



Introduction aux systèmes d'informations

Cahier de charges & rapport de projet

Portail de la Vie Événementielle – Application de Gestion d'Événements

Réalisé par :

- **BOUHRICH MANAL** - Filière DL Gestion
- **JELTHI HAJAR** - Filière MIAGE

Année universitaire 2025-2026

Introduction générale

Dans le cadre de la matière « Système d'Information » suivi à l'Université Paris Nanterre dans la formation MIAGE, ce projet porte sur la conception et la réalisation d'une application web de gestion des événements scolaires. L'outil développé utilise HTML, CSS, JavaScript pour le front-end, PHP pour la partie serveur et MySQL pour la gestion de la base de données.

L'objectif est de proposer une solution numérique au service de l'établissement, pour faciliter l'organisation et la gestion des événements : planification, inscription des participants, gestion des places disponibles, validation et édition de rapports. L'application inclut des modules spécifiques : création et suivis des événements, calendrier interactif, gestion des inscrits, notifications, impression de convocations et contrôle des accès.

Le projet s'est déroulé en plusieurs étapes :

- Identification et analyse des besoins de l'établissement.
- Élaboration d'un plan technique et fonctionnel détaillé, avec conception de l'architecture.
- Développement des modules et intégration des fonctionnalités clés.
- Tests approfondis pour assurer la robustesse de la solution et l'expérience utilisateur.
- Mise en production sur le serveur de l'université.

Public cible et bénéfices :

- Administrateurs : Supervision globale, statistiques.
- Organisateurs : Organisation, communication avec les participants.
- Éditeurs : Création, gestion et promotion des événements.
- Participants : Inscription, accès aux informations, impression de convocation.

Bénéfices :

L'application offre plusieurs avantages essentiels : un gain de temps dans le traitement et l'organisation des événements, une expérience utilisateur améliorée grâce à une interface plus fluide, une gestion plus fiable des informations, ainsi qu'une meilleure traçabilité et sécurité des données.

Ce projet, réalisé dans la continuité de la formation MIAAGE, a été l'occasion de mobiliser de manière concrète les compétences acquises en gestion de projet, en analyse des systèmes d'information et en développement web. Il a permis d'appliquer ces connaissances dans un cadre pratique lié au fonctionnement d'un établissement scolaire, renforçant ainsi la maîtrise des outils et des méthodes étudiés.

Chapitre 1 : Etude préalable

I. Introduction

Pour gérer efficacement les événements, il est indispensable de s'appuyer sur un système informatique pour faciliter la participation en ligne. Le développement d'une application de gestion des événements répond à un besoin croissant de digitalisation de la gestion, de la promotion et du suivi des événements pour les établissements académiques comme pour les entreprises. La multiplicité des parties prenantes (administrateurs, organisateurs, éditeurs, participants) et la diversité des besoins métiers imposent un système unifié, sécurisé et convivial.

Dans ce premier chapitre, nous allons justement présenter les grandes lignes de notre travail, nous allons ainsi expliquer la description de projet et la spécification des besoins.

II. Description de projet

Notre projet consiste à développer une application web pour l'efficacité de la gestion des événements. Cette application permettra de faciliter la participation en ligne. Elle permettra également d'offrir des fonctionnalités de gestion des événements.

Les acteurs de l'application :

-Administrateur : L'administrateur possède la responsabilité globale de l'application. Son rôle inclut la supervision de toutes les statistiques accessibles via un tableau de bord, la visualisation et la validation (ou le rejet) des événements proposés par les éditeurs. Il gère également les comptes des organisateurs et des participants : ajout, modification, suppression, et accès aux informations relatives à leurs activités. Cette fonction garantit le contrôle, la cohérence et la sécurité de l'ensemble des processus de gestion des événements sur la plateforme.

- Éditeur des événements : L'éditeur des événements joue un rôle central dans la gestion de la plateforme. Il est chargé de superviser l'ensemble des événements : il peut créer de nouveaux événements en ligne pour le compte d'une équipe d'organisateur, les modifier ou les supprimer selon les besoins. Il assure également la promotion de ces événements auprès des utilisateurs, favorisant ainsi la participation et l'engagement de la communauté

au sein de la plateforme.

-Organisateur : Les organisateurs peuvent consulter uniquement les détails de leurs propres événements ont organisés et aux informations sur les participants qui ont pris part à ces événements. Ils peuvent consulter les détails de leurs propres événements et accéder à la liste des participants pour chaque événement spécifique.

-Participants : Les participants sont les apprenants de l'application de gestion des événements. Leur rôle est de parcourir les événements publiés par l'éditeur et de choisir ceux auxquels ils souhaitent participer. Ils ont accès à toutes les informations pertinentes sur les événements et peuvent imprimer leur convocation de présence une fois choisir un événement.

Spécifications fonctionnelles générales (SFG) :

1. Besoins fonctionnels :

Les fonctionnalités requises pour le système sont présentées en trois sections distinctes :

Gestion des événements : permet aux éditeurs de créer, modifier et supprimer des événements, en détaillant les informations telles que le titre, la description, la date, l'heure, le lieu et les organisateurs.

Gestion des participants : L'administration, les éditeurs et les organisateurs peuvent visionner la liste des participants participés à un événement.

Inscription aux événements : Les utilisateurs peuvent s'inscrire aux événements disponibles via l'application. Un processus d'inscription convivial leur permet de saisir les informations requises et de valider leur participation à l'événement.

Calendrier des événements : Affichage des événements à venir avec des détails tels que la date, l'heure, le lieu et la description.

Promotion des événements : Envoi d'e-mails ou de notifications aux membres de la communauté scolaire pour les informer des événements à venir.

Approbation des événements : Les événements peuvent nécessiter une approbation de la part de l'administrateur ou d'un modérateur avant d'être publiés sur l'application. Cette fonctionnalité garantit que seuls les événements appropriés et conformes aux directives sont disponibles pour l'inscription.

Gestion de la disponibilité des places : Pour les événements ayant une capacité limitée, les éditeurs peuvent gérer la disponibilité des places en définissant un nombre maximal de participants et en suivant les inscriptions pour éviter les surréservations.

Impression de la convocation : Autorise les participants à imprimer leur convocation de présence depuis l'application pour faciliter leur participation à l'événement.

Spécifications fonctionnelles détaillées (SFD):

Scénarios des acteurs :

Le scénario de l'administrateur :

Tableau 1 : Scénario de l'administrateur

Données d'entrer	Description
Se connecter	<ul style="list-style-type: none">- L'administrateur se connecte en entrant son adresse e- mail et son mot de passe.- Le système vérifie les informations d'identification de l'administrateur. Si les informations sont correctes, l'administrateur est redigé vers le tableau de bord afin de visionner toutes les statistiques concernant les événements, les organisateurs et les participants.- L'administrateur valider ou rejet un événement.

Le scénario de l'éditeur de contenu :

Tableau 2 : Scénario de l'éditeur de contenu

• Données d'entrer	• Description
S'inscrire	<ul style="list-style-type: none"> - L'éditeur s'inscrit en renseignant son nom, son prénom, son Adresse e-mail ainsi qu'un mot de passe respectant les règles de sécurité prédéfinies, notamment une longueur minimale de 6 caractères incluant au moins une lettre majuscule, une lettre minuscule et un chiffre. - Après avoir validé le formulaire d'inscription, l'éditeur reçoit un e-mail contenant un lien d'activation de compte. Il doit cliquer sur ce lien pour activer son accès à la plateforme.
Se connecter	<ul style="list-style-type: none"> - L'éditeur se connecte en entrant son adresse e-mail et son mot de passe. - Le système vérifie alors ses identifiants ; en cas de succès, il est redirigé vers sa page d'accueil personnelle.

Gestion des événements	<ul style="list-style-type: none"> - L'éditeur peut ajouter, modifier et supprimer un événement. - L'éditeur peut visionner la liste des organisateurs et des participants a un événement.
-------------------------------	--

Le scénario de l'organisateur :

Tableau 3 : Scénario de l'organisateur

Données d'entrer	Description
S'inscrire	<ul style="list-style-type: none"> - L'organisateur s'inscrit en entrant son nom complet, son adresse e-mail ainsi qu'un mot de passe respectant les règles de sécurité prédéfinies, notamment une longueur minimale de 6 caractères incluant au moins une lettre majuscule, une lettre minuscule et un chiffre.
Se connecter	<ul style="list-style-type: none"> - L'organisateur se connecte en entrant son adresse E-mail et son mot de passe. - Le système vérifie les informations d'identification de L'organisateur. Si les informations sont correctes,

	L'organisateur est redirigé uniquement vers la partie de ses événements qui ont été organisé par lui-même.
Visionner les participants	- L'organisateur peut visionner la liste des participants qui ont participé à ses événements.

