

Projet de Fil Rouge

Développement web et web mobile

Application web pour la gestion d'une coopérative

- Réalisé par :

TAHZIMA Ilyass

- Encadré par :

Pr. CHAREF Ayoub

ANNEE UNIVERSITAIRE 2020-2021

Remerciements

Je tiens à remercier toutes le STAFF qui ont contribué au succès de ma formation, qui m'ont accompagné et aidé lors de la rédaction de ce rapport.

Je tiens à remercier vivement les Formateurs de YOUCODE pour son accueil et le partage de son expertise au quotidien. Je remercie également toute la classe de MARGARET HAMILTON pour leur esprit d'équipe.

. Je remercie aussi mon formateur, CHAREF AYOUB, pour m'avoir guidé sur la rédaction les rendus finaux, ainsi que pour son écoute et son soutien lorsque j'avais des questions plus techniques. Grâce aussi à sa confiance j'ai pu m'accomplir totalement dans mes missions et ainsi développé mes connaissances grâce à son aide précieuse.

Dédicace

Je dédie ce travail à toute personne qui m'a donné l'esprit d'être formé, et qui m'a soutenue dans les moments les plus durs.

A mes parents

Pour leur grande et intarissable affection

A tous mes amis.

Pour leur soutien moral

Et à tous ceux qui me sont chers.

Sommaire :

Remerciements	2
Dédicace	3
Sommaire :.....	4
Table Des Figures.....	6
Introduction générale.....	7
Chapitre I :Contexte général du projet	8
Introduction	9
Objectif du projet.....	9
➤ Cadre de projet.....	9
➤ Problématique.....	9
➤ Solution.....	9
Conclusion.....	9
Chapitre II :Etude fonctionnelle	10
Introduction	11
• Etude des solutions existantes	11
• Solution existante.....	11
• Solution Proposée	11
. Besoins fonctionnels	12
• Besoins non fonctionnels	14
• Minde mapping.....	15
Conclusion.....	15
Chapitre III : Etude technique	16
Introduction	17
• Technologies.....	17
➤ PHP.....	17
➤ MY SQL	18
➤ HTML.....	18
➤ BOOTSTRAP.....	18
• Design pattern.....	18
➤ MVC.....	19
• Outils utilisé.....	19
➤ Xampp	19
• IDE	20
➤ VSCODE	20
• Framework.....	21

Conclusion	23
Chapitre IV : Contexte général du projet	24
Introduction	25
• Le Langage UML	25
• Diagramme cas d'utilisation	25
• Diagramme de classe	25
• Diagramme de séquence	26
Conclusion	29
Chapitre V : Réalisation	30
Introduction	31
les interfaces de application web	31
Conclusion	39
Conclusion Générale.....	40

Table Des Figures

Figure 1: Diagramme de cas utilisation d'un membre	13
Figure 2: Diagramme de cas utilisation d'un gestionner.....	14
Figure 3: Mind Mapping.....	15
Figure 4: Exemple de Syntaxe php.....	18
Figure 5: Mechanisme de l'architecture MVC.....	19
Figure 6: Interface de Logiciel Xampp.....	20
Figure 7: VsCode Logo	21
Figure 8: Laravel Logo	22
Figure 9: Architecture de Project Laravel	22
Figure 10: Diagramme de Classe.....	26
Figure 11: Diagramme de Sequence de Ajout Article.....	27
Figure 12: Diagramme de Sequence de Suppresion d'un Article	28
Figure 13: Page d'accueil.....	31
Figure 14: Page Des Categories.....	32
Figure 15: Page d'ajout d'un Categorie.....	32
Figure 16: Page De Modificaion d'un Categorie	33
Figure 17: Page Des Articles	33
Figure 18: Page d'ajout d'un Article	34
Figure 19: Page de Modification d'un Article	34
Figure 20: Page Des Charges.....	35
Figure 21: Page D'ajout d'une Charge	35
Figure 22: Page de Modification un charge.....	35
Figure 23: Page Des Commendes.....	36
Figure 24: Page D'ajout une Commende	36
Figure 25: Page de Modification une commande	37
Figure 26: page des elements d'un commande	37
Figure 27: Page d'ajout une element dans une commande	37
Figure 28: Modifier des elements dans une commande	38
Figure 29: Page Des utilisateurs	38
Figure 30: Page D'ajout un utilisateur	39
Figure 31: Page De Modification d'un utilisateur.....	39

Introduction générale

L'informatique cette science de travail rationnel de l'information est considérée comme le support des connaissances dans les domaines scientifiques, économiques et sociaux notamment à l'aide des machines automatique. Le monde connaît une avance technologique considérable dans tous les secteurs qui étudie les techniques du traitement automatique de l'information de l'entreprise et d'autres établissements.

L'informatisation est donc le phénomène le plus important de notre époque. Elle s'immisce maintenant dans la plupart des objets de la vie courante et ce que ce soit dans l'objet proprement dit, ou bien dans le processus de conception ou de fabrication de cet objet. Et dans ce cas nous avons utilisé cette technologie de l'informatisation pour développer une application de gestion de coopérative

Le premier chapitre définit le contexte général du projet, au cours de ce chapitre nous allons Nous Commençons par l'introduction, ensuite on va décrit l'Objectif du projet puis nous allons expliquer le processus de développement adopté et finalement la conclusion

Dans le deuxième chapitre, nous avons Etude fonctionnelle

Le troisième chapitre Etude technique de projet.

Le Quatrième chapitre sera focalisé sur la phase conceptuelle de notre projet.

Le dernier chapitre la Réalisation

Finalement nous avons terminé notre rapport par une conclusion générale

Chapitre I :Contexte général **du projet**

Introduction

Dans ce premier chapitre, on va décrire le contexte et les objectifs du projet afin de déterminer le cadre général du projet et les missions qui nous ont été confiées.

Objectif du projet

➤ Cadre de projet

Les coopératives sont **des entreprises centrées sur les personnes**, qui sont détenues et contrôlées par leurs membres pour satisfaire leurs aspirations et besoins économiques, sociaux et culturels communs.

Les coopératives rassemblent des individus de manière démocratique et sur un pied d'égalité. Quel que soit le statut de leurs membres (clients, employés, utilisateurs ou résidents), elles sont gérées démocratiquement selon la règle suivante : « un membre = une voix ». Ses membres disposent du même droit de vote indépendamment du montant du capital qu'ils ont investi dans l'entreprise.

➤ Problématique

Plus la coopérative est grande, plus il est difficile de la gérer, que ce soit en divisant les pourcentages entre les membres et en calculant les statistiques de cette coopérative

➤ Solution

Pour résoudre ce problème nous crée cette application web pour donner une facilite de gestion cette coopérative pour administration, que cette application gère tous les composants de cette coopérative

Conclusion

Ce chapitre nous a servi à mettre le projet dans son cadre. Donc on a Présenté notre projet et ces objectifs ainsi que la méthodologie de Développement opté. Dans le chapitre suivant nous allons aborder EtudeD'existant et Spécification des Besoins en présentant quelque solution disponible sur le marché et on va étudier les besoins de coopérative

Chapitre II :Etude fonctionnelle

Introduction

Afin de faciliter la gestion de la coopérative, plusieurs solutions Informatiques existent sur le marché.

Dans cette partie, on va présenter l'utilité d'une application de gestion de la Coopérative et aussi quelque application existant en expliquant notre Choix de développer une application et de ne pas utiliser les existantes.

