

# RAPPORT DE PROJET DE FIN D'ETUDE

 **URBANSPORT**

**2023-2024**

Conception et développement d'une site web

de réservation terrain football et inscription au programs sportif

**Encadré par :**

M. EL ALAMI HICHAM

**Réalisé par :**

BOUMESHOULI YOUNESS

EL ANSARI TAHA

**Filière :**

MULTIMEDIAS CONCEPTION WEB





## Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
<b>I- Objectifs du Projet : .....</b>	<b>3</b>
1- Faciliter la Réservation de Terrains : .....	3
2- Inscription aux Programmes Sportifs : .....	3
3- Création de Comptes Utilisateurs : .....	3
4- Fonctionnalités Avancées pour les Administrateurs : .....	3
<b>II- Planification du projet : .....</b>	<b>4</b>
1- Diagramme de Gantt : .....	6
<b>III- Fonctionnalités du Site Web : .....</b>	<b>6</b>
1- Réservation en Ligne : .....	6
2- Gestion des Programmes Sportifs : .....	6
3- Création et Gestion des Comptes Utilisateurs : .....	6
4- Administration : .....	7
<b>IV- Conclusion: .....</b>	<b>7</b>
<b>I- Analyse : .....</b>	<b>9</b>
<b>I- Technologies Utilisées .....</b>	<b>13</b>
1- Front-End : React .....	13
2- Back-End : PHP.....	13
3- Requêtes HTTP : Axios.....	14
4- Base de Données : MySQL .....	14
5- Gestion de Projet : GitHub.....	14
6- CSS : .....	14
7- TAILWIND : .....	15
8- Authentification : PHPMailer : .....	15
9- methode de paiement :STRIPE : .....	15

10-	Composer : .....	15
11-	VITE : .....	15
12-	REACT ROUTER DOM : .....	16
13-	SonarQube : .....	16
14-	Illustateur : .....	16
I-	Introduction : .....	18
1-	Page d 'accueil .....	18
2-	Page de "À propos de nous" .....	20
3-	Présentation des fonctionnalités pour les clients : .....	20
i)	authentification et inscription .....	20
ii)	Échec de la connexion en raison d'un mot de passe oublié.....	22
iii)	Page d 'accueil d'utilisateur : .....	23
iv)	Page des programmes sportif : .....	24
v)	renouveler l'abonnement.....	25
vi)	Inscription sur un nouveau programme sportif .....	27
vii)	Page de Réservation des terrain : .....	28
viii)	page des paramètres : .....	29
4-	Présentation des fonctionnalités pour les administrateurs : .....	32
i)	Authentification .....	32
ii)	tableau de bord .....	32
iii)	Organisation et planification d'événements .....	34
iv)	Inscrire un utilisateur sur un programme sportif.....	35
v)	Tableau des programmes sportif : .....	35
vi)	Reservation des terrain : .....	36
vii)	la liste des terrains réservés : .....	37
I-	Analyse le code source de partie "Frontend" .....	39

<b>V- Analyse le code source de partie "Backend" .....</b>	<b>40</b>
<b>VI- Des tâches à faire .....</b>	<b>37</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>42</b>

## Table des figures

## CHAPITRE 1 :

FIGURE 1 : Tables des tâches.....	6
FIGURE 2 : Diagramme de Gantt.....	6
FIGURE 3 : Modèle Conceptuel des Données.....	10
FIGURE 4 : react js .....	13
FIGURE 5 : php.....	13
FIGURE 6 : axios.....	14
FIGURE 7 : my SQL.....	14
FIGURE 8 : gitHub.....	14
FIGURE 9 : css 3 .....	14
FIGURE 10 : Tailwind css.....	15
FIGURE 11 : phpMailer .....	15
FIGURE 12 : stripe.....	15
FIGURE 13 : composer .....	15
FIGURE 14 : Vite .....	15
FIGURE 15 : React Router .....	16
FIGURE 16 : sonarQube .....	16
FIGURE 17 : Illustrateur .....	16
FIGURE 18 : page d'accueil.....	19

## CHAPITRE 2 :

FIGURE 19 : page "about us" .....	20
FIGURE 20 : formulaire d'inscription .....	20
FIGURE 21 : formulaire d'authentification .....	21
FIGURE 22 : page de vérification on cas de perdre le mot de passe.....	22
FIGURE 23 : message envoyé a l'utilisateur .....	22
FIGURE 24 : formulaire pour modifier le mot de passe .....	23
FIGURE 25 : page d'accueil d'utilisateur on cas de premiere authentification.....	23
FIGURE 26 : page de programme sportif.....	24
FIGURE 27 : tableau des programmes sportif d'utilisateur .....	25
FIGURE 28 : le tableau après le programme doit être renouvelé .....	26
FIGURE 29 : le tableau de bord de stripe après le payement .....	26
FIGURE 30 : partie d'inscription sur un programme sportif.....	27
FIGURE 31 : page de réservation des terrains .....	28
FIGURE 32 : la page après la réservation .....	29
FIGURE 33 : page de réservation avant fait la réservation .....	29
FIGURE 34 : page de paramètre pour modifier le mot de passe .....	30
FIGURE 35 : page de paramètre pour modifier le photo de profil .....	30

<i>FIGURE 36 : la page après la modification de photo de profil .....</i>	<i>31</i>
<i>FIGURE 37 : page de paramètre pour supprimer le compte.....</i>	<i>31</i>
<i>FIGURE 38 : formulaire d'authentification d'administrateur.....</i>	<i>32</i>
<i>FIGURE 39 : tableau de bord d'administrateur.....</i>	<i>33</i>
<i>FIGURE 40 : page d'événement .....</i>	<i>34</i>
<i>FIGURE 41 : formulaire pour modifier un événement .....</i>	<i>35</i>
<i>FIGURE 42 : page pour inscrire un utilisateur sur un programme sportif.....</i>	<i>35</i>
<i>FIGURE 43 : tableau des programmes sportif .....</i>	<i>36</i>
<i>FIGURE 44 : page pour faire un réservation .....</i>	<i>36</i>
<i>FIGURE 45 : la liste des terrains réservés .....</i>	<i>37</i>
<i>FIGURE 46 : tableau de bord de sonarQube .....</i>	<i>39</i>
<i>FIGURE 47 : exemple des problèmes détecté par sonarqube.....</i>	<i>40</i>
<i>FIGURE 48 : Solutions proposées par sonarqube.....</i>	<i>40</i>
<i>FIGURE 49 : tableau de bord de code php.....</i>	<i>41</i>

# Introduction

Notre projet s'inspire d'une entreprise spécialisée dans la réservation des terrains de football 5v5 et 6v6 'Urbain5', ainsi que dans l'inscription à divers programmes sportifs tels que le fitness , boxe... . Conscients des limitations du modèle actuel, où les clients doivent passer par Présence pour effectuer des réservations et où le site web est statique, nous avons imaginé une solution innovante et interactive. L'entreprise compte un grand nombre de clients et ne faisait appel qu'à Excel pour saisir les données les concernant précédemment..



# CHAPITRE 4

## INTRODUCTION GENERALE

# I- Objectifs du Projet :

## **1-Faciliter la Réservation de Terrains :**

- Les utilisateurs pourront réserver des terrains de football en ligne, en sélectionnant l'horaire et le type de terrain souhaité (5v5 ou 6v6).
- Un calendrier interactif permettra de visualiser les disponibilités en temps réel.

## **2-Inscription aux Programmes Sportifs :**

- Proposer une gamme de programmes sportifs (fitness, boxe, etc.) avec la possibilité de s'inscrire directement en ligne.
- Des descriptions, des horaires et des informations sur les entraîneurs seront disponibles.

## **3-Création de Comptes Utilisateurs :**

- Les clients pourront créer un compte utilisateur pour gérer leurs réservations, suivre leurs inscriptions et recevoir des informations sur les événements et les offres spéciales.

## **4-Fonctionnalités Avancées pour les Administrateurs :**

- Les administrateurs auront la capacité de gérer les réservations, notamment celles payées par chèque.
- Ajouter et gérer des événements sportifs pour tenir les utilisateurs informés des nouvelles activités.
- Un tableau de bord complet permettra aux administrateurs de visualiser les statistiques du site, les réservations en cours, les inscriptions et les événements à venir.

## II- Planification du projet :

C'est l'activité qui consiste à déterminer et à ordonnancer les tâches du projet, à estimer leurs charges et à déterminer les profils nécessaires à leur réalisation.

Les objectifs de la planification sont les suivants :

- Déterminer si les objectifs sont réalisés ou dépassés
- Suivre et communiquer l'avancement du projet
- Affecter les ressources aux tâches

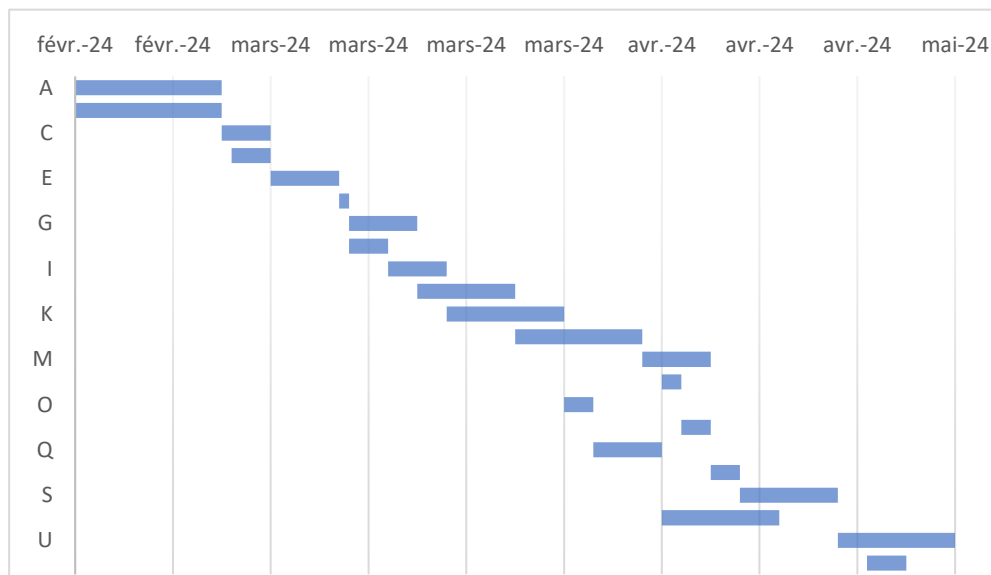
	Tâches	date de début	Signification	Durée (jours)	Prédécesseurs
<b>Etude</b>	A	10/02/24	Choix du projet	15	-
	B	10/02/24	Étude préalable et spécification	15	-
<b>Analyse et Conception</b>	C	25/02/24	Création de le modèle conceptuel des Données	5	B
	D	26/02/24	Création de la base de données sous MySQL	4	C
	E	01/03/24	Planification du projet	7	D
	F	08/03/24	Creation des depots on GitHub (Front-end, Back-end)	1	E
<b>Développement</b>	G	09/03/24	Réalisation la partie d'inscription de Admin et Client	7	F
	H	09/03/24	Réalisation de page d'accueil préinscription	4	F
	I	13/03/24	Réalisation de tableau de bord de admin	6	H

