



République Algérienne Démocratique et Populaire



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université des Sciences et de la Technologie Houari Boumediene

**Faculté d'Electronique et d'Informatique
Département Informatique**

Mémoire de Licence

**Spécialité :
Informatique Académique**

Thème

**Conception et Réalisation d'une application web pour annoncer des
événements organisés par l'USTHB et ses Clubs avec un système
de notification.**

Sujet encadré par :

M^{me}. OUAZAR Fatiha

Soutenu le : 00/00/2021

Présenté par :

M^r. CHARA Med El-Amine

M^r. BENELHADJ DJELLOUL Oussama

Devant le jury composé de :

M^{me}/m^r. Président

M^{me}/m^r Membre

Binôme N° 040/2021

Remerciements

Avant tout nous tenons à remercier Allah le plus puissant, qui nous a donné la force et la patience pour qu'on puisse accomplir ce modeste travail.

En second lieu on voudrait adresser toute notre reconnaissance à la directrice de ce mémoire, Madame OUAZAR Fatiha, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui nous ont orientés au bon aboutissement de notre travail.

Nous souhaitons aussi adresser notre profonde reconnaissance au corps enseignant de notre université, qui sans eux nous n'aurions pas tous les compétences nécessaires à la réalisation du projet.

Nous remercions également les membres du jury d'avoir accepté d'évaluer ce modeste travail.

*Enfin, nous adressons nos plus sincères remerciements à tous nos proches, amis et famille, qui ont contribué de près ou de loin à l'achèvement de ce travail.
Merci à tous et à toutes.*

**CHARA Med El-Amine
BENELHADJ DJELLOUL Oussama**

Résumé

Dans ce travail nous nous intéressons à la création d'un site web pour annonces des évènements organisés par l'USTHB et ses Clubs avec un système de notification. Le site permet aux clubs de publier leurs évènements. Il permet aussi aux visiteurs de consulter les différents évènements ainsi que d'appliquer des filtres à la recherche de ces dernières. Il permet de plus aux étudiants inscrits de s'intéresser à ses évènements et de commenter.

Le site web donne aussi la possibilité aux étudiants inscrits de s'abonner à des clubs.

Les Etudiants reçoivent une notification pour tout évènement validé par l'admin, créé à l'avance par les clubs.

Mots clés :

Evènement, Site Web, gestion d'évènement, Clubs.

Table des matières

Introduction générale

1 Chapitre 1 : Notions préliminaires	3
1.1 Introduction	2
1.2 Notions de base	3
1.2.1 Solution web	3
1.2.1.1 Site web	3
1.2.1.2 Application web	4
1.2.1.1 Comparaison	4
1.2.2 Evènement	4
1.3 Comment utiliser le web pour aider les organisateurs (Clubs).....	5
1.4 Solutions existantes	5
1.4.1 Fest	5
1.4.2 EventBrite	6
1.5 Synthèse de l'étude comparative.....	7
1.6 Comparative avec notre site.....	7
1.7 Conclusion	8
2 Chapitre II : Étude conceptuelle.....	9
2.1 Introduction	9
2.2 Présentation UML	9
2.3 Identification des acteurs et rôles	10
2.4 Les diagrammes de cas d'utilisation (use-case)	10
2.5 Les diagrammes de séquence	14
2.6 Le diagramme de classes	19
2.7 Le schéma logique de la base de données	20
2.8 Conclusion	21
3 Chapitre 3 : Réalisation et Test de l'application	22
3.1 Introduction	22
3.2 Outils de développement :.....	22
3.3 Présentation de l'application	25
3.3.1 Page d'accueil	25
3.3.2 Page d'annonce d'évènements	27
3.3.3 Page de clubs	29
3.4 Page d'authentification	30

3.5 Dashboard des utilisateurs.....	31
3.6 Conclusion	36
4 Conclusion generale.....	37
5 Références	38

Table des figures

Figure 1.1 : interface principale du site « fest» -----	6
Figure 1.2 : interface principale du site « eventbrite» -----	7
Figure 2.2 : Diagramme use-case de l'acteur « Visiteur » -----	11
Figure 2.3 : Diagramme use-case de l'acteur « Etudiant »-----	12
Figure 2.4 : Diagramme use-case de l'acteur « Club »-----	13
Figure 2.5 : Diagramme use-case de l'acteur « Admin » -----	14
Figure 2.6 : Diagrammes de séquence « authentification » -----	15
Figure 2.7 : Diagrammes de séquence « Creation d'un évènement» -----	16
Figure 2.8 : Diagrammes de séquence « Validation d'un évènement» -----	17
Figure 2.9 : Diagrammes de séquence « Commenter\s'intéresser à un évènement» -----	18
Figure 2.10 : Diagrammes de Classe -----	19
Figure 3.1 : interface principale du site -----	27
Figure 3.2 : interface des évènements -----	28
Figure 3.3 : interface des clubs -----	29
Figure 3.4 : interfaces d'authentification -----	30
Figure 3.5 : interfaces du Dashboard de l'étudiant-----	32
Figure 3.6 : interfaces du Dashboard du club -----	34
Figure 3.7 : interfaces du Dashboard de l'admin-----	36

Table des tableaux

Tableau 1 : Les acteurs et leurs rôles -----	10
--	----

Introduction Générale

L'évènement est un rendez-vous, rassemblement déjà éteint planifié, ayant une date et un endroit précis, afin de relater des faits, partager des informations ou de prendre des décisions.

Historiquement parlant on trouve que le terme évènement a évolué au fil des années, car en historiographie traditionnelle, un évènement est un ensemble de faits remarquables, jugé comme digne d'être retenu et consigné par écrit, en raison de son impact sur le cours de l'histoire.

Au début des années 90, il y'a eu un nouveaux genre d'évènements, ou communément appelé « event », lancé aux Pays-Bas symbolisant un genre de festival de musique.

En arrivant à ces dernières années, un autre type d'évènement a fait son éclore, « événement hybride » est un rendez-vous à la fois physique et virtuel. Répandu aux États-Unis, il donne au public intéressé par un événement la possibilité d'y participer soit par sa présence physique, soit par le biais d'un ordinateur connecté à internet.

Les évènements ont eu un effet conséquent sur l'évolution du monde, ainsi que sur l'avenir de plusieurs pays dont notre cher pays l'Algérie ou de grande nation, la chute du mur de Berlin, les attentats du 11 septembre 2001 sont des exemples d'évènements historiques ayant une portée mondiale. D'où leur importance.

Dans ce projet, nous nous intéressons à un type d'évènement, particulièrement les évènements académiques, de partage d'information, expérience et compétence. En effet, les étudiants trouvent des difficultés à trouver un espace où tout évènement et de n'importe quel club sont affichés en même temps avec toutes ses informations. Idem pour les clubs qui ne trouvent pas d'espace pour informer les étudiants.

Dans notre projet de fin de cycle licence, et dans le but de contribuer à l'amélioration du processus de partage, en matière de gestion des évènements pour un club, et en matière de recherche pour un étudiant voulant filtrer les différent club ou évènement, et qu'il soit notifié à chaque évènement créé, afin de les assister.

Organisation du mémoire

Notre rapport est composé de trois chapitres, qui sont définies comme suit :

Chapitre 1 : Le premier chapitre sera consacré à l'étude du contexte et des solutions

existantes.

Chapitre 2 : Le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse et la conception de notre site web.

Chapitre 3 : Dans le troisième chapitre, nous détaillons l'implémentation du site web, où nous présenterons les logiciels et langages utilisés et nous donnons un aperçu sur les interfaces réalisées. A la fin nous terminons le mémoire par une conclusion générale

1 Chapitre 1 : Notions préliminaires

1.1 Introduction

Le web a connu ces dernières années une évolution exponentielle, ce qui l'a rendu l'outil numéro 1 pour tout ce qui est partage d'information avec une méthode simple, c'est le moyen le plus efficace pour s'adresser à un large public, et c'est pour cela que c'est l'outil idéal pour communiquer sur des événements.

Dans ce premier chapitre on va présenter quelques notions de base liées aux notions de site web, ainsi que quelques éléments liés aux « events ». On va aussi présenter quelques sites qui ont des fonctionnalités liées à la publication d'évènement.

1.2 Notions de base

Dans cette section, nous rappelons les principales définitions des notions de base afin de mieux cerner le contexte de notre projet.

1.2.1 La solution web :

Souvent confondu, le site web et l'application web sont deux choses distinctes, et qui n'ont pas le même rôle à jouer :

1.2.1.1 Site web :

Ce sont généralement des sites d'information, sans interaction avec l'utilisateur, comme les sites d'entreprise pour afficher des données, des articles ou bien des blogs.

1.2.1.1.1 Site web statique :

Ils affichent exactement les mêmes informations à chaque fois que quelqu'un les visite. Le contenu d'un site web statique peut être du texte, comme il peut être du design ou du multimédia. Cependant, le contenu de

la page sera le même pour chaque client, sauf en cas de changement effectué sur le code source.

1.2.1.1.2 Site web dynamique :

Les pages Web dynamiques offrent un contenu différent pour chaque visiteur à partir du même fichier de code source. Son contenu est obtenu en combinant un langage de programmation (comme : PHP, JavaScript..), et une base de données.

1.2.1.2 Application web :

Ce sont des sites web plus complexe et donc plus complet, elles ont un atout de plus qui est l'interaction avec les utilisateurs, les meilleures exemples se sont les réseaux sociaux (Twitter, Facebooketc.).

1.2.1.3 Comparaison entre eux :

- L'application Web est une partie d'un site Web.
- Les fonctions et les tâches dans une application Web sont beaucoup plus complexes que les sites Web.
- L'application Web maintient en réalité l'ensemble du site [1].

1.2.2 Evènement :

C'est un rassemblement de personne, ayant été regroupé par une seule et même cause.

Chaque évènement a des acteurs qui sont :

Organisateurs : sont les gens qui planifient la date, le lieu, les invités et le contenu de l'évènement.

Dans notre cas se sont les clubs de notre université.

Participants : ce sont les invités qui se sont joint à la réunion, ils peuvent avoir comme ne pas avoir d'impact sur l'évènement.

On distingue désormais 2 types d'évènement :

Les classiques **événements avec une présence physique** des personnes, intervenant comme des planificateurs.

Ou les **événements virtuels** qui se font en distance, car à cause des conditions sanitaires ou les rassemblements ont été interdit, et grâce à les nouvelles technologies, ce type de technique a été utilisé à grande échelle, et dans plusieurs domaines.

1.3 Comment utiliser le web pour aider les organisateurs (Clubs)

Anciennement l'invitation pour les événements se faisant en privé ou en envoyant des lettres, ce qui prenait beaucoup de temps, ou par d'autre moyen plus public comme des affiches, mais qui sont vues par le grand public et donc qui rendait l'accès à l'événement et ces détails connus à tout le monde, ce qui pouvait être un handicap pour les organisateurs.

Avec l'arrivée d'internet, la tâche des organisateurs a été facilité, le web est évidemment un outil très efficace pour communiquer sur les événements, et cela notamment grâce aux réseaux sociaux, qui ont permis de partager des événements pour un public restreint sans perte de temps.

