



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE ET D'ANALYSE DES  
SYSTÈMES - RABAT

---

## Rapport de Projet de fin d'année : MISE EN PLACE D'UNE PLATEFORME "BOITE À IDÉES INNOVANTES"

---

*Réalisé par :*

Badr GHAZAOUI  
Oussama RHOUCHE

*Encadré par :*

Pr. Salah BAINA

Année académique 2021/2022





## Dédicaces :

Nous dédions ce modeste travail à :

En premier lieu ceux que personne ne peut compenser les sacrifices qu'ils ont consentis pour notre éducation et notre bien-être, à nos parents qui se sont sacrifiés pour nous prendre en charge tout au long de notre formation et qui sont l'origine de notre réussite. Que Dieu les garde et les protège.

A notre famille et nos chers amis qui nous ont accordé leur soutien dans les instants les plus difficiles.

Tous nos formateurs et toute l'équipe pédagogique et administrative de l'ENSIAS pour l'aide qu'ils ont toujours porté aux étudiants.

Toute personne qui de près ou de loin à participé à notre formation.





## *Remerciements :*

Avant d'entreprendre notre rapport, nous saisissons l'occasion pour adresser nos remerciements à toute personne contribuant, de près ou de loin, à la réussite de ce projet.

Nous tenons tout d'abord à adresser toute notre gratitude à notre encadrant Pr.BAINA Salah, pour sa confiance, sa disponibilité et surtout cette opportunité pour bien maîtriser le développement WEB et initier notre carrière par un aussi beau sujet.

Nous désirons aussi remercier nos chers professeurs : Pr.ETTAZI Widad ("Developpement Web"), Pr.NASSAR Mohamed ("Bases de données relationnelles"), Pr.ELASRI Bouchra ("Programmation procédurale de BD"), et nos professeurs de TPs Pr.Ettalbi et Pr.Benhíba pour le savoir et les informations précieuses qu'ils nous ont transmises, ainsi qu'aux membres de jury qui nous ont fait l'honneur d'accepter de juger ce modeste travail et d'avoir pris sur eux la charge d'examiner et de noter le fruit de nos efforts.

En dernier lieu, nous voudrions exprimer notre reconnaissance envers nos amis et collègues qui nous ont apporté leur soutien moral et intellectuel pendant l'abord de ce projet.





## Résumé:

Ce travail s'inscrit dans le cadre du projet de fin de la première année, il consiste à réaliser une plateforme web "Boite à idées innovantes".

Cette plateforme fera l'objet d'une entrée vers l'innovation pour une entreprise en offrant une interface conviviale et facile à utiliser, où les membres de cette entreprise peuvent poster et voter pour des idées innovantes, répondant au besoin de cette entreprise sous le thème d'un défi lancé par les superviseurs .





## Absract

This work is part of the end of the first year project, it consists of creating a web plateforme "Innovative Ideas Box".

This plateforme will represent an entry to innovation for a company by offering a user-friendly and easy-to-use interface, through which the members of this company can post and vote for innovative ideas, answering the company's needs under the light of a challenge launched by the supervisors.



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>1 Description du projet</b>	<b>2</b>
1.1 Introduction	2
1.2 Cahier de charges	2
1.2.1 Contexte et définition du problème	2
1.2.2 Solution	2
1.2.3 Besoins et Objectifs	2
1.2.4 Public ciblé	2
1.2.5 Besoins fonctionnels	2
1.2.6 Besoins non fonctionnels	3
1.2.7 Diagramme de Gantt :	3
1.3 Conclusion	4
<b>2 Analyse et conception</b>	<b>5</b>
2.1 Introduction	5
2.2 Analyse	5
2.2.1 Etude et critique de l'existant	5
2.2.2 Solution envisagée	5
2.3 Conception	5
2.3.1 Dictionnaire de données	5
2.3.2 Dépendances fonctionnelles	6
2.3.3 Graphe de dépendances fonctionnelles	6
2.3.4 Modèle conceptuel de données	7
2.3.5 Modèle logique de données	8
2.4 Conclusion	8
<b>3 Réalisation</b>	<b>9</b>
3.1 Outils de développement	9
3.1.1 HTML,CSS,Javascript	9
3.1.2 Laravel	9
3.1.3 Laragon	10
3.1.4 XAMPP	10
3.1.5 Atom	10
3.1.6 phpMyadmin	11
3.1.7 powerAMC	11
3.2 Les interfaces	11
3.2.1 Home	11
3.2.1.1 Accueil	12
3.2.1.2 A Propos	12
3.2.1.3 Contact	13
3.2.1.4 S'inscrire	13
3.2.1.4.1 Membres	13
3.2.1.4.2 Superviseurs	14
3.2.1.5 Connexion	14
3.2.1.5.1 Membres	14
3.2.1.5.2 Superviseurs	15
3.2.2 Membre	15
3.2.2.1 Accueil Membre	16

3.2.2.2	Compte . . . . .	16
3.2.2.3	Défi du mois . . . . .	17
3.2.2.4	Toutes Les Idées . . . . .	17
3.2.2.5	Idées Envoyées . . . . .	19
3.2.2.6	Ecrire Idée . . . . .	19
3.2.3	Superviseur . . . . .	19
3.2.3.1	Accueil Superviseur . . . . .	20
3.2.3.2	Compte . . . . .	20
3.2.3.3	Idées Reçues . . . . .	21
3.2.3.4	Défi du Mois . . . . .	21
3.2.3.5	Ecrire Défi . . . . .	21
3.3	Conclusion . . . . .	22
	<b>Conclusion</b>	<b>23</b>



# Table des figures

1.1	Diagramme de Gantt . . . . .	4
2.1	Dictionnaire de Données . . . . .	6
2.2	Graphe de dépendances fonctionnelles . . . . .	7
2.3	MCD . . . . .	7
2.4	MLD . . . . .	8
3.1	HTML, CSS, JS . . . . .	9
3.2	Laravel . . . . .	10
3.3	Laragon . . . . .	10
3.4	XAMPP . . . . .	10
3.5	Atom . . . . .	11
3.6	phpMyAdmin . . . . .	11
3.7	PowerAMC . . . . .	11
3.8	Interface Accueil . . . . .	12
3.9	Interface A Propos . . . . .	13
3.10	Interface Contact . . . . .	13
3.11	Interface Inscription Utilisa . . . . .	14
3.12	Interface Inscription Superviseur . . . . .	14
3.13	Interface Connexion Utilisateur . . . . .	15
3.14	Interface Connexion Superviseur . . . . .	15
3.15	Interface Accueil Utilisateur . . . . .	16
3.16	Interface Compte Utilisateur . . . . .	16
3.17	Interface Défi du Mois . . . . .	17
3.18	Interface Toutes Les Idées (1) . . . . .	18
3.19	Interface Toutes Les Idées (2) . . . . .	18
3.20	Interface Idées Envoyées . . . . .	19
3.21	Interface Ecrire Idée . . . . .	19
3.22	Interface Accueil Superviseur . . . . .	20
3.23	Interface Compte Supervieur . . . . .	20
3.24	Interface Idées Reçues . . . . .	21
3.25	Interface Défi du Mois . . . . .	21
3.26	Interface Ecrire Défi . . . . .	22



# Introduction

Les nouvelles technologies, les « digital natives », la transformation numérique, l'arrivée sur le marché d'une concurrence dynamique en mode « start up » ... sont autant de facteurs venus disrupter la stratégie d'innovation des entreprises. Jusqu'alors organisées autour du principe d'innovation fermée, les entreprises ne dévoilaient leur produit que lors de sa sortie sur le marché, toute la phase de conception étant maîtrisée en interne, dans la plus stricte confidentialité.