	J	16/03/24	Réalisation de tableau de bord de client	10	G
	K	19/03/24	Réalisation de page pour gérer les événements	12	I
	L	26/03/24	Réalisation de page de réservation côté client	13	J
	M	08/04/24	Réalisation de page d'inscription au programmes sportifs côté client	7	L
	N	10/04/24	Réalisation de page de réservation côté administrateur (en chèque)	2	M
	O	31/03/24	améliorer la formulaire d'inscription	3	K
	P	12/04/24	Réalisation de page d'inscription au programmes sportifs côté administrateur	3	N
	Q	03/04/24	Ajouter un tableau pour afficher les réservation active	7	O
	R	15/04/24	Ajouter un tableau pour afficher les programmes sportif	3	P
	S	18/04/24	Ajouter la méthode de paiement online	10	R
	T	10/04/24	Ajouter la méthode réinitialisation de mot de passe par email	12	Q

Test	U	28/04/24	Tester le site par sonarQube	12	S
Rapport	V	10/05/24	Rédiger le rapport	4	U

*FIGURE 1 : Tables des tâches*

### **1-Diagramme de Gantt :**



*FIGURE 2 : Diagramme de Gantt*

## **III- Fonctionnalités du Site Web :**

### **1-Réservation en Ligne :**

- Interface intuitive pour réserver des terrains de football.

### **2-Gestion des Programmes Sportifs :**

- Pages dédiées pour chaque programme avec option d'inscription en ligne.
- Système de paiement sécurisé intégré.

### **3-Création et Gestion des Comptes Utilisateurs :**

- Inscription facile avec des informations personnelles :nom complet , email, CNIE....
- Espace personnel pour suivre des réservations et des inscriptions.
- Renouveler l'abonnement d'un programme sportif

#### **4- Administration :**

- Gestion simplifiée des réservations par chèque pour les utilisateurs.
- Ajout et gestion d'événements sportifs.
- Tableau de bord détaillé pour une vue d'ensemble des activités du site.
- Gestion des programmes sportif pour les utilisateurs .

## **IV- Conclusion:**

Notre vision est de transformer l'expérience des clients en offrant une plateforme complète et interactive, qui simplifie non seulement la réservation des terrains et l'inscription aux programmes sportifs, mais qui améliore également la gestion pour les administrateurs. Cette nouvelle approche permettra de gagner du temps, de réduire les erreurs et d'offrir un meilleur service aux utilisateurs. En adoptant cette solution, nous espérons non seulement moderniser l'entreprise actuelle, mais aussi créer un standard pour les futurs services de réservation sportive en ligne.

---

# CHAPITRE 2

## CONTEXTE ET SPECIFICATION GENERALE

## I- Analyse :

Nous avons entamé une série de questions à l'intention de certains employés de l'entreprise d'origine dans le but de lever certaines ambiguïtés. En conséquence, j'ai pu élaborer ce modèle conceptuel de données (MCD) pour notre projet.

-Un client peut effectuer plusieurs réservations (`Reserver`) et s'inscrire à plusieurs programmes sportifs (`Inscrire`).

-Un admin peut gérer plusieurs événements (`gerer`) et effectuer des réservations pour les clients payant par chèque (`reserverAdmin`). Il peut également changer le solde d'un compte (`changer`).

-Un terrain peut être réservé par plusieurs clients (`Reserver`) et appartient à un type de terrain spécifique (`conserver`).

-Un programme sportif peut être supervisé par un entraîneur (`cadrer`) et un client peut s'inscrire à plusieurs programmes sportifs (`Inscrire`).

-Un entraîneur peut travailler sur plusieurs programmes sportifs (`travaillerSur`) et avoir une ou plusieurs fonctions (`CoachFonction`).

-Chaque fonction est associée à un entraîneur (`travaillerSur`).

-Un événement est géré par un ou plusieurs administrateurs (`gerer`).

-Un solde peut être modifié par plusieurs administrateurs (`changer`).

-Une réservation est faite par un client pour un terrain spécifique.

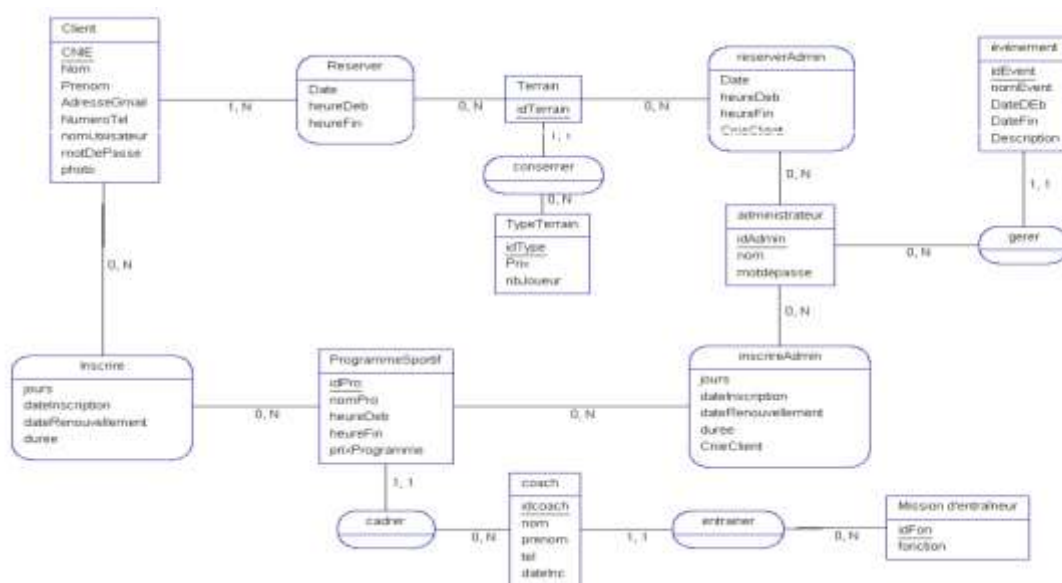
-Une réservation peut être faite par un administrateur pour un client spécifique lorsque le paiement est effectué par chèque.

-Les administrateurs jouent un rôle crucial dans la gestion des événements. Chaque administrateur (`Admin`) a la capacité de gérer plusieurs événements (`Event`). Cette relation est représentée par l'association (`gérer`), où un administrateur peut être responsable de l'organisation, de la planification et de la gestion des détails d'un



événement sportif. Cela permet une répartition efficace des tâches et une gestion fluide des événements.

-Les administrateurs peuvent également gérer les réservations effectuées par des clients qui choisissent de payer par chèque, ce qui est représenté par l'entité (reserverAdmin). Cela assure que toutes les transactions et réservations soient correctement suivies et gérées.



*FIGURE 3 : Modèle Conceptuel des Données*

Ce modèle conceptuel de données est conçu pour offrir une structure solide et efficace pour la gestion des réservations de terrains, des programmes sportifs et des événements. Il permet une interaction fluide entre les clients, les administrateurs et Les entraîneurs , tout en assurant une gestion rigoureuse des ressources et des événements .

À l'aide de ce modèle de conception de données, le modèle relationnel de données a été mis en œuvre :

**Client**(CNIE\_Client,Nom\_Client,Prenom\_Client,AdresseGmail\_Client,NumeroTel\_Client,nomUtilisateur\_Client,motDePasse\_Client, photo\_Client)

**Administrateur**(idAdmin\_Admin,nom\_Admin,motdepasse\_Admin)

**Terrain** (idTerrain\_Terrain, #idType\_TypeTerrain)

**TypeTerrain**(idType\_TypeTerrain,Prix\_TypeTerrain,nbJoueur\_TypeTerrain)

**ProgrammeSportif**(idPro\_PriogrammeSportif,nomPro\_PriogrammeSportif,heureDe  
b\_PriogrammeSportif,heureFin\_PriogrammeSportif,prixProgramme\_PriogrammeSpo  
rtif,#idcoach\_PriogrammeSportif)

**Coach**(idcoach\_PriogrammeSportif,nom\_PriogrammeSportif,prenom\_PriogrammeS  
portif, tel\_PriogrammeSportif, dateInc\_coach, #idFon\_CoachFonction)

**Événement** (idEvent\_Events, nomEvent\_Events, DateDEb\_Events, DateFin\_Events,  
Description\_Events, #idAdmin\_Admin)

**Mission\_d'entraîneur**(idFon\_CoachFonction, fonction\_CoachFonction)

**Reserver**(CNIE\_Client,idTerrain\_Terrain,Date\_Reserver,heureDeb\_Reserver,  
heureFin\_Reserver)

**Inscrire**(idPro\_PriogrammeSportif,CNIE\_Client,jours\_Inscrire,dateInscription\_Inscri  
re,dateRenouvellement\_Inscrire, duree\_Inscrire)

**reserverAdmin**(idAdmin\_Admin,idTerrain\_Terrain,Date\_reserverAdmin,heureDeb\_r  
eserverAdmin,heureFin\_reserverAdmin, CnieClient\_reserverAdmin)

**inscrireAdmin**(idPro\_PriogrammeSportif,idAdmin\_Admin,jours\_inscrireAdmin,  
dateInscription\_inscrireAdmin,dateRenouvellement\_inscrireAdmin,  
duree\_inscrireAdmin, CnieClient\_inscrireAdmin)

---

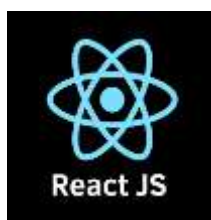
# CHAPITRE 3

## CONCEPTION

Pour la conception de notre site web de réservation de terrains de football et d'inscription aux programmes sportifs, nous avons pris les décisions technologiques suivantes afin de garantir une performance optimale, une expérience utilisateur fluide et une gestion efficace des données.

