

DEDICACE :

Nous dédions ce travail :

À nos chers parents qui nous avaient toujours soutenus et on les remercie infiniment pour leur veille sur nous, leurs sacrifices et leurs encouragements.

À nos frères et sœurs.

À Monsieur Saïd BENKIRANE pour son effort tout au long de notre projet de fin d'études.

À la direction de l'Ecole Supérieure de Technologie d'Essaouira et à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à ce modeste travail.

À tous nos collègues de l'Ecole Supérieure de Technologie Essaouira.

REMERCIEMENTS :

Avant d'entamer ce présent rapport, nous tenons tout d'abord à exprimer nos sincères sentiments et remerciements à tous ceux qui ont participé de manière directe ou indirecte à l'élaboration de ce Rapport/Projet.

En premier lieu, nous tenons à remercier ALLAH notre dieu qui nous a aidé à accomplir ce travail.

Nous portons tout respect et nos sincères remerciements à Mr. le directeur de l'Ecole Supérieure de Technologie d'ESSAOUIRA qui nous a assuré le travail dans les meilleures conditions possibles.

Nous tenons à remercier aussi et chaleureusement les parents qui nous aident vraiment dans nos études et notre vie en générale.

Nous exprimons toutes nos reconnaissances et gratitude à notre encadreur de l'école supérieure de technologie. Mr Saïd BENKIRANE pour leur aide et leurs conseils si précieux.

Nous adressons aussi nos remerciements au membre du jury pour nous avoir fait l'honneur d'évaluer notre travail et assister au jour de la soutenance.

En fin nous adressons une pensée toute particulière à toute la promotion avec laquelle nous avons passé des moments inoubliables.

SOMMAIRE :

INTRODUCTION	6
CHAPITRE I : Charte de projet	7
I- identification	8
II- Cahier de charge	8
III- But de Projet	9
CHAPITRE II : Analyse et Conception du projet	10
I- Phase d'incipion	11
1. Les fonctionnalités principale de projet	11
2. Les besoins non-fonctionnels	12
3. Les acteurs du projet	12
4. Skateholders	12
II- Phase de conception	13
1. Diagramme de cas d'utilisation	13
2. - Diagramme de classe	15
CHAPITRE III : Structure du travail et les problèmes rencontrer	17
I- Structure de travail	18
II- Les problèmes qu'on a rencontré dans le projet	18
II- Diagramme de GANTT	19
CHAPITRE VI : Outils et environnement de travail	20
I- Les outils de travail	21
II- Base de données	22
III- Les langages de travaux	22
CHAPITRE V : Analyse et Conception du projet	25
I- La partie d'Administration	26
1. Page d'authentification	26

2. Menu Principale de l'administration	26
3. La page des fichiers	27
4. La page qui génère un pdf	27
5. Le PDF qui contient la liste des participants	28
6. La page des auteurs	28
7. La page du Conférence	29
8. La page des Sponsors	30
9. Exemple de la Modification	30
10. Exemple de l'insertion	31
11. Modifier le compte	31
II- La partie d'auteur	32
VI- La partie d'utilisateur	32
1. L'accueil	33
2. Page d'inscription	33
3. Description	34
4. Registration	35
5. Contact	35
6. L'équipe	36
7. intervenants	37
V- La partie d'auteur	37
CONCLUSION	38
Webographie	39

LISTE DES FIGURES :

Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation de la phase 1	12
Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation de la phase 2	13
Figure 3:Diagramme de classe de la phase 1	14
Figure 4:Diagramme de classe de la phase 2	15
Figure 5: fonctionnement MVC.....	23
Figure 6: Page d'authentification.....	25
Figure 7: Menu Principale de l'administration.....	25
Figure 8:La page des fichiers.....	26
Figure 9 : La liste de tous les participant.....	26
Figure 10 : Un PDF contient la liste des participants	27
Figure 11: La page des auteurs	27
Figure 12: La page du conférence.....	28
Figure 13: Page des sponsors.....	29
Figure 14: Editer un auteur	29
Figure 15: Insérer/ajouter un intervenant.....	30
Figure 16:Ajouter un membre d'équipe	30
Figure 17: Modifier le compte	31
Figure 18: Page d'auteur pour uploader fichier.....	31
Figure 19: Page D'accueil	32
Figure 20: Page d'inscription.....	32
Figure 21: Page de description: à propos la conférence.....	33
Figure 22: Page de description: à propos la conférence (2)	33
Figure 23: Page de registration	34
Figure 24:Page de contact (Location)	34
Figure 25 ::Page de contact (Location)	35
Figure 26: Page d'équipe (accueil)	35
Figure 27: Page des intervenants (accueil).	36

INTRODUCTION :

Dans le cadre de la formation donnée au sein de notre école, les étudiants doivent choisir un projet proposé par les enseignants. Ce projet s'inscrit dans le processus d'apprentissage consistant à valider nos connaissances et concrétiser ce qu'on a appris tout au long de ces deux années de DUT par le biais du projet de fin d'études (PFE).

Dans ce sens, notre projet a pour but de réaliser un site web de gestion des conférences.

Durant sa réalisation nous avons utilisé un ensemble d'outils et de technologies évolué afin d'atteindre notre objectif. Le présent rapport s'articule autour de trois axes :

Premièrement nous détaillerons le travail que nous avons effectué en ce qui concerne l'analyse et la conception du projet, puis nous allons présenter les outils et les langages pour réaliser ce travail et vers la fin nous allons voir une partie de réalisation du projet.

CHAPITRE I :

Charte de projet

I. identification :

Titre :	Site web: Gestion d'une conference
Projet :	Projet de Fin D'étude
Gestionnaire de projet :	Abdelkarim ESSOUBAKI Elhoucin ESSANHAJI
Document crée (Rapport):	Le 7 Février 2018
Document fini (Rapport):	Le 23 Mars 2018
Projet Début :	Le ???? 2018
Projet Fin :	Le 22 Mars 2018

II. Cahier de charge :

Après une longue analyse des exemplaires, et d'après les remarques de notre encadrant nous avons conclu que le projet (site web) doit respecter plusieurs points importants :

Notre site va être divisé en trois parties principales :

Utilisateur :

C'est la personne qui visite notre site au premier fois ou la personne qui n'a pas aucun compte dans le site web.

- L'utilisateur peut s'inscrire et s'authentifier pour envoyer le fichier de participation.
- L'utilisateur peut envoyer une message à l'email d'admin par le site.
- L'utilisateur peut consulter au tout informations sur la conference.

Participant :

Ce personne a un compte dans le site web, et son rôle de la participation au conférence.

- Participant envoyer un fichier pdf ou word aux les responsable du site (admin).
- Participant peut enregistrer ses information de sauthentification s'il veut entre la deuxieme fois.

Administration:

- L'administrateur gère les participants
- L'administrateur gère la comité et les représentants
- L'administrateur peut gérer les fichiers envoyer par l'utilisateurs.
- L'administrateur peut modifier la page acceuill (qui contient les informations du conference et les sponsors ...etc).

III. But de Projet :

Réalisation d'un Site Web qui assure une bon organisation des conférences et qui est facile et efficace de l'utiliser.

CHAPITRE II :

Analyse et Conception du projet

I. Phase d'inciation :

1- Les fonctionnalités principale de projet :

Sont des besoins fonctionnels, Il s'agit des fonctionnalités du système. Ce sont les besoins spécifiant un comportement d'entrée/sortie du système.

Le système à concevoir doit permettre d'effectuer les opérations suivantes :

- Gestion des participants : Modifier/Supprimer/Supprimer tous les participants
- Gestion des fichiers : L'utilisateur peut envoyer des fichiers à l'administration.
- Gestion des messages : L'utilisateur peut envoyer des messages à l'administration.
L'admin peut supprimer les messages et les répondre.
- Gestion des admin (administration).
- Gestion d'apages d'accueil : L'admin peut modifier le contenu de la page HOME, comme le titre de conference, la date, les participants,...etc.

	Cas d'utilisation	Priorité	Incrément
Coté Utilisateur	Envoyer des messages	Bas	2
	Authentification	Haute	1
	Inscription	Haute	1
	Envoyer des fichiers	Haute	1
Coté Admin	Gestion des fichiers	Haute	1
	Gestion des participants	Haute	1
	Gestion des messages	Bas	2
	Modifier le compte	Bas	2
	Gestion des admins	Moyenne	2

2- Les besoins non fonctionnels :

Les besoins non fonctionnels concernent les contraintes à prendre en considération pour mettre en place une solution adéquate aux attentes des concepteurs des architectures dynamiques.

Notre application web doit nécessairement assurer :

- L'extensibilité : Dans le cadre du travail, l'application devra être extensible, c'est-à-dire qu'il pourra y avoir une possibilité d'ajouter ou de modifier des nouvelles fonctionnalités.
- La sécurité : l'application devra être hautement sécurisée, les informations ne devront pas être accessibles à tout le monde, c'est-à-dire que le site web est accessible par un identifiant et un mot de passe attribué à une personne physique.
- Flexibilité: L' application doit marcher bien et adapter avec différent.

3- Les acteurs du projet :

Le participant : C'est la personne qui nous donne des fichiers sur le sujet de la conférence.

Admin : Le personne qui gère et organise le travail du site web.

