



République Tunisienne

Ministère de L'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Institut Supérieur des Etudes Technologiques de Kélibia



Rapport de Stage de Perfectionnement

Présenté au

Département : Technologies de l'Informatique

PARCOURS: DEVELOPPMENT WEB ET MULTIMEDIA

Gestion de personnel



Réaliser par : Khemiri Chaima

Encadré par : Ben khélifa Raed

Année universitaire :

2020 /2021

Remerciements

Avant de commencer la présentation de ce rapport je profite l'occasion pour remercier du fond du cœur toute personne ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Je tiens à remercier M Raed Ben Khélifa qui m'a aidé à faire ce choix de recherche, et qui a été plus qu'un maître de stage.

Il m'a guidé, critiqué et a fait les suggestions. Son encouragement permanent et son dynamisme organisateur m'ont énormément facilité la tâche. Il m'a conseillé tout au cours de mon stage. Il m'a relu et critiqué mon manuscrit.

Je remercie également toute l'équipe pour son accueil, son esprit convivial et chaleureux.

Enfin, je tiens à remercier tous ceux qui m'ont assisté à élaborer ce rapport de stage.

SOMMAIRE

Sommaire

.....	1
Remerciements	2
SOMMAIRE	3
Liste des figures.....	5
Liste des tableaux	7
Introduction générale.....	1
Chapitre 1 : Présentation de l'organisme d'accueil et étude préalable.....	2
Introduction	2
1. Présentation générale	2
1.1. Présentation de l'organisme	2
1.2. Organigramme de l'organisme.....	3
2. Présentation du thème du stage	3
2.1. Champ de l'étude et objet du stage	3
2.2 Planning prévisionnel du stage.....	3

3. Etude préalable.....	4
3.1. Description de l'existant	4
3.2. Critiques de l'existant	4
3.3. Solutions proposées.....	4
Conclusion	4
Chapitre 2 : Spécification des besoins et modélisation de la solution.....	5
Introduction	5
1. Besoins fonctionnels	5
2. Besoins non fonctionnels	7
3. Conception	7
3.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	7
3.2. Diagramme de classe.....	13
Conclusion	14
Chapitre 3 : Réalisation et tests	17
Introduction	17
1. Environnement logiciel :	17
2. Environnement matériel :	20
3. Interfaces réalisées :	21
4. Tests et validation :	25
Conclusion	26
Conclusion générale	i
Bibliographie	Erreur ! Signet non défini.
Webographie	ii

Liste des figures

Figure 1 : Organigramme de la société	Erreur ! Signet non défini.
Figure 2: diagramme de cas d'utilisation globale	Erreur ! Signet non défini.
Figure 3:Raffinement gérer administrateur	Erreur ! Signet non défini.
Figure 4: Raffinement gérer client	9
Figure 5:Raffinement gérer personnel	11
Figure 6:Raffinement gérer projet.....	12
Figure 7:Raffinement gérer tache.....	12
Figure 8:Raffinement gérer avancement.....	13
Figure 9:Raffinement gérer tache.....	13
Figure 10:Raffinement gérer compte	13
Figure 11:Diagramme de classe	14
Figure 12:Diagramme de classe	17
Figure 13: logo de WampServer	17
Figure 14:logo de phpMyAdmin.....	18
Figure 15:Logo de MySQL.....	18
Figure 16:Logo de StartUml	18
Figure 17:Logo HTML5	19
Figure 18:Logo CSS3.....	19
Figure 19:Logo PHP	19
Figure 20:Logo boots rap	20
Figure 21:Logo jQuery.....	20
Figure 22:image Asus	20
Figure 23:interface de la page login.....	21
Figure 24:page index.....	22
Figure 25:Ajouter Administrateur.....	22
Figure 26:Liste Administrateur	23
Figure 27:Modifier Administrateur.....	23
Figure 28:interface de la gestion de personnel.....	24
Figure 29: Liste des messages.....	24
Figure 30:Modifier tache.....	25
Figure 31:liste des projets	25
Figure 32:validation des champs.....	26

Figure 33:Teste d'authentification	26
--	----

Liste des tableaux

Tab1 : Exemple d'un planning prévisionnel.....	4
Tableau 2:Raffinement Administrateur.....	9
Tableau 3:Raffinement Administrateur.....	9
Tableau 4:Raffinement Administrateur.....	9
Tableau 5:Raffinement Administrateur-Client	10
Tableau 6:Raffinement Administrateur-Client	10
Tableau 7:Raffinement Administrateur-Client	10
Tableau 8:Raffinement Administrateur-Personnel	11
Tableau 9:Raffinement Administrateur-Personnel	11
Tableau 10:Raffinement Administrateur-Personnel	12

Introduction générale

Le présent travail s'inscrit dans le cadre de la réalisation d'un mini projet dans le cadre d'un stage de perfectionnement.

J'ai effectué un stage d'un mois au sein de l'entreprise Designet.

Le but de ce stage consiste à développer une application web dynamique.

L'objectif de rapport du stage est de montrer la capacité à analyser, synthétiser et à présenter un projet, Il reflète la capacité de l'étudiant à exploiter les connaissances acquises lors de son cursus universitaire afin de les lier aux questions pratiques observées lors de son stage.

Le plan du rapport du stage consiste des points comme suit :

Le premier chapitre traitera une présentation générale d'entreprise Designet et le cadre général du projet avec une étude et évaluation de l'existant, le deuxième consacré à la modélisation conceptuelle et pour finir le troisième chapitre portera sur la description des outils et logiciels et les langages que j'ai utilisés tous au long de la période du stage ainsi qu'une description du produit final.

Une conclusion générale pour clôturer notre travail.

Chapitre 1 : Présentation de l'organisme d'accueil et étude préalable

Introduction

Dans ce chapitre j'ai ferai la description de l'organisme d'accueil Designet.la deuxième partie étude préalable comporte l'étude de l'existant, critique de l'existant ainsi que la solution que j'ai proposé.

1. Présentation générale

1.1.Présentation de l'organisme

Designet est une Boite de Développement et Services Informatiques, est une société de développement informatique, spécialisée dans la conception, le design, le développement et la promotion d'applications mobiles (Android, iOS, Windows phone, unity,etc) et des sites web (site statique, site dynamique, site vitrine, site e-commerce, site mobile, application web, site communautaire, etc.).