• Etude des solutions existantes

Le travail coopératif dans la société est considéré comme le troisième secteur qui peut atteindre les objectifs et les plans de développement et de transformation nationale. Par conséquent, il bénéficie du soutien et des soins du gouvernement pour faire avancer et faire avancer le domaine coopératif

Les sociétés coopératives sont des regroupements d'individus, pas des groupes d'argent, et ont donc un besoin urgent d'application pour gestionné les membres

Les problèmes de gestion sont :

- Diviser les bénéfices
- Gestion de l'inventaire
- Performance de la dette coopératives
- Division des tâches

• Solution existante

De nombreuses solutions de gestion collaborative peuvent être trouvées sur le marché, mais elles sont limitées

• Solution Proposée

Suite l'analyse des solutions de gestion de la Coopérative existante sur le marché, nous sommes mis d'accord de développer une application de la gestion de la coopérative et qui va répondre aux besoins spécifiques donc tu dois Les logiciels de gestion favorisent le travail d'équipe et la coopération entre les membres de votre organisation. Ils rendent donc votre équipe plus efficace en permettant aux différents membres de se diviser et de s'attribuer des tâches. Vos collaborateurs seront donc mieux organisés et pourront avancer dans leurs projets beaucoup plus rapidement.

● Besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels sont définis comme étant des services attendus par l'utilisateur de l'application. Donc l'application qu'on va développer doit répondre aux besoins suivants :



Membre

- Faire un achat
- Parcourir leur achats
- Parcourir le nombre de transaction avec la cooperation
- L'approdation pour l'ajout d'un nouveau membre



Gestionner

- Faire un achat
- Parcourir leur achats
- Parcourir le nombre de transaction avec la cooperation
- L'ajoute d'un nouveau membre après l'approbation de la majorité des membres
- L'entrée des achats
- Réglé les salaire de personnel , ca ve dire la rémunération de personnel
- La déclaration de pertes et payer les réparations