## I- Technologies Utilisées

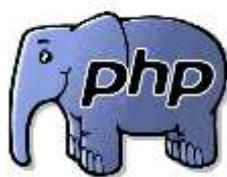
### 1-React



*FIGURE 4 :*  
*react js*

Nous avons choisi React pour développer l'interface utilisateur. React est une bibliothèque JavaScript populaire pour la construction d'interfaces utilisateur dynamiques et réactives. Il permet de créer des composants modulaires et réutilisables, ce qui facilite le développement et la maintenance du site.

### 2-PHP



*FIGURE 5 : php*

Pour le côté serveur, nous avons opté pour PHP. PHP est un langage de script largement utilisé pour le développement web, connu pour sa simplicité et sa compatibilité avec de nombreux serveurs web et bases de données. Il est particulièrement efficace pour le développement de fonctionnalités serveur, y compris la gestion des réservations et des inscriptions.

### 3-Axios



*FIGURE 6 : axios*

Pour gérer les requêtes HTTP entre le front-end et le back-end, nous avons choisi Axios. Axios est une bibliothèque promise-based pour faire des requêtes HTTP en JavaScript. Elle offre une syntaxe simple et propre pour effectuer des appels API, ce qui améliore la lisibilité et la gestion des requêtes asynchrones dans notre application React.

### 4-MySQL



*FIGURE 7 : my SQL*

La gestion des données sera assurée par MySQL. MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles très performant et fiable. Il permet de stocker et de gérer efficacement les informations relatives aux clients, aux réservations, aux programmes sportifs, aux événements et aux administrateurs.

### 5-GitHub



*FIGURE 8 : gitHub*

Pour organiser et gérer le travail en équipe, nous avons choisi d'utiliser GitHub. GitHub est une plateforme de développement collaboratif basée sur Git, qui offre de nombreuses fonctionnalités pour le suivi des versions, la gestion des branches, la collaboration entre les membres de l'équipe et le suivi des problèmes.

### 6-CSS :



*FIGURE 9 : css 3*

Est un langage informatique permettant de mettre en forme des pages web (HTML ou XML).

## 7-TAILWIND :



Est un framework permettant aux développeurs de personnaliser totalement et simplement le design de leur application ou de leur site web

*figure 10 :*  
*Tailwind css*

## 8-PHPMAILER :



Est une bibliothèque logicielle d'envoi d'e-mails en PHP. En effet, envoyer un email en code natif exige un haut niveau de connaissance des normes SMTP2, du format des emails (tels que l'HTML et le retour chariot), et des vulnérabilités d'injection de code pour spammer.

*figure 11 : phpMailer*

## 9-methode de paiement :STRIPE :



Est une société technologique qui fournit une infrastructure économique pour les entreprises en ligne. Plus précisément, Stripe permet aux entreprises de recevoir des paiements via Internet.

*figure 12 :*  
*stripe*

## 10-Composer :



Est un gestionnaire de dépendances pour les projets PHP. Il permet de déclarer les bibliothèques dont dépend votre projet et les installe pour vous

*figure 13 :*  
*composer*

## 11- VITE :



Est un outil de construction de projets web qui est conçu pour être extrêmement rapide.

*figure 14 : Vite*

## 12- REACT ROUTER DOM :



*FIGURE 15 :  
React Router*

permet de créer des applications web monopages (SPA) avec des interfaces de navigation dynamiques et une gestion des URL plus intuitive. Voici quelques points clés sur React Router DOM :

## 13- SonarQube :



*FIGURE 16 :  
sonarQube*

SonarQube est une plateforme open-source conçue pour l'inspection continue de la qualité du code source afin d'identifier et de corriger les violations potentielles de bonnes pratiques de programmation.

## 14- Illustrateur :



*FIGURE 17 :  
Illustrateur*

Illustrator est un logiciel de création graphique développé par Adobe. Il est principalement utilisé pour créer des illustrations, des logos ...

---

# CHAPITRE 4

## REALISATION



## I- Introduction :

Après avoir achevé l'étape d'analyse et conception de l'application, on va entamer dans ce chapitre la partie réalisation et implémentation dans laquelle on s'assure que le système est prêt pour être exploité par les utilisateurs finaux Interfaces graphiques :

La conception des interfaces de l'application est une étape très importante puisque toutes les interactions avec le cœur de l'application passent à travers ces interfaces, on doit alors guider l'utilisateur avec les messages d'erreurs et de notification si besoin, ainsi présenter un système complet. Dans cette partie, Nous allons vous présenter plusieurs interfaces de l'application, certaines sont destinées aux utilisateurs clients et d'autres aux utilisateurs administrateurs.

### **1- Page d 'accueil**

Cette interface présente la page d'accueil de notre application, on peut la diviser en trois parties :

**L' entête** : contient le logo de notre plateforme avec 2 boutons "S'inscrire" et "Se connecter". ainsi que les liens "Home" renvoient vers la page d'accueil, "About" vers la page "À propos de nous" et "Dashboard" vers la page de connexion des administrateurs.

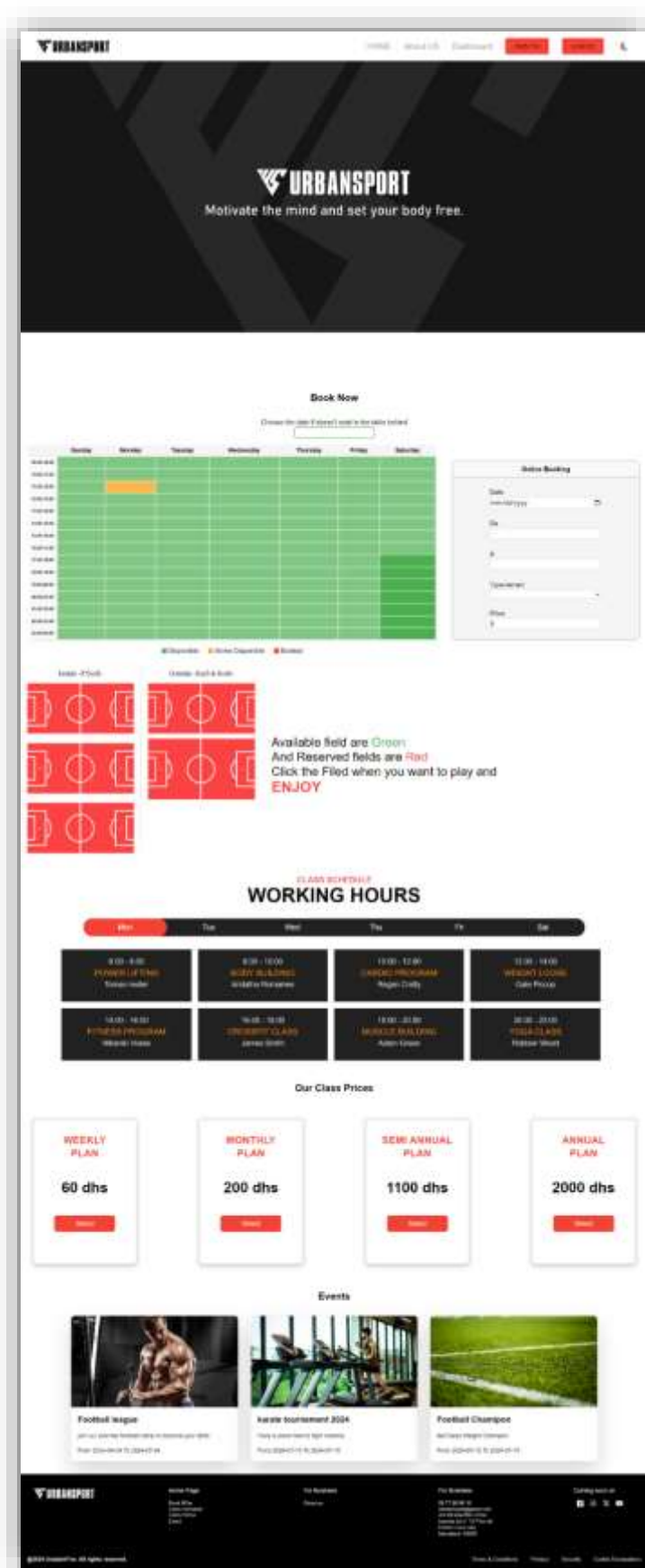
**Partie 1** : "Hero Section" contient le Logo .

**Partie 2** : représente la table de réservation qui montre les terrains disponibles à la date et à l'heure que vous avez sélectionnées.

**Partie 3** : représente une présentation des programmes sportifs proposés par Urban5 comme (le programme,heure,nom de couche) .Cette partie exprime également les différents prix en fonction de la durée d'inscription.

**Partie 4** :Représente activement les événements en proposant des reformulations.

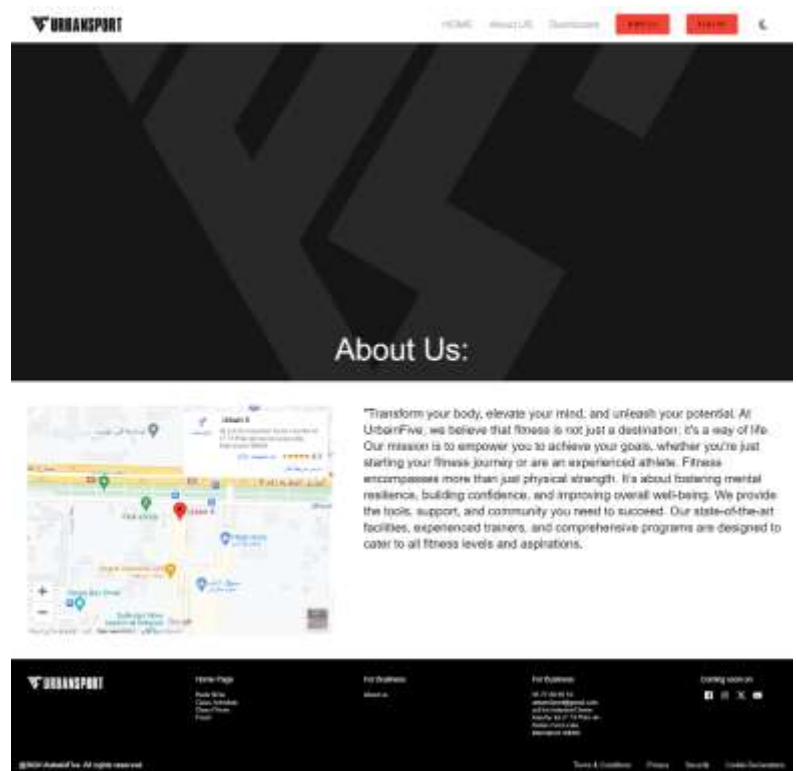
**Bas de page** : Présentez les liens ainsi que les informations concernant Urban5.



