



République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur

I.S.E.T Mahdia

---***---

Département Technologie de L'Informatique

Rapport de Stage de PERFECTIONNEMENT

A la Société :

YouinSoft Djerba

Réalisé par :

YASSINE BEN OUIRANE

Niveau : troisième année Multimédia et Développement Web

Encadré par : **KHALED OUIRIEMMI**

A.U : 2021-2022

Remerciements

Je tiens à remercier vivement les personnes qui ont contribué à l'aboutissement de ce travail, pour ses aides et ses conseils tout le long de ce projet. J'espère être à la hauteur de sa confiance et qu'il trouve dans ce travail l'expression de ma profonde gratitude.

Mr **Ouiriemmi Khaled** qui m'a accueilli dans l'équipe **YouinSoft Djerba**. Je tiens à le remercier pour la confiance qu'il m'a accordée, ainsi que toute l'équipe de la société qui m'a soutenu tout au long de mon stage.

J'adresse aussi mes remerciements aux membres du Jury pour avoir accepté de juger, d'évaluer et d'enrichir ce travail. Votre présence me fait honneur.

Sommaire

Introduction générale	1
Chapitre 1 : Présentation du cadre de stage	2
Introduction	2
Présentation de la société d'accueil	2
Conclusion	2
Chapitre 2 : Spécification des besoins	3
Introduction	3
I. Présentation du projet	3
II. Besoins Fonctionnels	4
1. Le Back Office	4
2. Le Front Office	4
III. Besoins non fonctionnels	5
IV. Diagramme de cas d'utilisation	5
Conclusion	7
Chapitre 3 : Conception	8
Introduction	8
I. Diagramme de classe	8
II. Diagrammes des séquences	12
1. Diagramme de séquence détaillé « Authentification » administrateur	12
2. Diagramme de séquence détaillé « lister utilisateurs »	13
3. Diagramme de séquence détaillé « modifier utilisateurs »	14
4. Diagramme de séquence détaillé « authentification organisateur »	15
5. Diagramme de séquence détaillé « organiser évènement »	16
6. Diagramme de séquence détaillé « participer évènement »	17
Conclusion	17
Chapitre 4 : Réalisation	18
Introduction	18
Environnement de stage	18
1. Environnement Matériel	18
2. Environnement Logiciel	18
a) StarUML	18
b) XAMPP	19
c) PhpMyAdmin	19
a) PHP Storm	20
3. Outils de développement	20
a) PHP	20
b) HTML	20
c) CSS	21
d) JavaScript	21
e) MySQL	21
f) Bootstrap	21

4.	Description du travail réalisé	21
a.	Back Office(administrateur)	21
b.	Front Office (participant et organisateur).....	24
	Conclusion	26
	Conclusion générale	27

Liste de figures

Figure 1: Logo de la société YouinSoft	2
Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation administrateur	6
Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation organisateur	6
Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation participant	7
Figure 5 : Diagramme de Classe	8
Figure 6 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer les évènements »	9
Figure 7 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer les utilisateurs »	10
Figure 8 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer profil »	11
Figure 9 : Diagramme de séquence "Authentifier" Administrateur	12
Figure 10 : Diagramme de séquence "lister utilisateurs"	13
Figure 11 : Diagramme de séquence "Modifier utilisateur"	14
Figure 12 : Diagramme de séquence "Authentifier" organisateur	15
Figure 13 : Diagramme de séquence "organiser évènement"	16
Figure 14 : Diagramme de séquence "participer évènement"	17
Figure 15 : logo StarUml	18
Figure 16 : Logo du XAMPP	19
Figure 17 : page d'accueil xampp	19
Figure 18 : page d'accueil phpmyadmin.....	19
Figure 19 : logo PHP Storm.....	20
Figure 20 : Logo du Bootstrap	21
Figure 21 : interface login admin	21
Figure 22 : interface accueil administrateur	22
Figure 23 : interface liste utilisateurs.....	23
Figure 24 : interface consulter utilisateur	23
Figure 25 : Interface authentification organisateur et participant	24
Figure 26 : interface accueil participant	24
Figure 27 : interface accueil organisateur	25
Figure 28 : interface organiser évènement.....	25
Figure 29 : interface profil.....	26

Liste des tableaux

Tableau 1 : Description de cas d'utilisation « gestion des évènements »	9
Tableau 2 : Description de cas d'utilisation « gérer utilisateurs »	10
Tableau 3 : Description de cas d'utilisation « gérer profil ».....	11
Tableau 4 : Description du scénario d'authentification administrateur	12
Tableau 5 : Description du scénario lister utilisateurs.....	13
Tableau 6 : Description du scénario modifier utilisateur	14
Tableau 7 : Description du scénario authentification organisateur	15
Tableau 8 : Description du scénario organiser évènement.....	16
Tableau 9 : Description du scénario participer évènement	17

Introduction générale

Je suis un étudiant à l'Institut Supérieur Des Etudes Technologiques de Mahdia j'ai effectué un stage de deuxième année d'une durée d'un mois au sein de la société « YouinSoft Djerba » spécialisée dans le développement des applications web.

J'ai effectué mon stage dans le service de développement et d'intégration web pour acquérir plus d'expérience et perfectionner mes connaissances. Le projet qui m'a été confié consiste à créer et développer une application d'organisation d'événements.

Cette application permet de faciliter la gestion des événements organisés au sein du Cyber parc Djerba.

Pour cela, je vais présenter les tâches accomplies. Tout d'abord, je décrirai l'environnement de travail et les outils du travail. Puis je présenterai mes missions lors de ce stage.

Chapitre 1 : Présentation du cadre de stage

Introduction

Dans ce chapitre, je vais présenter la société « YouinSoft » dans laquelle j'ai effectué mon stage. Ensuite, je vous présenterai les différentes méthodologies de travail en précisant et en argumentant notre choix.

Présentation de la société d'accueil

La société YouinSoft est une entreprise SARL privée fondée par Mr Adel Younsi ingénieur en génie logiciel et directeur général et propriétaire YouinSoft.

Les activités de YouinSoft sont :

- ▢ Création de sites de commerce électronique (PrestaShop, Magento.).
- ▢ Des sites vitrine (WordPress, Drupal, HTML5).
- ▢ Des sites Web personnalisés (Laravel, Angular, Symfony ...).
- ▢ Développement des applications mobiles (Android, iOS).
- ▢ Création des logiciels desktop (java, c++...),
- ▢ Design graphique.



Figure 1: Logo de la société YouinSoft

Conclusion

A travers ce chapitre, nous avons présenté le cadre du projet, identifié le but à atteindre et le travail à faire. Compte tenu de cela, nous proposons les détails du travail dans le chapitre suivant.

