

Tables des matières

Introduction.....	1
I-Description d'application.....	1
○ Public cible.....	1
II-Architecture de l'application	1
a)Technologie utilisées.....	2
b) Diagramme d'architecture	3
IV Développement du projet.....	7
a)Déroulement du projet.....	8
b) Test	10
c) Fonctionnalités clés.....	13
Conclusion	14

INTRODUCTION

Dans un monde de plus en plus connecté et globalisé, la mobilité est devenue une nécessité incontournable pour les particuliers comme pour les entreprises. Que ce soit pour des voyages d'affaires, des vacances, des visites familiales, ou des aventures explorations, la demande de services de transport rapides et fiables est en constante augmentation. C'est dans ce contexte que les applications de réservation de tickets de voyage prennent toute leur importance, offrant des solutions pratiques et efficaces pour planifier et organiser des déplacements.

I.DESCRPTION D'APPLICATION

L'application Online booking-NG permet aux utilisateurs de rechercher, comparer et réserver des billets pour divers moyens de transport tels que les vols, les trains, les bus et les ferries. L'application offre également des fonctionnalités supplémentaires pour améliorer l'expérience utilisateur, comme la gestion des réservations, des notifications en temps réel et des recommandations personnalisées.

Cette application de réservations de tickets de voyage répond à plusieurs besoins essentiels des voyageurs :

1. **Facilité d'accès** : grâce à l'application, les utilisateurs peuvent rechercher et réserver des billets à tout moment et depuis n'importe où, éliminant la nécessité de visiter physiquement des agences de voyage ou des guichets de transport.
2. **Comparaison de choix**: L'application permet de comparer facilement les options disponibles en termes de prix, horaires, et services, offrant ainsi aux utilisateurs la possibilité de choisir la meilleure option selon leurs besoins et préférences.
3. **Gain de temps** : En centralisant toutes les étapes du processus de réservation, des recherches initiales au paiement final
4. **Paiement sécurisés** : Cette plateforme de réservation offre des options de paiement sécurisées, protégeant les informations financières des utilisations.
 - **Public cible** : Ce système est conçu pour tous

II .ARCHITECTURE DE L'APPLICATION

L'architecture de l'application suit une approche basée sur les microservices, combinée avec une architecture client-serveur robuste. Cela permet une stabilité, une modularité et une maintenabilité accrues.

Technologie utilisées :

1) Client (Front -end)

Mobile Applications :

- IOS :
- ANDROID :
- Web Application :
- Style : CSS3
- Contenu : HTML et JavaScript

2) Micro services (Back-end)

