



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Direction Générale des Études Technologiques

Institut Supérieur des Études Technologiques de KELIBIA

RAPPORT DE STAGE

PERFECTIONNEMENT



Hammamet valley Hub

Du 09/01/2023 au 04/02/2023

Réalisé par : Ben Hmida Aya

Classe : DSI22

Encadré par : Gabsi Lotfi

Année Universitaire : 2022/2023

Remerciements

Avant de commencer la présentation de ce travail, je profite de l'occasion pour remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce projet. Je tiens à exprimer mes vifs remerciements pour monsieur Gabsi Lotfi de m'avoir accepté d'encadrer mon projet de stage de perfectionnement au sein de « Hammamet Valley Hub », ainsi que pour son soutien, sa confiance, ses remarques pertinentes et son encouragement. Je n'oublierai jamais Madame Soukri Olfa qui m'a aidé à aboutir ce travail, que ce soit au niveau des idées qu'à celui des conceptions et qui n'a pas cessé de me donner des conseils très importants en signe de reconnaissance.

Sommaire

Introduction générale.....	1
Chapitre 1 : Présentation de l'organisme d'accueil.....	2
1. Présentation générale	2
1.1. Présentation de HVH	2
1.2. Fonctionnalite de HVH	2
1.3. Organigramme général	3
2. Présentation du thème du stage	3
2.1. Champ de l'étude et objet du stage	3
2.2. Planning provisionnel du stage	4
Chpaitre2 :Analyse et Conception.....	5
2. Introduction	5
2.1. Objectifs de notre travail	5
2.2. Le language UML	5
2 .2.1. Définition.....	5
2 .2.2. Les differents diagrammes de UML.....	6
2 .2.3. Quelques définition de base.....	6
2.3. Architacteur MVC	7
2.4. Conception de l'application	8
2 .4.1. Identification des acteurs.....	8
2 .4.2. Diagrammes de cas d'utilisation.....	8
2 .4.3. Spécification des taches.....	10
2 .4.4. Spécification des cas d'utilisation	11
2 .4.5. Diagrammes de classe	12
2.5. Conception de la base des données	13
2.6. Conclusion	16
Chpaitre 3 : Présentation de l'application.....	17
3. Introduction	17
3.1 Outils de développement	17
3 .1.1. Environnement logiciel :	17
3 .1.2. Environnement matériel:	18
3.2 Methode de developpement utilise	19

3.3	Présentation des interfaces de l'application	19
3 .3.1.	L'interface de la page accueil.....	19
3 .3.2.	L'interface de la page connexion de client	23
3 .3.3.	L'interface de Espace d'administration page« statistiques ».....	24
3 .3.4.	L'interface de Espace d'administration page« produit ».....	25
3 .3.5.	L'interface de Espace d'administration page« profil ».....	27
3.4	Conclusion	28

Liste des figures

Figure 1: Diagramme de la société .	3
Figure 2: Les differents diagrammes UML	6
Figure 3: architecture MVC	8
Figure 4: diagramme des cas d'utilisation « visiteur+client ».	9
Figure 5: diagramme des cas d'utilisation « Admin ».	10
Figure 6: Diagramme de classe.	12
Figure 7: page index.	20
Figure 8: page produit.	21
Figure 9: page panier.	21
Figure 10: valider le commande.	22
Figure 11: page profil.	22
Figure 12: page de connexion de client.	23
Figure 13: Erreur de saisie.	23
Figure 14: page d'inscrire.	24
Figure 15: Page statistique.	24
Figure 16: Page Produit.	25
Figure 17: ajouter produit.	25
Figure 18: modifier produit.	26
Figure 19:supprimer une produit.	26
Figure 20: profil admin.	27
Figure 21: modifier profil.	27

Liste des tableaux

Tableau 1:Mon planning prévisionnel.	4
Tableau 2:tableau récapitulatif des principales taches assurées par chaque acteur.	11
Tableau 3:table visiteur	13
Tableau 4:table Admin	13
Tableau 5:table Catégorie	14
Tableau 6:table Produit	14
Tableau 7:table Stock	14
Tableau 8:table Panier	15
Tableau 9:table Commande	15

Introduction générale

Dans le cadre de la formation universitaire, il est nécessaire d'obtenir une expérience technique qui supporte nos connaissances théoriques acquises au cours du cursus académique. En effet, avoir la chance d'un stage au sein d'une grande société est une occasion pour s'améliorer et connaître de plus près la vie professionnelle.

D'abord, nous avons opté d'effectuer un stage au sein de la Hammamet valley hub pour une durée de un mois.

L'objectif principal de ce projet de perfectionnement consiste en la réalisation d'une application web . Cette application Il permet d'une part de aux visiteurs de parcourir le site Web de commerce et aux clients d'acheter des sous-vêtements en ligne. Et d'autre part d'aider l'administrateur du stock d'avoir un contrôle global sur les entrées et les sorties du stock.

Le présent rapport est composé de trois chapitres, détaillés dans ce qui suit :

- Le premier chapitre comporte la présentation de l'organisme d'accueil ainsi qu'une vue globale sur le cadre du projet.
- Le deuxième chapitre est réservé à l'analyse de spécifications fonctionnelles exprimées et à la conception de l'application.
- Le dernier chapitre est consacré à la présentation du travail réalisé, les différents outils de développements utilisés et l'implémentation de l'application en question.

Enfin nous clôturons ce mémoire par une conclusion générale et les éventuelles perspectives pour l'amélioration de l'application.

Chapitre 1 : Présentation de l'organisme d'accueil

1. Présentation générale

1.1. Présentation de HVH

C'est le co-working des nomades digitaux au cœur de la première ville balnéaire de Tunisie. Au centre de Hammamet, HVH "Hammamet Valley Hub" est un espace de travail agréable et professionnel, en plein centre ville, proche des administrations, banques et entreprises. Un lieu de coworking adapté aux besoins des nomades digitaux où la visibilité et l'attractivité sont au rendez-vous, à 100m de la mer, du fort d'Hammamet, des restaurants, des salons de thé et des commerces de proximité.

HVH est un open Space avec 30 postes, 2 salles de formation, 2 espaces de réunion, 2 bureaux, un rooftop vue sur mer, avec un espace cafétéria, une agréable terrasse, un espace de lecture, un grand espace événementiel sur le rooftop, un cinéma en plein air et un espace Yoga.

1.2. Fonctionnalité de HVH

Avec HVH, le digital nomade peut réserver un nombre de bureaux ou de postes dont il a besoin, pour le temps dont il a besoin, dans un espace hautement équipé, partagé ou isolé, agréable avec des services et des commodités adaptés.

HVH sera également le lieu de rencontre, d'échange et de partage d'expériences professionnelles par excellence entre les investisseurs et les jeunes entrepreneurs.

C'est une hub technologique qui ambitionne à faire des programmes d'incubation pour former la nouvelle génération des entrepreneurs . HVH vise aussi à faire connaître Hammamet comme pépinière digitale attractive grâce à la qualité de vie qu'elle offre et à son écosystème orienté tourisme, entertainment et expérientiel en général.

HVH, à travers l'expertise et le réseau de ses actionnaires et partenaires prévoit d'assurer, via ses programmes d'incubation, un accompagnement

ciblé pour les porteurs d'idées innovantes et les startpeurs, un renforcement de leurs capacités et leur donneront des ailes pour être en contact avec les bailleurs de fonds et les structures de financement.