Chapitre 2 : Spécification des besoins

Introduction

La spécification des besoins d'une application est une phase de départ très importante réalisée avant d'entamer la phase de développement. Cette phase permet d'éclaircir au mieux les besoins fonctionnels et non fonctionnels attendus du système afin d'avoir une meilleure compréhension du projet.

Je vais essayer au cours de ce chapitre de spécifier les besoins fonctionnels de l'application web pour faire la conception.

I. Présentation du projet

Pour rendre l'organisation et la participation aux événements facile dans le Cyber Parc Djerba plus facile et avoir des statistiques des événements tels que nombres d'événements organisés, nombre de participants, le directeur général du stage m'a demandé de créer une application web pour atteindre ses besoins.

Identification des acteurs :

Les acteurs sont définis comme étant les manipulateurs et les utilisateurs directs du système, exploitant l'application à travers ses interfaces afin d'accomplir un objectif bien déterminé. Dans notre solution nous dégageons 4 acteurs interagissant avec le système.

- Administrateur : c'est le responsable de la partie Back end de l'application, chargé de faire la gestion des utilisateurs, etc.
- Organisateur d'événements : c'est le responsable sur l'événement
- Participant : c'est la personne qui va adhérer aux événements créés par les organisateurs
- Visiteur de l'application : (pas encore inscrit).

II. Besoins Fonctionnels

Ce sont les fonctionnalités et les besoins indispensables assurés par l'application. Ils doivent être transparents le plus possible par rapport aux utilisateurs.

Nous détaillons dans cette section les différents besoins fonctionnels auxquels doit répondre notre application. En effet, on relève une partie essentielle :

Backoffice : correspond à la partie visible par l'administrateur du système. Cette partie permettra la mise à jour des données affichées dans la partie utilisateur.

1. Le Back Office

Dans cette partie l'administrateur peut réaliser les opérations de gestion de backoffice.

L'application doit permettre à l'administrateur de :

- S'authentifier
- Gérer les utilisateurs
- Gérer les évènements
- Gérer les participations
- Gérer les catégories d'évènements
- Gérer profil

2. Le Front Office

Dans cette partie les utilisateurs peuvent réaliser les opérations de FrontOffice comme suit :

Organisateur :

L'application doit permettre à l'organisateur de :

- S'authentifier
- Gérer les évènements
- Gérer profil
- Consulter les participations

Participant :

L'application doit permettre au participant de :

- S'authentifier
- Participer aux événements
- Gérer profil
- Gérer participations

Visiteur

L'application doit permettre au visiteur de :

- S'inscrire
- Consulter accueil

III. Les besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels décrivent toutes les contraintes auxquelles est soumis le système pour sa réalisation et son bon fonctionnement. En effet, notre application doit couvrir les besoins non fonctionnels suivants :

- **La convivialité** : l'application doit être facile à utiliser. Les interfaces doivent être conviviales, c'est-à-dire simples, ergonomiques et dont le contenu s'adapte aux préférences de l'utilisateur connecté.
- **la sécurité** : l'application doit assurer la sécurité et la confidentialité des données.
- **Maintenance et réutilisabilité** : le code source de l'application doit être assez compréhensible pour la faciliter de maintenance et d'améliorer des fonctions déjà existantes ou d'ajouter des nouvelles fonctionnalités pour satisfaire les utilisateurs

IV. Diagramme de cas d'utilisation

Un cas d'utilisation définit l'interaction du système, sa manière d'utilisation et permet de décrire les exigences fonctionnelles.

