



Université Cadi Ayyad - Marrakech

Ecole Supérieure de Technologie - Safi

Département : Informatique

Filière : **Génie Informatique** 

# RAPPORT DU STAGE D'INITIATION

Application de gestion des membres

Réalisé par :

Encadré par :

**JELLOULI Youness** 

**ABOUMALEK Mohssine** 

Période de stage : 01/07/2022 au 31/07/2022

Année universitaire : 2021-2022

# **REMERCIEMENT**

Je tiens à remercier **Mr. BENMLIH Majid** le Directeur général de Palmeraie Country Club et Mr. **ABOUMALEK Mouhssine** le chef de département systèmes d'information m'avoir permis d'effectuer ce stage.

En l'occurrence, j'ai l'honneur de faire-part de satisfaction et remerciements à toutes les personnes de Palmeraie Country Club et surtout, **Mme MASOUDI Imane** pour sa compréhension pour son accueil, sa disponibilité, et son aide précieuse. Aussi Mr **AMINE Mahmoud** pour tous les efforts qu'il m'avait fournis et pour ses sages orientations pendant ce stage.

A titre de gratitude et de reconnaissance, je tiens à apporter mes vifs remerciements et l'expression de mes sentiments les plus distingués à toute l'équipe de la Direction de Palmeraie Country Club qui ont veillé à ce que ce stage se déroule dans le meilleur.

# TABLE DE MATIERES

REMERO	CIEMENT	
TABLE [	DE MATIERES	2
TABLE D	DE FIGURES	2
INTROD	UCTION	
SECTIO	N 1 :	6
Présent	tation de l'organisme de l'accueil	6
1.1. I	ntroduction	
1.2. P	Palmeraie Country Club	
1.2.1	Profile d'entreprise	
1.2.2	Dates clés	
1.2.3	Fiche signalétique	
1.2.4	Activités et services	C
1.2.5	Organisme de l'entreprise	Ç
1.2.6	Organisme de département Technique	10
1.2.7	Les partenaires	10
SECTIO	N 2 :	12
Présent	ation du projet	12
2.1	Introduction	12
2.2	Cahier des charges	12
2.3	Conception	13
2.3.1	Dictionnaire de données	13
2.3.2	MCD	14
2.3.3	MLD	15
2.3.4	MPD	16
2.4	Réalisation	17
2.4.1	Technologies utilisées	17
SECTIO	N 3 :	20
APPLICA	ATION	20
3.1	Page d'authentification	21
3.2	Page d'accueil	22
3.3	Gestion des membres	23

	24
Ajout d'un membre, permet d'insérer les informations	
3.4 Gestion des abonnements	25
3.5 Gestion des utilisateurs	28
3.6 Gestion de compte	30
CONCLUSION	32
ANNEXES	33

# TABLE DE FIGURES

Figure 1: Modèle conceptuel des données	14
Figure 2: Modèle logique des données	15
Figure 3: Modèle physique des données	16
Figure 4:HTML5 Logo	17
Figure 5: CSS3 Logo	17
Figure 6:JavaScript Logo	17
Figure 7: PHP Logo	18
Figure 8: MySQL Logo	18
Figure 9: WAMP Logo	18
Figure 10: MySQL Workbench Logo	18
Figure 11: PowerAMC logo	19
Figure 12: Visual studio code Logo	19

# INTRODUCTION

Le stage est le moment opportun pour confronter les connaissances théoriques à la réalité pratique, c'est une porte ouverte pour l'apprentissage, le perfectionnement et l'amélioration des capacités professionnelles.

Autrement dit c'est l'occasion de s'intégrer dans le monde du travail tout en acquérant des nouvelles connaissances dans le domaine des activités de l'entreprise.

Et dans le cadre de la formation à l'Ecole Supérieur de Technologies de SAFI(ESTS), les étudiants de la 1éme année sont tenus d'effectuer un stage afin de confronter leurs connaissances théoriques à la réalité du milieu professionnel.

J'ai eu la chance de bénéficier d'un stage au sein du Palmeraie Country Club du 01/07/22 au 31/07/22.

Le présent rapport est composé de quatre parties :

Le **premier chapitre** porte sur le contexte général du projet : présentation du contexte de travail, il donne un aperçu général sur l'organisme d'accueil.

