



SIMPLON.CO  
YOUCODE - SAFI

PROJET FIL ROUGE  
1ÈRE ANNÉE DÉVELOPPEMENT WEB

---

# **-BEAUTYHOUSE- PLATEFORME DE GESTION DE SALON DE BEAUTÉ**

---

FILIÈRE : DÉVELOPPEMENT WEB

*réalisé par :*  
NAJOUA BELHAJ

*Encadré par :*  
M. ABID ABDELADIM

# REMERCIEMENT

Avant de commencer la réalisation de notre rapport, nous tenons à exprimer nos vifs remerciements et notre profonde gratitude à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la réussite de ce projet.

Nous souhaitons remercier tout particulièrement M. ABID Abdeladim, le formateur de notre classe, pour son encadrement et son assistance précieux tout au long de la réalisation de ce projet. Nous sommes reconnaissants pour son soutien et sa gentillesse.

Nous remercions également Mme. OULD HNINI Siham, la représentante de Simplon à Youcode, pour son dur travail visant à faire de YouCode le meilleur.

Enfin, nous exprimons notre gratitude envers Mme ISLIS Kaoutar, chargée de la Médiation Emploi, pour les efforts qu'elle a déployés pour nous préparer de manière adéquate à la rédaction de notre CV et rapport, ainsi que pour les simulations d'entretiens qu'elle a organisées.

# INTRODUCTION

Pour accumuler notre expérience dans le domaine développement web, nous devrions réaliser un projet fil rouge, Pour profiter de cette opportunité, j'ai choisi de créer une plate-forme de salon de beauté dans laquelle les clients peuvent réserver des services de différentes catégories.

Dans ce rapport, je vais parcourir les phases et les étapes que j'ai suivies pour réaliser ce projet.

- Chapitre 1 : Présentation du projet et du cahier des charges
- Chapitre 2 : Conception de l'application
- Chapitre 3 : Réalisation de l'application

Et on finit par une conclusion.

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du projet et cahier de charges</b>	<b>6</b>
1.1	Le contexte et la définition du projet . . . . .	6
1.1.1	Introduction et problématique . . . . .	6
1.1.2	Solution . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Conception de l'application</b>	<b>7</b>
2.1	Introduction . . . . .	7
2.2	Langage UML . . . . .	7
2.2.1	Description . . . . .	7
2.2.2	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	7
2.2.3	Diagramme de classe . . . . .	8
2.2.4	Diagramme de séquence . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Réalisation de l'application</b>	<b>10</b>
3.1	Introduction . . . . .	10
3.2	Outils et technologies . . . . .	10
3.2.1	Outils de developement . . . . .	10
3.2.2	Les langages et technologies . . . . .	11
3.2.3	Réalisation . . . . .	11

# Table des figures

2.1	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	7
2.2	Diagramme de classe . . . . .	8
2.3	Diagramme de séquence . . . . .	9
3.1	Page d'inscription . . . . .	12
3.2	Page de connexion . . . . .	12
3.3	Page des catégorie des service . . . . .	13
3.4	Page de service d'un catégorie . . . . .	14
3.5	Page d'information d'un service . . . . .	14
3.6	Page d'information d'un service . . . . .	15

# Chapitre 1

## Présentation du projet et cahier de charges

### 1.1 Le contexte et la définition du projet

#### 1.1.1 Introduction et problématique

Dans un monde connecté, les clients ont tendance à faire la plupart de leurs réservations et courses en ligne, mais d'un autre côté, beaucoup de clients utilisent encore des moyens traditionnels pour atteindre leurs objectifs ce qui conduit à :

- Difficulté à trouver des informations sur les services offerts : Les clients doivent appeler ou se rendre directement au salon pour obtenir des informations sur les services proposés, les horaires d'ouverture, les tarifs, etc.

- Attente au téléphone ou en personne : Si les clients doivent appeler ou se rendre directement au salon pour réserver un rendez-vous, ils peuvent faire face à des temps d'attente prolongés, ce qui peut être particulièrement frustrant pour les personnes occupées.

- Difficulté à trouver des horaires qui conviennent : Les clients doivent souvent appeler plusieurs fois pour trouver un horaire qui convient à leur emploi du temps et qui soit également disponible au salon.

