



SIMPLON.CO
YOUCODE
-SAFI-

PROJET FIL ROUGE

Application web du système CRM

1ÈRE ANNÉE DÉVELOPPEMENT WEB

Réalisé par :
CHAAY Saad

Encadré par :
M. WAKHIDI Youssef

Remerciements

**Avant de commencer la réalisation de mon rapport, je remercie
tout particulièrement :**

M. WAKHIDI Youssef : mon formateur et l'encadrent de mon projet de fin d'année, pour leur soutien, leur aide et leur conseils durant la réalisation de ce projet.

L'école Youcode Safi surtout les formateurs pour leurs efforts lors de notre formation et leur amour pour le domaine.

Mme OULD HNINI Siham : La représentante de Simplon à Youcode pour leur guide et conseils durant cette année de formation.

Mme ISLIS Kaoutar : Chargée de Médiation Emploi pour les efforts qu'elle a fait pour nous bien préparer à rédiger le cv, rapport... et plus particulièrement les simulations d'entretiens.

Je présente mes vifs remerciements, et mes profondes gratitude à ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réussite de ce projet de fin d'année.

Mes Parents pour m'avoir donné l'opportunité de suivre mes études et d'améliorer mon savoir-faire en découvrant ce domaine.

Table de matières

Remerciements	1
Introduction	5
Partie 1 : Présentation du projet et cahier de charges	7
Introduction	7
1. Présentation d'ensemble du projet	7
1.1 Présentation de la plateforme	7
1.2 Les objectifs du site	7
1.3 Le cible	7
1.4 Périmètre du projet	7
2. L'analyse des besoins	7
2.1 Les besoins fonctionnels	7
2.2 Les besoins non-fonctionnels	8
3. Étude de l'existence	8
4. La solution	8
5. Méthode de profit	8
6. Prestations attendues et modalités de sélection des prestataires	9
6.1 Prestations attendues	9
6.2 Propriété	9
Conclusion	9
Partie 2 : Gestion de projet	11
1. Définition du Trello	11
2. Principes de base des Planches	11
Planches	11
Listes	11
Cartes	12
Menu	13
3. Réalisation	13
Partie 3 : Conception de l'application	16
1. Introduction	16
2. Dénomination et logo	16
3. Modélisation UML	16
3.1 Définition	16
3.2 Diagramme de cas d'utilisation :	17
3.3 Diagramme de classe :	21
3.4 Diagramme de séquence :	22
4. Les technologies utilisées	26
4.1 PHP/MVC :	26
4.2 React Js :	27
4.3 Tailwindcss :	27
4.4 MySql :	28
4.5 PHP Mailer :	28

5. Les outils utilisés	29
5.1 Visual Studio Code :	29
5.2 Figma :	29
5.3 XAMPP :	29
5.4 Lucidchart :	30
5.5 Google APIs :	30
6. Conclusion :	30
Partie 4 : Réalisation de l'application	32
1. Introduction :	32
Partie 4 : Réalisation de l'application	32
2. Les interfaces de l'application :	32
Conclusion	37
Références	38

Table des figures

1	Tableau de Trello	14
2	Logo d'application	16
3	UML	17
4	Diagramme de cas d'utilisation : Super Admin	18
5	Diagramme de cas d'utilisation : Admin	18
6	Diagramme de cas d'utilisation : Stock Manager	19
7	Diagramme de cas d'utilisation : Agent of customers	20
8	Diagramme de cas d'utilisation : Shipping Manager	20
9	Diagramme de classe	22
10	Diagramme de séquence : Authentification	23
11	Diagramme de séquence : Profile	24
12	Diagramme de séquence : Integration avec google sheet	25
13	L'architecture MVC	26
14	Page d'accueil	32
15	Interface de connexion	33
16	Interface d'inscription	33
17	Interface de tableau de bord	34
18	Interface d'intégration avec Google	34
19	Interface d'ajout d'un produit	35
20	Interface de détail de la commande	35
21	interface des détails du compte	36
22	interface des paramètres de compte	36

Introduction

Afin d'accomplir la première année à Youcode Safi, nous sommes sensés de réaliser un projet fil rouge, c-à-d : le projet de fin d'année où il faut appliquer les compétences qu'on a acquis lors de cette période de formation. Ce travail se focalise en développement web, plus précisément le PHP avec l'architecture MVC en backend, et en frontend avec le framework React Js.

Ce projet est une application web de system CRM qui gère et fait la relation cliente conçue spécifiquement pour aider les entreprises ou bien des auto-entrepreneurs de commerce électronique à gérer les informations de contact des clients, leurs produits, leurs commandes, leurs factures, le comportement d'achat et d'autres données d'analyse.

Ce rapport contient 4 parties :

- La première partie : Présentation du projet et cahier de charges,
- La deuxième partie : Gestion du projet,
- La troisième partie : Conception de l'application,
- La quatrième partie : Réalisation de l'application.

Et on finit par une conclusion et l'ensembles des références où j'ai effectué mes recherches.

Partie 1 : Présentation du projet et cahier de charges

INTRODUCTION

Dans ce chapitre, je vais présenter mon projet en déterminant son objectif. Ensuite, on va voir la problématique qui nous a conduit à commencer ce projet. Puis, on verra le public visé et une étude d'existence et des critiques. Enfin, on va proposer une solution appropriée et possible.

1. Présentation d'ensemble du projet

1.1 Présentation de la plateforme

“Grow Your Business” une application web de système CRM qui aide les entreprises ou les entrepreneurs indépendants du commerce électronique à gérer et à suivre leur activité.

1.2 Les objectifs du site

Le site de “Grow Your business” sera une application pour faciliter la gestion et le suivi des commandes et des informations de clients.

1.3 Le cible

“Grow Your Business” est adressée à toute personne qui possède une entreprise ou bien des personnes qui travaille-t-on domaine d'e-commerce.

1.4 Périmètre du projet

- Le site sera disponible en anglais uniquement ;
- Le site sera intégralement “Responsive Design” ;
- L'ensemble des fonctionnalités détaillées dans document seront adaptable pour les appareils mobiles.

2. L'analyse des besoins

2.1 Les besoins fonctionnels

Le site "Grow Your Business" doit afficher une présentation sur ce site, les services qu'il propose, les problèmes qu'il résout et le prix de l'abonnement.

L'entreprise ou l'administrateur doit s'enregistrer avant d'utiliser l'application, mais il acceptera par le super administrateur "System Grow YB" pour se connecter.

Le super administrateur peut activer ou désactiver le compte administrateur et peut également supprimer des comptes.

Après avoir activé un compte, l'administrateur peut se connecter à l'application, afficher le tableau de bord par système contient les données des clients, des utilisateurs, des revenus et du total des commandes, aussi l'administrateur peut faire :

- Modifier son profil ;
- La gestion des utilisateurs ;
- La gestion des données de clients ;

- La gestion des commandes ;
- La gestion du stock ;

L'application permet d'administrateur pour ajouter trois types d'utilisateur :

- Gestionnaire de stock "Stock Manager" ;
- Agent de clientèle "Agent of Customers"
- Gestionnaire de livraison "Shipping Manager" ;

l'utilisateur peut modifier son profil et pour chaque type d'utilisateur à des tâches différentes des autres :

- Gestionnaire de stock peut gérer les catégorie et les produits et leur propriétés ;
- Agent de clientèle peut gérer les donnees des clients et peut faire la confirmation des commandes avec eux ;
- Gestionnaire de livraison peut faire le suivi des commandes par modifier l'état de chaque commande ;

2.2 Les besoins non-fonctionnels

Un besoin fonctionnel est celui qui est en relation indirecte avec l'utilisateurs. L'application doit répondre aux besoins non-fonctionnels suivant :

- La maintenance
- La rapidité
- La fiabilité
- La sécurité des données

3. Étude de l'existence

Aujourd'hui plus que jamais, l'e-commerce explose. Les médias sociaux et les achats en ligne faciles ont été la mort des magasins de détail, tout se déplace en ligne, Sans les bons outils, la gestion d'une entreprise de commerce électronique peut rapidement devenir écrasante.

4. La solution

Cette plateforme est dédiée aux des entreprises ou bien des auto-entrepreneurs de commerce électronique pour faciliter la gestion et le suivi de leurs commandes et des informations de leurs clients.

5. Méthode de profit

Tous application ou plutôt tous projet doit avoir une méthode pour en profiter et faire un revenu. La méthode de profit que mon projet adopte est un système d'abonnement mensuelle.

6. Prestations attendues et modalités de sélection des prestataires

6.1 Prestations attendues

- Design : Réalisation de maquettes pour chacune des pages principales listées dans l'arborescence du site ;
- Intégration : Intégration de ces maquettes après validation ;
- Développement du site et du back-office ;
- Création et paramétrage de la base de données du site ;
- Nom de domaine : Le nom de domaine sera acheté par nos soins une fois l'entreprise créée ;
- L'hébergeur doit être sélectionné et l'hébergement paramétré par le prestataire, mais directement facturé à "Maroc artisanat" ;
- Maintenance : Le prestataire devra inclure dans le devis une proposition commerciale pour toutes les activités de maintenance suivant la mise en production du site ;
- Formation à la gestion du site : Le prestataire devra organiser une formation pour l'équipe de "Grow Your Business" ainsi qu'un document d'aide décrivant les actions à effectuer pour la bonne gestion des activités courantes ;

6.2 Propriété

"Grow Your business" sera propriétaire de l'ensemble des images, graphismes, icônes et autres contenus créés pour le site.