1.4 Solutions existantes

Dans le cadre de la conception de notre site web, nous avons exploré les sites web existants, ou on a trouvé des difficultés pour trouver au niveau national, ce qui nous a obligé de chercher au niveau international et nous avons sélectionné deux : Eventbrite et Fest.

1.4.1 Fest :



Fest vous aide à trouver les événements qui vous feront passer de bons moments entre amis ou en famille. Du

méga concert au loto communal, **Fest** référence les idées de sorties sur toute la France. Le calendrier des fêtes de votre ville ou de votre commune s'y trouve forcément. Utilisez nos outils de recherche pour dénicher les soirées, fêtes et animations qui se déroulent autour de vous. Aussi, annoncer un événement est entièrement gratuit ! Que vous organisiez une soirée ou une brocante, complétez un simple formulaire pour décrire votre événement et c'est dans la boîte. On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même ! Avec **Fest**, faire la promo d'événements n'a jamais été aussi simple...

L'adresse du site : «<https://www.fest.fr/>»

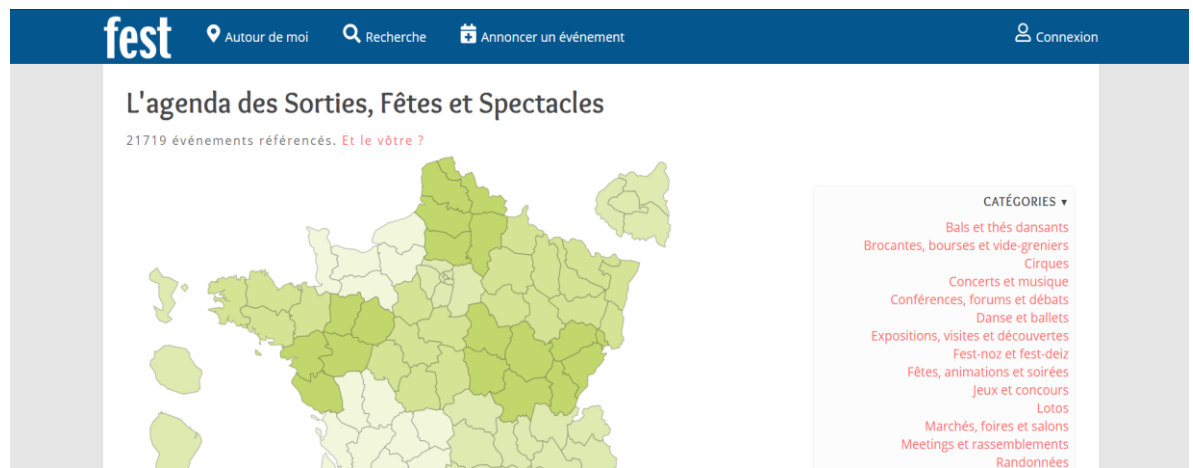


Figure 1.1 : interface principale du site « fest »

1.4.2 Eventbrite



Eventbrite est une plateforme qui permet à chacun de créer, partager, trouver et assister à des événements qui alimentent ses passions et enrichissent sa vie. Des festivals de musique, des marathons, des conférences, des rassemblements communautaires et des collectes de fonds, aux compétitions de jeux et aux concours de guitare aérienne. Notre mission est de rassembler le monde à travers des expériences en direct.

L'adresse du site : <https://www.eventbrite.com/>

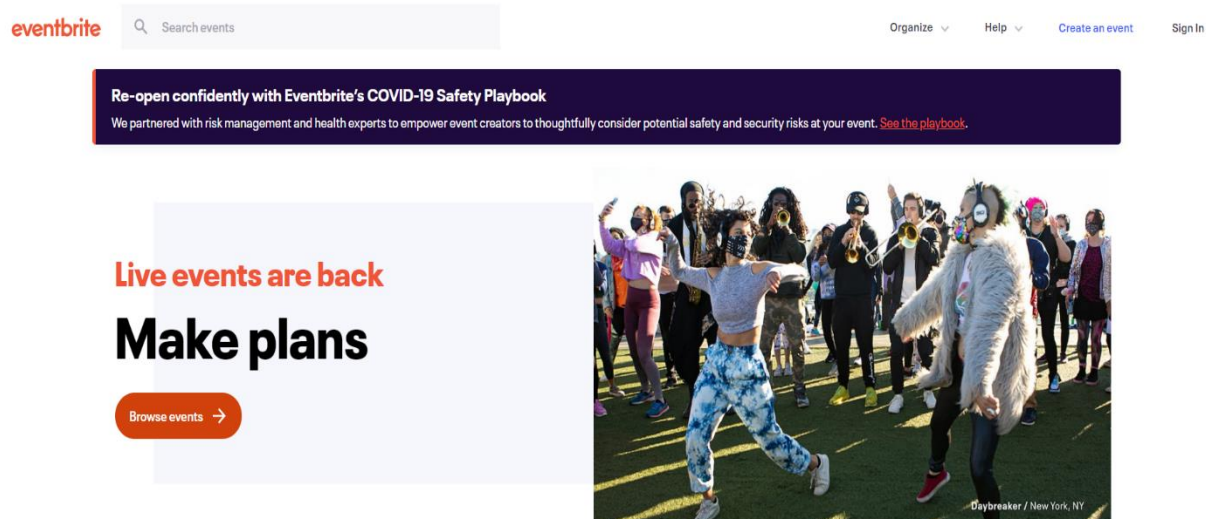


Figure 1.2 : interface principale du site « eventbrite »

1.5 Synthèse de l'étude comparative

Après l'étude faite sur ces 2 web site on a trouvé qu'il y'a beaucoup de similitude entre eux, et cela par rapport au formulaire de création, ou même sur la recherche, ou on voit qu'elle se fait principalement autour de la localisation ce qui est pas forcément notre cas, nous qui cherchons a ciblé les évènements internes de notre université.

Avec une légère avance pour le site « Eventbrite » qui permet l'ajout des évènements au favoris, ou même acheter des tickets.

1.6 Différence avec notre site

A la différence de ces 2 derniers sites, « Eventbabez » est un site local a l'USTHB, ou l'accès pour chaque étudiant sera avec le 'nom.prenom' et le matricule comme mot de passe.

De plus notre site sera muni d'un système de notification, qui s'affichera à chaque évènement validé par l'admin.

Et enfin, avec l'hyper activité des clubs de notre université ces dernier temps, un site comme le nôtre est de plus en plus nécessaire.

1.7 Conclusion

L'étude faite dans ce chapitre et l'analyse des deux sites nous ont permis de mieux cerner les importantes fonctionnalités qui devront être sur notre site web.

Nous allons aborder dans le chapitre suivant la conception et la modélisation de notre site en utilisant UML.

Chapitre II : Étude conceptuelle

2.1 Introduction :

Après l'étude faite lors du premier chapitre, nous sommes prêt à entamer une phase primordiale dans le cycle de création d'un site web de bonne qualité qui est l'analyse et la conception, et cela pour clarifier les aspects techniques du programme ; Et pour réaliser cela nous utiliserons la méthode UML.

Dans ce chapitre nous donnerons une courte présentation de l'UML, puis nous présenterons les diagrammes des cas d'utilisation, le diagramme de classes et les diagrammes de séquence.

2.2 Présentation d'UML :

L'UML est un langage de modélisation objet. Il permet donc de modéliser vos objets et ainsi représenter votre application sous forme de diagramme. Avant d'aller plus loin, attardons-nous un peu sur la signification d'UML : *Unified Modeling Language*, «langage de modélisation unifié». UML n'est pas un langage à proprement parler, plutôt une sorte de *méthodologie* [2].

2.3 Identification des acteurs et leurs rôles :

Le tableau ci-dessous pour éclairer tout cela :

Acteur	Rôle
Visiteur	Consulter le site. Consulter les évènements et leurs détails (commentaire et nombre de like). Consulter les clubs. Recherche sur les évènements.

Etudiant	S'authentifier Consulter les évènements et leurs détails Consulter les clubs. Recherche sur les évènements. Commenter et liker les évènements. Suivre un club (Follow). Recevoir les notifications.
Club	S'authentifier Consulter les évènements et leurs détails Consulter les clubs. Recherche sur les évènements. Créer un évènement.
Admin	S'authentifier Consulter les évènements et leurs détails Consulter les clubs. Recherche sur les évènements. Créer un étudiant. Créer/ supprimer un club. Gérer un évènement (valider, supprimer).

Tableau 1 : Les acteurs et leurs rôles

2.4 Les diagrammes de cas d'utilisation (use-case) :

Le diagramme de cas d'utilisation décrit les grandes fonctions d'un système du point de vue des acteurs, mais n'expose pas de façon détaillée le dialogue entre les acteurs et les cas d'utilisation. Il est recommandé de rédiger une description textuelle, car c'est une forme souple qui convient dans bien des situations. [3]

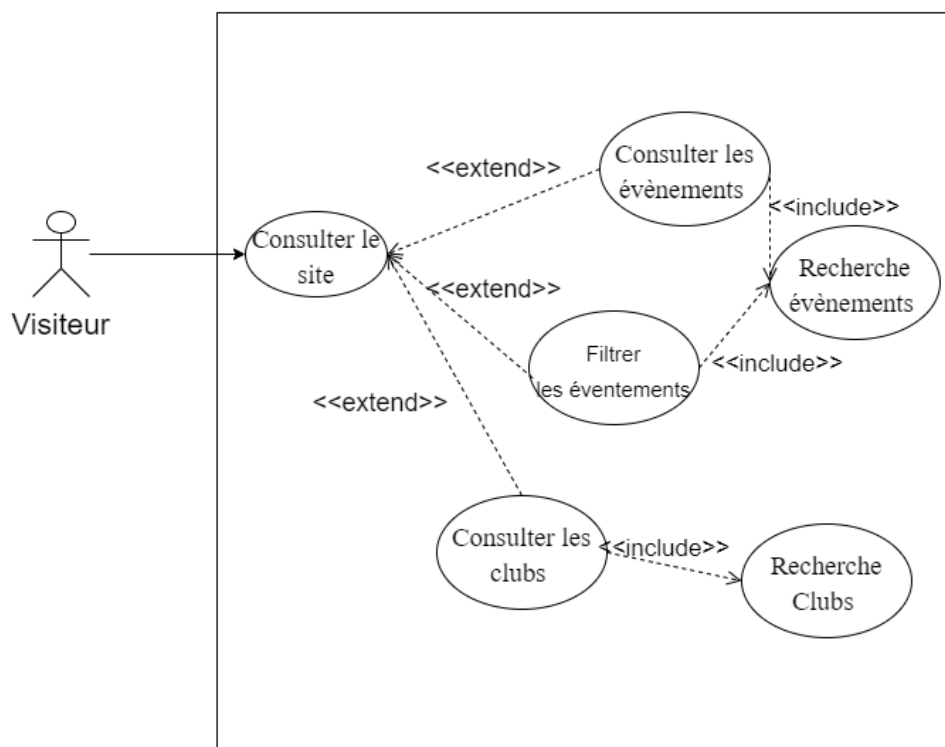


Figure 2.2 : Diagramme use-case de l'acteur « Visiteur »

