



1 Rapport de Projet de Fin d'Étude

*Pour l'obtention du diplôme de
Brevet de Technicien Supérieur en
Développement des Systèmes d'Information
Sous le thème*

Développement d'une solution
(Application desktop, mobile et un
site web) pour la gestion des Clubs
sportifs

Réalisé par :

- ✓ *Manal CHEHBI*
- ✓ *Fadwa IDRISI*
- ✓ *Fadwa LALLOUCHT*

Professeur Encadrant :
M. Abdelmadjid ALAMI



Dédicace

Toutes les lettres ne sauront trouver les mots qu'il faut...

Tous les mots ne sauraient exprimer la gratitude, l'amour, le respect et la reconnaissance.

Une dédicace à nos très chères mères ;

Autant de phrases aussi expressives sont-elles ne sauraient montrer le degré d'amour et d'affection que nous éprouvions pour vous. Vous n'avez cessé de nous soutenir et de nous encourager durant toutes l'année de nos études, vous êtes toujours été présent à nos côtés pour nous consoler quand il fallait,

A nos très chers pères

Autant de phrases et d'expressions aussi éloquentes soit-elle ne sauraient exprimer notre gratitude et notre reconnaissance. Vous êtes sus nous 'inquer le sens de la responsabilité, de l'optimisme et de la confiance en soi face aux difficultés de la vie. Vos conseils ont toujours guidé nos pas vers la réussite. Votre patience sans fin, votre compréhension et votre encouragement sont pour nous le soutien indispensable que vous êtes toujours sus nous 'apporter. Nous vous disons ce que nous sommes aujourd'hui et ce que nous serons demain et nous ferons toujours de notre mieux pour rester votre fierté et ne jamais vous décevoir. Que Dieu le tout puissant vous préserve, vous 'accorde santé, bonheur, quiétude de l'esprit et vous protège de tout mal.

A ceux qui n'ont jamais cessé de nous encourager et nous conseiller, ceux qui n'ont jamais été avares ni de leur temps ni de leurs connaissances pour satisfaire nos interrogations, et à nos enseignants bienveillants,

À tous nos professeurs,

pour leurs encouragements permanents, et leur soutien moral,

Votre générosité et votre soutien nous obligent à vous témoigner notre profond respect et notre loyale considération.

A mes camarades de classe et à tous nos amis en témoignage de l'amour et de l'affection.



Remerciement

Au terme de ce projet, Il nous est agréable de nous acquitter d'une reconnaissance envers toutes les personnes qui nous ont soutenus et qui sont intervenus dans l'accomplissement de notre projet de fin d'études.

Toute notre gratitude à notre encadrant de P.F.E Mr Abdelmadjid EL-ALAMI, qui n'ont pas cessé de nous encourager et de nous guider avec son précieux conseils et qui étaient présent pour orienter et stimuler nos recherches avec beaucoup de patience et d'attention.

Nous remercions honorablement Mr Mohammed HARRANE, et Mr Hamid MACHHOUR qui ont gardé un œil attentif sur le déroulement et l'avancement de notre projet, en ayant toujours des remarques très constructives ainsi que pour la marque de confiance qu'ils nous ont attribuée. Nous aimerons témoigner du plaisir qu'était pour nous de travailler sous leurs directives,

Nos gros remerciements à notre ami DNIDEN Khalid, pour leur soutien moral, et son encouragement toute la durée de formation, nous le disons merci.

Nous tenons aussi à exprimer notre vive reconnaissance à tout le personnel de Centre BTSF,

Merci



❖ Table des matières

CHAPITRE I.....	8
CONTEXTE GENERALE DU PROJET	8
Introduction	9
I. CAHIER DE CHARGE :	9
1. Contexte général du projet :	9
2. Problématique :	9
3. Solution proposée :	9
4. Objectif du projet et fonctionnalités	10
II. Description graphique et planification des phases :	11
1. Description Graphique,.....	11
2. Planification des phases :	11
3. Technique de planification : GANTT,	11
Chapitre II.....	13
Analyse et conception.....	13
I. Introduction :.....	14
II. Description des cas d'utilisation :	14
a) Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur:	15
b) Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur :	16
2. Diagramme de séquence :	17
3. Diagramme de classes	18
III) Conclusion.....	18
CHAPITRE III.....	19
ELABORATION DE PROJET.....	19
I. Introduction.....	20
II. Langages et environnements Utilisés :	20
1. Langages utilisés	20
2. Environnements utilisés :.....	20
III. Les interfaces de l'application web :	21
1. Partie visiteur :	21
a) La page d'accueil :	21
b) Les types de sport :	22
c) Entraineur :	22
d) Activités :	23
e) Calendrier :.....	23
f) Tarifications (les prix de chaque sport) :	24
g) À propos nous :	24
h) Inscription	25
2. Partie Administrateur :	25
a) Page d'accueil :	26
b) Clé d'activation :	26
c) Paramètres :.....	27
d) Liste des personnes inscrits dans le site :	27
e) Liste des membres :	28
f) Ajouter un membre :	29
g) Exporter un fichier Excel :	29
h) Rechercher un membre :	30
i) Impression :.....	31
j) Entraineur :	32
k) Impression :.....	32



I)	liste des entraîneurs :.....	33
m)	Badge d'entraîneur :.....	33
n)	Paiement :	34
o)	Recherche de Paiement :	34
p)	Imprimer la liste des Paiements :	35
q)	Les programmes des club (les activés) :	35
a)	Impression de liste des activités :	36
III.	Gestion d'un club sportif : mobile (ANDROID)	37
1.	À propos de l'application « Athlète Association ».....	37
1.	Gestion des membres et des entraîneurs :	39
a)	Membres :	39
?	Ajouter, modifier et supprimer :	39
?	Rechercher un membre :	40
b)	Entraîneur :.....	40
?	Ajouter, modifier et supprimer :	40
?	Rechercher un entraîneur :	41



❖ Table des figures

<i>Figure 1: logo d'application</i>	11
<i>Figure 2:diagramme de Gantt</i>	12
<i>Figure 3:diagramme des cas d'utilisateurs d'admine</i>	16
<i>Figure 4: diagramme de ces d'utilisation du visiteur.....</i>	16
<i>Figure 5: diagramme de séquence.....</i>	17
<i>Figure 6: diagramme de classe.....</i>	18
<i>Figure 7: PHP</i>	20
<i>Figure 8: css/html</i>	20
<i>Figure 9: javascript</i>	20
<i>Figure 10: Wlanguage</i>	20
<i>Figure 11: visuel studio.....</i>	20
<i>Figure 12: PowerAMC</i>	20
<i>Figure 13: xamp</i>	20
<i>Figure 14: phpMyAdmin</i>	20
<i>Figure 15: page d'accueil</i>	21
<i>Figure 16:page des types de sport</i>	22
<i>Figure 17: page des entraîneurs</i>	22
<i>Figure 18: page des activités</i>	23
<i>Figure 19: page de calendrier</i>	23
<i>Figure 20: page des tarifications.....</i>	24
<i>Figure 21:page à propos nous</i>	24
<i>Figure 22: page d'inscription</i>	25
<i>Figure 23: page d'authentification</i>	25
<i>Figure 24: page d'accueil</i>	26
<i>Figure 25: Figure : 24clé d'activation.....</i>	26
<i>Figure 26:page des paramètres</i>	27
<i>Figure 27: liste des inscriptions temporaires</i>	28
<i>Figure 28: pages de liste des membres</i>	28
<i>Figure 29: page d'ajout des membres.....</i>	29
<i>Figure 30: importation des fichiers Excel</i>	30
<i>Figure 31: page de recherche des membres</i>	31
<i>Figure 32: impression des tables</i>	31
<i>Figure 33: impression des reçus</i>	31
<i>Figure 34: impression des badges</i>	32
<i>Figure 35: impression de liste des entraîneurs.....</i>	33
<i>Figure 36:impression des badges des entraîneurs</i>	33
<i>Figure 37: ajout de paiement.....</i>	34
<i>Figure 38: recherche des paiements.....</i>	34
<i>Figure 39: impression de liste des paiements</i>	35
<i>Figure 40: l'ajout des activités</i>	35
<i>Figure 41:impression de liste des activités</i>	36
<i>Figure 42: page de login.....</i>	38
<i>Figure 43: gestion des membres</i>	39
<i>Figure 44: rechercher membre</i>	40
<i>Figure 45: gestion des entraîneurs</i>	41
<i>Figure 46: rechercher entraîneur</i>	41
<i>Figure 47: gestion des paiements</i>	42
<i>Figure 48: gestion des programmes</i>	43
<i>Figure 49: liste des programmes</i>	43
<i>Figure 50: statistique</i>	44



INTRODUCTION

Dans le cadre de notre formation de Technicien Supérieur aux Classes Préparatoires de Brevet de Technicien Supérieur de Fès, l'établissement cherche à évoluer les compétences et le savoir-faire de ses étudiants par divers moyens tels que des stages, des projets en classe et des projets de fin d'études. Pour cela, nous avons réalisé un projet de fin d'études qui a comme thème **« Réalisation d'un site web, application Desktop et Mobile pour la gestion des clubs sportifs »** afin de concrétiser nos acquis durant les deux années de formation.

Les appareils mobiles et desktops de nos jours sont allés au-delà de leur rôle primitif d'outils de communication. En effet ils présentent de plus en plus de fonctionnalités afin de suivre l'évolution des besoins des consommateurs. De nos jours, l'être humain peut se permettre, à l'aide de son smartphone, d'effectuer plusieurs traitements ou opérations qui lui permettent de suivre un grand flux d'information en un clic. Dans ce contexte, nous nous proposons de présenter une solution qui facilite la gestion des clubs sportifs, en réalisant un projet de fin de formation qui porte sur une application desktop, mobile « **Athlète Association** », et un site web.

Pour retracer le cheminement chronologique de notre travail, le présent travail a été subdivisé en trois chapitres :

- ❖ Le premier sera consacré à la présentation de contexte général du projet, le cahier des charges et la planification des phases.
- ❖ Le deuxième chapitre traitera les étapes d'analyse et de conception du système d'information qui satisfont les spécifications du cahier des charges
- ❖ Le troisième chapitre présentera tout d'abord les outils et les langages pour la réalisation de projet et ensuite nous montrons quelques interfaces de l'application.

Le rapport s'achève par une conclusion générale rappelant les réalisations essentielles de notre projet.



CHAPITRE I

CONTEXTE GENERAL DU PROJET



Introduction

Ce chapitre a pour but de situer notre projet dans son contexte général, à savoir le sujet à traiter et la solution utilisée. Dans la première partie nous nous intéresserons à la problématique de notre projet, ensuite nous allons définir le cahier des charges de ce projet ainsi que les solutions proposées et la planification des phases.

I. Cahier de charge :

1. Contexte général du projet :

Avant de spécifier les besoins, il nous paraît nécessaire de faire une présentation du projet et réaliser une étude de l'existant.

Quo qu'il soit le projet informatique, l'étude de l'existant est une étape clé dans sa réalisation, quel que soit le domaine concerné. Il s'agit d'une étude permettant de comprendre la problématique du projet et de détecter l'ensemble des solutions proposées actuellement afin d'en profiter pour la réalisation de notre projet.

2. Problématique :

Le rôle du sport est plus important, et le nombre des personnes sportifs augmente jour par jour, alors les clubs de sport grandissent et confrontent des difficultés concernant la gestion des membres, des entraîneurs, des activités... les gérants submergés par le travail administratif sachant que ces clubs nécessitent une bonne organisation.

3. Solution proposée :

Dans ce cadre, et dans le cadre de notre formation de technicien supérieur aux Classes Préparatoires de Brevet de Technicien Supérieur de Fès, l'établissement cherche à évoluer les compétences et le savoir-faire de ses étudiants par divers moyens tels que des projets en classe et des projets de fin d'études. Et pour cela, on a réalisé un projet de fin d'études qui a comme thème « **Réalisation d'un site web, application Desktop et Mobile de gestion des clubs sportifs** » afin de concrétiser nos acquis durant les deux années d'études.



4. Objectif du projet et fonctionnalités

L'objectif du projet est de mettre en place un site pour la publicité et l'inscription des utilisateurs, une application desktop et mobile pour la gestion d'un club sportif.

Le site est accessible aux différents utilisateurs et ça par la consultation du site web, puis par une inscription temporaire, et après une invitation téléphonique par le club pour la confirmation d'inscription.

Parmi les objectifs de l'application est de faciliter les taches de gestion aux gérants des clubs.

L'application desktop serve à :

- Aider à la gestion des membres, des entraîneurs, paiement, activités, statistiques.
 - **Gestion des membres** : Consiste à gérer la liste des membres qui sont définis par des données générales (nom, prénom, adresse, date de naissance ...), Gérer les fiches, les photos, les activités...
 - **Gestion des entraîneurs** : Consiste à gérer la liste des entraîneurs qui groupent les équipes des membres, Gérer les fiches, les photos, les activités.
 - **Gestion des paiements** : Consiste à gérer la liste des membres qui ont payé, chaque année, chaque mois, et selon la catégorie de son abonnement.
 - **Gestion d'activité** : Gestion du programme annuel du club.
 - **Impression** : Imprimer des reçus de paiement rapidement, des badges/reçus des membres, et des entraîneurs...
 - **Gestion des inscriptions** : Consiste à gérer la liste des coordonnées des personnes inscrites temporairement dans le site du club.
 - **Gestion des utilisateurs** : Consiste à gérer les utilisateurs du système ainsi que leurs priviléges.
 - **Statistique** : Suivre et étudier l'évolution du club en plusieurs graphes et prendre les décisions idéales pour son amélioration.
- Faciliter la gestion d'impression, qui aider à rationaliser les processus et obtenir des données détaillées sur les membres de club.
- D'être en trois langues ; français, anglais et arabe.



II. Description graphique et planification des phases :

1. Description Graphique,

Que ça soit pour le site, pour l'application desktop ou mobile, on a choisi les couleurs : orange, noir, blanche et gris.

Pour le logo, on a choisi un logo qui contient le nom de notre Application « **Athlète Association** » :



Figure 1: logo d'application

2. Planification des phases :

C'est l'activité qui consiste à déterminer et à ordonner les tâches du projet, à estimer leurs charges et à déterminer les profils nécessaires à leur réalisation. Les objectifs du planning sont les suivants :

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

3. Technique de planification : GANTT :

La planification est l'organisation dans le temps de la réalisation d'objectifs dans un domaine précis :

- Avec différents moyens mis en œuvre ;
- Et sur une durée (et des étapes) précise(s) ;

Pour assurer cette planification nous avons opté pour le choix de l'outil diagramme de Gantt. Très utilisé en ordonnancement et gestion de projet, et il permet de visualiser dans le temps les



diverses tâches liées composant un projet. Il permet de représenter graphiquement l'avancement du projet.