CONCLUSION

Dans ce premier chapitre, j'ai présenté mon projet en général. j'ai montré le public adressé et les fonctionnalités qu'il doit fournir pour ce public. Dans le chapitre suivant je vais discuter la phase de la gestion de projet.

Partie 2 : Gestion de projet

1. Définition du Trello

Trello est un outil d'organisation collaboratif simple et gratuit. Trello est un outil collaboratif qui organise tous vos projets dans une série de listes partagées. D'un seul coup d'œil, Trello vous informe sur tous vos projets, leur statut et qui travaille sur quoi dans votre équipe. Vous n'avez pas besoin d'un long manuel pour démarrer avec cet outil d'organisation collaborative. Ici, tout est simple et intuitif. Votre tableau de bord est composé d'une série de listes correspondant à vos projets. Chaque liste est constituée de fiches que vous pouvez déplacer d'une colonne à l'autre du bout de la souris. Par défaut, un tableau est composé de trois colonnes : "to do", "doing" et "done". Une méthode d'organisation universelle.

2. Principes de base des Planches

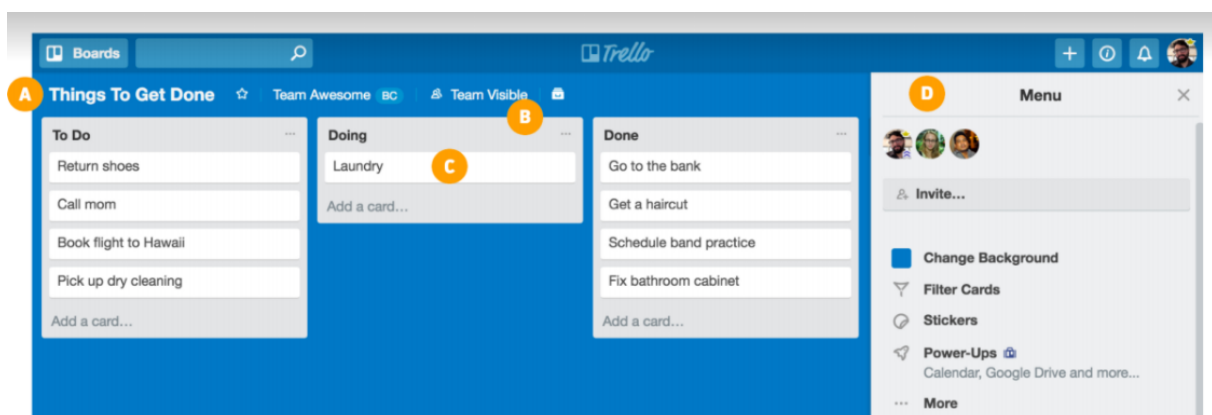
Un tableau Trello ne comporte que quatre éléments clés, mais offre des possibilités illimitées :

Planches

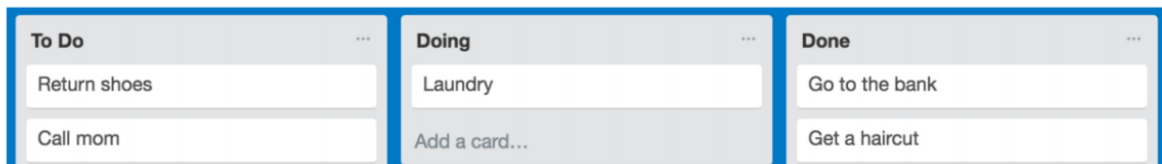
Un tableau représente un projet ou un endroit pour garder une trace des informations. Que vous lanciez un nouveau site web ou que vous planifiez des vacances, un tableau Trello est l'endroit idéal pour organiser vos tâches et collaborer avec vos collègues, votre famille ou vos amis.

Listes

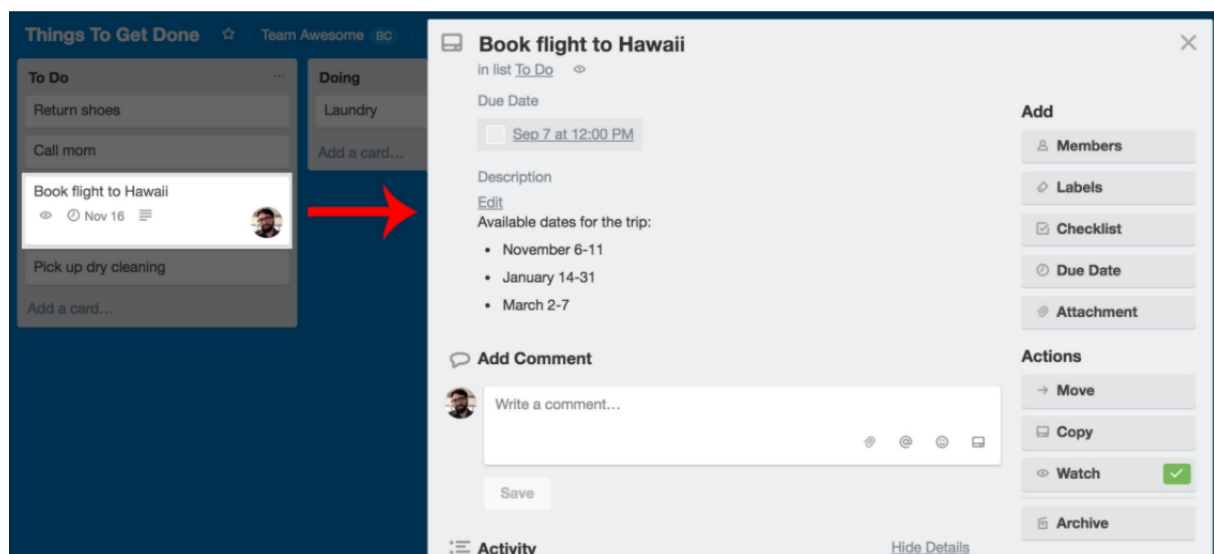
Les listes permettent d'organiser les cartes (C) dans leurs différents stades d'avancement. Elles peuvent être utilisées pour créer un flux de travail dans lequel les cartes sont déplacées d'une liste à l'autre du début à la fin, ou simplement pour garder une trace des idées et des informations. Il n'y a pas de limite au nombre de listes que vous pouvez ajouter à un tableau, et elles peuvent être organisées comme vous le souhaitez.



Une configuration de liste basique (mais efficace) pour un tableau pourrait être simplement To Do, Doing, et Done, où les cartes commencent dans la liste To Do et se dirigent vers la liste Done. Mais n'oubliez pas : Trello est vraiment personnalisable en fonction de vos besoins uniques, vous pouvez donc nommer vos listes comme bon vous semble ! Qu'il s'agisse d'un Kanban de base, d'un pipeline de vente, d'un calendrier de marketing ou de la gestion d'un projet, le plus important est d'établir un flux de travail adapté à la façon dont votre équipe travaille.

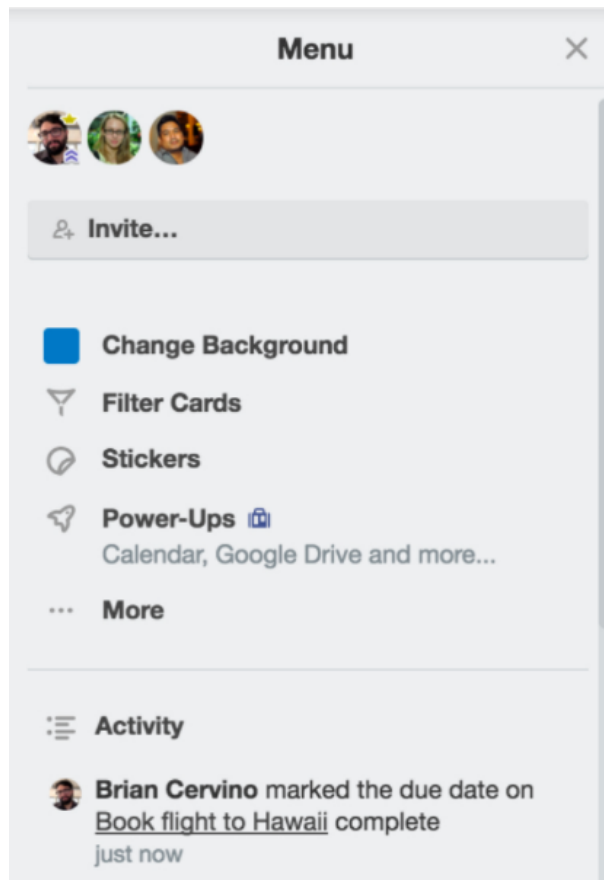


Cartes



L'unité fondamentale d'un tableau est une carte. Les cartes sont utilisées pour représenter des tâches et des idées. Une carte peut représenter quelque chose à faire, comme un article de blog à rédiger, ou quelque chose à retenir, comme les politiques de vacances de l'entreprise. ou quelque chose dont il faut se souvenir, comme les politiques de vacances de l'entreprise. Il suffit de cliquer sur "Ajouter une carte..." au bas de n'importe quelle liste pour créer une nouvelle carte et lui donner un nom comme "Passer au pressing" ou "Écrire un article de blog". ou "Rédiger un article de blog". Les cartes peuvent être personnalisées pour contenir une grande variété d'informations utiles en cliquant dessus. Faites glisser et déposez les cartes dans les listes pour afficher la progression. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez ajouter à un tableau. que vous pouvez ajouter à un tableau.