□ Back office : Administrateur

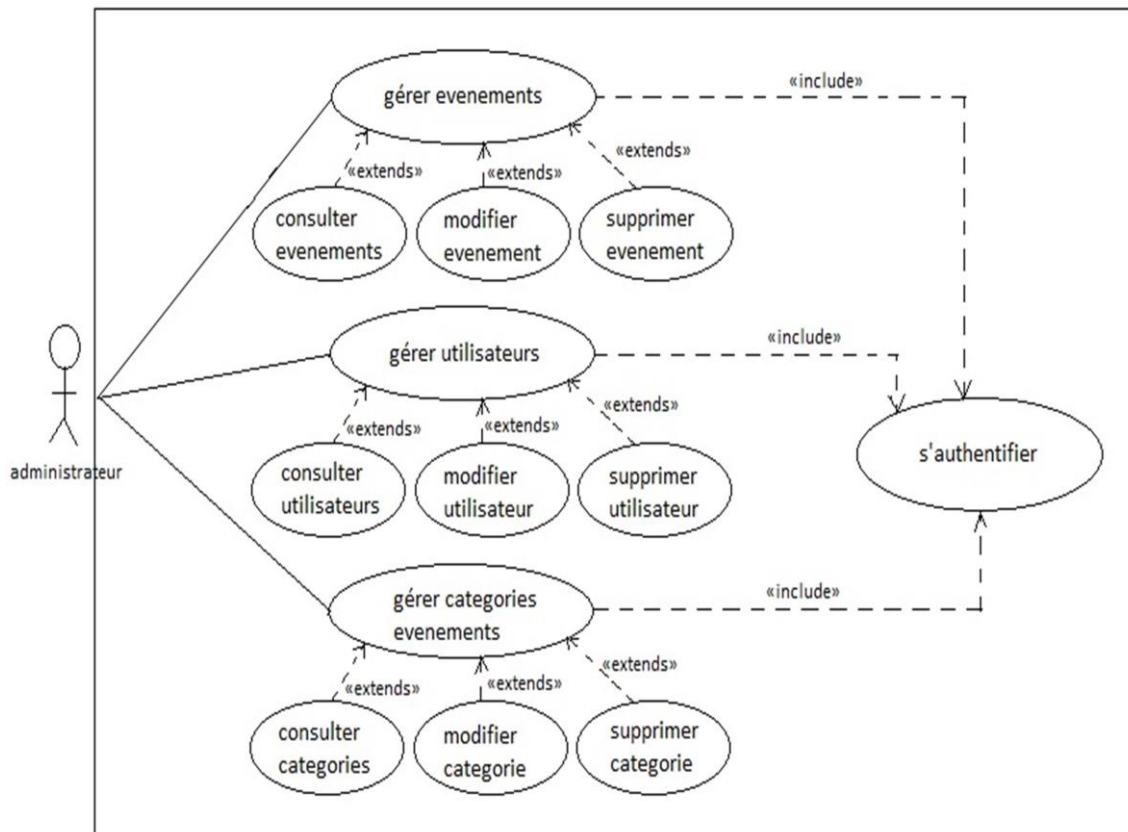


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation administrateur

□ Front Office : organisateur

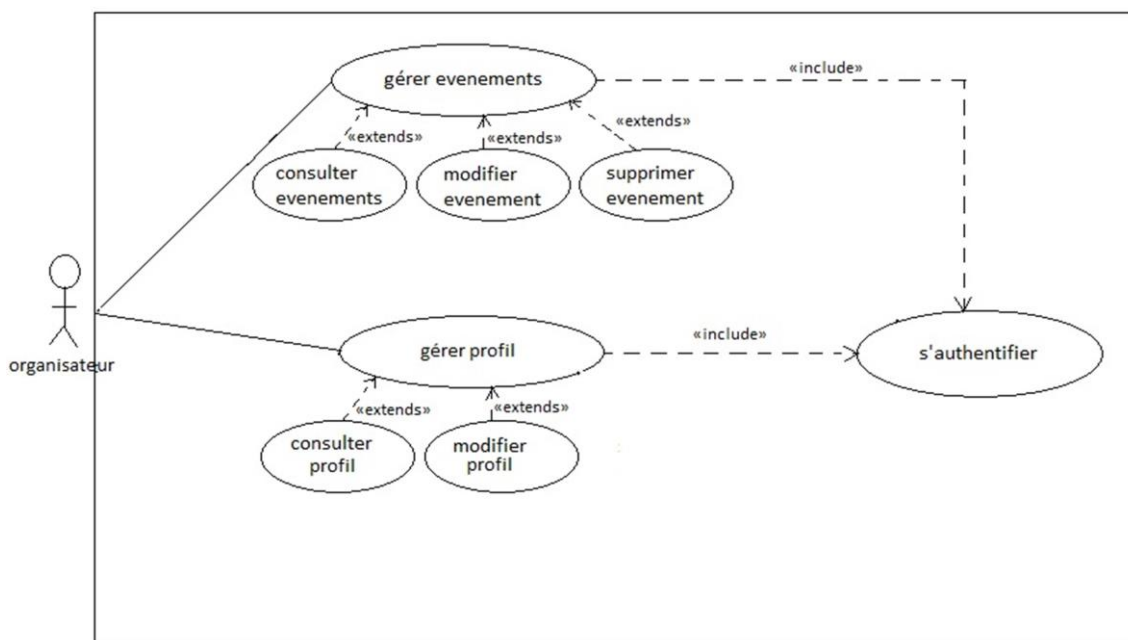


Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation organisateur

11



Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation participant

Conclusion

Dans ce chapitre on a présenté une étude de l'application à réaliser, ainsi que les solutions que nous proposons pour pallier ces problèmes, nous avons aussi cité les besoins fonctionnels et le cas d'utilisation qui sont indispensables pour mieux faciliter le travail à réaliser.

Chapitre 3 : Conception

Introduction

Ce chapitre consiste à étudier et schématiser les spécifications fonctionnelles. En effet, on va détailler ce que le système réalisera, et ceci par une modélisation statique par les diagrammes de classe et un diagramme de séquence.

I. Diagramme de classe

Le diagramme de classe montre la structure de l'application.

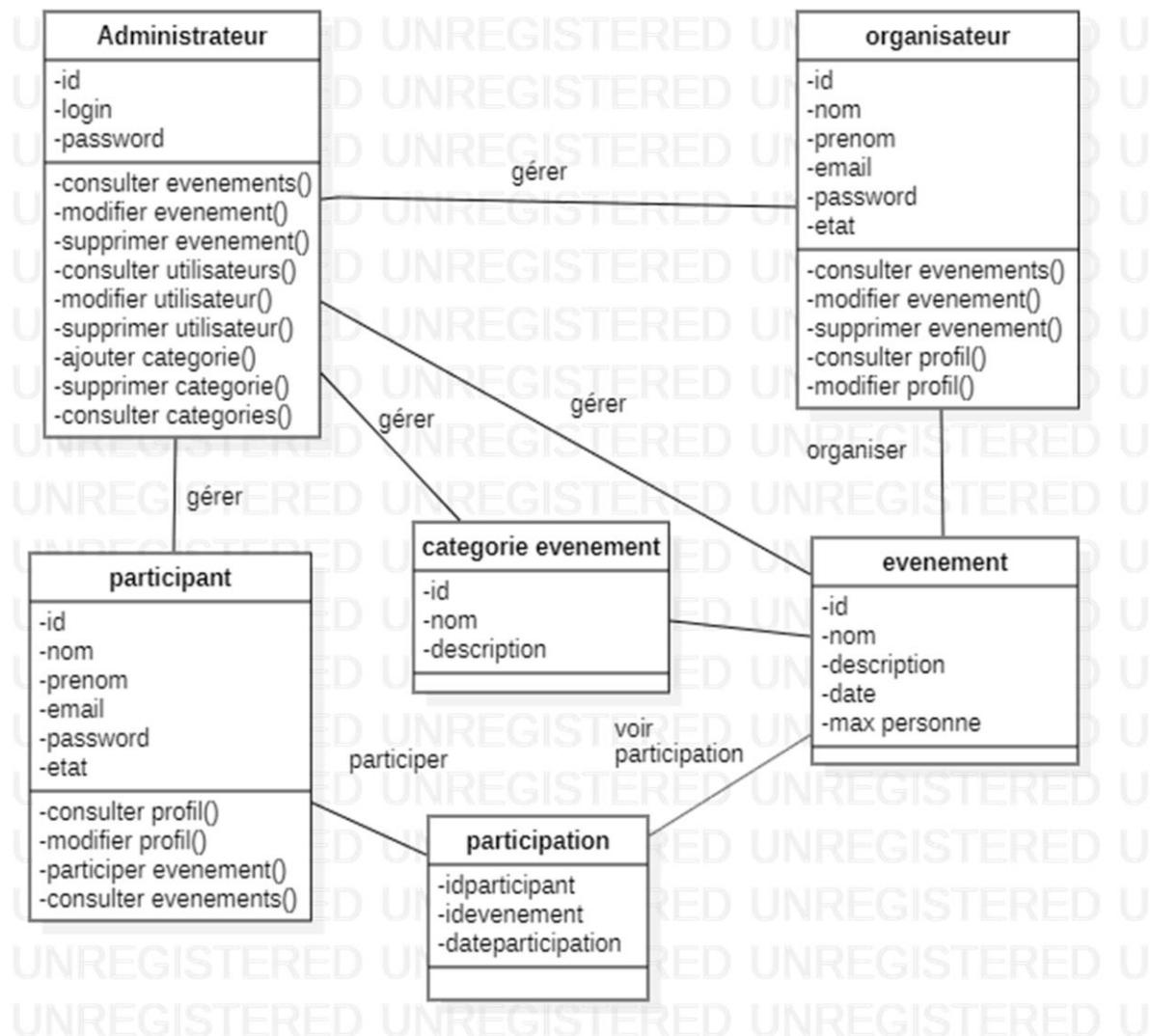


Figure 5 : Diagramme de Classe

II. Diagrammes de cas d'utilisation raffinés

Les diagrammes de cas d'utilisation raffinés permettront de mieux définir notre système.