Designet présente différent servies :

- ✓ Développement informatique : (développement des logiciels, développement des sites web, développement mobile)
- ✓ Création de sites web : Designet vous apporte des solutions sur mesure, performantes et de qualité tout en maitrisant parfaitement votre contrainte budgétaire.
- ✓ Référencement des sites web
- ✓ Hébergement des sites web

Date de création de designet 2020

1.2. Organigramme de l'organisme

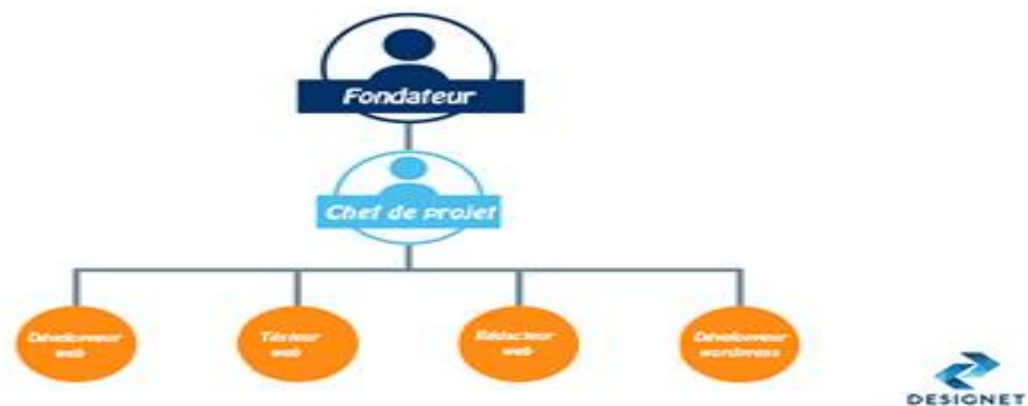


Figure1 : Organigramme de la société

2.Présentation du thème du stage

2.1.Champ de l'étude et objet du stage

Dans l'objectif de maîtriser mes connaissances déjà acquises, la société Designet m'a accueilli dans son local. Elle m'a donné la chance de réaliser mon projet intitulé gestion de personnel dans un milieu professionnel.

2.2 Planning prévisionnel du stage

On pourra présenter ce planning, en collaboration avec le responsable de l'entreprise, par un diagramme de GANTT

	1 ^{ère} semaine	2 ^{ème} semaine	3 ^{ème} semaine	4 ^{ème} semaine
Phase préliminaire	↔			
Etude de l'organisme	↔			
Infrastructure informatique	↔	↔		
Recueil et appréciation		↔	↔	
Réalisation			↔	↔
Rédaction du rapport	↔	↔	↔	↔

--	--	--	--	--

Tab1 : Exemple d'un planning prévisionnel

3.Etude préalable

3.1. Description de l'existant.

3.2. Critiques de l'existant

La critique de l'existant présente une étape nécessaire et importante. Son objectif est de porter une opinion afin de développer les insuffisances éventuelles rencontrées au cours de l'étude de l'existant en vue de proposer un système plus fiable que le système ancien.

A partir des remarques que nous avons vues dans notre nous avons distingué des problèmes suivants :

- Le fondateur ne peut pas prélever les factures.
- Le fondateur ne peut pas gérer l'équipe sauf sur place.
- Le fondateur ne peut pas gérer les taches sauf sur place en partageant avec les personnels.

3.3. Solutions proposées

Deux cas se présentent : soit il y a une application existante qui présente certaines lacunes et, donc, la proposition consiste à apporter des améliorations, donc, informatiser le processus de travail actuel. Après nos recherches, on a permis de trouver une plateforme qui nous facilite associé tous notre travail.

Conclusion

Dans ce chapitre introductif j'ai présente l'organisme d'accueil ainsi que le projet à réaliser ainsi que la partie qui suit consiste dans la phase de la préparation de ce projet qui est l'étude de l'existante.

Chapitre 2 : Spécification des besoins et modélisation de la solution

Introduction

Dans ce chapitre nous exposons la méthode de la conception choisie, les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels du système ainsi que les différents diagrammes réaliser.

1.Besoins fonctionnels

Administrateur :

- *L'authentification :*
 - Login*
 - Mot de passe.*

- *Gestion des administrateurs :*
 - Ajout d'un nouvel administrateur.*
 - Modification des données d'administrateurs.*
 - Suppression un l'administrateur.*
 - Consultation de la liste des administrateurs.*

- *Gestion des clients :*
 - Ajout du client.*
 - Modification du client.*
 - Suppression du client.*
 - Consultation de la liste des clients.*

- *Gestion des personnels :*
 - Ajout du personnel.*
 - Modification du personnel.*
 - Suppression du personnel.*
 - Consultation de la liste des personnels.*

- *Gestion des projets :*
 - Ajout du projet.
 - Modification du projet.
 - Suppression du projet.
 - Consultation de la liste des projets.
- *Consulter des tâches :*
 - Ajout de la tâche.
 - Modification de la tâche.
 - Suppression de la tâche.
 - Consultation de la liste des tâches.
- *Gérer les comptes*

Personnels :

- *L'authentification :*
 - Login
 - Mot de passe
- *Gérer les comptes*
 - Modifier de compte
 - Supprimer de compte
- *Gérer les des tâches*
 - Ajouter de tâche
 - Modifier de tâche
 - Supprimer de tâche
- *Gérer l'avancement*
 - Modifier l'avancement

2. Besoins non fonctionnels

- ✓ Le code doit être clair pour permettre des futures évolutions ou améliorations.
- ✓ L'ergonomie : l'application offre une interface conviviale et facile à utiliser.
- ✓ Garantir l'intégrité et la cohérence des données à chaque mise à jour et à chaque insertion.
- ✓ Sécurité : l'application doit assurer un niveau minimum de sécurité pour les informations traitées.

3. Conception

3.1. Diagramme de cas d'utilisation:

Ce diagramme, illustré par la figure ci-dessous permet de :

- Gérer les administrateurs : L'administrateur peut gérer les sous administrateurs.
 - Gérer client : L'administrateur peut gérer les clients.
 - Gérer les factures : L'administrateur peut gérer les factures.
 - Gérer les personnels : L'administrateur peut gérer les personnels.
 - Gérer les projets : L'administrateur peut gérer les projets.
 - Gérer les tâches : L'administrateur peut gérer les tâches.
- Faire authentification : L'administrateur fait une authentification avec son login et Son mot de passe.

Après avoir authentifié avec login et mot de passe le personnel peut :

- Gérer les comptes.
- Consulter les tâches.
- Gérer leurs avancements.

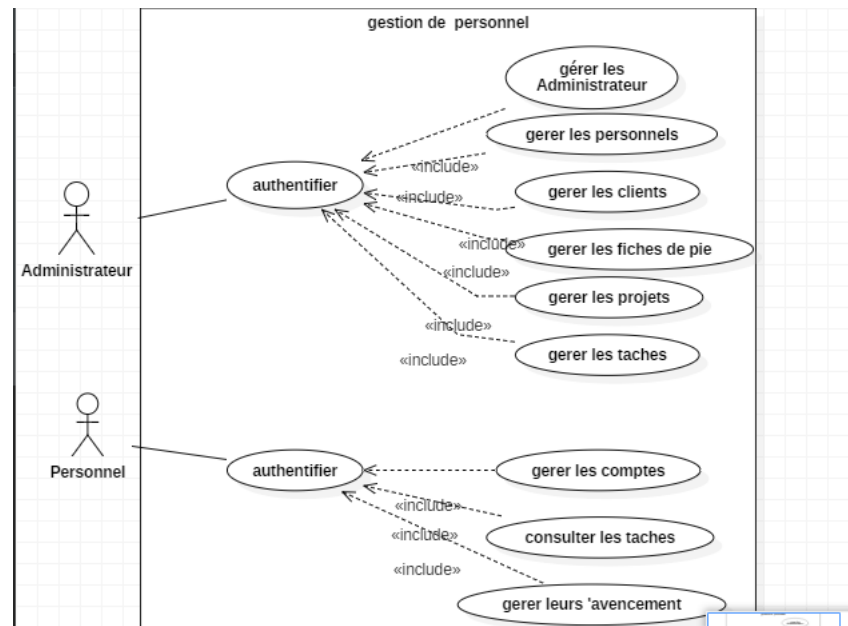


Figure2 : diagramme de cas d'utilisation globale

Raffinement de digramme de cas d'utilisation : Gérer Admin :

