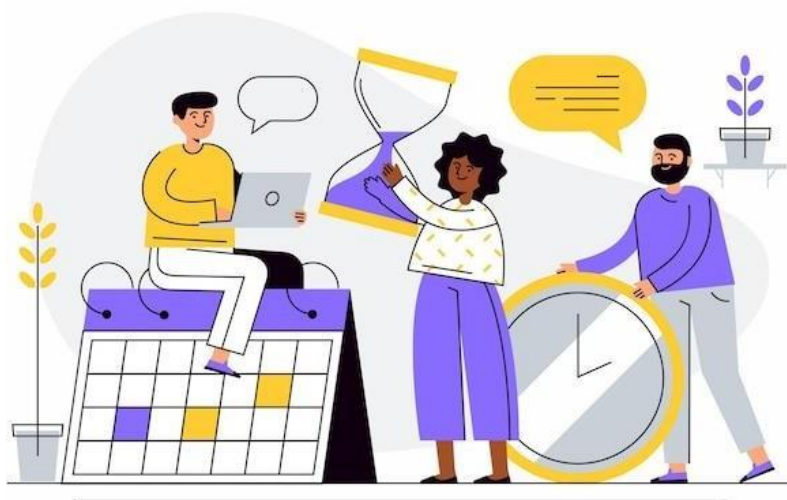


Conception et Réalisation d'une application web « Do it » de liste des tâches et de suivi des habitudes



Réalisé par :

OURABAH Fatima Zahra

SAIDINE Meryem

TIRHLEM Asmae

Encadré par :

Prof ELFAQUIH LOUBNA

Liste des figures :

Figure 1:UML logo	12
Figure 2: logo starUML.....	13
Figure 3: logo Draw.io	14
Figure 4: diagramme globale.....	15
Figure 5: diagramme de gestion de tâche	16
Figure 6:diagramme de gestion d'habitude	16
Figure 7:diagramme de gestion d'évènement	17
Figure 8: diagramme de séquence "authentifier"	18
Figure 9:diagramme de séquence "rechercher tâche "	19
Figure 10:diagramme de séquence "supprimer tâche"	20
Figure 11:diagramme de séquence "visualiser liste des tâches"	22
Figure 12:diagramme de séquence "visualiser liste des habitudes"	23
Figure 13:diagramme de séquence "rechercher évènement"	24
Figure 14:diagramme de séquence "ajouter évènement"	25
Figure 15: diagramme de classe	26
Figure 16:logo java.....	28
Figure 17:logo CSS	28
Figure 18:logo SQL.....	29
Figure 19:logo Spring boot.....	29
Figure 20:logo intellij	30
Figure 21:logo MySQL	30
Figure 22:logo Xampp.....	30
Figure 23:page d'accueil	32
Figure 24:page de login.....	33
Figure 25:page de registration	33
Figure 26:page pour gérer les tâches	34
Figure 27:page du calendrier	35
Figure 28:page de gestion des évènements	36
Figure 29:page des méthodes de gestion de temps.....	36
Figure 30:Pomodoro technique	38
Figure 31: Eisenhower matrix	39
Figure 32:Parkinson's law	40
Figure 33:page de suivi des habitudes.....	41
Figure 34:page de visualisation du progrès	42

Liste des Tableaux :

Tableau 1:le QQQQCP.....	8
Tableau 2:Cas d'utilisation "authentifier":	17
Tableau 3:cas d'utilisation rechercher tâche	18
Tableau 4:cas d'utilisation supprimer tâche	19
Tableau 5:cas d'utilisation ajouter tâche	20
Tableau 6:cas d'utilisation visualiser liste des tâches	21
Tableau 7:cas utilisation visualiser liste des habitudes	22
Tableau 8:cas d'utilisation rechercher événement	23
Tableau 9:cas d'utilisation ajouter événement	24

Table des matières :

Introduction générale	6
------------------------------------	---

Chapitre 1: Description générale du projet

I. Introduction.....	8
I.1 Problématique.....	8
I.2 Solution.....	8
I.3 Description du projet	8
I.4 Spécification des besoins.....	9
I.4.1 Besoins fonctionnels	9
I.4.2 Besoins non fonctionnels	9
II. Conclusion	10

Chapitre 2: Conception et modélisation du projet

I. Introduction.....	12
II. UML.....	12
II.1 Pourquoi UML.....	13
II.2 Pourquoi la modélisation	13
III. Outils utilisés.....	13
III.1 StarUML.....	13
III.2 Draw.io	14
IV. Les diagrammes.....	14
IV.1 Identification des auteurs et leurs scénarios	14
IV.2 Diagramme de cas d'utilisation	15
IV.3 Le diagramme de cas d'utilisation globale	15
IV.4 Le diagramme de cas d'utilisation gestion tâche	16
IV.5 Le diagramme de cas d'utilisation gestion habitude.....	16
IV.6 Le diagramme de cas d'utilisation gestion évènement.....	17
IV.7 La description textuelle des cas d'utilisation et diagrammes de séquences	17
IV.8 Diagrammes de classe	26
V. Conclusion	26

Chapitre 3 : Réalisation du projet

I. Introduction.....	27
II. Environnements logiciels.....	28
II.1 Langages utilisés.....	28
II.2 Framework.....	29

III.	Logiciels utilisés et environnement de développement.....	30
IV.	Interfaces d'application	31
1.	Page d'accueil	31
2.	Page de login.....	33
3.	Page de registration.....	33
4.	Page des listes des taches	34
5.	Page du calendrier et des évènements.....	35
6.	Page des méthodes de gestion du temps	36
7.	Pomodoro	38
8.	Page de Eisenhower Matrix	39
9.	Page de Parkinson's law	40
10.	Page du suivi des habitudes.....	41
11.	Page de suivi du progrès.....	42
	Conclusion générale	43

Introduction générale

L'application « Do it » de liste de tâches et de suivi des habitudes est une application web qui permet de gérer et d'organiser vos tâches quotidiennes et de suivre vos habitudes. Cette application vous permet d'accéder à vos listes de tâches et de suivre vos progrès à tout moment et depuis n'importe quel endroit.

Cette application offre de nombreux avantages, tels que la création de listes de tâches, la définition de priorités, le suivi des progrès et l'amélioration de votre productivité. De plus, elle intègre différentes méthodes de gestion du temps pour optimiser votre efficacité. Des techniques telles que la technique Pomodoro, la matrice d'Eisenhower et la loi de Parkinson sont disponibles pour vous aider à gérer votre temps de manière efficace.

Dans ce rapport, nous présenterons la conception et l'implémentation d'une application de liste de tâches et de suivi des habitudes, incluant ces différentes méthodes de gestion du temps. Nous commencerons par la description générale du projet, puis la conception de l'application, y compris ses fonctionnalités principales et les méthodes de gestion du temps intégrées, et finalement la réalisation de l'application, avec les détails de sa mise en œuvre technique.

En fin de compte, nous espérons que cette application de liste de tâches et de suivi des habitudes offrira une expérience utilisateur agréable et efficace pour vous aider à organiser votre vie quotidienne, à gérer votre temps de manière optimale et à atteindre vos objectifs avec succès.

Chapitre 1 : Description générale du projet

I. Introduction :

Le manque de discipline et la mauvaise gestion du temps peuvent causer de la souffrance chez de nombreuses personnes. La procrastination, les difficultés à établir des priorités et à rester concentré sur les tâches importantes peuvent entraîner un sentiment d'insatisfaction et de stress. Face à ces défis, il est essentiel de développer des solutions pratiques pour aider les individus à renforcer leur discipline et à améliorer leur gestion du temps.

I.1 Problématique

Comment aider à surmonter les défis courants auxquels beaucoup de gens sont confrontés, tels que la procrastination, le manque de discipline, une mauvaise gestion du temps, des problèmes d'organisation et les difficultés à adopter de nouvelles habitudes ?

I.2 Solution :

Développer une application web qui offre aux utilisateurs la possibilité de créer des listes de tâches et de suivre leurs nouvelles habitudes. Cette application sera dotée de fonctionnalités de gestion du temps efficaces, avec des rapports de leur productivité.

I.3 Description du projet :

Pour élaborer le projet, on vient d'utiliser la méthode QQQQCP via ce tableau afin d'analyser toutes les coutures, définir et trier le maximum des informations pertinents pour en trouver des solutions adaptées.

Tableau 1:le QQQQCP

Quoi ?	- Une application de Todo List et Habit Tracker.
Qui ?	- Tout le monde
Où ?	- En ligne
Quand ?	- Disponible 24h / 24 et 7j / 7
Comment ?	- L'application permet aux utilisateurs de créer des listes de tâches, de suivre leur temps et de suivre leur progrès dans l'accomplissement des tâches et dans le développement de nouvelles habitudes.
Pourquoi ?	- Développement de la discipline - Amélioration de la productivité - Minimiser le temps - Faciliter les tâche

I.4 Spécification des besoins :

I.4.1 Besoins fonctionnels :

Il s'agit des fonctionnalités de l'application. Pour réaliser ce projet, nous avons établi un certain nombre de fonctionnalité que notre application devait avoir.

✓ **Liste de tâches à effectuer :**

Les utilisateurs peuvent créer des listes de tâches. Ils peuvent ajouter, supprimer ou modifier des tâches de la liste.

✓ **Suivi d'habitudes :**

Les utilisateurs peuvent suivre de nouvelles habitudes, ils peuvent voir leur progression en termes de fréquence et de réalisation d'habitude.

✓ **Rapports hebdomadaires et mensuels :**

L'application produira des rapports pour chaque utilisateur, montrant leur taux de réussite en termes de tâches effectuées et d'habitudes suivies. Ces rapports seront présentés sous forme de graphiques et de statistiques pour permettre aux utilisateurs de suivre leur progression.

✓ **Méthodes de gestion de temps :**

Des techniques telles que la technique Pomodoro, la matrice d'Eisenhower et la loi de Parkinson sont intégrées dans l'application pour aider l'utilisateur à gérer le temps de manière efficace.

I.4.2 Besoins non fonctionnels :

Après avoir défini les besoins fonctionnels de notre projet, il existe d'autre non fonctionnels qui permettent d'améliorer la qualité du service et qui sont exprimés en matière de performance et qualité :

- La sécurité : l'application devra être hautement sécurisée, les informations ne devront pas être accessibles à tout le monde, c'est-à-dire que l'application est accessible par un identifiant et un mot de passe attribué à une personne.

- La performance : l'application doit être avant tout performante c'est-à-dire à travers ses fonctionnalités, répond à toutes les exigences des usagers d'une manière optimale.

II. Conclusion :

Au cours de ce chapitre, nous avons présenté un aperçu global sur le cadre de projet ainsi que le cahier de charge dont on a spécifié nos besoins. Après avoir fixé nos objectifs, l'étape suivante sera consacrée à la phase d'analyse et de conception

Chapitre 2 : Conception et modélisation du projet

I. Introduction :

Le développement de n'importe quel système d'information nécessite la phase de modélisation et conception qui présente une étape importante. Elle permet de constituer une représentation claire et cohérente du travail demandé en dégagant les besoins des différents utilisateurs que le système doit accomplir.

Dans ce chapitre nous commençons par la présentation d'UML, et réalisons les différents diagrammes détaillés de notre logiciel. Enfin, nous clôturons ce chapitre par une conclusion.

II. UML :



Figure 1:UML logo

UML (Unified Modeling Language), que l'on peut traduire par langage de modélisation unifié, est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et devenu désormais la référence en termes de modélisation. UML est une méthode d'utilisation des graphiques pour la création des modèles orientés objet. Les diagrammes font des concepts particuliers du système d'information :

- **Diagrammes de cas d'utilisation :** Les diagrammes de cas d'utilisation (use cases) modélisent le comportement d'un système et permettent de capturer ses exigences. Ils décrivent les fonctions générales et la portée d'un système. Ces diagrammes identifient également les interactions entre le système et ses acteurs. Les cas d'utilisation et les acteurs dans les diagrammes de cas d'utilisation décrivent ce que le système fait et comment les acteurs l'utilisent, mais ne montrent pas comment le système fonctionne en interne .