Menu



Sur le côté droit de votre tableau Trello se trouve le menu, le centre de contrôle de votre tableau. Le menu est l'endroit où vous gérez les membres, contrôlez les paramètres, filtrez les cartes et activez les Power-Ups. Vous pouvez également voir toute l'activité qui s'est déroulée sur un tableau dans le flux d'activité du menu. Prenez le temps de découvrir tout ce que le menu a à offrir.

3. Réalisation

Cette figure présente les différentes tâches nécessaires pour la réalisation de ce projet, alors, pour bien organiser mon travail j'ai choisi de travailler avec l'outil Trello comme suit :

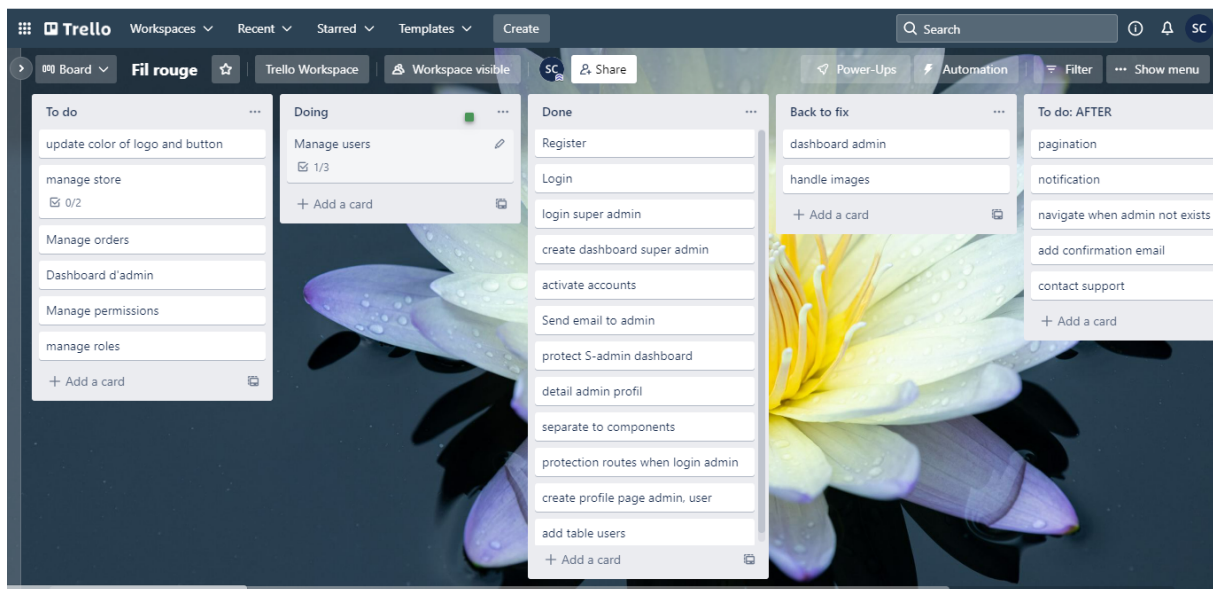


FIGURE 1 – Tableau de Trello

Partie 3 : Conception de l'application

Partie 3 : Conception de l'application

1. Introduction

Ce chapitre expose la solution conceptuelle qui a pour but de rendre flexible la tâche de la gestion et une projection de la réalité physique. Donc nous avons opté pour l'utilisation de la notation UML qui est un standard très largement utilisé dans l'analyse et la conception, cette phase de conception est effectuée sur plusieurs niveaux, afin d'aboutir à un système fonctionnel reflétant une réalité physique.

2. Dénomination et logo

J'ai choisi de nommer mon projet sous le nom : Grow Your Business "Développer votre activité". Voici ci-dessous le logo de notre application :



FIGURE 2 – Logo d'application

3. Modélisation UML

3.1 Définition

Modéliser et construire des systèmes logiciels de manière fiable. Une méthode définit :

- Des éléments de modélisation.
- Une représentation graphique.
- Du savoir-faire et des règles.



FIGURE 3 – UML

La notation UML (Unified Modeling Language) est une méthode de modélisation objet. Elle permet d'élaborer des modèles valables pour n'importe quel langage de programmation afin de faire une modélisation de notre base de données, nous allons utiliser UML. Nous détaillerons donc la réalisation de trois diagrammes : tout d'abord le diagramme de classe puis le diagramme des cas d'utilisations enfin le diagramme d'activité.

3.2 Diagramme de cas d'utilisation :

Le diagramme des cas d'utilisation (Use Case Diagram) constitue la première étape de l'analyse UML en :

- Modélisant les besoins des utilisateurs.
- Identifiant les grandes fonctionnalités et les limites du système.
- Représentant les interactions entre le système et ses utilisateurs.

Le diagramme des cas d'utilisation apporte une vision utilisateur et absolument pas une vision informatique. Il ne nécessite aucune connaissance informatique et l'idéal serait qu'il soit réalisé par le client.

Le diagramme des cas d'utilisation n'est pas un inventaire exhaustif de toutes les fonctions du système. Il ne liste que des fonctions générales essentielles et principales sans rentrer dans les détails.