*figure 18 : page d'accueil*

## 2-Page de "À propos de nous"

Cette page offre des renseignements sur UrbanSport, y compris l'emplacement de l'entreprise et les services qu'elle propose.



*FIGURE 19 : page "about us"*

## 3-Présentation des fonctionnalités pour les clients :

### i) authentification et inscription

Pour s'inscrire sur notre page, il est nécessaire de renseigner des données personnelles, dont la CNIE, qui facilitera votre inscription aux activités sportives et la

*FIGURE 20 : formulaire d'inscription*

réserve des terrains , et adresse e-mail pour aider à s'identifier en cas de perte de mot de passe.

Nous avons également ajouté des conditions d'entrée un mot de passe sécurisé et une adresse e-mail correcte dès le début.

Pour être identifié, l'utilisateur doit fournir son nom d'utilisateur "username" ainsi que son mot de passe.

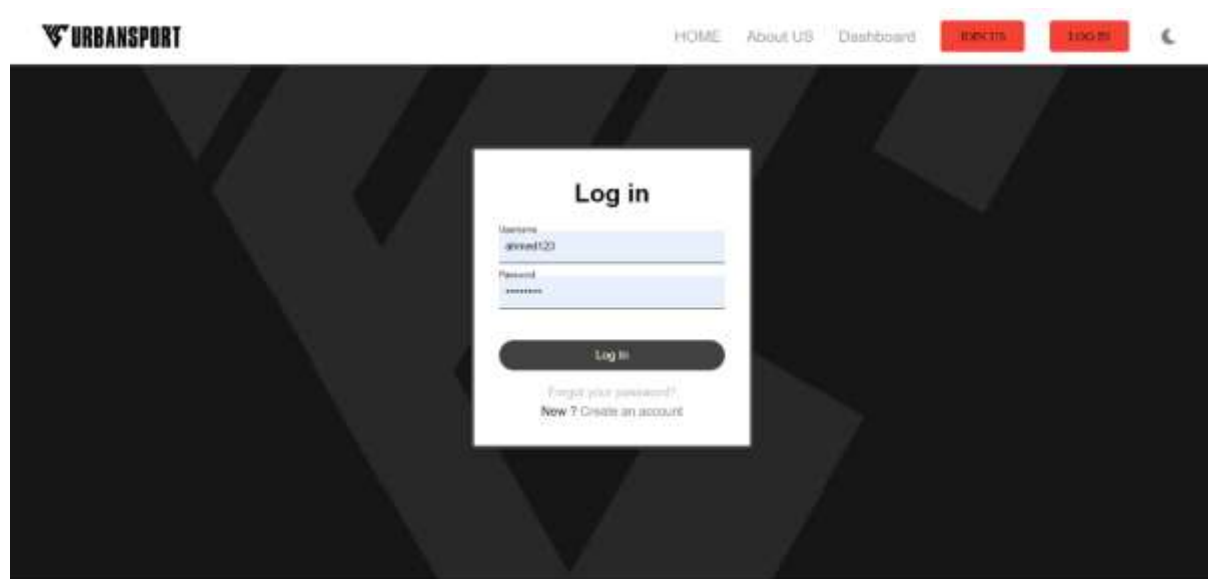
The image shows a web browser displaying the URBANSport login page. The header includes the URBANSport logo on the left and navigation links (HOME, About US, Dashboard, Events, Events) on the right. The main content area features a dark background with a large, faint 'U' logo. In the center, there is a white 'Log in' form. The form has two input fields: 'Username' with the text 'admin123' and 'Password' with masked characters. Below the fields is a 'Log in' button. At the bottom of the form, there are links for 'Forgot your password?' and 'New ? Create an account'.

FIGURE 21 : formulaire d'authentification

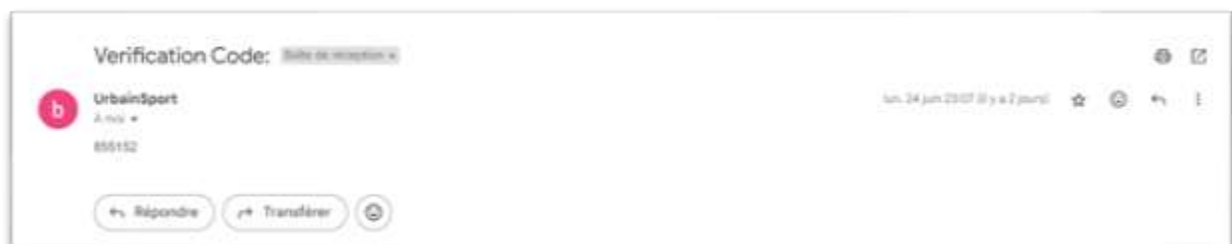
ii) Échec de la connexion en raison d'un mot de passe oublié.

Échec de la connexion due à un mot de passe oublié. Il est possible pour l'utilisateur de réinitialiser son mot de passe grâce à son adresse e-mail.



*FIGURE 22 : page de vérification on cas de perdre le mot de passe*

Une fois que l'utilisateur a entré son adresse e-mail, un code de vérification à 6 chiffres est envoyé à cette adresse e-mail. Si l'adresse e-mail correspond à celle utilisée lors de l'inscription, l'utilisateur peut modifier son mot de passe en saisissant le code de vérification correct.



*FIGURE 23 : message envoyé a l'utilisateur*



**Change Password**

New Password

Repeat New Password

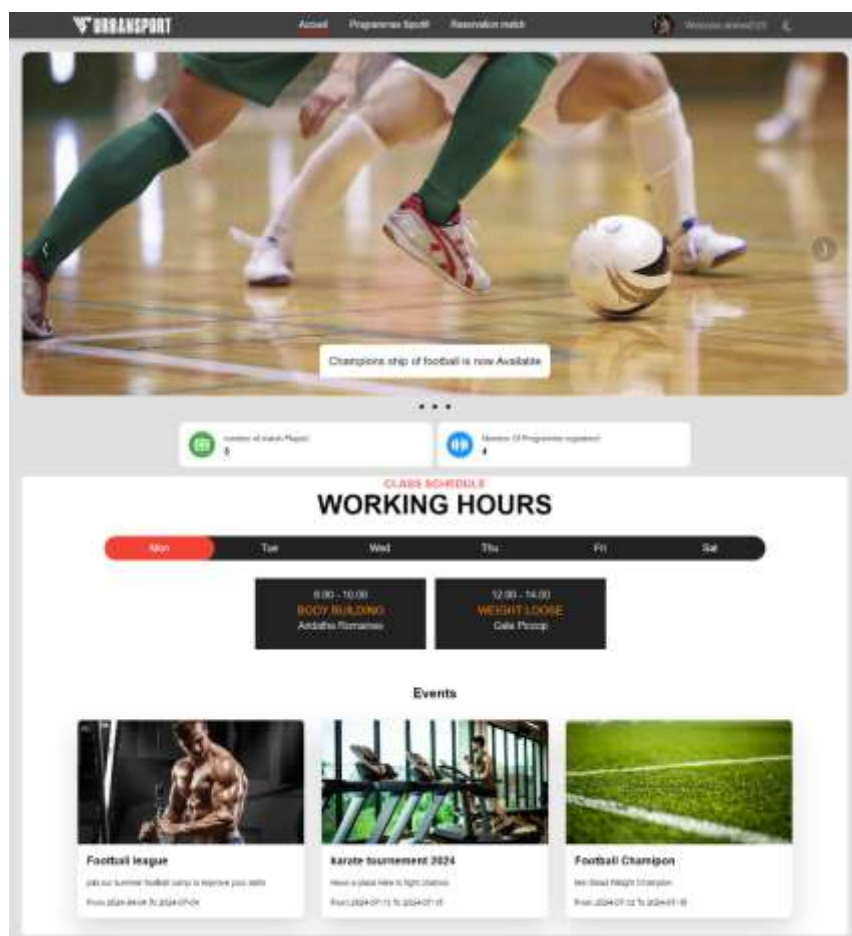
Change Password

*FIGURE 24 : formulaire pour modifier le mot de passe*

### iii) Page d'accueil d'utilisateur :

Lors de authentification, l'accueil de l'utilisateur se présente comme suit.

L'en-tête affichant le logo "UrbanSport" et comportant des liens vers les pages "Accueil", "Programmes sportifs" et "Réservation de match", ainsi qu'une photo de profil de l'utilisateur (ou une photo par défaut s'il n'en a pas inséré). Si l'utilisateur flotte sur sa photo, un lien vers une page de paramètres s'affichera, ainsi qu'un lien de déconnexion et un message de bienvenue "Welcome +username". Section « Héros » présentant des



*FIGURE 25 : page d'accueil d'utilisateur on cas de premiere authentication*

informations générales sur les services proposés par UrbanSport.

La section suivante présente le nombre des matchs réservés et des programmes sportifs auxquels l'utilisateur est inscrit.

Partie suivante est une présentation des différents programmes sportifs auxquels l'utilisateur est inscrit(e).

Partie 4 : Représente activement les événements en proposant des reformulations.

