

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Direction générale des études technologique de Bizerte
Institut supérieur des études technologique de Bizerte
Département technologie de l'informatique

RAPPORT DE STAGE DE PERFECTIONNEMENT

Sujet :

Développement d'une application Web Pour la gestion Du Restaurant En ligne.

Réalisé par : Talel MEJRI

Encadré par : Mme Hend LAABIDI

Période du stage : Du 09/janvier/2023 Au 04/02/2023

Organisme d'accueil : Digital Bundle

Adresse : 22, Rue de L'artisanat Im.Aéro A1-3- charguia 2-2035 Ariana

Tel /Fax : 70 747 104

Email : contact@digitalbundle.tn

Année Universitaire :
2022-2023

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la réussite de mon stage et qui M'ont aidé lors de la rédaction de ce rapport.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements à Mme Hend Laabidi au sein de l'entreprise Digital Bundle pour leur accueil, le temps passé ensemble et le partage de son expertise au quotidien. Grâce aussi à sa confiance, j'ai pu m'accomplir totalement dans mes missions.

Je remercie également toute l'équipe Digital Bundle pour leur accueil, leur esprit d'équipe, Vraiment, c'est un honneur de travailler avec une telle équipe amicale et compétente telle que l'équipe d'Digital Bundle.

En outre, je remercie l'Institut Supérieur des études Technologique de Bizerte, direction et Professeurs, de l'effort précieux qu'ils fournissent afin de m'offrir une formation complète et bonne.

Sommaire

Introduction générale	1
Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage	2
Introduction :.....	2
1.1. Présentation de l'organisme :.....	2
1.1.1. Fiche d'identité du Digital Bundle :	2
1.1.2. Les Services De Société	3
1.2. Organigramme de l'organisme	4
1.3. Description de la structure concernée par le stage :	4
1.4. Présentation de thème de stage :	4
Conclusion.....	4
Chapitre 2 : Etude préable.....	5
Introduction :.....	5
2.1. Description de l'existant :.....	5
2.2. Critiques de l'existant :.....	5
2.3. Solutions proposées :.....	5
2.4. Description détaillée de la solution finale :	5
2.4.1. Préparer un logo pour l'application :	6
2.4.2. Gestion des catégories :	6
2.4.3. Gestion des Produit :	6
2.4.4. Gestion des Option :.....	6
2.4.5. Gestion de la commande au niveau administrateur:	6
2.4.6. Gestion de client	6
2.4.7. Gestion de la commande au niveau Client:	7
2.4.8. Gestion de Produit préféré :.....	7
2.4.9. Gestion de Panier:	7

Conclusion :	7
Chapitre 3: Expression des besoins	8
Introduction :	8
3.1. Identification des acteurs :	8
3.2. Etude de besoins :	8
3.2.1. Les besoins fonctionnels de l'application web FoodBundle:	8
3.2.2. Les besoins non fonctionnels de l'application FoodBundle:	10
3.3. Diagrammes de cas d'utilisation :	10
3.3.1. Diagramme des cas d'utilisation globale :	10
3.3.2. Diagramme de cas d'utilisation détaillés :	12
A. Cas d'utilisation Consulter Menu :	12
B. Cas d'utilisation Passer une commande :	15
C. Cas d'utilisation Gérer panier :	17
D. Cas d'utilisation de Gérer Commande Au niveau de Client :	19
E. Cas d'utilisation de Gérer produit préféré:	22
F. Cas d'utilisation : Aimer un produit :	23
G. Cas d'utilisation : Évaluer un produit:	23
H. Cas d'utilisation : S'authentifier:	23
I. Cas d'utilisation : Gérer les notifications :	24
J. Cas d'utilisation : Modifier Profil :	25
K. Diagramme de cas d'utilisation : Gérer Les Commandes Au Niveau Admin	28
L. Cas d'utilisation de Gérer Produit :	30
M. Cas D'utilisation : Consulter Statistique :	31
N. Cas D'utilisation : Gérer Client:	32
A. Cas D'utilisation : Gérer Options :	32
B. Cas d'utilisation de Gérer Catégories :	33
Conclusion :	34
Chapitre 4: Analyse	35

Introduction :	35
4.1. Catalogue de données :	35
4.2. Diagramme de classes :	39
Conclusion :	40
Chapitre 5 : La réalisation	41
Introduction :	41
5.1. Environnement utilisé :	41
5.1.1. Environnement Matériel :	41
5.1.2. Environnement logiciel :	41
A. Visual Studio Code :	41
B. Xampp:	42
C. Draw.io :	42
D. Google chrome :	43
E. Adobe XD :	43
F. Postman :	43
G. MySQL :	44
5.1.3. Environnement de développement :	44
A. Vue.js :	44
B. Vuetify :	44
C. Laravel :	45
5.2. Principales interfaces :	45
5.2.1. Page D'accueil :	45
5.2.2. Interface S'identifier :	47
5.2.3. Interface S'enregistrer :	48
5.2.4. Principale interface pour changer mot de passe:	49
5.2.4.1. Page oublié Mot de Passe :	49
5.2.4.2. Page dans Gmail pour confirmer le changement de mot de passe :	49
5.2.4.3. Page pour changer le mot de passe :	50

5.2.5. Principale interface pour vérifier L'email :	50
5.2.5.1. Renvoyer Le lien de vérification :	50
5.2.5.2. Confirmation email sur Gmail :	51
5.2.6. Interface D'administration :	51
5.2.5.1. Dashboard Admin :	51
5.2.5.2. Interface Produit :	52
5.2.5.2.1. Interface D'Ajouter un Produit :	53
5.2.5.2.2. Interface De Modifier Un Produit :	53
5.2.7.3. Interface Catégorie :	54
5.2.7.3.1. Interface D'ajouter une catégorie :	54
5.2.7.3.2. Interface de modifier une catégorie :	55
5.2.7.4. Interface Option :	55
5.2.7.4.1. Interface de Modifier l'option :	56
5.2.7.5. Interface Géré Client :	57
5.2.7.6. Interface Commande :	57
5.2.8. Interface Client	59
5.2.8.1. Consulte Menu :	59
5.2.8.2. Interface Panier :	61
5.2.8.3. Interface de Confirmer Commande :	61
5.2.8.4. Interface Produit préféré :	62
5.2.8.5. Interface Produits commandés :	63
5.2.8.6. Interface modifier profil :	64
Conclusion	65
Bibliographie et Nétographie	67
Annexe	68

Liste des Figures

Figure 1 : Logo Digitale Bundle	2
Figure 2 : Organigramme de la société	4
Figure 3 : Logo Foodbundle	6
Figure 4 : diagramme de cas d'utilisation globale.....	11
Figure 5 : Diagramme de cas d'utilisation de consulter Menu	12
Figure 6 : Diagramme de séquence systeme de consulter Menu	13
Figure 7 : Diagramme de séquence système de rechercher par nom de produit.....	14
Figure 8 : Diagramme de cas d'utilisation Passer une commande.	15
Figure 9 : diagramme de séquence de système de passer une commande.....	16
Figure 10 : Diagramme de cas d'utilisation de gérer un panier.....	17
Figure 11 : Diagramme de Sequence Système Supprimer un Produit.....	18
Figure 12: Diagramme de Sequence Système De Modifier un produit.	19
Figure 13 : Description textuelle de cas d'utilisation gérer les commandes au niveau du client..	20
Figure 14 : Diagramme de Sequence Système D'annuler une commande.....	21
Figure 15 : Diagramme de cas d'utilisation de gérer produit préféré.....	22
Figure 16 : Diagramme de Séquence Système d'authentifier.	24
Figure 17 : Diagramme de cas d'utilisation de gérer Les Notifications.....	25
Figure 18 Diagramme de cas d'utilisation de modifier profil.	26
Figure 19 : Diagramme de Séquence Système De modifier Profil.....	28
Figure 20: diagramme de cas d'utilisation de Gérer les commandes Au Niveau D'administrateur.	28
Figure 21 :diagramme de cas d'utilisation de gérer les produits.	30
Figure 22 : Diagramme de Séquence Système D'Ajouter un produit.	31
Figure 23 Diagramme de cas d'utilisation de Gérer client.	32
Figure 24 : Diagramme de cas d'utilisation de Gérer option.....	32
Figure 25 : Diagramme de cas d'utilisation de Gérer catégories.....	33
Figure 26 :diagramme de classe globale.	40
Figure 27 : Logo Visual studio code.....	41
Figure 28 : interface Visual studio code dans application foodbundle	42
Figure 29 : logo xampp	42
Figure 30 : logo draw.io.....	42
Figure 31 : logo google chrome	43

Liste des Figures

Figure 32 : logo Adobe XD	43
Figure 33:logo postman	43
Figure 34 : logo MySQL.....	44
Figure 35 : logo Vue.js.....	44
Figure 36 : logo vuetyf.....	44
Figure 37 : Logo laravel.....	45
Figure 38:logo github.....	45
Figure 39 Page D'accueil	46
Figure 40 Menu De FoodBundle	46
Figure 41 location de FoodBundle.....	47
Figure 42 Bloc de contact	47
Figure 43 Interface s'identifier.....	48
Figure 44 interface s'inscrire.....	48
Figure 45 interface oublié mot de passe.	49
Figure 46 Page dans Gmail pour confirmer le changement de mot de passe.	49
Figure 47 Interface de changer mot de passe.....	50
Figure 48 renvoyer Lien.....	50
Figure 49 Confirmation email.....	51
Figure 50: Dashboard admin.....	51
Figure 51 : Voir notifications.....	52
Figure 52 Interface Produit.	52
Figure 53 Interface D'Ajouter un Produit.....	53
Figure 54 Interface de Modifier un produit.	53
Figure 55 : Interface catégorie.	54
Figure 56 interface d'ajouter catégorie.....	54
Figure 57 interface de modifier une catégorie.	55
Figure 58 Interface option globale.	55
Figure 59 interface option spécifique.	56
Figure 60 interface de modifier option globale.....	56
Figure 61 Interface de modifier option Specifique.....	57
Figure 62 Interface géré Client.	57
Figure 63 Interface Commande demander et commande accepter.....	58
Figure 64 Interface Commande Demander et Commande Rejeter.....	58

Liste des Figures

Figure 65 information sur la commande.....	59
Figure 66 consulte menu.....	59
Figure 67 consulte menu 2éme façon.....	60
Figure 68 Interface Ajouter un produit dans le panier.....	60
Figure 69 Interface Panier.....	61
Figure 70 interface de livraison.....	61
Figure 71 interface de valider les informations de livraison.....	62
Figure 72 interface de terminer le livraison.....	62
Figure 73 Interface de produits préféré.....	63
Figure 74 Produit commande.....	63
Figure 75 interface modifier les informations personnels.....	64
Figure 76 Interface de changer le mot de passe.....	64
Figure 77 Interface changer l'email.....	65
Figure 78 exemple de commande.....	68

Liste des Tables

Tableau 1 : Fiche d'identité du Digital Bundle	2
Tableau 2 : Les fonctionnalités du système par acteur	10
Tableau 3 : description textuelle "Consilter Menu"	13
Tableau 4 : Description textuelle de cas d'utilisation "rechercher un produit par nom "	14
Tableau 5 : Description textuelle de cas d'utilisation passer une commandes.....	16
Tableau 6 : Description textuelle de cas d'utilisation consulter panier	17
Tableau 7 : Description textuelle de cas d'utilisation De supprimer un produit.	18
Tableau 8 : Description textuelle de cas d'utilisation De Modifier un produit.	19
Tableau 9 : Description textuelle de cas d'utilisation DE Consulter une commande.	20
Tableau 10 : Description textuelle de cas d'utilisation D'annuler une commande.	21
Tableau 11 : Description textuelle de cas d'utilisation retirer mention j'aime.	22
Tableau 12 : Description textuelle de cas d'utilisation d'aimer un produit.....	23
Tableau 13 Description textuelle de cas d'utilisation D'évaluer un produit.	23
Tableau 14: Description textuelle de cas d'utilisation D'authentifier.....	24
Tableau 15: Description textuelle de cas d'utilisation de consulter notification.....	25
Tableau 16 : Description textuelle de cas d'utlisation De modifier le profil.	26
Tableau 17 Description textuelle de cas d'utilisation de modfier mot de passe.....	27
Tableau 18 Description textuelle de cas d'utilisation de Modifier Email.	27
Tableau 19 : Description textuelle de cas d'utlisation d'accepter une commande.....	29
Tableau 20 : Description textuelle de cas d'utilisation de rejeter une commande	29
Tableau 21 : Description textuelle de cas d'utlisation d'ajouter un produit.....	30
Tableau 22 : Description textuelle de cas d'utilisation de consulter statistique.....	31
Tableau 23 : Description textuelle de cas d'utlisation de modifier une option	33
Tableau 24 : Description textuelle de cas d'utilisation d'ajouter une catégorie.	34
Tableau 25: Dictionnaire de données.....	39

Introduction générale

Dans le cadre d'acquérir une expérience professionnelle, j'ai choisi la société Digital Bundle pour effectuer mon stage de perfectionnement.

Le stage est un moyen qui permet à l'étudiant de s'intégrer dans la vie professionnelle en Vue d'avoir idée générale sur le fonctionnement de l'entreprise, appliquer ses acquis et améliorer ses compétences.

En effet, mon stage de perfectionnement m'a permis de m'intégrer à la vie professionnelle et d'élargir mes connaissances en résolvant un problème de l'organisme d'accueil.

Finalement, l'objectif de ce stage est de faire une intervention pratique qui me permet D'appliquer mes connaissances scientifiques et techniques relatives au domaine de l'informatique, et de tester mes capacités d'analyse et de synthèse.

Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage

Introduction :

Dans ce chapitre, je vais présenter en premier lieu la société dans laquelle j'ai effectué le sujet de travail proposé, tout en expliquant ses objectifs ainsi que les fonctionnalités nécessaires pour les réaliser.

1.1. Présentation de l'organisme :



FIGURE 1 : LOGO DIGITALE BUNDLE

Digital Bundle est une agence de développement informatique et de communication digitale active en Tunisie et à l'International. Ces deux axes sont complémentaires, puisqu'après la réalisation de l'outil développé on a recours à le commercialiser. C'est pourquoi nous mettons à votre écoute une équipe qualifiée qui collecte toute donnée essentielle en vue de mettre en valeur votre activité.

1.1.1. Fiche d'identité du Digital Bundle :

DENOMINATION	Digital Bundle
DATE DE CREATION	2018
DIRECTEUR	JANI Wael Arafet
ADRESSE	22 Rue de l'artisanat imm.aéro La Chaguia II, Tunis Ariana
ADRESSE MAIL	contact@digitalbundle.tn
ACTIVITE	Activité Informatique
HORAIRE DE TRAVAIL	Lundi-Vendredi 8 AM -5 PM

TABLEAU 1 : FICHE D'IDENTITE DU DIGITAL BUNDLE

1.1.2. Les Services De Société

Cette société idéliste offre à ses clients des services largement riches pour assurer leur satisfaction:

❖ Service de conception graphique :

Le département de conception graphique réalise de création de logo, de création de charte graphique et de refonte. Nous répondons également aux demandes d'illustrations, de modélisation 2D ou de modélisation 3D (pour le prototypage ou l'impression 3D).

❖ Service de création des sites internet:

Des stratégies et des technologies de haute qualité permettant de créer un site web sur mesure et adapté à tous les supports Web et Mobile qui répond à vos besoins et vos objectifs, afin de :

- Promouvoir votre projet
- Donner à vos clients la possibilité d'interagir avec vous
- Faciliter l'accès à vos services
- Vendre vos produits
- Augmenter votre part de marché

❖ Service de développement des applications mobiles :

Développement des applications intelligentes d'entreprises dans plusieurs domaines.

❖ Service community management & Web marketing :

La gestion du Community management est un travail important nécessitant de vraies capacités de rédaction et d'animation pour interagir intelligemment avec votre cible sur les réseaux sociaux.

❖ Service de production audiovisuelle :

- ✓ Production vidéo
- ✓ Shooting photo
- ✓ Animation 2D : L'animation 2D peut être définie comme un dérivé graphique qui consiste à concevoir une série d'images

1.2.Organigramme de l'organisme

La figure 2 représente l'organigramme de la société, où nous trouvons 2 services, chaque Service s'intéresse à des activités bien déterminées.

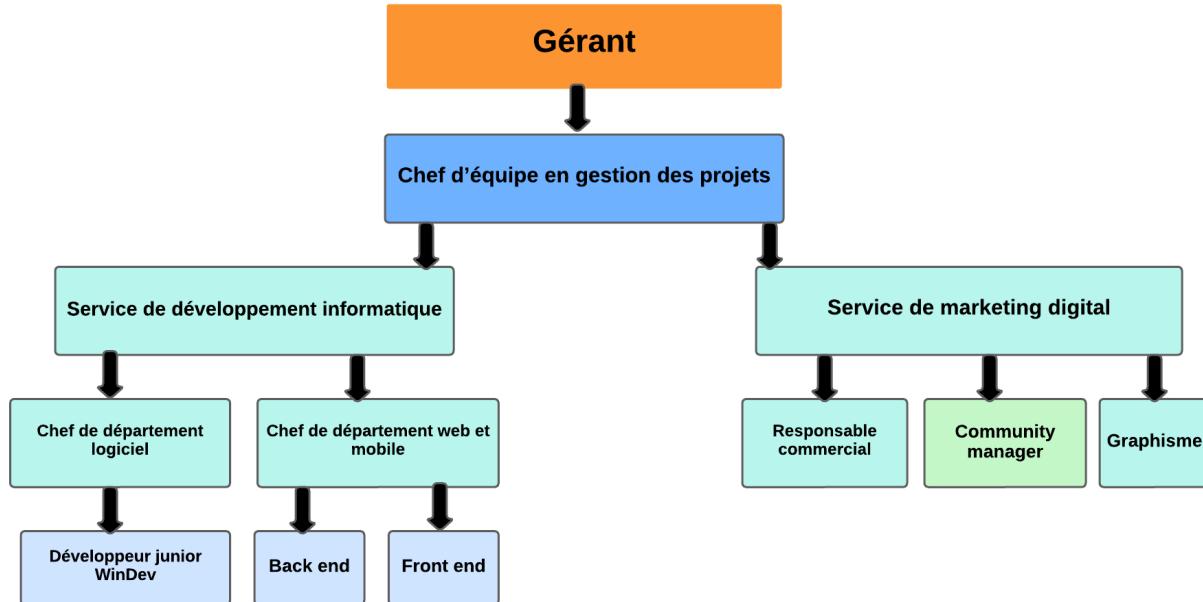


FIGURE 2 : ORGANIGRAMME DE LA SOCIETE

1.3.Description de la structure concernée par le stage :

Comme j'ai noté précédemment, Digital bundle se compose de plusieurs services, mon stage a été effectué au sein de service développement.

Ce service a pour tâches :

- ✓ Concevoir des applications logicielles qui répondent aux besoins des clients et des utilisateurs.
- ✓ Programmer le logiciel selon les lignes directives, côté back-end et côté front-end.

1.4.Présentation de thème de stage :

La société est en train de développer une application-web de gestion des Restaurant en ligne.

Ma mission est le développement de cette application en utilisant Laravel (back-end) et Vue.js (front-end).

Conclusion

Dans ce chapitre, j'ai présenté le cadre du projet, l'objectif à atteindre ainsi que le travail à accomplir, Dans le chapitre suivant, je vais présenter une étude préalable globale de l'application web FoodBundle.

Chapitre 2 : Etude préable

Introduction :

Après la présentation de Digital Bundle et la vue générale sur le thème de stage, dans ce chapitre je vais Définir l'application et les objectifs à atteindre.

2.1. Description de l'existant :

Dans nos jours, un serveur gérer ses recettes avec du journal, sans accorder aucune importance aux données et tout le monde peut écrire ce qu'il veut sur ces documents, et nous pouvons également mentionner qu'un client peut faire une commande ou s'informer sur les menu fournis par le restaurant uniquement par téléphone ou physiquement.

2.2. Critiques de l'existant :

La gestion des clients et des commandes à partir des opérations manuelles décrit dans la description de l'existant est la source de nombreux problèmes de gestion et mécontentement de la clientèle en plus provoque le manque de professionnalisme à cause de :

- Les clients risquent d'être insatisfaits à cause des longs délais d'attente.
- Un agent doit toujours être présent pour répondre aux appels téléphoniques ou aux questions des menus offerts.
- L'utilisation d'un journal pour sauvegarder les menus et le total peut constituer un gaspillage de temps et d'énergie.

2.3. Solutions proposées :

Pour résoudre ce problème, on propose la mise en place d'une application web permettant de gérer le client, les Menus et les commandes ainsi que notre client capable de télécharger le reçu de commande lorsque elle acceptable par l'admin pour vérifier avec la livraison.

2.4. Description détaillée de la solution finale :

Pour atteindre l'objectif qu'il est annoncé dans la partie précédente, j'ai passé par ces étapes :

2.4.1. Préparer un logo pour l'application :

La première étape pour aboutir à la solution finale consiste à préparer un logo pour la plateforme **FoodBundle** avec Canva [1].



FIGURE 3 : LOGO FOODBUNDLE

2.4.2. Gestion des catégories :

Cette tâche permet de **ajouter** les catégories dans cette interface peut ajouter une option globale pour cette catégorie, de **consulter** la liste de catégories, de **modifier** les catégories et permet de **supprimer** un élément choisi de la base de données.

2.4.3. Gestion des Produit :

Cette tâche permet de **ajouter** les Produit dans cette interface peut ajouter une option supplément pour cette Produit, de **consulter** la liste des Produits, de **modifier** les Produits et permet de **supprimer** un Produit.

2.4.4. Gestion des Option :

A. Option Globale

Cette tache permet de **supprimer** une option, de **modifier** une option globale de chaque Catégorie et de **consulter** la liste d'option globale.

B. Option supplément

Cette tache permet de **supprimer** une option et de **modifier** une option supplément de chaque Produit et de **consulter** la liste d'option supplément.

2.4.5. Gestion de la commande au niveau administrateur:

Cette tache permet **d'accepter** la commande de client, de le **rejeter** et de **supprimer** la Commande après l'accepter et consulter tous les commandes (demander, accepter).

2.4.6. Gestion de client

Cette tache permet de **consulter** liste de client et **supprimer** le client.

2.4.7. Gestion de la commande au niveau Client:

Cette tache permet de **annuler** commande et vérifier si le commande (**accepter, en cours, Rejeter**), si le commande accepter le client peut télécharger un reçu format PDF par leur commande et **consulter** leur commande.

2.4.8. Gestion de Produit préféré :

Cette tache permet de **consulte** les produits qu'il aime par client et peut le **supprimer**.

2.4.9. Gestion de Panier:

Cette tache permet **d'ajouter** un produit dans panier, **modifier** leur quantité, **supprimer**, **consulter** tous les produits qu'il se trouve dans le panier.

Conclusion :

L'étude préalable est une phase fondamentale dans l'élaboration d'un projet, ce chapitre Présente la solution actuelle, ses critiques et la solution proposée, dans le chapitre suivant je vais présenter l'étude des besoins et les cas d'utilisation.

Chapitre 3: Expression des besoins

Introduction :

L'expression des besoins représente la première phase du cycle de développement d'une Application. Dans ce chapitre, je présenter l'étude des besoins et les diagrammes de cas d'utilisation de mon application.

3.1. Identification des acteurs :

Un acteur est une entité extérieure au système modélisé, et qui interagit directement avec Lui.