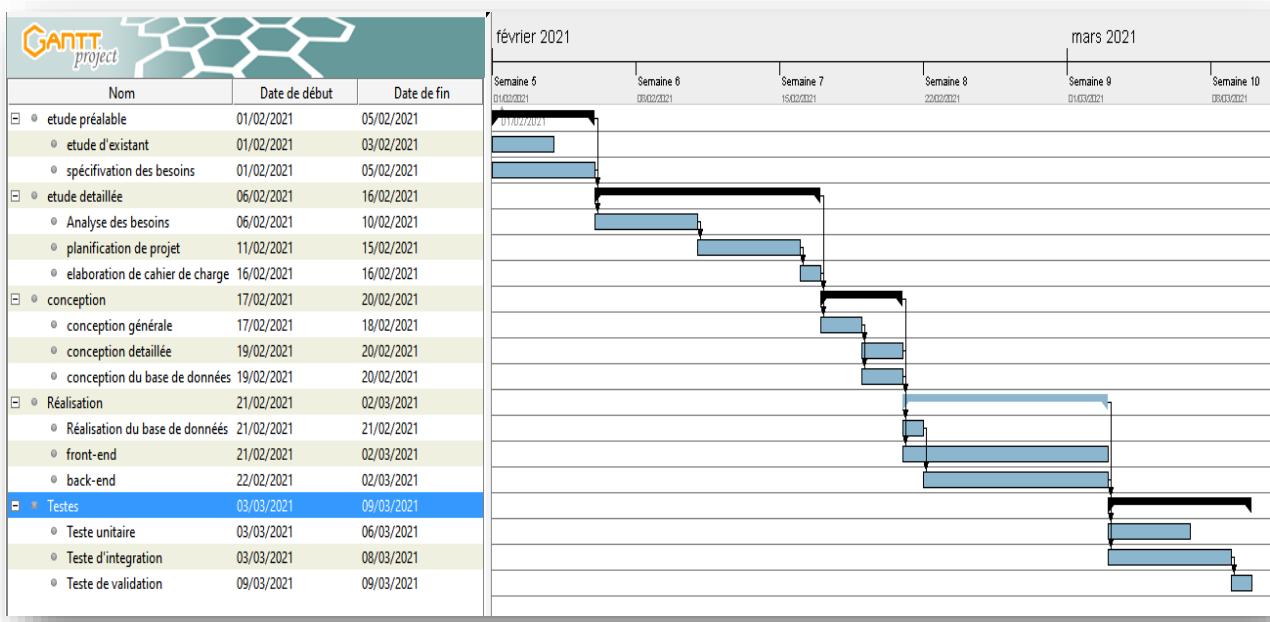


Figure 2:diagramme de Gantt

III. Conclusion

Ce chapitre a été consacré pour la présentation du contexte général de notre projet, il a permis au lecteur de découvrir le cahier des charges qui résume l'objectif et le fonctionnement de l'application, ainsi que la Planification des phases. Pour implémenter notre application nous avons besoin d'une étude conceptuelle que nous allons vous présenter dans le chapitre qui suit.



Chapitre II

Analyse et conception



I. Introduction :

Après avoir cité précédemment le contexte général de notre projet, nous allons s'intéresser à la conception de la solution que nous avons proposée. Cette conception a pour but de rendre flexible la tâche de notre application. Ce chapitre présentera la partie fonctionnelle du modèle UML à travers le diagramme des cas d'utilisation et les diagrammes de séquence ainsi que le diagramme de classe.

II. Description des cas d'utilisation :

1. Identification des acteurs et leurs rôles :

Au niveau de cette section, nous présentons les différents acteurs susceptibles d'interagir avec le système :

- ✓ **Administrateur** : (D.G. Directeur Général) C'est la personne qui possède le privilège de plus haut niveau. Cet acteur est capable de manipuler toutes les fonctionnalités proposées par l'application notamment la gestion des membres, entraîneurs, gestion des paiements, des activités, Ainsi que la gestion des utilisateurs.
- ✓ **Utilisateur** : C'est la personne naviguer dans le site du club, et inscrit dans le site (envoie une demande de rejoindre le club).

2. Description des cas des utilisateurs :

Tableau 1 : description des cas des utilisations

Nom	Description	Acteurs
		Principaux
Navigation	<ul style="list-style-type: none">• Naviguer dans le site web• Voir les types de sport, les entraîneurs, les tarifs, les activités de club...	Utilisateur
Inscription	<ul style="list-style-type: none">• Afficher un formulaire d'inscription qui contient les champs suivants : nom, prénom, adresse, email, téléphone pour l'administration va le contacter.	Utilisateur
Gestion des membres	<ul style="list-style-type: none">• Afficher la liste des membres qui contient les champs suivants : nom, prénom, type de sport, adresse. Photo...	Administrateur



	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher un membre par : nom, prénom... • Ajouter, supprimer, modifier un membre. 	
Gestion des entraîneurs	<ul style="list-style-type: none"> • Afficher la liste des entraîneurs qui contient les champs suivants : nom, prénom, type de sport, adresse. • Rechercher un entraîneur par : nom, prénom. • Ajouter, supprimer, modifier un entraîneur. 	Administrateur
Gestion des activités	<ul style="list-style-type: none"> • Afficher la liste des activités qui contient les champs suivants : libelle, description, date, lieu. • Rechercher une activité par lieu, date... • Ajouter, supprimer, modifier une activité. 	Administrateur
Gestion des paiements	<ul style="list-style-type: none"> • Afficher la liste des paiements selon l'année • Rechercher un paiement • Ajouter, supprimer, modifier un entraîneur. 	Administrateur
Gestion des inscriptions	<ul style="list-style-type: none"> • Afficher la liste des inscrits dans le site ; nom, prénom, adresse, téléphone et la secrétaire va appeler chaque inscrit avec un appel téléphonique pour confirmer l'inscription 	Administrateur
Gestion des utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter ou supprimer un compte utilisateur 	Administrateur
Impression	<ul style="list-style-type: none"> • Imprimer les badges, les reçus de chaque membre / entraîneur, ou l'ensemble des badges/ reçus de tous les membres/entraîneurs, leurs listes. (En peut aussi importer ou exporter un fichier Excel) 	Administrateur

a) Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur :

Le modèle suivant représente l'acteur principal (utilisateur de l'application) ainsi que les différents cas d'utilisation qui lui sont rattachés. L'acteur étant représenté par l'utilisateur et les cas d'utilisation (séquences de tâches) par les cercles. Ce modèle résume plus ou moins les différents traitements qui seront effectués par l'utilisateur.

- La figure suivante présente le diagramme de cas d'utilisation d'administrateur :

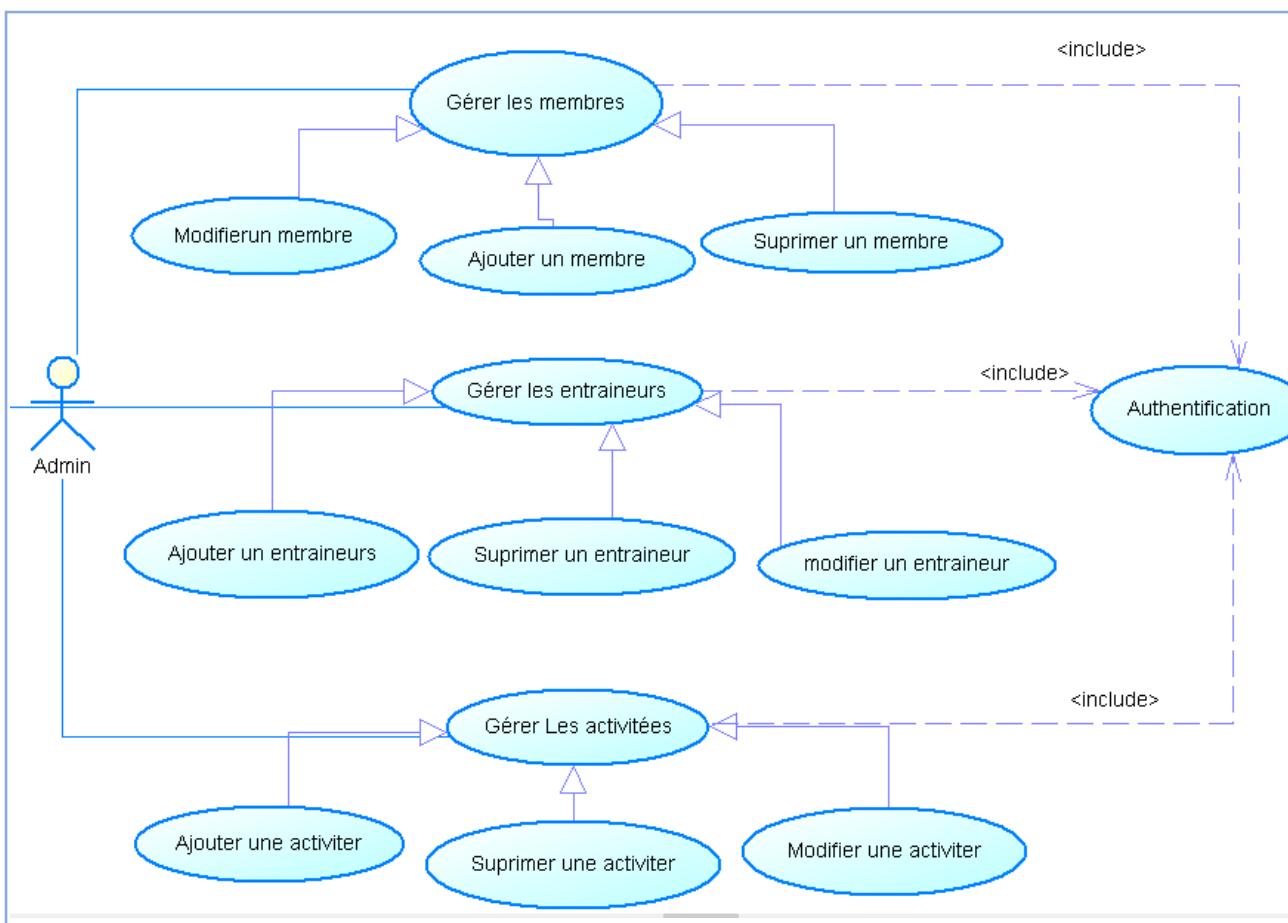


Figure 3:diagramme des cas d'utilisation d'admin

b) Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur :

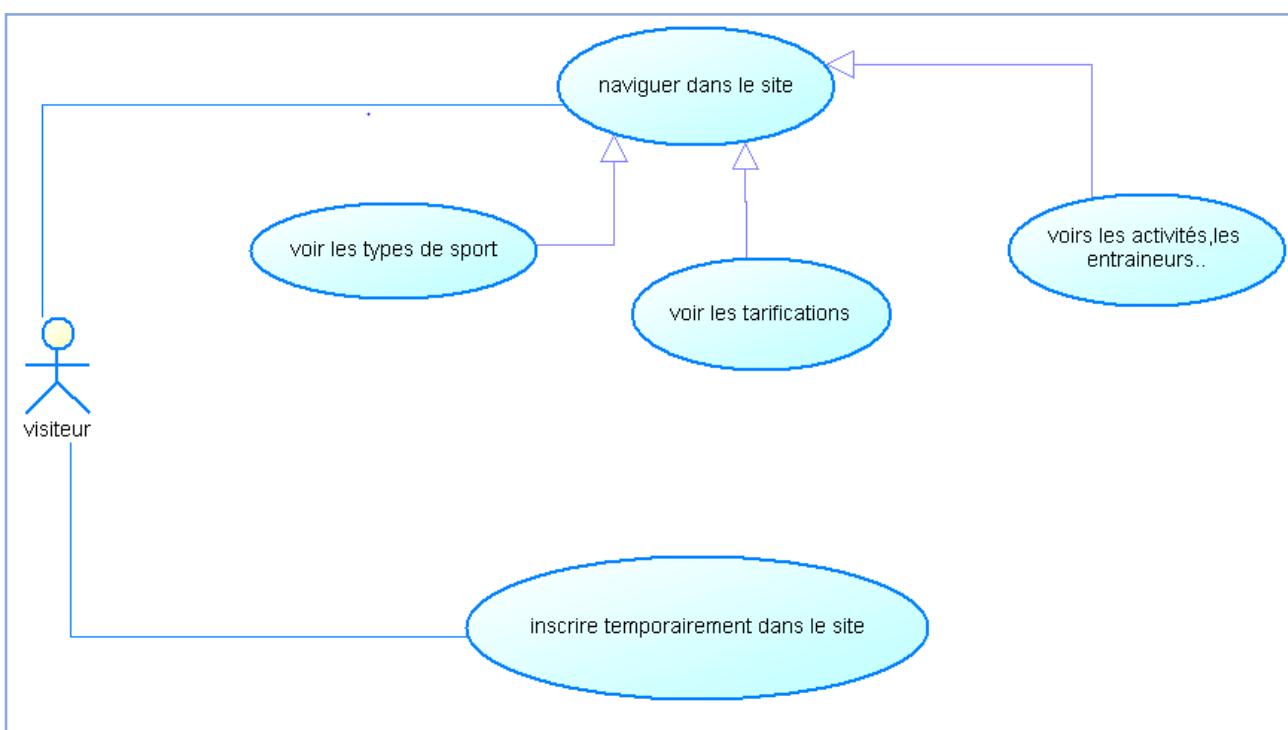


Figure 4: diagramme de ces d'utilisation du visiteur



2. Diagramme de séquence :

Pour représenter les interactions entre les entités et/ou les acteurs dans un système et ceci dans un ordre chronologique dans la formulation UML, Ils peuvent servir à illustrer un cas d'utilisation décrit précédemment. C'est un moyen semi formel de capturer le comportement de tous les objets et acteurs impliqués dans un cas d'utilisation. Dans ce qui suit nous allons présenter les séquences de déroulement normales de l'exécution de l'application :