Le scénario de participant :

Tableau 4 : Scénario de participant

Données d'entrer	Description
S'inscrire	- Le participant s'inscrit en entrant son nom complet, son adresse e-mail ainsi qu'un mot de passe respectant les règles de sécurité prédéfinies, notamment une longueur minimale de 6 caractères incluant au moins une lettre majuscule, une lettre minuscule et un chiffre.
Se connecter	- Le participant se connecte en entrant son adresse e-mail et son mot de passe. -Le système vérifie les informations d'identification du participant. Si les informations sont correctes, le participant est redirigé vers la partie accueil.
Choisir événement	-Le participant peut choisir un événement et imprimer sa convocation de présence.

2. Besoins non fonctionnels :

Le système de l'application doit absolument satisfaire ces critères pour être considéré comme qualifié :

Sécurité : Les informations des utilisateurs (éditeurs, organisateurs, participants) ne seront pas rendues publiques sur internet pour préserver leur confidentialité.

Rapidité et facilité : L'application doit être conçue pour gérer de manière rapide et efficace les données relatives à la gestion des événements.

Fiabilité : L'application doit disposer de qualités professionnelles et de fiabilité pour garantir un fonctionnement optimal.

3.Faisabilité organisationnelle :

a) Planification du projet

Le projet est constitué d'un ensemble de tâches et d'opérations qui nécessitent une coordination pour être exécutées de manière optimale. Il est probable que certaines tâches doivent être achevées avant que d'autres ne puissent être entamées. Pour assurer une gestion efficace du projet, nous avons rassemblé les informations sous forme de planning, incluant des estimations de durée approximatives pour chaque tâche.

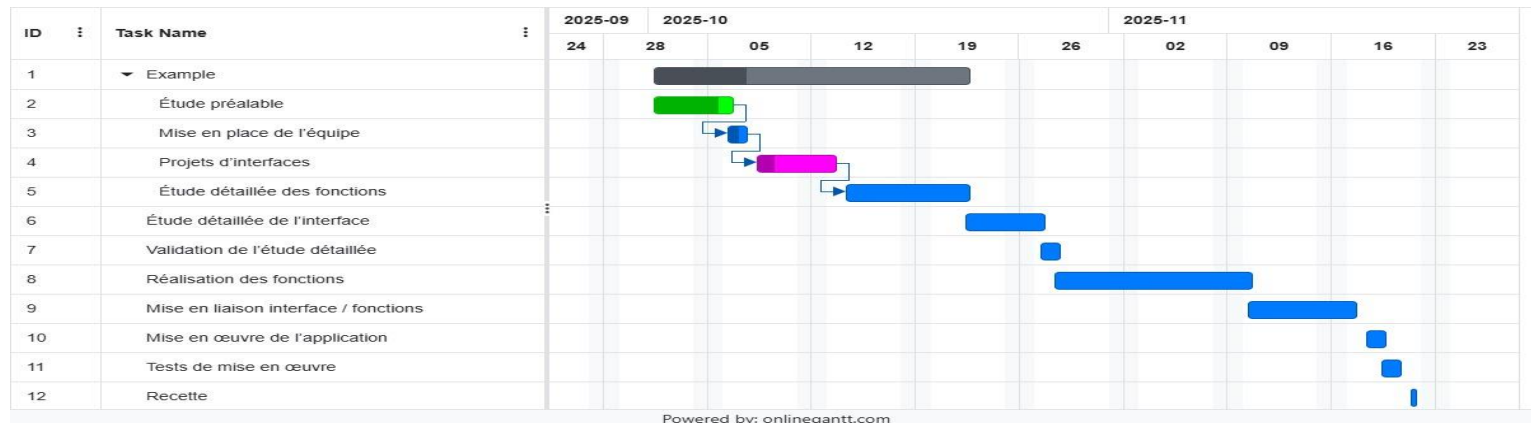


Figure 1: Diagramme de Gantt

b) Répartition des tâches :

La répartition des tâches au sein du binôme s'est appuyée sur une organisation structurée afin d'assurer une progression cohérente du projet. Un tableau de suivi a été mis en place sur Notion, permettant de recenser les fonctionnalités à développer, de définir les priorités, d'attribuer les responsabilités et de suivre l'avancement en temps réel.

La distribution des tâches s'est faite de manière collaborative et équilibrée, en tenant compte des compétences et des disponibilités de chacun.

Cette méthodologie de travail, combinée à une communication régulière, a permis d'éviter les retards, de limiter les chevauchements et de maintenir une progression continue tout au long du projet.

IV. Contraintes techniques et organisationnelles :

1) Les technologies utilisés :

a) HTML : HTML est le langage de balisage qui permet de structurer le contenu d'une page web. Il définit les éléments comme les titres, paragraphes, images ou liens afin que les navigateurs puissent afficher la page correctement.

b)CSS: CSS est le langage utilisé pour gérer l'apparence visuelle d'un site web. Il permet de contrôler les couleurs, polices, espacements, mises en page et d'adapter l'affichage sur différents écrans.

c)JavaScript:JavaScript est un langage de programmation qui rend les pages web interactives. Il permet d'ajouter des animations, de gérer les actions de l'utilisateur et de modifier le contenu sans recharger la page.

d)PHP: PHP est un langage de script côté serveur utilisé pour traiter les données, gérer la logique du site et communiquer avec la base de données. Il permet de créer des pages web dynamiques.

e)MySQL: MySQL est un système de gestion de base de données utilisé pour stocker, organiser et récupérer les informations du site. Il fonctionne souvent avec PHP pour gérer les données des utilisateurs et des événements.

2) Les outils utilisées :

a) Visual Studio Code (VS Code): Éditeur de code moderne utilisé pour écrire, organiser et gérer le code du projet. Il offre des extensions, l'autocomplétion et un environnement adapté au développement web.

b)XAMPP: Environnement local qui regroupe Apache, PHP et MySQL. Il permet d'exécuter et tester l'application web sur un serveur local avant son déploiement.

c)StarUML: Outil de modélisation UML utilisé pour concevoir les diagrammes du projet, comme les cas d'utilisation, les diagrammes de classes ou les séquences.

d)Looping: Logiciel permettant de concevoir le MCD et le MLD. Il facilite la modélisation des bases de données de manière simple et structurée.

e) PlantUML: Outil permettant de générer automatiquement des diagrammes UML à partir

d'un langage textuel. Il accélère la création de diagrammes clairs et cohérents.

f) Online Gantt: Outil en ligne utilisé pour créer et gérer le diagramme de Gantt du projet. Il permet de planifier les tâches, suivre l'avancement et organiser le travail de manière visuelle

Chapitre 2 : Etude conceptuelle

I. Introduction

Ce chapitre a pour objectif de présenter l'étude conceptuelle de notre projet. Nous allons tout d'abord définir quelques notions de langages de modélisation ensuite nous identifierons les acteurs de système et nous détaillons les diagrammes des cas d'utilisation. Par la suite, nous présenterons la méthode Merise qui sera utilisée pour concevoir les modèles conceptuels de données, notamment le Modèle Conceptuelle de Données (MCD), le Modèle Logique de Données (MLD) et le Modèle physique de Données (MPD).

II. *Spécifications Techniques:* Language UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) est un langage de modélisation graphique utilisé pour représenter visuellement des systèmes logiciels. Il permet aux développeurs de décrire les différents aspects d'un système, tels que sa structure, son comportement et ses interactions avec d'autres systèmes, de manière standardisée et compréhensible par tous les acteurs du projet.

1. Diagramme de cas d'utilisation :

La première étape de la conception d'un système est d'analyser et organiser les besoins et de donner une vision globale sur les grandes fonctionnalités d'un système logiciel, cette description est réalisée sous forme d'action et de réaction d'un système du point de vue d'un utilisateur avec un diagramme appelé «Cas d'utilisation» ou «usecase».

Les principaux éléments de ce diagramme sont :

- **Acteurs** (bonhomme) : C'est une entité extérieure au système qui peut être une personne, un processus, matériel externe. Un acteur est dessiné comme un bonhomme, ou comme un rectangle avec le mot-clé <<acteur>>.
- **Cas d'utilisation** : qui décrit une fonctionnalité du système qu'un acteur peut utiliser pour atteindre son objectif. Il est représenté par une ellipse composant le nom du cas d'utilisation.

Un diagramme de cas d'utilisation permet d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de

recenser les grandes fonctionnalités d'un système. Il s'agit donc de la première étape UML pour la conception d'un système.

