

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

UNIVERSITE DE SOUSSE

INSTITUT SUPÉRIEUR D'INFORMATIQUE ET DES TECHNIQUES DE
COMMUNICATION – HAMMAM SOUSSE



Rapport de stage de fin d'études

Présenté en vue de l'obtention du diplôme national
d'ingénieur en Téléinformatique

Sujet : Colis-voiturage

Conception et réalisation d'un site de co-voiturage des colis

Réalisé par : Souha HADDAD

Encadrant académique : Pr. Ouajdi KORBAA

Encadrante professionnelle : Mme Dorra BEN SAID

Société d'accueil : DotIt



Année universitaire : 2021/2022

**INSTITUT SUPÉRIEUR D'INFORMATIQUE ET DES TECHNIQUES DE
COMMUNICATION – HAMMAM SOUSSE**



Rapport de stage de fin d'études

**Présenté en vue de l'obtention du diplôme national
d'ingénieur en Téléinformatique**

Sujet : Colis-voiturage

Conception et réalisation d'un site de co-voiturage des colis

Réalisé par : Souha HADDAD

Encadrant académique

Pr. Ouajdi KORBAA

Encadrante professionnelle

Mme Dorra BEN SAID

Dédicace

Souha Mohamed hadj salem HADDAD

En mémoire de mes grand parent Mohamed Haj Salem & Chebila, Qui ont toujours été dans mon esprit et dans mon cœur, je vous donne aujourd’hui mon succès.

A Mes parents Taoufik & samia,

Vous êtes pour moi un sujet de fierté. Vous m’avez toujours appris le sens de la responsabilité, la raison, le devoir, et la confiance en soi. Au-delà des mots et des phrases, aucune parole ne saurait exprimer mon éternel attachement, mon profond amour, ma perpétuelle affection et l’infinie gratitude que je vous dois. Je sais que vous étiez toujours fière de moi et j’espère que vous le serez plus aujourd’hui. Que Dieu vous garde et vous alloue bonne santé, bonheur, prospérité et longue vie.

À mes frère Saif allah et Arafet & à mes soeurs Safia et Nermine à mon beau-frère Walid.

Avec qui je partage joies et souffrances. Vous n’avez pas cessé de me soutenir et de m’encourager durant toutes les années de mes études, vous avez toujours été présents à mes côtés pour me consoler quand il le faut.

À mes mes meilleurs amis Bilel, Hajar , Dhekra , Ines & Moslem

Pour leurs encouragements et je leurs souhaite tout le bonheur et la réussite. En témoignage de leur amour et de leur affectation dont ils ont toujours fait preuve. Que dieu vous garde. Je leur offre ce travail par grand amour et attachement

À mes chers petits neveux et nièces Israa , Arken & Arsen

Aucune dédicace ne saurait exprimer tout l’amour que j’ai pour vous, Votre joie et votre gaieté me comblient de bonheur. Puisse Dieu vous garder, éclairer votre route et vous aider à réaliser à votre tour vos vœux les plus chers.

Je tiens à remercier chaleureusement, Mr HAJJEJ Sameh & Dr GAMMOUDI Firyel, qui m’ont apporté leurs sollicitudes pour accomplir ce Travail.

UNE SPÉCIALE DÉDICACE A CETTE PERSONNE QUI COMPTE ÉNORMÉMENT POUR MOI, ET POUR QUI JE PORTE BEAUCOUP DE TENDRESSE ET DE RESPECT.

LASSOUED Sabri

Remerciement

Je tiens à exprimer mes vifs remerciements et ma profonde gratitude à mon professeur Mr le docteur KORBAA Ouajdi de m'avoir encadré dans mon stage de fin d'études, qui a toujours été attentive et présent tout au long de la réalisation de ce rapport, son soutien et le temps qu'il a consacrée à mon travail malgré ses préoccupations.

Ainsi ceux qui m'ont aidées durant cette période pour effectuer mon projet dans les meilleures conditions, et je tiens également à remercier vivement tous ceux qui m'ont fait preuve d'un grand esprit de collaboration et l'initiative tous les personnels qui m'apportent une aide précieuse par leurs suggestions et leurs conseils.

A Ms BEN SAID Dorra, merci pour la passion que vous transmettez à moi-même. Merci d'inculquer l'amour du travail bien fait. Merci de m'encourager à développer mes forces et à croire à mes rêves.

Mes profonds remerciements pour les membres du jury qui m'ont fait l'honneur de présider le jury de ce projet et d'évaluer ce modeste travail.

Enfin, après des années passées dans mon ISITCOM, je suis fière que j'adresse mes remerciements et mes respects le plus distingués à tous mes professeurs ainsi que Ms JENDOUBI Faouzia .

TABLE DES MATIÈRES

Introduction Générale	9
I Présentation du projet	3
1 Introduction	4
2 Présentation de l'entreprise DOTIT	4
2.1 Organisme d'accueil	4
2.2 Principales activités	4
2.3 Compétences de l'entreprise	6
2.4 Organisation de l'entreprise	7
3 Présentation du projet	8
3.1 Problématique	8
3.2 Étude de l'existant	8
3.2.1 Analyse et étude de l'existant	8
3.2.1.1 Bring4u	8
3.2.1.2 Livre a ton voisin	9
3.2.1.3 Colis-voiturage	9
3.2.1.4 ColiSphere	10
3.2.1.5 Cocolis.fr	11
3.3 Solution proposée	11
3.4 Méthodologie de travail	11
3.4.1 SCRUM[6]	12
3.4.2 Approche Kanban	13
3.5 Langage de Modélisation	13
4 Conclusion	14
II Spécification des besoins	15
1 Introduction	16
2 Spécification et analyse du projet	16
2.1 Identification des acteurs	16
3 Diagramme de cas d'utilisation global	16
3.1 Identification des besoins fonctionnels	17
3.2 Identification des besoins non fonctionnels	19
4 Choix de l'architecture	19
5 Outils et environnement de développement	21
5.1 Environnement matériel	21
5.2 Choix de technologies	21
6 Plannification des sprints	25
7 Conclusion	25

III Sprint 1	26
1 Introduction	27
2 Planification du sprint	27
2.1 Objectifs du sprint 1	27
2.2 Sprint Backlog du sprint 1	27
3 Les techniques utilisées	29
3.1 mailTrap	29
4 Spécification du sprint 1	29
4.1 Cas d'utilisation spécifiques	30
4.2 Analyse	30
4.2.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « S'inscrire »	30
4.2.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « S'authentifier »	32
4.2.3 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Réinitialiser mot de passe »	34
4.2.4 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des utilisateurs »	36
4.2.4.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Utilisateur »	37
4.2.4.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Utilisateur »	38
4.2.4.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier Utilisateur »	39
4.2.4.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Avertir Utilisateur »	40
4.2.4.5 Description textuelle du cas d'utilisation « Bannir Utilisateur »	40
4.2.4.6 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver Utilisateur »	41
4.2.5 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer compte »	41
4.2.5.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier compte »	41
5 Étude Conceptuelle du Sprint 1	42
5.1 Description de la vue statique	42
5.1.1 Diagramme de classes	42
5.2 Description de la vue dynamique	43
5.2.1 Diagramme de séquence	43
5.2.1.1 Diagramme de séquence de « Authentification »	43
5.2.1.2 Diagramme de séquence de « Réinitialiser du mot de passe »	45
5.2.1.3 Diagramme de séquence de « Inscription »	46
5.2.1.4 Diagramme de séquence de Gestion des utilisateurs « Ajouter Utilisateur »	47
5.2.1.5 Diagramme de séquence de « Gérer profil »	48
5.2.2 Diagrammes d'activités	48
5.2.2.1 Diagramme d'activités de « Authentification »	49
5.2.2.2 Diagramme d'activités de « Inscription »	50
5.2.2.3 Diagramme d'activités de « Avertir Utilisateur »	51
5.2.2.4 Diagramme d'activités de « Archiver Utilisateur »	52

5.2.2.5	Diagramme d'activités de « Bannir Utilisateur »	53
6	Réalisation	53
6.1	Maquette SPRINT 1	53
6.1.1	Maquette «Se connecter»	54
6.1.2	Maquette «Inscription»	55
6.1.3	Maquette «Profil Utilisateur»	56
6.2	Interface SPRINT 1	56
6.2.1	Interface « COLIS.TN »	56
6.2.2	Interface «Se connecter»	57
6.2.3	Interface «Réinitialiser Mot de passe»	58
6.2.4	Interface «Inscription»	60
6.2.5	Interface «Profil»	62
6.2.6	Interface «Éditer Utilisateur»	63
6.2.7	Interface «Lister les utilisateurs»	63
6.2.7.1	Interface « Lister tous les utilisateurs »	63
6.2.7.2	Interface « Lister les utilisateurs d'archive »	64
6.2.7.3	Interface « Lister les utilisateurs avertis »	64
6.2.7.4	Interface « Lister les utilisateurs banni »	65
6.2.8	Interface «Avertir utilisateur»	65
7	Conclusion	66

IV Sprint 2		67
1	Introduction	68
2	Planification du sprint 2	68
2.1	Objectifs du sprint 2	68
2.2	Sprint Backlog du sprint 2	68
3	Spécification du sprint 2	70
3.1	Cas d'utilisation spécifiques	70
3.2	Analyse	71
3.2.1	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des trajets »	71
3.2.1.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter trajet »	71
3.2.1.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier trajet »	73
3.2.1.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver trajet »	74
3.2.1.4	Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer trajet »	75
3.2.2	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des annonces »	76
3.2.2.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter annonce »	76
3.2.2.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier annonce »	77
3.2.2.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver annonce »	78

3.2.2.4	Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer annonce »	79
3.2.3	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer une annonce »	80
3.2.4	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer trajet »	80
4	Étude Conceptuelle du Sprint 2	80
4.1	Description de la vue statique	80
4.1.1	Diagramme de classes	82
4.2	Description de la vue dynamique	83
4.2.1	Diagramme de séquence	83
4.2.1.1	Diagramme de séquence de « Ajout d'un trajet »	83
4.2.1.2	Diagramme de séquence de « Modifier un trajet »	83
4.2.1.3	Diagramme de séquence de « Ajouter une annonce »	84
4.2.1.4	Diagramme de séquence de « Modifier une annonce »	85
4.2.2	Diagrammes d'activités	85
4.2.2.1	Diagramme d'activités de « Ajouter un trajet »	85
4.2.2.2	Diagramme d'activités de « Supprimer un trajet »	86
5	Réalisation	86
5.1	Maquette « SPRINT 2 »	87
5.1.1	Maquette « COLIS.TN »	87
5.1.2	Maquette « Liste des Annonce»	87
5.1.3	Maquette «Ajouter un Trajet»	88
5.1.4	Maquette «Ajouter une Annonce»	88
5.2	Interfaces « SPRINT 2 »	89
5.2.1	Interface HOME « COLIS.TN »	89
5.2.2	Interface Liste des trajets	89
5.2.3	Interface «Ajouter un Trajet»	90
5.2.4	Interface DASHBOARD « Liste des Trajets »	90
5.2.5	Interface Liste des annonces	90
5.2.6	Interface DASHBOARD « Liste des Annonces »	91
6	Conclusion	91
V	Sprint 3	92
1	Introduction	93
2	Planification du sprint 3	93
2.1	Objectifs du sprint 3	93
2.2	Sprint Backlog du sprint 3	93
3	spécification du sprint 3	94
3.1	Cas d'utilisation spécifiques	94
3.1.1	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer messagerie »	95
3.1.1.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter boîte messagerie »	96
3.1.1.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver conversation »	97
3.1.1.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Envoyer un message »	98

3.1.2	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des communications »	99
3.1.2.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter liste conversation »	99
3.1.2.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver conversation »	100
4	Étude Conceptuelle	101
4.1	Description de la vue statique	101
4.1.1	Diagramme de classes	101
4.2	Description de la vue dynamique	102
4.2.1	Diagramme de séquence	102
4.2.1.1	Diagramme de séquence de « Envoyer un message »	102
4.2.1.2	Diagramme de séquence de « Archiver Conversation »	102
5	Réalisation	103
5.1	Interfaces « SPRINT 3 »	103
5.1.1	Interface « Liste conversation »	103
5.1.2	Interface « Envoyer un message »	104
6	Conclusion	104
VI Sprint 4		105
1	Introduction	106
2	Planification du sprint 4	106
2.1	Objectifs du sprint 4	106
2.2	Sprint Backlog du sprint 4	106
3	spécification du sprint 4	108
3.1	Cas d'utilisation spécifiques	108
3.2	Analyse	109
3.2.1	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des blogs »	109
3.2.1.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Article »	110
3.2.1.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier Article »	111
3.2.1.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Article »	112
3.2.1.4	Description textuelle du cas d'utilisation « Publier Article »	113
3.2.1.5	Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter les Articles »	113
3.2.2	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer commentaire »	114
3.2.2.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Commentaire »	115
3.2.2.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Commentaire »	116
3.2.2.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier Commentaire »	117

3.2.2.4	Description textuelle du cas d'utilisation « Lister Commentaires »	118
3.2.3	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des commentaires »	119
3.2.3.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter les Commentaires »	119
3.2.3.2	Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Commentaire »	120
3.2.3.3	Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver Commentaire »	121
4	Étude Conceptuelle du Sprint 4	122
4.1	Description de la vue statique	122
4.1.1	Diagramme de classes	122
4.2	Description de la vue dynamique	122
4.2.1	Diagramme de séquence	122
4.2.1.1	Diagramme de séquence de « Ajouter Article » . . .	122
4.2.1.2	Diagramme de séquence de « Supprimer un article »	123
4.2.1.3	Diagramme de séquence de « Ajouter Commentaire »	124
4.2.1.4	Diagramme de séquence de « Supprimer un Commentaire »	124
4.2.1.5	Diagramme de séquence de « Modifier un Commentaire »	125
5	Réalisation	125
5.1	Interface SPRINT 4	126
5.1.1	Interface Administrateur « Liste des articles »	126
5.1.2	Interface « Liste des articles »	126
5.1.3	Interface « Ajouter un article »	127
5.1.4	Interface Administrateur « Liste des commentaires »	127
6	Conclusion	127
VIIISprint 5		128
1	Introduction	129
2	Planification du sprint 5	129
2.1	Objectifs du sprint 5	129
2.2	Sprint Backlog du sprint 5	129
3	Les techniques à utilisées	130
3.1	Stripe	130
4	spécification du sprint 5	130
4.1	Cas d'utilisation spécifiques	130
4.1.1	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des paiements »	131
4.1.1.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter statistique »	131
4.1.2	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer paiement »	131
4.1.2.1	Description textuelle du cas d'utilisation « Payer » .	132
4.1.3	Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion de paramétrage du Colis.TN »	133
5	Étude Conceptuelle du Sprint 5	133

5.1	Description de la vue statique	133
5.1.1	Diagramme de classes	133
5.2	Description de la vue dynamique	134
5.2.1	Diagramme de séquence	134
6	Maquette	134
6.0.1	Maquette « Payer »	135
7	Conclusion	135
VII	Conclusion générale	136
	Conclusion Générale	137
	Bibliographie	139

TABLE DES FIGURES

I.1	logo DOT-IT	4
I.2	Compétences de l'entreprise	6
I.3	Compétences de l'entreprise	7
I.4	Interface : bring4u	9
I.5	Interface : Livreatonvoisin	9
I.6	Interface : colis-voiturgage	10
I.7	Interface : ColiSphere	11
I.8	Cycle de la méthodologie Scrum	12
I.9	Tableau Kanban	13
II.1	Diagramme de cas d'utilisation général	17
II.2	Architecture globale de l'application	20
II.3	Diagramme de séquence d'exécution des web services	20
II.4	Logo : Ubuntu 20.04	21
II.5	Logo : StarUML	21
II.6	Logo : Balsamiq Mockups	21
II.7	Logo : Latex	22
II.8	Logo : phpstorm	22
II.9	Logo : Symfony	22
II.10	Logo : Docker	23
II.11	Logo : My sql	23
II.12	File docker-compose.yaml : SQL	23
II.13	Logo : php	24
II.14	File docker-compose.yaml : PHP	24
II.15	Logo : nginx	24
II.16	File docker-compose.yaml : nginx	24
II.17	Planning du projet	25
III.1	Logo mailTrap	29
III.2	Logo mailTrap	29
III.3	Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 1 »	30
III.4	Diagramme de cas d'utilisation : « Incrire »	30
III.5	Diagramme de cas d'utilisation : « S'authentifier »	32
III.6	Diagramme de cas d'utilisation : « Réinitialiser mot de passe »	34
III.7	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des utilisateurs »	36
III.8	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer compte »	41
III.9	Diagramme de classe : « SPRINT 1 »	43
III.10	Diagramme de séquence : « Authentification »	44
III.11	Diagramme de séquence : « Réinitialiser du mot de passe »	45
III.12	Diagramme de séquence : « Inscription »	46

III.13	Diagramme de séquence : « Ajouter Utilisateur »	47
III.14	Diagramme de séquence : « Gérer profil »	48
III.15	Diagramme d'activités : « Authentification »	49
III.16	Diagramme d'activités : « Inscription »	50
III.17	Diagramme d'activités : « Avertir Utilisateur »	51
III.18	Diagramme d'activités : « Archiver Utilisateur »	52
III.19	Diagramme d'activités : « Bannir Utilisateur »	53
III.20	Maquette «Connexion»	54
III.21	Maquette «Inscription»	55
III.22	Maquette «Profil Utilisateur»	56
III.23	Interface COLIS.TN	57
III.24	Interface d'authentification	57
III.25	Interface d'authentification : ERR «Utilisateur inexistant»	58
III.26	Interface d'authentification : ERR «Mot de passe erroné»	58
III.27	Interface de réinitialiser E1	59
III.28	Interface de réinitialiser E2	59
III.29	Interface de réinitialiser E3	60
III.30	Interface de réinitialiser E4	60
III.31	Interface d'inscription	61
III.32	Etape 1 de validation d'inscription	61
III.33	Etape 2 de validation d'inscription	62
III.34	Interface «Profil»	62
III.35	Interface «Éditer Utilisateur»	63
III.36	Interface «Liste Utilisateur»	63
III.37	Interface «Liste Utilisateurs d'archive»	64
III.38	Interface «Liste Utilisateur averti»	64
III.39	Interface «Liste Utilisateur banni»	65
III.40	Interface 1 «Avertir Utilisateur»	65
III.41	Interface 2 «Avertir Utilisateur»	66
IV.1	Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 2 »	70
IV.2	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des trajets »	71
IV.3	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des annonces »	76
IV.4	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer annonce »	80
IV.5	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer trajet »	80
IV.6	Modèle de conception(MVC)	81
IV.7	Diagramme de classe : « SPRINT 2 »	82
IV.8	Diagramme de séquence : « Ajouter un trajet »	83
IV.9	Diagramme de séquence : « Modifier un trajet »	83
IV.10	Diagramme de séquence : « Ajouter une annonce »	84
IV.11	Diagramme de séquence : « Modifier une annonce »	85
IV.12	Diagramme d'activités : Ajouter Trajet	85
IV.13	Diagramme d'activités : Supprimer trajet	86
IV.14	Maquette «COLIS.TN»	87
IV.15	Maquette «Liste des annonces»	87
IV.16	Maquette «Ajouter un Trajet»	88
IV.17	Maquette «Ajouter une Annonce»	88
IV.18	Interface «HOME»	89

IV.19	Interface «Liste des trajets»	89
IV.20	Interface «Ajouter Trajet»	90
IV.21	Interface DASHBOARD «Liste des Trajets»	90
IV.22	Interface «Liste des annonces»	91
IV.23	Interface DASHBOARD «Liste des Annonces»	91
V.1	Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 3 »	95
V.2	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer messagerie »	95
V.3	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des communications »	99
V.4	Diagramme de classe : « Sprint 3 »	101
V.5	Diagramme de séquence : « Envoyer un message »	102
V.6	Diagramme de séquence : « Archiver conversation »	103
V.7	Interface «Liste conversation»	103
V.8	Interface «Envoyer un message»	104
VI.1	Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT4 »	108
VI.2	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des blogs »	109
VI.3	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer commentaire »	114
VI.4	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des commentaires »	119
VI.5	Diagramme de classe : « Sprint 4 »	122
VI.6	Diagramme de séquence : « Ajouter un trajet »	123
VI.7	Diagramme de séquence : « Supprimer un article »	123
VI.8	Diagramme de séquence : « Ajouter un Commentaire »	124
VI.9	Diagramme de séquence : « Supprimer un Commentaire »	124
VI.10	Diagramme de séquence : « Modifier un Commentaire »	125
VI.11	Interface Administrateur : « Liste des articles »	126
VI.12	Interface : « Liste des articles »	126
VI.13	Interface : « Ajouter un article »	127
VI.14	Interface : « Liste des commentaires »	127
VII.1	Logo mailTrap	130
VII.2	Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 5 »	130
VII.3	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des paiements »	131
VII.4	Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer paiement »	132
VII.5	Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion de paramétrage du Colis.TN »	133
VII.6	Diagramme de classe : « SPRINT 5 »	133
VII.7	Diagramme de séquence : « Payer »	134
VII.8	Maquette «Payer»	135

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Au passé on se contentait d'envoyer les colis, tous comme les lettres, par La Poste ce moyen de livraison est certes sécurisé mais il a des inconvénients en effet L'envoi d'un colis traditionnel coûte en moyenne une semaine via le transporteur du poste. Outre les faits de livraison qui dépasse parfois la valeur du colis lui-même, c'est pourquoi depuis quelques années on voit apparaître un autre type de livraison : la livraison collaborative où littéralement « livraison par la foule » qui est devenu de plus en plus populaire. En fait, il s'agit d'une pratique bien répandue et bien plus ancienne ; qui n'a jamais demandé à un proche de lui ramener quelque chose d'un autre pays ?

D'ailleurs, de nombreux sites proposent ce type de livraison, il est parfois difficile de trouver un site qui correspond bien à sa demande : expédier un colis au coût moyen par la personne responsable ; Réduire au maximum les frais de transport d'une marchandise est la principale préoccupation des professionnels du transport. Les particuliers suivent également cette même logique, pour autant que les coûts puissent dépasser la valeur du produit transporté.

Dans un contexte d'accroissement des échanges de marchandises entre particuliers (sous forme de « colis »), quelle solution apporter à cette partie de la population pour minimiser les frais de transports ? Quelles solutions sont présentes sur le marché aujourd'hui ? Quelle(s) critique(s) pouvons-nous faire de l'existant ? Quelles solutions où quels compléments pouvons-nous apporter à l'existant ?

Bref, les plateformes collaboratives mettent en lumière également la confiance que les individus doivent se faire. Demanderiez-vous à un inconnu de vous ramener une paire de baskets du Canada ? Un lien social est plus présent où les individus réapprennent à se faire confiance. En fait, il s'agit même d'un pilier de l'économie participative. Et dans 99% des cas, tout se passe très bien et les utilisateurs sont prêts à renouveler l'expérience ! Des personnes de confiance qui souhaitent avant tout rendre service et se faire un peu d'argent.

C'est dans ce cadre que s'inscrit le présent rapport de stage dont l'objectif est de développer une plateforme collaborative (COLIS.TN) qui permet de mettre en relation des particuliers qui souhaitent envoyer des objets avec des livreurs particuliers qui souhaitent rentabiliser leurs déplacements en livrant ces colis à leurs destinataires, sur leur trajet.

Ce rapport est structuré donc en cinq chapitres : Dans un premier chapitre, je présente le cadre général de notre stage de fin d'étude, à savoir la société DOTIT ainsi que le sujet sur lequel portera notre PFE et je propose de présenter et d'analyser l'existant en mettant en exergue les avantages et les inconvénients de chaque application puis la méthodologie de travail adoptée .

Ensuite, dans le second chapitre je propose de spécifier les besoins fonctionnels, non

fonctionnels, puis je présente les acteurs et la modélisation de diagramme de cas d'utilisation à la conception.

Le troisième, le quatrième, le cinquième et le dernier chapitre seront consacrés à l'étude des tâches réalisées pendant le premier , le deuxième et le troisième sprints en termes de notions de base pour chaque sprint, la conception ainsi que la réalisation des différentes interfaces Homme/Machine développées dans chaque sprint.

Le rapport se termine par une conclusion générale et certaines perspectives potentielles du projet.

CHAPITRE

I

PRÉSENTATION DU PROJET

1 Introduction

Dans ce chapitre, nous nous proposons de mettre le travail dans son cadre général. Nous commençons par présenter l'entreprise d'accueil : La société Dot-IT. Ensuite, nous détaillerons la problématique, l'étude de l'existant ainsi que la solution proposée. Nous mentionnerons également dans ce chapitre la méthodologie de travail utilisée par la conduite du projet.

2 Présentation de l'entreprise DOTIT

2.1 Organisme d'accueil

DOT IT est une Société Tunisienne de Conseil et d'Ingénierie informatique, moteur de la transformation digitale des entreprises fondée en 2009. DOT IT dispose aujourd'hui de 60 collaborateurs passionnés. Elle a 6 présences à l'international. Elle a plus de 13 ans d'expérience et de projets Digitaux



FIGURE I.1 – logo DOT-IT

2.2 Principales activités

Le tableau suivant montre les différents métiers de DOT-IT :

Stratégie Digitale	Solutions Digitales	E-Business
Multi-channel	Omni channel Solutions	BtoC/BtoB
Audit	Business applications	Multi-boutique
Assistance	Internet of Things	Custom modules
Project specifications	Digital Platform	Service upgrade
Roadmapping	Digital Testing	Payment modules
	Innovation as a Service	E-Logistics
		Azure Marketplace
		ERP connectors

Applications Mobile	Digital Marketing
M-Commerce	Global strategy Adwords
Serious Gaming	Emailings
Advert Gaming	Affiliation
Embedded	Marketplace
Augmented reality	Contest games
	Display
	SEO

2.3 Compétences de l'entreprise

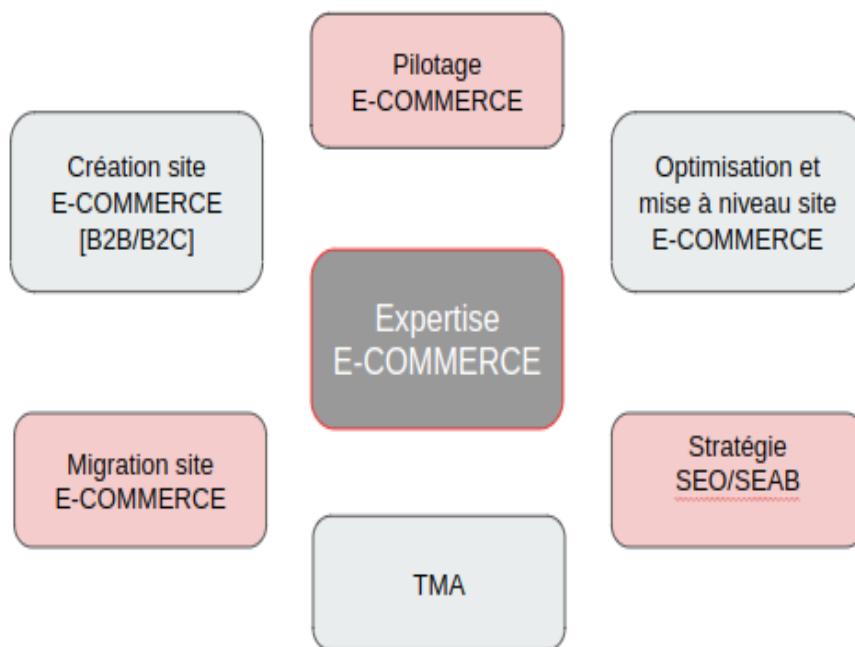


FIGURE I.2 – Compétences de l'entreprise

2.4 Organisation de l'entreprise

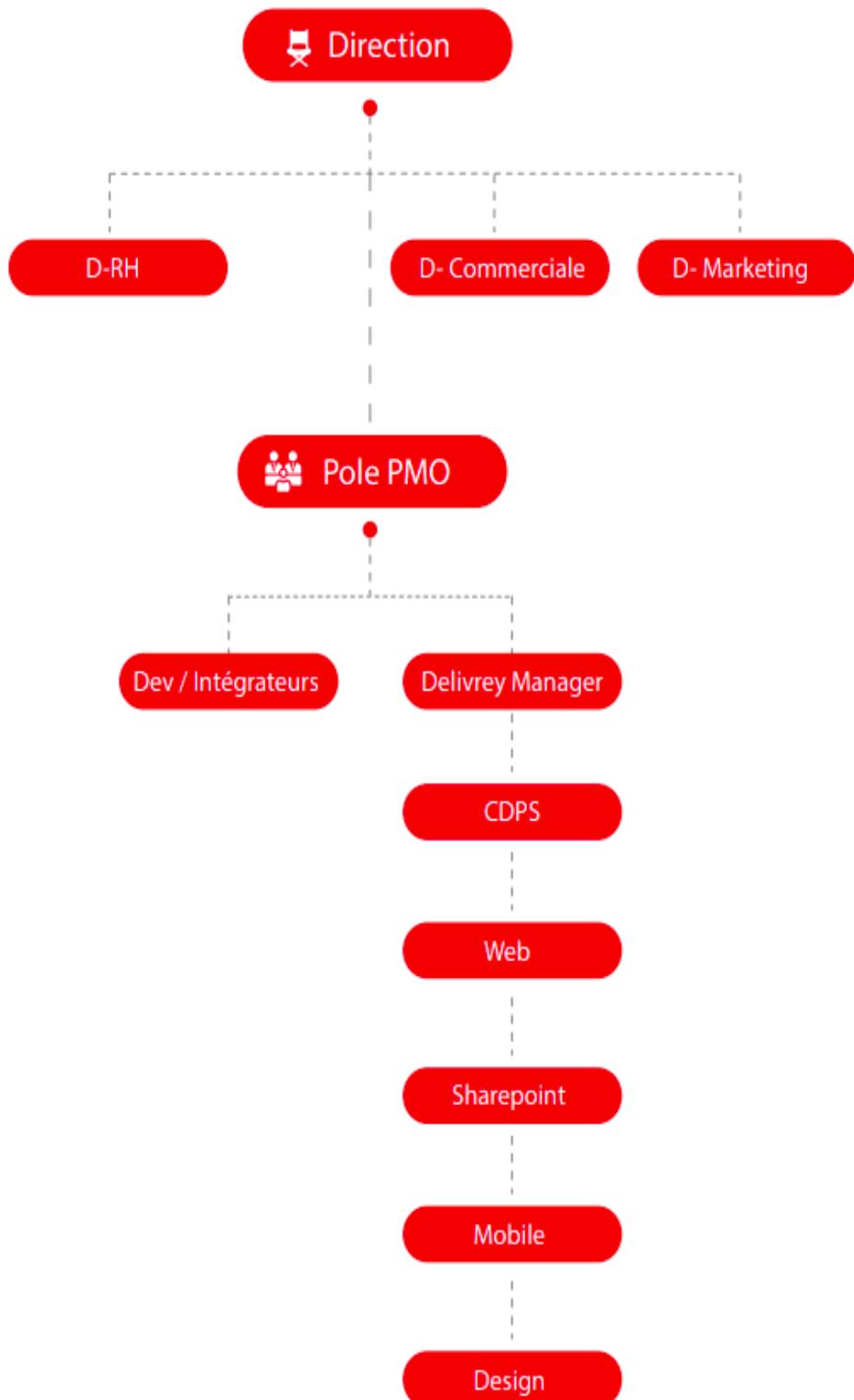


FIGURE I.3 – Compétences de l'entreprise

3 Présentation du projet

Dans cette section, nous présenterons le projet qui nous a été demandé de monter et la problématique à laquelle il répondra. Le sujet de mon projet de fin d'études consiste à concevoir et réaliser une plateforme Collaborative de transport de colis entre particuliers qui permet à des voyageurs qui ont de l'espace inexploité dans leurs bagages d'expédier des colis. en utilisant le Framework « SYMFONY 5 » et l'IDE « PhpStorm ».

3.1 Problématique

La livraison par poste pose plusieurs problèmes d'un part elle prend beaucoup de temps : ainsi un colis postal peut prendre deux semaines au moins pour arriver à destination ce qui peut l'abîmer où lui faire perdre sa valeur d'autre part cette solution est coûteuse puisque les frais de livraison peuvent être très cher si bien que les frais peuvent dépasser parfois la valeur du colis lui-même.

3.2 Étude de l'existant

L'étude de l'existant permet de déterminer les points forts et les points faibles d'un produit actuel pour pouvoir déterminer les besoins de l'utilisateur, en vue de les prendre en considération lors de la conception et la réalisation de notre solution.

3.2.1 Analyse et étude de l'existant

Dans ce qui suit, nous effectuerons une analyse des exemples de plateforme de covoiturage des colis.

3.2.1.1 Bring4u

Bring4You est la plateforme de livraison de colis entre particuliers. Bring4You connecte des internautes désireux d'envoyer des colis et des voyageurs prêts à rendre service moyennant une participation aux frais. Fondé en Juin 15, 2015, Bring4You apporte une nouvelle manière de penser économie collaborative avec la livraison de colis entre particuliers dit covoiturage de colis.

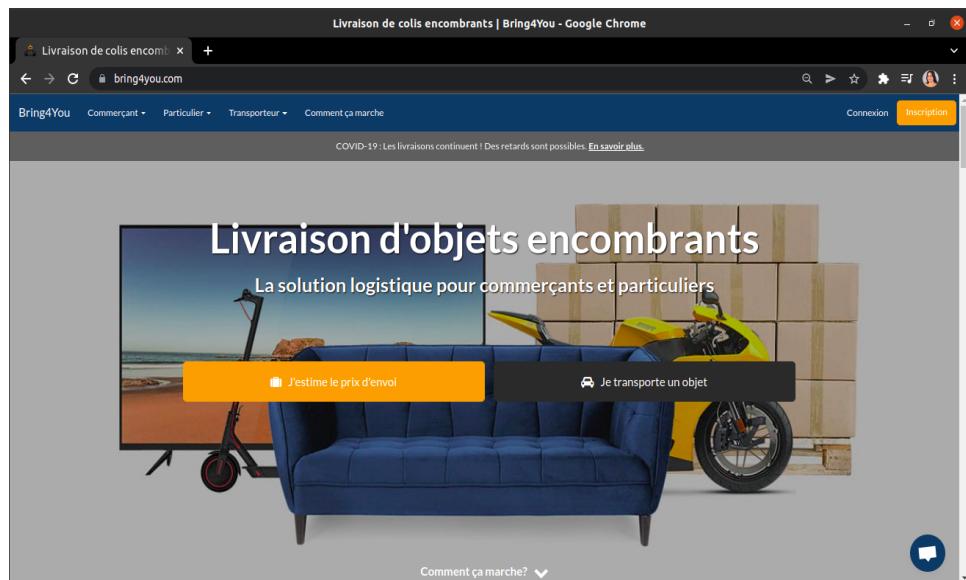


FIGURE I.4 – Interface : bring4u

Les interfaces et le recours à cette application sont accessibles. Mais ce site ne peut être consulté que sur le territoire français.

3.2.1.2 Livre a ton voisin

Livre a ton voisin est une plateforme qui permet la livraison de colis de particulier à particulier, en toute sécurité et à petit prix. Les échanges réalisés permettent aux deux parties d'être gagnantes ; d'une part en ayant une livraison réalisée à un prix avantageux et d'autre part en rentabilisant un trajet grâce à la livraison.



FIGURE I.5 – Interface : Livreatonvoisin

Les interfaces sont très chargées et l'utilisation de cette application est très difficile même en présence de documentations.

3.2.1.3 Colis-voiturage

COLIS-VOITURAGE est la plateforme qui permet de faciliter le transport d'objets pour en allonger la durée de vie. Il met en relations des « expéditeurs », qui ont besoin d'envoyer des objets et des « Messagers », qui, sur la base d'un trajet planifié, rendent service en partageant leur coffre de voiture. Dans lequel, l'« Expéditeur » trouver des solutions de transport pour certains produits, soit fragiles, volumineux, avec des coûts très attractifs sur de nombreux trajets, pour le « Messager », obtenir une participation aux frais pour réduire ses frais de transport.

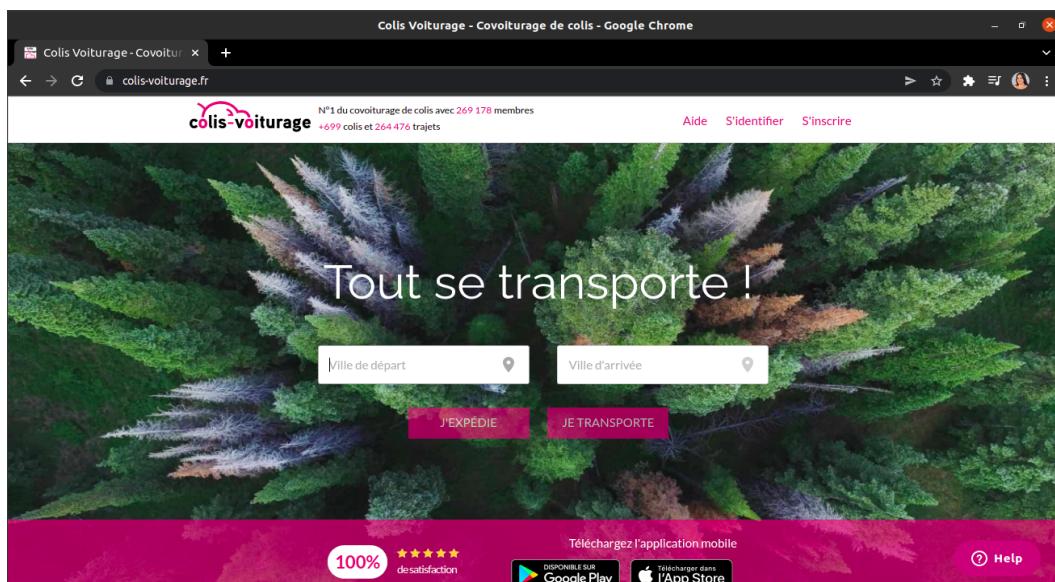


FIGURE I.6 – Interface : colis-voiturage

Le site est difficile à utiliser, il manque de documentation et il est basée en France incluant tous les colis et les trajets(seulement France).

3.2.1.4 ColiSphere

Colisphere est une plateforme de mise en relation entre particuliers aux fins de transporter et de faire transporter des colis, objets ou documents selon les modalités prévues entre les particuliers vers une destination convenue. Les Transporteurs désignés disposant d'un compte pourront acheminer, quel que soit leur mode de transport, un ou plusieurs colis vers un Destinataire désigné. Une fois l'entente conclue par un Transporteur et un Expéditeur, un rendez-vous sera pris selon les modalités prévues dans les présentes CGU afin de permettre à l'Expéditeur de transmettre le colis au Transporteur.



FIGURE I.7 – Interface : ColiSphere

Cette application a seulement une version mobile. Elle n'est accessible que depuis la version Mobile à cause de l'absence de version Web.

3.2.1.5 Cocolis.fr

Cocolis.fr favorise les pratiques économies, écologiques et sociales en mettant en relation les particuliers qui ont besoin d'envoyer un objet et ceux qui ont de la place dans leur coffre ou dans leur valise. Les uns payent leur envoi jusqu'à 80% moins cher et les autres remboursent une partie de leurs frais de transport, tout en rendant service.

