

RAPPORT DE PROJET LEE BROCANTE RECHERCHE

Réalisé par :

Rouad ZEGGANE

Tuteurs du projet :

Pierre BOUDES

Master 2 Exploration Informatique des Données et Décisionnel

2018/2019

1. INTRODUCTION

Dans le cadre de notre projet LEE, j'ai choisi la réalisation d'une application web (Brocante recherche) parmi les sujets proposés par M. Pierre BOUDES.

Le but est également d'apprendre à gérer un projet professionnel de la reformulation du cahier des charges jusqu'à sa réalisation complète en respectant les exigences du client.

Vous verrez également dans ce projet une application directe des compétences acquises durant mon parcours universitaire notamment en ce qui concerne les langages J2EE, HTML, CSS et SQL.

Le projet s'est déroulé en deux étapes :

- La définition du projet qui consiste à éditer un cahier des charges fonctionnel avec le client (le sujet proposé). Dans mon cas ce dernier étant déjà fait.
- La conception et la réalisation du projet : j'évoquerai dans cette partie le choix des outils et des langages utilisés pour la réalisation de l'application web, la base de données créée pour stocker les différentes informations, du développement proprement dit le codage, le design du site. Je parlerai aussi des résultats obtenus, des problèmes rencontrés lors de la conception et enfin je proposerai quelques idées d'amélioration du site.

Dans les lignes qui suivent je vais détailler le développement de chacune de ces parties en étant le plus précis possible pour que le lecteur de ce rapport soit éclairé sur les différentes étapes de ce travail qui demande beaucoup de temps et qui tout de même est vraiment passionnant.

2. PRESENTATION GENERALE DU SUJET

Une petite annonce est un bref message inséré dans un journal, généralement dans le but d'annoncer la mise en vente ou en location d'un bien. Mais celles-ci sont généralement de courts textes comprenant de nombreuses abréviations, leur coût étant lié au nombre de lignes composant le message. Le développement d'internet a permis la diffusion des annonces à moindre coût tout en augmentant l'espace disponible pour chaque annonce. La plupart des petites annonces sont à présent accompagnées d'une photographie apportant une valeur informative importante sur le bien proposé.

Mon logiciel permettra de gérer les annonces en offrant plusieurs fonctionnalités aux utilisateurs comme l'ajout d'une annonce à l'aide d'un formulaire ou la supprimer s'il est l'auteur de celle-ci.

3. ANALYSE APPROFONDIE

3.1. Analyse des besoins

L'objectif de ce logiciel est de gérer les annonces publiées par les différents utilisateurs inscrits sur l'application. Pour la première utilisation du logiciel, aucune configuration ou initialisation n'est requise. L'utilisateur va pouvoir communiquer avec le logiciel à l'aide des formulaires et des boutons. Le logiciel quant à lui, il communique avec la base de données à l'aide des requêtes SQL et en dirigeant les résultats vers l'utilisateur par des tableaux et des chaînes de caractères sur une interface simple. Il y a un type d'utilisateur qui réalise des objectifs primaires de ce logiciel qui est :

- **Client**

Afin qu'un utilisateur puisse consulter, ajouter ou supprimer les annonces il doit s'inscrire sur l'application.

- **Les fonctionnalités du logiciel**

- **Gestion des annonces**

- **Ajouter une annonce** : les clients peuvent ajouter des annonces à l'aide d'un formulaire comportant les champs suivant ; catégorie, titre, description, prix et photo.
- **Mes annonces** : les clients auront la possibilité de consulter ces propres annonces en cliquant sur le lien **mes annonces** et d'en supprimer à l'aide du bouton **supprimer** en choisissant une de leurs annonces.

- **Accueil** : les clients auront la possibilité de consulter les différentes annonces proposées par d'autres clients une fois authentifier, comme ils peuvent rechercher les annonces via un formulaire de recherche en sélectionnant une catégorie et/ou écrivant le titre de l'annonce.

0.0.1 Les Outils de Développements

Interface Graphique : L'Interface Graphique est un dispositif de dialogue homme-machine, qui relie l'utilisateur à la base de données et permet de faciliter la réalisation des fonctionnalités voulues.

Configuration matérielle : Ce logiciel fonctionnera sur un ordinateur bureautique Ou portable.

Configuration logicielle : Ce logiciel fonctionnera sur tous les systèmes D'exploitation avec un compilateur et bibliothèques java 1.6 ou supérieure.