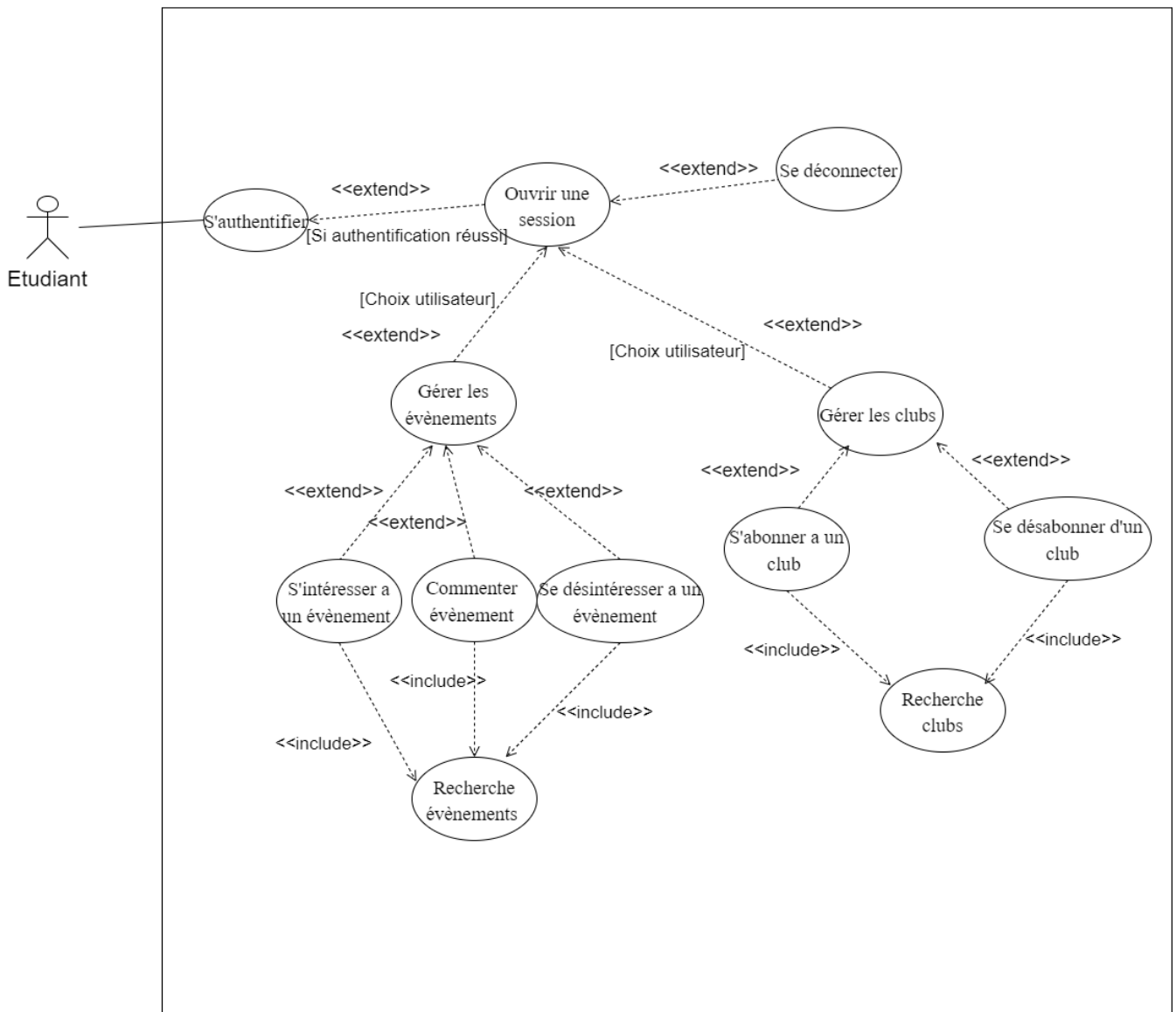


Figure 2.3 : Diagramme use-case de l'acteur « Etudiant »

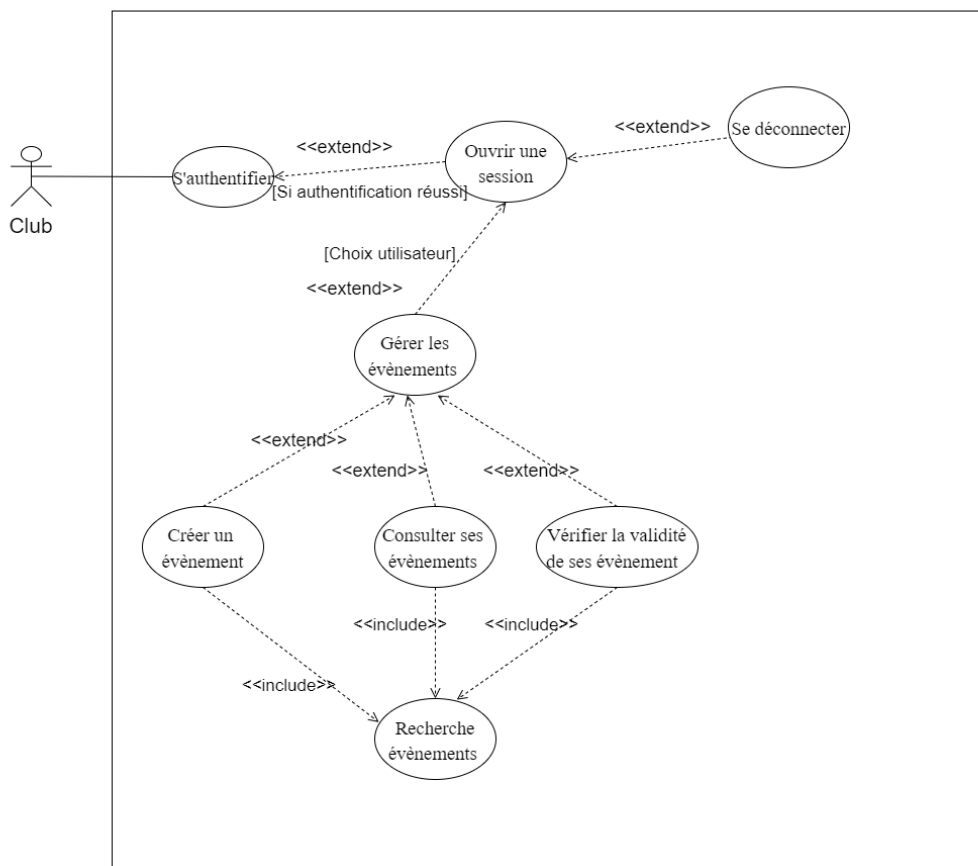


Figure 2.4 : Diagramme use-case de l'acteur « Club »

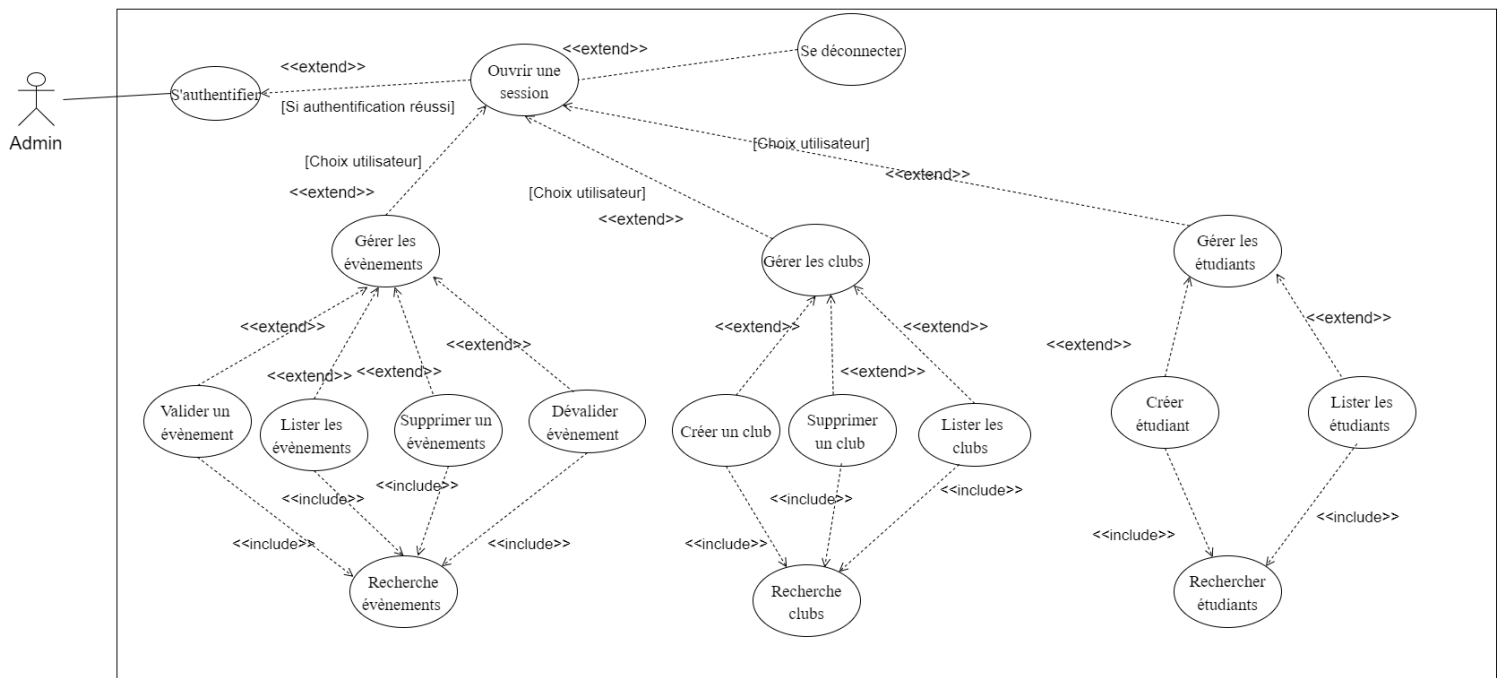


Figure 2.5 : Diagramme use-case de l'acteur « Admin »

2.5 Les diagrammes de séquence :

Les diagrammes de séquence sont une solution populaire de modélisation dynamique en langage UML, car ils se concentrent plus précisément sur les lignes de vie, les processus et les objets qui vivent simultanément, et les messages qu'ils échangent entre eux pour exercer une fonction avant la fin de la ligne de vie.[4]

On va exposer quelques diagrammes de séquence :

1-Authentification :

Afin de s'authentifier au system, l'utilisateur doit remplir le formulaire de la page d'authentification.

En cas d'erreur un message d'erreur sera délivré, sinon il sera rediriger vers son Dashboard.