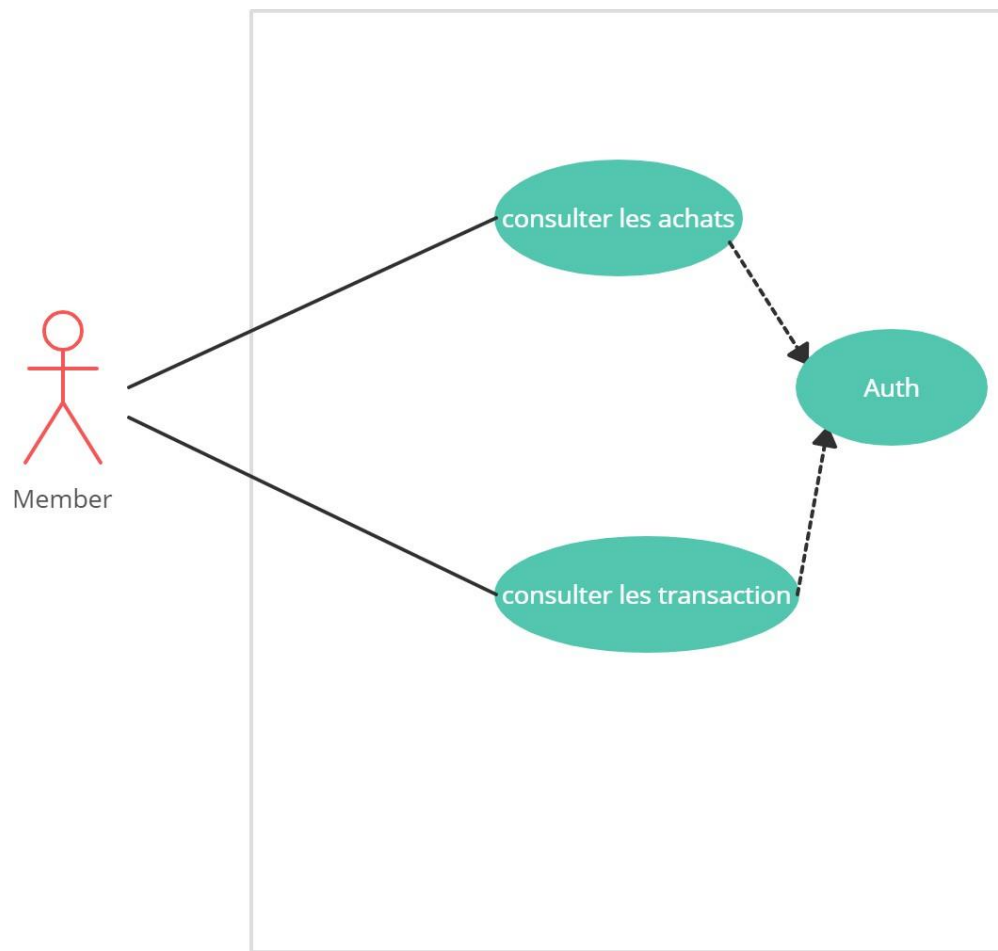


Figure 1 : Diagramme de cas utilisation d'un membre

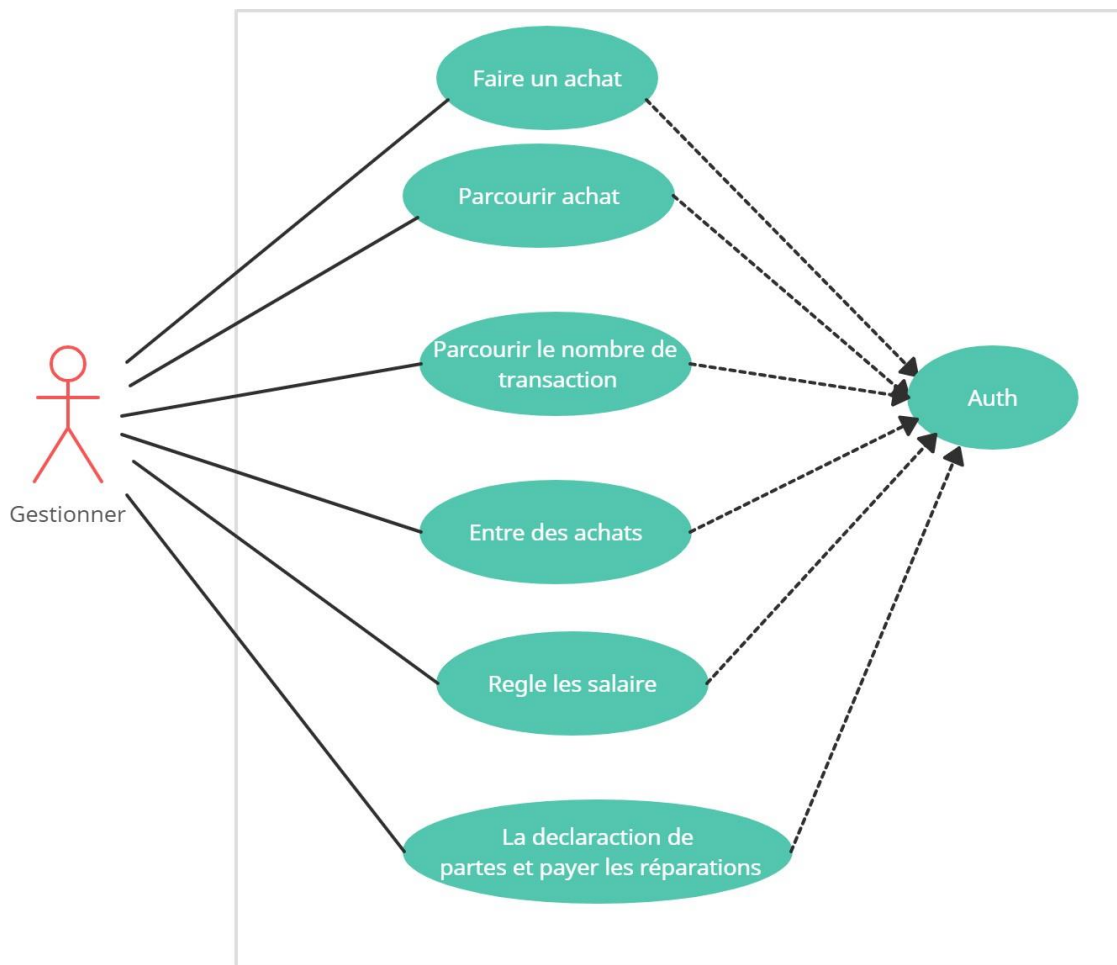


Figure 2 : Diagramme de cas utilisation d'un gestionner

• Besoins non fonctionnels

Après avoir défini les besoins fonctionnels de notre application, il existe d'autres non fonctionnels qui donnent la valeur au système et qui sont exprimés en matière de performance et qualité :

- La compatibilité : la compatibilité sur des systèmes d'exploitation différents, sur des plateformes différentes et avec d'autres applications partagées.
- Aptitude à la maintenance : conformité aux standards d'architecture,

design et de développement.

- Ergonomie : l'application doit respecter les standards d'ergonomie et doit être simple et facile à l'utilisé.

- Sécurité : l'application doit être sécurisée par un mot de passe spécifique.

• Minde mapping

Une manière expressive d'exprimer une vision personnelle du monde des idées et des schémas plutôt que de simples mots, où les branches, les images et les couleurs sont utilisées pour exprimer l'idée.

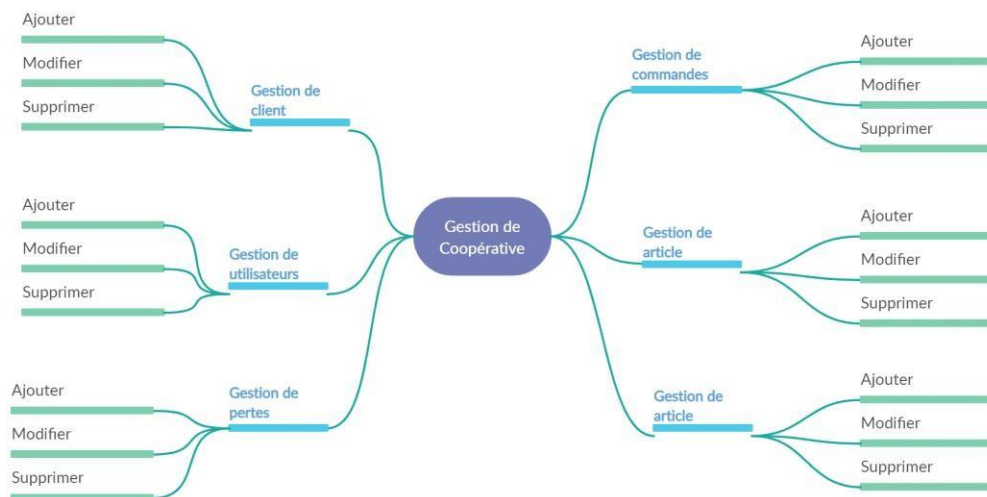


Figure 3 : Mind Mapping

Conclusion

Dans ce chapitre on a déterminé l'utilité d'utilisation d'une application de gestion de la coopérative expliquant notre choix pour Développer une application qui répond à ses besoins. Dans une deuxième partie on a étudié et identifié les besoins de notre client. Après l'étude de l'existant et les besoins de la coopérative, nous allons entamer maintenant la conception

Chapitre III : Etude **technique**

Introduction

Les développeurs Web doivent maîtriser les langages de programmation et les frameworks tels que **PHP**, **PYTHON**, **JAVASCRIPT**, ou ensemble selon leurs besoins, qui est un langage de script utilisé au sein des systèmes de gestion de contenu Web et également afin de pouvoir développer selon les besoins un ensemble de des applications telles que **notepad ++**, **Vscode**, **XAMPP**, etc...

• Technologies

➤ PHP

PHP : HyperText Preprocessor¹⁸, plus connu sous son sigle PHP (sigle auto-référentiel), est un langage de programmation libre¹⁹, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP¹⁸, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

PHP est un langage de script utilisé le plus souvent côté serveur : dans cette architecture, le serveur interprète le code PHP des pages web demandées et génère du code (HTML, XHTML, CSS par exemple) et des données (JPEG, GIF, PNG par exemple) pouvant être interprétés et rendus par un navigateur web. PHP peut également générer d'autres formats comme le WML, le SVG et le PDF.

-Des mesures d'action

-Installation de bases de données PHP, Apache et MySQL

-Choisir le bon éditeur pour écrire

-Ecrivez votre premier programme PHP

-Imprimer dans le navigateur en PHP

-Intégration PHP avec HTML

```

2  <?php
3
4  // Random PHP code snippet!
5
6  function create_category_feeds($categories = NULL) {
7
8      global $wpdb, $title, $headcomments;
9
10     if ($categories == NULL) {
11         $sort_column = 'term_id';
12         $query = "SELECT * FROM $wpdb->term_taxonomy
13                 JOIN $wpdb->terms ON ( $wpdb->term_taxonomy.term_id = $wpdb->terms.term_id )
14                 WHERE $wpdb->term_taxonomy.taxonomy = 'category' AND $wpdb->terms.term_id > 0 AND count
15                 ORDER BY $wpdb->terms.name ASC";
16         $categories = $wpdb->get_results($query);
17     }
18
19     $catsnum = count($categories);
20
21     foreach ($categories as $category) {
22         $link = '<link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="';
23         $link = $link . $title . ': ' . $category->name;
24         $link = $link . '" href=" ' . get_category_rss_link(0, $category->term_id, $category->name) . '" />';
25         echo "\t" . $link . "\n";
26     }
27
28     $hcomlink = '<link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="';

```

Figure 4: Exemple de Syntaxe PHP

➤ MY SQL

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde³, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL et Microsoft SQL Server.

➤ HTML

(Hyper Text Markup Language)

Le HTML 5 est la dernière révision majeure d'HTML, c'est un langage de balisage conçu pour représenter et créer les pages web.

CSS

Cascading Style Sheets ou feuilles de styles en cascade est un langage qui apporte des fonctionnalités de la mise en forme et du positionnement des Éléments dans la page aussi comme le Bootstrap qui est en fait un Framework basé sur le CSS.

➤ BOOTSTRAP

Bootstrap est un ensemble des outils utile à la création des sites et D'applications Web, contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, et autres éléments interactifs.

• Design pattern

➤ MVC

Modèle-vue-contrôleur ou MVC est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques lancé en 1978 et très populaire pour les applications web. Le motif est composé de trois types de modules ayant trois responsabilités différentes : les modèles, les vues et les contrôleurs.

-Un modèle (Model) contient les données à afficher.

-Une vue (View) contient la présentation de l'interface graphique.

-Un contrôleur (Controller) contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.