Au **chapitre 2**, nous effectuons une analyse des besoins en recensant les traitements à d'écrire et de cerner leurs spécificités. Nous traitons aussi dans ce chapitre la conception du projet.

Au **chapitre 3**, nous présentons une étude technique où nous décrivons l'environnement de développement matériel et logiciel.

# SECTION 1 : PRÉSENTATION DE L'ORGANISME DE L'ACCUEIL

#### 1.1. INTRODUCTION

Ce premier chapitre présente l'entreprise Palmeraie Country Club ou ce projet a été réalisé et donne une vue générale sur le projet et leur problématique.

#### 1.2. PALMERAIE COUNTRY CLUB

#### 1.2.1 Profile d'entreprise

Le Palmeraie Country Club, un nouvel espace touristique dédié au sport, aux loisirs et à la détente, a été ouvert jeudi 02 mars 2017 à Bouskoura, avec un investissement global de 200 millions de dirhams.

S'étalant sur une superficie de près de 127 ha au sein du projet résidentiel California Golf Resort, cette unité touristique constituée notamment d'espaces verts, de cafés-restaurants, de piscine et de terrains de jeu permettra de créer 150 emplois directs. Conçu à travers des partenariats mis en place avec des leaders internationaux dans le domaine du tourisme, de l'hôtellerie et du loisir, ce projet a pour objectif d'offrir aux familles marocaines des espaces adaptés à leur style de vie et les inciter à plus de loisirs. Il a été mis en place après une étude menée autour de la perception et l'expérience des Marocains en matière de loisirs et du divertissement auprès de 32 foyers répartis sur les principales régions du Royaume. Elle a démontré que le divertissement est une priorité pour les familles marocaines qui souhaitent avoir des espaces all-inone. Elles lui consacrent dorénavant un budget spécifique qui est devenu rituel vu la fréquence.



Figure 1: PCC

# 1.2.2 Dates clés

• 02 Mars 2017 : Ouverture.

• 13 juillet 2019 : Organisation du 16eme Edition du Coupe du Trône

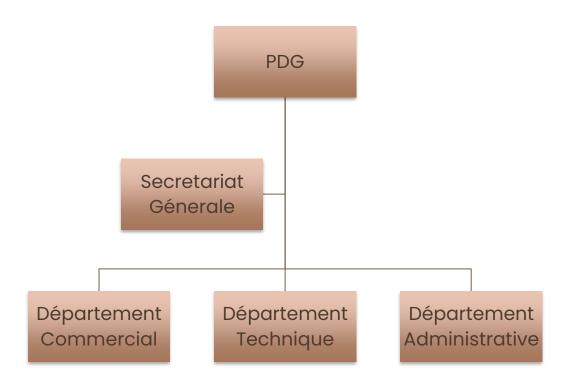
# 1.2.3 Fiche signalétique

Nom de l'entreprise	Palmeraie Country Club		
Date de création	02 mars 2017		
Masse salariale	150 employés		
Coordonnées	California Golf Resort, Ville Verte 20100 Casablanca, Maroc		
Téléphone	05 20 100 800		
Capital	800.000 DHS		

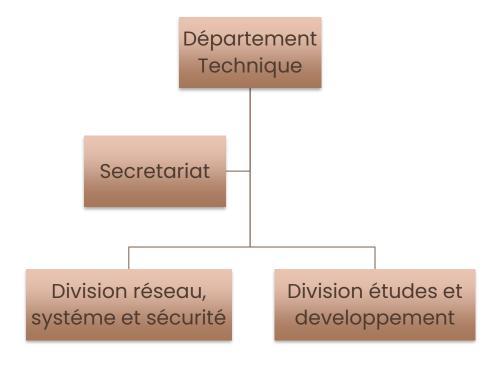
#### 1.2.4 Activités et services

- ❖ Le Spa
- Meeting center
- Sports Center
- ❖ Pool House
- ❖ Le Resto
- ❖ Le Golf

# 1.2.5 Organisme de l'entreprise



#### 1.2.6 Organisme de département Technique



#### 1.2.7 Les partenaires

La PCC pour faire améliorer ses services, l'entreprise a eu des partenariats avec *Ducasse Conseil* pour la restauration et Fayçal Serghini, champion du Maroc en titre pour l'académie de golf.