Langages : JavaScript, PHP
JSON

Framework : nous n'avons pas utilisé

3) Bases de données

- Relationnelle : MYSQL

4) Sécurité : authentification

Diagramme de cas d'utilisation

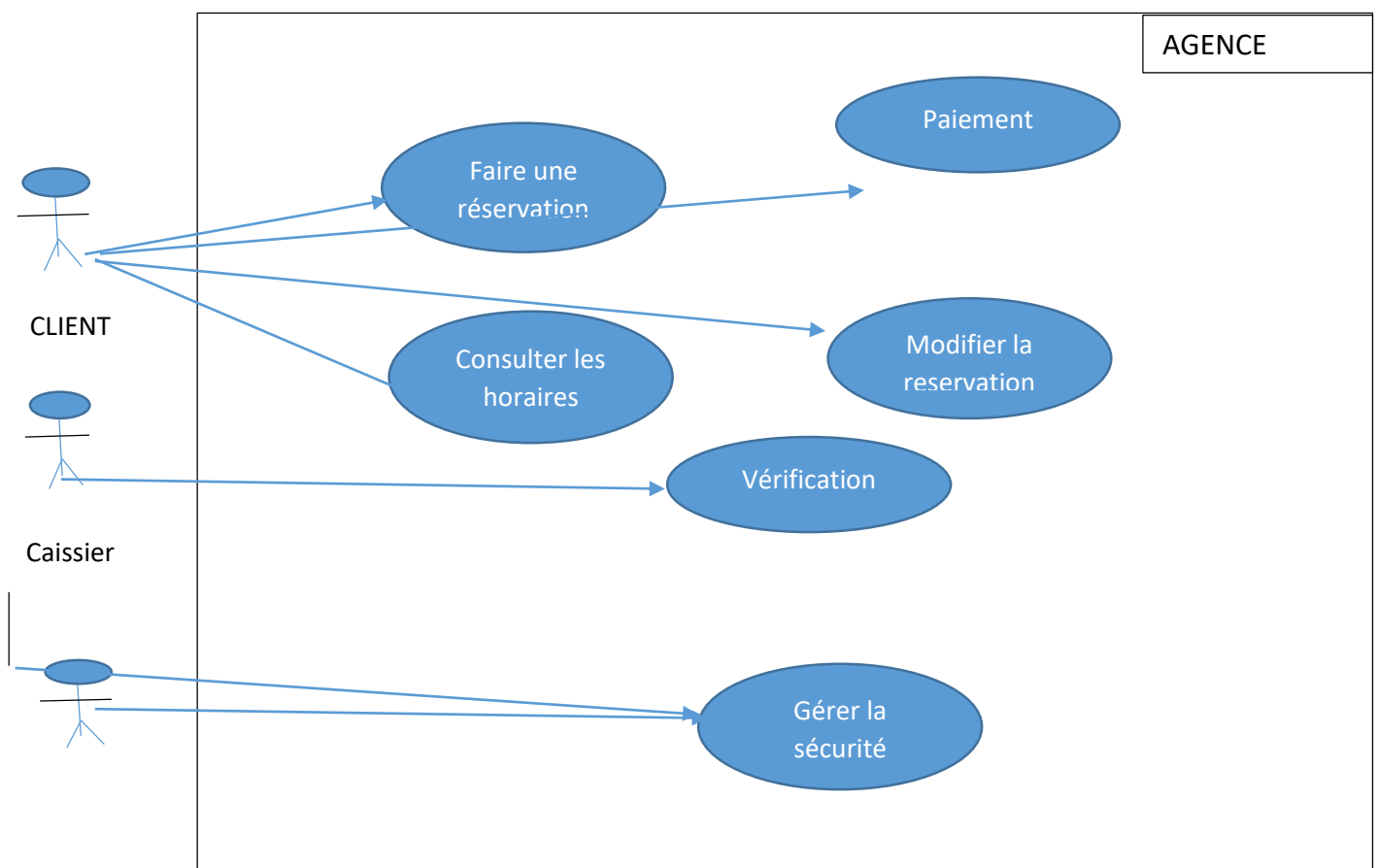


Diagramme de séquence

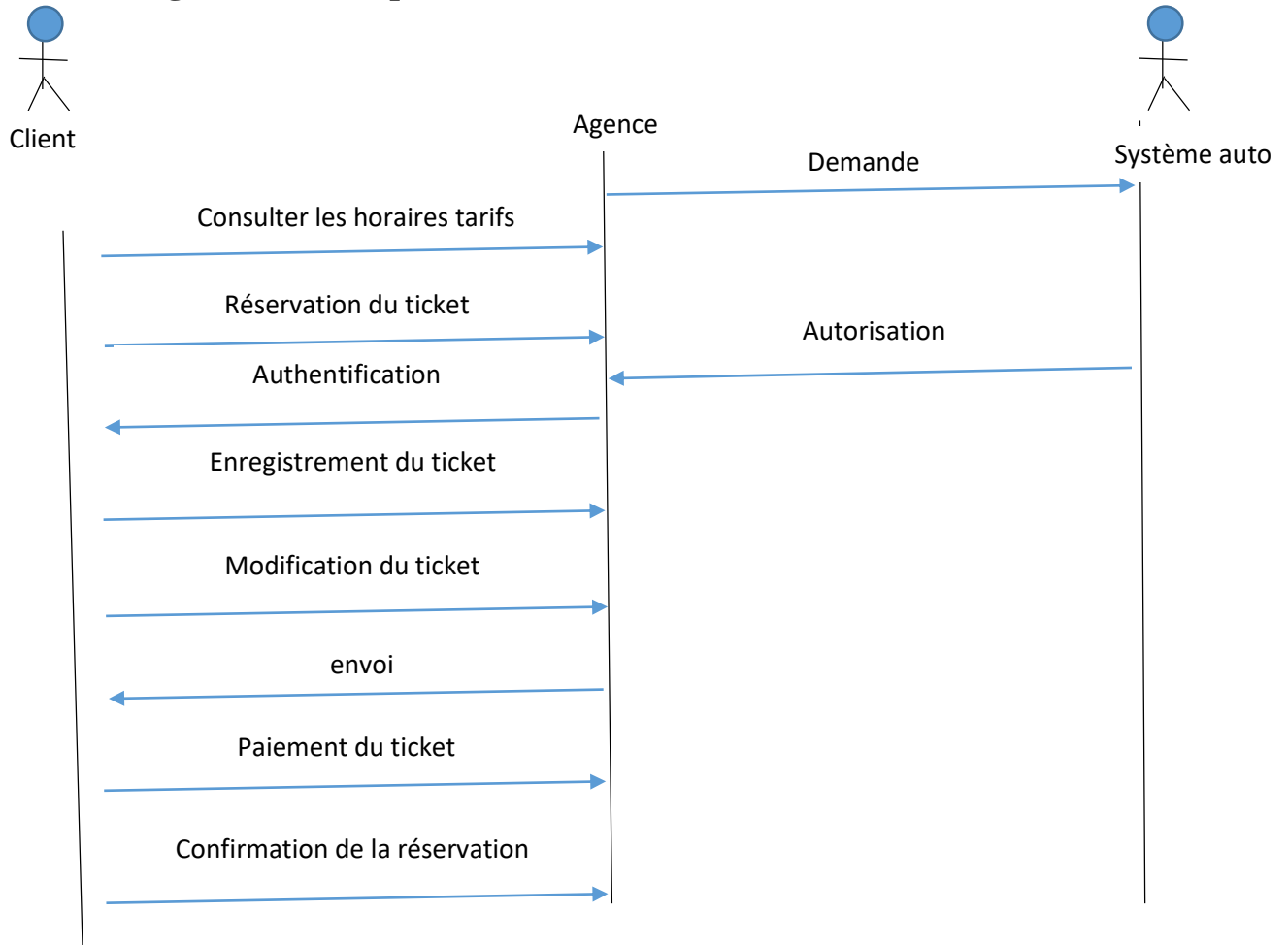
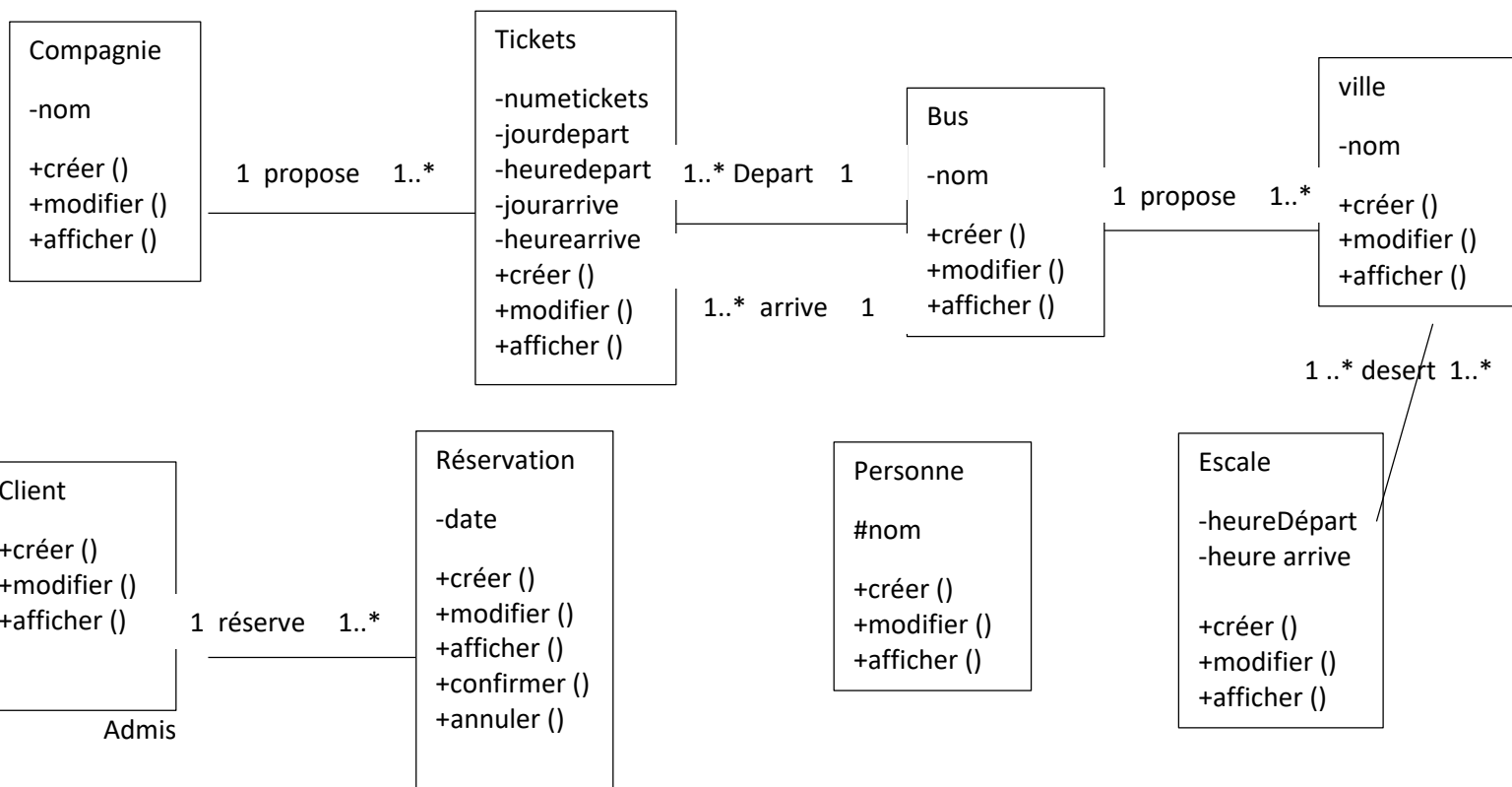


