

## Tables des matières

Introduction.....	1
I-Description d'application.....	1
Fonctionnalités a)Public cible.....	1
II-Architecture de l'application .....	1
a)Technologie utilisées.....	2
b) Diagramme d'architecture .....	3
III-Conception de l'interface .....	4
a)Wireframes.....	5
b) Expérience utilisateur.....	6
IV Développement du projet.....	7
a)Déroulement du projet.....	8
b) Challenges .....	9
b) Test .....	10
V-Démonstration .....	11
a)Captures d'écran .....	12
b) 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

Pour vous fournir une description précise d'application, j'aurais besoin de plus de détails concernant l'application en question. Elle 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.

Les applications de réservations de tickets de voyage répondent à plusieurs besoins essentiels des voyageurs :

1. **Facilité d'accès** : grâce aux applications mobiles et web, 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** : les applications permettent 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. **Personnalisation et confort** : les utilisateurs peuvent personnaliser leurs réservations selon leurs préférences, comme choisir des sièges spécifiques, ajouter des services supplémentaires, ou sélectionner des options de paiement adaptées.
5. **Paiement sécurisés** : les plateformes de réservations offrent des options de paiement sécurisées, protégeant les informations financières des utilisations.

## 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

Framework : nous n'avons pas utilise

### 3) Bases de données

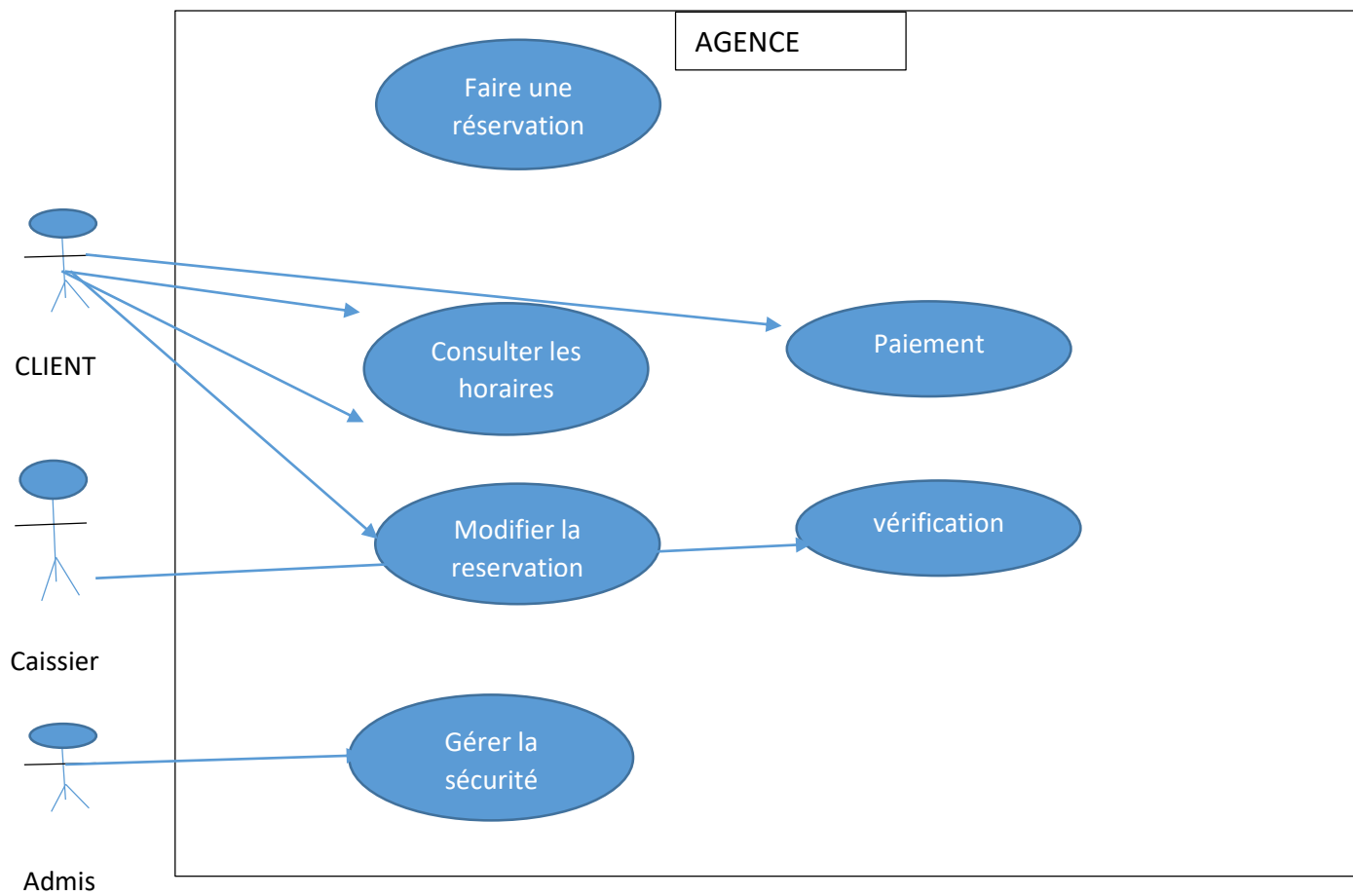
- Relationnelle : MYSQL

### 4) Sécurité : authentification

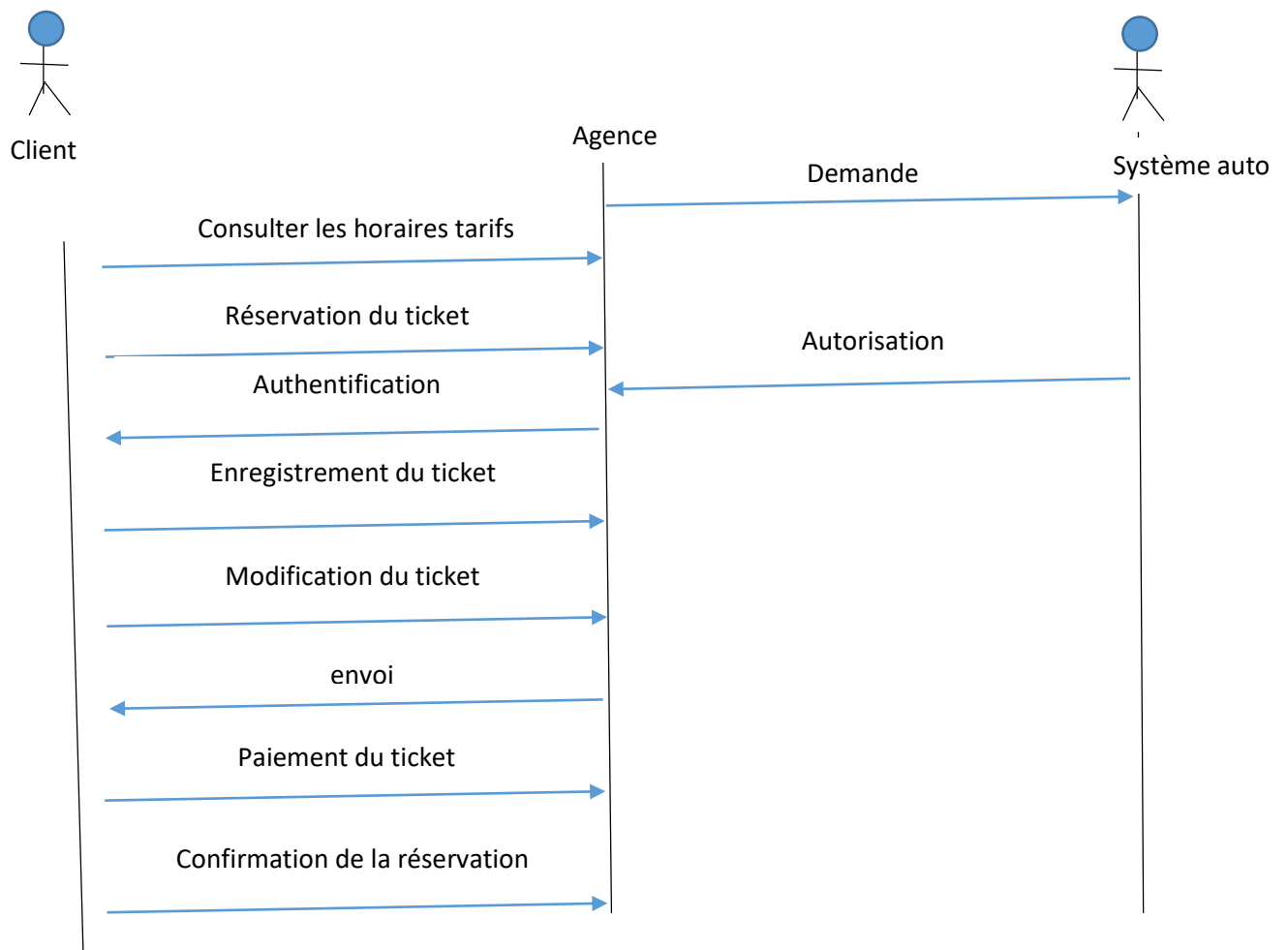
## ARCHITECTURE

Ici nous allons vous présenter les trois diagrammes que nous avons utilisés à savoir :