Mais depuis quelques années, nous assistons à un changement de paradigme, avec l'apparition d'une approche axée sur l'intelligence collective et la collaboration d'acteurs externes et internes autour d'un objectif commun. C'est ce que l'on appelle « l'open innovation » - ou innovation ouverte - qui vise à impliquer différentes typologies d'acteurs afin de récolter plusieurs avis et points de vue pendant les phases de conception, de production et/ou de commercialisation. Cette stratégie de développement par l'innovation peut s'effectuer en interne, à travers l'innovation salariale par exemple.

Dans ce cadre, et sous la lumière du projet de fin de notre première année à l'ENSIAS, il nous est demandé de réaliser une plateforme Web, nous permettant de mettre en pratique les concepts et les notions acquises lors des séances de cours et de TP et de s'autoformer et d'acquérir de nouvelles compétences, au travers d'un cahier des charges ayant pour objectif la conception et le développement d'une "Boîte à idées innovantes".

Ce rapport s'échelonnera sur 3 parties principales : en premier lieu nous établirons une description complète du projet. Par la suite, nous détaillerons l'analyse et la conception de notre sujet. Enfin, nous allons spécifier quelques outils nécessaires à la réalisation du projet, accompagnés de captures d'écran des différentes interfaces de la plateforme.

# Chapitre 1

## Description du projet

### 1.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous présentons la partie de la description de notre projet à travers un cahier de charges en définissant la problématique, objectifs, public ciblé, besoins fonctionnels et non fonctionnels, et en présentant enfin le diagramme de Gantt qui schématise le déroulement chronologique de notre projet.

### 1.2 Cahier de charges

#### 1.2.1 Contexte et définition du problème

L'entreprise est en perpétuelle recherche d'innovation : il faut innover ou mourir ! Il faut préciser que dans le cadre de la pandémie, l'adage est encore plus vrai. Et là, un processus simple est à disposition des managers, mais plus encore, de l'entreprise dans son ensemble : faire participer tous les collaborateurs à cette recherche d'innovation.

#### 1.2.2 Solution

Ce projet consiste à réaliser une plateforme Web qui permet à une entreprise donnée une innovation ouverte, par l'implication de ses membres dans la conception et la décision.

#### 1.2.3 Besoins et Objectifs

Ce système sera sous forme d'un site web offrant une plateforme qui permet de :

- Impliquer les membres dans la conception et la décision.
- Maintenir la satisfaction de l'utilisateur.
- Atteindre une innovation ouverte pour l'entreprise.

#### 1.2.4 Public ciblé

La plateforme est destinée aux :

- Membres.
- Superviseurs.

#### 1.2.5 Besoins fonctionnels

Deux types d'utilisateurs se distinguent :

- Les membres peuvent :

- S'inscrire et S'authentifier
- Poster des idées générales.
- Poster des idées concernant le défi du mois.
- Accéder aux idées déjà postées , et les évaluer.
- Se déconnecter

- Les superviseurs peuvent :

- S'inscrire et S'authentifier
- Lancer un défi
- Voir l'évolution des idées.
- Se déconnecter

### **1.2.6 Besoins non fonctionnels**

Les besoins non fonctionnels décrivent toutes les contraintes techniques, ergonomiques et esthétiques auxquelles est soumis le système pour sa réalisation et pour son bon fonctionnement.

En ce qui concerne notre projet, nous avons dégagé les besoins suivants :

- La disponibilité : La plate-forme doit être disponible pour être utiliser par n'importe quel utilisateur.
- La sécurité de l'accès aux informations critiques : Nous devons prendre en considération la confidentialité des données.
- La convivialité de l'interface graphique : La plateforme doit fournir une interface conviviale et simple pour tout type d'utilisateur (des experts ou non), car elle présente le premier contact de l'utilisateur avec l'application et par le biais de celle-ci on découvrira ses fonctionnalités.
- La fiabilité : Les données fournies par l'application doivent être fiables. La possibilité de retourner au page d'accueil de la plateforme à partir de n'importe quelle page de celle- ci.
- La performance : Le système doit réagir dans un délai précis, quel que soit l'action de l'utilisateur.

### **1.2.7 Diagramme de Gantt :**

La conduite de notre projet repose sur un découpage chronologique (phases) du projet en précisant : ce qui doit être fait (tâches) par qui (ressources). Pour modéliser cette répartition voici le diagramme de Gantt qui est un type de graphique à barres qui illustre une série de tâches sur une période donnée. En affichant la liste des activités à réaliser dans un projet, ainsi que leurs dates de début et de fin, un diagramme de Gantt de base représente la représentation visuelle d'un calendrier de projet.

Il se présente comme suit :



FIGURE 1.1 – Diagramme de Gantt

### 1.3 Conclusion

Après avoir présenté notre sujet, nous passerons maintenant à l'analyse du cahier de charges et à la conception de la base de données.

## Chapitre 2

# Analyse et conception

### 2.1 Introduction

Ce chapitre a pour but d'expliquer théoriquement les étapes suivies dans la compréhension de notre sujet ainsi que sa conception. Nous commencerons d'abord par l'analyse du sujet puis nous passerons aux étapes de la conception du système.

### 2.2 Analyse

Pour assurer les buts à atteindre, il est nécessaire que nous commençons par une vue claire et simple des différents besoins escomptés. C'est pour cela qu'une étude du système existant nous nous permettra de justifier et de dégager une solution.

#### 2.2.1 Etude et critique de l'existant

Au sein de l'entreprise, chacun est générateur d'idées . Chacun a une expérience et une expertise, chacun est le plus compétent dans son domaine, donc il faut impliquer tous les membres dans l'avenir de l'entreprise. Or, la gestion de ces idées restent toujours pénible, ce qui crée un désordre.

#### 2.2.2 Solution envisagée

C'est pour cela que nous avons proposé de créer une application qui permet d'implication des membres et salariés dans la conception et la décision, où les salariés peuvent déposer et suivre leur idées ou alors voter pour d'autres idées, et les superviseurs peuvent gérer la plateforme en lançant un défi et en suivant l'évolution des idées postées.

### 2.3 Conception

Pour réaliser le projet, une étape primordiale s'impose : la conception. On a donc commencé par bien analyser et décortiquer le cahier de charges selon les différentes fonctionnalités du site. Puisque le stockage de toutes les données de la plateforme se fera dans une base de données, nous allons donc dans cette partie présenter les différentes étapes de la conception relationnelle de la base de données.