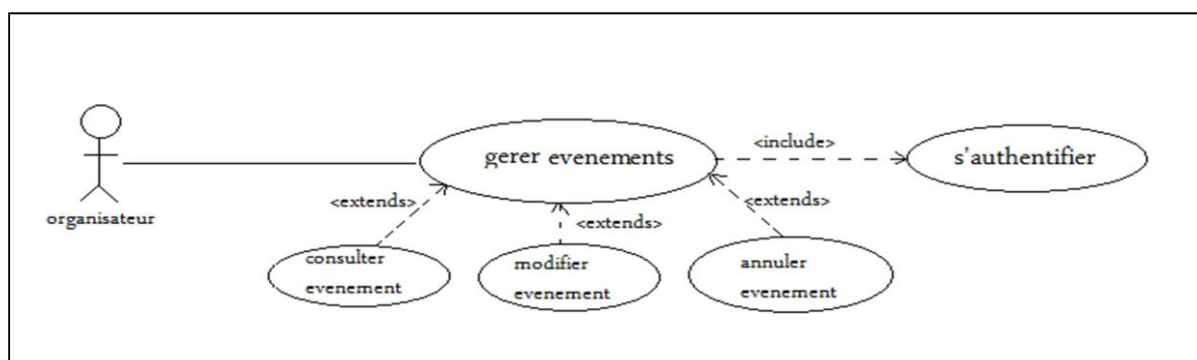


Figure 6 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer les évènements »

Titre	Gestion des évènements
Acteur	organisateur
But	L'organisateur gère les évènements
Résumé	L'organisateur peut consulter la liste des évènements, modifier à l'aide d'un formulaire et il peut aussi annuler l'évènement
Pré condition	L'organisateur doit être authentifié
Scénario nominale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'organisateur est authentifié 2. Il consulte la liste des évènements 3. Il choisit l'opération à faire : <ul style="list-style-type: none"> • Consulter évènements : <ul style="list-style-type: none"> >L'organisateur choisit l'évènement à consulter, >Il consulte l'évènement. • Modifier évènement : <ul style="list-style-type: none"> >L'organisateur choisit l'évènement à modifier, >Il met à jour les champs et il valide. • Annuler évènement : <ul style="list-style-type: none"> >L'administrateur choisit l'évènement concerné, >Il l'annule, 4. Le système sauvegarde l'opération,

Tableau 1 : Description de cas d'utilisation « gestion des évènements »

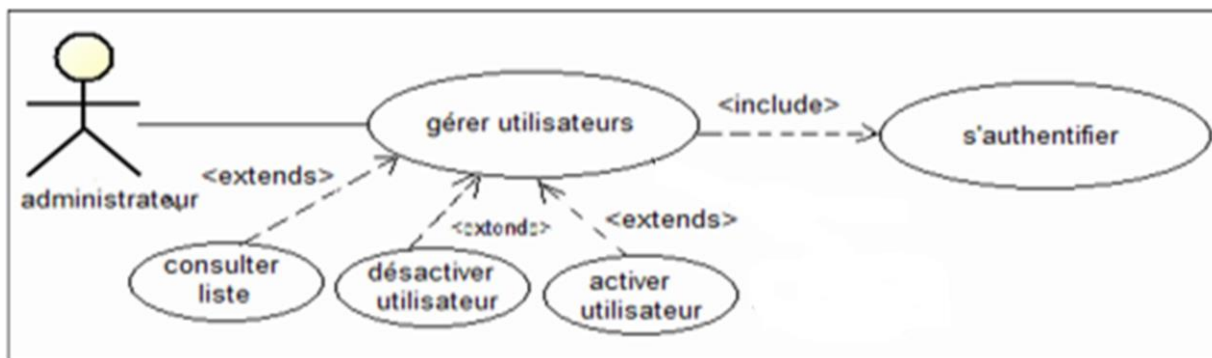


Figure 7 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer les utilisateurs »

titre	Gestion utilisateurs
acteur	Administrateur
but	L'administrateur gère les utilisateurs
résumé	L'administrateur a le droit de gérer les utilisateurs. Il peut consulter désactiver/activer les utilisateurs
Précondition	L'administrateur doit être authentifié
Post-condition	La gestion des utilisateurs est réalisée avec succès
Scenario nominale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur est authentifié 2. Il consulte la liste des utilisateurs 3. Il choisit l'opération à faire : <ul style="list-style-type: none"> • Consulter la liste des utilisateurs • Désactiver/activer utilisateur : <ul style="list-style-type: none"> ➢ L'administrateur choisit l'utilisateur à modifier son état, ➢ Il met à jour l'état et il valide. 4. Le système sauvegarde l'opération

Tableau 2 : Description de cas d'utilisation « gérer utilisateurs »

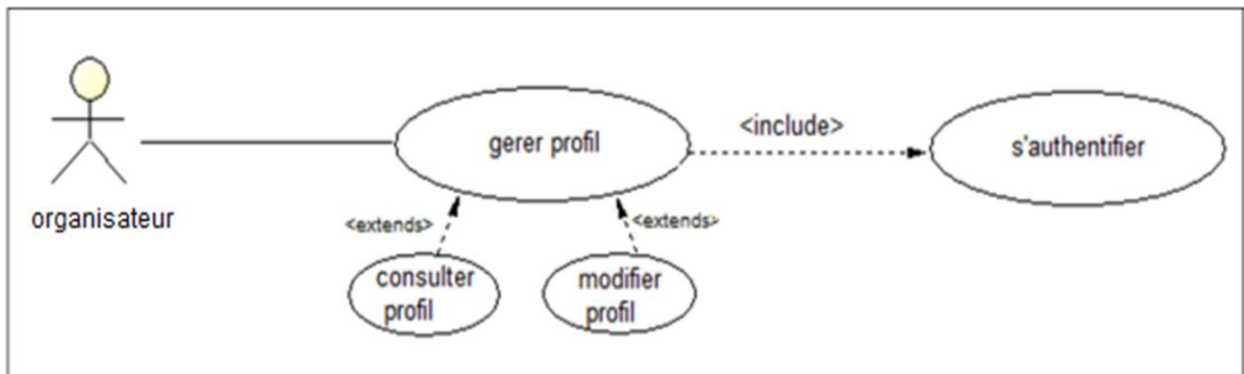


Figure 8 : Raffinement de diagramme de cas d'utilisation pour l'action « Gérer profil »

titre	Gestion profil
acteur	organisateur
but	L'organisateur gère son profil
résumé	L'organisateur peut consulter son profil ou modifier ces données personnelles
Précondition	L'organisateur doit être authentifié
Post-condition	La gestion de profil est réalisée avec succès
Scénario nominale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'organisateur est authentifié 2. Il consulte son profil 3. Il choisit l'opération à faire : <ul style="list-style-type: none"> • Modifier les données personnelles : <ul style="list-style-type: none"> ➢ L'organisateur choisit les données à modifier, ➢ Il met à jour les champs et il valide. 4. Le système sauvegarde l'opération,