1.3. Organigramme général

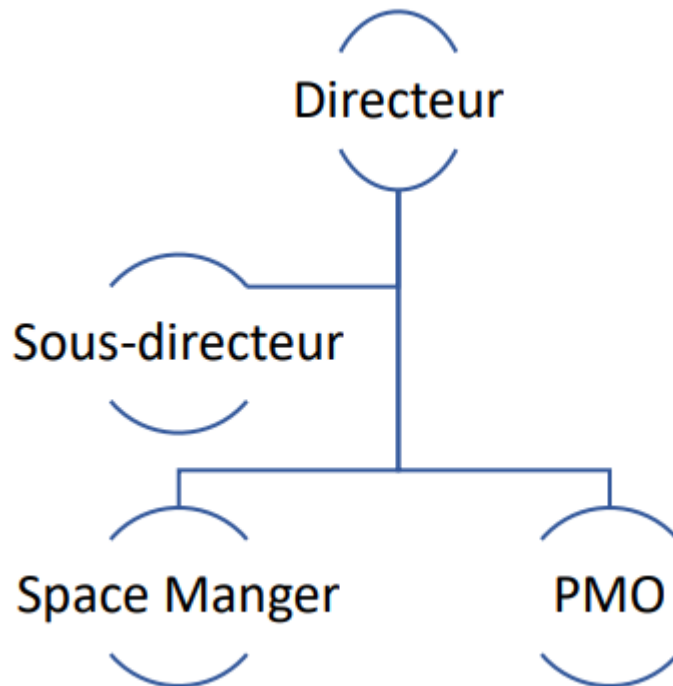


Figure 1: Diagramme de la société .

2. Présentation du thème du stage

2.1. Champ de l'étude et objet du stage

Ce stage est un stage de perfectionnement qui a pour objectif de s'investir dans un projet réalisé dans un milieu professionnel, recommander des solutions et dresser la conception de la solution proposée et réaliser la solution proposée. Mon stage a été effectué au sein de Hammamet Valley Hub. Le sujet est intitulé « Conception, Développement d'un site web ECommerce ».

2.2. Planning provisionnel du stage

	Première semaine	Deuxième semaine	Troisième semaine	Quatrième semaine
Etude de l'organisme	↔			
Recherche et étude de projet	↔			
Spécification de besoins et Conception	←	→		
Développement de partie Front-end		←	→	
Développement de partie Back-end			←	→
Rédaction du rapport	←	→		→

Tableau 1: Mon planning prévisionnel.

Chpaitre2 :Analyse et Conception

2. Introduction

Avant de réaliser toute solution informatique venant pour résoudre un ou plusieurs problèmes, il faut au préalable passer par la phase d'analyse et de conception à travers laquelle on peut définir, à partir des besoins du système, un modèle capable d'être concrétisé sous forme de logiciel. L'analyse se concentre sur les besoins fonctionnels en ignorant, à ce stade, les contraintes d'architecture du système. Quant à la conception, elle intègre les besoins non fonctionnels et les contraintes de l'architecture. Elle affine le modèle d'analyse jusqu'à obtention d'un modèle qui puisse être codé. Dans ce chapitre, notre objectif est de modéliser notre travail à l'aide du langage UML qui permet de bien représenter la dynamique d'une application par la série des diagrammes qu'il offre.

2.1. Objectifs de notre travail

Notre projet consiste à réaliser une application web de commerce où même le client aura la possibilité de acheter des produits sur notre plateforme.

les objectifs principaux de notre travail sont les
suivant :

- ✓ Aider le visiteur à faire ses achats en ligne sans avoir à se déplacer ;
- ✓ Aider les administrateurs de site à bien commercialiser leurs produits ;
- ✓ Faciliter la tâche aux vendeurs de bien gérer leurs produits ;

2.2. Le langage UML

2 .2.1. Définition

UML (Unified Modeling Language), se définit comme un langage de modélisation graphique et textuel destiné à comprendre et à définir des besoins, spécifier et documenter des systèmes, esquisser des architectures logicielles, concevoir des solutions et communiquer des points de vue. UML unifie à la fois la notation et les concepts orientés objets. Il ne s'agit pas d'une simple notation graphique, car les concepts transmis par un diagramme ont une sémantique précise et sont porteurs de sens au même titre que les mots d'un langage. UML unifie également la notation nécessaire aux différentes activités d'un processus de développement et

offre par ce biais, le moyen d'établir le suivi des décisions prises, depuis l'expression du besoin jusqu'au codage .

2 .2.2. Les differents diagrammes de UML

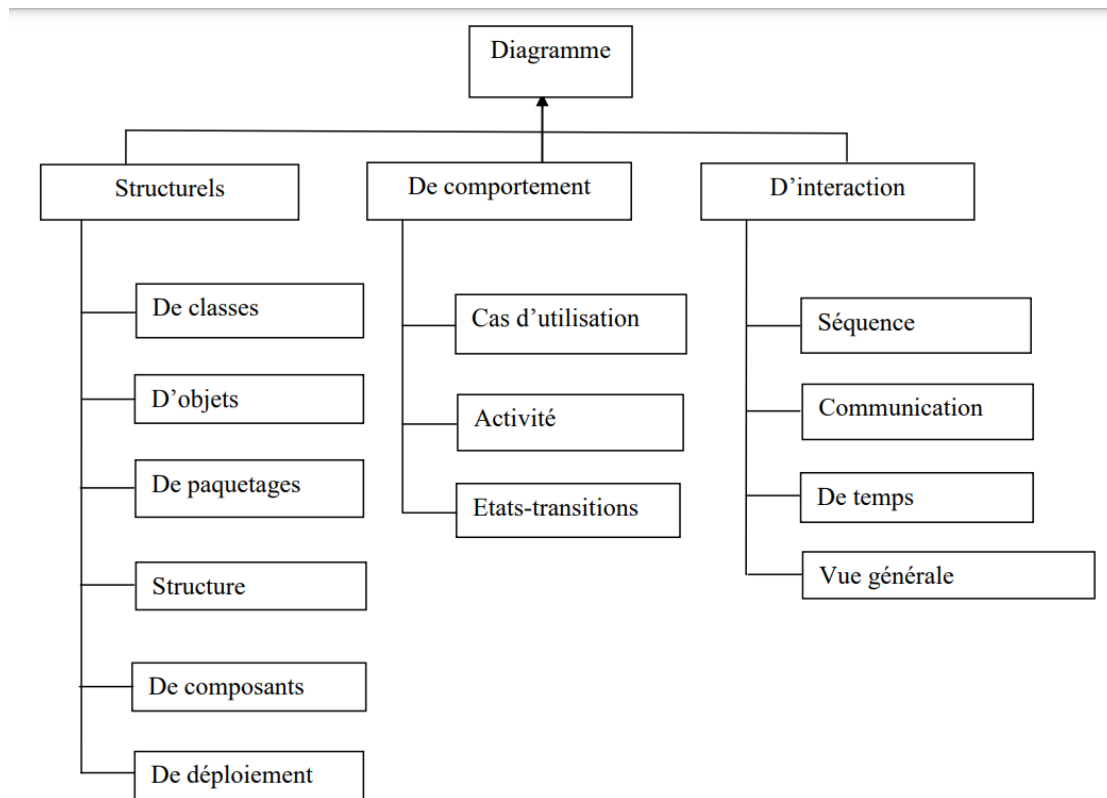


Figure 2: Les differents diagrammes UML

Les diagrammes que nous allons utiliser dans notre travail sont :

- ✓ Le diagramme des cas d'utilisation.
- ✓ Le diagramme de classes.

