

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



UNIVERSITE ECHAHID HAMMA LAKHDAR - EL OUED
FACULTÉ DES SCIENCES EXACTES
Département D'Informatique



Mémoire de Fin D'étude
Présenté pour l'obtention du Diplôme de

LICENCE ACADEMIQUE

Domaine : **Mathématique et Informatique**
Filière : **Informatique**
Spécialité : **Systèmes Informatiques**

Présenté par :

- Houssna Hebbaz
- Khairat Boulif
- Widad Benglia

Thème

Conception et réalisation d'un Outil pour gérer les opérations bancaires

Proposé et Encadré par : **Dr. Lejdel Brahim**

Soutenue le 20/ 05/ 2018 Devant le jury :

Mr.	Samir Othmane	MCA	Président
Mr.	Sana Alsahar Guia	MAA	Rapporteur

Année Universitaire :2017-2018

REMERCIEMENT

*Tout d'abord, nous profitons l'occasion pour remercier du fond du cœur Allah soubhanou Wa tala. Ensuite, bien sûr, nous tiens à remercier notre encadreur Dr. Lejdel **Brahim** pour l'attention qu'il nous a accordé et pour nous avoir orientés dans le bon sens quant à l'élaboration de ce projet.*

Nous remercions aussi les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche en acceptant d'examiner notre travail et de l'enrichir par leurs remarques.

MERCI À TOUTES ET À TOUS

DEDICACE

On a le plaisir de dédier ce modeste travail :

A nos chers parents qui nous ont soutenus durant la réalisation de ce projet et pour tout le Mal qu'ils se sont donnés afin de nous faciliter la tâche, en témoignage de la profonde Affection qu'on leurs porte. A nos frères et sœurs à qui nous souhaitons un avenir prospère. A Toutes nos familles.

Résumé

Le développement rapide des technologies, de l'information et de la communication permet aux banques d'améliorer la qualité des services, réduire le temps de réponse et offrir des nouveaux services à leurs clients, tout cela permet de retirer en plus les clients pour adhérer aux banques. Dans ce cadre, nous avons réalisé une application web qui facilite la gestion de comptes bancaires et permet aux clients d'accéder à leurs comptes via une interface web.

Pour faire ça on suit une démarche UML pour la conception, et PHP, HTML, MYSQL, CSS et Java Scripte pour l'implémentation.

ملخص

سمح التطوير السريع للتكنولوجيا ، المعلومات و الاتصال بتحسين نوعية الخدمات البنكية، اختصار الوقت و تقديم خدمات جديدة للزبائن. كل هذا من أجل جذب المزيد من العملاء. في هذا الإطار انجزنا مشروعنا الذي هو عبارة عن تطبيق ويب يسمح بتسهيل إدارة الحسابات المصرفية و يسمح للعملاء بالوصول إلى حساباتهم عبر واجهة الويب.

للقيام بذلك نتبع منهجية UML ونستخدم HTML, php, MySQL, Css, Java Script للتنفيذ.

SOMMAIRE

<u>Numerus</u>	<u>Titre</u>	<u>Page</u>
	Remerciement	
	Dédicace	
	Résumé	
	List des figures	
	List des tableau	
	Introduction General	10

Chapitre I : Analyse Et Spécification Des Besoins

1.	Introduction	12
2.	Gestion d'une Banque	12
3.	Spécification des besoins	13
3.1.	Spécification des besoins fonctionnels	13
3.2.	Spécification des besoins non fonctionnels	13
4.	Architecture du system	14
4.1.	Architecture Client/server	14
4.2.	Fonctionnement d'un système client/serveur	15
5.	Conclusion	15

Chapitre II : Modélisation

1.	Introduction	17
2.	Le langage de modélisation UML	17

2.2.1.	Diagramme de case d'utilisation	18
2.2.2.	Diagramme de classe Générale	24
2.2.3	Diagramme de séquence	27
3.	Conclusion	30

Chapitre III : Implémentation

1.	Introduction	32
2.	Les langages de programmations	32
2.1.	Le langage HTML (Hyper Texte Mark up Langage)	32
2.2.	Le langage PHP (Hyper Texte processeur)	32
2.3.	JAVA script	32
2.4.	Le style CSS	33
3.	Outlie de développement	33
3.1.	MySQL	33
3.2.	PHP MyAdmin	33
3.3.	Easy PHP	34
4.	Présentation de l'application	34
4.1	Premier lancement de l'application	35
4.2.	Accès à l'application	36
4.3.	Création d'un nouveau compte	38
4.4.	Effectuer un dépote	39
4.5.	Effectuer un Retrait	40
4.6.	Effectuer une Virement	41
4.7.	Le Relevé	42

5.	Conclusion	43
	Conclusion Générale	44
	Bibliographe	45

LISTE DES TABLEAUX

Tableau II.1 : Description du cas d'utilisation « Authentification »-----	19
Tableau II.2: Description du cas d'utilisation « création »-----	20
Tableau II.3: Description du cas d'utilisation « Déposer et retrait »-----	21
Tableau II.4: Description du cas d'utilisation « Gestion de compte »-----	22
Tableau II.5: Description du cas d'utilisation « Consultation solde »-----	23
Tableau II.6: Description du cas d'utilisation « virement »-----	24
Tableau II.7 : Liste des attributs du diagramme de classe-----	26

LISTE DES FIGURES

Figure I.1: Fonctionnement Client/serveur-----	15
Figures II.2: Diagramme de cas d'utilisation globale-----	18
Figures II.3: Diagramme de cas d'utilisation « Authentification » -----	19
Figures II.4: Diagramme de cas d'utilisation « création »-----	20
Figures II.5 : Diagramme de cas d'utilisation « Déposer et retrait » -----	21
Figures II.6: Diagramme de cas d'utilisation « Gestion de compte » -----	22
Figures II.7: Diagramme de cas d'utilisation « Consultation solde »-----	23
Figures II.8: Diagramme de cas d'utilisation « virement » -----	24
Figure II.9: Diagramme de classes générales-----	25
Figure II.10 : Diagramme de séquence « Authentification »-----	27
Figure II.11 : Diagramme de séquence « Création » -----	28
Figure II.12: Diagramme de séquence « Déposer » -----	28
Figure II.13: Diagramme de séquence « Retria » -----	29
Figure II.14: Diagramme de séquence « Virement »-----	30

Introduction Générale

Aujourd'hui, grâce à l'utilisation d'Internet, il est très facile de voir le solde, faire des transferts, des ventes, des achats ainsi que diverses opérations bancaires sans passer à l'agence, en fait il est possible d'effectuer des opérations de routine indépendamment et avec une sécurité relative. Pour cette raison, dans le cadre de notre mémoire de fin d'étude, nous avons choisi de développer une application web qui permet de réaliser toutes les opérations bancaires suivantes :

- Création de compte
- Modification de compte
- Retrait / dépôts de liquidité
- Virement/transfert
- Extrait et relevé de comptes.

Nous avons organisé le travail en trois chapitres :

Le premier chapitre présente les besoins et les spécifications techniques et fonctionnelles de l'application.

Dans le Deuxième chapitre, nous présentons les différents diagrammes en UML qui modélise notre système.

Dans, le dernier chapitre, nous présentons l'implémentation de notre l'application en utilisant le langage de programmation PHP.

Chapitre I :
Analyse Et Spécification
Des Besoins

I.1. Introduction :

Comme déjà dit, l'application à développer est dédiée à la gestion bancaire. Dans ce chapitre, nous allons parler un petit peu de la gestion d'une banque, les besoins et les spécifications auxquels elle doit répondre nos besoins.

I.2. Gestion d'une banque :

La banque doit pouvoir atteindre plusieurs objectifs dans le cadre de la gestion quotidienne des comptes bancaires. Ces objectifs sont bien sûr complémentaires.

Il lui faut :

- Maîtriser les risques associés aux opérations bancaires réalisées sur le compte.
- Améliorer la qualité des services rendus aux clients.
- Rentabiliser ses comptes en équipant la clientèle des produits et services de la gamme.

Pour réaliser cela, il faut distinguer principalement deux catégories :

1/Services pour le Client :

- Opérations sur le comptes bancaire (consulter, créditer, débiter, supprimer).
- Virement d'un compte à un autre compte.
- La sécurité totale des comptes.

2/Administrateur :

- Les administrateurs sont responsables de l'inscription des clients (d'ouvrir le Comptes courant et épargnes) comme ils ont le même droit de profiter des services tel un client et ils ont de plus, le droit de voir tout l'historique et toutes les opérations qui sont faites.

I.3. Spécification des besoins :

Un système de gestion de compte bancaire est un système qui supporte la gestion automatique des clients et leurs comptes. Les différentes fonctionnalités de l'application sont données ci-après.

3.1. Spécification des besoins fonctionnels :

Après une étude détaillée de système, nous pouvons utiliser les différents acteurs de l'application et les opérations élémentaires suivantes :

- Création de compte pour un nouveau client.
- Modification d'un compte existant.
- Dépôt et retrait de liquidité sur un compte.
- Virement d'argent d'un compte client vers un autre.

Il existe trois utilisateurs qui ont le droit d'accès, ces utilisateurs sont :

- Niveau 1 : l'administrateur le plus élevé qui gère le système.
- Niveau 2 : l'employé : qui travaille dans le guichet.
- Niveau 3 : le client.

Un utilisateur de niveau i peut accéder aux éléments de ce niveau et à ceux des niveaux inférieurs à i.

3.2. Spécification des besoins non fonctionnels :

- **La sécurité** : La sécurité est nécessaire pour n'importe quelle application, pour ça on a ce mécanisme d'authentification pour l'ensemble des utilisateurs, pour chaque profil utilisateur, il y a un mot de passe et nom d'utilisateur. Profil administrateur pourra donc créer, modifier ou supprimer d'autres utilisateurs. Il pourra également gérer le système et modifier les paramètres de celui-ci. Par ailleurs, un employé peut par exemple gérer les clients et effectuer des opérations sur leurs comptes.

L'accès à l'application est interdit pour tous autres utilisateurs hormis l'employé, le client et l'administrateur.

-La fiabilité : les données fournies par l'application doivent être fiables.

-La convivialité de l'interface graphique : l'application doit fournir une interface conviviale et simple pour tout type d'utilisateur car, elle présente le premier contact de l'utilisateur avec l'application et par le biais de celle-ci, on découvrira ses fonctionnalités.

-La possibilité de retourner au menu principal de l'application à partir de n'importe quelle fenêtre de celle-ci.

I.4 Architecture du système :

4.1 L'architecture Client/serveur :

De nombreuses application fonctionnent selon un environnement client /serveur, cela signifie que des machines client (des machines faisant partie du réseau) contactent un serveur, une machine généralement très puissante en termes de capacités d'entrée-sortie, qui leur fournit des services. Ces services sont des programmes fournissant des données telles que l'heure, des fichiers et une connexion.

Les services sont exploités par des programmes, appelés programmes clients, s'exécutant sur les machines clientes.

Lorsque l'on désigne un programme tournant sur une machine cliente, capable de traiter des informations qu'il récupère auprès d'un serveur.

Dans l'architecture client-serveur, une application est constituée de trois parties : L'interface utilisateur, la logique des traitements et la gestion des données.

- Le client n'exécute que l'interface utilisateur (interfaces graphiques).
- La logique des traitements (formuler la requête).
- Laissant au serveur de bases de données la gestion complète des manipulations de données.