- **Diagrammes de séquence** : représentent des échanges entre les différents objets et acteurs du système en fonction du temps. On les dresse pour mettre en évidence les interactions entre les différents objets du système .
- **Diagrammes de classes** : représentent les classes intervenantes dans le système. Le diagramme de classe est une représentation statique des éléments qui composent un système et de leurs relations .

II.1 Pourquoi UML :

UML sert à décomposer le processus de développement, mettre en relation les experts métiers et les analystes, coordonner les équipes d'analyse et de conception, séparer l'analyse de la réalisation, prendre en compte l'évolution de l'analyse et du développement et migrer facilement vers une architecture objet d'un point de vue statique et dynamique.

II.2 Pourquoi la modélisation :

De la même façon qu'il vaut mieux dessiner une maison avant de la construire, il vaut mieux modéliser un système avant de le réaliser. **Modéliser**, c'est décrire de manière visuelle et graphique les besoins, les solutions fonctionnelles et techniques du projet.

III. Outils utilisés :

III.1 StarUML :



Figure 2: logo starUML

StarUML est un logiciel de modélisation UML (Unified Modeling Language) open source qui peut remplacer dans bien des situations des logiciels commerciaux et coûteux comme Rational Rose¹ ou Together². Étant simple d'utilisation, nécessitant peu de ressources système, supportant UML 2, ce logiciel constitue une excellente option pour une familiarisation à la modélisation.

III.2 Draw.io

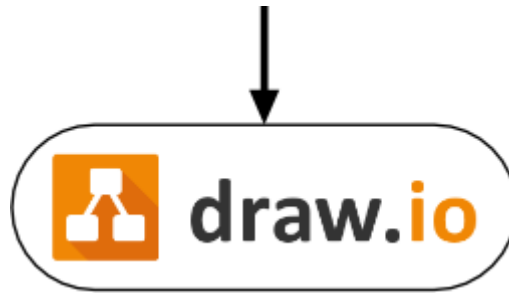


Figure 3: logo Draw.io

Draw.io est une application gratuite en ligne, accessible via son navigateur qui permet de dessiner des diagrammes ou des organigrammes. Cet outil vous propose de concevoir toutes sortes de Diagrammes, de dessins vectoriels, de les enregistrer puis de les exporter.

L'interface est simple et facile d'utilisation, les objets sont classés à gauche de l'écran par thèmes, un moteur de recherche vous permet d'interroger la base de données de dessins. Une fois votre travail terminé, la sauvegarde est réalisée.

IV. Les diagrammes :

IV.1 Identification des auteurs et leurs scénarios :

Les acteurs représentent les rôles jouer par une personne ou une chose qui interagit avec le système, dans ce projet les acteurs sont :

Utilisateur : la personne qui utilise l'application pour gérer les tâches et les habitudes en utilisant des méthodes de gestion de temps

- S'authentifier
- Gérer les tâches(ajouter,supprimer,modifier)

- Visualiser liste des tâches.
- Gérer les événements (ajouter,supprimer,modifier)
- Visualiser le calendrier avec les évènements
- Gérer les habitudes (ajouter,supprimer,modifier)
- Suivre le progrès

IV.2 Diagramme de cas d'utilisation :

IV.3 Le diagramme de cas d'utilisation globale :

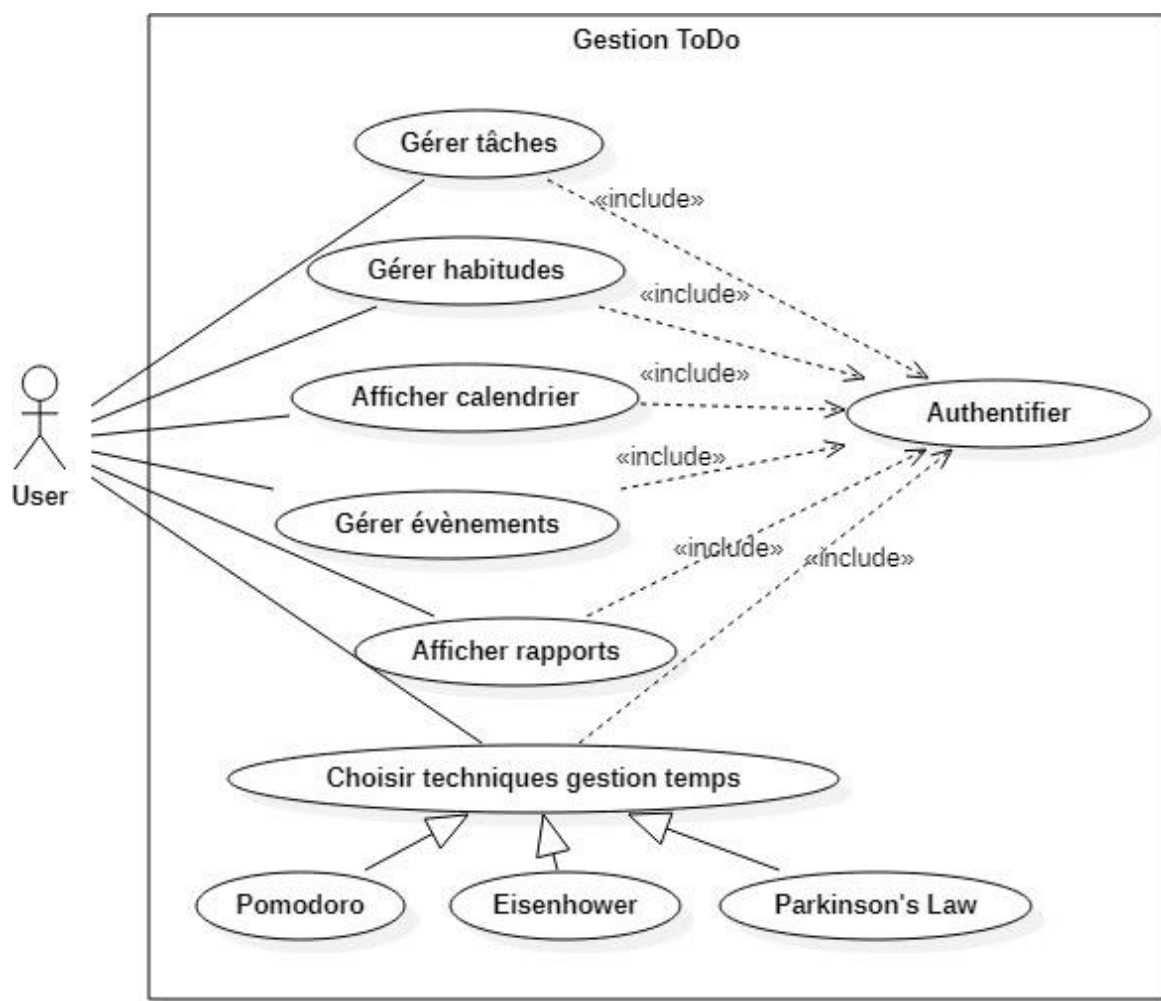


Figure 4: diagramme globale

IV.4 Le diagramme de cas d'utilisation gestion tâche :

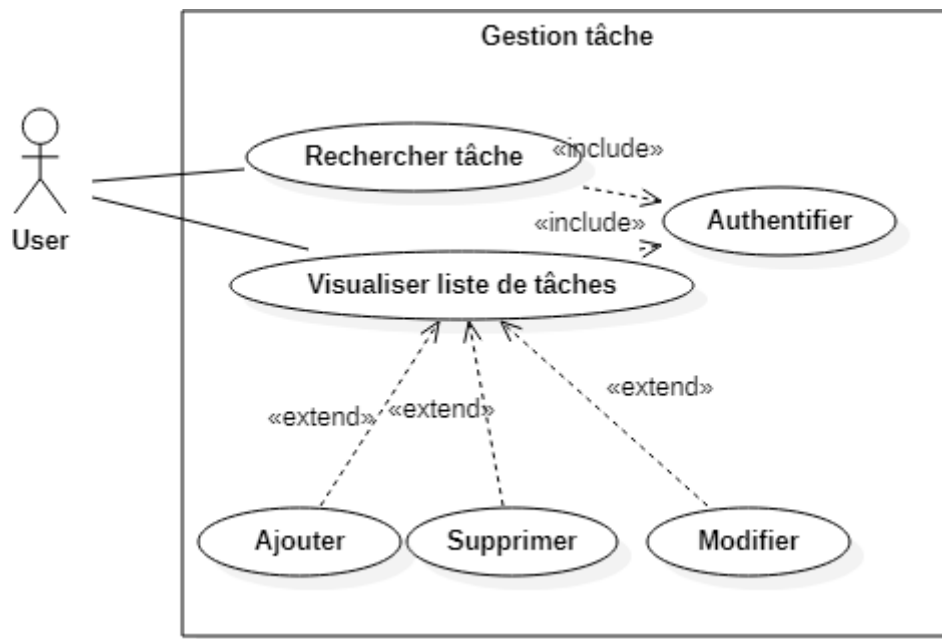


Figure 5: diagramme de gestion de tâche

IV.5 Le diagramme de cas d'utilisation gestion habitude :

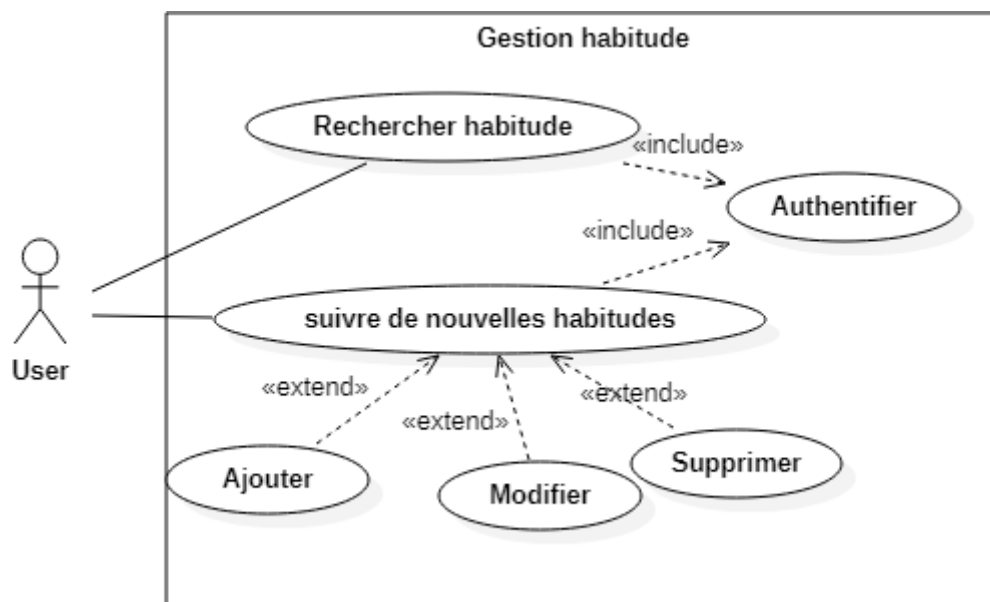


Figure 6: diagramme de gestion d'habitude

IV.6 Le diagramme de cas d'utilisation gestion évènement :