- Risque de confusion : Les réservations peuvent être mal notées ou mal comprises lorsqu'elles sont prises au téléphone, ce qui peut entraîner des erreurs ou des malentendus qui peuvent être préjudiciables à la satisfaction du client.

#### 1.1.2 Solution

BeautyHouse est une plateforme web qui aide les femmes à réserver des services de beauté en ligne. Elles peuvent choisir de réserver leur service dans un salon de beauté ou de bénéficier d'un service à domicile. En outre, BeautyHouse offre plusieurs avantages tels que :

- 24/7 disponibilité : Les clients peuvent réserver un rendez-vous à tout moment, même en dehors des heures d'ouverture du salon.

- Facilité de réservation : La réservation en ligne peut être rapide et facile, avec un processus simple et intuitif qui permet aux clients de sélectionner le service qu'ils souhaitent et de choisir un horaire qui convient à leur emploi du temps.

- Commentaires et évaluations : Les clients peuvent laisser des commentaires et des évaluations sur leur expérience dans le salon, ce qui aide les autres clients à prendre des décisions éclairées lorsqu'ils cherchent un nouveau salon de beauté.

## Chapitre 2

# Conception de l'application

### 2.1 Introduction

La phase d'analyse permet de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités, de performance, de robustesse, de maintenance, de sécurité, et d'extensibilité. La phase de conception permet de décrire de manière non ambiguë, le plus souvent en utilisant un langage de modélisation, le fonctionnement futur du système, afin d'en faciliter la réalisation.

### 2.2 Langage UML

#### 2.2.1 Description

Le Langage de Modélisation Unié, de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et en conception orientée objet.

#### 2.2.2 Diagramme de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

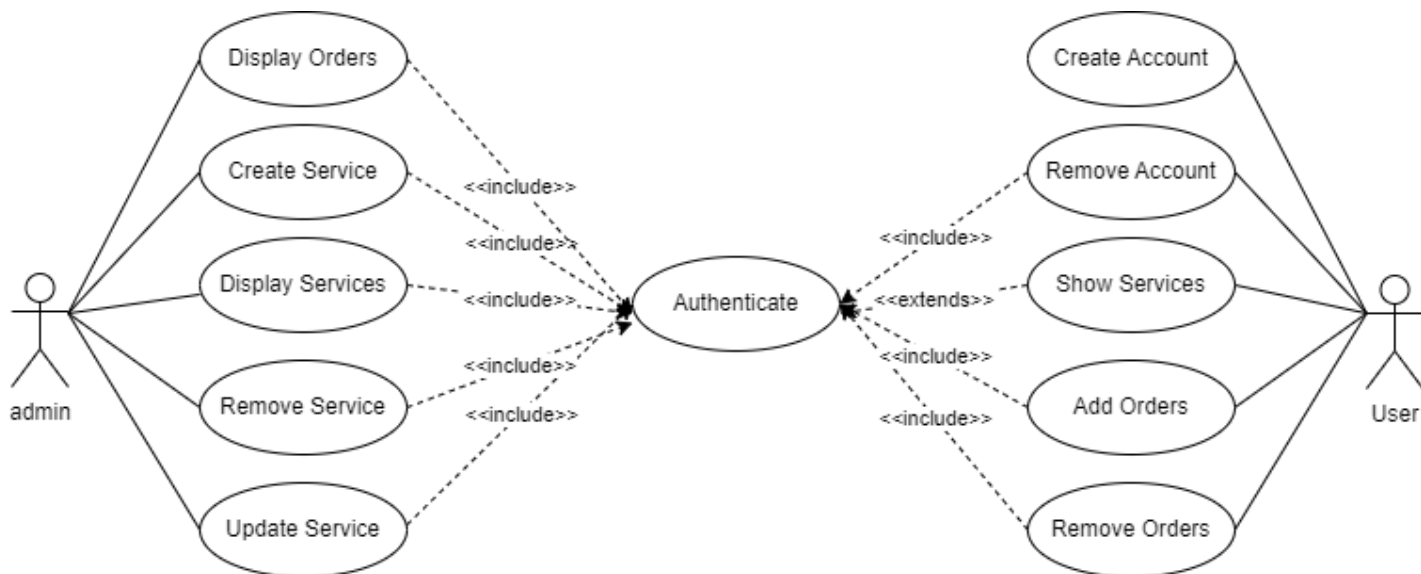


FIGURE 2.1 – Diagramme de cas d'utilisation

### 2.2.3 Diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques.

Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe.