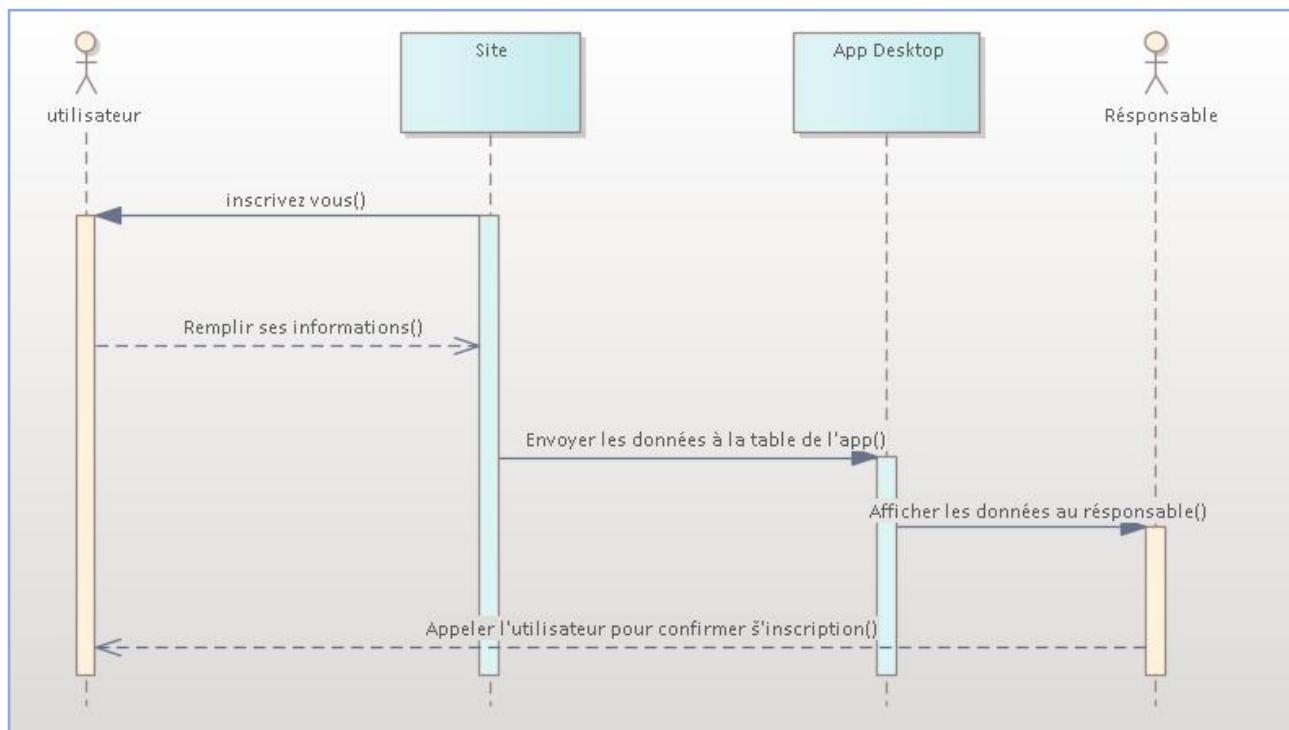


Figure 5: diagramme de séquence



3. Diagramme de classes :

Pour la structure statique du système en termes de classes et de relations entre ces classes.

On a utilisé Le diagramme de classe , son 'intérêt est de modéliser les entités du système d'information. Ces informations sont regroupées ensuite dans des classes.

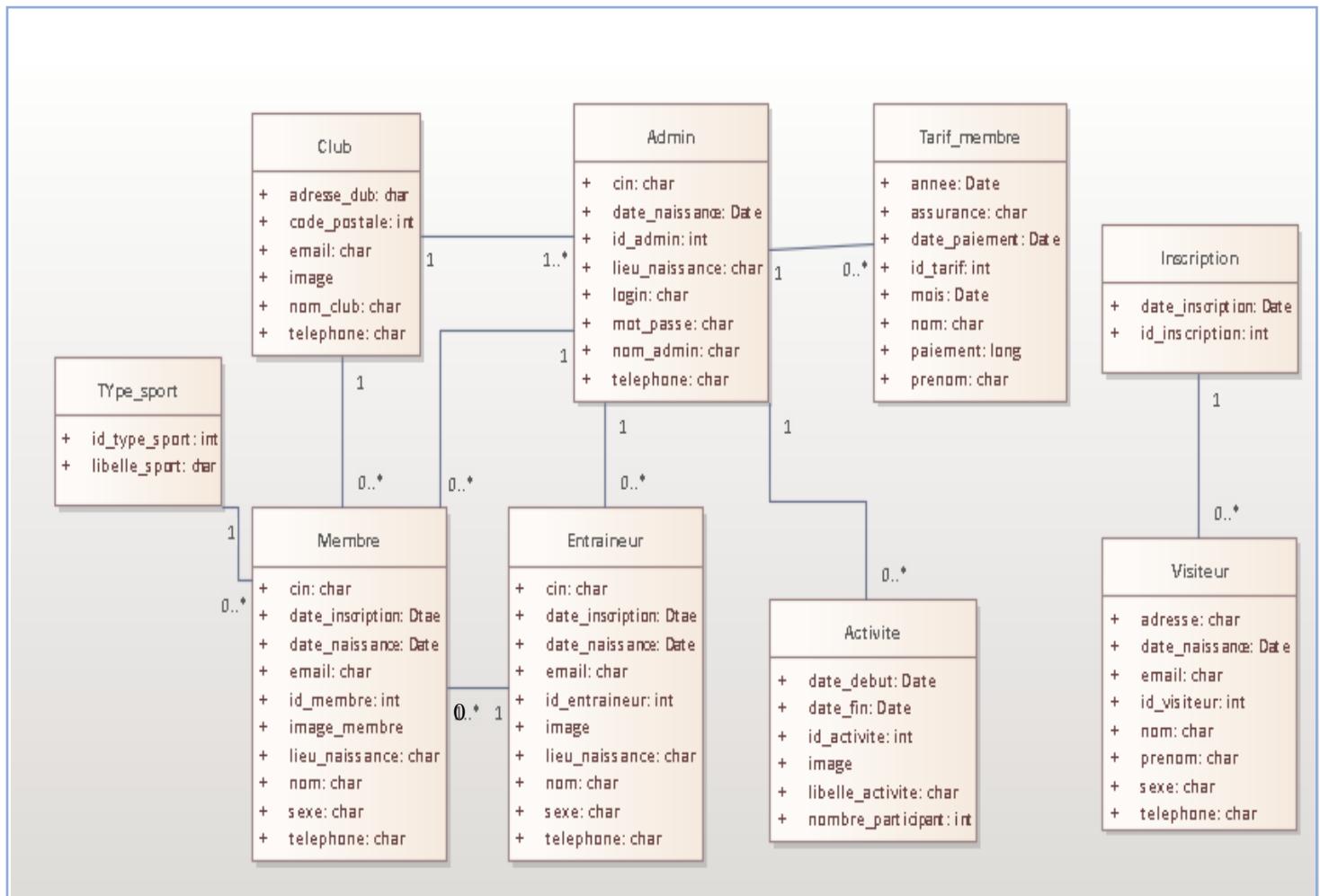


Figure 6: diagramme de classe

III) Conclusion

Ce chapitre a été consacré à la présentation de la partie conceptuelle de notre projet, et il nous a permis de décrire la partie fonctionnelle de l'application ainsi que le diagramme des cas d'utilisation, les diagrammes de séquences et le diagramme de classe.



CHAPITRE III

ELABORATION DE PROJET



I. Introduction

Après avoir présenté la partie conception dans le chapitre précédent. Ce chapitre a pour but de présenter les outils et les langages utilisés pendant la réalisation de notre application. Et l'interface graphique des applications.

II. Langages et environnements Utilisés :

1. Langages utilisés :



Figure 7: PHP



Figure 9: javascript



Figure 8: css/html



Figure 10: Wlanguage

2. Environnements et logiciels utilisés :



Figure 12: visuel studio



Figure 14: PowerAMC



Figure 11: phpMyAdmin



Figure 13: xamp



III. Les interfaces de l'application web :

1. Partie visiteur :

Dans une première partie, voilà la première page qui s'affiche au visiteur dès l'accès à notre site web, il va voir le site de notre club, qui contient toutes les offres, (les types de sport, les entraîneurs, les tarifs...).

a) La page d'accueil :

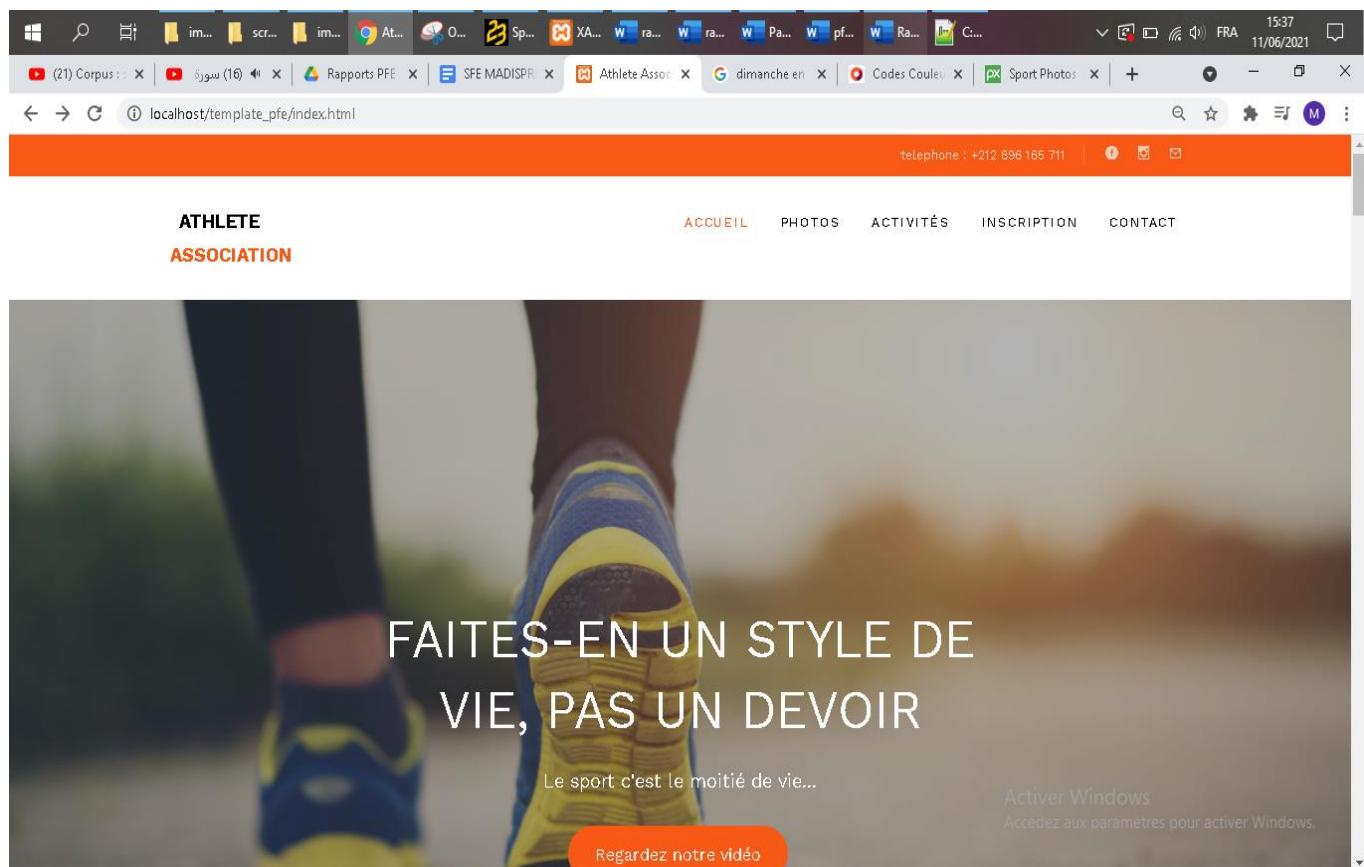


Figure 15: page d'accueil



b) Les types de sport :

Dans cette partie, le site présente les types de sport proposés par le club :

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The main content area displays five sports categories in a grid:

- MUSCULATION**: Icon of a dumbbell. Description: "Extrêmement efficaces dans un objectif de réduction de masse grasse. En choquant le métabolisme, ces séances très courtes (15 à 30 minutes maximum) permettent une combustion des calories après l'effort. Ce cours de fitness est adressé à celles et ceux qui veulent s'initier à ces séances particulièrement intenses et physiques." Call-to-action: "S'inscrire →".
- RUNNING**: Icon of a person running. Description: "En salle, on évite les inconvénients de l'extérieur : vent et pluie notamment. Le running sollicite une grande majorité des muscles du corps humain. Plus on court vite et longtemps, plus on brûle de la graisse. Dans nos salles de sports, l'objectif est le même qu'en extérieur : se surpasser et aller toujours plus loin." Call-to-action: "S'inscrire →".
- YOGA**: Icon of a person in a yoga pose. Description: "Le Yoga est une véritable méthode corporelle et spirituelle qui se base sur des équilibres et la concentration et la respiration. Vous apprendrez à contrôler votre corps et votre esprit grâce à cette technique aussi sportive que relaxante. Accompagné par votre coach, le cours vous proposera une détente musculaire et spirituelle." Call-to-action: "S'inscrire →".
- BOXING**: Icon of a boxer's head. Description: "Notre boxe est une discipline complète qui travaille la force, la vitesse, la coordination et la résilience. Les entraînements sont intensifs mais amusants, avec des combats réguliers et des entraînements de conditionnement physique." Call-to-action: "S'inscrire →".
- BALLET**: Icon of a ballerina's leg. Description: "Notre ballet est une discipline artistique et technique qui nécessite une grande flexibilité et une grande force. Les entraînements sont intensifs mais amusants, avec des répétitions régulières et des performances régulières." Call-to-action: "S'inscrire →".
- KARATE**: Icon of a person in a karate pose. Description: "Notre karaté est une discipline de combat qui nécessite une grande force et une grande vitesse. Les entraînements sont intensifs mais amusants, avec des combats réguliers et des entraînements de conditionnement physique." Call-to-action: "Activer Windows KARATÉ aux paramètres pour activer Windows ↑".

Figure 16:page des types de sport

c) Entraineur :

Voilà la liste des entraîneurs proposés par le club et les activités passées dans son carrière :

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The main content area displays three coaches in a grid:

- ADAM EL ALAMI**: ENTRAÎNEUR DE MUSCULATION. Image: A man holding two yellow dumbbells. Social media links: YouTube, Facebook, LinkedIn, Instagram.
- LOUTFI BERADA**: ENTRAÎNEUR DE RUNNING. Image: A man in a starting position on a track. Social media links: YouTube, Facebook, LinkedIn, Instagram.
- RAJAE OUAHIBI**: ENTRAÎNEUR DE YOGA. Image: A woman in a seated yoga pose. Social media links: YouTube, Facebook, LinkedIn, Instagram.