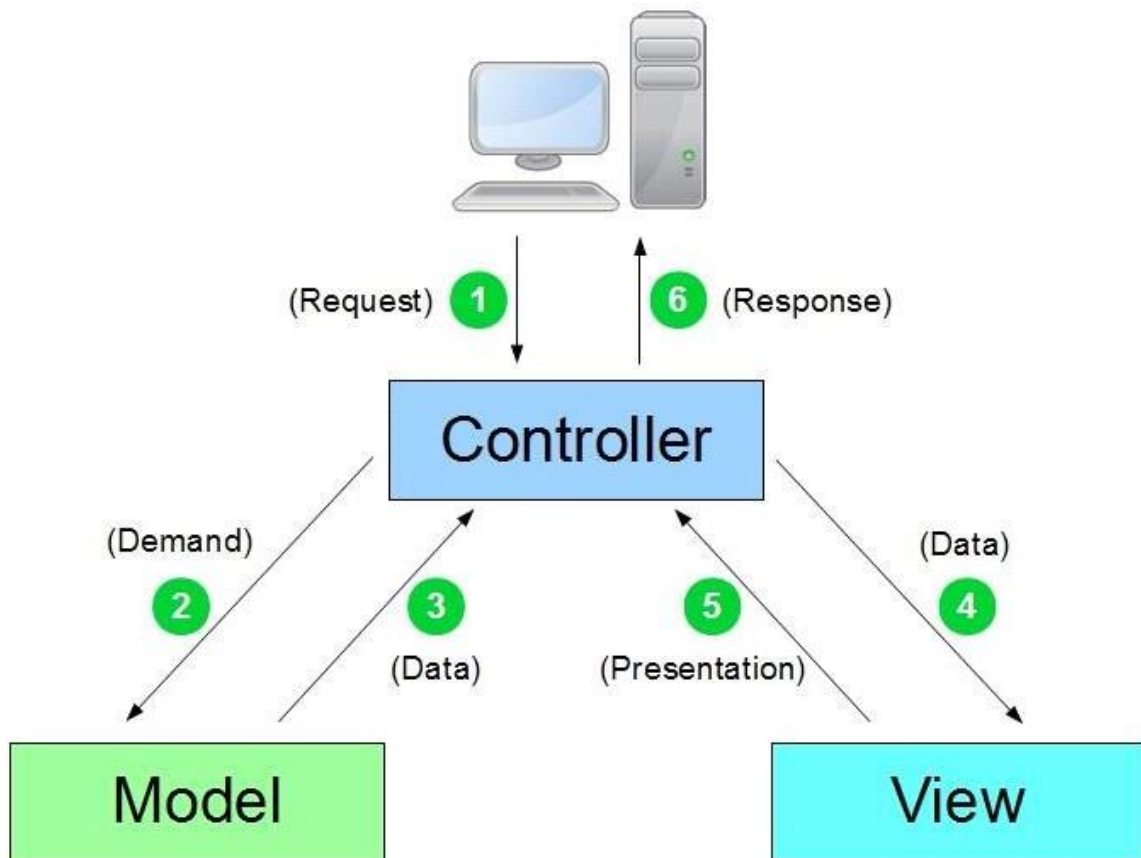


Figure 5: Mécanisme de l'architecture MVC

• Outils utilisé

➤ Xampp

Xampp est un environnement de développement universel portable, isolé, rapide et puissant pour PHP. Il est rapide, léger, facile à utiliser et facile à étendre.

Xampp est idéal pour créer et gérer des applications Web modernes. Il est axé sur la performance - conçu autour de la stabilité, de la simplicité, de la flexibilité et de la liberté.

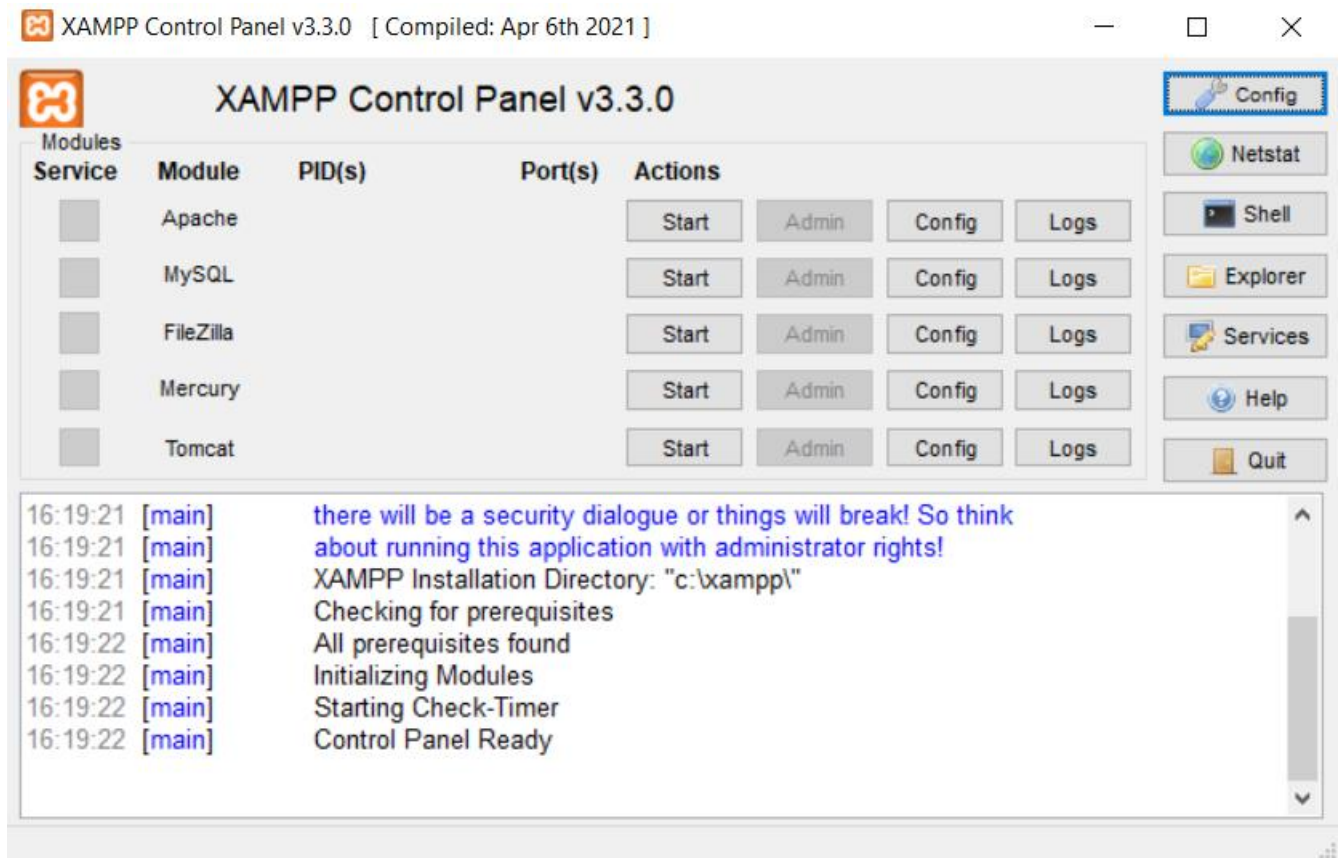


Figure 6: Interface de Logiciel Xampp

- **IDE**

- **VSCODE**

Visual Studio Code est un éditeur de code simplifié prenant en charge les opérations de développement telles que le débogage, l'exécution de tâches et le contrôle de version. Il vise à fournir uniquement les outils dont un développeur a besoin pour un cycle de création de code-débogage rapide et laisse des flux de travail plus complexes à des IDE plus complets, tels que Visual Studio IDE.