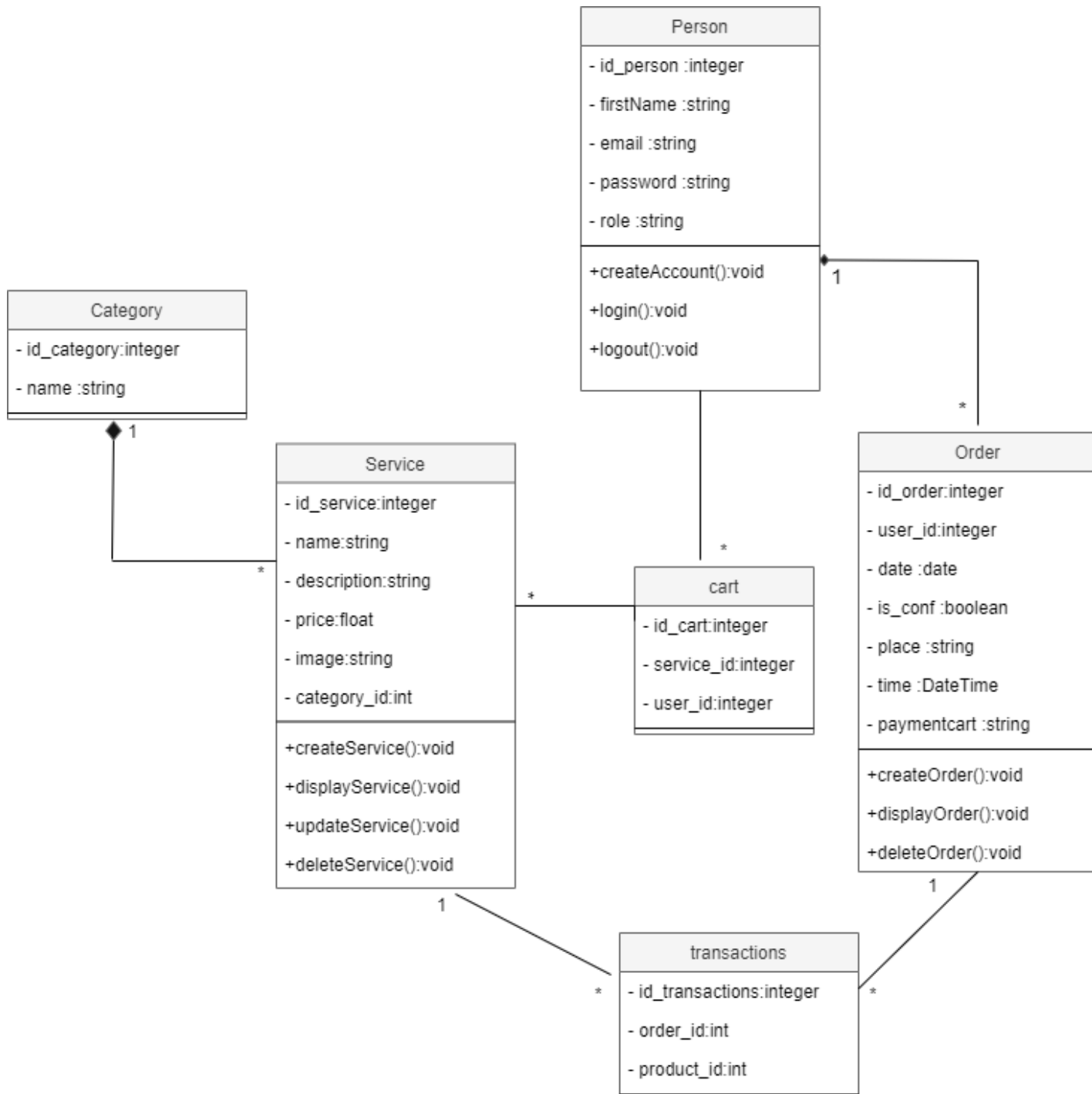


FIGURE 2.2 – Diagramme de classe



## 2.2.4 Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but est de décrire comment se déroulent les interactions entre les acteurs ou objets.