#### 2.3.1 Dictionnaire de données

Le dictionnaire des données est un tableau qui regroupe toutes les données que nous aurons à conserver dans notre base (et qui figureront donc dans le MCD).

Table	Attribut	Description	Type	Longueur
users	U_id (Primaire)	Identificateur de l'utilisateur	Bigint	
	U_username	Pseudo de l'utilisateur	Varchar	255
	U_nom	Nom de l'utilisateur	Varchar	255
	U_prenom	Prenom de l'utilisateur	Varchar	255
	U_email	Email de l'utilisateur	Varchar	255
	U_password	Mot de passe de l'utilisateur	Varchar	255
Idees_ecrites	I_id (Primaire)	Identificateur de l'idée	Bigint	
	Titre	Titre de l'idée	Varchar	255
	Idee	L'idée écrite	Varchar	10000
	U_id	Auteur de l'idée	Varchar	255
	Rating	Evaluation de l'idée	Int	
	I_defi	Identificateur de défi	Varchar	255
admins	A_id (Primaire)	Identificateur du superviseur	Bigint	
	A_username	Pseudo du superviseur	Varchar	255
	A_nom	Nom du superviseur	Varchar	255
	A_prenom	Prenom du superviseur	Varchar	255
	A_email	Email du superviseur	Varchar	255
	A_password	Mot de passe du superviseur	Varchar	255
defi	Defi	Défi écrit par le superviseur	Varchar	10000
	A_id	Auteur du défi	Bigint	

FIGURE 2.1 – Dictionnaire de Données

### 2.3.2 Dépendances fonctionnelles

Les dépendances fonctionnelles traduisent des liens pouvant exister entre les propriétés. La mise en évidence des dépendances fonctionnelles est un moyen de contrôler la validité d'un MCD. Pour notre système les dépendances fonctionnelles sont comme suit :

- L'Id de l'idée écrite nous fournit son titre, son contenu, son evaluation, son auteur(Id d'un membre), et l'identificateur du défi corr.
- L'Id d'un membre nous fournit son pseudo, son nom, son prénom, son mot de passe et son email.
- Le défi nous fournit son auteur(Id d'un superviseur).
- L'Id du superviseur nous fournit son identificateur, son nom, son prénom, son mot de passe, et son email.

### 2.3.3 Graphe de dépendances fonctionnelles

Ce Graphe est une schématisation des dépendances fonctionnelles entre les données :



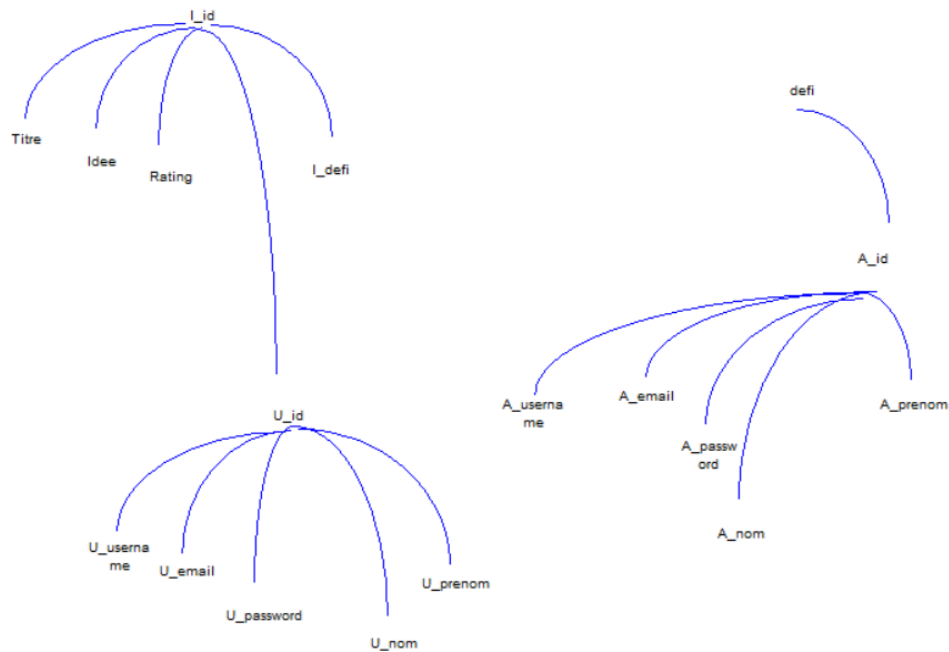


FIGURE 2.2 – Graphe de dépendances fonctionnelles

### 2.3.4 Modèle conceptuel de données

Le MCD est la base de tous les SGBD, il a pour objectif d'écrire de façon formelle à l'aide d'entités et facilement compréhensible les données qui seront employées par le système d'information.

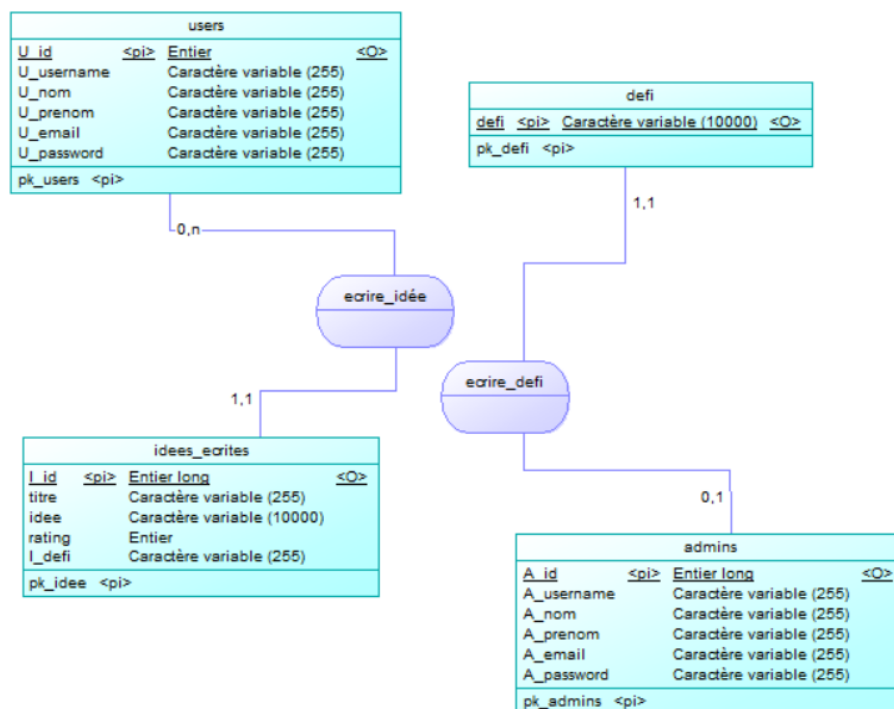


FIGURE 2.3 – MCD

### 2.3.5 Modèle logique de données

Le MLD est la dernière étape de la conception d'une base de données , il permet de modéliser la structure selon laquelle les données seront stockées dans la future base de données. Il est adapté à une famille de SGBD et permet ainsi d'implémenter la base de données dans un SGBD donné.