4.2. Fonctionnement d'un système client/serveur :

Un système client/serveur fonctionne selon le schéma suivant :

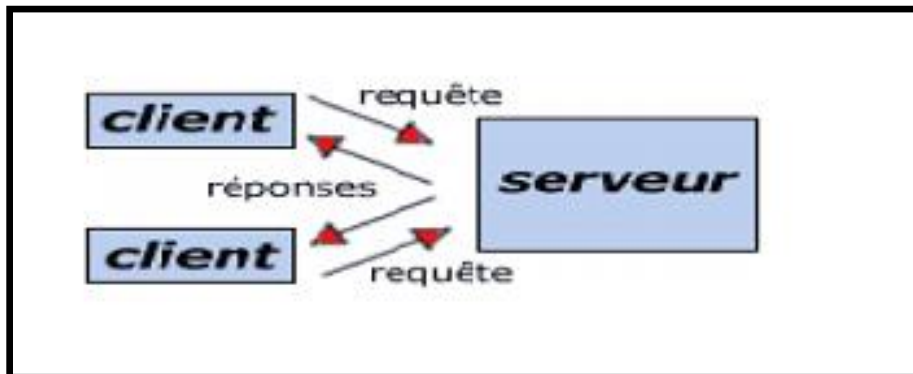


Figure I.1: Fonctionnement Client/serveur

- Le client émet une requête vers le serveur grâce à son adresse IP (Internet Protocol) et le port, qui désigne un service particulier du serveur.
- Le serveur reçoit la demande et répond à l'aide de l'adresse de la machine cliente et son port.

5. Conclusion

Dans ce chapitre Nous avons parlé de la gestion de banque, les besoins, et les fonctionnalités d'une application web pour la gestion des comptes bancaires. Dans le prochain chapitre, nous allons présenter la modélisation de notre système.



Chapitre II : Modélisation

II.1. Introduction :

Après de tracer les grands linges de la première phase du cycle de vie de logiciel (Analyse et Spécification des Besoins). Maintenant, on va passer à la deuxième phase de cycle de vie, c'est, la conception et la modélisation de notre système. Donc, l'objectif de ce chapitre est d'identifier le langage de la modélisation du système à développer et les différents diagrammes de modélisation.

II.2 Le langage de modélisation UML :

Le UML (Unified Modling Language) est un langage de modélisation qui permet de faire une modélisation fiable de système. Le UML présente plusieurs diagrammes, dans ce travail nous allons utiliser principalement trois diagrammes ; le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de classe et le diagramme de séquence.

2.1. Diagramme de cas d'utilisation :

La construction de diagramme des cas d'utilisation passe d'abord par une phase d'analyse dans laquelle sont identifiés et documentés les besoins du futur système.

C'est le premier diagramme UML. Il est permis de décrire l'interaction entre les acteurs et le système. Ce Diagramme est constitué en trois concepts :

- **Acteur** : est un utilisateur, humain ou non, du système qui est doté d'un nom qui correspond à son activité.
- **Cas d'utilisation** : un cas d'utilisation représente un ensemble de séquences d'actions à réaliser par le système et produisant un résultat observable pour un ou plusieurs acteurs ou parties prenantes du système.
- **Interaction** : permet de décrire les échanges entre un acteur et un cas d'utilisation.

2.1.1. Diagramme de cas d'utilisation globale :

Dans le figure II.2, nous avons donné les différents cas d'utilisation de notre système.

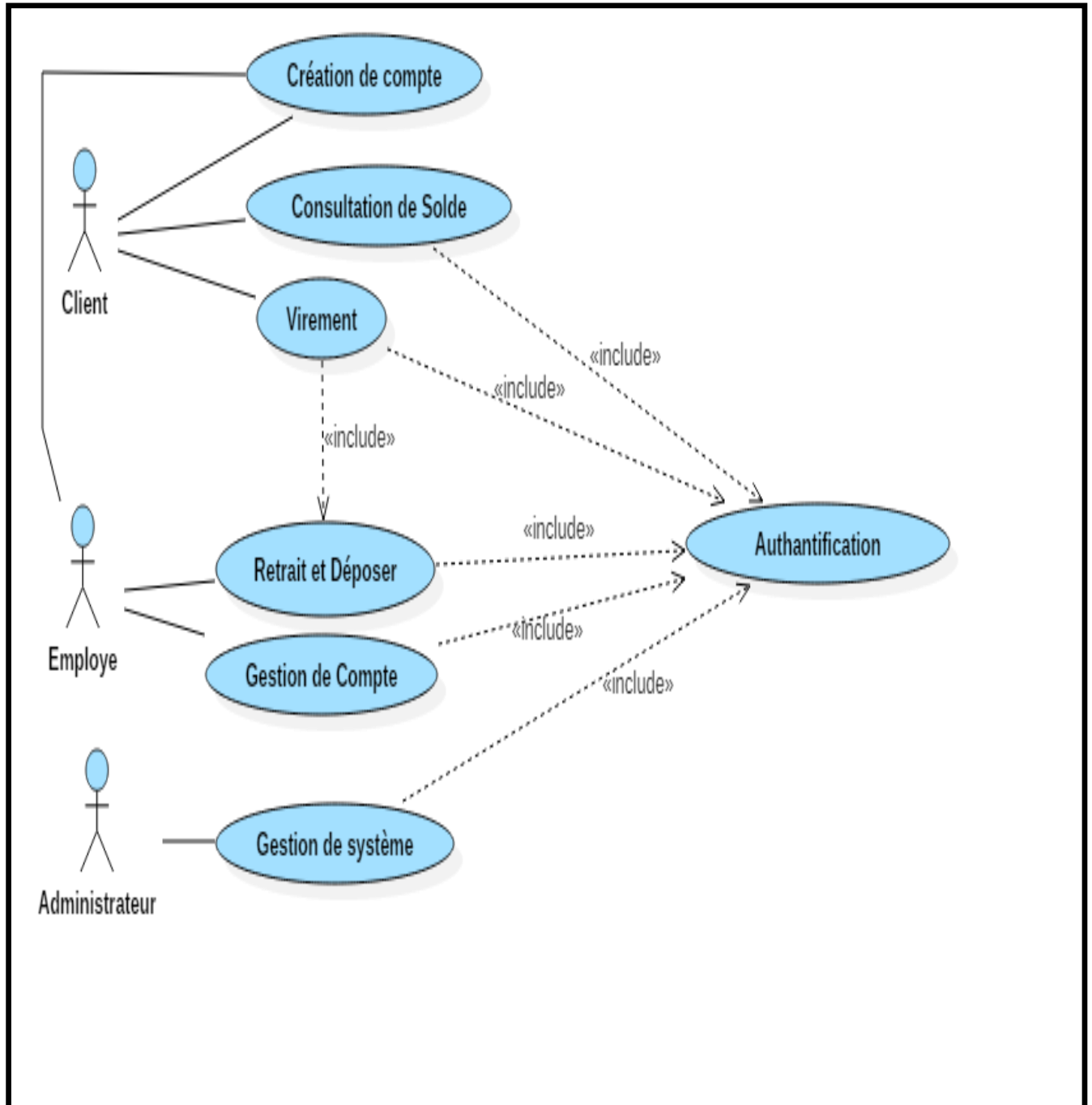


Figure II.2: Diagramme de cas d'utilisation globale.

➤ **Scénario Authentification :**

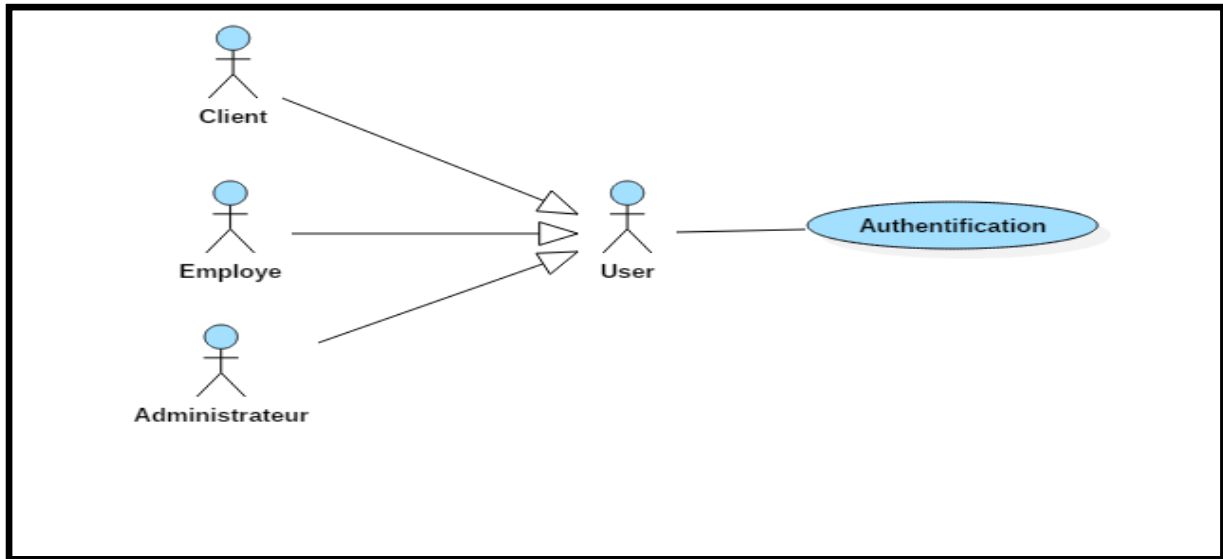


Figure II.3: Diagramme de cas d'utilisation « **Authentification** »

SOMMAIRE	
Titre	Authentification.
But	Autorisation d'accès au système.
Acteur	L'administrateur, l'employé et le client.
Scénario	1. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. 2. L'utilisateur clique sur l'icône « sign in » pour connecter. 3. Le système affiche l'interface pour l'utilisateur.

Tableau II.1: Description du cas d'utilisation « **Authentification** »

➤ **Scenario Création :**

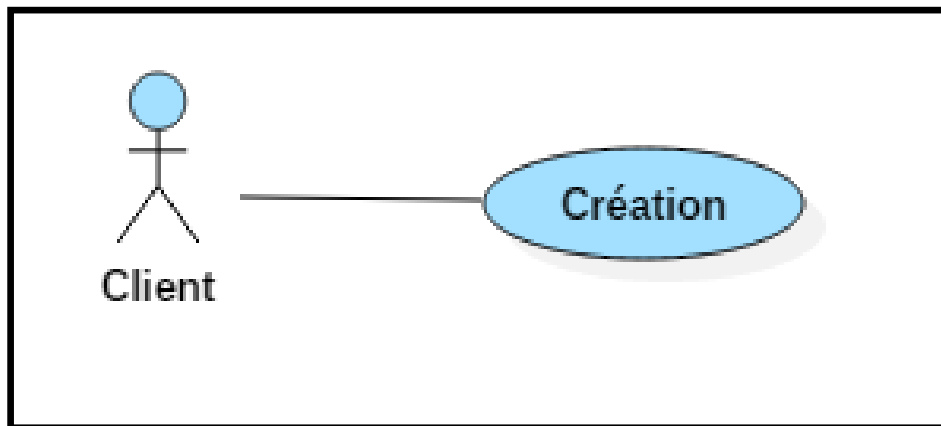


Figure II.4: Diagramme de cas d'utilisation « Création »

SOMMAIRE	
Titre	Création.
But	Ouvrir un nouveau compte.
Acteur	Le client, l'employé.
Scénario	1. Le client clique sur l'icône « Nouveau compte ». 2. Saisir l'information demandée. 3. L'utilisateur clique sur l'icône « OK » pour envoyer l'information saisir. 4. Le système envoie un message pour informe le client de son bon fonctionnement.
Exception	1. Le client n'a pas rempli un ou plusieurs champs ou les données sont incorrectes. a. Le système affiche un message d'erreur. b. Retour à l'étape 1 du scénario 01 pour lancer à nouveau la connexion.