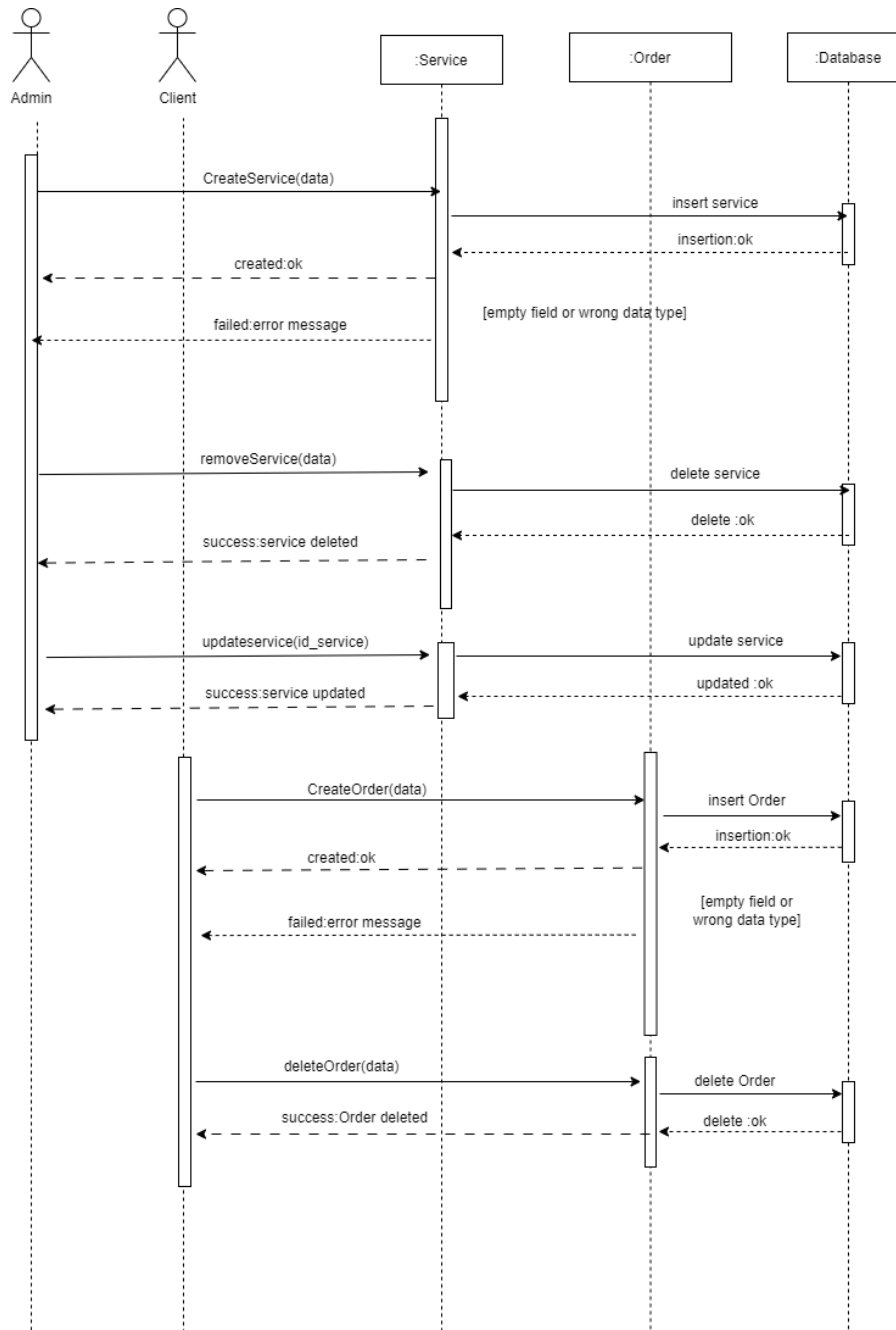


FIGURE 2.3 – Diagramme de séquence

## Chapitre 3

# Réalisation de l'application

### 3.1 Introduction

Dans ce chapitre, je commencerai par une description de l'environnement de développement ainsi que des différents outils utilisés. Ensuite, nous présenterons les différents aspects de fonctionnement de l'application.