2 .2.3. Quelques définition de base

- ✓ Un acteur : tout rôle que peut jouer une entité appartenant à l'environnement de l'application.
- ✓ Une tâche : ensemble des fonctions qu'un acteur peut effectuer.
- ✓ Un cas d'utilisation : c'est la description de l'interaction entre l'acteur et le système. C'est une technique qui traduit le comportement détaillé du système.

2.3. Architecteur MVC

Après l'évaluation de la technologie, les sites web et les applications ont progressivement évolué, les attentes des utilisateurs et des clients également. De ce fait, notre site web utilise l'architecture MVC (modèle, vue et contrôleur) qui est un concept très puissant qui intervient dans la réalisation d'une application web. Son principal intérêt est la séparation des données (modèle), de l'affichage (vue) et des actions (contrôleur).

- ✓ Le Modèle : représente le comportement de l'application : traitements des données, interactions avec la base de données, etc... Il décrit les données manipulées par l'application et les méthodes d'accès .
- ✓ La Vue correspond à l'interface avec laquelle l'utilisateur interagit. Les résultats renvoyés par le modèle sont dénués de toute présentation mais sont présentés par les vues. Plusieurs vues peuvent afficher les informations d'un même modèle. Elle peut être conçue en html, ou tout autre " langage " de présentation. La vue n'effectue aucun traitement, elle se contente d'afficher les résultats des traitements effectués par le modèle, et de permettre à l'utilisateur d'interagir avec elles.
- ✓ Le Contrôleur : prend en charge la gestion des événements de synchronisation pour mettre à jour la vue ou le modèle. Il n'effectue aucun traitement, ne modifie aucune donnée, il analyse la requête du client et se contente d'appeler le modèle adéquat et de renvoyer la vue correspondante à la demande.

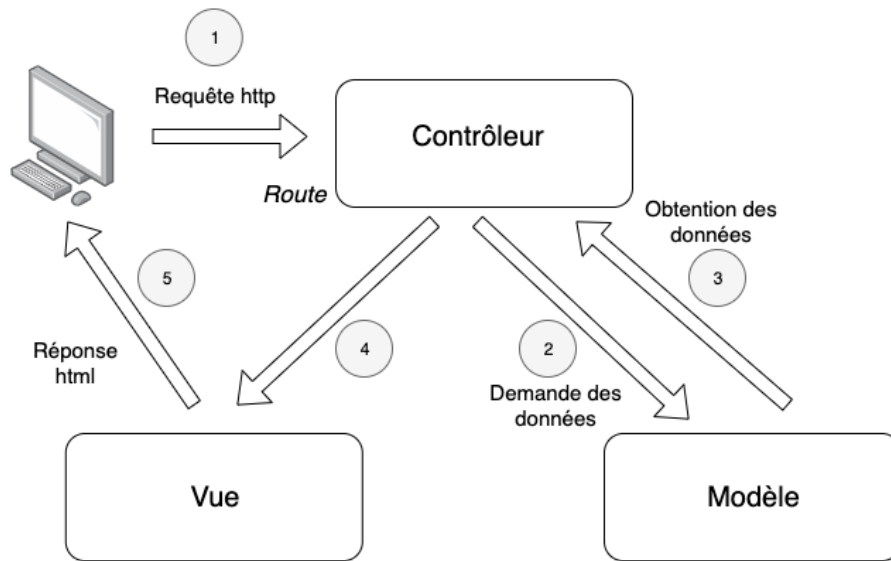


Figure 3: architecture MVC

2.4. Conception de l'application

2.4.1. Identification des acteurs

Les acteurs qui interviendront dans notre système sont :

- ✓ Le visiteur : toute personne qui accède au site.
- ✓ Client : toute personne inscrite et connectée au site pour commander un produit.
- ✓ L'administrateur : toute personne chargée d'administrer et gérer le site, c'est le seul qui peut accéder à son espace.

2.4.2. Diagrammes de cas d'utilisation

Les cas d'utilisation permettent de structurer les besoins des utilisateurs et les objectifs correspondants d'un système. Les cas d'utilisation et les acteurs de notre système sont schématisés dans les diagrammes ci-dessous ainsi que l'interaction entre les cas d'utilisation et les acteurs :



Figure 4: diagramme des cas d'utilisation « visiteur+client ».



Figure 5: diagramme des cas d'utilisation « Admin ».

2.4.3. Spécification des taches

Les tâches effectuées sont résumées dans le tableau suivant :

Acteur	Taches
Visiteur	T0 :accéder au site . T1 :rechercher un produit. T2 :afficher les details d'un produit. T3 :consulter les prooduit. T4 :accéder à la page facebook. T5 :s'inscrire.
Client	T0 :S'authentifier. T1 :passer une commander. T2 :ajouter un article à son panier. T3 :supprimer un article dans un panier. T4 :valider les articler dans un panier. T5 :modifier ses coordonnées. T6 :se deconnecter.
Administrateur	T0 : S'authentifier. T1 :ajouter categorie.

	T2 :supprimer categorie. T3 :modifier categorie. T4 :ajouter produit. T5 :supprimer produit. T6 :modifier produit. T7 :valider un client. T8 :supprimer un client. T9 :gérer les panier. T10 :consulter son tableau de bord. T11 : se deconnecter.
--	---

Tableau 2:tableau récapitulatif des principales taches assurées par chaque acteur.

2 .4.4. Spécification des cas d'utilisation

Ci-après, la description de quelques cas d'utilisation de notre système :

➤ **Cas d'utilisation** : inscription

Use case: Inscription

Acteurs : visiteur

Description :

1. Saisir l'URL du site
2. Le système affiche la page d'accueil.
3. Cliquer sur le bouton «s inscrire».
4. Le système affiche la page d'inscription.
5. Remplir le formulaire d'inscription et valider.
6. Le système affiche un message «le compte est créé avec succès».

➤ **Cas d'utilisation** : passer une commande

Use case: Passer une commande

Acteurs : client

Description :

1. Saisir l'URL du site
2. Le système affiche la page d'accueil
3. Le client se connecte à son espace
4. Le système lui affiche son espace
5. Le client choisier un produit et clique sur «detail».
6. Le système lui affiche les details de produit .
7. Le client choisie le taille et quantite et clique sur «commande».
8. Le système affiche la page de panier.

9. Le client clique sur «valider » pour valider les produits dans un panier.

2.4.5. Diagrammes de classe

Les diagrammes de classes sont les diagrammes les plus utilisés d'UML. Ils décrivent les types des objets qui composent un système et les différents types de relations statiques qui existent entre eux.