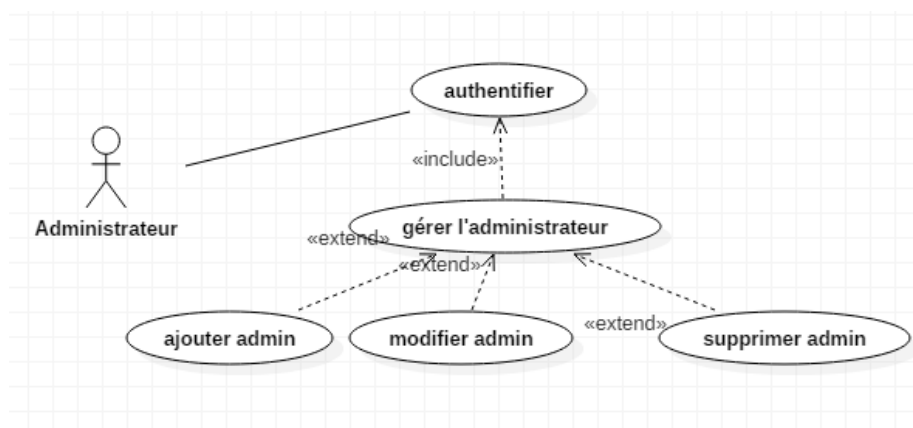


Figure 3: Raffinement gérer administrateur

Cas d'utilisation	Modifier administrateur
Acteur	Administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	L'administrateur clique sur ajouter administrateur pour l'insérer appliquer l'ajout s'il y avait de changement administrateur ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Administrateur ajouter avec succès

Tableau 2: Raffinement Administrateur

Cas d'utilisation	Modifier administrateur
Acteur	Administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	L'administrateur clique sur modifier administrateur pour l'insérer appliquer la modification s'il y avait de changement administrateur ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Administrateur modifié avec succès

Tableau 3: Raffinement Administrateur

Cas d'utilisation	Modifier administrateur
Acteur	Administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	L'administrateur clique sur supprimer administrateur pour l'insérer appliquer la suppression s'il y avait de changement administrateur ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Administrateur est supprimer avec succès

Tableau 4: Raffinement Administrateur

La figure ci-dessous permet de visualiser le raffinement de diagramme de cas d'utilisation : Gérer client

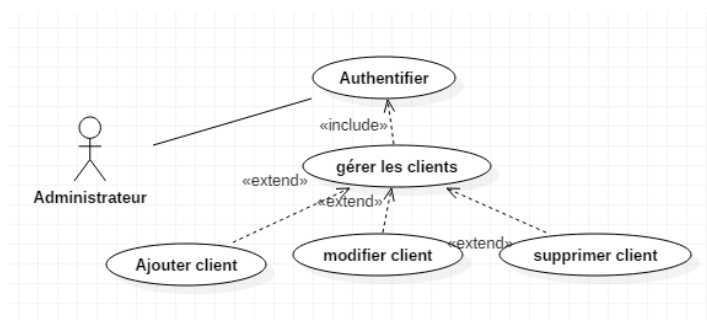


Figure 1: Raffinement gérer client

Cas d'utilisation	gérer client
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur ajout client pour l'insérer et clique sur l'ajout du client pour appliquer l'ajout du client s'il y avait de changement de client ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Client est ajouter avec succès

Tableau 5: Raffinement Administrateur-Client

Cas d'utilisation	gérer client
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur ajout client pour l'insérer et clique sur modifier client pour appliquer la modification s'il y avait de changement de client ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Client modifié avec succès

Tableau 6: Raffinement Administrateur-Client

Cas d'utilisation	gérer client
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur ajouter client pour l'insérer et clique sur supprimer client pour appliquer la suppression s'il y avait de changement de client ajouté -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Client est supprimer avec succès

Tableau 7: Raffinement Administrateur-Client

La figure ci-dessous permet de visualiser le raffinement de diagramme de cas d'utilisation : Gérer personnel

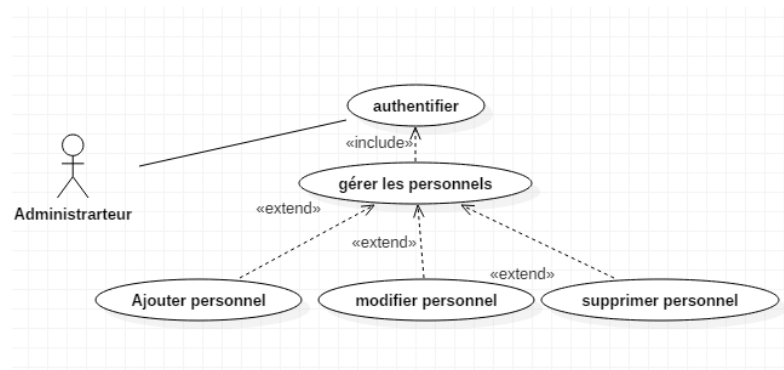


Figure 2:Raffinement gérer personnel

Cas d'utilisation	gérer personnel
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur ajouter personnel pour appliquer l'ajout de personnel -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Personnel est ajouter avec succès

Tableau 8:Raffinement Administrateur-Personnel

Cas d'utilisation	gérer personnel
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur modifier personnel pour appliquer la modification de personnel -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Personnel est modifier avec succès

Tableau 9:Raffinement Administrateur-Personnel

Cas d'utilisation	gérer personnel
Acteur	administrateur
Pré condition	Administrateur authentifié
Scénario nominal	-L'administrateur clique sur supprimer personnel pour appliquer la suppression de personnel -le système renvoie un formulaire -le système affiche une alerte de succès d'opération
Post condition	Personnel supprimer avec succès

Tableau 10: Raffinement Administrateur-Personnel

La figure ci-dessous permet de visualiser le raffinement de diagramme de cas d'utilisation : Gérer projet

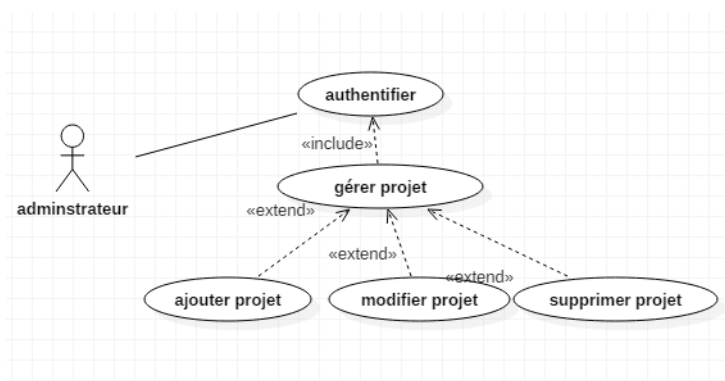


Figure 3: Raffinement gérer projet

La figure ci-dessous présente le raffinement de diagramme de cas d'utilisation : Gérer tâche

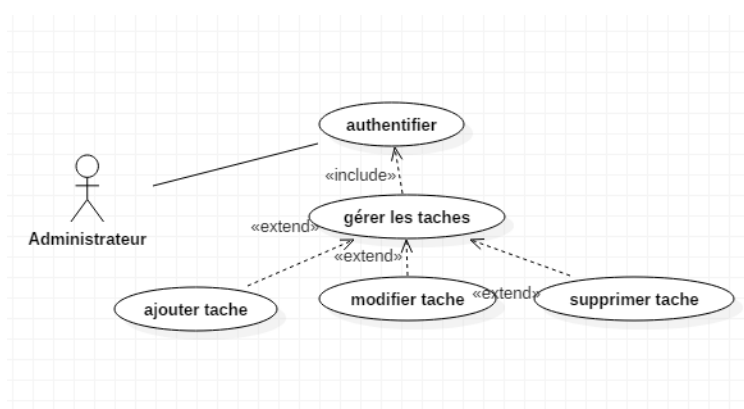


Figure 4: Raffinement gérer tâche

La figure ci-dessous présente le raffinement de diagramme de cas d'utilisation :Gérer l'avancement.