### 3.2 Outils et technologies

#### 3.2.1 Outils de developement



XAMPP : Est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X (cross) Apache MariaDB Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



Visual Studio Code ou VS Code est un éditeur de code développé par Microsoft en 2015. Contrairement à ce à quoi Microsoft a eu l'habitude de nous habituer durant des années, il est l'un de ces premiers produits open source et gratuit, et surtout disponible sur les systèmes d'exploitation Windows, Linux et Mac.



PhpMyAdmin : (PMA) est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.

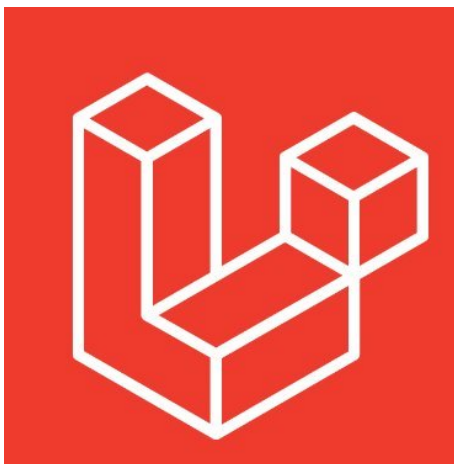


Draw.io : est une application gratuite en ligne, accessible via son navigateur (protocole https) qui permet de dessiner des diagrammes ou des organigrammes. Cet outil vous propose de concevoir toutes sortes de diagrammes, de dessins vectoriels, de les enregistrer au format XML puis de les exporter. Draw.io est un véritable couteau suisse de la frise chronologique, de la carte mentale et des diagrammes de tout genre.



GitHub : est une plateforme en ligne intégrant le système de contrôle de versions Git dans un écosystème de soutien au développement et au partage de code source dans différents domaines. Principalement conçu pour le développement software, GitHub est désormais utilisé dans d'autres contextes tels que la collaboration à des projets open-source ; le partage de projets, données, ou outils de recherche ; ou encore la mise à disposition de matériel pédagogique.

### 3.2.2 Les langages et technologies



LARAVEL : Officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour laravel , Est un framework PHP open source conçu pour le développement d'applications web. Il utilise le langage de programmation PHP pour fournir une structure et des fonctionnalités pour la création d'applications web modernes. Laravel est souvent considéré comme l'un des frameworks PHP les plus populaires et les plus utilisés.



Tailwind CSS : est un framework CSS complètement personnalisable, basé sur le principe de classes utilitaires, dont la version 2.0 a été annoncée hier avec encore plus de nouveautés sympathiques. Le site officiel nous annonce la couleur immédiatement : construisez rapidement des sites sans quitter votre code HTML.

### 3.2.3 Réalisation

Page d'inscription : Cette page permet de créer un compte en saisissant les informations de l'utilisateur

