



Ecole supérieure d'ingénierie en Sciences Appliquées

Rapport de Projet de Fin d'années pour l'obtention du

Diplôme de l'ESISA

BAC+3 (Filière : Ingénierie Logicielle)

Sous le Thème

Développement d'une application Mobile de Coupe d'Afrique : Fusion de Passion et de Découverte - Un Voyage Virtuel avec l'Application Tourisme Sportif

Réalisé par :

BELHAJ Ikram

ABDELLAH Qatre En Nada

DOUKAR Aya

Encadré par :

Mr. IRAQI HOUSSAINI MEHDI

Mr. MEKOUAR OTHMANE

Jury :

Mr. MEKOUAR Khalid

Mr. IRAQI HOUSSAINI MEHDI

Mr. MEKOUAR OTHMANE

Année universitaire : 2023 - 2024



REMERCIEMENT

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué au succès de ce projet et qui nous ont apporté leur aide tout au long de la rédaction de ce rapport.

Tout d'abord, nous souhaitons adresser nos plus vifs remerciements à notre Professeur OTHMANE MEKOUAR, pour son soutien inestimable réalisation de ce projet. Ses conseils avisés et son encouragement constant ont été des éléments essentiels de notre parcours.

Nous tenons également à exprimer notre profonde gratitude envers notre Professeur et Encadrant, M. IRAQI HOUSSAINI, pour son encadrement de qualité, sa disponibilité et ses critiques constructives qui ont grandement enrichi notre travail. Nous lui sommes reconnaissants pour le temps précieux qu'il a consacré à guider notre réflexion et à nous aider à atteindre nos objectifs.

Enfin, nous tenons à remercier tous nos professeurs et le Directeur de notre établissement, M. MEKOUAR Khalid, ainsi que toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce projet. Leur soutien indéfectible et leur expertise ont été des éléments clés de notre réussite.

Nous sommes reconnaissants envers chacune de ces personnes pour leur contribution précieuse à notre développement professionnel et académique. Leur soutien continu a été une source d'inspiration tout au long de ce projet. Merci infiniment pour votre engagement et votre accompagnement.



Chapitre 1:

Présentation Générale



1. Introduction

Dans ce chapitre, nous présentons notre projet "Coupe d'Afrique Fusion de Passion et de Découverte ". Nous expliquons notre objectif d'offrir une expérience inoubliable aux fans de football visitant le Maroc pour la Coupe d'Afrique. Nous abordons la problématique du projet, décrivons les fonctionnalités principales de l'application, énumérons les livrables attendus et présentons le plan de développement en plusieurs phases. Ce chapitre pose les bases de notre projet en résumant ses objectifs, ses défis et sa planification prévue.

2. Contexte du travail

La Coupe d'Afrique de Football est bien plus qu'un simple événement sportif. C'est un rassemblement mondial où la passion pour le football se mêle à la découverte de nouvelles cultures et destinations. Dans ce contexte, notre projet prend vie : le développement d'une application mobile dédiée à la Coupe d'Afrique, fusionnant la passion du sport avec l'exploration touristique.

3. Problématique

La problématique centrale de notre projet se formule comme suit :

Comment concevoir et développer une application mobile innovante qui permettra aux supporters de football voyageant au Maroc pour la Coupe d'Afrique de gérer facilement leurs réservations d'hôtels, de consulter les prix des billets, d'obtenir des informations sur les villes hôtes et les stades, et d'explorer les attractions locales, afin de vivre une expérience fluide et inoubliable pendant le tournoi ?

4. Fonctionnalités principales

Dans le cadre de la Coupe d'Afrique de Football 2025 au Maroc, notre application mobile cherche à offrir une expérience enrichissante qui combine la passion pour le sport et la découverte culturelle :

- Calendriers des événements
- Recommandations de Restaurants et de Cafés
- Informations sur les options de transport
- Informations sur la culture locale
- Intégration de commentaires et d'avis :



5. Livrables attendus

L'achèvement réussi de ce projet est attendu avec la livraison des éléments suivants :

- Application mobile fonctionnelle : Une application conviviale sur iOS et Android pour gérer les réservations, consulter les prix des billets, obtenir des informations sur les villes hôtes et stades, et explorer les attractions locales.
- Calendrier des événements : Un calendrier complet des événements sportifs et culturels de la Coupe d'Afrique 2025 au Maroc.
- Base de données exhaustive : Une base de données détaillée incluant les hôtels, billets, villes hôtes, stades, transports, et attractions locales pour alimenter les fonctionnalités de l'application.
- Système de commentaires et d'avis
- Documentation détaillée : Une documentation complète décrivant l'architecture, les fonctionnalités, les technologies utilisées et les instructions d'utilisation de l'application.
- Tests et validation : Des tests approfondis pour garantir la stabilité, la sécurité et le bon fonctionnement de l'application, ainsi que des validations utilisateur pour assurer son adéquation aux besoins.

6. Planification du projet

Phase 1 : Planification et Conception (Semaines 1-2)

- Définition des spécifications détaillées pour chaque fonctionnalité.
- Création de maquettes et de wireframes.
- Identification des ressources nécessaires.
- Élaboration d'un calendrier détaillé.

Phase 2 : Développement (Semaines 3-6)

- Développement des modules principaux : calendrier des événements, informations détaillées sur les événements, billetterie et réservations, recommandations de restaurants et de cafés, transport et itinéraires, informations sur la culture locale, intégration de commentaires et d'avis.

Phase 3 : Tests et Finalisation (Semaines 7-8)

- Tests approfondis sur chaque fonctionnalité.
- Test de l'interface utilisateur.
- Correction des bugs identifiés.
- Finalisation de l'application pour le déploiement.

Phase 4 : Lancement (Semaine 9)

- Déploiement sur les plateformes de téléchargement d'applications.
- Promotion du lancement.
- Suivi des retours des utilisateurs.



Phase 5 : Maintenance et Amélioration Continue (Semaine 10 et au-delà)

- Surveillance de l'utilisation et des retours des utilisateurs.
- Correction des bugs et des problèmes.
- Planification des mises à jour futures.

7. Conclusion du chapitre

En résumé, ce chapitre a jeté les bases de notre projet. Nous avons clairement expliqué notre objectif : créer une application pour la Coupe d'Afrique de Football 2025 au Maroc, offrant aux fans une expérience combinant sport et découverte. Nous avons présenté de façon concise les principales caractéristiques et objectifs du projet, montrant notre engagement envers une application mobile utile et intéressante. Notre planification détaillée nous aidera à gérer efficacement notre temps et nos ressources. Ce chapitre est le point de départ de notre réussite.