



**Institut Supérieur des Etudes Technologiques de Rades
Département Technologies de l'Informatique**

RAPPORT DE STAGE DE PERFECTIONNEMENT

Société D'accueil : CrocoCoder

Elaboré par : Meskini yasmine

Période du stage : Du 11/01/2024 a 04/02/2024

Société D'accueil : *CrocoCoder*

Année Universitaire : 2023/2024



Remerciements

En tant qu'étudiante, l'expérience de stage est souvent une partie essentielle de mon parcours. Elle représente une occasion précieuse de mieux comprendre le monde du travail et de développer des compétences importantes.

À l'issue de mon stage, je tiens à exprimer mes sincères remerciements au personnel de la société CrocoCoder. Je suis reconnaissante envers mon encadrant, M. Abderrahmen Masmoudi, pour ses conseils et son soutien tout au long du projet.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont conseillé et relu lors de la rédaction de ce rapport de stage.

Je voudrais enfin exprimer mes sincères remerciements également à mes professeurs de l'Iset qui m'ont dispensé une formation de qualité qui m'a aidée à réaliser le travail demandé.

Merci à tous

Sommaire

Sommaire

Introduction générale	1
Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage.....	2
I. Présentation de la société.....	2
I.2. Objectifs de CrocoCoder.....	2
I.3. Principaux clients de CrocoCoder	3
II.Contexte du stage.....	3
Chapitre 2 : Les notions théoriques.....	4
I. Outils de développement.....	4
I.1. Angular.....	4
I.2. Spring Boot	6
I.3. Xampp	6
Chapitre 3 : Spécification des besoin	7
I. Besoins fonctionnels.....	7
II.Besoins non fonctionnels	8
III.Diagramme de cas d'utilisation.....	8
III.1. Présentation des acteurs.....	8
III.2. Diagramme des cas d'utilisation.....	9
Chapitre 4 : Conception.....	10
1.Diagramme de classe.....	11
2.Diagramme de sequence.....	12
Chapitre 5 : Réalisation.....	13
I. Environnement de développement.....	13
I.1. Environnement matériel.....	13
I.2. Environnement logiciel.....	13
II. Principales interfaces graphiques	14
III. base de données.....	16
IV. Teste et validation de différentes fonctionnalités de l'application.....	17
Conclusion générale	19

Liste Des Figures

Tables des figures :

Figure 1 : logo de CrocoCode.....	2
Figure 2 : logo de partenaires de CrocoCoder.....	3
Figure 3 :Logo d'Angular.....	4
Figure 4 : Logo d'architecture d'Angular.....	5
Figure 5: Logs : vs Code, Angular.....	5
Figure 6 : logo de Spring Boot.....	6
Figure 7 : Logo de Xampp	6
Figure 8 : Diagramme de cas d'utilisation de l'App.....	9
Figure 9 : Diagramme de classe.....	11
Figure 10 : Diagramme de séquence pour (authentification et ajout boat).....	12
Figure 11 : logo de StarUML.....	14
Figure 12 : Interface de login.....	15
Figure 13 : Interface de la réservation.....	15
Figure 14 : Interface DashboardAdmin.....	16
Figure 15 : base de données.....	16
Figure 16 : Interface d'ajout un yacht.....	17
Figure 17 : Interface de modifier un yacht.....	18



Introduction Générale

Ce stage présente une véritable occasion pour consolider mes connaissances c'est une expérience qui nous aide à nous adapter et nous intégrer dans une équipe qui nous donne l'opportunité de mieux comprendre la notion de responsabilité.

Dans ce cadre, j'ai effectué un stage chez CrocoCoder, qui dispose d'un parc informatique important et solide, Du 11/01/2024 à 04/02/2024.

Avant de passer au contenu du rapport, nous donnons un aperçu des différents chapitres qui composent le rapport.

Comme début, nous allons présenter notre entreprise d'accueil, ensuite nous allons entamer le chapitre d'Etude de préalable qui décrit le contexte du projet puis le chapitre d'analyse des besoins, le chapitre de conception et le chapitre de réalisation et de test qui contient les différentes phases de création de Platform ainsi que les tests réalisés pour analyser notre site.

