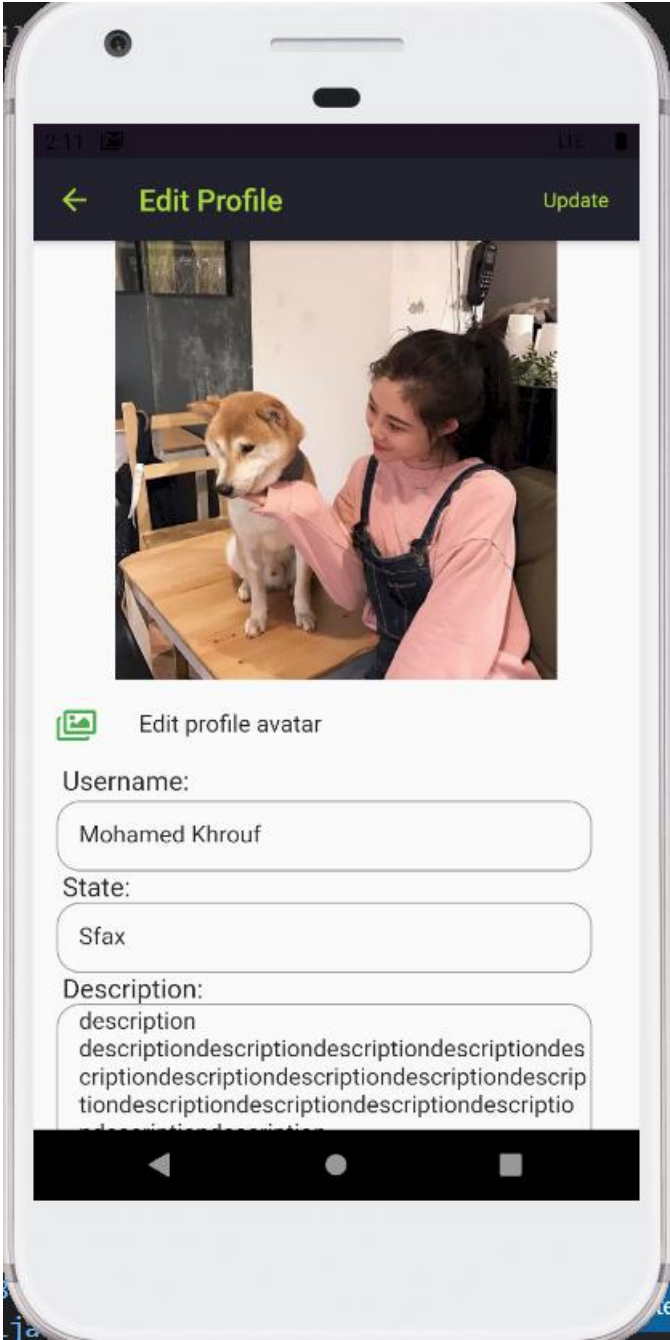
Pages des taches individuels :



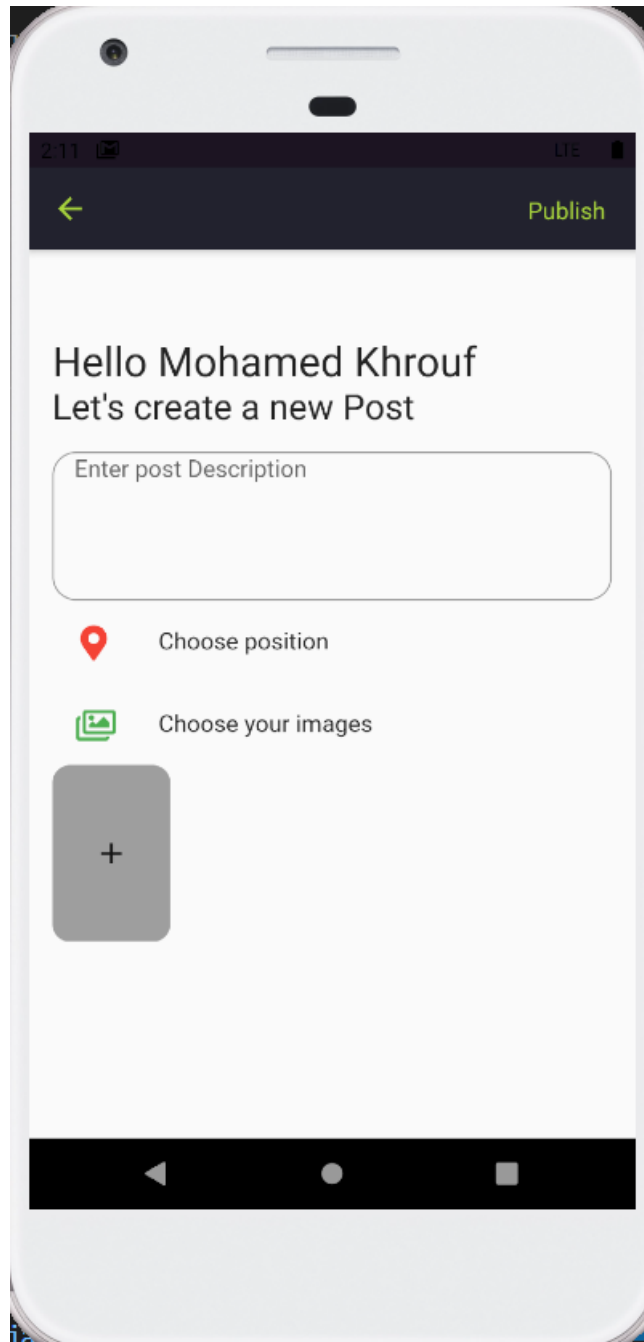
Page de Profile:



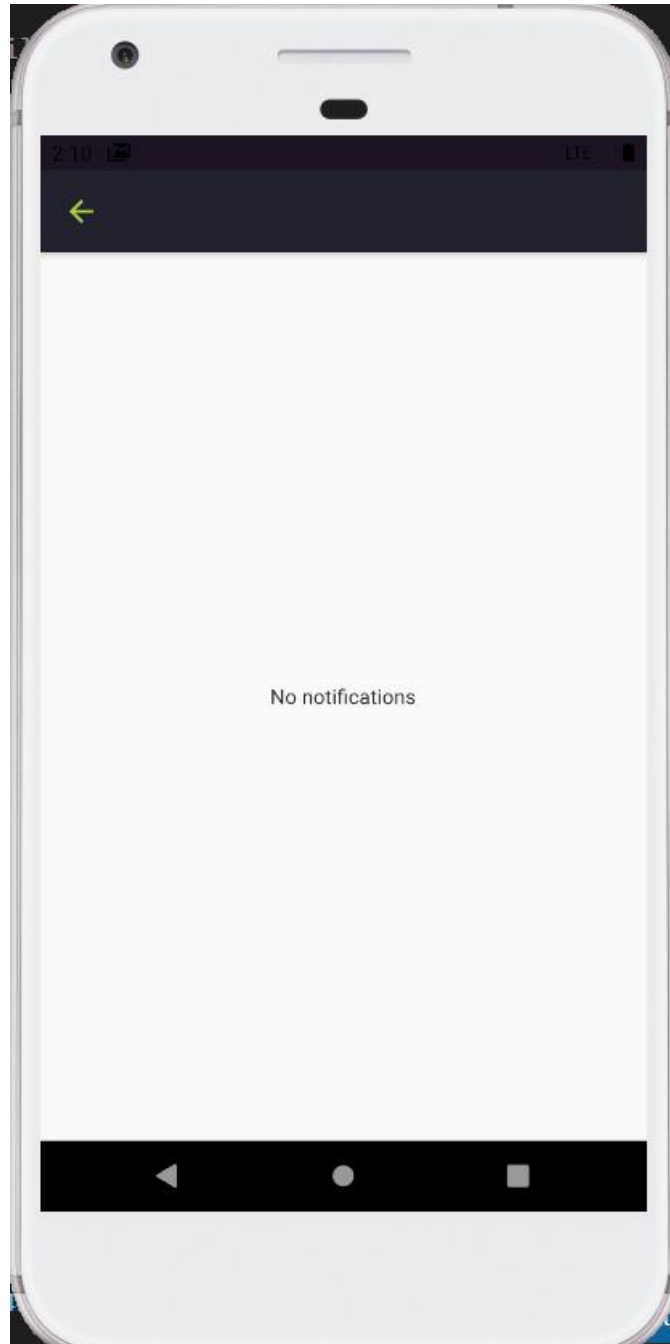
Page d'édition de Profile:



Page de création de publication :



Page de notifications :



Conclusion Générale :

Dans ce rapport, je dresse le bilan complet de notre travail qui se situe dans le Cadre du stage ouvrier.

Durant ce stage, j'ai eu l'occasion de maîtriser les nouvelles technologies web et les appliquer au sein de l'entreprise, chose qui m'a permis d'élargir mes connaissances.

En plus, ce travail m'a permis d'acquérir une expérience de travail en équipe à travers laquelle j'ai eu l'occasion d'appliquer mes connaissances et de confronter les notions théoriques qu'on a étudiées.

Le projet était donc pour moi une source d'enrichissement technique.

La phase de réalisation a aussi nécessité un grand effort en vue de satisfaire les besoins de la société et de rendre un produit livrable dans les délais.

La communication était un facteur très important au niveau de cette phase pour réaliser le projet souhaité.

J'ai rencontré certains challenges pendant la phase de réalisation, mais malgré tout, j'ai pu trouver des solutions au bon moment pour ne pas tarder le déroulement du projet.

Le travail en équipe et la notion de collaboration régnant au sein de la société WEB GRAPHIQUE

m'a facilité l'intégration et la reconnaissance des procédures de travail. La relation entre stagiaires et ingénieurs a été très enrichissante et conviviale. Le climat de confiance et de respect avec les supérieurs a été effectivement favorable pour aboutir à une meilleure productivité.