#### iv) Page des programmes sportif :

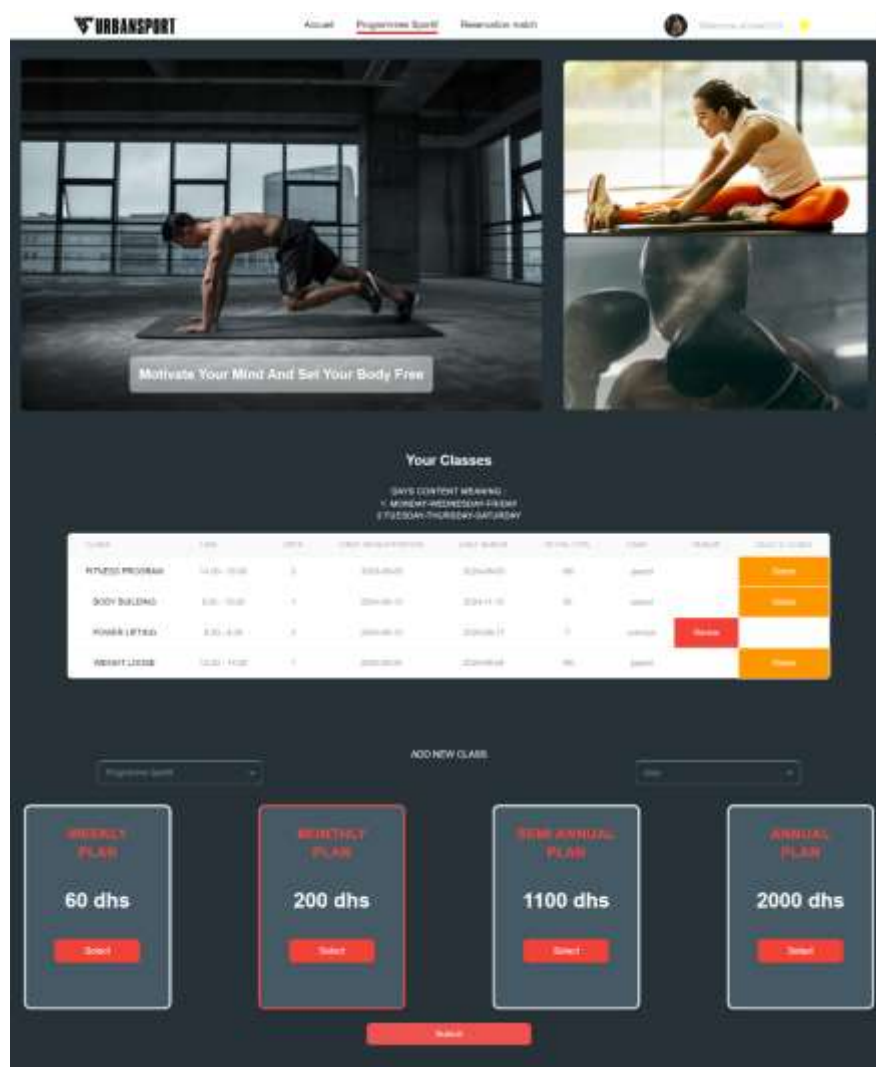
Cette page est consacrée à tous les services associés aux programmes sportifs, qui incluent :

Section « Héros » : des photos mettant en avant les différents sports sur URBANSport.

Vous trouverez ci-dessous un tableau répertoriant les programmes sportifs auxquels l'utilisateur est inscrit, ainsi que deux boutons.

Renew : l'utilisateur peut renouveler son abonnement sur les programmes en sélectionnant la durée souhaitée lors de l'inscription.

Delete : L'utilisateur peut supprimer le programme, mais uniquement s'il a souscrit à un abonnement payant.



*FIGURE 26 : page de programme sportif*

La dernière partie permet à l'utilisateur de s'inscrire sur un nouveau programme en sélectionnant le nom du programme, les jours préférés et le planning (hebdomadaire, mensuel, semestriel ou annuel).

#### v) renouveler l'abonnement

Pour renouveler son abonnement, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton "renew" et remplir le formulaire de paiement à 4 champs qui s'affiche.

Renseignez les champs relatifs à la carte de crédit d'utilisateur , à savoir le type de carte, la date d'expiration, le code de vérification de la carte bancaire (CVC) et le code postal ou ZIP.

The screenshot shows a table of sports programs and a payment form below it.

CLASS	TIME	DAYS	FIRST REGISTRATION	LAST RENEW	OFFER PRICE	CASE	RENEW	DELETE CLASS
FITNESS PROGRAM	14.00 - 18.00	2	2023-05-09	2024-05-03	180	payed		Delete
BODY BUILDING	8.00 - 10.00	1	2024-05-13	2024-11-30	30	payed		Delete
POWER LIFTING	8.00 - 8.30	2	2024-05-10	2024-05-12	7	overdue	Renew	
WEIGHT LOOSE	12.00 - 14.00	1	2024-05-24	2024-05-24	180	payed		Delete

You have to pay : 60 DHS

4242 4242 4242 4242 04 / 25 123 40000

Pay

*FIGURE 27 : tableau des programmes sportif d'utilisateur*

Dans cet exemple, un programme de planification hebdomadaire (coûtant 60 Dhs) a été sélectionné. Une fois que l'utilisateur a confirmé le paiement en cliquant sur le bouton "Pay", le programme doit être renouvelé et Stripe doit enregistrer le paiement sur son tableau de bord.



**Your Classes**

DAYS CONTENT HEARING  
1- MONDAY-WEDNESDAY-FRIDAY  
2- TUESDAY-THURSDAY-SATURDAY

CLASS	TIME	DAYS	FIRST REGISTRATION	LAST RENEW	CLASS TYPE	CARD	RENEW	DELETE CLASS
FITNESS PROGRAM	18.00 - 19.00	2	2023-09-08	2024-09-08	100	payant		Delete
BODY BUILDING	8.00 - 10.00	1	2024-08-12	2024-11-10	30	payant		Delete
POWER LIFTING	8.00 - 9.00	2	2024-06-10	2024-06-24	7	payant		Delete
WEIGHT LOOSE	12.00 - 14.00	1	2024-06-24	2024-06-24	100	payant		Delete

*FIGURE 28 : le tableau après le programme doit être renouvelé*

**Payments** + Create payment

All payments Disputes All transactions

All 63
Succeeded 63
Refunded 0
Uncaptured 0
Failed 0

@ Date and time @ Amount @ Currency @ Status @ Payment method @ More filters
 1 selected **Deject** % Refund ctrl + enter

<input checked="" type="checkbox"/>	Amount		Payment method	Description	Customer	Date	Decline reason	
<input checked="" type="checkbox"/>	\$6.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvLc4KugBheNp1JW3U88N		Jun 26, 8:34 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$6.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8LkugBheNp1jvn4HL5		Jun 26, 2:59 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$110.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1Jvzaru3		Jun 26, 2:58 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$110.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1JvF8jvM		Jun 26, 2:58 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$110.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1Cj7y7U5		Jun 26, 2:58 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$18.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1Jvrvn2T		Jun 24, 10:50 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$110.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1dLqCQ0E		Jun 24, 10:44 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$6.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1vB3eav7		Jun 13, 1:03 PM	—	—
<input type="checkbox"/>	\$20.00 USD	Succeeded ✓	**** 4242	pi_1FvN8p1KugBheNp1YvF3gSL		Jun 13, 1:00 PM	—	—

Viewing 1–20 of 63 results Previous Next

*FIGURE 29 : le tableau de bord de stripe après le payement*

## vi) Inscription sur un nouveau programme sportif

Pour inscrire sur un nouveau programme sportif l'utilisateur va utiliser le formulaire suivant : Dans l'exemple, l'utilisateur sélectionne "PROGRAMME CARDIO" avec une formule d'abonnement semi-annuelle et les jours (lundi, mercredi, vendredi) comme options de renouvellement, un formulaire de paiement s'affiche.

The screenshot displays a web form titled "ADD NEW CLASS". At the top, there is a dropdown menu for "Programme Sportif" with "CARDIO PROGRAM" selected. To the right, there is a dropdown for "days" with "Monday-Wednesday-Friday" selected. Below these are four plan options, each in a white box with a red border and a red "Select" button:

- WEEKLY PLAN**: 60 dhs
- MONTHLY PLAN**: 200 dhs
- SEMI ANNUAL PLAN**: 1100 dhs (This option is highlighted with a red border)
- ANNUAL PLAN**: 2000 dhs

Below the plan options is a red "Submit" button. At the bottom, a payment section shows "You have to pay : 1100 DHS". It includes input fields for "Card number" and "MM/YY CVC", and a blue "Pay" button.

*FIGURE 30 : partie d'inscription sur un programme sportif*

## vii) Page de Réservation des terrain :

Sur la page de réservation des terrains, vous verrez :

Section « Héros » .

La partie suivant présente un tableau contenant des données sur les réservations actives, c'est-à-dire les réservations à venir.)

La dernière partie traite de la réservation et se compose de quatre sections.

Un tableau représentant les heures de chaque jour de la semaine, divisé en trois couleurs différentes. Le rouge indiquant que tous les terrains sont réservés, l'orange si un seul terrain au plus est réservé, et le vert si aucun terrain n'est réservé à l'heure choisie.). Il y a aussi la possibilité de choisir une date dans un champ dédié, ce qui aura pour effet de mettre à jour les données du tableau et d'afficher les jours de la semaine du jour sélectionné.



*FIGURE 31 : page de réservation des terrains*

La deuxième section est constituée de cinq terrains qui deviennent verts s'ils sont libres, ou rouges s'ils ne le sont pas.

La troisième section comporte un formulaire rempli automatiquement après avoir sélectionné l'heure et le terrain. Le formulaire de paiement se trouve dans la dernière section, de la même manière que dans le programme sport.