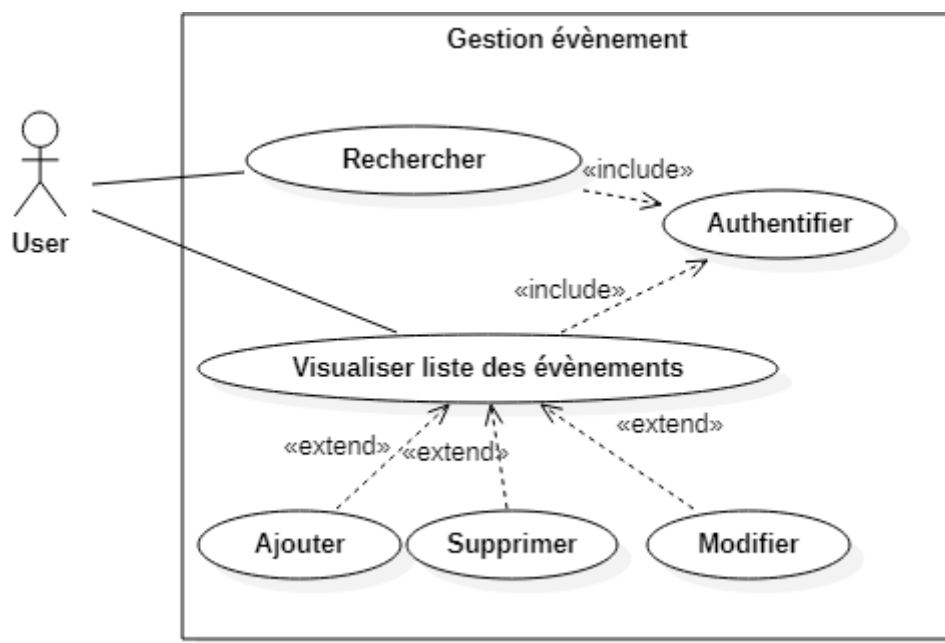


Figure 7:diagramme de gestion d'évènement

IV.7 La description textuelle des cas d'utilisation et diagrammes de séquences :

- Cas d'utilisation "authentification"

Tableau 2:Cas d'utilisation "authentifier":

Sommaire d'identification	
Titre	- Authentification
Acteur	- Utilisateur
But	- Lors de l'accès, l'acteur doit se connecter pour accéder vers la page d'accueil via un login et mot de passe
Description des enchaînement	
Précondition	- Avoir un compte
Scenario nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Le formulaire d'authentification va s'afficher des accès au site - L'utilisateur saisit son login et son mot de passe - Vérification de login et mot de passe - Diriger l'utilisateur vers la page accueil
Scenario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> - Au cas où l'un des login ou mot de passe est incorrect +ou les deux+ - Affichage d'un message d'erreur

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "authentifier"

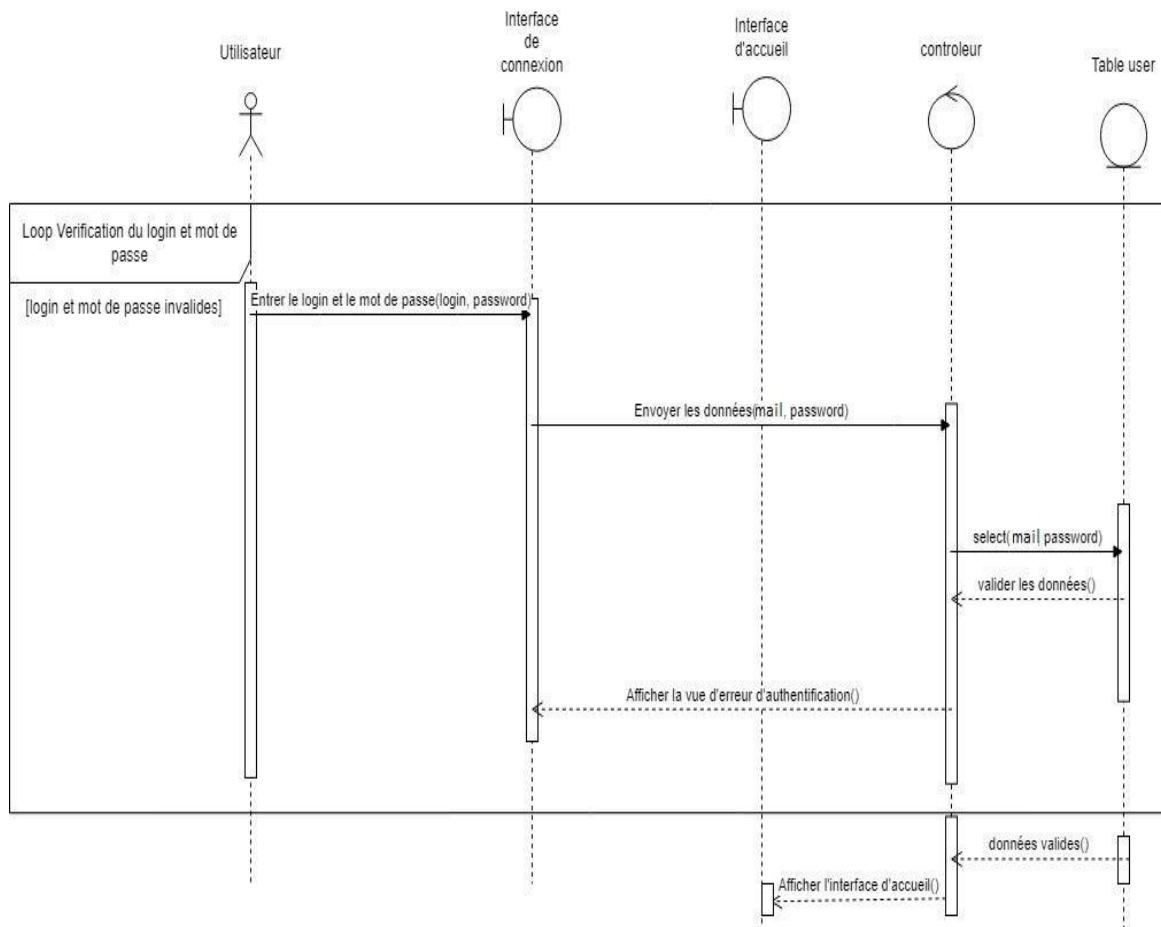


Figure 8: diagramme de séquence "authentifier"

- Cas d'utilisation "rechercher tâche"

Tableau 3:cas d'utilisation rechercher tâche

Sommaire d'identification	
Titre	- Rechercher tâche
Acteur	- Utilisateur
But	- Visualiser les informations liées au tâche.
Description des enchaînement	
Précondition	- Obligation d'être authentifié
Scenario nominal	- La saisie du nom du tâche dans la barre de recherche - Affichage du tâche trouvée
Scenario alternatif	- Tâche non trouvée

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "rechercher tâche"

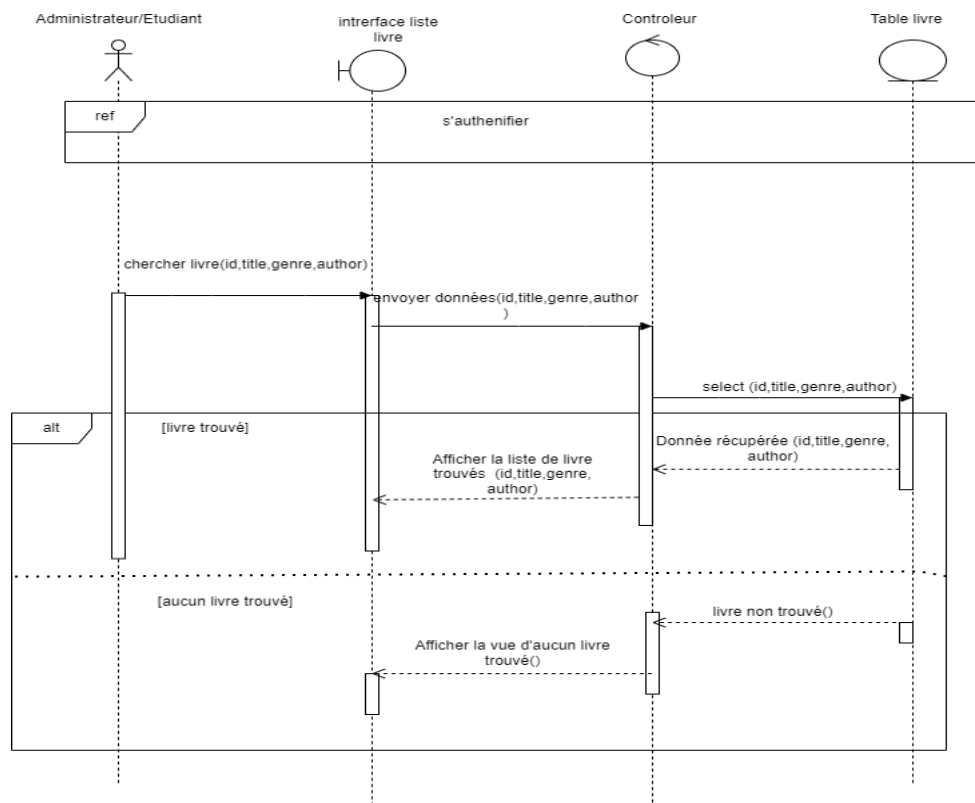


Figure 9:diagramme de séquence "rechercher tâche "

- Cas d'utilisation "supprimer tâche "

Tableau 4:cas d'utilisation supprimer tâche

Sommaire d'identification	
Titre	- Supprimer tâche
Acteur	- Utilisateur
But	- Supprimer une tâche.
Description des enchaînement	
Précondition	- L'obligation d'être authentifié
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur accède aux listes des tâches. - Il choisit la tâche qu'il veut supprimer - Le système récupère de la table tâche la tâche choisie - Le système renvoi à l'interface tâche les détails de tâche - L'utilisateur clique sur le bouton supprimer afin de supprimer la tâche - Un message de confirmation de choix s'ouvre, l'utilisateur valide la suppression - Le système supprime la tâche.
Scénario alternatif	- L'annulation de la suppression

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "supprimer tâche "

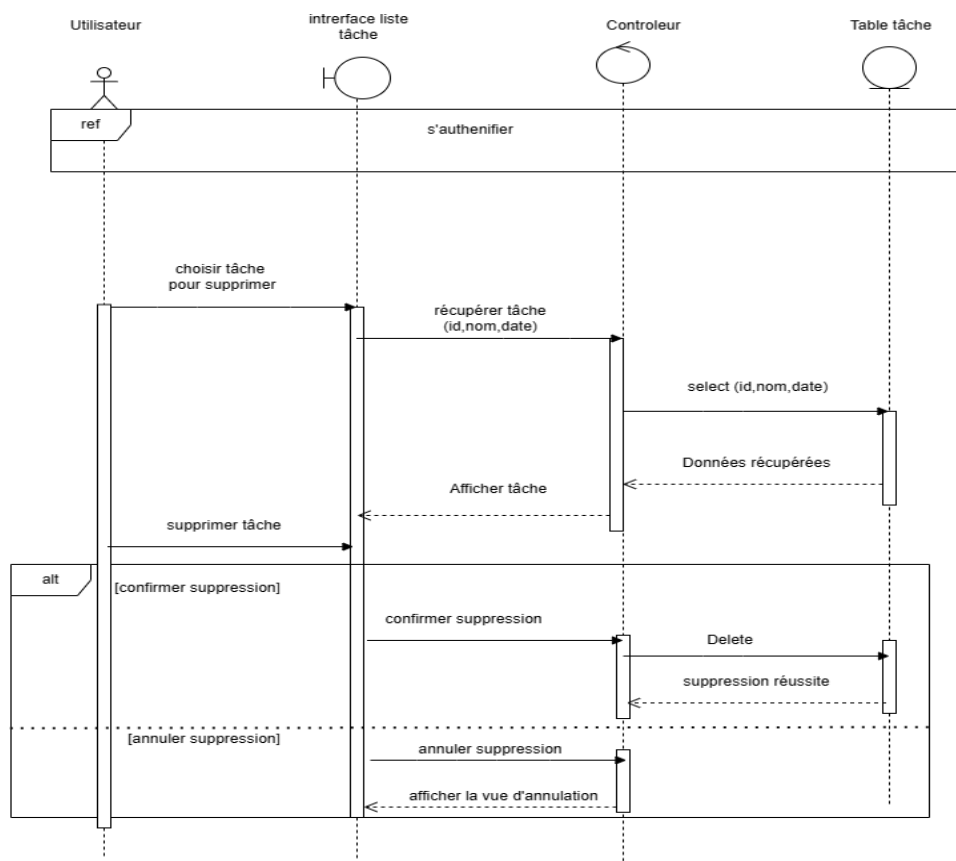


Figure 10:diagramme de séquence "supprimer tâche"

- Cas d'utilisation "ajouter tâche "