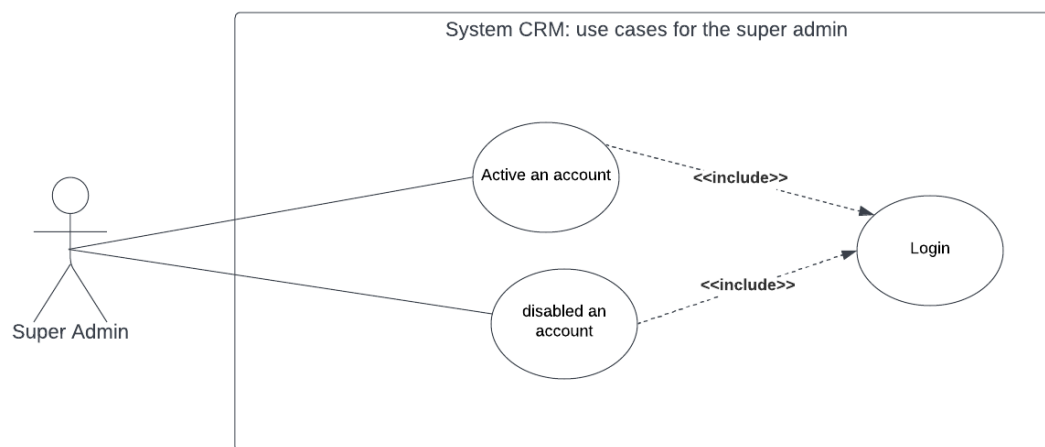


FIGURE 4 – Diagramme de cas d'utilisation : Super Admin



FIGURE 5 – Diagramme de cas d'utilisation : Admin

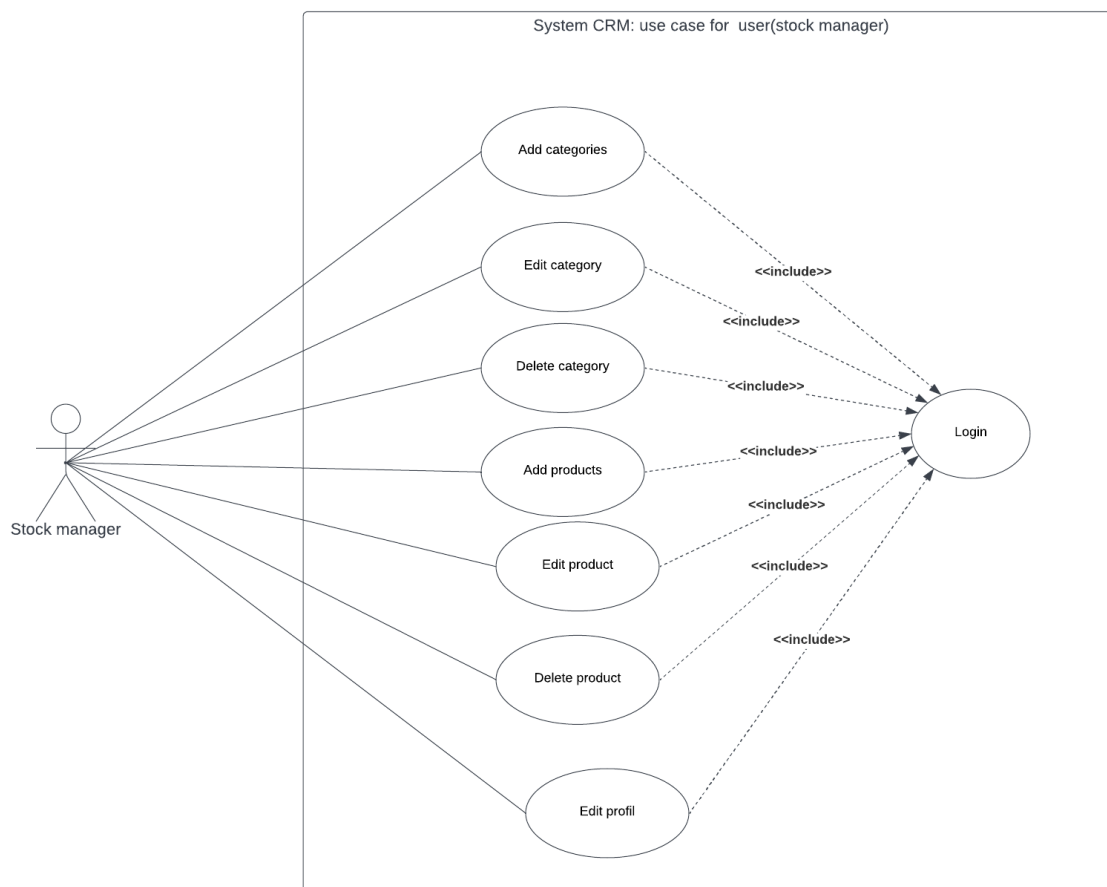


FIGURE 6 – Diagramme de cas d'utilisation : Stock Manager

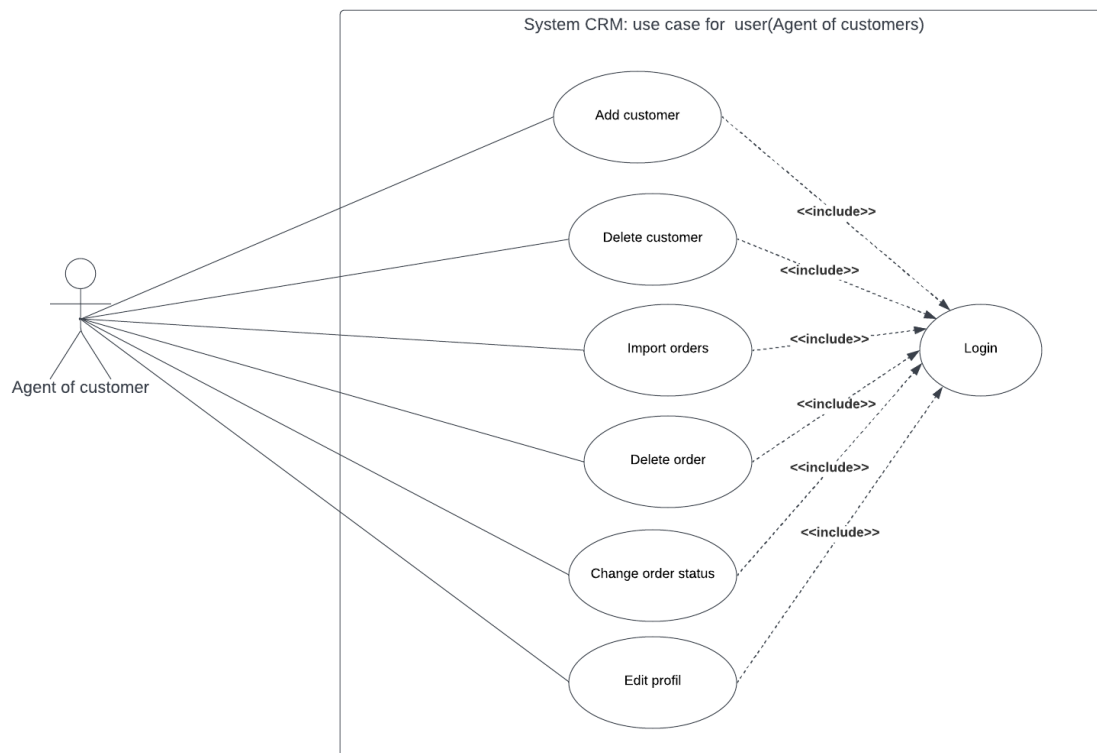


FIGURE 7 – Diagramme de cas d'utilisation : Agent of customers

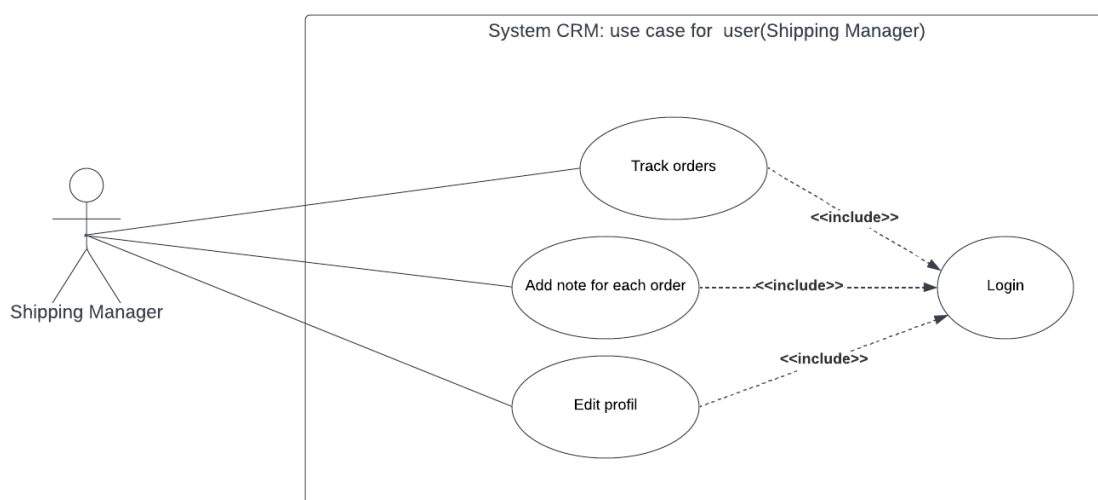


FIGURE 8 – Diagramme de cas d'utilisation : Shipping Manager

3.3 Diagramme de classe :

Le diagramme de classes est considéré comme le plus important de la modélisation orientée objet, il est le seul obligatoire lors d'une telle modélisation. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation. Il est important de noter qu'un même objet peut très bien intervenir dans la réalisation de plusieurs cas d'utilisation. Les cas d'utilisation ne réalisent donc pas une partition(7) des classes du diagramme de classes. Un diagramme de classes n'est donc pas adapté (sauf cas particulier) pour détailler, décomposer, ou illustrer la réalisation d'un cas d'utilisation particulier.

Il s'agit d'une vue statique, car on ne tient pas compte du facteur temporel dans le comportement du système. Le diagramme de classes modélise les concepts du domaine d'application ainsi que les concepts internes créés de toutes pièces dans le cadre de l'implémentation d'une application. Chaque langage de Programmation orienté objet donne un moyen spécifique d'implémenter le paradigme objet (pointeurs ou pas, héritage multiple ou pas, etc.), mais le diagramme de classes permet de modéliser les classes du système et leurs relations indépendamment d'un langage de programmation particulier.

Les principaux éléments de cette vue statique sont les classes et leurs relations : association, généralisation et plusieurs types de dépendances, telles que la réalisation et l'utilisation.