4- Skateholders

- Les participants
- L'Administration
- Les visiteurs
- Le créateur du site web
- La comité d'organisation
- Les auteurs (participants)
- Sponsors

II. Phase de conception :

1- Diagramme de cas d'utilisation :

- Phase I :

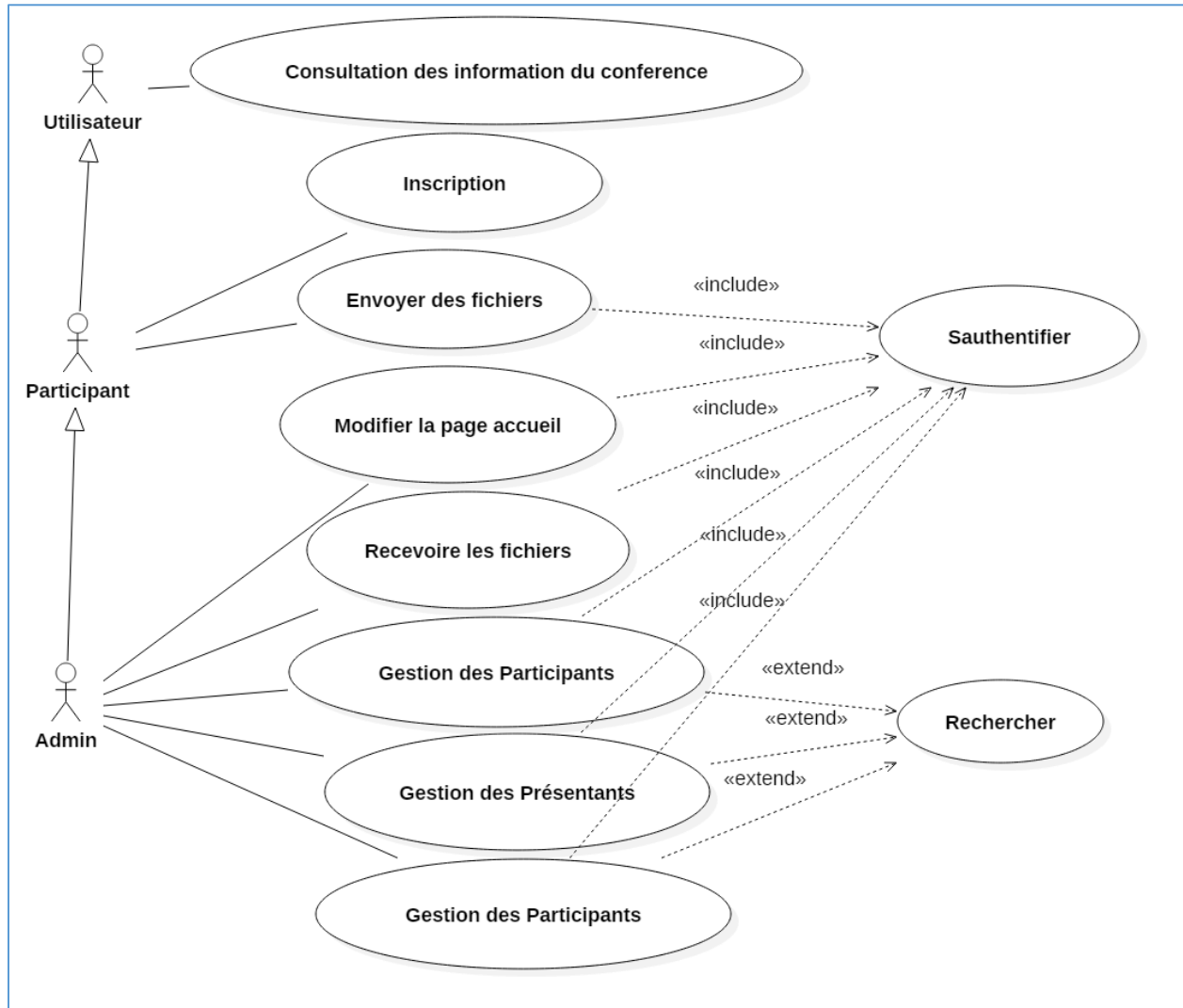


Figure 1 Diagramme de cas d'utilisation de la phase 1

- Phase I : Table d'explication :

Cas d'Utilisation	Acteurs	Descriptions
Authentification	Admin et participant	L'admin et le participant s'identifie à l'aide d'un login et un mot de passe.
Inscription	Utilisateur	L'utilisateur peut avoir une compte, il doit remplir une formulaire d'inscription.
Envoyer des fichiers	Participant	Le participant après de s'authentification va envoyer le fichier de participation à l'administration.
Modifier page accueil	Admin	Admin peut modifier n'importe quel chose il veut dans la page principale (home).

- Phase II:

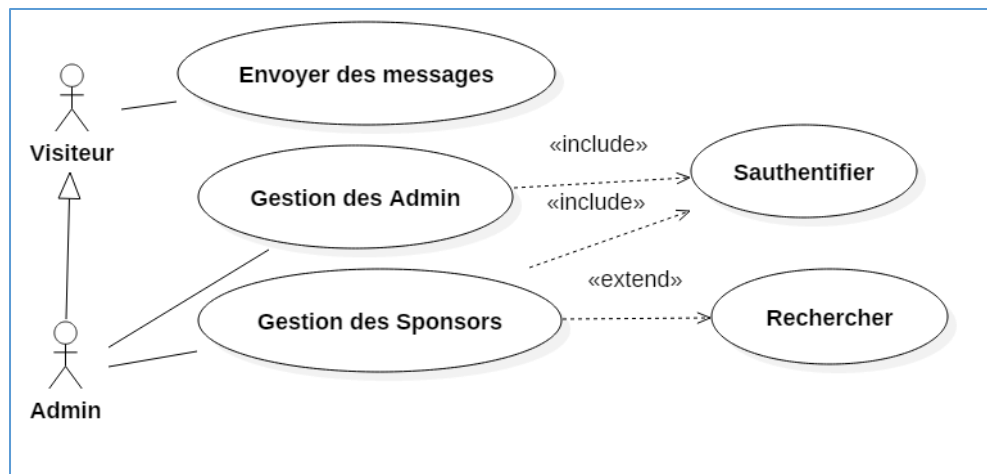


Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation de la phase 2

1- Diagramme de classe:

- Phase I :

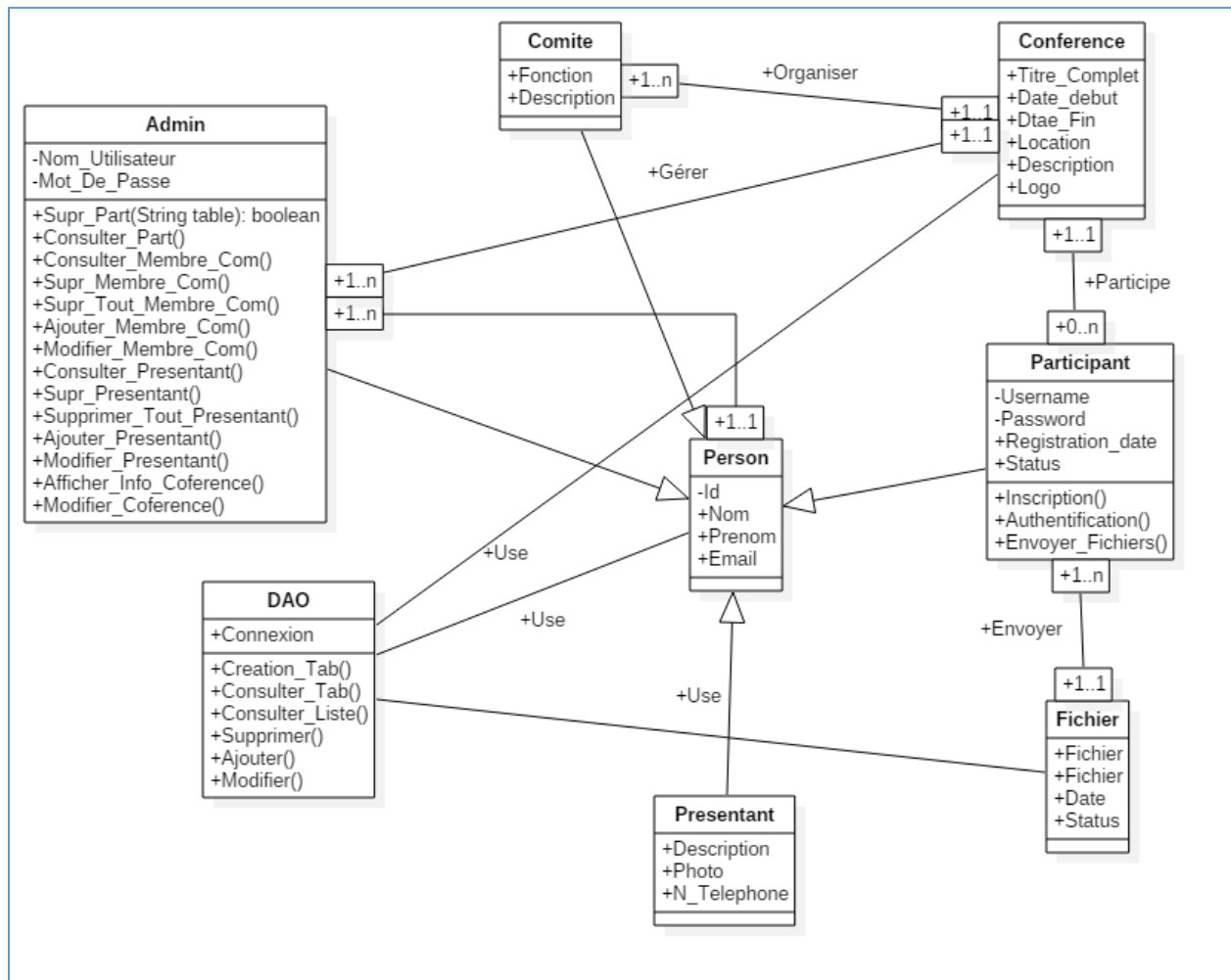


Figure 3: Diagramme de classe de la phase 1

- Phase II:

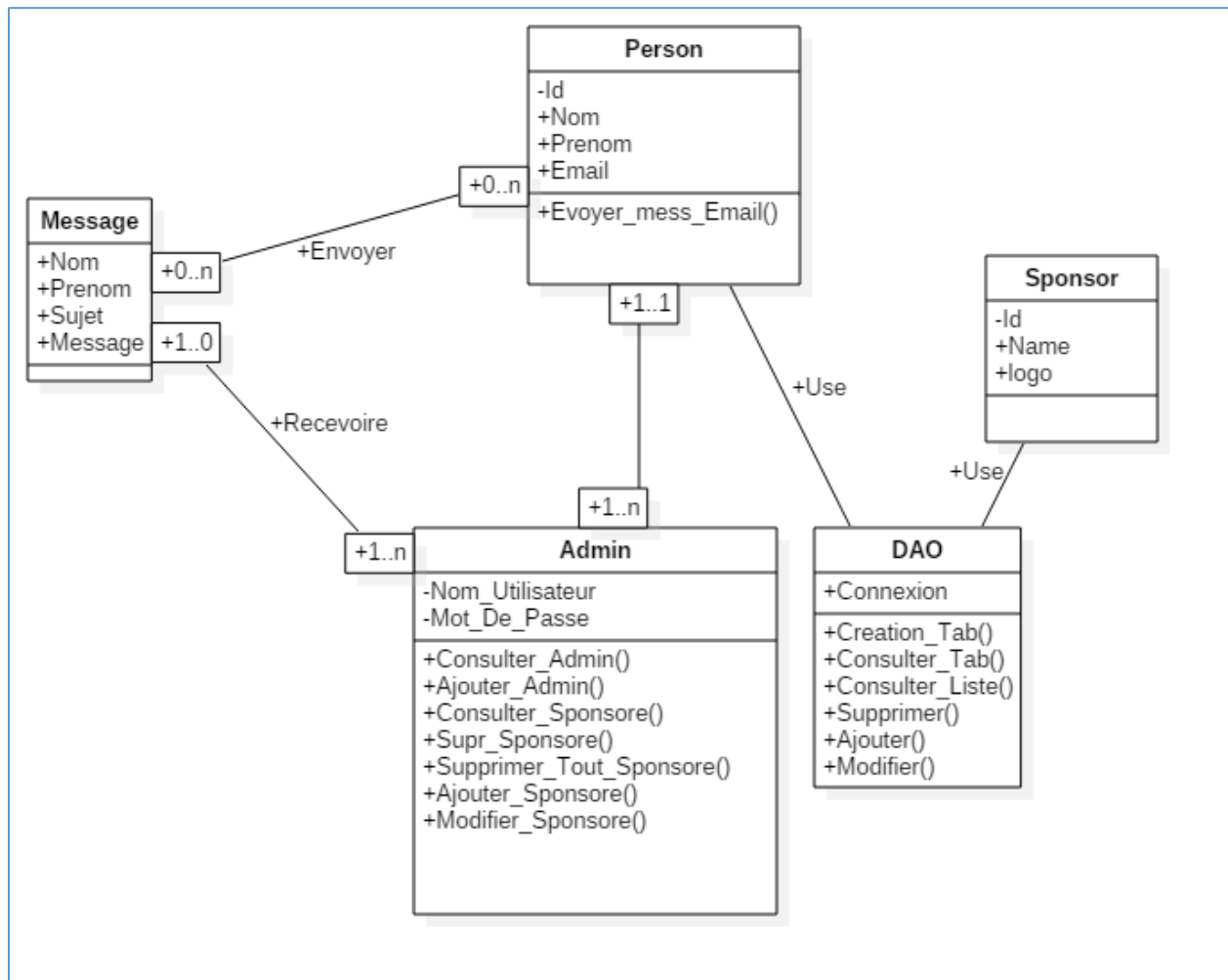


Figure 4: Diagramme de classe de la phase 2

CHAPITRE III :

Structure du travail et les problèmes rencontrer.

I. Structure de travail :

La durée :

- Pendant les études : on a travaillé la plupart de temps de 19:00 jusqu'à 00 :00 ,sauf les jours dont on a des Devoirs surveillés et des autres empêchements (la réalisation des travaux pratiques et des exercices etc.).

- Pendant les vacances : on a pas précisé une structure de travail.

Le travail :

Il existe deux cotés dans notre travail : coté client et coté serveur, pour chaque coté on divise le travail à des parties et chacun réalise sa partie, et à la fin on relie les parties.

II. Les problèmes qu'on a rencontré dans le projet :

Problème de temps :

Insuffisant temps pour réaliser le projet.

Les problèmes de langage :

on a trouvé des problèmes dans certaines fonctions (MVC : pour les classes on a des fonctions) et ils ont pris beaucoup de temps pour les résoudre surtout les fonctions qui ont relié avec le traitement des fichiers, aussi on a reprogrammé la page d'accueil car elle ne correspond pas avec le cahier de charge dans une étape (on a perdu 6 jours pour résoudre ce problème).

le problème des 'modals' : dans des pages admin on a utilisé les modals pour modifier et consulter les informations de chaque utilisateur (Speakers, Admins, Team), le problème c'est que chaque modal d'utilisateur a un ID différent, puisque on a voulu travailler avec une structure MVC il faut traiter les données (modification par exemple) dans le contrôleur, alors le problème c'est de trouver une manière plus efficace pour envoyer les données au contrôleur et les traiter. On a testé des fonctions PHP après ajax et à la fin on a trouvé AjaxForm comme dernière solution qui nous donne la possibilité de traiter les informations dans un modal avec un seul ID et d'une manière simple (3 jours pour ce problème).

Les conditions de travail :

Pour réaliser un projet informatique on a besoin d'un WIFI (connexion) pour chercher des idées, thèses, logiciels, les tests qui ont besoin de connexion et des autres choses, Alors la plupart du temps on travaille juste avec la connexion de la bibliothèque de l'école qui est très faible.

de temps on charge notre téléphone ou on va à l'école pour bénéficier de connexion.

III. Diagramme de GANTT (planification):

Le diagramme de GANTT est un outil permettant de modéliser la planification de tâches nécessaires à la réalisation d'un projet.

Voilà un tableau qui gère les différentes tâches du projet :

La tâche	La référence	La durée (Jours)	tâches précédente
A	Analyse des besoins	3	---
B	Formations	30	---
C	Débuter la rédaction de rapport	1	A
D	Diagramme de cas d'utilisation	1	A,C
E	Diagramme de classe	1	A,D
F	Débuter la réalisation	1	---
G	Côté utilisateur	7	---
H	Côté auteur	3	---
I	Côté admin	20	H
J	Accomplissement du rapport	3	I
K	Test générale de l'application	1	I,H,G
L	Mise à jour de l'application	13	K
M	Modifier le rapport	1	L
N	Réalisation de la présentation	2	J
O	Dépôt de rapport	1	J
P	Préparation de la soutenance	5	O

CHAPITRE VI :

Outils et environnement de travail

IV. Les outils de travail :

1.1-XAMPP

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web et un serveur FTP. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X Apache MySQL Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide. Ainsi, il est à la portée d'un grand nombre de personnes puisqu'il ne requiert pas de connaissances particulières et fonctionne, de plus, sur les systèmes d'exploitation les plus répandus.



1.2- Sublime Text :

Sublime Text est un éditeur de texte générique codé en C++ et Python, disponible sur Windows, Mac et Linux. Le logiciel a été conçu tout d'abord comme une extension pour Vim, riche en fonctionnalités¹.



Depuis la version 2.0, sortie le 26 juin 2012, l'éditeur prend en charge 44 langages de programmation majeurs, tandis que des plugins sont souvent disponibles pour les langages plus rares.

1.3-STARUML:

est un logiciel de modélisation UML, cédé comme open source par son éditeur, à la fin de son exploitation commerciale, sous une licence modifiée de GNU GPL. L'objectif de la reprise de ce projet était de se substituer à des solutions commerciales comme IBM Rational Rose ou Borland Together.



1.3-Photoshop :

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, mais sert également à la création des images.



V. Base de données :

2.1-MYSQL :

Est un système de gestion de base de données qui permet d'entreposer des données de manière structurée (Base, Tables, Champs, Enregistrements). Le noyau de ce système permet d'accéder à l'information entreposée via un langage spécifique le SQL. Il existe un outil libre et gratuit développé par la communauté des programmeurs libres : PHPMyAdmin qui permet l'administration aisée des bases de données MySQL avec PHP.



VI. Les langages de travaux:

3.1-UML (Unified Modeling Language) :

UML C'est un langage de modélisation objet qui permet de représenter les applications informatiques sous forme de diagramme. Ce langage est défini par l'OMG dans le but de définir une notation standard pour représenter des applications qui sont réalisées à l'aide des objets. L'utilisation d'un langage de modélisation UML permet d'améliorer progressivement les méthodes de travail, et préserve les modes de fonctionnement. On utilise des diagrammes pour faciliter la compréhension du fonctionnement des applications.



3.2-HTML :

est un langage informatique utilisé sur l'internet. Ce langage est utilisé pour créer des pages web. L'acronyme signifie HyperText Markup Language, ce qui signifie en français "langage de balisage d'hypertexte". Cette signification porte bien son nom puisqu'effectivement ce langage permet de réaliser de l'hypertexte à base d'une structure de balisage, sa dernière version est HTML5.



3.3-CSS :

CSS signifie Cascading Style Sheet, en français Feuilles de Style en Cascade, c'est un langage permettant la mise en forme des documents écrits en langage de balisages tel que HTML. Les feuilles de style rendent plus aisé les modifications des pages web en ne définissant qu'un modèle pour toutes les pages.



3.4- JavaScript:

JavaScript Est un langage de programmation de scripts principalement utilisé pour les pages web interactives. Il a été créé à l'origine par Netscape. C'est une extension du langage HTML qui est incluse dans le code. Ce langage est un langage de programmation qui permet d'apporter des améliorations au langage HTML en permettant d'exécuter des commandes.



3.5- JQuery:

JQuery est une bibliothèque JavaScript gratuite et très pratique, ayant une syntaxe courte et logique, compatible avec tous les navigateurs courants. il est devenue une référence importante à savoir utiliser, il permet de parcourir et modifier le DOM (Document Object Model), manipuler les feuilles de style en cascade ainsi de gérer les événements.



3.6- SQL:

SQL est un langage informatique normalisé servant à exploiter des bases de données relationnelles. La partie langage de manipulation des données de SQL permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans les bases de données relationnelles. Les instructions SQL s'écrivent d'une manière qui ressemble à celle de phrases Ordinaires en anglais. Cette ressemblance voulue vise à faciliter l'apprentissage et la lecture.