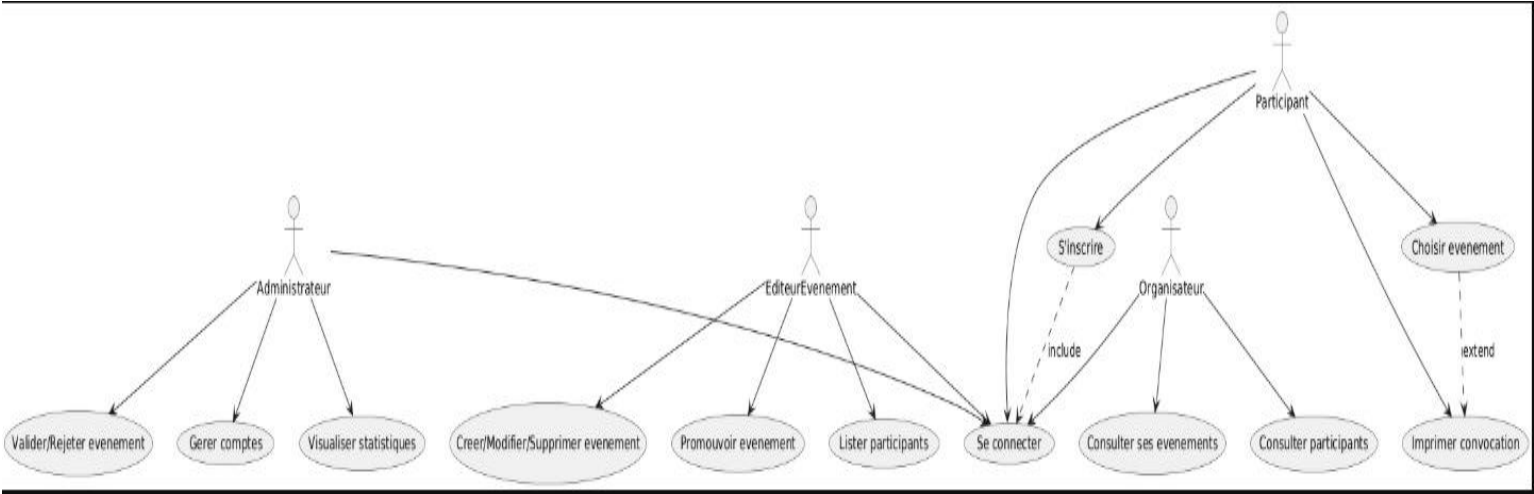


Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation

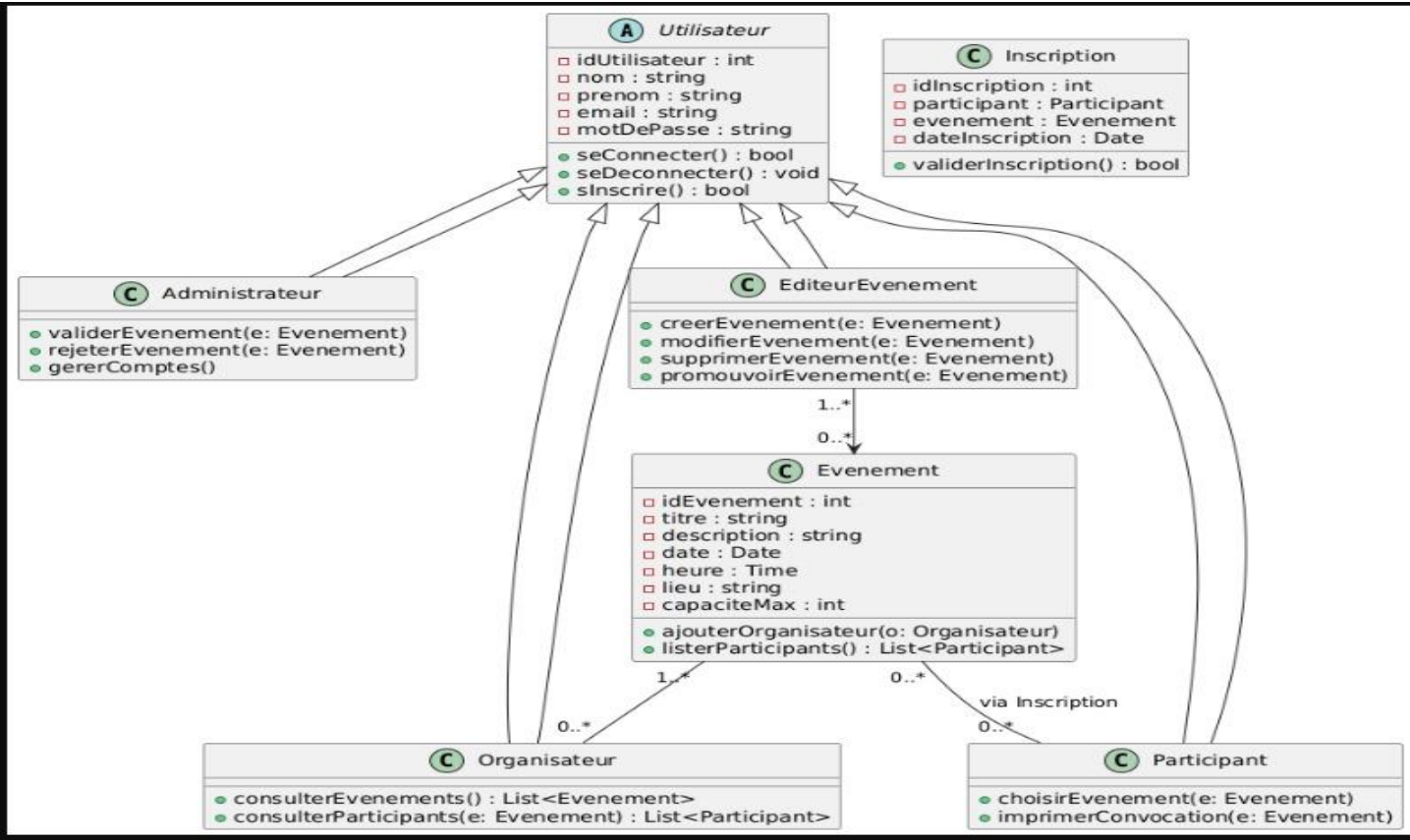


Figure 3 : Diagramme de classe

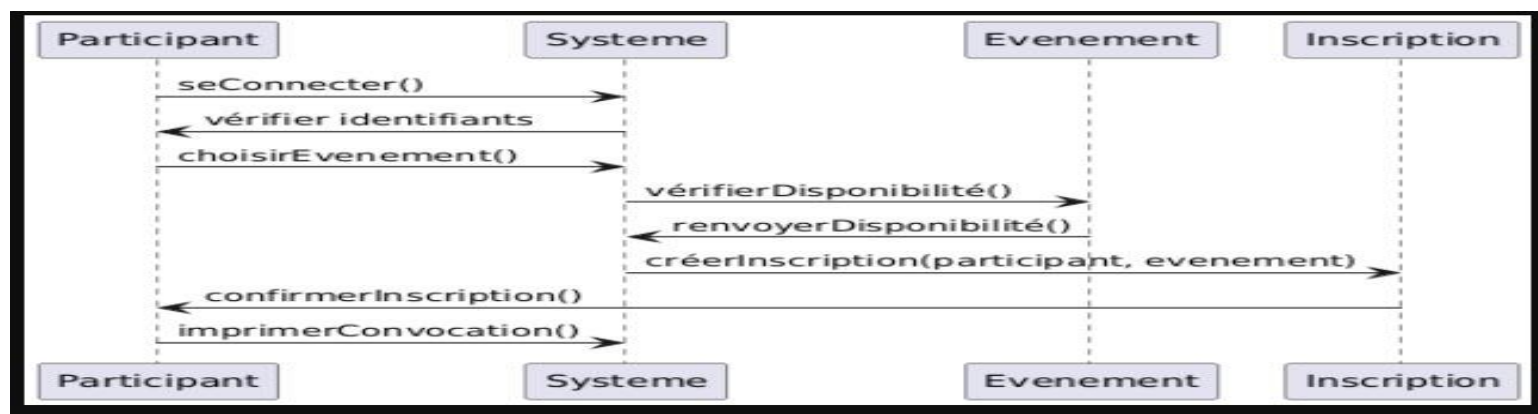


Figure 4 : diagramme de séquence

III. Conception de la base de données avec Méthode Merise

On a choisi d'utiliser Merise car c'est une méthode de choix pour les projets de développement de systèmes d'information, en particulier ceux impliquant une grande quantité de données ou des opérations de traitement de données complexes. Sa méthode structurée et méthodique peut aider à éviter les erreurs de conception et à planifier et gérer le projet de manière efficace.

1. Le dictionnaire de données

Un dictionnaire de données est un document qui décrit la structure d'une base de données en présentant ses entités, attributs, relations et contraintes. Il facilite la compréhension, l'utilisation et la maintenance du système, et peut être créé manuellement ou via des outils spécialisés.

En centralisant les informations essentielles, il contribue à assurer la qualité et l'intégrité des données.