Les acteurs de mon système est :

- **Visiteur**: c'est le visiteur de l'application.
- **Client** : c'est un client existant dans la base de données de l'application.
- **Administrateur** : c'est le responsable de l'application.
- **User** : peut admin ou bien client

3.2. Etude de besoins :

3.2.1. Les besoins fonctionnels de l'application web FoodBundle:

Mon application web permet de faciliter la gestion de commande dans le restaurant en ligne

. Le tableau ci-dessous représente les différentes fonctionnalités de mon application par acteurs.

Acteurs	Caractéristiques
Visiteur	<ul style="list-style-type: none">• Consulter le menu• Passer une commande<ul style="list-style-type: none">✓ Enregistrer les informations• Gérer un panier<ul style="list-style-type: none">✓ Ajouter un produit✓ Supprimer un produit✓ Consulte Panier✓ Modifier le Quantité d'un produit

User	<ul style="list-style-type: none"> • S'authentifier • Gérer les notifications <ul style="list-style-type: none"> ✓ Supprimer une notification ✓ Consulter les notifications • Modifier profil <ul style="list-style-type: none"> ✓ Changer mot de passe ✓ Changer email ✓ Modifier les informations personnelles
Client	<ul style="list-style-type: none"> • S'authentifier • Gérer commande <ul style="list-style-type: none"> ✓ Annuler une commande ✓ Vérifier commande (accepter, rejeter, en cours) ✓ Télécharger reçu d'une commande accepté • Gérer produit préféré <ul style="list-style-type: none"> ✓ Consulter liste produit préféré ✓ Supprimer un produit • Évaluer un produit • Aimer un produit
Administrateur	<ul style="list-style-type: none"> • S'authentifier • Gérer catégorie <ul style="list-style-type: none"> ✓ Consulter une catégorie ✓ Supprimer une catégorie ✓ Modifier une catégorie ✓ Ajouter un Catégorie <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajouter une option globale • Gérer Produit <ul style="list-style-type: none"> ✓ Consulter une Produit ✓ Supprimer une Produit ✓ Modifier une Produit ✓ Ajouter un Produit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajouter une option supplément • Gérer Client

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Consulter liste client ✓ Supprimer client • Gérer Commande <ul style="list-style-type: none"> ✓ Consulter commande demander et accepter ✓ Accepter commande ✓ Rejeter commande ✓ Supprimer une commande ✓ Vérifier plus d'informations d'une commande Demandeur
--	--

TABLEAU 2 : LES FONCTIONNALITES DU SYSTEME PAR ACTEUR

3.2.2. Les besoins non fonctionnels de l'application FoodBundle:

Ces besoins sont classés comme suit :

a) La rapidité de traitement :

La durée d'exécution des traitements s'approche le plus possible du temps réel.

b) La performance :

L'application web répond à toutes les exigences des usagers d'une manière optimale.

c) La convivialité :

L'application web doit être facile à utiliser. En effet, les interfaces utilisateurs doivent être simples et adaptées à l'utilisateur.

3.3. Diagrammes de cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation décrit les services rendus par le système du point de vue de l'utilisateur.

3.3.1. Diagramme des cas d'utilisation globale :

Ce diagramme illustre les cas d'utilisation représentant les fonctionnalités les plus importantes.

La figure 4 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

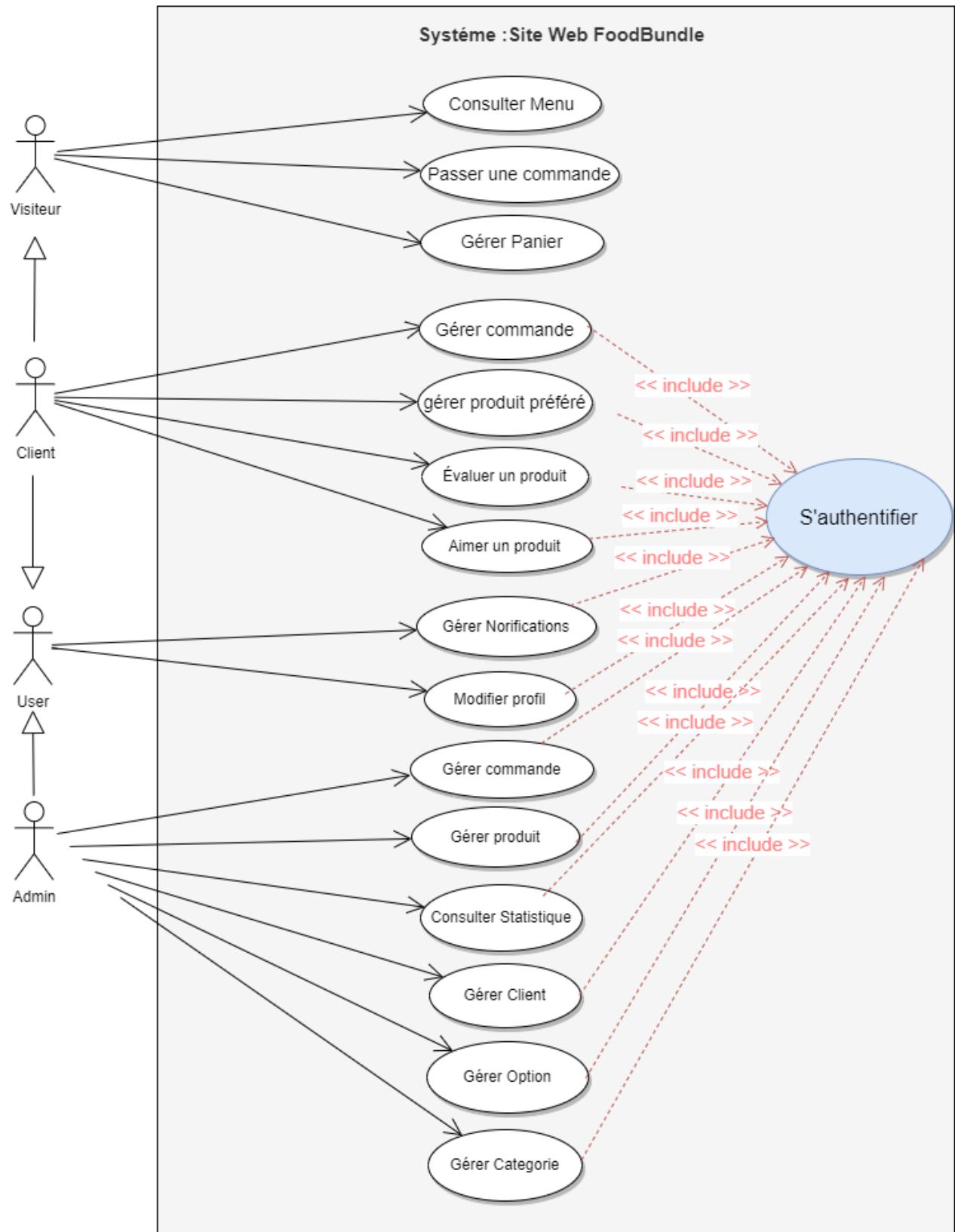


FIGURE 4 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION GLOBALE

3.3.2. Diagramme de cas d'utilisation détaillés :

A. Cas d'utilisation Consulter Menu :

La figure 5 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

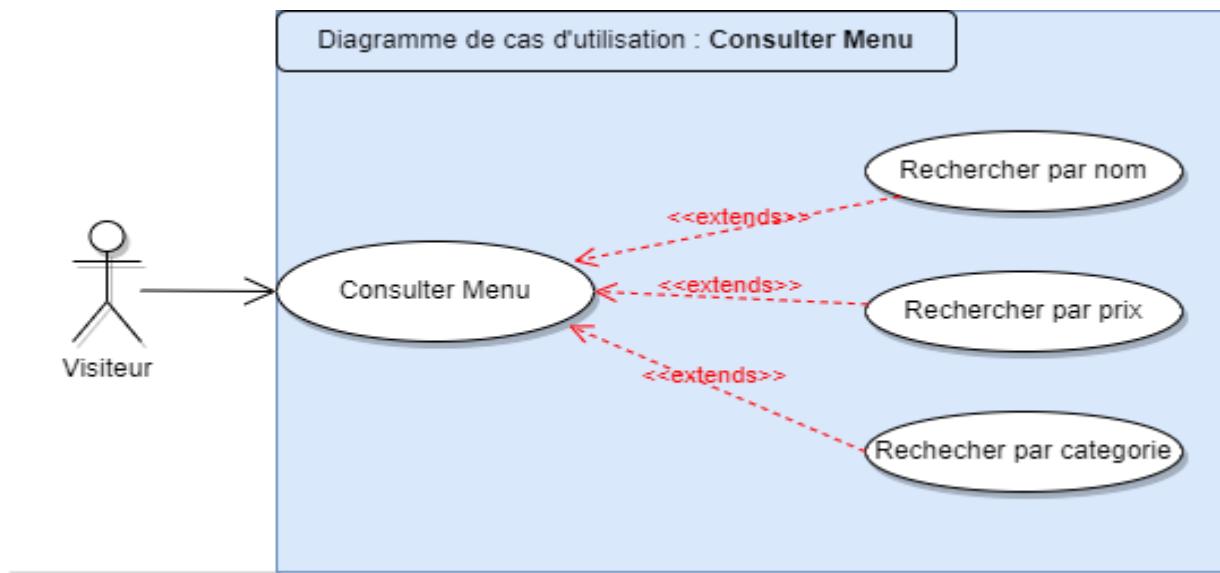


FIGURE 5 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER MENU

Cas D'utilisation	Consulter Menu
Acteur	Visiteur
Pré -condition	Page actuelle Home
Post –condition	Rédiger vers page Consulter Menu
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visiteur choisit la catégorie qu'il souhaite 2. Le système rédiger le Visiteur vers le consulte menu avec les produits concernant cette catégorie 3. L'internaute choisit le type de recherche : <ul style="list-style-type: none"> ✓ En cas de recherche par Name exécuter le cas d'utilisation « rechercher par Name » ✓ En cas de recherche par Catégorie exécuter le cas d'utilisation « rechercher par Catégorie»

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En cas de recherche par prix exécuter le cas d'utilisation « rechercher par Prix»
Scénario alternatif	<p>Aucun produit n'a été trouvé pour cette catégorie : ce scénario recommence au point 02 de scénario nominal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le système informe le Visiteur qu'il n'est pas des produits pour cette catégorie et reprend au point 01
Cas d'erreur	Aucun cas d'erreur

TABLEAU 3 : DESCRIPTION TEXTUELLE "CONSILTER MENU"

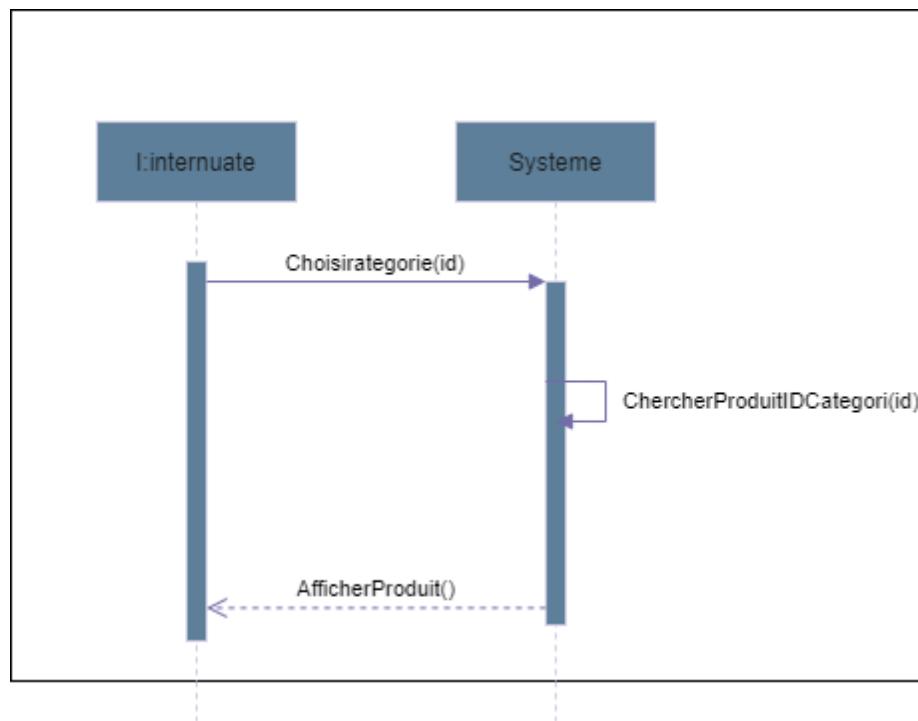


FIGURE 6 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME DE CONSULTER MENU

❖ **Cas d'utilisation : Rechercher par nom de produit :**

Cas d'utilisation	Rechercher par nom de produit
Acteur	Visiteur

Pré -condition	Produits sélectionnés
Post –condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ce cas d'utilisation commence quand un Visiteur choisit la recherche par nom de produit. 2. Le visiteur tape un nom d'un produit 3. Le système afficher tous les produits qui contient ce nom
Scénario alternatif	<p>Le produit que vous cherchez n'est pas trouver. ce scénario recommence au point 02 de scénario nominal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le système informe le Visiteur qu'il n'est des produits pour ce nom.
Cas d'erreur	Aucun cas d'erreur

TABLEAU 4 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION "RECHERCHER UN PRODUIT PAR NOM ".

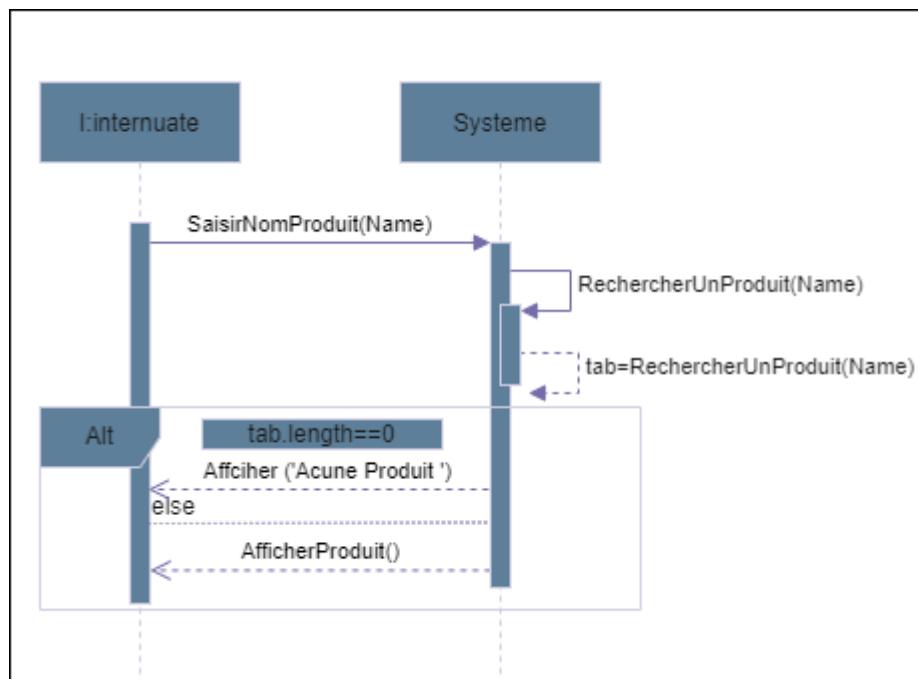


FIGURE 7 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME DE RECHERCHER PAR NOM DE PRODUIT.

B. Cas d'utilisation Passer une commande :

La figure 8 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

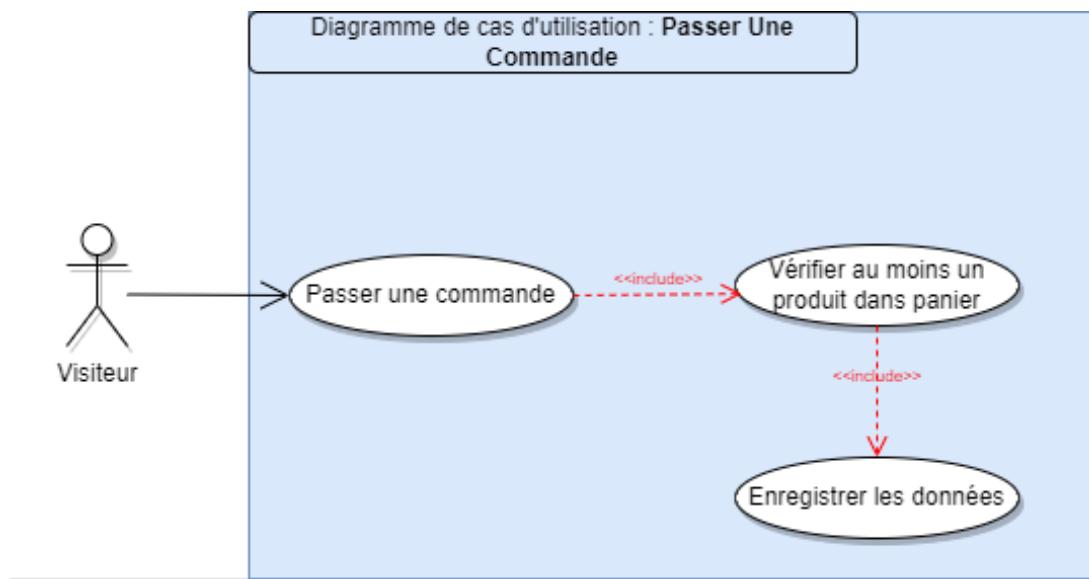


FIGURE 8 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION PASSER UNE COMMANDE.

Cas d'utilisation	Passer une commande
Acteur	visiteur
Pré -condition	Page actuelle Panier
Post condition	La Commande supprime dans le panier
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur Clique Sur le bouton commandé. 2. Le système vérifié s'il y a un produit dans le panier 3. le visiteur enregistrer leur donnée pour confirmer le commande puis il clique sur bouton valider. 4. Le système vérifié que tous les champs sont remplir 5. Le système affiche un message pour informer le visiteur que le commande a bien été envoyée
Scénario alternatif	A1 : lorsqu'il n'est pas un produit dans le panier, ce scénario recommence au point 02 de scénario nominal.

	<p>1. le système informe le Visiteur qu'il n'est des produits dans le panier pour commander.</p> <p>A2 : Lorsque tous les champs ne sont pas remplis, ce scénario recommence au point 04 de scénario nominal.</p> <p>1. le système informe le Visiteur que tous les champs sont obligatoires.</p>
Cas d'erreur	Aucun cas d'erreur.

TABLEAU 5 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION PASSER UNE COMMANDES.

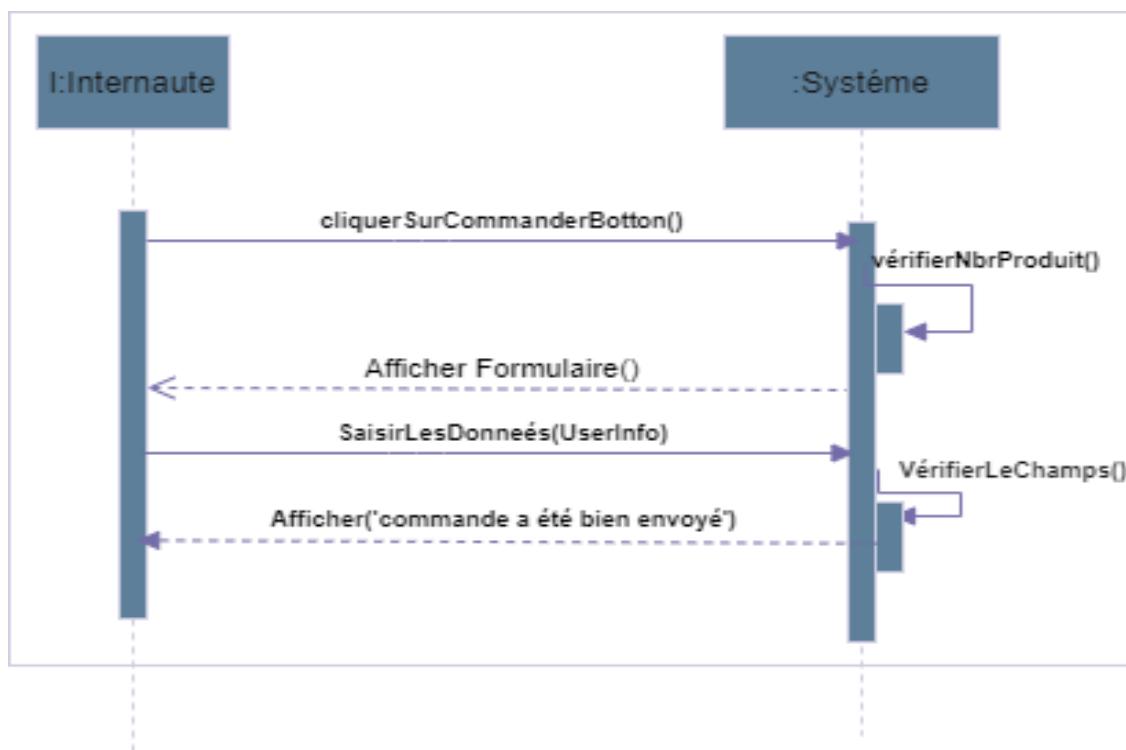


FIGURE 9 : DIAGRAMME DE SEQUENCE DE SYSTEME DE PASSER UNE COMMANDE.

C. Cas d'utilisation Gérer panier :

Le visiteur peut ajouter un produit, modifier, consulter ou supprimer dans son panier.

La figure 10 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

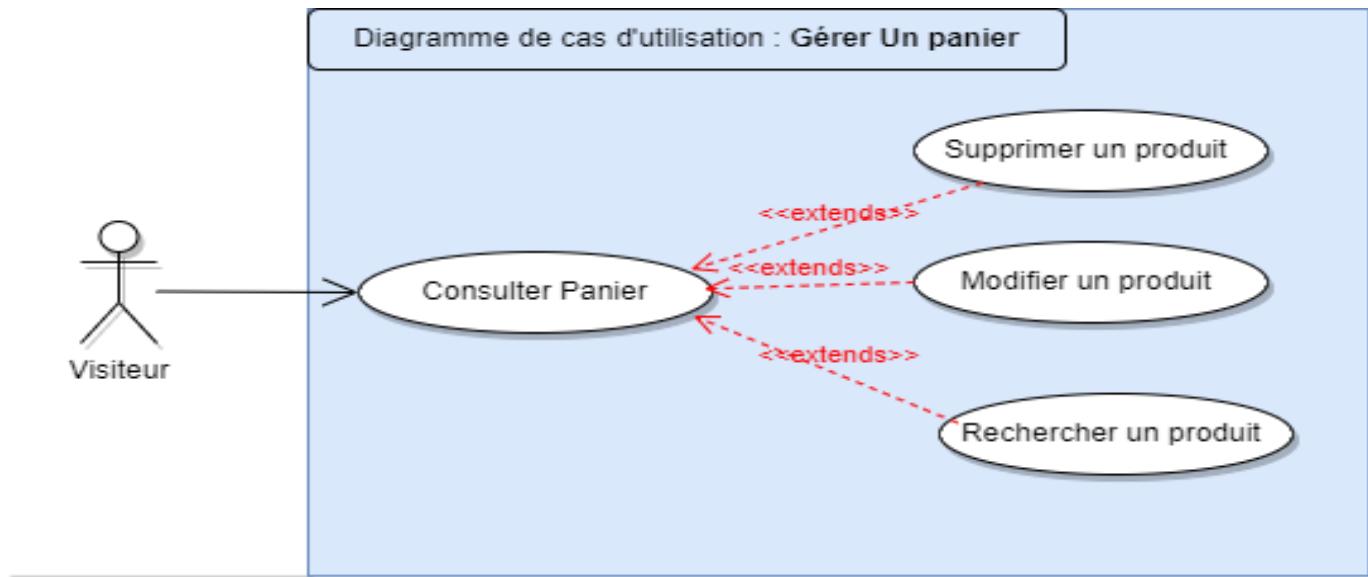


FIGURE 10 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER UN PANIER.