Tableau 5:cas d'utilisation ajouter tâche

Sommaire d'identification	
Titre	- Ajouter tâche
Acteur	- Utilisateur
But	- Permettre à l'utilisateur d'ajouter des tâches - Spécifier le nom pour facilite la recherche
Description des enchaînement	
Précondition	- Avoir un compte - Authentification
Scenario nominal	- Consulter la page d'ajout tâche - Ajouter les informations de tâche - Enregistrer les informations
Scenario alternatif	- Erreur d'enregistrement

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "ajouter tâche"

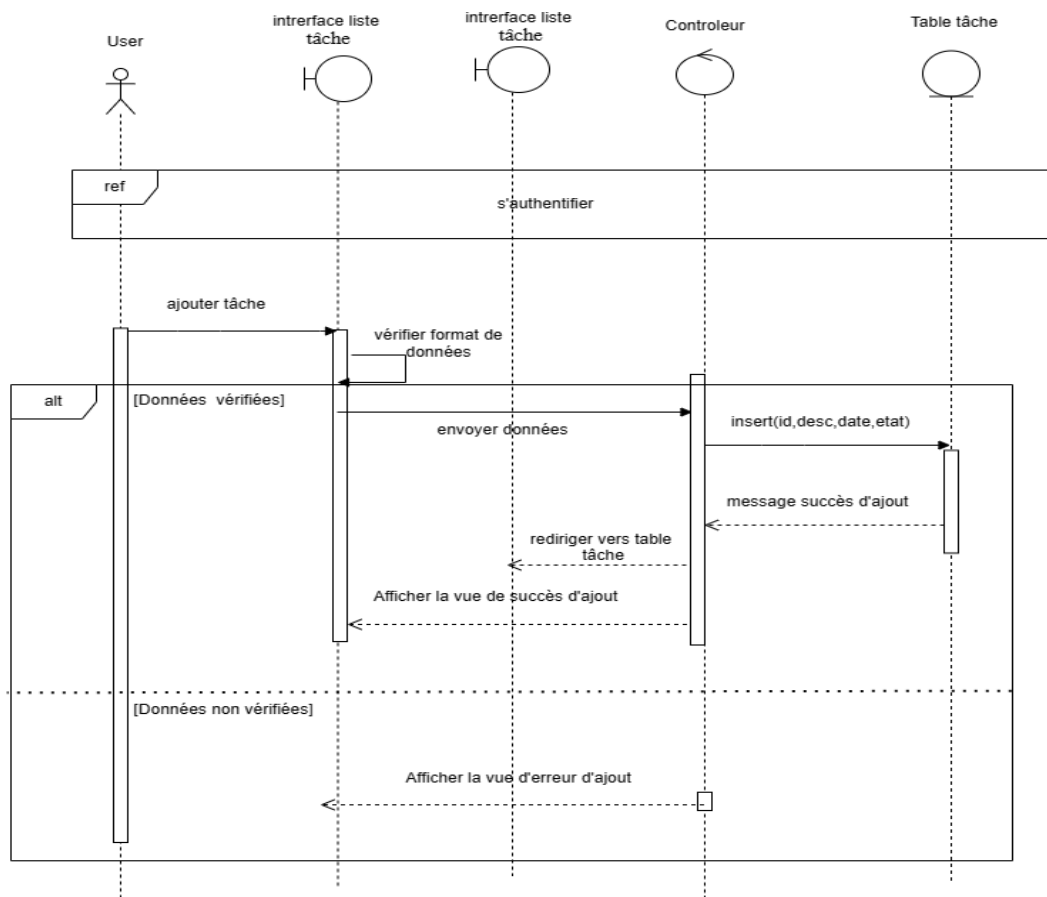


Figure 10 : diagramme de séquence "ajouter tâche"

- Cas d'utilisation "visualiser liste des tâches "

Tableau 6:cas d' utilisation visualiser liste des tâches

Sommaire d'identification	
Titre	- Visualiser liste des tâches
Acteur	- Utilisateur
But	- Une vue globale sur les tâches
Description des enchaînement	
Précondition	- L'obligation d'être authentifier
Scenario nominal	- Entrer dans la page d'accueil - Consulter la liste des tâches
Scenario alternatif	- Liste vide

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation " visualiser liste des tâches " :

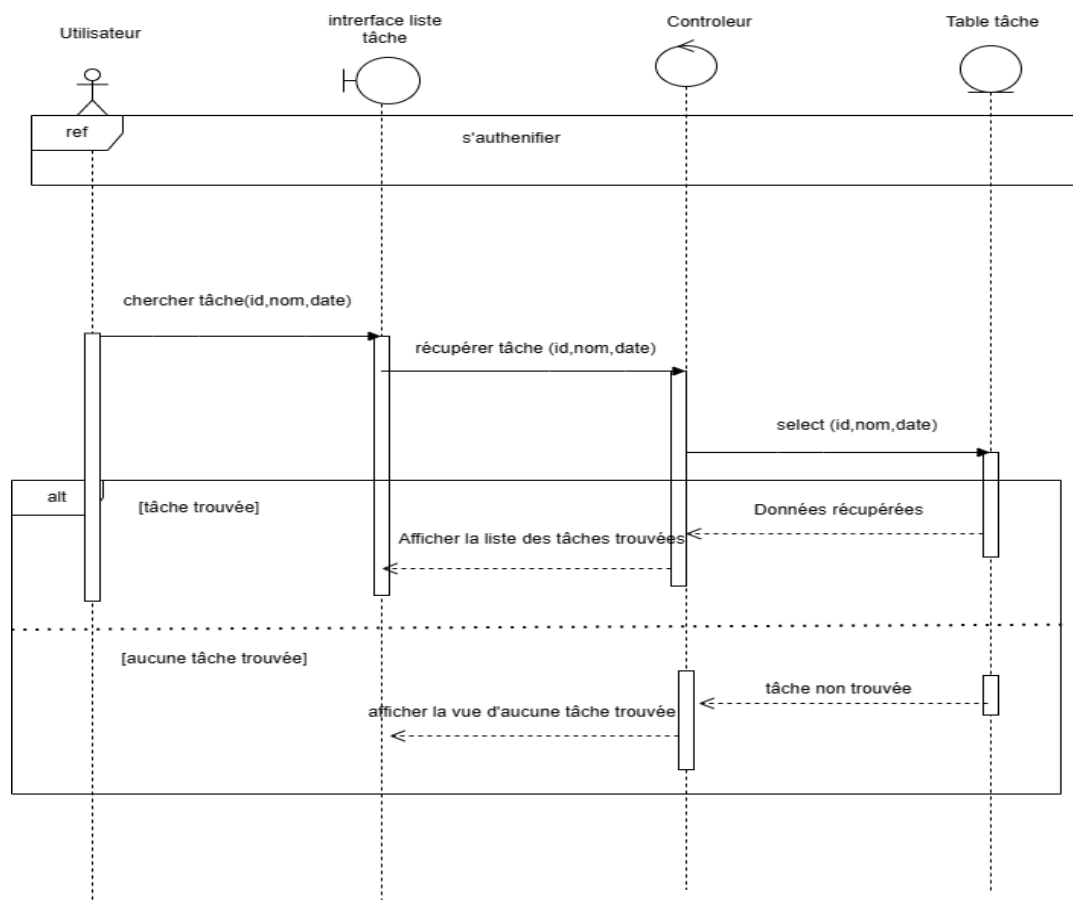


Figure 11:diagramme de séquence "visualiser liste des tâches"

Cas d'utilisation "visualiser liste des habitudes "

Tableau 7:cas utilisation visualiser liste des habitudes

Sommaire d'identification	
Titre	- Visualiser liste des habitudes
Acteur	- Utilisateur
But	- Une vue globale sur les habitudes
Description des enchaînement	
Précondition	- L'obligation d'être authentifié
Scenario nominal	- Entrer dans la page d'accueil - Consulter la liste des habitudes
Scenario alternatif	- Liste vide

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation " visualiser liste des habitudes "

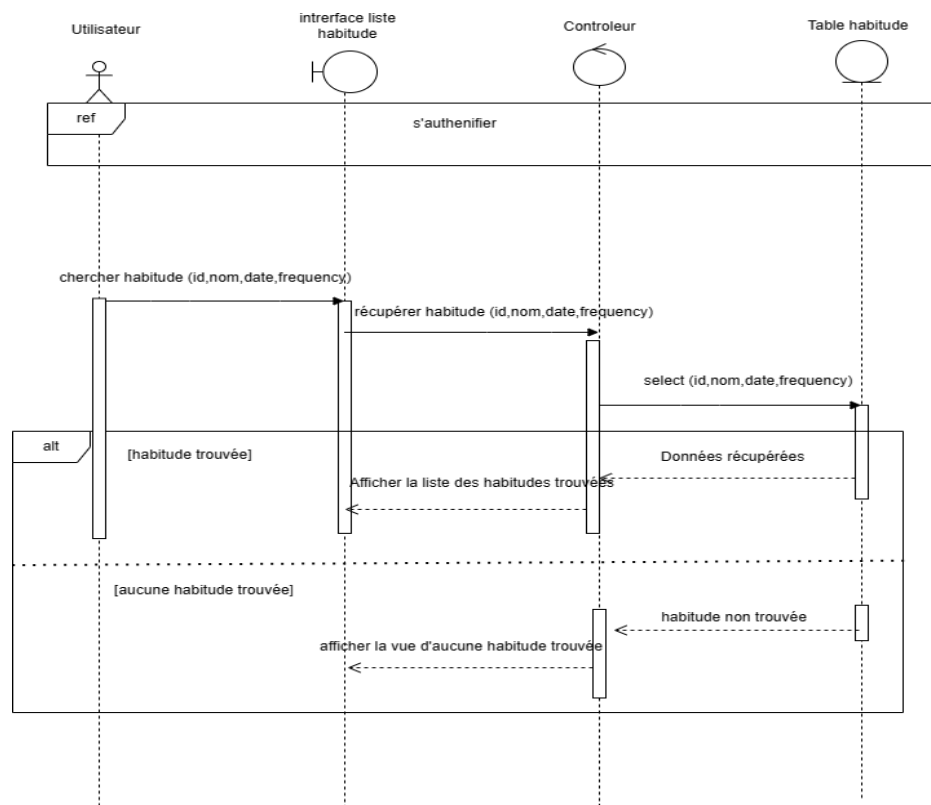


Figure 12:diagramme de séquence "visualiser liste des habitudes"

- Cas d'utilisation "rechercher évènement "

Tableau 8:cas d'utilisation rechercher évènement

Sommaire d'identification	
Titre	- Rechercher évènement
Acteur	- Utilisateur
But	- Visualiser les informations sur l'évènement
Description des enchaînement	
Précondition	- L'obligation d'être authentifier
Scenario nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans la page d'accueil - L'utilisateur consulte l'interface évènement - Le système récupère de la table évènement les informations sur l'évènement. - Affiche les informations trouvées
Scenario alternatif	- Evènement non trouvée

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "rechercher évènement"