Figure 3: Ducasse Conseil



Figure 2: Fayçal Serghini

# SECTION 2 : PRÉSENTATION DU PROJET

#### 2.1 Introduction

Ce chapitre présente l'entreprise Palmeraie Country Club ou ce projet a été réalisé et donne une vue générale sur le projet et leur problématique.

#### 2.2 Cahier des charges

Il s'agit d'une application web qui permet de gérer les membres et ces abonnements, ainsi que les utilisateurs :

- Ajout d'un membre
- Modification d'un membre
- Affichage la liste des membres
- Ajout d'un abonnement pour un membre
- Modification d'un abonnement pour un membre
- Affichage la liste des abonnements pour les membres
- Ajout d'un utilisateur de l'application
- Modification d'un utilisateur
- Affichage la liste des utilisateurs

# 2.3 Conception

# 2.3.1 Dictionnaire de données

Code	Désignation	Туре	Nature	Taille	Remarque
id_membre	ld du membre	N	Elémentaire	10	
cin_membre	Cin du membre	AN	Elémentaire	10	
nom_membre	Nom du membre	Α	Elémentaire	50	
prenom_membre	Prénom du membre	Α	Elémentaire	50	
sexe_membre	Sexe du membre	Α	Elémentaire	6	
date_naissance	Naissance du membre	DATE	Elémentaire		
email_membre	Email du membre	AN	Elémentaire	100	
tele_membre	Téléphone du membre	N	Elémentaire	10	
adresse	Adresse du membre	AN	Elémentaire	100	
code_postal	Postal du membre	N	Elémentaire	8	
pays	Pays du membre	Α	Elémentaire	30	
ville	Ville du membre	Α	Elémentaire	30	
date_creation	Date de création	DATE	Elémentaire		
id_abonnement	ld d'abonnement	N	Elémentaire	10	
date_debut	Début d'abonnement	DATE	Elémentaire		
date_fin	Fin d'abonnement	DATE	Elémentaire		
prix	Prix d'abonnement	N	Elémentaire	10	
id_activite	Id d'activité	AN	Elémentaire	10	
nom_activite	Nom d'activité	Α	Elémentaire	20	
id_user	Id d'utilisateur	N	Elémentaire	10	
username	Username d'utilisateur	N	Elémentaire	30	
password	Mot de passe d'utilisateur	AN	Elémentaire	50	
nom_user	Nom d'utilisateur	Α	Elémentaire	50	
prenom_user	Prénom d'utilisateur	Α	Elémentaire	50	
email_user	Email d'utilisateur	AN	Elémentaire	50	
isAdmin	Type d'utilisateur	N	Elémentaire	1	

#### 2.3.2 MCD

En se basant sur le dictionnaire des données précèdent, on obtient le MCD suivant :