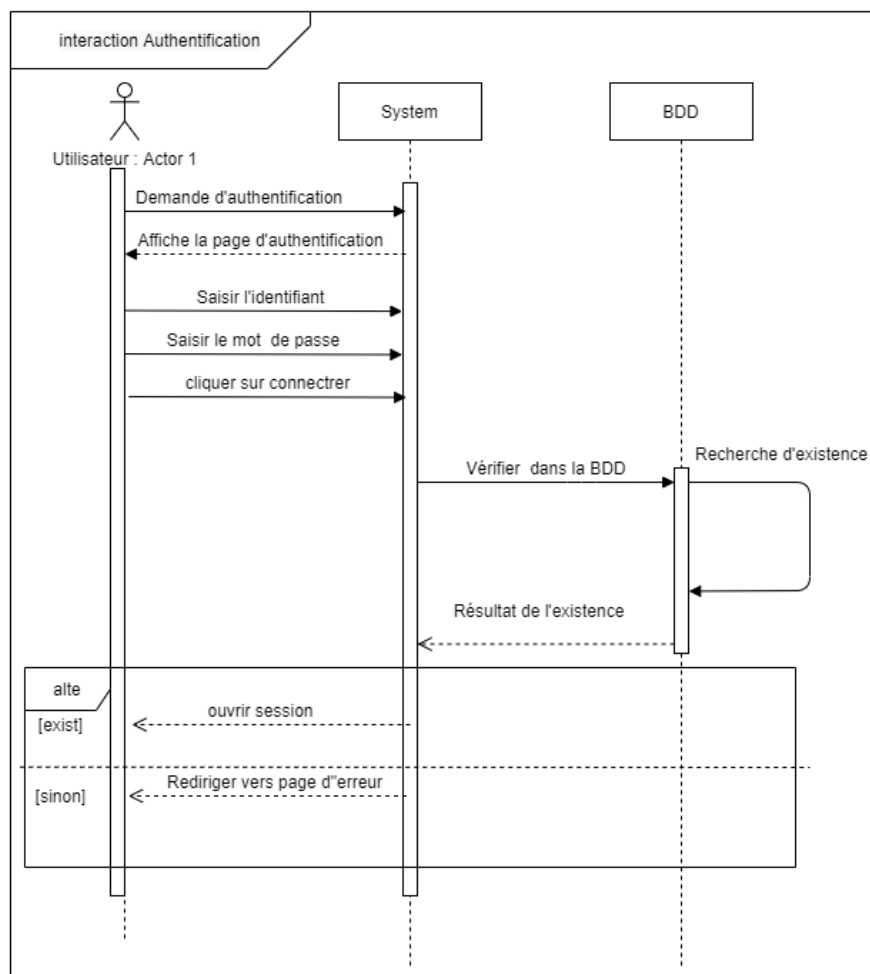


Figure 2.6 : Diagrammes de séquence « authentification »

2-Creation d'un évènement :

Pour la création d'un évènement, le gérant d'un club doit passer par l'authentification, si cette dernière est validée alors il sera dirigé vers le Dashboard du club. Grâce à l'onglet « event » il aura un formulaire qu'il doit remplir.

Après la publication de l'évènement celui-ci ne sera visible seulement

après la validation d'un des admin.

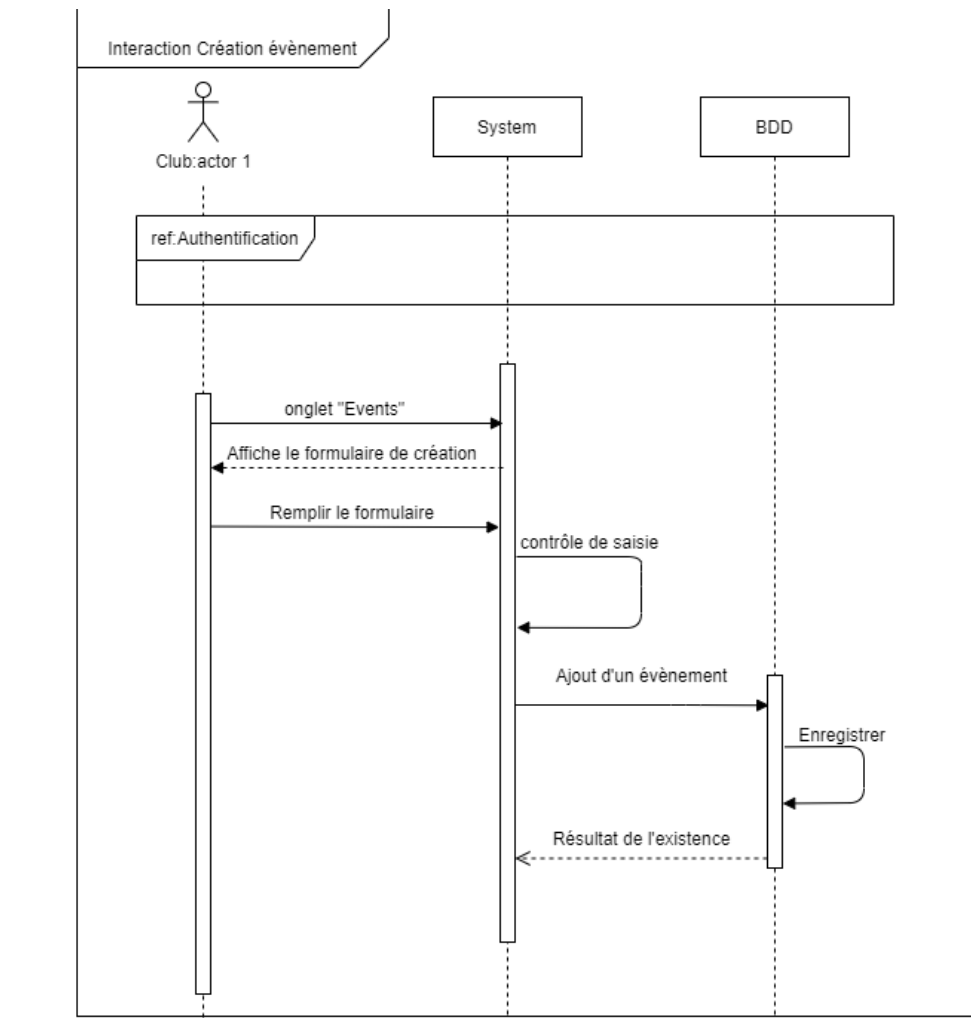


Figure 2.7 : Diagrammes de séquence « Création d'un évènement »

3-Validation d'un évènement :

A la création d'un évènement par un club, son état initial sera non valide, et cela jusqu'à la validation par un admin, pour ça l'admin doit s'authentifier puis passer à l'onglet « event » ou il aura la liste des événements avec leurs états ou il pourra les valider.

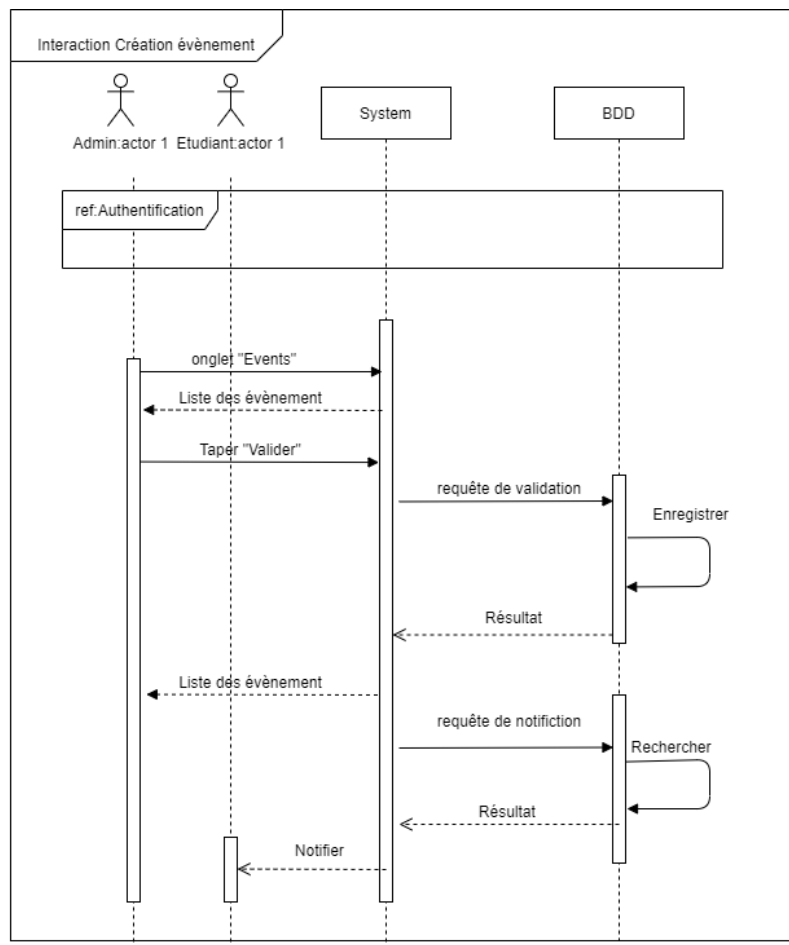


Figure 2.8 : Diagrammes de séquence « Validation d'un évènement »

4-Commenter / s'intéresser a un évènement :

Afin d'interagir avec les évènements, l'étudiant peut s'intéresser à un évènement et commenter. Pour faire cela il devra accéder à l'évènement puis choisir ce qu'il veut faire.

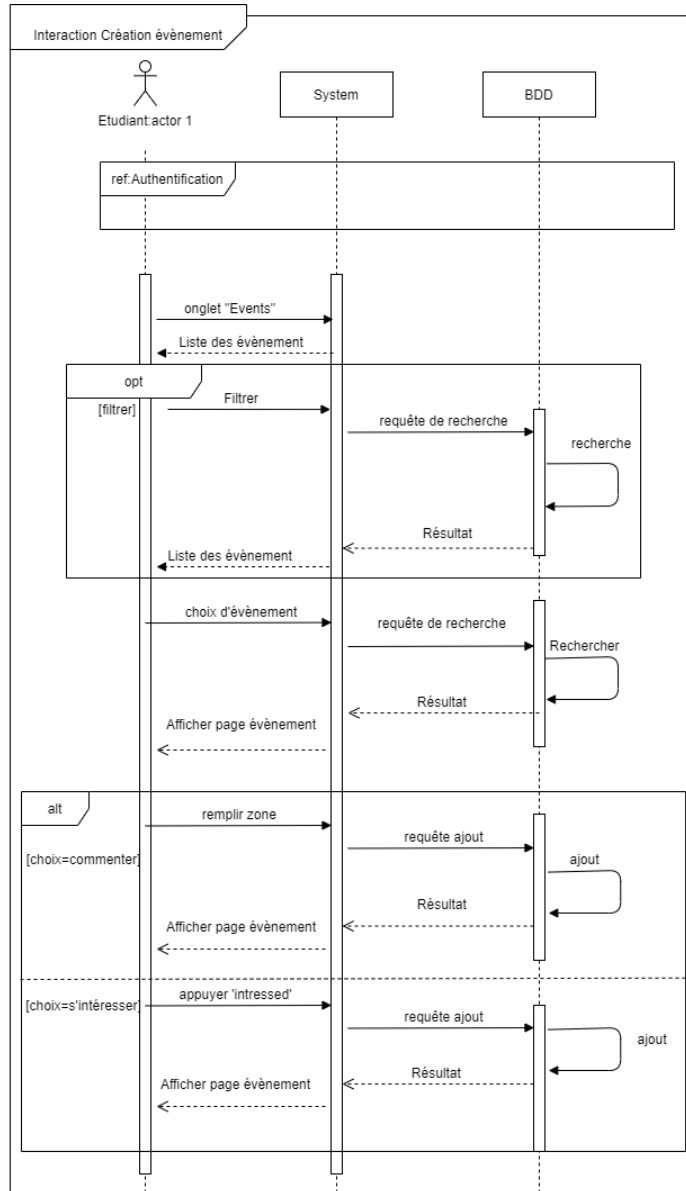


Figure 2.9 : Diagrammes de séquence « Commenter\s'intéresser à un évènement»