Colis.fr est un logiciel web ergonomique (interfaces très claires avec la documentation) mais, malheureusement cette application n'est pas accessible en Tunisie !

3.3 Solution proposée

Le projet à réaliser doit présenter une plateforme Collaborative de transport de colis entre particuliers qui permet à des voyageurs qui ont de l'espace inexploité dans leurs bagages d'expédier des colis. L'expéditeur paie en ligne via la plateforme et dès qu'il confirme la réception de son colis , on débloque le paiement pour le voyageur.

3.4 Méthodologie de travail

Pour réaliser ce projet, l'entreprise DotIT accorde de l'attention à l'interaction et l'échange d'expérience entre les membres et ces leaders. La stratégie vise à apprendre aux stagiaires qui intègrent l'équipe Web et Mobile les bonnes pratiques de travail en suivant des méthodologies de travail plus ou moins flexibles.

Ces méthodologies reposent sur des cycles de développement interactifs et adaptatifs en fonction des nécessités du projet. Elles permettent généralement de mieux répondre aux besoins dans un temps bien précis.

3.4.1 SCRUM[6]

Dans le développement de notre solution nous avons utilisé comme méthodologie agile «SCRUM». C'est un Framework agile dédié à la gestion de projet.

Scrum est la méthode agile la plus utilisée dans le développement de logiciels basée sur un processus itératif et incrémental. Scrum est un cadre agile adaptable, rapide, flexible et efficace qui est conçu pour apporter de la valeur au client tout au long du développement du projet.

L'objectif principal de Scrum est de satisfaire le besoin du client à travers un environnement de transparence dans la communication, la responsabilité collective et le progrès continu. La figure suivante représente le cycle de la méthodologie Scrum

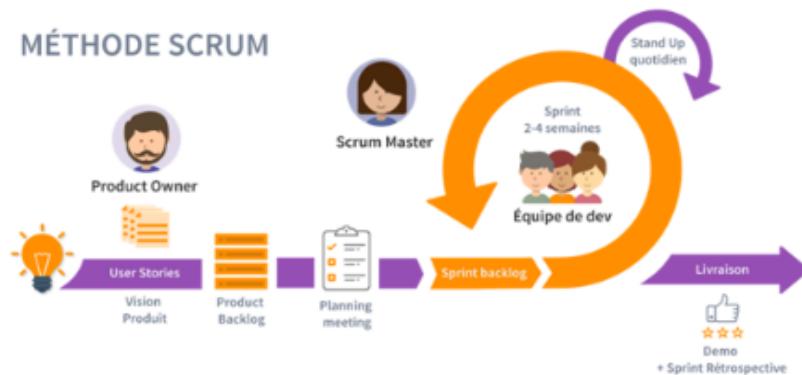


FIGURE I.8 – Cycle de la méthodologie Scrum

Scrum regroupe trois acteurs :

- **Le Product Owner (ou « Directeur de produit »)** : Il communique les objectifs premiers des clients et utilisateurs finaux, coordonne l'implication des utilisateurs et des parties prenantes, et se coordonne lui-même avec les autres product owners pour assurer une cohérence.
- **Le Scrum Master** : Membre de l'équipe, il a pour but d'optimiser la capacité de production de l'équipe. Pour se faire, le scrum master aide l'équipe à travailler de façon autonome tout en s'améliorant d'avantage.
- **L'équipe opérationnelle (qui regroupe idéalement moins de dix personnes)** : La particularité d'une équipe scrum est qu'elle est dépourvue de toute hiérarchie interne. Une équipe scrum est auto-organisée.

D'autres termes sont à connaître pour comprendre la méthode scrum :

- **Le product backlog (carnet du produit)** : Ce document contient les exigences initiales dressées puis hiérarchisées avec le client en début de projet. Néanmoins il va évoluer tout au long de la durée du projet, en fonction des divers besoins du client.
- **Le sprint backlog (carnet de sprint)** : En chaque début de sprint, l'équipe définit un but. Puis lors de la réunion de sprint, l'équipe de développement choisit les éléments du carnet à réaliser. L'ensemble de ces éléments constitue alors le sprint backlog.

- **User story** : Ce terme désigne les fonctionnalités décrites par le client.
- **La mêlée (scrum)** : C'est une réunion d'avancement organisée de manière quotidienne durant le sprint.
- **Rétrospective meeting** : Réunion d'écoute après chaque sprint pour avoir le niveau de communication entre l'équipe.

3.4.2 Approche Kanban

La méthode Kanban est une méthode de gestion allégée permettant de concevoir, gérer et améliorer le développement d'un flux de travail système. La méthode permet également aux organisations de démarrer avec leur flux de travail existant et de conduire un changement évolutif. Ils peuvent le faire en visualisant les progrès de leur travail, limiter le travail en cours, commencer à finir et arrêter de démarrer. La méthode Kanban est simplement un système de gestion de processus visuel qui améliore la prise de décision. Elle tire son nom de l'utilisation de kanban et des mécanismes de signalisation visuelle pour contrôler le travail en cours pour les produits de travail immatériels. [4]

La figure 1.9 est une représentation du tableau Kanban d'un projet.

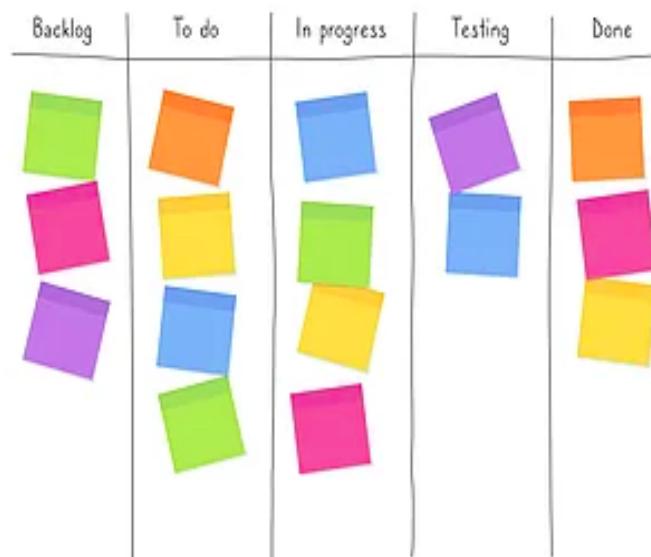


FIGURE I.9 – Tableau Kanban

3.5 Langage de Modélisation

UML (Unified Modeling Language) est un langage courant pour la modélisation visuelle, ayant une syntaxe et une sémantique riches. Il a été conçu pour l'architecture, la conception et la mise en œuvre de systèmes logiciels dont la structure est complexe. UML n'est pas seulement applicable pour le développement de logiciels, mais plutôt pour les flux de processus, dans le domaine de l'industrie. UML se compose de différents types de diagrammes.

En général, les diagrammes UML décrivent les limites, la structure et les modèles de comportement du système et des objets qu'il contient. La vision du monde actuelle est

dominée par les langages de programmation orientés objet car ils modélisent des objets du monde réel.[1]

4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons brièvement présenté la société d'accueil "Dot It". Ensuite ; nous avons expliqué l'enjeu de notre projet et nous avons procédé à une étude de pointe pour comprendre comment placer notre solution par rapport aux concurrents. Nous avons terminer avec l'approche méthodologique adoptée pour les phases de développement. À la suite de ce rapport, nous prenons en charge le développement de la partie dédiée pour la clientèle et l'administration.

CHAPITRE

II

SPÉCIFICATION DES BESOINS

1 Introduction

La spécification des besoins représente une étape primordiale dans la réalisation du projet. En outre, elle constitue la fondation de chaque application. Elle présente l'ensemble des fonctionnalités que doit fournir le module à maintenir ainsi que les rôles des principaux acteurs. Dans ce chapitre, nous nous intéressons aux objectifs de l'application afin de spécifier clairement les besoins à satisfaire.

2 Spécification et analyse du projet

Cette phase consiste à comprendre le contexte du système, en définissant l'acteur, les besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre projet.

2.1 Identification des acteurs

Dans cette partie, nous allons identifier les acteurs impliqués dans l'application et notamment définir les services fournis par l'application pour chacun d'eux. En effet, notre application dispose deux de acteurs principaux qui sont :

- L'« Utilisateur Final » : Il s'agit de l'utilisateur final du module. Ce client peut interagir avec les interfaces ou bien les services web fournis.
- L'« Administrateur » : C'est lui qui implémente le module dans une application déjà existante, utilise et surcharge des fonctionnalités spécifiques et fournit les configurations nécessaires selon ses propres besoins.

3 Diagramme de cas d'utilisation global

Le diagramme de cas d'utilisation a pour but de donner une vision globale du comportement fonctionnel de notre système. C'est le premier diagramme UML constitué d'un ensemble d'acteurs qui agissent sur des cas d'utilisation et qui décrivent sous la forme d'actions et de réactions, le comportement en tant que administrateur ainsi qu'un utilisateur.

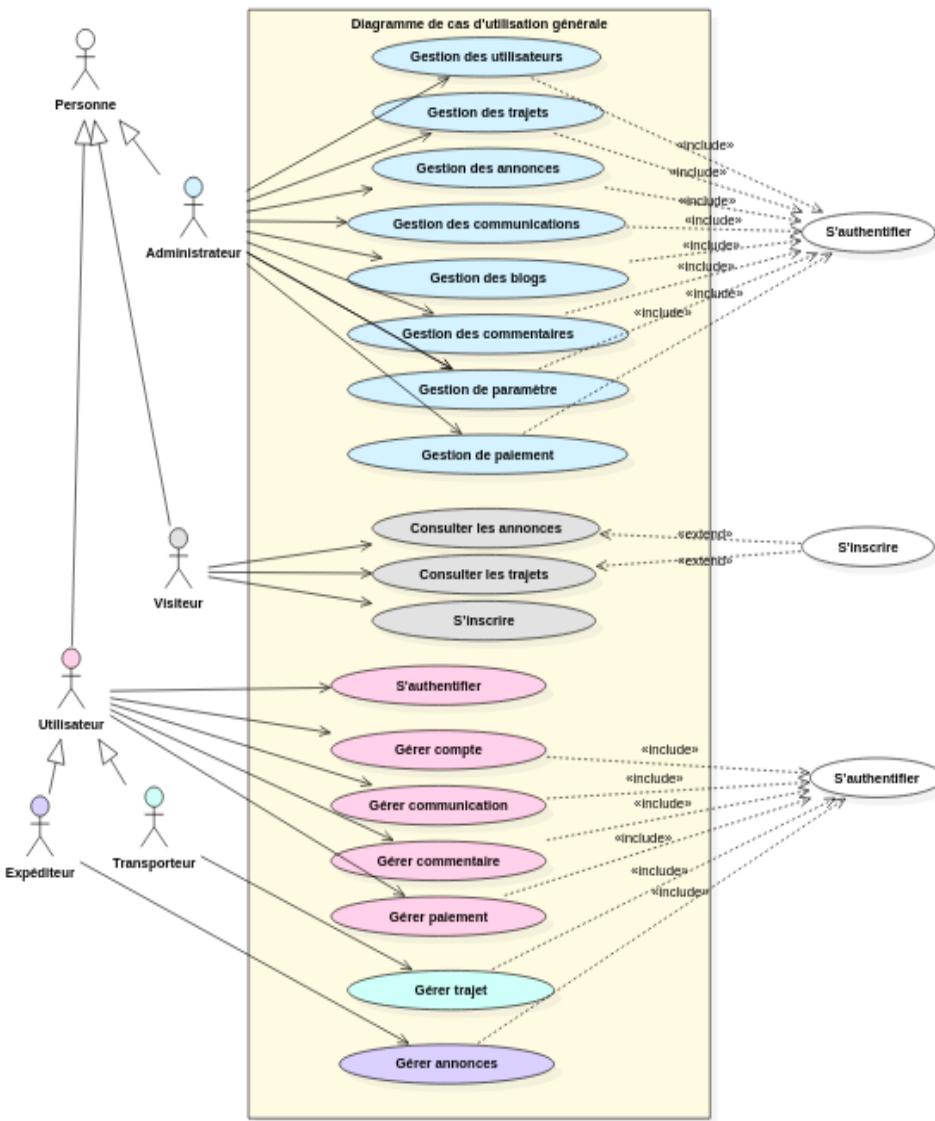


FIGURE II.1 – Diagramme de cas d'utilisation général

3.1 Identification des besoins fonctionnels

Le module à réalisé permet de fournir l'ensemble de fonctionnalités suivantes : En tant que administrateur, il peut gérer la :

- Gestion des utilisateurs :
Cette fonctionnalité permet à l'administrateur d'ajouter, supprimer, modérer, d'avertir, bannir un utilisateur et de consulter la liste des utilisateurs.
- Gestion des annonces :
Cette fonctionnalité permet à l'administrateur d'ajouter, supprimer, d'archiver et de consulter la liste des annonces.
- Gestion des trajets :
Cette fonctionnalité permet à l'administrateur d'ajouter, supprimer, d'archiver et de

consulter la liste des trajets.

- **Gestion des communications :**

Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de consulter la liste des messages, d'avertir, bannir un utilisateur.

- **Gestion des blogs :**

Cette fonctionnalité permet à l'administrateur d'ajouter, supprimer, modifier, publier et de consulter la liste des articles.

- **Gestion des commentaires :**

Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de supprimer et consulter la liste des commentaires et d'avertir, bannir un utilisateur.

- **Gestion de paiement :**

Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de confirmer, annuler une transaction et consulter les listes de paiement.

- **Gestion de paramétrage globale du site :**

Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de consulter les statistiques du site, modifier la liste des assurances et d'accéder à "google analytics".

En tant que Utilisateur, il peut :

- S'inscrire et créer son espace.

- S'authentifier pour accéder à son espace.

- **Gérer son compte :**

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de consulter ses informations, modifier et supprimer son compte.

- **Gérer ses communications :**

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur d'envoyer, recevoir, supprimer et consulter ses messages.

- **Gérer ses commentaires :**

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur d'ajouter, modifier et supprimer son commentaire.

- **Gérer ses paiement :**

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de transférer, recevoir de l'argent.

- **Gérer ses annonces :**

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur d'ajouter, modifier, supprimer et consulter une annonce.

- Gérer ses trajets :
Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur d'ajouter, modifier et supprimer un trajet.

En tant que Visiteur, il peut :

- S'inscrire et créer son espace.
- Consulter les blogs.
- Consulter les commentaires.
- Consulter les annonces.
- Consulter les trajets.

3.2 Identification des besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels sont les fonctionnalités concernant les contraintes internes du système. Pour notre application WEB, les besoins non fonctionnels seront présentés dans les points ci-après.

- Réutilisabilité :
La solution doit être personnalisable suivant le logique métier de l'implémenteur et compatible avec les versions 4 et 5 du framework Symfony.
- La sécurité :
Chaque utilisateur doit se connecter pour accéder à son espace.
- La convivialité :
L'application web doit être facile à utiliser.
- Disponibilité :
L'application doit être disponible à tous moment.
- Performance :
L'application doit être robuste et le temps de réponse doit être le plus court possible.
- Ergonomique et souplesse :
L'application doit présenter des interfaces conviviales et ergonomiques afin de faciliter l'utilisation de l'application par un utilisateur débutant ou un expert.

4 Choix de l'architecture

Symfony est essentiellement une collection de composants et de bundles facilement extensibles et tous reliés au même noyau. Les composants représentent une collection de classes qui fournissent une seule base de fonctionnalités.

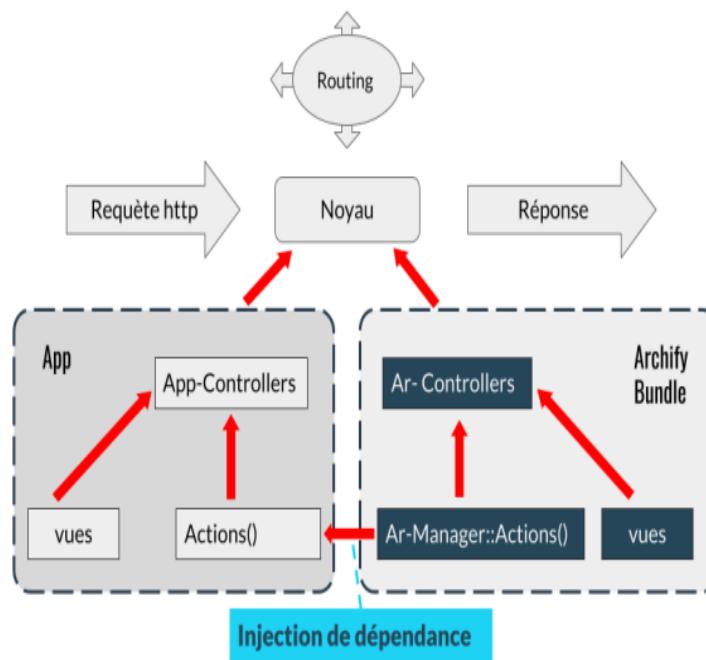


FIGURE II.2 – Architecture globale de l'application

Pour satisfaire ce besoin, nous avons implémenté l'architecture trois tiers pour séparer les services des contrôleurs et garantir la réutilisabilité de ces services. Le diagramme illustré par la figure 2.3 présente les étapes d'exécution de la requête pour chaque service web.

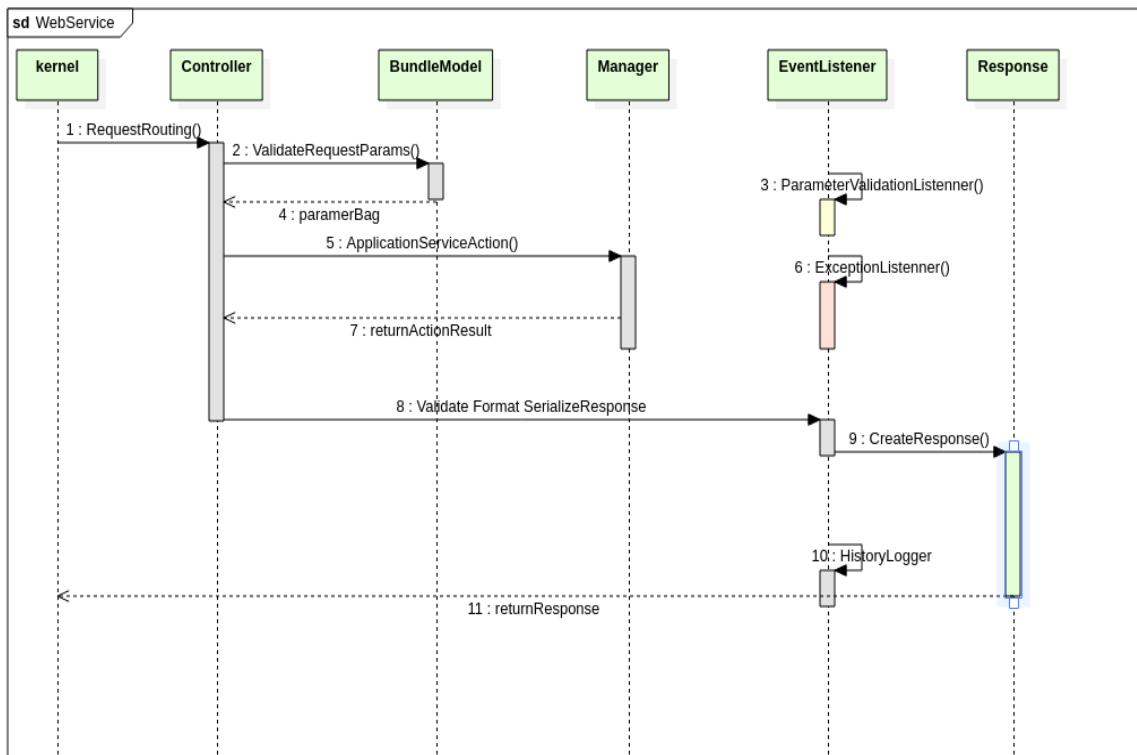


FIGURE II.3 – Diagramme de séquence d'exécution des web services

5 Outils et environnement de développement

L'environnement de travail se base sur une partie matérielle et une autre logicielle que nous allons décrire dans ce qui suit. Durant la réalisation du présent travail, nous avons utilisé un ordinateur ACER embarquant un système d'exploitation Linux ubuntu 20.04 et ayant les caractéristiques suivantes :

5.1 Environnement matériel

Nous avons présenté au cours de cette partie les différents outils utilisés tout au long de ce projet pour l'étude et la mise en place de notre application :

- Système d'exploitation : Linux ubuntu 20.04



FIGURE II.4 – Logo : Ubuntu 20.04

5.2 Choix de technologies

- Outil pour la conception : Star UML version 3.0.1



FIGURE II.5 – Logo : StarUML

Star UML permet de modéliser des diagrammes UML et des modèles qui en sont à l'origine.

- Logiciel de création de maquettes : Balsamiq Mockups 3.5.17.



FIGURE II.6 – Logo : Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups est un outil de conception d'interface utilisateur pour créer wireframes (également appelés prototypes ou maquettes basse fidélité). On peut l'utiliser pour générer des esquisses numériques de vos idées de produits afin de faciliter la discussion et la compréhension avant l'écriture de tout code.[4]

- Rédaction du rapport : Latex



FIGURE II.7 – Logo : Latex

- Éditeur du code : phpstorn



FIGURE II.8 – Logo : phpstorm

- Symfony 5.4



FIGURE II.9 – Logo : Symfony

Les composants Symfony sont un ensemble de bibliothèques PHP découpées et réutilisables. Testés dans des milliers de projets et téléchargés des milliards de fois, ils sont devenus la base standard sur laquelle sont construites les meilleures applications PHP.

- Docker



FIGURE II.10 – Logo : Docker

Docker est une plateforme permettant de lancer certaines applications dans des conteneurs logiciels. La technologie de conteneur de Docker peut être utilisée pour étendre des systèmes distribués de façon qu'ils s'exécutent de manière autonome depuis une seule machine physique ou une seule instance par nœud.[3]

- Docker Composer

Compose est un outil permettant de définir et d'exécuter des applications Docker multi-conteneurs. Avec Compose, vous utilisez un fichier YAML pour configurer les services de votre application. Ensuite, avec une seule commande, vous créez et démarrez tous les services de votre configuration.

Les figures suivant présente le fichier YAML pour configurer les services de notre application.



FIGURE II.11 – Logo : My sql

```

1 version: '2'
2 services:
3
4   mysql:
5     image: mysql:8.0.17
6     container_name: 'mysql'
7     environment:
8       MYSQL_ROOT_PASSWORD: root
9       MYSQL_USER: admin
10      MYSQL_PASSWORD: adminspassword
11      MYSQL_DATABASE: colisDataBase
12     ports:
13       - "3308:3306"
14     networks:
15       - backend
16     cap_add:
17       - SYS_NICE  # CAP_SYS_NICE
  
```

FIGURE II.12 – File docker-compose.yaml : SQL



FIGURE II.13 – Logo : php

```

18  php:
19    build: php-fpm
20    container_name: 'php'
21    restart: always
22    ports:
23      - '9002:9000'
24    volumes:
25      - ..:/var/www/symfony:cached
26      - ../../logs/symfony:/var/www/symfony/var/logs:cached
27    depends_on:
28      - "mysql"
29    links:
30      - "mysql:mysql"
31    #command: ["./docker/php-fpm/entrypoint.sh"]
32    networks:
33      - backend

```

FIGURE II.14 – File docker-compose.yaml : PHP



FIGURE II.15 – Logo : nginx

```

34  nginx:
35    build: nginx
36    container_name: 'nginx'
37    restart: always
38    ports:
39      - '8090:80'
40    links:
41      - php
42    volumes_from:
43      - php
44    volumes:
45      - ../../logs/nginx:/var/log/nginx:cached
46    networks:
47      - backend

```

FIGURE II.16 – File docker-compose.yaml : nginx

6 Plannification des sprints

Maintenant que le backlog du produit est fourni, nous pouvons planifier de nos sprints. Nous avons divisé la charge de notre travail en 5 sprints. La figure 2.1 illustre cette planification

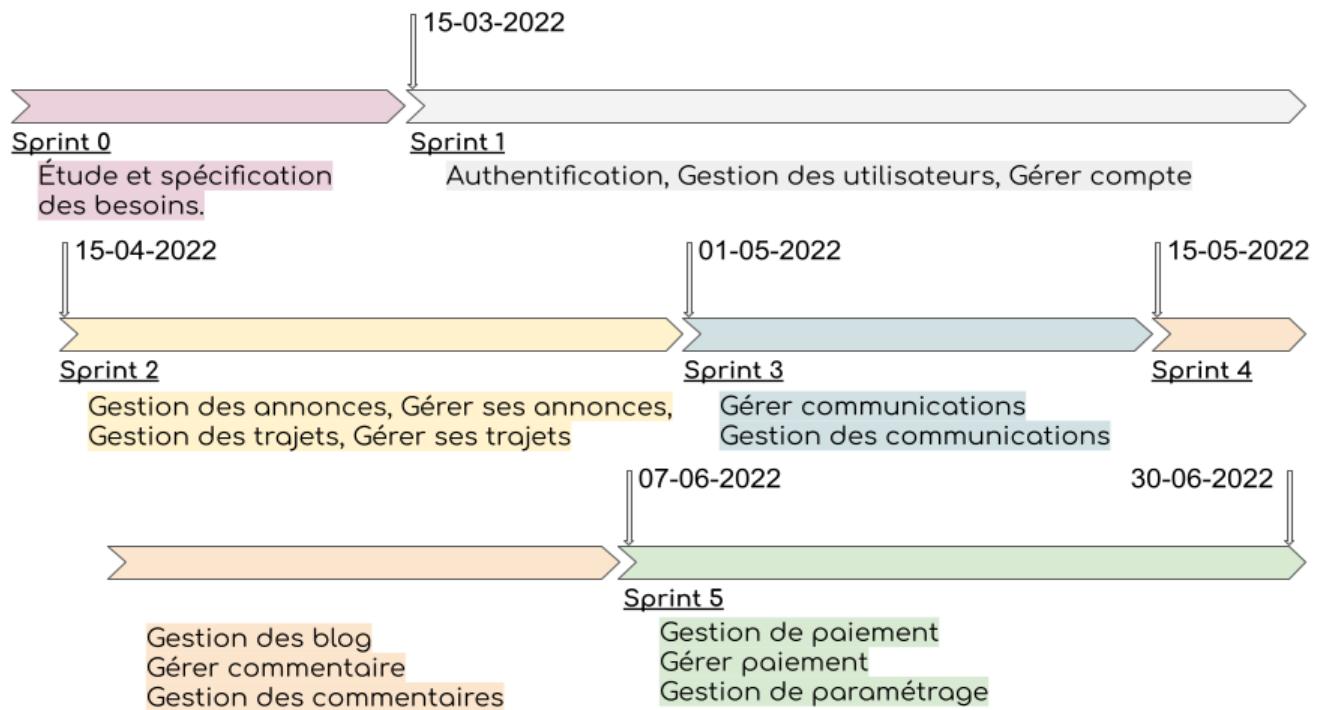


FIGURE II.17 – Planning du projet

7 Conclusion

Dans ce deuxième chapitre, nous avons énuméré les exigences fonctionnelles et non fonctionnelles de notre projet, puis nous les avons divisés encore par acteur pour mieux décrire la hiérarchie du système des utilisateurs, à l'aide de diagrammes de cas d'utilisation et de scénarios de cas d'utilisation pour une meilleure illustration. En dernier lieu, nous avons clôturé le chapitre par la planification des sprints.

CHAPITRE

III

SPRINT 1

1 Introduction

Après avoir présenté, dans le précédent la phase d'analyse et spécification et dégagé les principaux cas d'utilisations de la solution à mettre en oeuvre, nous passons, dans ce chapitre, à la description des différentes fonctionnalités de notre sprint 1. Par la suite, nous mettrons l'accent sur les techniques utilisés, la partie analyse et la conception et nous terminerons par la partie réalisation.

2 Planification du sprint

2.1 Objectifs du sprint 1

Pour ce faire, nous allons commencer en premier lieu par présenter les notions globales relatives au sprint 1 il a pour but de réaliser la partie Incription pour un utilisateur, ainsi que la validation de leur inscription. En second lieu, nous allons réaliser la partie "Réinitialiser le mot de passe". Par la suite, nous allons nous intéresser à l'authentification de nos acteurs(Utilisateur, Admin) et la gestion de leurs comptes.

2.2 Sprint Backlog du sprint 1

Une fois notre objectif est bien déterminé, nous choisissons à partir du notre Product Backlog la liste des tâches à réaliser durant ce sprint.

Backlog du produit				
SPRINT 1				
ID	ITEM	USER STORIES	PRIORITÉ	EST
1	Authentification	En tant qu'utilisateur, je peux m'authentifier	M	30 JR
2		En tant qu'utilisateur, je peux réinitialiser leurs mots de passe en cas d'oubli.	M	
3	Gestion des utilisateurs	En tant qu'un admin , je peux ajouter un utilisateur.	M	
4		En tant qu'un admin , je peux modifier un utilisateur.	M	
5		En tant qu'un admin , je peux supprimer un utilisateur.	M	
6		En tant qu'un admin , je peux consulter un utilisateur.	M	
7		En tant qu'un admin , je peux avertir un utilisateur.	M	
8		En tant qu'un admin , je peux bannir un utilisateur.	M	
9	Gérer compte	En tant qu'utilisateur, je peux créer mon espace.	M	
10		En tant qu'utilisateur, je peux consulter mon espace.	M	
11		En tant qu'utilisateur, je peux modifier mon espace.	M	
12		En tant qu'utilisateur, je peux supprimer mon espace.	M	

TABLE III.1 – Backlog du produit SPRINT1

3 Les techniques utilisées

3.1 mailTrap



FIGURE III.1 – Logo mailTrap

Mailtrap fournit un faux serveur SMTP à votre équipe de développement pour tester, afficher et partager les e-mails envoyés depuis les environnements de pré-production et tester avec de vraies données sans risquer de spammer de vrais clients. Il est créé par Railsware et pour de nombreuses tâches de développement, l'utilisation de Mailtrap sera gratuite. [5] Essentiellement, vous vous inscrivez à Mailtrap et envoyez tous les e-mails de votre environnement de pré-production via votre faux serveur SMTP Mailtrap.

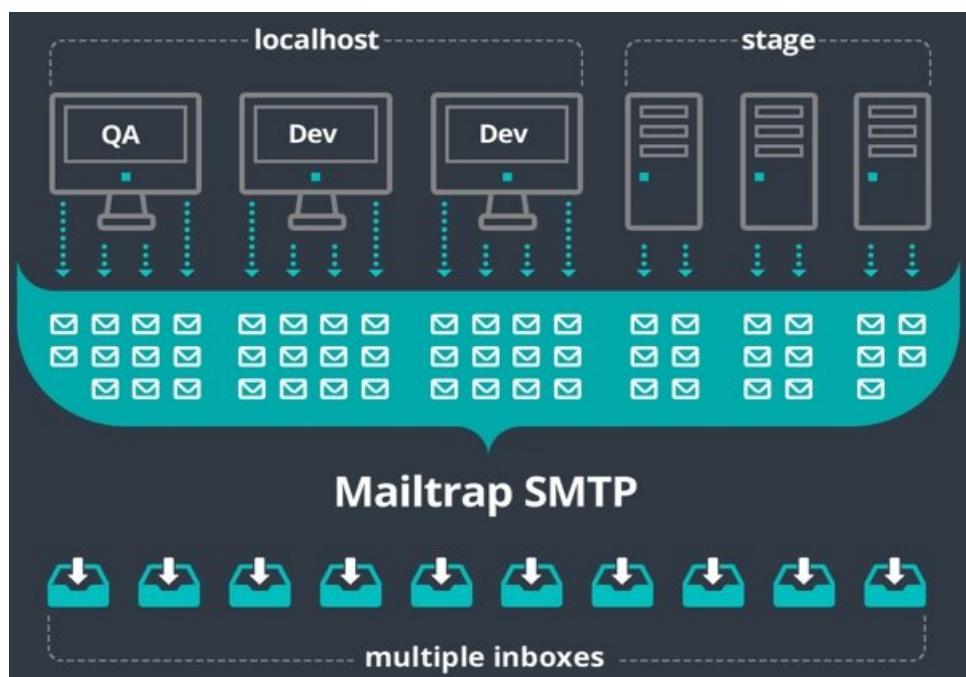


FIGURE III.2 – Logo mailTrap

Ensuite, tous vos mailz appartiennent à Mailtrap. Vous pouvez afficher et déboguer votre e-mail dans l'interface graphique conviviale de Mailtrap.

4 Spécification du sprint 1

Dans cette partie nous expliquerons les différentes fonctionnalités du premier sprint. Nous schématiserons le diagramme de cas d'utilisation offertes par le livrable de ce sprint. Puis, nous donnerons les détails de chacun d'eux.

Pour commencer nous présenterons ci-dessous les cas d'utilisation raffinés de ces fonctionnalités.

4.1 Cas d'utilisation spécifiques

Dans cette partie, nous allons introduire les différentes actions que le visiteur, utilisateur/administrateur peut les exécuter sur notre site web dans ce premier sprint.

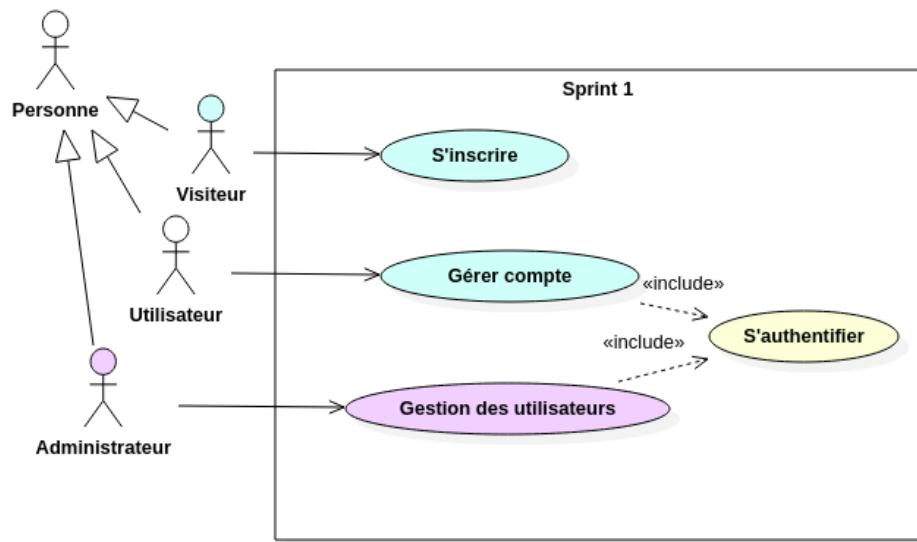


FIGURE III.3 – Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 1 »

Pour ce faire, nous donnerons les diagrammes de cas d'utilisation raffiné qui illustrent les fonctionnalités fournîtes à les users à ce propos .

4.2 Analyse

4.2.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « S'inscrire »

Ce diagramme (Voir Figure 2) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de «Inscrire »

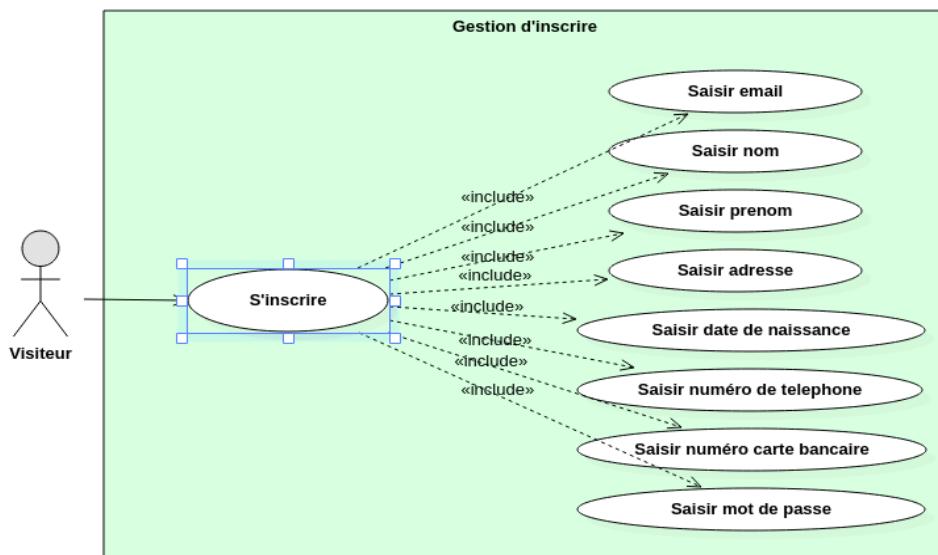


FIGURE III.4 – Diagramme de cas d'utilisation : « Incrire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Gestion d'inscrire" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Inscription
But	Inscrire des nouveaux utilisateurs à la base de données.
Résumé	L'utilisateur s'inscrit à la plateforme en remplissant un formulaire d'inscription avec ses données personnelles.
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
	L'utilisateur est enregistré dans la base de données.
SCENARIO NOMINAL	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur fournit les informations obligatoires demandées. 2. L'utilisateur valide l'inscription. <p>E1 : Champs obligatoires non valides et\ou vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le système affiche un message d'erreur. 2- Le scénario reprend en 1. <p>E2 : Adresse obligatoires incorrectes ou existe déjà</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le système affiche un message d'erreur. 2- Le scénario reprend en 2.

TABLE III.2 – Description du cas d'utilisation « Incrire »

4.2.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « S'authentifier »

Le diagramme illustré par la Figure 2 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « S'authentifier ».

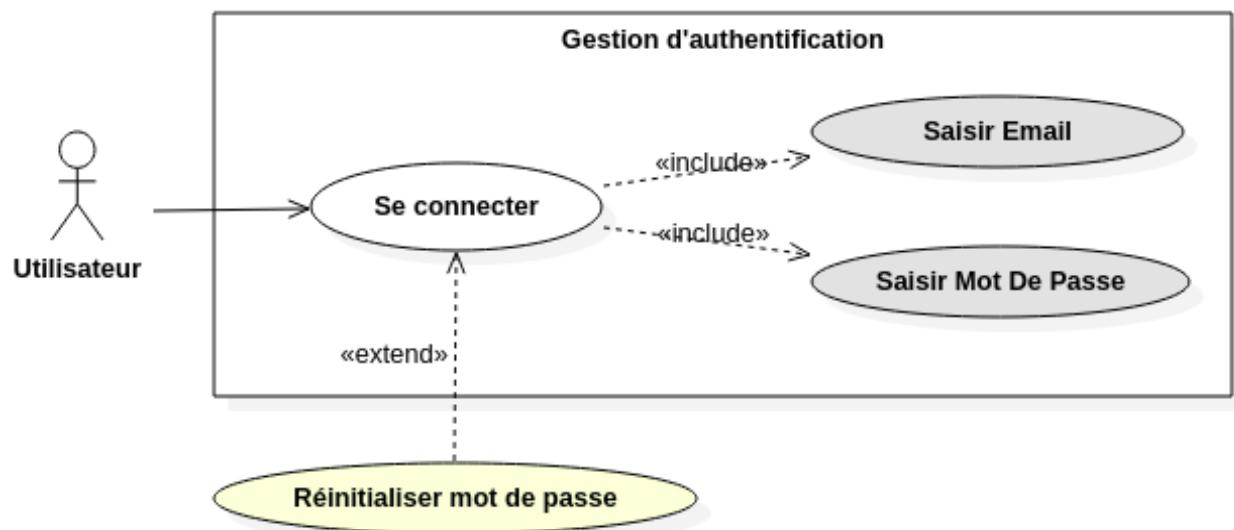


FIGURE III.5 – Diagramme de cas d'utilisation : « S'authentifier »

La description détaillée du cas d'utilisation "Gestion d'authentification" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Authentification
But	Authentification et autorisation d'accès
Résumé	L'utilisateur introduit son email et son mot de passe pour accéder à son espace.
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAÎNEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
Il doit avoir un compte sur l'application web .	L'utilisateur est enregistré dans la base de données.
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande l'accès à l'application. 2. Le système affiche le formulaire d'authentification. 3. L'utilisateur saisit son adresse email et son mot de passe. 4. Le système vérifie les champs (champs obligatoires,...). 5. Le système vérifie l'existence du compte d'utilisateur. 6. Si l'utilisateur est identifié, le système affiche son profil. 	
ENCHAÎNEMENT ALTERNATIF	
<p>E1 : Champs Obligatoires non valides et/ou vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le système affiche un message d'erreur. 2- Le scénario reprend en 2. <p>E2 : Adresse email ou mot de passe non correcte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le système affiche un message d'erreur « Accès refusé ». 2- Le scénario reprend de 2. 	