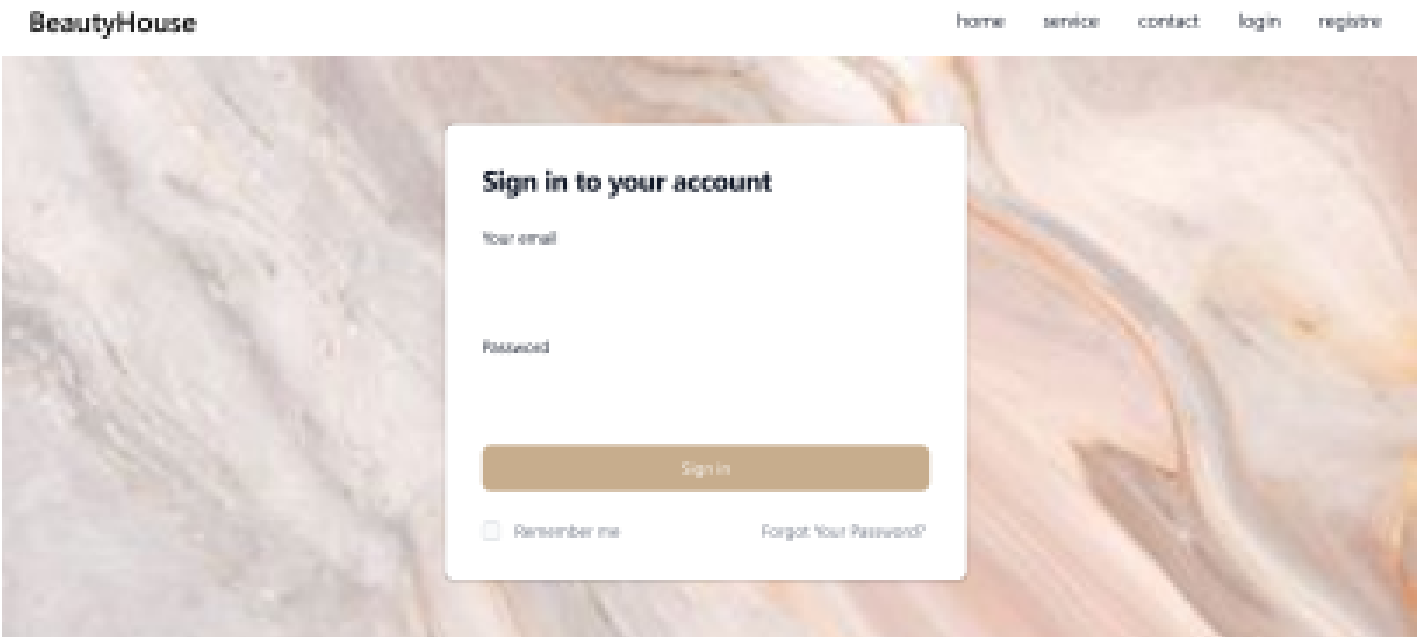


FIGURE 3.1 – Page d'inscription

Page de connexion : Permet de faire la connexion.