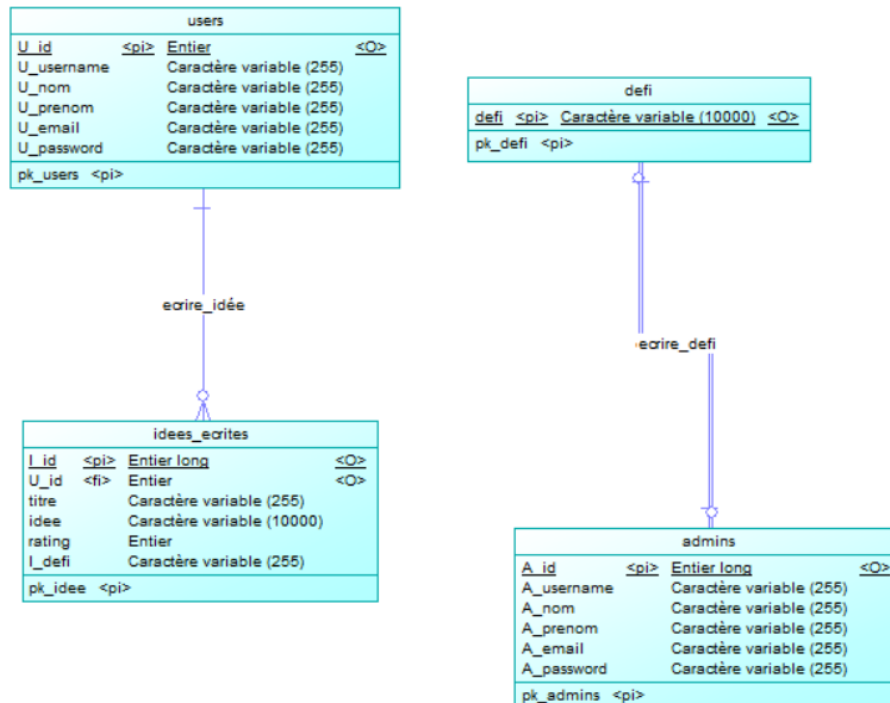


FIGURE 2.4 – MLD

## 2.4 Conclusion

Ainsi s'achève le chapitre d'analyse et conception , nous tenons à préciser que nous n'avons présenté que les étapes les plus importantes et fondamentales de la conception de la base de données. Il est temps maintenant de passer à l'étape de réalisation de notre site web.

## Chapitre 3

# Réalisation

Dans ce chapitre, nous présentons la partie réalisation et mise en oeuvre de notre projet. Nous commencerons par présenter l'environnement de travail et les outils de développement utilisés. Ensuite, nous élaborerons une présentation des différentes interfaces graphiques.

### 3.1 Outils de développement

#### 3.1.1 HTML,CSS,Javascript

- HTML (Hypertext Markup Language), est un langage de balisage standard pour la création d'applications Web et de sites Web. C'est un système bien standardisé utilisé pour marquer les fichiers texte afin d'obtenir des couleurs, des graphiques, des polices et des effets sur les pages Web.

- CSS, appelé aussi Cascading Style Sheets, est un langage de feuille de style utilisé pour gérer la présentation d'une page Web contenant du code HTML.

- JavaScript, souvent appelé JS, est un langage de programmation interprété dynamique de haut niveau qui permet aux scripts côté client de créer des applications Web et des sites Web entièrement dynamiques. C'est un langage basé sur un prototype très léger qui peut facilement s'exécuter sur les navigateurs.



FIGURE 3.1 – HTML, CSS, JS

#### 3.1.2 Laravel

Laravel est un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe modèle-vue-contrôleur et entièrement développé en programmation orientée objet. Laravel est distribué sous licence MIT, avec ses sources hébergées sur GitHub.



FIGURE 3.2 – Laravel

### 3.1.3 Laragon

Laragon est un environnement de développement universel portable, isolé, rapide et puissant pour PHP, Node.js, Python, Java, Go, Ruby. Il est rapide, léger, facile à utiliser et facile à étendre.

Laragon est idéal pour créer et gérer des applications Web modernes. Il est axé sur la performance - conçu autour de la stabilité, de la simplicité, de la flexibilité et de la liberté.



FIGURE 3.3 – Laragon

### 3.1.4 XAMPP

large 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 offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.



FIGURE 3.4 – XAMPP

### 3.1.5 Atom

Atom est un éditeur de texte libre pour macOS, GNU/Linux et Windows développé par GitHub, supportant une dizaine de langages dont HTML, CSS, Javascript que nous avons utilisé dans ce projet. Il prend en charge des plug-ins écrits en Node.js et implémente Git Control. La plupart des extensions sont sous licence libre et sont maintenues par la communauté.



FIGURE 3.5 – Atom

### 3.1.6 phpMyadmin

Il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP.

Cette interface pratique permet d'exécuter, très facilement et sans grandes connaissances en bases de données, des requêtes comme les créations de table de données, insertions, mises à jour, suppressions et modifications de structure de la base de données, ainsi que l'attribution et la révocation de droits et l'import/export. Ce système permet de sauvegarder commodément une base de données sous forme de fichier .sql et d'y transférer ses données, même sans connaître SQL.



FIGURE 3.6 – phpMyAdmin

### 3.1.7 powerAMC

PowerDesigner est un logiciel de conception qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Dans notre cas , il nous a permit de modéliser notre base de donnée et nous a fournit le MCD et le MLD.



FIGURE 3.7 – PowerAMC

## 3.2 Les interfaces

### 3.2.1 Home

L'interface "Home" est notre première entrée dans la plateforme. Elle contient cinq sous interfaces :

- Accueil.
- A Propos.
- Contact.
- Se Connecter.
- S'inscrire.

#### 3.2.1.1 Accueil

C'est la première vue qu'un invité rencontre à sa visite dans la plateforme.

Le bouton "COMMENCER" lui renvoie à la page de la connexion.



FIGURE 3.8 – Interface Accueil

#### 3.2.1.2 A Propos

Cette vue contient des informations sur notre plateforme, ses utilisateurs et leurs droits d'accès.

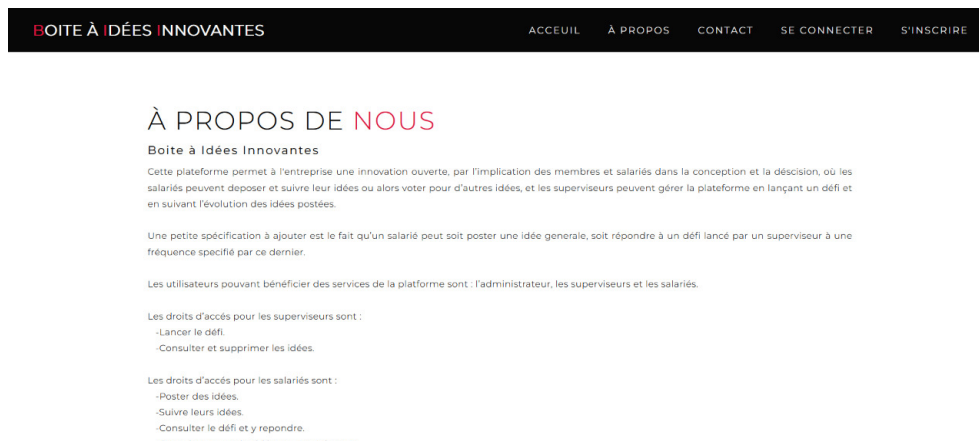


FIGURE 3.9 – Interface A Propos

### 3.2.1.3 Contact

Cette vue contient des adresses mails, des numéros de téléphone et l'adresse physique nécessaire à un visiteur pour contacter l'entreprise.