Cas d'utilisation	Consulter panier
Acteur	Visiteur
Pré -condition	Page actuelle Panier
Post condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur passe au page panier 2. Consulter Son produit 3. Il peut supprimer un produit, modifier la quantité et rechercher a un produit
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

TABLEAU 6 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION CONSULTER PANIER

❖ Cas d'utilisation : supprimer un produit :

Cas d'utilisation	Supprimer un produit
Acteur	Visiteur
Pré -condition	Page actuelle : Panier
Post –condition	Produit supprimé
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Visiteur choisit le produit à supprimer en cliquant « Supprimer ». 2. Une page de confirmation s'affichera 3. Le Visiteur clique sur « Confirmer ». 4. le système affiche un message de suppression.

TABLEAU 7 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE SUPPRIMER UN PRODUIT.

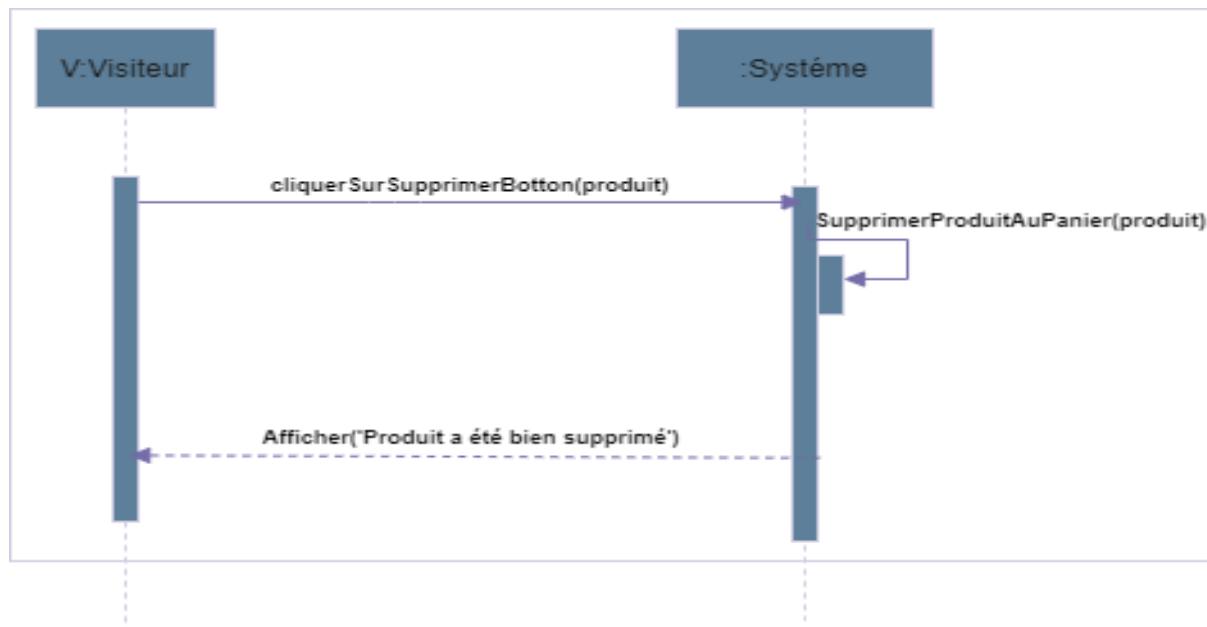


FIGURE 11 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME SUPPRIMER UN PRODUIT.

❖ Cas d'utilisation : Modifier produit :

Cas d'utilisation	Modifier un produit
Acteur	Visiteur
Pré -condition	Page actuelle : Panier
Post –condition	Quantité de Produit Modifié
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur choisit le produit à modifier. 2. Le visiteur saisir la quantité qu'il souhaite. 3. le système enregistrer la modification.

TABLEAU 8 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE MODIFIER UN PRODUIT.

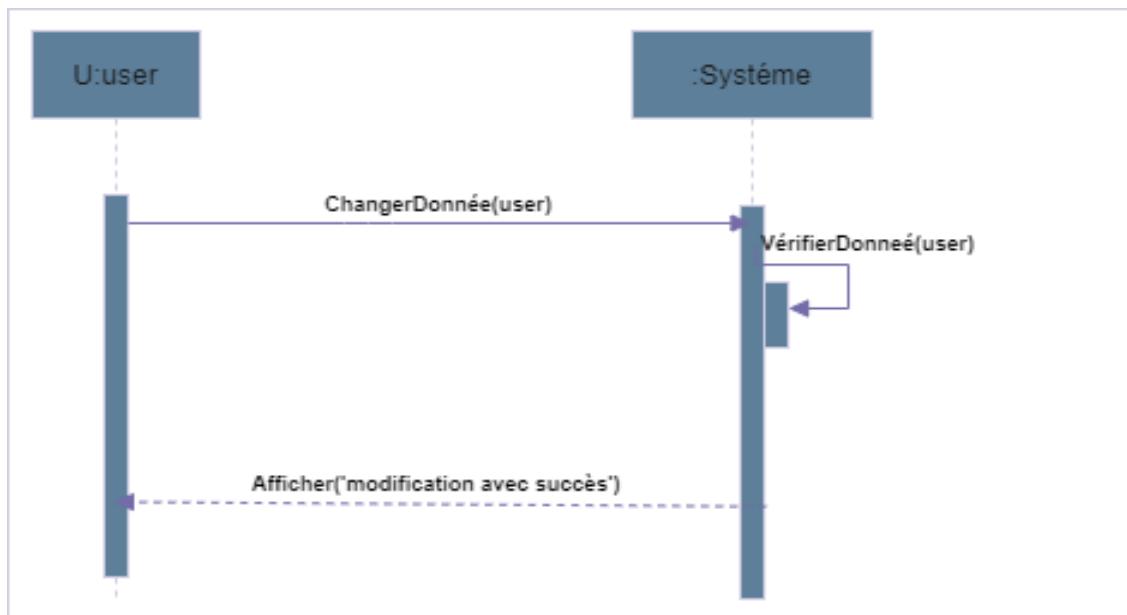


FIGURE 12: DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME DE MODIFIER UN PRODUIT.

D. Cas d'utilisation de Gérer Commande Au niveau de Client :

Le client peut gérer ses commandes : les consulter et la possibilité des annuler.

La figure 13 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

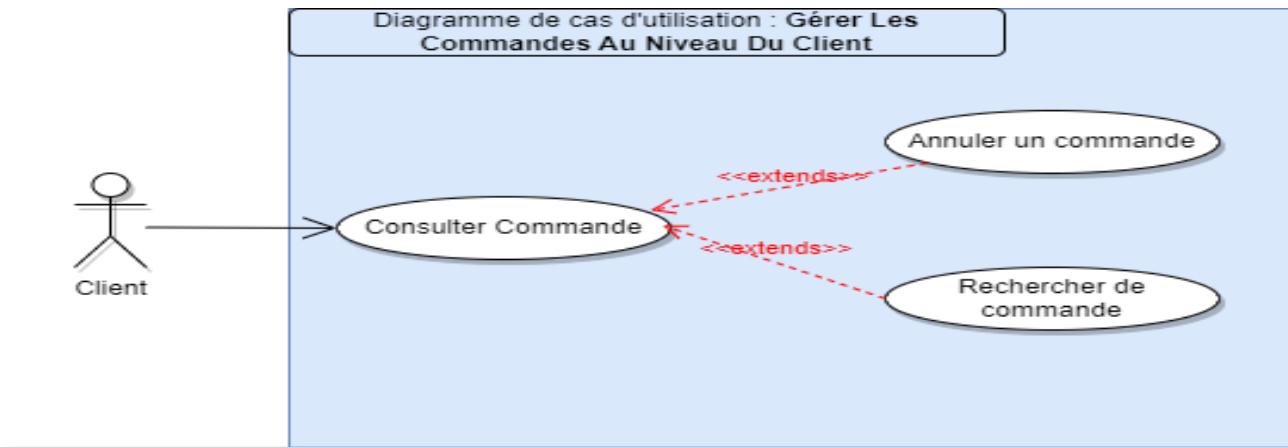


FIGURE 13 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION GERER LES COMMANDES AU NIVEAU DU CLIENT.

❖ Cas d'utilisation : **Consulter Commande :**

Cas d'utilisation	Consulter Commande
Acteur	Client
Pré -condition	Client connecté
Post –condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le client peut consulter ses commandes Si la commande est acceptée par l'admin, dans ce cas le client peut télécharger un reçu de cette commande au format PDF. Il peut annuler une commande ou bien chercher une commande par un code

TABLEAU 9 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER UNE COMMANDE.

❖ Cas d'utilisation : **Annuler Commande :**

Cas d'utilisation	Annuler commande
Acteur	Client
Pré –condition	Client connecté
Post –condition	Commande annulé
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Client choisit le Commande à Annuler en cliquant « Annuler ». 2. Une page de confirmation s'affichera 3. Le Client clique sur « Confirmer ». 4. le système affiche un message d'annulation.

TABLEAU 10 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'ANNULER UNE COMMANDE.

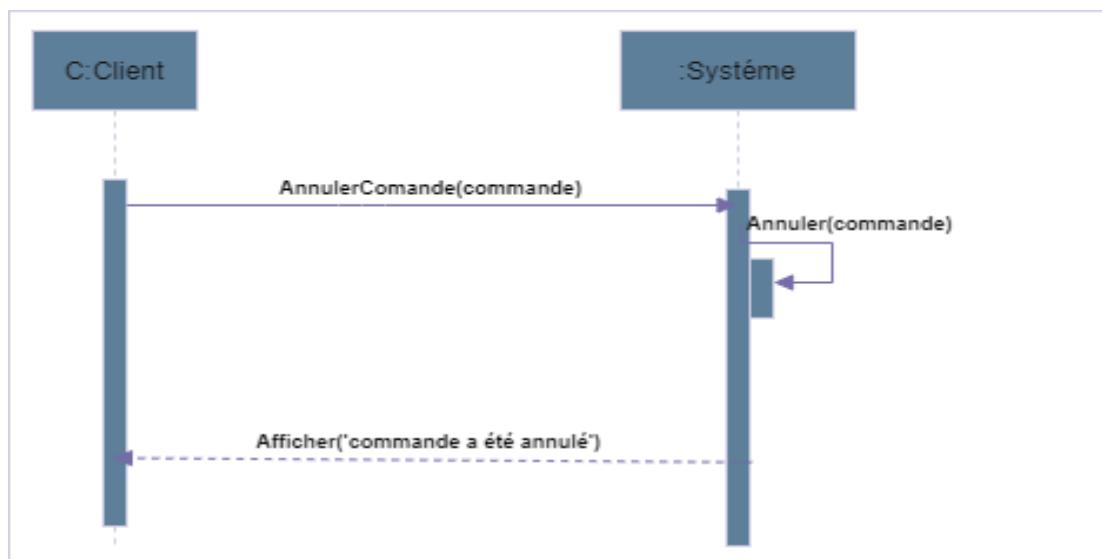


FIGURE 14 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME D'ANNULER UNE COMMANDE.

E. Cas d'utilisation de Gérer produit préféré:

Le client peut consulter la liste de mentions j'aime (❤) et la possibilité de retirer un produit de cette liste.

La figure 15 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

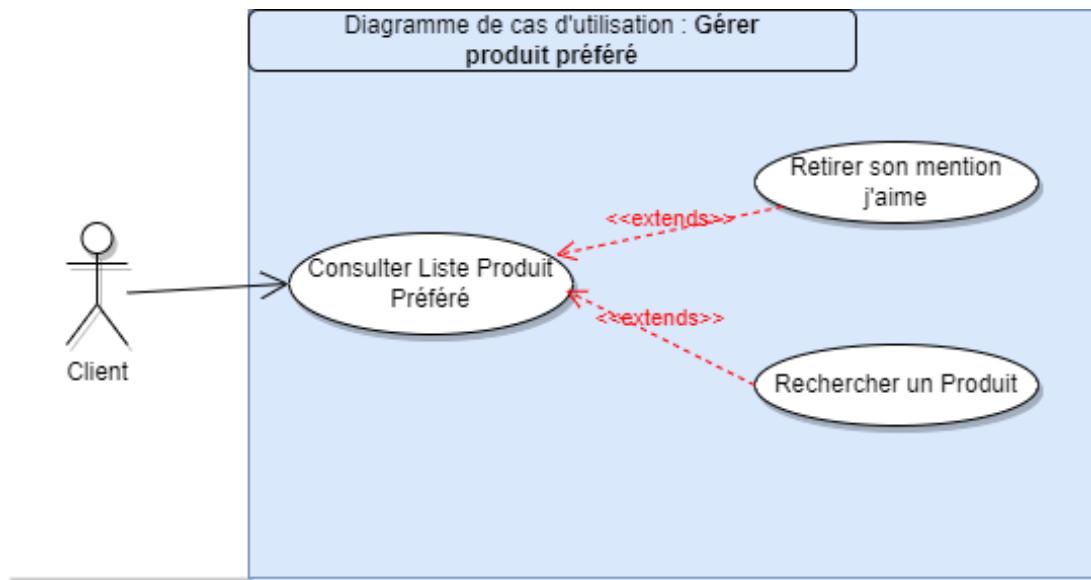


FIGURE 15 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER PRODUIT PREFERE

❖ Cas d'utilisation : Retirer son mention j'aime :

Cas d'utilisation	Retirer son mention j'aime
Acteur	client
Pré –condition	Client connecté Page actuelle : liste produits préféré
Post –condition	J'aime retirer
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Client choisit le produit pour retirer son j'aime en cliquant j'aime 2. Le système va afficher la nouvelle liste de préféré

TABLEAU 11 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION RETIRER MENTION J'AIME.

F. Cas d'utilisation : Aimer un produit :

Lors de consulter le menu le client peut aimer un produit.

Cas d'utilisation	Aimer un produit
Acteur	Client
Pré –condition	Client connecté.
Post –condition	Produit ajouté dans la liste de produits préféré.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Client choisit le Produit à aimer en cliquant « j'aime ». 2. le système le couleur de cœur change de gris en rouge.

TABLEAU 12 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'AIMER UN PRODUIT.**G. Cas d'utilisation : Évaluer un produit:**

Lors de consulter le menu le client peut Évaluer un produit en lui attribuant sous forme des étoiles.

Cas d'utilisation	Évaluer un produit
Acteur	Client
Pré –condition	Client connecté.
Post –condition	Produit évalué
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Client choisit le Produit à évaluer. 2. Il sélectionne le nombre des étoiles. 3. La couleur des étoiles choisit vire de gris au jaune.

TABLEAU 13 DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'EVALUER UN PRODUIT.**H. Cas d'utilisation : S'authentifier:**

Cas d'utilisation	S'authentifier
Acteurs	Client, admin, user
Pré –condition	Système en marche
Post –condition	Acteur authentifié

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'acteur saisit son email et son mot de passe 2. Le système vérifier les paramètres. 3. Le système redirige l'acteur vers son espace selon son rôle.
Scénario alternatif	Si le mot de passe ou l'adresse email sont incorrect : ce scénario recommence au point 01 du scénario nominal.
Cas d'erreur	E1 : Si l'acteur n'existe pas le système affiche un message d'erreur «utilisateur non trouvé»

TABLEAU 14: DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'AUTHENTIFIEUR.

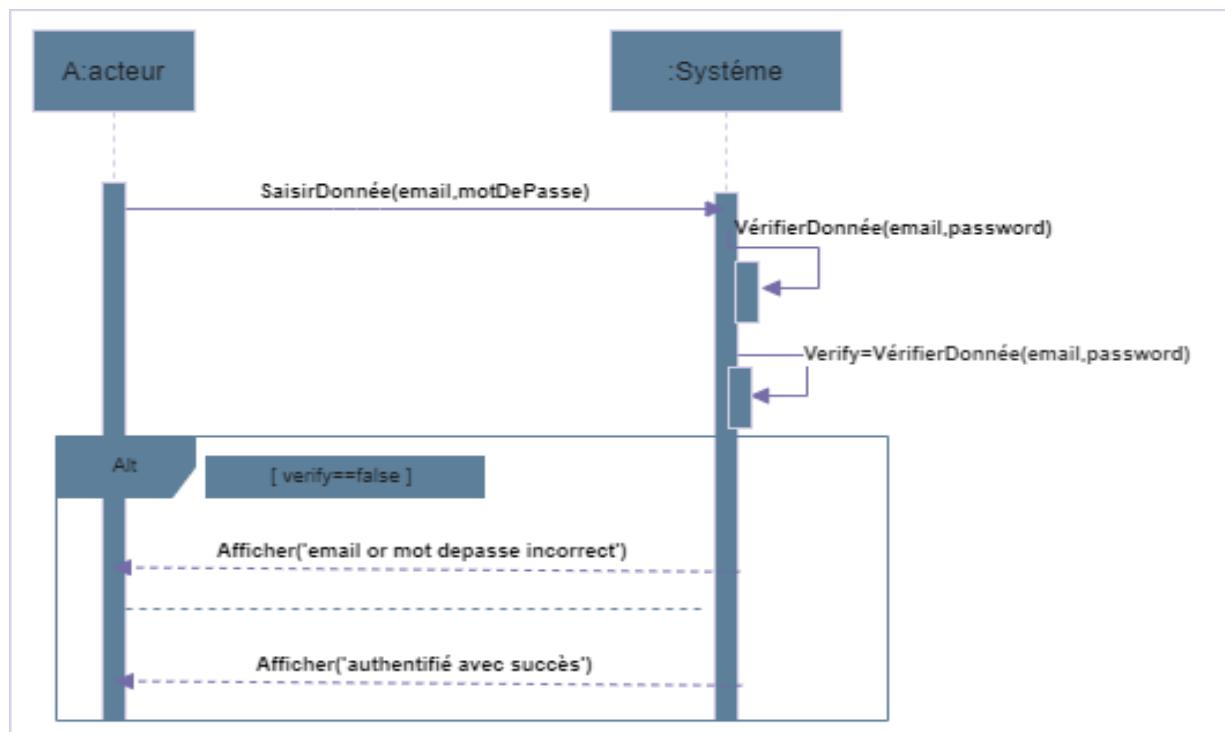


FIGURE 16 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME D'"AUTHENTIFIEUR.

I. Cas d'utilisation : Gérer les notifications :

User de site peut consulter son notification et la possibilité de Supprimer une notification ou bien toutes les notifications.

La figure 17 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

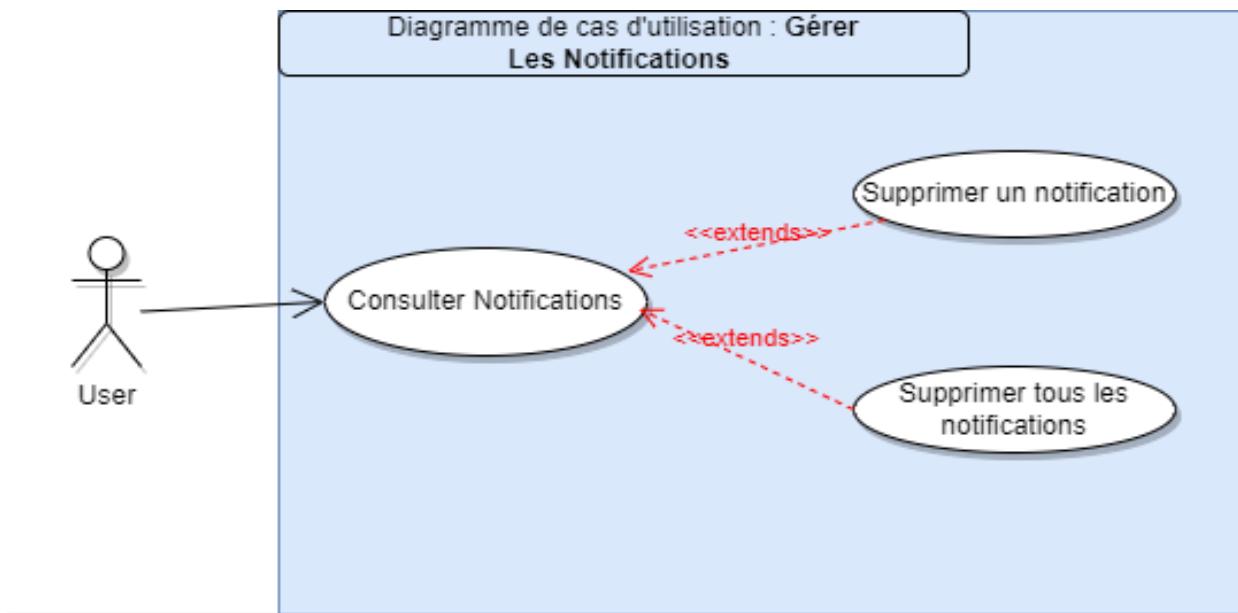


FIGURE 17 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER LES NOTIFICATIONS.

Cas d'utilisation	Consulter notification
Acteur	user
Pré –condition	User connecté
Post –condition	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. User cliquer sur icone de notification pour consulter les notifications. 2. Si la notification n'est pas lue, elle est en couleur noir. 3. Si la notification est lue, elle est en couleur gris. 4. User peut supprimer une notification ou bien supprimer tous les notifications.

TABLEAU 15: DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE CONSULTER NOTIFICATION.

J. Cas d'utilisation : Modifier Profil :

Les utilisateurs de mon application peuvent modifier leurs informations personnelles, leur mot de passe et leur adresse e-mail.

La figure 18 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

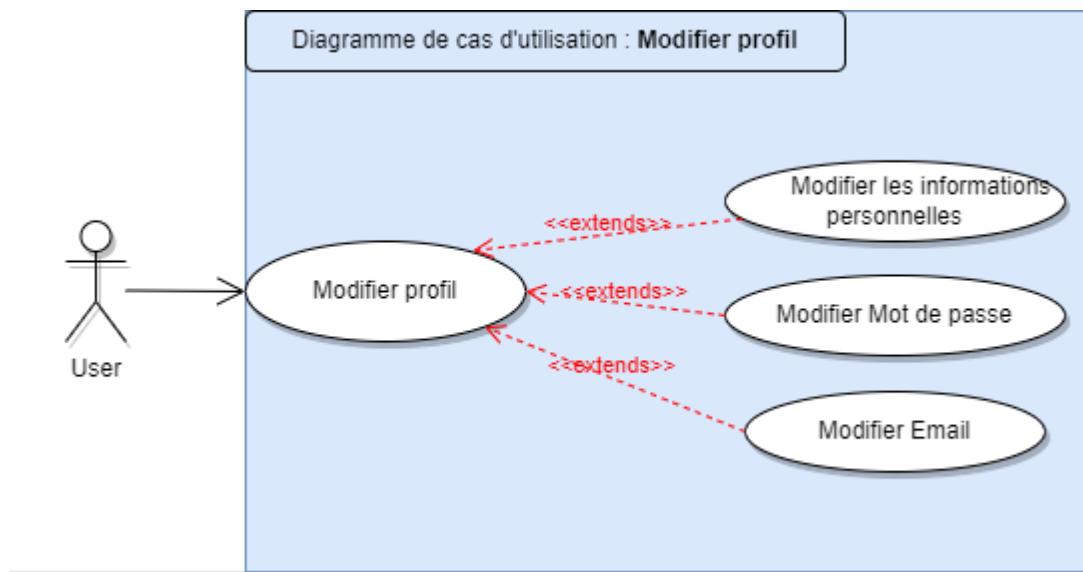


FIGURE 18 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER PROFIL.