Figure 17: page des entraîneurs



d) Activités :

Et ici, il y a la page des activités qui il sont passées dans le club :

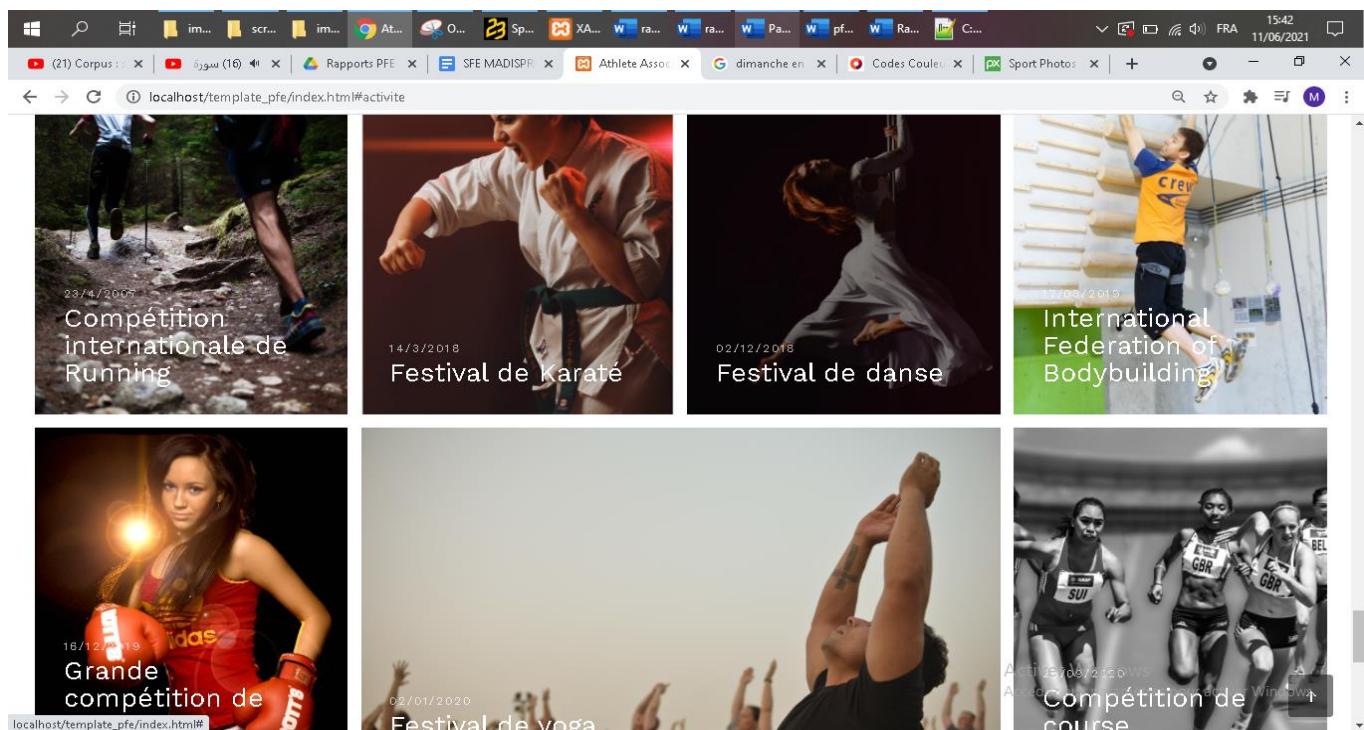


Figure 18: page des activités

e) Calendrier :

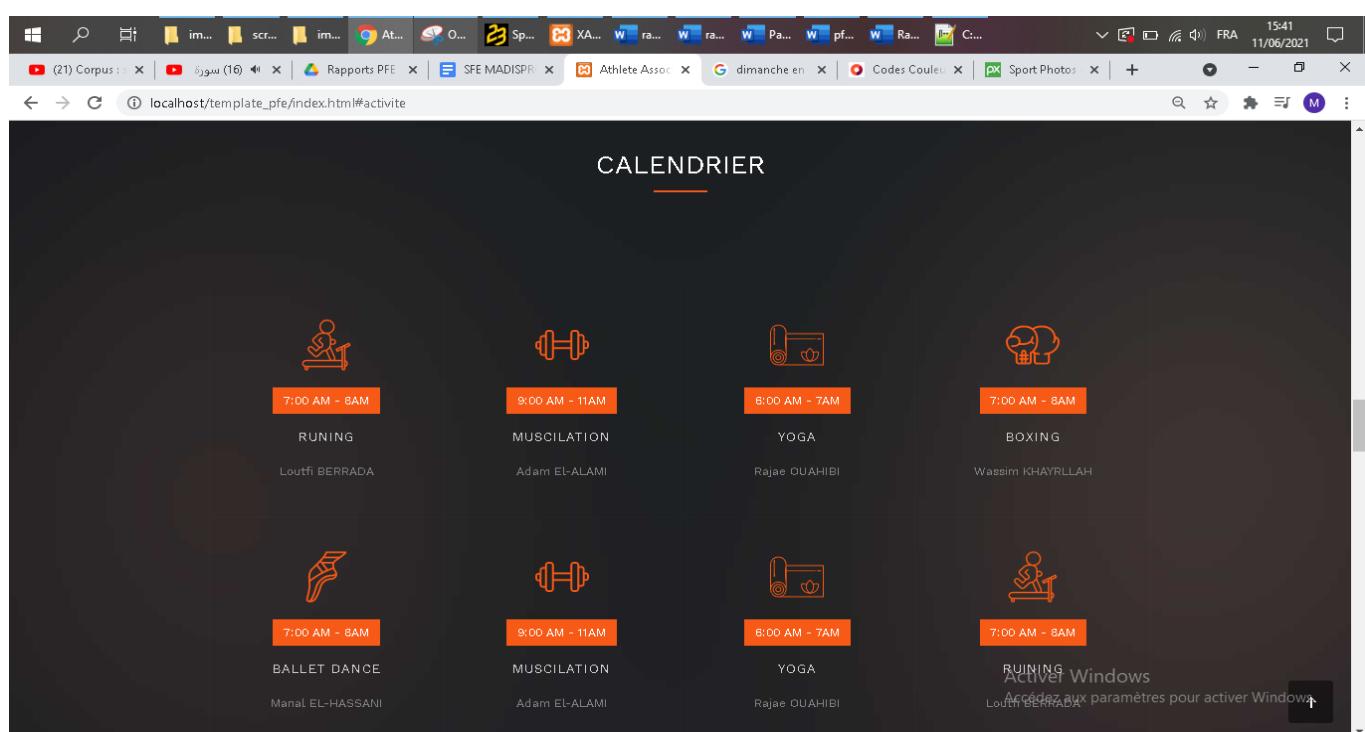


Figure 19: page de calendrier



f) Tarifications (les prix de chaque sport) :

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The main content area displays a section titled "TARIFICATION" with the subtext "Des bons prix pour des bonnes activités..". Below this, there are four boxes representing different sports:

- MUSCULATION**: MEILLEUR OFFRE DH 95 /MOIS. Details: 10 séances par mois, 3h par séance. [S'inscrire->](#)
- RUNNING**: MEILLEUR OFFRE DH 125 /MOIS. Details: 10 séances par mois, 3h par séance. [S'inscrire->](#)
- YOGA**: MEILLEUR OFFRE DH 80 /MOIS. Details: 10 séances par mois, 3h par séance. [S'inscrire->](#)
- BOXING**: MEILLEUR OFFRE DH 74 /MOIS. Details: 8 séances par mois, 3h30min par séance. [S'inscrire->](#)

Below these boxes are two more categories: **DANCE** and **KARATÉ**, both labeled "MEILLEUR OFFRE". To the right, there is a link to "Activer Windows" with the subtext "Accédez aux paramètres pour activer Windows".

Figure 20: page des tarifications

g) À propos nous :

Dans cette page vous trouverez toutes les informations concernant le club son adresse, et aussi ses réseaux sociaux :

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The main content area displays a section titled "UN PEU" with the following text:

De fait, la personnalité de chacun, son emploi du temps, les circonstances..., influencent la possibilité d'adhérer à un club pour y pratiquer une activité physique régulière. Rejoindre un groupe moins formel comme "Sportife" constitue une bonne alternative. Et si non, répétons-le, le plus important consiste à bouger, même seul.

[Devenir un membre](#)

Below this is a table titled "CLASSES" listing various sports:

	Musculation	Karaté	Dance
Running	Musculation	Karaté	Musculation
Yoga	Running	Musculation	Running
Boxing	Yoga	Boxing	Yoga
Dance	Boxing		

At the bottom, there is a copyright notice: "© 2021 BTS DSI Gestion de club sportif" and social media icons for Facebook, LinkedIn, and Instagram. To the right, there is a link to "Activer Windows" with the subtext "Accédez aux paramètres pour activer Windows".

Figure 21:page à propos nous

h) Inscription

L'utilisateur visiter le site à la première fois, il doit s'inscrire, et après va recevoir un appel téléphonique pour confirmer l'inscription, voilà la page d'inscription qui demande le nom, l'adresse, email, et le téléphone.

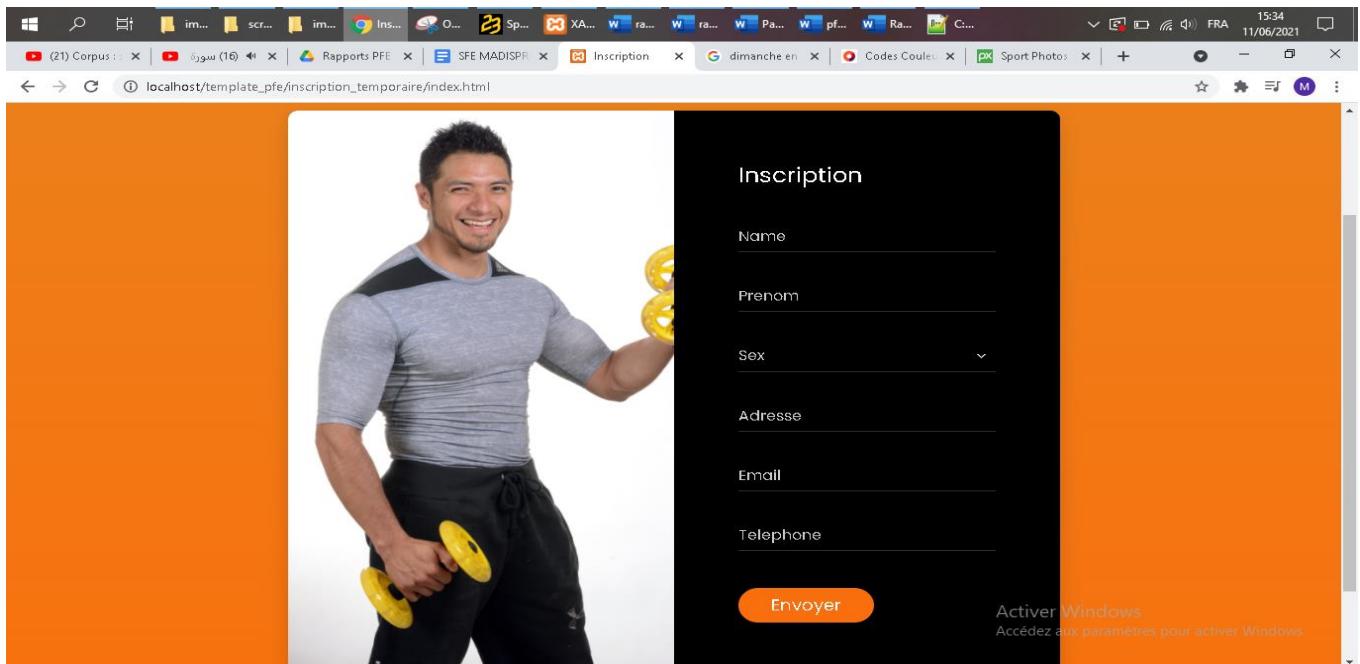


Figure 22: page d'inscription

2. Partie Administrateur :

Pour accéder à son espace, l'administrateur ou le gérant du club (l'utilisateur d'application) doit s'authentifier sur l'interface principale, présentée par la figure ci-dessous, et ceci en tapant son nom d'utilisateur et le mot de passe ;

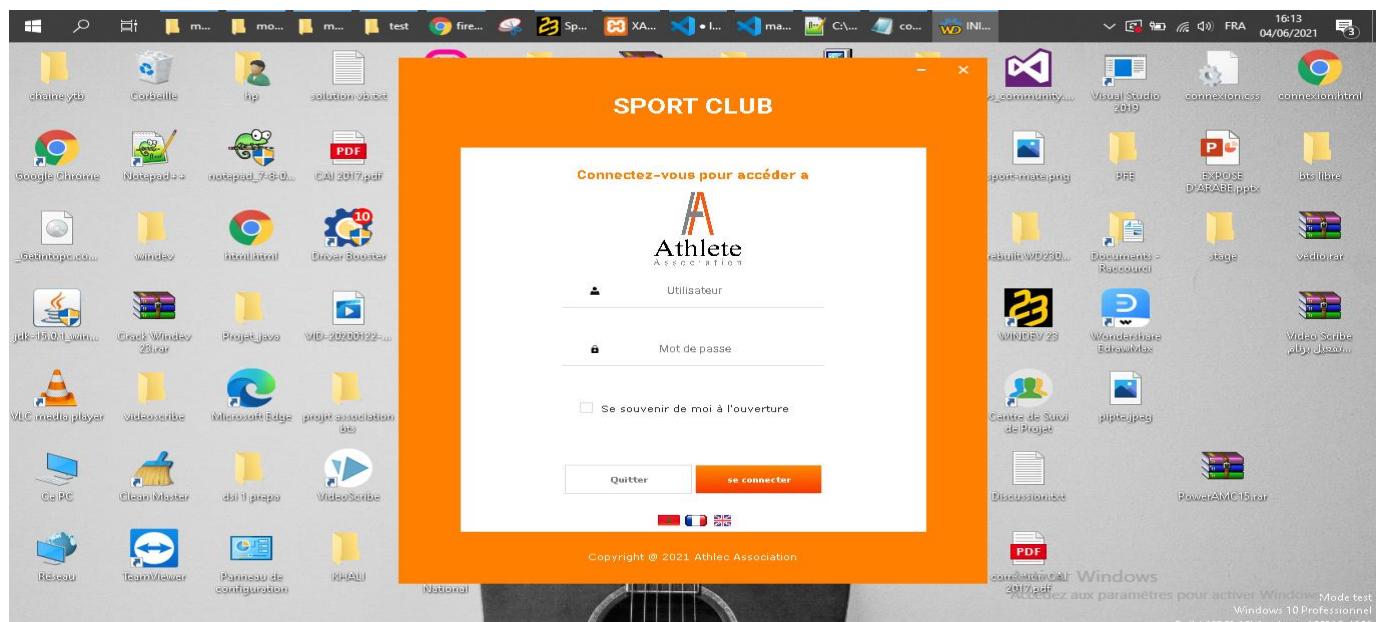


Figure 23: page d'authentification



a) Page d'accueil :