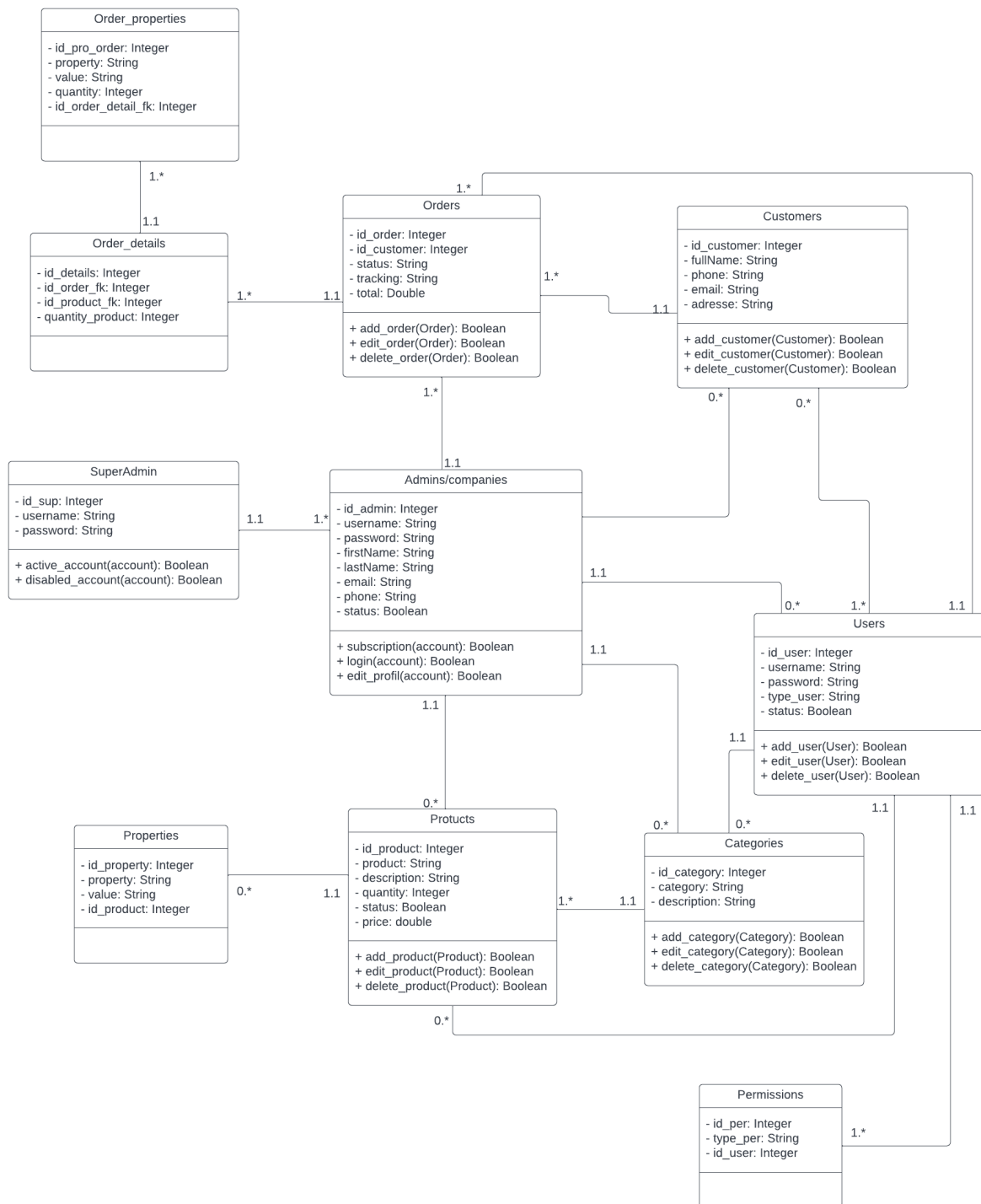


FIGURE 9 – Diagramme de classe

3.4 Diagramme de séquence :

Les diagrammes de séquence sont une solution populaire de modélisation dynamique en langage UML, car ils se concentrent plus précisément sur les lignes de vie, les processus et les objets qui vivent simultanément, et les messages qu'ils échangent entre eux pour exercer une fonction avant la fin de la ligne de vie. Parallèlement à notre outil de création

de diagrammes UML, utilisez ce guide pour tout savoir sur les diagrammes de séquence en langage UML.