Tableau II.2 : Description du cas d'utilisation « **Création** »

➤ **Scénario de Déposer et retrait :**

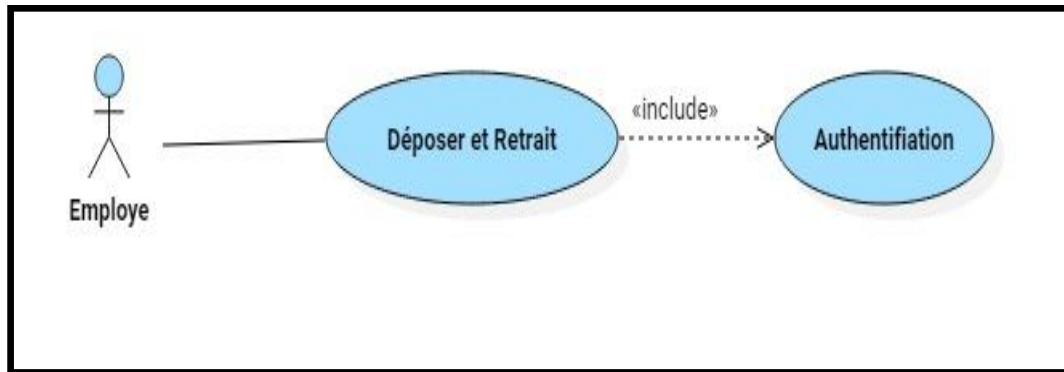


Figure II.5: Diagramme de cas d'utilisation « Déposer et retrait »

SOMMAIRE	
Titre	Déposé et retrait.
But	Transférer l'argent entre le compte.
Acteur	L'employé.
Scénario	1. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe de. 2. L'utilisateur choisir déposer ou retrait. 3. Le système afficher l'interface pour chaque opération. 4. L'utilisateur saisir le solde qui déposer ou retrait et numéro de compte clique sur l'icône « OK ». 5. Le système afficher le résultat de l'opération.

Tableau II.3 : Description du cas d'utilisation « **déposé et retrait** »

➤ **Scénario de Gestion de compte :**

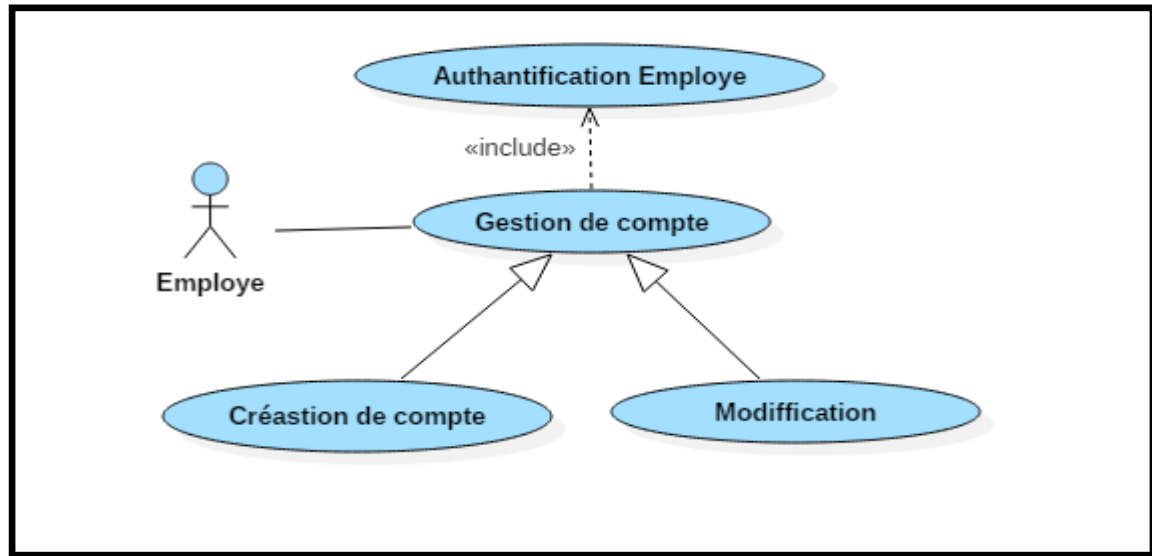


Figure II.6: Diagramme de cas d'utilisation « **Gestion de compte** »

SOMMAIRE	
Titre	Gestion de compte.
But	Cette fonction pour gérer les opérations de banque crée un compte, modifier l'information de compte et supprimer un compte.
Acteur	L'employé.
Scénario	1. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. 2. L'employé choisit l'opération qu'elle veut. 3. Le système affiche l'interface qui associé à chaque opération.

Tableau II.4: Description du cas d'utilisation « **Gestion de compte** »

➤ **Scénario de Consultation solde :**

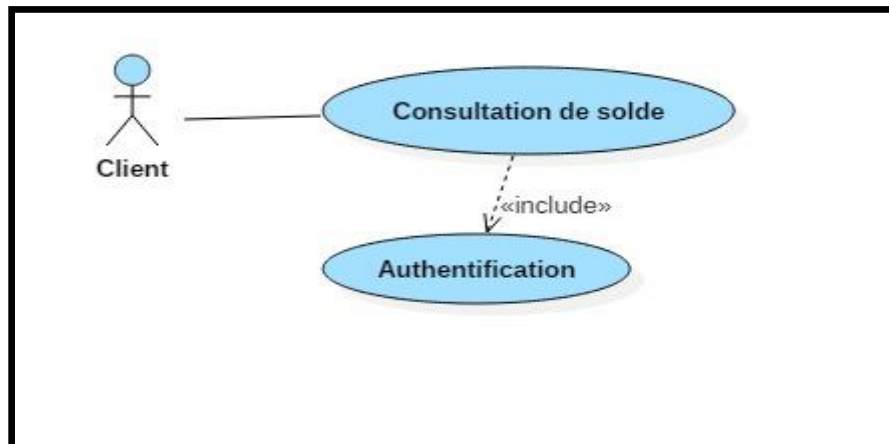
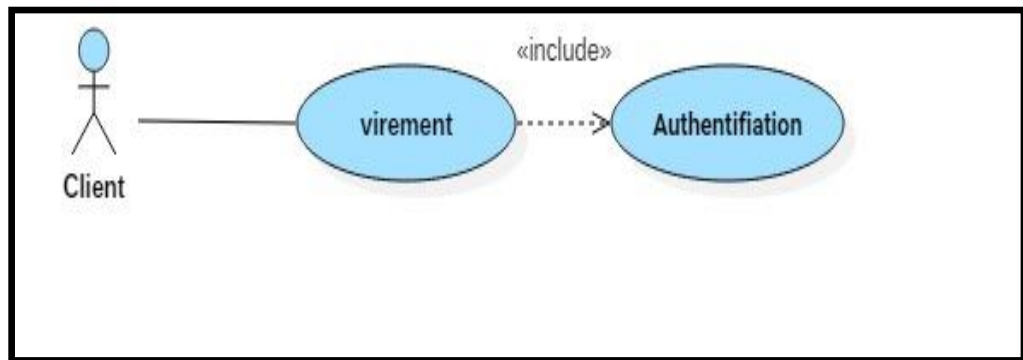


Figure II.7: Diagramme de cas d'utilisation « **Consultation solde** »

SOMMAIRE	
Titre	Consultation de solde.
But	Nouvelle avoir.
Acteur	Le Client.
Scénario	1. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. 2. Clique sur l'icône « Consulter Solde ». 3. Le système affiche l'interface qui associé à la consultation des comptes.

Tableau II.5: Description du cas d'utilisation « **Consultation solde** »

➤ **Scenario de Virement :****Figure II.8:** Diagramme de cas d'utilisation « **Virement** »

SOMMAIRE	
Titre	Virement
But	Virement d'argent d'un compte client ver un autre compte.
Acteur	Le Client, l'employé.
Scénario	1. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. 2. Clique sur l'icône « Virement ».

Tableau II.6: Description du cas d'utilisation « **Virement** »**2.2. Diagramme de classe :**

Un diagramme de classes représente la structure statique d'un système. Ce diagramme permet de donner la représentation statique du système à développer. Les principaux éléments de cette vue statique sont les classes et leurs relations : Classe d'association, composition, agrégation, spécialisation, généralisation. Les traitements sont matérialisés par des opérations.