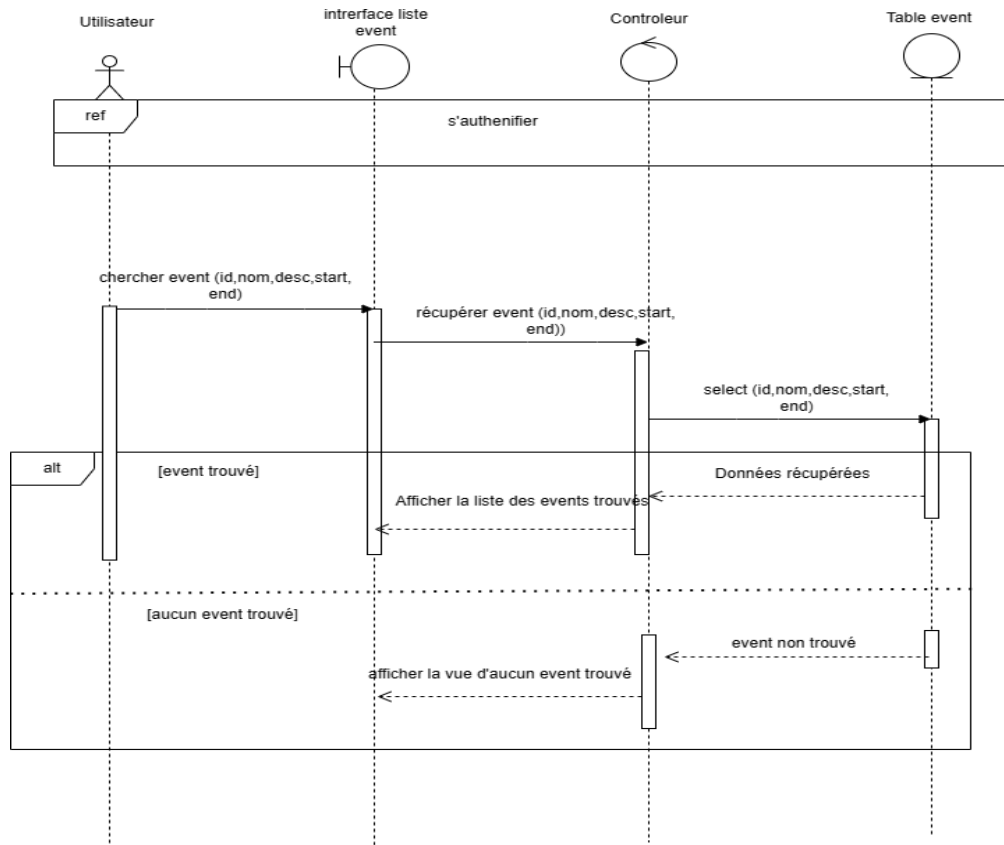


Figure 13:diagramme de séquence "rechercher évènement"

- Cas d'utilisation "Ajouter évènement "

Tableau 9:cas d'utilisation ajouter évènement

Sommaire d'identification	
Titre	- Ajouter évènement
Acteur	- Utilisateur
But	<ul style="list-style-type: none"> - Permettre au utilisateur d'ajouter des évènements - Spécifier le nom pour facilite la recherche
Description des enchaînement	
Précondition	- L'obligation d'être authentifier
Scenario nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Consulter la page d'ajout évènement - Ajouter les informations d'évènement - Enregistrer les informations
Scenario alternatif	- Erreur d'enregistrement

- Diagramme de séquence du cas d'utilisation "ajouter évènement"

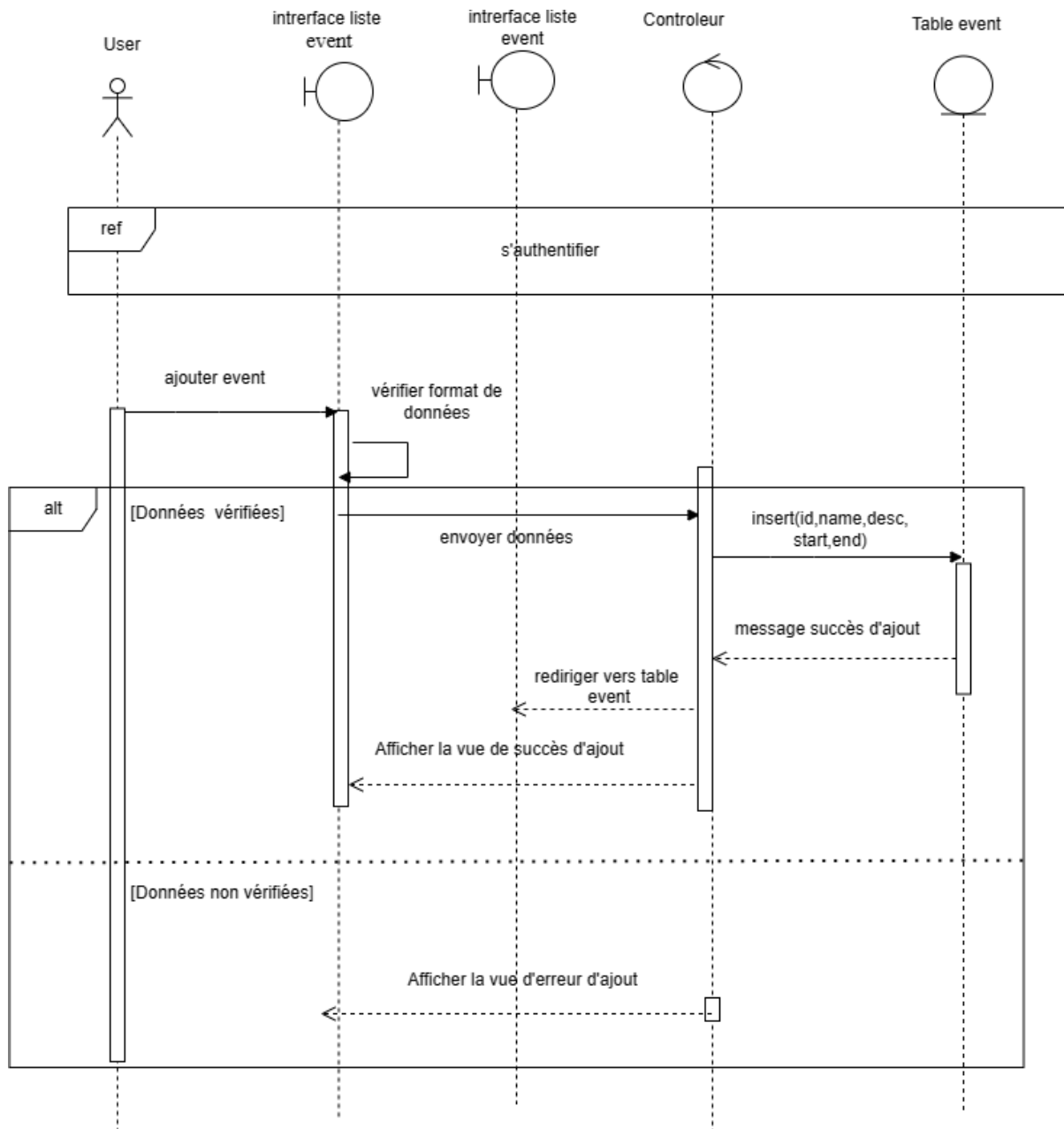


Figure 14:diagramme de séquence "ajouter évènement"

IV.8 Diagrammes de classe :

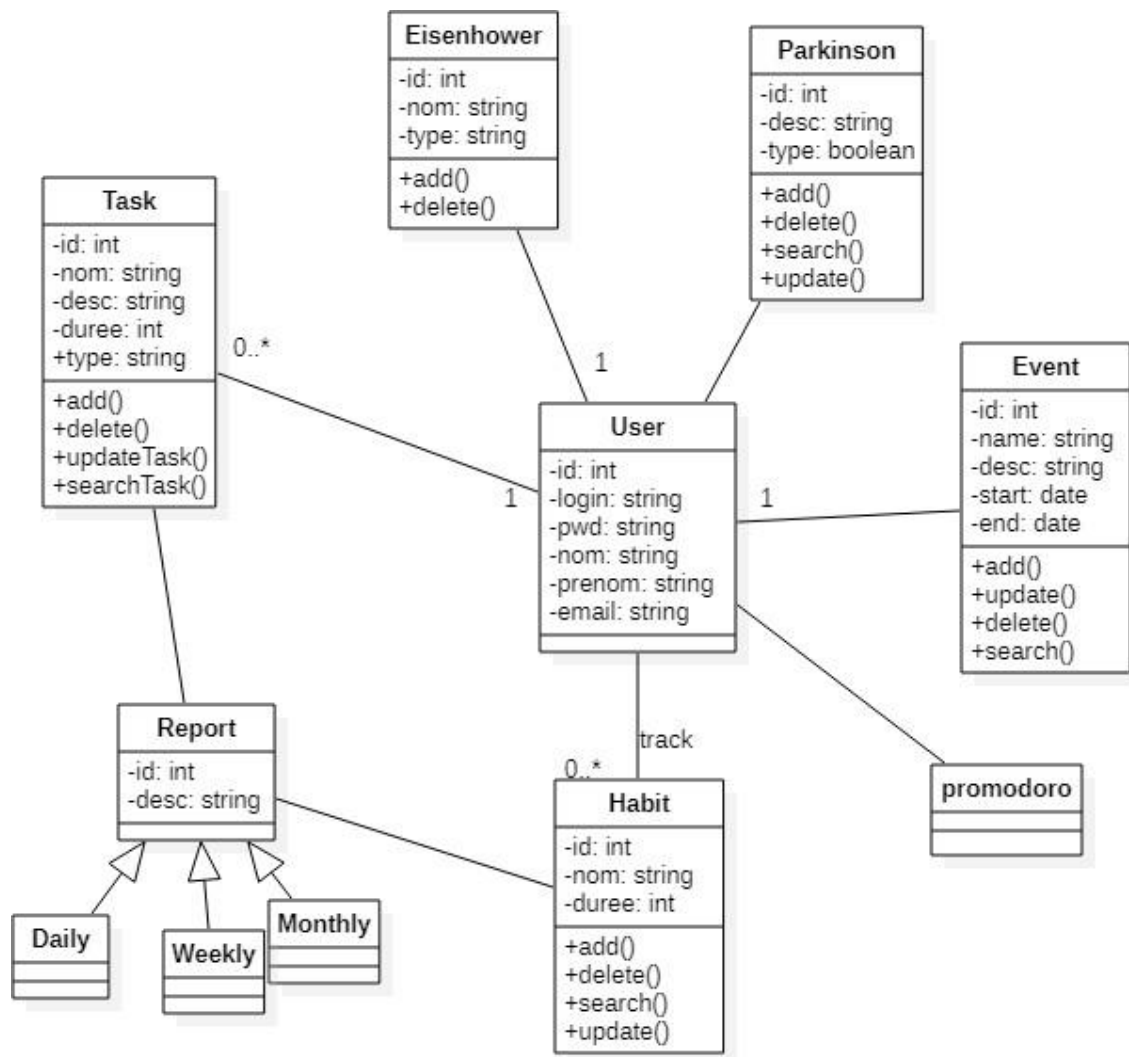


Figure 15: diagramme de classe

V. Conclusion :

Au cours de ce chapitre, nous avons présenté les diagrammes qui décrivent les fonctionnalités de notre système comme les diagrammes de cas d'utilisation et les diagrammes de séquence. Dans le chapitre suivant, nous allons formaliser ce qu'on vient de décrire au cours de ce chapitre.

Chapitre 3 : Réalisation du projet

I. Introduction :

Après toute conception se trouve une réalisation, et dans ce chapitre nous présenterons les environnements logiciels et les outils de développement utilisés pour la réalisation de notre projet.

II. Environnements logiciels :

II.1 Langages utilisés :



Figure 16:logo java

La technologie **Java** définit à la fois un langage de programmation orienté objet et une plateforme informatique. Créée par l'entreprise Sun Microsystems (souvent juste appelée "Sun") en 1995, et reprise depuis par la société Oracle en 2009, la technologie Java est indissociable du domaine de l'informatique et du Web. On la retrouve donc sur les ordinateurs, mais aussi sur les téléphones mobiles, les consoles de jeux, etc. L'avènement du smartphone et la puissance croissante des ordinateurs, ont entraîné un regain d'intérêt pour ce langage de programmation.



Figure 17:logo CSS

CSS est un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.



Figure 18:logo SQL

SQL est un langage spécifique au domaine utilisé dans la programmation et conçu pour gérer les données contenues dans un système de gestion de bases de données relationnelles, ou pour le traitement de flux dans un système de gestion de flux de données relationnelles.

II.2 Framework :



Figure 19:logo Spring boot

Open source, SpringBoot est un framework de développement Java. Il permet ainsi la création et le développement d'API. Sa principale originalité réside dans le fait qu'il facilite considérablement ces capacités de développement grâce à une réduction importante de la complexité des configurations. SpringBoot est un projet qui s'appuie sur le Spring Framework, un des meilleurs frameworks 2023. Il est solide, sûr et efficace. Il offre un moyen plus facile et plus rapide de mettre en place, de configurer et d'exécuter des applications simples et basées sur le Web.