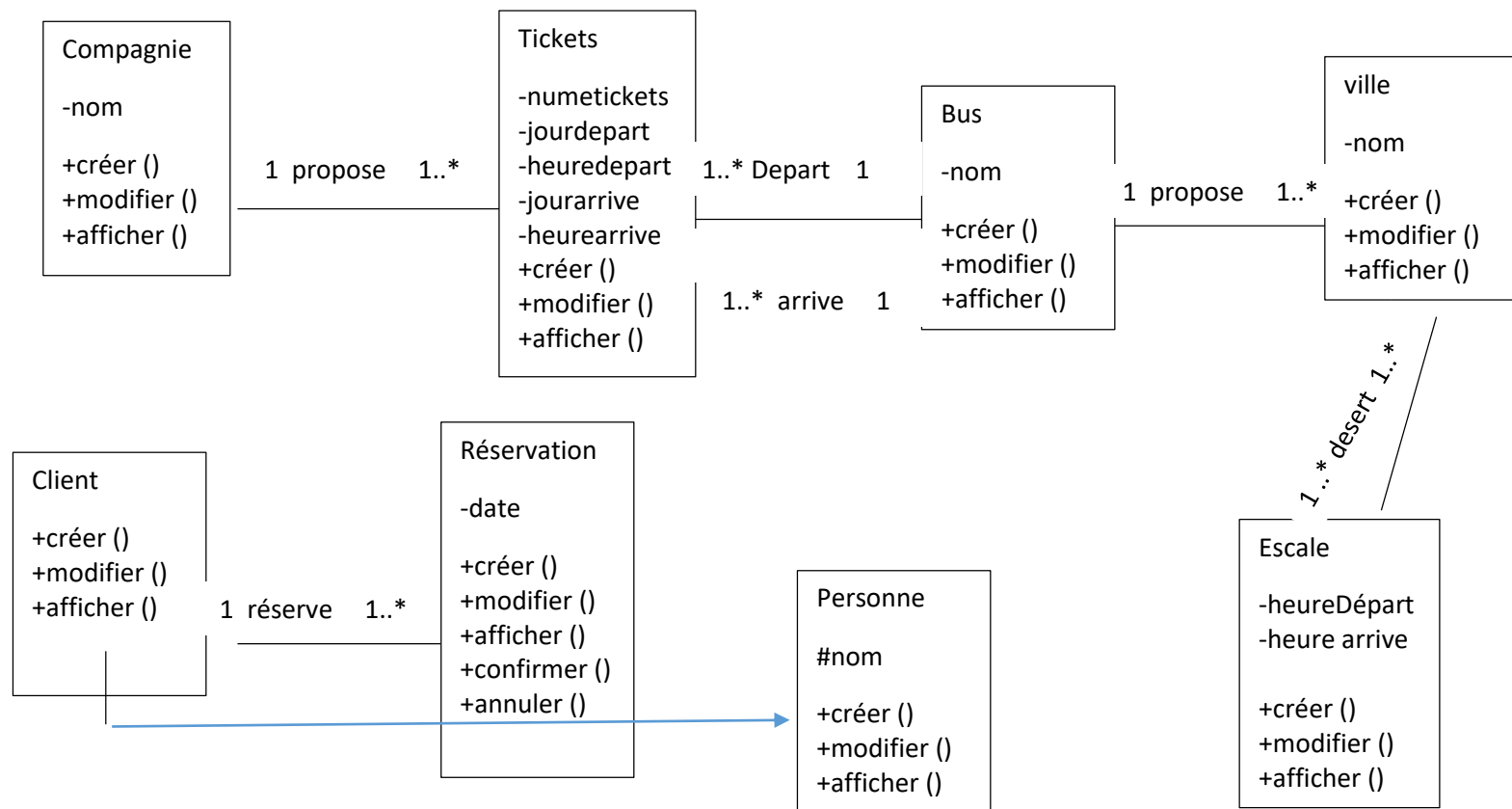
## Diagramme de cas d'utilisation



## Diagramme de séquence



## Diagramme de classe



## IV. DEVELOPPEMENT DE PROJET

### a) Déroulement du projet

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

## 1) ANALYSE DE BESOIN

Ici nous allons juste faire :

- ✓ l'identification des utilisateurs
- ✓ fonctionnalités principale

## 2) CONCEPTION DE L'ARCHITECTURE

- ✓ Backend :
- ✓ Frontend
- ✓ Services externes

## 3) DEVELOPPEMENT

- ✓ Mise en place de l'environnement

## 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 :

- ❖ Authentifications et gestion des utilisateurs : nous aurons inscription ;  
gestion de profil.
  - ❖ 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.

## 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). 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.

## Références

[www.Wikipedia.com](http://www.Wikipedia.com)