2.6 Diagramme de classe :

2.6.1 Définition :

Ces diagrammes de classes sont l'un des types de diagrammes UML les plus utiles, car ils décrivent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets.[15]

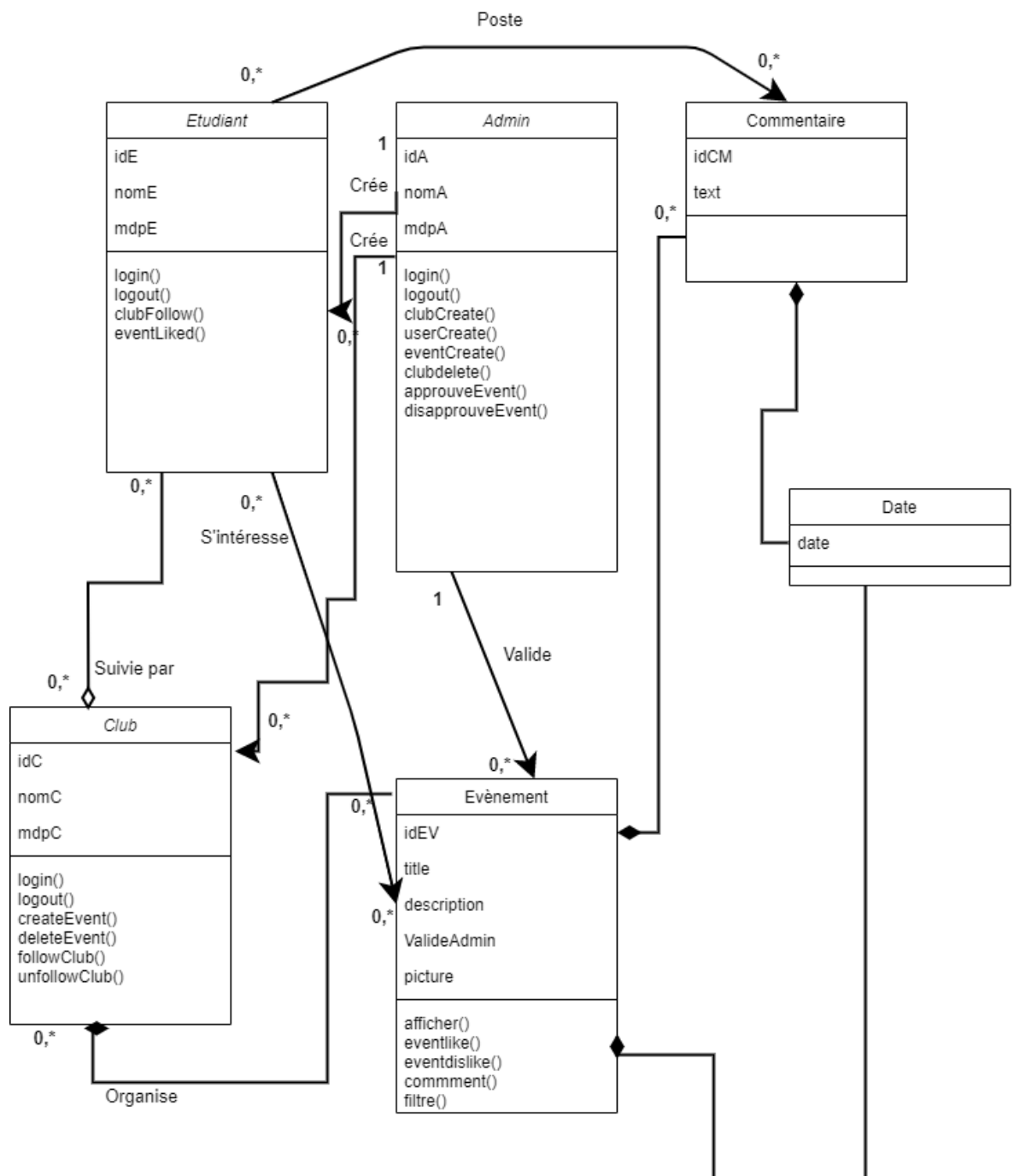


Figure 2.10 : Diagrammes de Classe

2.7 Modèle relationnel

2.7.1 Définition :

Ce modèle trie les données dans des tables, appelées aussi des relations, dont chacune se compose de colonnes et de lignes. Chaque colonne contient un attribut de l'entité en question.

L'ensemble de ces attributs est appelé domaine. La clé primaire est constituée d'un ou plusieurs attributs. On peut y faire référence dans d'autres tables : elle devient alors une clé étrangère. [5]

2.7.2 Le schéma logique de la base de données :

Etudiant(idE,nomE,mdpE,clubS,eventL)
Admin(idA,nomA,mdpA)
Club(idC,nomC,mdpC,eventC,abonnE)
Evenement(idEV,title,desc,picture,commP,#idD)
Commentaire(idCM,text,#idD,#idE)
Date(idD)
Cree_E(#idA,#idE)
Cree_C(#idA,#idC)
Valide(#idA,#idEV)

Avec :

clubS= c'est un tableau d'objet Club, puisque un etudiant peut suivre plusieurs clubs.
eventL= c'est un tableau d'objet Evenement, puisque un etudiant peut s'interesser a plusieurs evenements.

eventC= c'est un tableau d'objet Evenement, puisque un club peut creer plusieurs evenements.

abonnE= c'est un tableau d'objet Etudiant, puisque un club a plusieurs abonnés .

commP= c'est un tableau d'objet Commantaire, puisque un evenement contient plusiurs commantaires.

2.8 Conclusion

Dans sur ce deuxième chapitre nous avons fait l'étude conceptuelle de notre projet, et cela après avoir présenté ce qui est l'UML, et en présentant ses diagrammes, use-case, séquence et classe respectivement.

En terminant ce chapitre nous avons pu déterminer précisément l'interaction des acteurs avec notre application web, ce qui nous permettra de débiter l'implémentation de notre site, les détails du code seront présentés lors du chapitre suivant.

3 Chapitre III : Implémentation

3.1 Introduction :

Après l'achèvement de la phase d'étude conceptuelle du projet, nous aborderons dans ce chapitre la partie réalisation et implémentation.

Nous allons présenter les logiciels et les langages utilisés pour le développement de notre site web à travers les définitions de ces différents outils. Nous donnerons par la suite un aperçu du site et ses fonctionnalités, représentés par des captures.

3.2 Outils de développement :

Pour la bonne réalisation de notre site, nous avons eu recours à certains outils et langages de programmation que nous allons décrire ci-dessous :

✓ Visual studio code :

Visual Studio Code est un éditeur de code source léger mais puissant qui s'exécute sur votre bureau et est disponible pour Windows, MacOS et Linux. Il est livré avec une prise en charge intégrée de JavaScript, TypeScript et Node.js et dispose d'un riche écosystème d'extensions pour d'autres langages (tels que C++, C#, Java, Python, PHP, Go) et des environnements d'exécution (tels que .NET et Unity). [6]



✓ HTML :

HTML signifie « *HyperText Markup Language* » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure. [7]



✓ CSS :

Le CSS (*Cascading Style Sheet*) est un langage informatique servant à décrire la présentation et le style d'un document HTML et XML. Datant des années 90, ce langage sert



principalement au développement de sites web. [8]

✓ **BOOTSTRAP :**

Est un Framework qui contient toutes sortes de modèles de conception basés sur HTML et CSS pour diverses fonctions et composants tels que la navigation, le système de grille, les carrousels d'images et les boutons, il a été créé à l'origine par Mark Otto et Jacob Thornton pour accélérer et faciliter le développement de sites web frontaux. [9]



✓ **JavaScript :**

JavaScript est un langage de programmation qui permet d'implémenter des mécanismes complexes sur une page web. À chaque fois qu'une page web fait plus que simplement afficher du contenu statique, afficher du contenu mis à jour à des temps déterminés, des cartes interactives, des animations 2D/3D, des menus vidéo défilants, JavaScript a de bonnes chances d'être impliqué. [10]



✓ **NodeJS :**

Node.js est un environnement d'exécution single-thread, open-source et multiplateforme permettant de créer des applications rapides et évolutives côté serveur et en réseau. Il fonctionne avec le moteur d'exécution JavaScript V8 et utilise une architecture d'E / S non bloquante et pilotée par les événements, ce qui le rend efficace et adapté aux applications en temps réel. [11]



✓ **ExpressJS :**

ExpressJS est un framework qui se veut minimaliste. Très léger, il apporte peu de surcouches pour garder des performances optimales et une exécution rapide. Express ne fournit que des fonctionnalités d'application web (et mobile) fondamentales, mais celles-ci sont extrêmement robustes et ne prennent pas le dessus sur les fonctionnalités natives de NodeJS. [12]



✓ **MangoDB :**

MongoDB étant la base de données NoSQL orientée documents la plus populaire du marché ces dernières années, de plus en plus d'entreprises y ont investi leurs données. [13]



✓ **Socket.IO :**

Socket.IO est une bibliothèque qui permet une communication en temps réel, bidirectionnelle et basée sur des événements entre le navigateur et le serveur.[14]



3.3 Présentation de l'application :

Rappelons-le que notre site a comme but d'annoncer des événements, alors nos intervenants seront visiteurs, étudiants, clubs et enfin admin.

Dans ce titre nous présenterons l'index ainsi que les Dashboard de chaque utilisateur.