3.7- AJAX ET AJAXFORM:

Ajax est un concept qui permet de faire des appels asynchrones au serveur depuis le client. Il s'agit d'une combinaison de technologies telles que JavaScript, CSS, XML, le DOM et le XMLHttpRequest dans le but de réaliser des applications Web qui offrent une maniabilité et un confort d'utilisation supérieur.



3.8- Bootstrap:

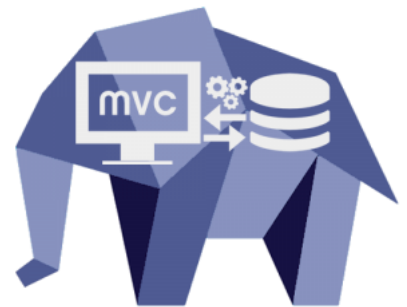
Twitter Bootstrap est une collection d'outils utile à la création de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub.



Bootstrap est compatible avec les dernières versions des navigateurs majeurs, mais peut fonctionner de manière dégradée sur des navigateurs plus anciens. Depuis la version 2, le Framework adopte la conception de sites web adaptatifs, permettant aux projets développés de s'adapter dynamiquement au format des supports sur lesquels ils sont consultés (PC, tablette, smartphone).

3.9- PHP:

(Personale Home Page Hyper Text Processor): est un langage interprété exécuté du côté serveur, il permet de produire des pages Web dynamiques, générées à la demande, via un serveur HTTP, et pour nous projet on a travaillé avec l'architecture MVC et OOP (orientée objet).



Architecture MVC: Modèle-vue-contrôleur est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques très populaire pour les applications web. Le motif est composé de trois types de modules: Un modèle (Model) contient les données à afficher. Une vue (View) contient la présentation de l'interface graphique. Un contrôleur (Controller) contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.

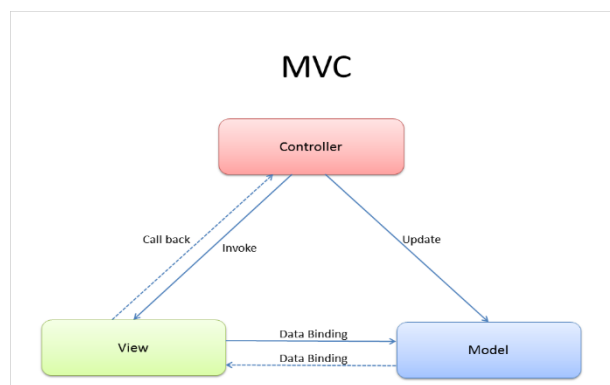


Figure 5: fonctionnement MVC

CHAPITRE V :

Réalisation

I. La partie d'Administration :

1- Page d'authentification :

Chaque auteur est amené à saisir le login et le mot de passe avant de se connecter à le système.
Cette figure illustre le formulaire d'authentification.

Submission

Authors are invited to submit papers (up to 6 pages) in English (in Pdf or Word) that adhere to the ACM WORD or LATEX template. Papers must be unpublished and must not be submitted for publication elsewhere. All submissions will be blind reviewed by the Technical Program Committee on the basis of technical quality, relevance to conference topics of interest, originality, significance, and clarity.

All accepted and presented papers at LOPAL2018 will be published in the Conference Proceedings. All accepted Papers (regular, short and poster) will be published by ACM - International Conference Proceedings Series (ICPS) and will be available in the ACM Digital Library. The ISBN number assigned by ACM ICPS to LOPAL2018 is 978-1-4503-5304-5.

Sign in now

* USERNAME

* PASSWORD

LOGIN

Create New Account

Figure 6: Page d'authentification

2- Menu Principale de l'administration :

Cette partie d'administration a pour but de gérer l'application et les données.

Dashboard Manage your site now

Welcome, all all

My Account

Edit Account

Logout

Dashboard

Files

Participants

Team Members

Speakers

Admins

Conference

Sponsors

Calendar

March 2018

Su Mo Tu We Th Fr Sa

Some Statistics

3 Files

11 Participants

0 Speakers

285 Days

Latest 10 participants

Id	Name	Last Name	Email	Phone Number
126	qq	qq	qqqq@hth	qqqQQ
125	ZZ	ZZ	ZZ@ZZ	ZZ
124	Z	Z	Z@Z	Z
122	a	a	a@a	a

Ici l'admin peut modifier son username + password + logout pour déconnecter.

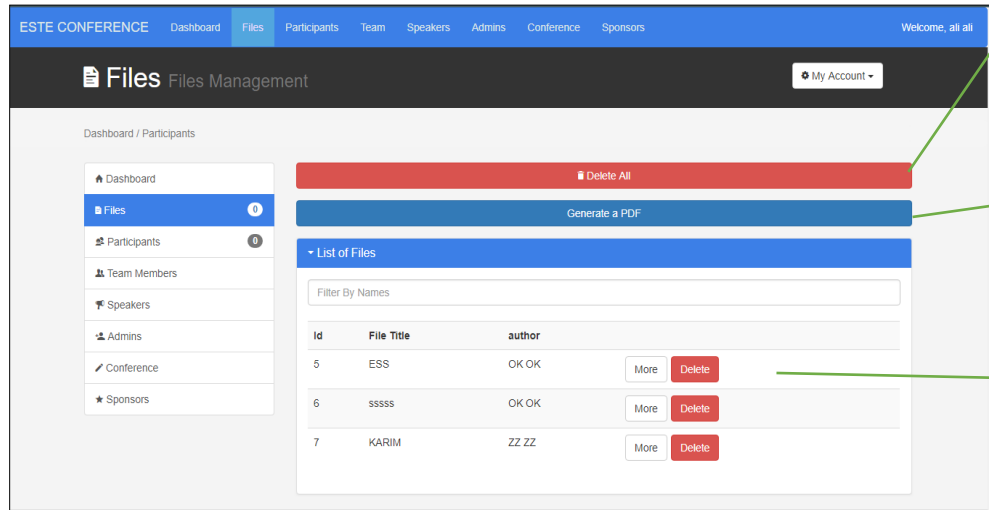
Les liens de chaque interface/page.

Liste de dernier 10 auteurs/participant enregistrer.

Figure 7: Menu Principale de l'administration

3- La page des fichiers :

Elle est responsable de gérer les fichiers reçu par les auteurs (participants).



Pour supprimer tous les fichiers. Car chaque année on supprime tout la table

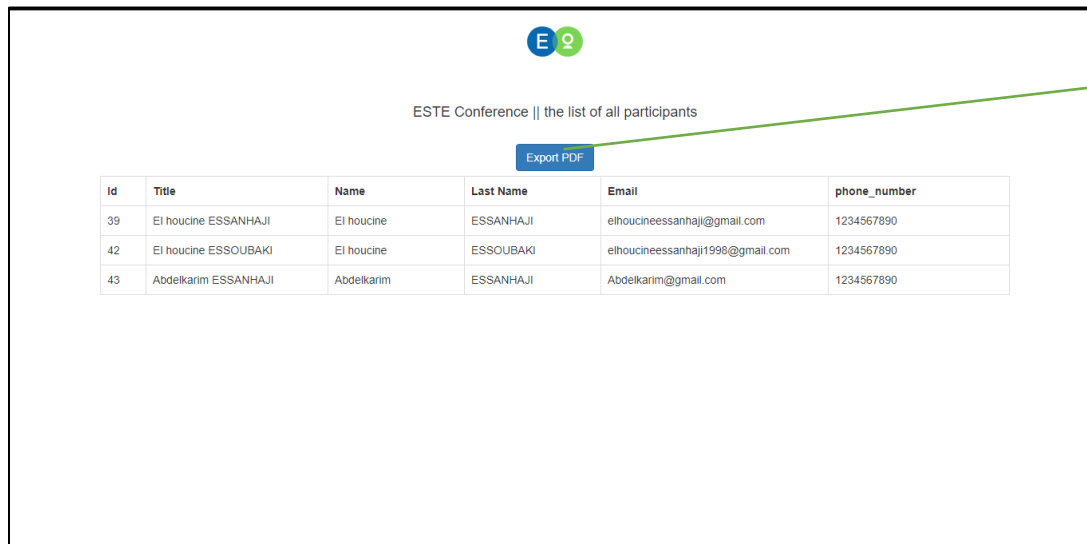
Pour voir tous les détails sur les fichiers et l'imprimer.

La liste des fichiers avec des boutons pour la suppression et voir tous les détails sur un seul

Figure 8:La page des fichiers

4- La page qui génère un pdf :

Pour générer une liste des participants qui envoient leurs participations.

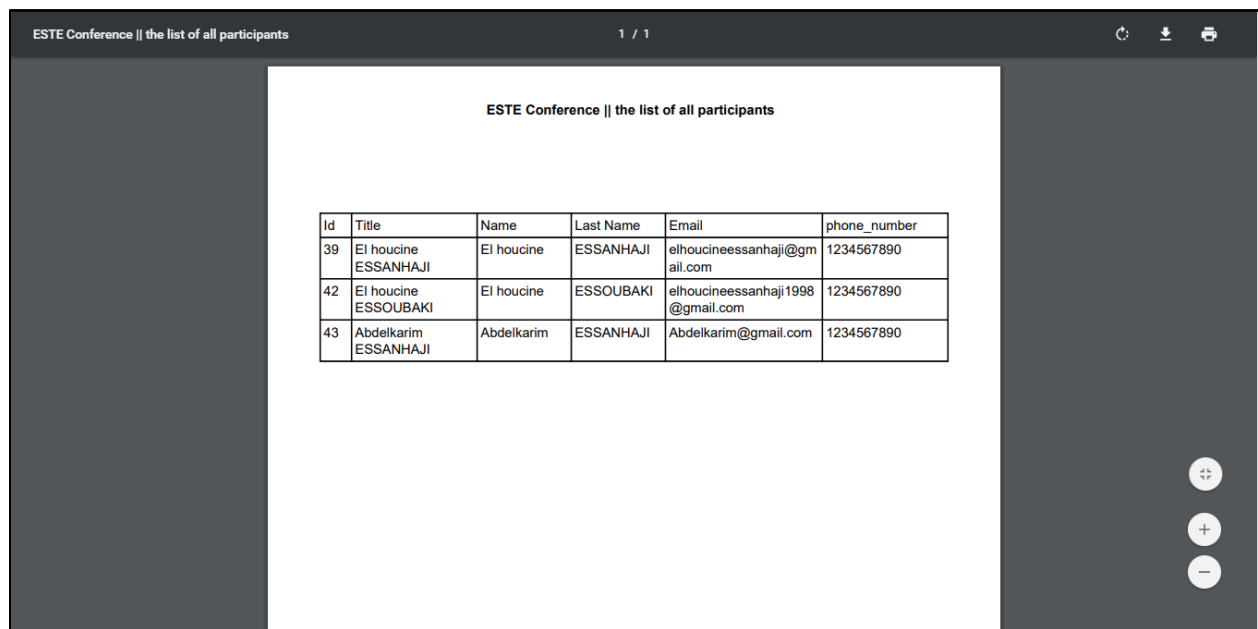


Pour générer le fichier PDF

Figure 9 : La liste de tous les participant

5- Le PDF qui contient la liste des participants :

Pour exporter un fichier PDF qui contient la liste des participants et leurs fichiers.