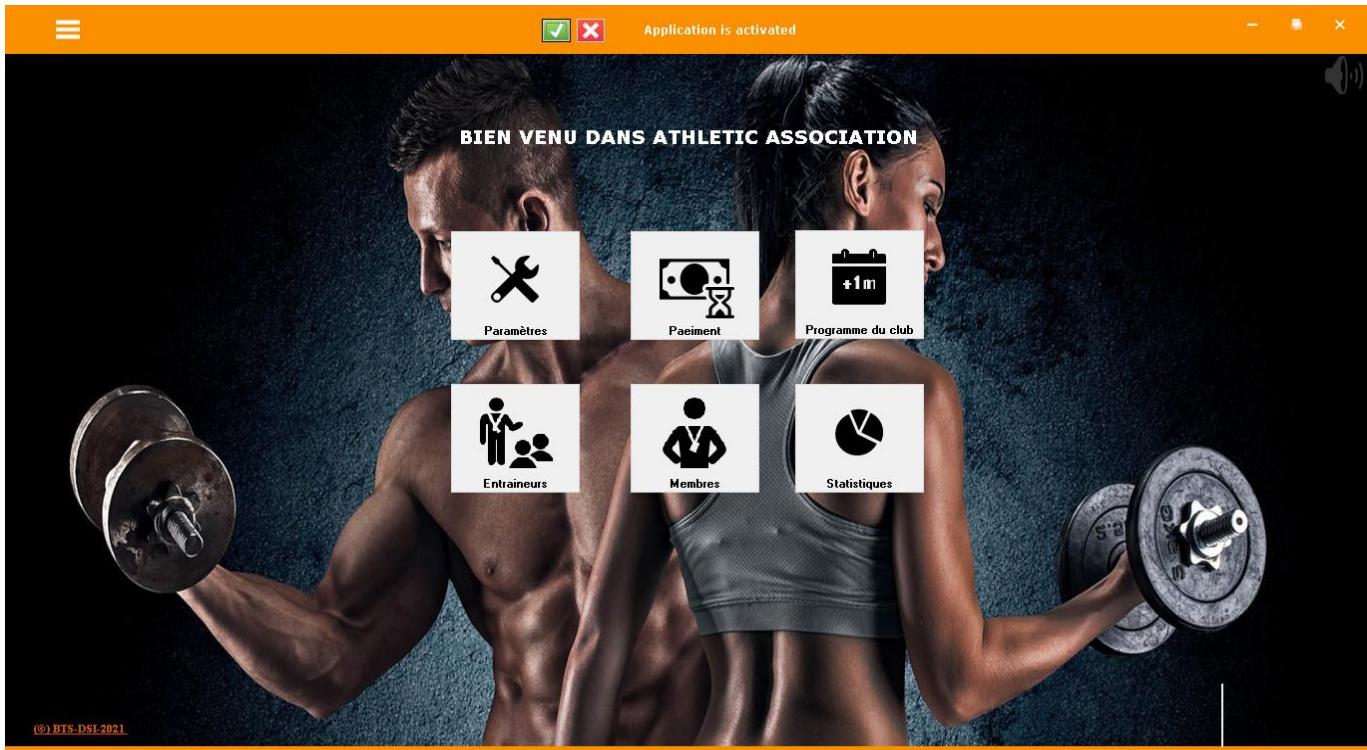


Figure 24: page d'accueil

b) Clé d'activation :

Comme toutes les applications, « Athlète Association » a besoin d'une clé d'activation pour l'utiliser, l'administrateur d'application doit entrer la clé dans cette partie :

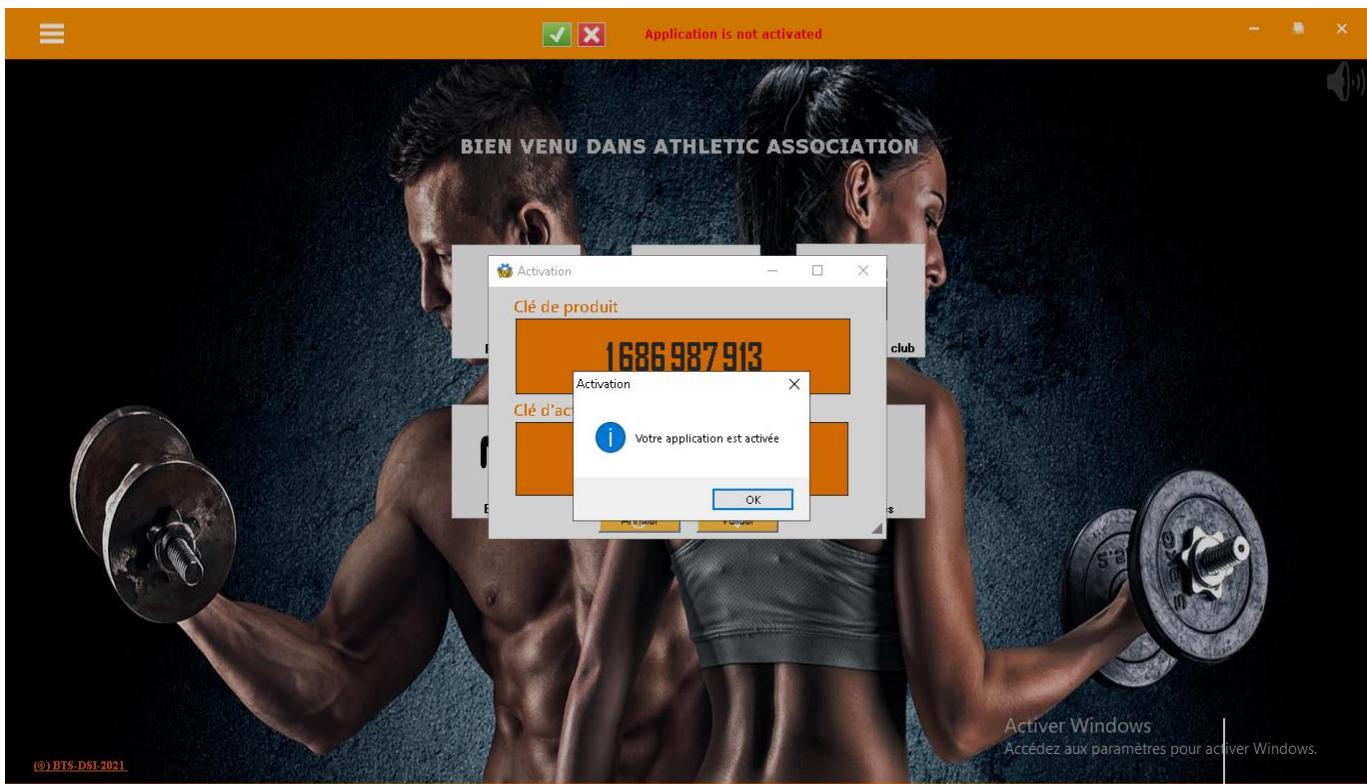


Figure 25: Figure : 24clé d'activation



c) Paramètres :

Après un clic sur le bouton « paramètres », une fenêtre d'option va s'afficher dans l'onglet compte, l'utilisateur peut ajouter des nouveaux utilisateurs. Le clic sur le bouton « club sportif », une fenêtre d'informations du club (nom, adresse, modification du logo..) s'affichera.

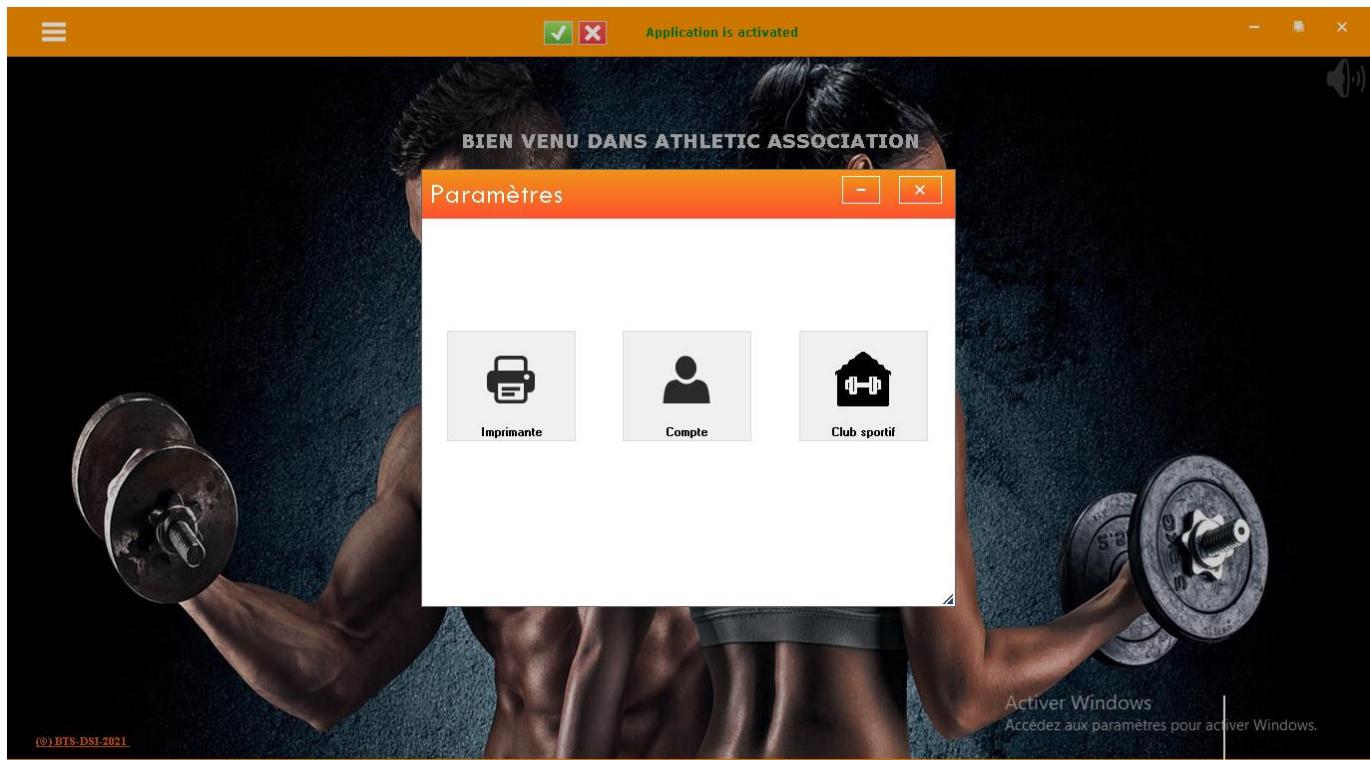


Figure 26:page des paramètres

d) Liste des personnes inscrits dans le site :

Au premier temps, après l'inscription des utilisateurs par le site web, leurs informations seront transférées de la base de données phpMyAdmin à HSQL, donc une liste des inscriptions va s'afficher (somme l'exemple au-dessous), et après ces personnes recevront un appel téléphonique pour la confirmation d'inscription.



id_inscrit	nom	prenom	adresse	telephone
2	chehbi	manal	fes	0696165711
3	chehbi	manal	fes	0696165711
4	chehbi	manal	fes	0696165711
5	chehbi	manal	fes	0696165711
6	chehbi	anas	fes	0696165711
7	chehbi	ayoub	fes	0696165711
8	chehbi	adam	fes	0696165711
9	chehbi	fatima	fes	0696165711
10	chehbi	manal	fes	0696165711
11	hassani	rachid	guigou	0787656789

Figure 27: liste des inscriptions temporaires

e) Liste des membres :

Le clic sur le bouton « membre » dans la page d'accueil, une fenêtre va affichée, contient la liste des membres du club, avec leurs informations (nom, prénom, type de sport ...) :

Les membres											
Gestion des membres											
				Application is activated							
Ajouter membres	Modifier un membre	Supprimer un membre	Importer les données	Nom complet	Date de naissance	Lieu de naissance	CIN	Téléphone	Email	Catégorie	Centrue
manal chehbi	20/02/1993	ابت ملوك	JX2345	0644332288	ku@hu.com	كبار	أسود	KARATE	03/02/2020		
Anas chehbi	13/05/1994	fes	cm453676	0647664587	anas_chehbi@gmail.	Féminin		MUSCULATION	03/06/2021	neuveau	
KHIOH	17/06/2021	IHP1	lgpih	792357234	hvigy@ikgug.com	Masculin		AEROBIC	03/06/2021		

Figure 28: pages de liste des membres



f) Ajouter un membre :

Pour ajouter un membre, il suffit de cliquer sur le Bouton « ajouter un membre » en droit haut, et remplir tous les champs, avec une photo de profil, voici l'exemple, vous pouvez supprimer un membre, ou modifier leurs informations.

The screenshot shows a software interface for managing members. At the top, there's a toolbar with icons for adding members, modifying members, deleting members, and importing files. Below the toolbar is a table listing members with columns for Nom complet, Date de naissance, Lieu de naissance, and CIN. A modal dialog box is open in the center, titled 'Ajouter membre'. It contains input fields for 'Nom complet' (Full name), 'Date de naissance' (Birth date), 'Lieu de naissance' (Place of birth), 'Téléphone' (Phone), 'Email', and 'Catégorie' (Category). There's also a 'Carte national' (National card) field which is currently empty. On the right side of the screen, there's a preview area showing a member's profile: 'manal chehbi', born '20/02/1993' in 'آيت ملوك', belonging to the 'KARATE' category. A photo of the member is also shown in this preview area.