Tableau 5 : Le dictionnaire de données des tables

Entité	Attribut	Description	Type	Taille
Super_admin	id_admin	Identification de l'administrateur	int	11
	nom	Nom de l'administrateur	VARCHAR	70
	prenom	Prénom de l'administrateur	VARCHAR	70
	email	Email de l'administrateur	VARCHAR	70

	password	Mot de passe de l'administrateur	VARCHAR	255
Admin	id	Identification de l'éditeur	int	11
	nom	Nom de l'éditeur	VARCHAR	70

	prenom	Prénom de l'éditeur	VARCHAR	70
	email	Email de l'éditeur	VARCHAR	70
	password	Mot de passe de l'éditeur	VARCHAR	255
Choix	event_id	Identification de l'événement	int	11
	id_et	Identification de participant	int	11
Participant	id_et	Identification de participant	int	11
	nom	Nom de participant	VARCHAR	70
	prenom	Prénom de participant	VARCHAR	70
	email	Email du participant	VARCHAR	70
	password	Mot de passe de participant	VARCHAR	255
Événement	event_id	Identification de l'événement	int	11
	titre	Titre de l'événement	VARCHAR	100
	description	Description de l'événement	LONGTEXT	-
	catégorie	Catégorie de l'événement	VARCHAR	70
	date	Date de création	DATE	-
	heure	Heure de création	TIME	-
	lieu	Lieu de l'événement	VARCHAR	100
	nb_place	NB de places	int	11
	id	Identification de l'éditeur	int	11
	etat	Etat de l'événement	VARCHAR	70
Organisateur	id_org	Identification de l'organisateur	int	11
	nom	Nom de l'organisateur	VARCHAR	70
	prenom	Prénom de l'organisateur	VARCHAR	70

	email	L'adresse email personnelle de l'organisateur	VARCHAR	70
	password	Mot de passe de l'organisateur	VARCHAR	255
Org_event	event_id	Identification de l'événement	int	11
	id_org	Identification de l'organisateur	int	11

IV. Analyse et Conception du Système d'Information (Merise)

Merise est une méthodologie de modélisation à usage général dans le domaine du développement de systèmes d'information, du génie logiciel et de la gestion de projet. Introduit pour la première fois au début des années 1980, il était largement utilisé en France. Il a été développé et perfectionné à un point tel que la plupart des grandes organisations gouvernementales, commerciales et industrielles françaises l'ont adopté. Merise procède à un traitement séparé des données et des processus, où la vue des données est modélisée en trois étapes de la conception à la physique en passant par la logique.

De même, la vue axée sur les processus passe par les trois étapes conceptuelles, organisationnelles et opérationnelles.

Ces étapes du processus de modélisation sont parallèles aux étapes du cycle de vie :

Planification stratégique, étude préliminaire, étude détaillée, développement, mise en œuvre et maintenance. C'est une méthode d'analyse basée sur le modèle entité-relation. En utilisant Merise, vous pouvez concevoir des tables avec des relations pour créer une base de données relationnelle.

- **Modèle conceptuel des données (MCD)**

Le Modèle Conceptuel des Données (MCD), permet la description statique du système d'information à l'aide des concepts d'entité et d'association.

- **Modèle logique des données (MLD)**

Le modèle logique est une image du modèle conceptuel intégrant les choix d'organisation des données (fichiers classiques, modèle hiérarchique ou modèle relationnel).

1. Modèle Conceptuel des données (MCD) :

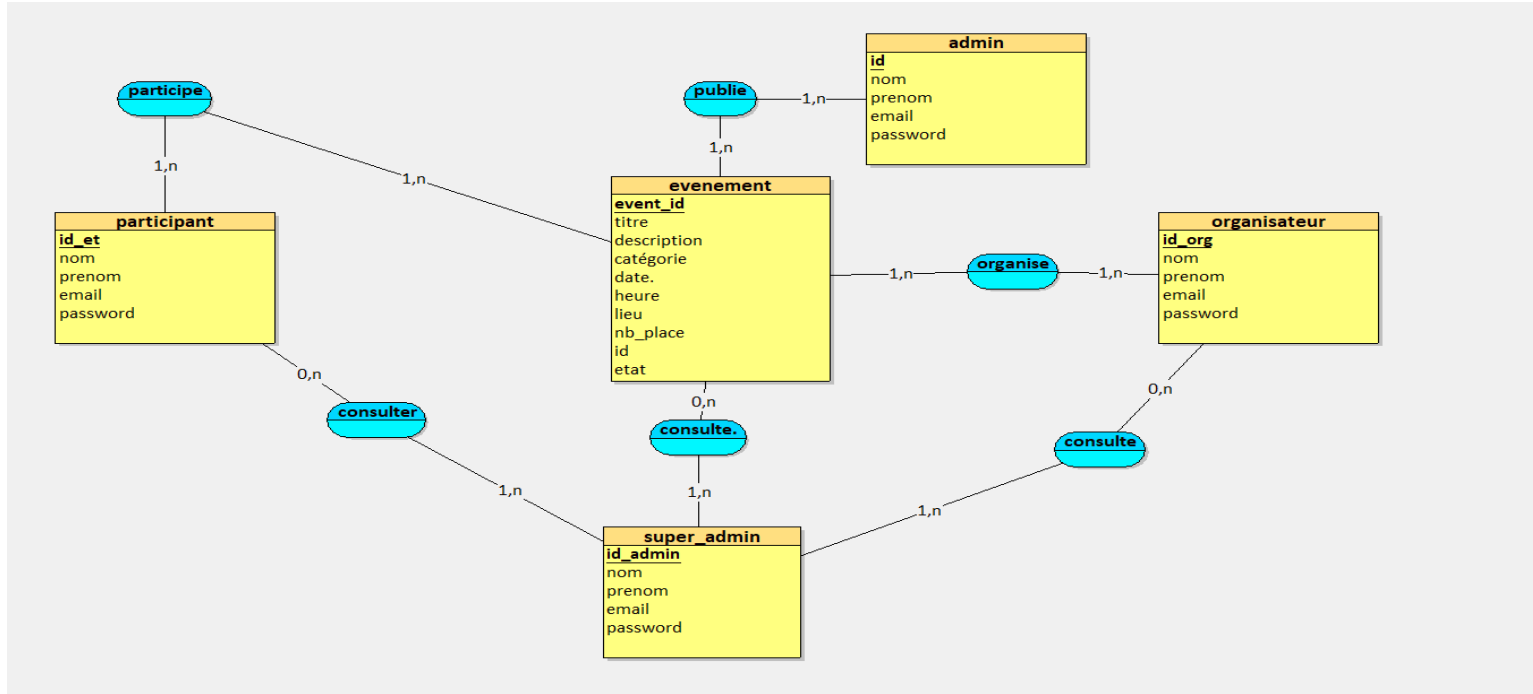


Figure 5: Modèle conceptuel des données (MCD)

La table "**Super_admin**" : Est une composante essentielle d'une base de données qui contient des informations sur l'administrateur du système. L'administrateur a souvent l'accès de visionner toutes les informations concernant les événements, les organisateurs et les participants.

La table "**admin**" : Est une composante essentielle d'une base de données qui contient des informations sur l'éditeur du contenu du système. L'éditeur a souvent des autorisations élevées et peut gérer les événements, les organisateurs et les participants.

La table "**Choix**" : sert de liaison entre les tables "evenement" et "participant", fonctionnant comme une table de jointure. Elle enregistre les associations entre les événements publiés par les éditeurs et les groupes d'organisateur qui les ont organisés.

La table "**Participant**" : Cette table contient des informations sur les participants inscrits. Elle peut inclure des détails tels que le nom et prénom du participant, son identifiant, ses informations de contact, etc. Les participants utilisent le système pour choisir un

événement et imprimer sa convocation de présence.

La table "**evenement**" : Est utilisée pour stocker les informations des événements ainsi que celles de l'éditeur qui a créé cet événement.

La table "**Organisateur**" : Est utilisée pour stocker des informations de l'organisateur telles que le nom, prénom et ses coordonnées. Les enseignants utilisent généralement le système pour visionner la liste des participants qui ont participé à ses événements.

La table "**Org_event**" : C'est une table de jointure entre la table "organisateur" et "evenement". Elle enregistre les relations entre les organisateurs qui ont participé à l'organisation d'un événement.