3.3.1 Page d'accueil :

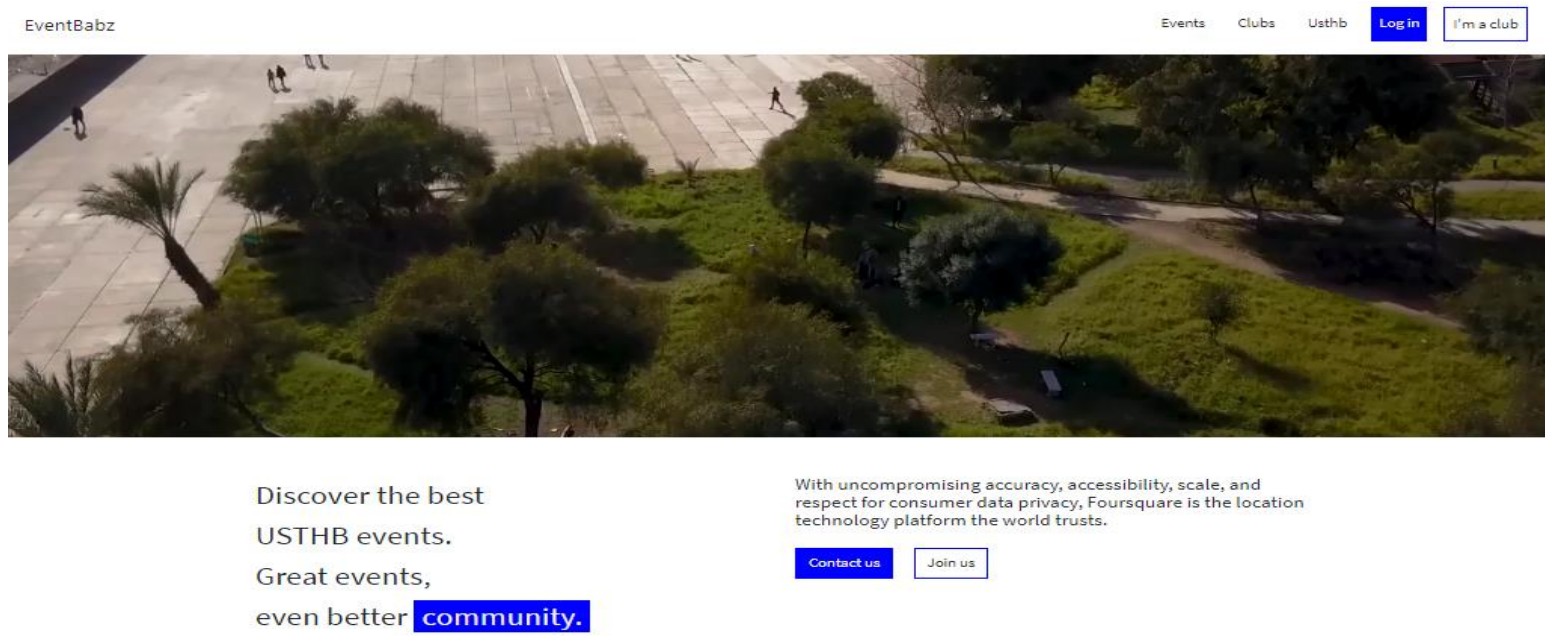
Lorsque n'importe quel utilisateur lance l'application, la page d'accueil sera affichée (Figure 3.2). Grâce à sa barre de navigation elle permet à l'utilisateur, qu'il soit clubs ou étudiant de se connecter, comme elle permet de se diriger vers la page dédiée aux événements ainsi qu'aux clubs.

La page d'accueil comporte aussi une partie statique, qui affiche la description de quelque événement déjà passé sur notre université

Après cette partie vient la partie «élément» qui affiche trois événements à venir.

En dernier, nous avons la partie « contact » où les utilisateurs peuvent contacter l'administrateur.

Haut de page :



Contenue statique de la page :

Clubs that Trust us



What EventBabz Deliver for you ?



Stay update to the latest Events happens

Bring your ideas to life with solutions designed for app developers. Imagine the personalized functionalities you will deliver when you have the most comprehensive map of the world and the ability to understand human movement. Some of the largest brands are using our tools to increase the utility, engagement, and delight their users experience on a daily basis, and you can too.

[Join](#) [/nav link](#)

Create experiences your users will crave

Bring your ideas to life with solutions designed for app developers. Imagine the personalized functionalities you will deliver when you have the most comprehensive map of the world and the ability to understand human movement. Some of the largest brands are using our tools to increase the utility, engagement, and delight their users experience on a daily basis, and you can too.

[Join](#) [/nav link](#)



Create experiences your users will crave

Bring your ideas to life with solutions designed for app developers. Imagine the personalized functionalities you will deliver when you have the most comprehensive map of the world and the ability to understand human movement. Some of the largest brands are using our tools to increase the utility, engagement, and delight their users experience on a daily basis, and you can too.

[Join](#) [/nav link](#)



Bas de page :

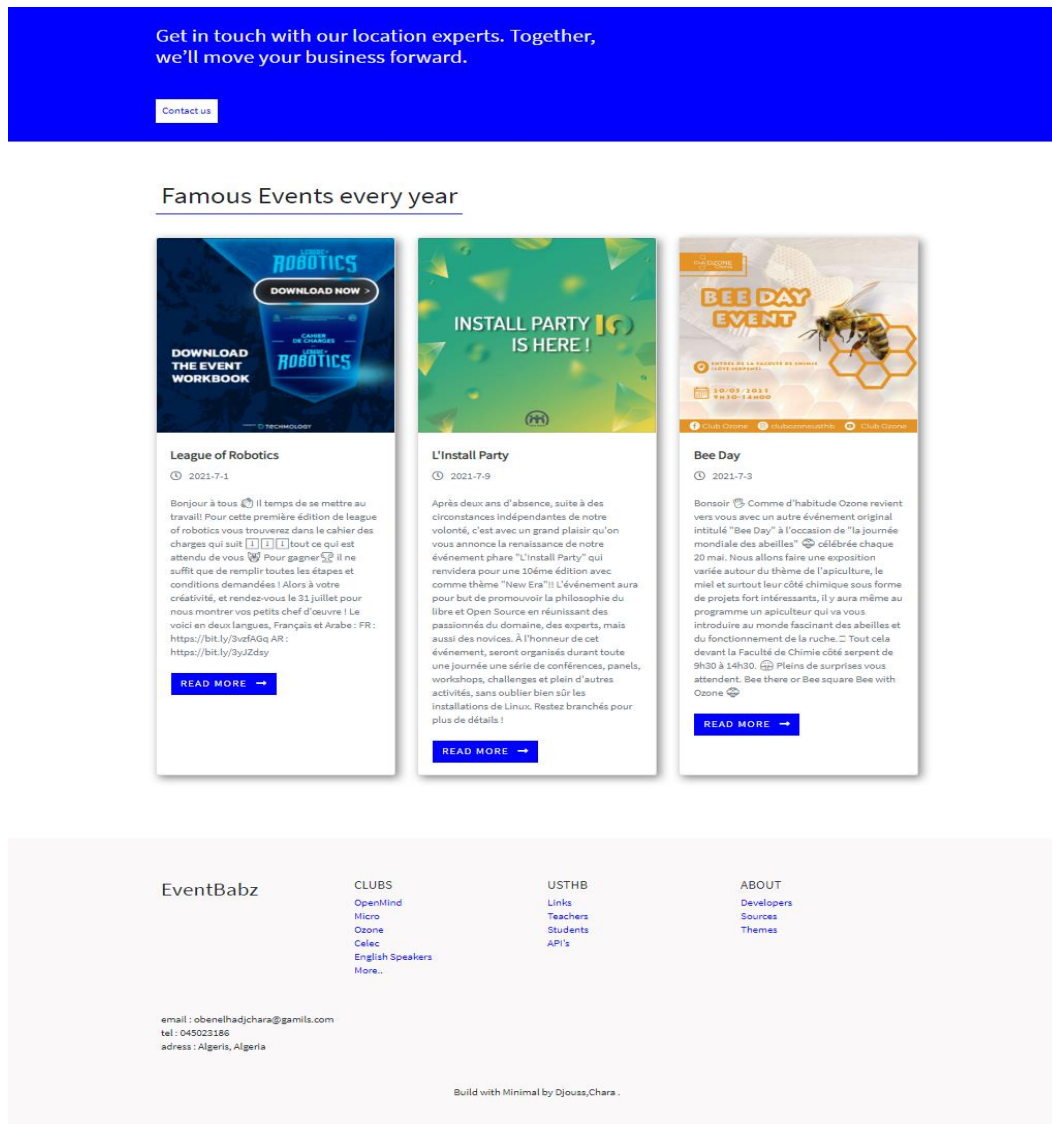


Figure 3.1 : interface principale du site

3.3.2 Page d'évènement :

Cette page (Figure 3.2) affiche les évènements à venir sur le campus, niveau structure elle contient la même barre de navigation de la page d'accueil.

Elle permet cette page aussi de filtrer les évènements (par nom, date ou club) ainsi que d'accès au détail de l'évènement (Figure 3.2), qui permet à l'étudiant connecté de publier un commentaire ou s'intéresser a un évènement.

L'accès à la page d'évènement se fait de n'importe quelle page, et cela car elle est contenu sur la barre de navigation.

Events Coming Soon

Filter

Title

Date

Club

APPLY



League of Robotics

📅 2021-7-1-Celec Club

Bonjour à tous 🤖 Il temps de se mettre au travail! Pour cette première édition de league of robotics vous trouverez dans le cahier des charges qui suit [1][2][3] tout ce qui est attendu de vous 🤖 Pour gagner🏆 il ne suffit que de remplir toutes les étapes et conditions demandées ! Alors à votre créativité, et rendez-vous le 31 juillet pour nous montrer vos petits chef d'œuvre ! Le voici en deux langues, Français et Arabe : FR : <https://bit.ly/3vzfAGQ> AR : <https://bit.ly/3yJZdsy>

[READ MORE](#) 🔒



L'Install Party

📅 2021-7-9-Open Mind Club

Après deux ans d'absence, suite à des circonstances indépendantes de notre volonté, c'est avec un grand plaisir qu'on vous annonce la renaissance de notre événement phare "L'Install Party" qui renverra pour une 10ème édition avec comme thème "New Era"!! L'événement aura pour but de promouvoir la philosophie du libre et Open Source en réunissant des passionnés du domaine, des experts, mais aussi des novices. À l'honneur de cet événement, seront organisés durant toute une journée une série de conférences, panels, workshops, challenges et plein d'autres activités, sans oublier bien sûr les installations de Linux. Restez branchés pour plus de détails !