Diagramme de classe



IV. DEVELOPPEMENT DE PROJET

a)Déroutement du projet

Développer un système de réservation de tickets de voyage est un projet complexe qui a nécessité une planification minutieuse, une conception soignée et une mise en œuvre rigoureuse. Ce guide décrit les étapes clés du développement de ce système, en mettant l'accent sur les fonctionnalités essentielles.

1) ANALYSE DE BESOIN

Ici nous avons juste fait :

- ✓ l'identification des utilisateurs
- ✓ fonctionnalités principales

2) CONCEPTION DE L'ARCHITECTURE

- ✓ Back end :
- ✓ Front end
- ✓ Services externes

3) DEVELOPPEMENT

- ✓ Mise en place des outils de développement

4) TESTS ET DEPLOIEMENT

- ✓ Teste en local

5) MAINTENANCE ET SUPPORT

- ✓ Juste le suivi des performances et des erreurs

6) AMELIORATIONS FUTURES

Comme fonctionnalité clés nous avons :

- ❖ Recherche de voyage : recherche par destination et date.
- ❖ Réservation : sélection et puis confirmation et autres ...
- ❖ Gestion des réservations : consulter et modifier ; annuler
- ❖ Sécurité et confidentialité : protection des informations.
Authentification et Gestion des clients

Conclusion

Parvenu au terme de notre travail, nous avons vu comment créer un site web en utilisant quelques langages de programmations (HTML, CSS, PHP et JavaScript), nous avons appris les technologies comme JSON etc. Contrairement aux sites web statiques (qui n'utilisent que HTML et CSS), ces langages de programmations sont indispensables dans la création d'un site web dynamique comme le nôtre.