Tableau 3 : Description de cas d'utilisation « gérer profil »

III. Diagrammes des séquences

Le diagramme de séquence est un diagramme de comportement et d'interaction. Il montre sous forme de scénarios la chronologie des échanges des messages

1. Diagramme de séquence détaillé « Authentification » administrateur

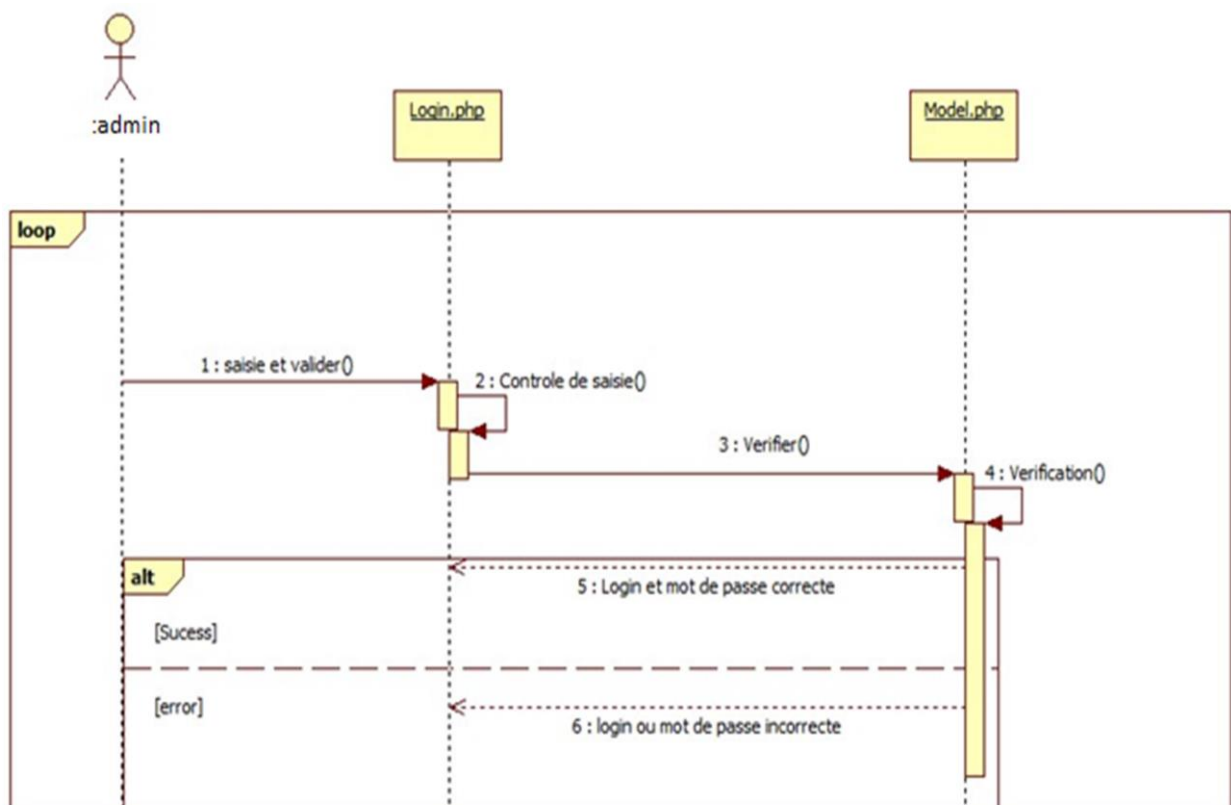


Figure 9 : Diagramme de séquence "Authentifier" Administrateur

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchaînement nominal	1. L'administrateur demande l'interface d'authentification, 3. Il saisit son email et son mot de passe.	2 L'interface d'authentification apparaît, 4 Vérification de l'existence de cet utilisateur dans la base. 5 Utilisateur connecté,
Enchaînement alternatif		6. Si l'utilisateur entre des données incorrectes ➤ Un message d'erreur apparaît, ➤ Le scénario reprend l'étape 2.

Tableau 4 : Description du scénario d'authentification administrateur

2. Diagramme de séquence détaillé « lister utilisateurs »

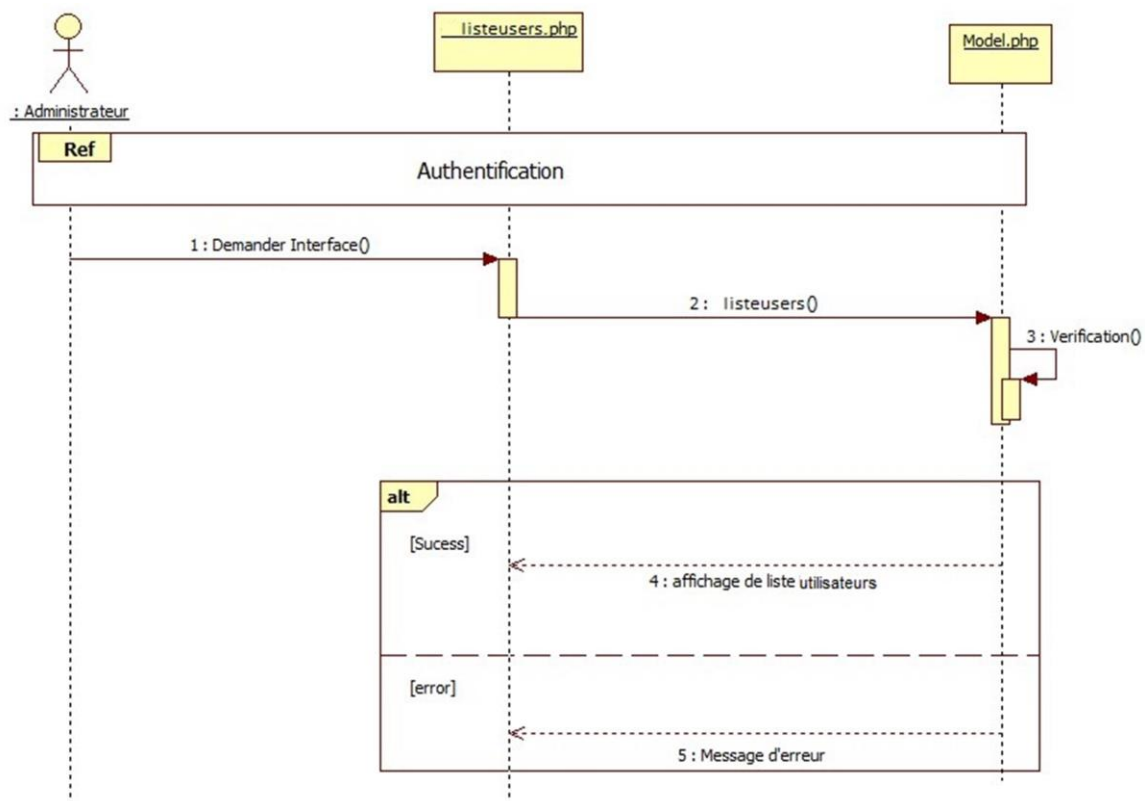


Figure 10 : Diagramme de séquence "lister utilisateurs"

