République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université M'Hamed Bougara - Boumerdès



Faculté des Sciences
Département d'Informatique

Domaine : Informatique
Filière : Informatique
Spécialité : Systèmes d'information

Mémoire de fin d'études en vue de l'obtention du
Diplôme de Licence Académique

Thème

Application Android pour le don et le recyclage de vêtements
"لباسي لك"

Présenté par :
Bentarzi Chaima
Boudra Kaouther
Draidi Abir
Hamdouche Meriem

Soutenu le 04/06/2026. Devant le jury composé de :

Mme Alouane : Encadreur
Mr Boulif Menouar : Examinateur

Année universitaire : 2025-2026

Remerciements

Nous remercions avant tout Allah le Tout-Puissant de nous avoir donné la force, la patience et le courage nécessaires pour mener à bien ce travail.

Nous adressons nos remerciements à notre encadrante, Mme Alouane, pour son accompagnement et ses conseils durant la réalisation de ce projet.

Nos vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre PFE, en acceptant de l'examiner et de l'enrichir par leurs remarques.

Nous exprimons notre profonde gratitude à nos parents et à nos familles pour leur soutien inconditionnel, leurs encouragements, leur patience et tous les sacrifices consentis tout au long de notre parcours universitaire. Leur présence et leur confiance ont été une véritable source de motivation pour accomplir ce travail.

Nos remerciements également à nos amis, avec qui nous avons partagé de précieux moments tout au long de nos études.

Enfin, nous remercions toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Table des matières

Introduction générale **1**

1 Étude et Analyse de l'Existant **2**

1.1 Introduction 2
1.2 Présentation générale du projet 2
1.3 Étude de l'existant 2
1.3.1 Description de l'existant 3
1.3.1.1 Geev 3
1.3.1.2 Sanabil 3
1.3.1.3 Donnons.org 3
1.3.1.4 Mohtaj 4
1.4 Problématique et critique de l'existant 4
1.4.1 Bugs et problèmes techniques 4
1.4.2 Absence de spécialisation dans le vêtement 4
1.4.3 Fonctionnalités payantes 5
1.4.4 Absence d'une solution mobile dédiée au contexte algérien et spécialisée dans le textile 5
1.5 Solutions proposées 5
1.6 Objectifs spécifiques 6
1.7 Conclusion 6

2 Conception **7**

2.1 Introduction 7
2.2 Identification des acteurs 7
2.2.1 Visiteur 7
2.2.2 Demandeur 8
2.2.3 Donneur 8
2.2.4 Administrateur 8
2.3 Présentation de la méthode utilisée dans la conception 9
2.4 Diagramme de cas d'utilisation 9
2.4.1 Diagramme de cas d'utilisation général 9
2.5 Diagramme de séquence 10

2.5.1 Diagramme de séquence “Publier une annonce” 11
2.5.2 Diagramme de séquence “Demander un vêtement” 11
2.5.3 Diagramme de séquence “Gérer les annonces” 12
2.6 Diagramme de classes 13
2.6.1 Diagramme de classes général 13
2.6.2 Passage au modèle relationnel 15
2.6.2.1 Règles de passage au modèle relationnel 15
2.6.2.2 Schéma relationnel de l’application ”لباسي لك” 15
2.7 Conclusion 16

3 Réalisation **17**
3.1 Introduction 17
3.2 Environnement et outils de développement 17
3.2.1 Environnement logiciel 17
3.2.1.1 Flutter 17
3.2.1.2 Dart 18
3.2.1.3 Supabase 18
3.2.1.4 Visual Studio Code 18
3.2.2 Environnement matériel 19
3.3 Présentation des interfaces de l’application 19
3.3.1 Les interfaces dédiées au Visiteur 19
3.3.1.1 Page de bienvenue “Welcome Screen” 19
3.3.1.2 Page principale — Liste des articles 20
3.3.1.3 Page de détail d’un article 21
3.3.1.4 Menu latéral “Drawer” 22
3.3.1.5 Page “À propos” 23
3.3.2 Les interfaces dédiées au utilisateur connecté 24
3.3.2.1 Page d’authentification et d’inscription 25
3.3.2.2 Page des favoris 26
3.3.2.3 Page de publication d’un article 27
3.3.2.4 Page des demandes reçues 28
3.3.2.5 Page de profil 29
3.4 Conclusion 30

Conclusion générale **31**

Références **32**
Bibliographie 32
Webographie 32

Table des figures

Figure 1 : **Geev** 3
Figure 2 : **Sanabil** 3
Figure 3 : **Donnons** 4
Figure 4 : **Mohtaj** 4

Figure 5 : Diagramme de cas utilisation général 10
Figure 6 : Diagramme de séquence “Publier une annonce” 11
Figure 7 : Diagramme de séquence “Demander un vêtement” 12
Figure 8 : Diagramme de séquence “Gérer les annonces” 13
Figure 9 : Diagramme de classes général 14

Figure 10 : Logo de Flutter 17
Figure 11 : Logo de Dart 18
Figure 12 : Logo de Supabase 18
Figure 13 : Logo Visuel Studio Code 18
Figure 14 : Page de bienvenue 20
Figure 15 : Page principale “Liste des articles” 21
Figure 16 : Page de détail d’un article 22
Figure 17 : Menu latéral “Drawer” 23
Figure 18 : Page “À propos” 24
Figure 19 : Page d’authentification 25
Figure 20 : Page d’inscription 26
Figure 21 : Page des favoris 27
Figure 22 : Page de publication d’un article 28
Figure 23 : Page des demandes reçues 29
Figure 24 : Page de profil 30

Liste des tableaux

Tableau 1 : Outils et technologies utilisés 19
Tableau 2 : Outils matériels utilisés 19

Introduction générale

Avec le développement rapide des technologies et l'utilisation massive des smartphones, les applications mobiles occupent aujourd'hui une place essentielle dans la vie quotidienne. Elles facilitent de nombreuses activités telles que la communication, les achats en ligne ou l'échange de services entre particuliers.

De nos jours, à la fin des saisons ou lors du rangement des armoires, de nombreux vêtements en bon état, parfois même neufs, sont jetés alors qu'ils pourraient être donnés à des personnes dans le besoin ou à des associations.

Par ailleurs, en Algérie, la collecte et le recyclage des vêtements usagés reste encore peu développée et peu organisée, la plupart des vêtements inutilisés sont soit abandonnés, soit donnés de manière informelle, sans structure encadrée.

Dans ce contexte, notre projet « Application Android pour le don et le recyclage de vêtements "لباسي لك" » consiste à concevoir une application mobile solidaire permettant de rapprocher les donneurs de vêtements inutilisés avec des particuliers ou des associations intéressés par leur récupération, utilisation, contribuant indirectement au développement du secteur du recyclage textile. [2]

Ce mémoire détaille les différentes étapes de réalisation de ce projet comme suit :

1. Le premier chapitre présente l'étude et l'analyse du projet ainsi que la problématique liée au don et à la gestion des vêtements en Algérie.

2. Le deuxième chapitre est dédié à la conception de l'application, incluant les diagrammes UML (cas d'utilisation, classes, séquences).

3. Le troisième, porte sur le développement de l'application et la réalisation des interfaces.

Nous concluons sur la mise en œuvre d'une solution innovante dédiée au don et au recyclage des vêtements, offrant flexibilité et efficacité.

Chapitre 1

Étude et Analyse de l'Existant

1.1 Introduction

Ce chapitre est dédié à l'étude et à l'analyse de notre projet. Après une introduction de l'idée principale, nous procédons ensuite à une étude de l'existant, visant à recenser les solutions déjà déployées dans le secteur du don. L'analyse des limites de ces dernières nous permet de mettre en lumière la problématique à laquelle notre projet entend répondre. Enfin, nous décrivons la solution proposée ainsi que les objectifs assignés à notre application.