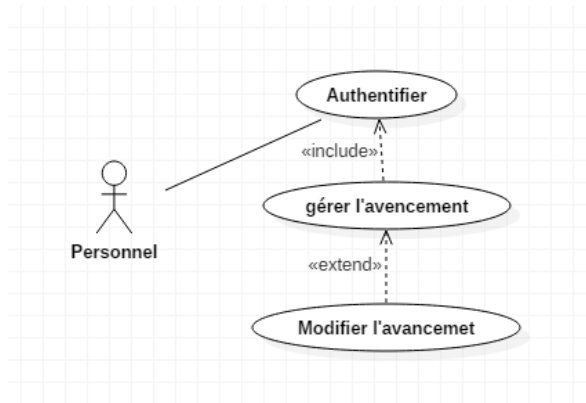


Figure 5:Raffinement gérer avancement

La figure ci-dessous présente le raffinement de diagramme de cas d'utilisation :Consulter tache.

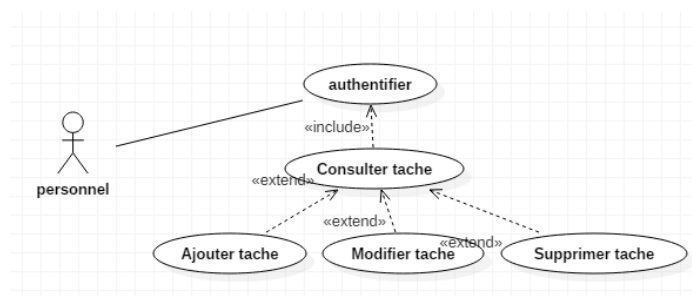


Figure 6:Raffinement gérer tache

La figure ci-dessous présente le raffinement de diagramme de cas d'utilisation :Gérer compte par le personnel.

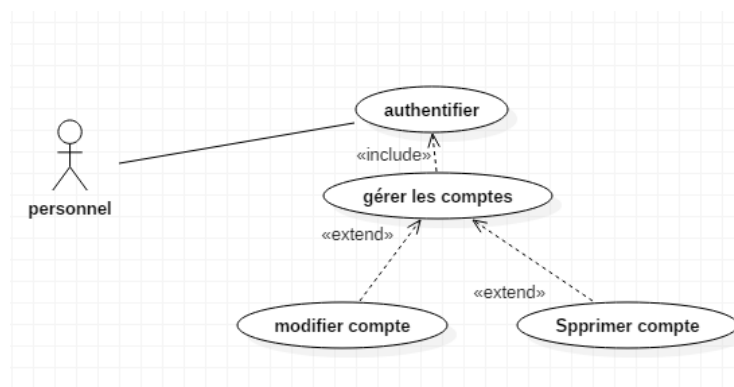


Figure 7:Raffinement gérer compte

3.2. Diagramme de classe :

Le diagramme de classes représente les classes constituant le système et les associations entre elles. Le diagramme de classes exprime de manière générale la structure statique d'un système, en termes de classe et de relations entre ces classes.

De même qu'une classe décrit un ensemble d'objets, une association décrit un ensemble de liens ; les objets sont des instances de classes et les liens sont des instances de relations.

La figure ci-dessous représente le diagramme de classe de mon application :

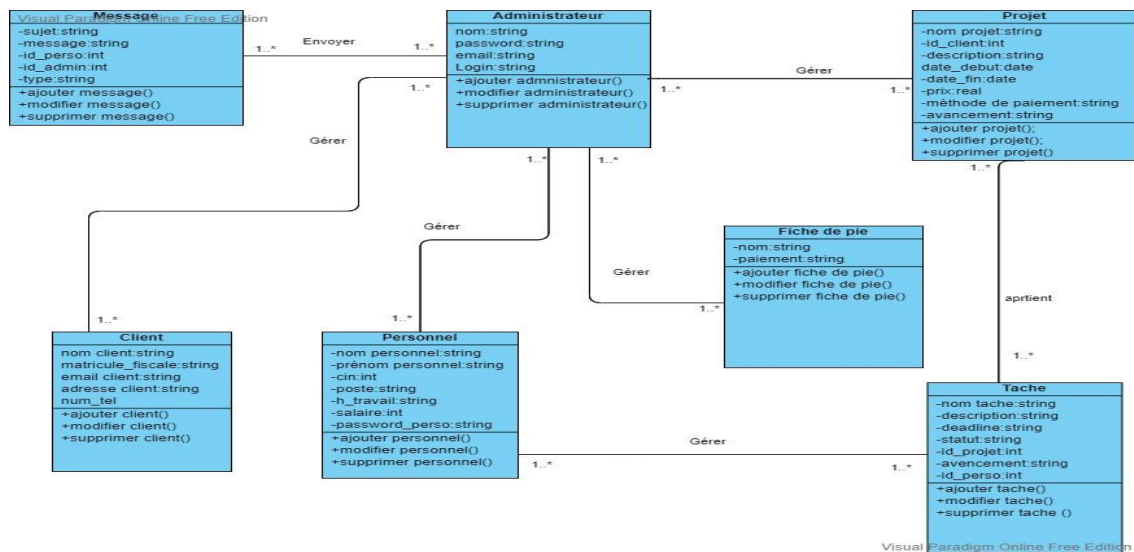


Figure 8:Diagramme de classe

Notre application comporte les classes suivantes :

Administrateurs : comporte les attributs de tous les administrateurs

Les attributs sont :

- Nom_admin : de type chaine de caractères représente le nom d'administrateur
- Login_admin : de type chaine de caractères représente le login de l'utilisateur.
- Email_admin: de type chaine de caractères représente l'adresse mail de l'administrateur.
- Password_admin : de type mot de passe représente le mot de passe de l'administrateur.

Client : comporte les attributs de tous les clients

Les attributs sont :

- Nom_client : de type chaine de caractères représente le nom du client.
- Matricule_fiscal : de type chaine de caractères représente la matricule fiscale du client
- Login_client: de type chaine de caractères représente le login du client.
- Email_client: de type chaine de caractères représente l'adresse mail du client.
- Num_tel : de type chaine de caractères représente le numéro de téléphone du client.

Personnel : comporte les attributs de tous les personnels

Les attributs sont :

- Nom_personnel : de type chaine de caractères représente le nom du personnel.
- Prénom_personnel: de type chaine de caractères représente le prénom du personnel
- Cin : de type chaine de caractères représente le numéro de la carte cin du personnel.
- Email_personnel: de type chaine de caractères représente l'adresse mail du personnel.
- Poste : de type chaine de caractères représente le poste du personnel.
- Password_perso :de type chaine de caractères représente le password du personnel.
- Salaire :de type entier représente le salaire du personnel.
- H_travail :de type string représente les heures de travail du personnel.