Chapitre 1 : Etude de l'organisme du stage

Introduction :

L'objectif de ce chapitre est de situer le projet dans son cadre général et d'en expliquer le contexte et les objectifs à atteindre.

I. Présentation de la société



Figure 1:Logo de CrocoCoder

1. Les services de CrocoCoder :

Les Formations :

- Angular & Spring Boot
- Angular & Node.JS
- React & Node.JS
- Data Science
- Digital Marketing

2. Objectifs de CrocoCoder :

- ✚ Réalisation de plusieurs projets concrets pour enrichir votre profil Github.
- ✚ Ambiance conviviale et esprit de groupe.
- ✚ Encadrement par une équipe professionnelle d'ingénieurs.
- ✚ Devenez développeur front-end et back-end.
- ✚ Certificat Agréé par l'état

3. Principaux clients de CrocoCoder



Figure2 : logo des partenaires de CrocoCoder

II. Contexte du stage

Afin de maîtriser et d'approfondir nos connaissances, CrocoCoder Company nous accueille dans ces lieux. En première priorité, elle a suggéré que nous dispensions des formations sur les outils de développement tels que Angular et springboot ... pour approfondir notre compréhension de ces outils. Les formations proposées par la société ont le but de travailler sur un Template d'un site de location des yachts et de le rendre dynamique.

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, nous proposant les détails du travail.

Chapitre 2 : Les notions théoriques

Introduction

Avant de commencer le travail, je présente quelques notions théoriques utilisés dans mon stage.

I. Outils de développement :

1. Angular :

a. C'est quoi Angular ?

Angular est un framework open source, écrit en JavaScript et développé par Google. Il permet de créer des applications web, en particulier des « applications monopage » ou SPAs.



Figure3 : Logo d'Angular

b. Les Caractéristiques d'Angular :

- **Environnement de développement structuré et cohérent.**
- **Architecture MVC (Modèle-Vue-Contrôleur).**
- **Rapide : D'après les benchmarks, Angular8 est 5 fois plus rapide que la version 1**
- **Modulaire : Les applications doivent être organisées en composants et en modules (1 module = 1 fichier).**

- **Complet** : inclut toutes les briques nécessaires à la création d'une application professionnelle : requête HTTP, gestion des formulaires, internationalisation...

c. L'architecture d'Angular

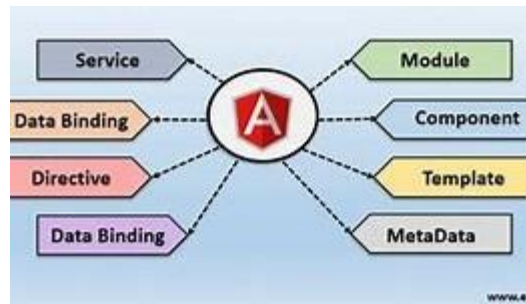


Figure 4 : Logo d'architecture d'Angular

d. L'environnement d'Angular

Pour obtenir un projet complet afin de commencer son développement, il est nécessaire d'avoir les outils

Visual Studio Code : C'est un environnement de développement open source et gratuit.

Angular CLI : C'est Il s'agit d'une interface en ligne de commande, également connue sous le nom d'outil de ligne de commande, qui permet de créer des applications Angular.



Figure 5: Logs : **vs Code**, **Angular**

2. Spring Boot :

C'est un Framework backend qui simplifie le développement d'applications en fournissant une configuration automatique et des fonctionnalités prêtes à l'emploi.



Figure 6 :logo de **Spring Boot**

3. Xampp :

XAMPP est une suite logicielle qui permet de mettre en place facilement un serveur Web et un serveur FTP.

Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X Apache MySQL Perl PHP) offrant une utilisation flexible, réputée pour son installation simple et rapide.



Figure7 : Logo de **Xampp**

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons abordé certains mots-clés que j'ai utilisés lors de mon stage et lors de la création de l'application.

Chapitre 3 : Expression des besoins

Introduction :

La phase de conception est extrêmement importante lors de la fabrication d'une application.

Elle nécessite l'utilisation de méthodes structurées pour établir un modèle solide sur lequel s'appuyer. Dans ce chapitre, nous aborderons le modèle conceptuel et relationnel des données.