1.2 Présentation générale du projet

Notre projet "لباسي لك" porte sur la création d'une application mobile Android dédiée au don et au recyclage de vêtements. Elle vise à faciliter la mise en relation entre les personnes souhaitant donner des vêtements inutilisés et celles qui en ont besoin, qu'il s'agisse de particuliers ou d'associations. Cette solution encourage la réutilisation des vêtements encore en bon état, réduit le gaspillage textile et contribue à une démarche solidaire et écologique adaptée au contexte algérien.

1.3 Étude de l'existant

Avant de présenter notre solution, il est important d'analyser les plateformes déjà existantes dans le domaine du don. Cette étude permet d'identifier leurs fonctionnalités ainsi que leurs limites, afin de mieux justifier le besoin de notre application dans le contexte algérien.

1.3.1 Description de l'existant

1.3.1.1 Geev

Geev est une application de don entre particuliers, lancée en 2017 (figure 1). Elle permet de donner gratuitement différents types d'objets tels que les vêtements, les meubles, l'électroménager, ainsi que d'autres articles du quotidien. Elle repose sur un système de "mercis" qui rend l'application unique en valorisant les dons. Dans certaines zones, l'application propose également des dons alimentaires. [5]

FIG. 1 : **Geev**



1.3.1.2 Sanabil

Sanabil est une plateforme algérienne en ligne qui facilite la gestion des dons entre associations et bénéficiaires(figure 2). Elle couvre plusieurs catégories de dons, notamment les vêtements, les chaussures, la nourriture, les fournitures scolaires et les médicaments.[7]

FIG. 2 : **Sanabil**



1.3.1.3 Donnons.org

Donnons.org est la première plateforme gratuite de dons d'objets en France (2005), disponible à la fois sur le web et sous forme d'application (figure 3). Totalement gratuite, sans publicité et gérée par des bénévoles. Elle permet aux utilisateurs de donner ou récupérer des objets à proximité grâce à une recherche géolocalisée. [4]

FIG. 3 : **Donnons**



1.3.1.4 Mohtaj

Mohtaj est la première plateforme algérienne gratuite de dons entre particuliers (figure 4). Elle permet le partage de plusieurs types d'objets dans un cadre simple et accessible Elle a créé un réseau d'entraide nationale directe entre citoyens. [6]

FIG. 4 : **Mohtaj**



1.4 Problématique et critique de l'existant

Les plateformes de don d'objets existantes, telles que **Geev**, **Donnons.org**, **Mohtaj** ou **Sanabil**, présentent plusieurs limites :

1.4.1 Bugs et problèmes techniques

Sur **Geev** et **Donnons.org**, des utilisateurs rencontrent des difficultés à envoyer des messages, à recevoir des notifications et à charger les annonces. Ces problèmes techniques rendent l'utilisation de l'application moins fluide. [5] [4]

1.4.2 Absence de spécialisation dans le vêtement

La majorité de ces plateformes sont généralistes et regroupent différents types d'objets (meubles, électroménager, vêtements, etc.). Cette variété bien que positive, peut rendre la recherche de vêtements moins évidente pour les utilisateurs qui souhaitent spécifiquement donner ou recevoir des habits.

1.4.3 Fonctionnalités payantes

Dans les applications comme **Geev**, imposent un abonnement premium aux utilisateurs pour débloquer des options avancées. Cette dépense peut limiter l'accès pour ceux qui cherchent une solution entièrement gratuite. [5]

1.4.4 Absence d'une solution mobile dédiée au contexte algérien et spécialisée dans le textile

En Algérie, les plateformes existantes restent principalement généralistes et souvent accessibles via le web. De plus, aucune application mobile n'est exclusivement dédiée au don et à la réutilisation des vêtements, dans un contexte où la gestion des textiles usagés reste encore peu structurée et où les pratiques de recyclage sont en développement.

1.5 Solutions proposées

Notre application "لباسي لك" propose une solution spécialisée dans le don et la réutilisation des vêtements. Elle offre une interface simple, gratuite et accessible à tous.

Les principales améliorations proposées sont :

- Une application mobile dédiée uniquement aux vêtements.
- Une réduction des problèmes techniques grâce à la spécialisation de l'application uniquement dans le domaine des vêtements, ce qui simplifie la gestion des fonctionnalités par rapport aux plateformes généralistes.
- Une simplicité d'interface permettant de publier et de trouver rapidement des vêtements.
- Un service entièrement gratuit, sans abonnement ni frais cachés.
- Une contribution à la réduction du gaspillage textile.
- Une solution adaptée au contexte local.
- Une participation indirecte à la dynamique de recyclage textile et à l'économie circulaire.

1.6 Objectifs spécifiques

Cette application solidaire est conçue pour faciliter la mise en relation des donneurs de vêtements avec les personnes dans le besoin et les associations, ainsi que les structures spécialisées dans la collecte, le tri et la valorisation des textiles [8], afin de répondre aux problématiques liées au gaspillage vestimentaire et à la difficulté d'accès aux vêtements pour les personnes défavorisées, en ciblant les buts suivants :

- Donner une seconde vie aux vêtements inutilisés, souvent en excellent état, au lieu de les jeter.
- Encourager la culture du don et la solidarité sociale.
- Faciliter l'accès aux vêtements pour les personnes dans le besoin.
- Promouvoir une consommation responsable.
- Garantir une expérience simple et sécurisée pour tous les utilisateurs de l'application.
- Réemployer et recycler les vêtements pour réduire les déchets.

1.7 Conclusion

Nous avons cherché dans ce chapitre à présenter de manière globale notre projet, en passant par l'étude de l'existant, l'identification de la problématique ainsi que la définition des objectifs. Dans le chapitre suivant « Conception », nous allons présenter l'architecture et les différents modèles décrivant le fonctionnement de notre application.

Chapitre 2

Conception

2.1 Introduction

Ce chapitre porte sur la conception de notre application et vise à définir les différents aspects fonctionnels de l'application à l'aide de diagrammes UML permettant de modéliser son fonctionnement. Nous allons ainsi présenter les acteurs du système ainsi que les principaux diagrammes, afin de mieux comprendre les interactions et la structure de notre application.

2.2 Identification des acteurs

Un acteur est une entité extérieure au système modélisé correspondant à un rôle et interagissant directement avec le système étudié.

Pour notre application, on peut distinguer quatre acteurs principaux :

2.2.1 Visiteur

Le visiteur représente un utilisateur non authentifié accédant à l'application de manière libre, sans inscription préalable. Il constitue souvent le premier point de contact avec le système. Il a comme droit de :

- ✓ Consulter les annonces de vêtements disponibles
- ✓ Parcourir les différentes catégories
- ✓ Rechercher des vêtements
- ✓ Visualiser les détails d'une annonce

2.2.2 Demandeur

Le demandeur désigne un utilisateur authentifié ayant pour objectif principal la récupération de vêtements.Il a comme droit de :

- ✓ Créer un compte et s'authentifier
- ✓ Consulter et rechercher des annonces
- ✓ Envoyer des demandes pour récupérer des vêtements
- ✓ Communiquer avec les donneurs
- ✓ Gérer ses demandes (envoyer, annuler, suivre)

2.2.3 Donneur

Le donneur correspond à un utilisateur authentifié qui propose des vêtements à donner. Il a comme droit de :

- ✓ Créer un compte et s'authentifier
- ✓ Publier des annonces de vêtements
- ✓ Modifier ou supprimer ses annonces
- ✓ Consulter les demandes reçues
- ✓ Accepter ou refuser les demandes
- ✓ Communiquer avec les demandeurs