Figure 29: page d'ajout des membres

g) Exporter un fichier Excel :

Si vous avez déjà une liste des membres dans un fichier Excel, vous pouvez l'importer pour gagner beaucoup de temps, sans les ressaisir :

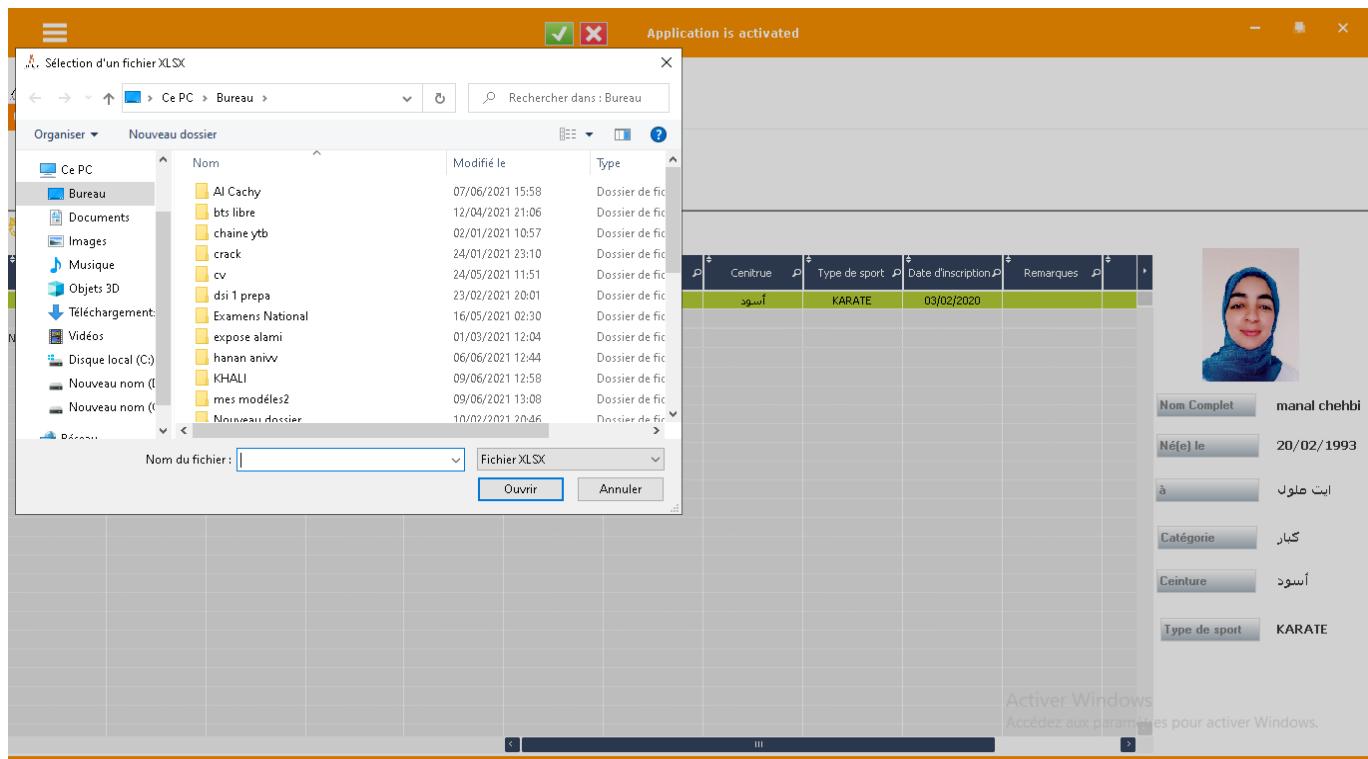
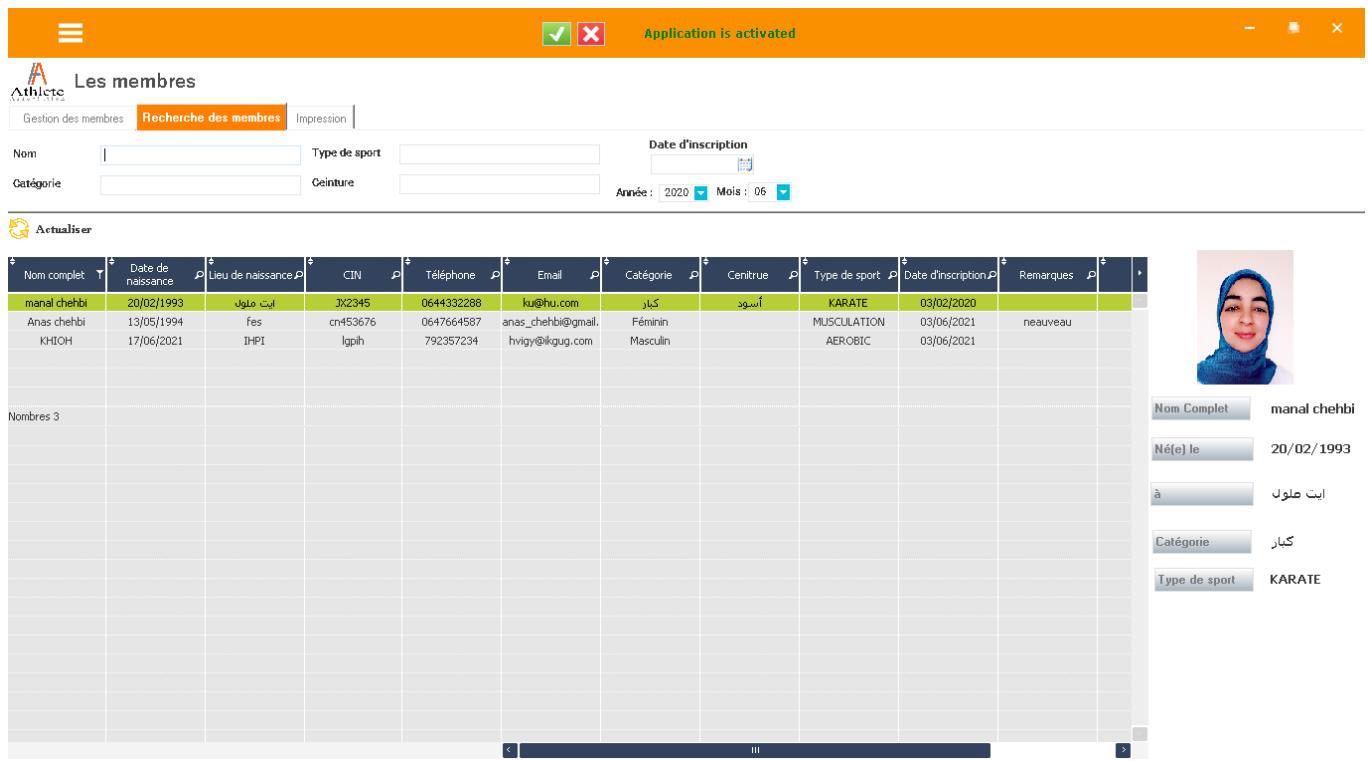


Figure 30: importation des fichiers Excel

h) Rechercher un membre :

Bien sûr que le club contient beaucoup de membres, et c'est difficile de trouver un abonné dans une grande liste, c'est pour raison que le system introduit une page de recherche. Vous pouvez trouver un membre en le recherchant avec son nom, date d'inscription, ou avec date de naissance ...





i) Impression :

Dans le côté impression, vous pouvez bénéficier de beaucoup d'option, vous pouvez imprimer le tableau des membres, voici un exemple

Aussi le reçu d'inscription de chaque membre (vous pouvez aussi imprimer les reçus de tous les membres dans une seule feuille) :

The screenshot shows a Windows application window titled "Prévisualisation de l'état ETAT_Table_Taekwondo". The interface includes a toolbar with "Aperçu", "Imprimer", "Exporter", "Rechercher", and "Annoter" buttons. Below the toolbar, there are printer selection dropdowns ("Lancer l'impression", "Microsoft Print to PDF", "Prêt", "Propriétés de l'imprimante") and print settings like "Couleur", "Toutes les pages", "Copies 1", and "Pages 1-10, 25-30, 35". On the left, a preview pane shows a table of members with columns for Name, Date of Birth, Gender, etc. On the right, the main content area displays the "Athlete Association" logo and the title "Les membres de Club". The table data is as follows:

Nombre	3							
manal chehbi	20/02/1993	fem	JX2345	0644332288	ku@hu.com	KARATE	03/02/2020	Féminin
Anas chehbi	13/05/1994	fes	en453676	0647664587	chehbi@gmail.com	USCULATIO	03/06/2021	Féminin
KHIOH	17/06/2021	IHP	lgpih	792357234	gy@kgug.or	AEROBIC	03/06/2021	Masculin

Figure 31: page de recherche des membres

The screenshot shows a Windows application window titled "Prévisualisation de l'état ETAT_Ticket_TKD". The interface includes a toolbar with "Aperçu", "Imprimer", "Exporter", "Rechercher", and "Annoter" buttons. Below the toolbar, there are printer selection dropdowns ("Lancer l'impression", "Microsoft Print to PDF", "Prêt", "Propriétés de l'imprimante") and print settings like "Couleur", "Toutes les pages", "Copies 1", and "Pages 1-10, 25-30, 35". On the left, a preview pane shows a table of members with columns for Name, Date of birth, etc. On the right, the main content area displays the "Athlete Sportive" logo and the title "Recu d'inscription". The receipt data is as follows:

Nom complet:	Anas chehbi	Email:	anas_chehbi@gmail.co
Date de naissance:	13/05/1994	Catégorie:	Féminin
CIN:	en453676	Type de sport:	MUSCULATION
Téléphone:	0647664587	Date inscription:	03/06/2021

Figure 32: impression des tables



Et cette page présente l'impression des badges des (vous pouvez aussi imprimer les badges de tous les membres dans une seule feuille) :

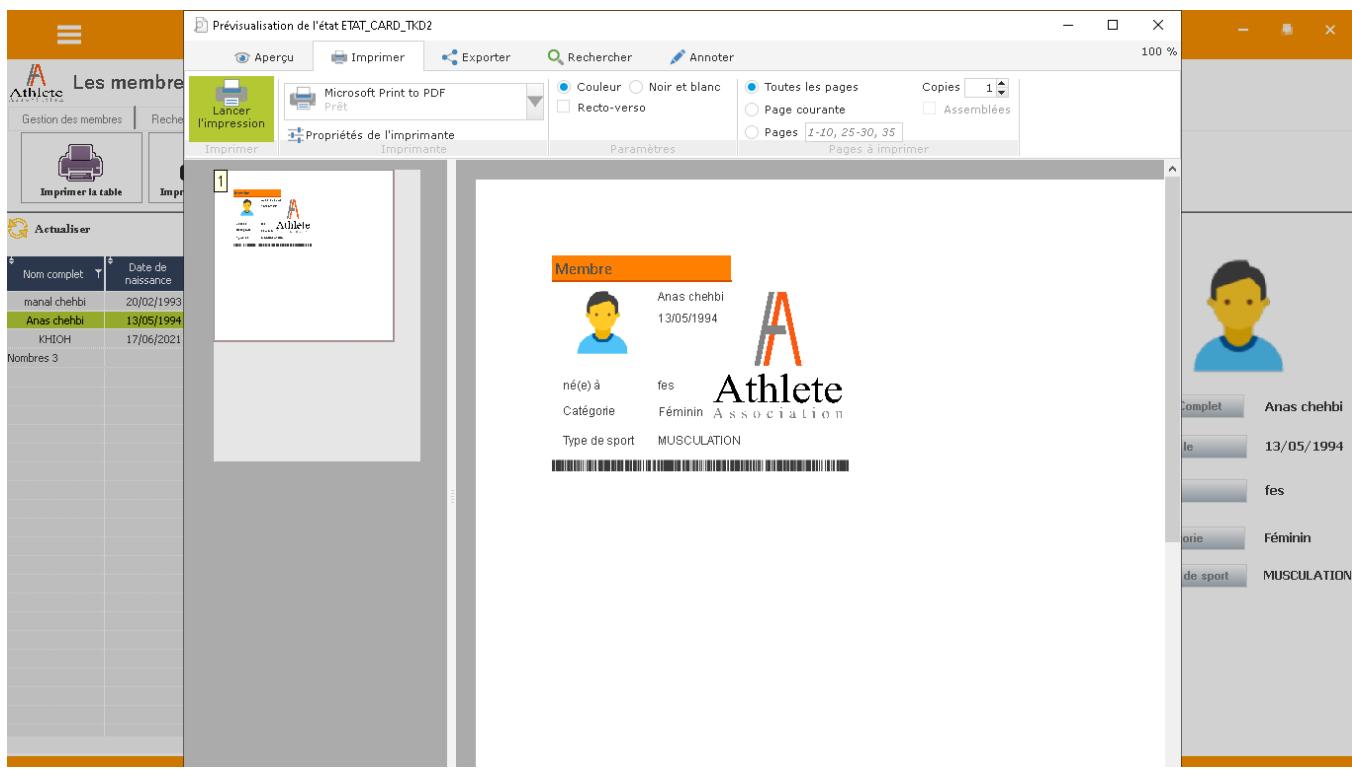


Figure 34: impression des badges

j) Entraineur :

Dans le clic sur le bouton « entraîneurs » dans la page d'accueil, une fenêtre va s'afficher, contient la liste des entraîneurs du club, avec leurs informations (nom, prénom, type de sport ...), Et Pour ajouter un entraîneur, il suffit de cliquer sur le bouton « ajouter un entraîneur » en droit haut, et remplir tous les champs, avec une photo de profil, vous pouvez aussi supprimer un membre, ou modifier leur information, exactement comme les interfaces précédentes de gestion des membres.

k) Impression :

Dans le côté d'impression, et comme le cas de membre, vous pouvez bénéficier de beaucoup d'options, vous pouvez imprimer le tableau des membres, Aussi leur reçu d'inscription (vous pouvez aussi imprimer les reçus de tous les entraîneurs dans une seule feuille, aussi les badges des entraîneurs.



I) liste des entraîneurs :

Nom complet	Date de naissance	Lieu de naissance	CIN	Téléphone	Email	Ceinture	Type de sport	image
Manal chebbi	08/05/1996	guigou	cn45435	0964757547	nal@gmail.com		HAPKIDO	
Adam chebbi	13/05/1998	guigou	cn5487638	0967575853	chebbi@gmail.com		FULL CONTACT	
Chehbi ayoub	05/05/1994	guigou	cn547547	0936439574	chehbi@gmail.com		KUNG FU	

Figure 35: impression de liste des entraîneurs

m) Badge d'entraîneur :

Nom	Date de naissance	Lieu de naissance	CIN	Type de sport
Manal chebbi	08/05/1996	guigou	cn45435	HAPKIDO
Adam chebbi	13/05/1998	guigou	cn5487638	FULL CONTACT
Chehbi ayoub	05/05/1994	guigou	cn547547	KUNG FU

Figure 36: impression des badges des entraîneurs



n) Paiement :

Dans cette partie, l'admin peut ajouter chaque membre a payé, avec la sélection de son nom et son type de sport et l'insertion du prix de mois et d'assurance, le système calcule le totale automatiquement :

The screenshot shows a software application window titled "Paiement". On the left, there's a sidebar with icons for adding, modifying, and deleting payments. The main area has three sections: "Année" (Year), "Assurance" (Insurance), and "Inscription" (Registration). The "Année" section contains a grid for each month from January to December, with values ranging from 12 DH to 78 DH. The "Assurance" section shows a constant value of 20 DH. The "Inscription" section shows a constant value of 23 DH. At the bottom, there's a "Remarques" (Remarks) field containing "tous est pyé" and a "Totales" (Total) field showing 562 DH. A "Valider" (Validate) button is at the bottom right. A summary table on the right shows monthly totals: Octobre (47 DH), Novembre (78 DH), Décembre (12 DH), Totales (562 DH), and Année (982 DH).