III. Logiciels utilisés et environnement de développement



Figure 20:logo intellij

IntelliJ IDEA est un environnement de programmation spécial ou un environnement de développement intégré (IDE) largement destiné à Java. Cet environnement est utilisé notamment pour le développement de programme



Figure 21:logo MySQL

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) fonctionnant sous Windows et Linux. Il fait partie des logiciels de gestion de base des données les plus utilisées au monde.



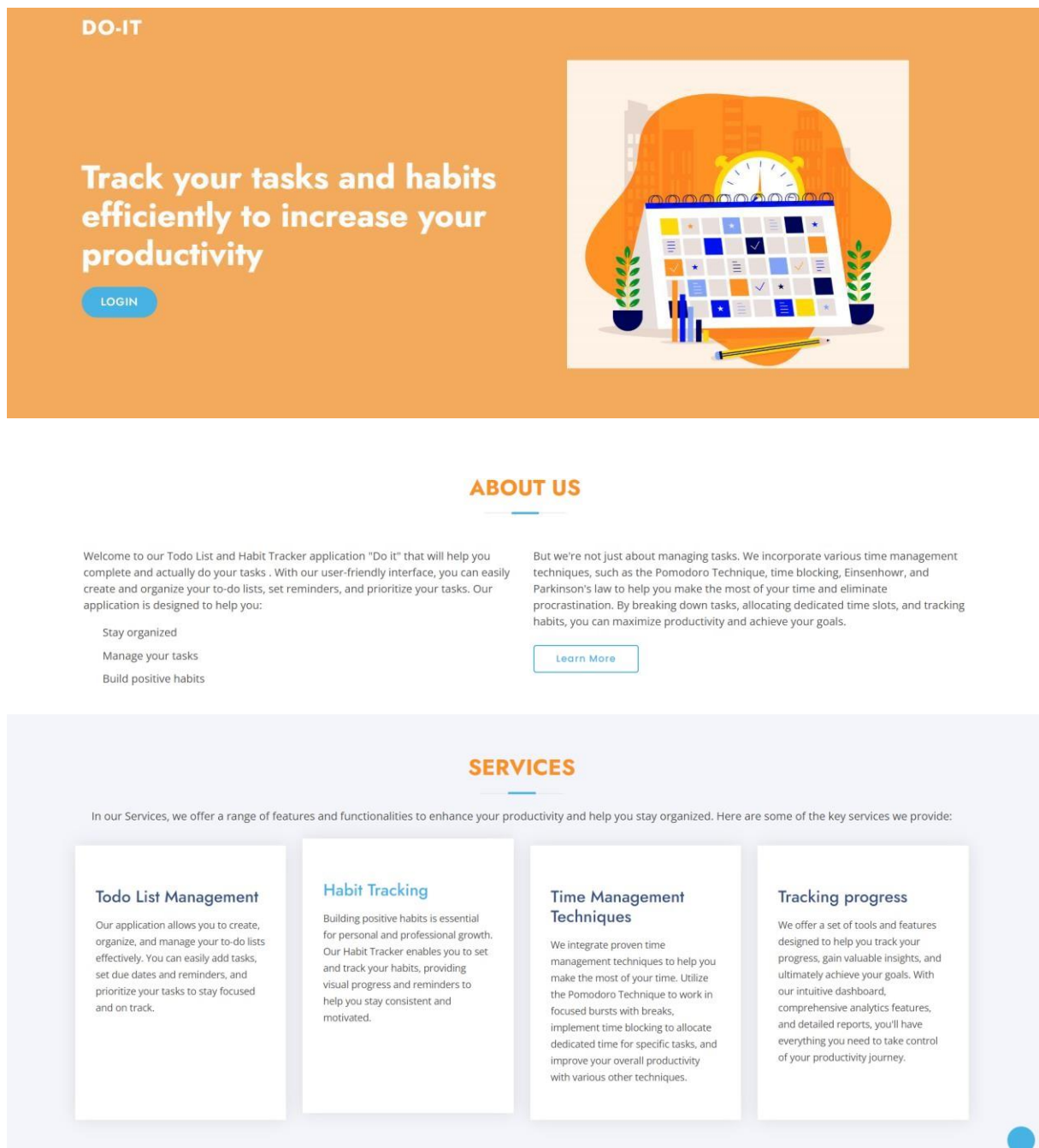
Figure 22:logo Xampp

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide.

IV. Interfaces d'application :

Ces pages présentées ci-après représentent les fonctionnalités les plus importantes de l'application.

1. Page d'accueil :



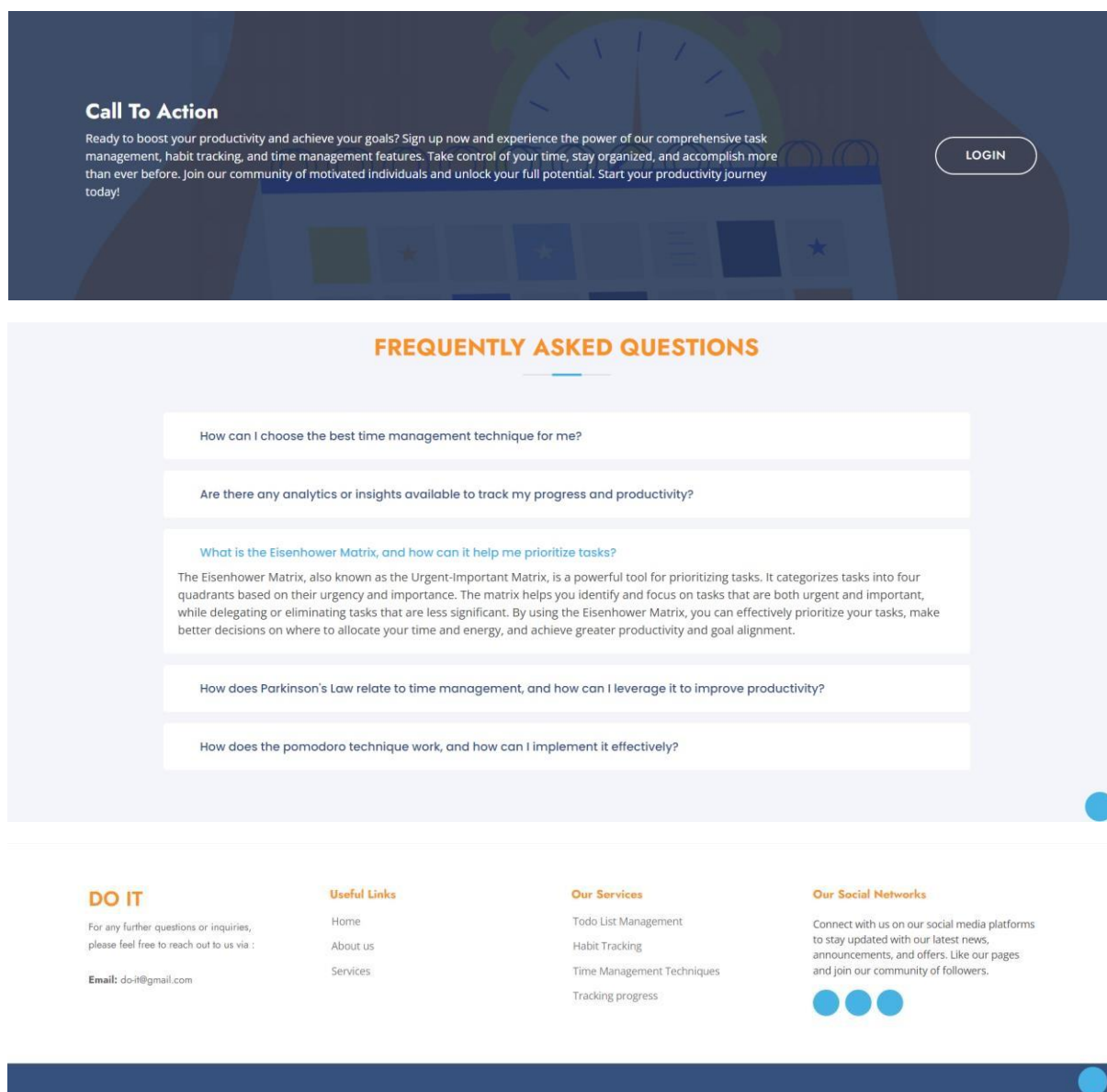


Figure 23:page d'accueil

La page d'accueil présente une présentation exhaustive des fonctionnalités et des avantages dont les utilisateurs bénéficieront lors de leur inscription. Vous y trouverez également une section dédiée aux services, et les questions fréquentes sont traitées pour fournir une vision globale et claire de ce que l'application propose. L'objectif est de fournir aux utilisateurs une expérience convaincante et rassurante dès leur première utilisation, en mettant en lumière les multiples façons dont l'application peut répondre à leurs besoins et améliorer leur vie numérique.