2.2.4 Administrateur

L'administrateur est responsable de la gestion globale de l'application. Il a comme droit de :

- ✓ Gérer les comptes utilisateurs (création, suspension, suppression)
- ✓ Gérer les annonces publiées (validation, modification, suppression)

2.3 Présentation de la méthode utilisée dans la conception

Dans cette phase, notre application repose sur l'utilisation de la méthode UML (Unified Modeling Language). Un langage de modélisation permettant de représenter le fonctionnement de l'application à l'aide de diagrammes. Cette méthode nous a permis de mieux organiser les idées et de visualiser les interactions entre les différents éléments de l'application. [1]

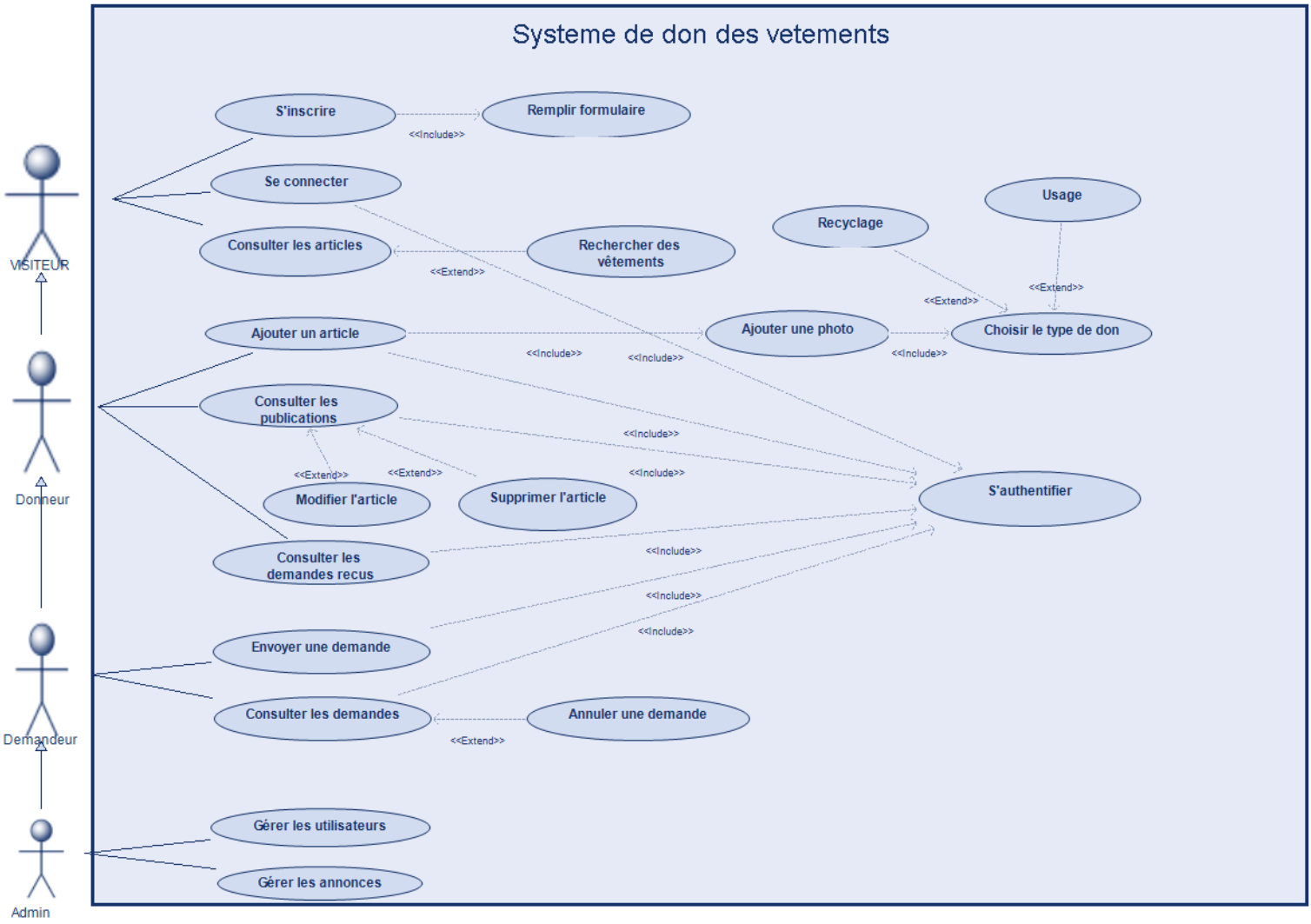
2.4 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation permet de décrire les différentes fonctionnalités accessibles aux acteurs du système ainsi que les interactions entre les acteurs et l'application. Il constitue un outil fondamental pour la modélisation fonctionnelle, en offrant une représentation globale, claire et compréhensible des services proposés par l'application.

2.4.1 Diagramme de cas d'utilisation général

La figure 5 présente le diagramme de cas d'utilisation général mettant en évidence les opérations liées à l'authentification, à la gestion des annonces, à l'envoi des demandes ainsi qu'à l'administration générale de l'application :

FIG. 5 : Diagramme de cas utilisation général



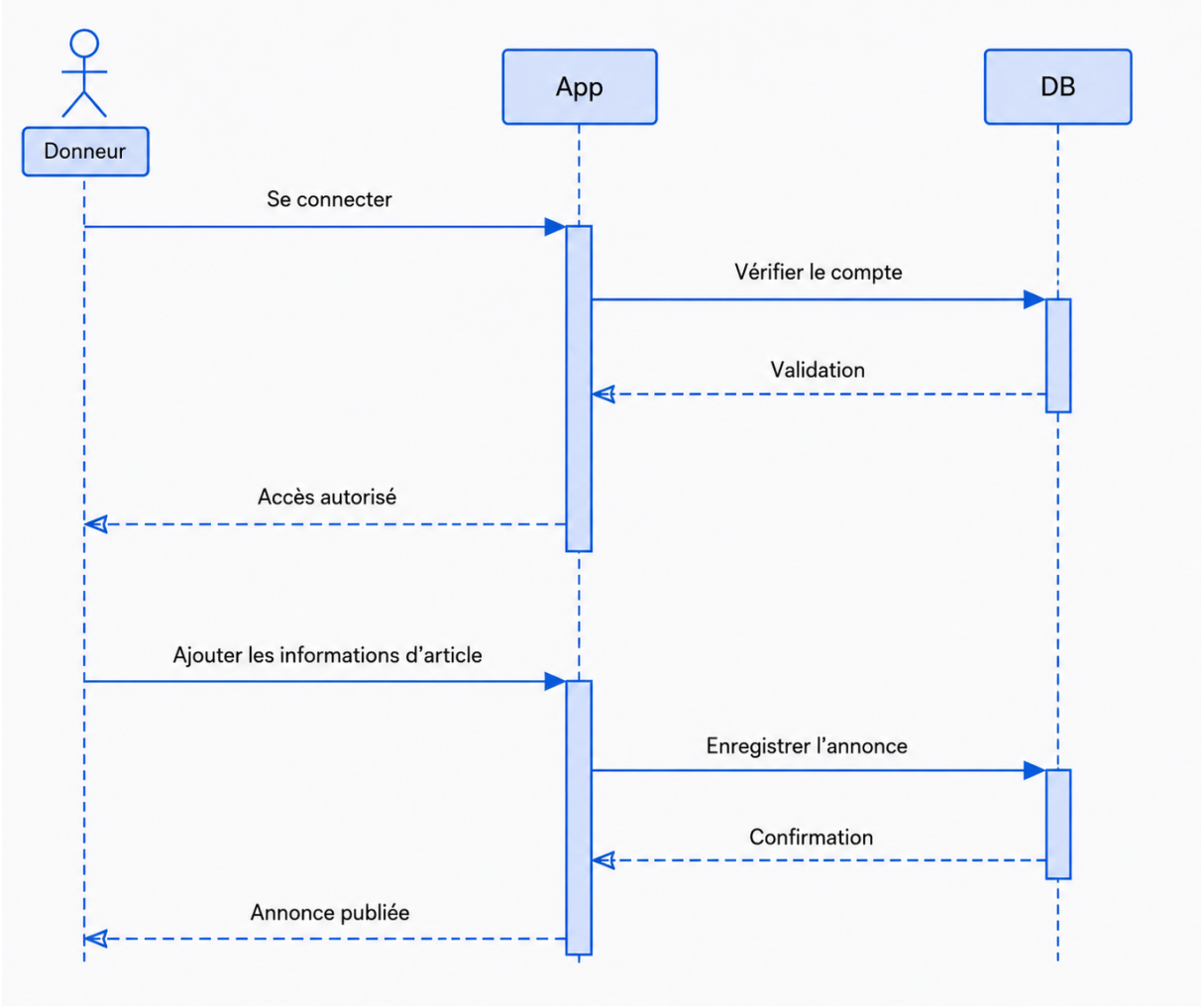
2.5 Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence est un diagramme UML qui permet de représenter les interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique. Il décrit les échanges de messages entre les différents composants de l'application afin de montrer le déroulement des fonctionnalités principales du système. Dans notre projet "لباسي لك", les diagrammes de séquence permettent de comprendre le fonctionnement de l'application de don et de recyclage des vêtements.