❖ **Cas d'utilisation** de Modifier les informations personnelles :

Cas d'utilisation	Modifier les informations personnelles
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. User modifier les données personnelles qu'il souhaite. 2. Le système vérifier les données saisit 3. le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Image de type différent que (jpg, png, gif, svg, jpeg). <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message 2. Longueur de nom et prénom inférieur que 4 caractères ou supérieur que 8 caractères. <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message 3. Numéro de téléphone contient de chaine du caractère ou bien sa longueur inférieure que 8 chiffres. <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message

TABLEAU 16 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE MODIFIER LE PROFIL.

❖ Cas d'utilisation de Modifier Mot de Passe:

Cas d'utilisation	Modifier Mot de Passe
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saisir le mot de passe ancien 2. Saisir le nouveau mot de passe et la confirmation mot de passe. 3. le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. l'ancien mot de passe incorrect <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message 2. La confirmation mot de passe n'est pas identique que le nouveau mot de passe. <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message

TABLEAU 17 DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER MOT DE PASSE

❖ Cas d'utilisation de Modifier Email :

Cas d'utilisation	Modifier Email
Acteur	User
Pré –condition	User connectée
Post –condition	Profil modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saisir le nouvel email. 2. Cliquer sur Botton change email sur votre email current. 3. le système enregistrer la modification.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. saisir un email invalide <ul style="list-style-type: none"> ➤ le système affiche erroné message

TABLEAU 18 DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE MODIFIER EMAIL.

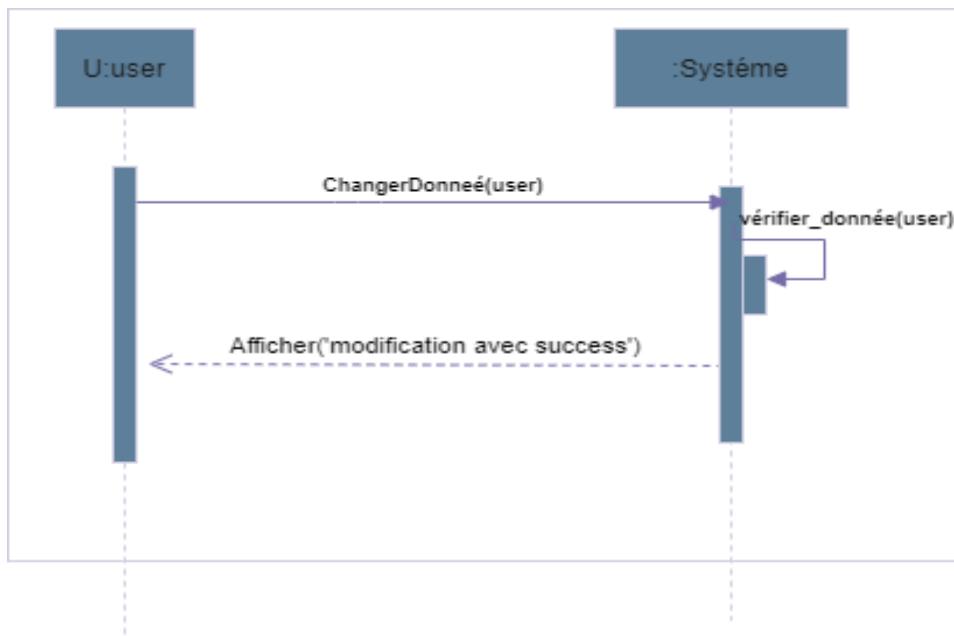


FIGURE 19 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME DE MODIFIER PROFIL.

K. Diagramme de cas d'utilisation : Gérer Les Commandes Au Niveau Admin

Admin

L'admin de l'application peut consulter les commandes, il peut les accepter, Rejeter ou bien Supprimer après l'accepter.

La figure 20 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

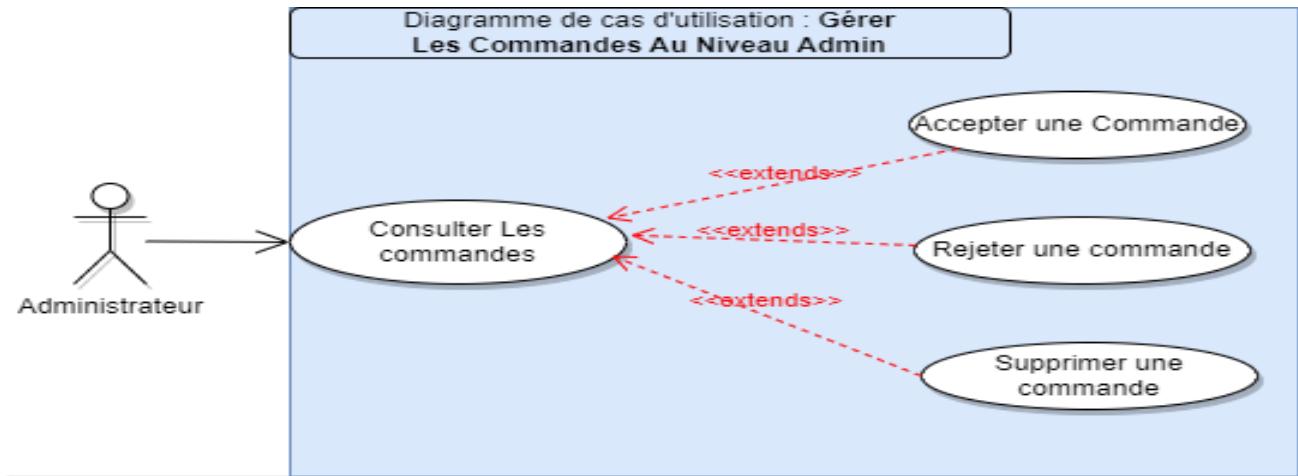


FIGURE 20: DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER LES COMMANDES AU NIVEAU D'ADMINISTRATEUR.

❖ Cas d'utilisation : Accepter une commande :

Cas d'utilisation	Accepter une commande
Acteur	Admin
Pré –condition	<ul style="list-style-type: none"> • Admin connecté • Page actuelle liste des commandes
Post –condition	Commande accepté
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'admin choisit le Commande à Accepter en cliquant « Accepter ». 2. Une page de confirmation s'affichera 3. L'admin clique sur « Confirmer ». 4. le système envoyé une notification au client de cette commande que sa commande a été accepté.
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

TABLEAU 19 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION D'ACCEPTER UNE COMMANDE.

❖ Cas d'utilisation : Rejeter une commande :

Cas d'utilisation	Rejeter une commande
Acteur	admin
Pré –condition	<ul style="list-style-type: none"> • Admin connecté • Page actuelle liste des commandes
Post –condition	Commande rejeté
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'admin choisit le Commande à Rejeter en cliquant « Rejeter ». 2. Une page de confirmation s'affichera 3. L'admin clique sur « Confirmer ». 4. le système envoyé une notification au client de cette commande que sa commande a été rejeté.

TABLEAU 20 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE REJETER UNE COMMANDE

L. Cas d'utilisation de Gérer Produit :

L'admin peut créer un produit, consulter, mettre à jour ou supprimer les produits existants.

La figure 21 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

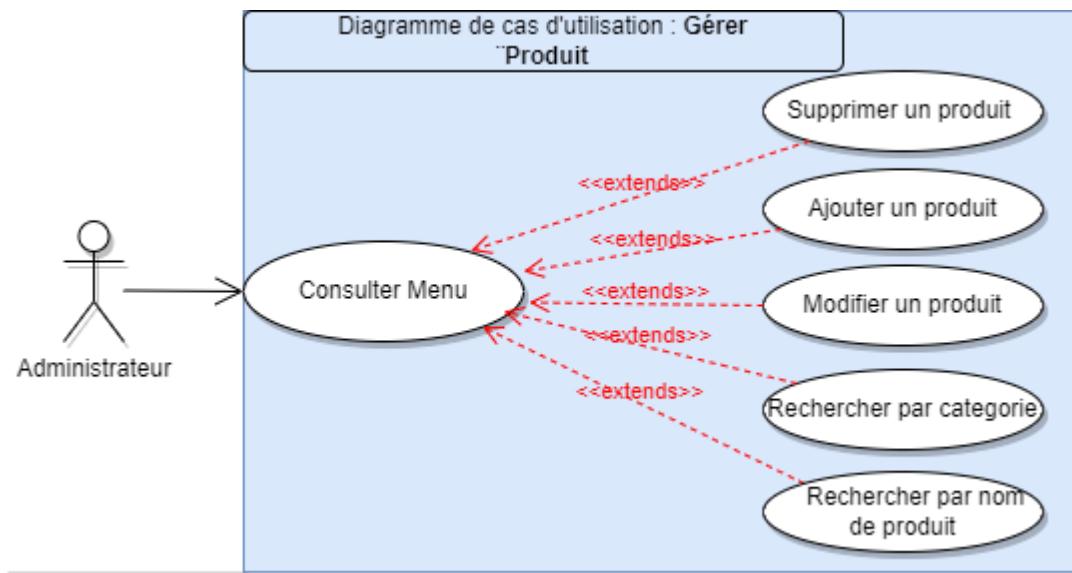


FIGURE 21 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER LES PRODUITS.

❖ Cas D'utilisation : Ajouter Un Produit :

Cas d'utilisation	Ajouter un produit
Acteur	Admin
Pré –condition	<ul style="list-style-type: none"> • Admin connecté
Post –condition	Produit ajoutée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'admin cliquer sur ajouter produit. 2. L'admin remplit les champs. 3. Remplit l'option supplément s'il veut. 4. L'admin cliquer sur ajouter. 5. Le système afficher un message d'ajouter.
Scénario alternatif	A1 : si les champs manquantes, ce scénario recommence au point 02 du scénario nominal.
Cas d'erreur	si le nom de produit existe, le système affiche un message « produit existe »

TABLEAU 21 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION D'AJOUTER UN PRODUIT

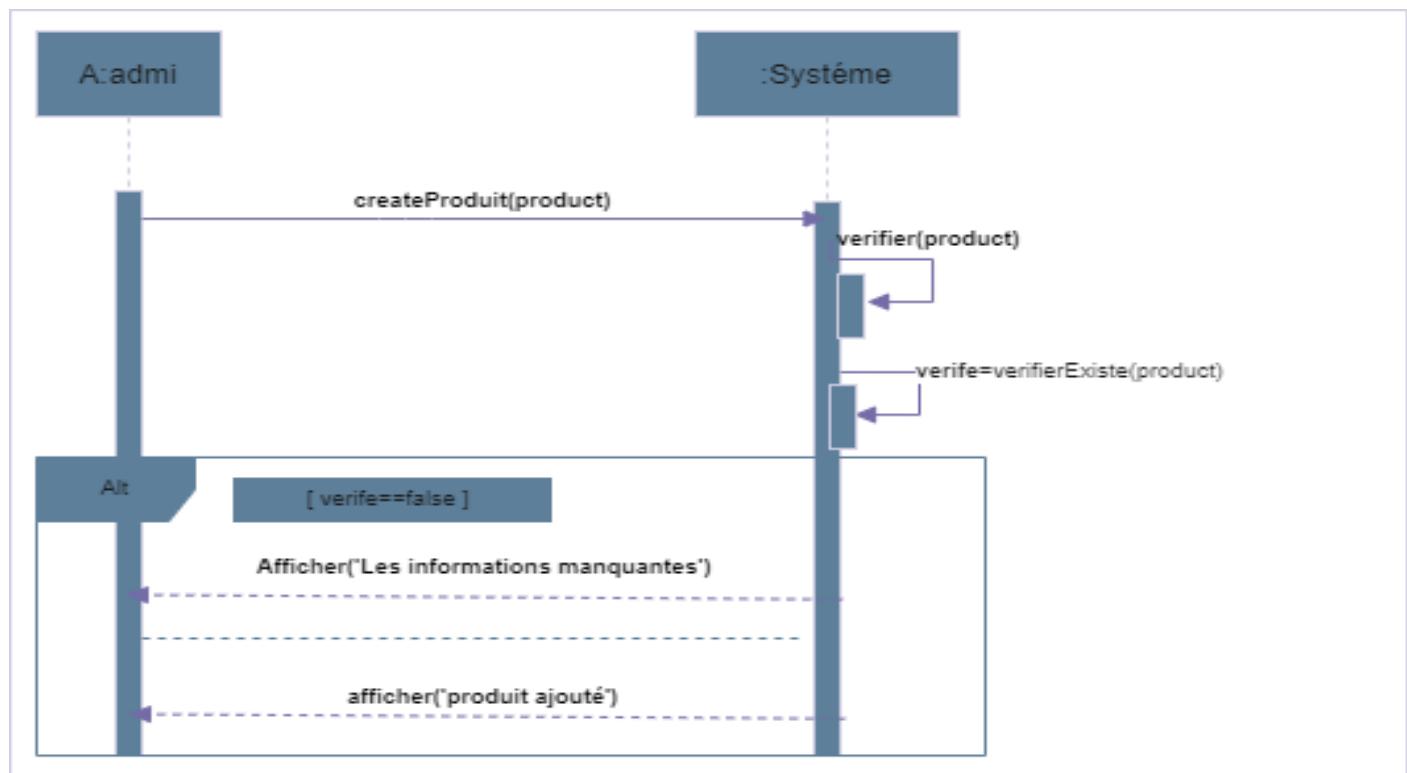


FIGURE 22 : DIAGRAMME DE SEQUENCE SYSTEME D'AJOUTER UN PRODUIT.

M. Cas D'utilisation : Consulter Statistique :

L'admin peut consulter les statistiques, les nombre des clients, nombre commande, nombre de options .

Cas d'utilisation	Consulter statistique
Acteur	admin
Pré –condition	Admin connecté
Post –condition	Consulte tableau de bord
Scénario nominal	Admin accède à son tableau de bord
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

TABLEAU 22 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION DE CONSULTER STATISTIQUE.

N. Cas D'utilisation : Gérer Client:

L'admin peut consulter les clients de l'application et la possibilité de supprimer.

La figure 23 ci-dessus décrit bien ce diagramme :

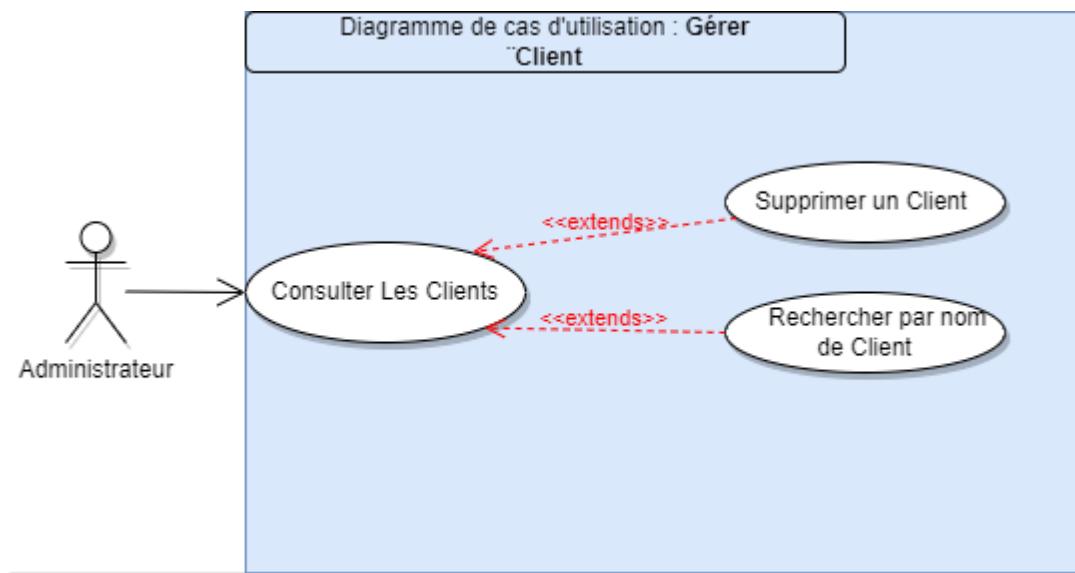


FIGURE 23 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER CLIENT.

A. Cas D'utilisation : Gérer Options :

L'admin peut consulter les options de l'application, les modifier et la possibilité de supprimer.

La figure 24 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

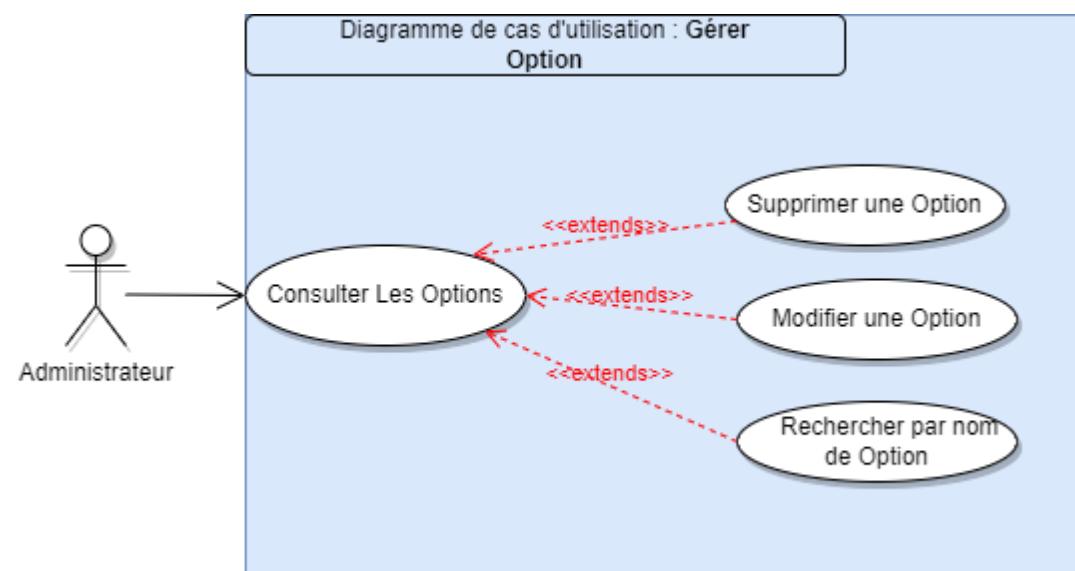


FIGURE 24 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER OPTION

❖ Cas d'utilisation : Modifier une option :

Cas d'utilisation	Modifier une option
Acteur	Admin
Pré –condition	Admin connecté
Post –condition	Option modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'admin choisit l'option à modifier. 2. L'admin saisir les modifications 3. L'admin clique sur modifier 4. le système enregistrer la modification. 5. Le système afficher message de modification.
Scénario alternatif	Aucun scénario alternatif

TABLEAU 23 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTLISATION DE MODIFIER UNE OPTION.

B. Cas d'utilisation Gérer Catégories :

L'admin peut créer une catégorie, consulter, mettre à jour ou supprimer les catégories existants.

La figure 25 ci-dessous décrit bien ce diagramme :

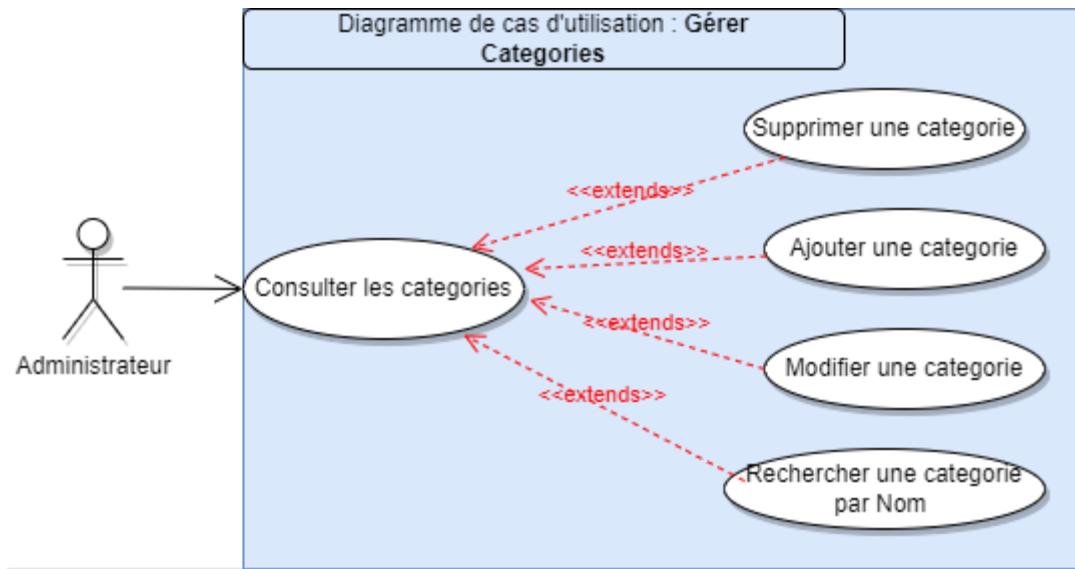


FIGURE 25 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION DE GERER CATEGORIES.

❖ **Cas d'utilisation : Ajouter une catégorie :**

Cas d'utilisation	Ajouter une catégorie
Acteur	Admin
Pré –condition	Admin connecté
Post –condition	Catégorie ajouté
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin cliquer sur Botton ajouter catégorie. 2. L'admin Saisit les informations de formulaire 3. L'admin clique sur ajouter 4. Le système affiche un message d'ajout
Scénario alternatif	A1: si les informations du formulaire manquantes le système afficher un message « « les informations obligatoire » »
Cas d'erreur	E1: si le Name de catégorie existe déjà le système affiché message « catégorie existe »

TABLEAU 24 : DESCRIPTION TEXTUELLE DE CAS D'UTILISATION D'AJOUTER UNE CATEGORIE.

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté la première phase du cycle de développement d'une application : l'expression des besoins. Dans la deuxième phase, qui sera le sujet du prochain chapitre, il s'agira de l'analyse de l'application et de la compréhension du système. Dans la première phase, le système est considéré comme une boîte noire.

Chapitre 4: Analyse

Introduction :

La phase d'analyse consiste d'identifier les classes et les objets de nos applications. Dans ce chapitre je vais présenter les données de chaque classe et le diagramme de classe de FoodBundle.