I. Besoins fonctionnels:

Authentication

✓ **Email**

✓ **Mot de passe**

✓ **Validation**

Pour l'utilisateur

✓ **Authentication**

✓ **Consulter liste des yachts**

✓ **Réserver des yachts**

✓ **supprimer la réservation**

Pour l'administrateur

✓ **Ajouter, modifier et supprimer des yachts**

✓ **Confirmer ou annuler les réservations**

✓ **Consulter liste les utilisateurs**

II. Besoins non fonctionnels

- Usabilité : le système doit être facile à utiliser et intuitive pour les utilisateurs.
- Fiabilité : le système doit être fiable et fonctionner correctement.
- Performance : Le système doit être performant et rapide.

III. Diagramme de cas d'utilisation :

Un diagramme de cas d'utilisation représente graphiquement les interactions entre les utilisateurs et un système logiciel. Il décrit les actions que les utilisateurs peuvent effectuer et la manière dont le système y répond.

1. Présentation des acteurs

Notre site sera utilisé par deux types d'acteurs :

Les utilisateurs du site ce sont des personnes inscrites/désabonnées qui interagissent avec la plateforme sur le Web.

Les administrateurs : tous les employés chargés de configurer et de personnaliser les services selon les besoins.

2. Description de cas d'utilisation :

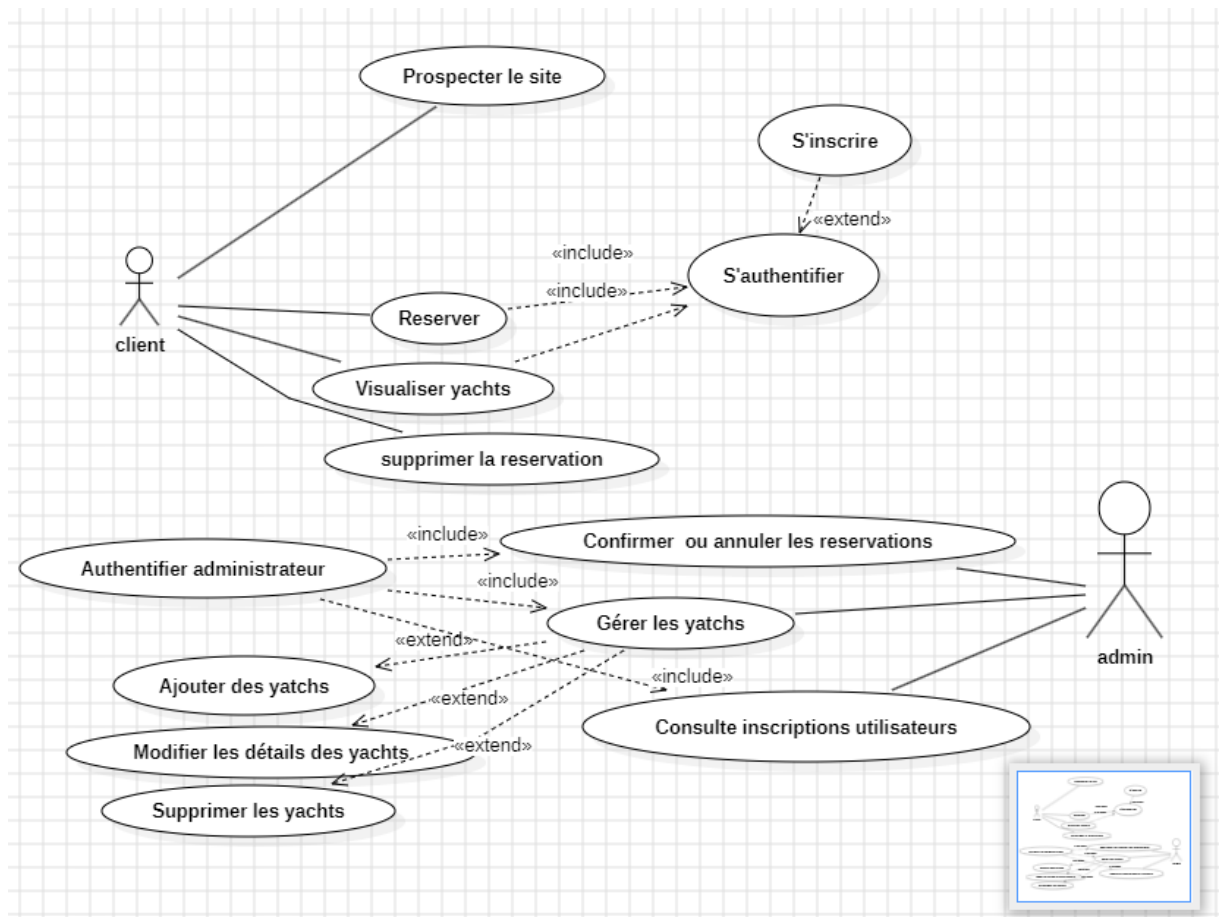


Figure 8 : Diagramme de cas d'utilisation de l'App

Conclusion :

Dans ce chapitre nous présentons une étude du système existant.

Nous avons également cité les besoins fonctionnels et non fonctionnels nécessaires pour mieux faciliter le travail effectué ainsi que le diagramme de cas d'utilisation.

Chapitre 4 : Conception

Introduction :

Ce chapitre a pour objectif de présenter la solution conceptuelle proposée. En d'autres termes, ce chapitre devrait répondre à la question comment faire. La conception est décrite par un ensemble de diagrammes relevant soit du langage de modélisation UML

1. Diagramme de classe :

Le diagramme de classe est l'élément principal de la modélisation orientée objet. Il est utilisé pour représenter la structure générale d'une application, ainsi que pour traduire les modèles en code de programmation. Les diagrammes de classe peuvent également servir à modéliser les données.