2.5.1 Diagramme de séquence “Publier une annonce”

Ce diagramme (figure 6) décrit les interactions entre le donneur et le système lors de la publication d’une annonce de vêtements.

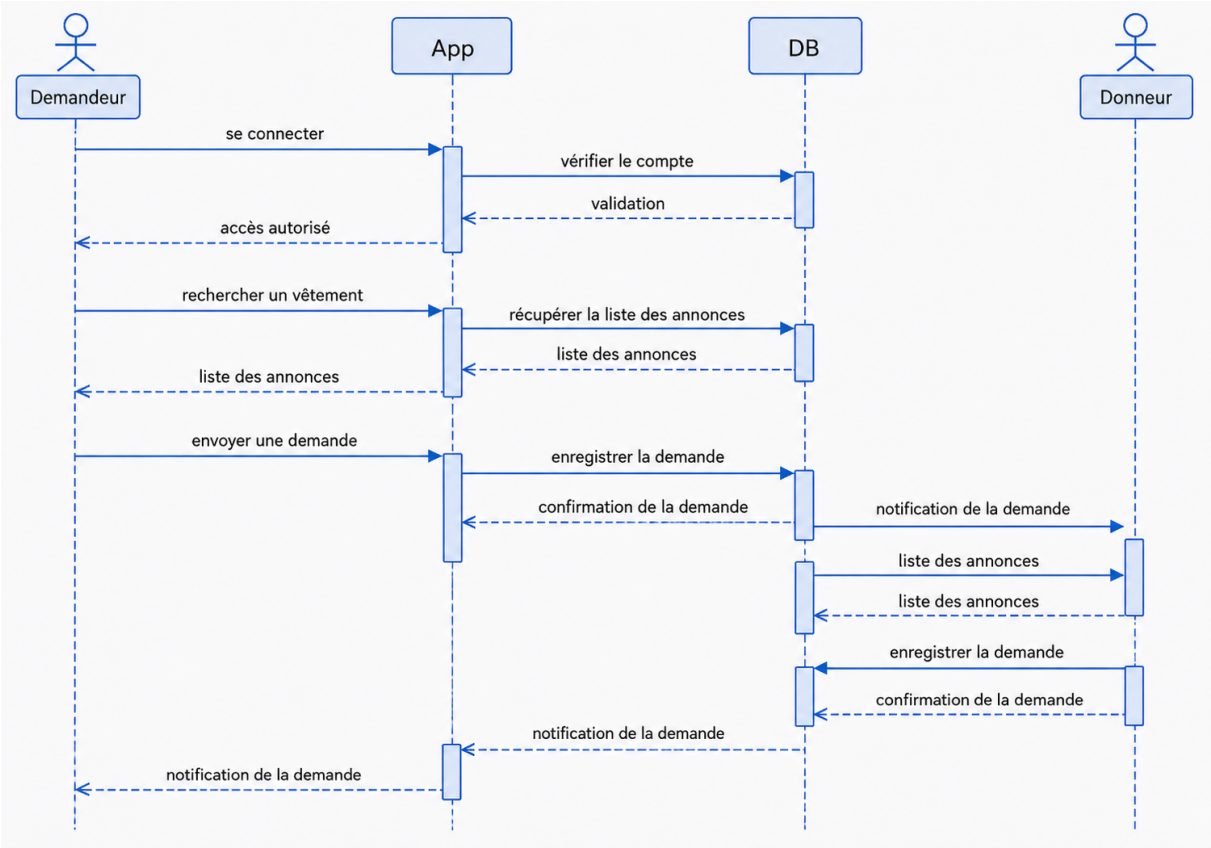
FIG. 6 : Diagramme de séquence “Publier une annonce”



2.5.2 Diagramme de séquence “Demander un vêtement”

Ce diagramme (figure 7) représente les interactions entre le demandeur et le système lors d’une demande de récupération de vêtements.

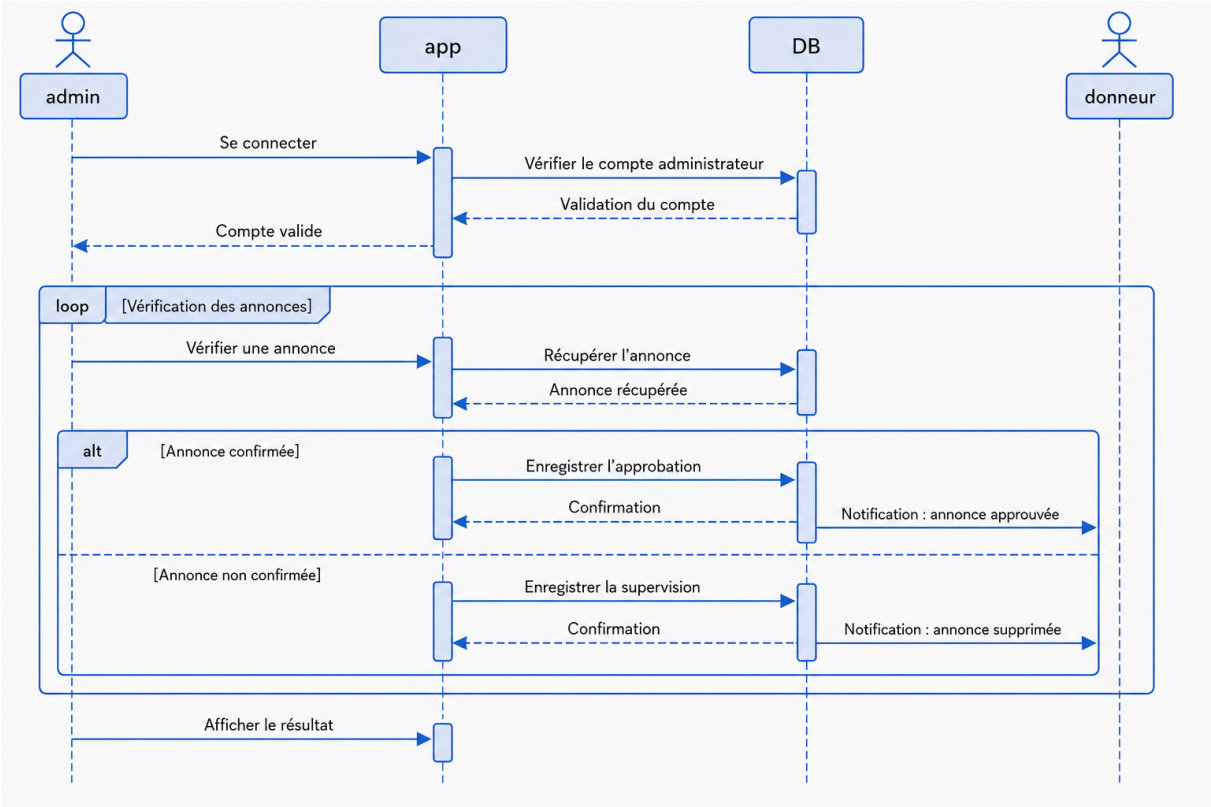
Fig. 7 : Diagramme de séquence “Demander un vêtement”