4.1.Catalogue de données :

Champs	Type	Description
Classe User		
id	Int	Identifiant d'une user
Name	String	nom d'un user
lastname	String	prénom d'un user
email	String	email d'un user
password	String	mot de passe d'un user
Isadmin	boolean	Pour identifier l'user est un admin ou bien un client
Photo	String	Image d'un user
numero_tlf	Int	Numéro téléphone d'un user
email_verified_at	Timestamp	Vérifier si email vérifier ou non.
remember_token	String	Token pour vérifier email.
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un user.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un user.
password_token	String	Le Code Vérification pour changer le mot e passe.
password_token_send_at	Timestamp	La date et heure d'envoyer password token sur email.
Classe Catégorie		
id	Int	Identifiant d'une catégorie
Name	String	Name d'une catégorie
PhtotoCatg	String	Image d'une catégorie

created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une catégorie.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une catégorie.
Classe Commande		
id	Int	Identifiant d'une Commande
Nom	String	Name d'un user
adresse_email	String	Email d'un user
Ville	String	Ville d'un user
Pays	String	Pays d'un user
Code_Postal	Int	Code postale d'un user
Prenom	String	Prénom d'un user
Numero_tlf	Int	Numéro téléphone d'un user
Adresse	String	Adresse d'un user
Prix_Total	Double	Prix totale de commande
user_id	Int	id d'un user qui envoier le commande
statu	Int	0 : commande en cours 1 : commande accepté 3 : commande rejeté
Code_Commande	Int	Code pour chaque Commande
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une Commande.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une Commande.
Classe Ligne_De_Commande		
id	Int	Identifiant d'une ligne de commande
Quantity	Int	Quantité commandé

prix_ligne_commande	Double	Prix total de cette ligne de commande
commande_id	Int	Pour identifier la commande de cette ligne de commande
product_id	Int	Pour vérifier les produits de cette commande
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une ligne de commande.
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une ligne de commande.
Classe		
ligne_commande_options		
id	Int	Identifiant d'une ligne de commande option
nameOption	String	Name de l'option
lign_commande_id	Int	Identifiant ligne de commande
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une notification
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une notification
Classe Notifications		
id	Int	Identifiant une notification
User_id	Int	Id de User qui reçut la notification.
Commande_id	Int	Id de commande
message	String	Message de notification
etat	boolean	Etat de Notification : 0 : message non lue 1 : message lue
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une notification

updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une notification
Classe Option		
id	Int	Identifiant une Option
nameOption	String	Name de l'option
category_id	Int	Identifiant de catégorie
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une Option
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une Option
Classe option_specificiques		
id	Int	Identifiant une option_specificiques
nameOptionSpecifique	String	Name de l'option spécifique
prixOptionSpecifique	Double	Prix de l'option spécifique
product_id	Int	Identifiant de produit
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une option_specificiques
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une option_specificiques
Classe Products		
id	Int	Identifiant un produit
nameProduct	String	Name d'un produit
PrixProduct	Double	Prix d'un produit
PhotoProduct	String	Image d'un produit
id_category	Int	Identifiant de catégorie
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'un produit
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'un produit

Classe favorites		
Product_id	Int	Identifiant d'un produit
User_id	Int	Identifiant d'un user
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une favorite
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une favorite
Classe rates		
id	Int	Identifiant d'une rate
User_id	Int	Identifiant d'une user
Product_id	Int	Identifiant d'un produit
rate	Int	Le nombre d'étoiles pour le produit.
created_at	Timestamp	La date et heure de création d'une favorite
updated_at	Timestamp	La date et heure de modification d'une favorite

TABLEAU 25: DICTIONNAIRE DE DONNEES.

4.2.Diagramme de classes :

Le diagramme de classes décrit les classes d'une application et leurs relations statiques.

La figure 25 ci-dessous décrit bien ce diagramme.

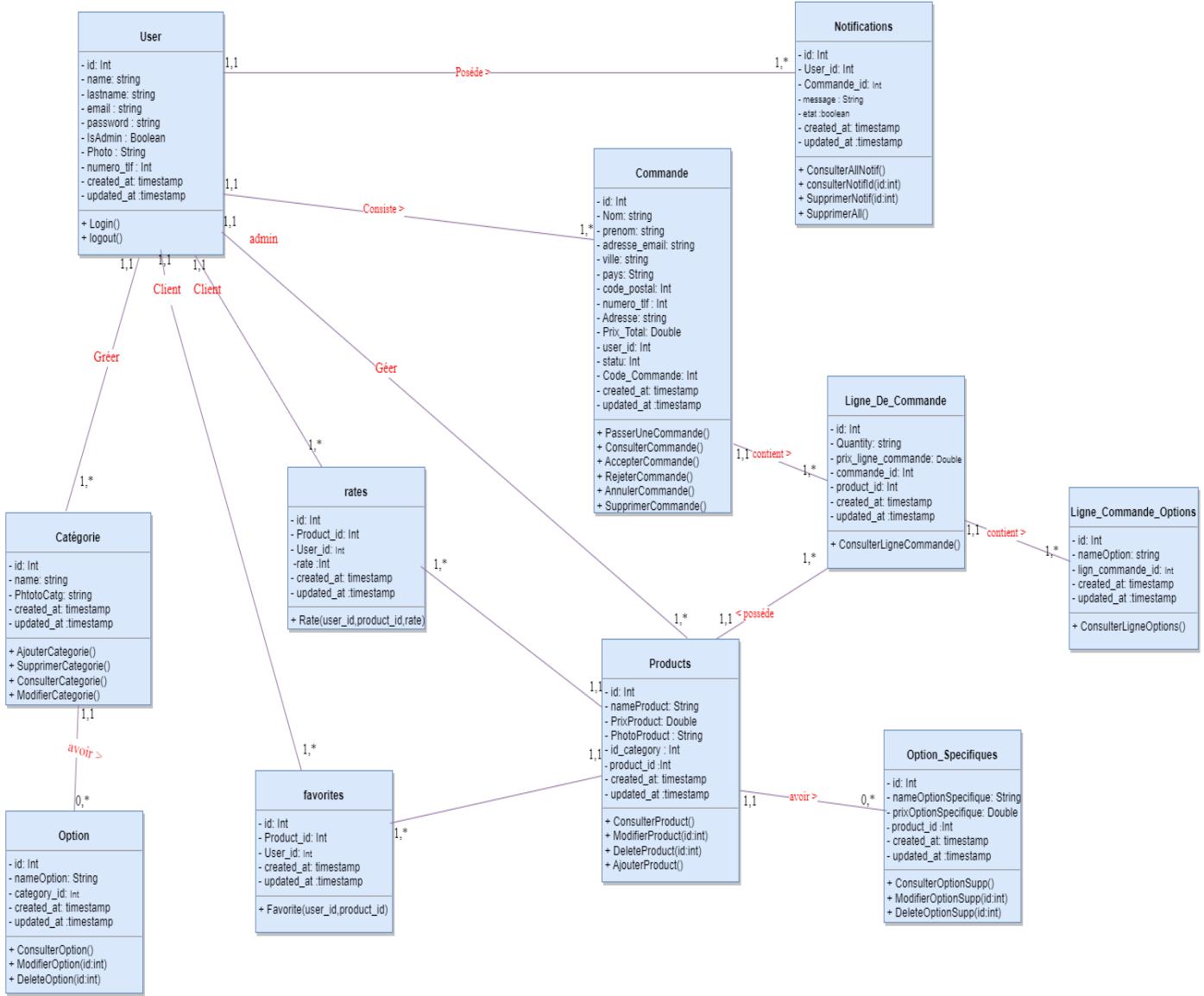


FIGURE 26 :DIAGRAMME DE CLASSE GLOBALE.

Conclusion :

Dans ce chapitre, j'ai présenté le diagramme de classe de mon application, ainsi le dictionnaire de données et finalement la réalisation qui sera le sujet de chapitre suivant.

Chapitre 5 : La réalisation

Introduction :

Ce chapitre consiste de présenter l'environnement matériel et logiciel qu'il sera utilisé pour la réalisation de mon application avec ses principales interfaces graphique.

5.1. Environnement utilisé :

5.1.1. Environnement Matériel :

Le matériel utilisé est mon ordinateur portable ASUS.

- ✓ RAM : 8GO
- ✓ Processeur : i7 5ème génération
- ✓ Carte graphique : NVIDIA GeForce 820m

5.1.2. Environnement logiciel :

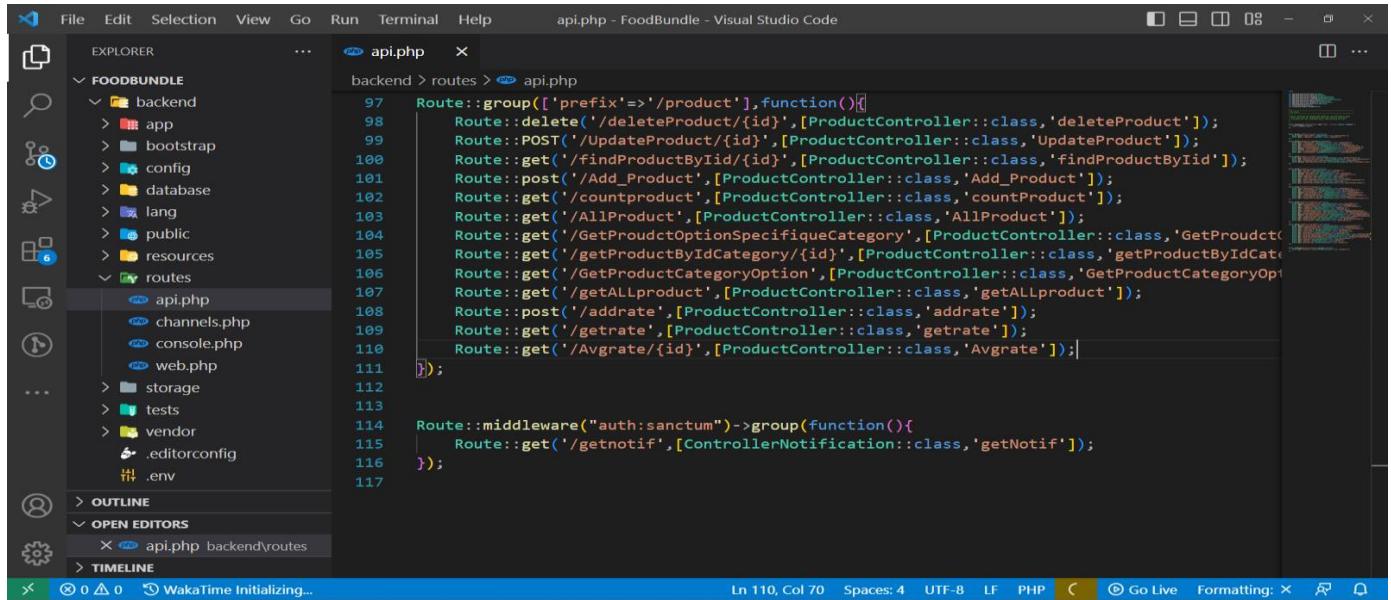
La réalisation d'une application web nécessite plusieurs logiciels à utiliser, parmi ces logiciels :

A. Visual Studio Code :

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOs^[2].



FIGURE 27 : LOGO VISUAL STUDIO CODE.



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, Selection, View, Go, Run, Terminal, Help.
- Explorer:** Shows the project structure under "FOodbundle": backend, app, bootstrap, config, database, lang, public, resources, routes, api.php, channels.php, console.php, web.php, storage, tests, vendor, .editorconfig, .env.
- Editor:** The "api.php" file is open in the editor. The code is a PHP file containing route definitions for a REST API, including routes for products, categories, and notifications.
- Bottom Status Bar:** Lines 110, Column 70, Spaces: 4, UTF-8, LF, PHP, Go Live, Formatting: X.

FIGURE 28 : INTERFACE VISUAL STUDIO CODE DANS APPLICATION FOODBUNDLE

B. 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.[3]



FIGURE 29 : LOGO XAMPP

C. Draw.io :

Draw.io est une application gratuite en ligne, accessible via son navigateur (protocole https) qui permet de dessiner des diagrammes ou des organigrammes.[4]



FIGURE 30 : LOGO DRAW.IO

D. Google chrome :

Chrome est un navigateur web propriétaire développé par Google depuis 2008, basé sur le projet libre Chromium fonctionnant sous Windows, Mac, Linux, Android et iOS. [5]

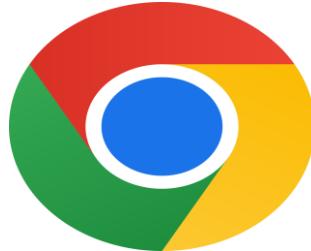


FIGURE 31 : LOGO GOOGLE CHROME

E. Adobe XD :

Adobe XD est un outil de conception vectorielle pour les applications Web et mobiles, Développé publié par Adobe Inc.. [6]



FIGURE 32 : LOGO ADOBE XD

F. Postman :

Postman permet de construire et d'exécuter des requêtes HTTP, de les stocker dans un historique afin de pouvoir les rejouer, mais surtout de les organiser en Collections. [7]



FIGURE 33:LOGO POSTMAN

G. MySQL :

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. [8]



FIGURE 34 : LOGO MYSQL

5.1.3. Environnement de développement :

A. Vue.js :

Vue.js est un Framework JavaScript open-source utilisé pour construire des interfaces utilisateur et des applications web monophages. [9]



FIGURE 35 : LOGO VUE.JS

B. Vuetify :

Vuetify est un Framework d'interface utilisateur complet construit sur Vue.js. L'objectif du projet est de fournir aux développeurs les outils dont ils ont besoin pour créer des expériences utilisateur riches et engageantes. [10]



FIGURE 36 : LOGO VUETIFY.

C. Laravel :

Laravel est un Framework web open-source écrit en PHP respectant le principe **modèle-vue-contrôleur** et entièrement développé en programmation orientée objet.[11]



FIGURE 37 : LOGO LARAVEL

D. Github :

GitHub est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git.[12]

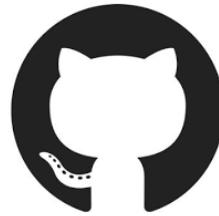


FIGURE 38:LOGO GITHUB

5.2. Principales interfaces :

5.2.1. Page D'accueil :

Ci-joint la première interface qui apparaît à l'internaute dans notre site web FoodBundle.

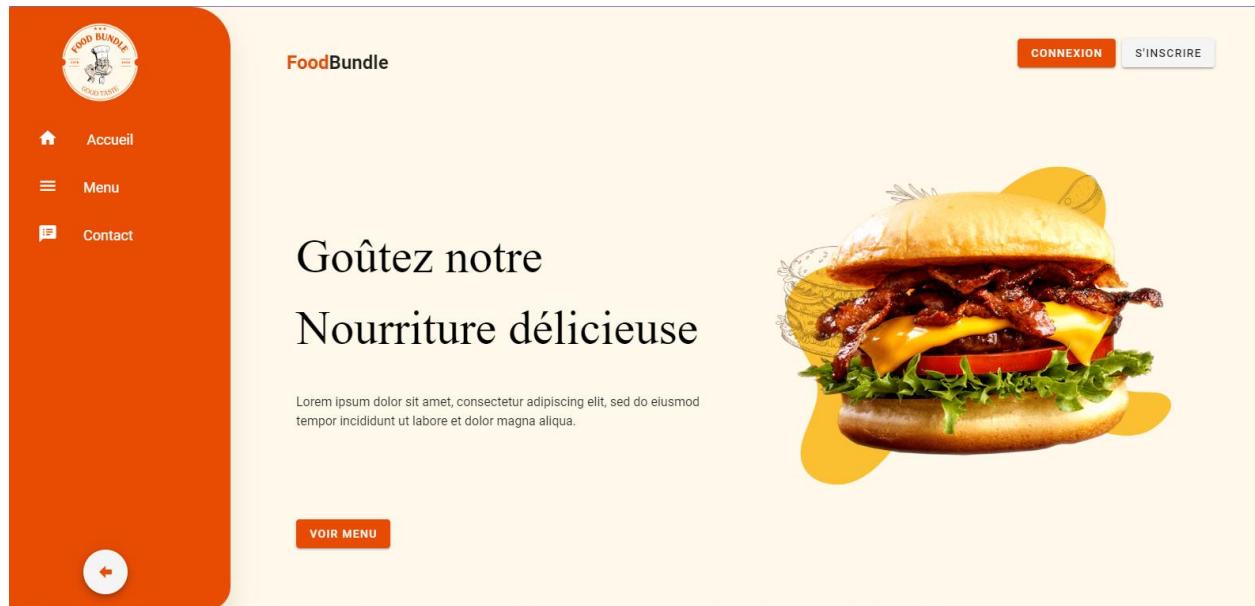


FIGURE 39 PAGE D'ACCUEIL

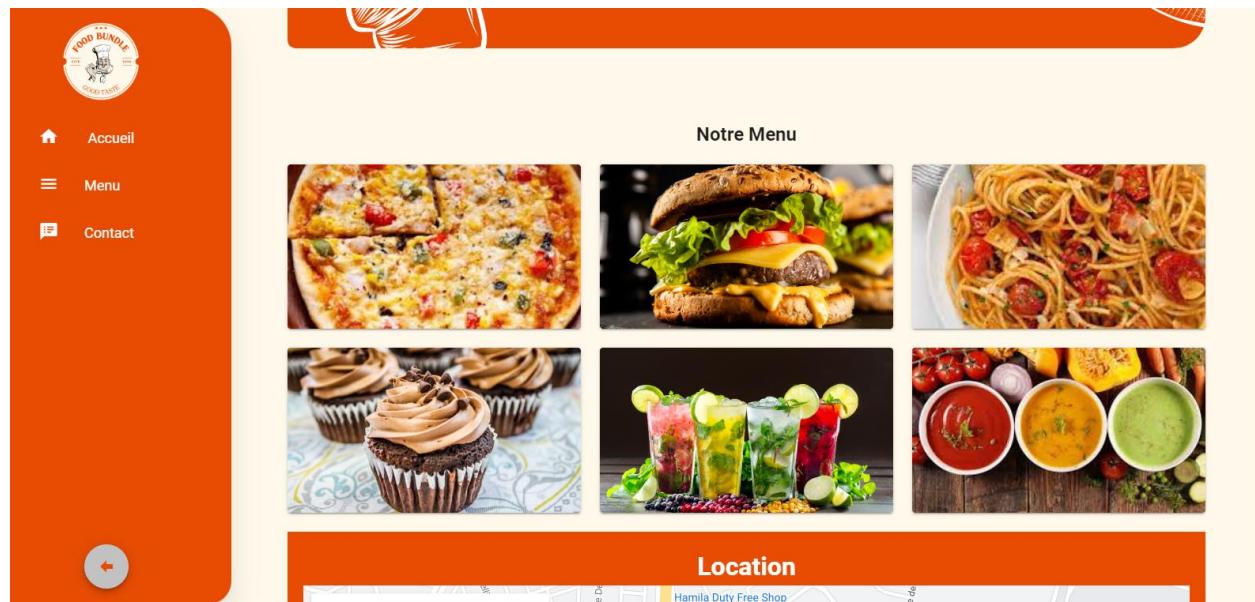


FIGURE 40 MENU DE FOODBUNDLE

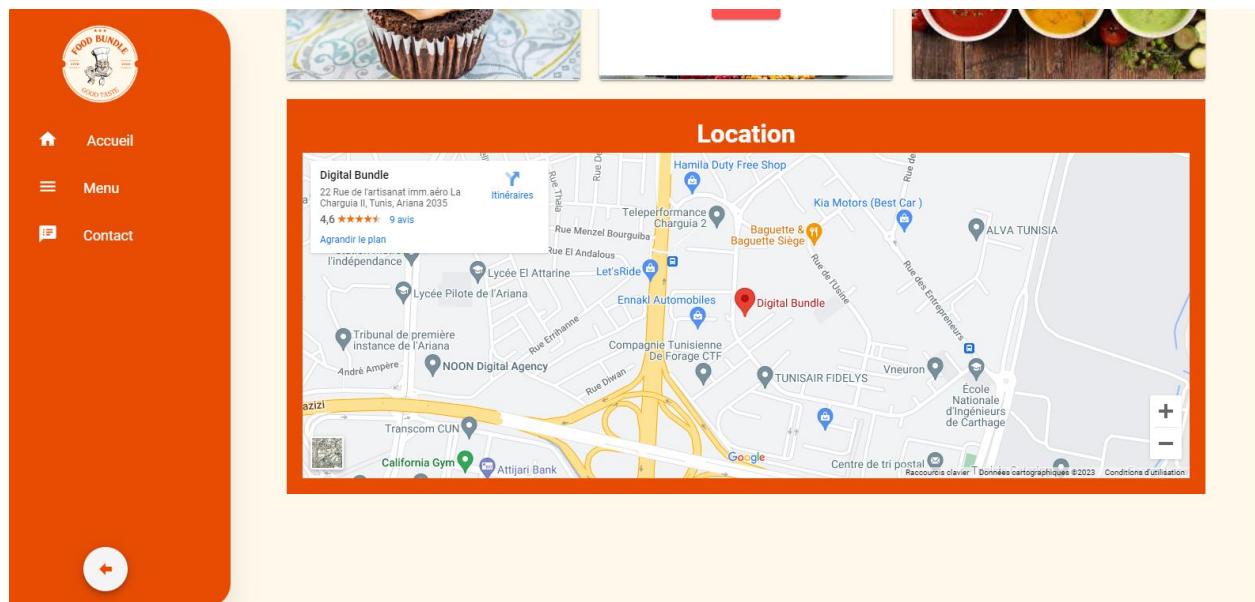


FIGURE 41 LOCATION DE FOODBUNDLE

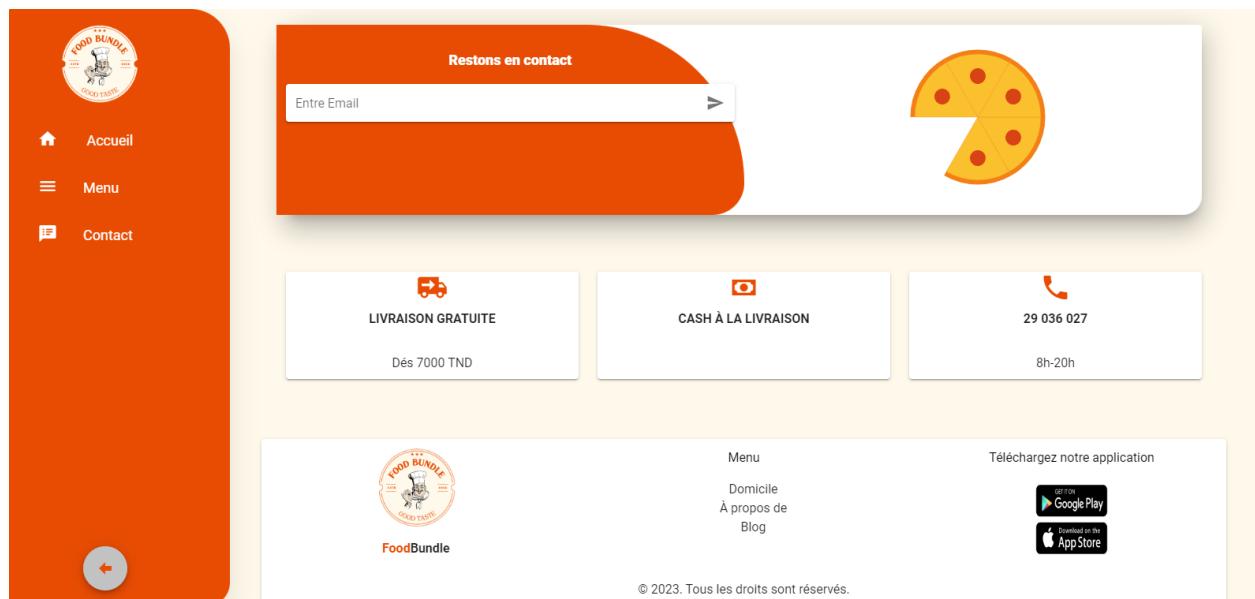


FIGURE 42 BLOC DE CONTACT

5.2.2. Interface S'identifier :

L'administrateur et le client peuvent aussi accéder à leur espace comme l'indique la figure 43 ci-dessous.