Tâche : comporte les attributs de tous les taches

Les attributs sont :

- Nom_tache : de type chaine de caractères représente le nom de la tâche.
- Description : de type chaine de caractères représente la description du client
- Deadline: de type chaine de caractères représente le deadline de la tâche.
- Statut: de type chaine de caractères représente le statut
- Id_projet : de type chaine de caractères représente l'id du projet pour chaque de la tâche.
- Avancement : de type chaine de caractères représente l'avancement de la tâche de projet.
- Id_perso :de type entier représente l'id de personnel pour chaque tâche

Message : comporte les attributs de la classe message

Les attributs sont :

- Sujet : de type chaine de caractères représente le sujet du message.

- Id_perso : de type chaine de caractères représente l'id personnel
- Id_admin: de type chaine de caractères représente l'id de l'administrateur.
- Type: de type chaine de caractères représente le type de message.

Fiche de pie : comporte les attributs de tous les fiches

Les attributs sont :

- Nom: de type chaine de caractères représente le nom de la fiche de pie
- Paiement : de type chaine de caractères représente le type de paiement : espèce ou bien par chèque.

Conclusion :

Tout au long de ce chapitre, nous avons procédé, tout d'abord les besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre application ainsi que la partie conception qui contient les deux diagrammes principaux : Diagramme de classe et Diagramme de cas d'utilisation globale ainsi que les raffinements.

Chapitre 3 : Réalisation et tests

Introduction

Dans ce chapitre on va traiter les différentes parties liées à l'implémentation et au développement de l'application.

On va parler de choix techniques : environnement matériel et logiciel. Les principales interfaces de l'application seront dévoilées sous forme de capture d'écran.

1. Environnement logiciel :

Sublime texte est un éditeur de texte générique codé en C++ et Python disponible sur Windows, Mac et Linux, ce logiciel prend en charge 44 langages de programmations.

La figure ci-dessous représente le logo de sublime texte :



Figure 9: Diagramme de classe

WampServer est une plateforme de développement web de type WAMP permettant de faire fonctionner localement des scripts PHP. WampServer est un environnement comprenant trois serveurs (Apache, MySQL et Maria DB) ainsi que phpMyAdmin pour l'administrateur web des bases MySQL.

La figure ci-dessous représente le logo de WampServer :



Figure 10: logo de WampServer

PhpMyAdmin est une application web de gestion de base de données pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée principalement en PHP.

La figure ci-dessous représente le logo de phpMyAdmin :



Figure 11:logo de phpMyAdmin

MySQL est un serveur de bases de données relationnelles Open Source. Un serveur de bases de données stocke les données sous forme de tables. Le SQL dans MySQL signifie Structured Query Language.

La figure ci-dessous représente le logo de MySQL :



Figure 12:Logo de MySQL

StartUml :

StarUML est un logiciel de modélisation UML (Unified Modeling Language) open source.



Figure 13:Logo de StartUml

HyperText Mark-Up Language est un langage de programmation utilisé pour créer des pages Web. Le langage HTML est un standard publié par W3C (World Wide Web Consortium).

Le langage HTML se repose sur le protocole HTTP.

Permet de créer des documents interactifs grâce à des liens hypertextes, qui relient votre document à d'autres documents. C'est un langage à balisage dont le rôle est de formaliser l'écriture d'un document avec des balises.

La figure ci-dessous représente le logo de HTML5 :



Figure 14:Logo HTML5

CSS: Cascading Style Sheets/ feuilles de style en cascade. Un langage simple pour associer des propriétés de style à des éléments dans les documents structurés (HTML, XML) (en séparant la présentation des documents de leur contenu).

Cascade: plusieurs feuilles de style peuvent être combinées et que les styles peuvent être hérités en cascade

La figure ci-dessous représente le logo de CSS3 :



Figure 15:Logo CSS3

PHP ou HyperText Preprocessor est un langage de script libre côté serveur. Grâce à son interaction avec la base de données MySQL et son intégration facile dans du code HTML, PHP est devenu le langage le plus utilisé en développement web.

La figure ci-dessous représente le logo de PHP :



Figure 16:Logo PHP

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur ... etc. ...) de sites et d'applications web. C'est

un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.



Figure 17:Logo boots rap

JQuery est une bibliothèque JavaScript qui permet de gagner en rapidité dans l'interaction avec le code HTML d'une page web.

La figure ci-dessous représente le logo de jQuery



Figure 18:Logo jQuery

2.Environment matériel :

L'application a été codée par un pc portable Asus

Système	
Processeur :	Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GHz
Mémoire installée (RAM) :	8,00 Go (7,86 Go utilisable)
Type du système :	Système d'exploitation 64 bits, processeur x64
Stylet et fonction tactile :	La fonctionnalité d'entrée tactile ou avec un stylet n'est pas disponible sur cet écran.

La figure ci-dessous présente la photo de mon pc Asus :



Figure 19:image Asus

3. Interfaces réalisées :

L'application est composée de deux profils qui sont respectivement le profil de l'administrateur et le profil de personnel

3.1 Profil de l'administrateur :

La figure ci-dessous présente l'interface de mon application intitulé gestion de personnel :

Cette capture permet de visualiser la page « administrateur » elle doit être remplie par login et mot de passe.

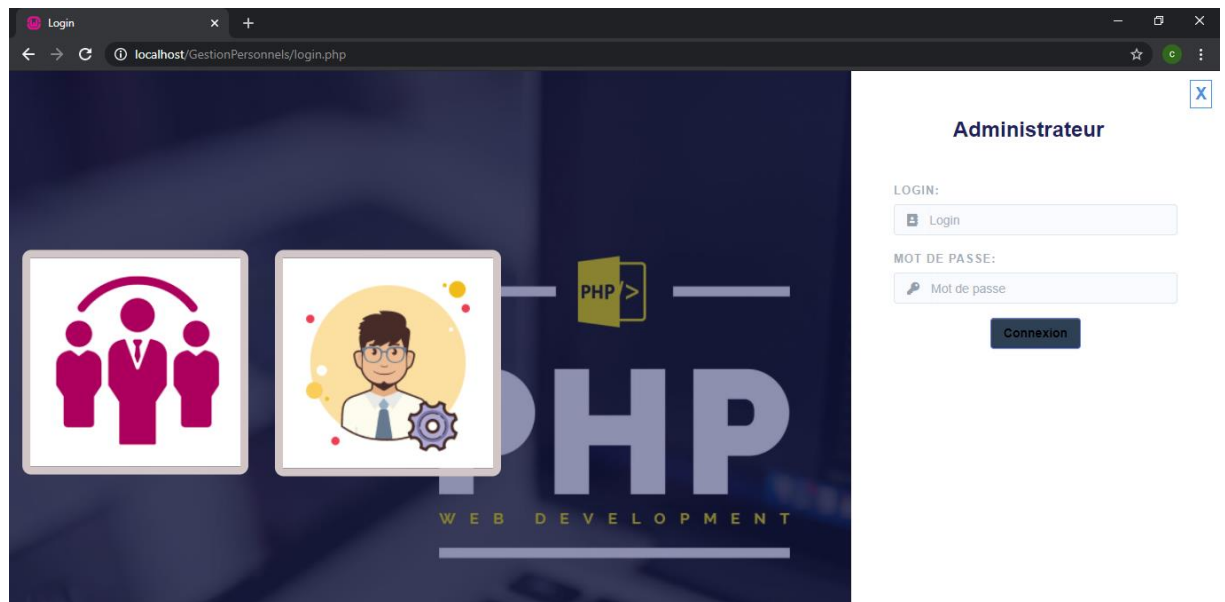


Figure 20:interface de la page login

Une fois connecté l'administrateur a accès à l'interface d'accueil qui lui présente les modules suivants :

- Gestion des administrateurs
- Gestion des clients
- Gestion des projets
- Gestion des taches
- Gestion des personnels
- Envoyer des messages

La capture écran ci-dessous permet de visualiser le menu « Index » sélectionné par l'internaute.