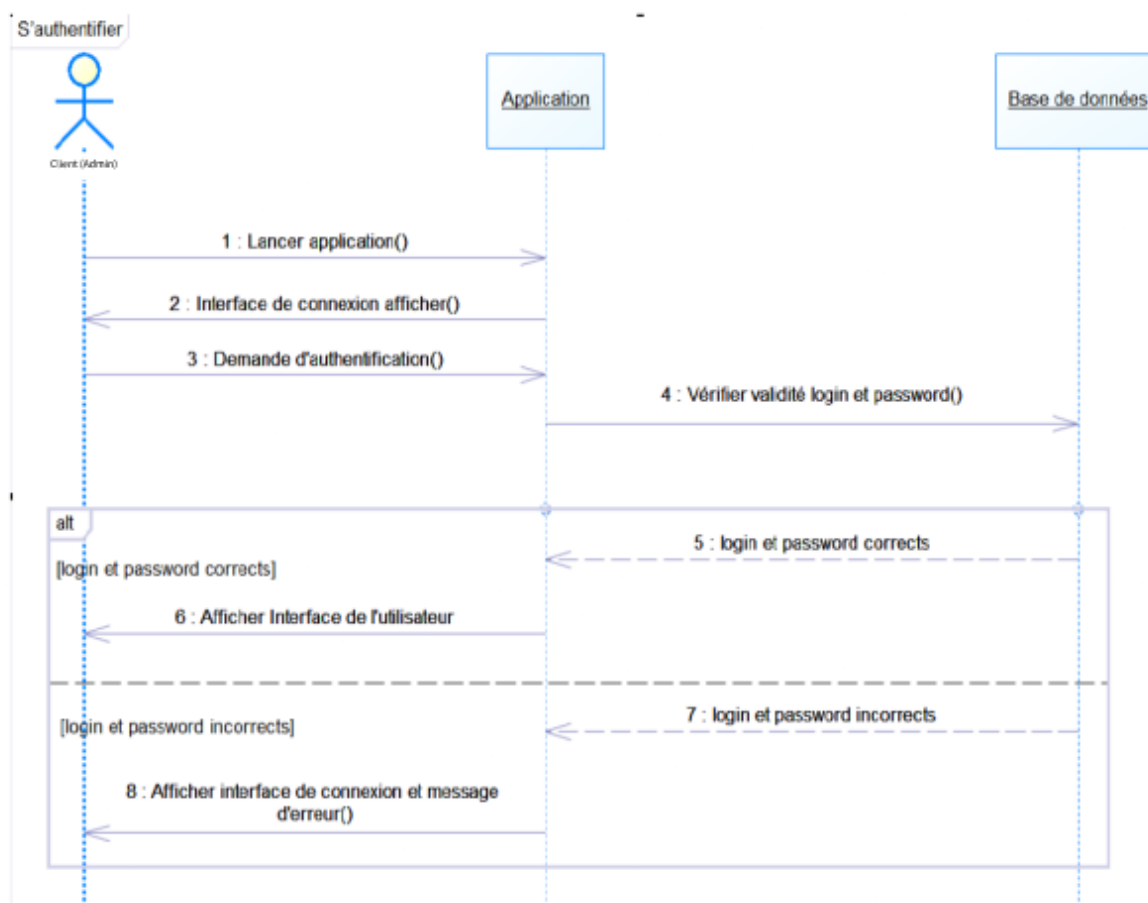


FIGURE 10 – Diagramme de séquence : Authentification

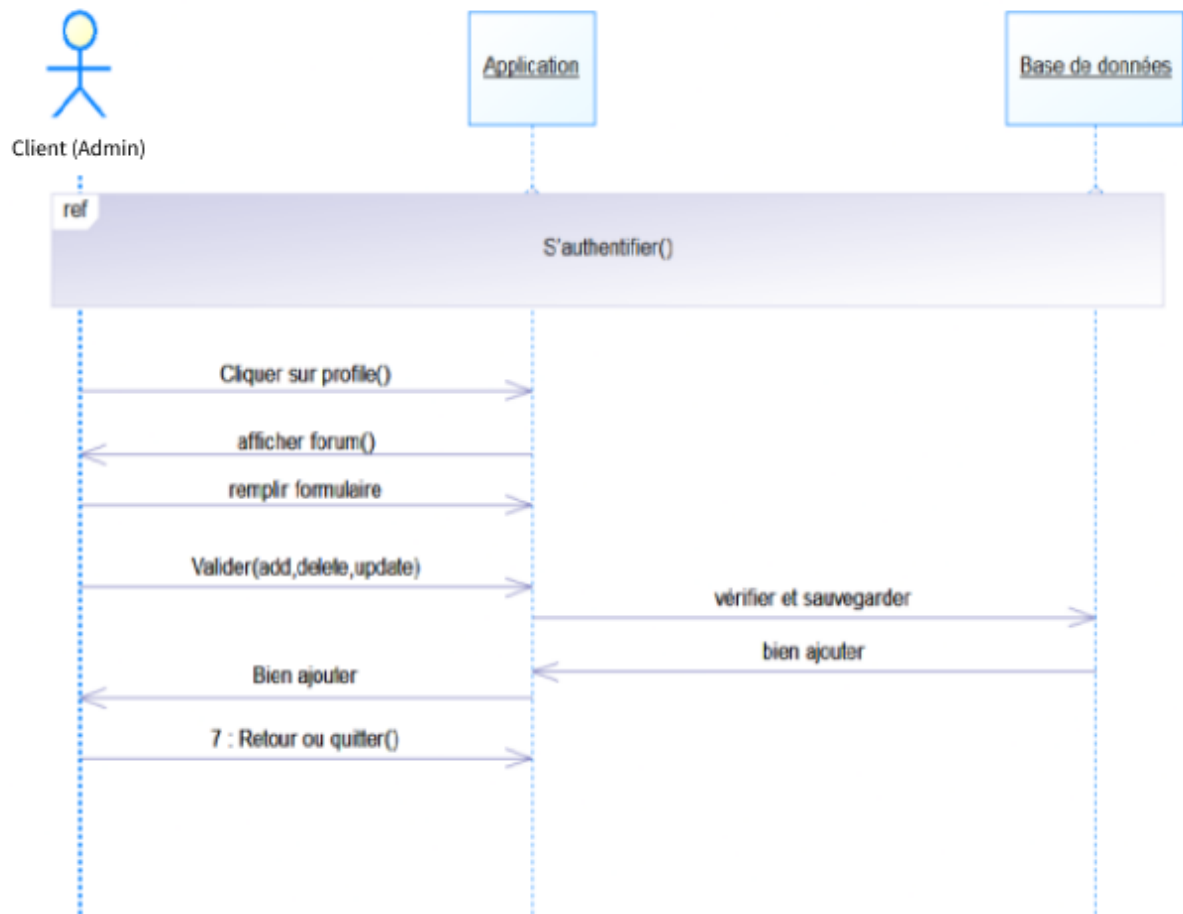


FIGURE 11 – Diagramme de séquence : Profile

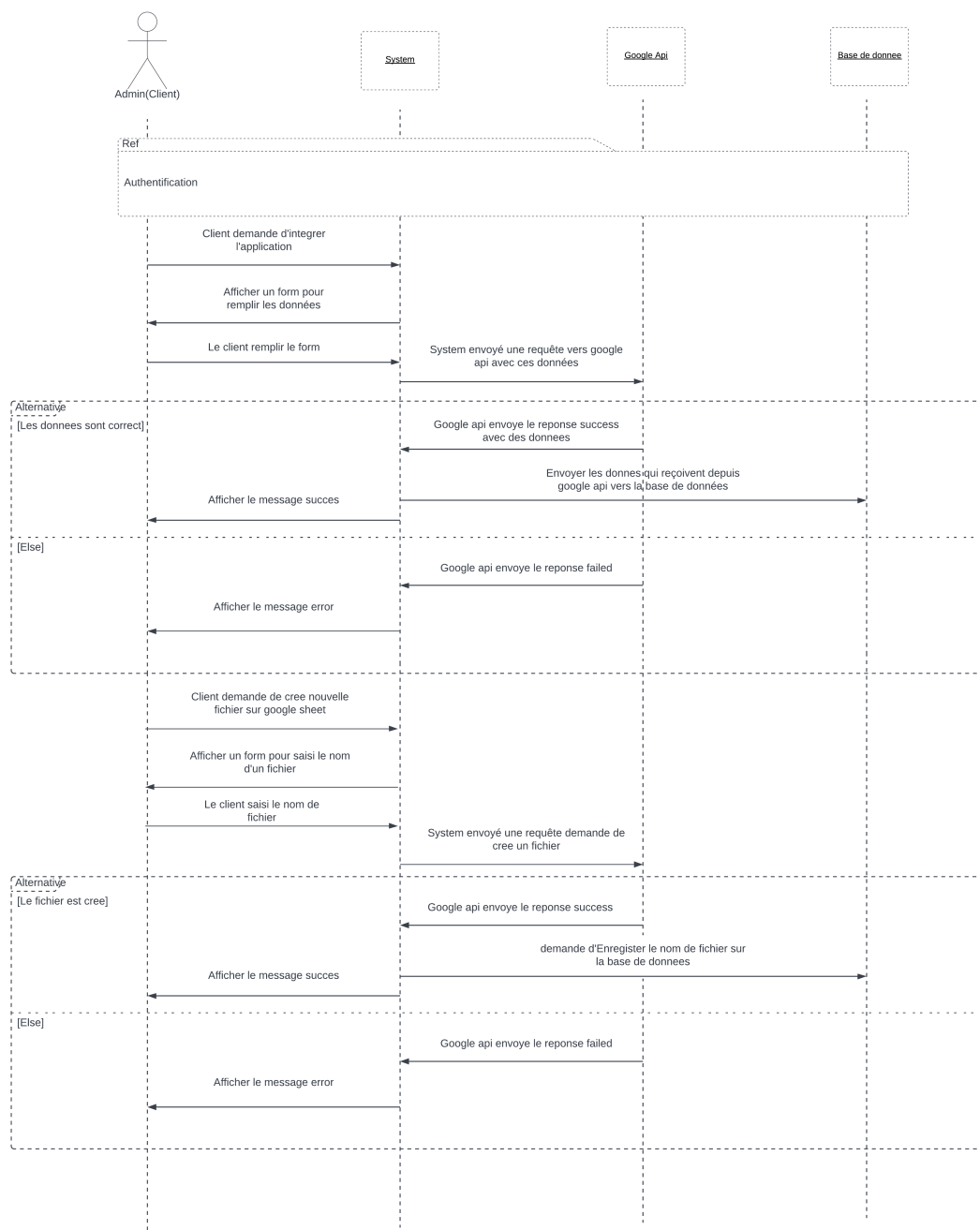


FIGURE 12 – Diagramme de séquence : Integration avec google sheet

4. Les technologies utilisées

4.1 PHP/MVC :

PHP est un langage de script à usage général destiné au développement de sites Web. Il a été créé par le programmeur danois-canadien Rasmus Lerdorf en 1994. L'implémentation de référence de PHP est maintenant produite par The PHP Group.



En ce projet, on suit l'architecture MVC (Model-View-Controller) qui est un modèle de conception de logiciels (Design Pattern) couramment utilisé pour mettre en œuvre des interfaces utilisateur, des données et une logique de contrôle. Il met l'accent sur la séparation entre la logique métier du logiciel et l'affichage. Cette "séparation des préoccupations" permet une meilleure division du travail et une maintenance améliorée.

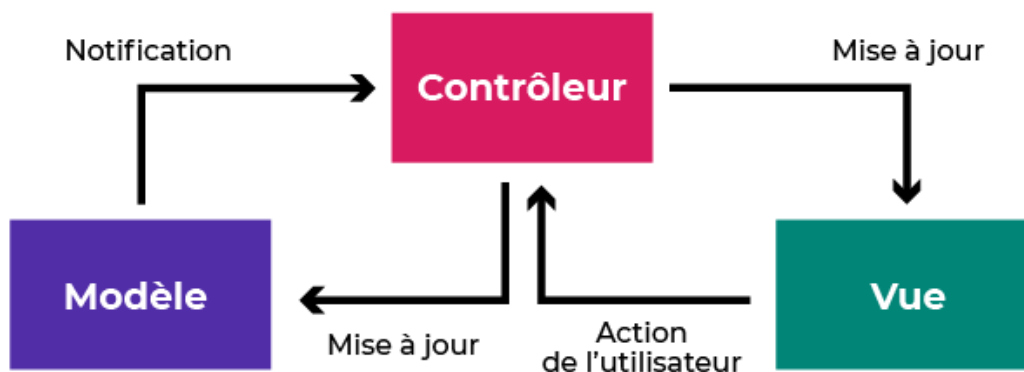


FIGURE 13 – L'architecture MVC

4.2 React Js :

React (aussi appelé React.js ou ReactJS) est une bibliothèque JavaScript libre développée par Facebook depuis 2013. Le but principal de cette bibliothèque est de faciliter la création d'application web monopage, via la création de composants dépendant d'un état et générant une page (ou portion) HTML à chaque changement d'état.

React est une bibliothèque qui ne gère que l'interface de l'application, considéré comme la vue dans le modèle MVC. Elle peut ainsi être utilisée avec une autre bibliothèque ou un framework MVC comme AngularJS. La bibliothèque se démarque de ses concurrents par sa flexibilité et ses performances, en travaillant avec un DOM virtuel et en ne mettant à jour le rendu dans le navigateur qu'en cas de nécessité.

La bibliothèque est utilisée par Netflix³ (côté serveur uniquement depuis le 25 octobre 2017 pour gagner 50 % de performance⁴), Yahoo⁵, Airbnb⁶, Sony⁷, Atlassian⁸ ainsi que par les équipes de Facebook, appliquant le dogfooding sur le réseau social éponyme, Instagram ou encore WhatsApp². À la fin de 2015, WordPress.com annonce Gutenberg, une interface pour les éditeurs de sites WordPress, développée en JavaScript avec Node.js et React^{9,10}.



4.3 Tailwindcss :

Tailwind CSS est essentiellement un framework CSS axé sur l'utilité qui permet de créer rapidement des interfaces utilisateur personnalisées. Il s'agit d'un cadre CSS de bas niveau, hautement personnalisable, qui vous offre tous les éléments dont vous avez besoin pour créer des conceptions sur mesure, sans avoir à vous battre pour remplacer les styles imposés.



4.4 MySql :

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde³, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL et Microsoft SQL Server. Son nom vient du prénom de la fille du cocréateur Michael Widenius, My (sv). SQL fait référence au Structured Query Language, le langage de requête utilisé.



4.5 PHP Mailer :

PHPMailer est une bibliothèque de code permettant d'envoyer (transporter) des emails en toute sécurité et facilement via du code PHP à partir d'un serveur web (MUA vers le serveur MSA).