Figure 37: ajout de paiement

o) Recherche de Paiement :

Le système aussi offre la possibilité de rechercher des membres ayant payés, et imprimer leur liste.

The screenshot shows a software application window titled "Paiement". The top navigation bar includes "Gestion de paiement", "Recherche de paiement" (which is selected), and "Impression". The main area has two search fields: "Nom" (Name) with "an" entered and "Type de sport" (Sport Type) with an empty field. Below is a table listing members with their details:

Nom d'adhérent	Type de sport	Année	Assurance	Inscription	Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Total
manal chehbi	KARATE	2021	21 DH	21 DH	12 DH	222	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	276 DH				
ANAS ANAS	sport1	2021	111 DH	111 DH	11 DH	0	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	11 DH	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	0 DH	144 DH
manal chehbi		1	23 DH	23 DH	20 DH	34	34 DH	45 DH	45 DH	45 DH	56 DH	56 DH	55 DH	47 DH	78 DH	12 DH	982 DH

Figure 38: recherche des paiements



p) Imprimer la liste des Paiements :

Print Preview window showing the 'Table de paiements' (Payment Table) from 10/06/2021. The table details monthly payments for three individuals:

Nom d'adhérent	Type_de_sport	Année	Assurance	Inscrit/Non	Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	June	Juillet	Août	Septembre	Octobre	Novembr	Décembre	Totaux	Remarques
manal chehbi	KARATE	2021	21	21	12	222	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	276	tous est payé
ANAS ANAS	sport1	2021	111	11	11	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	144	
manal chehbi	1	2	23	20	12	34	34	45	45	45	56	56	55	47	78	12	562	

Figure 39: impression de liste des paiements

q) Les programmes des club (les activés) :

Bien sûr chaque club organise des activités hors établissement, et pour les enregistrer, nous avons donné la possibilité d'ajouter, modifier, supprimer, ou chercher une activité, l'enregistrement va être avec l'insertion du nom d'activité, lieu, date, et nombre des participants.

Programme du club application interface. On the left, a list of activities is shown:

- match amical avec club sport
- Voyage à marrakech
- جولة ترفيهية
- Training camp
- VOYAGE A TANGER
- Voyage à Quarazate
- Training camp
- رحلة إلى الصحراء
- Training camp

The right side shows a detailed view of an activity:

Lieu	Nombre de participants	Description
AGADIR	20	
Marrakech	15	
أڭادير	40	
Agadir	15	du 31/01/2020 - 02/02/2019
TANGER	20	bon voyage
Ouarzazate	25	
TAROUDANT	20	
مراكش	50	
Essaouira	30	
	0	

Figure 40: l'ajout des activités



a) Impression de liste des activités :

Et en fin l'impression de liste des programmes :

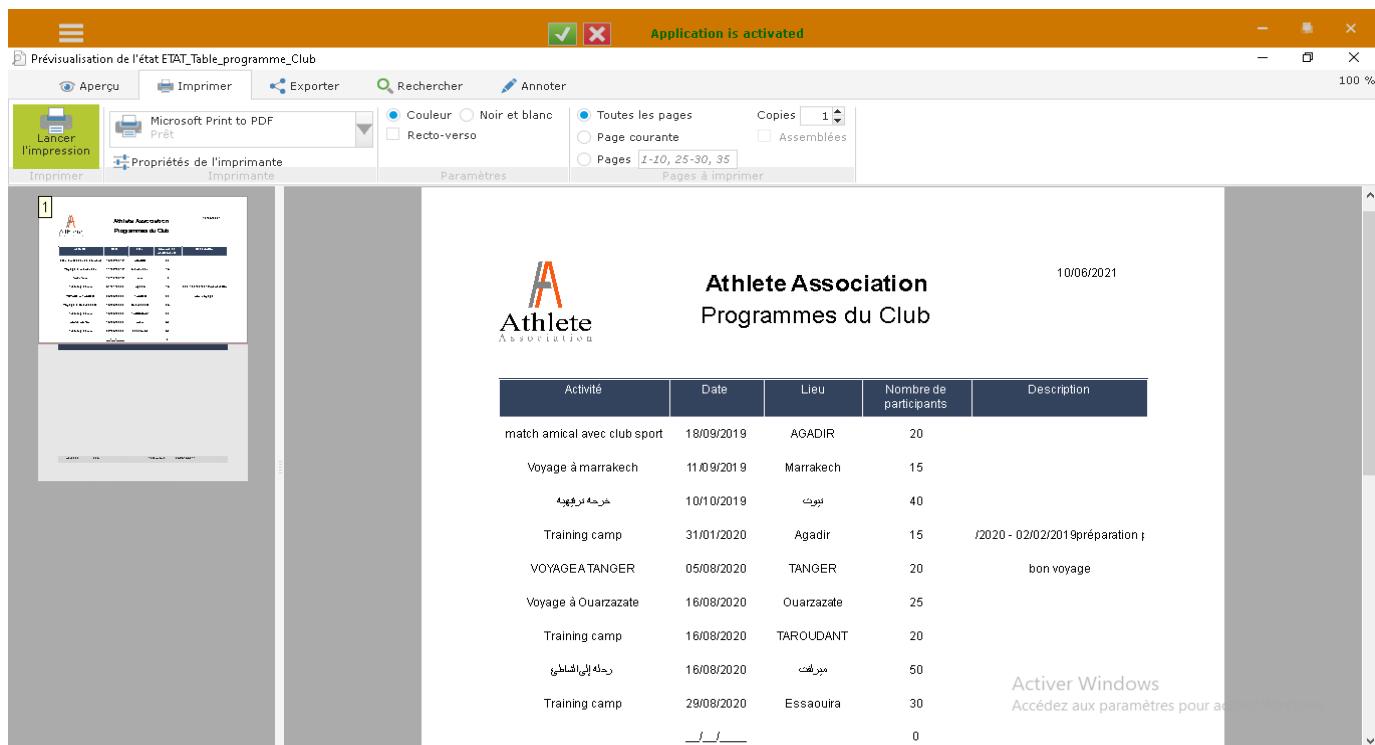


Figure 41: impression de liste des activités



III. Gestion d'un club sportif : mobile (ANDROID)

1. À propos de l'application « Athlète Association »

L'application « Athlète Association » répond à tous les besoins de gestion de votre club de sport, depuis la gestion des membres et des activités, jusqu'à la comptabilité des recettes et des dépenses de /l'association/Complexe.

 Gestion des adhérents Gérer les fiches, les photos, les groupes, les activités, la présence et les accès de vos adhérents d'une manière hyper rapide	 Gestion des entraîneurs Gérer les fiches, les photos, les groupes, les activités, la présence et les accès de vos entraîneurs d'une manière hyper rapide
 Gestion de paiements Permettent d'encaisser les paiements des clients	 Programme du club Gestion le programme annuel de votre club.
 Statistiques Suivre et étudier l'évolution de votre club en plusieurs graphes et prendre les décisions idéales pour son amélioration.	 Impression Imprimer les badges, les reçus, et les listes



2. Authentification :

Pour démarrer l'application « Athlète Association », cliquez sur l'icône  sur votre smartphone Android. Une interface s'ouvre pour s'authentifier.

Et pour s'authentifier, il faut tout d'abord créer un compte sur votre application Desktop, après une interface s'ouvre pour la gestion de l'application.

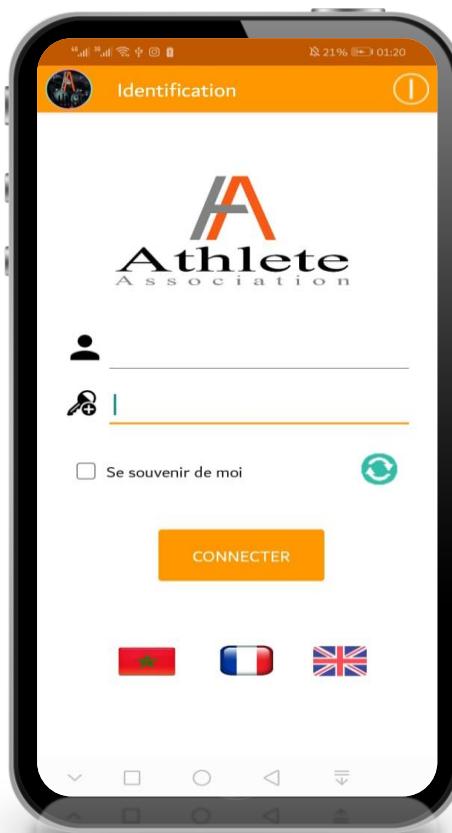


Figure 42: page de login

NOTE :

- ❖ L'application contient trois langues (Français, Arabe, Anglais), en cliquant au-dessous de « Se connecter ». 
- ❖ Pour fonctionner votre application mobile, vous avez besoin trois équipement : Un routeur (Modem 4G), PC bureau et Smartphone, tous ces équipement doivent être connectés entre eux.



1. Gestion des membres et des entraîneurs :

a) Membres :

❖ Ajouter, modifier et supprimer :

Dans l'interface de l'application, et en clique sur « membres » :

- Une interface s'ouvre pour la gestion des membres, on peut ajouter, modifier ou supprimer un membre.
- On peut aussi changer le format de l'interface des membres.

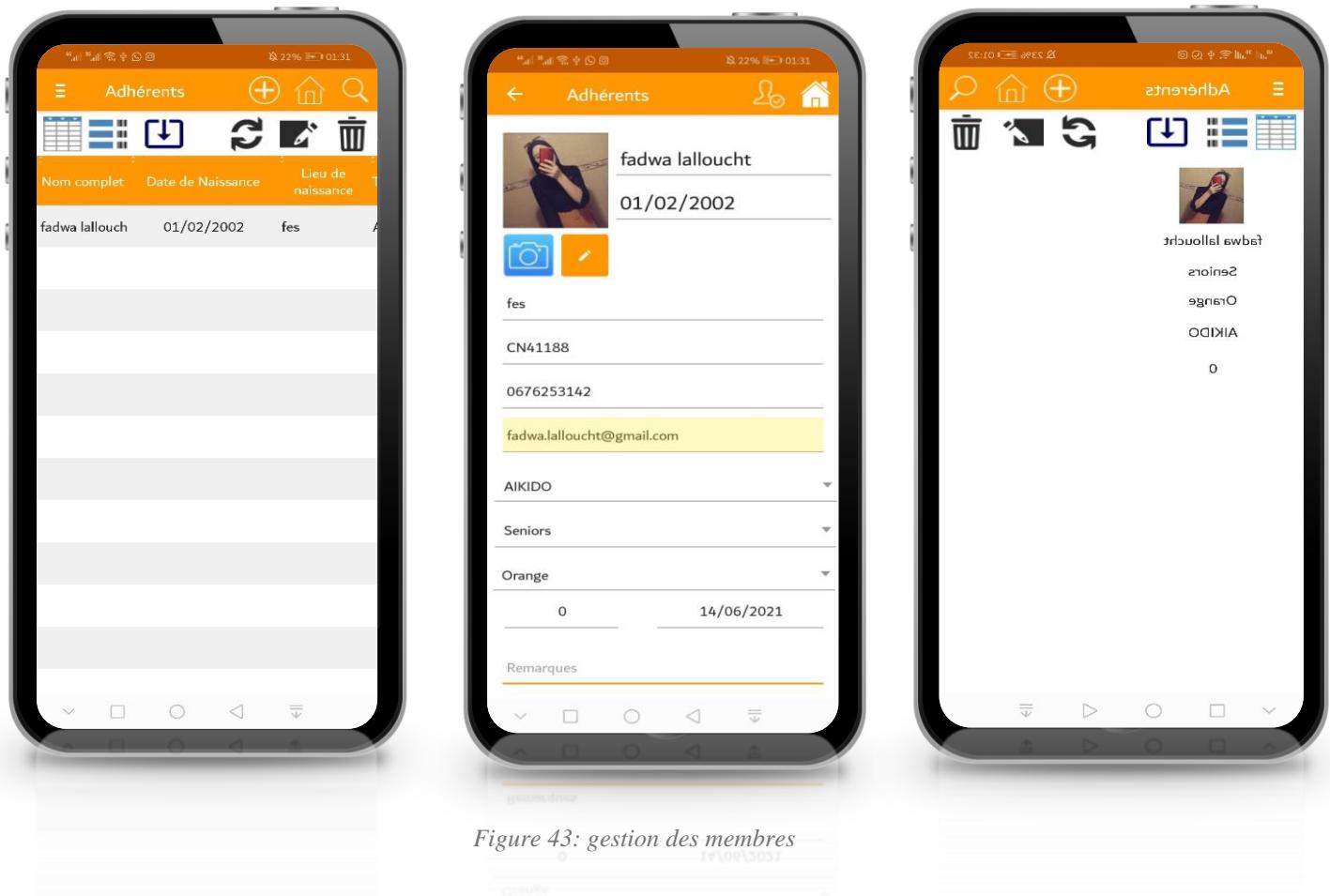


Figure 43: gestion des membres



❖ Rechercher un membre :

Pour faire la recherche, il suffit de cliquer sur l'icône « rechercher », et rechercher selon « le nom de l'membre », « Type de sport », « ceinture », puis cliquer sur le bouton « Rechercher ».