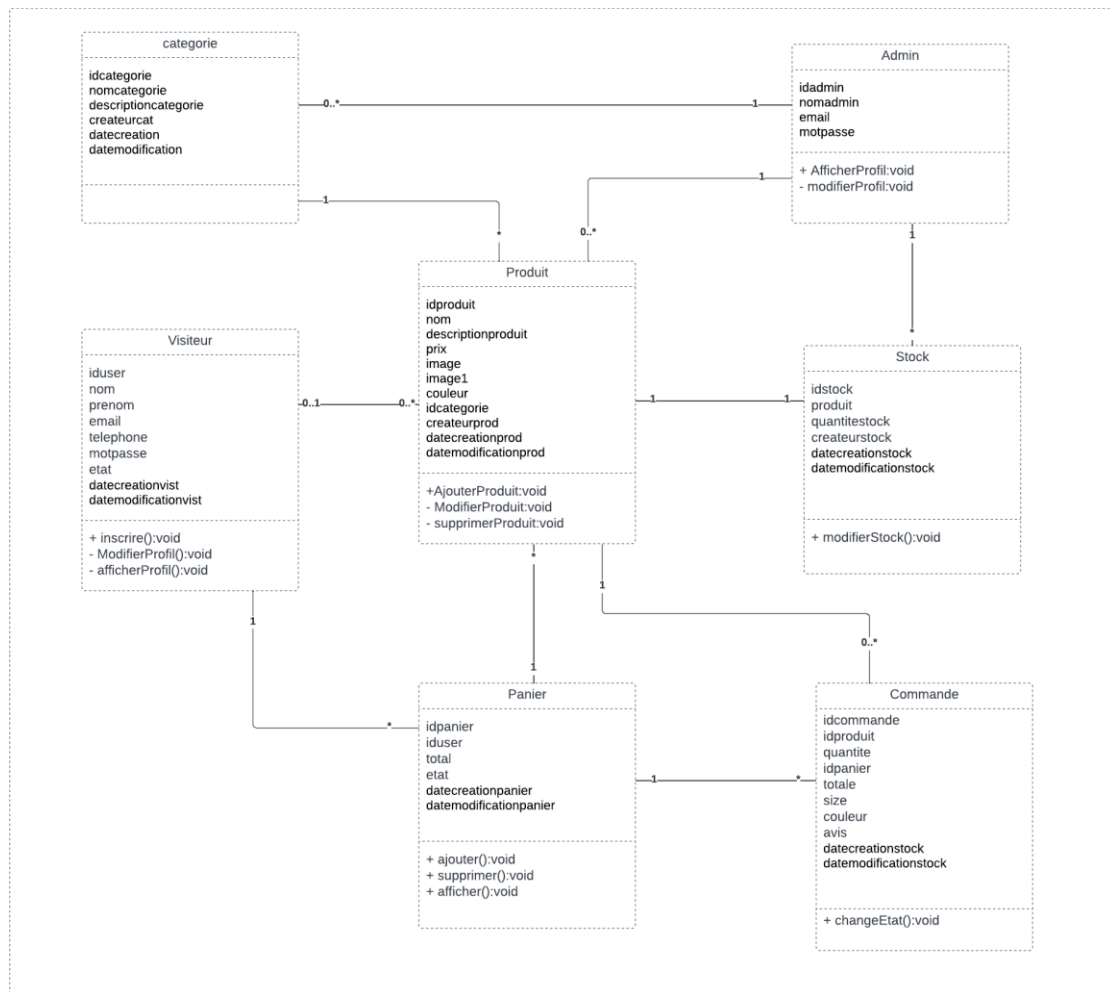


Figure 6: Diagramme de classe.

2.5. Conception de la base des données

Après avoir modélisé notre système avec les différents diagrammes offerts par le langage de modélisation UML, une mise en œuvre d'une base de données est nécessaire car elle permet d'étendre les possibilités d'interaction avec les utilisateurs et de mettre des données à la disposition d'utilisateur pour faciliter l'exploitation (ajout, mise à jour, recherche de données). Ci-dessous les tables de la base de données normalisée en 3FN.

➤ Table : Visiteur

Nom de champ	Type	Description	Clés
iduser	INT	Identifiant visiteur	Primaire
nom	VARCHAR	Nom de visiteur	/
prenom	VARCHAR	Prenom de visiteur	/
email	VARCHAR	email de visiteur	/
telephone	VARCHAR	telephone de visiteur	/
motpasse	VARCHAR	Mot de passe de visiteur	/
etat	INT	etat de visiteur	/
datecreationvist	DATE	Date creation de visiteur	/
datemodificationvisit	DATE	Date modification de visiteur	/

Tableau 3:table visiteur .

➤ Table Admin

Nom de champ	Type	Description	Clés
idadmin	INT	Identifiant admin	Primaire
nomadmin	VARCHAR	Nom admin	/
Email	VARCHAR	Email admin	/
motpasse	VARCHAR	Mot de passe admin	/

Tableau 4:table Admin .

➤ Table Categorie

Nom de champ	Type	Description	Clés
idcategorie	INT	Identifiant categorie	Primaire
nomcategorie	VARCHAR	Nom categorie	/

descriptioncategorie	TEXT	Description categorie	/
createurcat	INT	Createur de categorie	/
datecreation	DATE	Date creation de categorie	/
datemodification	DATE	Date modification de categorie	/

Tableau 5:table Categorie .

➤ Table Produit

Nom de champ	Type	Description	Clés
<u>idproduit</u>	INT	Identifiant produit	Primaire
nom	VARCHAR	Nom produit	/
descriptionproduit	TEXT	Description produit	/
prix	FLOAT	Prix produit	/
image	VARCHAR	Image 1 produit	/
image1	VARCHAR	Image 2 produit	/
couleur	VARCHAR	Couleur produit	/
idcategorie	INT	Identifiant categorie	Etrangère
createurprod	INT	Createur de produit	Etrangère
datecreationprod	DATE	Date creation de produit	/
datemodificationprod	DATE	Date modification de produit	/

Tableau 6:table Produit .

➤ Table Stock

Nom de champ	Type	Description	Clés
<u>Idstock</u>	INT	Identifiant stock	Primaire
produit	INT	Identifiant produit	Etrangère
quantitestock	INT	Quantite stock	/
createurstock	VARCHAR	Createur de stock	Etrangère
datecreationstock	DATE	Date creation de produit	/
datemodificationstock	DATE	Date modification de produit	/

Tableau 7:table Stock .

➤ Table Panier

Nom de champ	Type	Description	Clés
<u>Idpanier</u>	INT	Identifiant stock	Primaire
Iduser	INT	Identifiant visiteur	Etrangère
total	FLOAT	Total panier	/
datecreationpanier	DATE	Date creation de panier	/
datemodificationpanier	DATE	Date modification de panier	/
etat	VARCHAR	Etat de panier	/

Tableau 8:table Panier .

➤ Table Commande

Nom de champ	Type	Description	Clés
<u>Idcommande</u>	INT	Identifiant commande	Primaire
idproduit	INT	Identifiant produit	Etrangère
quantite	INT	Quantite à commande	/
idpanier	INT	Identifiant panier	Etrangère
totale	FLOAT	Totale de commande	/
size	VARCHAR	Size à commande	/
couleur	VARCHAR	Couleur à commande	/
avis	VARCHAR	Avis de commande	/
datecreationcomm	DATE	Date creation de panier	/
datemodificationcomm	DATE	Date modification de panier	/

Tableau 9:table Commande .