L'envoi d'e-mails directement par le code PHP nécessite une connaissance approfondie des normes du protocole SMTP (RFC 821, 2821, 5321) et des problèmes qui y sont liés (comme le retour de chariot) ainsi que des vulnérabilités liées à l'injection d'e-mails pour le spamming. Depuis 2001, PHPMailer est l'une des solutions les plus populaires pour ces questions en PHP.



5. Les outils utilisés

5.1 Visual Studio Code :

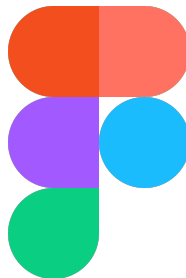
Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS2.

Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré. Les utilisateurs peuvent modifier le thème, les raccourcis clavier, les préférences et installer des extensions qui ajoutent des fonctionnalités supplémentaires.



5.2 Figma :

Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage qui est principalement basé sur le web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau pour macOS et Windows. L'application mobile Figma pour Android et iOS permet de visualiser et d'interagir avec les prototypes Figma en temps réel sur les appareils mobiles.



5.3 XAMPP :

XAMPP est une pile de solutions de serveur web multiplateforme gratuite et à code source ouvert développée par Apache Friends, comprenant principalement le serveur HTTP Apache, la base de données MariaDB et des interpréteurs pour les scripts écrits dans les langages de programmation PHP et Perl.



5.4 Lucidchart :

Lucidchart est une application web de création de diagrammes qui permet aux utilisateurs de collaborer visuellement pour dessiner, réviser et partager des graphiques et des diagrammes, et améliorer les processus, les systèmes et les structures organisationnelles. Elle est produite par Lucid Software Inc, basée dans l'Utah, aux États-Unis, et cofondée par Ben Dilts et Karl Sun. Lucidchart est utilisé par des entreprises telles que Google, GE, NBC Universal et Amazon.



5.5 Google APIs :

Les API de Google sont des interfaces de programmation d'applications (API) développées par Google qui permettent de communiquer avec les services Google et de les intégrer à d'autres services. Il s'agit par exemple de Search, Gmail, translate ou Google Maps. Les applications tierces peuvent utiliser ces API pour tirer parti des services existants ou en étendre les fonctionnalités.



6. Conclusion :

Cette partie a présenté les différents outils et technologies utilisés pour réaliser cette application, ainsi que sa conception y compris les diagrammes de cas d'utilisation, séquence et de classe.

Partie 4 : Réalisation de l'application

1. Introduction :

Dans ce dernier chapitre, je vais dévoiler le résultat final de notre travail sous forme de captures d'écran afin de clarifier le fonctionnement de mon application et de vous mettre dans le cadre du projet.

2. Les interfaces de l'application :

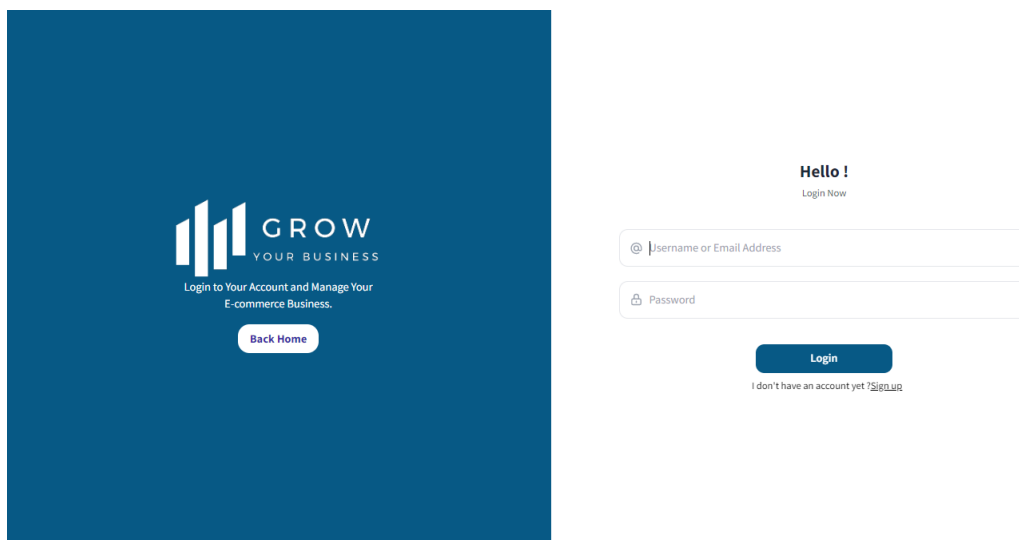
On commence par présenter la page d'accueil, cette page fournit les clients sur les services de platform "Grow Your Business".



FIGURE 14 – Page d'accueil

Cette interface permet au client de faire la connexion Si on n'a pas un compte, on

clique ci-dessous pour créer un compte.



GROW
YOUR BUSINESS
Login to Your Account and Manage Your E-commerce Business.
[Back Home](#)

Hello !
Login Now

@ Username or Email Address

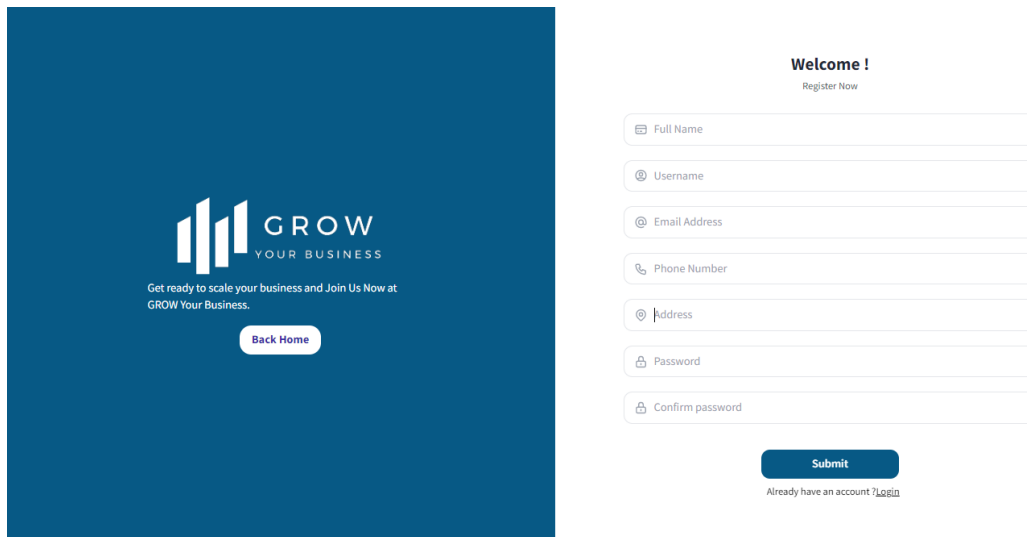
🔒 Password

Login

I don't have an account yet ? [Sign up](#)

FIGURE 15 – Interface de connexion

Cette interface présente comment on crée un compte en insérant le nom, le prénom, l'email et le mot de passe. Si on a déjà un compte, on clique ci-dessous pour s'authentifier.



GROW
YOUR BUSINESS
Get ready to scale your business and Join Us Now at GROW Your Business.
[Back Home](#)

Welcome !
Register Now

📄 Full Name

👤 Username

@ Email Address

☎ Phone Number

📍 Address

🔒 Password

🔒 Confirm password

Submit

Already have an account ? [Login](#)

FIGURE 16 – Interface d'inscription

Cette interface présente le tableau de bord, fournit une vue d'ensemble des données sont relatives aux les commandes.

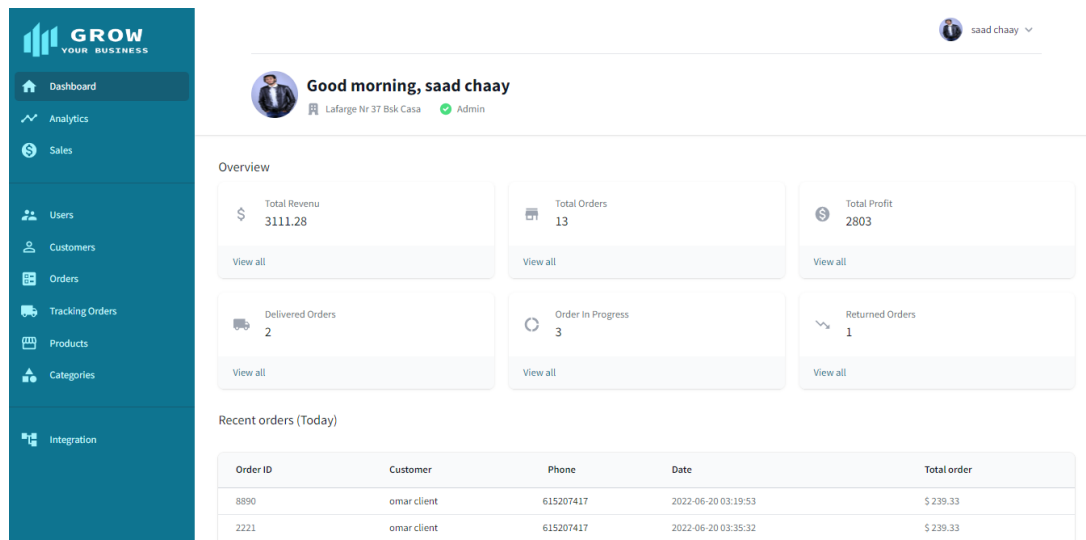


FIGURE 17 – Interface de tablue de board

Cette interface permet les clients pour intégrer l'application avec Google sheet pour importer des commandes à partir de celui-ci.