2. Page de login :

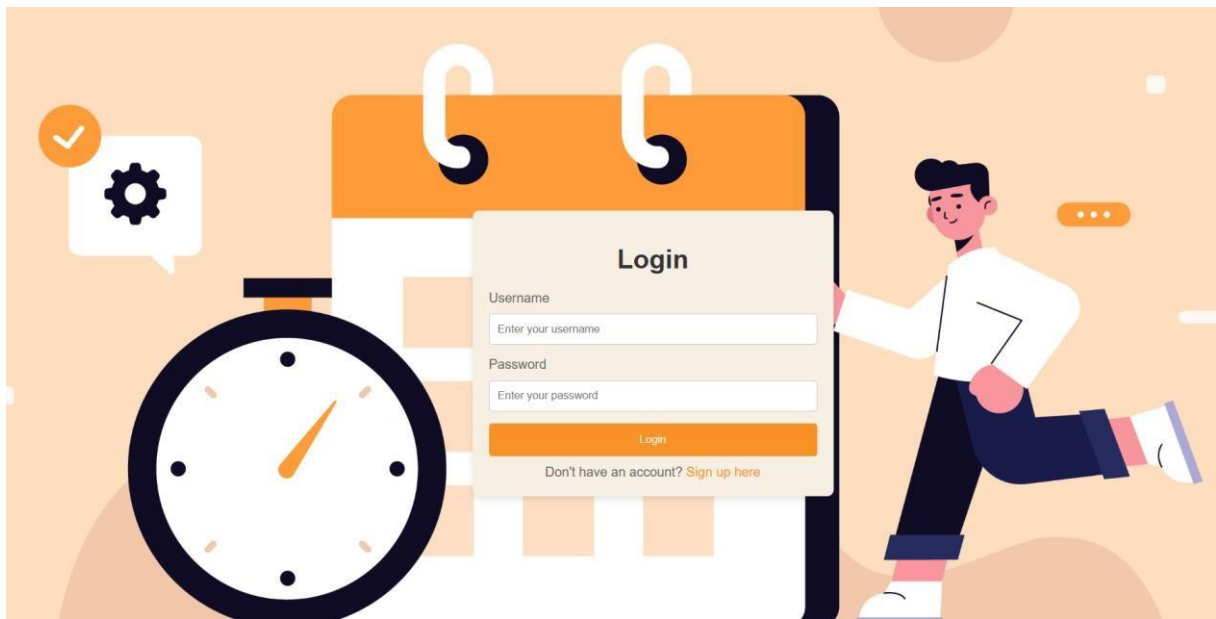


Figure 24:page de login

3. Page de registration :

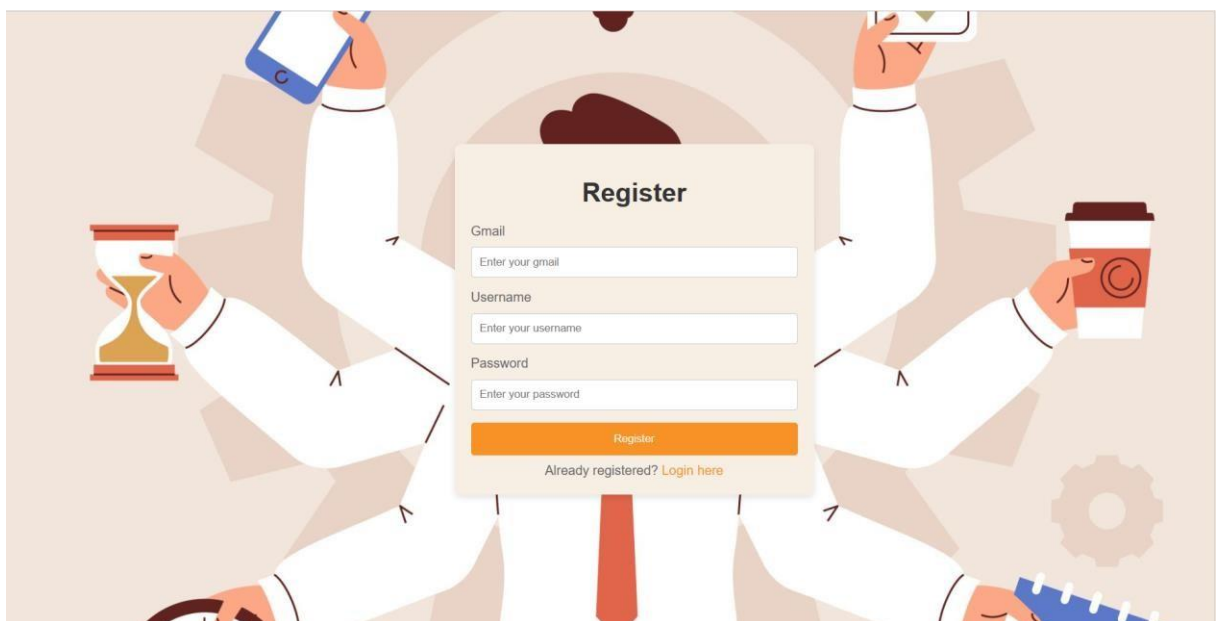


Figure 25:page de registration

4. Page des listes des taches :

DO-IT

Home Dashboard Calendar Tasks Time management Habits logout

Home / Tasks

Tasks

Search

Add

Actions	Task	Is Complete
Edit Delete	Pray at time	Yes
Edit Delete	Workout	No
Edit Delete	Read a book	Yes
Edit Delete	Watch a movie	No

Reports

Back

Add a new Task

Task :
Description

Add

Figure 26:page pour gérer les tâches

Cette page offre à l'utilisateur la possibilité d'effectuer plusieurs actions relatives à la gestion des tâches. Il lui est permis d'ajouter de nouvelles tâches, de supprimer celles déjà existantes, ainsi que de les modifier selon ses besoins. De plus, l'application propose une fonctionnalité permettant de spécifier si une tâche a été accomplie ou non, offrant ainsi un moyen de garder une trace de leur état d'avancement

5. Page du calendrier et des évènements :

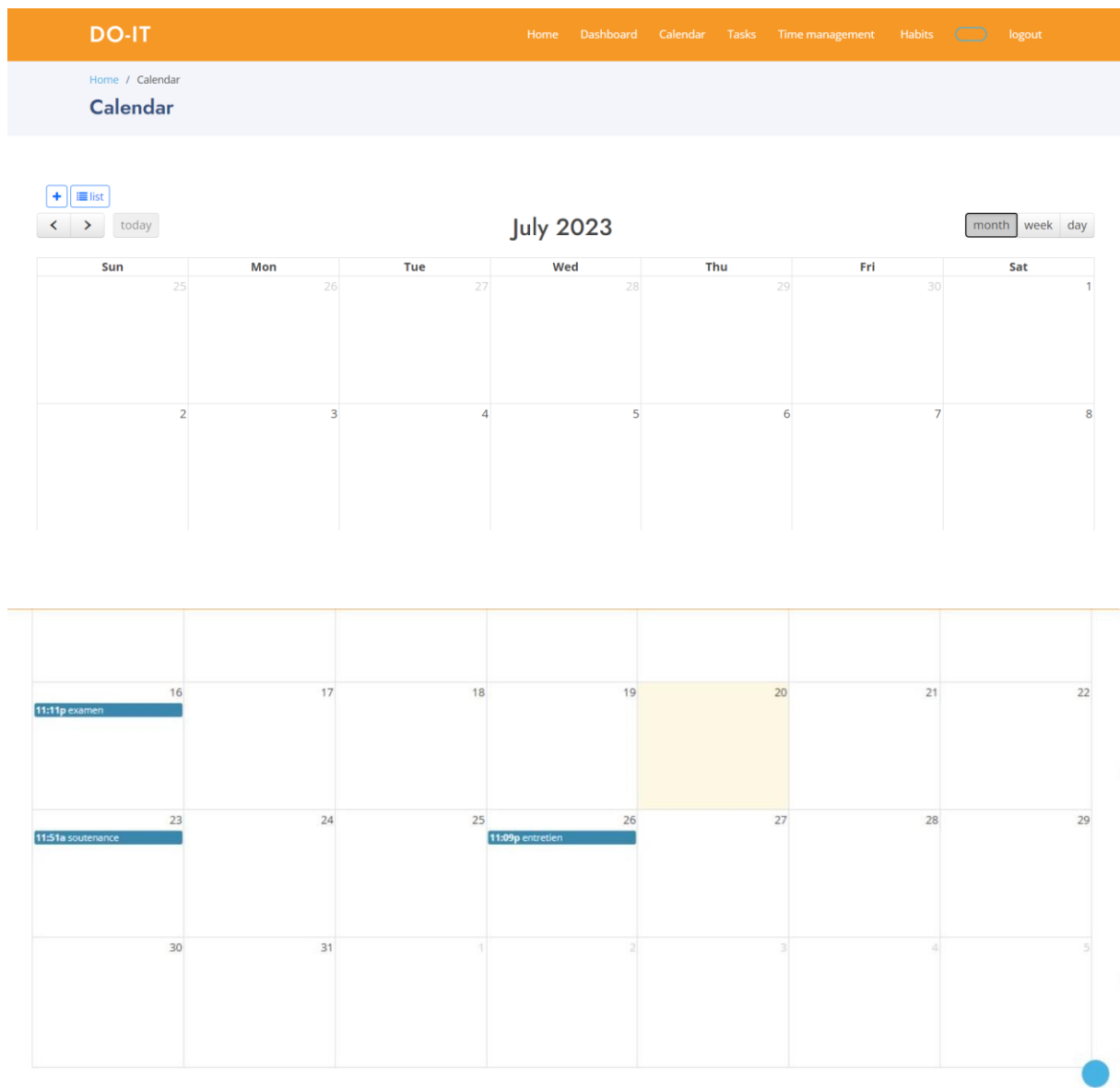


Figure 27:page du calendrier

L'utilisateur peut accéder à une vue complète de tous les événements importants qu'il a insérés dans un calendrier. Lorsqu'il clique sur le bouton "+", il est en mesure d'ajouter de nouveaux événements.

DO-IT

Home Dashboard Calendar Tasks Time management Habits logout

Add event

Name *

Enter name

Start Day * End Day *

jj/mm/aaaa jj/mm/aaaa

Description *

ADD

Figure 28:page de gestion des évènements

L'utilisateur peut ajouter de nouveaux événements en fournissant les détails pertinents tels que la date de début et fin avec la description. De plus, l'application lui permet également de supprimer des événements existants s'ils ne sont plus nécessaires ou s'ils ont été annulés. En outre, il peut modifier les événements existants en apportant des changements aux informations préalablement saisies.

6. Page des méthodes de gestion du temps :

DO-IT

Home Dashboard Calendar Tasks Time management

Home / Time Management Techniques

TIME MANAGEMENT TECHNIQUES

Eisenhower Matrix

The Eisenhower Matrix, is a prioritization method that categorizes tasks into 4 quadrants based on their importance and urgency.

Pomodoro

The Pomodoro Technique is a time management method that involves working in focused intervals (pomodoros) followed by short breaks.

Parkinson's Law

Parkinson's Law states that work expands to fill the time available for its completion. It suggests that the amount of time we allocate for a task directly influences how long it takes to complete it.

Figure 29:page des méthodes de gestion de temps

+ La technique Pomodoro est une méthode de gestion du temps développée par Francesco Cirillo. Elle vise à améliorer la concentration et la productivité en découpant le travail en courtes sessions, appelées "Pomodoros". Chaque Pomodoro dure généralement 25 minutes, pendant lesquelles vous vous concentrez pleinement sur une tâche spécifique, éliminant toutes les distractions. Après chaque Pomodoro, vous accordez une pause de 5 minutes pour vous détendre et vous reposer. Après avoir complété quatre Pomodoros, prenez une pause plus longue, d'environ 15 à 30 minutes. Cette technique permet de maintenir une haute productivité en évitant la fatigue mentale et en favorisant un travail soutenu. Le découpage en sessions courtes rend également les tâches plus gérables et aide à maintenir la motivation.

La matrice Eisenhower est un outil de gestion du temps basé sur les principes du 34^e président des États-Unis, Dwight D. Eisenhower. Elle consiste à classer les tâches en fonction de leur degré d'urgence et d'importance, puis à les organiser dans une matrice à quatre quadrants. Le premier quadrant contient les tâches urgentes et importantes, qui nécessitent une action immédiate. Le deuxième quadrant contient les tâches importantes mais non urgentes, qui nécessitent une planification et une gestion proactive. Le troisième quadrant regroupe les tâches urgentes mais non importantes, qui peuvent être déléguées ou réalisées rapidement. Enfin, le quatrième quadrant concerne les tâches non urgentes et non importantes, qu'il est préférable d'éliminer ou de reporter. Cette méthode permet de prioriser efficacement les tâches, d'éviter les situations de dernière minute et de se concentrer sur ce qui est vraiment essentiel.

La loi de Parkinson, formulée par Cyril Northcote Parkinson, stipule que le temps nécessaire pour accomplir une tâche augmentera en fonction du temps alloué pour la réaliser. En d'autres termes, si vous donnez plus de temps que nécessaire pour accomplir une tâche, il est probable que vous le remplissiez avec des activités inutiles ou que vous vous attardiez sur des détails moins importants. Pour éviter cet effet, il est conseillé de se fixer des délais réalistes et stricts pour chaque tâche. Ainsi, vous resterez concentré sur l'essentiel, vous éviterez le gaspillage de temps et vous accomplirez vos tâches de manière plus efficace. La loi de Parkinson met en évidence l'importance de la discipline personnelle et de la gestion minutieuse du temps pour rester productif et éviter de procrastiner.

7. Pomodoro



Figure 30: Pomodoro technique

Cette page permet à l'utilisateur de :

- Régler un minuteur sur 25 minutes (appelez ce laps de temps un "Pomodoro").
- Travailler sans interruption sur une tâche jusqu'à ce que le minuteur sonne.
- Prendre une courte pause d'environ 5 minutes après chaque Pomodoro.
- Après avoir terminé quatre Pomodoros, prenez une pause plus longue d'environ 15 à 30 minutes.
-

8. Page de Eisenhower Matrix

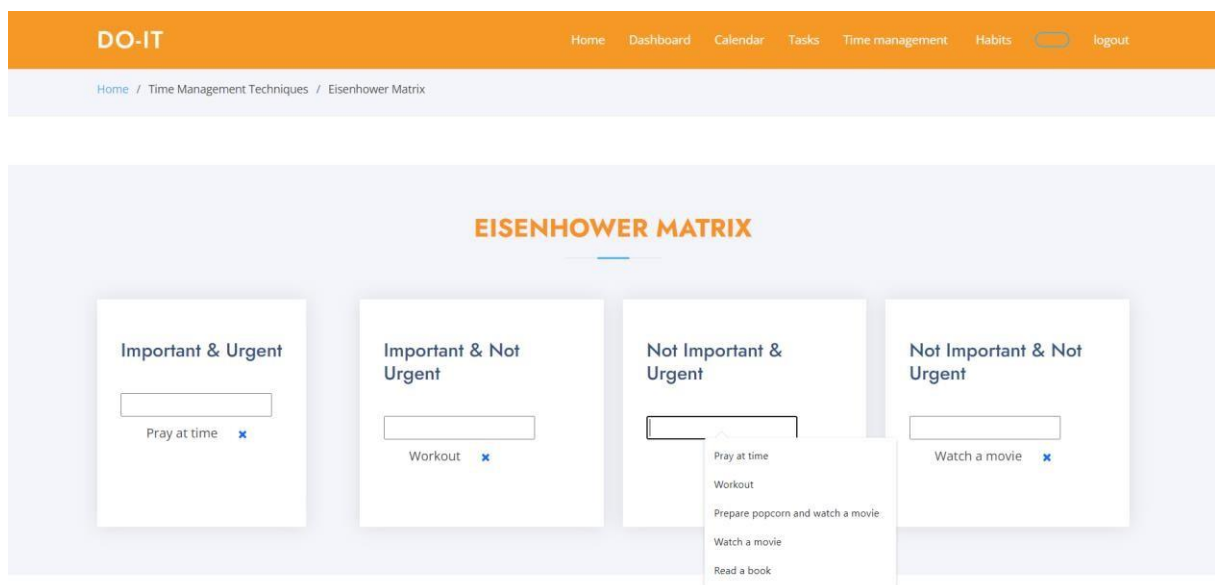


Figure 31: Eisenhower matrix

- Cette page permet à l'utilisateur de :
- Placer chaque tâche dans la case appropriée en fonction de son degré d'urgence et d'importance, il peut également les supprimer ou les modifier.
- Traiter d'abord les tâches importantes et urgentes (quadrant en haut à gauche).
- Ensuite, planifiez les tâches importantes mais non urgentes (quadrant en haut à droite) pour éviter qu'elles ne deviennent urgentes à l'avenir.
- Éliminer ou déléguer les tâches non importantes, qu'elles soient urgentes ou non (quadrant en bas à gauche).
- Éviter de gaspiller du temps sur des tâches non importantes et non urgentes (quadrant en bas à droite).