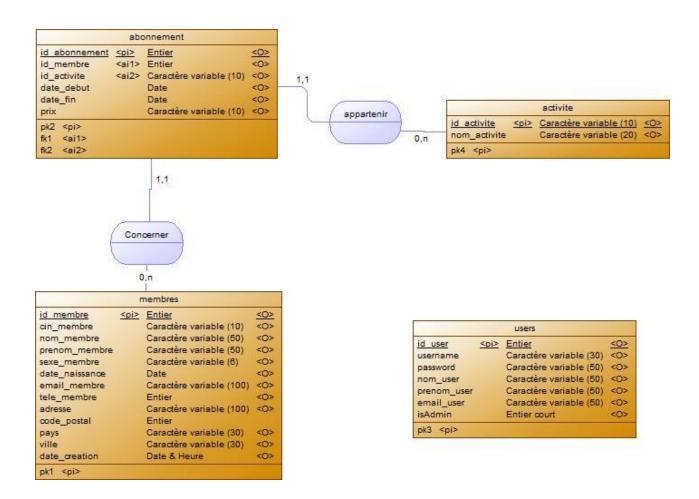


Figure 4: Modèle conceptuel des données

#### 2.3.3 MLD

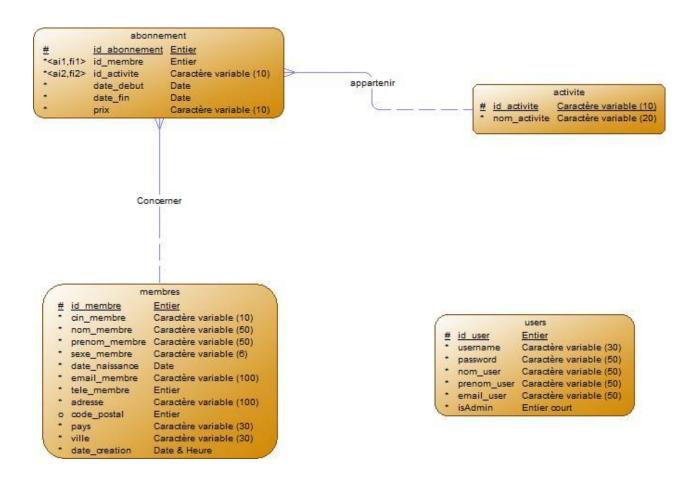


Figure 5: Modèle logique des données

#### 2.3.4 MPD

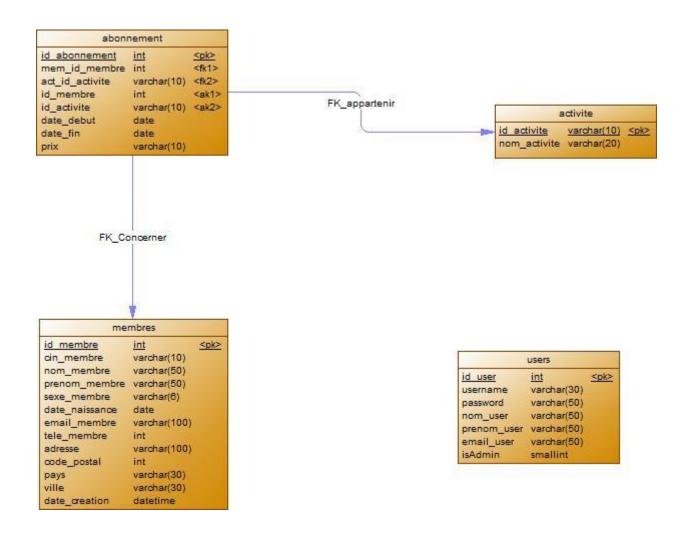


Figure 6: Modèle physique des données

#### 2.4 Réalisation

#### 2.4.1 Technologies utilisées

#### HTML5:

« Hyper Text Markup Langage » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure. D'autres technologies sont utilisées avec HTML pour décrire la présentation d'une page et/ou ses fonctionnalités interactives.



Figure 7:HTML5 Logo

#### CSS3:

Cascading Style Sheets (feuilles de styles en cascade), servent à mettre en forme des documents web, type page HTML ou XML. Par l'intermédiaire de propriétés d'apparence (couleurs, bordures, polices, etc.) et de placement (largeur, hauteur, côte à côte, dessus dessous, etc.), le rendu d'une page web peut être intégralement modifié sans aucun code supplémentaire dans la page web. Les feuilles de styles ont d'ailleurs pour objectif principal de dissocier le contenu de la page de son apparence visuelle.



Figure 8: CSS3 Logo

#### JavaScript:

Souvent abrégé en « JS », c'un langage de script léger, orienté objet, principalement connu comme le langage de script des pages web. Mais il est aussi utilisé dans de nombreux environnements extérieurs aux navigateurs web tels que Node.js,. Le code JavaScript est



Figure 9:JavaScript Logo

interprété ou compilé à la volée. C'est un langage à objets utilisant le concept de prototype, disposant d'un typage faible et dynamique qui permet de programmer suivant plusieurs paradigmes de programmation : fonctionnelle, impérative et orientée objet.

#### PHP:

HyperText Préprocesseur, un langage de programmation côté serveur. Principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP. Mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale.



Figure 10: PHP Logo

#### MySQL:

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles SQL open source développé et supporté par Oracle. Une base de données n'est qu'une collection structurée de données qui est organisée pour en faciliter l'utilisation et la récupération.



Figure 11: MySQL Logo

#### **WAMP:**

WampServer est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP.