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchaînement nominal	1. L'admin demande l'interface de liste utilisateurs, 4. Il consulte la liste d'utilisateurs.	2 le système vérifie si l'administrateur est authentifié, 3 L'interface de liste utilisateur s'affiche
Enchaînement alternatif		6. Si l'admin n'est pas connecté ➤ Un message d'erreur apparaît, ➤ Redirection vers login.

Tableau 5 : Description du scénario lister utilisateurs

3. Diagramme de séquence détaillé « modifier utilisateurs »

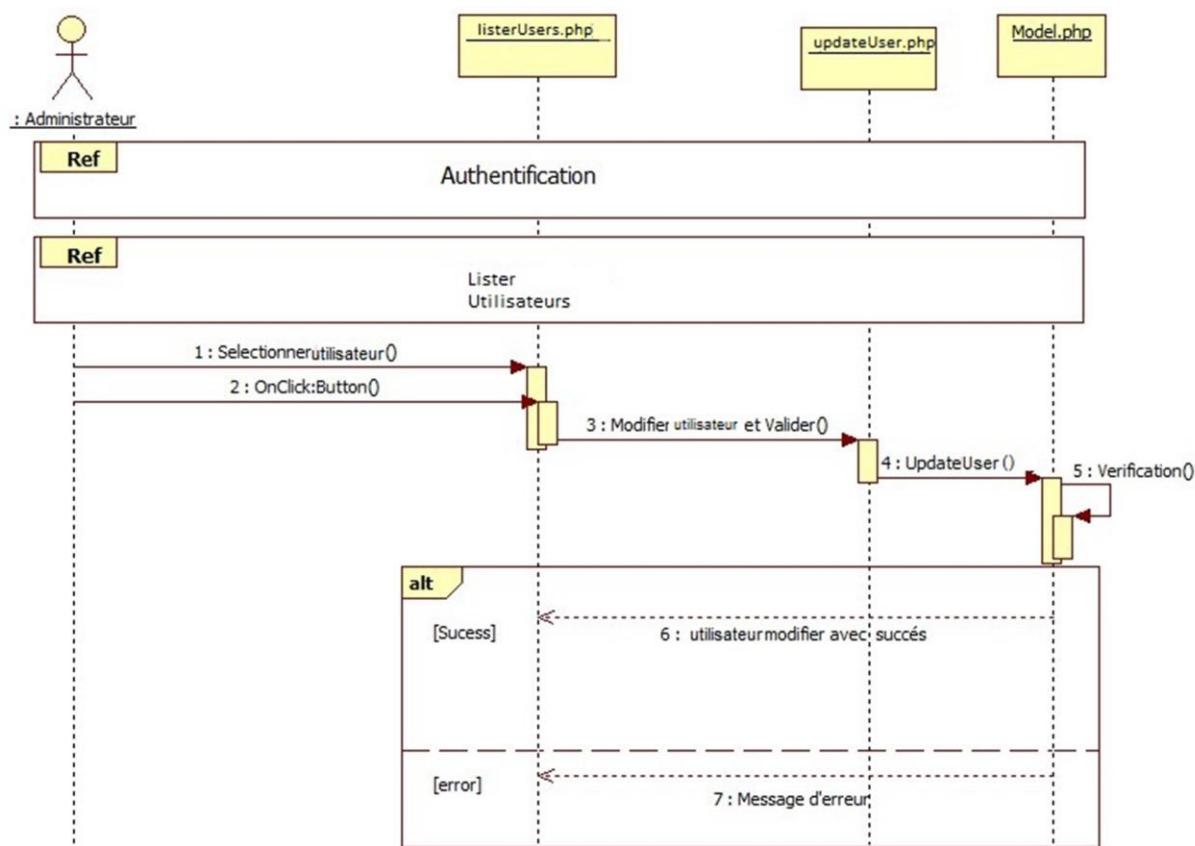


Figure 11 : Diagramme de séquence "Modifier utilisateur"

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchaînement nominal	1. L'admin demande l'interface de liste utilisateurs,	2 le système vérifie si l'administrateur est authentifié,
	4. Il consulte la liste d'utilisateurs et choisit la personne à modifier	3 L'interface de liste utilisateur s'affiche 5 l'interface modifier utilisateur s'affiche
	6 l'administrateur modifie les données	7 le système sauvegarde les modifications
Enchaînement alternatif		8. Si l'admin n'est pas connecté > Un message d'erreur apparaît, > Redirection vers login.