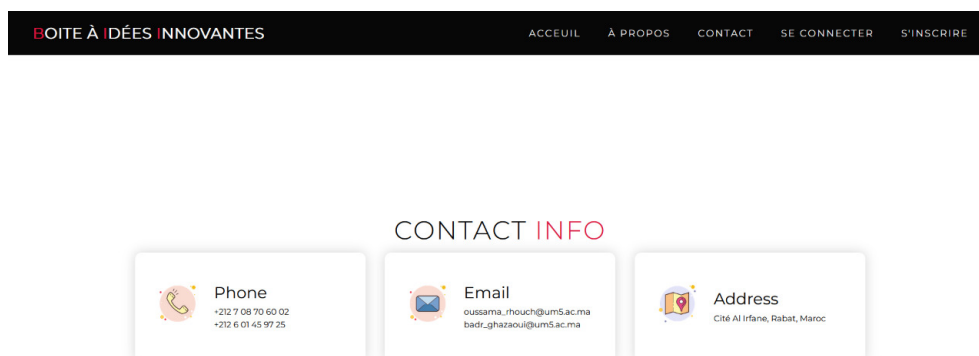


FIGURE 3.10 – Interface Contact

### 3.2.1.4 S'inscrire

Cette page permet l'inscription soit pour un membre, soit pour un superviseur.

#### 3.2.1.4.1 Membres .

A l'inscription, le membre doit faire entrer son email, nom d'utilisateur, et le mot de passe et sa confirmation.

l'email doit être conforme à la forme générale d'une adresse mail, et le nom d'utilisateur doit être unique.

une petite section à côté lui permet d'aller à la page de la connexion s'il est déjà inscrit.

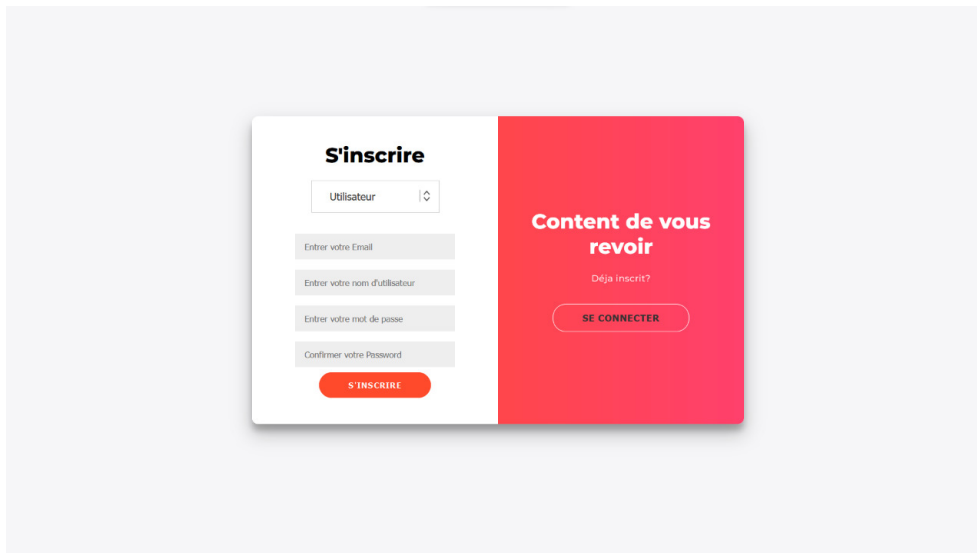


FIGURE 3.11 – Interface Inscription Utilisa

#### 3.2.1.4.2 Superviseurs .

De meme, le superviseur doit pour d'inscrire faire entrer son email, nom d'utilisateur, et le mot de passe et sa confirmation, respectant les memes contraintes.  
une petite section à coté lui permet d'aller à la page de la connexion s'il est déjà inscrit.

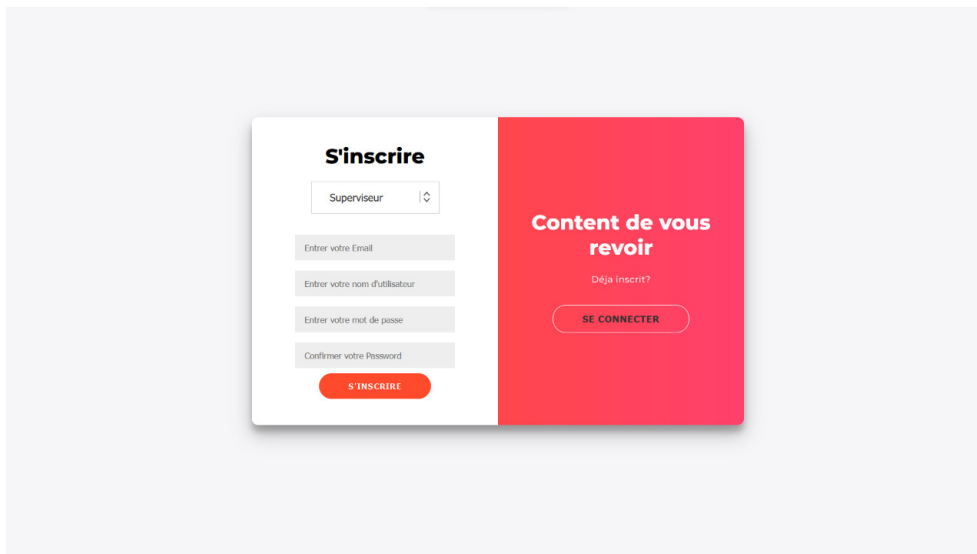


FIGURE 3.12 – Interface Inscription Superviseur

#### 3.2.1.5 Connexion

Cette page permet à son tour la connexion des invités déjà inscrits.

##### 3.2.1.5.1 Membres .

Pour se connecter, le membre doit faire entrer son email et mot de passe.  
Une erreur d'authentification est relevée si les données sont incorrectes.

De meme, une page à coté lui permet de s'inscrire au cas où il n'est pas encore inscrit.