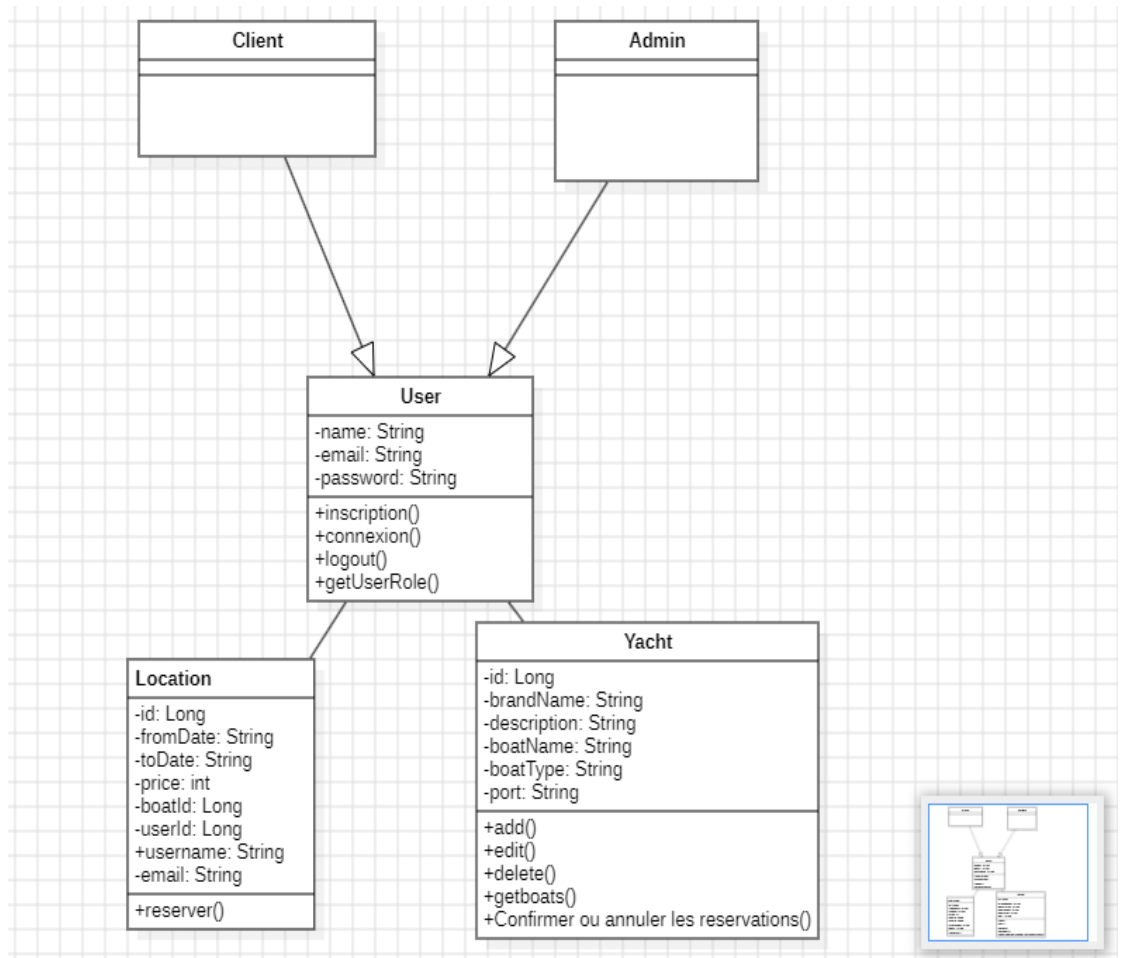


Figure 9: Diagramme de classe

2. Diagramme de séquence :

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation UML.

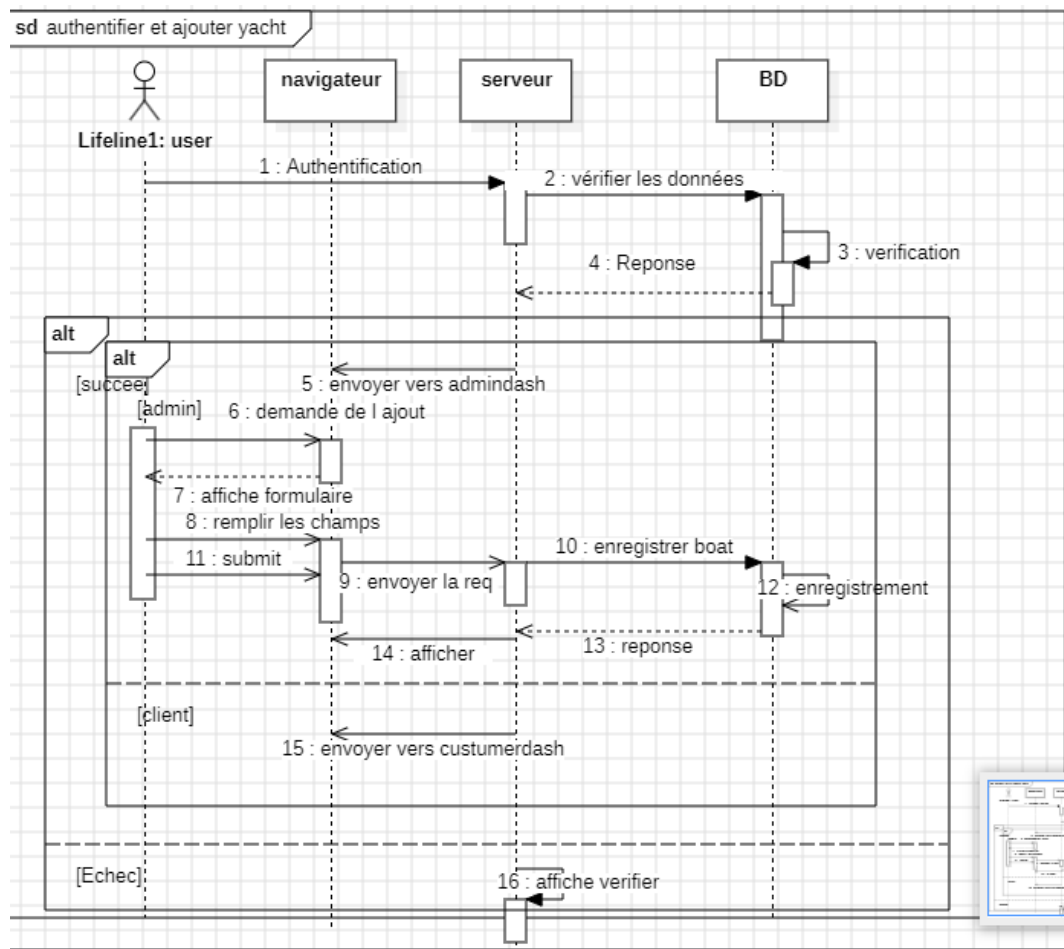


Figure 10: Diagramme de séquence pour (authentification et ajout boat)