Tableau 6 : Description du scénario modifier utilisateur

4. Diagramme de séquence détaillé « authentification organisateur»

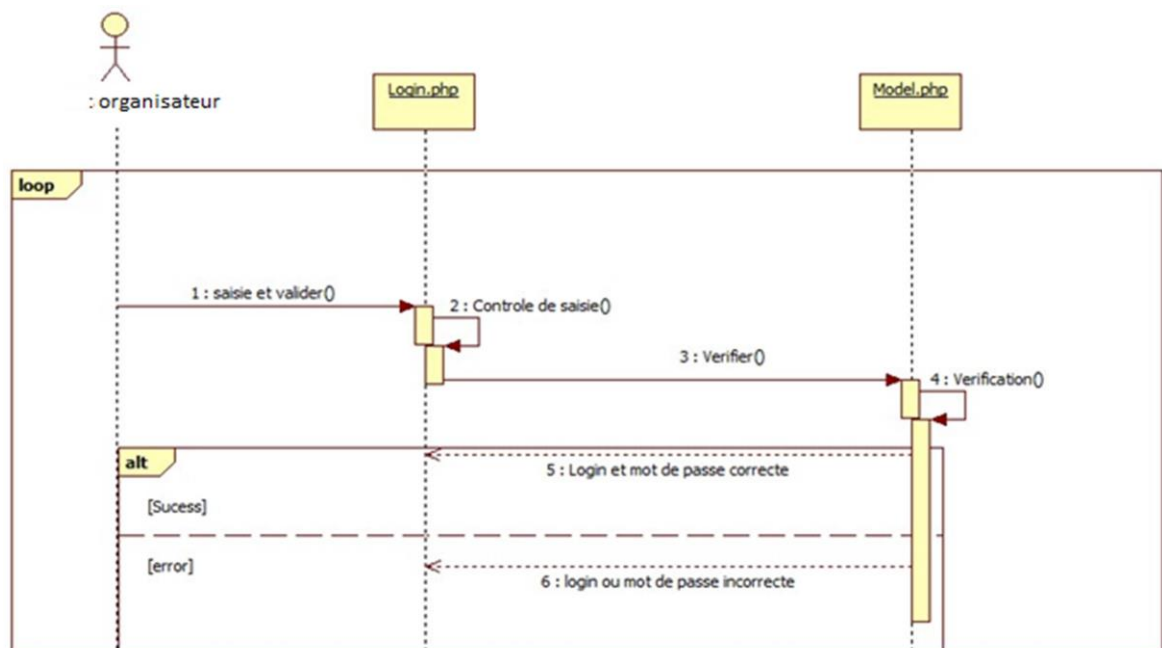


Figure 12 : Diagramme de séquence "Authentifier" organisateur

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchainement nominal	1. L'administrateur demande l'interface d'authentification, 3. Il saisit son email et son mot de passe.	2 L'interface d'authentification apparaît, 6 Vérification de l'existence de cet utilisateur dans la base. 7. Utilisateur connecté,
Enchainement alternatif		6. Si l'utilisateur entre des données incorrectes ➤ Un message d'erreur apparaît, ➤ Le scénario reprend l'étape 2.

Tableau 7 : Description du scénario authentification organisateur

5. Diagramme de séquence détaillé « organiser évènement »

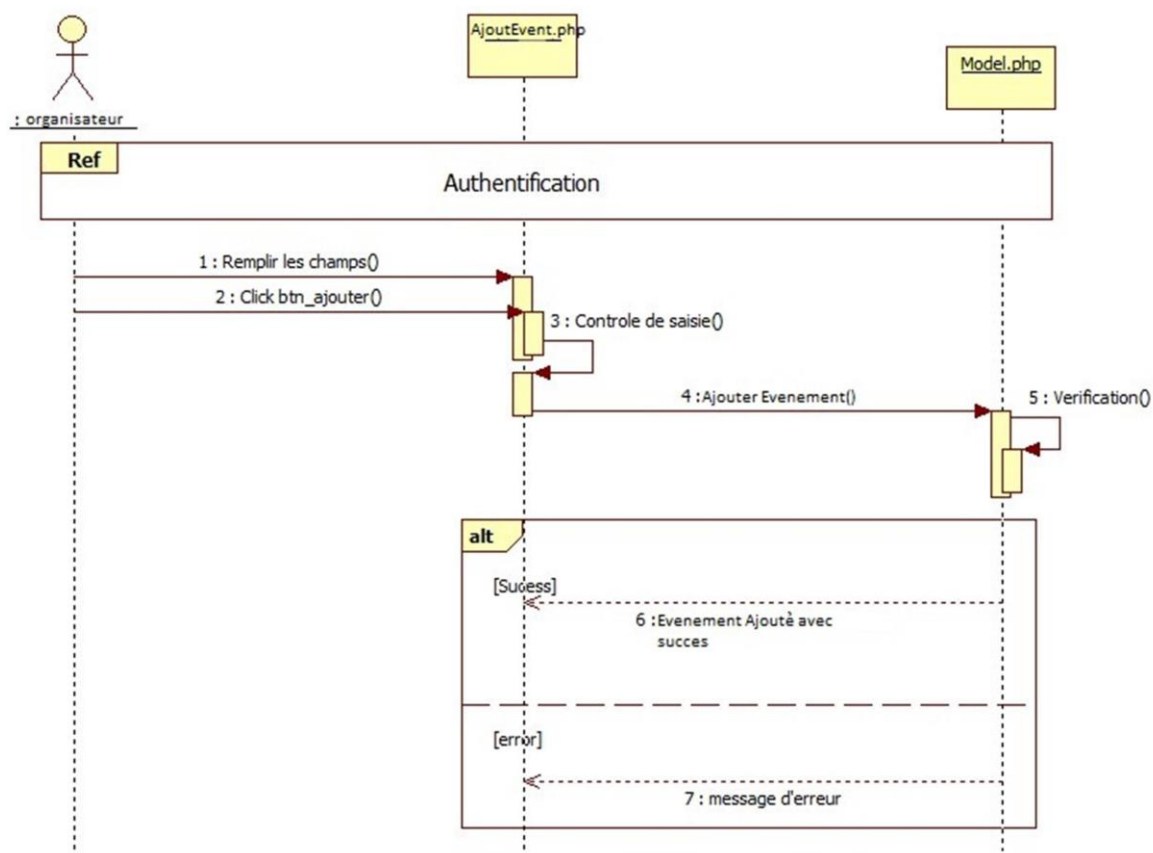


Figure 13 : Diagramme de séquence "organiser évènement"

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchaînement nominal	1. L'organisateur demande l'interface d'ajout évènement, 3. Il remplit les champs de l'évènement.	2 L'interface apparaît, 3 Vérification que les champs ne sont pas vides. 4 Evènement publié,
Enchaînement alternatif		6. Si l'utilisateur entre des données incorrectes <ul style="list-style-type: none"> ➢ Un message d'erreur apparaît, ➢ Le scénario reprend à l'étape 2.