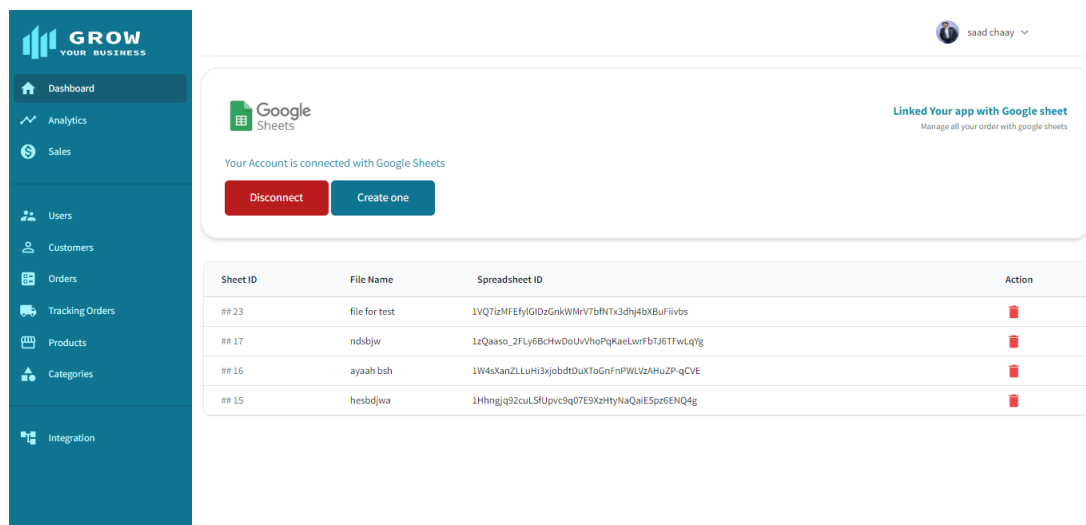


FIGURE 18 – Interface d'intégration avec Google

Cette interface permet les client pour ajouter les produits.

GROW YOUR BUSINESS

Products

A list of all the Products

SKU product

ace_T2

NK_w222

NK2883

Product Information

Product name

Category

Description

Quantity

Price

SKU (Stock Keeping Unit)

Product image

Upload a file or drag and drop
PNG, JPG, GIF up to 10MB

Product properties

Colors

Sizes

Cancel Submit

saad chaay

Add Product

Stock	Price	Status
In Stock	56.29	<input type="checkbox"/>
In Stock	71.32	<input type="checkbox"/>
In Stock	180.00	<input type="checkbox"/>

FIGURE 19 – Interface d'ajout d'un produit

Cette interface permet les clients pour consulter le detail de la commande et aussi pour modifier l'état de cette commande.

GROW YOUR BUSINESS

saad chaay

Management Status of this order

Manager name: saad chaay

Confirmed

Order Note (optional):

Add a note about this order

Submit

Order Information

Order Reference: NK2883_543

SKU Product	NK2883
Product Name	Occaecat dolor dicta
Colors	<input type="radio"/> Red <input type="radio"/> Green
Sizes	<input type="radio"/> S <input type="radio"/> M <input type="radio"/> L

Customer Information

2022-06-17 16:10:23

Full name	saad
Phone Number	615207417
City	Casablanca
Total Transaction	957.32 \$

FIGURE 20 – Interface de detail de la commande

Cette interface permet le client pour consulter son profile.

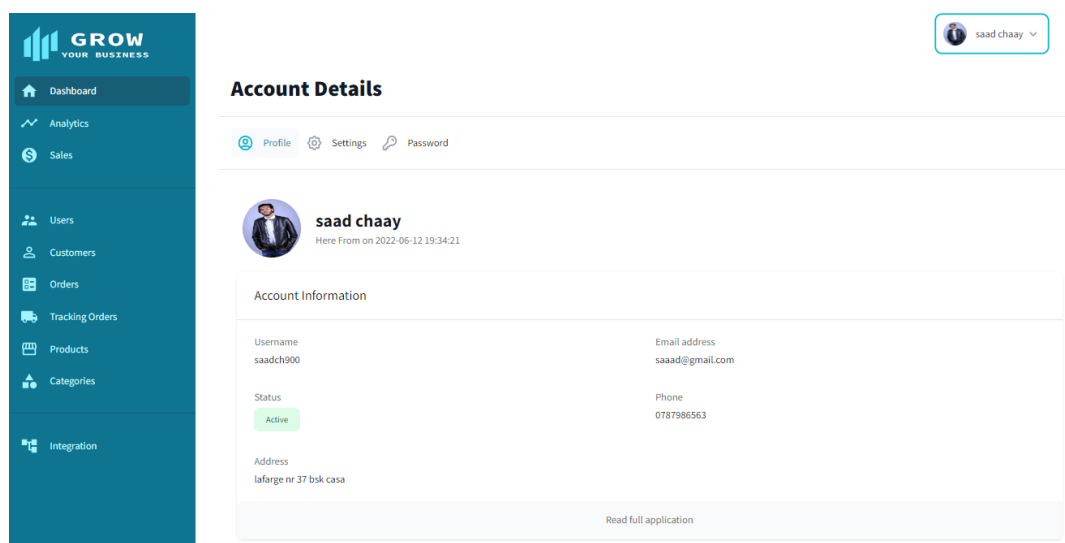


FIGURE 21 – interface des détails du compte

Cette interface permet le client pour modifier son profile.

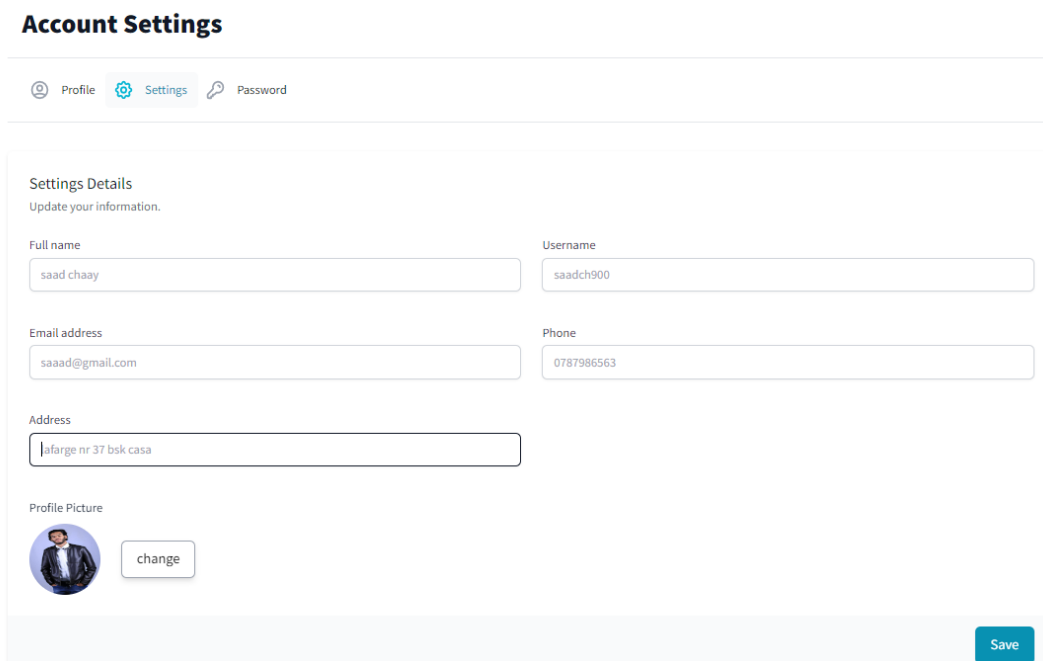


FIGURE 22 – interface des paramètres de compte

Conclusion

Ce rapport a présenté le travail effectué pour accomplir la formation de la première année, j'ai choisi de réaliser une application qui permet de mieux organiser l'accès des apprenants aux événements de l'école Youcode Safi ainsi que gérer les offres de stage et de recrutement lancées par les staffs sous la supervision de l'administrateur.

Grâce à ce projet, on a 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 on est confronté, quels qu'ils soient, en n'abandonnant jamais et en cherchant des solutions partout.

Ce Projet était, pour moi, une opportunité pour approfondir les compétences acquises dans le domaine du web qu'on a étudié au cours de cette année, ainsi qu'apprendre une nouvelle technologie pour moi : React Js.

J'ai gardé un excellent souvenir de ce projet. C'était une très bonne expérience valorisante et encourageante pour moi dans l'avenir.

Références

- <https://mui.com/>
- <https://tailwindcss.com/>
- <https://www.php.net/>
- <https://reactjs.org/>
- <https://developers.google.com/sheets/api/guides/concepts>