2. Modèle logique des données (MLD) :

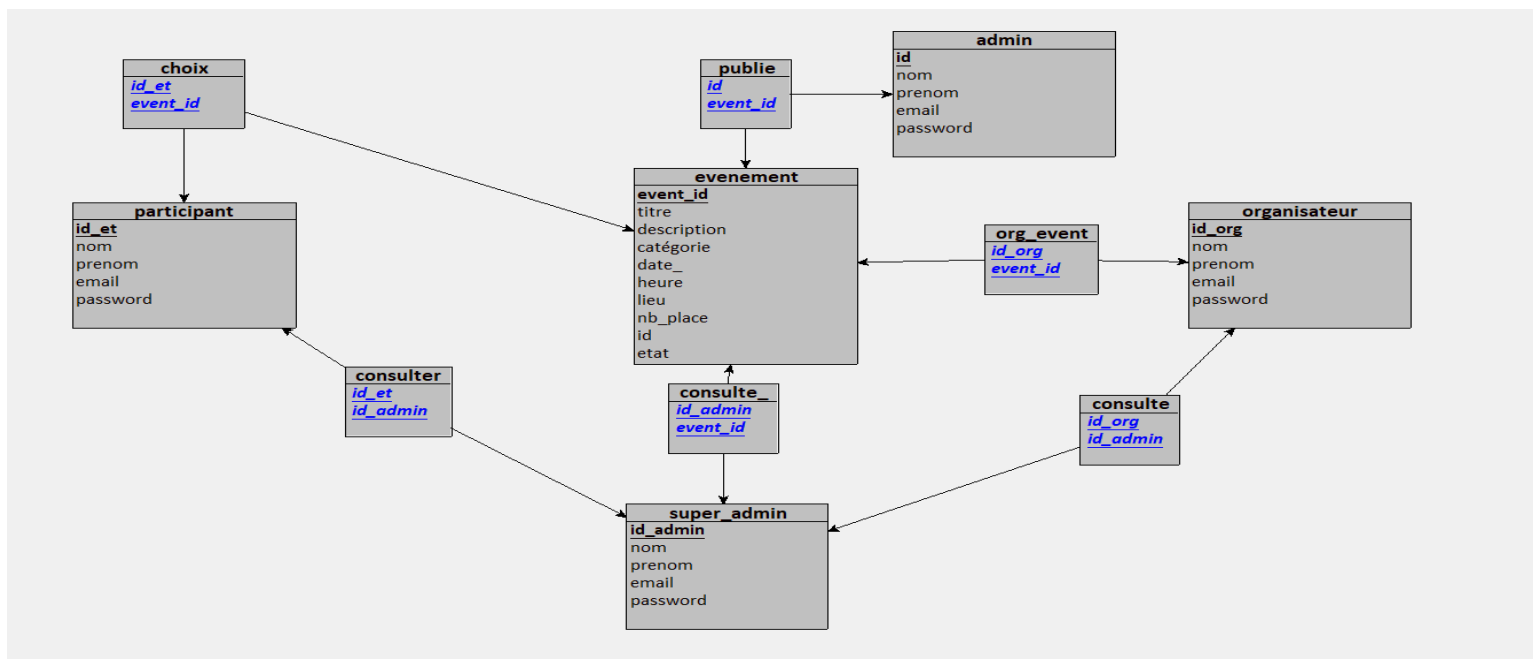


Figure 6: Modèle logique de données (MLD)

Chapitre 3 : Déploiement & Mise en Fonctionnement du Projet

I. Guide d'installation

Le déploiement de l'application de gestion des événements suit une série d'étapes permettant d'assurer sa mise en ligne et son bon fonctionnement. Les principales opérations effectuées sont détaillées ci-dessous.

1. Préparation de l'environnement serveur

- Installation et configuration du serveur Apache fourni par **InfinityFree**.
- Activation du moteur PHP et vérification de sa compatibilité avec la version utilisée lors du développement.
- Création et initialisation de la base de données MySQL mise à disposition par l'hébergeur.

2. Déploiement du back-end

- Importation du script SQL dans **phpMyAdmin** afin de créer les tables et données nécessaires.
- Transfert des fichiers du back-end vers le répertoire **/htdocs** du serveur.
- Configuration du fichier de paramètres (ex : *config.php*) contenant les informations de connexion à la base de données.
- Vérification de la disponibilité des extensions PHP indispensables (mysqli, json, session...).

3. Déploiement du front-end

- Envoi des fichiers HTML, CSS et JavaScript (ou du *build* si un framework est utilisé).
- Vérification du lien entre l'interface utilisateur et les scripts du back-end.

4. Vérification finale

- Test d'accès à l'URL publique du site.
- Contrôle de la bonne exécution des fonctionnalités principales :
connexion, gestion des événements, inscription, notifications, affichage des tableaux de bord, etc.

II. Guide d'administration

Cette section présente les actions réservées à l'administrateur de la plateforme et nécessaires au bon fonctionnement du site.

1. Gestion des utilisateurs

- Création, modification et suppression des comptes (administrateurs, organisateurs, éditeurs, participants).
- Attribution ou mise à jour des rôles et des privilèges associés.

2. Gestion des événements

- Consultation des événements créés par les organisateurs.
- Validation, modification ou suppression des événements non conformes.
- Suivi des inscriptions, du taux de participation et des statistiques associées.

3. Maintenance de la base de données

- Réalisation de sauvegardes régulières via **phpMyAdmin**.
- Nettoyage des tables (événements expirés, sessions, logs, etc.).
- Optimisation des index pour garantir de bonnes performances au fil du temps.

4. Sécurité et mises à jour

- Vérification périodique des fichiers afin de détecter toute anomalie ou intrusion.
- Mise à jour des scripts, bibliothèques et dépendances utilisées.
- Surveillance des quotas appliqués par l'hébergeur (espace disque, limite SQL, bande passante...).

Hébergement de l'application

L'application est hébergée sur la plateforme **InfinityFree**, un service gratuit adapté aux projets étudiants et aux phases de test. Elle est accessible à l'adresse suivante :

<https://portail-vie-evenementielle.42web.io/index.php>

Cet hébergement présente toutefois certaines limites, notamment l'absence de certificat SSL automatique. En conséquence, certains navigateurs tels que Chrome affichent une alerte de sécurité en raison de l'utilisation du protocole HTTP. L'installation d'un certificat SSL payant n'étant pas possible dans le cadre du projet, cette alerte est attendue.

L'accès reste néanmoins fonctionnel sur d'autres navigateurs comme **Microsoft Edge**, permettant d'assurer une utilisation fluide pour les tests et les démonstrations.

Malgré ses restrictions, l'hébergement répond pleinement aux besoins du projet et offre une solution satisfaisante pour la mise en ligne et la validation du fonctionnement global de l'application.

Chapitre 4 : Réalisation du Projet

I. Introduction

Nous avons tout au long des chapitres introduit le projet, énuméré les étapes nécessaires de sa mise en œuvre, déterminé l'ensemble des besoins à satisfaire. A présent, on est arrivé à la phase de la réalisation du projet où nous traduisons la conception et les règles par un langage de programmation afin d'automatiser l'ensemble des besoins définis dans la spécification

Dans ce chapitre, nous expliquerons le choix de langage de programmation, et nous donnerons un aperçu sur les outils utilisés, enfin nous présentons les résultats de travail afin de tirer quelques perspectives.

II. Choix du langage

Pour notre projet web , nous avons délibérément choisi d'utiliser à la fois PHP et JavaScript. La raison principale derrière ce choix réside dans la nature complémentaire de ces deux langages dans le développement d'applications web modernes.

D'une part, PHP représente un choix logique pour la gestion des aspects côté serveur de notre application. Avec sa robustesse et sa large adoption dans l'industrie, PHP offre une solution fiable pour la manipulation des données, la gestion des sessions utilisateur, ainsi que l'interaction avec la base de données.

D'autre part, JavaScript joue un rôle crucial dans l'interaction dynamique côté client.

En combinant ces deux langages, nous pourrions capitaliser sur leurs forces respectives pour développer une application complète et performante pour notre projet web . Cette approche nous permettra de fournir une expérience utilisateur optimale tout en maintenant une architecture côté serveur solide et évolutive.

Dans le cadre de notre projet, nous avons opté pour l'utilisation de PHP et JavaScript comme langages de programmation, en tirant parti du cadre de développement fourni par Visual Studio Code.

III. Représentation des interfaces de l'application :

Interface de page d'accueil :

La figure ci-dessous représente l'interface d'authentification de notre application qui est conçue pour permettre aux utilisateurs de se connecter à leur compte ou de créer un nouveau compte.




Figure 7: Page d'accueil

Interface de connexion et d'inscription :

Cette interface est conçue pour permettre aux utilisateurs de créer un nouveau compte dans l'application :


Inscription Participant

Créez votre compte pour accéder à vos cours et événements




Inscription


Remplissez tous les champs pour créer votre compte

 Nom


Entrez votre nom

 Prénom


Entrez votre prénom

 Email

Entrez votre email

 Mot de passe

Entrez votre mot de passe

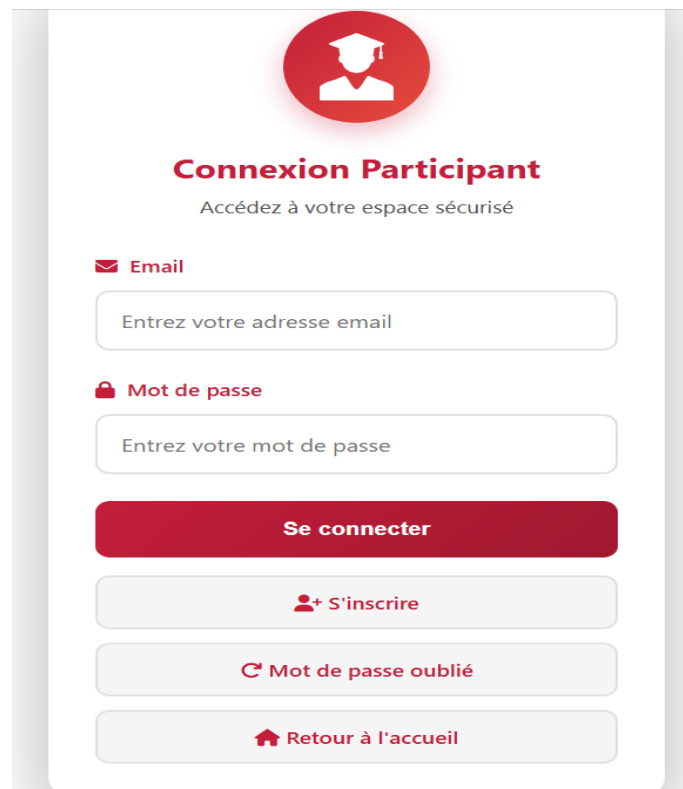
 Confirmer le mot de passe

Confirmez votre mot de passe

S'inscrire

Figure 8 : Page d'inscription

Cette interface est conçue pour permettre aux utilisateurs de se connecter à leur compte existant :



The login form features a red circular icon with a white graduation cap and a person silhouette at the top. Below it, the title "Connexion Participant" is displayed in bold red text, followed by the subtitle "Accédez à votre espace sécurisé" in a smaller, grey font. The form includes two input fields: "Email" with a red envelope icon and "Mot de passe" with a red padlock icon. Both fields have placeholder text "Entrez votre adresse email" and "Entrez votre mot de passe" respectively. Below the input fields are four buttons: a red "Se connecter" button, a grey "S'inscrire" button with a red plus icon, a grey "Mot de passe oublié" button with a red circular arrow icon, and a grey "Retour à l'accueil" button with a red house icon.