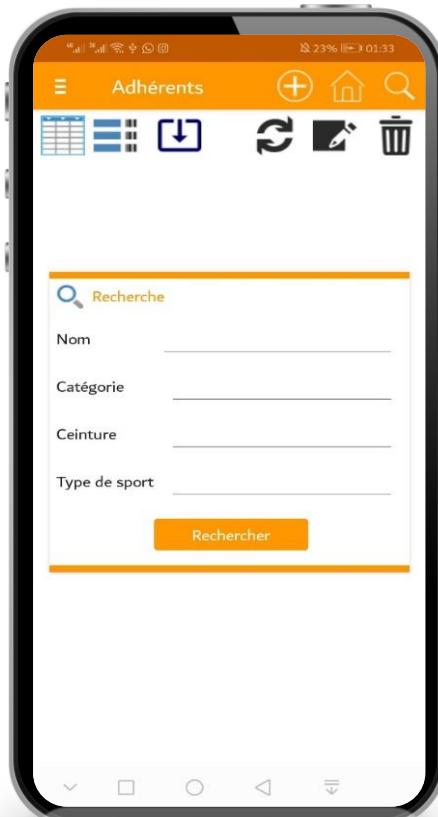


Figure 44: rechercher membre

b) Entraineur :

Dans l'interface de l'application, et en cliquant sur « Entraineurs ».

❖ Ajouter, modifier et supprimer :

Une interface s'ouvre pour la gestion des membres, dans laquelle on peut Ajouter, modifier ou supprimer un entraîneur :

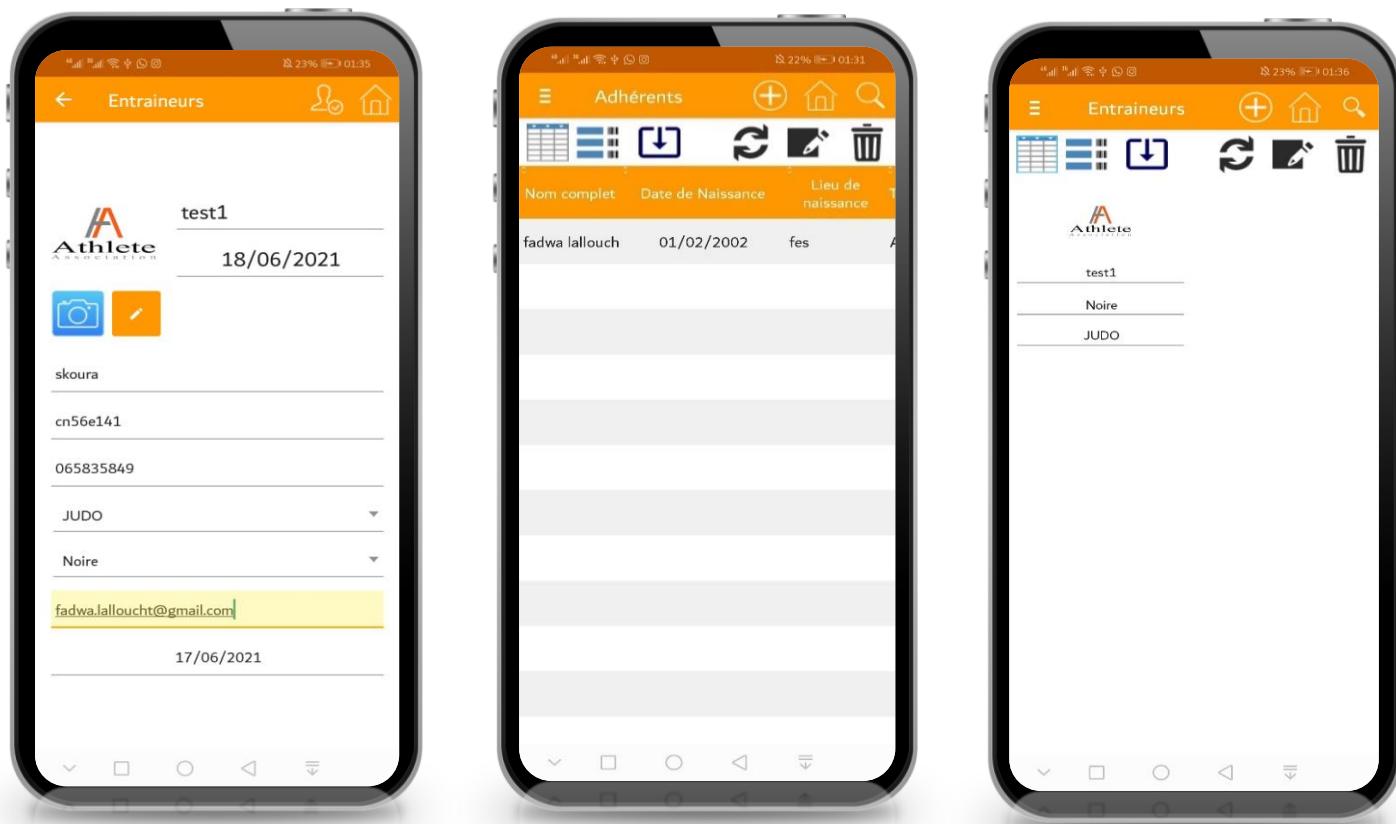


Figure 45: gestion des entraîneurs

❖ Rechercher un entraîneur :

Pour faire la recherche, il suffit de cliquer sur l'icône « rechercher », et rechercher selon « le nom de l' membre », « Type de sport » :

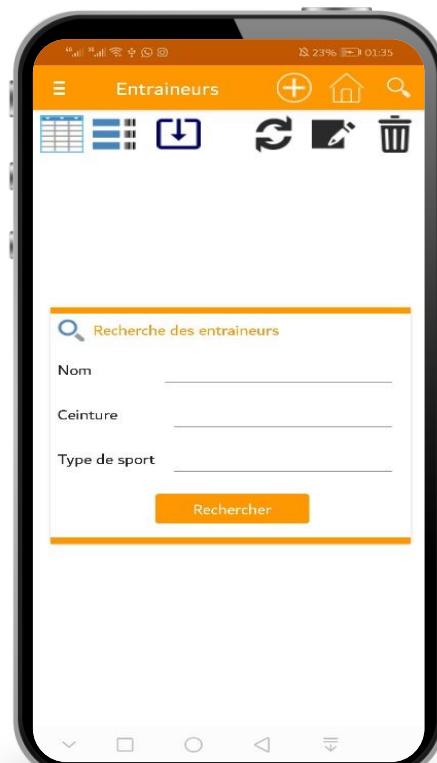


Figure 46: rechercher entraîneur



4. Gestion de paiement

Cette partie, l'admin peut ajouter chaque membre a payé, avec la sélection de son nom et son type de sport et l'insertion de prix de mois et d'assurance, et il peut aussi rechercher des paiements

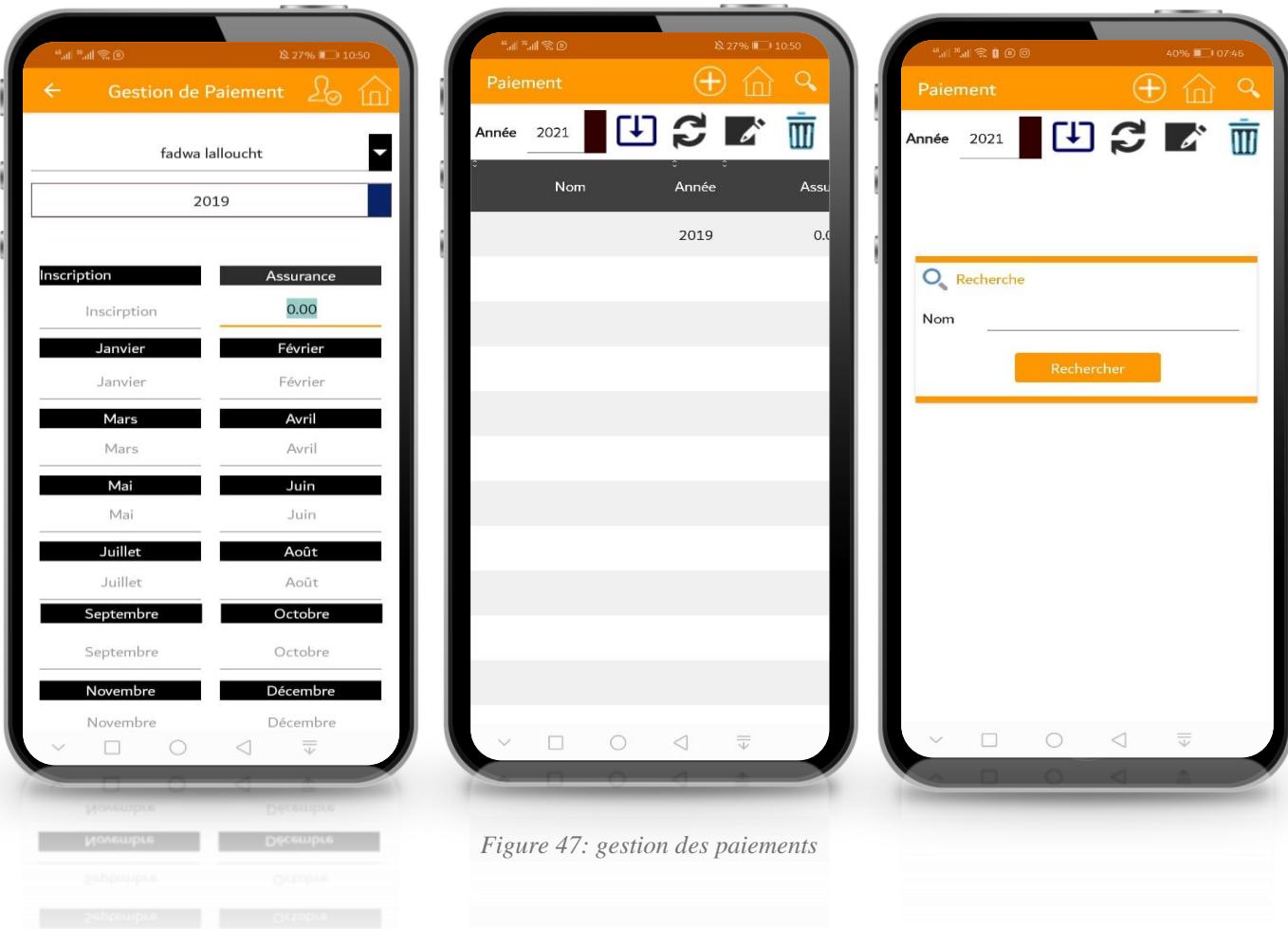


Figure 47: gestion des paiements



5. Gestion de programme d'un club

On peut d'ajouter, modifier, supprimer, ou chercher une activité, l'enregistrement va être avec l'insertion de nom d'activité, lieu, date, et nombre des participants

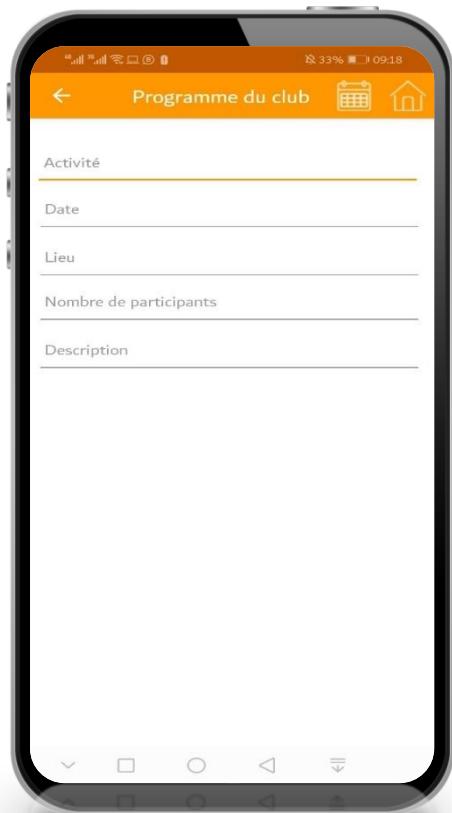


Figure 48: gestion des programmes



Figure 49: liste des programmes



6. Affichage des statistiques

Et dans la page statistiques, l'admin peut voir :

- ❖ Le paiement total pour chaque membre.
- ❖ Nombre des membres.
- ❖ Nombre des entraîneurs.



Figure 50: statistique



❖ Conclusion

Le projet de fin de formation a été très bénéfique tant qu'au niveau personnel qu'au niveau académique. Ainsi, il nous a permis de consolider nos connaissances en termes d'outils de programmation et de conception, ainsi que la gestion de projets. Il a été une opportunité pour développer de nouvelles compétences dans la programmation avec WINDEV

Nous tenons une autre fois à remercier nos amis qui nous avons vraiment accueilli très bien durant la période de projet de fin d'étude. Ils étaient toujours présente lorsque nous rencontrions des problèmes, et toujours prête à répondre à nos questions.



❖ Résumé et mots clés :

Tableau 2résumé et mots clés

Mot	Signification
WENDIV	un atelier de génie logiciel (AGL) édité par la société française PC SOFT et conçu pour développer des applications,
PHP	HyperText Préprocesseur
MYSQL	My Structured Query Language
JS	JavaScript
HTML	HyperText Markup Langage
CSS	Cascading Style Sheets
WLAMAGE	Langage de 5° génération. Il dispose des fonctions habituelles des langages de programmation
XAMP	Langage de 5° génération. Il dispose des fonctions habituelles des langages de programmation
AGL	Atelier de Génie Logiciel
UML	Le Langage de Modélisation Unifiée
GANTT	Gantt est un outil utilisé en ordonnancement et en gestion de projet et permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches composant un projet.



❖ Bibliographie :(29/5/2021)

Tableau 3Bibliographie

https://www.youtube.com/watch?v=I6OYUmmJOMU&list=PLI6fRsLPTA4gjevu2V2qCLDo2w2i4bM
https://doc.pcsoft.fr/?1510011
https://doc.pcsoft.fr/?1510011
https://www.youtube.com/watch?v=F_bLXuyUoa0
https://www.youtube.com/watch?v=qRg_TuHVUhY
https://www.youtube.com/watch?v=aT9X8jdnxwc
https://www.youtube.com/watch?v=xU8RHtWJaZU&list=PLZ7x6nASsnodkl19iCLz5Ik8taVXTeJ6w
https://www.youtube.com/watch?v=b-Pa7ZFkOwY&t=756s
https://www.youtube.com/watch?v=l7kblyGM-Qo
https://www.youtube.com/watch?v=OUtkXVZ5CfY&list=PLWpc_hpb7sOi8yg1eKXbZdOhYjnfzBepF
http://www.codeurjava.com/2016/12/formulaire-de-login-avec-html-css-php-et-mysql.html
https://nicepage.com/fr/modeles-html
https://www.youtube.com/watch?v=-RjdHp05cow&t=13s
https://i.ytimg.com/an_webp/VxsAmvP-6zM/mqdefault_6s.webp?du=3000&sqp=CMDQIIYG&rs=AOn4CLA2IdWVEOv8splZUbQC7xRWSPFtxg
https://www.youtube.com/watch?v=Z8pXOI776JA&t=568s

Fin.