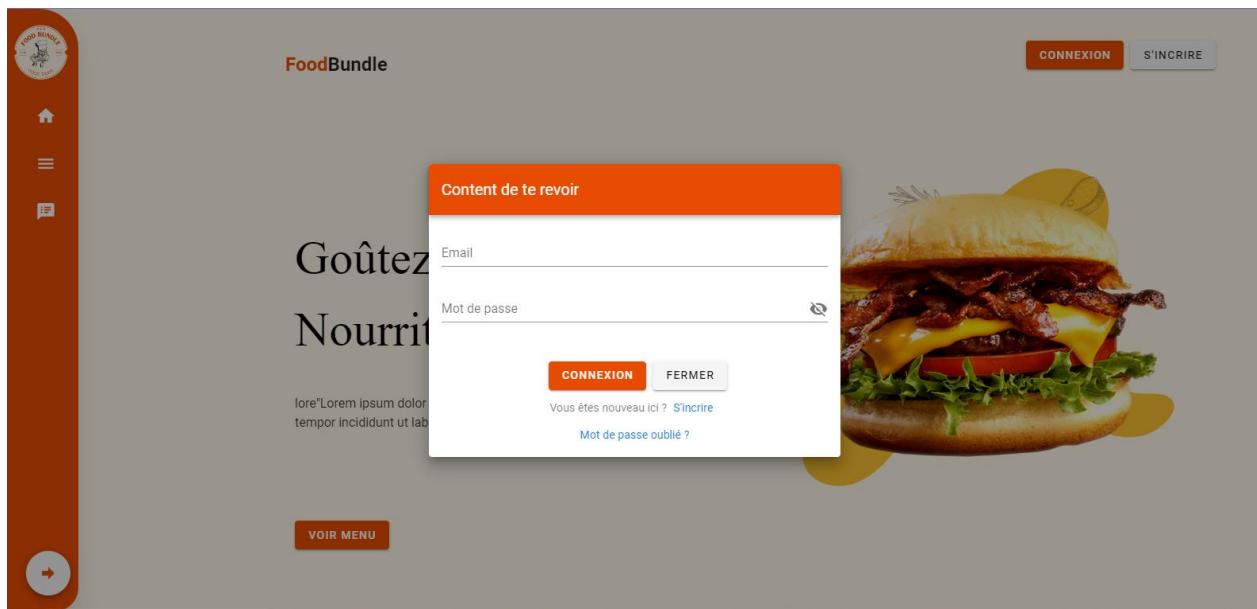


FIGURE 43 INTERFACE S'IDENTIFIER.

5.2.3. Interface S'enregistrer :

Pour bénéficier de l'application, il doit s'inscrire en remplittant les champs indiqués, comme le montre la figure 44.

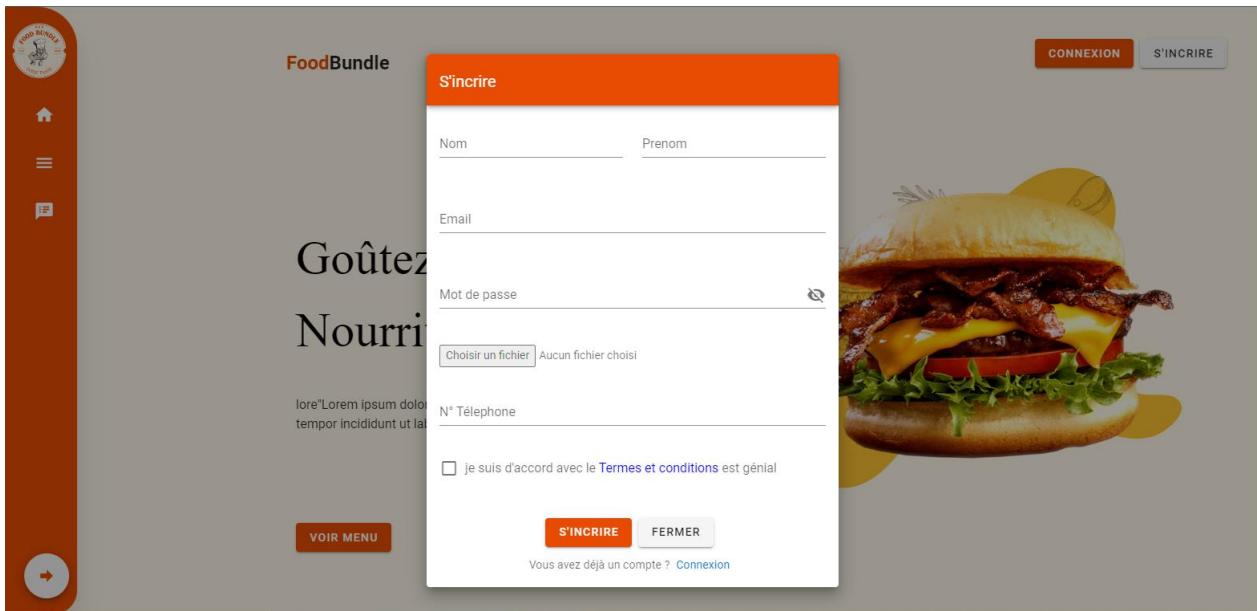


FIGURE 44 INTERFACE S'INSCRIRE.

5.2.4. Principale interface pour changer mot de passe:

5.2.4.1. Page oublié Mot de Passe :

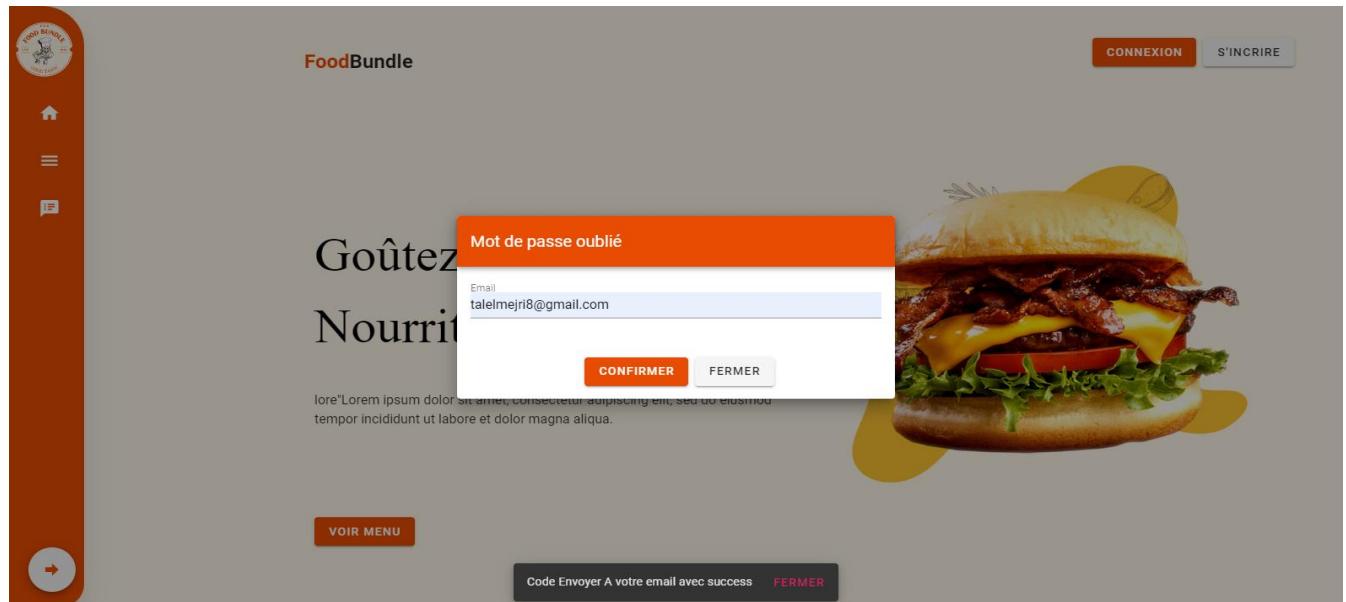


FIGURE 45 INTERFACE OUBLIE MOT DE PASSE.

5.2.4.2. Page dans Gmail pour confirmer le changement de mot de passe :



FIGURE 46 PAGE DANS GMAIL POUR CONFIRMER LE CHANGEMENT DE MOT DE PASSE.

5.2.4.3. Page pour changer le mot de passe :



FIGURE 47 INTERFACE DE CHANGER MOT DE PASSE.

5.2.5. Principale interface pour vérifier L'email :

5.2.5.1. Renvoyer Le lien de vérification :

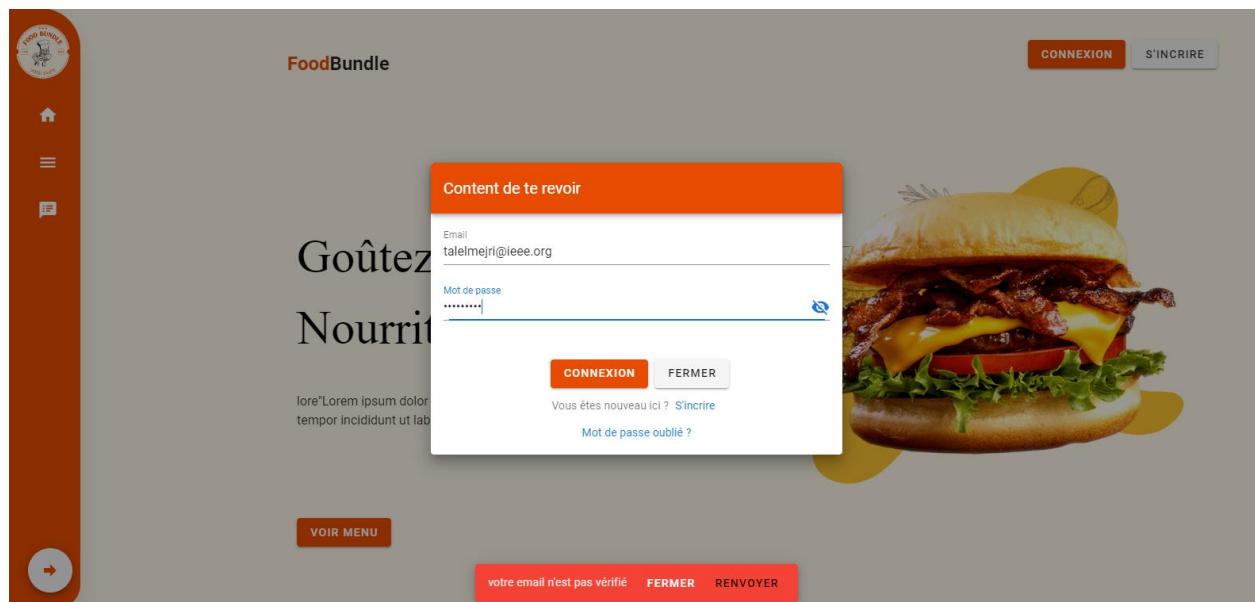


FIGURE 48 RENVOYER LIEN.

5.2.5.2. Confirmation email sur Gmail :

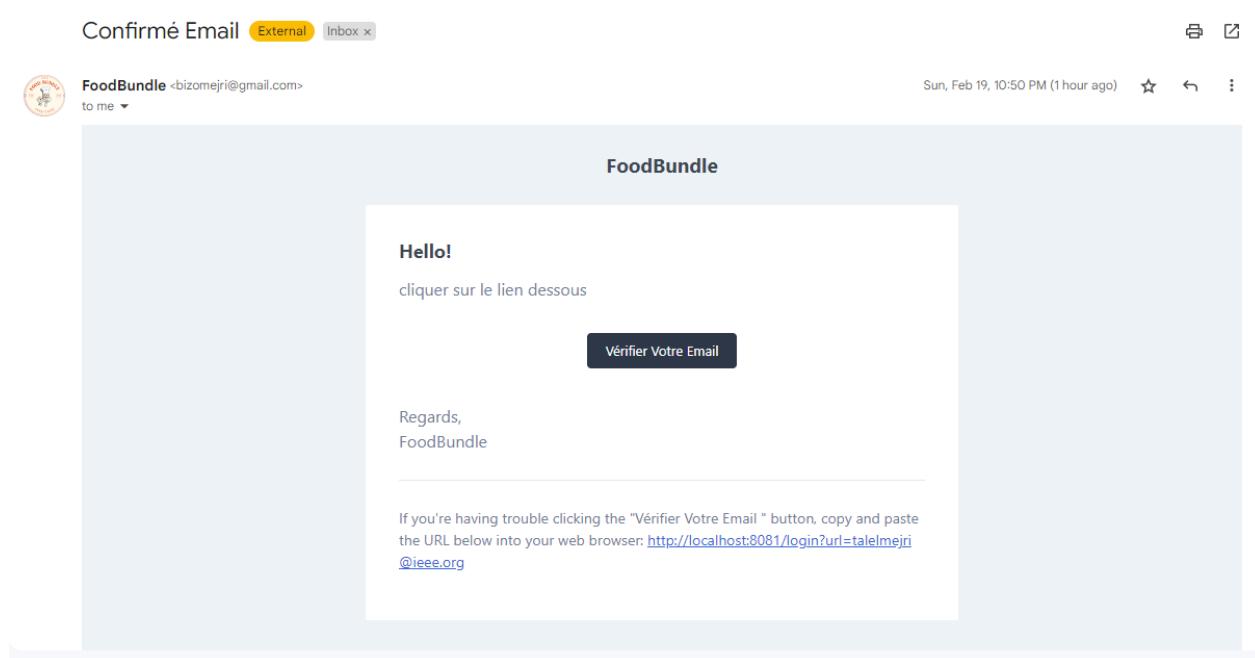


FIGURE 49 CONFIRMATION EMAIL.

5.2.6. Interface D'administration :

5.2.5.1. Dashboard Admin :

L'interface Dashboard, l'admin représenté l'interface principale de l'admin, il s'agit d'un ensemble des cartes et un graphique statique pour les clients. Comme l'indique la figure 50 Ci-dessous.

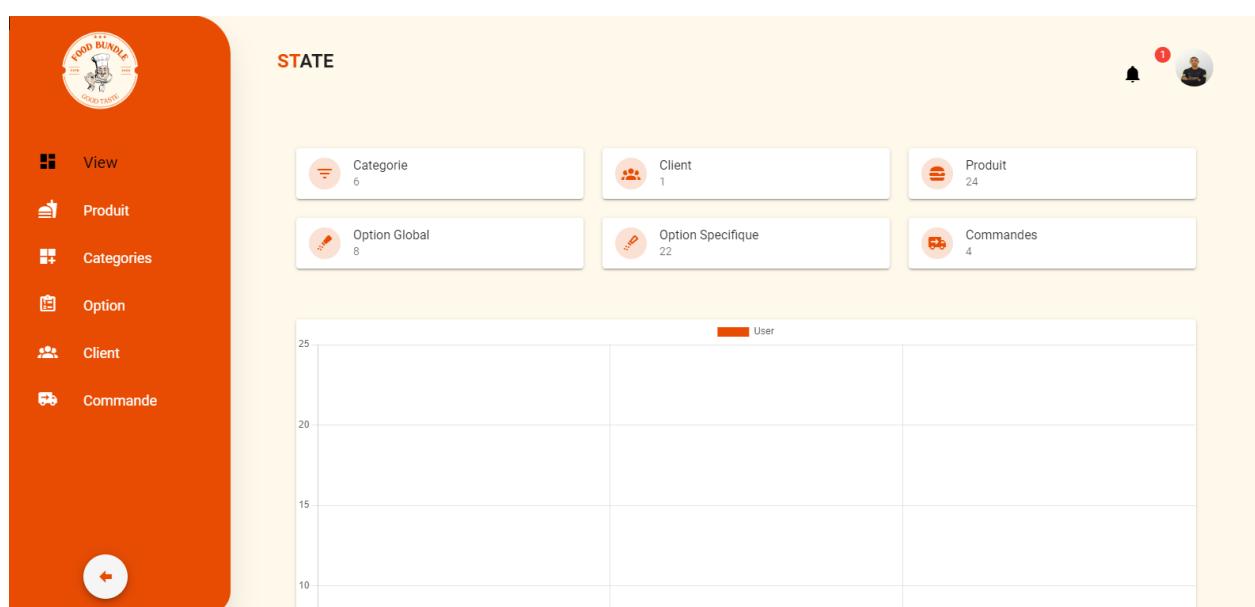


FIGURE 50: DASHBOARD ADMIN.

L'admin peut consulter les notifications, comme le montre la figure 51.

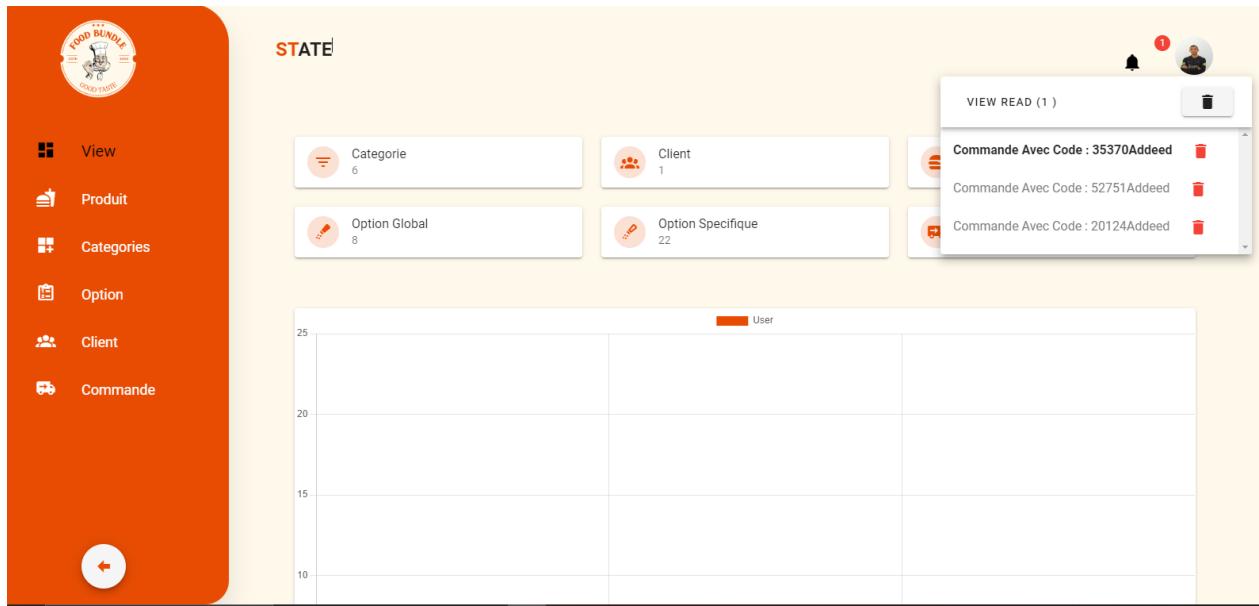


FIGURE 51 : VOIR NOTIFICATIONS.

5.2.5.2. Interface Produit :

L'interface produit, l'admin gérer les produits. Comme l'indique la figure 52 ci-dessous.

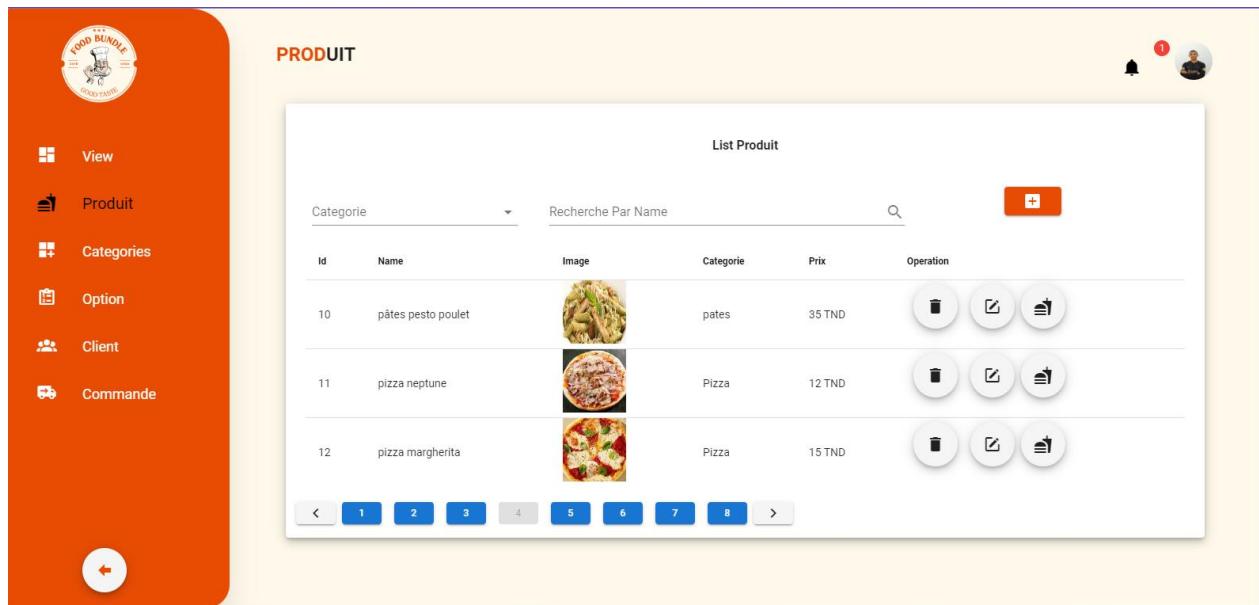


FIGURE 52 INTERFACE PRODUIT.

5.2.5.2.1. Interface D'Ajouter un Produit :

C'est l'interface dont l'admin créer un nouveau produit, comme l'indique la figure 53

Ci-dessous.

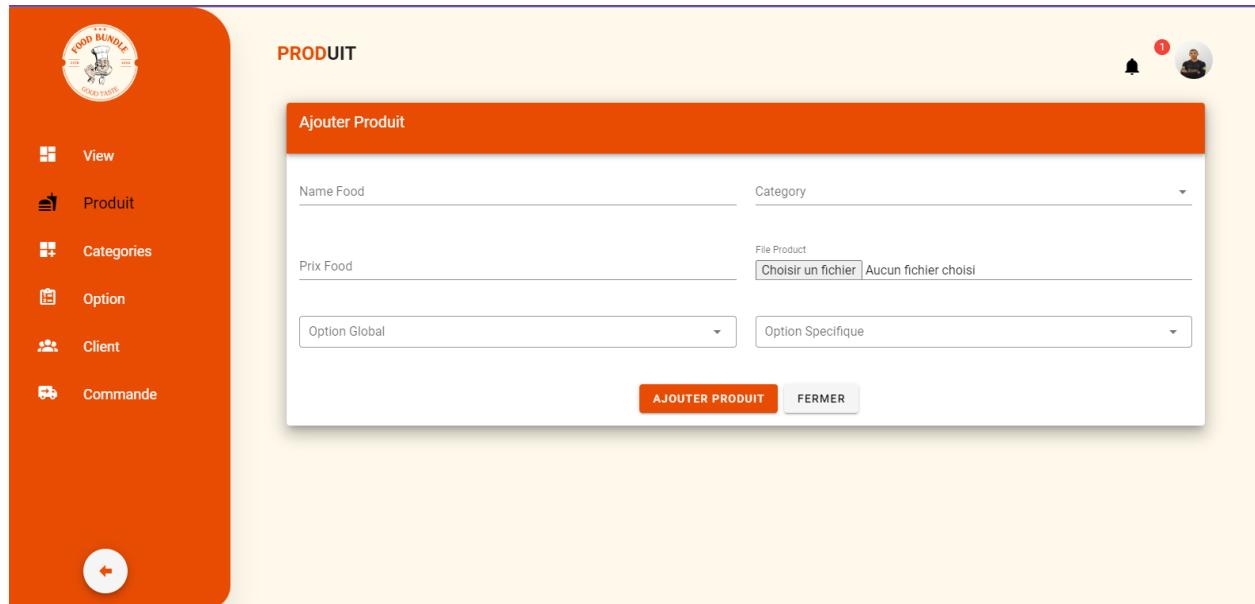


FIGURE 53 INTERFACE D'AJOUTER UN PRODUIT.