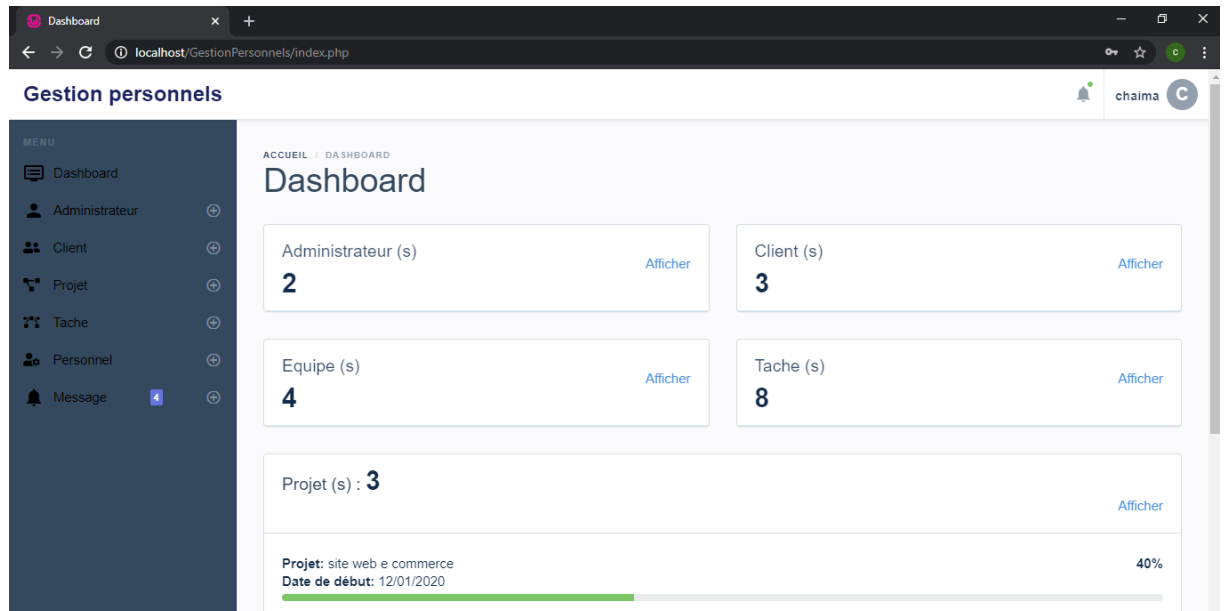


Figure 21:page index

La capture écran ci-dessous permet de visualiser la page « Ajouter administrateur » qui sera ajouter par l'administrateur afin de remplir le formulaire d'ajout.

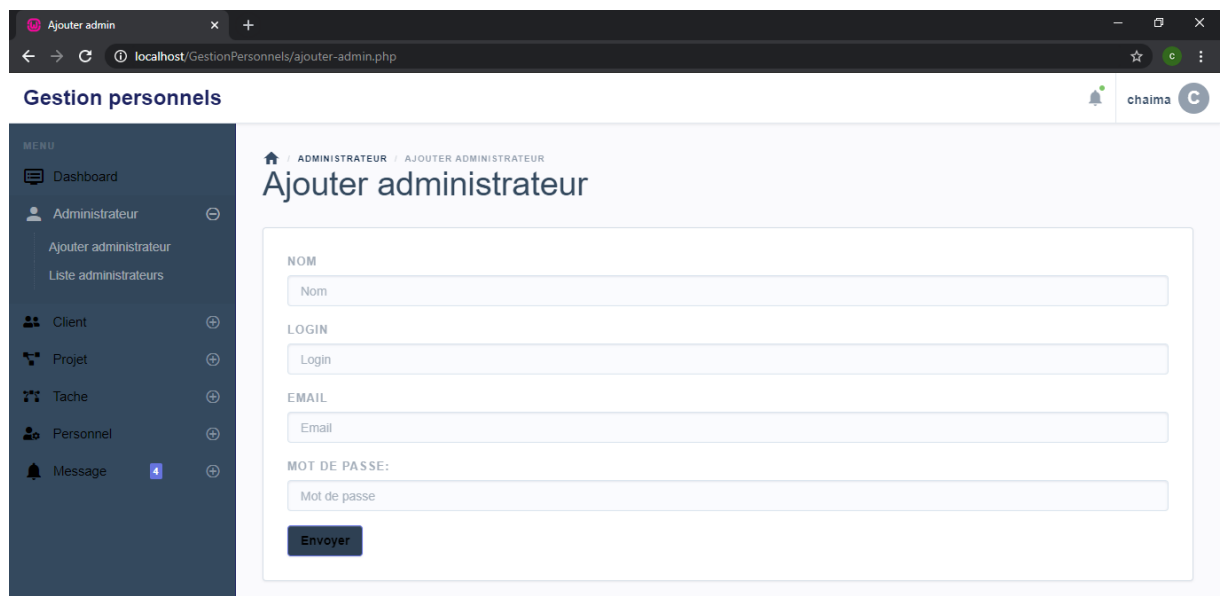


Figure 22:Ajouter Administrateur

La capture d'écran ci-dessous permet de visiter la page « Liste Administrateur »
affiché à l'administrateur après avoir authentifier.

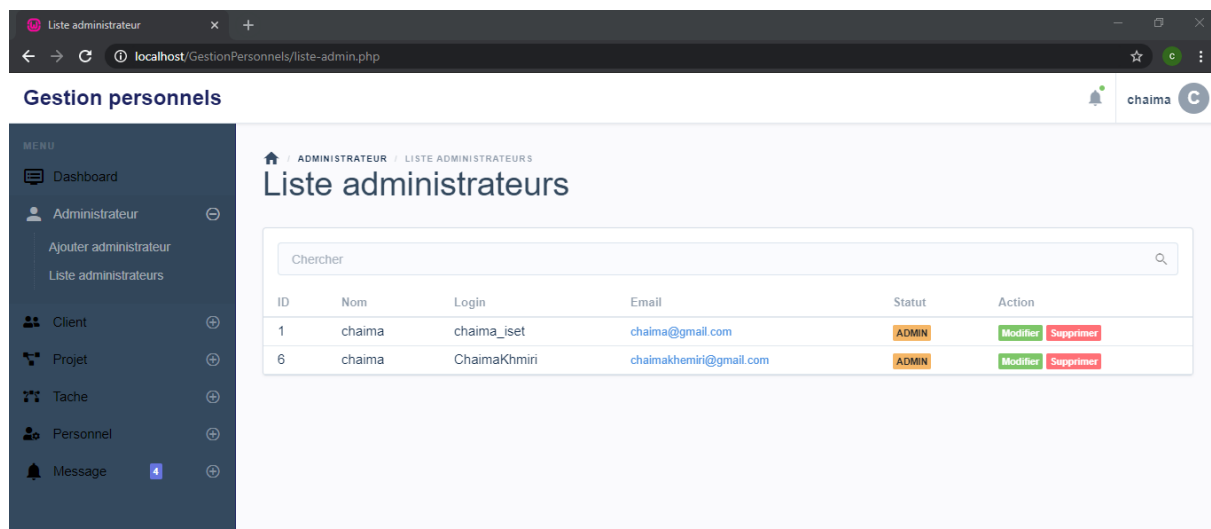


Figure 23:Liste Administrateur

La capture écran ci-dessous permet de visualiser la page « Modifier administrateur » qui sera ajouter par l'administrateur afin de remplir le formulaire de modification.