2.5.3 Diagramme de séquence “Gérer les annonces”

Ce diagramme (figure 8) présente les interactions entre l’administrateur et le système.

Fig. 8 : Diagramme de séquence “Gérer les annonces”



2.6 Diagramme de classes

Le diagramme de classes représente la structure statique de l’application. Il fournit une vue globale du système en décrivant ses différentes classes, leurs attributs, ainsi que les relations existantes entre elles.

2.6.1 Diagramme de classes général

Dans notre application “لباسي لك”, le diagramme de classes (figure 9) met en évidence les principaux éléments du système, notamment les utilisateurs, les vêtements, les demandes ainsi que les interactions entre ces entités.

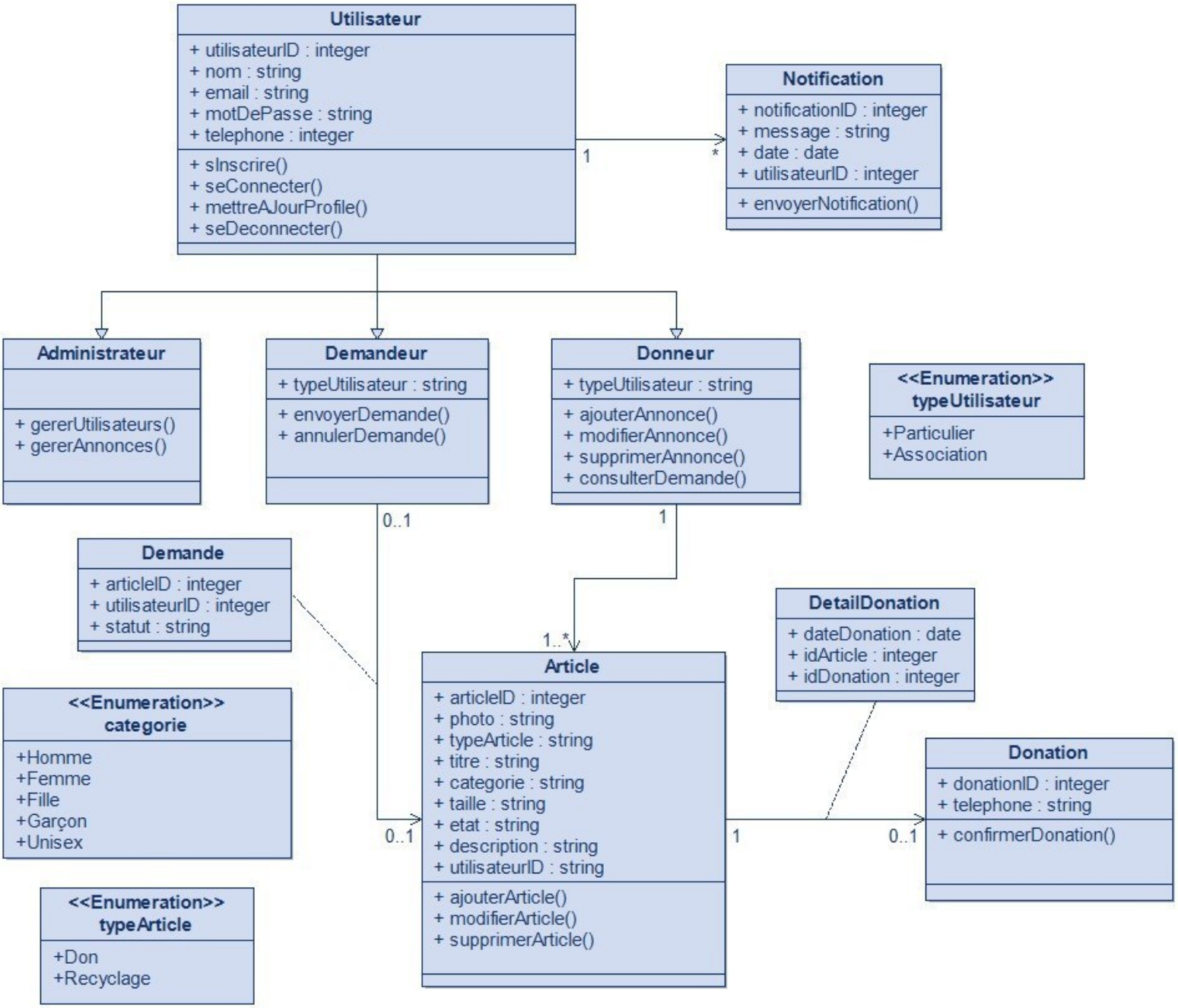
Chaque classe possède des attributs qui définissent ses caractéristiques, ainsi que des méthodes permettant de réaliser les différentes fonctionnalités de l’application.

Les relations entre les classes illustrent principalement les interactions suivantes :

- Un utilisateur peut être administrateur, donneur ou demandeur.
- Un donneur peut publier plusieurs vêtements.
- Un demandeur peut envoyer des demandes pour récupérer des vêtements.

- Un vêtement appartient à une catégorie et à un type précis.
- Une donation peut être associée à un vêtement.
- Les utilisateurs peuvent recevoir des notifications liées aux différentes actions effectuées dans l'application.

Fig. 9 : Diagramme de classes général



2.6.2 Passage au modèle relationnel

À partir du diagramme de classes UML (figure 9), nous avons élaboré le modèle relationnel correspondant à la base de données de l'application. Pour cela, nous avons suivi les règles de passages suivantes :

2.6.2.1 Règles de passage au modèle relationnel

- **Règle 01 :**
  - Chaque classe devient une relation ayant pour clé primaire son identifiant.
  - Chaque propriété se transforme en attribut.
- **Règle 02 :**
  - Toute association de type [1, N] se traduit par une clé étrangère.
  - La clé primaire de l'entité côté (N) migre comme clé étrangère dans la relation côté(1).
- **Règle 03 :**
  - Toute association de type [N, N] devient une relation. Sa clé primaire est formée par la concaténation des identifiants des entités reliées.
  - Les attributs propres à l'association deviennent des attributs de cette nouvelle relation.
- **Règle 04 :**
  - En présence d'une généralisation (héritage), on crée une table pour la superclasse et une table pour chaque sous-classe.
  - La clé primaire de la sous-classe est également une clé étrangère référençant la clé primaire de la superclasse.