TABLE III.3 – Description du cas d'utilisation « S'authentifier »

4.2.3 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Réinitialiser mot de passe »

Le diagramme illustré par la Figure 2 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Réinitialiser mot de passe ».

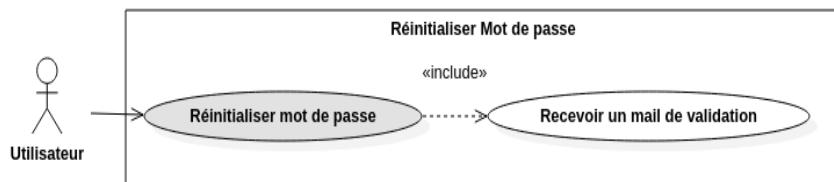


FIGURE III.6 – Diagramme de cas d'utilisation : « Réinitialiser mot de passe »

La description détaillée du cas d'utilisation "Réinitialiser mot de passe" est présentée dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Réinitialiser mot de passe
But	Modifier le mot de passe
Résumé	Ce permet à l'utilisateur de modifier son mot de passe au cas où l'oublierait.
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'utilisateur possède un compte	Mot de passe modifié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Mot de passe oubliée". 2. Le système affiche un formulaire de validation du mail. 3. L'utilisateur saisit son email. 4. L'utilisateur clique sur "Confirmer email". 5. Le système envoie un mail contenant un lien. 6. L'utilisateur accède à l'interface. 7. L'utilisateur saisit le nouveau mot de passe et fait la confirmation. 8. L'utilisateur clique sur "Réinitialiser". 9. Le système affiche la page de "Se connecter". 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E1-3- : Champs obligatoires vides</p> <p>1- Le système affiche un message d'erreur.</p> <p>2- Le scénario reprend en 3.</p> <p>E2-3- : Email invalide</p> <p>1- Le système affiche un message d'erreur.</p> <p>2- Le scénario reprend en 3.</p> <p>E3-7- : Champs obligatoires vides</p> <p>1- Le système affiche un message d'erreur.</p> <p>2- Le scénario reprend en 7.</p> <p>E3-7- : Confirmation mot de passe incorrect</p> <p>1- Le système affiche un message d'erreur.</p> <p>2- Le scénario reprend en 7.</p>	

TABLE III.4 – Description du cas d'utilisation « ré-initialisation du mot de passe »

4.2.4 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des utilisateurs »

Le diagramme illustré par la Figue 3 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gestion des utilisateurs ».

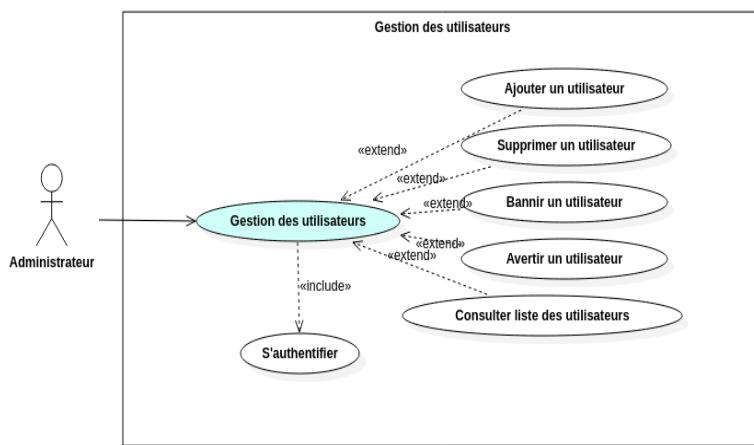


FIGURE III.7 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des utilisateurs »

La description détaillée du cas d'utilisation "Gestion des utilisateurs" est présentée dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Gestion des utilisateurs
But	Gérer les users
Résumé	L'Administrateur peut ajouter, supprimer, modérer, avertir, bannir un utilisateur consulter la liste des utilisateurs.
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAÎNEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
Il a déjà authentifié Il doit consulter la liste des utilisateurs.	Utilisateur ajouté Utilisateur supprimé Utilisateur modifié Utilisateur averti Utilisateur banni Utilisateur archivé

TABLE III.5 – Description du cas d'utilisation « Gestion des utilisateurs »

4.2.4.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Utilisateur »

La description détaillée du cas d'utilisation "Ajouter utilisateur" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Ajouter Utilisateur
Résumé	Ce CU permet a l'admin d'ajouter un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur Ajouté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des utilisateurs" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Ajouter utilisateur" 4. Le système affiche le formulaire d'ajout d'un utilisateur 5. L'Admin remplit les informations nécessaires 6. L'Admin clique sur "Ajouter" 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E5 : Champs obligatoires vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCENARIO NOMINAL <p>E5 : EMAIL déjà existe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE III.6 – Description du cas d'utilisation « Ajouter Utilisateur »

4.2.4.2 Description textuelle du cas d'utilisation «Supprimer Utilisateur »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer utilisateur" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Supprimer Utilisateur
Résumé	Ce CU permet a l'admin de supprimer un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur Supprimé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des utilisateurs" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Supprimer utilisateur" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE III.7 – Description du cas d'utilisation «Supprimer Utilisateur »

4.2.4.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier Utilisateur »

La description détaillée du cas d'utilisation "Modifier utilisateur" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier Utilisateur
Résumé	Ce CU permet à l'admin de modifier un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur modifié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des utilisateurs" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Modifier utilisateur" 4. Le système affiche le formulaire de modification utilisateur 5. L'admin saisi les modifications nécessaires 6. L'Admin clique sur la boutton 'Modifier' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<ol style="list-style-type: none"> 5. Champs obligatoires vides <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCÉNARIO NOMINAL 	

TABLE III.8 – Description du cas d'utilisation « Modifier Utilisateur »

4.2.4.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Avertir Utilisateur »

La description détaillée du cas d'utilisation "Avertir utilisateur" est présenter dans le tableau suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Avertir Utilisateur
Résumé	Ce CU permet a l'admin d'avertir un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur Averti
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des utilisateurs " 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le bouton "Avertir utilisateur" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	

TABLE III.9 – Description du cas d'utilisation « Avertir Utilisateur »

4.2.4.5 Description textuelle du cas d'utilisation « Bannir Utilisateur »

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Bannir Utilisateur
Résumé	Ce CU permet a l'admin de bannir un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur banni
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des utilisateurs averti" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le bouton "Bannir utilisateur" 	

TABLE III.10 – Description du cas d'utilisation « Bannir Utilisateur »

4.2.4.6 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver Utilisateur »

La description détaillée du cas d'utilisation "Archiver utilisateur" est présentée dans le tableau suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver Utilisateur
Résumé	Ce CU permet à l'admin d'archiver un utilisateur
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Utilisateur archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des utilisateurs " 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le bouton "Archiver utilisateur" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	

TABLE III.11 – Table Archiver utilisateur

4.2.5 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer compte »

Le diagramme illustré par la Figure 4 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gérer compte ».

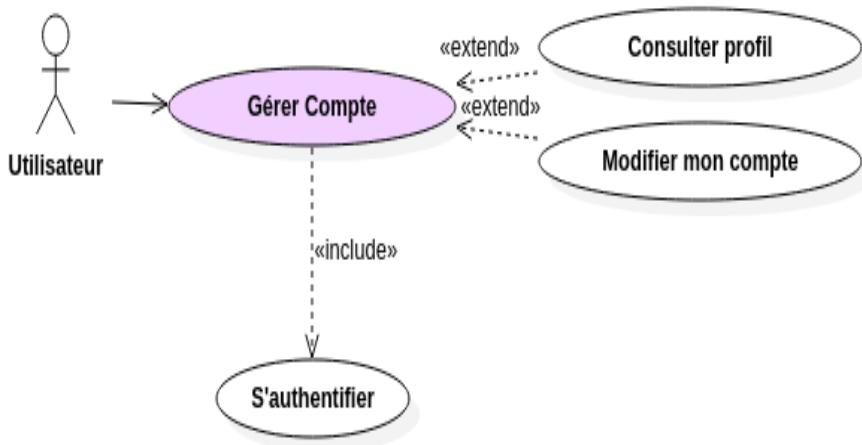


FIGURE III.8 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer compte »

4.2.5.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier compte »

Nous décrivons la description du cas d'utilisation dans le tableau 12 :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier compte
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur de modifier ses informations personnelles.
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'utilisateur doit être authentifié	Profil modifié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "profil" 2. Le système affiche l'interface profil 3. L'Admin clique sur le bouton "Éditer profil" 4. L'utilisateur modifie les données requises 5. Le système fait la mise à jour et enregistre la modification dans la database 6. Le système affiche un message de succès 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E4 : Champs obligatoires vides <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE III.12 – Description du cas d'utilisation « Modifier compte »

5 Étude Conceptuelle du Sprint 1

Dans cette section nous allons présenter la vue statique et celle dynamique du sprint.

5.1 Description de la vue statique

5.1.1 Diagramme de classes

Dans cette partie, nous représenterons le diagramme de classe de ce sprint. Ce dernier définit les différentes entités qui représentent les informations persistantes de notre système de gestion d'utilisateur.

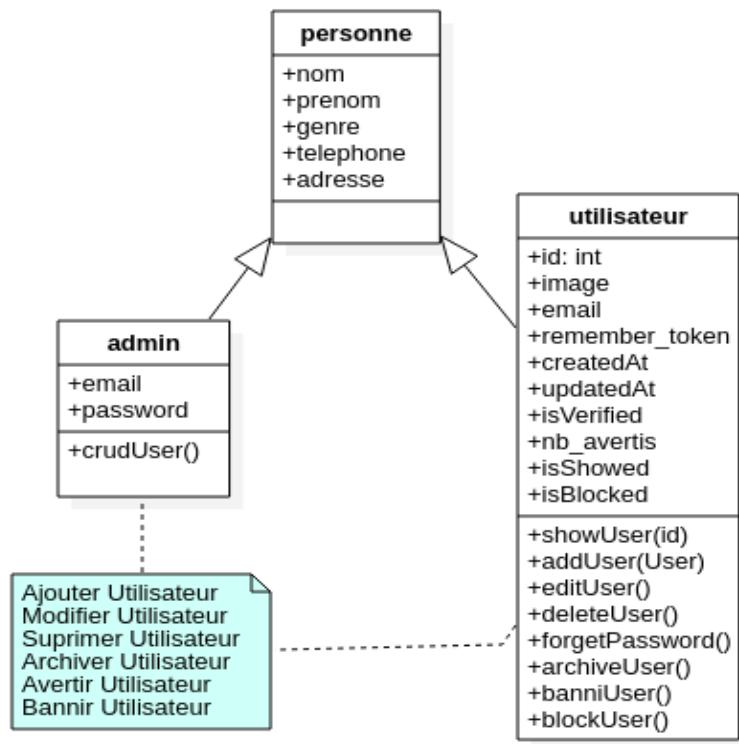


FIGURE III.9 – Diagramme de classe : « SPRINT 1 »

5.2 Description de la vue dynamique

5.2.1 Diagramme de séquence

Un diagramme de séquences se charge de représenter, en fonction du temps, le chaînage et l'échange d'informations entre les différents objets impliqués dans une fonctionnalité donnée du système. Ce dernier constitue une représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique. Il permet aussi d'illustrer des cas d'utilisation.

On présentera ci-après les diagrammes de séquences, que nous avons jugés importants de notre application Web.

5.2.1.1 Diagramme de séquence de « Authentification »

Ce diagramme représente l'authentification d'un utilisateur :

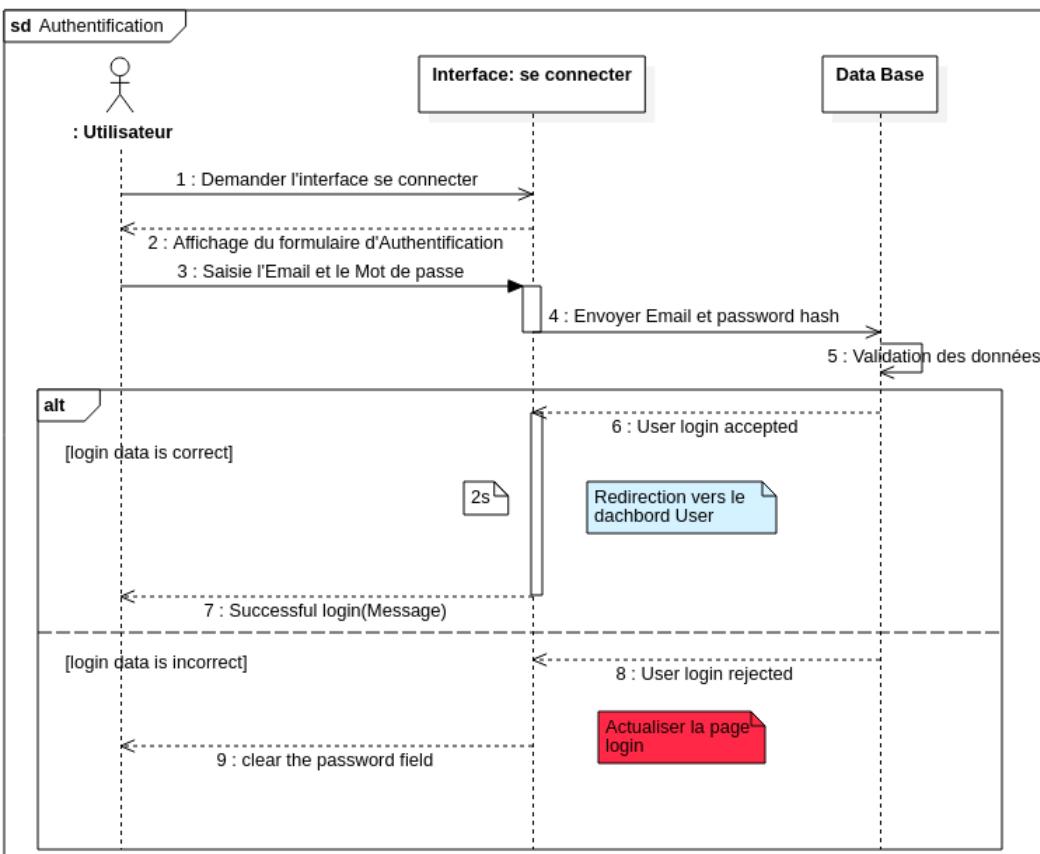


FIGURE III.10 – Diagramme de séquence : « Authentification »

La figure 7 représente la vue dynamique du cas de l'authentification. L'acte du l'authentification commence par l'entrée de l'email et le mot de passe puis l'événement clic sur le bouton connecter, ensuite une vérification des informations se lance dans la base de données d'utilisateur. Enfin, en cas du succès l'application web navigue à l'interface dashboard Utilisateurs.

5.2.1.2 Diagramme de séquence de « Réinitialiser du mot de passe »

Ce diagramme représente le diagramme de séquence relatifs au cas d'utilisation « Réinitialiser du mot de passe » :

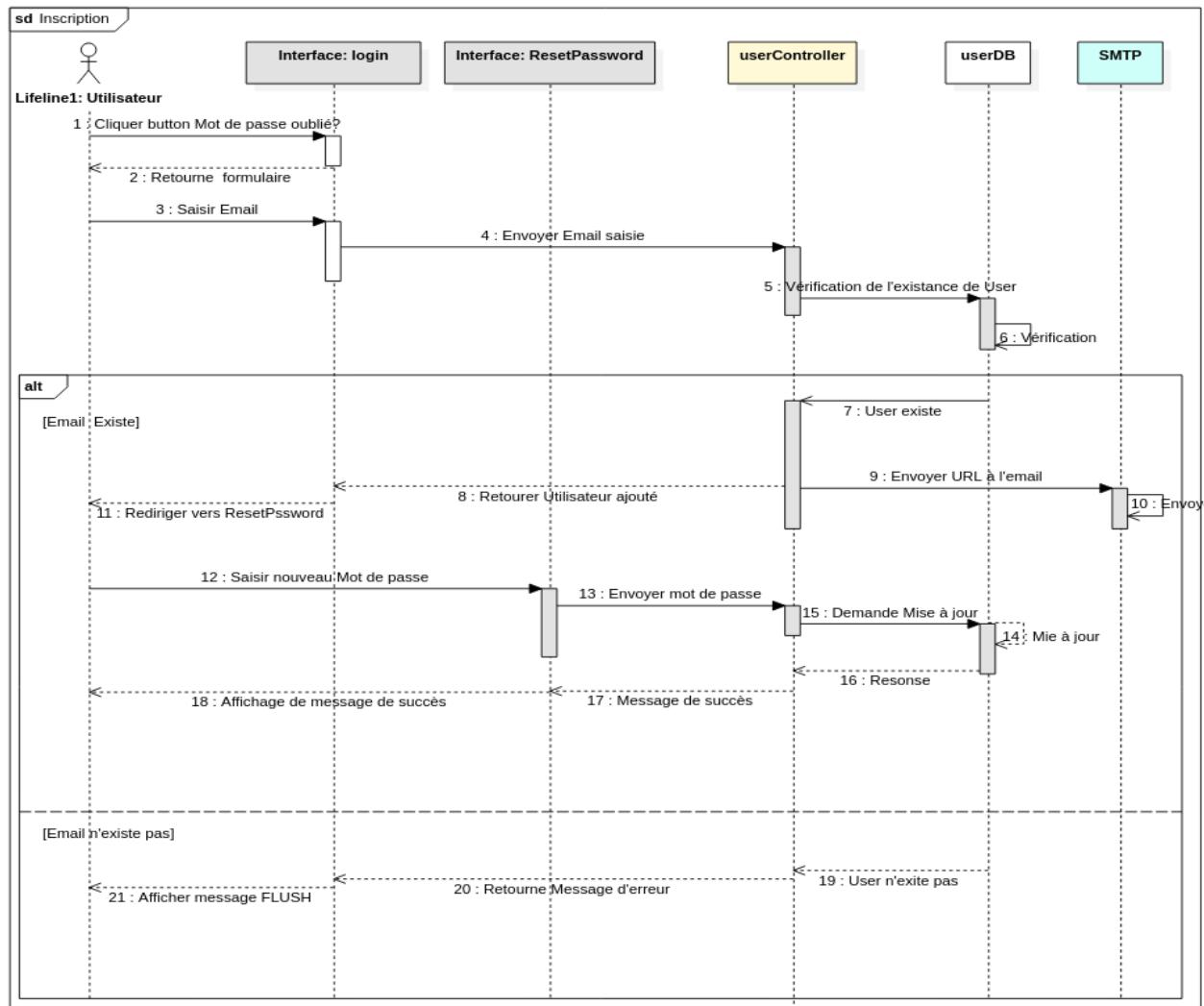


FIGURE III.11 – Diagramme de séquence : « Réinitialiser du mot de passe »

5.2.1.3 Diagramme de séquence de « Inscription »

Ce diagramme représente l'inscription d'un utilisateur :

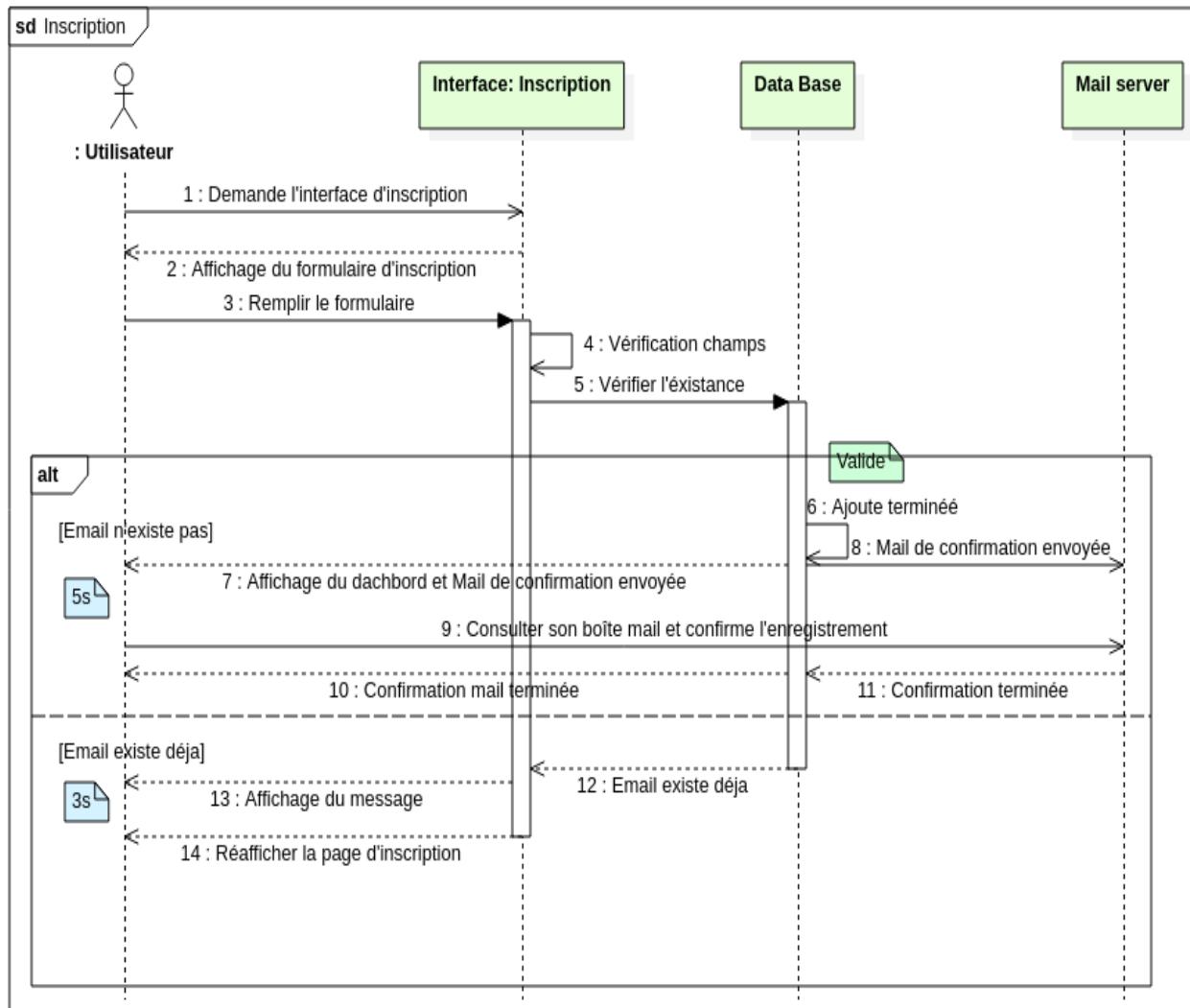


FIGURE III.12 – Diagramme de séquence : « Inscription »

Chaque Utilisateur doit s'inscrire pour qu'il puisse publier (annonces, trajets) dans notre site web. Donc le système affiche la fiche d'inscription, une fois l'inscription faite le système demande une confirmation par mail.

5.2.1.4 Diagramme de séquence de Gestion des utilisateurs « Ajouter Utilisateur »

Le diagramme de la figure 8 décrit les scénarios possibles lors de l'ajout d'un utilisateur dans notre système par un Administrateur

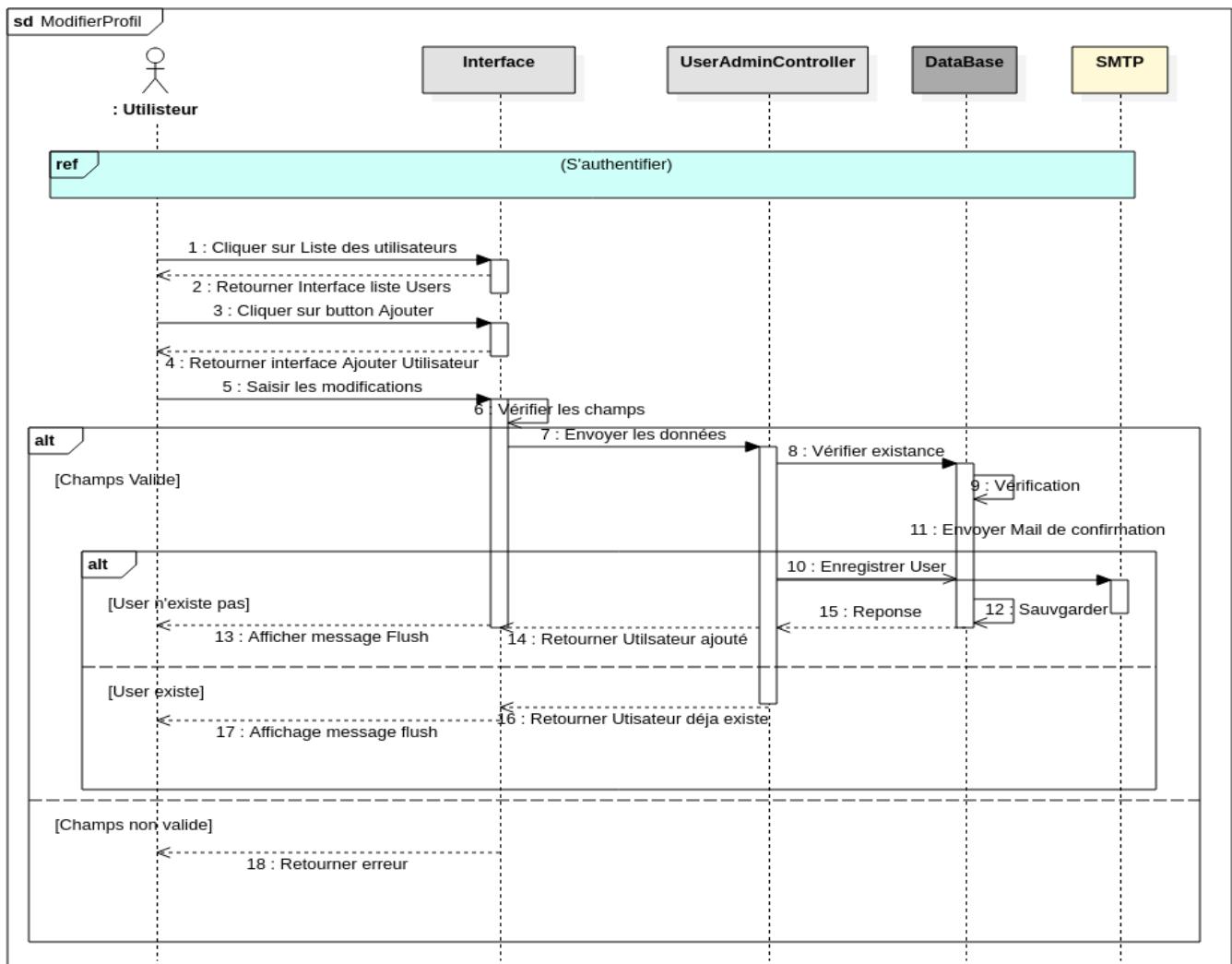


FIGURE III.13 – Diagramme de séquence : « Ajouter Utilisateur »

5.2.1.5 Diagramme de séquence de « Gérer profil »

Ce diagramme représente le diagramme de séquence relatifs au cas d'utilisation « Gérer profil » :

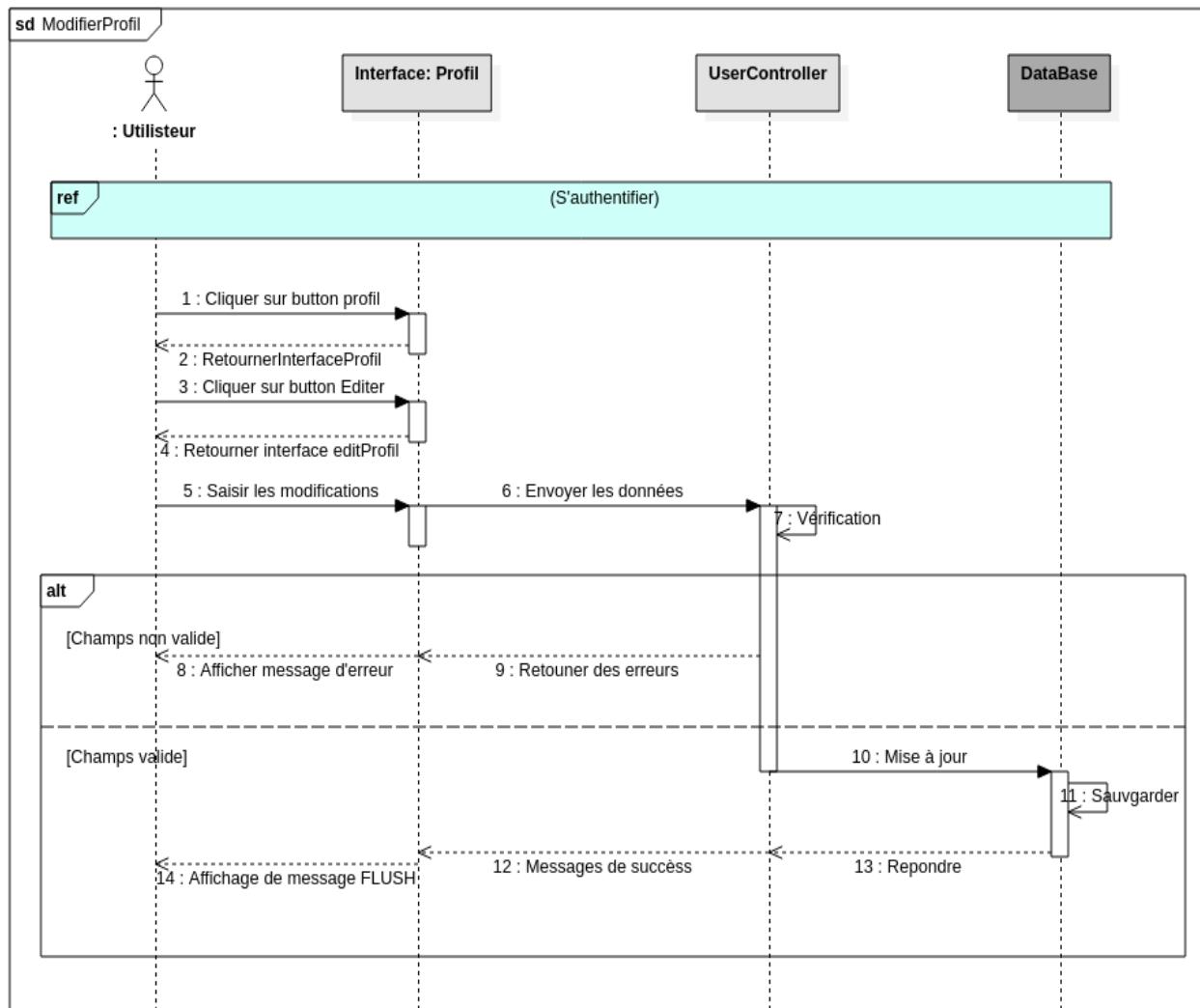


FIGURE III.14 – Diagramme de séquence : « Gérer profil »

5.2.2 Diagrammes d'activités

Un diagramme d'activités permet de modéliser un processus interactif, global ou partiel pour un système donné (logiciel, système d'information). Il est recommandable pour exprimer une dimension temporelle sur une partie du modèle, à partir de diagrammes de classes ou de cas d'utilisation. En d'autres termes, le diagramme d'activités est une représentation proche de l'organigramme. Il nous permet de voir le comportement interne du système.

Une activité est l'exécution d'une partie du cas d'utilisation, elle est représentée par un rectangle aux bords arrondis, le passage d'une activité à une autre se fait par une flèche appelée « transition », liant ainsi les états d'activités entre eux séquentiellement. Dans ce qui suit, nous présentons les diagrammes d'activités pour quelques cas d'utilisation dans notre système. [1]

5.2.2.1 Diagramme d'activités de « Authentification »

Le diagramme d'activités d'authentification décrit le processus d'authentification afin d'accéder à le tableau de bord selon le privilège de l'utilisateur.

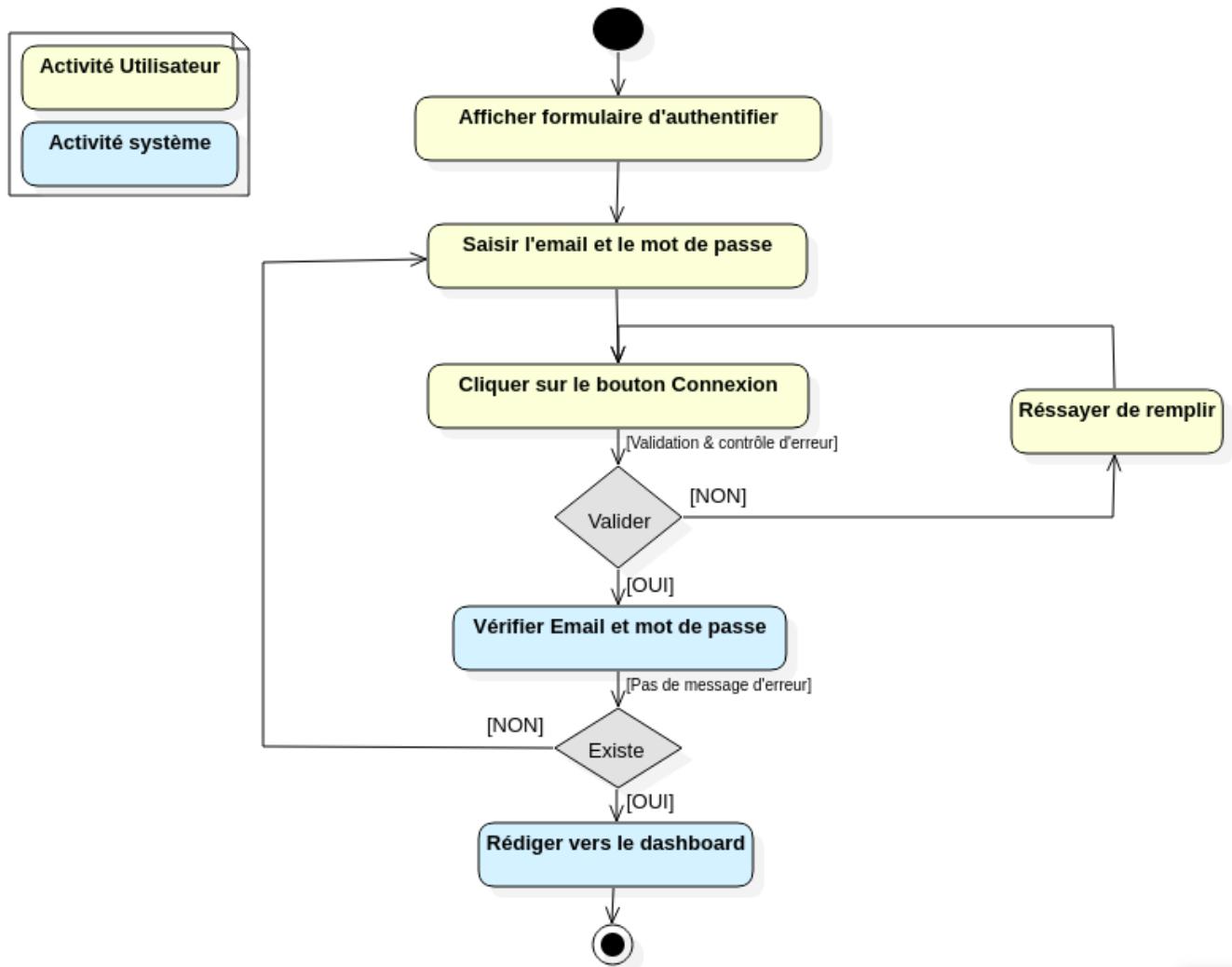


FIGURE III.15 – Diagramme d'activités : « Authentification »

5.2.2.2 Diagramme d'activités de « Inscription »

Le diagramme d'activités d'inscription décrit le processus d'inscription.