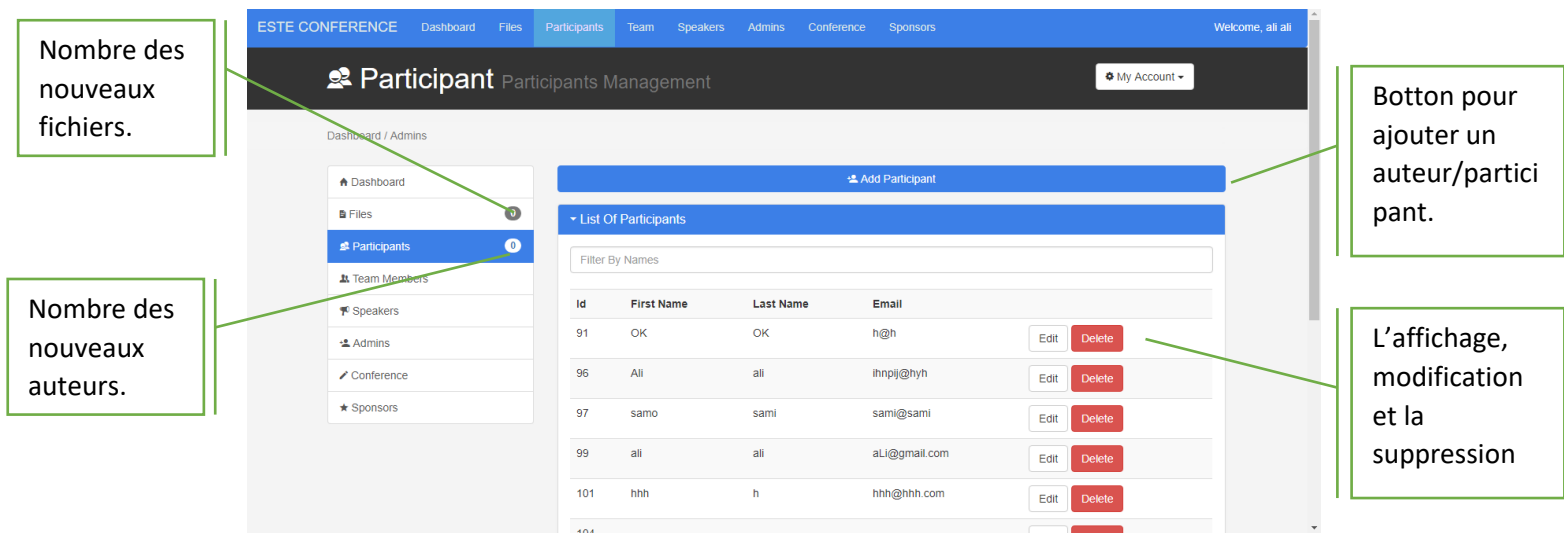
ESTE Conference || the list of all participants

Id	Title	Name	Last Name	Email	phone_number
39	EI houcin	ESSANHAJI	ESSANHAJI	elhoucineessanhaji@gmail.com	1234567890
42	EI houcin	ESSOUBAKI	ESSOUBAKI	elhoucineessanhaji1998@gmail.com	1234567890
43	Abdelkarim	ESSANHAJI	ESSANHAJI	Abdelkarim@gmail.com	1234567890

Figure 10 : Un PDF contient la liste des participants

6- La page des auteurs :

C'est la page des auteurs, son role est de gérer les auteurs (participants).



ESTE CONFERENCE | Dashboard | Files | **Participants** | Team | Speakers | Admins | Conference | Sponsors | Welcome, ali ali

Participant Participants Management | My Account

Dashboard / Admins

- Dashboard
- Files
- Participants**
- Team Members
- Speakers
- Admins
- Conference
- Sponsors

Add Participant

List Of Participants

Filter By Names

Id	First Name	Last Name	Email	Edit	Delete
91	OK	OK	h@h	Edit	Delete
96	Ali	ali	ihnpj@nyh	Edit	Delete
97	samo	sami	sami@sami	Edit	Delete
99	ali	ali	aLi@gmail.com	Edit	Delete
101	hhh	h	hhh@hhh.com	Edit	Delete
104				Edit	Delete

Nombre des nouveaux fichiers.

Nombre des nouveaux auteurs.

Botton pour ajouter un auteur/participant.

L'affichage, modification et la suppression

Figure 11: La page des auteurs

7- La page du Conférence :

Chaque année si on a une conference on peut l'adapter avec notre application, car le site nous donne l'avantage de changer les informations de la conference à travers ce page à quel moment.

The screenshot shows a web application interface for managing conferences. On the left is a sidebar with a menu: Dashboard, Files (0), Participants (0), Team Members, Speakers, Admins, Conference (highlighted with a blue bar), and Sponsors. The main area is titled 'Conference' and contains several input fields: 'Title' with the value 'ESTE Conference', 'Location' with 'ESTE ESSAOUIRA', 'Start Date' with '2019-01-01', 'End Date' with '2019-01-08', 'Logo' with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text, and 'Description' with 'ESTE ESSAOUIRA Conference'. A blue 'Save' button is located at the bottom of the form.

Figure 12: La page du conférence

Les informations de la conférence actuel, et à travers de la boutons ave vous prouvez changer les informations de la conférence a autre.

8- La page des Sponsors :

Chaque conference a des spsnors, Alors on peut ajouter nous sponsors à travers cette page et les supprimer.

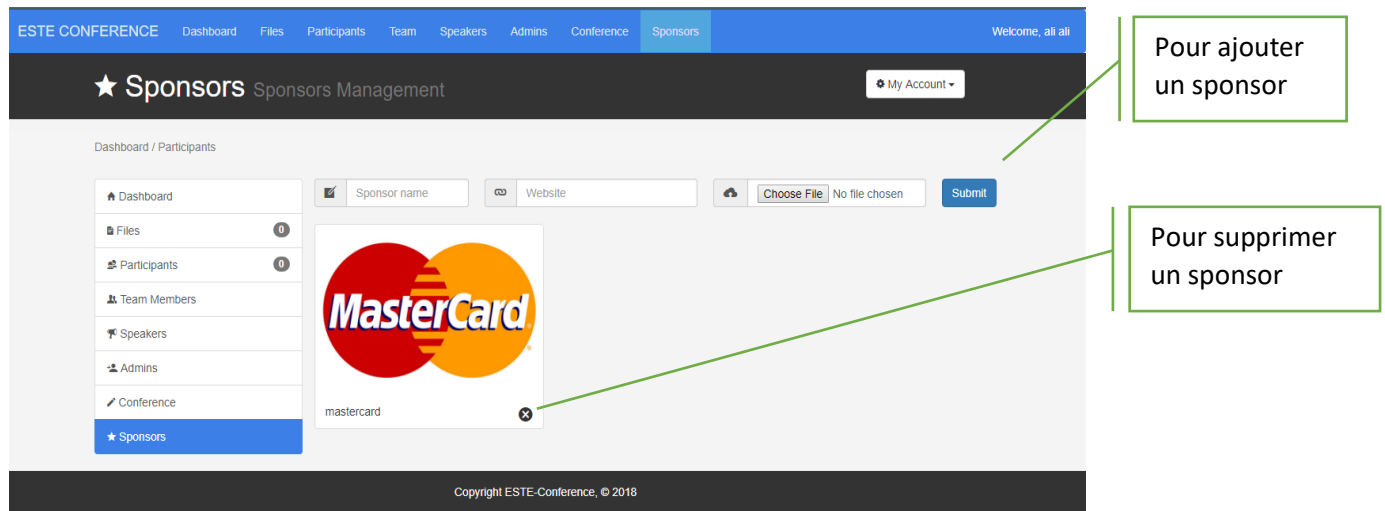


Figure 13: Page des sponsors

9- Exemple d'une modification :

Voila un exemple d'une modification, a partir du botton 'update' on peut accéder à pop ou modal de modification.