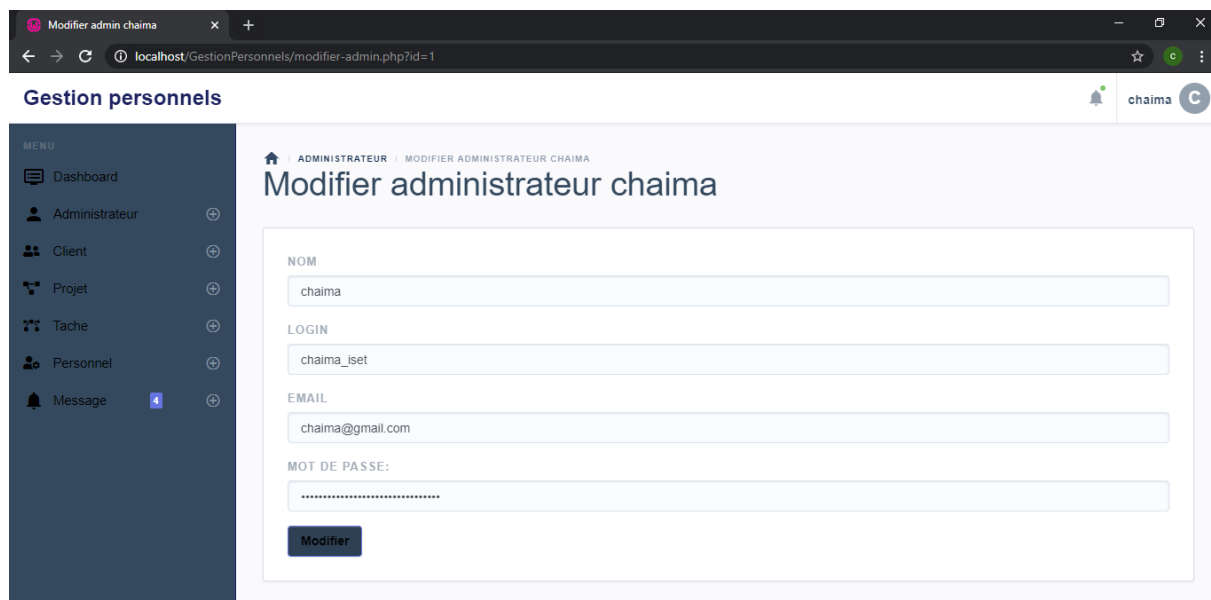


Figure 24:Modifier Administrateur

3.2 Profil de personnel :

La figure ci-dessous permet de visualiser l'interface de gestion personnel.

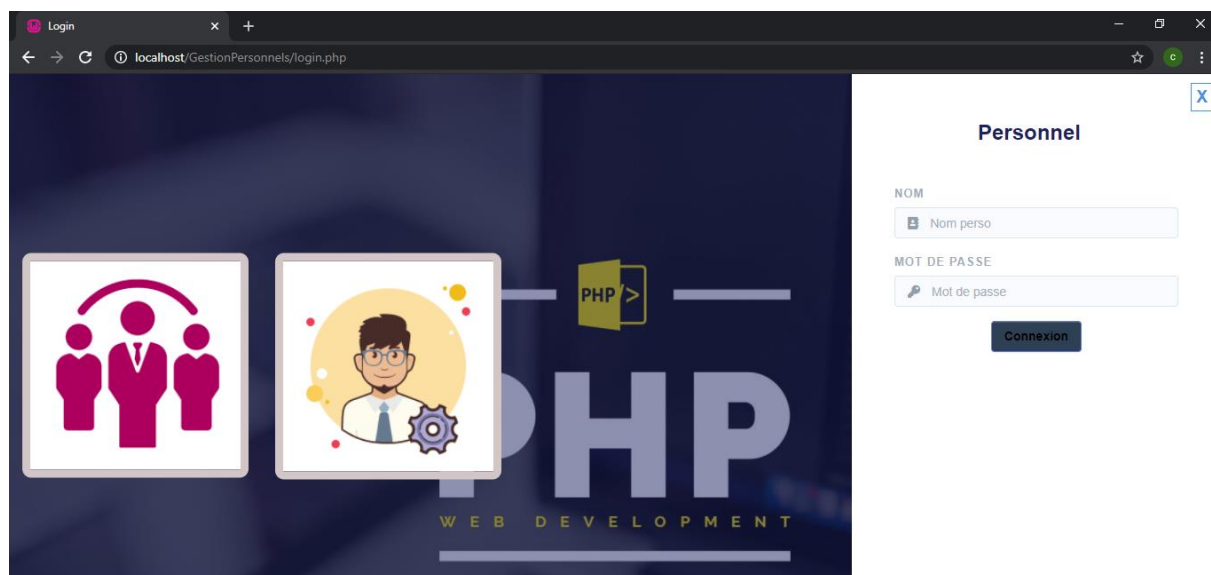


Figure 25: interface de la gestion de personnel

La figure ci-dessous permet de visualiser la liste des messages envoyer au personnels par l'administrateur.

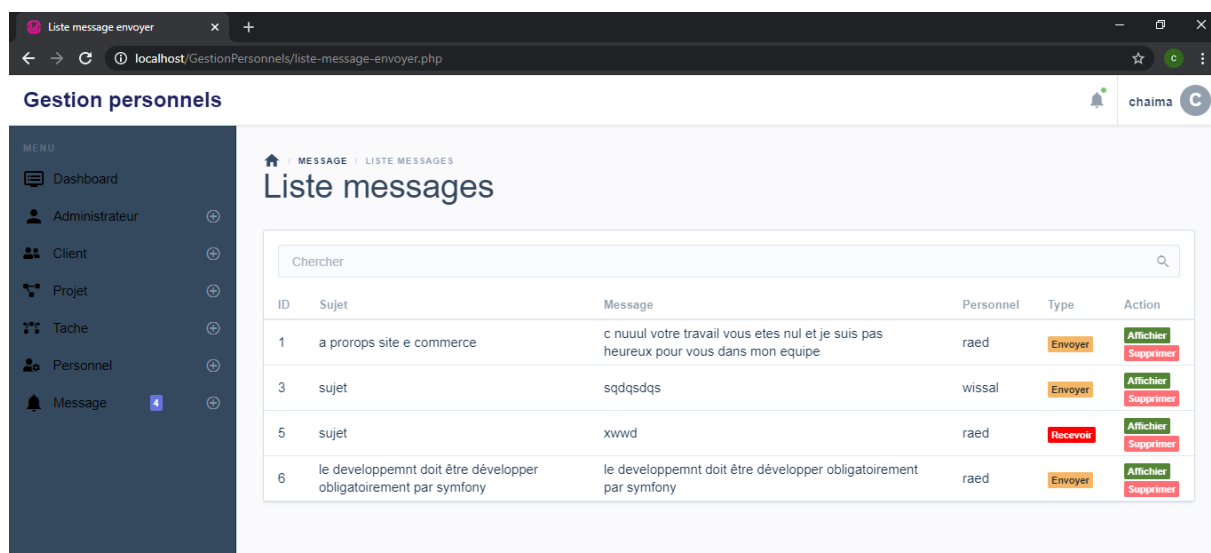


Figure 26: Liste des messages

La figure ci-dessous permet de vister la page « Modifier tache »