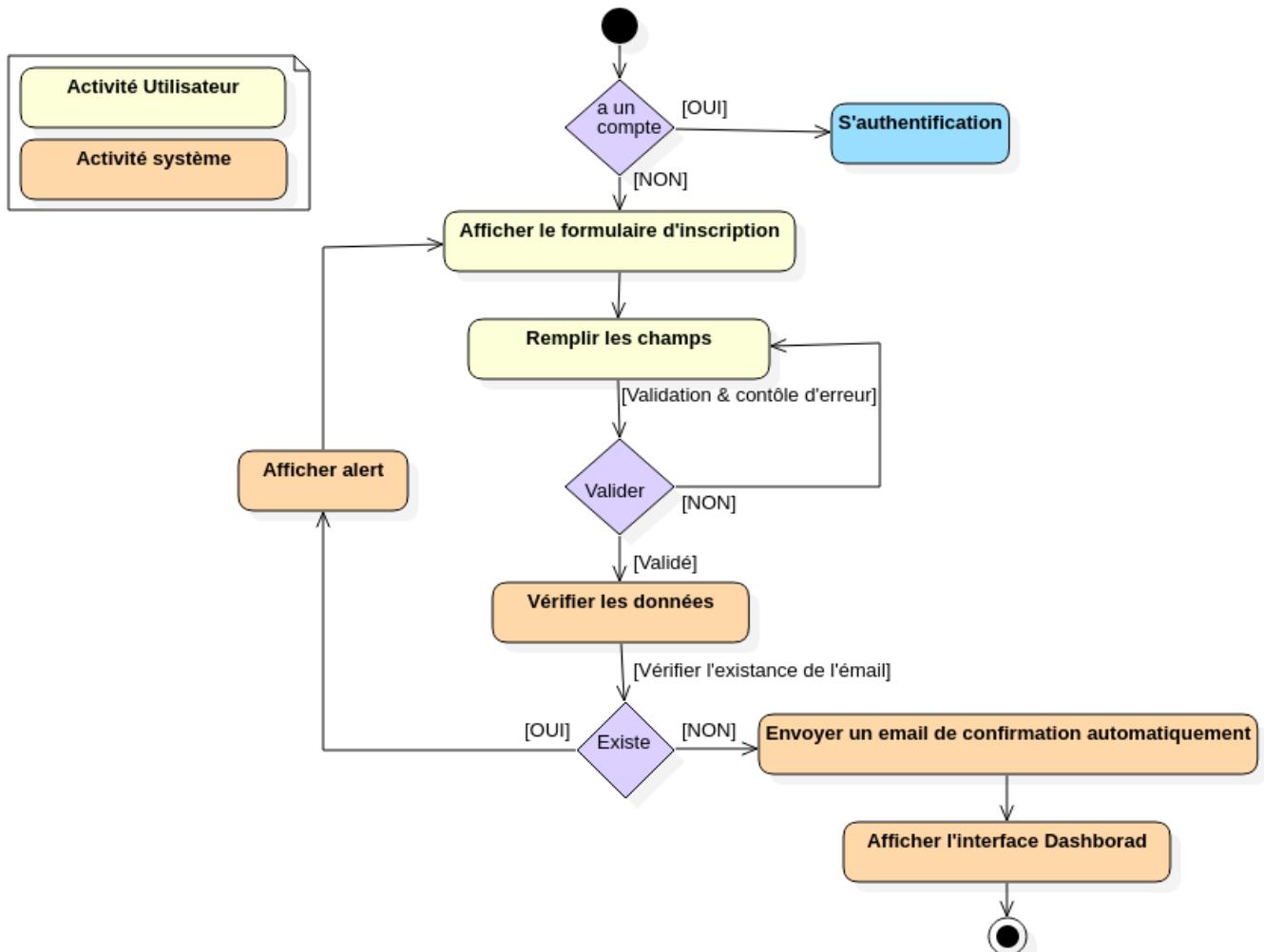


FIGURE III.16 – Diagramme d'activités : « Inscription »

5.2.2.3 Diagramme d'activités de « Avertir Utilisateur »

Le diagramme d'activité d'avertir un Utilisateur décrit le processus pour qu'un administrateur averti un utilisateur.

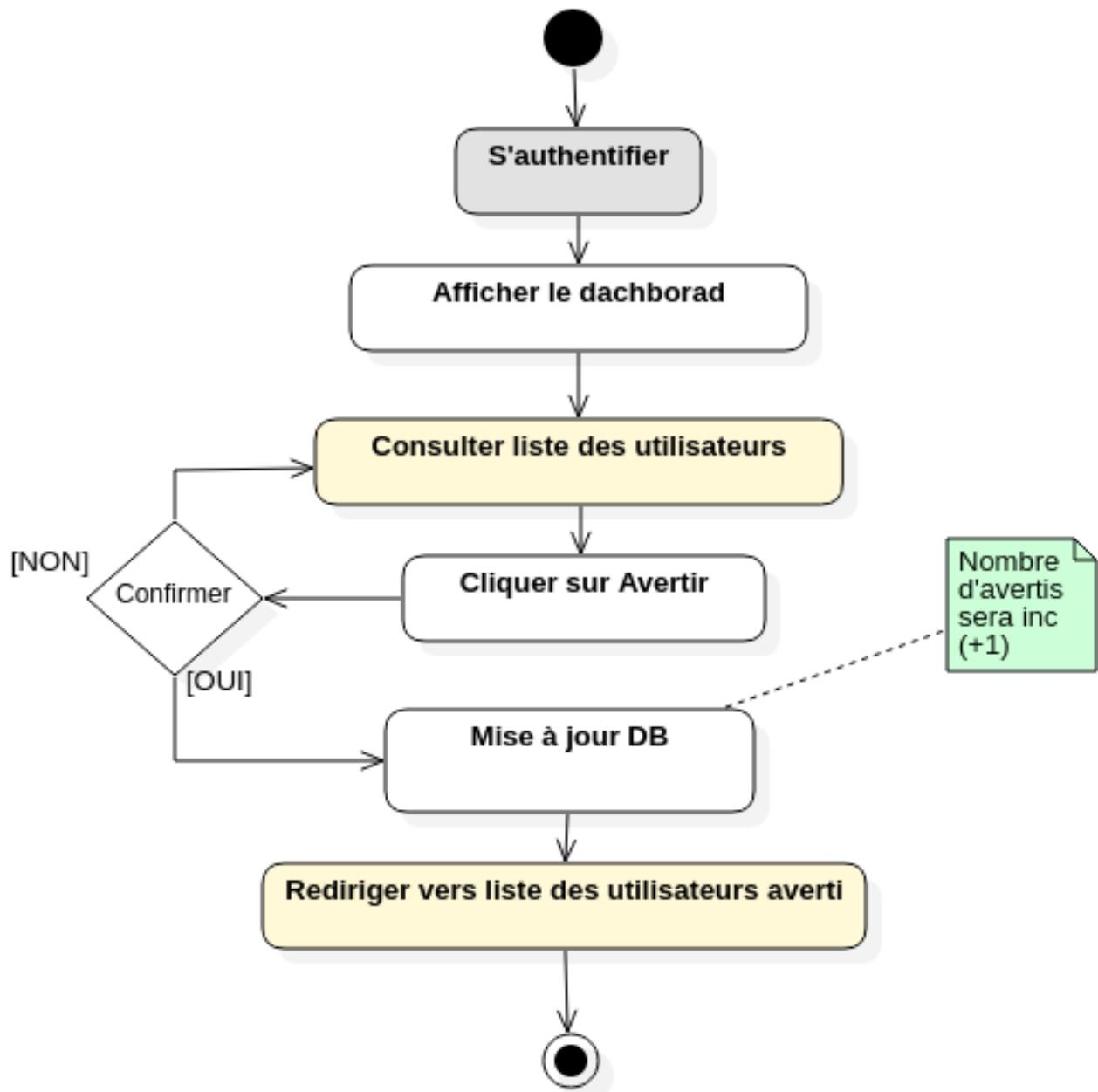


FIGURE III.17 – Diagramme d'activités : « Avertir Utilisateur »

5.2.2.4 Diagramme d'activités de « Archiver Utilisateur »

Le diagramme d'activité d'archiver un Utilisateur décrit le processus pour qu'un administrateur archivé un utilisateur.

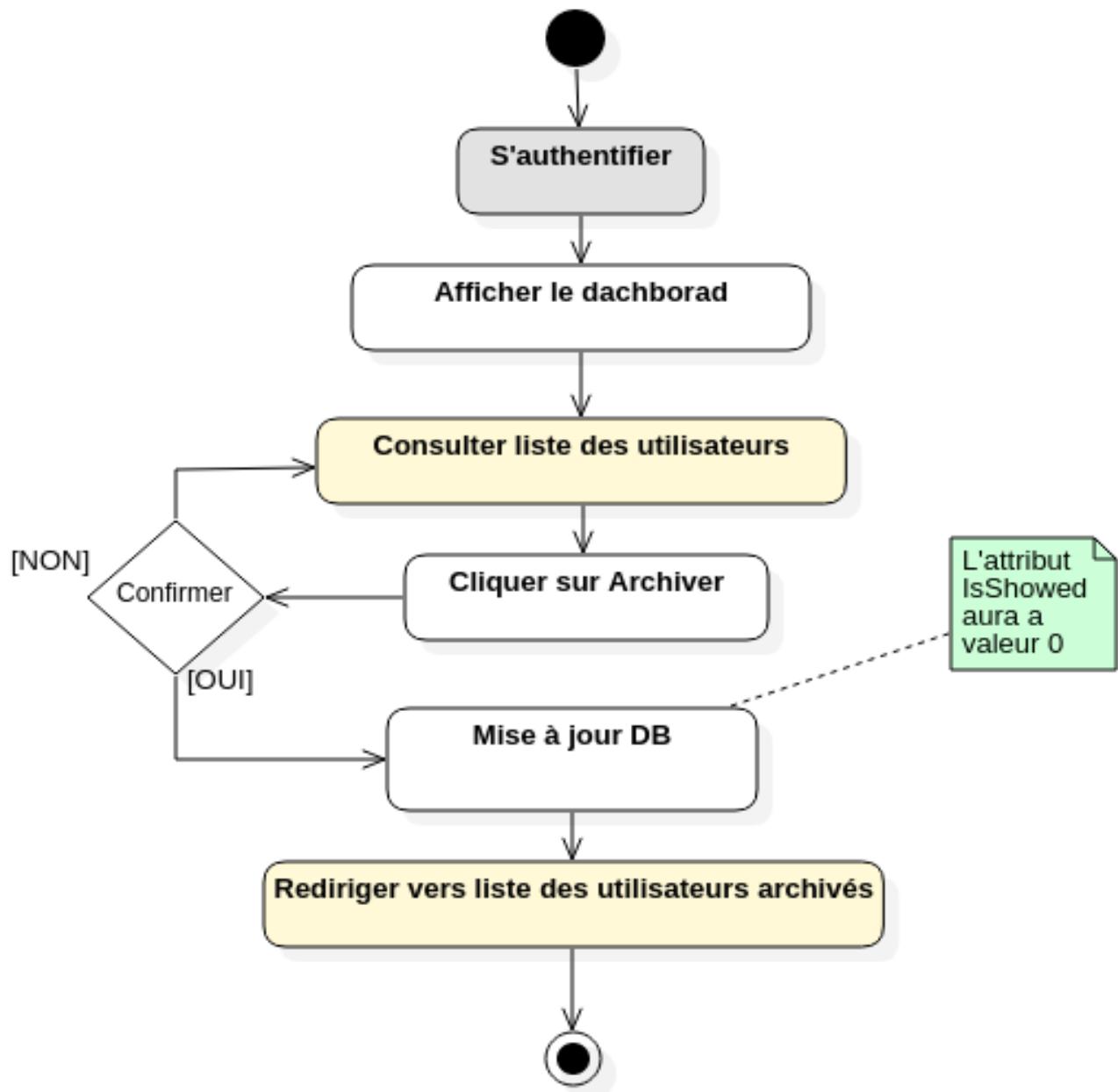


FIGURE III.18 – Diagramme d'activités : « Archiver Utilisateur »

5.2.2.5 Diagramme d'activités de « Bannir Utilisateur »

Le diagramme d'activité de bannir un Utilisateur décrit le processus pour qu'un administrateur banni un utilisateur.

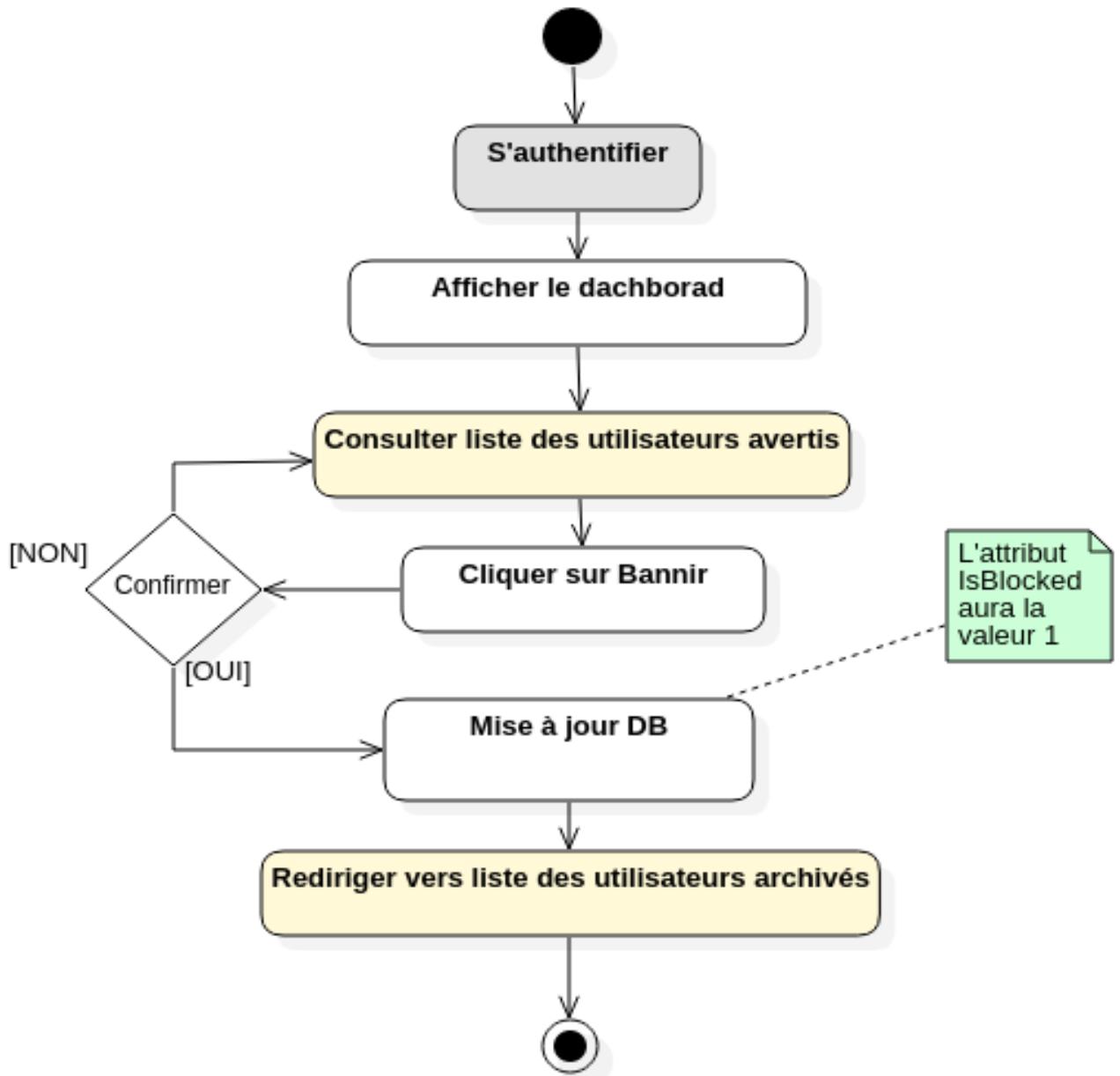


FIGURE III.19 – Diagramme d'activités : « Bannir Utilisateur »

6 Réalisation

Nous présentons dans cette partie la réalisation des différentes fonctionnalités du sprint 1 en intégrant des interfaces Hommes/Machines des cas d'utilisations appartenant à ce sprint.

6.1 Maquette SPRINT 1

Une maquette est une représentation partielle d'un système ou d'un objet (réel et existant ou à concevoir) afin d'en tester et valider certains aspects (maquette virtuelle ou vi-

suelle). Afin de valider la partie spécification nous allons proposer des maquettes qui résument les différentes fonctionnalités.

6.1.1 Maquette «Se connecter»

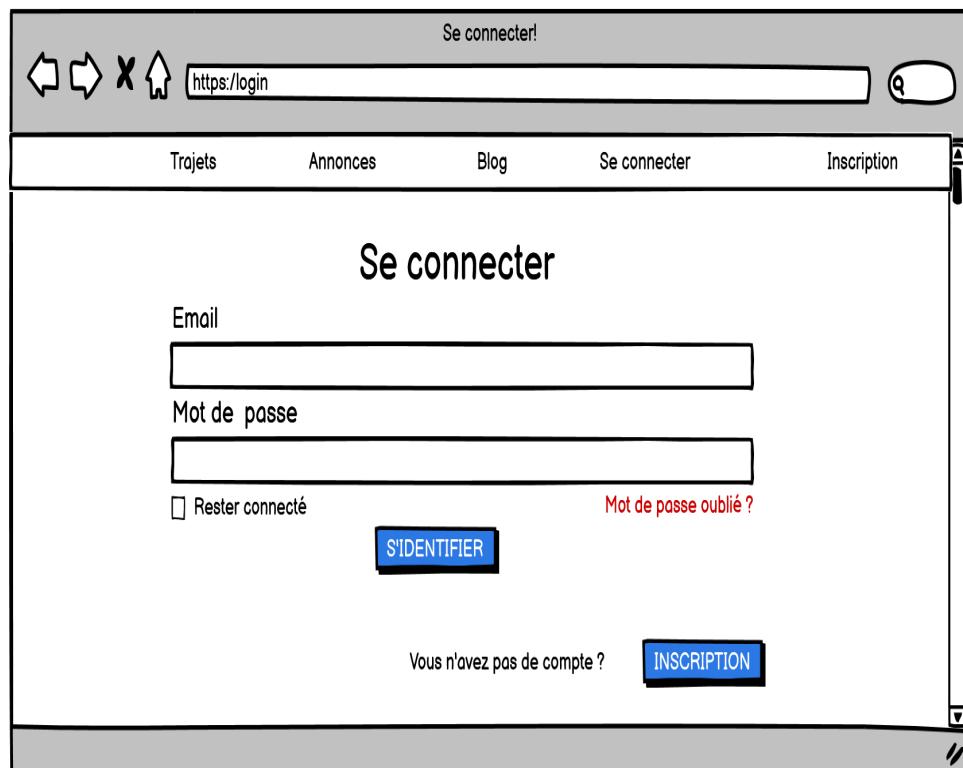
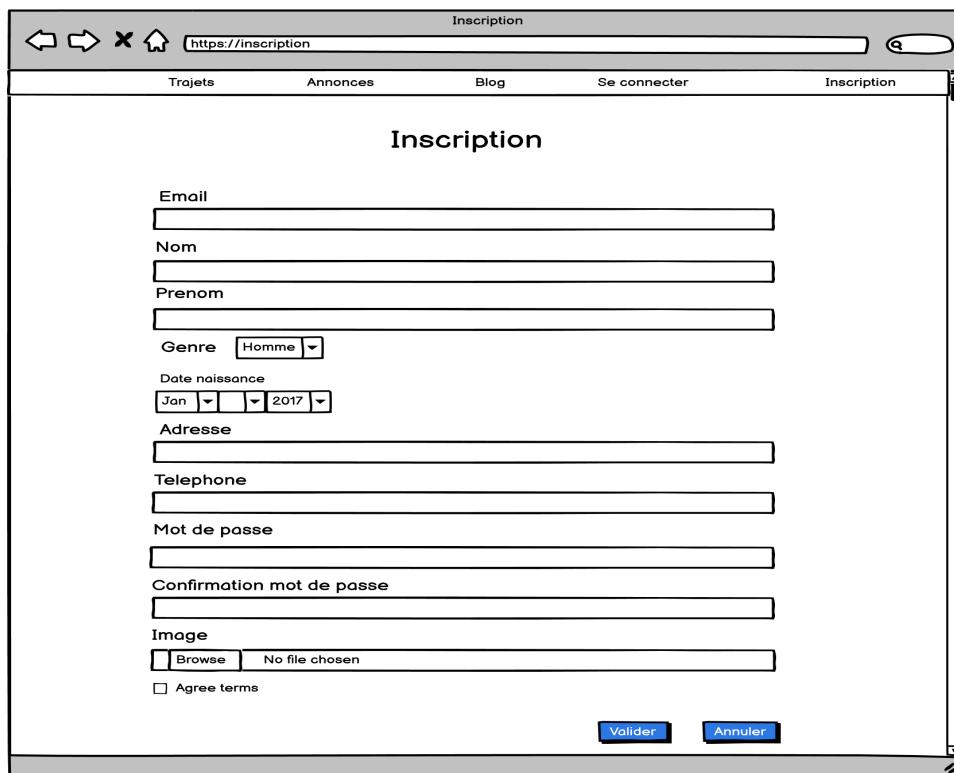


FIGURE III.20 – Maquette «Connexion»

Donc, cette maquette représente l'interface de connexion.

6.1.2 Maquette «Inscription»



La maquette d'interface d'inscription est un formulaire divisé en plusieurs sections :

- Section Email :** Contient un champ pour l'adresse e-mail.
- Section Nom et Prénom :** Contient deux champs pour le nom et le prénom.
- Section Genre :** Un champ déroulant pour le genre, avec "Homme" sélectionné.
- Section Date de naissance :** Un champ déroulant pour la date de naissance, montrant "Jan 2017".
- Section Adresse et Téléphone :** Deux champs pour l'adresse et le numéro de téléphone.
- Section Mot de passe :** Deux champs pour le mot de passe et sa confirmation.
- Section Image :** Un champ pour une image avec un bouton "Browse" et une indication "No file chosen".
- Section Conditions :** Un champ à cocher pour accepter les termes et conditions.
- Boutons :** Deux boutons au bas : "Valider" et "Annuler".

FIGURE III.21 – Maquette «Inscription»

Donc, cette maquette représente l'interface d'inscription.

6.1.3 Maquette «Profil Utilisateur»

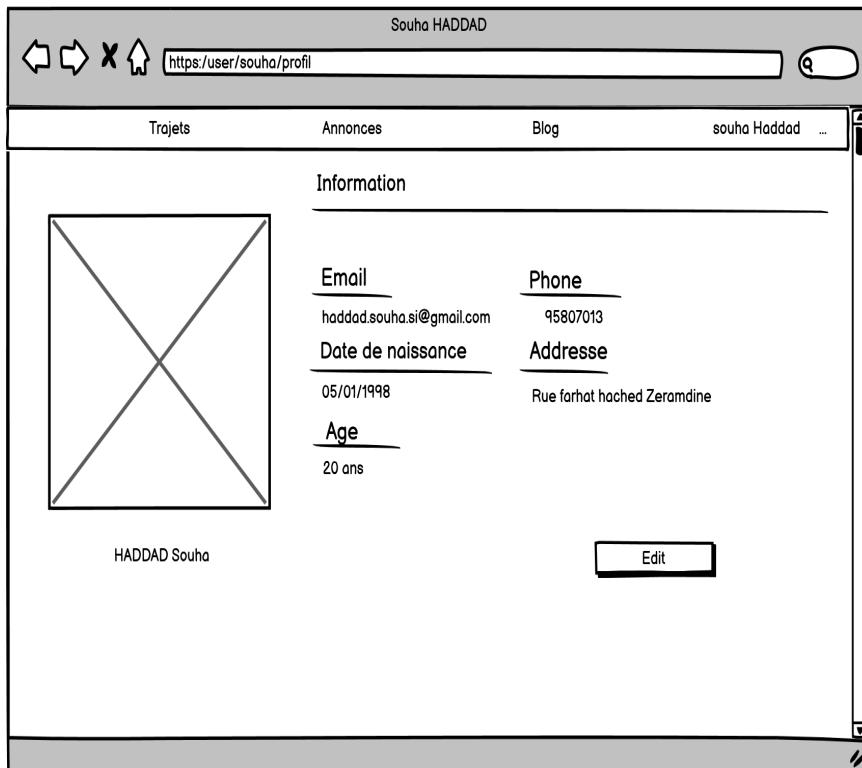


FIGURE III.22 – Maquette «Profil Utilisateur»

Donc, cette maquette représente l'interface profil d'un utilisateur.

6.2 Interface SPRINT 1

6.2.1 Interface « COLIS.TN »

C'est l'interface d'accueil de notre application qui est destinée aux utilisateurs pour faciliter les transports des colis. Cette interface contient plusieurs composants. Donc, en décortiquant uniquement le nécessaire, on se trouve face à six éléments importants :

1. Accueil
2. Trajet
3. Annonce
4. Se connecter
5. Inscription

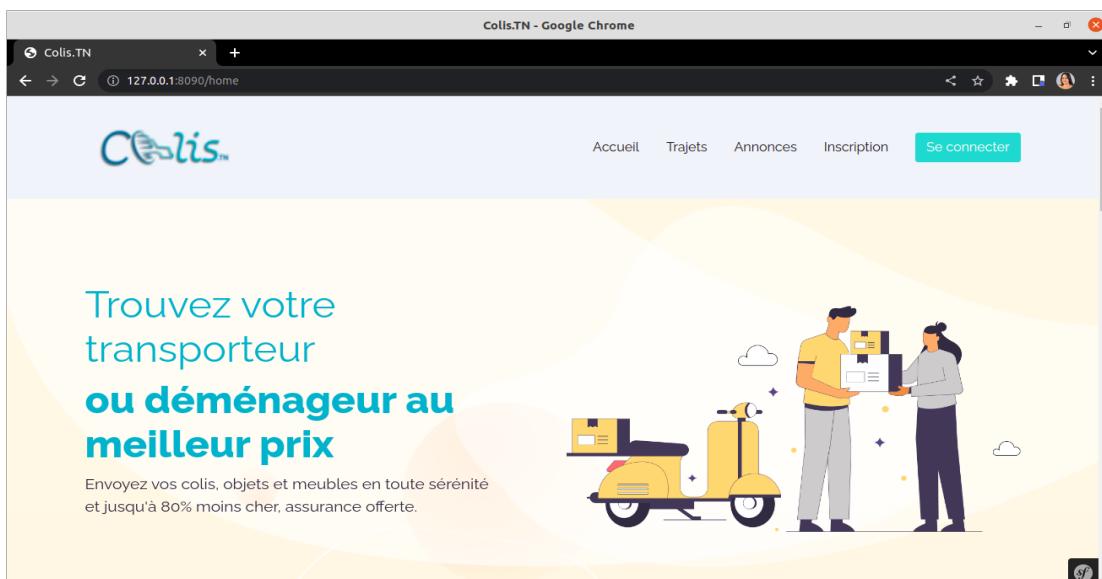


FIGURE III.23 – Interface COLIS.TN

6.2.2 Interface «Se connecter»

Une fois l'application chargée, l'utilisateur accède à la page d'authentification par cette figure. Pour qu'il puisse bénéficier des différents services qui lui sont confiés, l'utilisateur doit s'identifier en introduisant son email ainsi que son mot de passe.

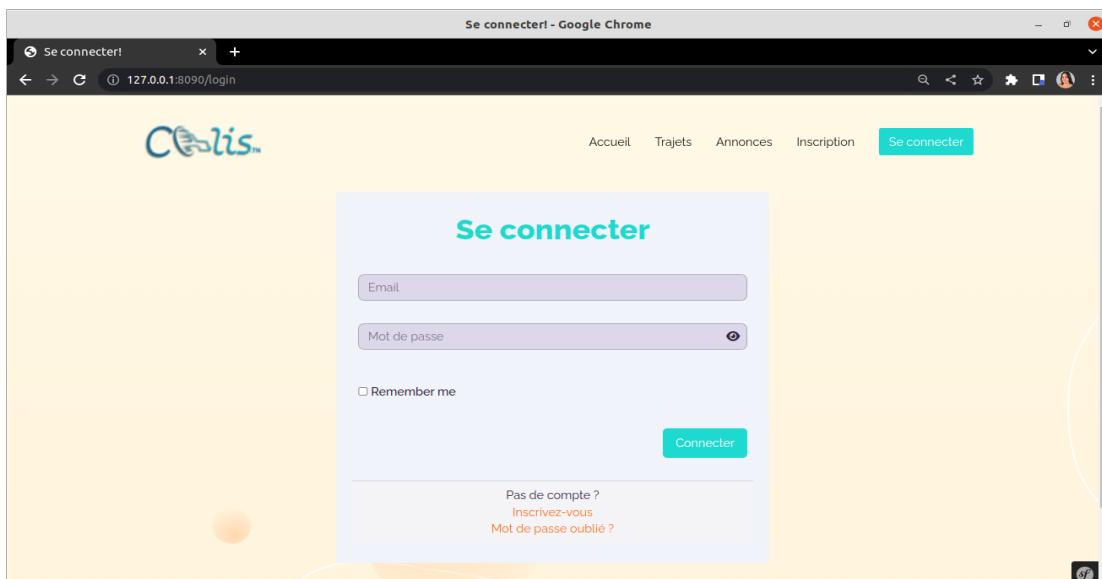


FIGURE III.24 – Interface d'authentification

Les messages suivants s'affichent dans les cas contraires :

1. Compte Utilisateur inexistant : si l'utilisateur tape un email inexistant, le message suivant s'affiche et dans ce cas il doit saisir email valide ou quitter :

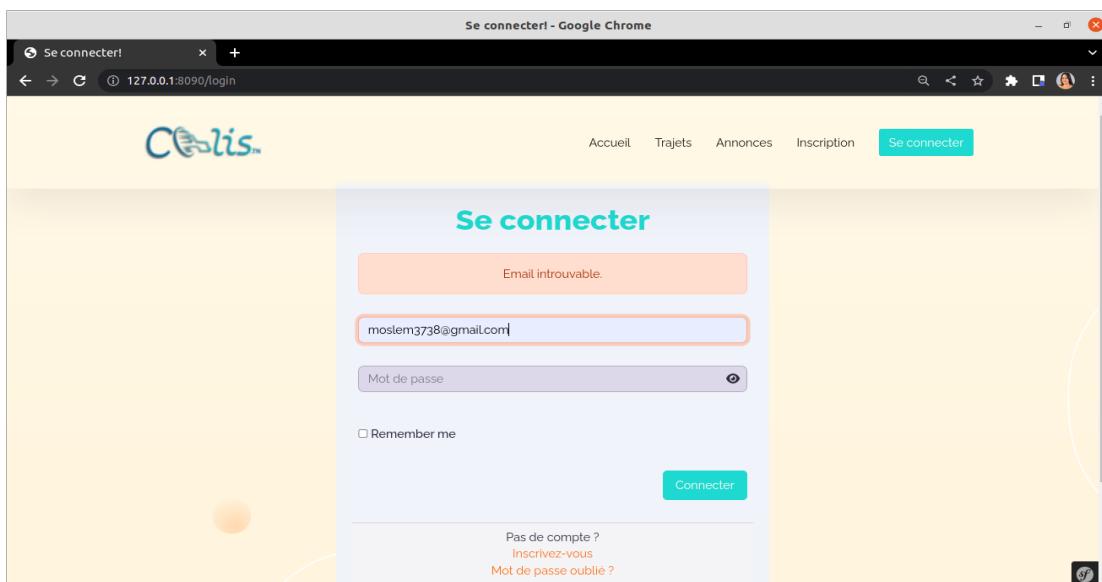


FIGURE III.25 – Interface d’authentification : ERR «Utilisateur inexistant»

2. Mot de passe erroné : deuxième cas est celui de saisir un mot de passe erroné. Dans ce cas, un message s’affiche comme le montre la capture d’écran suivant :

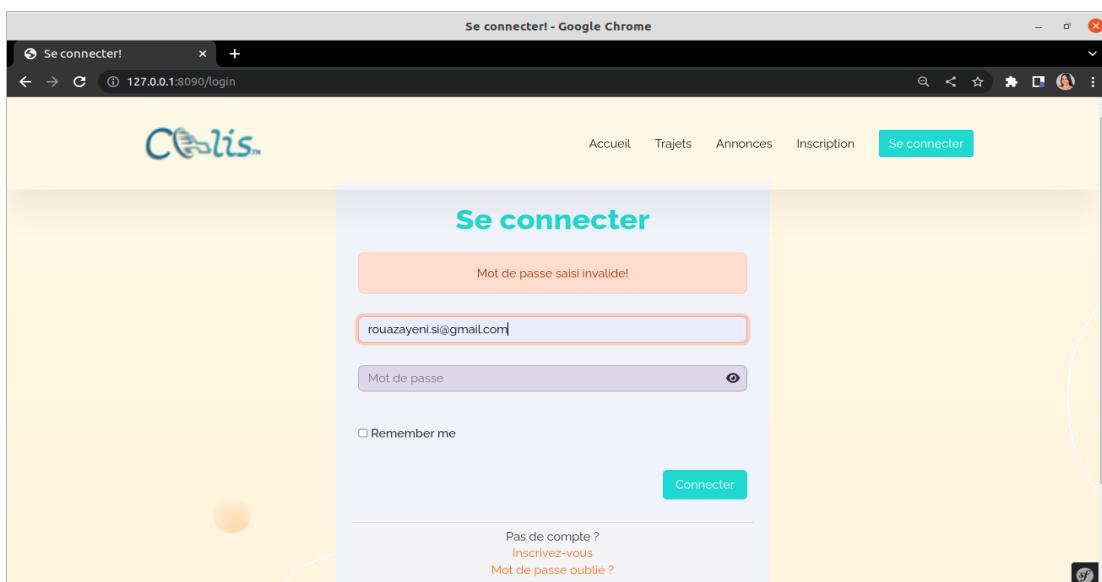


FIGURE III.26 – Interface d’authentification : ERR «Mot de passe erroné»

6.2.3 Interface «Réinitialiser Mot de passe»

Les figures suivant présentent les étapes de modification du mot de passe pour un utilisateur.

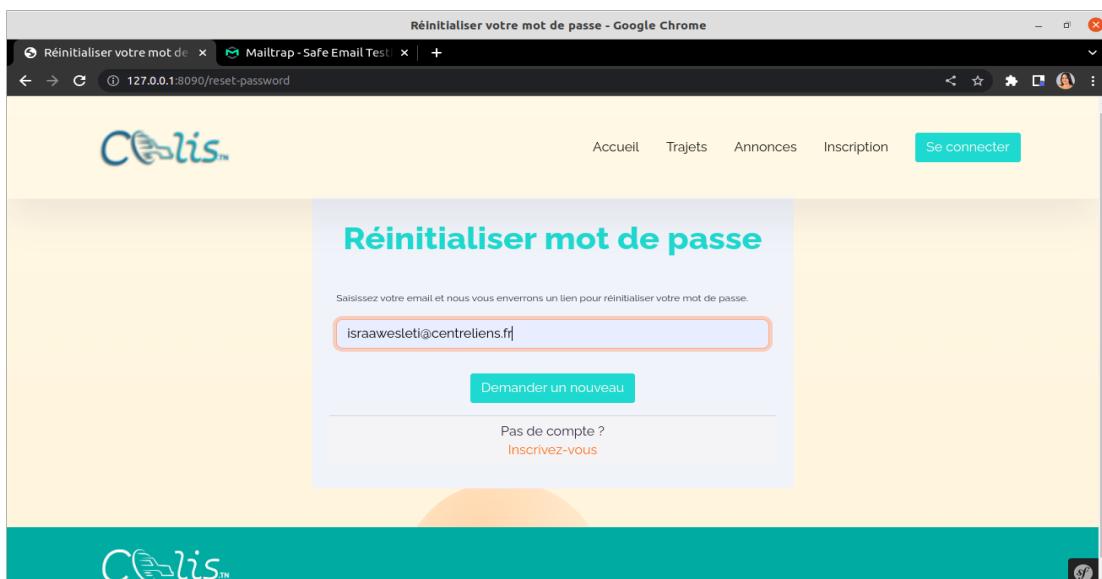


FIGURE III.27 – Interface de réinitialiser E1

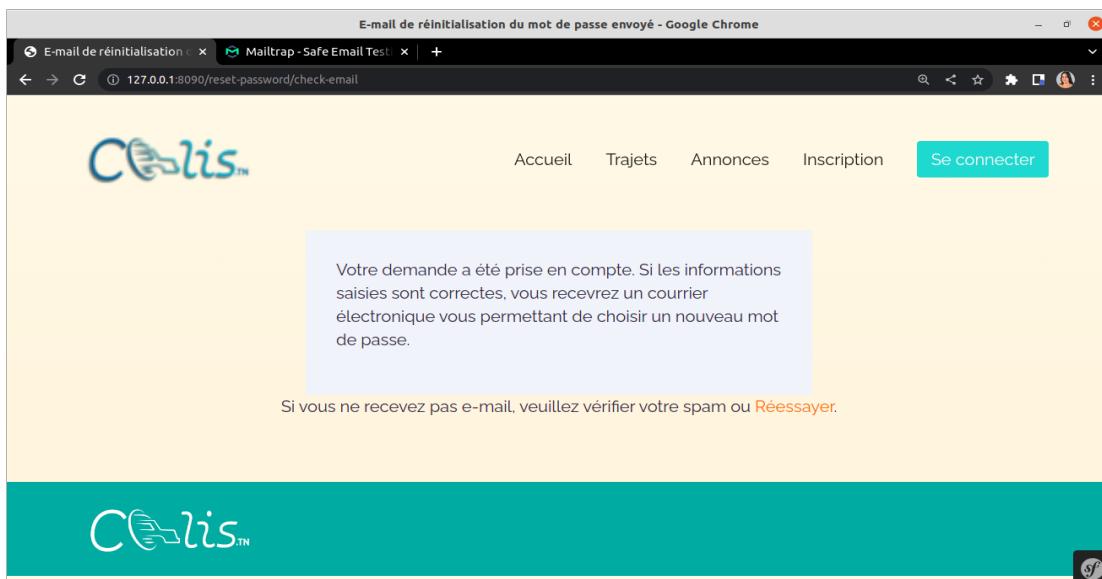


FIGURE III.28 – Interface de réinitialiser E2

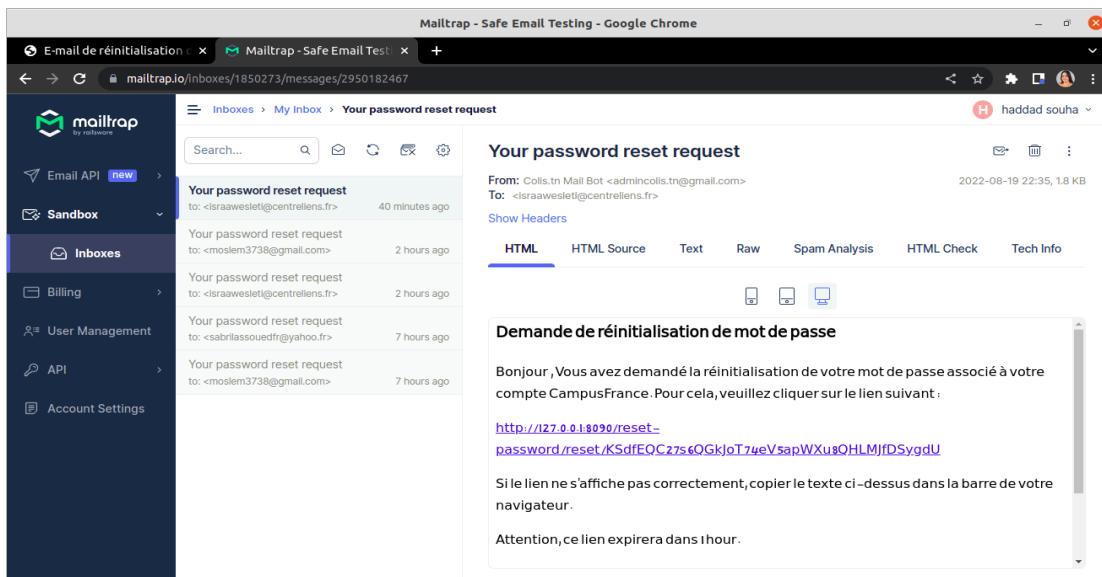


FIGURE III.29 – Interface de réinitialiser E3

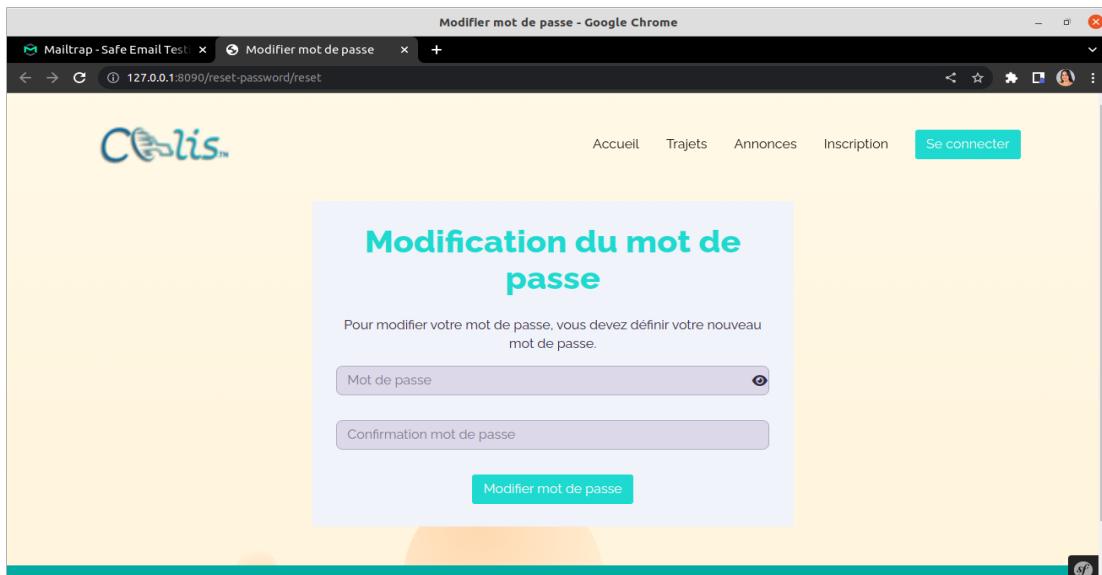


FIGURE III.30 – Interface de réinitialiser E4

6.2.4 Interface «Inscription»

Cette interface est réservée à l'inscription des utilisateurs sous forme d'un formulaire qui contient des champs à remplir et deux boutons dont l'un confirme l'inscription, alors que l'autre permet de vider les champs.