Conclusion :

Comme nous l'avons vu, ce chapitre est clairement spécifique au design, permettant d'identifier l'architecture générale de l'application. Ceci sera expliqué en détail dans le chapitre suivant.

Chapitre 5 : Réalisation

Introduction

Après avoir placé notre projet dans son cadre global, une étape importante consiste à montrer l'environnement dans lequel s'appuie l'application. Par conséquent, ce chapitre se compose généralement de deux parties. La première partie détaille l'environnement de développement. La deuxième partie concerne la mise en œuvre de l'interface graphique principale.

I. Environnement de développement

1. Environnement matériel

J'ai réalisé ce projet à l'aide d'un ordinateur portable caractérisé par les données techniques suivantes :

Marque	Hp
Processeur	Intel Core i5
Résolution de l'écran	15.6 pouces
Disque Dur	512go
Ram	8Go
Système d'exploitation	Windows 10 64bit

2. Environnement logiciel :

Au cours de la réalisation de développement, j'ai opté pour cet environnement logiciel

2.1.1. Outils de développement :

Visual Studio Code : c'est un environnement de développement open source et gratuit

Angular CLI : C'est une interface de ligne de commande. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un outil de ligne de commande permettant de créer des applications Angular

Spring Boot : Framework backend

Xampp

2.1.2. Outils de conception :

Star UML est un logiciel open-source de modélisation UML utilisé pour concevoir des diagrammes de classes, des diagrammes de cas d'utilisation, des diagrammes de séquence et d'autres types de diagrammes pour la planification et la conception de projets de développement de logiciels.



Figure 11: logo de StarUML

II. Principales interfaces graphiques

Description des interfaces graphique de l'application « waterboat »

Nous présentons à ce titre les interfaces possibles de notre application nommée 'waterboat »

a) Session client

Cette interface est destinée pour l'authentification d'un utilisateur simple ou administrateur

Figure 12: Interface de login

La figure ci-dessous est dédiée pour l'utilisateur pour la réservations des yachts...

Figure 13: Interface de la réservation

b) Session Administrateur

Cette session est dédiée pour l'administrateur pour gérer les yachts...