➤ **Diagramme de classe Générale :**

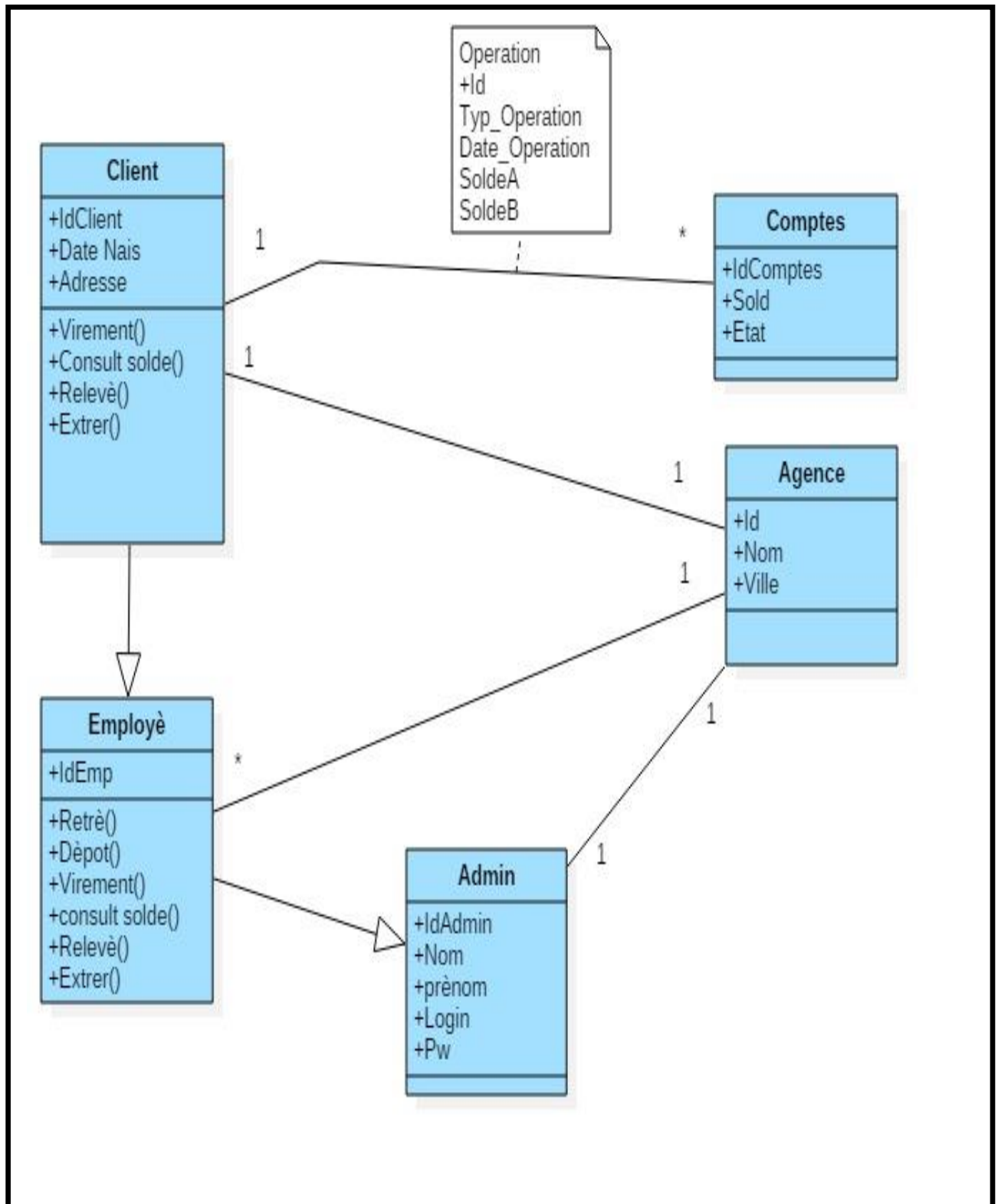


Figure II.9: Diagramme de classes générales

Classe	Attribut	Description de l'attribut	Type
Client	Id Client. Nom. Prénom. Adresse. Date Nais. Utilisateur. Pw. Email. Téléphone.	Identifiant du Client. Nom du Client. Prénom du Client. Adresse du Client. Date de Naissance. Nom d'utilisateur. Passe Ward. Email adresse. Téléphone.	Int [20] Varchar [20] Varchar [20] Varchar [15] Date Varchar [10] Varchar [8] Varchar [30] Int [10]
Employé	Id Employé. Nom. Prénom. Utilisateur. pw.	Identifiant de l'Employé. Nom de l'Employé. Prénom de l'Employé. Nom d'utilisateur. Passe Ward.	Int [20] Varchar [20] Varchar [20] Varchar [15] Varchar [20]
Administrateur	Id Administrateur. Nom. Prénom. Utilisateur. Pw.	Identifiant d'Administrateur. Nom d'Administrateur. Prénom de d'Administrateur. Nom d'utilisateur. Mot de passe.	Int [20] Varchar [20] Varchar [20] Varchar [15] Varchar [20]
Comptes	IdComptes. sold.	Identifiant Compete. Sold.	Int [20] Int [10] Int [10]
Agence	Id Agence. Nom. Ville.	Identifiant Agence. Nom Agence. Ville	Int [20] Varchar [20] Varchar [20]
Opération	Id opération. Type opération. Date opération. SoldeA. SoldeB.	Identifiant de l'opération. Type de l'opération. Date de operation. Solde de compte avant l'opération. Solde de compte après l'opération.	Int [20] Varchar [20] Date Int [20] Int [20]

Tableau II.7 : Liste des attributs du diagramme de classe

D'après le diagramme de classe, le Client peut posséder plusieurs comptes mais chaque compte appartient à un seul Client. Une Agence possède un ou plusieurs Clients, mais un Client appartient à une seule Agence. L'employé appartient à une seule Agence mais une Agence possède plusieurs employés. Aussi, un administrateur permet de gérer une seule Agence, une Agence possède un seul administrateur qui permet de gérer tous les comptes.

2.3. Diagramme de séquence :

Ce diagramme permet de présenter l'interaction entre les acteurs de système, le rôle de ce diagramme a démontré la chronologie des échanges durant le déroulement de différentes parties de système.

➤ Diagramme de séquence « Authentiquassions »

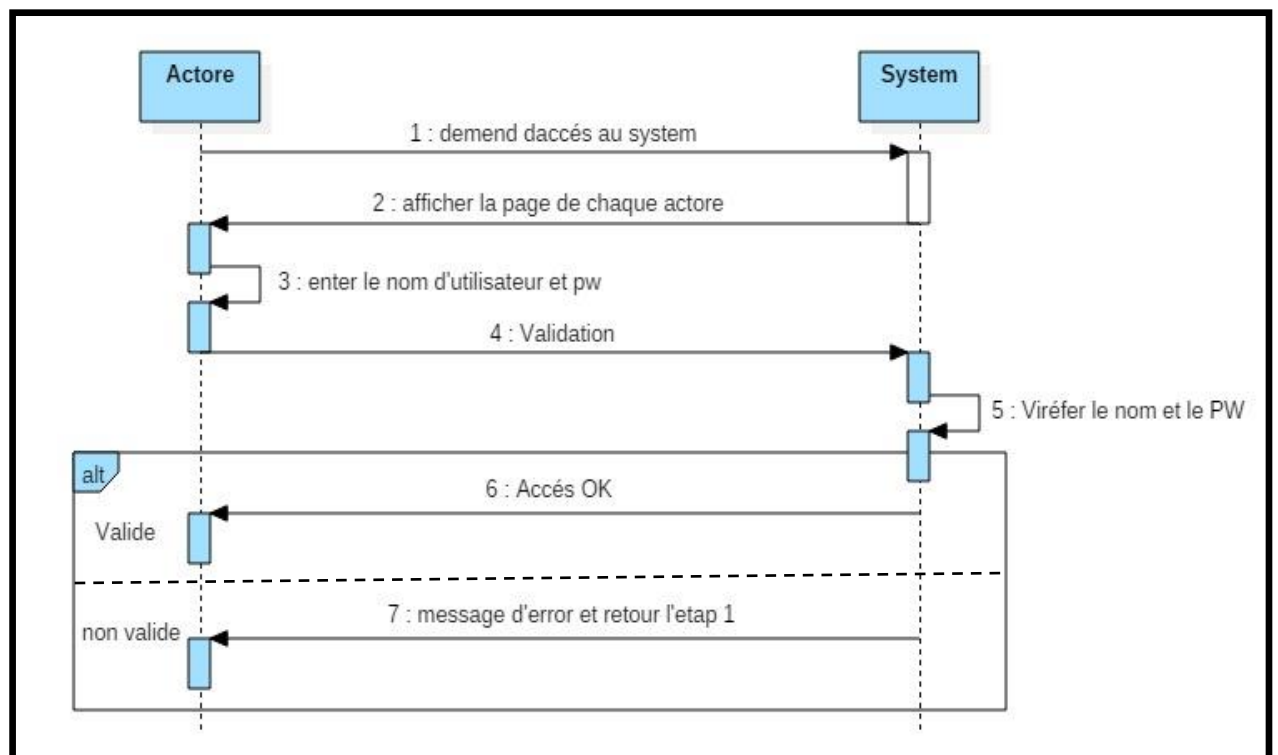


Figure II.10: Diagramme de séquence « **Authentification** »

➤ **Diagramme de séquence « Création »**

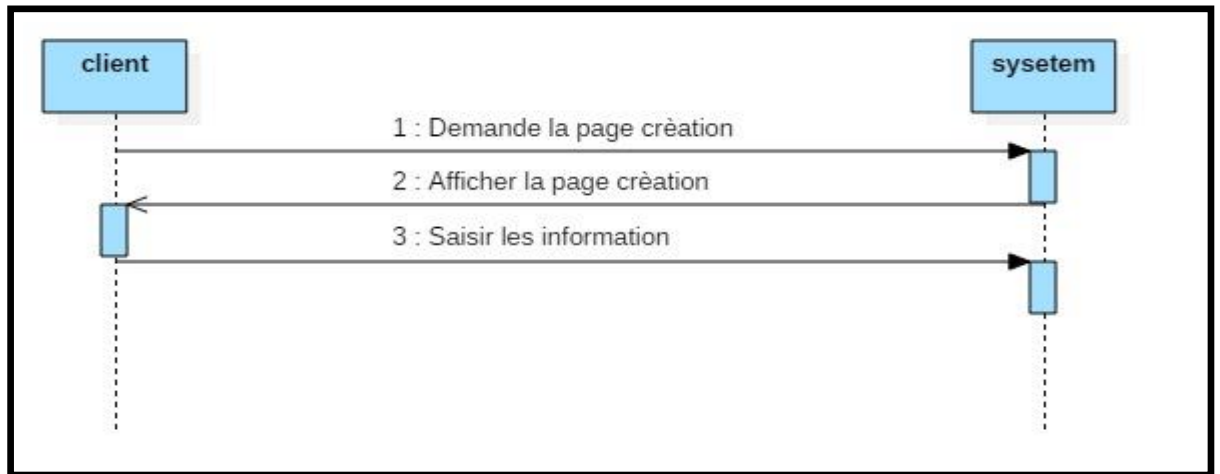


Figure II.11: Diagramme de séquence « **Création** »

➤ **Diagramme de séquence « Déposer »**

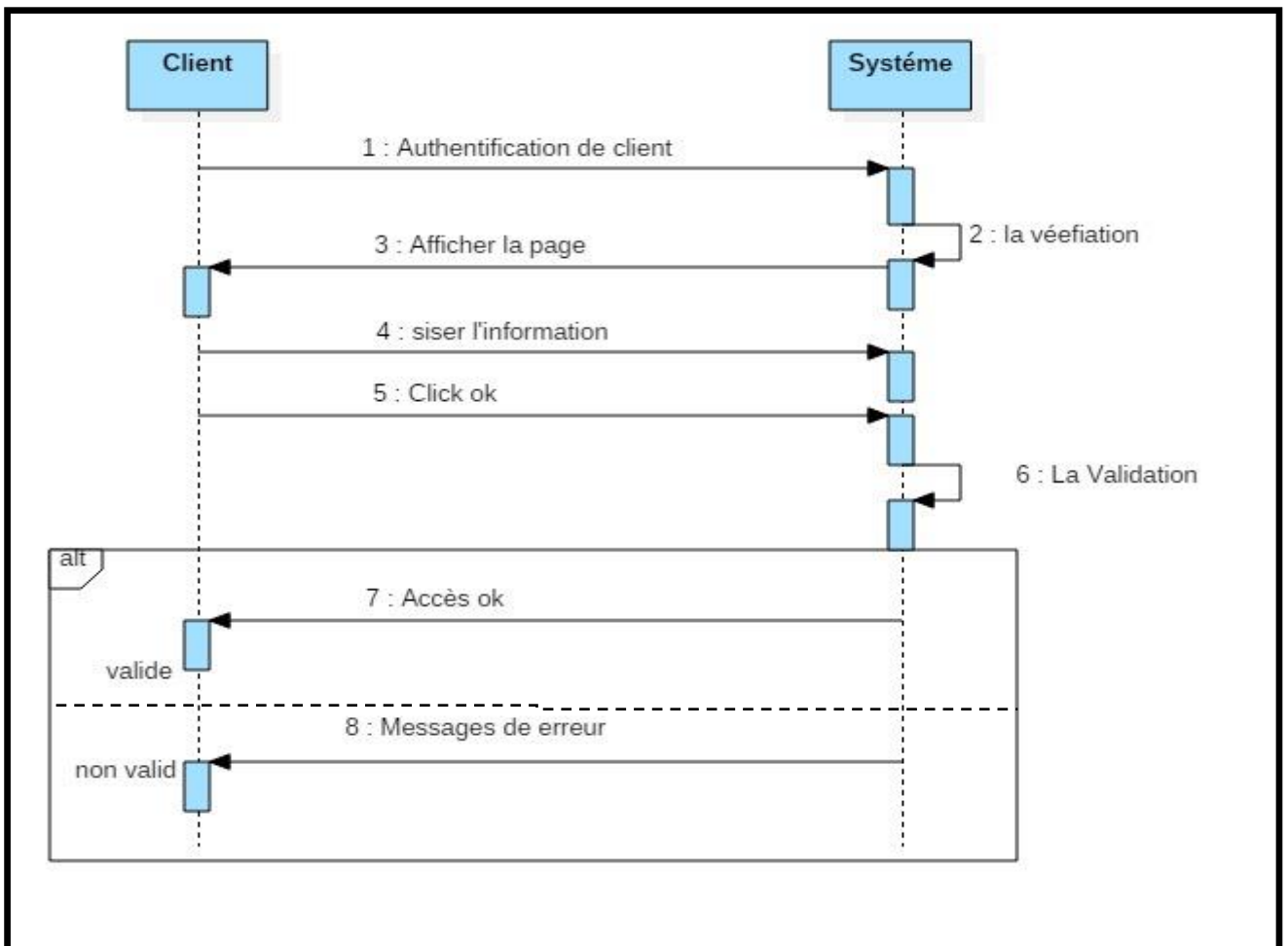
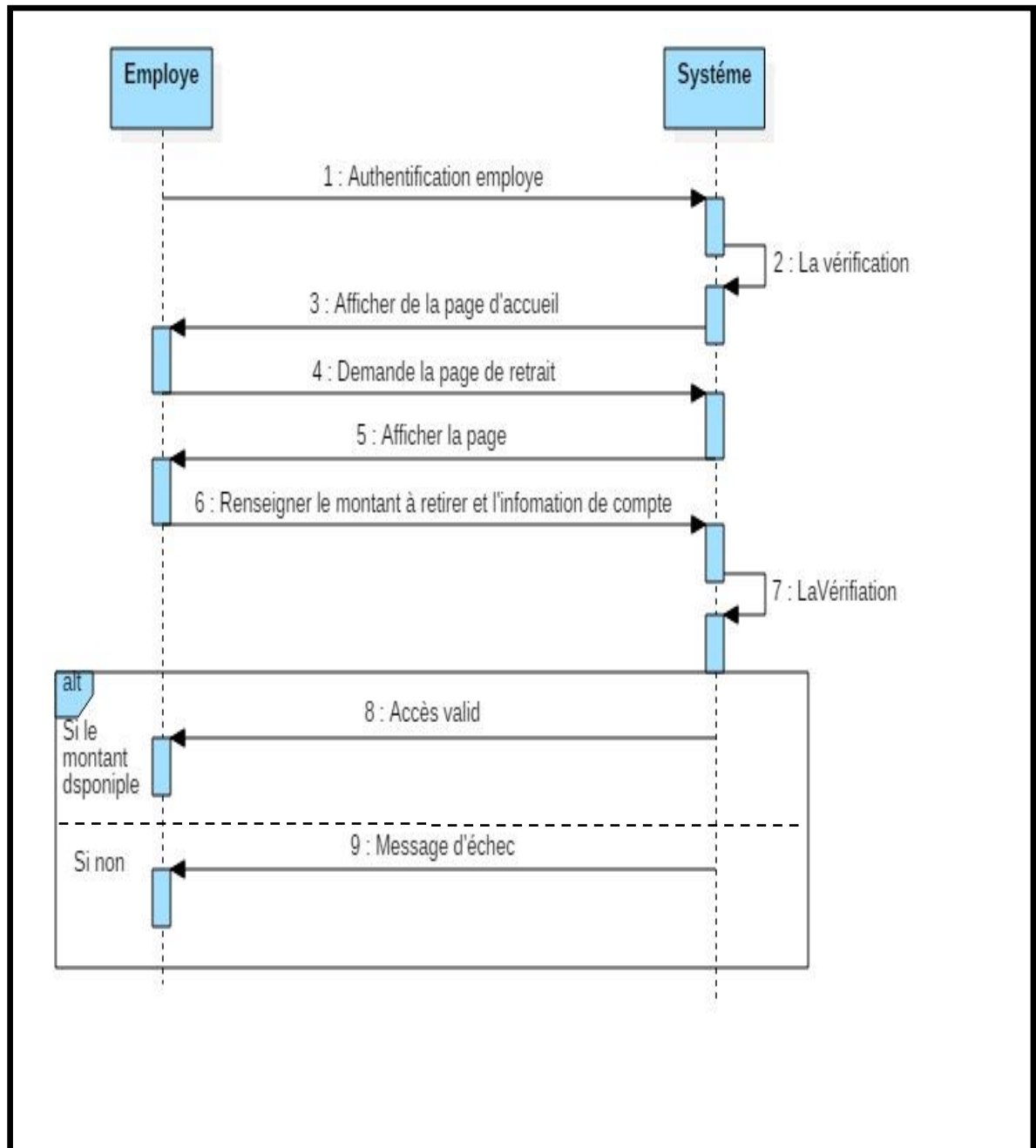