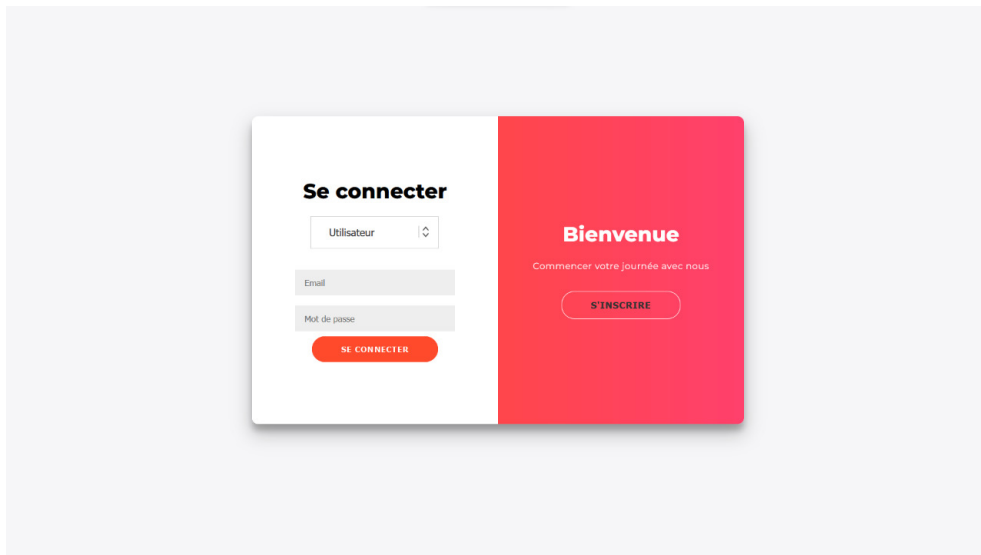


FIGURE 3.13 – Interface Connexion Utilisateur

#### 3.2.1.5.2 Superviseurs .

Le meme va pour la connexion d'un superviseur.

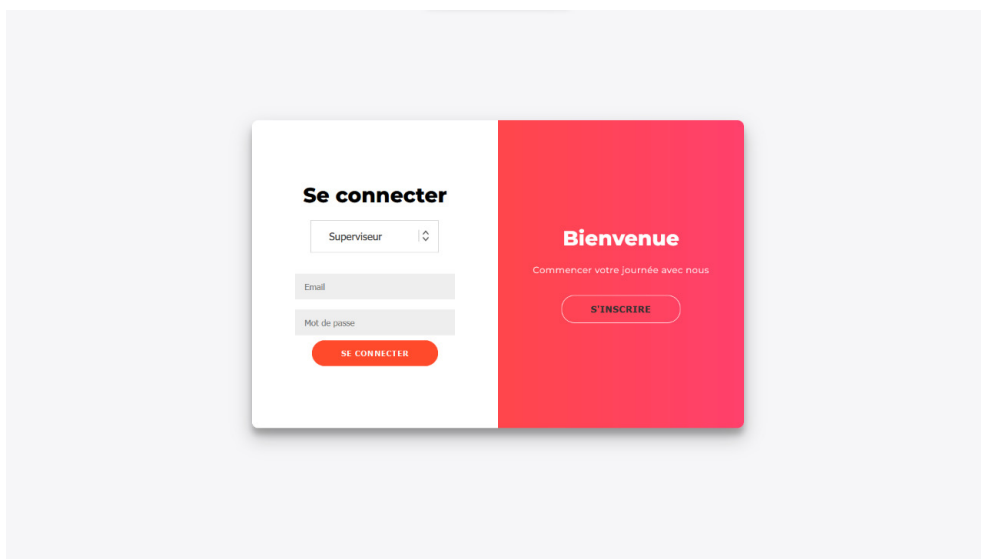


FIGURE 3.14 – Interface Connexion Superviseur

### 3.2.2 Membre

Lorsqu'un membre se connecte, il est renvoyé vers l'interface "Membre", qui contient à son tour cinq sous-interfaces :

- Ecrire Idée.
- Idées Envoyées.
- Toutes Les Idées.
- Défi Du Mois.
- Compte.

Un bouton "SE DECONNECTER" lui permet effectivement de se déconnecter, et lui renvoie de nouveau à l'interface "Home".

#### 3.2.2.1 Accueil Membre

C'est la première page que rencontre un membre après sa connexion.

Il peut y revenir en cliquant sur "BOITE A IDEES INNOVANTES" dans le header.

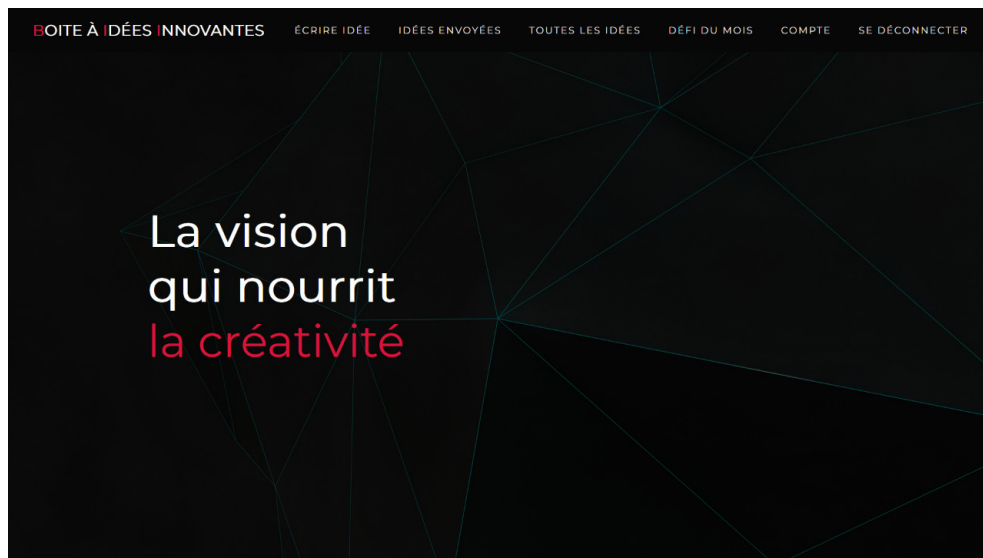


FIGURE 3.15 – Interface Accueil Utilisateur

#### 3.2.2.2 Compte

Dans cette page, le membre peut voir les informations relatives à son compte : username, nom, prénom, email.

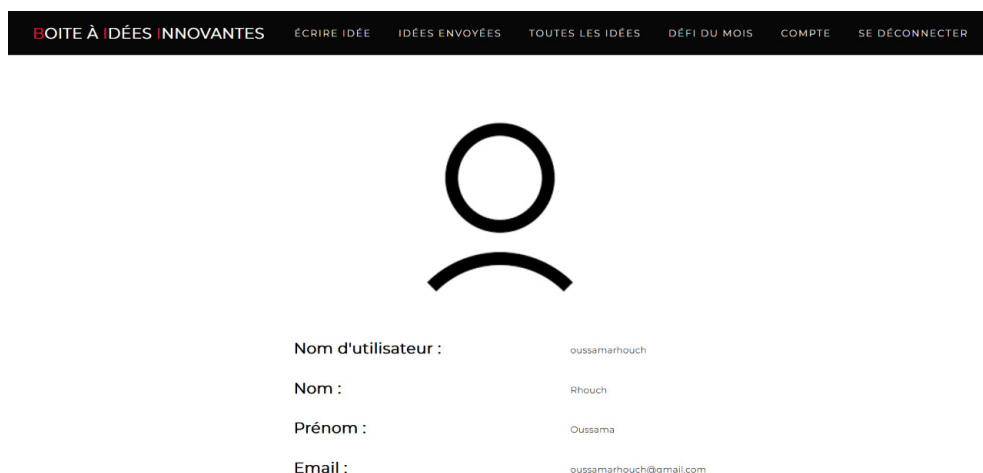


FIGURE 3.16 – Interface Compte Utilisateur

### 3.2.2.3 Défi du mois

Sur cette page le membre peut lire le défi du mois lancé par les superviseurs, et peut y répondre en écrivant son idée.