2.6. Conclusion

La réalisation d'un site web doit être impérativement précédée d'une méthodologie d'analyse et de conception qui a pour objectif de permettre de formaliser les étapes préliminaires du développement d'un site afin de rendre ce développement plus fidèle aux besoins du client.

Dans ce chapitre, nous avons proposé une démarche de modélisation pour développer notre application, en se basant sur la méthode UML. La phase d'analyse nous a permis de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités, et la phase de conception nous a permis de décrire de manière non ambiguë, le fonctionnement futur du système, afin d'en faciliter la réalisation. Il reste à décrire l'architecture globale de notre application et définir les outils et les langages de programmation qui vont nous aider à la mettre en œuvre, ce qui sera l'objet du chapitre suivant qui est la réalisation.

Chpaitre 3 : Présentation de l'application

3. Introduction

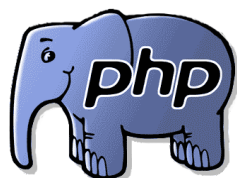
Nous nous intéressons dans ce chapitre à l'implémentation de notre application, et cela en décrivant d'abord l'environnement et les outils de développement, ensuite en présentant les différentes interfaces de cette dernière ainsi que les fonctionnalités qu'elles regroupent.

3.1 Outils de développement

3.1.1. Environnement logiciel :



Visual studio code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOS. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré.



PHP (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP Hypertext Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.



WampServer est une plate-forme de développement Web sous Windows pour des applications Web dynamiques à l'aide du serveur Apache2, du langage de scripts PHP et d'une base de données MySQL. Il possède également PHPMyAdmin pour gérer plus facilement vos bases de données.



HTML5 est un langage de base pour la création de site internet, il sert à structurer votre document. D'autres langages peuvent s'ajouter lors de la conception, mais tous les sites web contiennent du HTML. HTML5 désignant la version du langage HTML.



Bootstrap est un framework développé par l'équipe du réseau social Twitter. Proposé en open source (sous licence MIT), ce framework utilisant les langages HTML, CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement. Ce framework est pensé pour développer des sites avec un design responsive, qui s'adapte à tout type d'écran, et en priorité pour les smartphones.



JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur¹. C'est un langage orienté objet à prototype.

3.1.2. Environnement matériel:

Le site web dynamique a été codé sur un ordinateur portable HP (Intel Core i5 8th Gen, 16Go RAM) .

3.2 Methode de developpement utilise

Pour bien encadrer la création de notre application, nous avons opté pour la méthode:

Scrum est une méthode de développement agile orientée projet informatique dont les ressources sont régulièrement actualisées. La méthode Scrum tire son nom du monde du rugby, scrum = mêlée. Le principe de base étant d'être toujours prêt à réorienter le projet au fil de son avancement.

3.3 Présentation des interfaces de l'application

3.3.1. L'interface de la page accueil

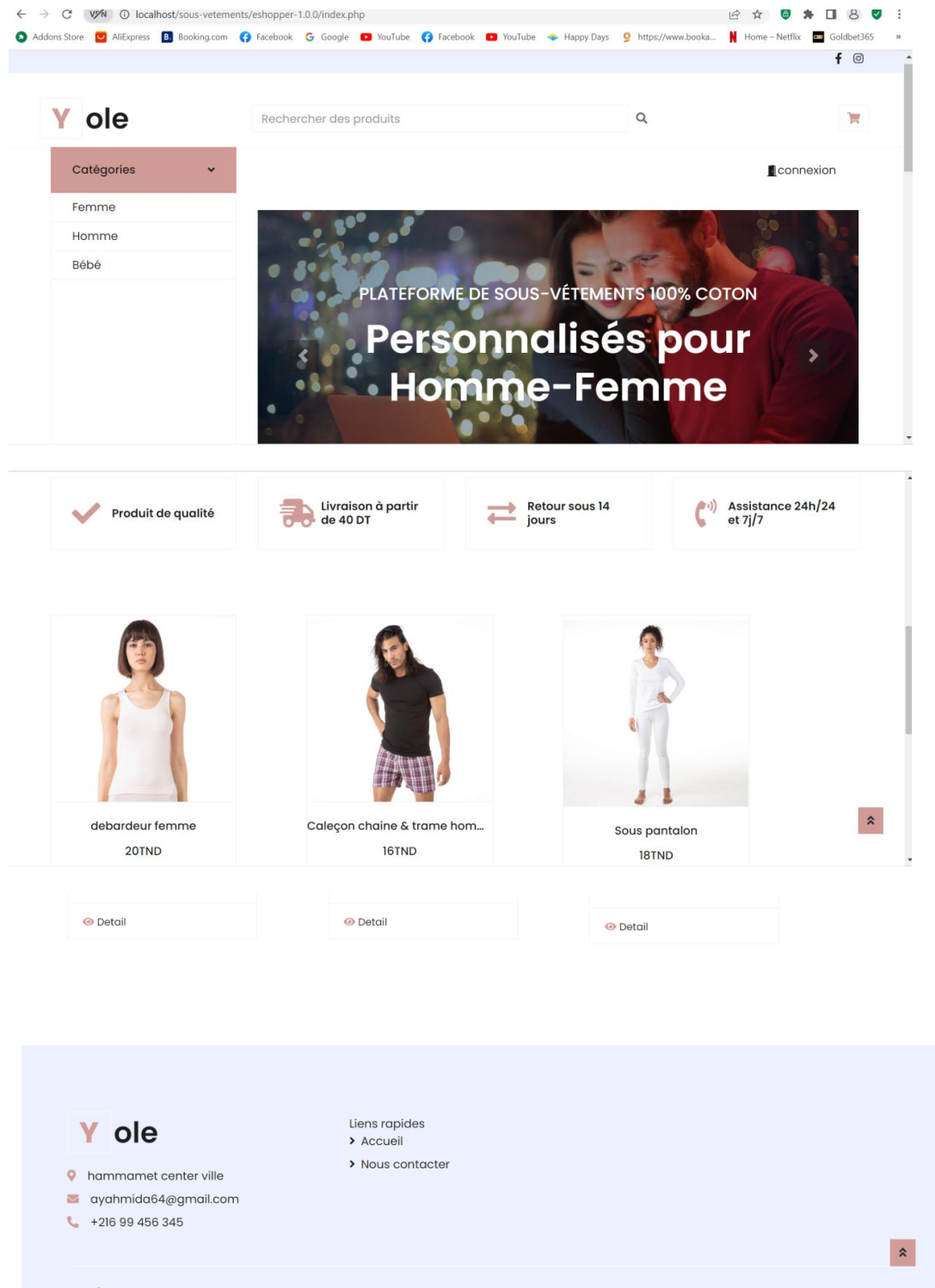


Figure 7: page index.

Lorsque l'utilisateur clique sur «Detail», le système lui afficher un page detail.