#### **MySQL Workbench:**

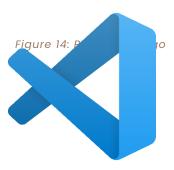
Un logiciel de gestion et d'administration de bases de données MySQL créé en 2004. Via une interface graphique intuitive, il permet, entre autres, de créer,

modifier ou supprimer des tables, des comptes utilisateurs, et d'effectuer toutes les opérations inhérentes à la gestion d'une base de données. Pour ce faire, il doit être connecté à un serveur MySQL.



#### **POWERAMC:**

Un logiciel de modélisation. Il permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Créé par SDP sous le nom AMC Designor, racheté par Powersoft, ce logiciel est produit par Sybase depuis le rachat par cet éditeur en 1995.



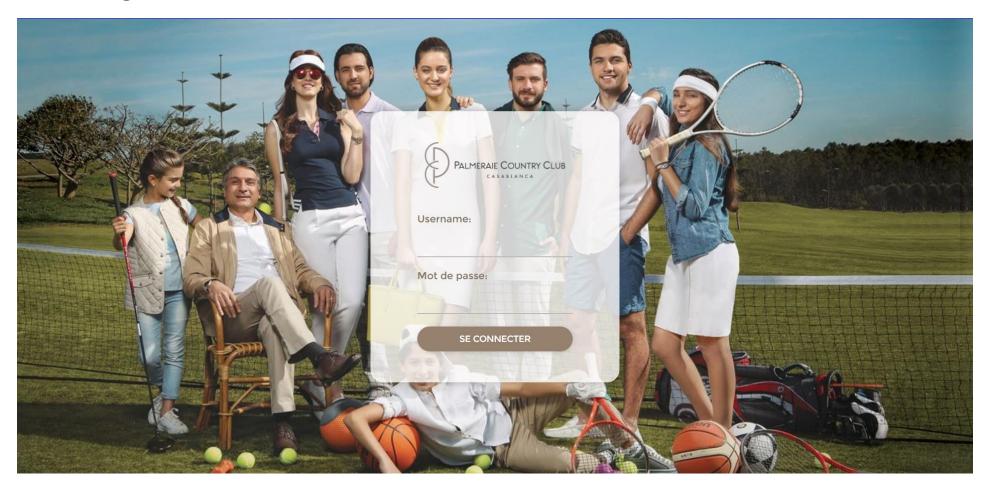
#### **VISUAL STUDIO CODE:**

Visual Studio Code est un éditeur de code extensible développé par Microsoft pour Windows, Linux et MacOs. Les fonctionnalités incluent la prise en charge du débogage, la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code, les snippets, la refactorisation du code et Git intégré.