Visual Studio Code

Figure 1: VsCode Logo

- **Framework**

Il s'agit d'un ensemble de composants prêts à l'emploi qu'un programmeur utilise dans un programme, car le but est de créer une sorte d'outils ou d'infrastructure nécessaire au programmeur, afin que son programme ne reparte pas de zéro.

LARAVEL

Laravel est un Framework open source construit avec PHP, ce Framework fournit un moyen facile de faire la programmation du site en un minimum de temps, et en raison de ses excellentes fonctionnalités, il est le plus demandé par les employeurs pour la programmation de sites Web



Figure 8: Laravel Logo

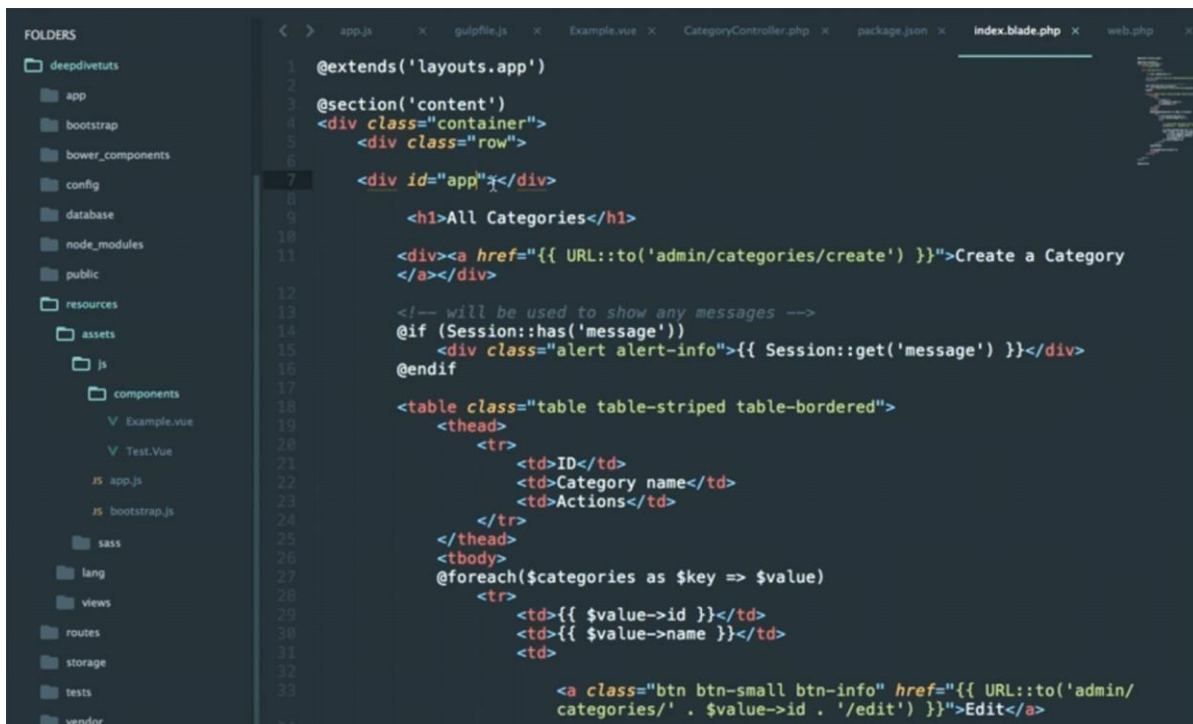


Figure 9: Architecture de Project Laravel

Conclusion

Dans cette partie, nous avons présenté les langages de programmation sur lesquels nous nous sommes appuyés dans notre projet en plus des applications que nous avons utilisées

Chapitre IV : Contexte **général du projet**

Introduction

Le développement d'une application Web passe par plusieurs étapes et possède un Cheminement long et complexe, c'est pour cela qu'il est nécessaire de bien préparer et faire les études nécessaires afin d'éviter toute sorte d'erreurs qui mèneraient le projet à l'échec. Dans ce chapitre on va présenter l'étude nécessaire pour faire l'analyse et la conception adéquate à Notre solution.

• Le Langage UML

Le Langage de Modélisation Unifié est un langage de modélisation graphique conçu pour visualiser et présenter la conception d'un système bien défini, il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet. La notation UML est un langage visuel constitué d'un ensemble de schémas, appelés des diagrammes pour représenter le logiciel à développer et son fonctionnement.

• Diagramme cas d'utilisation

Après identification des acteurs, et après une analyse réflexive, je vais représenter les différentes fonctionnalités gérées par les acteurs de mon application, sous forme de diagramme de cas d'utilisation. Ce dernier est représenté de la manière suivante :

• Diagramme de classe

Le diagramme de classes est considéré comme le plus important de la modélisation orientée objet, il est le seul obligatoire lors d'une telle modélisation.

Alors que le diagramme de cas d'utilisation montre un système du point de vue des acteurs, le diagramme de classes en montre la structure interne. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation.

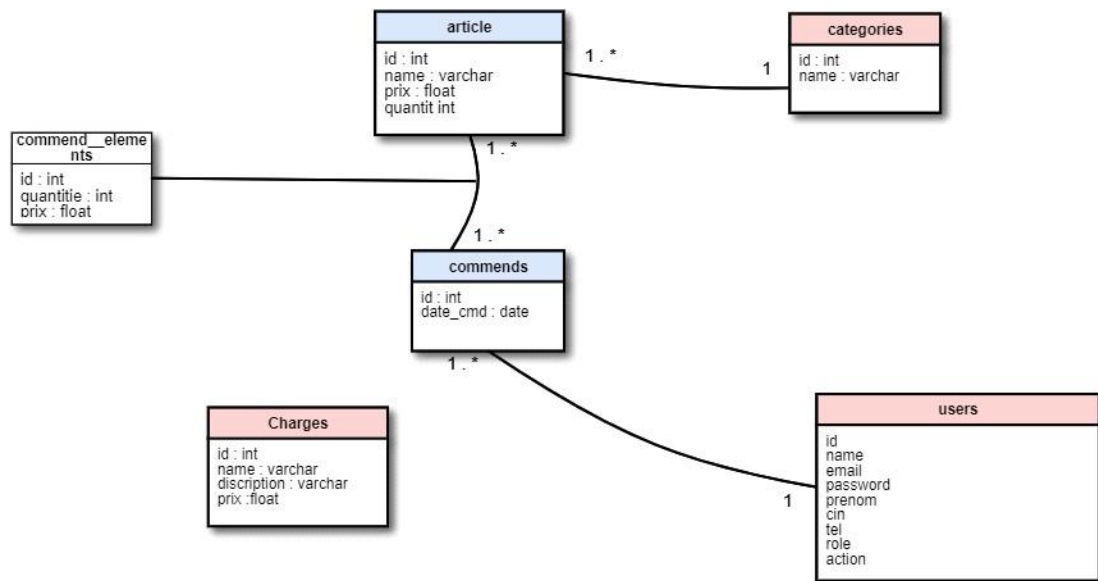


Figure 2: Diagramme de Classe

• Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence est la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la Formulation UML. Il a pour but de cacher les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation. (Wikipédia)

Dans mon rapport je vais me contenter de faire les diagrammes de séquences des cas d'utilisation principaux.