Figure II.12: Diagramme de séquence « **Déposer** »

➤ Diagramme de séquence « Retrait »



FigureII.13: Diagramme de séquence «Retria»

➤ **Diagramme de séquence « Virement »**

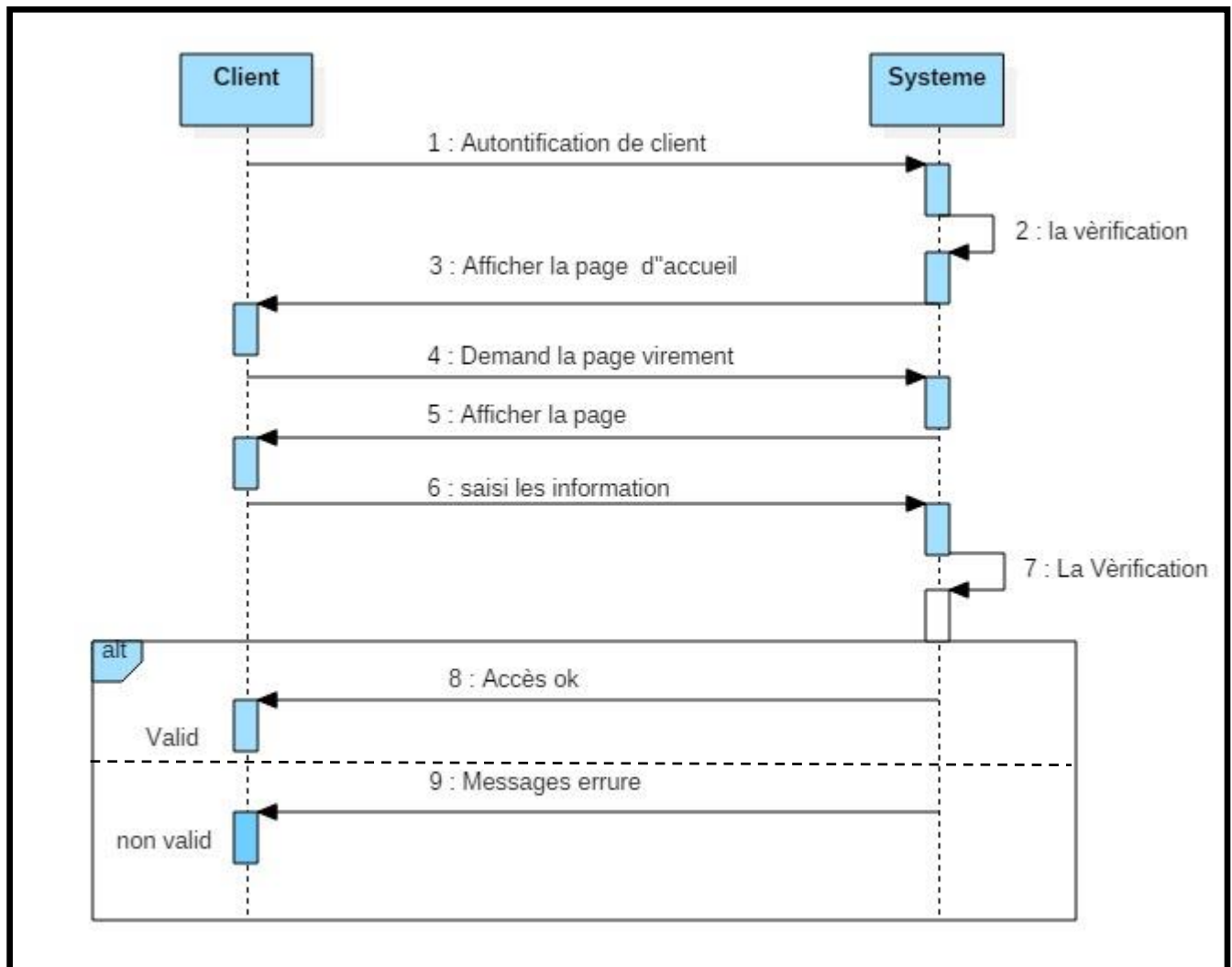


Figure II.14: Diagramme de séquence « **Virement** »

3. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons présenté la conception de notre application, en utilisant normalisation UML et ses différents diagrammes.

Le chapitre suivant va être consacré à la phase de développement de notre application.



***Chapitre* III : Implémentation**

III.1. Introduction :

Le présent chapitre est consacré à la réalisation pratique proprement dite de notre application. Nous citons l'application à développer, les outils utilisés et le langage de programmation choisi. Enfin, nous présenterons des illustrations des principales interfaces de notre application.

III.2. Les langages de programmations :

2.1. Le langage HTML (Hyper Texte Mark up Langage) :

Est un langage simple utilisé pour créer des documents hypertexte pour le Web. Ce n'est pas un langage de description de page tel que PostScript. HTML ne permet pas de définir de façon stricte l'apparence d'une page. De plus, la présentation de la page peut être dépendante du browser utilisé et des options de paramétrage du lecteur.

2.2. Le langage PHP (Hyper Texte Processeur) :



Est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages web dynamiques via un serveur http//, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage qui interprète de façon local. PHP est un langage impératif orienté objet.

2.3. JAVA script :

JavaScript est un langage de programmation de scripts, principalement utilisé dans les pages web interactives. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont équipés de constructeurs permettant de générer leurs propriétés.

2.4 Le style CSS :

CSS (CASC ding Style Sheets : feuille de style cascade) est un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wilde Web (W3 C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception des sites web et bien pris en charge par les navigateurs web.

III.3. Outils de développement :

Le développement d'un tel système nécessite l'utilisation de quelques outils. Dans ce qui suit, nous citons les outils qui ont été utilisés.

3.1. MySQL :



MySQL (May Structured Query Language) est une **base de données** relationnelle libre qui a vu le jour en 1995. Il est très employé sur le Web, souvent en association avec PHP (langage) et Apache (serveur web), basé sur un modèle client - serveur. Son rôle consiste à stocker et à gérer d'une grande quantité de données en les organisant sous forme de tables. MySQL fonctionne indifféremment sur tous les systèmes d'exploitation (Windows, Linux, Mac OS notamment).

3.2. PHP MyAdmin :



Création de bases de données, création de tables, modification de tables, insertion de données, exportation et importation de donnés. PhpMyAdmin est donc une interface pour gérer une (des) base(s) de données, cela vous évitera de le faire par le biais de PHP ou de commandes MySQL qui sont difficiles à intégrer.