Figure 15: Visual studio code Logo

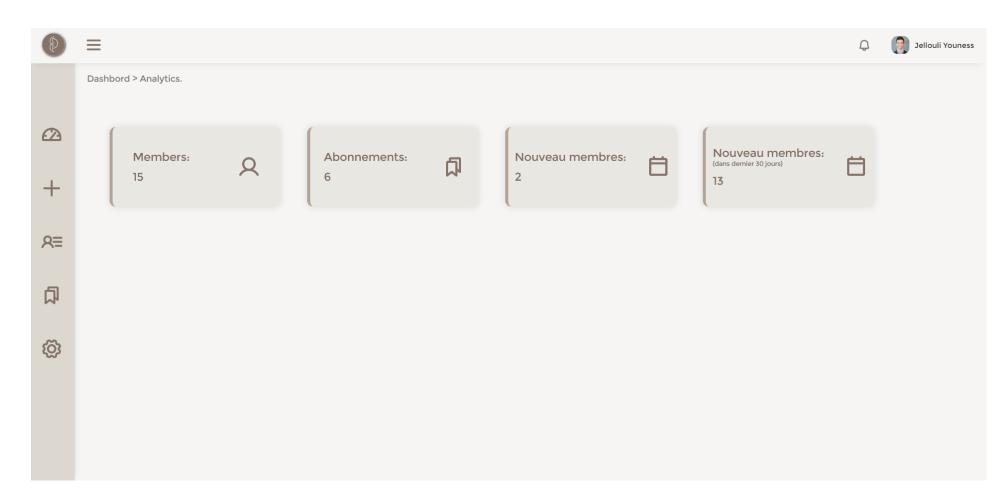
# SECTION 3: APPLICATION

# 3.1 Page d'authentification



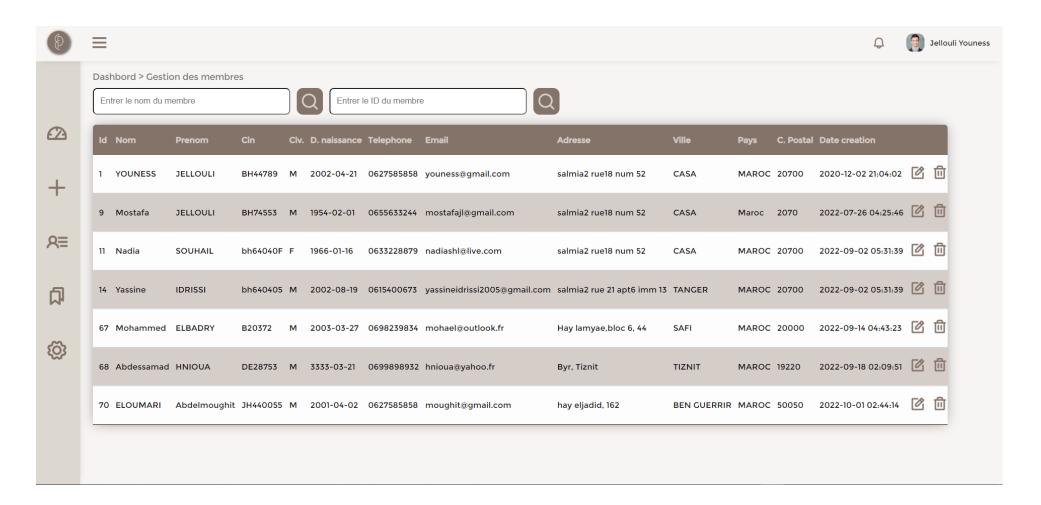
Page d'authentification, permet de se connecter à l'application

# 3.2 Page d'accueil



Page d'accueil, permet d'afficher des statistiques de l'application

#### 3.3 Gestion des membres

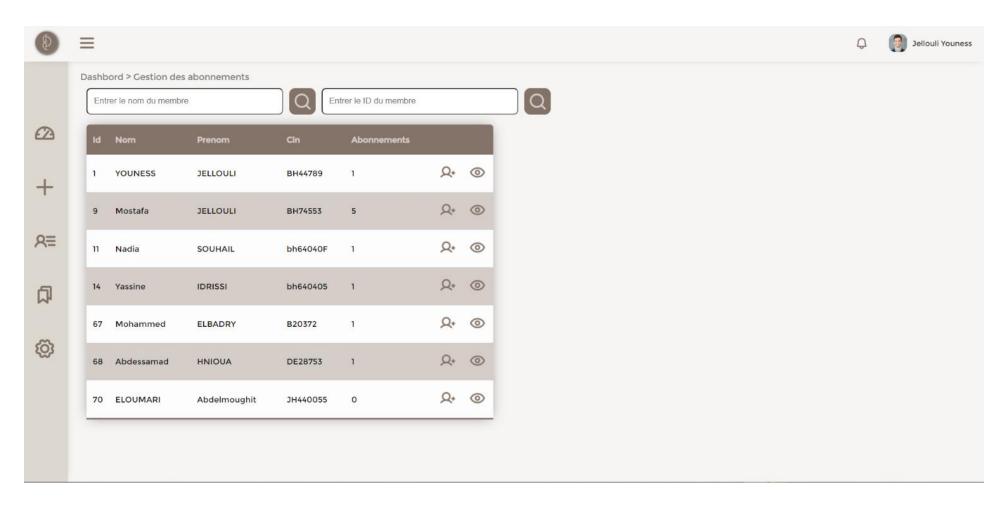


Liste des membres, permet d'afficher les membres et ses informations.