Figure 9: Page de connexion

Si l'utilisateur a saisi un e-mail ou mot de passe incorrecte un message d'erreur va s'afficher en haut de l'interface :



This version of the login form shows an error state. At the top, a red circular icon with a white graduation cap and a person silhouette is present. Below it, the title "Connexion Participant" is in bold red text, followed by the subtitle "Accédez à votre espace sécurisé" in a smaller, grey font. A red error message box with a white exclamation mark icon and the text "Email ou mot de passe incorrect" is displayed above the input fields. The "Email" field, with a red envelope icon, contains the text "jczfbozbck@gmail.com". The "Mot de passe" field, with a red padlock icon, contains a series of dots. Below the input fields is a red "Se connecter" button.

Figure 10: Message d'erreur

Interface de l'administration :

Cette interface, en tant que page d'accueil de l'administration, présente tous les événements créés par n'importe quel éditeur, ainsi que les organisateurs et les participants :

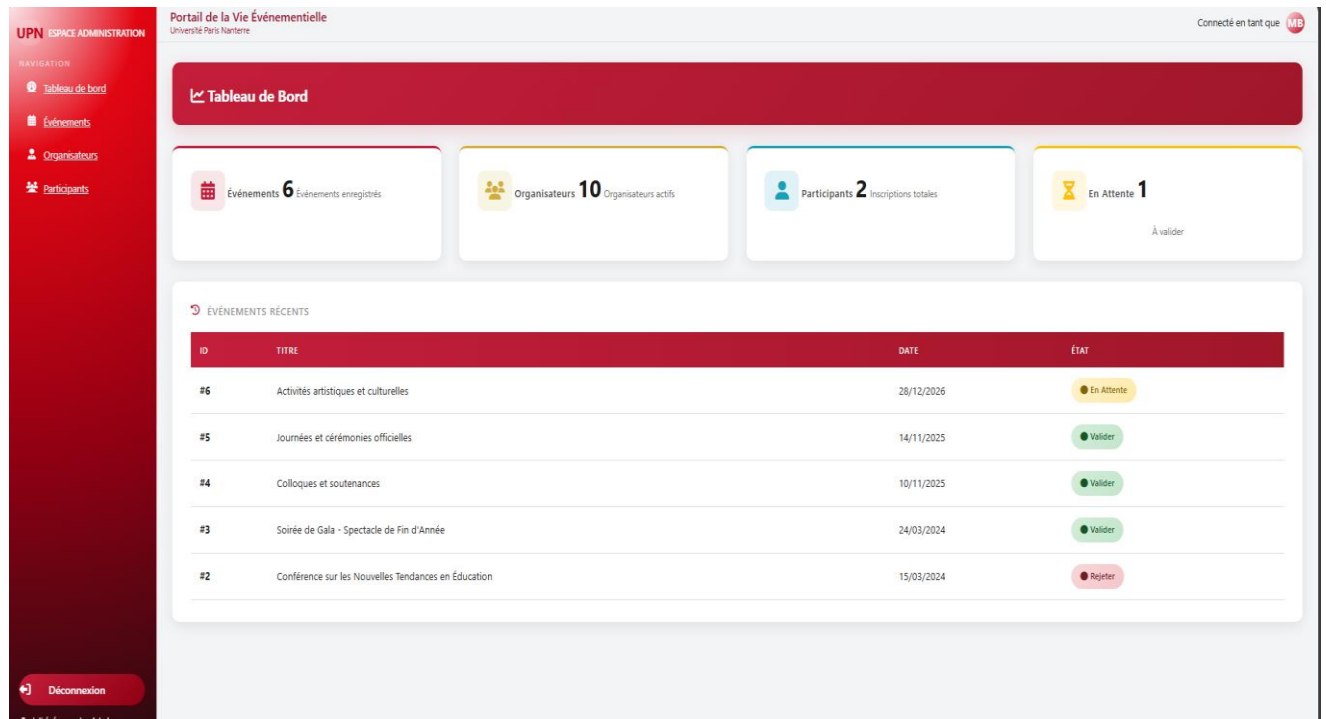


Figure 11: Page d'accueil de l'administration

Cette interface représente la page de profil de l'administration, regroupant ses informations générales :

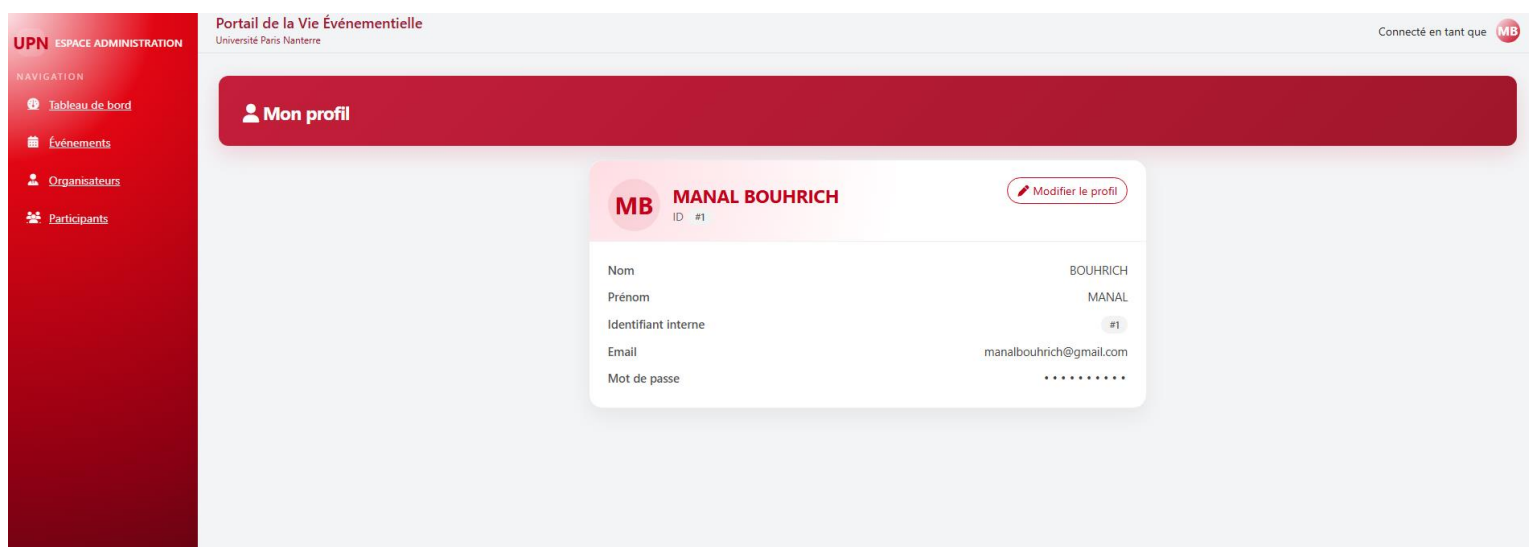


Figure 12 : Page de profil

Cette interface est dédiée à la mise à jour du profil de l'administration, où elle a la possibilité de modifier ses informations générales :

Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Connecté en tant que MB

Modifier mon profil

Paramètres du compte

INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom * BOUHRICH **Prénom *** MANAL

Adresse email * manalbouhrich@gmail.com

SÉCURITÉ

Mot de passe actuel
Entrer votre mot de passe actuel si vous changez le mot de passe

Nouveau mot de passe **Confirmation du mot de passe**
Entrer le nouveau mot de passe Confirmer le nouveau mot de passe

