RÉPUBLIQUE TUNISIENNE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université de la Manouba

Institut Supérieur des Arts Multimédia de la Manouba



Mémoire de fin d'études

Préparé en vue de l'obtention du diplôme de

Licence en Big Data & Analyse des données

Nom du projet

Réalisé par

Mohammed Aziz Hammemi

Encadré par

M./Mme Prénom Nom – ISAMM

M./Mme Prénom Nom – Société d'accueil

Année universitaire 2025–2026

Dédicaces

Je dédie ce projet à...

Mohammed Aziz Hammemi

Remerciement

start writing here...

Table des matières

Introduction générale **1**

1 Contexte du projet **2**
I Introduction . . . 2
II Présentation de l'organisme d'accueil . . . 2
1 Organisme d'accueil : . . . 2
2 Domaines d'activités . . . 2
III Présentation du projet . . . 2
1 Cadre de projet . . . 2
2 Problématique . . . 2
3 Etude de l'existant . . . 2
4 Solution proposée . . . 2
IV Méthodologie de travail et planification . . . 3
1 Définition d'une méthodologie . . . 3
2 Choix de Scrum . . . 3
V Conclusion . . . 3

2 Analyse des besoins **4**
I Introduction . . . 4
II Analyse des besoins . . . 4
1 Besoins fonctionnels . . . 4
2 Besoins non fonctionnels . . . 4
III Architecture . . . 4
1 Diagrammes des cas d'utilisation . . . 4
2 Tableaux des cas d'utilisation . . . 4
IV Conclusion . . . 4

3 Modélisation **5**
I Introduction . . . 5
II Diagramme de classes . . . 5
III Diagramme de séquences du système . . . 5
1 Diagramme de séquence du client : . . . 5
2 Diagramme de séquence de l'admin : . . . 6
IV Conclusion . . . 7

4 Réalisation **8**
I Introduction . . . 8
II Environnement de travail . . . 8
1 Environnement matériel . . . 8
2 Environnement logiciel . . . 8
III Technologies utilisées : . . . 8
1 HTML5 : . . . 8
2 CSS3 : . . . 8

3 React JS 8
4 Node JS 9
IV Tâches Réalisées 9
V Conclusion 9

Conclusion Générale **10**

Bibliographie **11**

Table des figures

1.1 Logo de société 2

2.1 Exemple d'image 4

3.1 Diagramme de classe général 5
3.2 Diagramme de séquence du client 5
3.3 Diagramme de séquence de l'admin 6

Liste des tableaux

2.1 Caption.. 4

Introduction générale

start writing here...

Chapitre 1 : Contexte du projet

I Introduction

Introduction...

II Présentation de l'organisme d'accueil

1 Organisme d'accueil :

Présentation de l'organisme d'accueil.

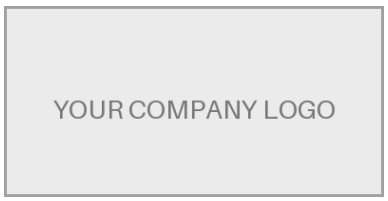


FIGURE 1.1 – Logo de société

2 Domaines d'activités

...

III Présentation du projet

1 Cadre de projet

...

2 Problématique

...

3 Etude de l'existant

...

4 Solution proposée

...

IV Méthodologie de travail et planification

1 Définition d'une méthodologie

...

2 Choix de Scrum

...

V Conclusion

...

Chapitre 2 : Analyse des besoins

I Introduction

II Analyse des besoins

1 Besoins fonctionnels

2 Besoins non fonctionnels

III Architecture

1 Diagrammes des cas d'utilisation



FIGURE 2.1 – Exemple d'image

2 Tableaux des cas d'utilisation

line1-case1	line1-case2
line2-case1	line2-case2
line3-case1	line3-case2
line4-case1	line4-case2

TABLE 2.1 – Caption..