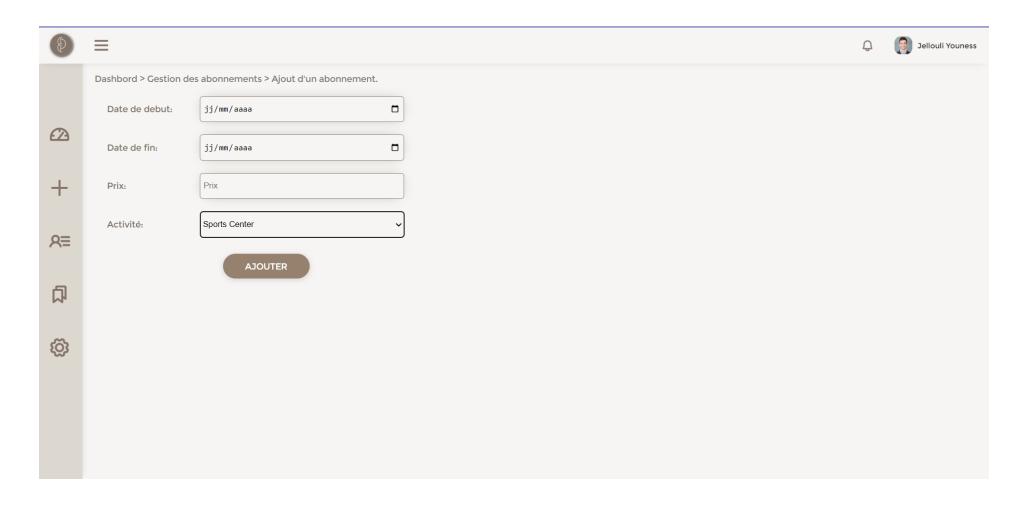


Ajout d'un membre, permet d'insérer les informations d'un nouveau membre

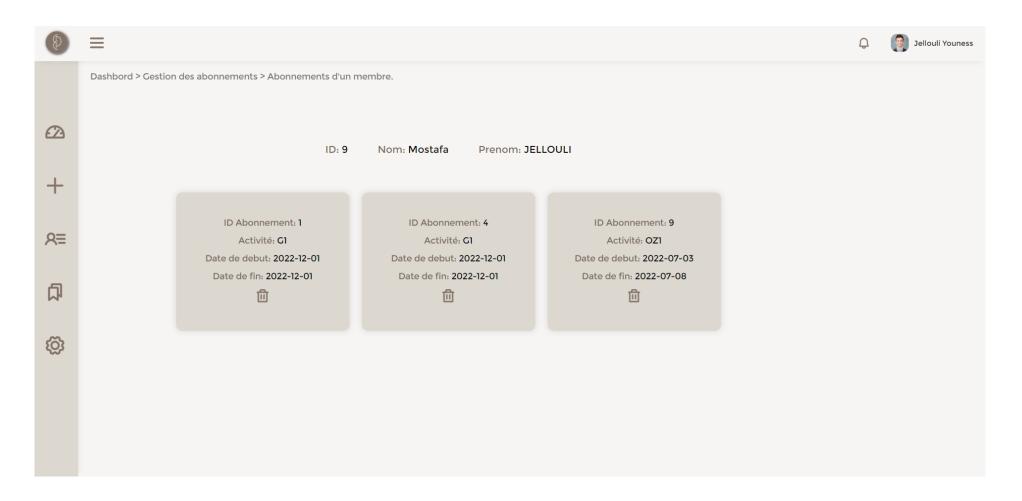
#### 3.4 Gestion des abonnements



Liste des abonnements, permet d'afficher les membres et leurs nombres d'abonnements



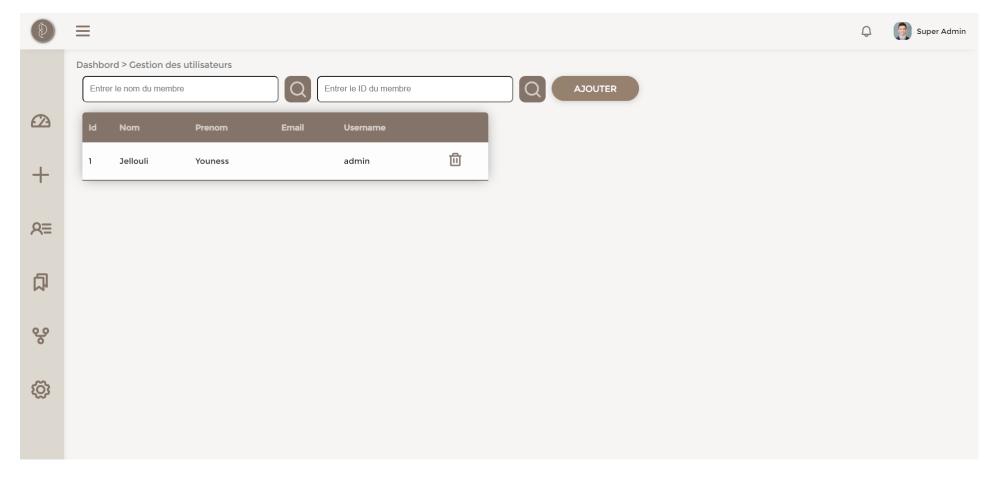
Ajout d'un abonnement, permet d'insérer les informations d'un nouveau abonnement du membre