5.2.7.2.2. Interface De Modifier Un Produit :

C'est l'interface dont l'admin modifie un nouveau produit, comme l'indique la figure 54

Ci-dessous.

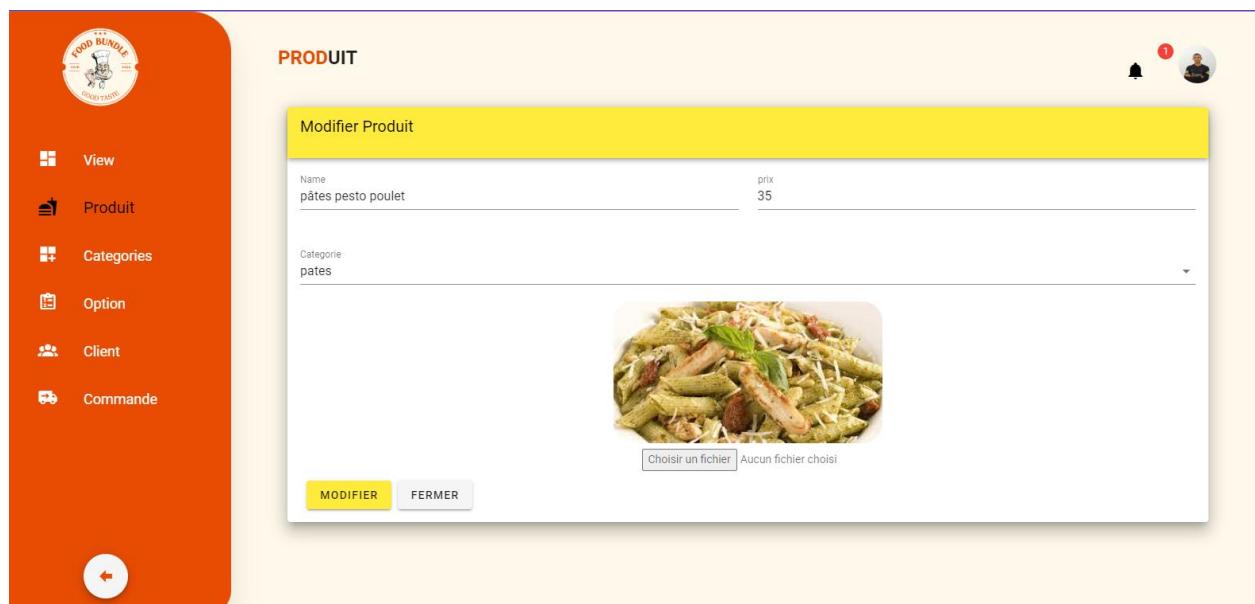


FIGURE 54 INTERFACE DE MODIFIER UN PRODUIT.

5.2.7.3. Interface Catégorie :

L'interface Catégorie, l'admin gérer les Catégories. Comme l'indique la figure 55

Ci-dessous.

The screenshot shows a mobile application interface for managing categories. On the left is a vertical orange sidebar with icons for View, Produit, Categories, Option, Client, and Commande. The main area has a header 'CATEGORY'. Below it is a search bar with placeholder 'Rechercher' and a magnifying glass icon. A circular button with a red notification badge containing a bell icon is in the top right. The main content area is titled 'List des Categories' and contains a table with two rows:

ID	Name	Photo	Operation
1	Pizza		
2	Sandwich		

At the bottom are navigation buttons: < > 1 2 3 >.

FIGURE 55 : INTERFACE CATEGORIE.

5.2.7.3.1. Interface D'ajouter une catégorie :

C'est l'interface dont l'admin crée une nouvelle catégorie, comme l'indique la figure 56

Ci-dessous.

The screenshot shows the 'Ajouter Catégorie' (Add Category) screen. It features a header 'CATEGORY' and a sub-header 'Ajouter Catégorie'. The form includes fields for 'Name' (with a placeholder 'Nom') and 'Option' (with a dropdown menu showing 'Option'). Below these is a file upload section with a button 'Choisir un fichier' and a message 'Aucun fichier choisi'. At the bottom are two buttons: 'AJOUTER CATEGORIE' in orange and 'FERMER' in grey.

FIGURE 56 INTERFACE D'AJOUTER CATEGORIE.

5.2.7.3.2. Interface de modifier une catégorie :

C'est l'interface dont l'admin modifie un nouveau produit, comme l'indique la figure 57 Ci-dessous.

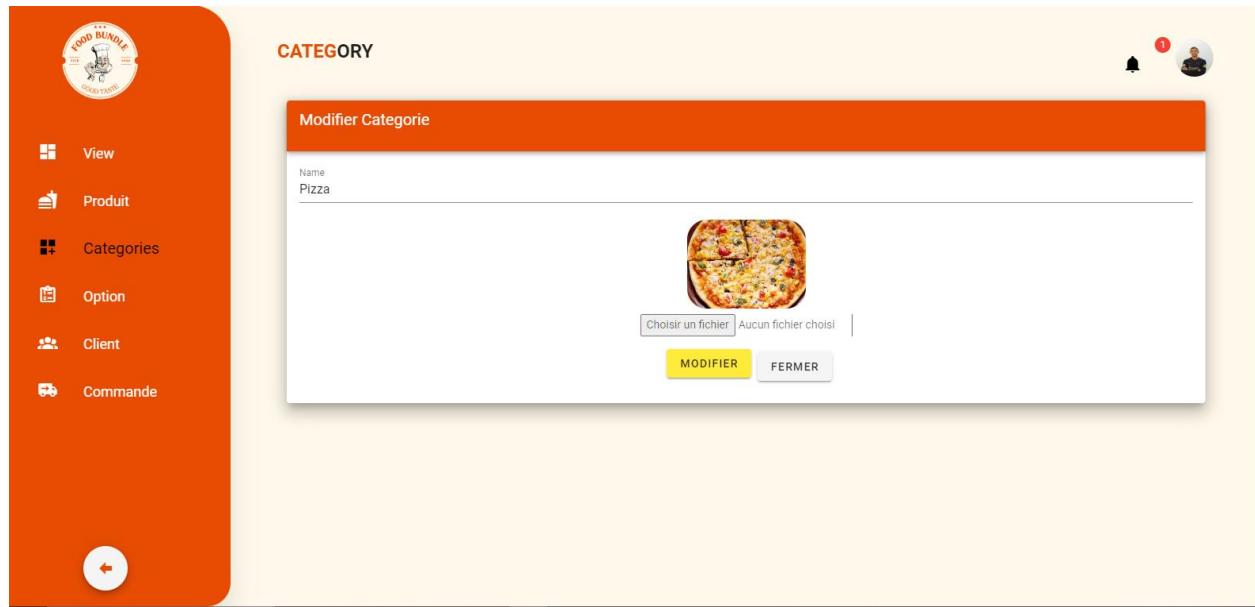


FIGURE 57 INTERFACE DE MODIFIER UNE CATEGORIE.

5.2.7.4. Interface Option :

L'interface option, l'admin gérer les options globale et Spécifique, Comme l'indique les figure 58 et 59 Ci-dessous.

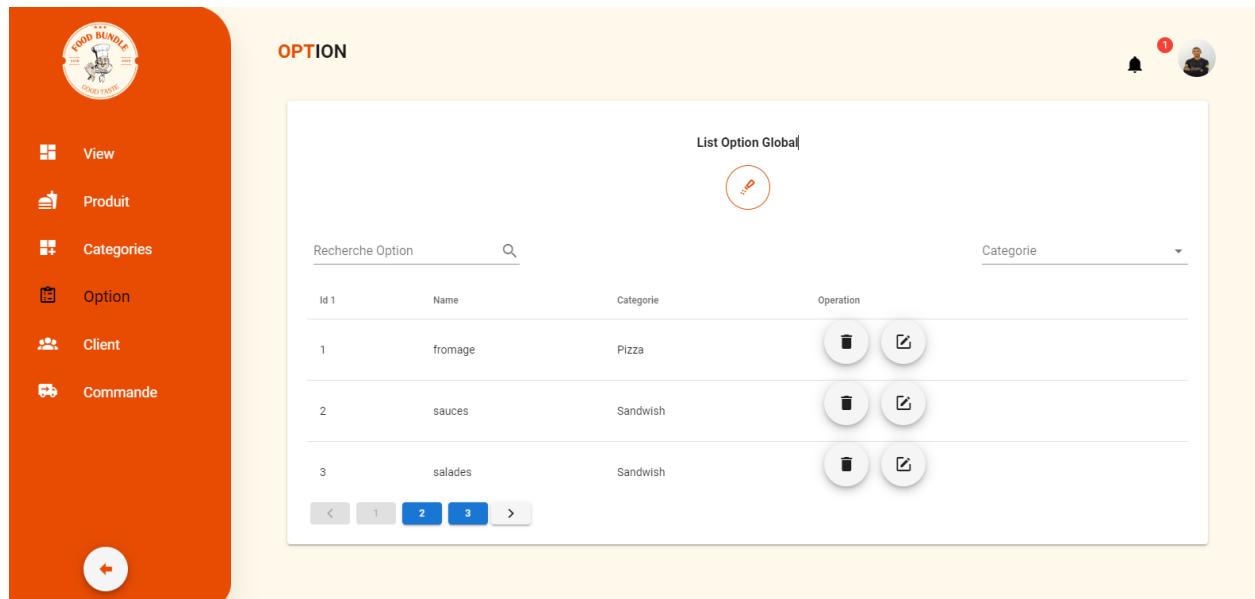


FIGURE 58 INTERFACE OPTION GLOBALE.

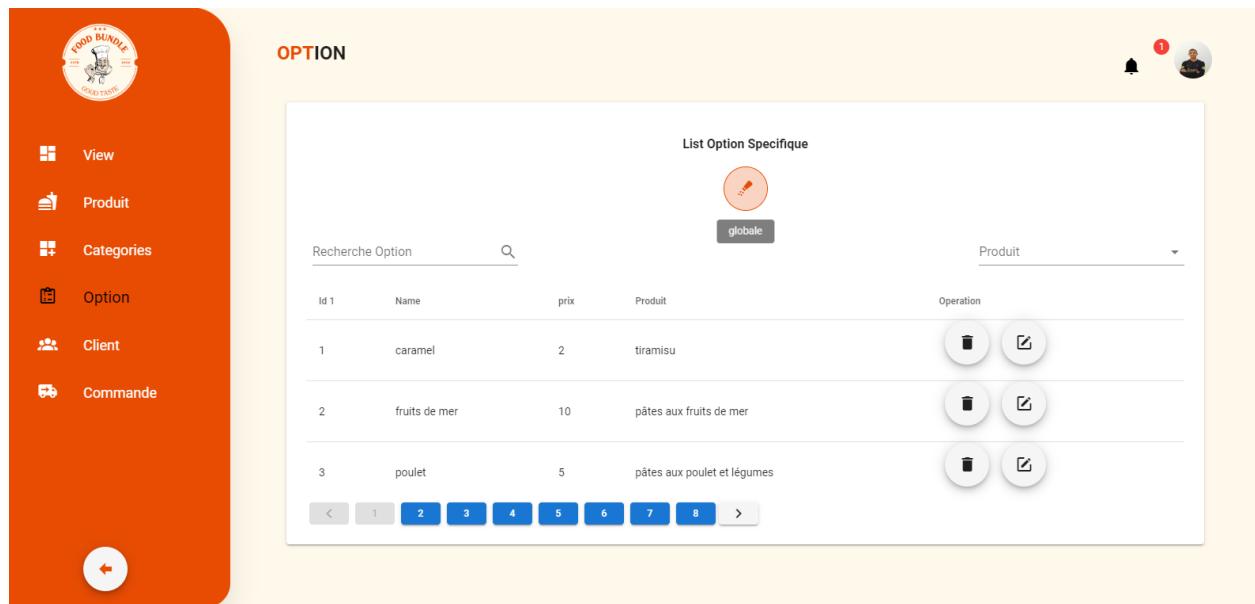


FIGURE 59 INTERFACE OPTION SPECIFIQUE.

5.2.7.4.1. Interface de Modifier l'option :

C'est l'interface dont l'admin modifie les options globale et Spécifique, comme l'indique-les Figures 60 et 61 Ci-dessous.

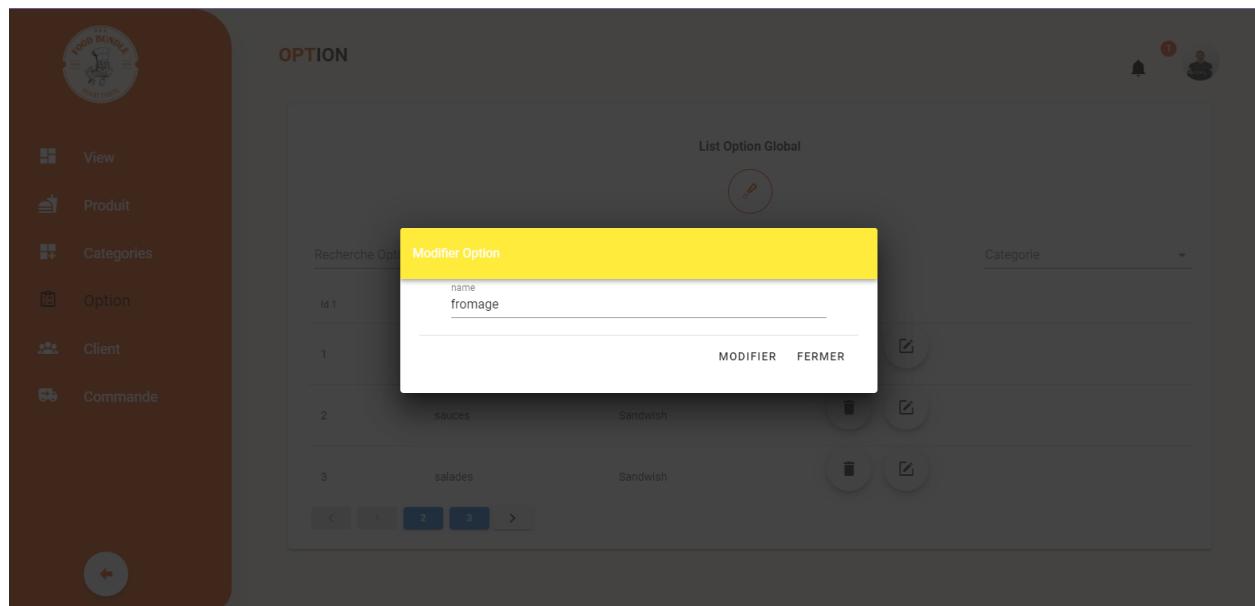


FIGURE 60 INTERFACE DE MODIFIER OPTION GLOBALE.

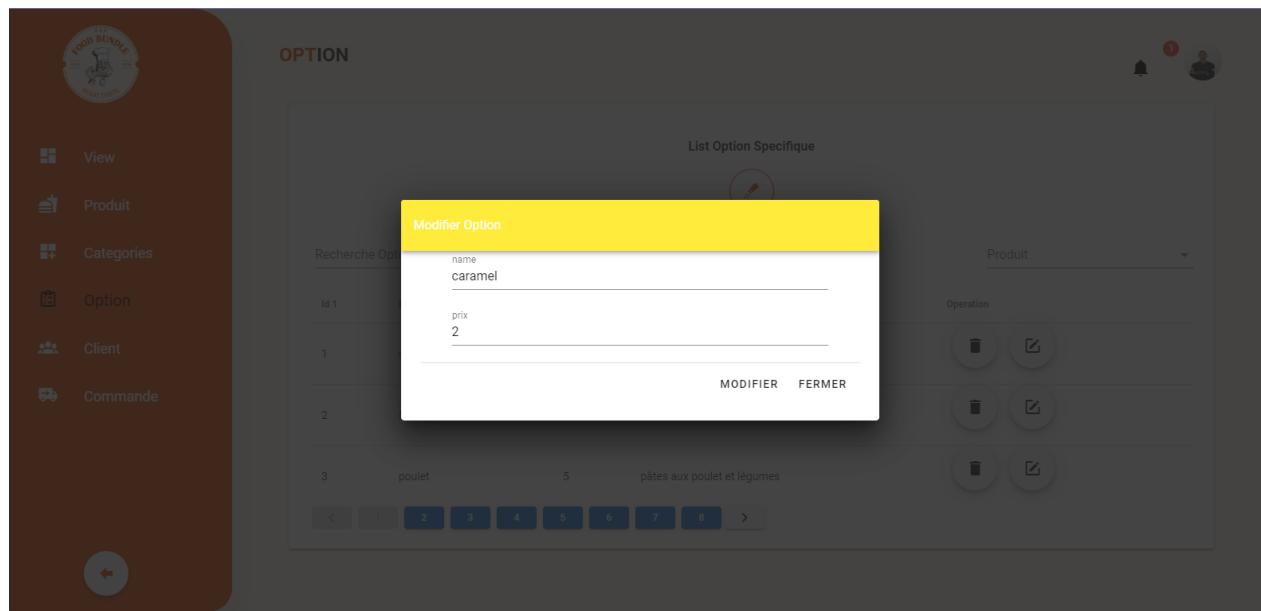


FIGURE 61 INTERFACE DE MODIFIER OPTION SPECIFIQUE.

5.2.7.5. Interface Géré Client :

L’interface client, l’admin gérer les clients, Comme l’indique la figure 62 Ci-dessous.

ID	Nom	Email	N°tif	Opération
2	hkimi	talelmejri@ieee.org	29036027	

FIGURE 62 INTERFACE GERE CLIENT.

5.2.7.6. Interface Commande :

C’est l’interface dont l’admin géré les commande demander, accepter et rejeter, Comme l’indique-les Figures 63,64 et 65 Ci-dessous.

Chapitre 5 Réalisation

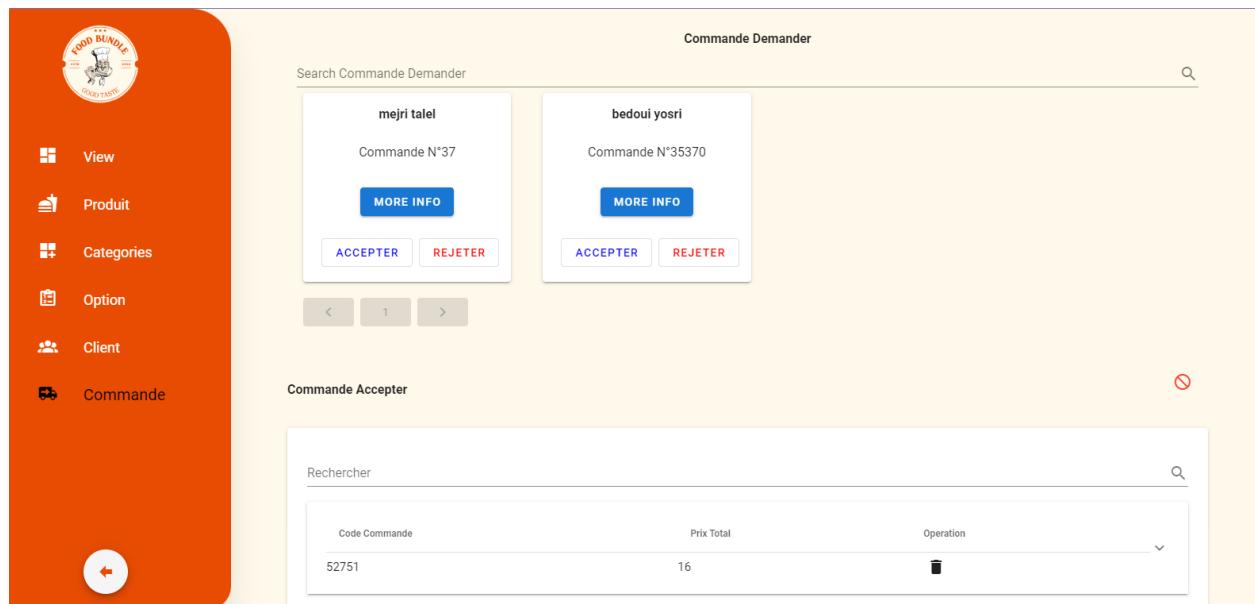


FIGURE 63 INTERFACE COMMANDE DEMANDER ET COMMANDE ACCEPTER

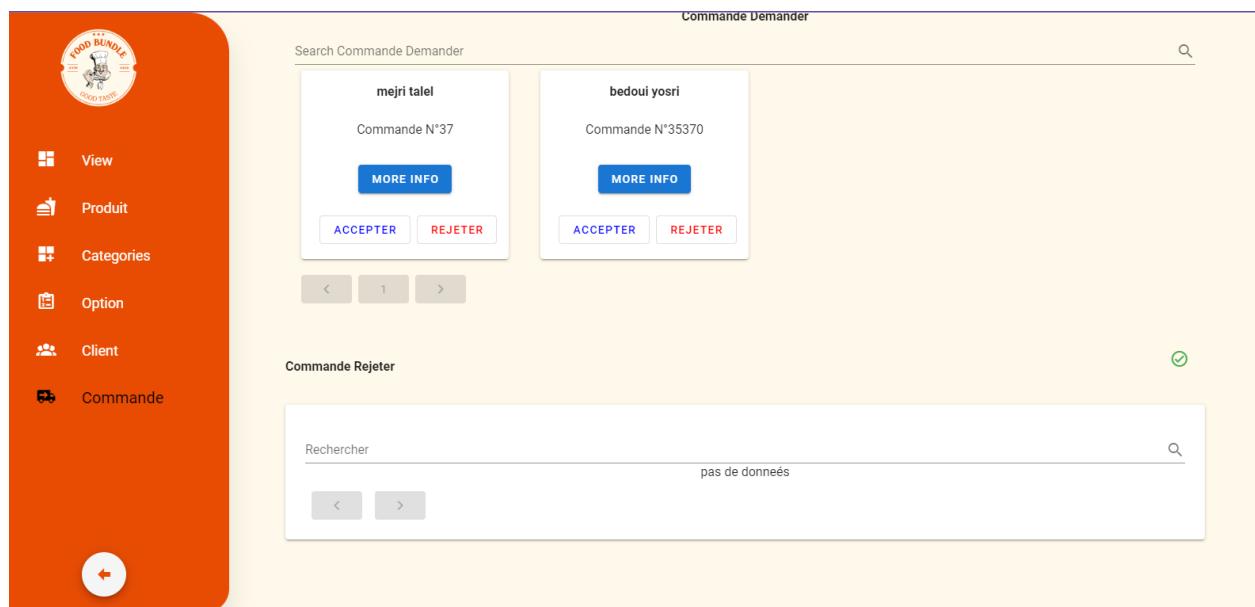


FIGURE 64 INTERFACE COMMANDE DEMANDER ET COMMANDE REJETER.