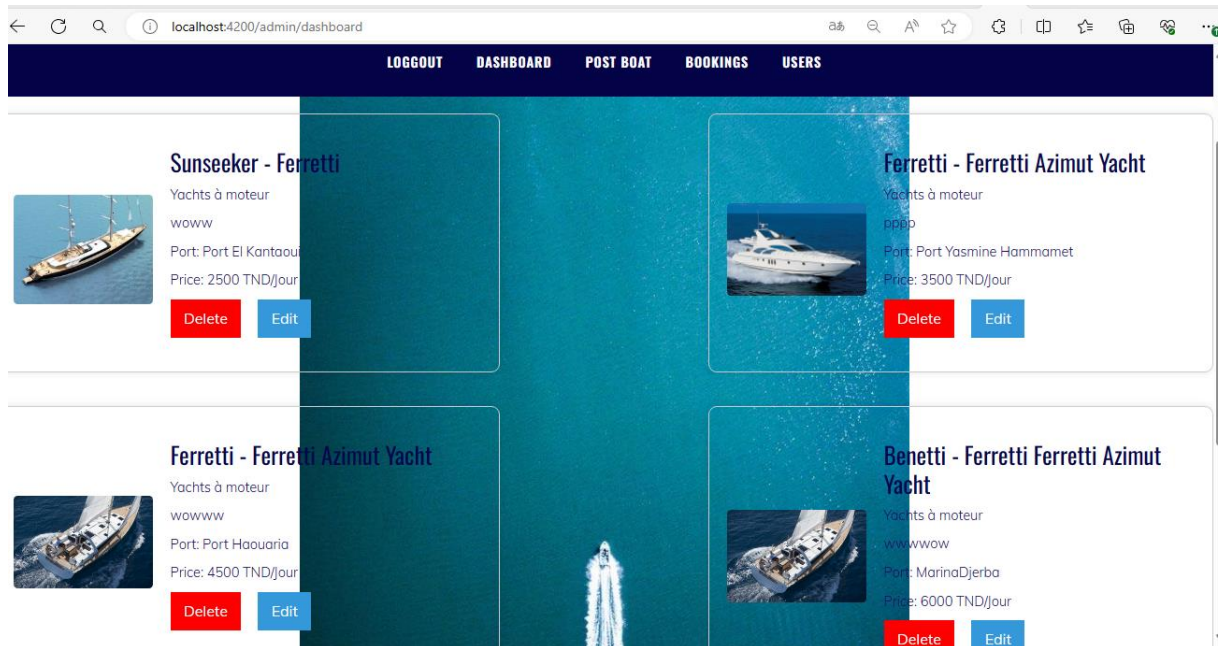


Figure 14: Interface DashboardAdmin

III. base de données

La figure ci-dessous représente la base de données de notre système

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
bookaboat	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	MyISAM	utf8mb4_general_ci	1,0 kio	-
role	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2,0 kio	-
users	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	MyISAM	utf8mb4_general_ci	2,2 kio	-
users_roles	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	1	MyISAM	utf8mb4_general_ci	3,0 kio	-
yachts	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	MyISAM	utf8mb4_general_ci	1,0 kio	-
5 table(s) Somme		5	InnoDB	utf8mb4_general_ci	9 kio	0 0

Figure 15: base de données

IV. Teste et validation de différentes fonctionnalités de l'application

L'interface ci-dessous représente un exemple d'ajout

The screenshot displays the 'Post BOAT' form within the Waterboat application. The header includes the 'WATERBOAT' logo, a location pin for 'San Francisco', a toll-free number '000 209 392 312', and an email 'info@gmail.com' with the address 'Gournadi, 1230 Bariasl'. A dark blue navigation bar contains links for 'LOGGOUT', 'DASHBOARD', 'POST BOAT', 'BOOKINGS', and 'USERS'. The main form, titled 'Post BOAT', is overlaid on a background image of a sailboat. It features a file upload section with the text 'Choisir un fichier' and 'AUCUN FICHIER .JF SÉLECTIONNÉ'. Below this are input fields for 'Azimut' (a dropdown), 'Name', 'Description', 'Voiliers' (a dropdown), 'port/sidi Bou Said' (a dropdown), and 'Prix'. A blue 'POST BOAT' button is at the bottom of the form.

Figure 16: Interface d'ajout un yacht

L'interface ci-dessous représente un exemple de modification

Modifier le bateau

Choisir un fichier AUCUN FICHIER _TÉ SÉLECTIONNÉ

Nom de la marque :
Sunseeker

Nom du bateau :
Ferretti

Description :
wowww

Type de bateau :
Yachts à moteur

Port :
Port El Kantaoui

Prix :
2500

Mettre à jour le bateau

Figure 17: Interface de modifier un yacht

Conclusion

A travers ce chapitre, nous avons présenté l'environnement et quelques interfaces réalisées dans notre application

Conclusion Générale

Ce rapport est le résultat d'un travail réalisé lors d'un stage en entreprise.

Le projet de développement CrocoCoder vise à créer une application d'apprentissage. Cette formation de perfectionnement m'a permis d'enrichir mes connaissances dans le domaine du développement informatique. De plus, ce fut l'occasion de mieux m'intégrer à la vie professionnelle et d'améliorer mes capacités de travail en équipe à travers les différentes rencontres et échanges organisés. . Ce stage a donc été une excellente expérience tant pour ma vie académique que professionnelle.

Bibliographie

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Angular>

[XAMPP : plateforme pour héberger son propre site web \(desgeeksetdeslettres.com\)](https://desgeeksetdeslettres.com/)

[Pourquoi utiliser Angular ? | Angular](#)

[Introduction —Spring Framework / Spring Boot \(gayerie.dev\)](#)