Après réservation la page va modifier comme indiqué ci-dessous



*FIGURE 33 : page de réservation avant fait la réservation*

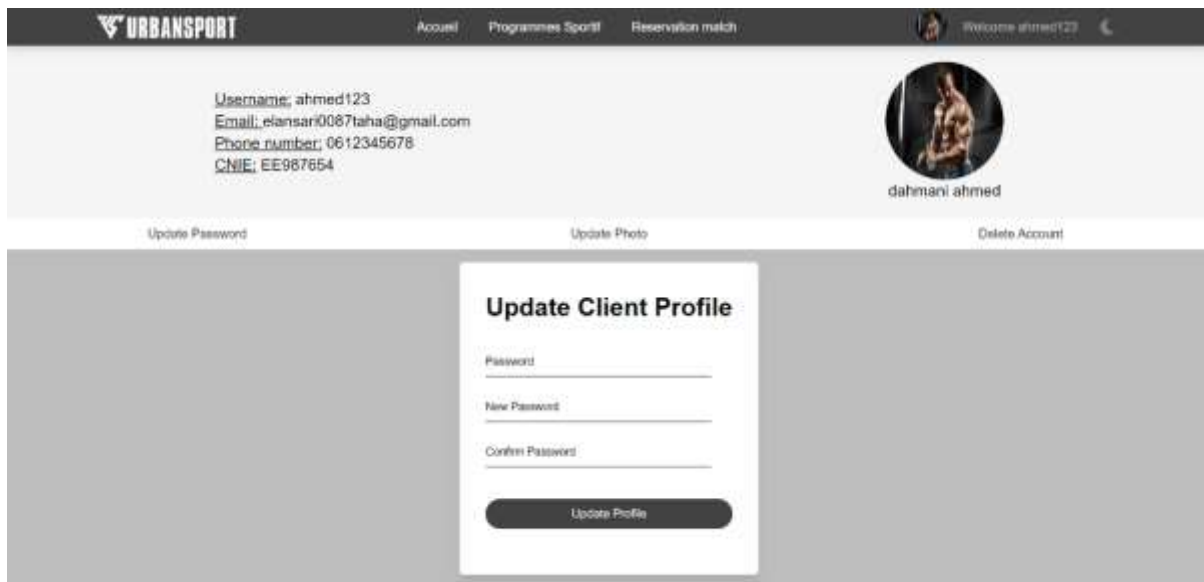


*FIGURE 32 : la page après la réservation*

#### viii) page des paramètres :

La page des paramètres affiche les informations de l'utilisateur et propose trois services.

Mettre à jour le mot de passe : Le système autorise l'utilisateur à modifier son mot de passe s'il connaît l'ancien.



URBANSport

Accueil Programmes Sportif Reservation match

Welcome ahmed123

Username: ahmed123  
Email: elansari0087taha@gmail.com  
Phone number: 0612345678  
CNIE: EE987654

dahmani ahmed

Update Password Update Photo Delete Account

### Update Client Profile

Password

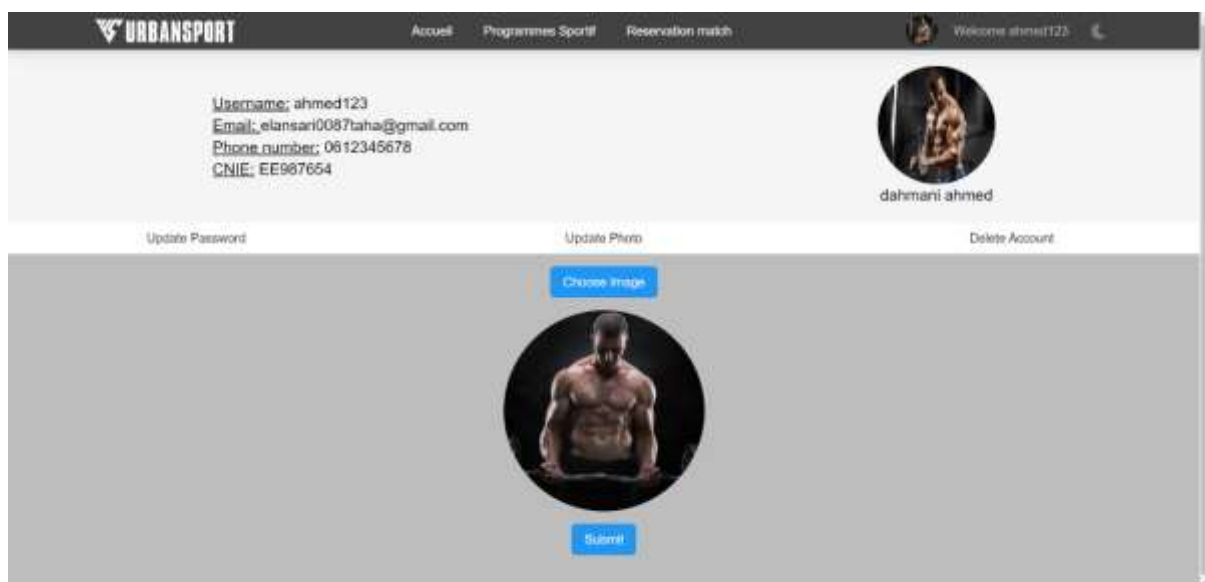
New Password

Confirm Password

Update Profile

*FIGURE 34 : page de paramètre pour modifier le mot de passe*

Mettre à jour la photo de profil : Il est possible de modifier la photo de profil.



URBANSport

Accueil Programmes Sportif Reservation match

Welcome ahmed123

Username: ahmed123  
Email: elansari0087taha@gmail.com  
Phone number: 0612345678  
CNIE: EE987654

dahmani ahmed

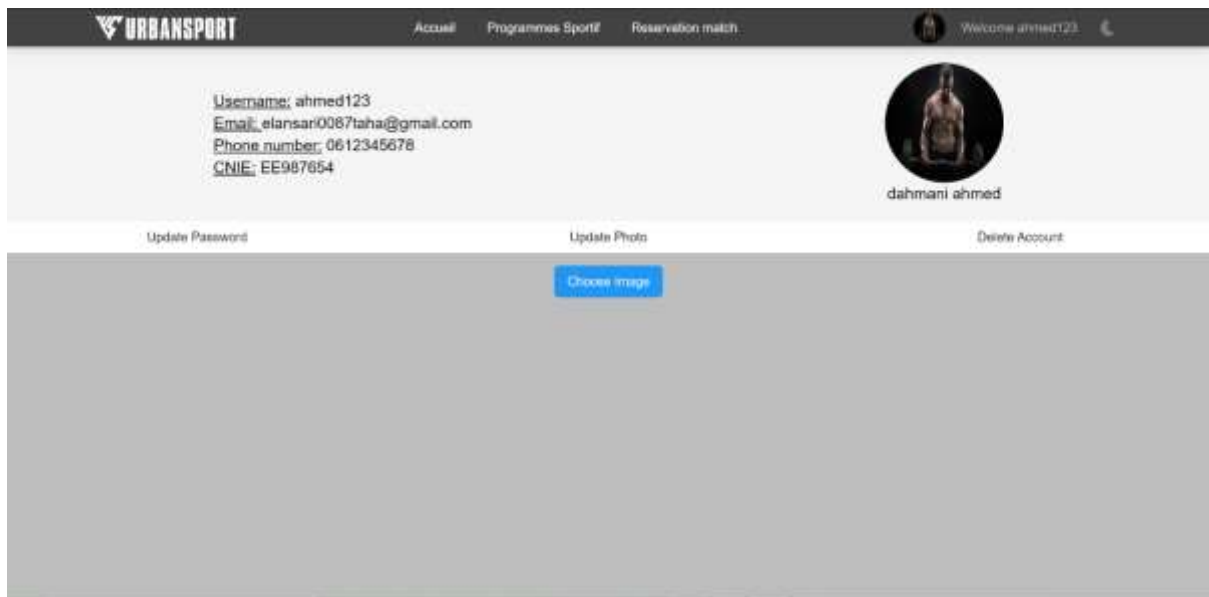
Update Password Update Photo Delete Account

Choose Image

Dismiss

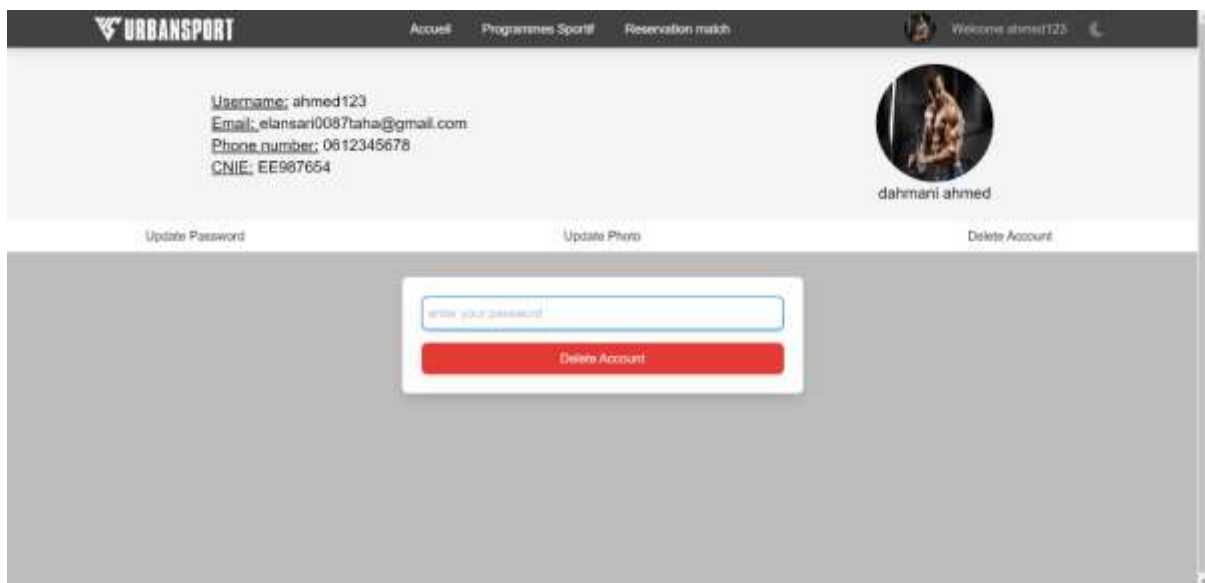
*FIGURE 35 : page de paramètre pour modifier le photo de profil*

Après la modification de la photo, la page doit correspondre à ce qui est indiqué ci-dessous.



*FIGURE 36 : la page après la modification de photo de profil*

Supprimer le compte : Il est possible de supprimer le compte si l'utilisateur saisit le mot de passe.