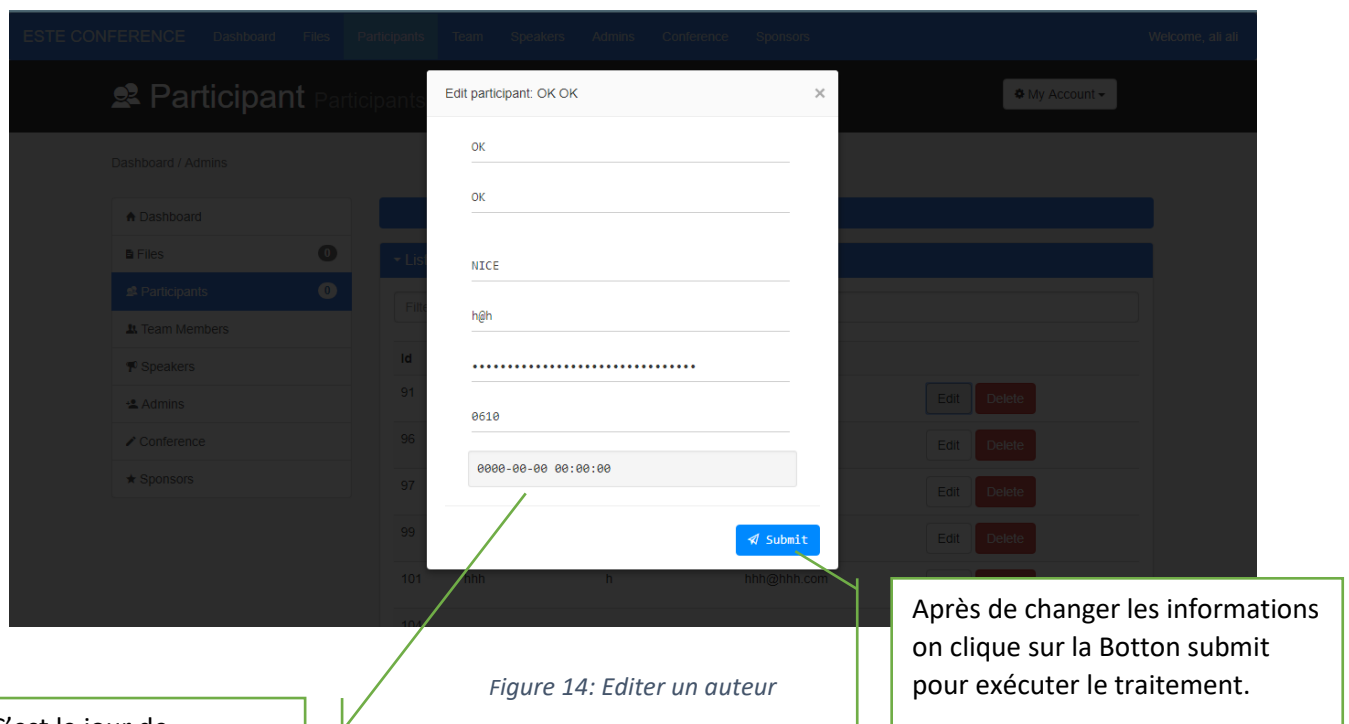


Figure 14: Editer un auteur

10- Exemple de l'insertion :

Voilà un exemple de l'insertion des données, à partir du bouton 'Save changes' on peut ajouter un nouveau 'Speaker' et la même chose pour les autres acteurs.

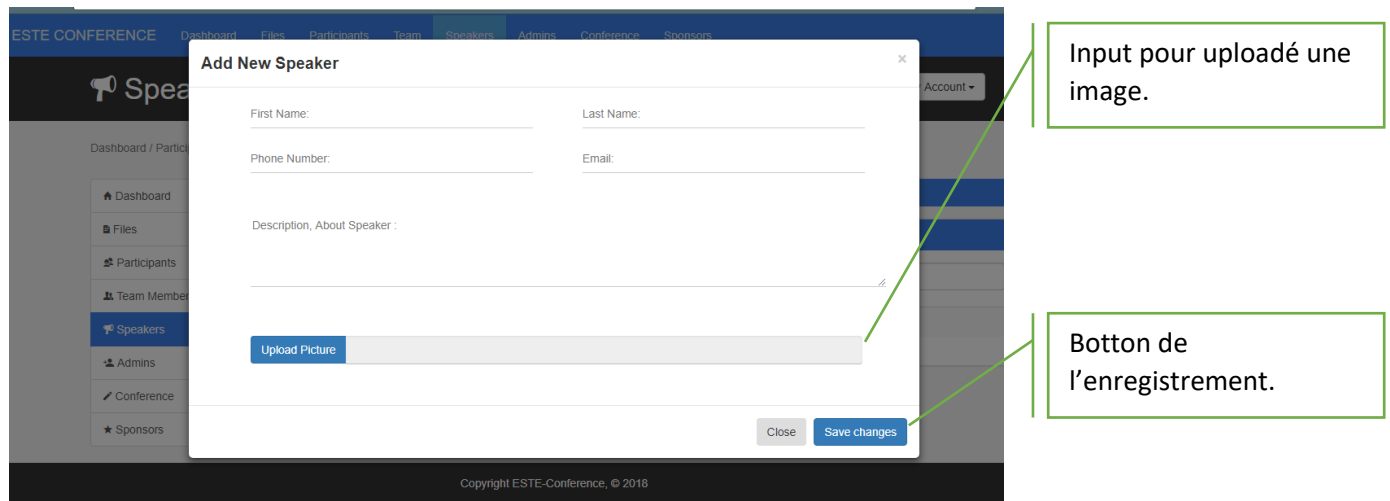


Figure 15: Insérer/ajouter un intervenant

Exemple 2 pour l'insertion des données, c'est l'exemple d'insérer un nouveau membre d'équipe.

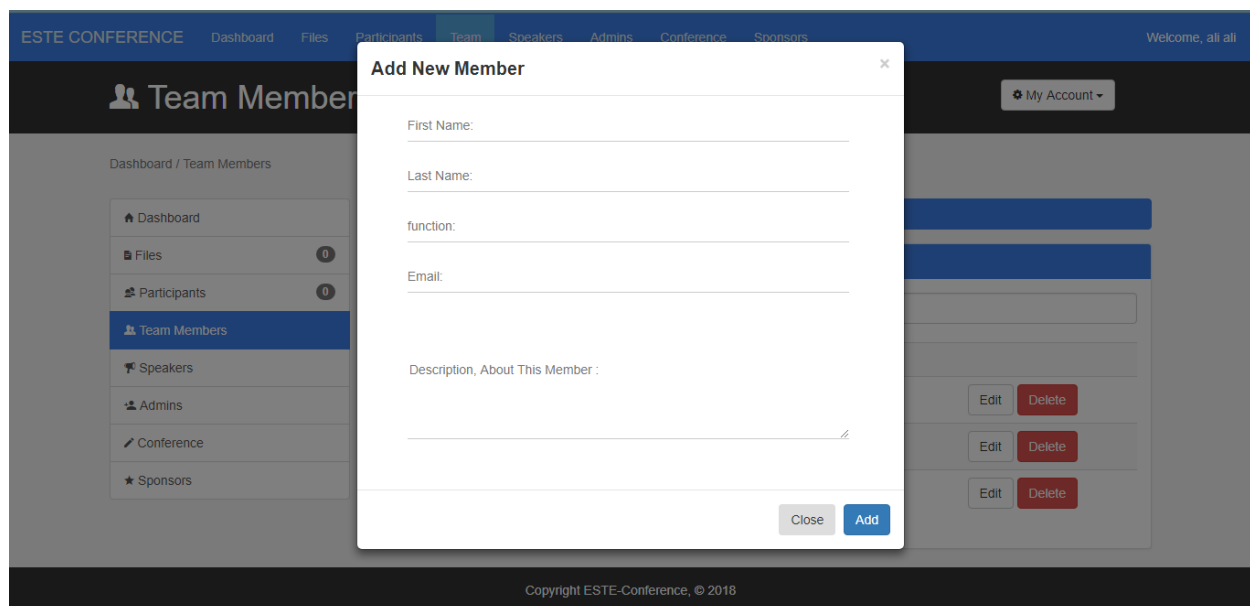
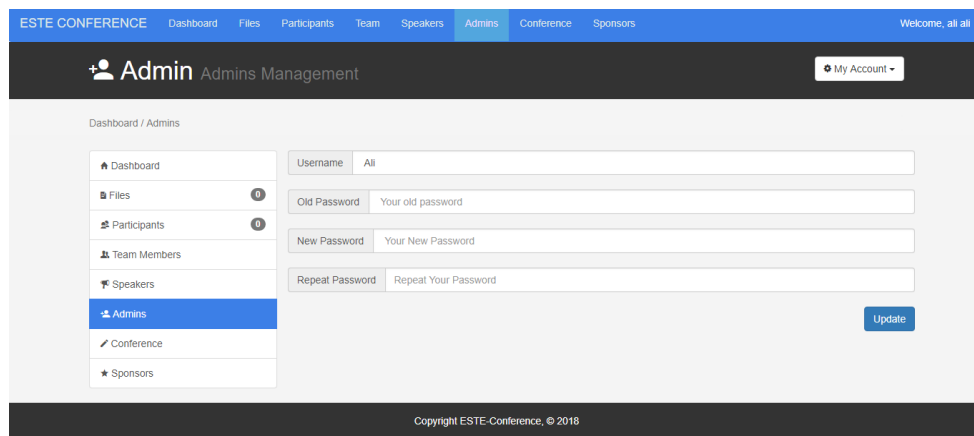


Figure 16: Ajouter un membre d'équipe

11- Modifier le compte :

L'admin peut modifier son nom d'utilisateur(username) ainsi que le mot de passe. Et pour renforcer le niveau de sécurité, on a ajouté des champs qui servent à saisir l'ancien mot de passe avant de créer le nouveau et le meme cas pour le nom d'utilisateur.