Environnement de développement : L'IDE Eclipse est un environnement de Développement intégré et disponible pour Windows, Mac, Linux, et Solaris. On a utilisé Eclipse IDE 4.4 qui offre une performance nettement améliorée et une Expérience de codage, avec des nouvelles fonctionnalités d'analyse statique de code dans l'éditeur Java. Eclipse constitue par ailleurs une plate-forme qui permet le développement d'applications spécifiques comme les applications java c'est pour cela on a l'utilisé.



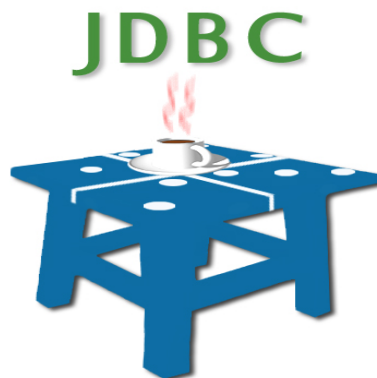
Base de données : Afin de relier le logiciel et stocker toutes les données on a utilisé le module MYSQL 5.6.22 ou supérieur.

La base de données est composée de trois tables :

- Table compte : sert à stocker les informations concernant les clients (identifiant, nom, prénom, mail, mot de passe et numéro de téléphone).
- Table catégorie : sert à stocker les informations de chaque catégorie (identifiant, titre).
- Table annonce : sert à stocker les annonces publiées par les clients (identifiant, identifiant client, titre, description, prix, photo, identifiant catégorie).



Connexion : Pour se connecter à la base de données MySQL j'ai utilisé l'API JDBC. JDBC est un ensemble de classes permettant de développer des applications capables de se connecter à des serveurs de base de données.



MANUEL

1. Manuel d'utilisation

Après les phases, conception et modélisation j'ai développé les interfaces de l'application.

La page ci-dessous représente la page d'accueil de notre application, à partir de cette interface, si l'internaute est un nouvel utilisateur il a la possibilité de créer son compte.



The screenshot shows a web interface for a login page. At the top, there is a dark grey navigation bar with two links: 'CONNEXION' and 'INSCRIPTION'. Below this is a red banner with the text 'BROCANTE RECHERCHE'. The main section has a light grey background and is titled 'Se Connecter'. It contains two input fields: 'Email*' and 'Mot de passe*'. Below the password field is a teal button labeled 'Connexion'.

Figure 7 : Page d'accueil

À partir de cette interface, s'il est déjà inscrit, un utilisateur (Client) pourra se connecter. Il suffit d'entrer son login et son mot de passe et cliquer sur le bouton connexion pour ouvrir sa session.

Bien évidemment, un nouvel utilisateur doit s'inscrire.

La figure ci-dessous présente l'interface de l'inscription d'un nouvel utilisateur

CONNEXION

INSCRIPTION

BROCANTE RECHERCHE

Inscription

nom*

prenom*

Adresse email*

téléphone*

mot de passe*

Confirmation mot de passe*

Inscription

Copyright 2018 / 2019 © Tous droits réservés

Figure 8 : Page d'inscription

Après validation de ses informations et création de son profil, le client sera redirigé vers son profil. L'image ci-dessous présente l'interface de son profil.

ACCUEIL

MES ANNONCES

AJOUTER UNE ANNONCE

DÉCONNECTER ROUAD ZEGGANE

BROCANTE RECHERCHE

Annonces

Categories

Search

Blog Petites Annonces

iphone XR

Prix: 1000.0

Vacances a paris

Prix: 189.0

Stage Data Science

Prix: 1400.0


Copyright 2018 / 2019 © Tous droits réservés

Figure 9 : profil d'un client

A partir de cette interface le client aura la possibilité d'ajouter des annonces. La figure ci-dessous présente l'interface ajouter une annonce

[ACCUEIL](#) [MES ANNONCES](#) [AJOUTER UNE ANNONCE](#) [DÉCONNECTER ROUAD ZEGGANE](#)

BROCANTE RECHERCHE



Déposer une annonce

Catégorie*: EMPLOI

TITRE*:

DESCRIPTION*:

1000

Prix:

0 Euro

PHOTO:

Choisir un fichier | Aucun fichier choisi

Ajouter

Copyright 2018 / 2019 © Tous droits réservés

Figure 10 : Page ajouter une annonce

4.2 Compilation du projet

Etape 1 : Lancer le serveur mamp ou mysql

Etape 2 : Lancer le serveur tomcat dans eclipse

Etape 3 : Sélectionner le projet et cliquer sur run