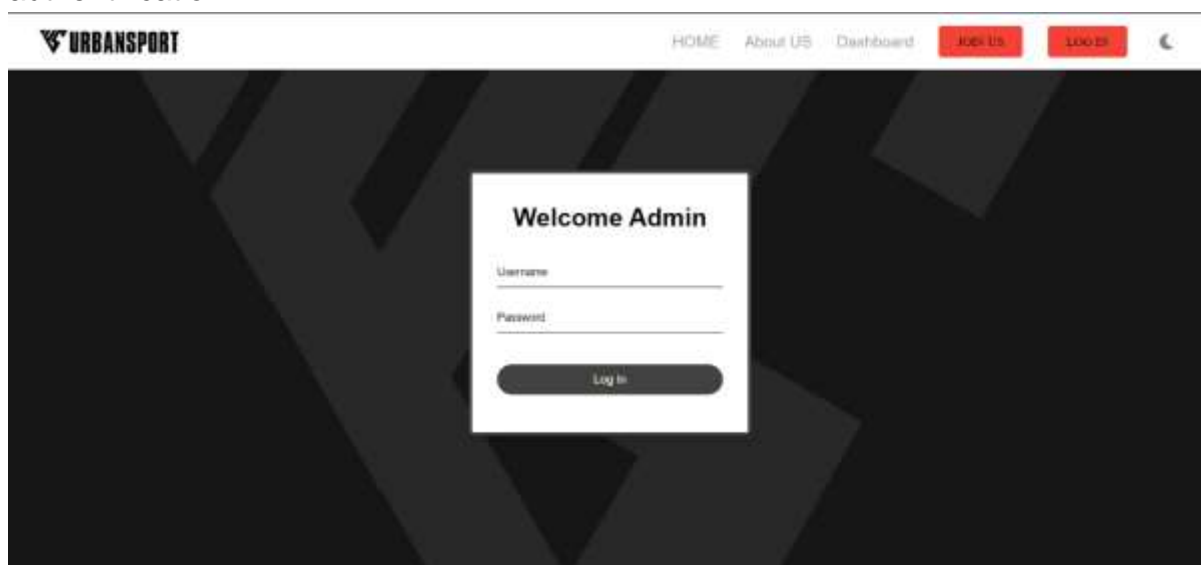


*FIGURE 37 : page de paramètre pour supprimer le compte*

## **4-Présentation des fonctionnalités pour les administrateurs :**

### **i) Authentification**

Pour les administrateurs, nous avons décidé de travailler avec des comptes existants, il n'y a donc pas de page d'inscription pour les administrateurs. Seulement la page authentification



*FIGURE 38 : formulaire d'authentification d'administrateur*

### **ii) tableau de bord**

Un tableau de bord d'administrateur est un instrument permettant d'obtenir des données statistiques sur le service qui génère le plus de revenus, tel que les réservations de terrains et les programmes sportifs. Il affiche également le pourcentage de revenus en ligne et les revenus par cache.



Voici la liste des terrains, classée par nombre de réservations, suivie de la liste des programmes sportifs avec le nombre d'inscrits.



*FIGURE 39 : tableau de bord d'administrateur*



### iii) Organisation et planification d'événements

La page d'événement permet à l'administrateur d'ajouter, de modifier et de supprimer des événements.

The screenshot displays the URBANSport web application interface. On the left is a dark sidebar with the URBANSport logo and a menu containing: Home, Events, Add Programme, Client Classes, Reservation Table, and Show Reservation. Below the menu is a 'Log Out' button. The main content area features a blue 'Add Event' modal form with fields for Name, Start Date, End Date, Description, and Image, along with a 'Choose File' button and a 'Save' button. Below the modal is an 'Event Update' section listing three events: 'Football league' (2024-04-04 - 2024-07-04), 'karate tournament 2024' (2024-07-13 - 2024-07-15), and 'Football Champion' (2024-07-12 - 2024-07-15). Each event entry includes a thumbnail image, a brief description, and 'Update' and 'Delete' buttons.

FIGURE 40 : page d'événement

Lorsque l'administrateur sélectionne le bouton "modifier", un formulaire de modification s'affiche.

*FIGURE 41 : formulaire pour modifier un événement*

#### iv) Inscrire un utilisateur sur un programme sportif

Page d'inscription à un programme sportif : l'administrateur entre d'abord l'identifiant de l'utilisateur pour déterminer les programmes sportifs dans lesquels il n'est pas

*FIGURE 42 : page pour inscrire un utilisateur sur un programme sportif*

encore enregistré, car un utilisateur ne peut s'inscrire qu'une seule fois à un programme.

#### v) Tableau des programmes sportif :

La page offre à l'administrateur la possibilité de visualiser tous les clients ayant réservé un programme sportif, en utilisant l'identifiant du client pour rechercher les programmes auxquels il est inscrit, afin de modifier ou d'annuler son abonnement.

URBANSport

Home

Events

Add Programme

Client Classes

Reservation Table

Show Reservation

Log Out

Your Classes

1: MONDAY-WEDNESDAY-FRIDAY

2: TUESDAY-THURSDAY-SATURDAY

CLIENT	CLASS	TIME	DAYS	FIRST RESERVATION	LAST RESERV	OPENINGS	CASE	RENEW	DELETE CLASS
EE10001	POWER LIFTING	8:30 - 9:30	2	2024-02-07	2025-02-02	385	payed		Cancel
EE12148	POWER LIFTING	8:30 - 9:30	1	2024-06-24	2024-07-24	30	payed		Cancel
EE98764	POWER LIFTING	8:30 - 9:30	2	2024-06-10	2024-06-24	7	payed		Cancel
EE40000	BODY BUILDING	9:00 - 10:00	1	2024-06-18	2024-11-18	30	payed		Cancel
EE90194	BODY BUILDING	9:00 - 10:00	1	2024-06-12	2024-11-12	30	payed		Cancel
PA11001	BODY BUILDING	9:00 - 10:00	1	2024-02-07	2027-02-20	188	payed		Cancel
PA11000	BODY BUILDING	9:00 - 10:00	1	2024-05-07	2029-04-06	380	payed		Cancel
PA11000	BODY BUILDING	9:00 - 10:00	1	2024-01-07	2029-01-06	30	payed		Cancel

*FIGURE 43 : tableau des programmes sportif*

#### vi) Reservation des terrain :

La page permet à l'administrateur de réserver des terrains pour les utilisateurs qui ont présenté leur paiement en espèce à l'entreprise.

**Book Now**

Choose the date if doesn't exist in the table behind

Calendar grid showing availability for Sunday through Saturday. Legend: ■ Disponible, ■ Some Disponible, ■ Booked.

Available field are Green  
And Reserved fields are Red  
Click the Filed when you want to play and **ENJOY**

**Online Booking**

Client CNE:

Date:

De:

A:

Type terrain:

Price:

*FIGURE 44 : page pour faire un réservation*

### vii) la liste des terrains réservés :

La page permet à l'administrateur d'afficher tous les clients ayant réservé des terrains, en utilisant l'identifiant du client pour rechercher les terrains qu'ils ont réservés.

ID#	DATE	START TIME	END TIME	TERRAIN
EE123456	2024-07-03	10:00	11:00	Swat Inside
EE123456	2024-07-06	11:00	12:00	Swat Inside
EE123456	2024-07-09	10:00	11:00	Swat Inside
EE123456	2024-07-03	10:00	11:00	Swat Inside
EE123456	2024-07-02	10:00	11:00	Swat Inside
EE123456	2024-07-13	10:00	11:00	Swat Outside
EE123456	2024-06-30	11:00	12:00	Swat Outside
EE100200	2024-07-02	19:00	20:00	Swat Inside
EE100201	2024-07-02	19:00	20:00	Swat Inside
EE100202	2024-07-02	19:00	20:00	Swat Inside

*FIGURE 45 : la liste des terrains réservés*

## II- Des tâches à faire

Cette partie concerne les taches qui on va réaliser au future pour développer l'application :

- Améliorez la conception du site Web
- résolvez autant de problèmes détectés par SonarQube que possible
- Surveiller les terrains, les programmes sportifs et les entraîneurs.
- Publier le site .

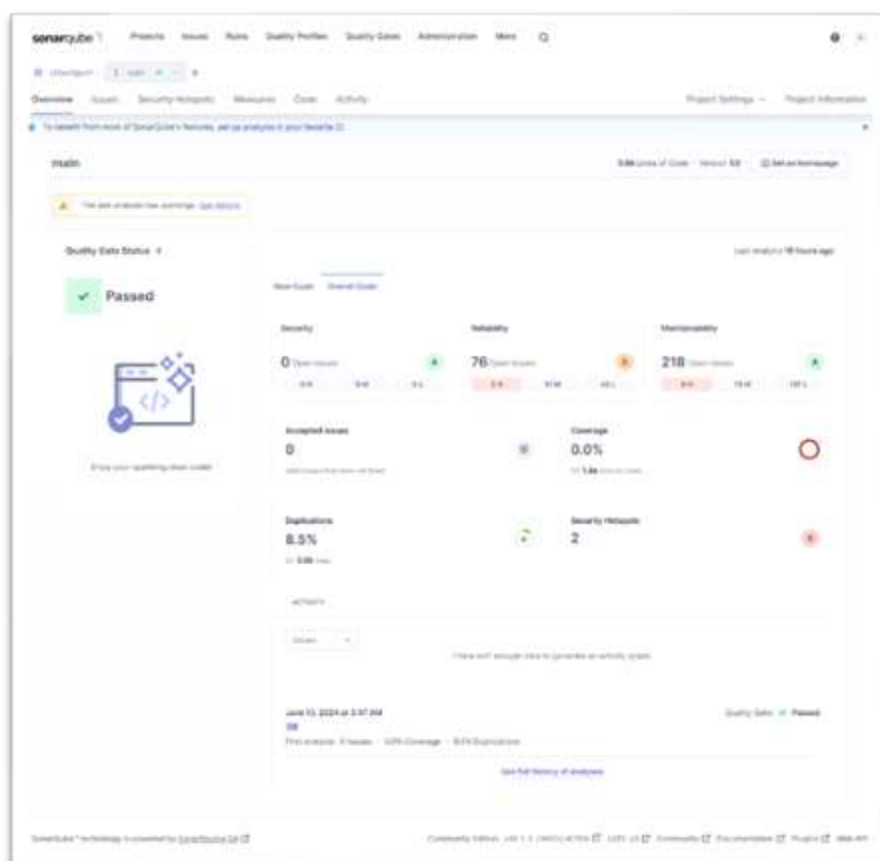
# CHAPITRE 5

## ANALYSE ET MESURE DE LA QUALITE DU CODE

Le but des technologies comme SonarQube est d'analyser et de mesurer la qualité du code source d'un projet logiciel. SonarQube fournit des outils pour identifier et corriger les défauts dans le code, améliorer la maintenabilité et s'assurer que les standards de codage sont respectés .