3.3. Easy PHP :

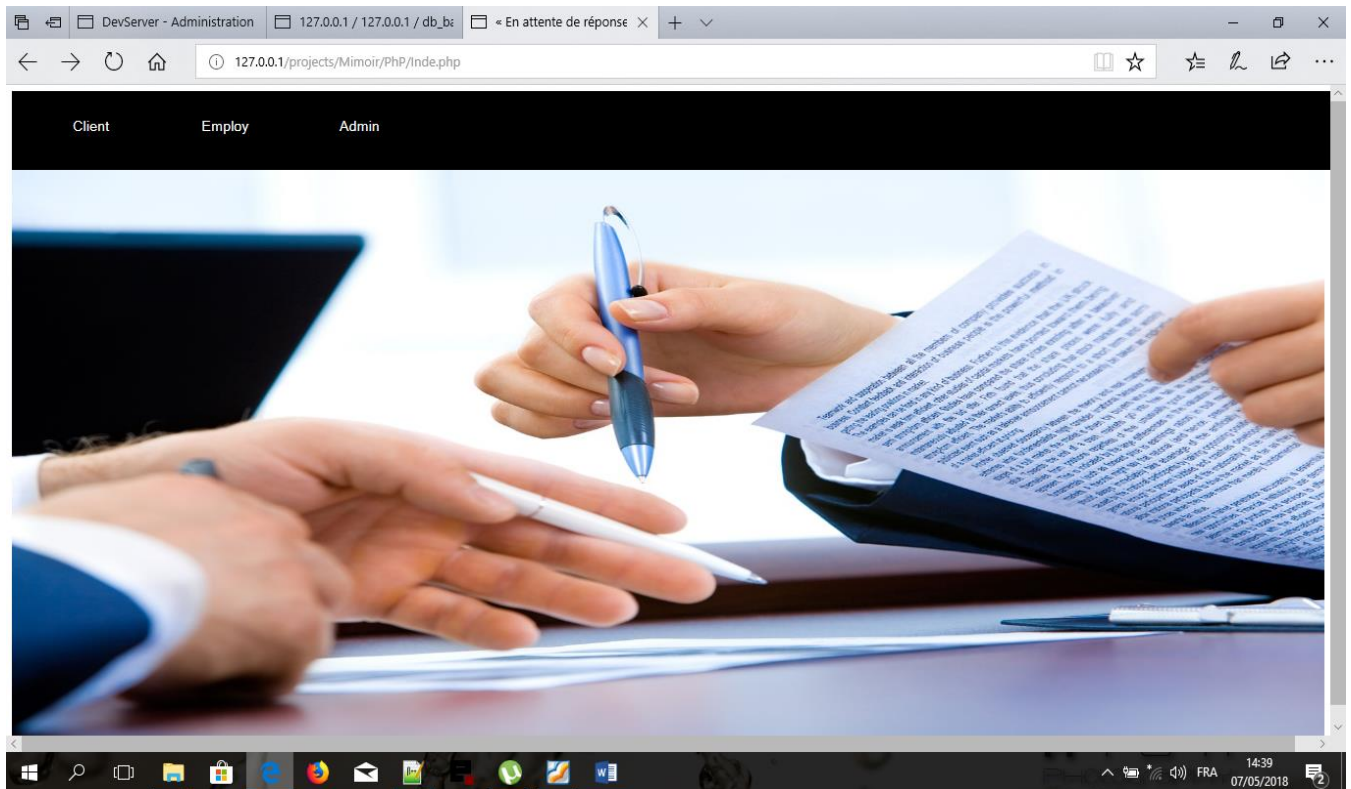


Easy PHP est un paquetage contenant à la fois Apache, PHP et MySQL. Une base de données est un outil permettant de stocker et de retrouver l'intégralité de données brutes ou d'information en rapport avec un thème ou une activité ; celles-ci peuvent être de natures différentes et plus ou moins reliées entre elles. Une base de données est organisée suivant le modèle relationnel où l'information est organisée dans des tableaux à deux dimensions appelés des relations ou tables.

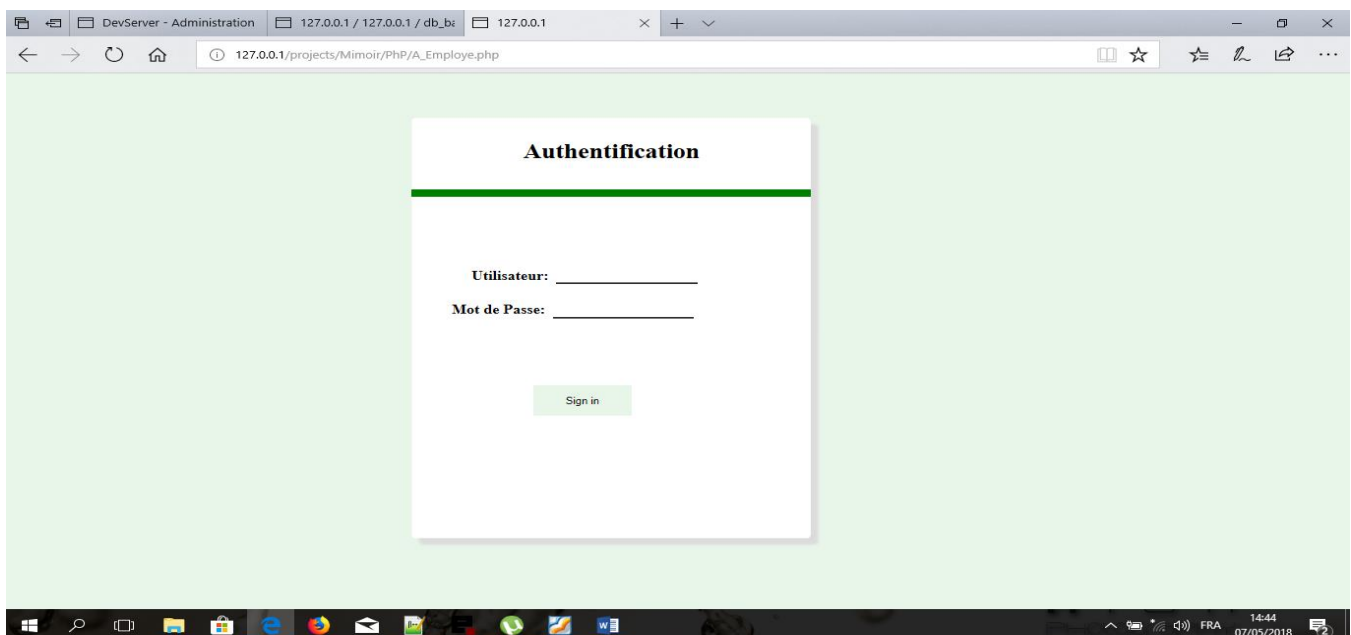
4. Présentation de l'application :

4.1. Premier lancement de l'application :

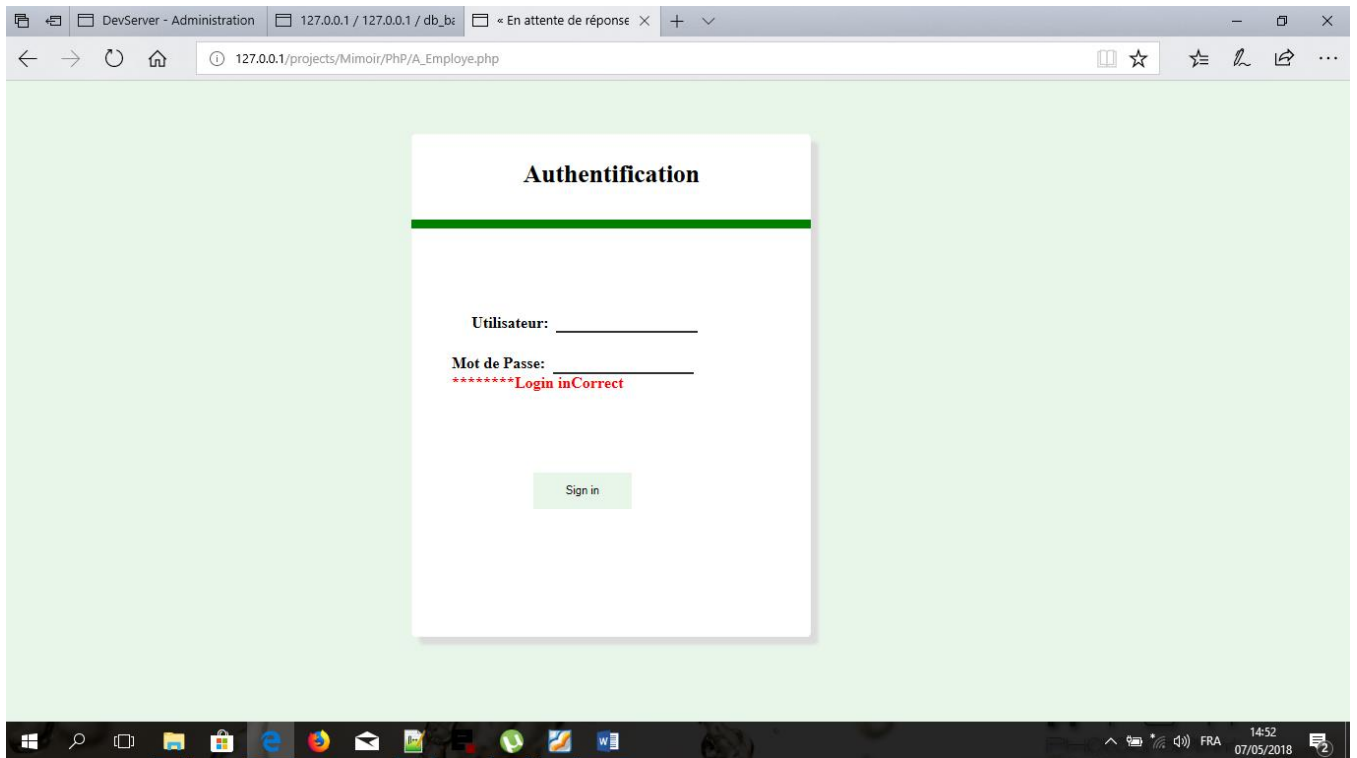
Ce premier lancement nous dirige vers un page Index pour choisir l'opération à effectuer.



➤ Dans la figure suivante, on va voir le login de l'employé.

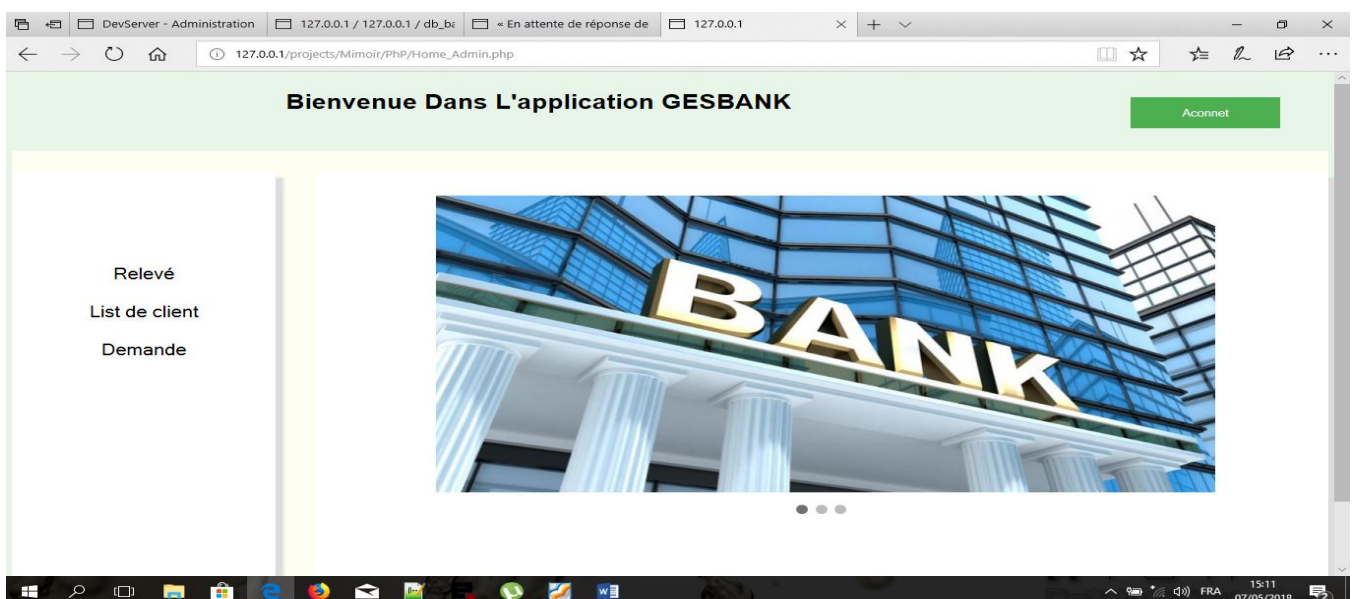


- Cette interface est utilisée pour l'authentification : si le nom d'utilisateur et le mot de passe sont corrects alors l'utilisateur accède à l'interface de l'application, sinon il reste toujours sur la même interface avec un message d'erreur (voir la figure suivante).