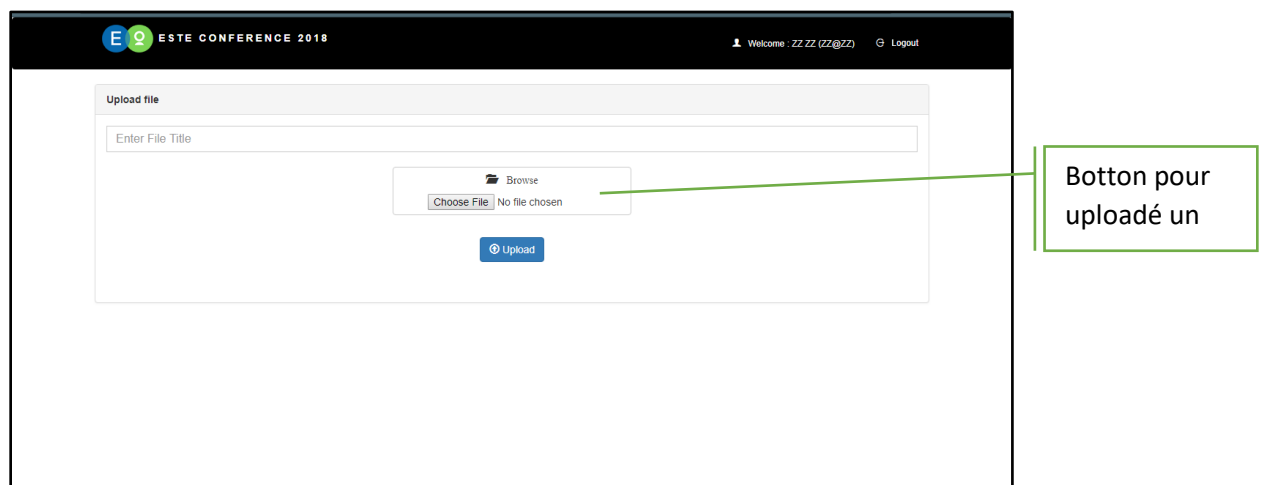
The screenshot shows the 'Admins Management' page in the ESTE CONFERENCE system. The top navigation bar includes links for Dashboard, Files, Participants, Team, Speakers, Admins (selected), Conference, and Sponsors. The user is logged in as 'Welcome, ali ali'. The main content area is titled 'Dashboard / Admins' and features a sidebar with navigation options: Dashboard, Files, Participants, Team Members, Speakers, Admins (highlighted), Conference, and Sponsors. The main form for 'Admins Management' includes fields for 'Username' (set to 'All'), 'Old Password' (placeholder: 'Your old password'), 'New Password' (placeholder: 'Your New Password'), and 'Repeat Password' (placeholder: 'Repeat Your Password'). An 'Update' button is located at the bottom right of the form. The footer indicates 'Copyright ESTE-Conference, © 2018'.

Figure 17: Modifier le compte

II. La partie d'auteur (participant):

Après l'inscription d'auteur, il peut accéder à cette interface pour nous envoyer le fichier de participation. Et pour la sécurité on a limité les type des fichiers envoyés (PDF).

Après l'envoi du fichier, automatiquement le site va envoyer par voie d'email un message d'accusé qui contient ses coordonnées (Id, Titre) + remerciement.



The screenshot displays the 'Upload file' section of the ESTE CONFERENCE 2018 website. The header shows the site logo and navigation links for 'Welcome : ZZ ZZ (ZZ@ZZ)' and 'Logout'. The main form includes a text input for 'Enter File Title'. Below this is a file selection area with a 'Browse' button, a 'Choose File' button, and a status indicator 'No file chosen'. An 'Upload' button is positioned at the bottom of the form. A green callout box on the right, labeled 'Botton pour uploadé un', points to the 'Choose File' button.

Figure 18: Page d'auteur pour uploader fichier

III. La partie d'utilisateur :

1- L'accueil :

A l'ouverture du site, la page qui s'affiche est la page d'accueil, elle contient certaines informations a propos notre conference comme le titre, la date debut , la date fin, logo et botton pour l'inscription.

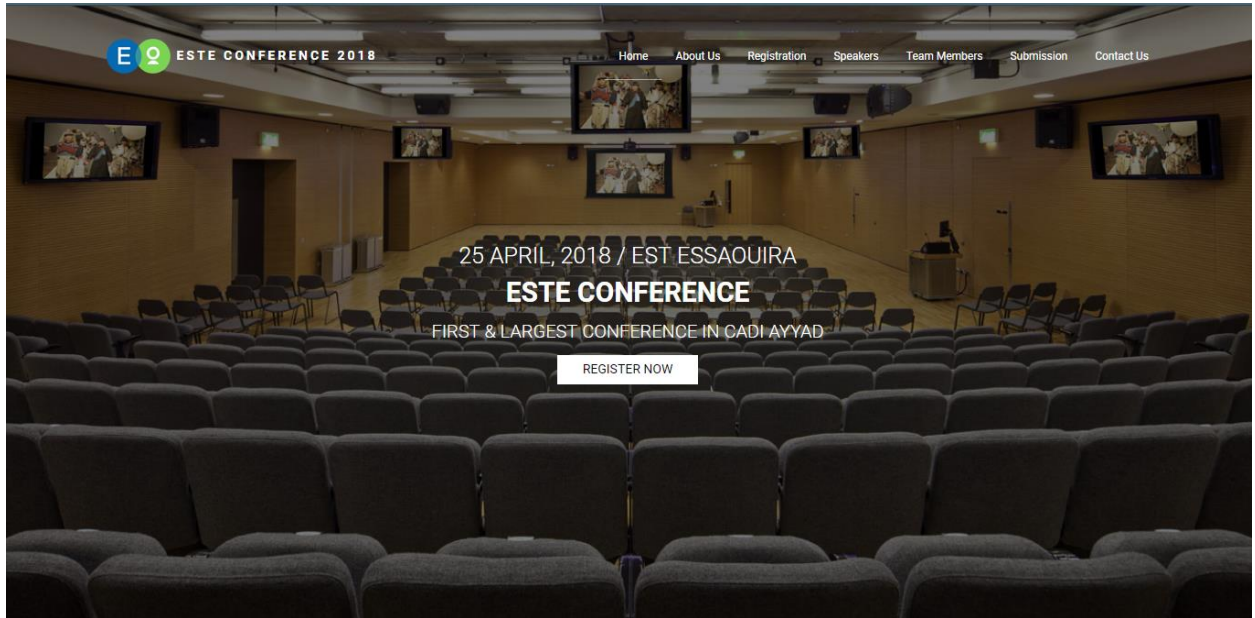


Figure 19: Page D'accueil

2- Page d'inscription :

CREATE YOUR ACCOUNT NOW	
<input type="text" value="First Name"/>	<input type="text" value="Phone"/>
<input type="text" value="Last Name"/>	<input type="text" value="Username"/>
<input type="text" value="Email"/>	<input type="password" value="Password"/>
<input type="button" value="SUBMIT"/>	

Figure 20: Page d'inscription

3- Description :

La page de la description. Ici on parle bien sur la conference + on met la listes des sponsors + les reponses des questions importantes (EVENT FAQ).

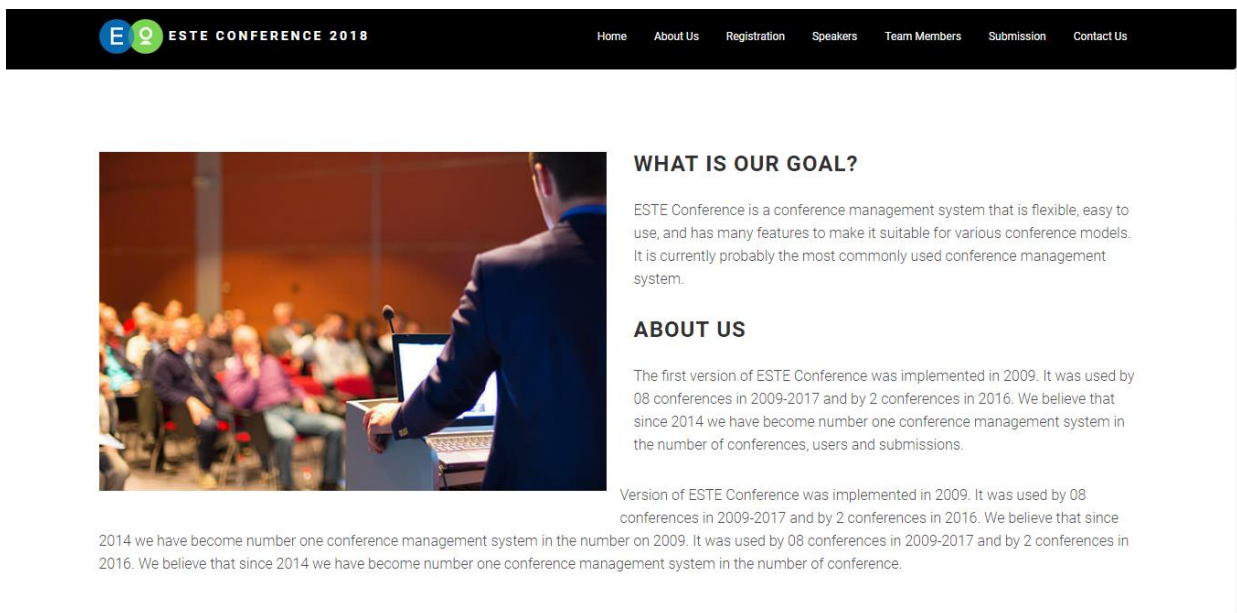
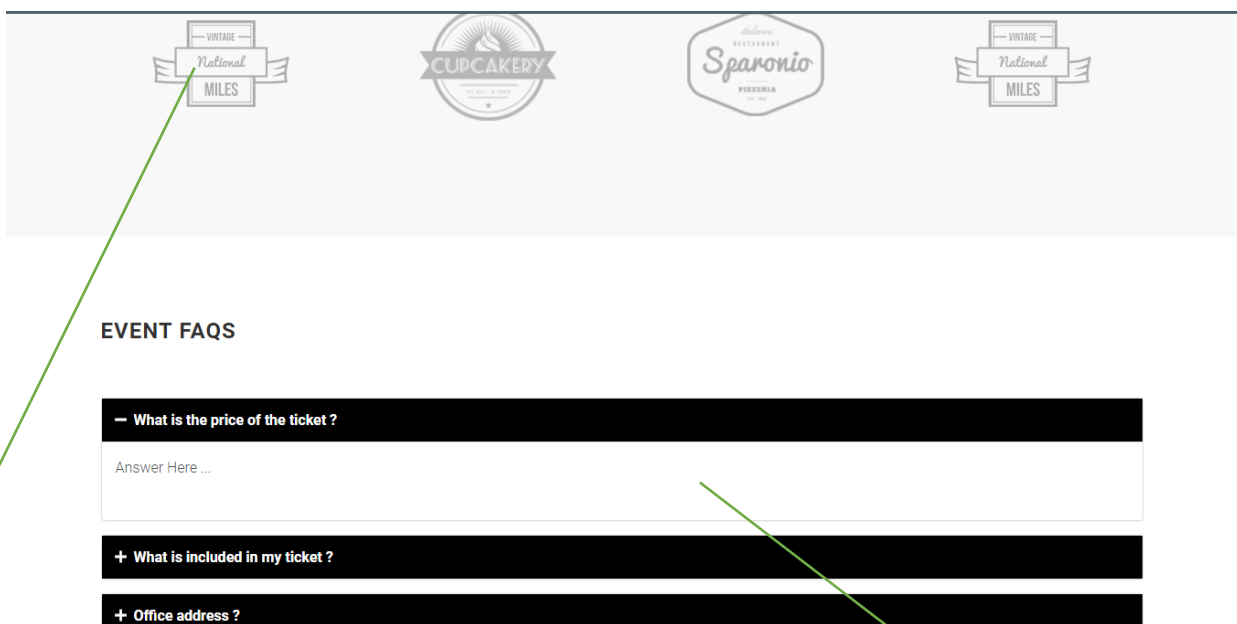


Figure 21: Page de description: à propos la conférence



Liste des sponsors

Figure 22: Page de description: à propos la conférence (2)

On répond à des questions importantes.