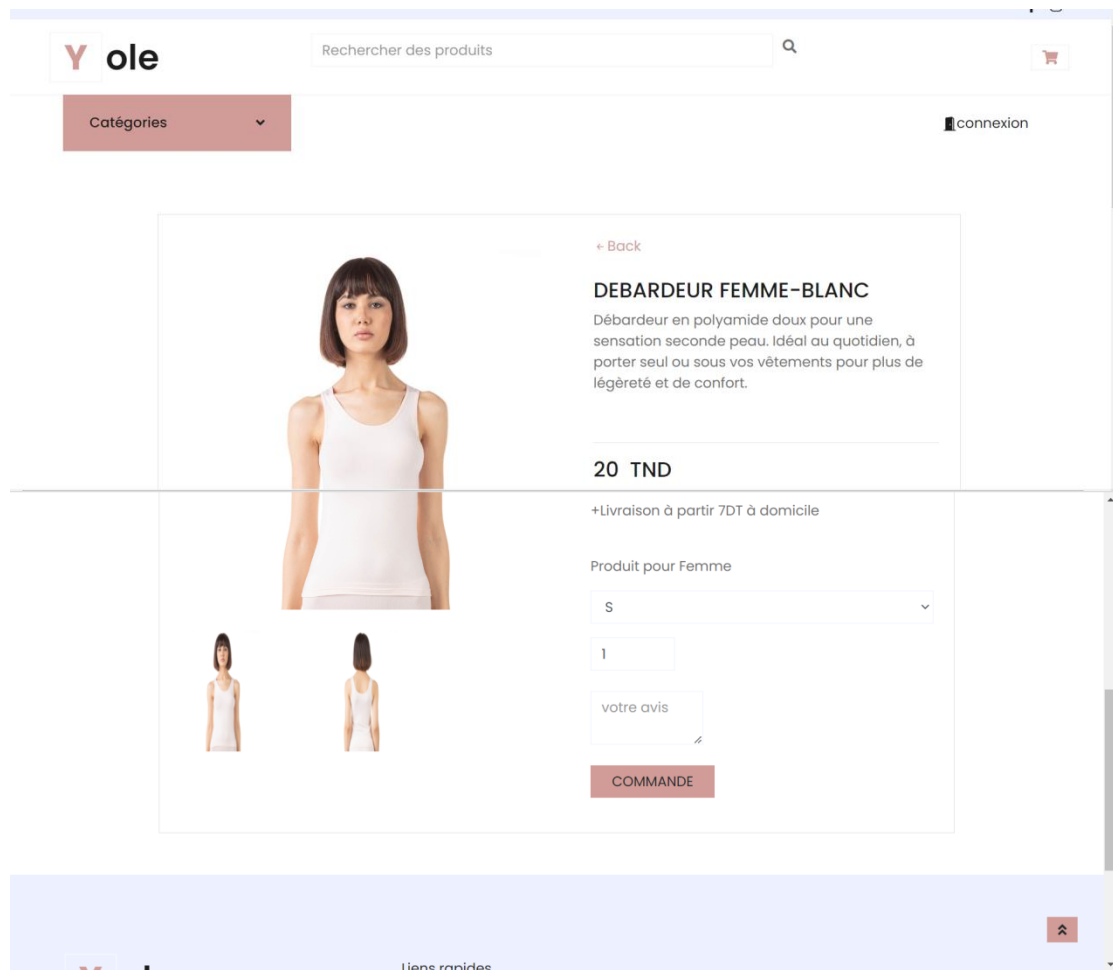


Figure 8: page produit.

Lorsque l'utilisateur se connecte à son compte et clique sur "Commander", le système affiche la page du panier pour lui.

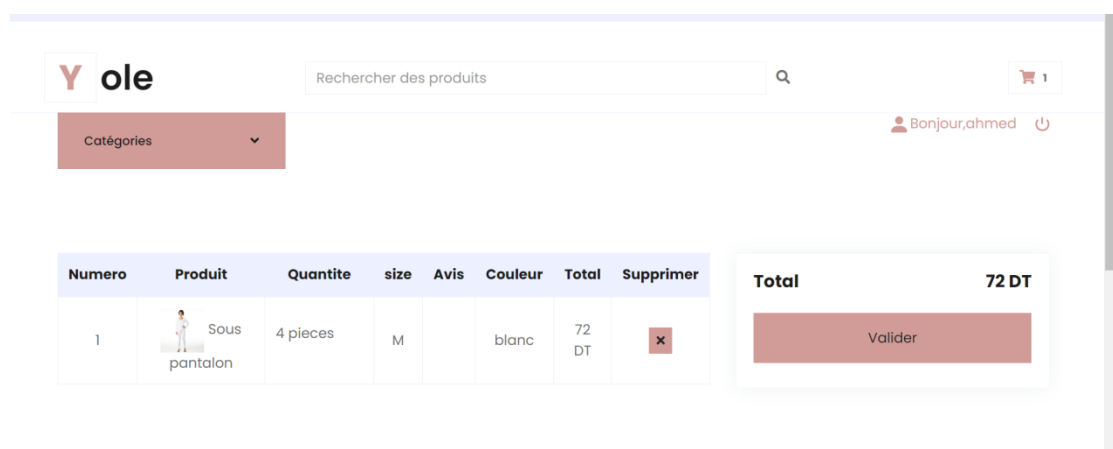


Figure 9: page panier.

Lorsque l'utilisateur ouvre son compte et clique sur "Vérifier", le système affiche une "Alerte" pour valider cette commande, si l'utilisateur clique sur "OK", le système affiche la page d'index.



Figure 10: valider le commande.

Lorsque l'utilisateur clique sur «connexion» et ouvrir leur compte, le système lui afficher un page de profil.