[READ MORE](#) 🔒



Bee Day

📅 2021-7-3-Ozone Club

Bonsoir 🐝 Comme d'habitude Ozone revient vers vous avec un autre événement original intitulé "Bee Day" à l'occasion de "la journée mondiale des abeilles" 🐝 célébrée chaque 20 mai. Nous allons faire une exposition variée autour du thème de l'apiculture, le miel et surtout leur côté chimique sous forme de projets fort intéressants, il y aura même au programme un apiculteur qui va vous introduire au monde fascinant des abeilles et du fonctionnement de la ruche. ☑️ Tout cela devant la Faculté de Chimie côté serpent de 9h30 à 14h30. ☑️ Pleine de surprises vous attendent. Bee there or Bee square Bee with Ozone 🐝

[READ MORE](#) 🔒



work safe training

📅 2021-7-11-Ozone Club

Sahaa flourekoum 🐼 On revient vers vous pour vous révéler le thème de notre événement qui sera "work safe training" 🐼 Outil ouïl ce sera sous forme de formations 🐼 . Et pas UNE mais DEUX formations 🐼 Hygiène Sécurité et Environnement (HSE) et Bonnes Pratiques de Laboratoire (BPL) avec deux formateurs différents. Alors tout ce que vous avez à faire c'est de remplir le formulaire ci dessous [1] ⚠️ Les Places sont limitées ⚠️

[READ MORE](#) 🔒




Pitches day

📅 2021-7-23-Open Mind Club

alut Change Makers! 🤖 Hult Prize USTHB est heureux de vous annoncer LE JOUR que tout le monde attendait, "Pitches day" est enfin là et chacun de vous doit être, OUI DOIT!! être super fier d'avoir arrivé jusqu'ici 🤖 . Oui ce n'est que le début mais c'est "LE commencement". 🐼 La compétition commence à 14h aujourd'hui! : vague 1: 14h30 - 16h30 + vague 2: 17h30 - 20h00 🐼 Chaque équipe disposera de 6 minutes pour présenter sans compter les questions du jury. 🐼 la présentation doit être en deux langues: l'anglais est obligatoire + une autre langue de votre choix (Français ou arabe). Toute l'équipe de hult prize Usthb vous encourage les gars, bonne chance à tous 🐼 🐼 "Break a leg" 🐼

[READ MORE](#) 🔒



Cleaning Day

📅 2021-7-14-Open Mind Club

La rentrée approche, et quoi de mieux que d'avoir un environnement propre pour pouvoir bien travailler ? La Sous Direction des Activités Culturelles et Sportives (SDACS) organise une journée de nettoyage de notre université ce Jeudi! Si vous voulez contribuer, remplissez ce formulaire pour pouvoir vous faciliter l'accès à l'université le jour-J

[READ MORE](#) 🔒



Cyber Pink

📅 2021-6-3-Celec Club

Do you want to know more about the Cyber Pink Hackathon? Read on 🤖 The Hackathon aims to demonstrate the vital contribution of women 🤖 in the vast world of technological innovations by offering an exciting three day competition 🤖 The goal is for participants to work in teams, develop their skills and propose technical solutions to real life problems that are encountered in our society 🤖 The solutions will then be presented, showcasing the teams work ☑️ A very special prize is awaiting to be offered to the winning team 🤖 🤖

[READ MORE](#) 🔒

Figure 3.2 : interface des évènements

3.3.3 Page de club :

Cette page (Figure 3.2) affiche les clubs créés au préalable par les admis, sous assistance des leaders de ses groupes de l'USTHB.

L'accès à cette page se fait à travers la barre de navigation, donc l'accès peut se faire de n'importe quelle page.

Si l'étudiant est connecté il pourra s'abonner ou désabonner à n'importe quel club (Figure 3.2), dans le cas où l'utilisateur est un visiteur il ne pourra que consulter les clubs (Figure 3.2).

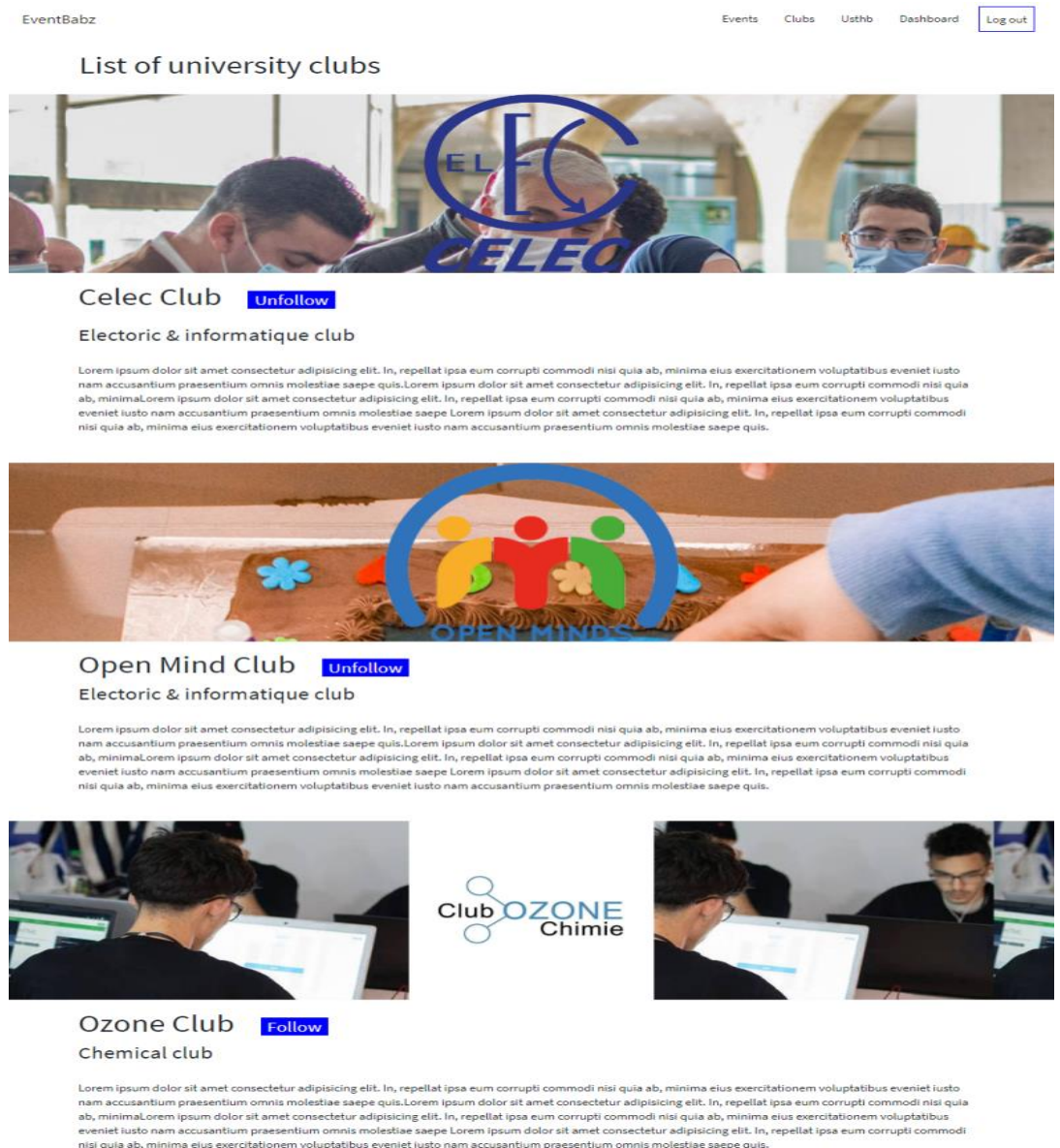


Figure 3.3 :
Interface des clubs

3.4 Page d'authentification:

Rien d'aussi simple, l'accès à ces pages peut se faire de n'importe quelle page, car l'authentification de l'**étudiant** et **club** se fait depuis la barre de navigation, et celle de l'**admin** se fait directement depuis l'URL.

L'étudiant s'authentifier grâce à son 'nom.prenom' et son mot de passe est son matricule (technique utilisée par le site officiel de l'USTHB).

Le club doit avoir un nom et mot de passe créé au préalable par l'admin, ou sous requête.

L'admin a un identifiant et mot de passe qui ne sont pas connu à la base de données, mais seulement dans le code source.

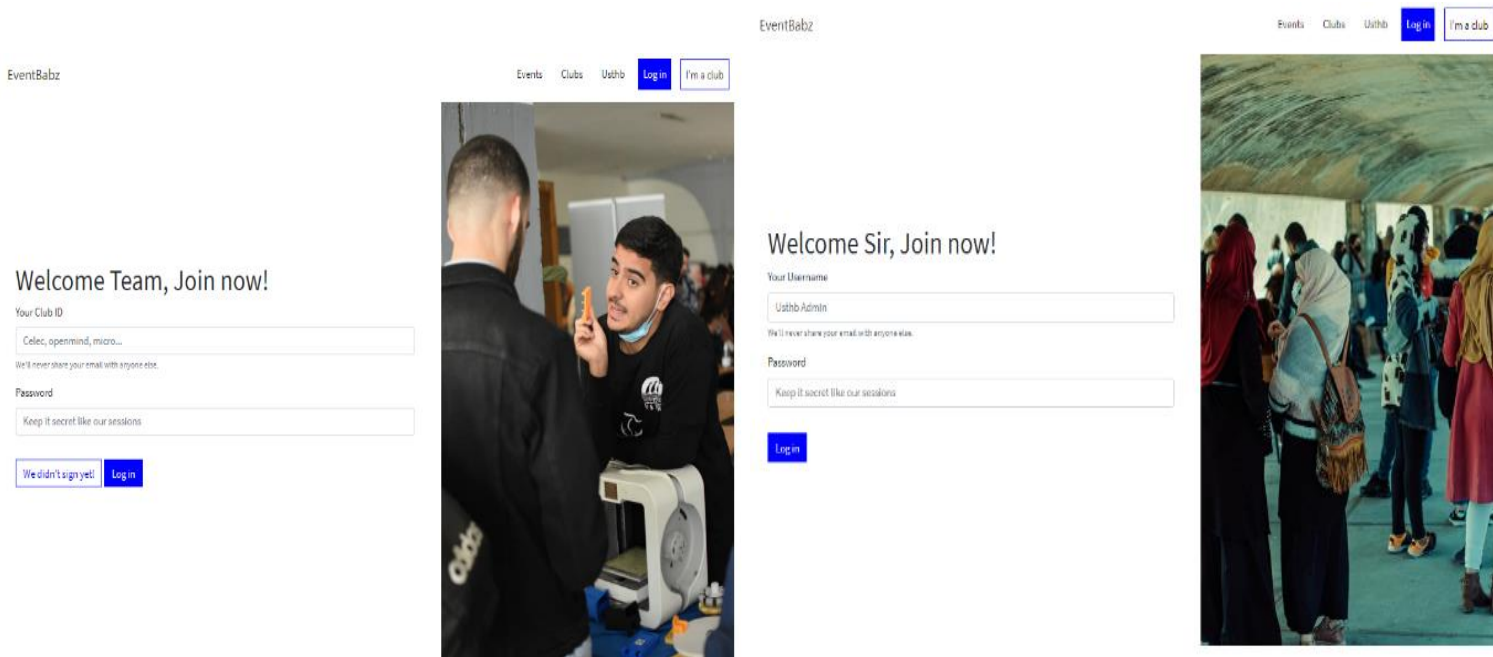
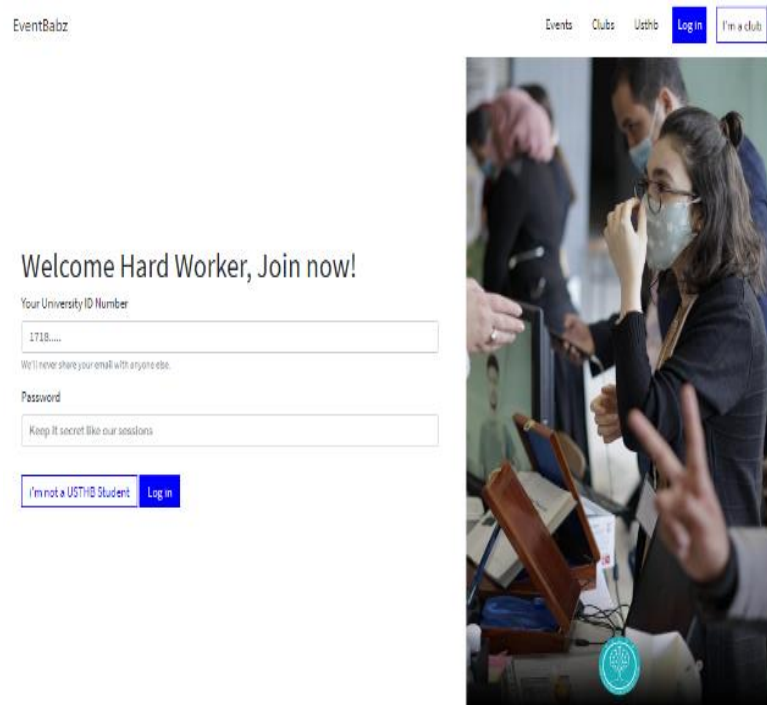


Figure 3.4 : interfaces d'authentification

3.5 Dashboard des utilisateurs:

3.5.1 Dashboard de l'étudiant:

Le Dashboard de l'étudiant lui permet de vérifier les événements ou il s'est intéressé, ainsi qu'aux clubs ou il s'est abonné (Figure 3.2).