Un bouton "ENVOYER" permet de soumettre l'idée.

BOITE À IDÉES INNOVANTES ÉCRIRE IDÉE IDÉES ENVOYÉES TOUTES LES IDÉES DÉFI DU MOIS COMPTE SE DÉCONNECTER

DÉFI DU MOIS

Comment peut-on rendre notre entreprise plus respectueuse à la nature?

écrire votre idée

entrez le titre

Entrez votre idée

ENVOYER

FIGURE 3.17 – Interface Défi du Mois

### 3.2.2.4 Toutes Les Idées

Sur cette vue, le membre peut voir toutes les idées soumises par tous les membres, et peut voter pour les idées qu'il trouve intéressantes.

Lorsqu'il vote pour une idée, l'évaluation de cette idée, initialement égale à 0, s'incrémente d'une valeur de 1. Les idées sont affichées en ordre décroissant de cette évaluation.

Une case de recherche permet à l'utilisateur de rechercher une idée à travers un mot clé de son choix.



FIGURE 3.18 – Interface Toutes Les Idées (1)

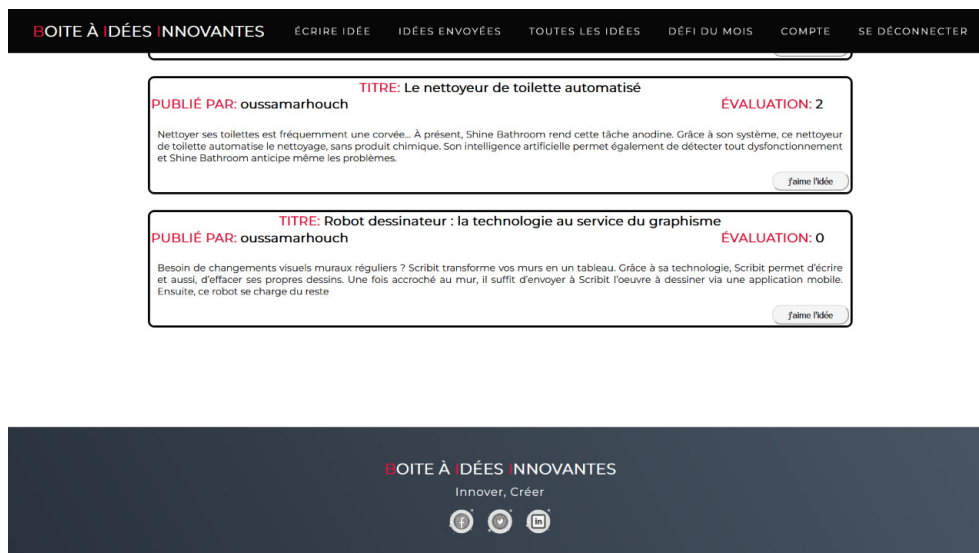


FIGURE 3.19 – Interface Toutes Les Idées (2)

### 3.2.2.5 Idées Envoyées

C'est la vue où le membre peut suivre l'évolution des idées qu'il a postées. La case de recherche est toujours utilisable.

The screenshot shows the 'VOS IDÉES' (Your Ideas) section of the website. At the top, there is a navigation bar with links: BOITE À IDÉES INNOVANTES, ÉCRIRE IDÉE, IDÉES ENVOYÉES, TOUTES LES IDÉES, DÉFI DU MOIS, COMPTE, and SE DÉCONNECTER. Below the navigation bar, there is a search bar labeled 'chercher une idée'. The main content area is titled 'VOS IDÉES' and displays four submitted ideas, each in a separate box. Each box contains the title, author, evaluation, and a brief description.

TITRE	PUBLIÉ PAR	ÉVALUATION
Une caméra de surveillance quasiment invisible	oussamarhouch	4
Le réchaud qui produit de l'électricité	oussamarhouch	4
Utilisez des outils web pour réduire votre empreinte écologique	oussamarhouch	4
Commencez par réduire vos déchets	oussamarhouch	3

FIGURE 3.20 – Interface Idées Envoyées

### 3.2.2.6 Ecrire Idée

Comme il peut écrire une idée suivant un défi, le membre peut aussi poster des idées générales pour innover.

The screenshot shows the 'Ecrire Idée' (Write Idea) form. At the top, there is a navigation bar with links: BOITE À IDÉES INNOVANTES, ÉCRIRE IDÉE, IDÉES ENVOYÉES, TOUTES LES IDÉES, DÉFI DU MOIS, COMPTE, and SE DÉCONNECTER. Below the navigation bar, there is a form titled 'écrire votre Idée'. The form has a small input field for the title labeled 'entrer le titre' and a large text area for the idea labeled 'Entrez votre idée'. At the bottom of the form, there is a button labeled 'ENVOYER'.

FIGURE 3.21 – Interface Ecrire Idée

## 3.2.3 Superviseur

Le superviseur, lui, est renvoyé à l'interface "Superviseur" après sa connexion. Cette interface contient quatre sous-interfaces :

- Ecrire Idée.

- Défi Du Mois.
- Idées Reçues.
- Compte

Le superviseur peut, naturellement, se déconnecter à son tour.

### 3.2.3.1 Accueil Superviseur

C'est la première page que rencontre un superviseur après sa connexion, où il peut revenir de la même manière qu'un utilisateur.

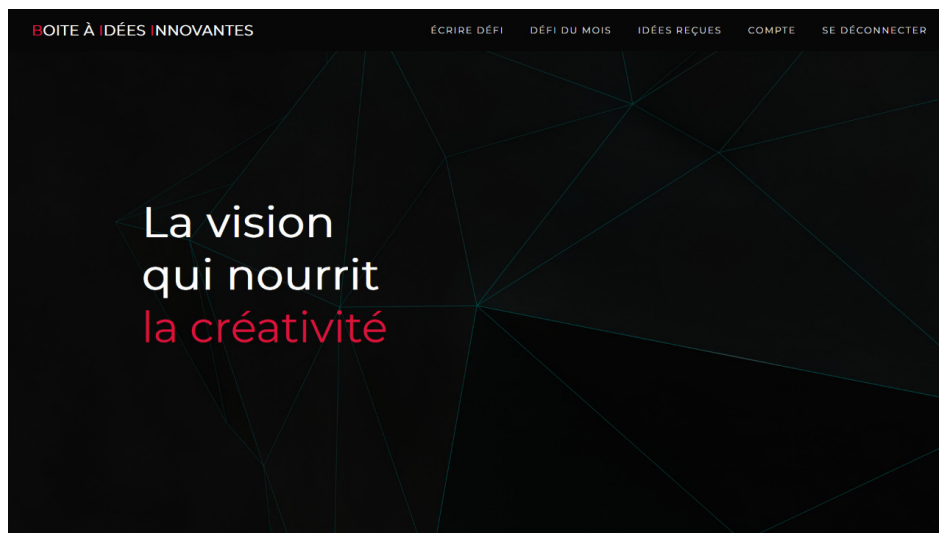


FIGURE 3.22 – Interface Accueil Superviseur

### 3.2.3.2 Compte

Dans cette page, le superviseur peut voir les informations relatives à son compte : nom d'utilisateur, nom, prénom, email.