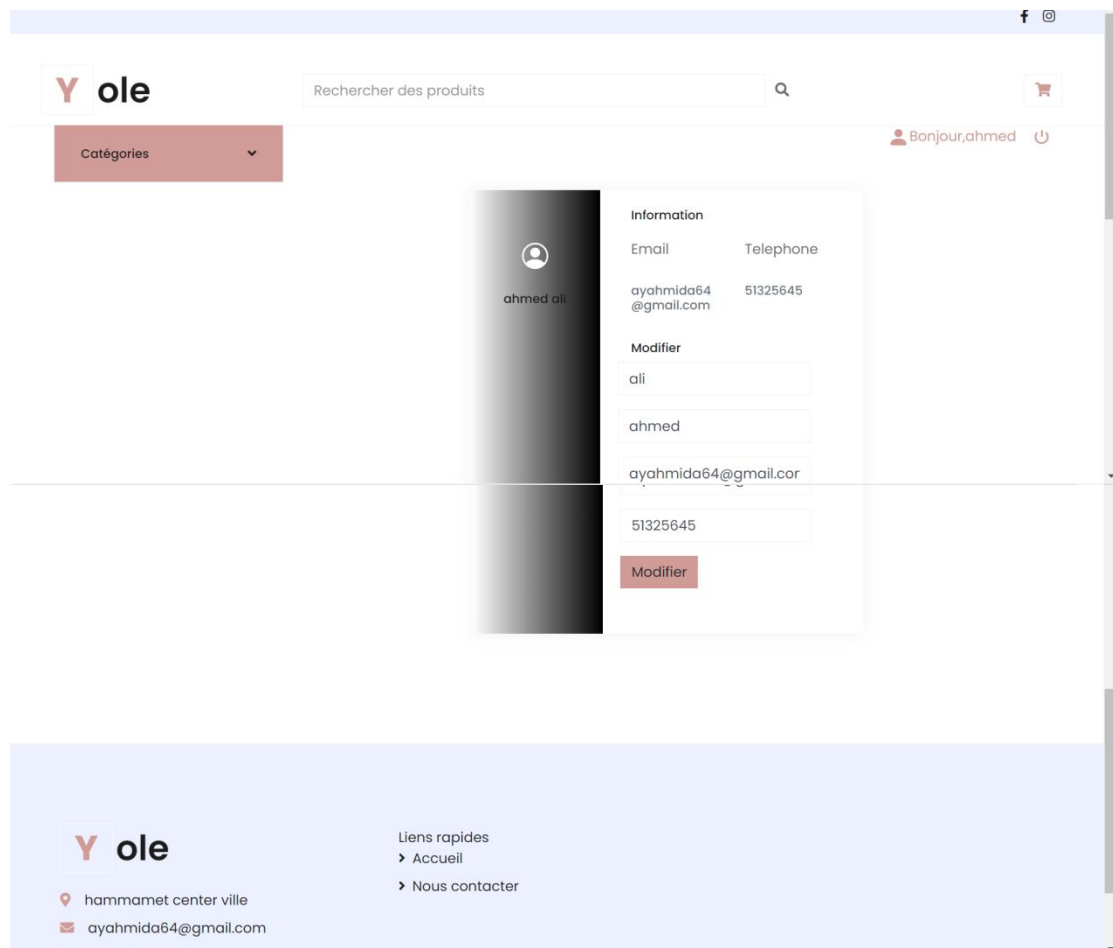


Figure 11: page profil.

Lorsque l'utilisateur est ouvrir leur compte et clique sur , le système lui afficher un page de profil.

3.3.2. L'interface de la page connexion de client

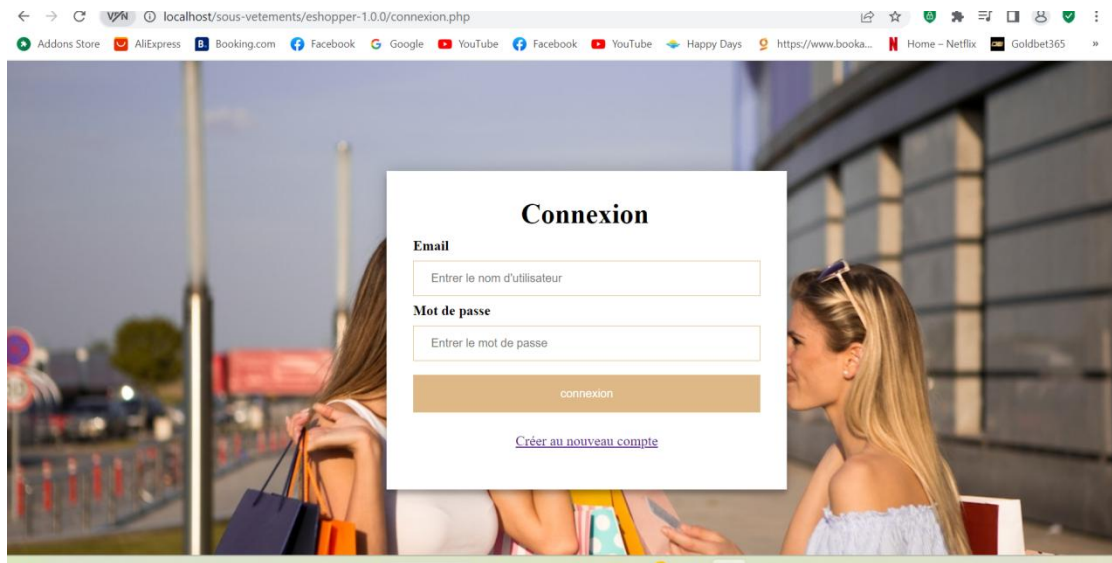


Figure 12: page de connexion de client.

Lorsque l'utilisateur clique sur «connexion» le système vérifie les informations saisies dans la base de données, si le mot de passe est incorrect un message d'erreur va apparaître.

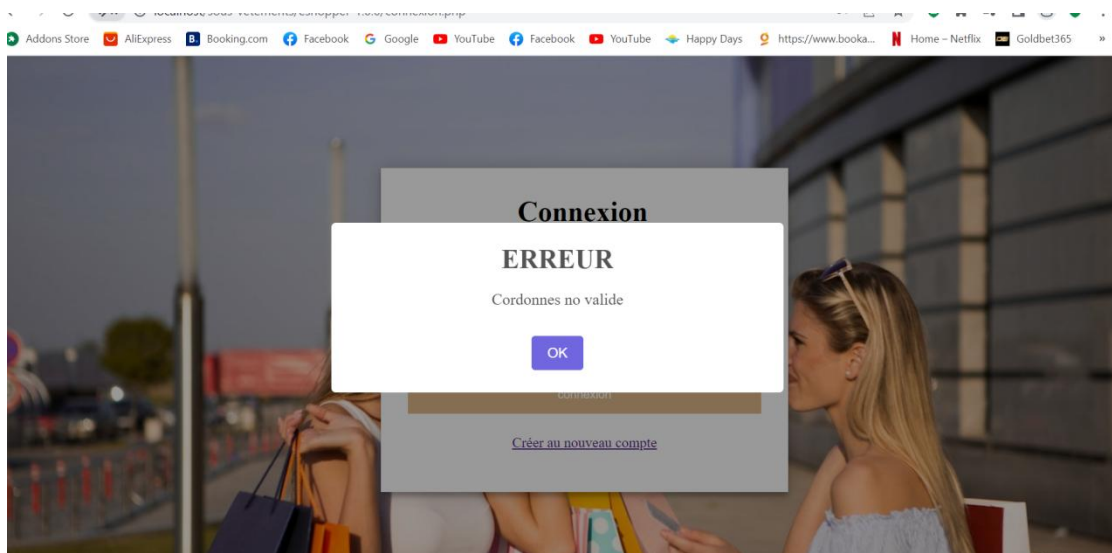


Figure 13: Erreur de saisie.

Lorsque l'utilisateur clique sur «Créer au nouveau compte » le système va afficher un page de inscription .

S'inscrire

Nom

Prenom

Email

Mot de passe

Confirme le mot de passe

Telephone

Figure 14: page d'inscrire.

3.3.3. L'interface de Espace d'administration page« statistiques »

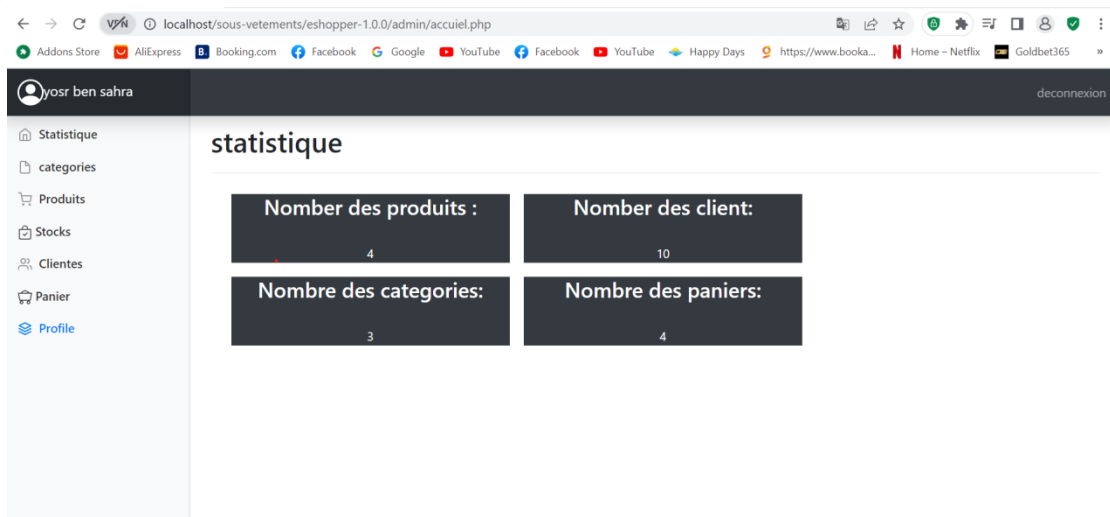


Figure 15: Page statistique.