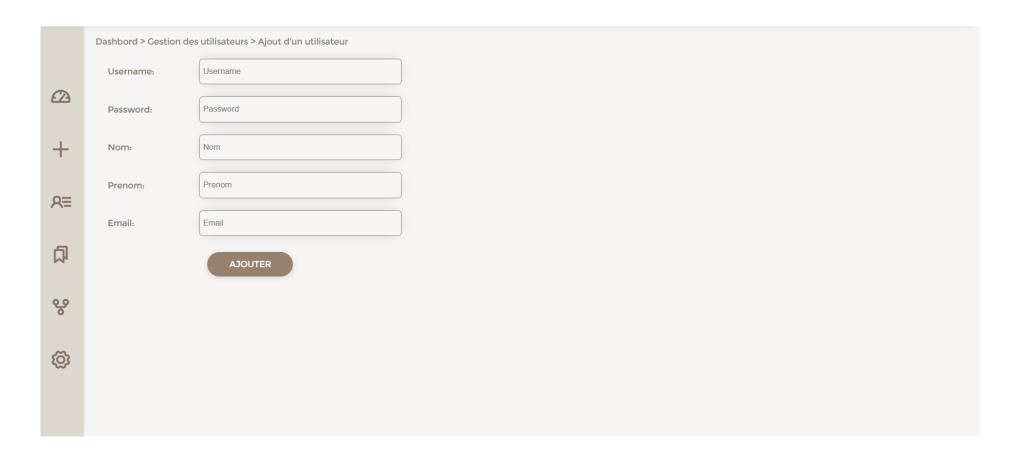
Les abonnements d'un membre, permet d'afficher les abonnements d'un membre en détails

#### 3.5 Gestion des utilisateurs

Cette section est gérée par un super admin, ce dernier peut ajouter des employés à l'application pour gérer les membres et ses abonnements.

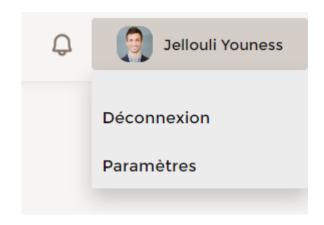


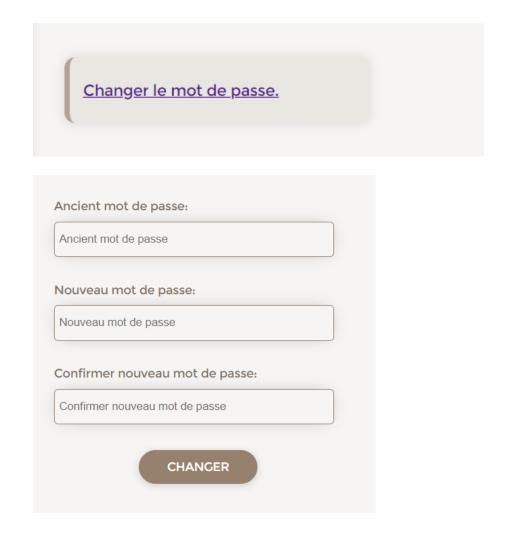
Ajout d'un membre, permet d'insérer les informations d'un nouveau membre



Ajout d'un utilisateur, permet d'insérer les informations d'un nouveau utilisateur

# 3.6 Gestion de compte





Ces paramètres permettent l'utilisateurs de changer son mot de passe.

# CONCLUSION

# **ANNEXES**

https://www.w3schools.com/

https://openclassrooms.com/

https://developer.mozilla.org/fr/