2.6.2.2 Schéma relationnel de l'application "لباسي لك"

Nous avons appliqués les conventions :

- Attribut souligné : clé primaire (PK)
- Attribut précédé d'un dièse (#) : clé étrangère (FK)

- **Utilisateur** (utilisateurID, nom, email, motDePasse, telephone)
- **A**dministrateur(#utilisateurID)
- **D**emandeur(#utilisateurID, typeUtilisateur)
- **D**onneur(#utilisateurID, typeUtilisateur)
- **A**rticle(articleID, photo, typeArticle, titre, categorie, taille, etat, description, #utilisateurID)
- **D**emande(#articleID, #utilisateurID, statut)
- **D**onation(donationID, telephone)
- **N**otification(notificationID, message, date, #utilisateurID)

2.7 Conclusion

À travers ce chapitre, nous avons identifié les différents acteurs de notre application et modélisé les principales fonctionnalités à l'aide des diagrammes UML. Cette étude conceptuelle nous permet désormais de passer à la phase suivante, consacrée à la réalisation et au développement de notre application.

Chapitre 3

Réalisation

3.1 Introduction

Tout au long de ce projet, nous avons présenté l'objectif de notre application mobile dédiée au don et au recyclage textile. Nous présenterons les différents outils et technologies utilisés pour le développement de l'application, ainsi que les principales interfaces réalisées afin d'illustrer son fonctionnement et les fonctionnalités mises en œuvre.

3.2 Environnement et outils de développement

Le développement d'une application mobile nécessite plusieurs outils et technologies adaptés afin de garantir un bon fonctionnement et une réalisation efficace. Pour pouvoir bien réaliser notre application nous avons opté pour les outils informatiques suivants :

3.2.1 Environnement logiciel

3.2.1.1 Flutter

Flutter (figure 10) est un framework open source développé par Google, permettant de créer des applications mobiles natives pour Android et iOS à partir d'un seul code source. Il utilise le langage Dart et propose une large bibliothèque de widgets personnalisables pour la construction d'interfaces utilisateur modernes et réactives.

FIG. 10 : Logo de Flutter



3.2.1.2 Dart

Dart (figure 11) est un langage de programmation orienté objet développé par Google. Il est le langage principal utilisé avec Flutter. Dart est compilé directement en code machine natif, ce qui garantit des performances élevées pour les applications mobiles.

FIG. 11 : Logo de Dart



3.2.1.3 Supabase

Supabase (figure 12) est une plateforme open source qui offre une alternative à Firebase. Elle fournit une base de données PostgreSQL en temps réel, un système d'authentification sécurisé (Supabase Auth), ainsi qu'un service de stockage de fichiers (Supabase Storage). Ces trois services ont été utilisés pour gérer les données, les comptes utilisateurs et les photos de l'application.

FIG. 12 : Logo de Supabase



3.2.1.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code (figure 13) est un éditeur de code source léger et puissant développé par Microsoft. Grâce à l'extension Flutter et Dart, il offre un environnement complet pour le développement, le débogage et les tests de l'application. Il a été l'IDE principal utilisé dans notre projet.

FIG. 13 : Logo Visuel Studio Code



Le tableau 1 présente les composants logiciels utilisés :

TAB. 1 : Outils et technologies utilisés

Outil	**Version / Type**	**Rôle dans le projet**
Flutter	SDK 3.x / Framework	Développement de l'interface utilisateur et logique de l'application mobile Android
Dart	Langage de programmation	Langage principal utilisé avec Flutter pour coder toute la logique de l'application
Supabase (Auth)	Service cloud	Gestion sécurisée des inscriptions et connexions par email/mot de passe
Supabase (Database)	Base de données PostgreSQL	Stockage des articles, profils utilisateurs, demandes, favoris et notifications
Supabase (Storage)	Stockage cloud	Hébergement des photos de vêtements et des photos de profil
Visual Studio Code	IDE / Éditeur de code	Développement, débogage et tests de l'application

3.2.2 Environnement matériel

Le tableau 2 présente les composants matériels utilisés :

TAB. 2 : Outils matériels utilisés

Nom	**Type**	**Caractéristiques**
PC de développement	Ordinateur portable	Intel Core i5 / i7, 8 Go RAM, Windows 10/11
Smartphone Android	Téléphone mobile	Android 10+, utilisé pour les tests réels de l'application

3.3 Présentation des interfaces de l'application

3.3.1 Les interfaces dédiées au Visiteur

3.3.1.1 Page de bienvenue "Welcome Screen"

En ouvrant l'application, la page de bienvenue (figure 14) est la première interface qui s'affiche. Elle présente le logo de l'application et le slogan « Small Act, Big Impact » ainsi qu'un bouton « Continuer » permettant d'accéder à la page principale.

Fig. 14 : Page de bienvenue



3.3.1.2 Page principale — Liste des articles

Après avoir cliqué sur « Continuer » , la page principale (figure 15) s'affiche. Elle présente la liste des articles disponibles sous forme de grille, avec une barre de filtres permettant de trier par catégorie : Tous, Don, Recyclage, Adultes et Enfants.

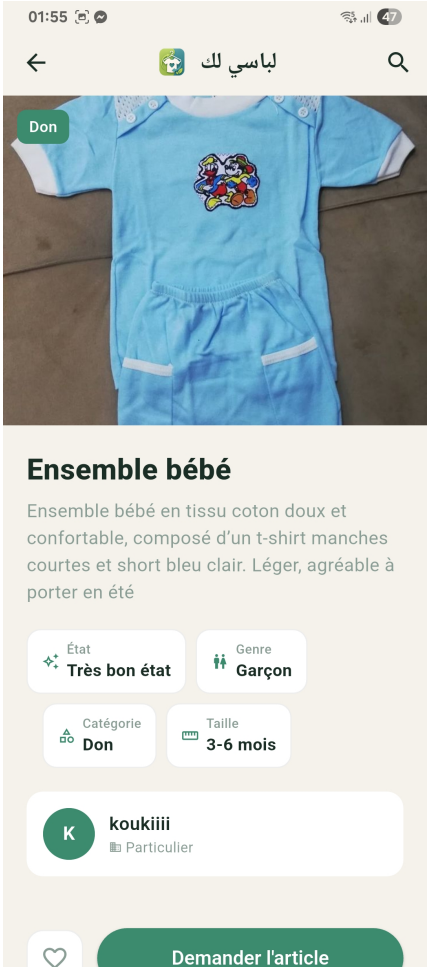
FIG. 15 : Page principale “Liste des articles”



3.3.1.3 Page de détail d’un article

Lorsqu’un visiteur clique sur un article, la page de détail (figure 16) s’affiche. Elle présente les informations du vêtement (état, genre, taille, catégorie) ainsi que le profil du donneur. Un utilisateur connecté peut envoyer une demande de récupération depuis cette page.

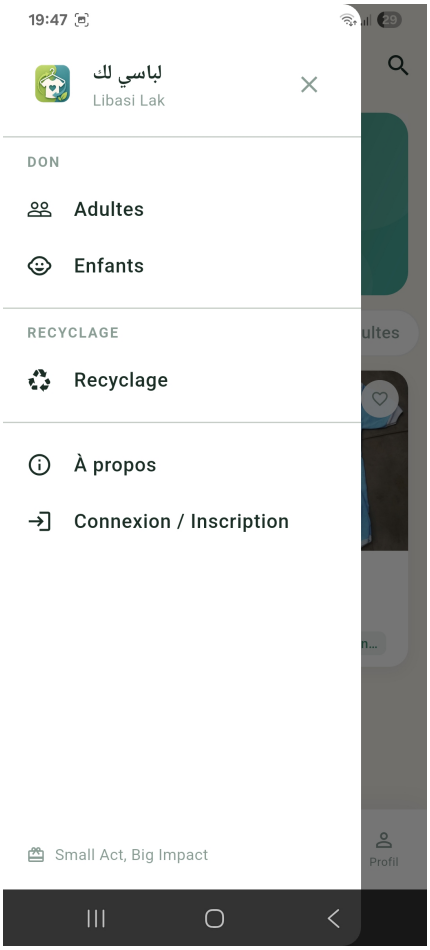
Fig. 16 : Page de détail d'un article



3.3.1.4 Menu latéral "Drawer"

Le menu latéral (figure 17) est accessible depuis toutes les pages via l'icône en haut à gauche. Il permet de filtrer les articles par catégorie (Adultes, Enfants, Recyclage), d'accéder à la page « À propos » et de gérer la connexion.