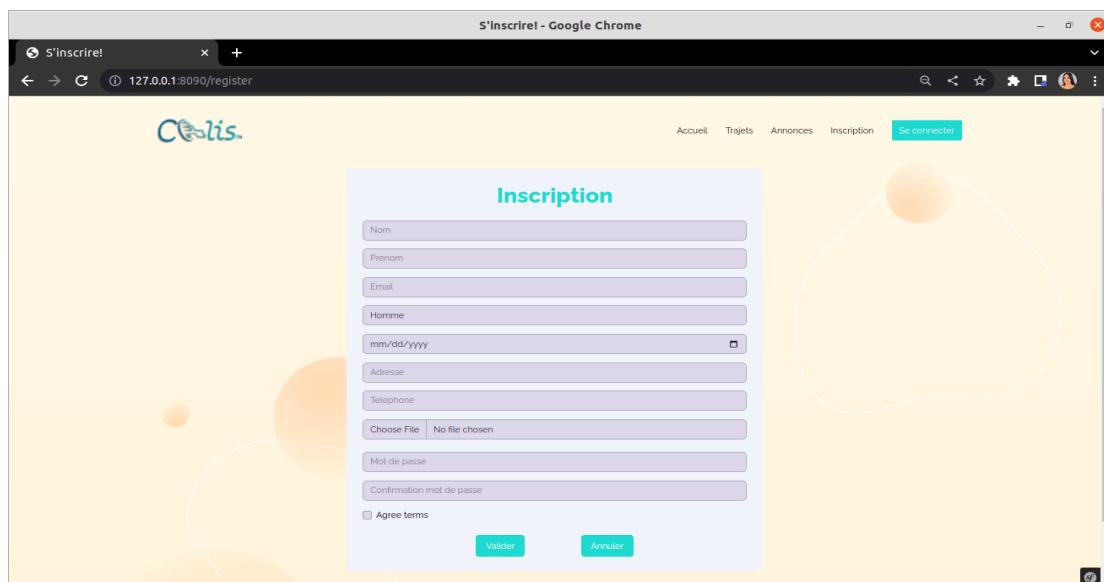


FIGURE III.31 – Interface d'inscription

Les figures présentent les étapes de validation d'inscription : en cliquant sur «Valider», une notification d'envoi du mail s'affiche et de l'autre côté l'utilisateur reçoit un email à l'adresse contenant un lien de validation.

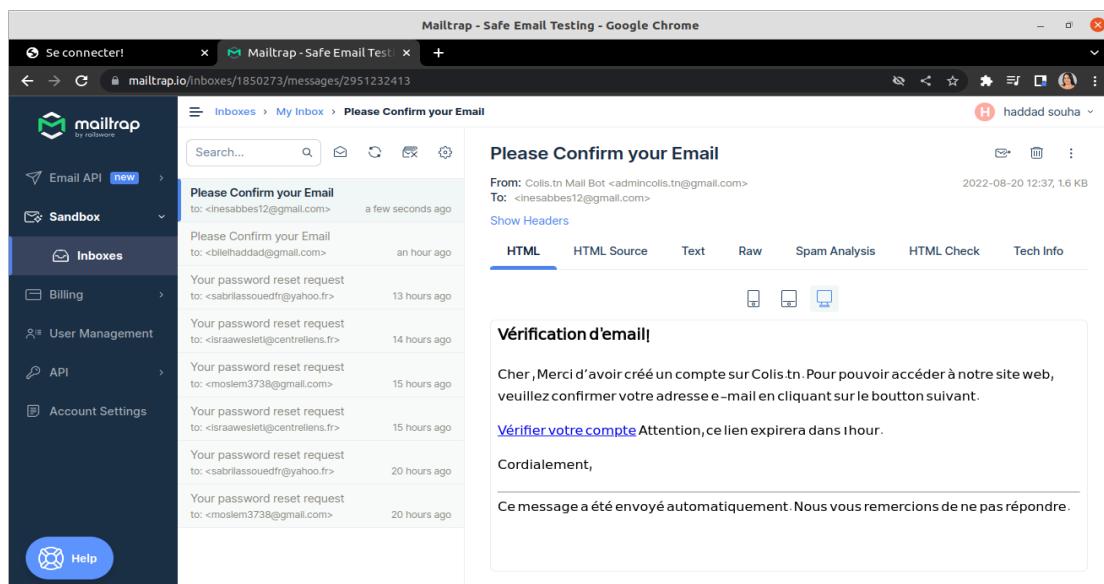


FIGURE III.32 – Etape 1 de validation d'inscription

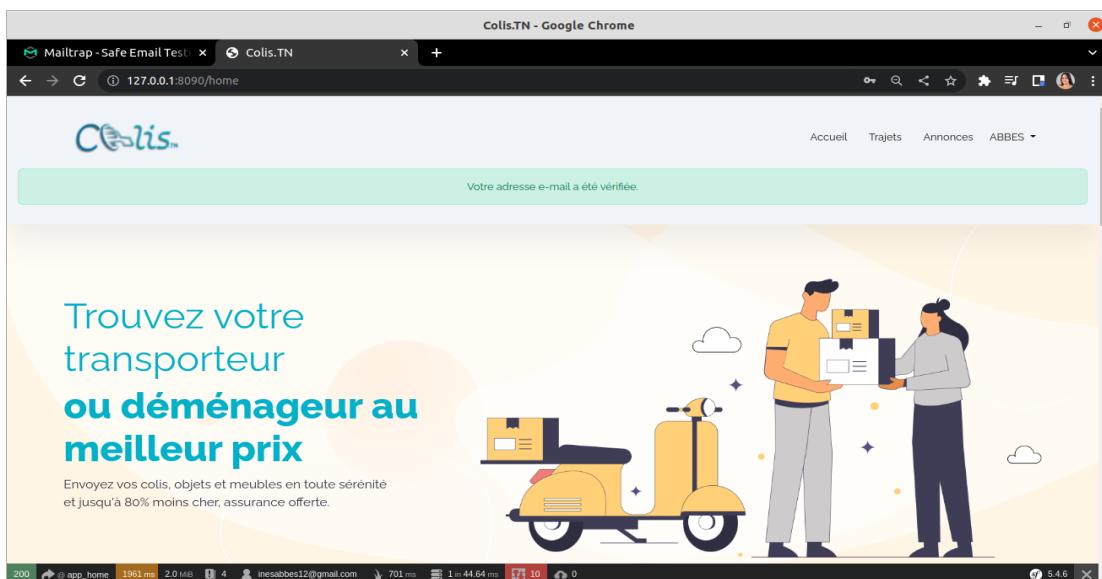


FIGURE III.33 – Etape 2 de validation d’inscription

6.2.5 Interface «Profil»

La figure suivante présente l’interface Profil :

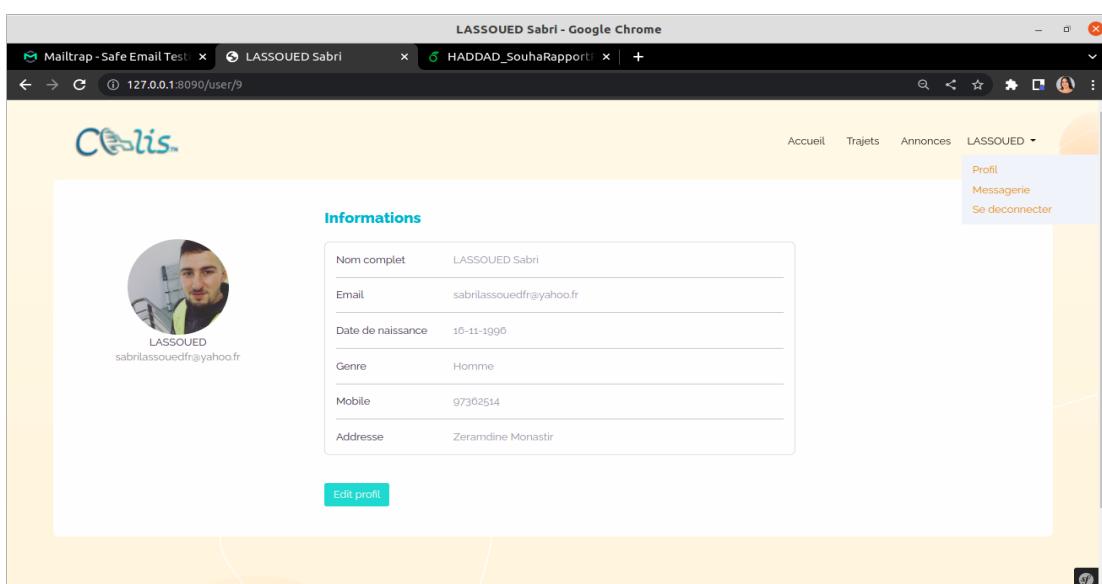


FIGURE III.34 – Interface «Profil»

6.2.6 Interface «Éditer Utilisateur»

La figure suivante présente l'interface éditer les informations d'un utilisateur.

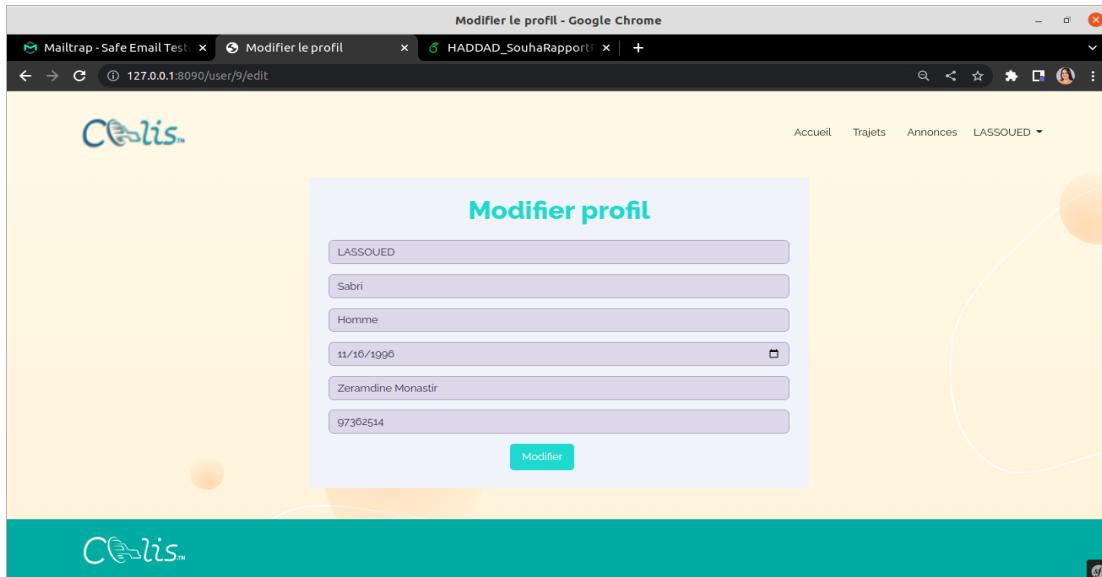


FIGURE III.35 – Interface «Éditer Utilisateur»

6.2.7 Interface «Lister les utilisateurs»

6.2.7.1 Interface «Lister tous les utilisateurs»

La figure suivante présente l'interface dashboard admin «Liste des utilisateurs».

User	Email	Date de naissance	Genre	Adresse	Status	Action
ZAYANI Roua	rouazayeni.si@gmail.com	21-09-1997	Femme	Kalla kobra souisse	●	Editer Avertir Supprimer
LASSOUED Sabri	sabrilassouedfr@yahoo.fr	16-11-1996	Homme	Zeramidine Monastir	●	Editer Avertir Supprimer
BEN AICHA Moslem	moslem3738@gmail.com	09-10-2002	Homme	Sbikha KORAEN	●	Editer Avertir Supprimer
HADDAD Bilel	bilelhaddad@gmail.com	05-12-1990	Homme	Rue farhet hached	●	Editer Avertir Supprimer
ABBES Ines	inesabbes12@gmail.com	28-05-1997	Homme	Rue de la liberté	●	Editer Avertir Supprimer
MAAMER Kamel	kamelmaaeer.alico@gmail.com	05-12-1975	Homme	Jammel Monsatir	●	Editer Avertir Supprimer

FIGURE III.36 – Interface «Liste Utilisateur»

6.2.7.2 Interface « Lister les utilisateurs d'archive »

La figure suivante présente l'interface dashboard admin «Liste des utilisateurs d'archive».

User	Email	Date de naissance	Genre	Adresse	Status	Action
MAAMER Kamel	kamelmaaer.alico@gmail.com	05-12-1975	Homme	Jammel Monsatir	●	<button>Supprimer</button> <button>Desarchiver</button>

FIGURE III.37 – Interface «Liste Utilisateurs d'archive»

6.2.7.3 Interface « Lister les utilisateurs avertis »

La figure suivante présente l'interface dashboard admin «Liste des utilisateurs avertis».

User	Email	Date de naissance	Genre	Adresse	Status	Avertis	Action
ABGES Ines	inesabbes12@gmail.com	28-05-1997	Homme	Rue de la liberté	●	5	<button>Banrir</button>

FIGURE III.38 – Interface «Liste Utilisateur averti»

6.2.7.4 Interface « Lister les utilisateurs banni »

La figure suivante présente l'interface dashboard admin «Liste des utilisateurs banni».

User	Email	Date de naissance	Genre	Adresse	Status	Action
ABGES Ines	inesabbes12@gmail.com	28-05-1997	Homme	Rue de la liberté	●	Débloquer
MAAMER Kamel	kamelmaaer.alico@gmail.com	05-12-1975	Homme	Jammel Monsatir	●	Débloquer

FIGURE III.39 – Interface «Liste Utilisateur banni»

6.2.8 Interface «Avertir utilisateur»

Les figures suivantes présentent les interfaces lors d'avertir un utilisateur par un administrateur.

User	Email	Date de naissance	Genre	Adresse	Status	Action
FRANCOIS Arafet	arafethd@yahoo.fr	10-08-2006	Homme	Sousse	●	Edit Avertir Supprimer
GUESMI Chiraz	chirageusmi@hotmail.com	16-06-1997	Femme	Tunis	●	Edit Avertir Supprimer
WESLETTI Isra	israawesleti@centreliens.fr	12-11-1997	Femme	Rue paris sousse	●	Edit Avertir Supprimer
ZAYANI Roua	rouazayeni.si@gmail.com	21-09-1997	Femme	Kalla kobra sousse	●	Edit Avertir Supprimer
LASSOUED Sabri	sabrillassouedfr@yahoo.fr	16-11-1996	Homme	Zeramidine Monastir	●	Edit Avertir Supprimer

FIGURE III.40 – Interface 1 «Avertir Utilisateur»

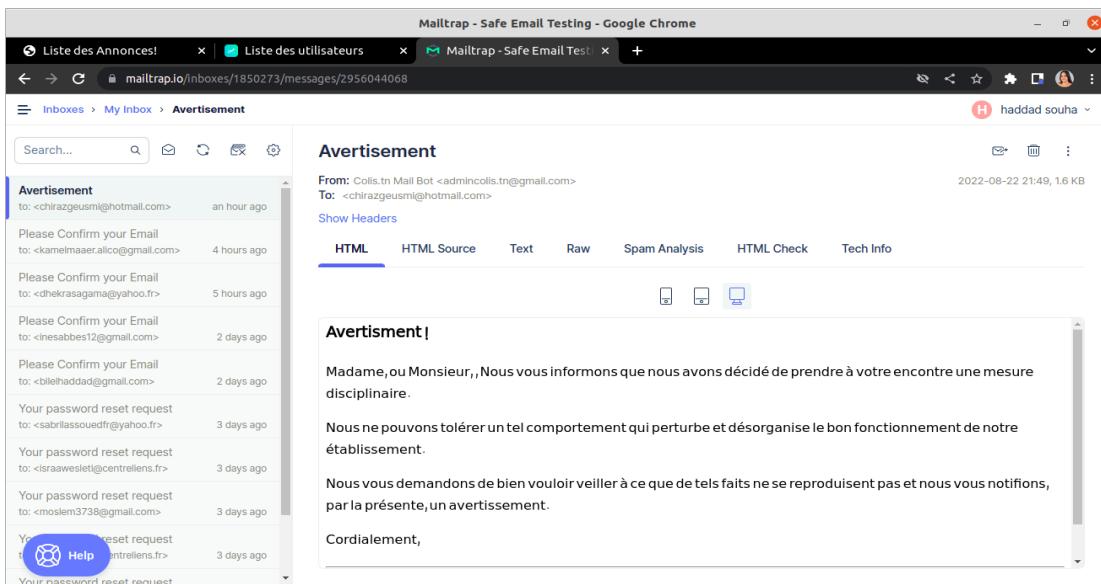


FIGURE III.41 – Interface 2 «Avertir Utilisateur»

7 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons examiné les cas d'utilisation d'inscription, authentification, gestion des utilisateurs ainsi gérer compte d'un utilisateur. Le livrable de ce sprint représente aussi les fondations pour concentrer sur les annonces et les trajets des utilisateurs pour feront le sujet du prochain chapitre qui décrira le 2 ème sprint.

CHAPITRE

IV

SPRINT 2

1 Introduction

Ce chapitre présente le deuxième sprint du projet. En effet, tout au long de ce chapitre nous allons récapituler l'analyse, la conception, la réalisation et nous allons terminer par les tests et les validations.

2 Planification du sprint 2

2.1 Objectifs du sprint 2

Ce sprint est destiné principalement à la gestion des annonces ainsi que la gestion des trajets. Par la suite ,nous allons parler de la partie des publications des annonces et des trajets par les utilisateurs.

2.2 Sprint Backlog du sprint 2

Le tableau suivant montre une liste des tâches qui doivent être effectuées durant ce sprint :

SPRINT 2				
ID	ITEM	USER STORIES	PRIORITÉ	EST
13	Gestion des annonces	En tant qu'administrateur, je peux ajouter une annonce.	S	7 JR
14		En tant qu'administrateur, je peux consulter les annonces.	M	
15		En tant qu'administrateur, je peux modifier une annonce.	S	
16		En tant qu'administrateur, je peux supprimer une annonce.	S	
17		En tant qu'administrateur, je peux archiver une annonce.	S	
18		En tant qu'administrateur, je peux ajouter un trajet.	S	
19	Gestion des trajets	En tant qu'administrateur, je peux consulter mes trajets.	S	7 JR
20		En tant qu'administrateur, je peux modifier un trajet.	S	
21		En tant qu'administrateur, je peux supprimer un trajet.	S	
22		En tant qu'administrateur, je peux archiver mon trajet.	S	
23		En tant qu'expéditeur, je peux ajouter une annonce.	S	
24	Gérer ses annonces	En tant qu'expéditeur, je peux modifier une annonce..	S	7 JR
25		En tant qu'expéditeur, je peux supprimer une annonce.	S	
26		En tant qu'expéditeur, je peux archiver une annonce.	M	
27		En tant qu'expéditeur, je peux consulter mes annonces.	S	

28	Gérer ses trajets	En tant que transporteur, je peux ajouter un trajet.	S	7 JR
29		En tant que transporteur, je peux modifier son trajet.	S	
30		En tant que transporteur, je peux supprimer son trajet.	S	
31		En tant qu'expéditeur, je peux archiver une annonce.	M	
32		En tant que transporteur, je peux consulter mes trajets.	S	

TABLE IV.1 – Backlog du produit SPRINT2

3 Spécification du sprint 2

Dans cette partie nous expliquerons les différentes fonctionnalités offerts par notre site pour les annonces et les trajets. Nous schématiserons le diagramme de cas d'utilisation offertes par le livrable de ce sprint. Puis, nous donnerons les détails de chacun d'eux.

3.1 Cas d'utilisation spécifiques

Dans cette partie, nous allons introduire les différentes actions que l'utilisateur peut les exécuter sur le contenu d'un annonce/ trajet.

Pour ce faire, nous donnerons les diagrammes de cas d'utilisation qui illustrent les fonctionnalités fournies à l'utilisateur à ce propos. La figure 5.1 présente le diagramme de cas d'utilisation du sprint pour l'utilisateur.

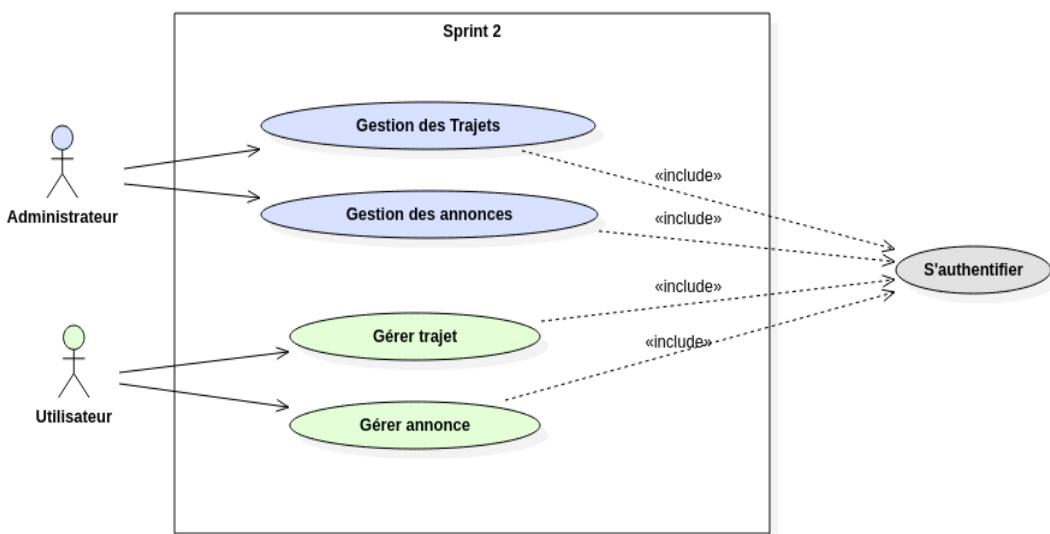


FIGURE IV.1 – Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 2 »

Les diagrammes ci-dessous détailleront les cas d'utilisations de ce sprint en terme des scénarios possibles et contraintes.

3.2 Analyse

3.2.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des trajets »

Le diagramme illustré par la Figue 2 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gestion des trajets ».

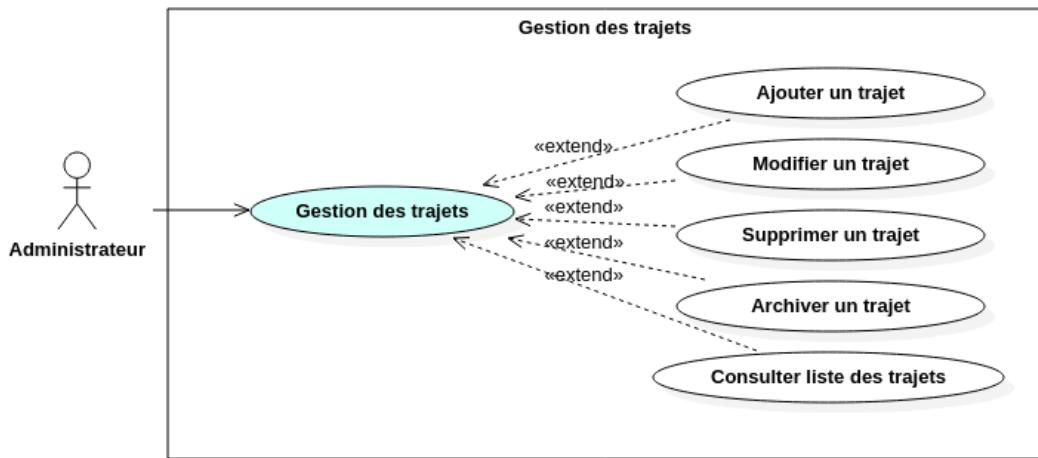


FIGURE IV.2 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des trajets »

3.2.1.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter trajet »

La description détaillée du cas d'utilisation "Ajouter un trajet" est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Ajouter Trajet
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur d'ajouter un trajet
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Trajet ajouté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Ajouter Trajet " 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur saisit les données nécessaires 4. L'utilisateur clique sur 'Ajouter' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E3 : Champs obligatoires vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 3 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE IV.2 – Description du cas d'utilisation « Ajouter un trajet »

3.2.1.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier trajet »

La description détaillée du cas d'utilisation "Modifier un trajet" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier Trajet
Résumé	Ce CU permet a l'utilisateur de modifier un trajet
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Trajet modifié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des trajets" 2. Le système affiche l'interfafe demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Modifier Trajet" 4. Le système affiche le formulaire de modification Trajet 5. L'admin saisi les modifications nécessaires 6. L'Admin clique sur la boutton 'Modifier' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E3 : Champs obligatoires vides <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE IV.3 – Description du cas d'utilisation « Modifier un trajet »

3.2.1.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver trajet »

La description détaillée du cas d'utilisation "Archiver un trajet" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver Trajet
Résumé	Ce CU permet a l'utilisateur d'archivé un Trajet
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Trajet archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des trajets " 2. Le système affiche l'interfacfe demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Archiver trajet" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	

TABLE IV.4 – Description du cas d'utilisation « Archiver un trajet »

3.2.1.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer trajet »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer un trajet" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Gestion de trajet
But	Supprimer un trajet
Résumé	L'Administrateur peut ajouter, supprimer, modifier un trajet et consulter la liste des trajets.
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
Il a déjà authentifié Il doit consulter la liste des trajets.	Trajet supprimé.
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demande de l'interface de tous les trajets. 2. Une interface sera affiché contenant la liste des trajets. 3. Cliquer sur le bouton détail. 4. Une interface sera affiché contenant tous les information d'un trajet . 5. Cliquer sur le bouton supprimer. 6. Alert de confirmation du suppression sera affiché. 7. Le trajet est supprimé du tableau de la base de données . 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E1. Si la connexion avec la base de données est interrompue : Le cas d'utilisation se termine par un echec.</p>	

TABLE IV.5 – Description du cas d'utilisation « Supprimer un trajet »

3.2.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des annonces »

Le diagramme illustré par la Figue 3 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gestion des annonces ».

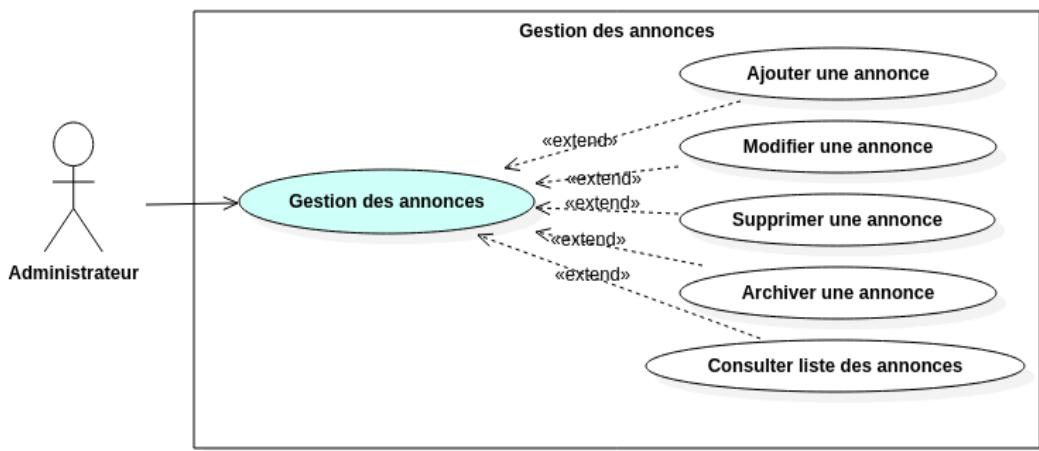


FIGURE IV.3 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des annonces »

3.2.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter annonce »

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Ajouter Annonce
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur d'ajouter une annonce
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Annonce ajoutée
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Ajouter Annonce " 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur saisit les données nécessaires 4. L'utilisateur clique sur 'Ajouter' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E3 : Champs obligatoires vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 3 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE IV.6 – Description du cas d'utilisation « Ajouter une annonce »

3.2.2.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier annonce »

La description détaillée du cas d'utilisation "Modifier un annonce" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier annone
Résumé	Ce CU permet a l'utilisateur de modifier une annonce
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Annonce modifiée
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des annonces" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Modifier annonce" 4. Le système affiche le formulaire de modification annonce 5. L'admin saisi les modifications nécessaires 6. L'Admin clique sur la boutton'Modifier' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E3 : Champs obligatoires vides <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 5 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE IV.7 – Description du cas d'utilisation « Modifier une annonce »

3.2.2.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver annonce »

La description détaillée du cas d'utilisation "Archiver un annonce" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver Annonce
Résumé	Ce CU permet a l'utilisateur d'archivé uneAnnonce
Acteur	Administrateur, Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur ou l'Utilisateur est authentifié	Annonce archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des annonces " 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Archiver annonce" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	

TABLE IV.8 – Description du cas d'utilisation « Archiver une annonce »

3.2.2.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer annonce »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer un annonce" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Gestion des annonces
But	Supprimer une annonce
Résumé	L'Administrateur peut ajouter, supprimer, modifier une annonce et consulter la liste des annonces.
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
Il a déjà authentifié Il doit consulter la liste des annonces.	Annonce supprimée.
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demande de l'interface de tous les annonces. 2.Une interface sera affiché contenant la liste des annonces. 3. Cliquer sur le bouton détail. 4. Une interface sera affiché contenant tous les information d'une annonce . 5. Cliquer sur le bouton supprimer. 6. Alert de confirmation du suppression sera affiché. 7. L'annonce est supprimé du tableau de la base de données . 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E1. Si la connexion avec la base de données est interrompue : Le cas d'utilisation se termine par un echec.</p>	

TABLE IV.9 – Description du cas d'utilisation « Supprimer une annonce »

3.2.3 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer une annonce »

Le diagramme illustré par la Figue 4 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gérer une annonce ».

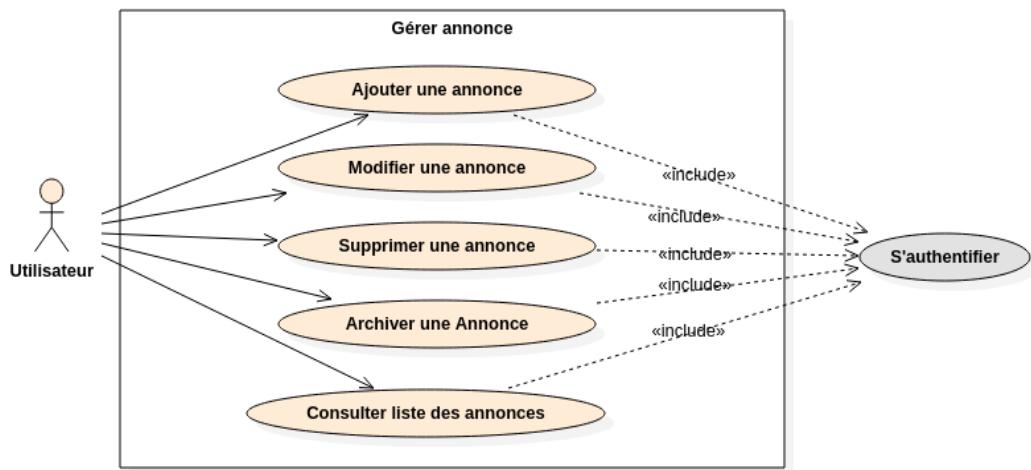


FIGURE IV.4 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer une annonce »

3.2.4 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer trajet »

Le diagramme illustré par la Figue 4 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gérer une trajet ».

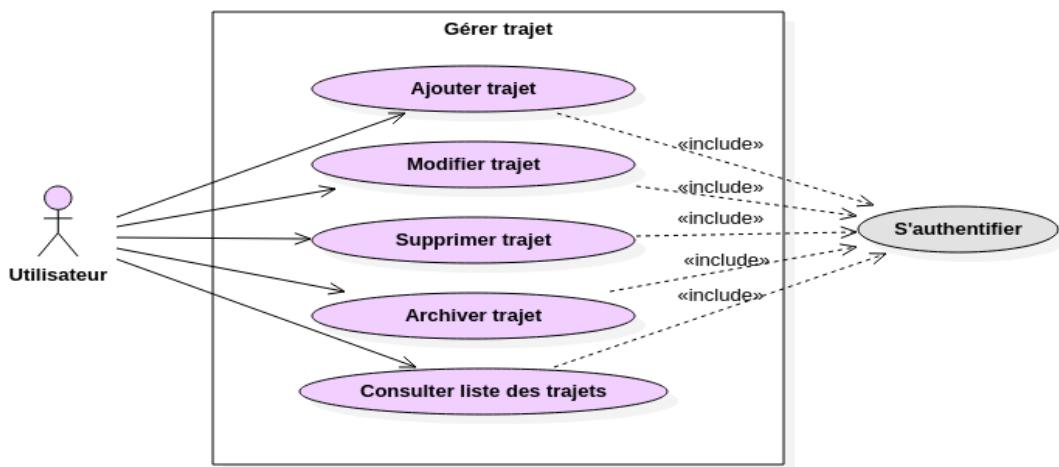


FIGURE IV.5 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer trajet »

4 Étude Conceptuelle du Sprint 2

Nous présentant dans cette partie d'étude conceptuelle du sprint 2 en décrivant ses vues statique et dynamique.

4.1 Description de la vue statique

Pour Réaliser les fonctionnalités de ce sprint, nous avons recours à utiliser le patron MVC. Dans cette partie nous schématiserons le diagramme de classe du plugin. Ce dia-

gramme de classe montre l'implémentation du patron MVC.

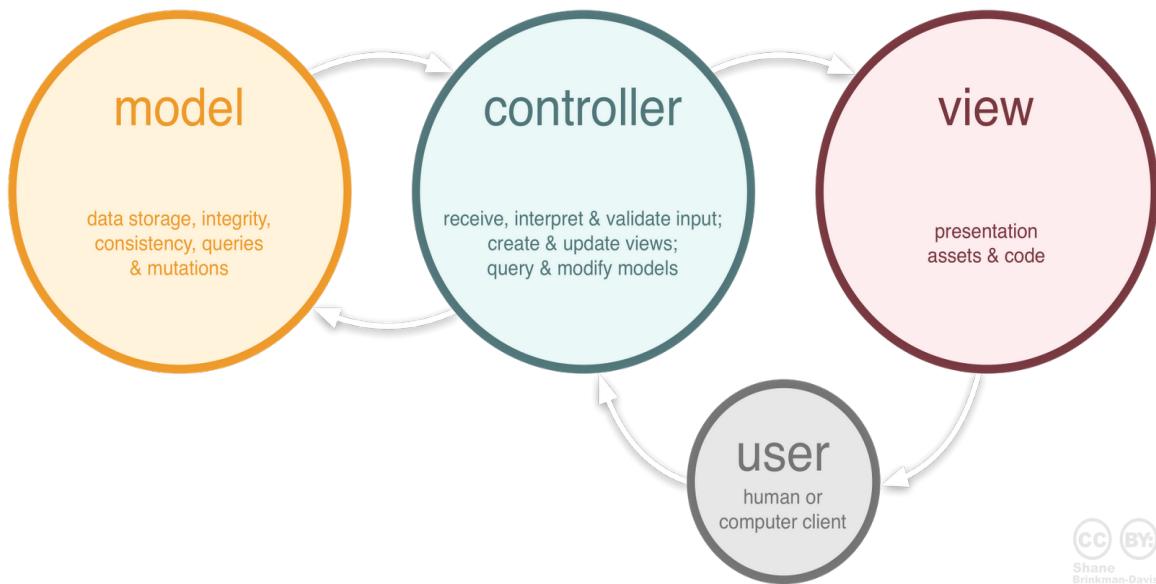


FIGURE IV.6 – Modèle de conception(MVC)

MVC est l'abréviation de Model, View, Controller. Il s'agit d'un modèle de conception de logiciel conçu pour augmenter la lisibilité et la maintenabilité du code source, en répartissant le code dans les trois sections mentionnées précédemment. [7]

- Model : Cette partie de la structure consiste à stocker les données de l'application, telles que des bases de données, des données texte, des fichiers et / ou d'autres ressources Web.
- View : Ceci est l'interface utilisateur graphique de l'application. Cela contiendrait différents boutons, zones de texte et autres contrôles permettant à l'utilisateur d'interagir avec l'application pour mener à bien ses projets en fonction du type de logiciel qu'il utilise.
- Controller : Le code du back-end actuel constitue le contrôleur du framework. Un contrôleur contrôle les données provenant des utilisateurs ou allant à l'utilisateur à partir d'un modèle.

4.1.1 Diagramme de classes

Dans cette partie, nous représenterons le diagramme de classe de ce sprint. Ce dernier définit les différentes entités qui représentent les informations persistantes de notre système de gestion des annonces ainsi que des trajets.