## I- Analyse du code source de la partie “Frontend”

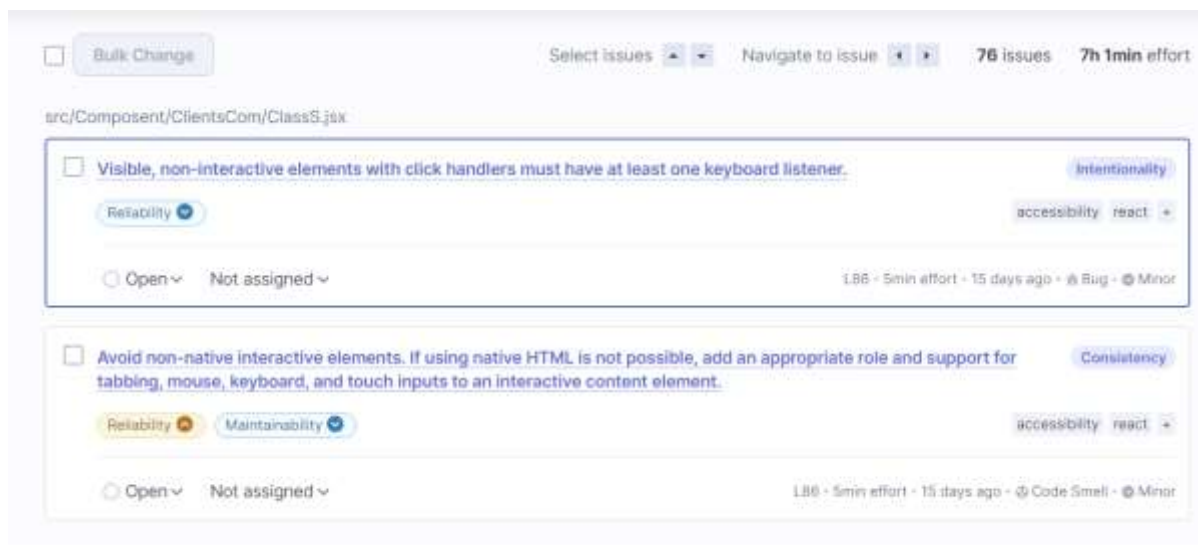
L'image affiche plusieurs informations, telles que la qualité de la porte et le résultat de son statut, qui dans notre cas est "Passed". Elle montre également le nombre de



*FIGURE 46 : tableau de bord de sonarQube*

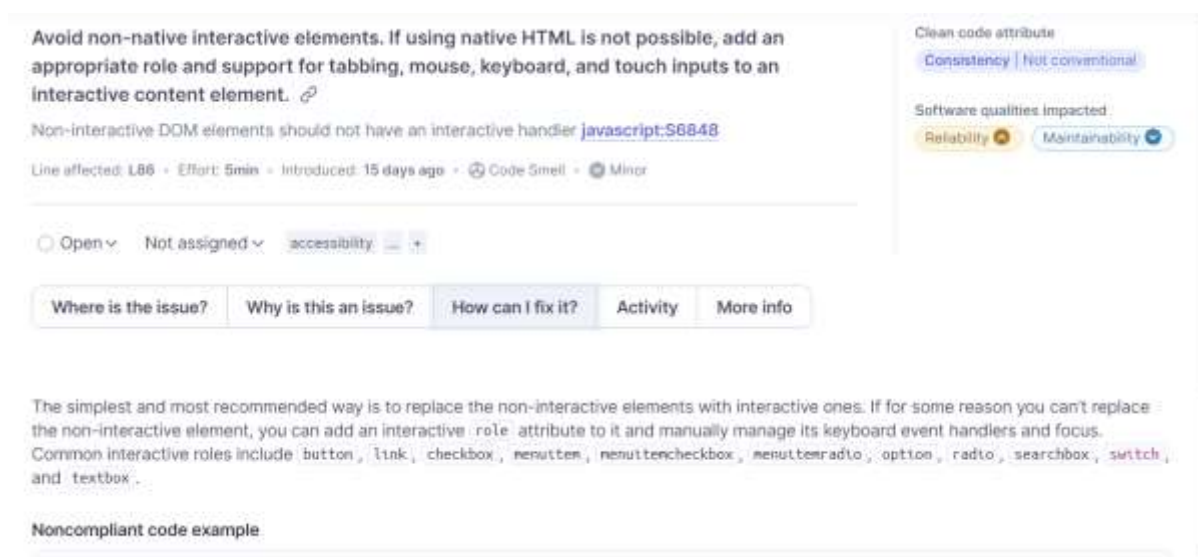
problèmes de sécurité, de fiabilité et de maintenabilité. Aussi le taux de répétition de code et les points d'accès de sécurité

Voici un exemple de types de problèmes que l'on peut trouver sur notre site, comme illustré dans la figure ci-dessous.



*FIGURE 47 : exemple des problèmes détecté par sonarqube*

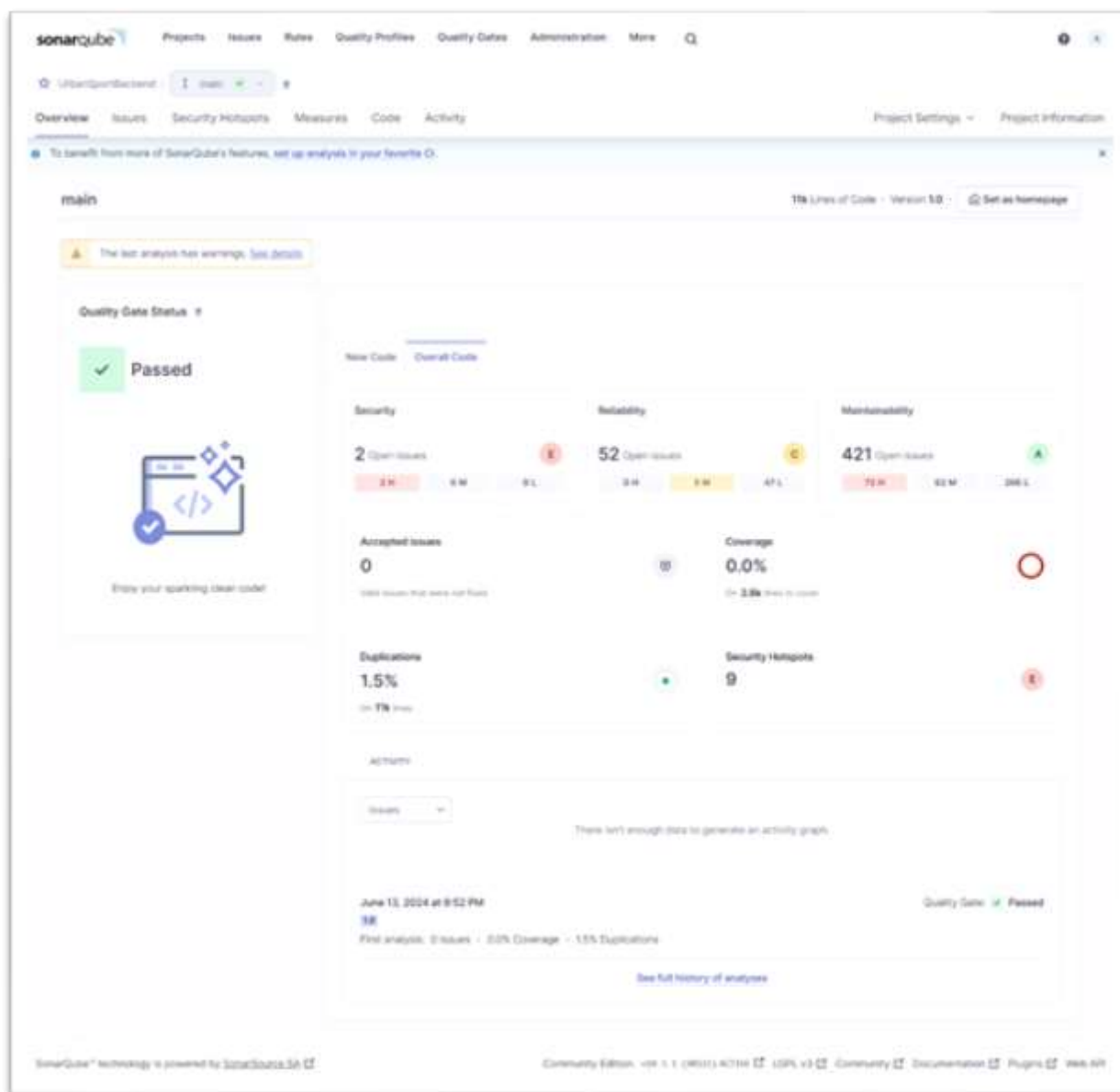
SonarQube fournit non seulement des détails sur les problèmes détectés, mais indique également leur emplacement et propose des solutions pour les résoudre.



*FIGURE 48 : Solutions proposées par sonarqube*

### III- Analyse du code source de la partie “Backend”

Après avoir installé SonarQube à l'aide de Composer, voici le résultat obtenu pour le code de backend.



*FIGURE 49 : tableau de bord de code php*



# Conculsion

Notre projet de fin d'étude vise à substituer l'utilisation d'EXCEL pour la gestion au sein de l'entreprise URBAN5. Une fois le projet abouti, nous leur avons présenté la solution, mais ils ont décliné notre offre pour deux motifs. Pendant les derniers mois, ils ont modifié leur site web, qui était auparavant statique. La deuxième raison de cette modification est le coût d'utilisation de stripe (14000 dhs par an) .

Nous avons continuellement travaillé sur cette action et l'avons soumise à plusieurs entreprises du même secteur. Après avoir donné plusieurs présentations, nous avons réussi à capter l'intérêt de certaines sociétés, parmi lesquelles BlackFitness, une entreprise spécialisée dans les programmes sportifs. Cette entreprise s'est montrée particulièrement intéressée par notre partie administrative, et notre prochaine étape consiste à réaliser un tableau de bord pour eux.



# BREVET DE TECHNICIEN SUPÉRIEUR

LYCÉE MOHAMMED VI  
MARRAKECH

## NOTEGRAPHIE :

- <https://www.php.net/docs.php>
- <https://docs.stripe.com/>
- <https://react.dev/blog/2023/03/16/>
- <https://tailwindcss.com/docs/>
- <https://stackoverflow.com/>
- <https://www.w3schools.com/>
- <https://github.com/>
- <https://www.wikipedia.org/>
- <https://docs.sonarsource.com/sonarqube/latest/>