Fig. 17 : Menu latéral “Drawer”



3.3.1.5 Page “À propos”

Cette page (figure 18) s’affiche lorsque l’utilisateur clique sur le bouton « À propos ». Elle permet de présenter l’application et son objectif principal.

FIG. 18 : Page “À propos”



3.3.2 Les interfaces dédiées au utilisateur connecté

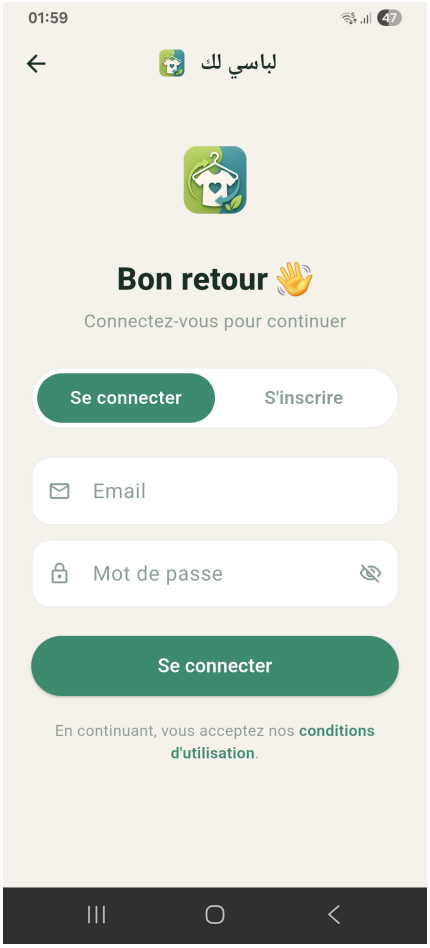
Certaines fonctionnalités de l’application sont réservées aux utilisateurs authentifiés : ajouter un article aux favoris, envoyer une demande de récupération, publier un article, et gérer son profil. L’utilisateur doit donc s’inscrire ou se connecter pour accéder à ces fonctionnalités.

3.3.2.1 Page d'authentification et d'inscription

Cette page permet à l'utilisateur de s'identifier. Elle s'affiche lorsqu'il tente d'effectuer une action nécessitant une authentification (ajouter aux favoris, demander un article, publier une annonce).

- **Page d'authentification**

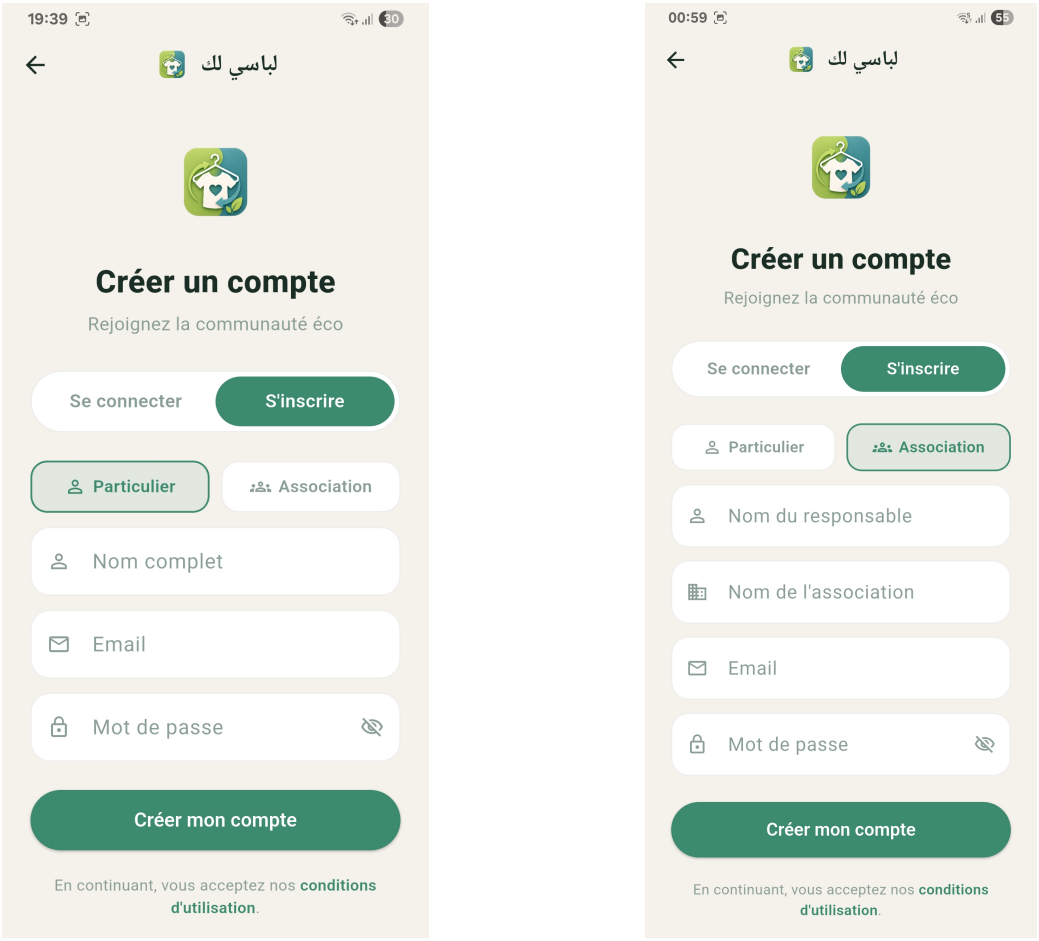
FIG. 19 : Page d'authentification



- **Page d'inscription**

  La page d'inscription (figure 20) propose deux types de comptes : Particulier et Association. Pour un compte Association, un champ supplémentaire permet de saisir le nom de l'association.

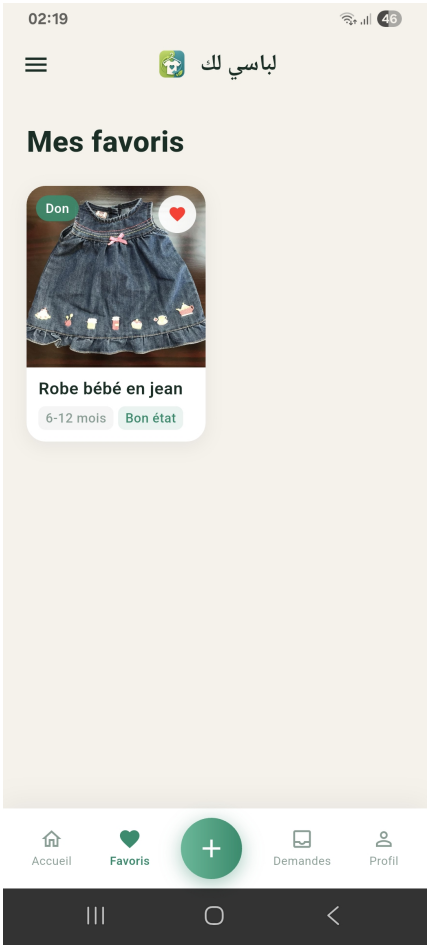
Fig. 20 : Page d'inscription



3.3.2.2 Page des favoris

La page des favoris (figure 21) regroupe tous les articles sauvegardés par l'utilisateur connecté, permettant de les retrouver facilement.