Annuler **Mettre à jour**

Figure 13: Mise à Jour du profil

UPN ESPACE ADMINISTRATION

Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Connecté en tant que MB

Liste des événements

ID	TITRE	DESCRIPTION	CATÉGORIE	DATE	HEURE	LIEU	PLACES	ORGANISATEURS	PARTICIPANTS	OPTIONS	ÉTAT
6	Activités artistiques et culturelles	Concert étudiant, exposition sur le campus	Culturels	2026-12-28	21:36:00	0	20	Organisateurs	Participants	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	En Attente
5	Journées et cérémonies officielles	Journée portes ouvertes, remise de diplômes	Institutionnel s	2025-11-14	15:22:00	salle 4	34	Organisateurs	Participants	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Valider
4	Colloques et soutenances	Colloque de droit public, soutenances de mémoire MIAGE	Académiques	2025-11-10	11:00:00	AmphiE	231	Organisateurs	Participants	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Valider
3	Soirée de Gala - Spectacle de Fin d'Année	Assistez à notre spectaculaire soirée de gala mettant en vedette les talents des élèves de notre école privée. Profitez d'une soirée remplie de musique, de danse, de théâtre et d'arts visuels pour célébrer la fin d'une année scolaire réussie.	Culturel	2024-03-24	09:30:00	salle 100	25	Organisateurs	Participants	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Rejeter

Déconnexion

Portail Événements - Admin

Figure 14: Liste des événements

Cette interface représente la liste des organisateurs qui ont participé à l'organisation des

événements publiés par l'éditeur connecté :

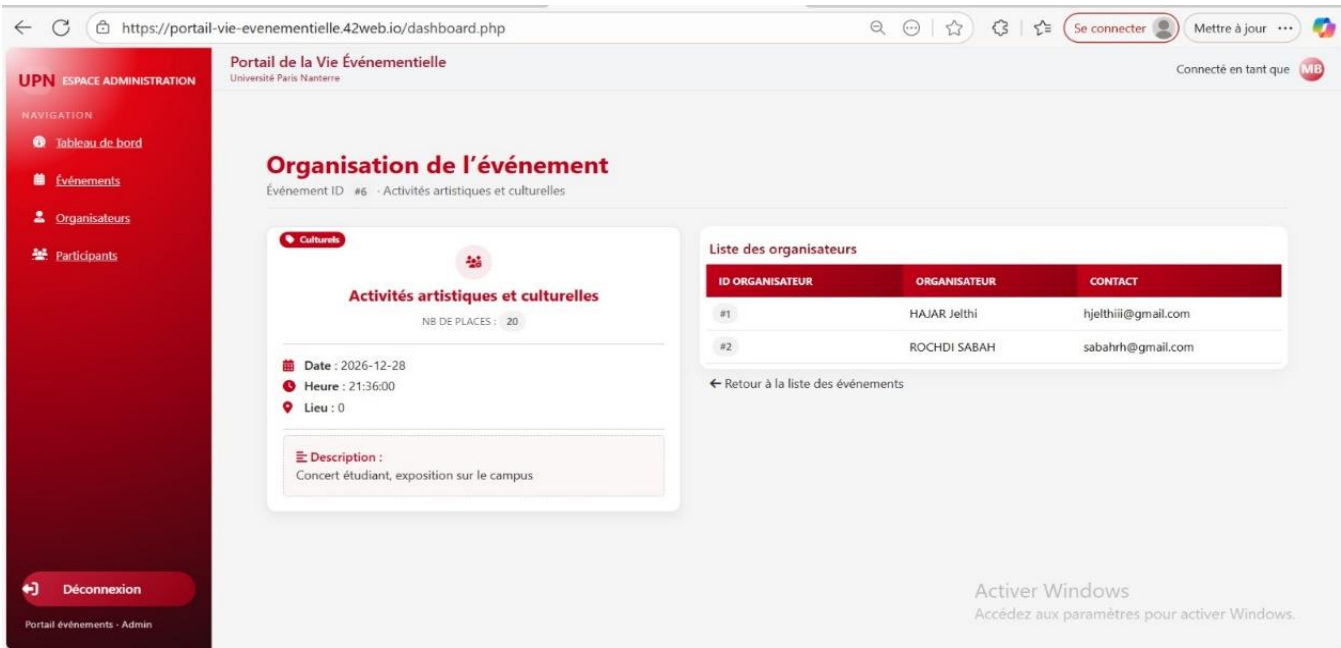


Figure 15 : organisation de l'événement

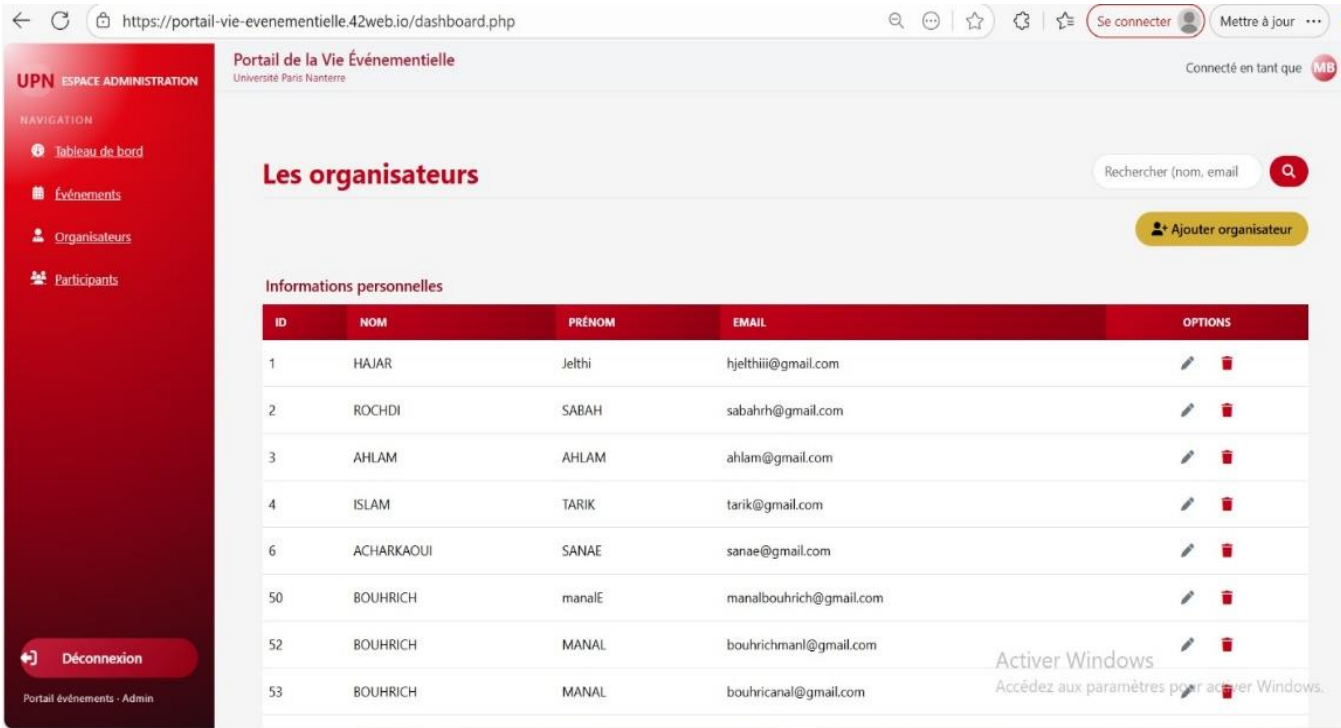


Figure 16 : Liste des organisateurs

UPN ESPACE ADMINISTRATION

Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Connecté en tant que MB

NAVIGATION

- Tableau de bord
- Événements
- Organisateurs
- Participants

Déconnexion

Portail Événements - Admin

Ajouter organisateur

Nom
Entrer le nom

Prénom
Entrer le prénom

Email
manalbh040@gmail.com

Mot de passe

Confirmer le mot de passe
Confirmer le mot de passe

Ajouter

← Retour à la liste des organisateurs

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 17 : Ajouter organisateur

https://portail-vie-evenementielle.42web.io/dashboard.php

UPN ESPACE ADMINISTRATION

Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Connecté en tant que MB

NAVIGATION

- Tableau de bord
- Événements
- Organisateurs
- Participants

Déconnexion

Portail Événements - Admin

Modification organisateur

Nom
HAJAR

Prénom
Jelthi

Email
hjeltthiii@gmail.com

Mot de passe

Enregistrer

← Retour à la liste des organisateurs

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 18: Modification organisateur

https://portail-vie-evenementielle.42web.io/dashboard.php

UPN ESPACE ADMINISTRATION

Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Connecté en tant que MB

NAVIGATION

- Tableau de bord
- Événements
- Organisateurs
- Participants

Déconnexion

Portail Événements - Admin

Les participants

Rechercher (nom, email)

Ajouter participant

ID	NOM	PRÉNOM	EMAIL	OPTIONS
73	BOUHRICH	MANAL	manalbouhrich@gmail.com	✎ ✖
69	BOUHRICH	MANAL	bouhricl@gmail.com	✎ ✖
68	BOUHRICH	MANAL	bouhrichmanal@gmail.com	✎ ✖
67	BOUHRICH	MANAL	bouhrichmanal@gmail.com	✎ ✖
66	BOUHRICH	MANAL	bouhrichmanal@gmail.com	✎ ✖
65	BOUHRICH	MANAL	bouhrichmanal@gmail.com	✎ ✖
3	Belmahi	Douae	douae@gmail.com	✎ ✖
2	ACHARKAOUI	Sanae	acharkaousanae1@gmail.com	✎ ✖
1	FIKRI	MANAL	oujdamanal9@gmail.com	✎ ✖