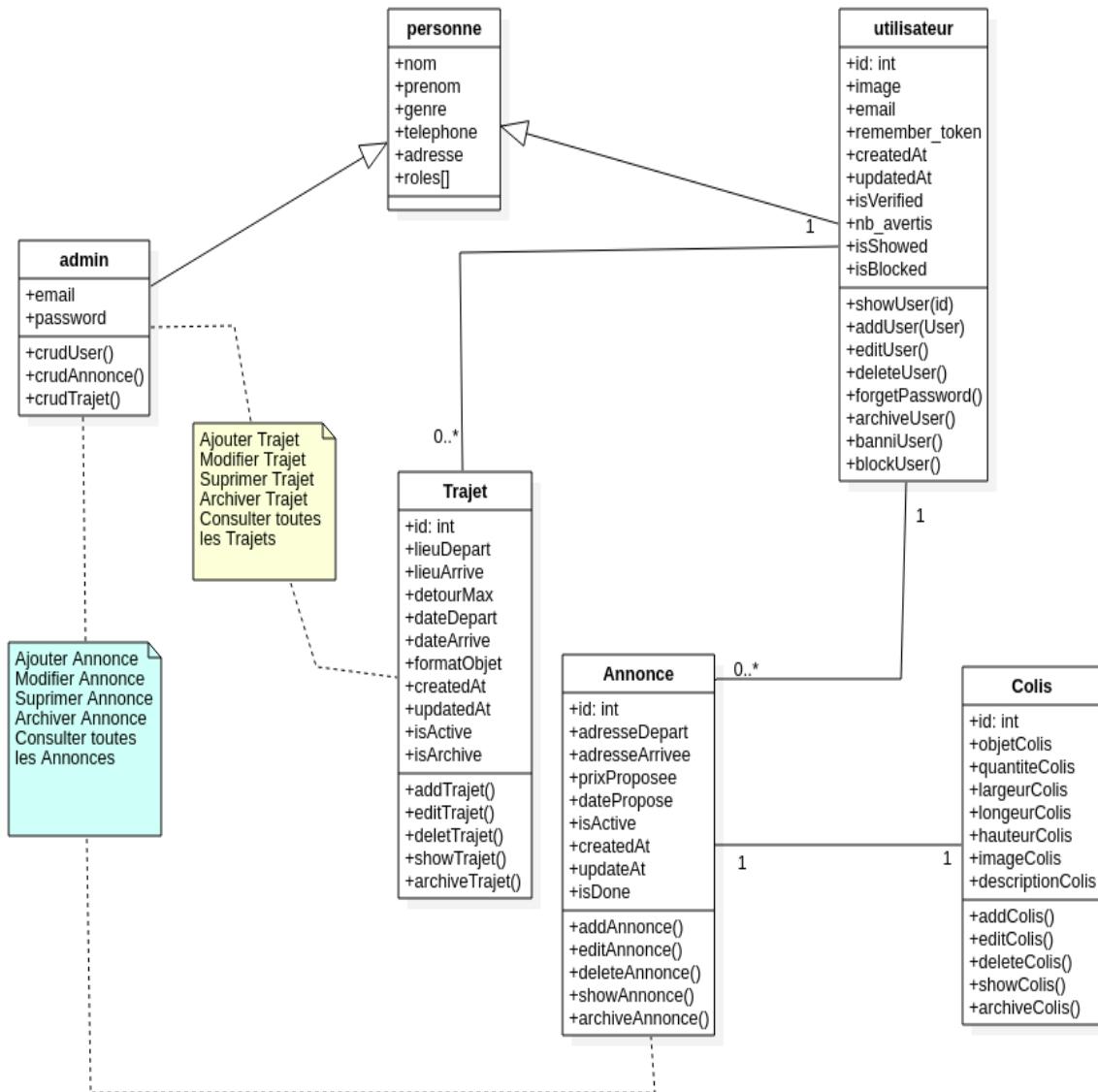


FIGURE IV.7 – Diagramme de classe : « SPRINT 2 »

4.2 Description de la vue dynamique

4.2.1 Diagramme de séquence

4.2.1.1 Diagramme de séquence de « Ajout d'un trajet »

Le diagramme illustré par cette figure représente les étapes nécessaires pour l'ajout d'un trajet :

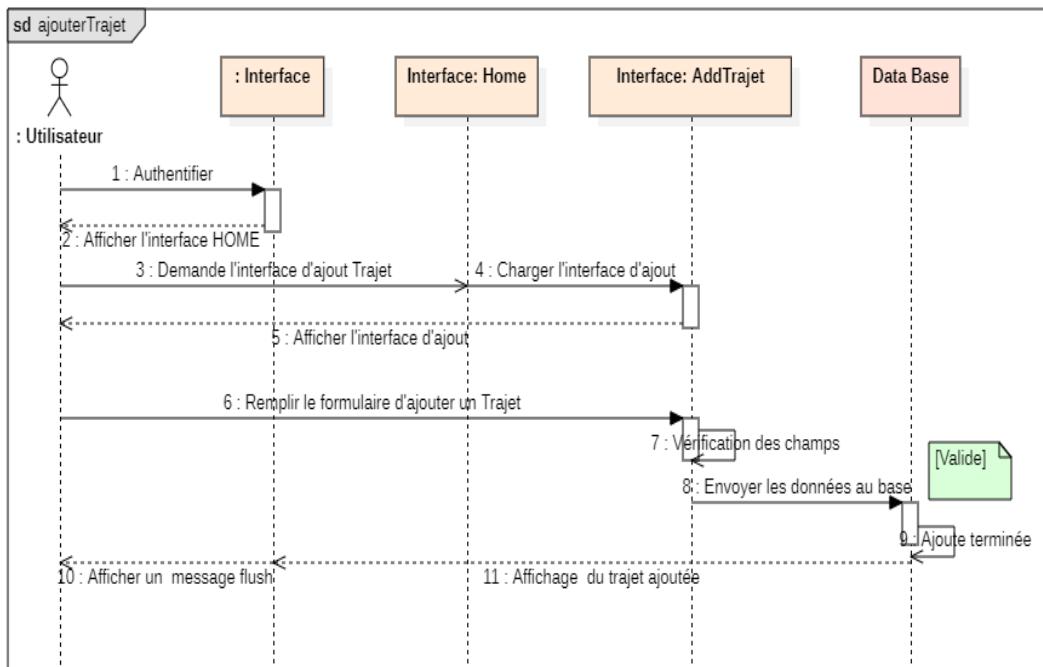


FIGURE IV.8 – Diagramme de séquence : « Ajouter un trajet »

4.2.1.2 Diagramme de séquence de « Modifier un trajet »

Ce diagramme représente la modification d'un trajet :

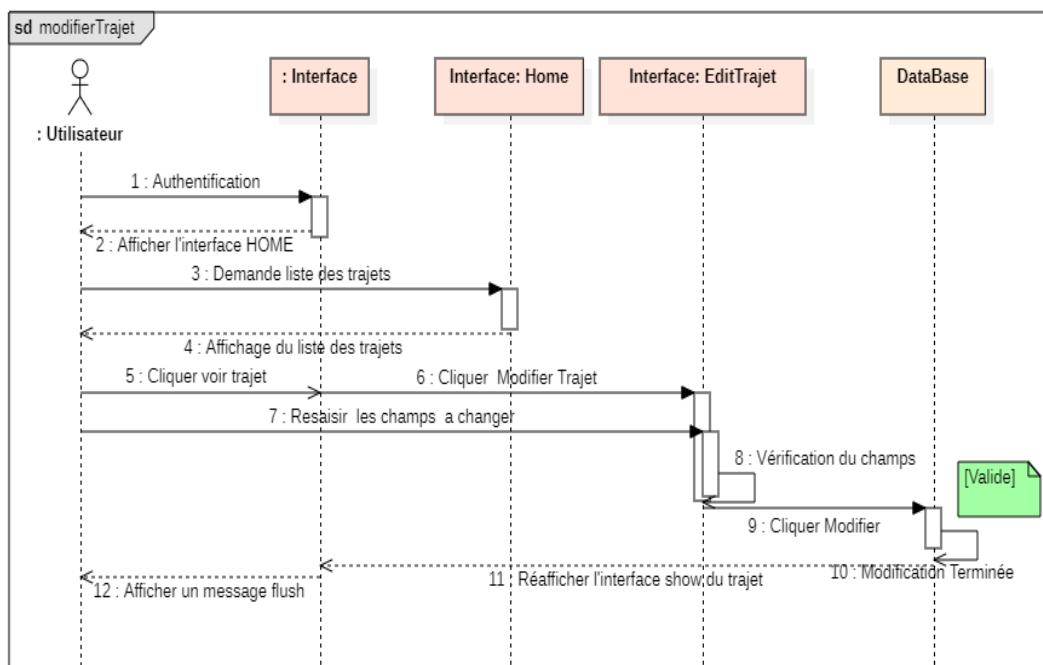


FIGURE IV.9 – Diagramme de séquence : « Modifier un trajet »

4.2.1.3 Diagramme de séquence de « Ajouter une annonce »

Ce diagramme représente l'ajout d'une annonce :

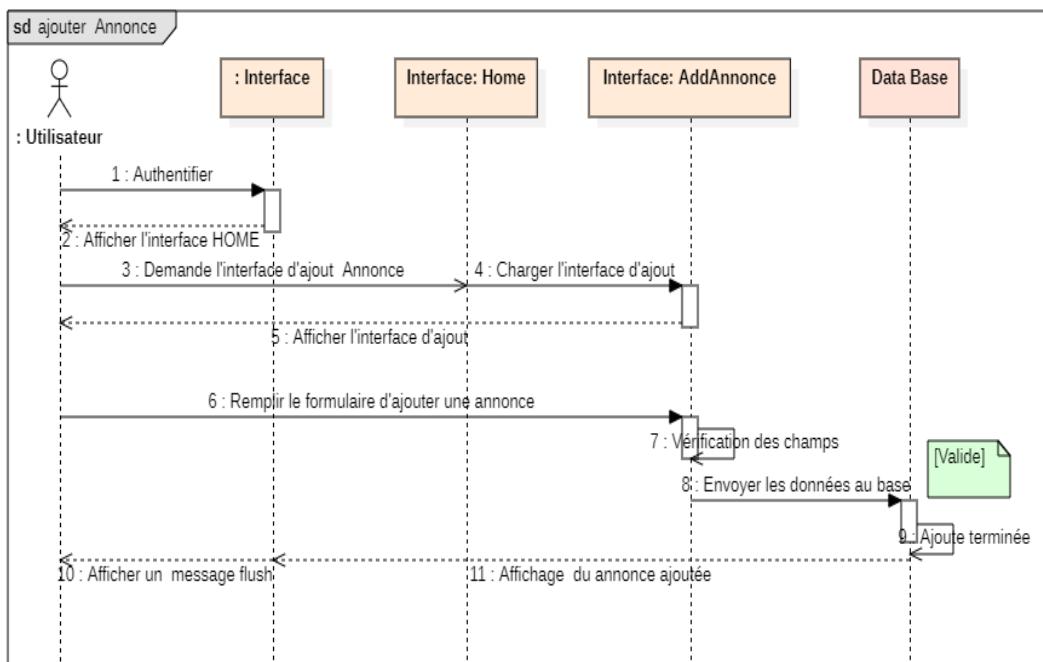


FIGURE IV.10 – Diagramme de séquence : « Ajouter une annonce »

4.2.1.4 Diagramme de séquence de « Modifier une annonce »

Ce diagramme représente la modification d'une annonce :

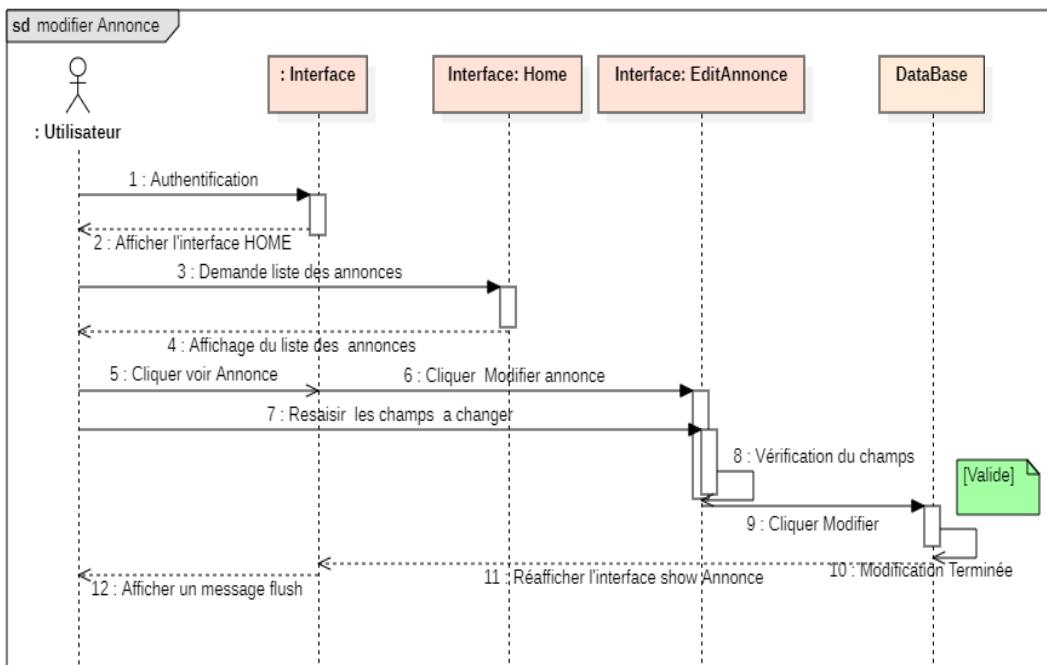


FIGURE IV.11 – Diagramme de séquence : « Modifier une annonce »

4.2.2 Diagrammes d'activités

4.2.2.1 Diagramme d'activités de « Ajouter un trajet »

Le diagramme d'activités d'ajouter un trajet décrit le processus d'ajout d'un trajet afin d'accéder à l'écran d'accueil selon le privilège d'utilisateur.

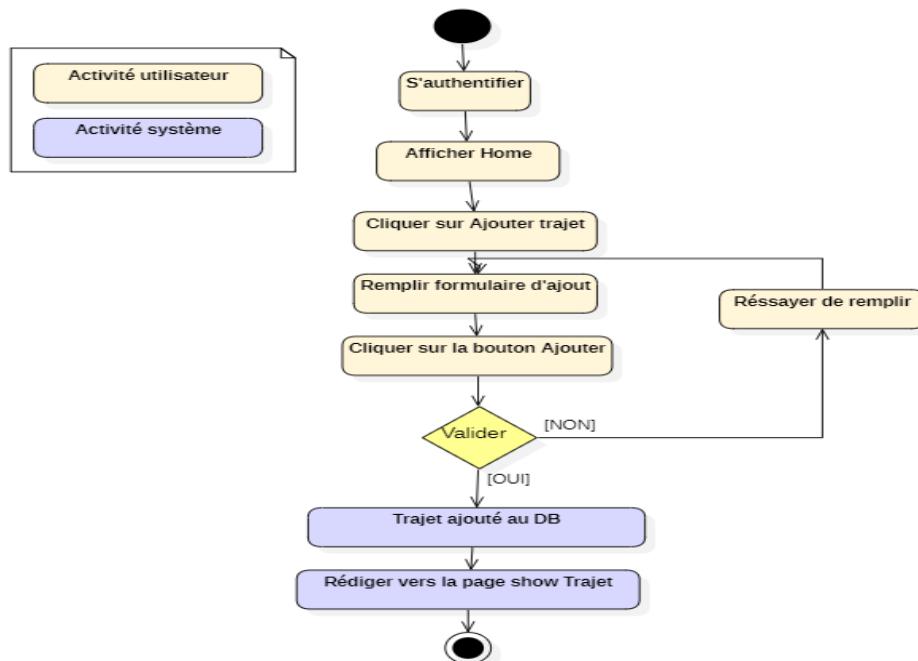


FIGURE IV.12 – Diagramme d'activités : Ajouter Trajet

4.2.2.2 Diagramme d'activités de « Supprimer un trajet »

Le diagramme d'activités d'ajouter un trajet décrit le processus de suppression d'un trajet

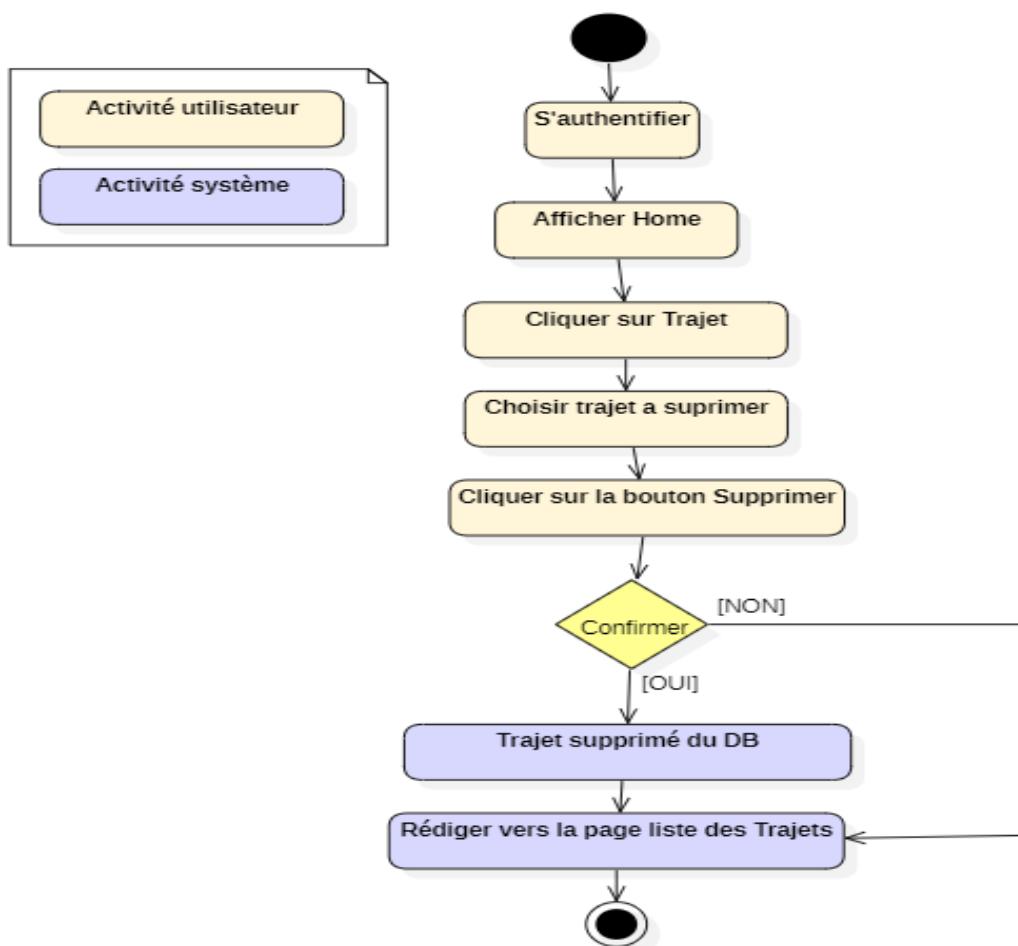


FIGURE IV.13 – Diagramme d'activités : Supprimer trajet

5 Réalisation

Nous présentons dans cette partie la réalisation des différentes fonctionnalités du sprint 2 en intégrant des interfaces Hommes/Machines des cas d'utilisations appartenant à ce sprint.

5.1 Maquette « SPRINT 2 »

5.1.1 Maquette « COLIS.TN »

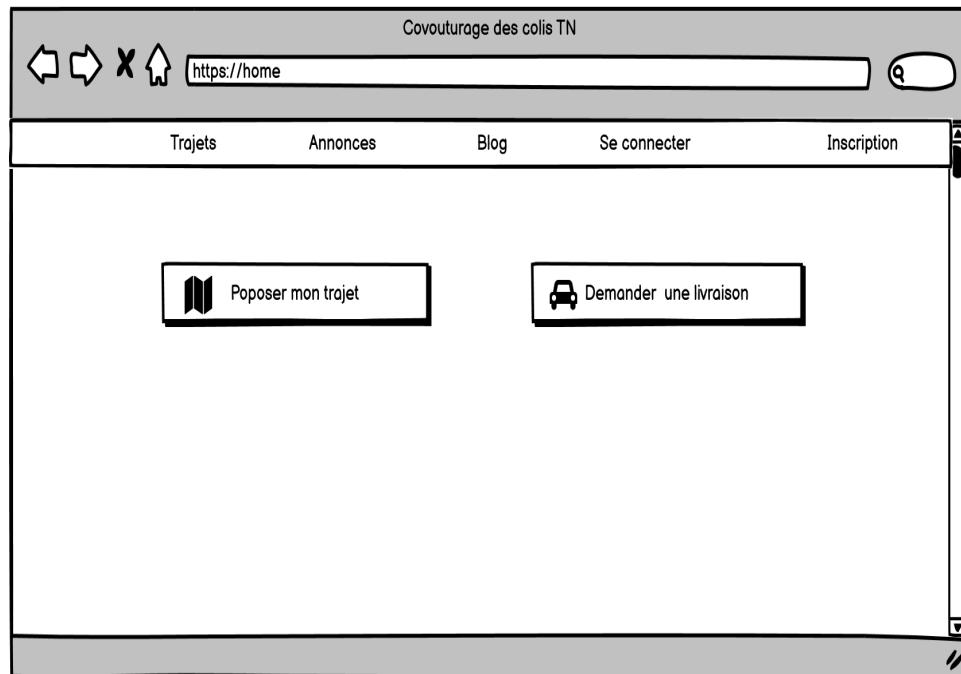


FIGURE IV.14 – Maquette «COLIS.TN»

Donc, cette maquette représente l'interface pour Home de notre site «COLIS.TN».

5.1.2 Maquette «Liste des Annonce»

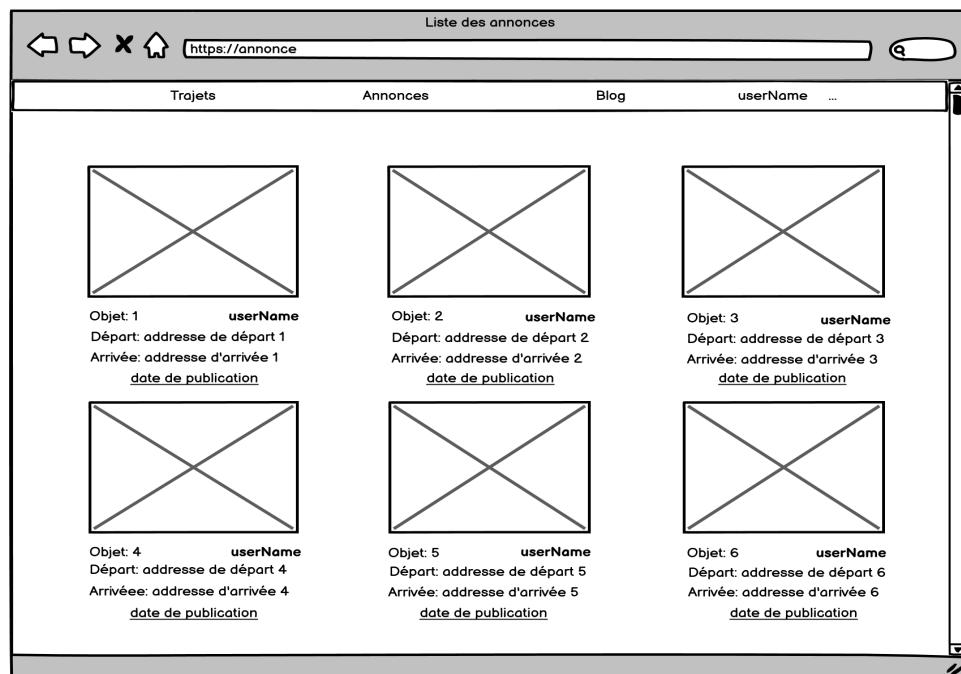


FIGURE IV.15 – Maquette «Liste des annonces»

Donc, cette maquette représente l'interface pour lister la liste des annonces existant.

5.1.3 Maquette «Ajouter un Trajet»

La maquette de l'interface 'Ajouter un trajet' est une fenêtre web intitulée 'Ajouter un trajet!'. L'URL indiquée dans la barre d'adresse est <https://trajet/create>. Le menu en haut comprend les options 'Trajets', 'Annonces', 'Blog', 'userName' et '...'. La page principale contient les champs suivants :

- Adress de départ**: champ de texte.
- Adress d'arrivée**: champ de texte.
- Date de départ**: champ de texte avec format 'mm/dd/yyyy' et bouton pour choisir la date.
- Format d'objets**: sélecteur avec options : XS, S, M, L, XL, XXL.
- Ajouter** et **Annuler**: boutons bleus.

FIGURE IV.16 – Maquette «Ajouter un Trajet»

Donc, cette maquette représente l'interface pour ajouter un trajet.

5.1.4 Maquette «Ajouter une Annonce»

La maquette de l'interface 'Ajouter une annonce' est une fenêtre web intitulée 'Ajouter annonce'. L'URL indiquée dans la barre d'adresse est <https://annonce/create>. Le menu en haut comprend les options 'Trajets', 'Annonces', 'Blog', 'userName' et '...'. La page principale contient les champs suivants :

- Address de départ**, **Address d'arrivée**, **Prix proposée**, **Date proposée** (format 'mm/dd/yyyy') et **Image de Colis** (avec bouton 'Choose File' et message 'No file chosen').
- Objet du Colis**, **Description du Colis**, **Quantité**, **Largeur du Colis**, **Longeur du Colis**, **Hauteur du Colis** et **Poids Unitaire du Colis**.
- Ajouter** et **Annuler**: boutons bleus.

FIGURE IV.17 – Maquette «Ajouter une Annonce»

Donc, cette maquette représente l'interface pour ajouter une annonce.

5.2 Interfaces « SPRINT 2 »

5.2.1 Interface HOME « COLIS.TN »

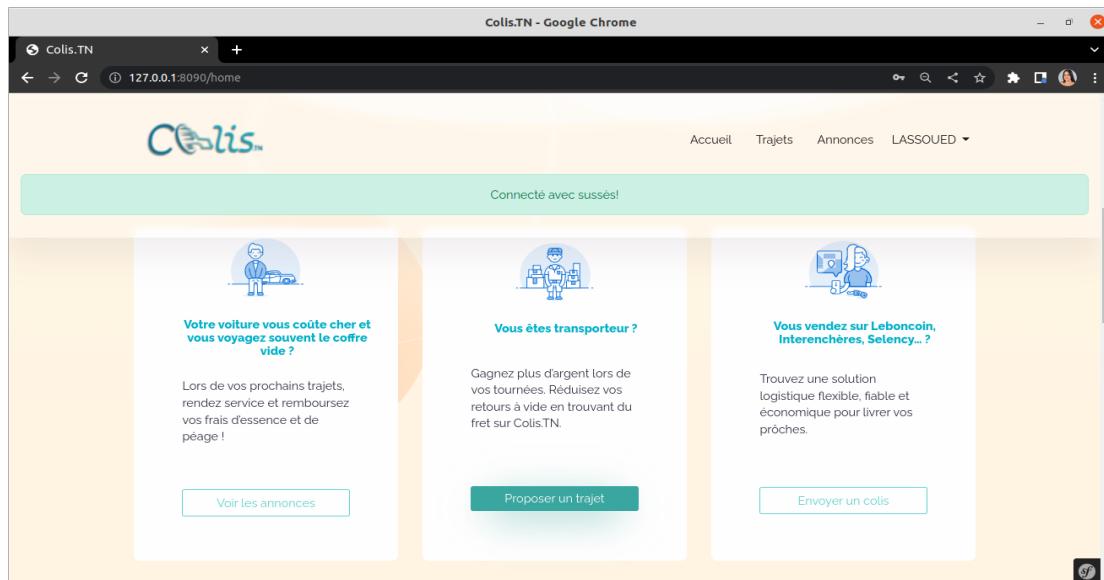


FIGURE IV.18 – Interface «HOME»

5.2.2 Interface Liste des trajets

La figure suivante présente l'interface «Liste des trajets».

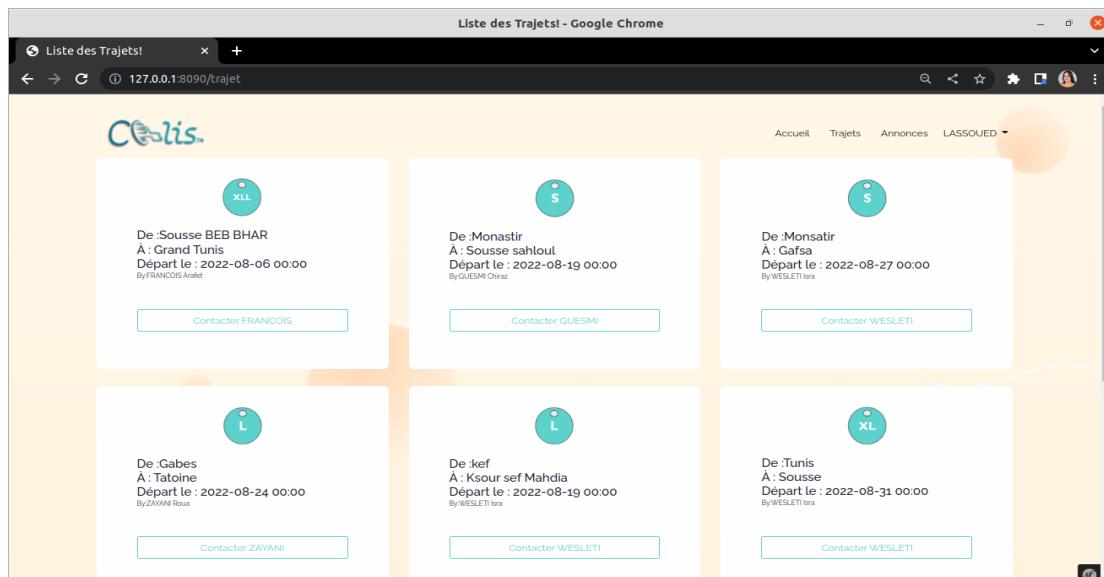


FIGURE IV.19 – Interface «Liste des trajets»

5.2.3 Interface «Ajouter un Trajet»

La figure suivante présente l'interface «Ajouter un trajet».

Nouveau Trajet! - Google Chrome

Accueil Trajets Annonces LASSOUED ▾

Ajouter un trajet

Address de départ
Address d'arrivée
Detour Max
mm/dd/yyyy, --:-- --
XS

Ajouter Annuler

FIGURE IV.20 – Interface «Ajouter Trajet»

5.2.4 Interface DASHBOARD « Liste des Trajets »

La figure suivante présente l'interface d'admin «Liste des Trajets».

Liste des trajets - Google Chrome

ADMIN COLIS.TN HADDAD

User	Email	Départ	Arrivé	Date de départ	Action
ZAYANI Roua	rouazayeni.sil@gmail.com	Kalla kobra sousse	Tunis	2022-09-10 02:00	Éditer Supprimer Désarchiver
LASSOUED Sabri	sabrilassouedfr@yahoo.fr	Sousse ben jdid	tunis	2022-09-10 10:54	Éditer Supprimer Archiver
HADDAD Bilel	bilelhaddad@gmail.com	Sousse ben jdid	Grand tunis	2022-09-21 00:00	Éditer Supprimer Archiver
LASSOUED Sabri	sabrilassouedfr@yahoo.fr	Hammamet	Sousse	2022-10-18 00:00	Éditer Supprimer Désarchiver
LASSOUED Sabri	sabrilassouedfr@yahoo.fr	Sahlool sousse	Arriana	2022-10-21 00:00	Éditer Supprimer Archiver

FIGURE IV.21 – Interface DASHBOARD «Liste des Trajets»

5.2.5 Interface Liste des annonces

La figure suivante présente l'interface «Liste des annonces».

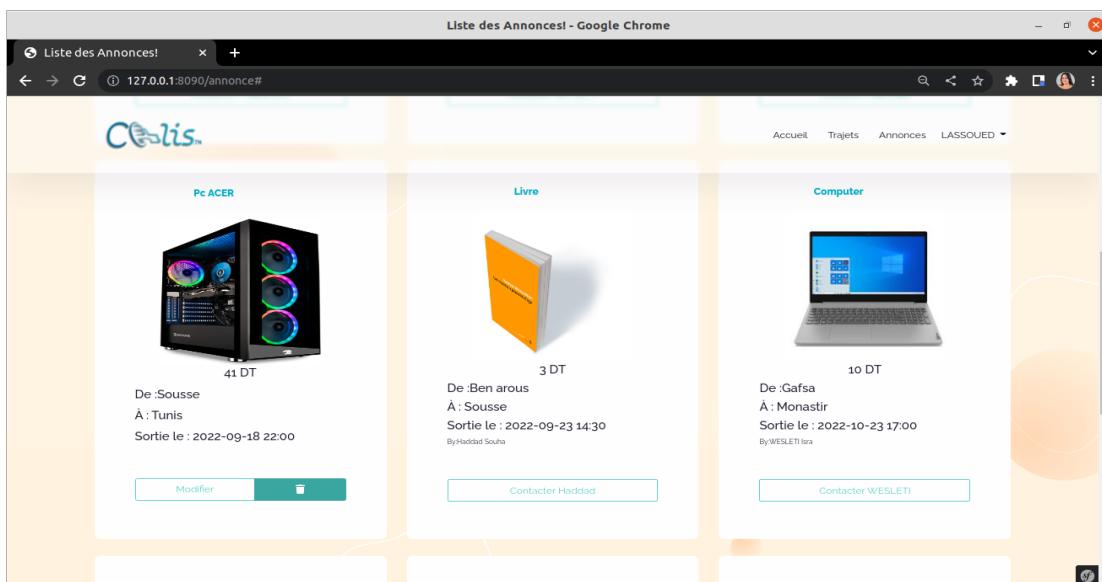


FIGURE IV.22 – Interface «Liste des annonces»

5.2.6 Interface DASHBOARD « Liste des Annonces »

La figure suivante présente l'interface d'admin «Liste des Annonces».

User	Email	Objet	Dimension & PU	Départ	Arrivé	Date de départ	Prix proposé	Action
	rouazayeni.si@gmail.com	Canape	123X147X15 & 15	Tunis	Hammamet	2022-11-20 12:30	35 DT	<button>Editer</button> <button>Supprimer</button> <button>Annuler</button>
	sabrilassoued@yahoo.fr	Livre	12X11X12 & 0	Grand Tunis	Ariana	2022-11-21 12:00	3 DT	<button>Editer</button> <button>Supprimer</button> <button>Annuler</button>

FIGURE IV.23 – Interface DASHBOARD «Liste des Annonces»

6 Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons examiné les cas d'utilisation du 2ème sprint , nous avons défini l'aspect statique et l'aspect dynamique de notre sprint ,vu qu'ils présentent les fonctionnalités de base gestion des annonces ainsi la gestion des trajets, Le livrable de ce sprint représente aussi les fondations pour communiquer entre les passagers qui feront le sujet du prochain chapitre qui décrira le 3 ème sprint.

CHAPITRE

V

SPRINT 3

1 Introduction

Ce chapitre décrit le Sprint 3 « Messagerie instantanée ». En effet, l'étude de ce sprint comporte trois phases : une analyse, une conception et des maquettes.

2 Planification du sprint 3

2.1 Objectifs du sprint 3

Dans cette partie nous allons représenter une messagerie instantanée, afin de mieux présenter à quoi sert le système et qui va l'utiliser, et représenter les communications avec et au sein de l'application Colis.TN nous baserons sur ces normes dans la conception et la réalisation de ce sprint. De cette manière nous allons garantir l'efficacité et augmenter la marge de réutilisabilité de notre module.

2.2 Sprint Backlog du sprint 3

Le tableau suivant montre une liste des tâches qui doivent être effectuées durant ce sprint :

SPRINT 3				
ID	ITEM	USER STORIES	PRIORITÉ	EST
33	Gestion des communications	En tant qu'administrateur, je peux consulter les messages.	S	7 JR
34		En tant qu'administrateur, je peux envoyer un message.	M	
35		En tant qu'administrateur, je peux recevoir un message.	S	
36		En tant qu'administrateur, je peux supprimer un message.	S	
37		En tant qu'administrateur, je peux archiver un message.	C	
38	Gérer communications	En tant qu'utilisateur, je peux consulter ses messages.	S	7 JR
39		En tant qu'utilisateur, je peux envoyer un message.	S	
40		En tant qu'utilisateur, je peux recevoir un message.	S	
41		En tant qu'utilisateur, je peux supprimer un message.	S	
42		En tant qu'utilisateur, je peux archiver une conversation.	C	

TABLE V.1 – Backlog du produit SPRINT3

3 spécification du sprint 3

Dans cette partie nous expliquerons les différentes fonctionnalités offerts par notre site pour assurer la communication entre les particuliers. Nous schématiserons le diagramme de cas d'utilisation offertes par le livrable de ce sprint. Puis, nous donnerons les détails de chacun d'eux.

3.1 Cas d'utilisation spécifiques

Dans cette partie, nous allons introduire les différentes actions que l'utilisateur peut les exécuter sur son messagerie ainsi que la gestion des messages de la part de l'administrateur. Pour ce faire, nous donnerons les diagrammes de cas d'utilisation qui illustrent les

fonctionnalités fournies à l'utilisateur à ce propos. La figure 5.1 présente le diagramme de cas d'utilisation du sprint pour l'utilisateur

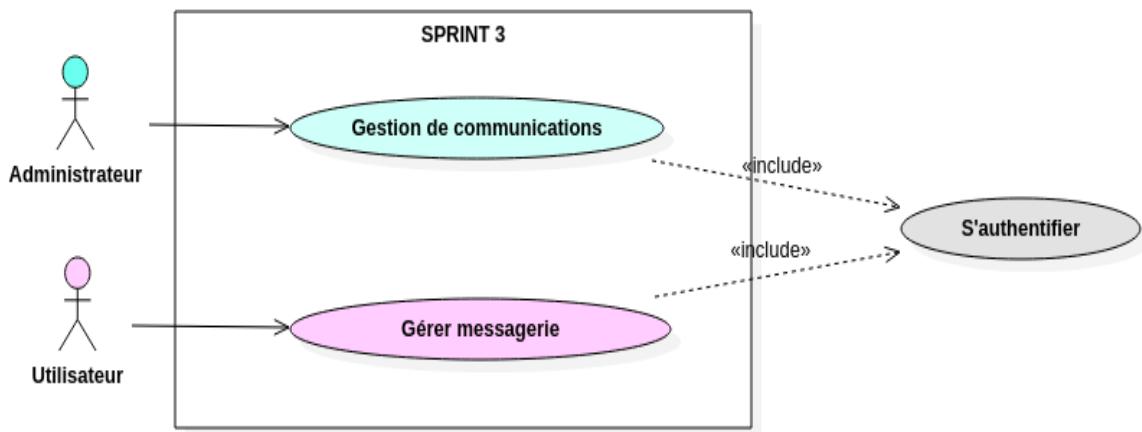


FIGURE V.1 – Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 3 »

Les diagrammes ci-dessous détailleront les cas d'utilisations de ce sprint en terme des scénarios possibles et contraintes.

3.1.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer messagerie »

Le diagramme illustré par la Figure 2 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gérer messagerie ».