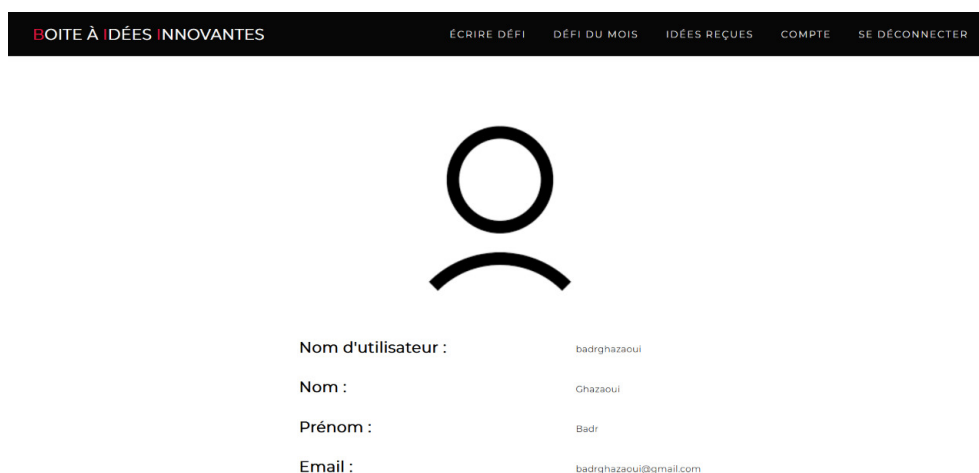


FIGURE 3.23 – Interface Compte Superviseur

### 3.2.3.3 Idées Reçues

A l'instar de la vue "Toutes Les Idées" pour un membre, cette vue permet au superviseur de consulter toutes les idées postées et suivre leurs évolutions.

Cependant, le superviseur ne peut pas voter pour les idées. Il peut quand même utiliser la case de recherche.

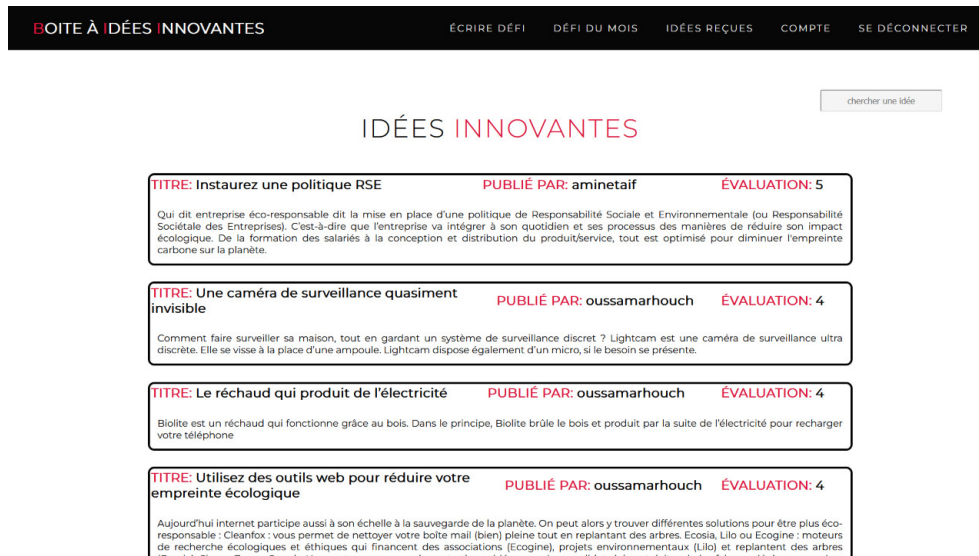


FIGURE 3.24 – Interface Idées Reçues

### 3.2.3.4 Défi du Mois

Cette vue permet au superviseur de voir les idées sous la lumière du défi du mois.



FIGURE 3.25 – Interface Défi du Mois

### 3.2.3.5 Ecrire Défi

C'est là où le superviseur peut lancer le défi. Lorsqu'un défi est lancé, le précédent est automatiquement supprimé.

The image shows a web interface for writing a monthly challenge. At the top, there is a dark navigation bar with the text 'BOITE À IDÉES INNOVANTES' on the left and a series of links: 'ÉCRIRE DÉFI', 'DÉFI DU MOIS', 'IDÉES REÇUES', 'COMPTE', and 'SE DÉCONNECTER'. Below the navigation bar, the main heading is 'écrire le défi du mois'. Underneath this heading is a large, empty rectangular text input area with a thin border. In the top-left corner of this input area, the placeholder text 'Entrez votre défi' is visible. Below the text input area is a dark rectangular button with the word 'ENVOYER' in white capital letters.

FIGURE 3.26 – Interface Ecrire Défi

### 3.3 Conclusion

La réalisation de notre projet a renforcé notre esprit de recherche puisqu'il était impossible de réussir à développer ce site sans se documenter profondément vu qu'on avait jamais eu l'opportunité de programmer un site web.



# Conclusion

Notre projet a consisté à la réalisation d'une plateforme Web "Boite à Idées Innovantes". Ceci nous a permis d'approfondir nos connaissances théoriques acquises tout le long de notre formation. Cette expérience nous a aussi donné l'opportunité de faire nos premiers pas dans la programmation de sites web.

La réalisation du projet n'était certes pas sans complications. L'une des plus importantes difficultés rencontrées est le fait que ce projet constitue notre première entrée pratique dans l'univers de la programmation. La bonne gestion du stress, du temps et du travail en binôme a été jugée nécessaire..

Notre première plateforme est loin d'être parfaite, plusieurs modifications sont encore possibles. Cependant, nous nous estimons chanceux d'avoir eu ce sujet là qui nous a permis de coder tout en se divertissant.

# Bibliographie

- [1] Cours Pr. ETTAZI.
- [2] Cours Pr. NASSAR.
- [3] <<https://laracasts.com/>>.
- [4] <<https://stackoverflow.com/>>.
- [5] <<https://github.com/>>.
- [6] <<https://www.overleaf.com/project>>.
- [7] <<https://laravel.com/docs/8.x/>>.
- [8] <<https://dev.mysql.com/doc/>>.