Liste des participants

Activer Windows
Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 19 : Liste des participants

Interface de l'éditeur :

Cette interface affiche la liste des événements créés par l'éditeur connecté, la liste des organisateurs ayant participé à l'organisation des événements de l'éditeur, ainsi que les participants :




Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Les événements

Les organisateurs

Les participants



Déconnexion

Rechercher un événement (titre, lieu, catégori

+

Ajouter un événement














ID	TITRE	DESCRIPTION	CATÉGORIE	DATE	HEURE	LIEU	NB DE PLACES	ORGANISATEURS	PARTICIPANTS	ÉTAT	OPTIONS
6	Activités artistiques et culturelles	Concert étudiant, exposition sur le ...		2026-12-28	21:36:00	Salle12	20	Voir	Voir	VALIDER	 
5	Journées et cérémonies officielles	Journée portes ouvertes, remise de... Institutionnels		2025-11-14	15:22:00	salle 4	34	Voir	Voir	VALIDER	 
4	Colloques et soutenances	Colloque de droit public, soutenan... Académiques		2025-11-10	11:00:00	AmphiE	231	Voir	Voir	VALIDER	 
3	Soirée de Gala - Spectacle de Fin d'Année	Assistez à notre spectaculaire soiré... Culturel		2024-03-24	09:30:00	salle 100	25	Voir	Voir	VALIDER	 
2	Conférence sur les Nouvelles Tendances en Éducation	Rejoignez-nous pour une conféren... Éducatif		2024-03-15	16:00:00	Amphi ab	1	Voir	Voir	REJETER	 
1	Découvrez notre École Privée - Journée Portes Ouvertes	Venez découvrir notre école privée... Promotionnel		2024-02-27	10:00:00	salle 4	1	Voir	Voir	VALIDER	 

Figure 20 : Page d'accueil de l'éditeur




Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Les événements

Les organisateurs

Les participants



Déconnexion

Ajouter un événement

Retour à la liste

Nouvel événement

Titre *

Entrer le titre de l'événement

Description *

Entrer une courte description de l'événement

Catégorie *

Ex : Conférence, Atelier, Concert...

Date *

jj/mm/aaaa

Heure *

--:--

Lieu *

Ex : Amphi A, Amphi B, Salle 101...

Nombre de places *

Entrer le nombre de places disponibles

Organisateurs

ACHARIAOUI SANAE
AHLAM AHLAM
BOUHRICH MANAL
BOUHRICH MANAL
BOUHRICH MANAL


Maintenez la touche Ctrl (ou Cmd sur Mac) pour sélectionner plusieurs organisateurs.

Ajouter l'événement

Activer Windows

Accédez aux paramètres pour activer Windows.


Figure 21 : Ajouter un événement


Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Les événements


Les organisateurs

Les participants


Déconnexion

Modifier Événement


Mettez à jour les informations de votre événement

Titre


Activités artistiques et culturelles

Description


Concert étudiant, exposition sur le campus

Catégorie


Culturels

Date


28/12/2026

Heure


21:36

Lieu

0

Nombre de places

20

Organisateurs

HAJAR Jethi

ROCHDI SABAH

AHLAM AHLAM

ISLAM TARIK


Activer Windows

Accédez aux paramètres pour activer Windows.


Figure 22 : Modifier un événement

Interface de l’organisateur :

Cette interface est la page d’accueil de l’organisateur, représente tous les événements qui ont organisés seulement par cet organisateur :


Portail de la Vie Événementielle
Université Paris Nanterre

Mes événements

Déconnexion

Mes événements

Rechercher un événemen




Interface organisateur – Université Paris Nanterre

ID	TITRE	DESCRIPTION	CATÉGORIE	DATE	HEURE	LIEU	PLACES	ORGANISATEURS	PARTICIPANTS	ÉTAT
6	Activités artistiques et culturelles	Concert étudiant, exposition sur l...	Culturels	2026-12-28	21:36:00	0	20	Voir	Voir	EN ATTENTE
2	Conférence sur les Nouvelles Tendances en Éducation	Rejoignez-nous pour une confère...	Éducatif	2024-03-15	16:00:00	Amphi ab	1	Voir	Voir	REJETER

Figure 24: Page d'accueil de l'organisateur

Interface de participant :

Cette interface, la page d'accueil du participant, affiche la liste de tous les événements publiés par n'importe quel éditeur. Ainsi, le participant peut choisir l'événement auquel il souhaite participer :




Portail de la Vie Événementielle

Université Paris Nanterre

Les événements

Affectations

 Déconnexion

Liste des événements

Espace Participant – Université Paris Nanterre


Rechercher un événement

VALIDER MES CHOIX

ID-ÉVÉNEMENT	TITRE	DESCRIPTION	CATÉGORIE	DATE	HEURE	LIEU	ORGANISATEURS	CHOIX
5	Journées et cérémonies officielles	Journée portes ouvertes, remise de diplômes	Institutionnels	2025-11-14	15:22:00	salle 4	Organisateurs	<input type="checkbox"/>
4	Colloques et soutenances	Colloque de droit public, soutenances de mémoire MIAGE	Académiques	2025-11-10	11:00:00	AmphiE	Organisateurs	<input type="checkbox"/>
3	Soirée de Gala - Spectacle de Fin d'Année	Assistez à notre spectaculaire soirée de gala mettant en vedette les talents des élèves de notre école privée. Profitez d'une soirée remplie de musique, de danse, de théâtre et d'arts visuels pour célébrer la fin d'une année scolaire réussie.	Culturel	2024-03-24	09:30:00	salle 100	Organisateurs	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Découvrez notre École Privée - Journée Portes Ouvertes	Venez découvrir notre école privée lors de notre journée portes ouvertes. Rencontrez notre personnel enseignant, visitez nos installations et apprenez-en plus sur nos programmes éducatifs et nos valeurs.	Promotionnel	2024-02-27	10:00:00	salle 4	Organisateurs	<input checked="" type="checkbox"/>

Figure 26: Page d'accueil de participant

Cette interface affiche les événements sélectionnés par le participant. De plus, il a la possibilité d'imprimer sa convocation de présence :




Portail de la Vie Événementielle

Université Paris Nanterre

Les événements

Affectations

 Déconnexion

Liste de vos événements choisis

Espace participant – Université Paris Nanterre



IMPRIMER	ID-ÉVÉNEMENT	TITRE	CATÉGORIE	ORGANISATEURS	DATE	HEURE	LIEU	PARTICIPANT	ID-PARTICIPANT
	3	Soirée de Gala - Spectacle de Fin d'Année	Culturel	Organisateurs	2024-03-24	09:30:00	salle 100	FIKRI MANAL	1
	1	Découvrez notre École Privée - Journée Portes Ouvertes	Promotionnel	Organisateurs	2024-02-27	10:00:00	salle 4	FIKRI MANAL	1

Figure 27 : Liste des choix

Cette interface constitue la page de convocation à imprimer. Le participant doit apporter cette convocation le jour de l'événement :

**Université Paris Nanterre**

Fiche de choix d'événements

ID Événement:	3
Titre:	Soirée de Gala - Spectacle de Fin d'Année
Catégorie:	Culturel
Organisateur:	Organisateurs
Date:	2024-03-24
Heure:	09:30:00
Lieu:	salle 100
Participant :	FIKRI MANAL
ID-Participant:	1

Figure 28: Page de convocation à imprimer

Conclusion

Dans le cadre de notre projet, nous avons développé une application web répondant aux objectifs définis dans le cahier des charges initial.

Ce projet nous a permis de mobiliser et d'approfondir les connaissances acquises au cours de notre formation, tout en les appliquant dans un contexte concret .

La réalisation de ce projet a constitué une expérience enrichissante , nous amenant à Analyser des problématiques réelles , à proposer des solutions adaptées et à renforcer notre capacité de réflexion . Elle nous a également permis d'acquérir de nouveaux concepts techniques et méthodologiques .

Ce projet nous a appris l'importance de la rigueur , de la persévérance et de la confiance dans la gestion d'un travail informatique .Enfin , il a renforcé notre aptitude au travail en équipe , un élément essentiel à la réussite de tout projet collaboratif .

L'ensemble des fonctionnalités prévues dans le cahier de charges a été développé et intégré, aboutissant à une application conforme aux attentes .

Webographie

Au cours de la réalisation de ce projet , plusieurs ressources en ligne ont été consultées afin d'approfondir certains aspects techniques et d'améliorer la qualité Du travail . Les outils et plateformes utilisés sont les suivants :

1. Openclassroom.fr : pour consulter des cours de développement web et des guides pédagogiques .
2. developpez.com : pour les définitions , explications et ressources liées à Merise et au développement .
3. Stack Overflow : pour résoudre des problématiques techniques ponctuelles rencontrées durant le développement .
4. ChatGPT (IA autorisé par l'enseignant) : utilisé pour obtenir des explications , et une aide à la compréhension durant la réalisation du projet .