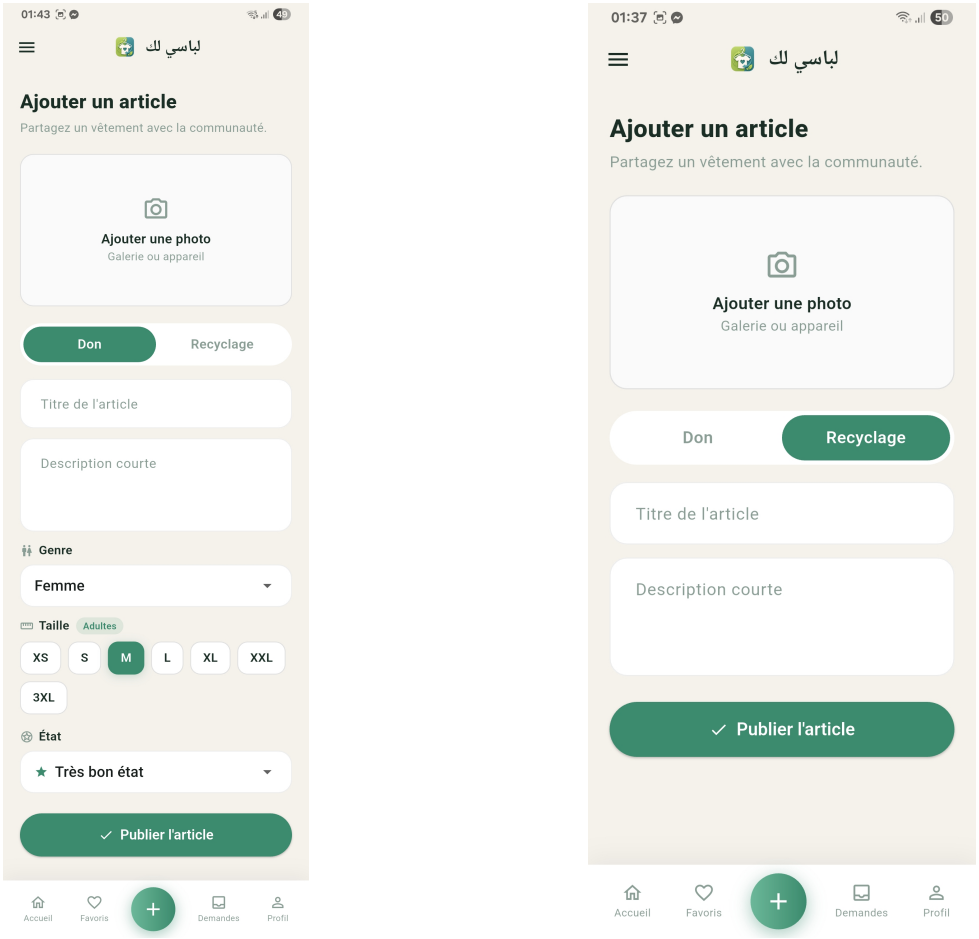
FIG. 21 : Page des favoris



3.3.2.3 Page de publication d'un article

Cette interface (figure 22) permet à un utilisateur connecté de publier une nouvelle annonce de vêtement. Elle propose la sélection d'une photo, un toggle Don / Recyclage, les champs titre et description, un sélecteur de genre, un sélecteur de taille qui s'adapte automatiquement selon le genre choisi (bébé, enfant ou adulte), ainsi que le choix de l'état du vêtement parmi : Neuf, Très bon état, Bon état et Usé.

FIG. 22 : Page de publication d'un article



3.3.2.4 Page des demandes reçues

La page des demandes reçues affiche la liste des demandes envoyées par les utilisateurs pour les articles du donneur. Pour chaque demande en attente, le donneur peut accepter ou refuser directement depuis cette page. Lorsque le donneur accepte une demande, son numéro de téléphone devient visible par le demandeur sur l'article qu'il a demandé.

FIG. 23 : Page des demandes reçues



3.3.2.5 Page de profil

La page de profil (figure 24) affiche les informations de l'utilisateur connecté, ses statistiques (nombre de dons et de demandes). Le toggle « Mes demandes » affiche les demandes envoyées ainsi que leur état (en attente ou acceptée)

Fig. 24 : Page de profil





3.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté les outils et les langages programmation utilisés pour développer notre solution, ainsi que les principales interfaces réalisées de notre application.

Conclusion générale

Notre travail a consisté en la conception et la réalisation d'une application mobile Android dédiée au don et au recyclage des vêtements, intitulée "لباسي لك". Cette application répond à un besoin réel dans le contexte algérien, où la gestion des textiles inutilisés reste encore peu structurée et où les pratiques de recyclage sont en développement.

Ce mémoire nous a permis d'approfondir nos connaissances théoriques acquises tout au long de notre cursus universitaire. Nous avons utilisé la méthode de modélisation UML pour concevoir notre application, en commençant par l'analyse globale des besoins à travers le diagramme de cas d'utilisation, les diagrammes de séquences correspondants et le diagramme de classes.

Cette étude conceptuelle nous a permis de mettre en œuvre notre application mobile en utilisant les technologies Flutter, Supabase (Authentication, Database et Storage), garantissant ainsi une application performante, sécurisée et accessible à tous.

L'application offre aux visiteurs la possibilité de consulter les articles disponibles sans inscription, et aux utilisateurs connectés de publier des annonces de vêtements à donner ou à recycler, d'envoyer des demandes de récupération, de gérer leurs favoris et de suivre leurs notifications en temps réel.

Cependant, le présent travail pourrait être amélioré comme suit :

- Ajouter un système de messagerie directe entre donneurs et demandeurs.
- Intégrer une carte interactive pour localiser les points de dépôt de vêtements.
- Mettre en place un tableau de bord administrateur pour la modération des annonces.
- Publier l'application sur le Google Play Store pour la rendre accessible au grand public

Références

Bibliographie

1. J. Rumbaugh, I. Jacobson, et G. Booch, *The Unified Modeling Language Reference Manual*, 2e éd. Boston : Addison-Wesley, 2005.

2. P. Lacy et J. Rutqvist, *Waste to Wealth*. Londres : Palgrave Macmillan, 2015.

3. H. Zamoum, "Protection de l'environnement à travers l'économie circulaire dans l'industrie textile : Approches et procédés," *"Al-Mieyar"*, vol. 14, no. 2, pp. 963-974, 30 déc. 2023. [En ligne]. Disponible sur : https://asjp.cerist.dz/en/article/235549 (Consulté le 18 mai 2026).

Webographie

4. DONNONS, "Plateforme française de dons entre particuliers" [En ligne]. Disponible sur : https://donnons.org (Consulté le 18 mai 2026).

5. GEEV, "Application de dons d'objets et alimentaires" [En ligne]. Disponible sur : https://www.geev.com (Consulté le 18 mai 2026).

6. MOHTAJ, "Plateforme algérienne de dons entre particuliers" [En ligne]. Disponible sur : https://www.mohtaj.net (Consulté le 18 mai 2026).

7. SANABIL, "Plateforme de gestion des dons en Algérie" [En ligne]. Disponible sur : https://sanabil.dz (Consulté le 28 mars 2026).

8. TSA Algérie, "Recyclage : il lance son entreprise et rêve d'en faire un champion en Algérie" [En ligne]. Disponible sur : https://www.tsa-algerie.com/recyclage-une-entreprise-algerienne-donne-une-deuxieme-vie-au-textile/ (Consulté le 18 mai 2026).