Le personnel peut modifier les taches après avoir remplir le formulaire du la modification des taches.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/GestionPersonnels/modifier-tache.php?id=9`. The page title is "Gestion personnels" and the user is logged in as "chaima". The main heading is "Modifier tâche développement". The form contains the following fields:

- NOM DE LA TACHE**: A text input field containing "developpement".
- DÉSCRIPTION**: A text area containing "symfony et angular" and "projet developpé avec".
- DEADLINE**: A date input field containing "jj/mm/aaaa".
- STATUT**: A dropdown menu with "To do" selected.
- PROJET**: A dropdown menu with "site web e commerce" selected.
- Progress**: A dropdown menu with "0%" selected.

Figure 27:Modifier tache

La figure ci-dessous permet de visualiser « la liste des projets » réaliser par les personnels.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/GestionPersonnels/liste-projet.php`. The page title is "Gestion personnels" and the user is logged in as "chaima". The main heading is "Liste projets". The page displays a list of projects, each with a "Modifier" button and a "Chèque" icon. The projects are:

- site web e commerce**: Includes tasks "decoupage psd" and "gestion chaima".
- CRM**: Includes task "app android".
- SDE**: Includes tasks "Conception" and "developpement mobile".

Each task entry shows the assigned personnel (e.g., "ben khelifa", "bghouri", "ben yahiya") and a "Modifier" button. A "+ Ajouter tache" button is present at the bottom of each project section.

Figure 28:liste des projets

4. Tests et validation :

La figure ci-dessous permet de visualiser la validation des champs de l'ajout de l'administrateur.

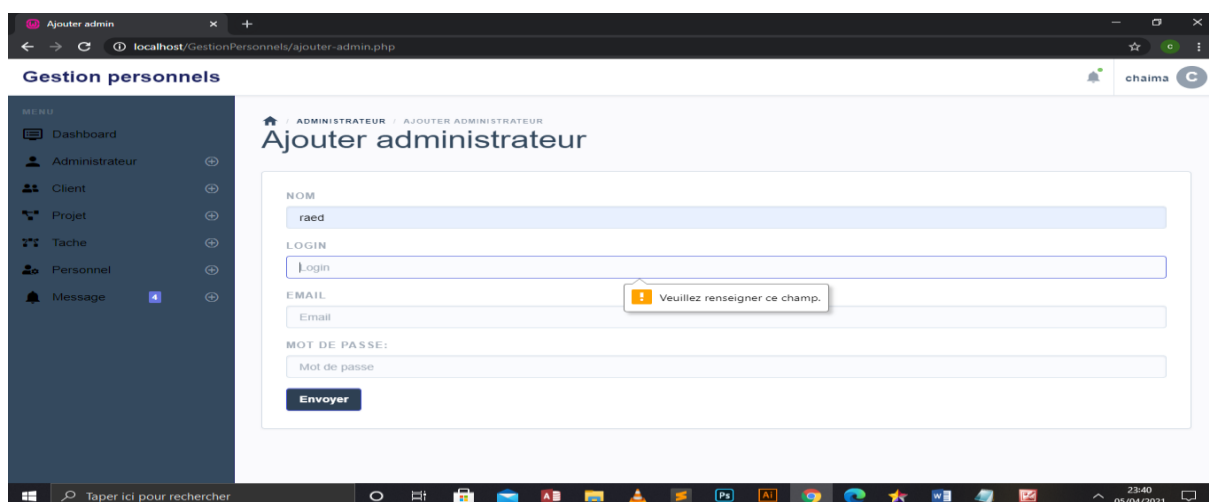


Figure 29: validation des champs

La figure ci-dessous permet de tester l'authentification

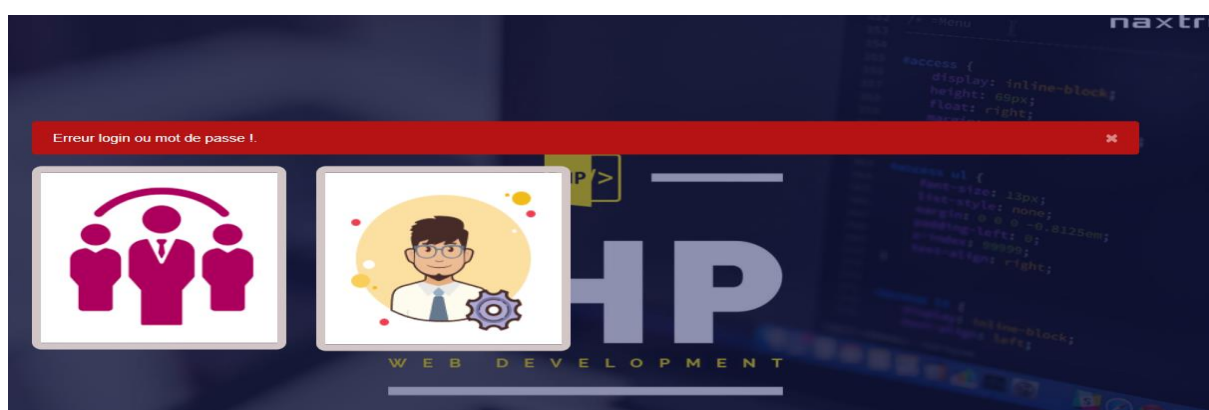


Figure 30: Teste d'authentification

Ce message se manifeste si le mot de passe ou login enter n'est pas correcte.

Conclusion :

A travers ce dernier chapitre, j'ai présenté, tout d'abord, l'environnement matériel et logiciel de mon projet, ainsi que le choix du langage de développement. Ensuite, j'ai illustré captures d'écran témoignant des différentes interfaces de mon application.

Conclusion générale

Pour conclure, ce stage a été très enrichissant pour moi, car il m'a permis de découvrir mieux le domaine professionnel en général et le domaine de développement précisément.

La réalisation de ce travail a été passer par trois phases essentiels, d'abord j'ai effectué une étude préalable (étude théorique) qui m'a permis d'identifier les besoins de mon application. Ensuite, j'ai entamé la partie conception, Enfin j'ai présenté les outils de développement adoptés et les résultats obtenus.

Grâce à ce stage j'ai pu apprendre à m'organiser pour la création d'une application, créer et gérer une base de données, créer des requêtes préparées, gérer mon temps par rapport aux dates limites données pour certains projets.

Webographie

[Web1] : <https://stackoverflow.com/>

[Web2] : <https://openclassrooms.com/fr/>