Etudiant Dashboard avec Notification (right bottom Corner)

Welcome **OUSSAMA CHARA**

The Liked Events

League of Robotics

2021-6-30

Good evening! So today is a great day, because it's an announcement 📢 we have to make to you! #CELEC celebrating being the strategic partner of our highly esteemed: 💎 Technology 💎 In this adventure of organizing the first edition of the League Of Robotics LOR: national robotics competition 🏆 Registration is still open, 🙌 don't hesitate, we have more surprises in store for you than you expect! 😊

#collaboration #technologie #roboticschallenge #CELEC #competition

Celec Club

Celec Club

Home

Your events

Clubs

EventBabz

CLUBS

OpenMind
Micro
Ozone
Celec
English Speakers
More..

USTHB

Links
Teachers
Students
API's

ABOUT

Developers
Sources
Themes

email : obenelhadjchara@gamils.com
tel : 045023186
adress : Algeris, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

Welcome **OUSSAMA CHARA**

The Followed Clubs

Open Mind Club



Celec Club

Home

Your events

Clubs

EventBabz

CLUBS

OpenMind
Micro
Ozone
Celec
English Speakers
More..

USTHB

Links
Teachers
Students
API's

ABOUT

Developers
Sources
Themes

email : obenelhadjchara@gamils.com
tel : 045023186
adress : Algeris, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

Figure 3.5 : interfaces du Dashboard de l'étudiant

3.5.2 Dashboard du club:

Le Dashboard du club lui permet de vérifier les événements qu'il a créés, et lui permet de vérifier leur état de validation (Figure 3.2).

Comme elle permet bien-sûr de créer un événement.

EventBabz

EventsClubsUsthbLogout

Dashboard

Home
text muted here

Events
text muted here

Weclome **Celec Club**

Events

#	Title	Desc	Date	Club	Picture
0	League of Robotics	Good evening! So today is a great day, because it's an announcement 📢📢 we have to make to you! #CELEC celebrating being the strategic partner of our highly esteemed: 📡Technology📡 In this adventure of organizing the first edition of the League Of Robotics LOR: national robotics competition 🏆 Registration is still open, 📢 don't hesitate, we have more surprises in store for you than you expect! 😊 #collaboration #technologie #roboticschallenge #CELEC #competition	Wed Jun 30 2021 02:00:00 GMT+0200 (GMT+02:00)	Celec Club	https://scontent.falg1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/196988234_4153035594717380_604657223307543705_n.jpg?_nc_cat=111&ccb=1-3&_nc_sid=8bfeb9&_nc_eui2=AeHgqMhWNWML7kcMF8lmVhPaLv6VJNUOySou_pUk1Q7L9i6OacTurcKs2ivNn6SB1VgMQwprMAH4M&_nc_ohc=SP6JqTVMKkAAX8IEBY3&_nc_ht=scontent.falg1-2.fna&oh=bb471f9ce9a967772a623a3e56c8754f&oe=60E614AE
1	Github Crash	Ready to become a Githuber , just don't forget to come to our event , Crashing a Github repos and learning from a big starts in the platforms	Wed Jun 30 2021 02:00:00 GMT+0200 (GMT+02:00)	Celec Club	https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcQ8AHJFSawWYcUZ0hLrtVFHlz_4xT-00ZW0g&usqp=CAU

EventBabz

CLUBS

OpenMind
Micro
Ozone
Celec
English Speakers
More...

USTHB

Links
Teachers
Students
API's

ABOUT

Developers
Sources
Themes

email : obenelhadjchara@gamils.com
tel : 045023186
adress : Algeris , Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

EventBabz
Events
Clubs
Usthb
Logout

Dashboard
Home
text muted here
Events
text muted here

Weclome Celec Club! Create Event :

Title

Description

Picture Link

We'll never share your email with anyone else.

Date

[Create an Event](#)

EventBabz

CLUBS

OpenMind

Micro

Ozone

Celec

English Speakers

More..

USTHB

Links

Teachers

Students

API's

ABOUT

Developers

Sources

Themes

email : obenelhadjchara@gmails.com

tel : 045023186

adress : Algeria, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

Figure 3.6 : interfaces du Dashboard du club

3.5.3 Dashboard de l'admin:

Le Dashboard de l'admin lui permet de faire le plus grand du travail, la page affichée après l'authentification (Figure 3.2). lui liste les clubs ainsi que les étudiants créés.

A l'aide des plusieurs onglet mis à disposition il peut gérer les étudiants (Figure 3.2), évènements (Figure 3.2) et clubs (Figure 3.2).

Dashboard

Home
text muted hereClubs
text muted hereEvents
text muted hereStudents
text muted here

Create a Club

Club id

Enter email

We'll never share your email with anyone else.

Club image link

Enter picture link


We'll never share your email with anyone else.

Password

Password

[Create A Club](#)

Clubs Exicted :

 **Ozone Club**
[delete club](#) **Open Mind Club**
[delete club](#) **Celec Club**
[delete club](#)

EventBabz

CLUBS

[OpenMind](#)
[Micro](#)
[Ozone](#)
[Celec](#)
[English Speakers](#)
[More..](#)

USTHB

[Links](#)
[Teachers](#)
[Students](#)
[API's](#)

ABOUT

[Developers](#)
[Sources](#)
[Themes](#)email : obenelhadjchara@gamills.com
tel : 045023186
adress : Algeris, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

Dashboard

Home
text muted hereClubs
text muted hereEvents
text muted hereStudents
text muted here

Events

#	Title	Desc	Date	Club	Approved	Actions
0	League of Robotics	Good evening! So today is a great day, because it's an announcement 📢 we have to make to you! #CELEC celebrating being the strategic partner of our highly esteemed: 💎 Technology 💎 In this adventure of organizing the first edition of the League Of Robotics LOR: national robotics competition 🏆 Registration is still open, 🙌 don't hesitate, we have more surprises in store for you than you expect! 😊 #collaboration #technologie #roboticschallenge #CELEC #competition	Wed Jun 30 2021 02:00:00 GMT+02:00 (GMT+02:00)	Celec Club	true disapprove	Voir
1	Github Crash	Ready to become a Githuber , just don't forget to come to our event , Crashing a Github repos and learning from a big starts in the platforms	Wed Jun 30 2021 02:00:00 GMT+02:00 (GMT+02:00)	Celec Club	false approve	Voir

EventBabz

CLUBS

[OpenMind](#)
[Micro](#)
[Ozone](#)
[Celec](#)
[English Speakers](#)
[More..](#)

USTHB

[Links](#)
[Teachers](#)
[Students](#)
[API's](#)

ABOUT

[Developers](#)
[Sources](#)
[Themes](#)email : obenelhadjchara@gamills.com
tel : 045023186
adress : Algeris, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

EventBabz

EventsClubsUsthbLogout

Dashboard

Home
text muted here

Clubs
text muted here

Events
text muted here

Students
text muted here

Create a Student

name

Enter email

We'll never share your email with anyone else.

Password

Password

Submit

EventBabz

CLUBS

OpenMind
Micro
Ozone
Celec
English Speakers
More..

USTHB

Links
Teachers
Students
API's

ABOUT

Developers
Sources
Themes

email : obenelhadjchara@gamils.com
tel : 045023186
adress : Algeris, Algeria

Build with Minimal by Djouss,Chara .

Figure 3.7 : interfaces du Dashboard de l’admin

3.6 Conclusion :

Lors de ce dernier chapitre nous avons dédié à la réalisation de notre site web, nous avons commencé par présente les différents outils utilisés durant l’implémentation, ainsi que des capture d’écrans qui illustre les interfaces d’utilisateurs, ayant comme but de présenter le front-end de notre site web.

Conclusion Générale

Arrivé à la fin du projet, où on a cherché à créer et développer un site web pour la gestion des évènements internes à l'université des sciences et de la technologie Houari Boumediene, et cela afin de permettre aux clubs de l'université d'avoir un espace où ils peuvent publier leurs évènements.

Comme il permet aux étudiants internes d'avoir accès aux différents évènements de plusieurs clubs dans le même espace, le site donne aussi la possibilité de s'intéresser à des évènements ainsi de commenter ces derniers afin de publier leurs avis.

La réalisation de ce projet nous a permis de mettre en pratique les connaissances acquises lors de ces trois dernières années. Comme elle nous a initié à accroître nos connaissances en matières de programmation web en apprenons des nouvelles notions tels que la base de données non SQL, ou d'autres langages de programmation tels que le JavaScript et tous ses Framework et environnements de développement, ainsi qu'au recueil et analyse des besoins de la programmation.

Nous arrivons à la fin de ce rapport qui résume des mois de travail et nous avons été aptes à mettre au point notre site web, site qui se rapproche à ce qui est demandé dans le monde du travail de nos jours, comme nous espérons qu'il sera enrichissant pour tous ceux qui le consultent.

Comme nul travail n'est parfait, des perspectives d'améliorations dans notre site web restent envisageables tels que :

- Permettre aux étudiants ainsi qu'aux clubs des autres universités de pouvoir s'inscrire.
- Ajouter une cartographie de l'université et des ces différents spots aptes à accueillir des évènements.
- Améliorer la sécurité des données du site.

5 Références :

- [1] <https://waytolearnx.com/2019/03/difference-entre-site-web-et-application-web.html>
- [2] <https://openclassrooms.com/fr/courses/1665806-programmez-en-orientee-objet-en-php/1667684-uml-presentation-1-2>
- [3] https://elearning-facsci.univ-annaba.dz/pluginfile.php/4426/mod_resource/content/1/chap3%20cas%20dutilisation.pdf
- [4] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/diagramme-de-sequence-uml>
- [5] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/quest-ce-quun-modele-de-base-de-donnees>
- [6] <https://code.visualstudio.com/docs>
- [7] <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML>
- [8] <https://myhappyagency.com/blog/cest-quoi-le-css/>
- [9] <https://www.hostinger.fr/tutoriels/cest-quoi-bootstrap/>
- [10] https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript
- [11] <https://kinsta.com/fr/base-de-connaissances/qu-est-ce-que-node-js/>
- [12] <https://practicalprogramming.fr/express-js>
- [13] <https://practicalprogramming.fr/mongodb-query>
- [14] <https://socket.io/docs/v4/index.html>
- [15] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/diagramme-de-classes-uml>