4- Registration :

Ici on donne les informations sur la banque et comment payé.

REGISTRATION

The registration fees for the Conference include admission to all oral sessions, proceedings, lunches, and coffee breaks.

Note for authors: Please note that contributions will only be published in the LOPAL'2018 Proceedings if at least one of the authors of the paper is registered. The registration fee covers only ONE paper. For every extra paper, an additional 60€ should be added.

Registration Category	Early Bird Registration*	Standard Registration**
Regular Participants	350 €	400 €
African Participants	300 € (3000 dhs)	400 €
Students	300 €	350 €
African Students	250 € (2500 dhs)	300 € (3000 dhs)

BANK INFORMATION

Figure 23: Page de registration

5- Contact :

Page de contact : si l'utilisateur a des questions il peut nous envoyer un message à travers d'un formulaire de contact + maps.

EVENT LOCATION

Km 9, Route d'Agadir
Essaouira Aljadida BP. 383
Ghazoua, Maroc
EST Essaouira

+2126878965
este@gmail.com

Map: The map shows the location of the event, with a red pin marking the 'Ecole Supérieure de Technologie d'Essaouira'. Other nearby locations include 'Supermarket Aawak Assalam', 'Pharmacy Pharmacie Al Ghazoua', 'Café Safina', 'Restaurant Pizzeria Achraf', and 'café Ayour'.

Figure 24: Page de contact (Location)

CONTACT US

First Name

Last Name

Subject

Email

Message

SEND

Form pour nous contacter

Figure 25 ::Page de contact (Location)

6- L'équipe :

Liste et les informations sur l'équipe.

ESTE CONFERENCE 2018

Home About Us Registration Speakers Team Members Submission Contact Us

TEAM MEMBERS

Alex Ali
Email: ali@gmail.com
Function: President

praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint Voluptatem accusantium doloremque laudantium sprea totam rem aperia.

Alex Ali
Email: ali@gmail.com
Function: President

praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint Voluptatem accusantium doloremque laudantium sprea totam rem aperia.

Figure 26: Page d'équipe (accueil)

7- Les intervenants:

Liste et les informations sur les intervenants.

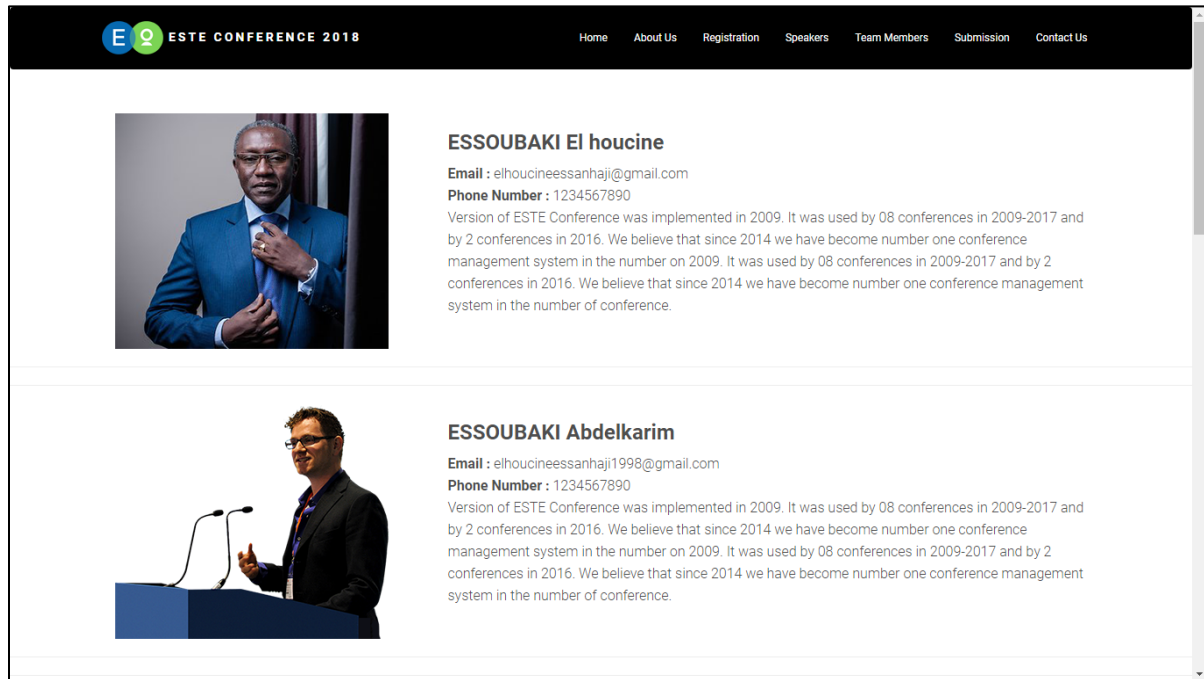
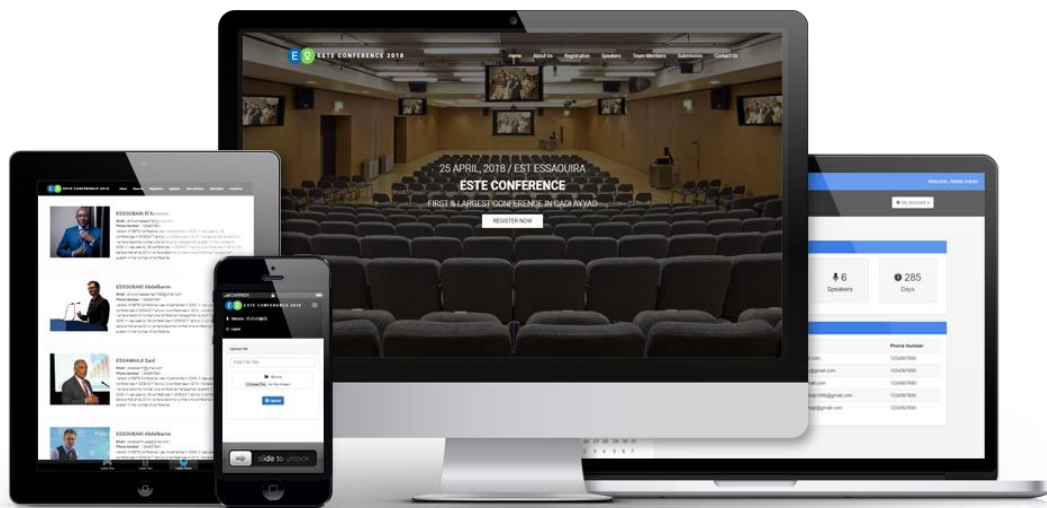


Figure 27: Page des intervenants (accueil).

IV. L'application en autre Plate-forme :

Notre application web est adapté dynamiquement au format des supports sur lesquels ils sont consulté (PC, Tablet, Smartphones).



Conclusion:

Durant la réalisation de ce projet, tous les éléments du groupe ont bien été au courant avec un but essentiel qui est la réussite de ce travail dans le temps exact.

Malgré tous les obstacles et les difficultés que nous avons affrontés, on est arrivé à élaborer cette application web de gestion des conférences.

L'esprit de groupe, le sens de contact, la responsabilité et l'organisation, sont les principales qualités que nous avons pu acquérir, en achevant ce projet de fin d'étude réussi, à côté des connaissances au domaine du WEB que nous avons réussi à mettre en preuve grâce à ce projet et à notre encadrant ainsi que notre environnement éducatif à l'école supérieure de technologie d'Essaouira, chose qui est fondamentale pour la continuation de notre formation.

Nous avons pu acquérir lors de notre projet de fin d'étude certaines techniques et langages de nouveau qui nous ont servi d'approfondir nos connaissances dans le développement web qui sont : AJAX, JQUERY, BOOTSTRAP, PHP OOP et avec MVC et JavaScript.

Pour ce projet il y a beaucoup de choses et des idées à ajouter mais puisque on est sous contrainte du temps on a pas pu les ajouter, et les idées qu'on a pensées à ajouter s'il y a plus de temps sont : Le live, Contact online entre les auteurs et les admins, l'idée d'ajouter des commentaires à la fin de la conférence aussi les droits dédiés aux admins pour accéder à des options limitées et à la fin Admin est chargé contrôler et d'approuver les différentes tâches effectuées par les autres Admins.

Finalement, ce projet ce n'est qu'un début pour notre carrière, une nouvelle expérience pour nous et une initiation pour réaliser d'autres projets et sites web dans différents domaines, afin de maîtriser les outils informatiques et les langages de programmation nécessaires

.

Webographie:

www.w3schools.com

www.getbootstrap.com

<https://www.stackoverflow.com>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.openclassrooms.com>

<http://www.youtube.com>