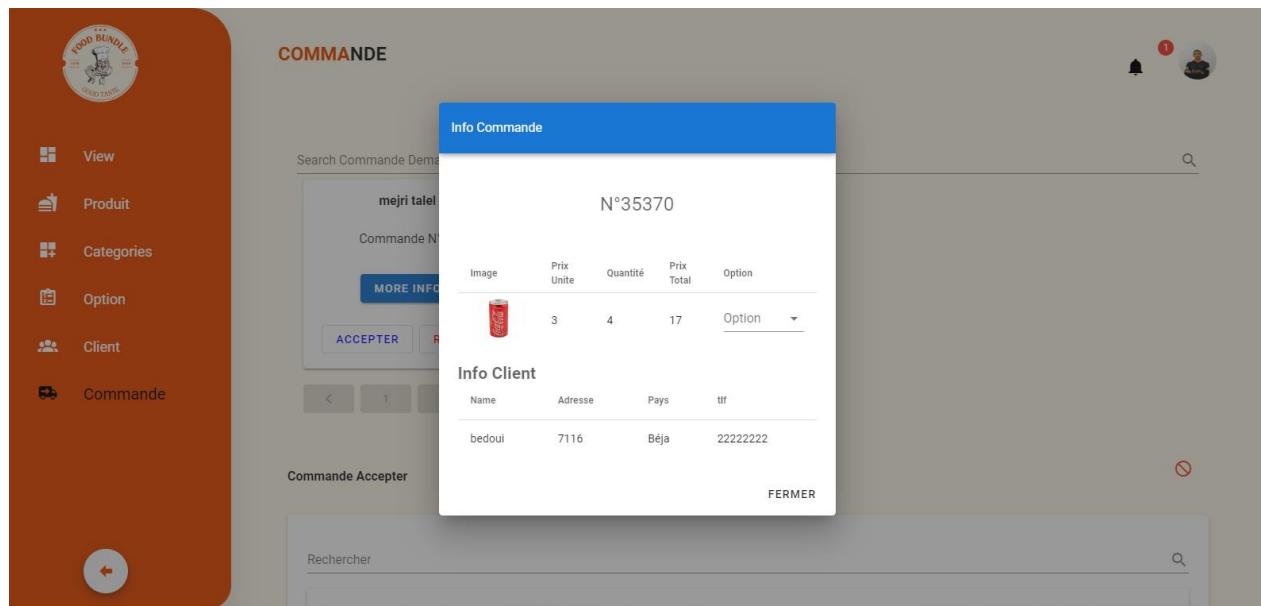


FIGURE 65 INFORMATION SUR LA COMMANDE.

5.2.8. Interface Client

5.2.8.1. Consulte Menu :

C'est l'interface dont le client peut consulter le menu et il peut ajouter un produit dans son panier. Comme l'indique-les Figures 66 et 67 Ci-dessous.

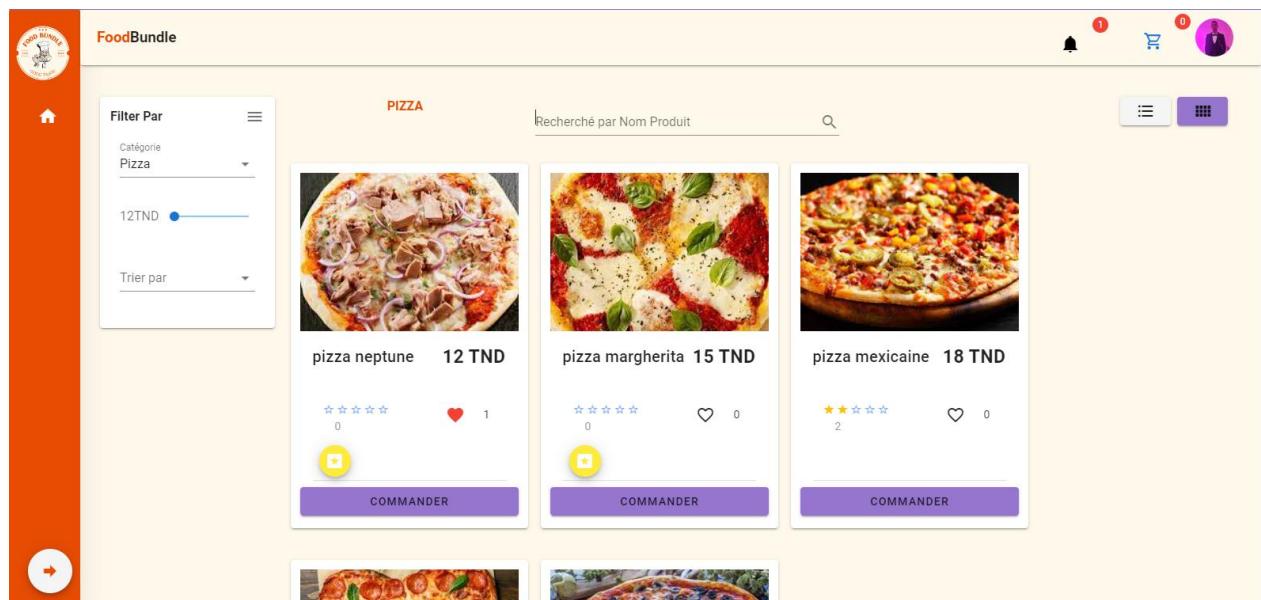


FIGURE 66 CONSULTE MENU.

Chapitre 5 Réalisation

The screenshot shows the FoodBundle mobile application interface. At the top, there is a header with the logo 'FoodBundle' and a search bar labeled 'Recherché par Nom Produit'. Below the header, there is a filter section titled 'Filter Par' with dropdown menus for 'Catégorie' set to 'Pizza' and 'Trier par'. A price range slider is set between 12 TND and 15 TND. The main content area is titled 'PIZZA' and displays five pizza options in a grid:

- pizza neptu... (12 TND, 1 heart, 0 reviews) - COMMANDER
- pizza margh... (15 TND, 0 hearts, 0 reviews) - COMMANDER
- pizza mexic... (18 TND, 0 hearts, 2 reviews) - COMMANDER
- pizza peppe... (15 TND, 0 hearts, 0 reviews) - COMMANDER
- pizza 4 sais... (18 TND, 0 hearts, 0 reviews) - COMMANDER

FIGURE 67 CONSULTE MENU 2EME FAÇON.

The screenshot shows a modal dialog box for 'Info Pour pizza neptune'. The dialog title is 'Info Pour pizza neptune'. It features an image of a pizza with toppings, the name 'pizza neptune', and the price '12 TND'. Below this, there is a 'Choix' section with a dropdown menu set to 'fromage'. Underneath is a 'Supplément' section with a checkbox for 'THON' which is checked. At the bottom, it shows 'Prix Total : 16 TND' and 'Quantité : 1'. There are 'COMMANDER' and 'FERMER' buttons at the bottom right.

FIGURE 68 INTERFACE AJOUTER UN PRODUIT DANS LE PANIER.

5.2.8.2. Interface Panier :

L'interface Panier, le client gérer leur panier. Comme l'indique la figure 69 Ci-dessous.

FIGURE 69 INTERFACE PANIER.

5.2.8.3. Interface de Confirmer Commande :

C'est l'interface dont le client confirme son commande, il doit saisir ces informations puis il faut les valider .Comme l'indique-les Figures 70,71 et 72 Ci-dessous.

FIGURE 70 INTERFACE DE LIVRAISON.

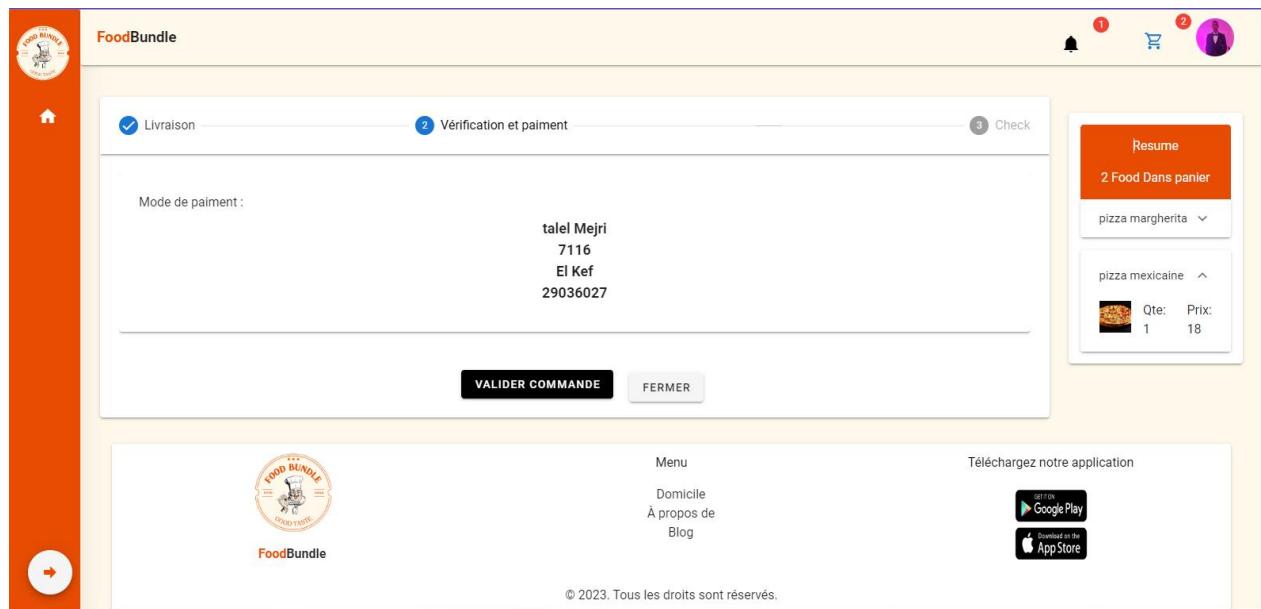


FIGURE 71 INTERFACE DE VALIDER LES INFORMATIONS DE LIVRAISON.

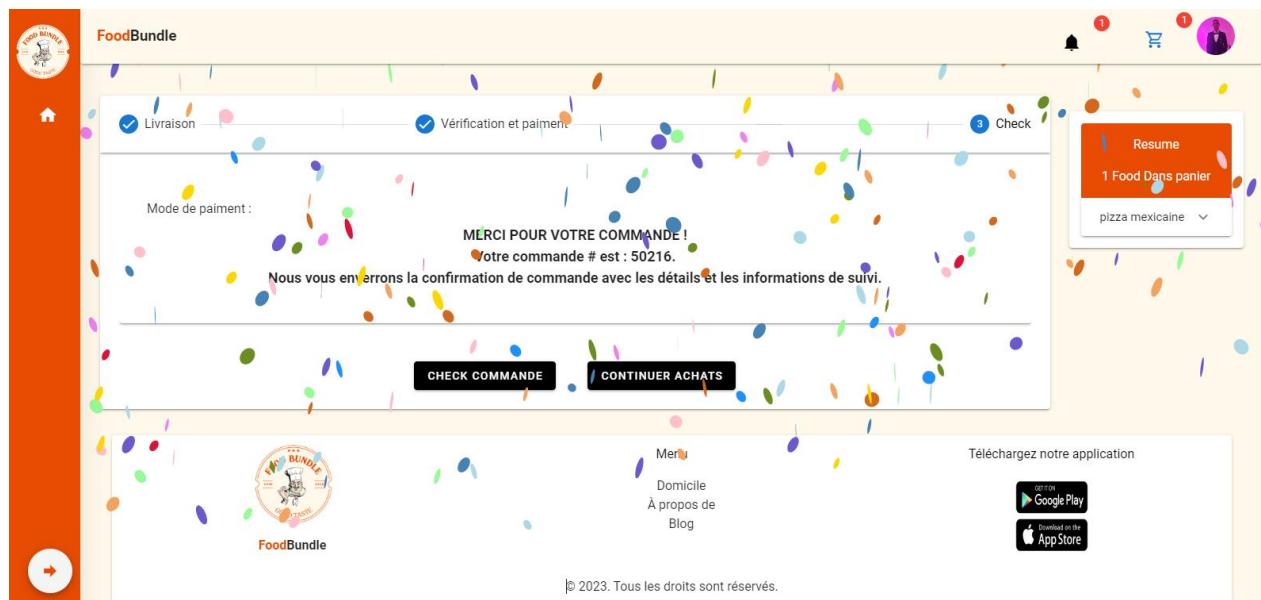


FIGURE 72 INTERFACE DE TERMINER LE LIVRAISON.

5.2.8.4. Interface Produit préféré :

C'est l'interface dont le client peut gérer sa liste de produit préféré. Comme l'indique la Figure 73 Ci-dessous.

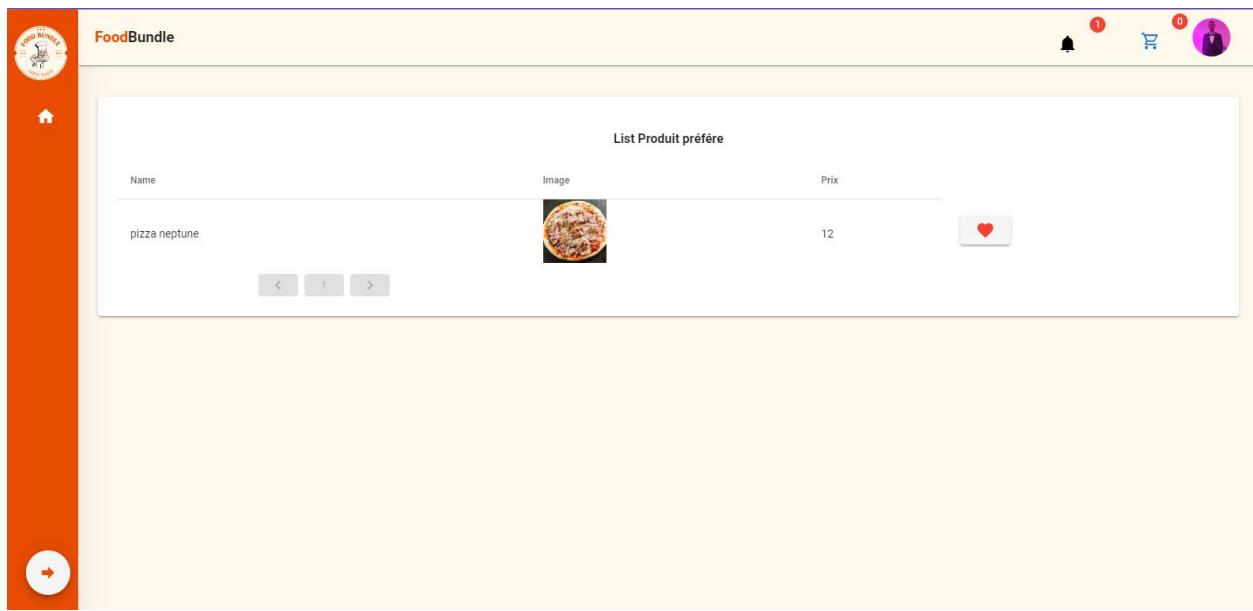


FIGURE 73 INTERFACE DE PRODUITS PREFERE.

5.2.8.5. Interface Produits commandés :

C'est l'interface dont le client peut gérer leur commande. Comme l'indique la Figure 74

Ci-dessous.

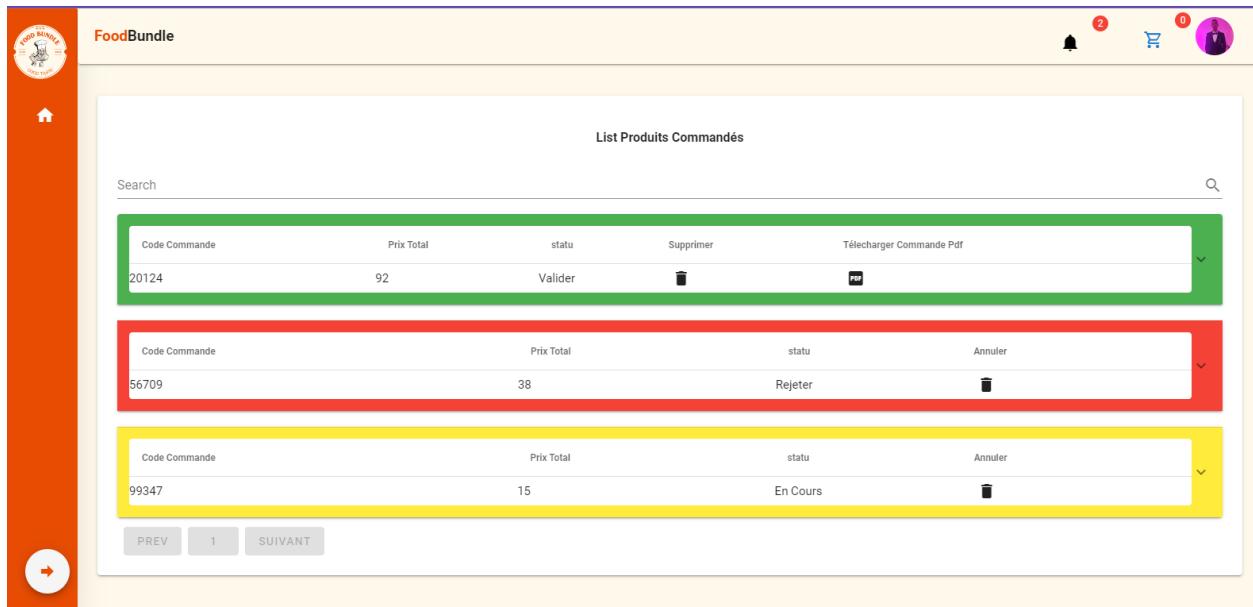


FIGURE 74 PRODUIT COMMANDE.

5.2.8.6. Interface modifier profil :

C'est l'interface dont le client peut modifier son profil, il peut modifier les informations personnels, le mot de passe et l'email. Comme l'indique la Figure 75,76 et 77 Ci-dessous.

FIGURE 75 INTERFACE MODIFIER LES INFORMATIONS PERSONNELS.

FIGURE 76 INTERFACE DE CHANGER LE MOT DE PASSE.

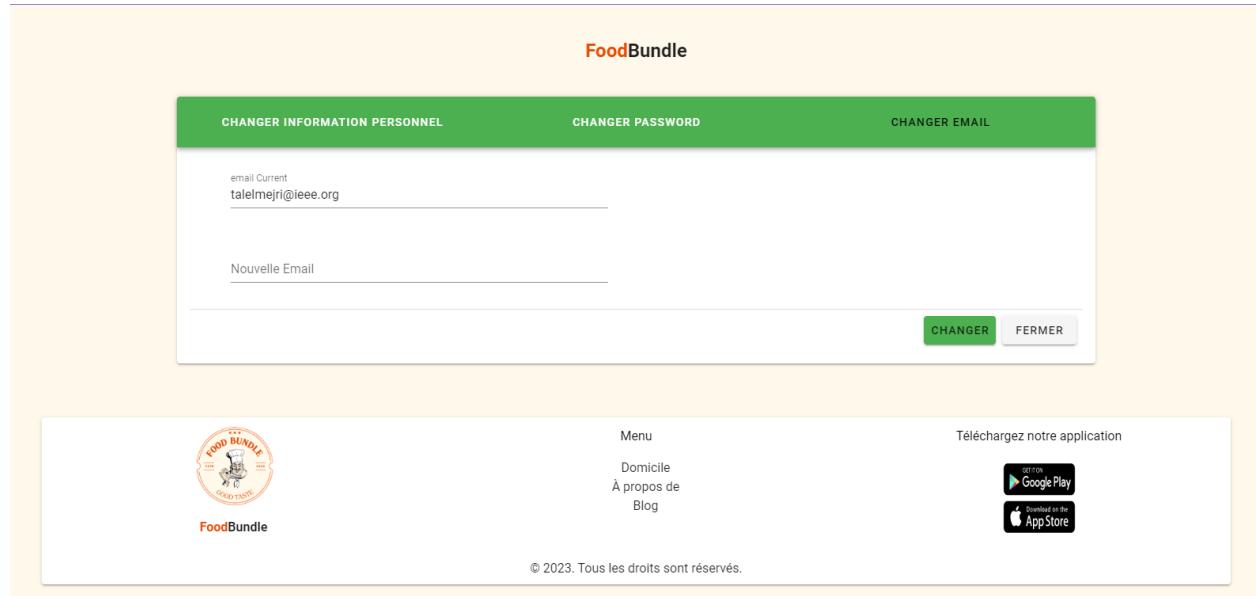


FIGURE 77 INTERFACE DE CHANGER L'EMAIL.

Conclusion

Au cours de ce chapitre, j'ai présenté l'environnement matériel et logiciel que j'ai utilisé pour la réalisation de mon projet ainsi que quelques interfaces graphiques de l'application FoodBundle.

Conclusion générale

L'institut supérieur des études technologiques de Bizerte nous offre une très riche formation En développement des systèmes d'information grâce à une équipe compétente des enseignants. Ainsi elle nous offre l'opportunité de pratiquer les connaissances académiques acquises dans un stage de perfectionnement obligatoire qui dure un mois.

Ce mois de stage m'a offert une très riche opportunité où j'ai pratiqué mes connaissances Académiques de l'ISET dans le domaine du développement des systèmes d'information, de conception UML ainsi que la conception et la modélisation de la base de données.

Cette expérience m'a appris à respecter l'horaire de travail, à m'intégrer dans le milieu Professionnel à découvrir des nouvelles plateformes de gestion de projet .ainsi, elle m'a permis de connaître une équipe de développeurs très compétente.

Quoique la durée d'un mois ne soit pas aussi large pour gagner beaucoup de Connaissances et de s'intégrer dans un milieu de travail, mais durant cette période réduite j'ai Fait de mon mieux et je n'ai pas raté la moindre minute pour développer mon esprit et mes Connaissances.

Enfin Je suis vraiment satisfaite de de l'expérience que j'ai acquise grâce à ce stage.

Bibliographie et Nétographie

- [1] « Canva » : << <https://www.canva.com/> >>
- [2] « Visual studio code »: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code>
- [3] “Xampp”: <<https://fr.wikipedia.org/wiki/XAMPP>>
- [4] “draw.io” :<< <https://www.tice-education.fr/tous-les-articles-er-ressources/articles-internet/819-draw-io-un-outil-pour-dessiner-des-diagrammes-en-ligne> >>
- [5] “Google chrome”: << https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome >>
- [6] “Adobe XD”: << https://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe_XD >>
- [7] “Postman”: << <https://blog.webnet.fr/presentation-de-postman-outil-multifonction-pour-api-web/> >>
- [8] “MySQL” << <https://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL> >>
- [9] “Vue.js” < <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vue.js> >
- [10] “Vuetify ” < <https://vuetifyjs.com/en/introduction/why-vuetify/#getting-started> >
- [11] “Laravel ” < <https://fr.wikipedia.org/wiki/Laravel> >>
- [12] “GitHub ‘’ < <https://fr.wikipedia.org/wiki/GitHub> >

Annexes

❖ Facture :

	Date : 2023-02-19																				
	Code Commande : 52751																				
BON DE COMMANDE																					
Nom : amine																					
Prénom : hkimi																					
Email : talelmejri@ieee.org																					
Ville : bahra																					
Pays : El Kef																					
Numéro Tlf : 29036027																					
<table border="1"><thead><tr><th>Name Product</th><th>Prix Unit</th><th>Quantity</th><th>Prix Total</th></tr></thead><tbody><tr><td>pizza neptune</td><td>12</td><td>1</td><td>16</td></tr><tr><td colspan="2" style="text-align: center;">Total</td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2" style="text-align: center;">16</td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2" style="text-align: center;">SEIZE DINARS</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>		Name Product	Prix Unit	Quantity	Prix Total	pizza neptune	12	1	16	Total				16				SEIZE DINARS			
Name Product	Prix Unit	Quantity	Prix Total																		
pizza neptune	12	1	16																		
Total																					
16																					
SEIZE DINARS																					
<p style="text-align: center;">Nous appreccions votre clinetele</p>																					
<p style="text-align: center;">si vous-avez des questions sur cette facture,n hesitez pas a nous contacter</p>																					
<p style="text-align: center;">Page: 1/1</p>																					

FIGURE 78 EXEMPLE DE COMMANDE