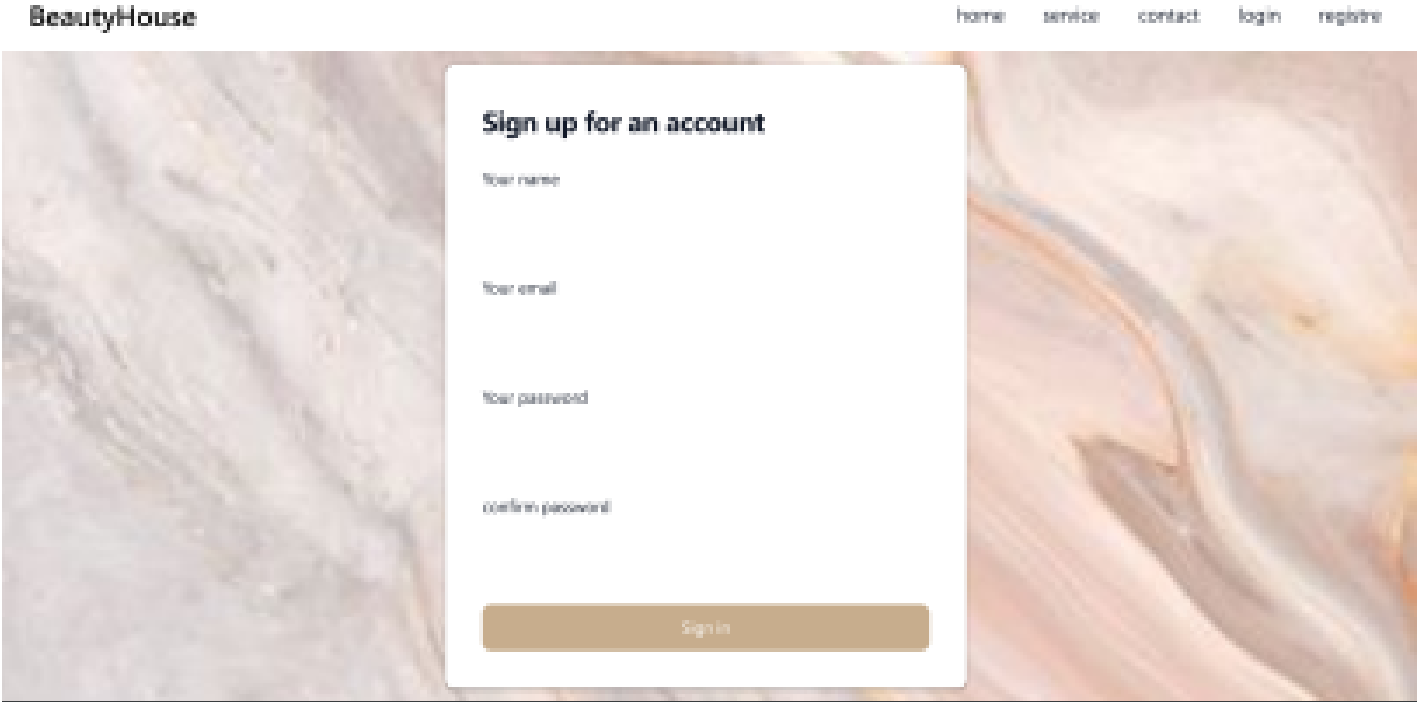


FIGURE 3.2 – Page de connexion

page service : Cette page affiche les categories des service

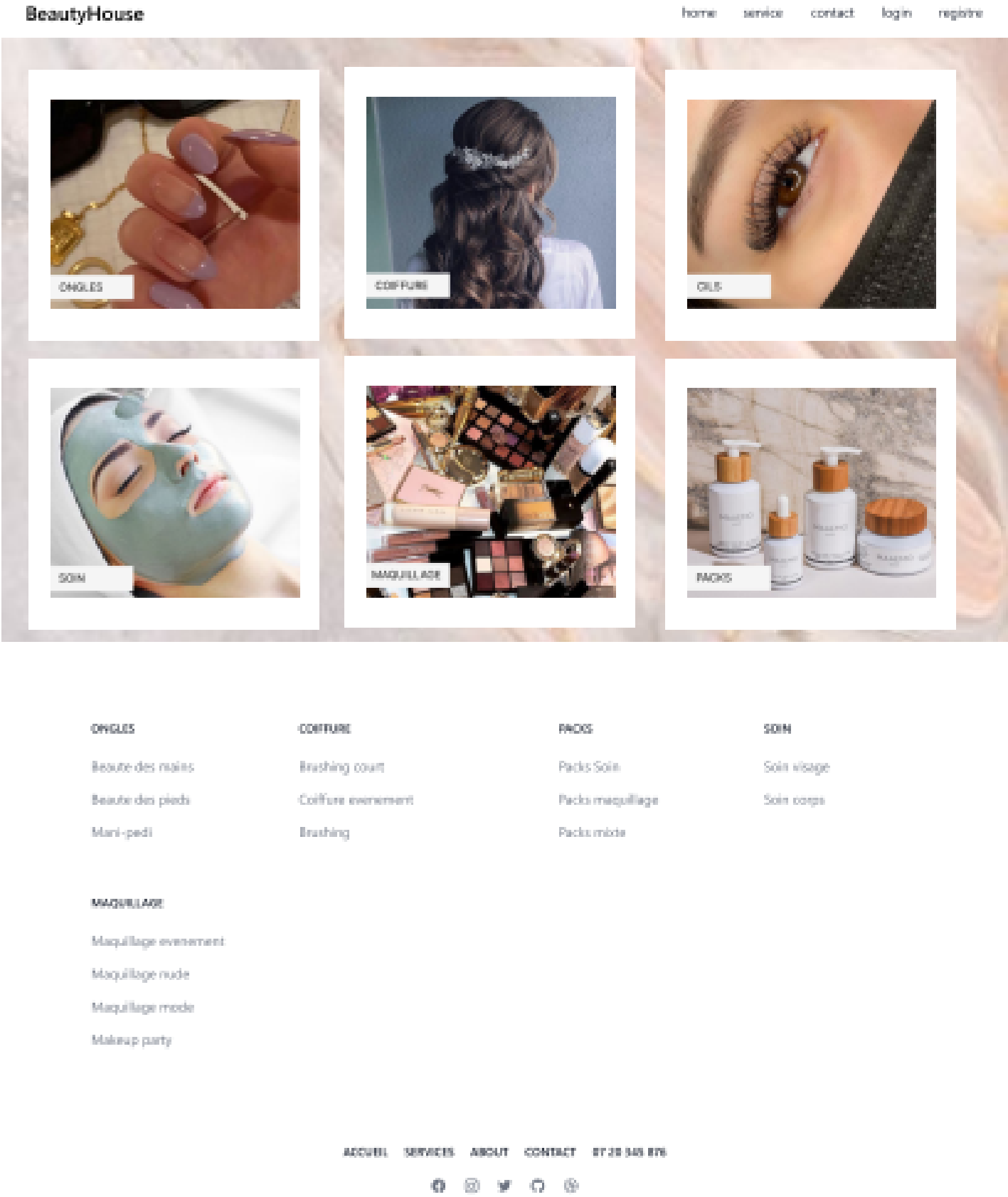


FIGURE 3.3 – Page des catégorie des service

Page de service : Cette page affiche tous les services d'une catégorie choisie.