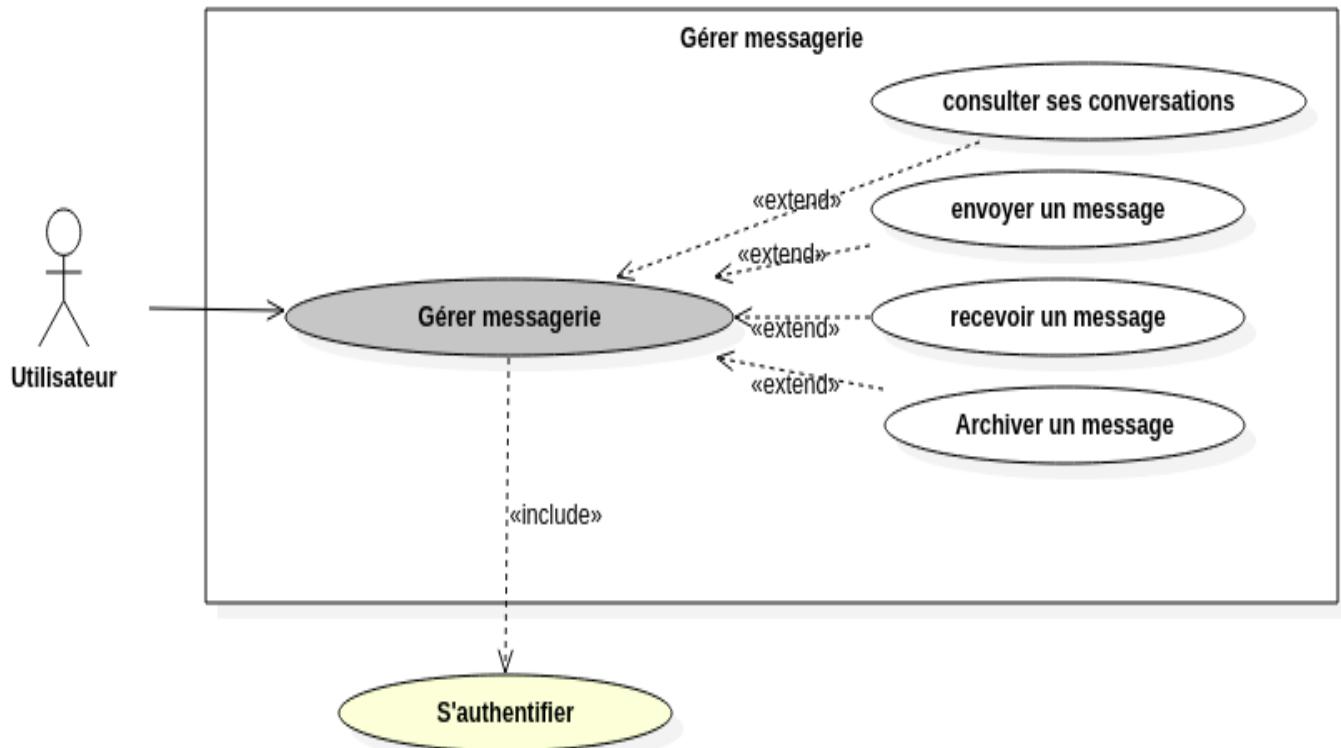


FIGURE V.2 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer messagerie »

3.1.1.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter boîte messagerie »

La description détaillée du cas d'utilisation « Consulter boîte messagerie » est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter messagerie
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur de consulter liste sa boîte messagerie
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié	Boîte messagerie consulté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Messagerie" 2. Le système affiche l'interface demandée 	

TABLE V.2 – Description du cas d'utilisation « Consulter boîte messagerie »

3.1.1.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver conversation »

La description détaillée du cas d'utilisation « Archiver conversation » est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver conversation
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur d'archiver conversation
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié	Conversation archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Messagerie" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur choisit une conversation à archivé 4. L'utilisateur clique sur archiver 5. Le système affiche une fenêtre de confirmation 6. L'utilisateur clique sur OUI 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE V.3 – Description du cas d'utilisation « Archiver conversation »

3.1.1.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Envoyer un message »

La description détaillée du cas d'utilisation « Gérer communication » est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Gérer de communication
But	Envoyer un message
Résumé	Chaque utilisateur peut envoyer, recevoir, supprimer un message et consulter sa liste des messages.
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié	Message envoyé
SCENARIO NOMINAL	
1.L'utilisateur ouvre la liste des (annonces, trajets) 2.Choisi un(e)(annonce, trajet) en cliquant dessus voir plus de détails 3.cliquer contacter pour lancer l'interface des messagerie. 4Saisie un message et valide l'envoi 5.Le message est envoyé vers l'utilisateur ciblé	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E1. Envoi de message échoué. Un message d'erreur doit s'afficher à l'utilisateur pour lui informer du type d'erreur (erreur de connexion...).	

TABLE V.4 – Description du cas d'utilisation « Envoyer un message»

3.1.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des communications »

Le diagramme illustré par la Figure 2 permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation « Gestion des communications ».

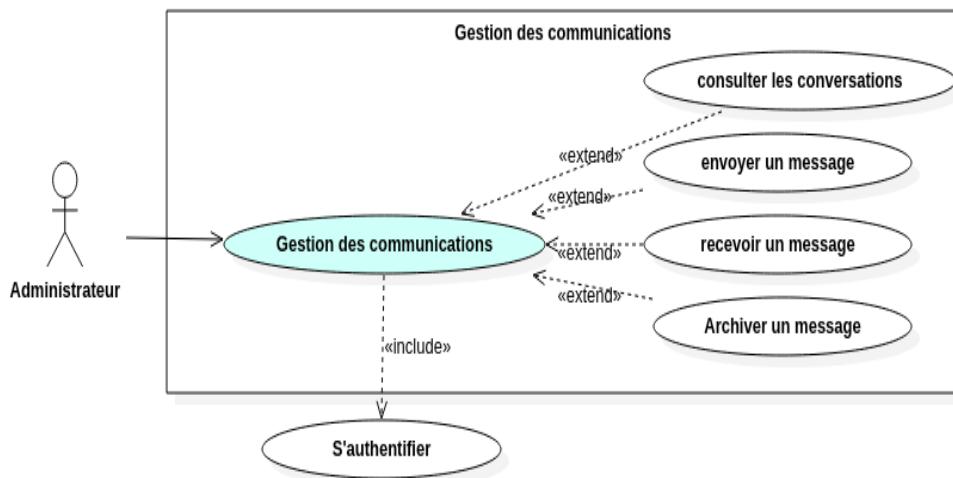


FIGURE V.3 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des communications »

3.1.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter liste conversation »

La description détaillée du cas d'utilisation « Consulter liste conversation » est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter liste des conversations
Résumé	Ce CU permet à l'administrateur d'consulter liste des conversations
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'administrateur est authentifié	Liste conversation consulté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur clique sur le bouton "Liste Messagerie" 2. Le système affiche l'interface demandée 	

TABLE V.5 – Description du cas d'utilisation « Consulter liste conversation »

3.1.2.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver conversation »

La description détaillée du cas d'utilisation « Archiver conversation » est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver conversation
Résumé	Ce CU permet à l'administrateur d'archiver conversation
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Conversation archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Administrateur clique sur le bouton "Messagerie" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Administrateur choisit une conversation à archivé 4. L'Administrateur clique sur archiver 5. Le système affiche une fenêtre de confirmation 6. L'administrateur clique sur OUI 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE V.6 – Description du cas d'utilisation « Archiver conversation »

4 Étude Conceptuelle

Cette section sera consacrée pour décrire la vue statique ainsi que celle dynamique du sprint 3.

4.1 Description de la vue statique

4.1.1 Diagramme de classes

Dans cette partie, nous représenterons le diagramme de classe de ce sprint. Ce dernier définit les différentes entités qui représentent les informations persistantes de notre système de gestion de communications.

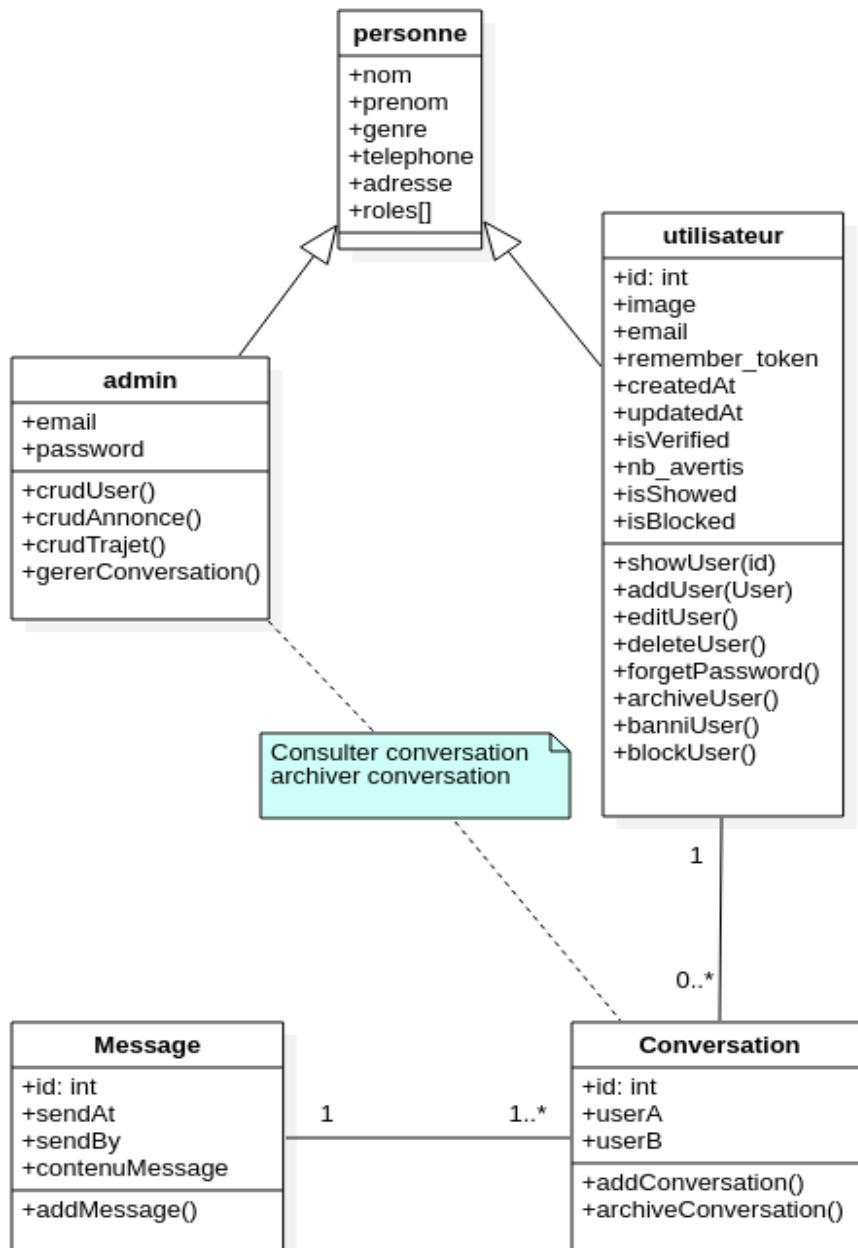


FIGURE V.4 – Diagramme de classe : « Sprint 3 »

4.2 Description de la vue dynamique

4.2.1 Diagramme de séquence

4.2.1.1 Diagramme de séquence de « Envoyer un message »

Le diagramme illustré par cette figure représente les étapes nécessaires pour envoyer un message :

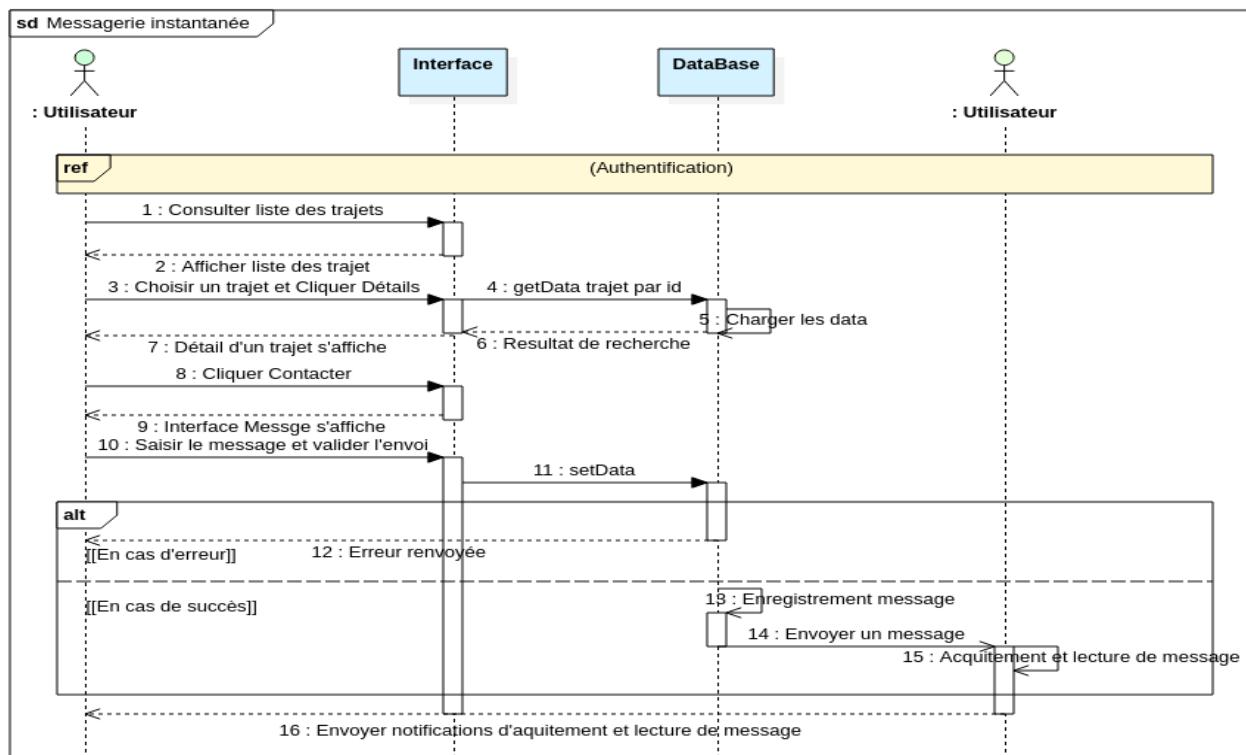


FIGURE V.5 – Diagramme de séquence : « Envoyer un message »

4.2.1.2 Diagramme de séquence de « Archiver Conversation »

Le diagramme illustré par cette figure représente les étapes nécessaires pour archiver conversation :

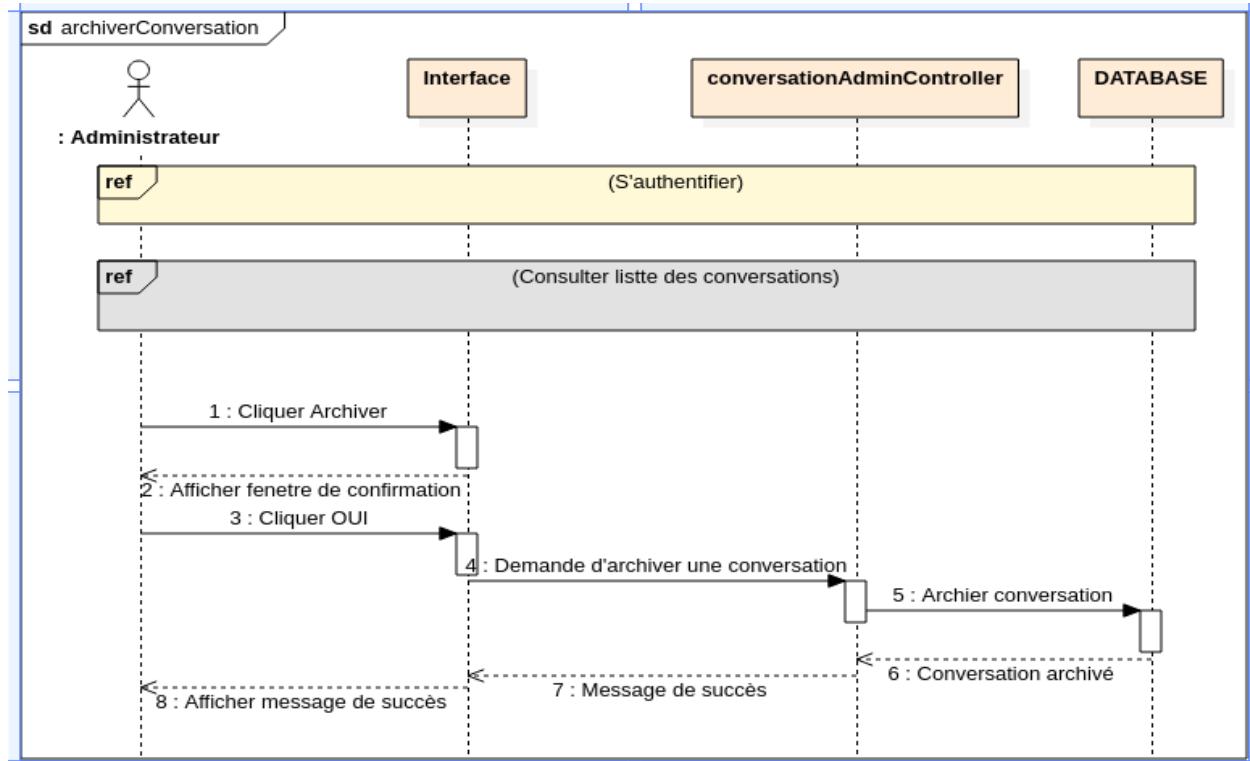


FIGURE V.6 – Diagramme de séquence : « Archiver conversation »

5 Réalisation

Nous allons exposer dans cette partie quelques captures d'écran illustrant les interfaces réalisées dans la troisième sprint.

5.1 Interfaces « SPRINT 3 »

5.1.1 Interface « Liste conversation »

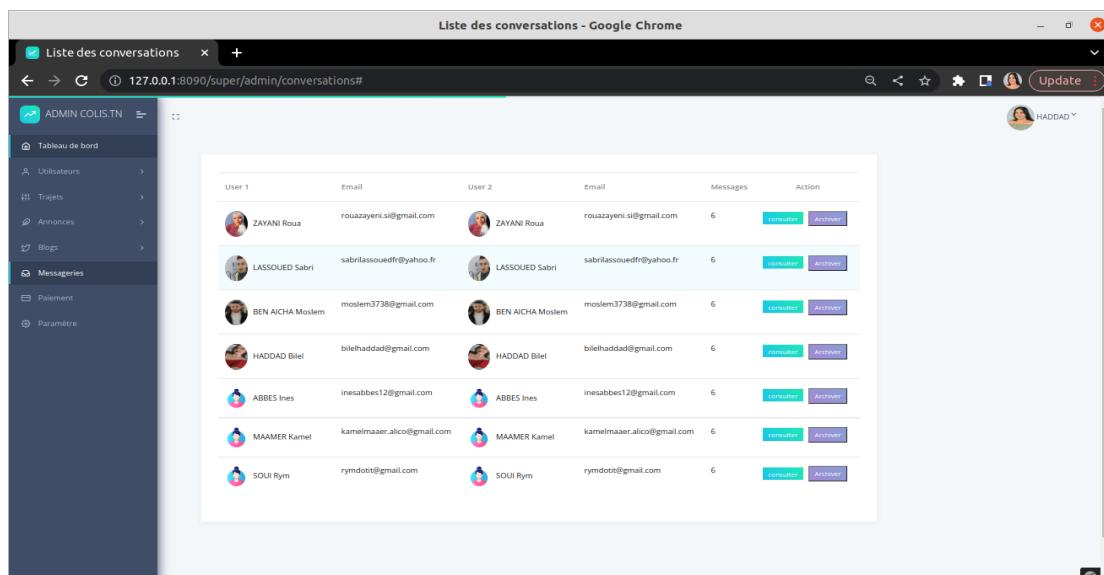


FIGURE V.7 – Interface «Liste conversation»

Donc, cette Interface représente l'interface des Liste conversation d'un administrateur.

5.1.2 Interface « Envoyer un message »

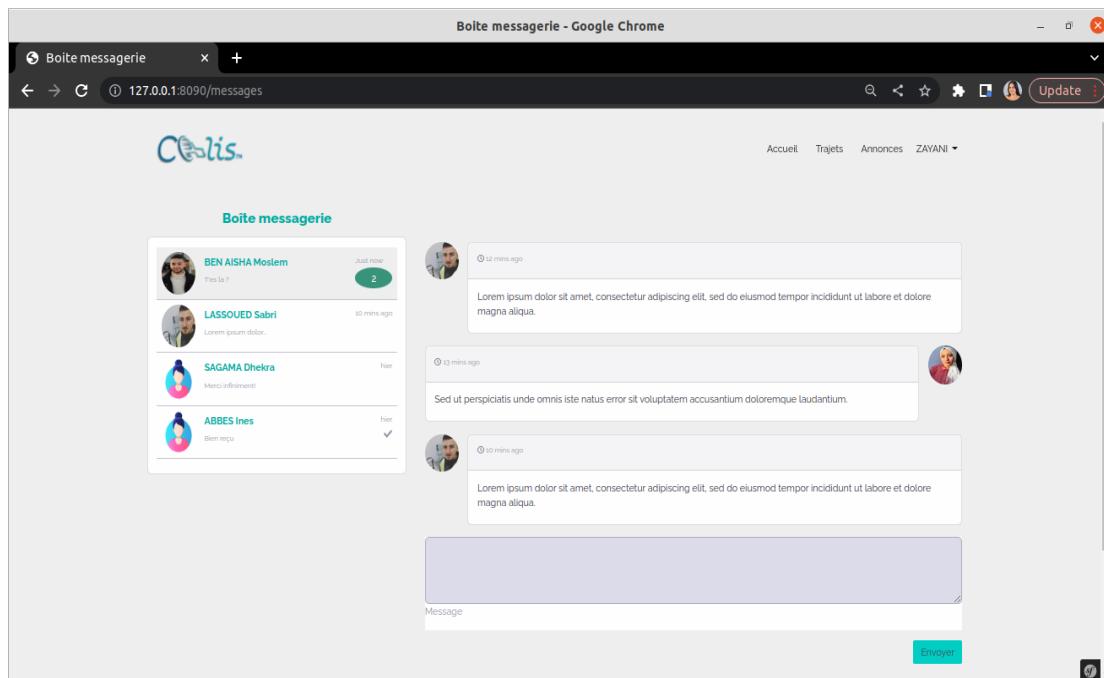


FIGURE V.8 – Interface «Envoyer un message»

Donc, cette interface représente l'interface d'envoyer un message.

6 Conclusion

Dans ce sprint, nous avons réalisé l'analyse , la conception et la réalisation de deux parties : gérer Communication, gestion des communications par un admin. Le chapitre suivant se focalise sur le quatrième sprint concernant les blogs et les commentaires.

CHAPITRE

— VI —

SPRINT 4

1 Introduction

Dans ce chapitre, nous nous intéresserons au quatrième sprint. En effet, nous allons récapituler l'analyse, la conception et nous allons terminer à la fin par la réalisation.

2 Planification du sprint 4

2.1 Objectifs du sprint 4

Pour ce faire, nous commençons en premier lieu par présenter les notions globales relatives au sprint 2 il a pour but de réaliser la partie Gestion des blogs. Par la suite, nous allons nous intéresser à gérer les commentaires (Utilisateur) ainsi que sa gestion par un administrateur.

2.2 Sprint Backlog du sprint 4

Le tableau suivant montre une liste des tâches qui doivent être effectuées durant ce sprint :

SPRINT 4				
ID	ITEM	USER STORIES	PRIORITÉ	EST
43	Gestion des blogs	En tant qu'administrateur, je peux ajouter un article.	S	7 JR
44		En tant qu'administrateur, je peux publier un article.	M	
45		En tant qu'administrateur, je peux modifier un article.	S	
46		En tant qu'administrateur, je peux supprimer un article.	S	
47		En tant qu'administrateur, je peux archiver un article.	C	
48	Gestion des commentaires	En tant qu'administrateur, je peux consulter des listes de commentaires.	S	7 JR
49		En tant qu'administrateur, je peux supprimer un commentaire.	S	
50		En tant qu'administrateur, je peux archiver un commentaire.	S	
51	Gérer commentaire	En tant qu'utilisateur, je peux consulter des listes de commentaires.	S	7 JR
52		En tant qu'utilisateur, je peux ajouter un commentaire.	S	
53		En tant qu'utilisateur, je peux modifier un commentaire.	S	
54		En tant qu'utilisateur, je peux supprimer un commentaire.	S	

TABLE VI.1 – Backlog du produit SPRINT4

3 spécification du sprint 4

Dans cette partie nous expliquerons les différentes fonctionnalités du quatrième sprint. Nous schématiserons le diagramme de cas d'utilisation offertes par le livrable de ce sprint. Puis, nous donnerons les détails de chacun d'eux.

Pour commencer nous présenterons ci-dessous les cas d'utilisation raffinés de ces fonctionnalités.

3.1 Cas d'utilisation spécifiques

Dans cette partie, nous allons introduire les différentes actions que l'utilisateur/administrateur peut les exécuter sur notre site web Colis.TN dans ce quatrième sprint.

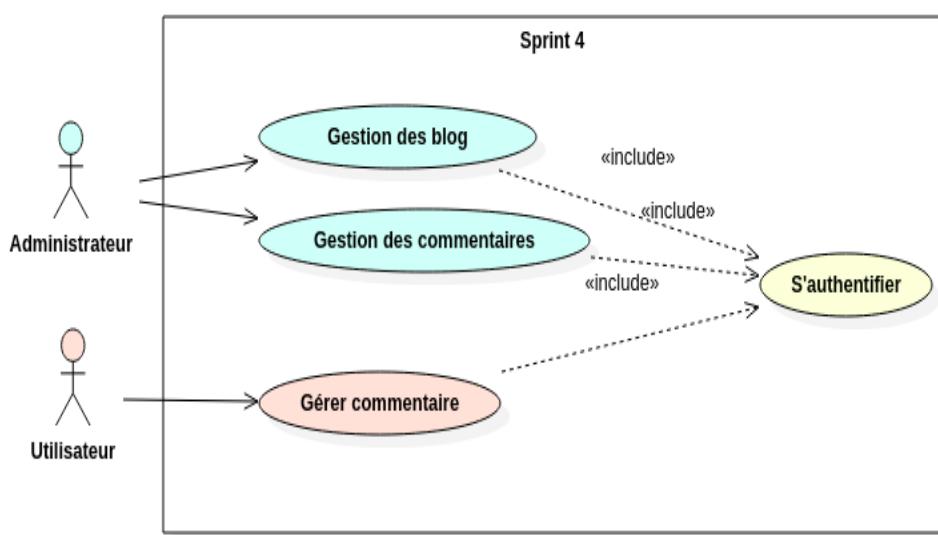


FIGURE VI.1 – Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT4 »

Pour ce faire, nous donnerons les diagrammes de cas d'utilisation raffiné qui illustrent les fonctionnalités fournies à les users à ce propos.

3.2 Analyse

Cette section sera consacrée pour décrire la vue statique ainsi que celle dynamique du sprint 4.

3.2.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des blogs »

Ce diagramme (Voir Figure 2) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de «Gestion des blogs »

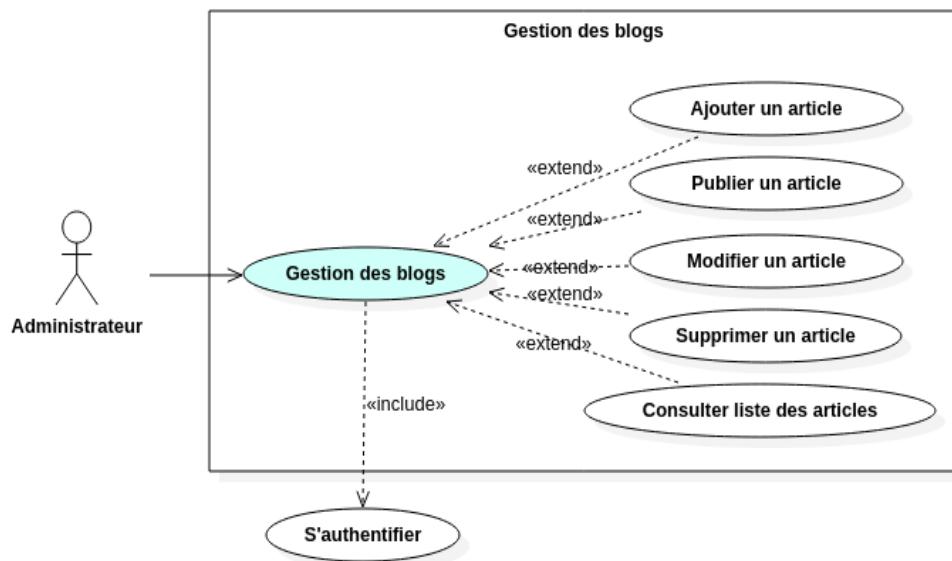


FIGURE VI.2 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des blogs »

3.2.1.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Article »

La description détaillée du cas d'utilisation "Ajouter Article" est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Ajouter Article
Résumé	Ce CU permet à l'administrateur de Ajouter Article
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Article Ajouté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des Articles" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le bouton "Ajouter Article" 4. Le système affiche le formulaire d'ajout d'un article 5. L'Admin remplir les informations nécessaires 6. L'Admin clique sur "Ajouter" 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E5 : Champs obligatoires vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le système affiche un message d'erreur. 2- Retour à l'étape 5 du scénario nominal 	

TABLE VI.2 – Description du cas d'utilisation « Ajouter Article »

3.2.1.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifer Article »

La description détaillée du cas d'utilisation "Modifier Article" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier Article
Résumé	Ce CU permet a l'administrateur de modifier un Article
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Article Modifi�
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des articles" 2. Le syst�me affiche l'interface demand�e 3. L'Admin clique sur le boutton "Modifier Article" 4. Le syst�me affiche le formulaire de modification d'un article 5. L'admin saisi les modifications n�cessaires 6. L'Admin clique sur la boutton'Modifier' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E5 : Champs obligatoires vides 1- Le syst�me affiche un message d'erreur. 2- Retour  l'�tape 5 du sc�nario nominal	

TABLE VI.3 – Description du cas d'utilisation « Modifier un article »

3.2.1.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Article »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer Article" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Supprimer Article
Résumé	Ce CU permet a l'administrateur de supprimer un Article
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Article Supprimé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des Article" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Supprimer Article" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE VI.4 – Description du cas d'utilisation « Supprimer un article »

3.2.1.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Publier Article »

La description détaillée du cas d'utilisation "Publier Article" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Publier Article
Résumé	Ce CU permet a l'administrateur de publier un Article
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Article publié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des Article" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Admin clique sur le boutton "Publier Article" 4. Le système affiche une fenêtre de confirmation 5. L'Admin clique sur 'OUI' 	

TABLE VI.5 – Description du cas d'utilisation « Publier un article »

3.2.1.5 Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter les Articles »

La description détaillée du cas d'utilisation "Consulter les Articles" est présenter dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter articles
Résumé	Ce CU permet a l'administrateur de consulter liste des article
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Article consulté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le boutton "Liste des Article" 2. Le système affiche l'interface demandée 	

TABLE VI.6 – Description du cas d'utilisation « Consulter les Articles »

3.2.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer commentaire »

Ce diagramme (Voir Figure 3) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de «Gérer commentaire»

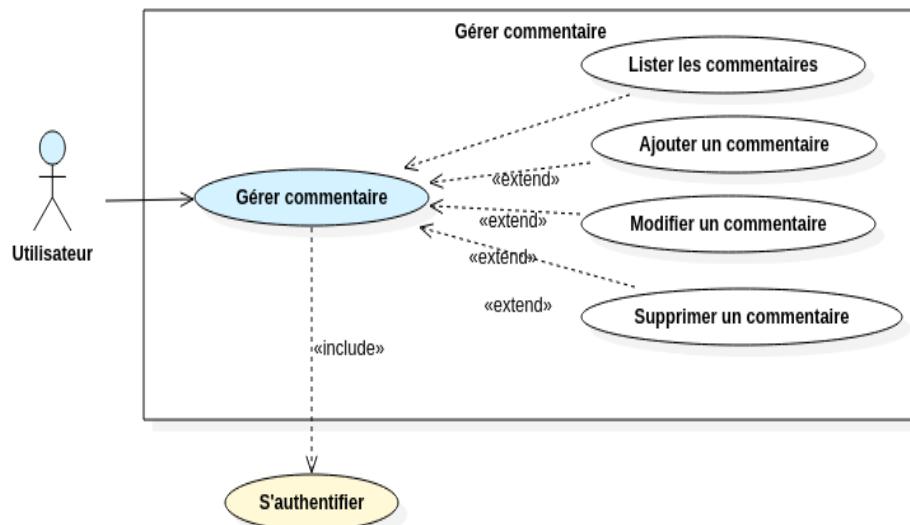


FIGURE VI.3 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer commentaire »

3.2.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Ajouter Commentaire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Ajouter Commentaire" est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Ajouter Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur d'ajouter commentaire
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié	Commentaire Ajouté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utilisateur consulte les articles publiés 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur choisit un article 4. L'Utilisateur saisit un commentaire 5. L'utilisateur clique sur Commenter 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E4 : Champs obligatoires vides 1- Le système affiche un message d'erreur. 2-Retour à l'étape 4 du scénario nominal	

TABLE VI.7 – Description du cas d'utilisation « Ajouter Commentaire »

3.2.2.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Commentaire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer Commentaire" est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Supprimer Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur de Supprimer commentaire
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié Commentaire existe déjà.	Commentaire Supprimé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utilisateur consulte les articles publiés 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur choisit un article 4. L'Utilisateur choisit sa commentaire 5. L'utilisateur clique sur Supprimer 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE VI.8 – Description du cas d'utilisation « Supprimer Commentaire »

3.2.2.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Modifier Commentaire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Modifier Commentaire" est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Modifier Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur de modifier commentaire
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié Commentaire existe déjà.	Commentaire Modifié
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utilisateur consulte les articles publiés 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur choisit un article 4. L'Utilisateur choisit sa commentaire 5. L'Utilisateur saisit un Éditer 6. L'utilisateur clique sur Envoyer 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
E4 : Champs obligatoires vides 1- Le système affiche un message d'erreur. 2- Retour à l'étape 5 du scénario nominal	

TABLE VI.9 – Description du cas d'utilisation « Modifier Commentaire »

3.2.2.4 Description textuelle du cas d'utilisation « Lister Commentaires »

La description détaillée du cas d'utilisation "Lister Commentaires" est présenté dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'utilisateur de consulter liste des commentaire d'un article
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Utilisateur est authentifié	Commentaire consulté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utilisateur consulte les articles publié 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur choisit un article 4. L'Utilisateur clique sur Voir Commentaires 5. Le système affiche l'interface demandée 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE VI.10 – Description du cas d'utilisation « Lister Commentaires »

3.2.3 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des commentaires »

Ce diagramme (Voir Figure 4) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de « Gestion des commentaires »

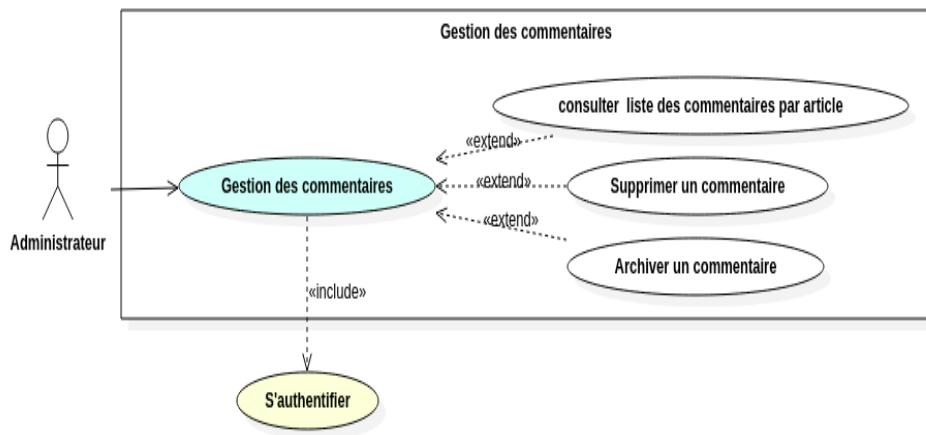


FIGURE VI.4 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des commentaires »

3.2.3.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter les Commentaires »

La description détaillée du cas d'utilisation "Consulter les Commentaires" est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'Admin de consulter les commentaires
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Commentaire consulté
SCENARIO NOMINAL	
1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des Commentaire" 2. Le système affiche l'interface demandée	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
AUCUN	

TABLE VI.11 – Description du cas d'utilisation « Consulter les Articles »

3.2.3.2 Description textuelle du cas d'utilisation « Supprimer Commentaire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Supprimer Commentaire" est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Supprimer Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'Administrateur de Supprimer commentaire
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié Commentaire existe déjà.	Commentaire Supprimé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des Commentaire" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Administrateur clique sur Supprimer 	

TABLE VI.12 – Description du cas d'utilisation « Archiver un Commentaire »

3.2.3.3 Description textuelle du cas d'utilisation « Archiver Commentaire »

La description détaillée du cas d'utilisation "Archiver Commentaire" est présentée dans le suivants :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Archiver Commentaire
Résumé	Ce CU permet à l'Administrateur de Archiver commentaire
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié Commentaire existe déjà.	Commentaire Archivé
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin clique sur le bouton "Liste des Commentaire" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'Administrateur clique sur Archiver 	

TABLE VI.13 – Description du cas d'utilisation « Archiver un Commentaire »

4 Étude Conceptuelle du Sprint 4

Cette section sera consacrée pour décrire la vue statique ainsi que celle dynamique du sprint 4.

4.1 Description de la vue statique

4.1.1 Diagramme de classes

Dans cette partie, nous représenterons le diagramme de classe de ce sprint. Ce dernier définit les différentes entités qui représentent les informations persistantes de notre système de gestion des blogs.