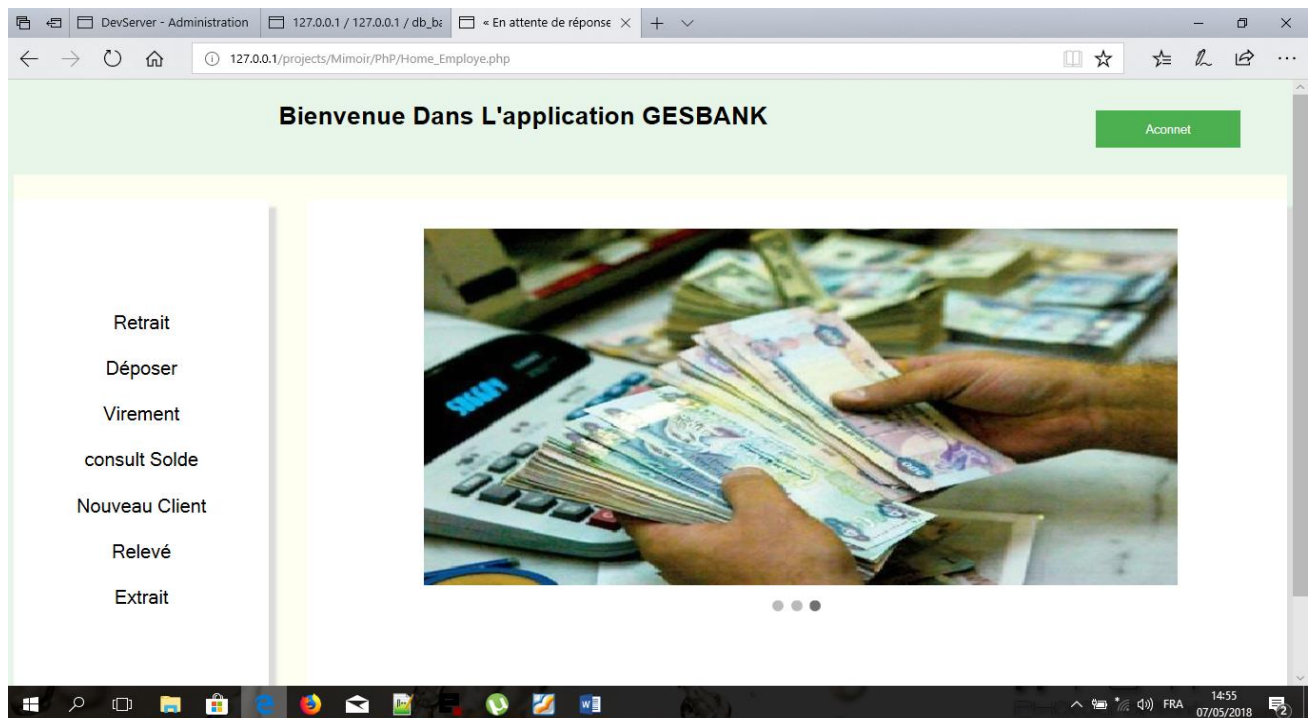


4.2. Accès à l'application :

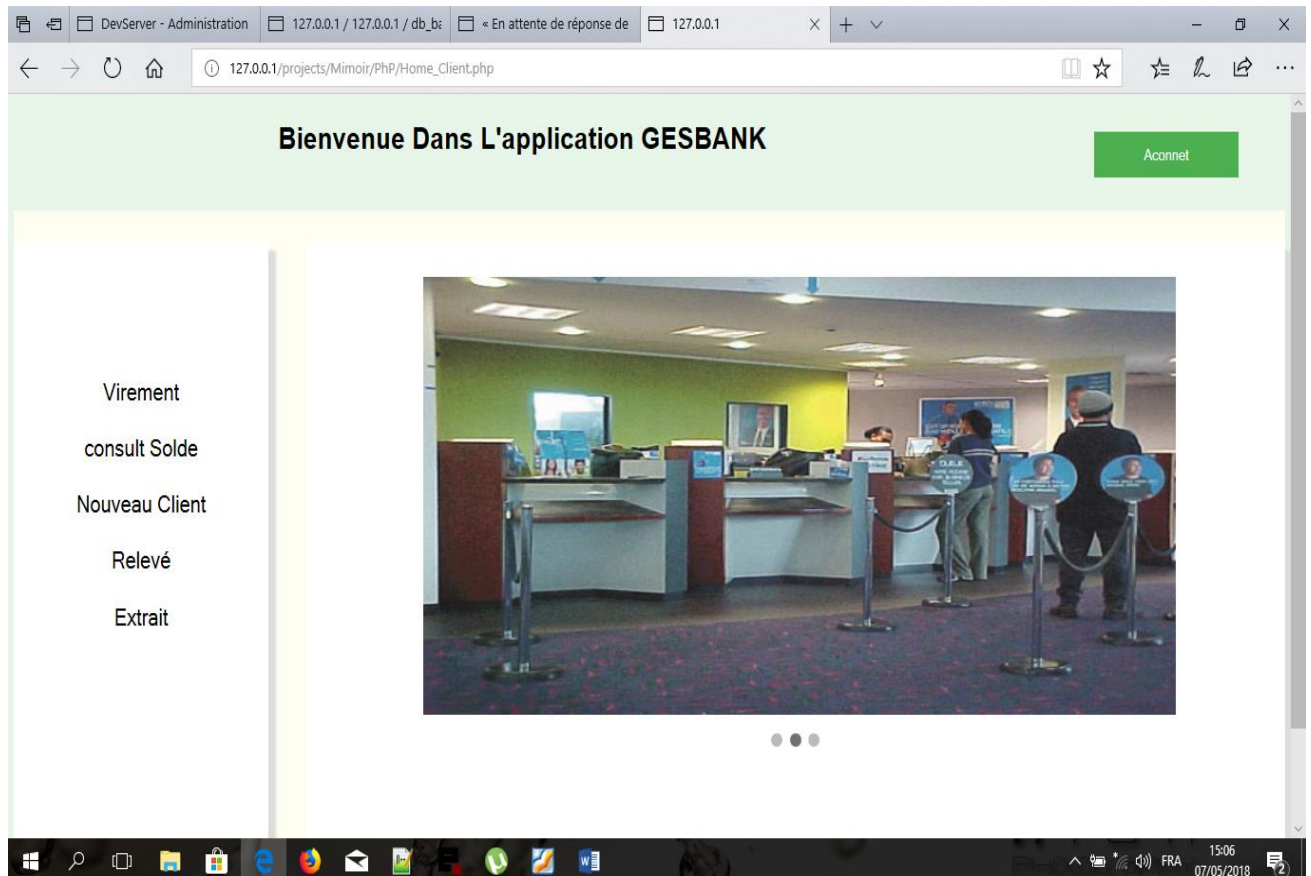
- Pour l'Administrateur : voir l'interface de l'administrateur dans la figure suivante :



- Pour l'employé : voir l'interface de l'employé dans la figure suivante :

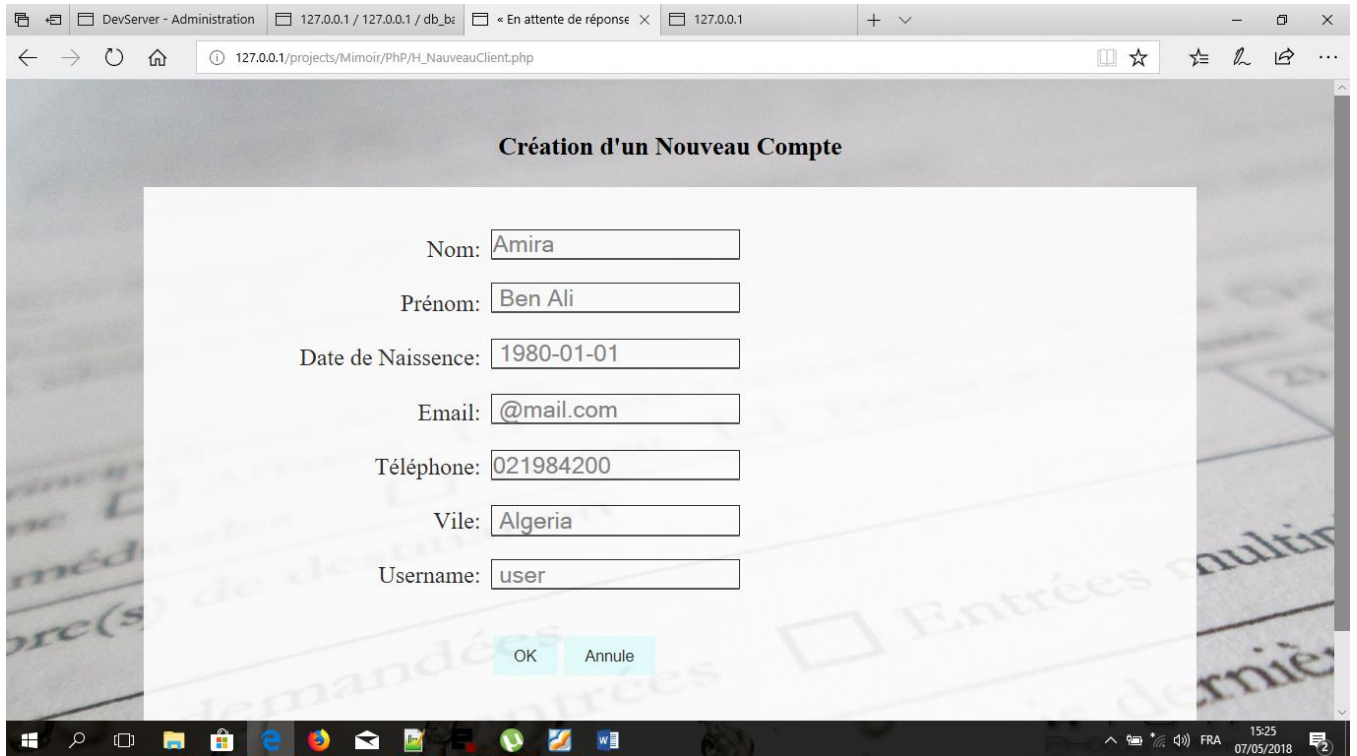


- Pour le Client : voir l'interface de client dans la figure suivante :



4.3. Création d'un nouveau compte

Un client ou employé avaient la possibilité de créer un compte pour un tel client, pour faire cela, il suffit de cliquer sur le bouton « **Nouveau Client** ».



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying '127.0.0.1/projects/Mimoir/PHP/H_NouveauClient.php'. The page title is 'Création d'un Nouveau Compte'. The form contains the following fields and values:

- Nom: Amira
- Prénom: Ben Ali
- Date de Naissance: 1980-01-01
- Email: @mail.com
- Téléphone: 021984200
- Vile: Algeria
- Username: user

At the bottom of the form, there are two buttons: 'OK' and 'Annule'.

Après le saisis des informations demandées il suffit que click **OK** pour que les informations transmis vers l'administrateur. Ce dernier avait le droit d'accepter ou de rejeter cette demande d'ouverture de compte selon le règlement de la banque. Si la création est acceptée, l'administrateur envoie un numéro de compte et un mot de passe au client/employé par Email sinon il lui envoie les justificatives de refus.

4.4. Effectuer un dépôt

Pour effectuer un dépôt, nous pouvons aller à l'onglet **déposer**, choisir un Numéro de compte et définir Le Montant à déposer et click sur **OK**.

The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1/projects/Mimoir/PHP/Home_Deposer.php`. The page has a green header with the text "Bienvenue Dans L'application GESBANK" and a green button labeled "Aconnet". The main content area is titled "Effectuer un Deposer" in green. On the left, there is a green button labeled "Déposer". In the center, there are two input fields: "Numero de Compte:" with the value "1" and "Montant à déposer:" with the value "100". Below these fields is a green button labeled "OK".

Après la réalisation de cette opération, le système affiche le résultat.

L'utilisateur peut imprimer ce résultat, en utilisant le bouton **Print**.

The screenshot shows the same web browser window, but the page content has changed. The header is the same. The main content area is titled "Effectuer un Deposer" in green. Below the title, the text "houssna /hebbaz" is displayed. Below this, there is a table with the following data:

N compte	Date	Solde	new Solde
1	18-05-07/18:46:51	244	344

On the right side of the page, there is a green button labeled "Aconnet" and a small icon representing a printer, which is highlighted by a red arrow.