3.3.4. L'interface de Espace d'administration page« produit »

The screenshot shows the 'Liste des Produit' page. The sidebar on the left contains the following links: Statistique, categories, Produits, Stocks, Clientes, Panier, and Profile. The main content area displays a table with the following data:

Num	Nom	Description	Date Creation	image 1	image2	Couleur	Prix	Action
1	BODY	BON QUALITE	2023-01-24			orange	23	
2	slip femme	EFGDF	2023-01-25			noir	13	

Figure 16: Page Produit.

Lorsque l'utilisateur clique sur l'icône bleue, le système affiche un formulaire pour ajouter une produit.

The screenshot shows the 'AJOUTER PRODUIT' form. The form contains the following fields:

- Nom Produit:
- description:
- Couleur:
- Prix Produit:
- TND:
- Image Produit:
- Image 1:

Figure 17: ajouter produit.

Lorsque l'utilisateur clique sur l'icône verte, le système affiche un formulaire pour modifier une produit.

3.3.5. L'interface de Espace d'administration page« profil »

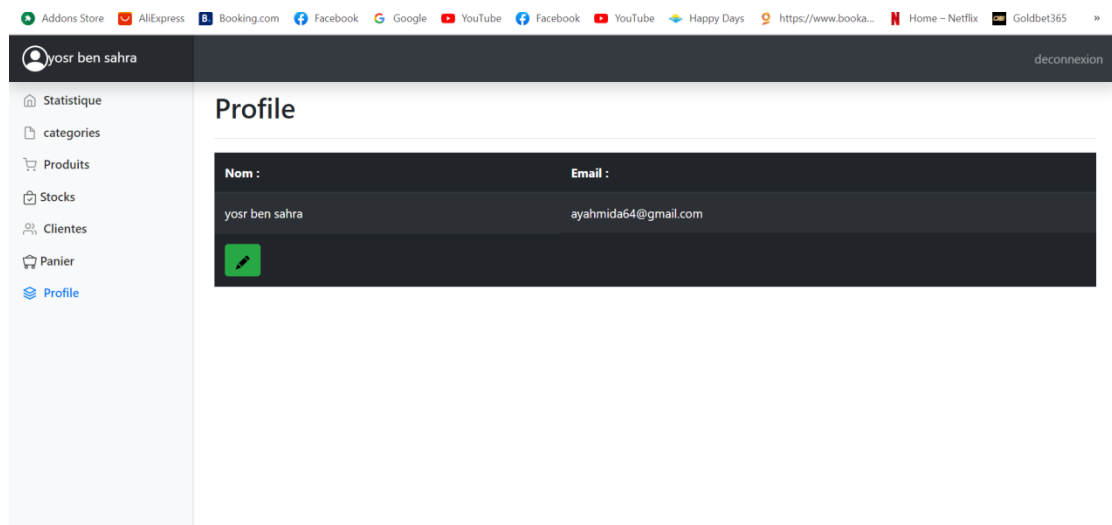


Figure 20: profil admin.

Lorsque l'administrateur clique sur l'icône verte, le système affiche un formulaire pour modifier son profil.

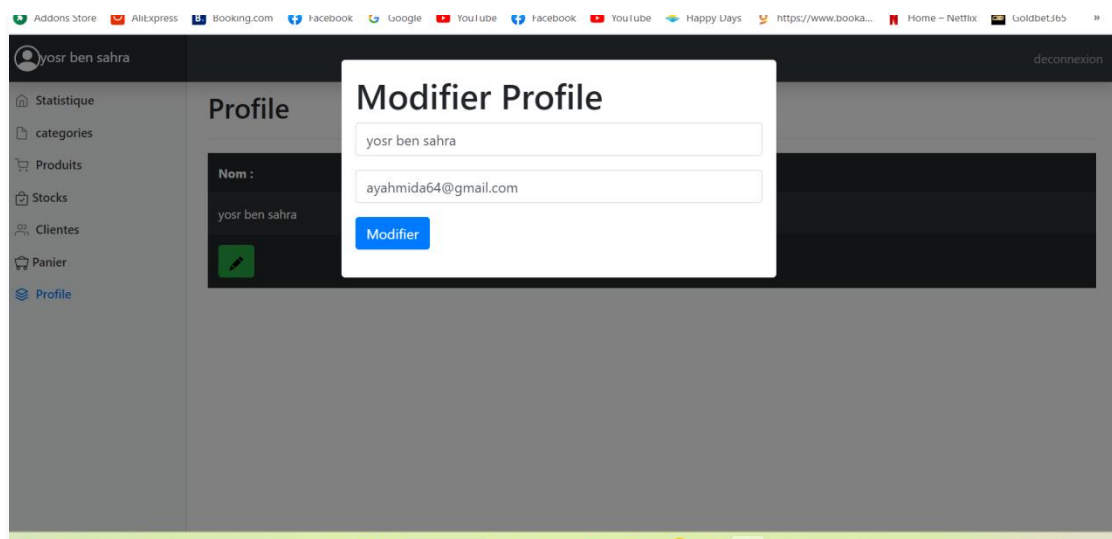


Figure 21: modifier profil.

3.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons décrit le processus de réalisation de notre application et les outils et techniques utilisées pour l'accomplissement du travail. Nous avons également présenté les différentes vues que nous offre l'application et qui décrivent le fonctionnement de celle-ci.

Conclusion générale

Tout projet nécessite un grand effort pour le réaliser. Quant à moi j'ai rencontré plusieurs limites que j'ai essayé de les surpassés. Ce stage a été très enrichissant pour moi, car il m'a permis de découvrir le domaine d'informatique, ses acteurs et ses contraintes. J'ai eu l'occasion de participer concrètement à des missions qui m'ont aidé à voir les enjeux de la vie professionnelle. En conséquence j'ai amélioré mes connaissances, le site web que j'ai achevé nécessite beaucoup de travail et un mois n'est pas suffisant pour réaliser cette mission. Je ne peux pas nier que le projet est incomplet, mais grâce à ceci, j'ai bénéficié de cette expérience formidable.

Webographie

[Web1] : <https://www.webmanagercenter.com/2021/08/15/471620/co-working-ouverture-de-lespace-hammamet-valley-hub/>

[Web2] : <https://www.php.net/>

[Web3] : <https://www.ionos.fr/>

[Web4] : <https://www.hostinger.fr/>

Liste des abréviations

HVH :hammamet valley hub.

HTML : HyperText Markup Language.

Langage PHP : Hypertext Preprocessor .

MVC : Modèle-vue-contrôleur .

UML : Unified Modeling Language.