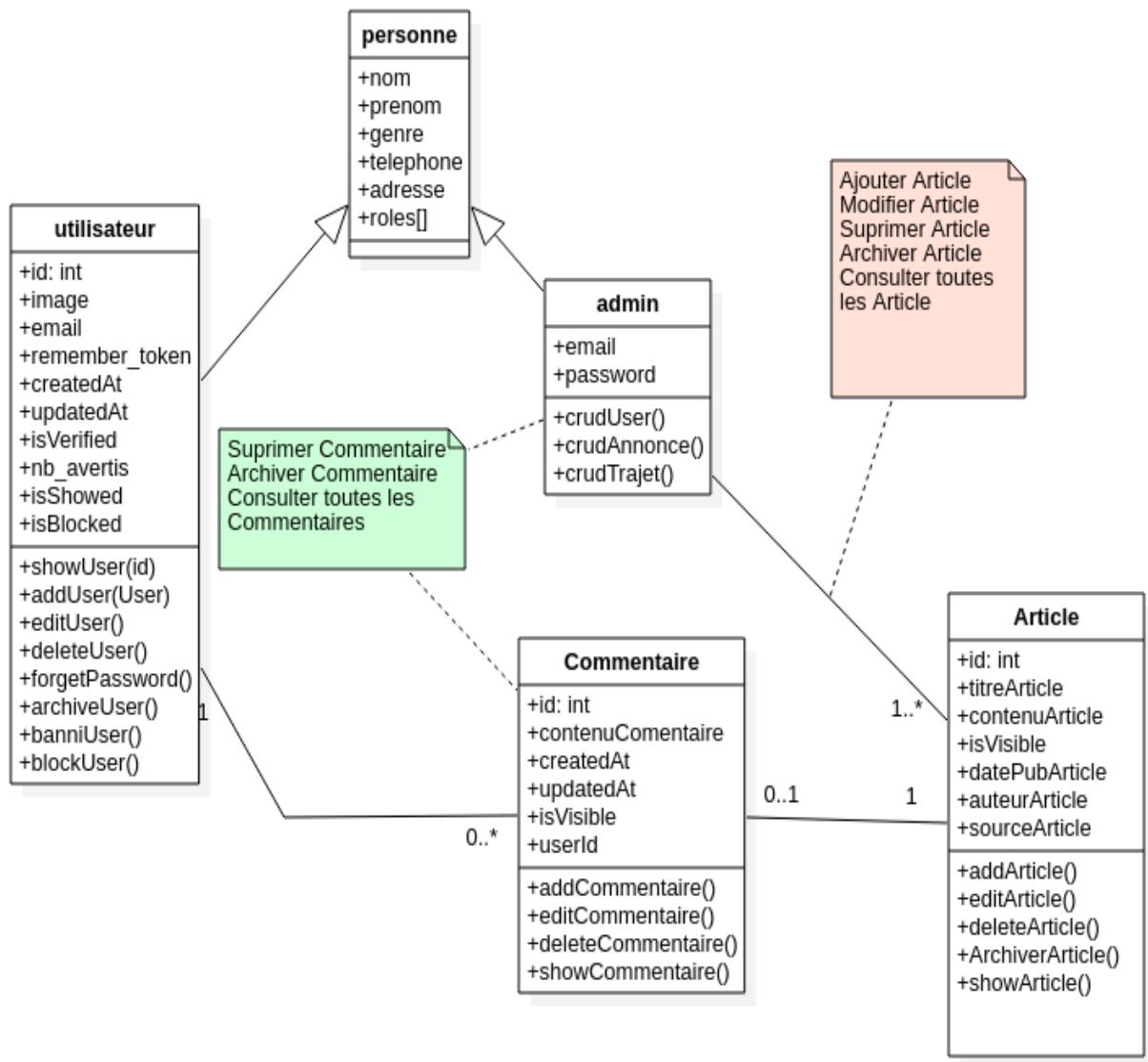


FIGURE VI.5 – Diagramme de classe : « Sprint 4 »

4.2 Description de la vue dynamique

4.2.1 Diagramme de séquence

4.2.1.1 Diagramme de séquence de « Ajouter Article »

Le diagramme illustré par cette figure représente les étapes nécessaires pour l'ajout d'un article :

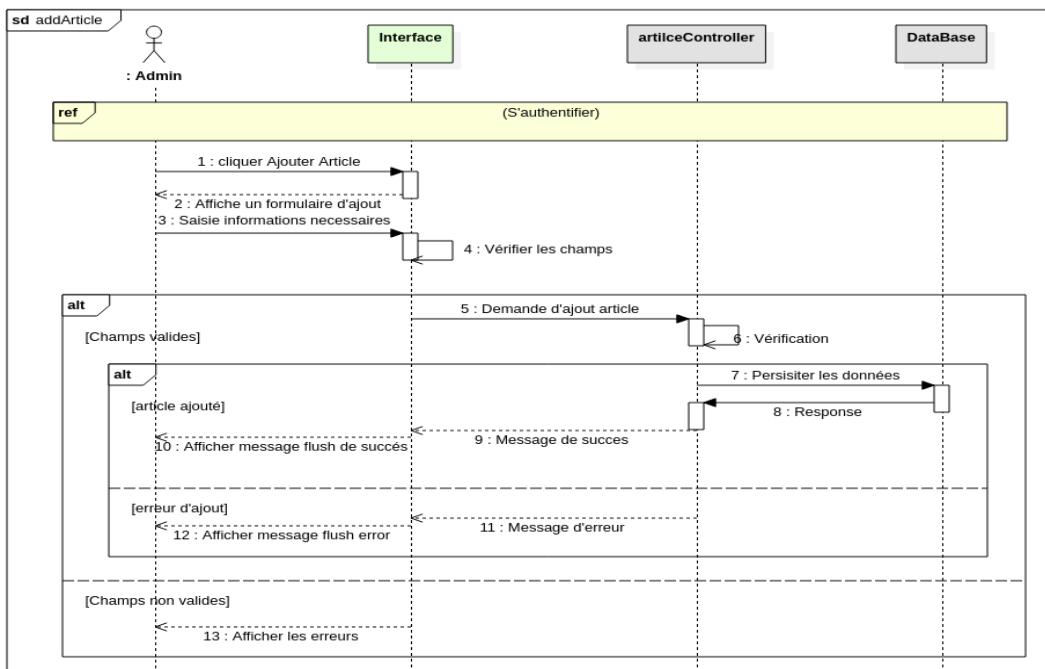


FIGURE VI.6 – Diagramme de séquence : « Ajouter un trajet »

4.2.1.2 Diagramme de séquence de « Supprimer un article »

Ce diagramme représente la suppression d'un article :

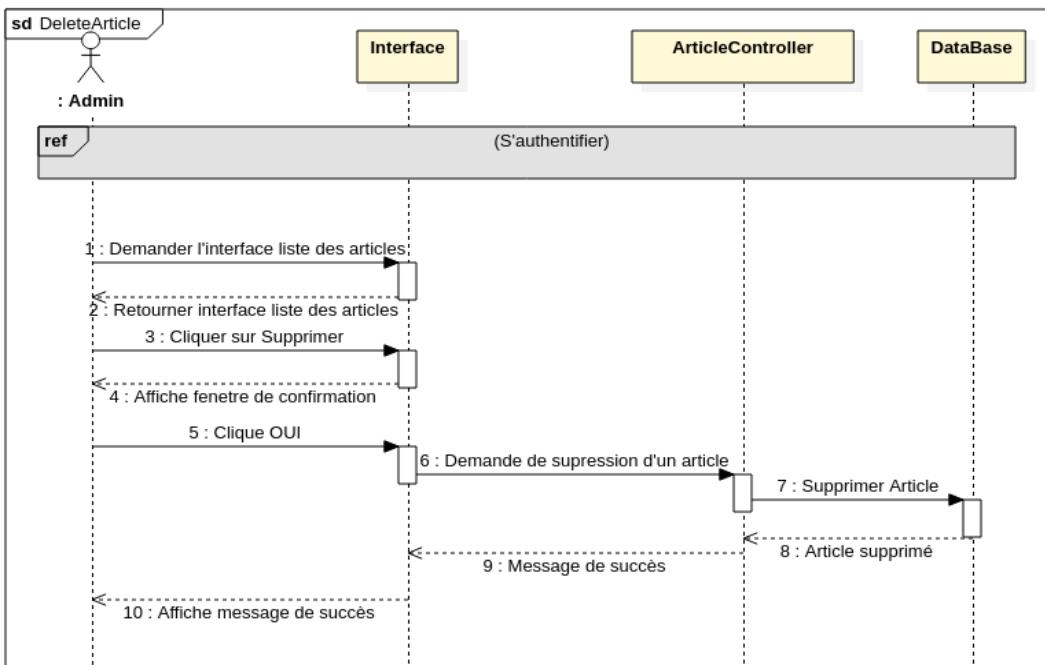


FIGURE VI.7 – Diagramme de séquence : « Supprimer un article »

4.2.1.3 Diagramme de séquence de « Ajouter Commentaire »

Le diagramme illustré par cette figure représente les étapes nécessaires pour l'ajout d'un Commentaire :

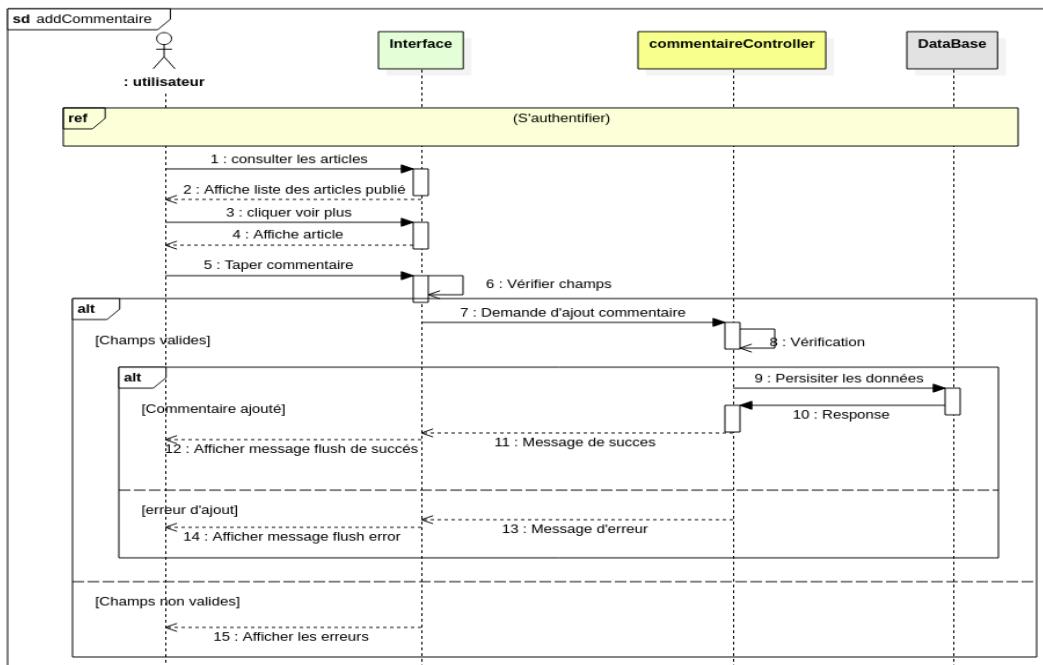


FIGURE VI.8 – Diagramme de séquence : « Ajouter un Commentaire »

4.2.1.4 Diagramme de séquence de « Supprimer un Commentaire »

Ce diagramme représente la suppression d'un Commentaire :

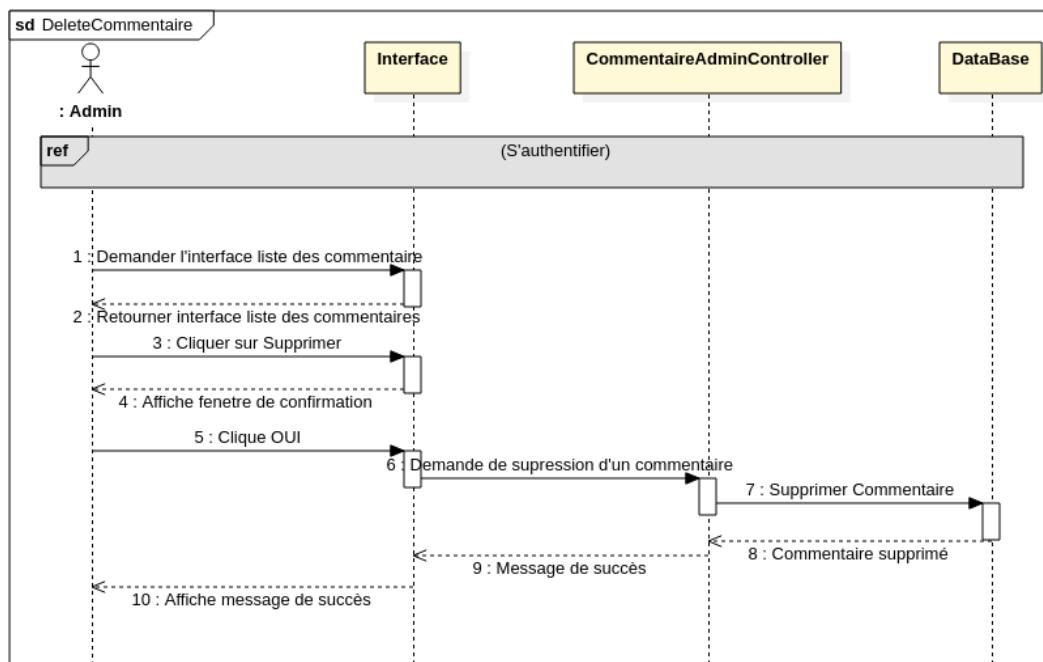


FIGURE VI.9 – Diagramme de séquence : « Supprimer un Commentaire »

4.2.1.5 Diagramme de séquence de « Modifier un Commentaire »

Ce diagramme représente la modification d'un Commentaire :

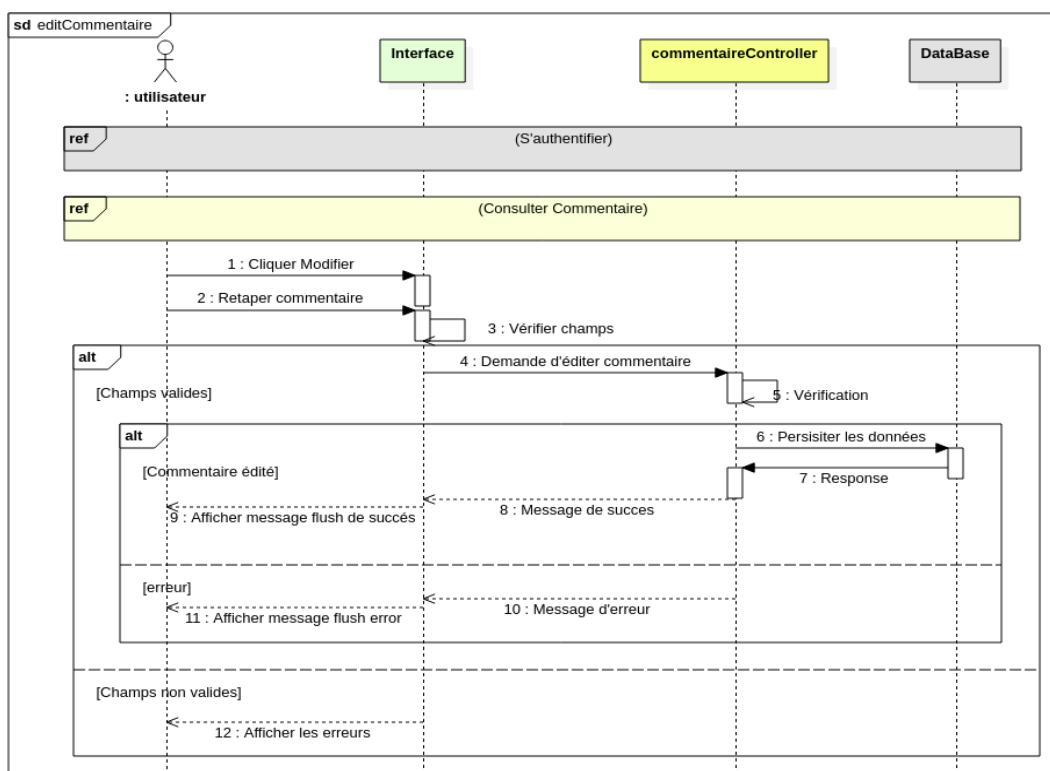


FIGURE VI.10 – Diagramme de séquence : « Modifier un Commentaire »

5 Réalisation

Nous présentons dans cette partie la réalisation des différentes fonctionnalités du sprint 4 en intégrant des interfaces Hommes/Machines des cas d'utilisations appartenant à ce sprint.

5.1 Interface SPRINT 4

5.1.1 Interface Administrateur « Liste des articles »

Titre	Contenu	Date de publication	Auteur	Source	Réaction	Action
Tunivision	Bonjour tous le monde	2017-01-01 00:00	Nizar cheiri	TV SHOW	0	Edition Supprimer Archiver
Tunivision	Bonjour tous le monde	2017-01-01 00:00	sami fehri	TV SHOW2	0	Edition Supprimer Archiver
Tunivision	Bonjour tous le monde	2017-01-01 00:00	sami fehri	TV SHOW2	0	Edition Supprimer Archiver
Top 1 en Tunisie	Bonjour tous le monde	2017-01-01 00:00	Arafet HADDAD	JAWOUHARAfm	0	Edition Supprimer Archiver
Colis du jour	Bonjour tous le monde	2017-01-01 00:00	sami fehri	TV SHOW2	0	Edition Supprimer Archiver

FIGURE VI.11 – Interface Administrateur : « Liste des articles »

5.1.2 Interface « Liste des articles »

COLIS.TN
Nôs super clients

Service fantastique

Cadeaux, livraisons, déplacements, retours : qui a dit que Noël et fêtes de fin d'année ne pouvaient pas rimer avec économies et écologie ? Vous le savez, nous adorons partager avec vous nos bons plans pour faire le plein d'économies, tout en prenant soin de notre planète.

SAMI FEHRI
Cédric POS

Préparer son trajet retour

Sur la route du retour des vacances, tout le monde est frustré. Dire au-revoir à son lieu de vacances n'est jamais évident et l'idée de retrouver sa routine quotidienne, comme celle de devoir faire des heures de route, suffisent à nous rendre irascibles. Il ne manque qu'un embouteillage et les tensions finissent par exploser dans le véhicule familial.

Kim Young Jou
Chief Executive, DLP

Économie !

Changer de logement engendre souvent de nombreux frais liés à l'ancien ainsi qu'à nouveau logement. Il est parfois compliqué de s'y retrouver financièrement, il existe cependant des astuces pour alléger son budget et faire de belles économies.

Yves Tanguy
Chief Executive, Jeuxbox

FIGURE VI.12 – Interface : « Liste des articles »

5.1.3 Interface « Ajouter un article »

Ajouter un article

Titre

Image (JPG ou PNG)

Contenu

Date de publication

Auteur

Source

Ajouter Annuler

FIGURE VI.13 – Interface : « Ajouter un article »

5.1.4 Interface Administrateur « Liste des commentaires »

User	Email	Titre	Contenu commentaire	Date de publication	Action
ZAYANI Roua	rouazayeni.si@gmail.com	Facile à utiliser.		2022-08-27 12:29	<button>Afficher</button> <button>Supprimer</button>
LASSOUED Sabri	sabrilassouedfr@yahoo.fr	Des gens vraiment gentils et serviables.		2022-08-27 12:29	<button>Afficher</button> <button>Supprimer</button>
BEN AICHA Moslem	moslem3738@gmail.com	Prestation parfaite avec un transporteur aimable et efficace		2022-08-27 12:29	<button>Afficher</button> <button>Supprimer</button>
BEN AICHA Moslem	moslem3738@gmail.com	tout a été livré en temps en heure dans un état parfait		2022-08-27 12:29	<button>Afficher</button> <button>Supprimer</button>
HADDAD Bilel	bilelhaddad@gmail.com	Très bonne expérience		2022-08-27 12:29	<button>Afficher</button> <button>Supprimer</button>

FIGURE VI.14 – Interface : « Liste des commentaires »

6 Conclusion

Dans ce sprint, nous avons réalisé l'analyse, la conception et la réalisation des trois parties : gestion des articles, gestion des commentaires et gérer commentaire . Le chapitre suivant se focalise sur le cinquième Sprint "Gestion de paiement" et "Gérer le paramétrage du site".

CHAPITRE

VII

SPRINT 5

1 Introduction

Dans ce chapitre, nous nous intéressons au cinquième sprint. En effet, nous allons récapituler l'analyse et la conception.

2 Planification du sprint 5

2.1 Objectifs du sprint 5

L'objectif de ce sprint est de développer deux parties : gestion de paiement ainsi que le paramétrage du notre site « COLIS.TN ».

2.2 Sprint Backlog du sprint 5

SPRINT 5				
ID	ITEM	USER STORIES	PRIORITÉ	EST
55	Gestion de paiement	En tant qu'administrateur, je peux consulter les listes de paiement.	S	
56		En tant qu'administrateur, je peux confirmer une transaction.	M	
57		En tant qu'administrateur, je peux annuler une transaction.	S	
58	Gérer paiement	En tant qu'utilisateur, je peux transférer de l' argent.	S	
59		En tant qu'utilisateur, je peux transférer de l' argent.	S	10 JR
60		En tant qu'administrateur, je peux consulter les statistiques du site	S	
61	Gestion de paramétrage	En tant qu'administrateur, je peux modifier la liste des assurances.	C	
62		En tant qu'administrateur, je peux accéder à google analytics.	W	7 JR

TABLE VII.1 – Backlog du produit SPRINT5

3 Les techniques à utilisées

3.1 Stripe

Stripe est une infrastructure de paiement web sécurisée (certifiée PCI niveau 1, le niveau de sécurité le plus élevé) et très efficace. Elle permet à vos clients de payer simplement en utilisant leur numéro de CB sans quitter votre app web. [4]



FIGURE VII.1 – Logo mailTrap

4 spéification du sprint 5

Dans cette partie nous expliquerons les différentes fonctionnalités du cinquième sprint. Nous schématiserons le diagramme de cas d'utilisation offertes par le livrable de ce sprint. Puis, nous donnerons les détails de chacun d'eux.

Pour commencer nous présenterons ci-dessous les cas d'utilisation raffinés de ces fonctionnalités.

4.1 Cas d'utilisation spécifiques

Dans cette partie, nous allons introduire les différentes actions que l'utilisateur/adminstrateur peut les exécuter sur notre site web Colis.TN dans ce cinquième sprint.

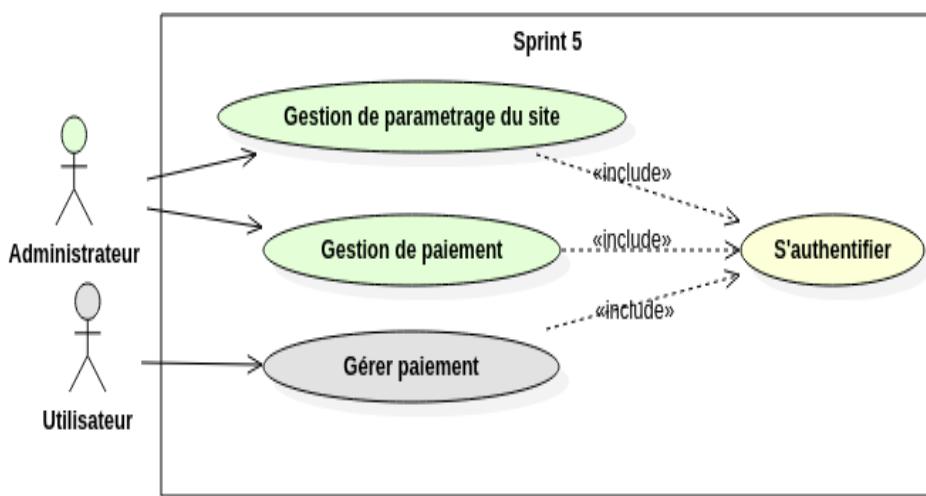


FIGURE VII.2 – Diagramme de cas d'utilisation : « SPRINT 5 »

Pour ce faire, nous donnerons les diagrammes de cas d'utilisation raffiné qui illustrent les fonctionnalités fournîtes à les users à ce propos.

4.1.1 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion des paiements »

Ce diagramme (Voir Figure 2) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de « Gestion des paiements »

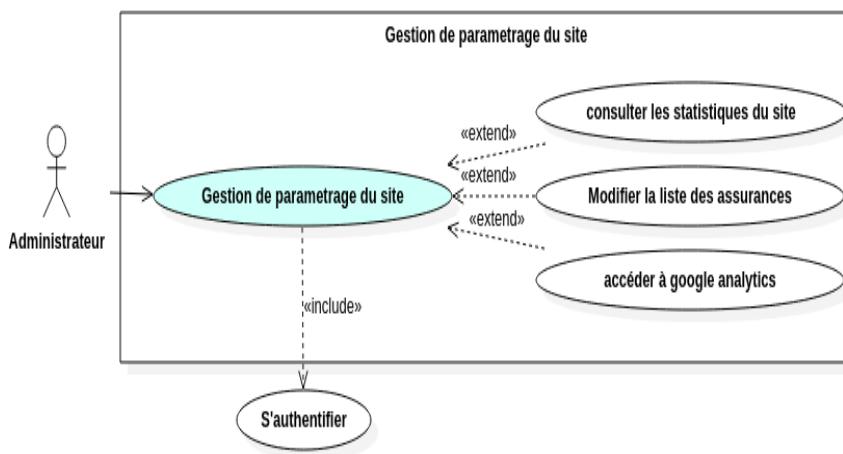


FIGURE VII.3 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion des paiements »

4.1.1.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Consulter statistique »

La description détaillée du cas d'utilisation « Consulter statistique » est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Consulter statistique
Résumé	Ce CU permet à l'administrateur d'consulter les statistique
Acteur	Administrateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
L'Administrateur est authentifié	Statistique consulté
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Administrateur clique sur le bouton "Dashboard" 2. Le système affiche l'interface demandée 	

TABLE VII.2 – Description du cas d'utilisation « Consulter statistique »

4.1.2 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gérer paiement »

Ce diagramme (Voir Figure 3) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de « Gérer paiement »

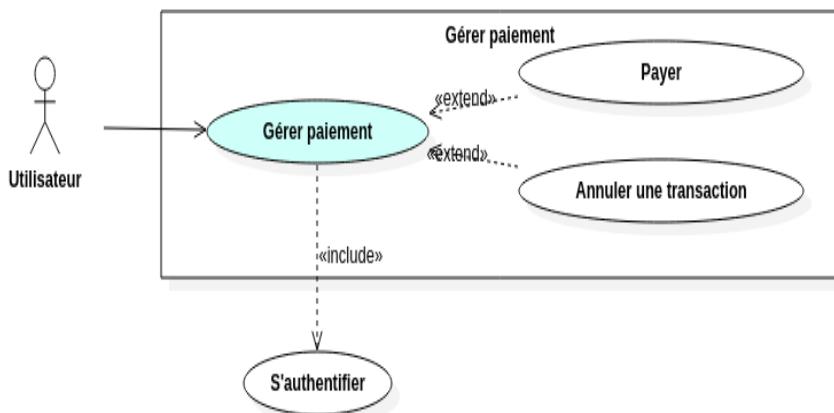


FIGURE VII.4 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gérer paiement »

4.1.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation « Payer »

La description détaillée du cas d'utilisation « Payer » est présentée dans le suivant :

SOMMAIRE D'IDENTIFICATION	
Titre	Payer
Résumé	Le cu permet à l'utilisateur de payer un offre
Acteur	Utilisateur
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS	
Pré conditions	Post conditions
Utilisateur est authentifié	Payement effectué
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Payer" 2. Le système affiche l'interface demandée 3. L'utilisateur remplit les informations nécessaires 4. L'utilisateur clique sur 'PAYER' 5. Le système affiche une alerte de confirmation (3D secure) 6. L'utilisateur clique COMPELE 7. Le système affiche message de succès 	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF	
<p>E5 : Champs obligatoires vides</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un erreur 2. Retour à l'étape 3 du SCENARIO NOMINAL 	

TABLE VII.3 – Description du cas d'utilisation « Payer »

4.1.3 Diagramme de cas d'utilisation raffiné de « Gestion de paramétrage du Colis.TN »

Ce diagramme (Voir Figure 4) permet de décrire le raffinement du cas d'utilisation de « Gestion de paramétrage »

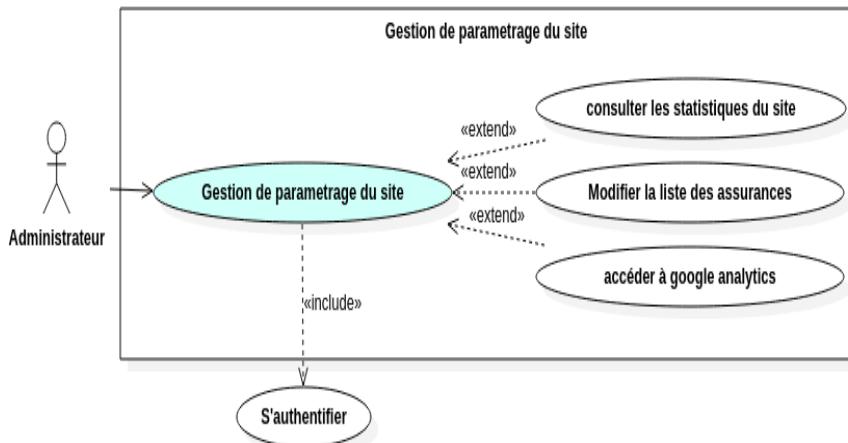


FIGURE VII.5 – Diagramme de cas d'utilisation : « Gestion de paramétrage du Colis.TN »

5 Étude Conceptuelle du Sprint 5

Nous présentant dans cette partie d'étude conceptuelle du sprint 5 en décrivant ses vues statique et dynamique.

5.1 Description de la vue statique

5.1.1 Diagramme de classes

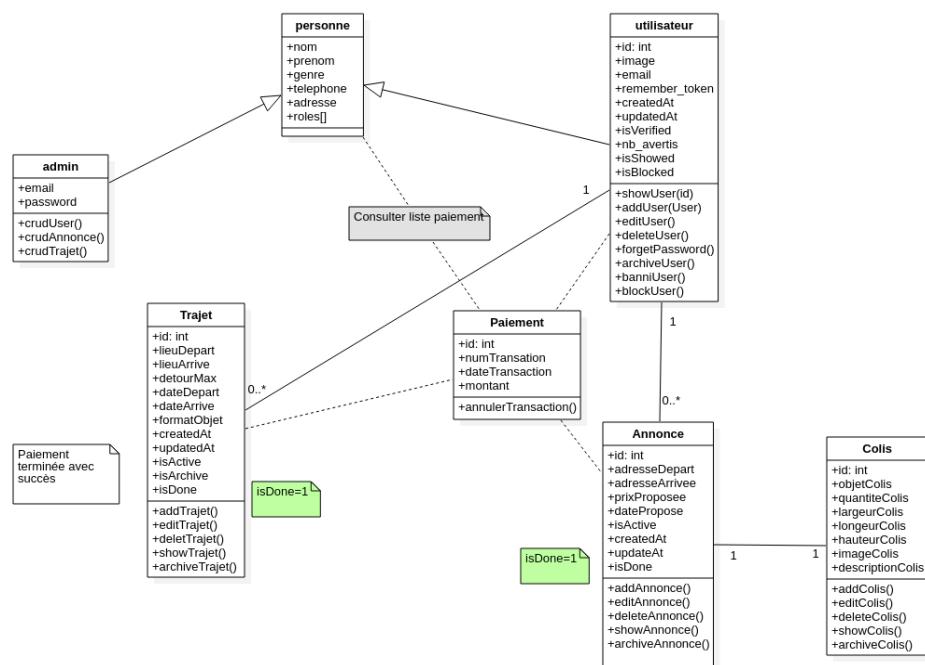


FIGURE VII.6 – Diagramme de classe : « SPRINT 5 »

5.2 Description de la vue dynamique

5.2.1 Diagramme de séquence

Ce diagramme représente le paiement d'un service :

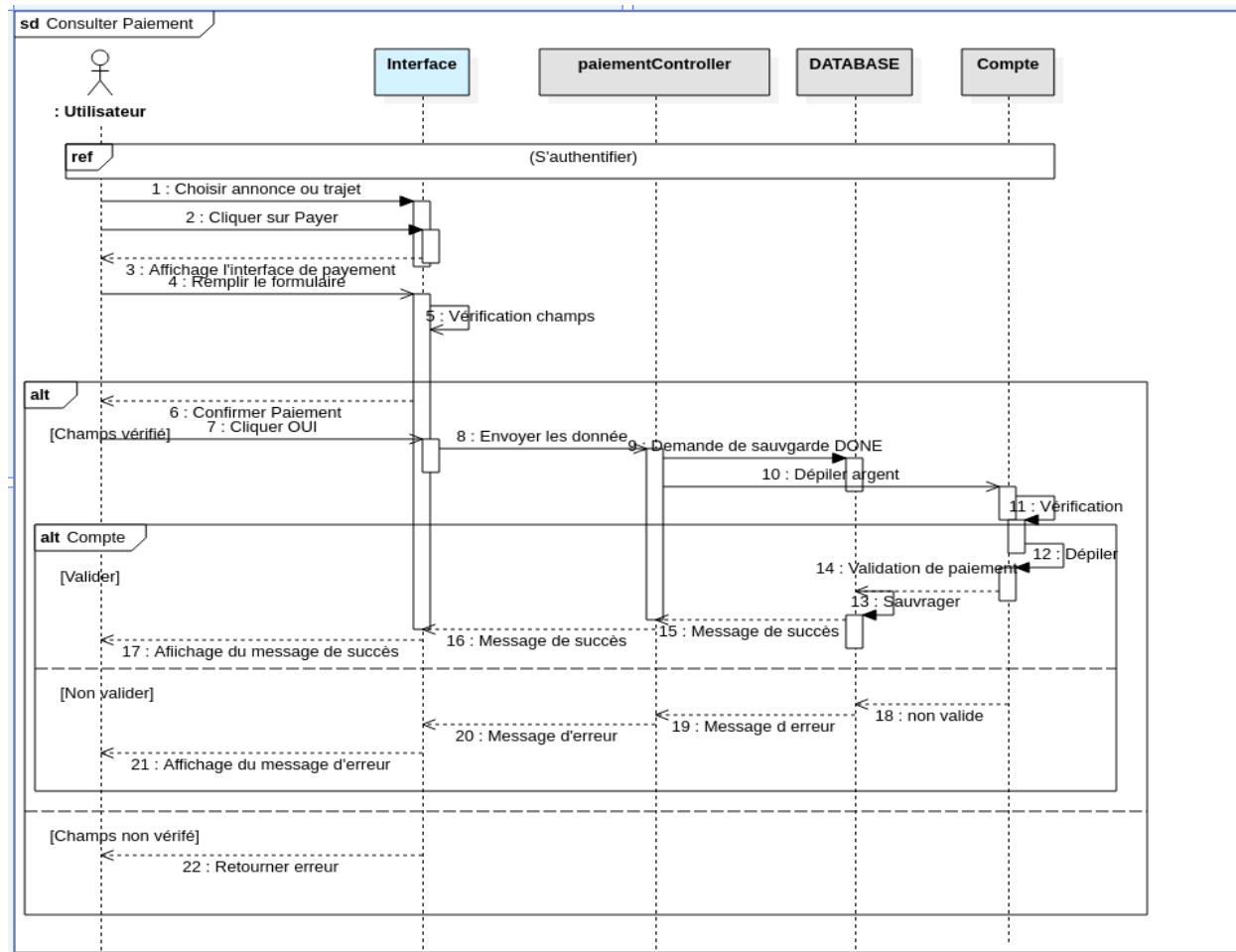


FIGURE VII.7 – Diagramme de séquence : « Payer »

6 Maquette

Une maquette est une représentation partielle d'un système ou d'un objet (réel et existant ou à concevoir) afin d'en tester et valider certains aspects (maquette virtuelle ou visuelle). Afin de valider la partie spécification nous allons proposer des maquettes qui résument les différentes fonctionnalités.

6.0.1 Maquette « Payer »

Payer par carte

E-mail

Informations de la carte

1234 1234 1234 1234

MM / AA	CVC
---------	-----

Nom du titulaire de la carte

Pays ou région

Tunisie

Enregistrer mes informations pour le paiement sécurisé en 1 clic
Règlez plus rapidement sur Stripe Docs Demos et des milliers d'autres sites.

Payer

Conditions d'utilisation Confidentialité

FIGURE VII.8 – Maquette «Payer»

Donc, cette maquette représente l'interface pour paiement « Paiement ».

7 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons représenté le conception de dernier sprint qui montre paramétrage de notre site ainsi que la gestion de paiement mais on y a rencontré des problème technique.

CHAPITRE

VIII

CONCLUSION GÉNÉRALE

Vu les problèmes rencontrés par la moyens de livraison usuelles(La Poste, Fedex) et vu que la livraison collaboratif est lus en plus rependu on a remarqué l'apparition du plusieurs site qui s'intéresse a ce problème.

Les plateformes collaboratives représentent une nouvelle économie. En effet, elles comportent de nombreux avantages et représentent une nouvelle chaîne de valeur avec une organisation du travail nouvelle. Il s'agit de services rendus entre particuliers. Dans le crowdshipping, le voyageur profite d'un espace libre dans ses bagages pour rapporter un objet ; il rentabilise son voyage et fait de nouvelles rencontres. Pour le destinataire, le crowdshipping permet d'adapter la demande sur mesure contrairement à un service classique, où les colis et les prix sont fixes. Enfin, n'importe quel objet non commercialisé sur un site peut être rapporté, un effet personnel oublié quelque part, un mets qu'on ne trouve que dans un endroit bien précis.

L'objectif de ce projet est alors de concevoir et développer une application web «COLIS.TN» qui permet de mettre en contact des voyageurs volontaires pour transporter des colis avec des particuliers qui ont besoin de faire parvenir un colis à quelqu'un. Ce travail a été réalisé au sein de l'entreprise DOTIT.

En premier lieu, par l'élaboration du cahier du charge qui est une phase primordiale dans un projet. Le point de départ de la réalisation de ce projet était une récolte des informations nécessaires pour dresser un état de l'existant, présenter un aperçu sur la problématique ainsi que l'architecture.

En second lieu, après avoir critiquer et analyser les systèmes existants, J'ai effectué l'analyse des besoins et figuré une solution qui répond à ces besoins. Suite à une conception détaillée, j'ai pu développer l'application. Bien qu'il ait eu des problèmes lors de la réalisation de certaines tâches.

A la fin, j'ai testé les principales fonctionnalités demandées.

En perspective, nous avons essayé d'améliorer les interfaces de notre application en nous assurons de la sécurité et les intérêts de deux particules, on insiste sur 3 points : paiement, suivi du colis, Recommandations des trajets.

Résumé

Ce travail s'inscrit dans le cadre du projet de fin d'études réalisé au sein de la société DotIT pour l'obtention du diplôme national d'ingénieur en téléinformatique. Le travail conduit à la conception d'un logiciel sous forme d'une application web « COLIS. TN » qui facilite la livraison d'un colis on mettent en contact des particules qui échange des services.

Mots clés : Colis-covoitage, COLIS.TN, SITE WEB, Symfony 5.2, TWIG, Docker, Scrum, NGNIX ,SQL ,PHP.

Abstract

This work is part of the graduation project conducted by Dot IT to obtain the national diploma of engineer in teleinformatics. The work led to the design of a software in the form of a web application «PARCELS. TN» which facilitates the delivery of a packet that we put in touch with particles that exchange services.

Keywords : CROWDSHIPPING, COLIS.TN, WEB SITE, Symfony 5.2, TWIG, Docker, Scrum, NGNIX, SQL ,PHP.

BIBLIOGRAPHIE

- [1] Uml. <<https://www.lucidchart.com/pages/fr/langage-uml/>>, 2019.
- [2] Approche kanban. <<https://www.planzone.fr/blog/quest-ce-que-la-methodologie-kanban>>, 2021.
- [3] Docker. <<https://medium.com/@gbadahamza18/global-concepts-of-docker-9087c1ca3b13>>, 2021.
- [4] Stripe. <<https://melkal.supporthero.io/article/show/21054-questce-que-stripe--quels-en-sont-les-avantages-et-les-inconvnients->>, 2021.
- [5] mailtrap. <<https://code.tutsplus.com/tutorials/introduction-to-mailtrap-a-fake-smtp-server-for-pre-production-testing--cms-23279>>, 2022.
- [6] Scrum. <<https://www.tuleap.org/fr/agile/comprendre-methode-agile-scrum-10-minutes>>, 2022.
- [7] Payal Bhatnagar. Mvc. <https://www.tutorialspoint.com/mvc_framework/mvc_framework_introduction.html>, 2019.