- **Ajouté article**

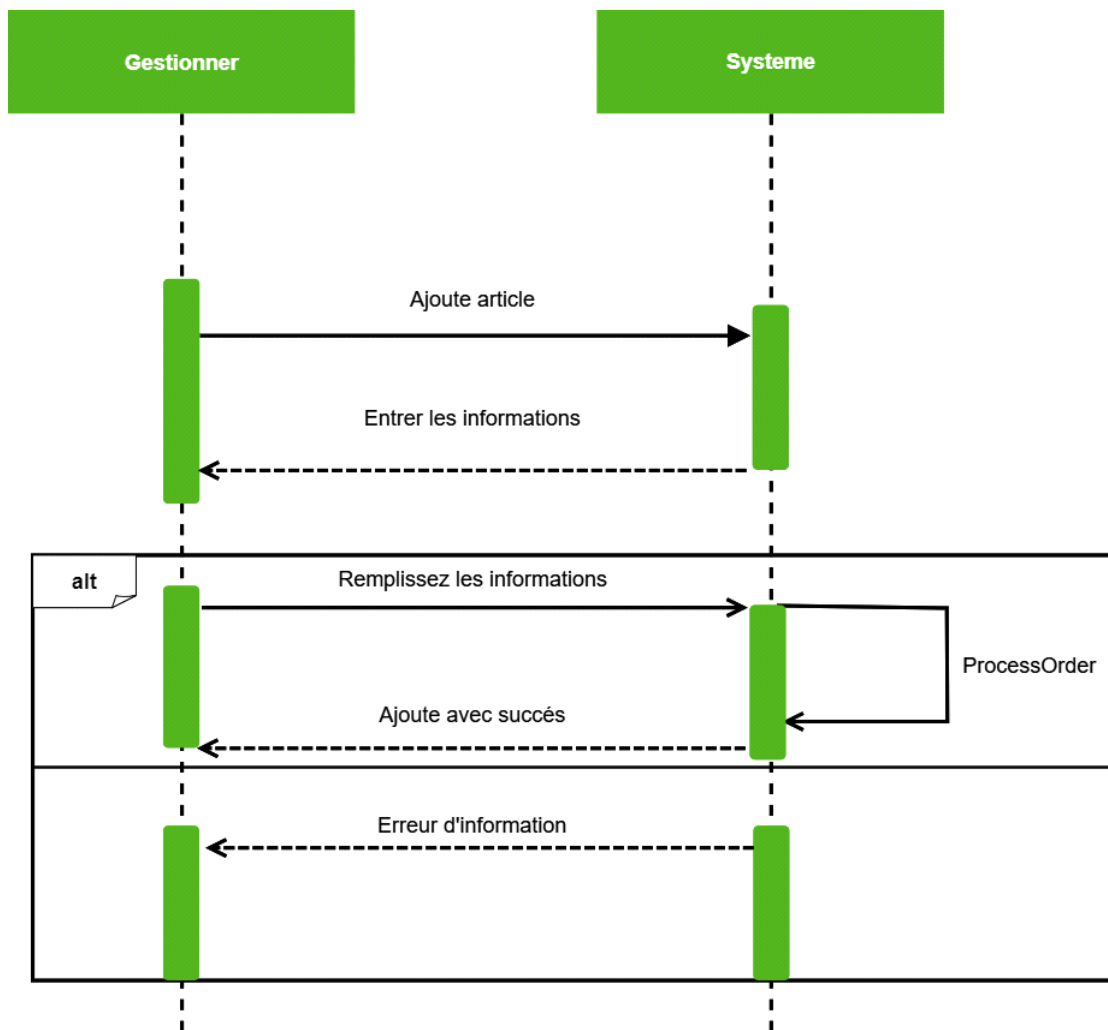


Figure 3: Diagramme de Séquence de Ajout Artic

- Supprimer user

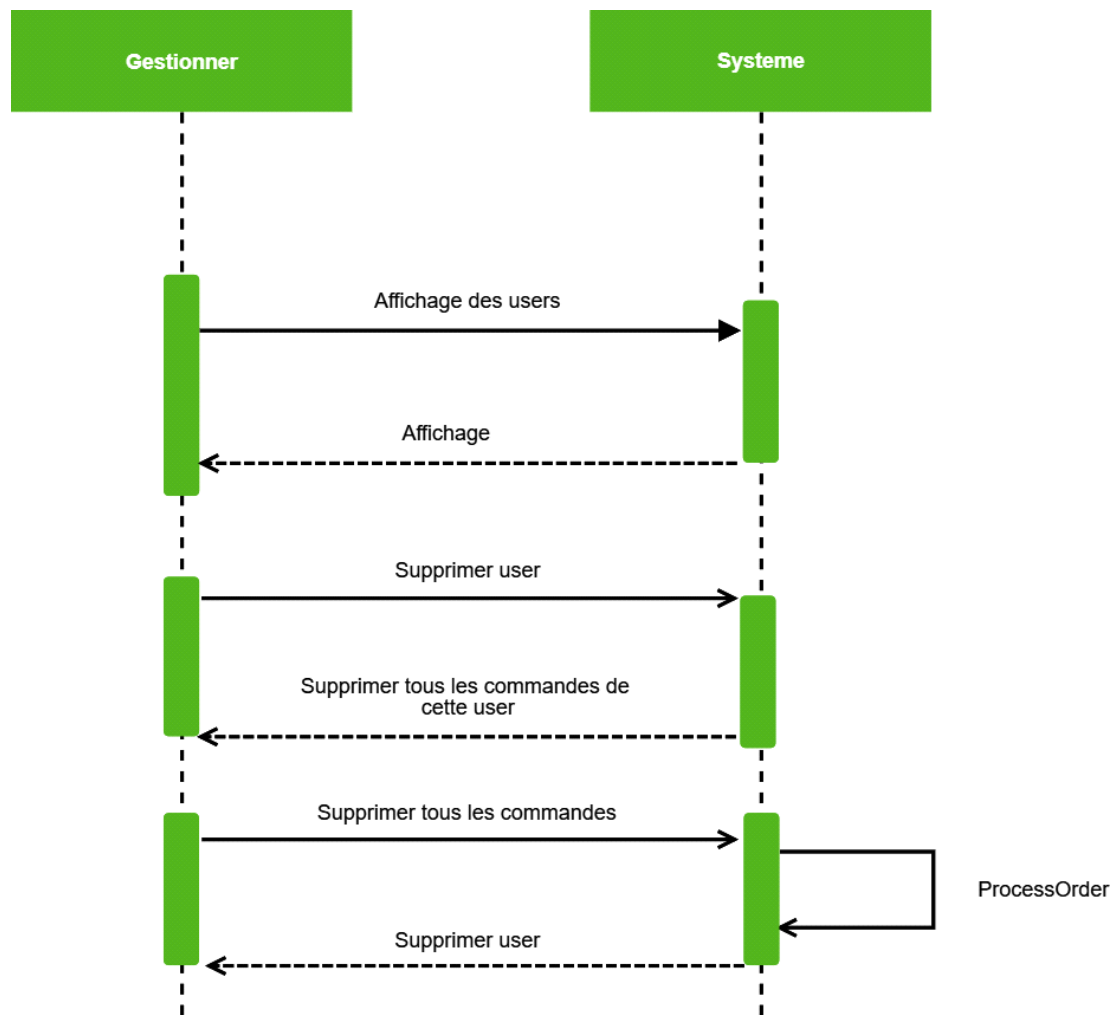


Figure 4: Diagramme de Séquence de Suppression d'un Article

Conclusion

Dans ce chapitre on a montré la phase de conception de notre projet et on a élaboré les diagrammes UML descriptifs de l'application. Dans le chapitre suivant on va entamer la partie de réalisation

Chapitre V : Réalisation

Introduction

Lors de la mise en place d'un projet, nous avons créé des interfaces qui facilitent le travail et utilisent les outils que nous avons expliqués précédemment

les interfaces de application web

Accueil : C'est l'interface qui permet d'afficher toutes les informations.