4.5. Effectuer un Retrait

Pour effectuer un retrait, vous pouvez aller dans l'onglet **Retrait**, choisir le Numéro de compte et définir le montant à retirer et cliquer sur OK,

The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1/projects/Mimoir/Php/Home_Retrait.php`. The page has a green header with the text "Bienvenue Dans L'application GESBANK" and a green button labeled "Aconnet". On the left, there is a green button labeled "Retrait". The main content area is titled "Effectuer un Retrait" and contains two input fields: "Numero de Compte:" with the value "000001" and "Montant à retirer :" with the value "1234". Below these fields is a green button labeled "OK".

Après la réalisation de cette opération, le système affiche le résultat, et vous pouvez l'imprimer via le bouton **Print**.

The screenshot shows the result page after a withdrawal operation. The page has a green header with the text "*****" and a green button labeled "Aconnet". On the left, there is a green button labeled "Retrait". The main content area is titled "Effectuer un Retrait" and displays the name "houssna /hebbaz". Below the name is a table with the following data:

N compte	Date	Solde	new Solde
1	18-05-07/19:46:16	344	244

There is a small icon in the top right corner of the main content area.

4.6. Effectuer un Virement

Le même principe ici, mais vous devez saisir deux numéros de compte l'un pour le récepteur et l'autre émetteur.

The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1/projects/Mimoir/PHP/Home_Virement.php`. The page has a green header with the text "Bienvenue Dans L'application GESBANK" and a green "Aconnet" button. A green sidebar on the left contains a "Virement" button. The main content area is titled "Effectuer un Virement" and contains three input fields: "N de Compte de récepteur:" with the value "000001", "Montant à Virer:" with the value "1234", and "N de Compte de limiteur:" with the value "000001". Below these fields is a green "OK" button. The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 19:19 on 07/05/2018.

Après que vous cliquez sur Ok, le système affiche l'interface suivante :

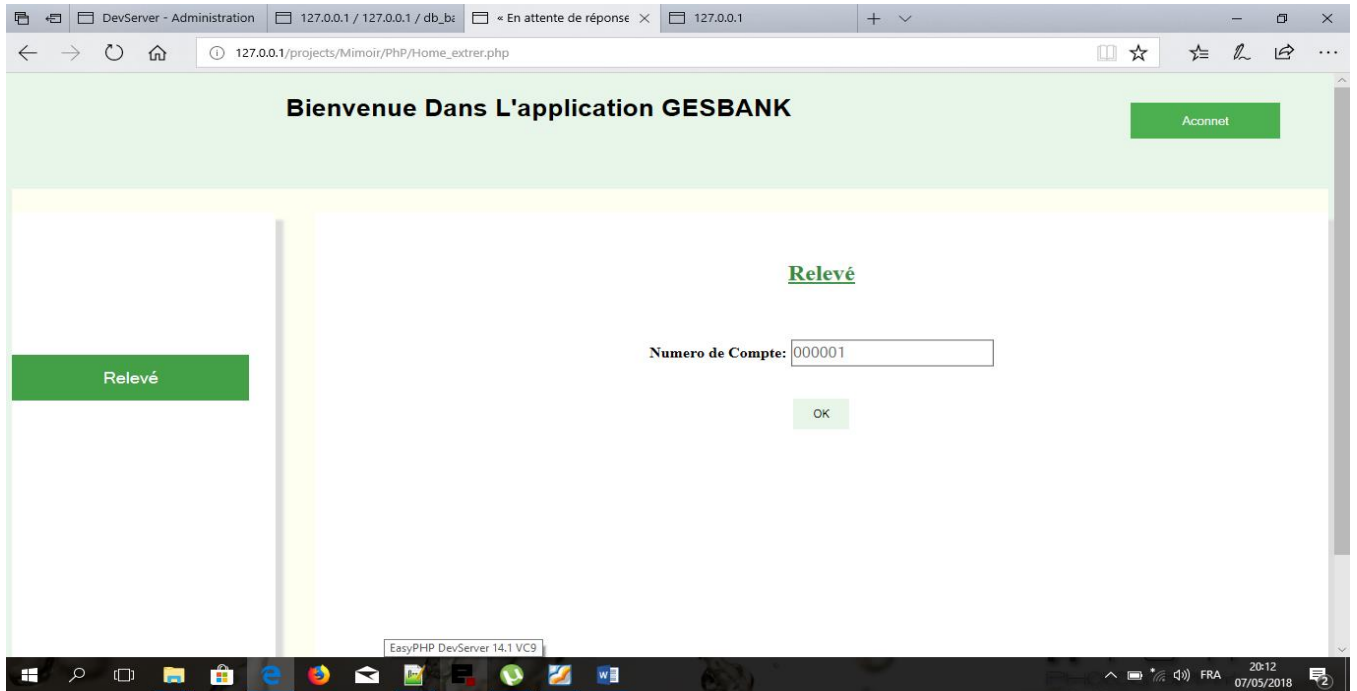
The screenshot shows the same web browser window after clicking the "OK" button. The page layout is identical, but the main content area now displays a table with the following data:

Date	Solde	new Solde
18-05-07/23:26:10	\$9998	\$9997

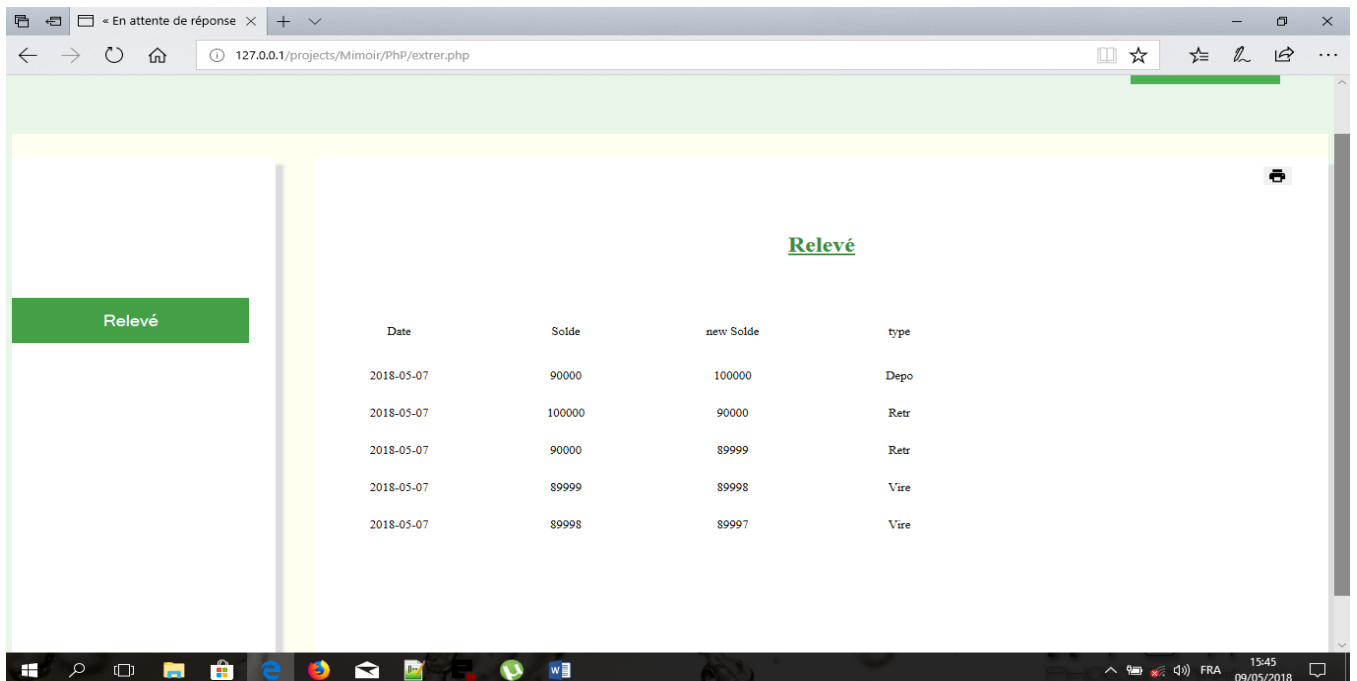
The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 22:27 on 07/05/2018.

4.7. Le Relevé

Cette opération permet d'afficher toutes les opérations qui a été effectuée sur un compte dans une période. Pour réaliser cette opération vous devez taper le N° de compte et cliquer sur **OK**.



Voici le résultat :



5. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons présenté les différentes étapes pour implémenter notre application. Nous avons décrit les différents outils utilisés et le langage de programmation. En fin, nous avons présenté les Captures-écrans de différentes interfaces de notre application.

Conclusion générale

Ce projet fut, pour nous, l'occasion de mettre en œuvre et d'approfondir nos connaissances en termes d'analyse et de programmation. Notre travail consiste à élaborer une application web permettant la gestion de comptes bancaires des clients d'une banque.

Selon les résultats que nous avons aboutis, nous pouvons dire que nous avons atteint les objectifs visés par ce sujet.

Ce travail avait plusieurs perspectives qui sont :

- La création de comptes pour des sociétés ou entreprises.
- L'amélioration de la qualité des services existants
- La création des alertes (par email ou par messages téléphoniques) par rapport au mouvement sur les comptes.
- La production de nouveaux services capables à répondre aux besoins et aux désirs des clients.

Bibliographies

[1]	Aminata GUEYE, Développement d'une application web pour la gestion bancaire, licence professionnelle en sciences et techniques, université Bamako-2014/Dernière visite 01-03-2018
[2]	M'rah Nadjete , CherifiSabah ,Développement d'une application client/serveur avec java RIM: gestion d'une banque, licence professionnelle en informatique Université - Tlemcen-2014/ Dernière visite 25-03-2018
[3]	Barkat hanina ,Hamida widad Sit web pour réservation d'hôtel licence professionnelle en informatique ,Université -d'El-Oued- 2014/ Dernière visite 28-04-2018
[4]	Philippe chalèat, Daniel charny « HTML et Java Script » édition Eyrolles
[5]	Wahabi Mohamed, Réalisation d'un site web dynamique commerciale, projet de fin d'études pur l'obtention diplôme de Licence professionnelle en science et technique de l'information et de communication, Université -Virtuelle de Tunis 2010/ Dernière visite 29-4-2018
[6]	Akou Hamza, Harkouk said conception et réalisation d'un application web de gestion d'hôtel sous java. Mémoire de fin de cycle Pur l'obtention du diplôme de Master professionnel en informatique Université - BEJAIA- 2015/ Dernière visite 29-4-2018
[7]	https://fr.wikipedia.org/wiki/PHP Dernière visite 30-4-2018
[8]	Olivier Rollet, Apprendre à développer un site web avec PHP et MYSQL , Editions ENI.
[9]	http://www.iconarchive.com/show/papirus-devices-icons-by-papirus-team/gnome-dev-printer-new-icon.html/ Dernière visite 01-04-2018

[10]	https://www.w3schools.com/howto/tryit.asp?filename=tryhow_js_slideshow_auto/ Dernière visite 12-03-2018
[11]	https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_print / Dernière visite 01-04-2018
[12]	http://www.ncls.biz/webmasters/requetes_sql_pdo_php.php?id_article=8 / Dernière visite 20-01-2018
[13]	https://www.w3schools.com/css/tryit.asp?filename=trycss_buttons_animate3/ Dernière visite 20-01-2018
[14]	https://www.w3schools.com/php/php_mysql_insert_lastid.asp / Dernière visite 11-05-2018
[15]	Developpez.com / Par Sylvie Vauthier / PHP : Le tutoriel pour grands débutants pressés