9. Page de Parkinson's law

DO-IT Management Techniques / Parkinson's Law

Home Dashboard Calendar Tasks Time management Habits logout

Todolist

Search

Actions	Task	Is Complete
<input checked="" type="checkbox"/>	read	Yes
<input checked="" type="checkbox"/>	workout	No
<input checked="" type="checkbox"/>	write a report	No

Parkinson's Law

1. Choose something that will force you to finish your task, for example, "working without a computer charger". This will force you to finish your task before your computer dies.

working without a computer charger

2. Give yourself a specific time to finish the task and cut in half:

45

3. Task:

write a report

Get it done early. Instead of finishing an essay by midnight, try to get it done by noon.

Start Timer

44:47

Time Remaining

Figure 32: Parkinson's law

Cette page permet à l'utilisateur de :

- Choisir une contrainte qui vous incitera à accomplir intégralement les tâches comme travailler sans chargeur d'ordinateur par exemple
- Fixer des délais stricts et réalistes pour chaque tâche et les diviser en deux pour être plus productive
- Se concentrer à accomplir une seule tâche spécifique
- Régler un minuteur selon le temps choisi pour accomplir la tâche

10. Page du suivi des habitudes

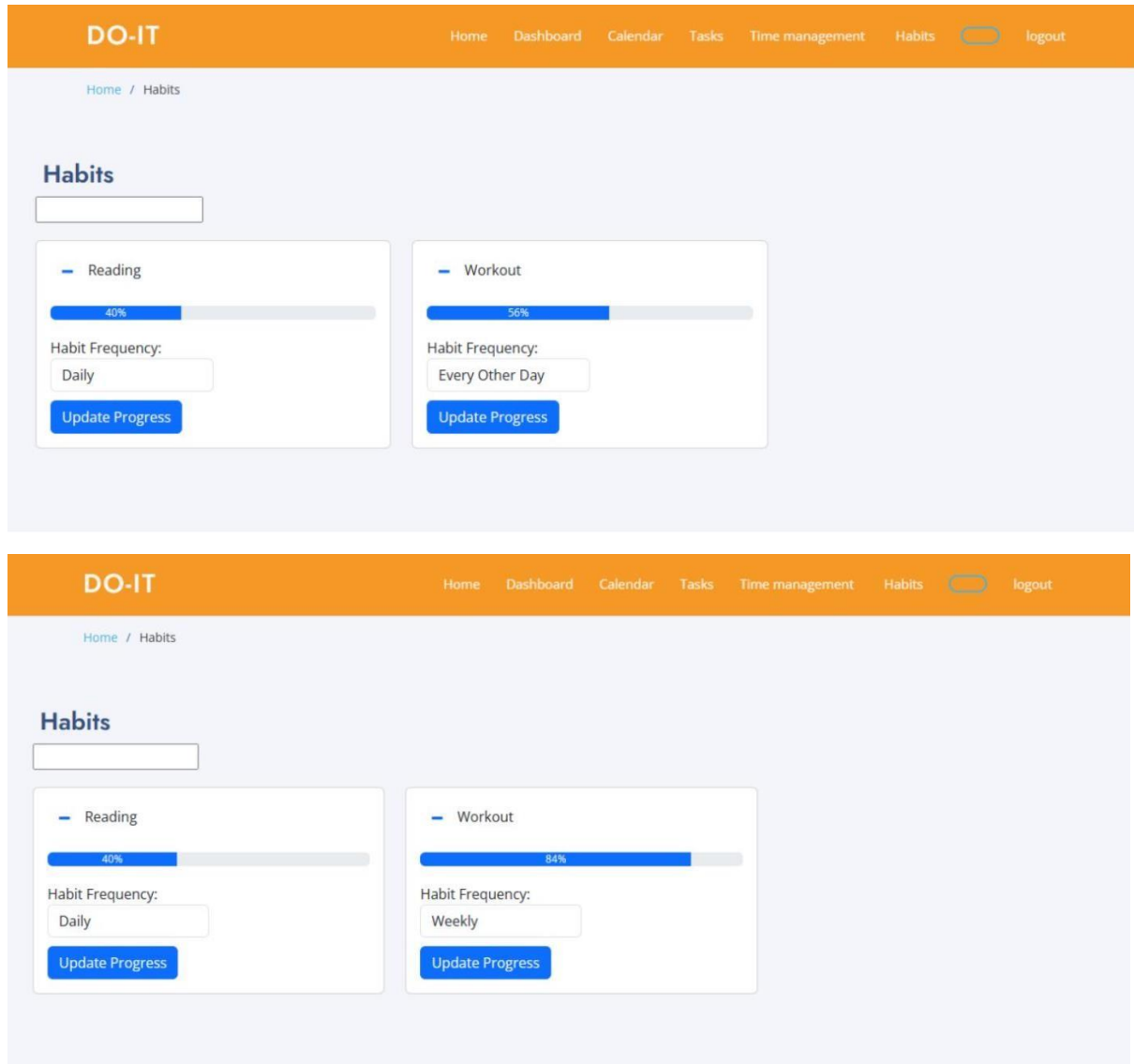


Figure 33: page de suivi des habitudes

Cette page offre à l'utilisateur la possibilité de suivre ses habitudes de manière structurée et efficace. Il peut ajouter de nouvelles habitudes en spécifiant leur fréquence de suivi, soit quotidiennement, un jour sur deux (jours alternés), ou une fois par semaine. En fonction de la fréquence choisie, le progrès sera calculé automatiquement. Chaque fois que l'utilisateur effectue une habitude, il peut mettre à jour son progrès en conséquence. De plus, il a la liberté de modifier ou de supprimer les habitudes existantes selon ses besoins ou ses préférences. Grâce à cette fonctionnalité, l'utilisateur peut gérer ses habitudes de manière personnalisée, suivre leur évolution et progresser vers ses objectifs de manière organisée.

11. Page de suivi du progrès

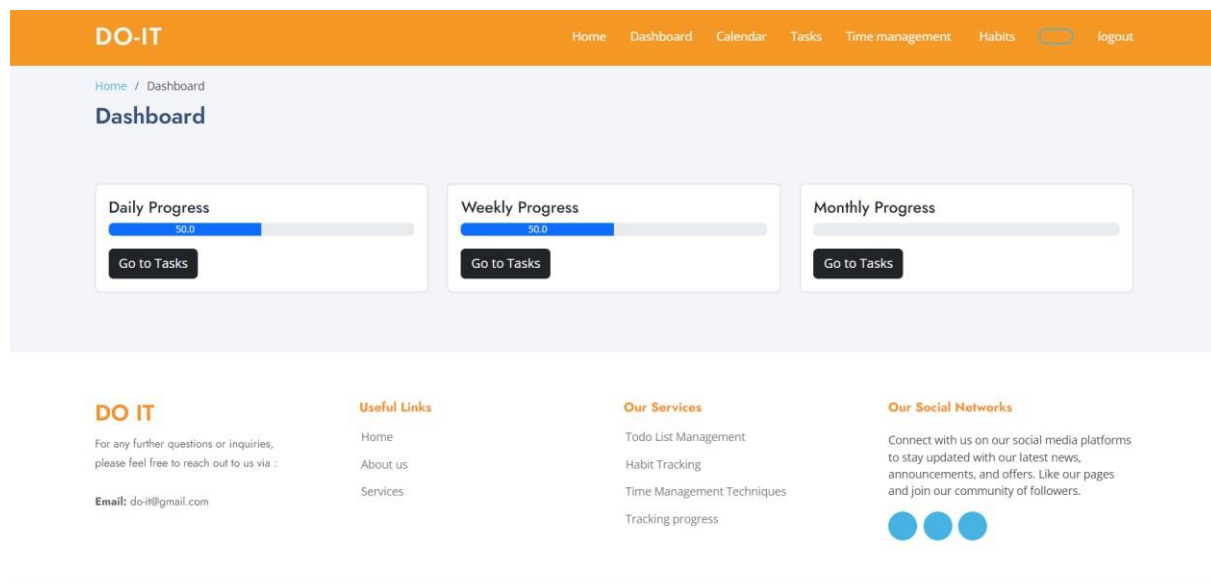


Figure 34:page de visualisation du progrès

Cette page offre à l'utilisateur une vue globale et complète de son progrès en termes de gestion de ses listes de tâches. Il peut aisément suivre si toutes ses tâches ont été effectuées ou non. La page affiche également le pourcentage de progrès réalisé pour la journée en cours, pour la semaine en cours, ainsi que pour le mois en cours. Ces pourcentages reflètent l'avancement général de l'utilisateur dans l'accomplissement de ses tâches et permettent une évaluation rapide de sa productivité sur différentes périodes.

Grâce à cette fonctionnalité, l'utilisateur peut visualiser facilement son rendement et son engagement dans la réalisation de ses tâches. Les pourcentages de progrès journalier, hebdomadaire et mensuel l'aident à évaluer sa performance sur différentes échelles de temps, ce qui lui permet de s'ajuster et de mieux planifier ses activités futures. En ayant une vue d'ensemble de ses réalisations, il peut être plus motivé et concentré dans l'accomplissement de ses objectifs quotidiens, hebdomadaires et mensuels. De plus, cela lui permet également de célébrer ses succès et d'identifier les domaines où il peut encore s'améliorer pour une gestion plus efficace de ses tâches.

Conclusion générale

En résumé, cette application de gestion du temps et des habitudes se révèle être un outil précieux pour les utilisateurs soucieux d'optimiser leur productivité et leur organisation personnelle. Grâce à ses fonctionnalités de création de listes de tâches, de suivi du progrès et de gestion des habitudes, elle permet aux utilisateurs de mieux structurer leur emploi du temps, de prioriser leurs activités et de développer des routines bénéfiques. La flexibilité offerte par la possibilité de modifier et de supprimer les tâches et les habitudes contribue à une adaptation aisée aux changements et aux nouvelles exigences.

Les pourcentages de progrès affichés pour les jours, les semaines et les mois fournissent une vue d'ensemble essentielle de l'évolution globale de l'utilisateur. Cette visibilité encourage une prise de conscience de l'accomplissement des objectifs et stimule la motivation à continuer de progresser. En intégrant cette application dans leur quotidien, les utilisateurs peuvent améliorer leur gestion du temps, réduire la procrastination et maximiser leur efficacité dans l'atteinte de leurs buts.

En somme, cette application représente un partenaire fiable pour ceux qui souhaitent tirer le meilleur parti de leur temps, cultiver de bonnes habitudes et réaliser leurs projets de manière méthodique et proactive. Elle offre une approche holistique de la gestion du temps, favorisant ainsi l'épanouissement personnel et professionnel.