- Numbers de la commande
- Numbers de l'article
- Les Utilisateurs
- Numbers de la catégorie
- Les charges
- Bénéfices de actions
- Bénéfices d'achat



Figure 13: Page d'accueil

Catégories : C'est l'interface qui permet d'afficher toutes les catégories

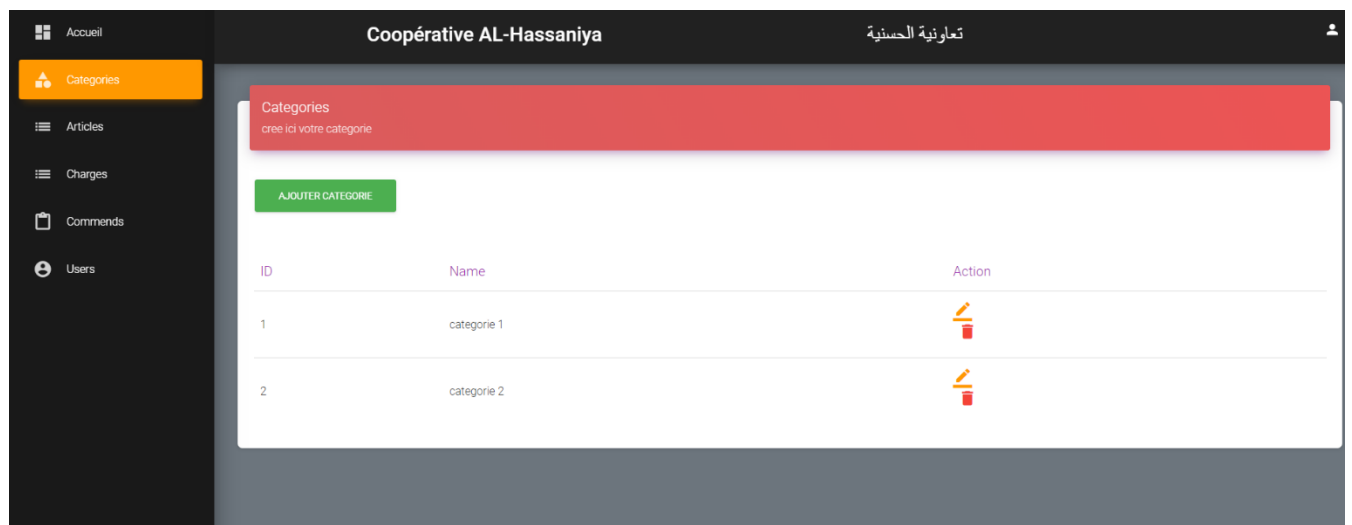


Figure 14 : Page Des Catégories

Ajoute catégorie : C'est l'interface qui permet ajoute catégorie

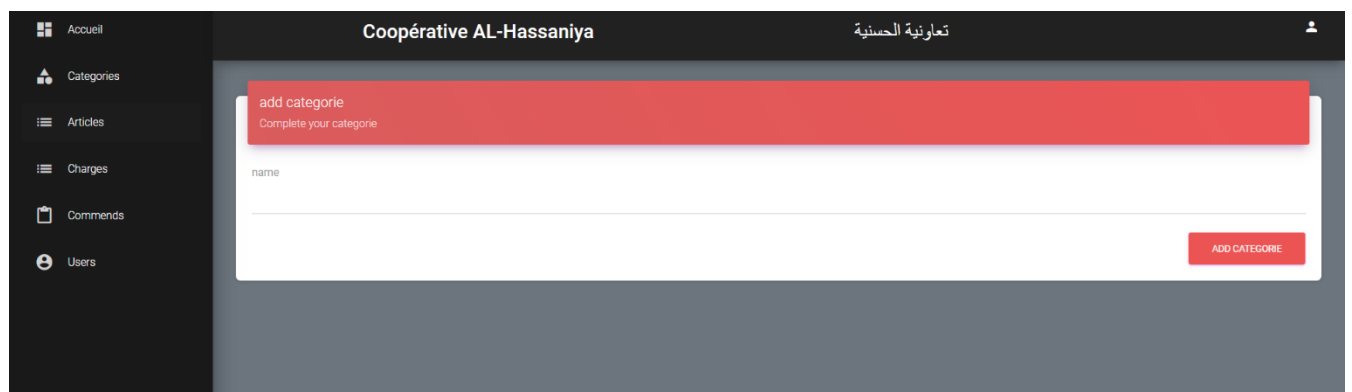


Figure 15 : Page d'ajouter une Catégorie

Modifier catégorie : C'est l'interface qui permet modifier catégorie

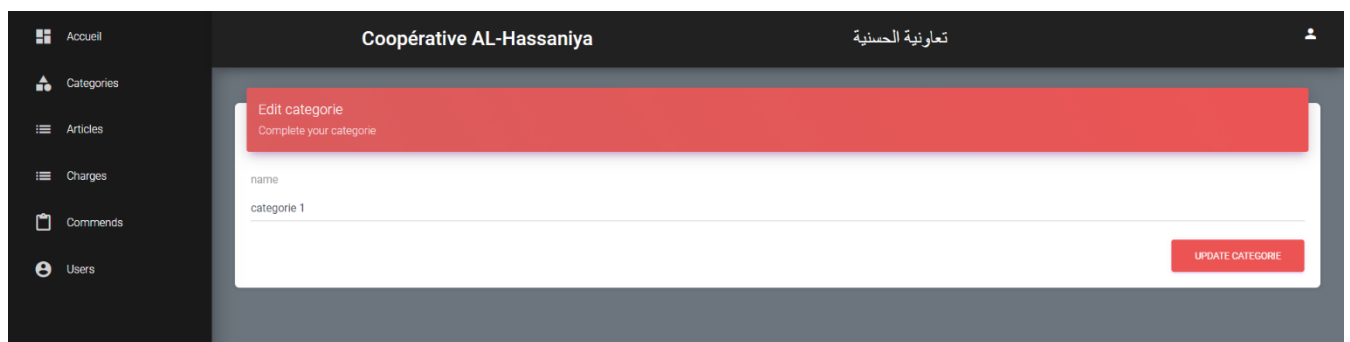


Figure 16 5: Page De Modification d'une Categorie

Articles : C'est l'interface qui permet d'afficher tous les articles



Figure 17 : Page Des Articles

Ajouter article : C'est l'interface qui permet ajoute article



Figure 18 : Page d'ajout d'un Article

Modifier article : C'est l'interface qui permet modifier article

edit article
Complete your article

Name
article 1

prix
30

quantite
0

categories
categorie 1

SUBMIT

Figure 19 : Page de Modification d'un Article

Charges : C'est l'interface qui permet d'afficher toutes les charges

charges
cree ici votre charge

AJOUTER CHARGE

ID	Name	Description	prix	Action
2	charge 1	desc	30	

Figure 20 : Page Des Charges

Ajoute charge : C'est l'interface qui permet ajoute charge

Figure 21 : Page D'ajout d'une Charge

Modifier charge : C'est l'interface qui permet modifier charge

Figure 22 : Page de Modification une charge

Commendes : C'est l'interface qui permet d'afficher toutes les commandes



ID	date comment	user	Action	elements
1	2021-08-20	tahzima		

Figure 23 : Page Des Commandes

Ajoute Commende : C'est l'interface qui permet ajoute Commende

The screenshot shows a web application interface for 'Coopérative AL-Hassaniya'. On the left is a dark sidebar with a menu containing: Accueil, Categories, Articles, Charges, Commends, and Users. The main content area has a header with the organization's name in French and Arabic, and a user profile icon. Below the header is a red banner with the text 'add commend' and 'Complete your commend'. The form contains three input fields: 'date commend' with a placeholder 'jj/mm/aaaa', 'tahzima', and a 'SUBMIT' button.