FIGURE 3.4 – Page de service d'une catégorie

Page de service : Cette page affiche les informations d'un service. Cliquez sur le bouton "prendre rendez vous" si vous avez choisi de réserver.



FIGURE 3.5 – Page d'information d'un service

Dashboard : Cette page est destinée aux administrateurs qui peuvent ajouter un nouveau service en cliquant sur le bouton "add new service", ainsi que mettre à jour ou supprimer un service existant

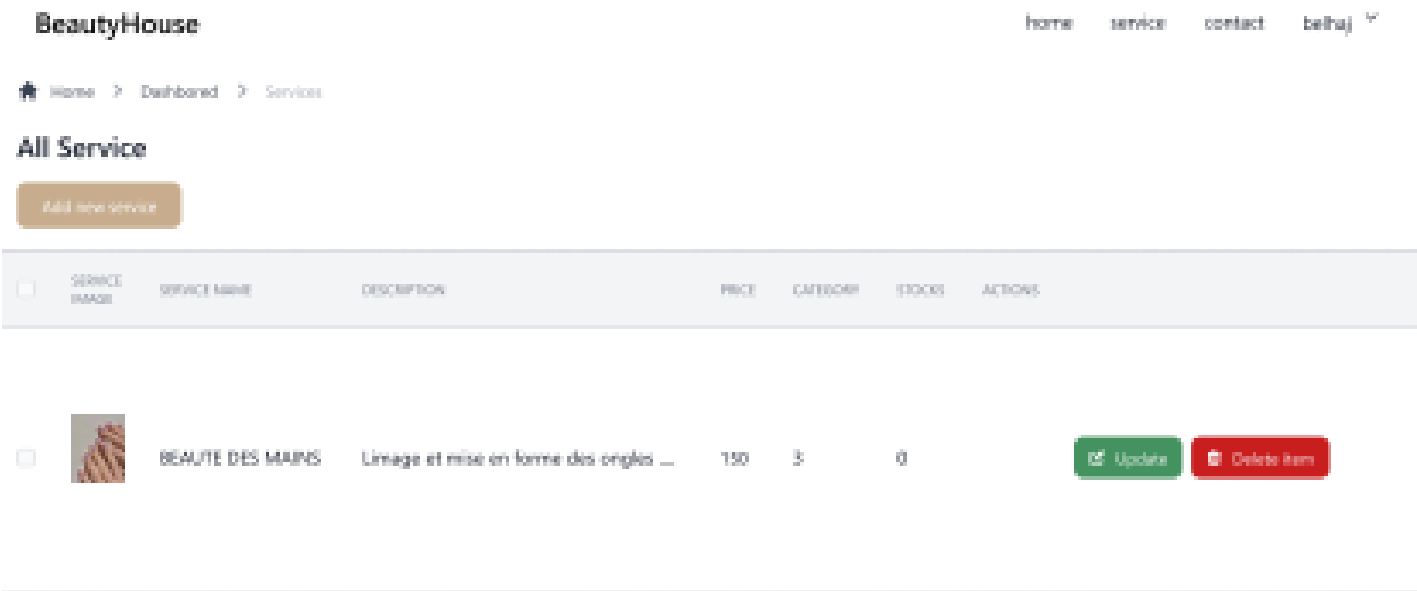


FIGURE 3.6 – Page d’information d’un service

## **conclusion**

Ce rapport a présenté le travail effectué au cadre du fil rouge de ma première année à YouCode Safi, j'ai été sensée de réaliser une application Web qui permet aux clients d'avoir une reservation en ligne . Grâce à ce projet, j'ai développé beaucoup de nouvelles connaissances et de savoir-faire dans le domaine de développement web. En plus de cela, on a développé de nombreuses compétences pour résoudre les problèmes auxquels j'ai confronté, quels qu'ils soient.