IV Conclusion

conclusion

Chapitre 3 : Modélisation

I Introduction

II Diagramme de classes

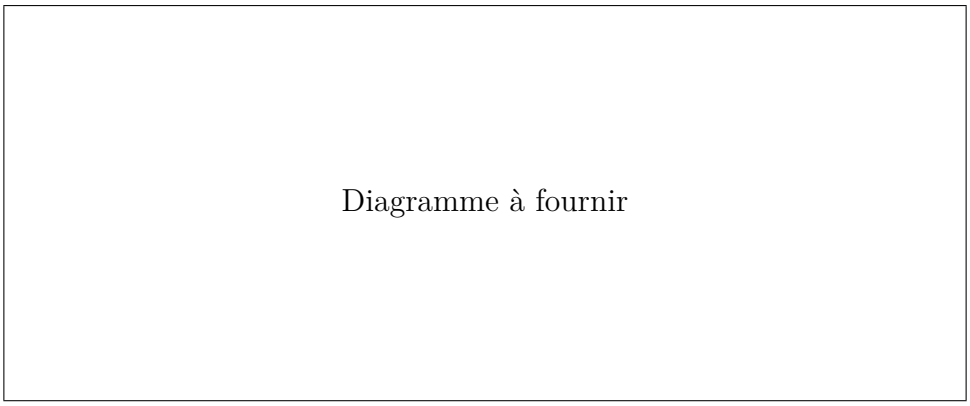


FIGURE 3.1 – Diagramme de classe général

III Diagramme de séquences du système

1 Diagramme de séquence du client :

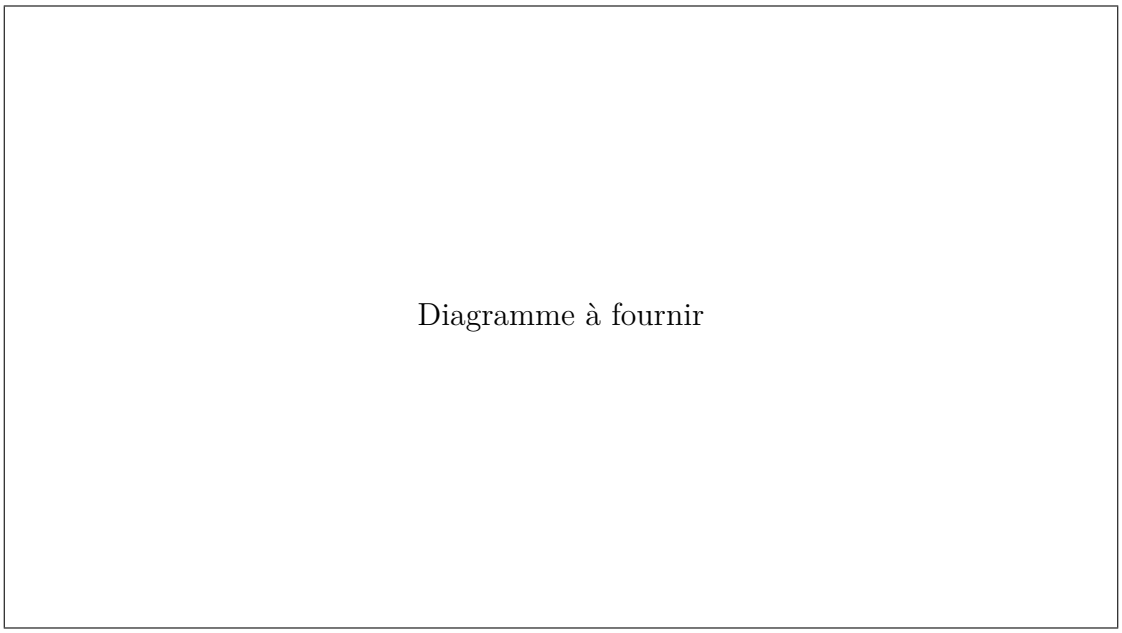


FIGURE 3.2 – Diagramme de séquence du client

2 Diagramme de séquence de l'admin :

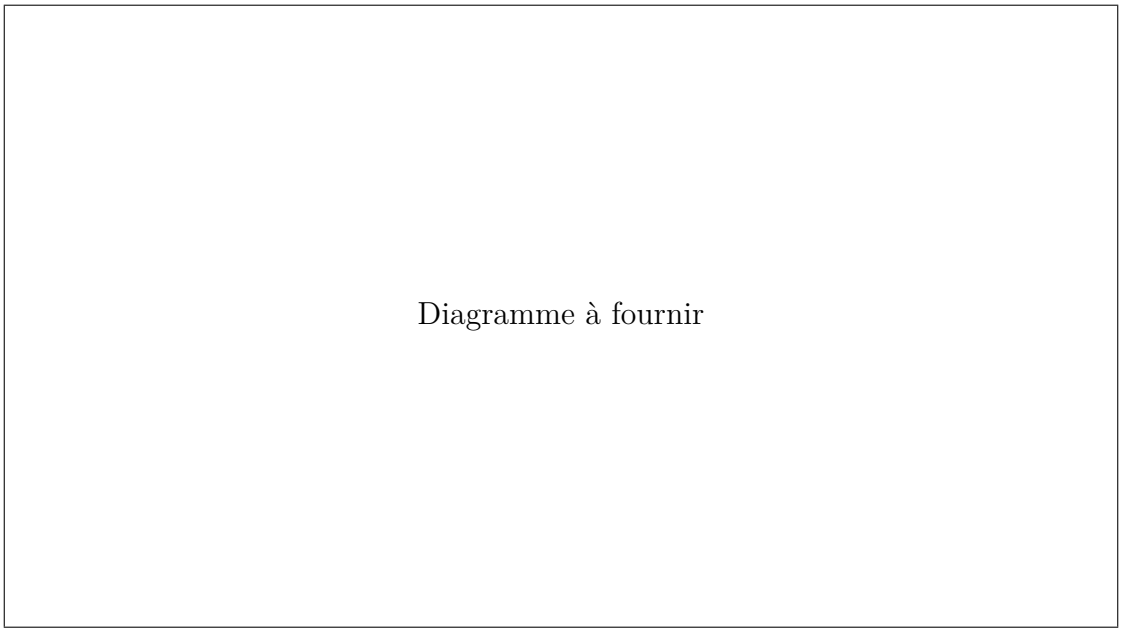


FIGURE 3.3 – Diagramme de séquence de l'admin

IV Conclusion

conclusion

Chapitre 4 : Réalisation

I Introduction

intro

II Environnement de travail

1 Environnement matériel

...

2 Environnement logiciel

Dans notre projet, nous avons utilisé les logiciels suivants :

Visual Studio Code :

Github :

Creately :

Creately est un outil de collaboration visuelle qui permet la création de diagrammes et de conception. L'application est principalement connue pour créer des chartes, des graphes, des diagrammes UML, etc.

III Technologies utilisées :

1 HTML5 :

..

2 CSS3 :

..

3 React JS

ReactJS [Met] est une bibliothèque JavaScript déclarative, efficace et flexible pour la création d'interfaces utilisateur (UI). Cette framework nous permet de composer des interfaces utilisateur complexes à partir de petits morceaux de code isolés appelés «composants».

4 Node JS

..

IV Tâches Réalisées

...

V Conclusion

Conclusion Générale

Bibliographie

[Met] Meta Platforms, Inc. React. `https://reactjs.org/`. Bibliothèque JavaScript pour la création d'interfaces utilisateur.