Figure 24 : Page D'ajout une Commande

Modifier Commende : C'est l'interface qui permet modifier Commende

The screenshot shows the 'Modifier Commende' (Edit Comment) page. It features the same sidebar and header as Figure 24. The red banner at the top says 'edit commend' and 'Complete your commend'. The form fields are: 'date commend' with the value '20/08/2021', 'tahzima', and a 'SUBMIT' button.

Figure 25 : Page de Modification une commande

Commendes éléments : C'est l'interface qui permet d'afficher tous les éléments de commandes



Figure 26 : page des éléments d'une commande

Ajoute commandes éléments : C'est l'interface qui permet ajoute commande élément



Figure 27 : Page d'ajout un élément dans une commande

Modifie commandes éléments : C'est l'interface qui permet modifie commande élément

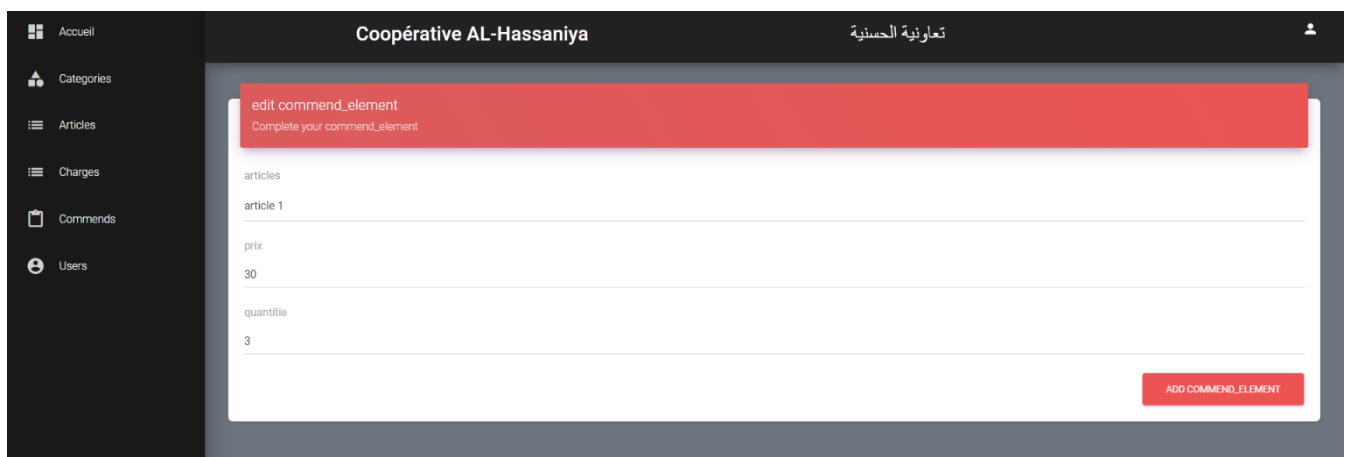


Figure 28 : Modifier des éléments dans une commande

User : C'est l'interface qui permet d'afficher toutes les user

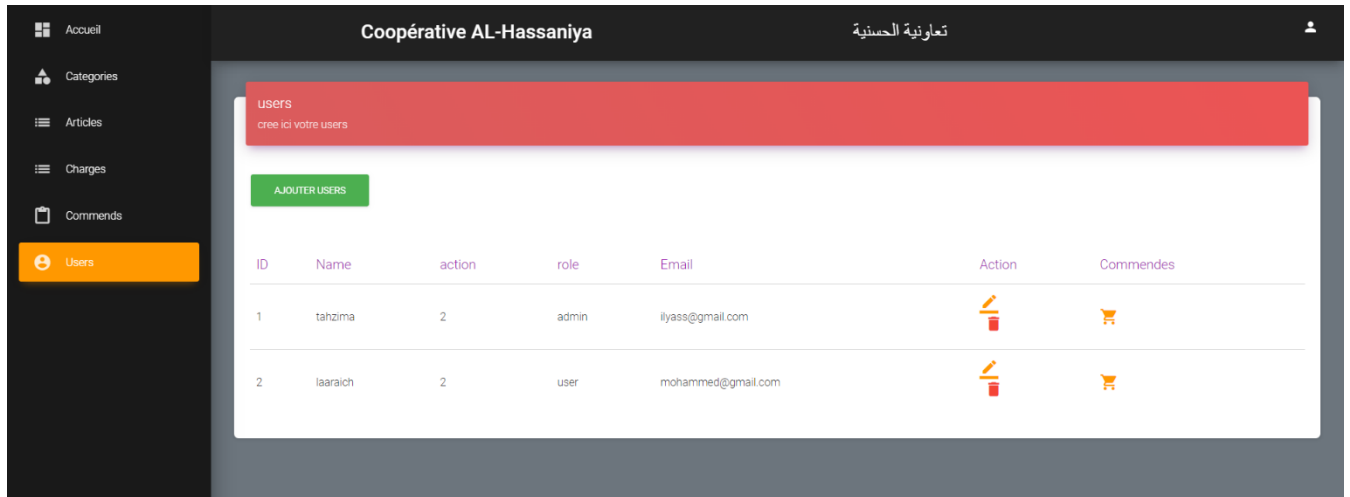


Figure 29 : Page Des utilisateurs

Ajoute user : C'est l'interface qui permet ajoute user

add user
Complete your user

Name

prenom

cin

tel

action

role
admin

Email

Password

Confirm Password

REGISTER

Figure 30 : Page D'ajout un utilisateur

Modifie user : C'est l'interface qui permet modifie user

The screenshot displays the 'edit user' interface of the 'Coopérative AL-Hassaniya' application. The header includes the application name in French and Arabic, and a user profile icon. A dark sidebar on the left contains navigation links: Accueil, Categories, Articles, Charges, Commends, and Users. The main content area features a red banner with the text 'edit user' and 'Complete your user'. Below this is a form with the following fields and values:

Field	Value
Name	tahzima
prenom	ilyass
cin	K6721783
tel	0606030330
role	admin
action	2
Email	ilyass@gmail.com

An 'UPDATE' button is located at the bottom of the form.

Figure 31 : Page De Modification d'un utilisateur

Conclusion

Nous avons présenté dans cette dernière partie un guide utilisateur en montrant quelques interfaces de notre application en décrivant certaines fonctionnalités.

Conclusion Générale

Le projet est mis en œuvre pour le développement et la réalisation Application Web de gestion coopérative.

Notre objectif principal était de fournir une solution qui réponde Besoins des coopératifs. Au cours de ce projet, nous avons utilisé l'approche objet en profitant de l'aspect itératif et incrémental du processus standardisé. Il a été réalisé avec trois technologies principales telles que HTML, CSS et LARAVEL, l'utilisation MySQL comme système de gestion de base de données.

La réalisation de ce projet nous a permis d'enrichir nos connaissances en Conception, programmation et compréhension complète de la mise en œuvre et le cycle de vie des applications.