Tableau 8 : Description du scénario organiser évènement

6. Diagramme de séquence détaillé « participer évènement »

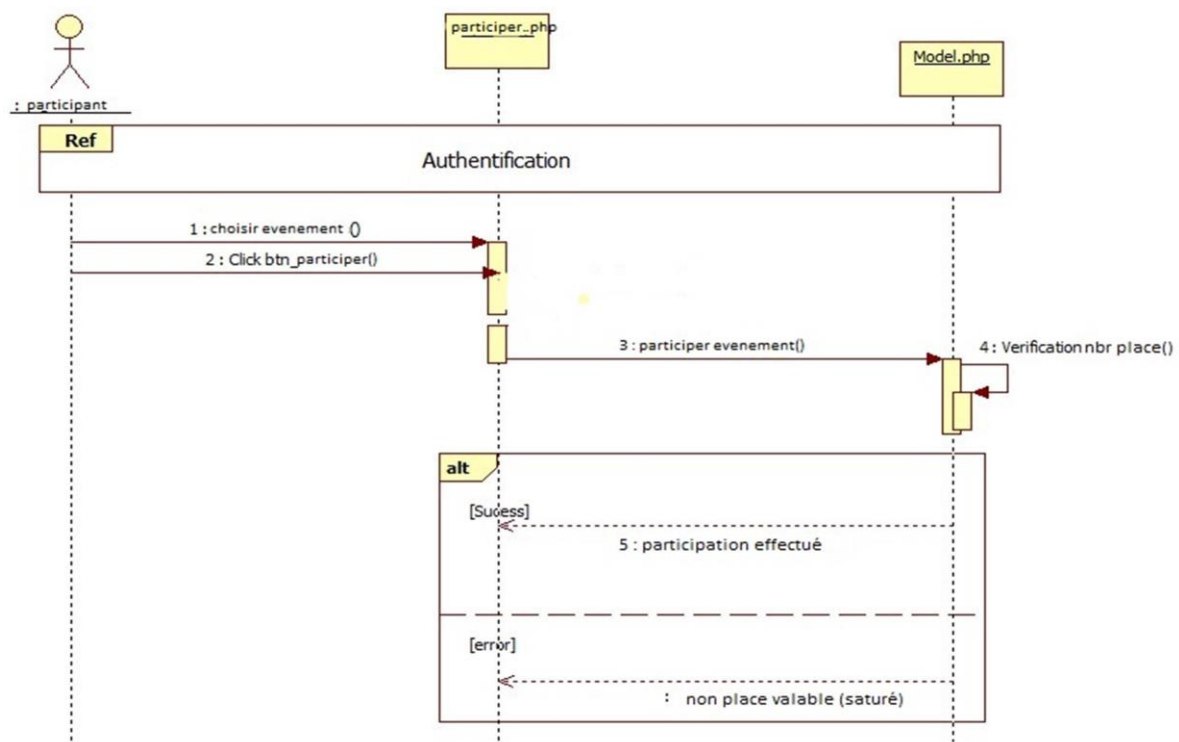


Figure 14 : Diagramme de séquence "participer évènement"

état	Acteur de l'action	Réaction du système
Enchaînement nominal	1. Le participant choisit l'évènement a participer, il clique après sur le bouton participer	2 Le système vérifie si le nombre de participation n'est pas atteint le max en cet évènement 3 participation pris en charge
Enchaînement alternatif		4. Si le nombre max de participation en cet évènement est atteint ➤ Un message d'erreur apparaît,

Tableau 9 : Description du scénario participer évènement

Conclusion

J'ai essayé dans ce chapitre de faire la conception pour l'application et de décrire ses fonctionnalités pour avoir une vue plus claire sur l'application que je vais développer.

Chapitre 4 : Réalisation

Introduction

Après avoir terminé la conception du système, nous traitons dans ce chapitre les détails liés au développement de l'application. Nous commençons par décrire les choix techniques, les choix de développement. Nous étalerons par la suite les fonctionnalités de l'application en se basant sur quelques captures d'écrans de l'exécution.

Environnement de stage

1. Environnement Matériel

Le caractéristique matériel mise à notre disposition pour la réalisation du l'application est un ordinateur portable de marque « HP » dont les configurations matérielles sont :

- ✓ Mémoire vive : 16GO
- ✓ Disque dur : 1 TO
- ✓ Système d'exploitation : Windows 10
- ✓ Processeur : Intel®Core i7.

2. Environnement Logiciel

a) StarUML

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 GPL.



Figure 15 : logo StarUml

b) 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.



Figure 16 : Logo du XAMPP

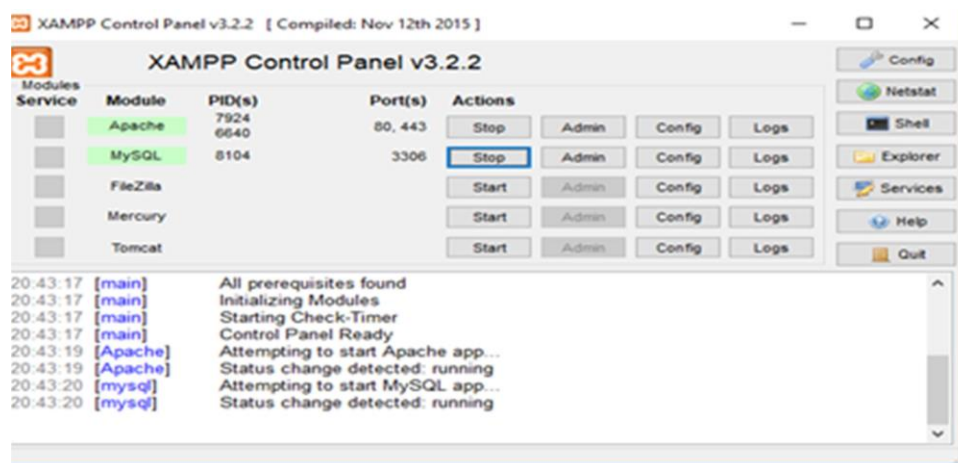


Figure 17 : page d'accueil xampp

c) PhpMyAdmin

Système de gestion de base de données pour gérer plus facilement vos bases de données.

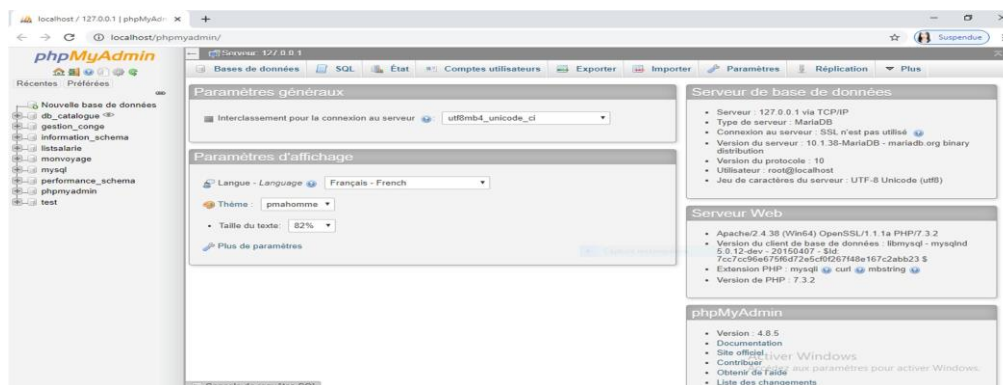


Figure 18 : page d'accueil phpmyadmin

a) PHP Storm

PHP Storm est un éditeur pour PHP, HTML, CSS et JavaScript, édité par JetBrains. Il permet d'éditer du code PHP pour les versions allant de la 5.3 à la 7.4



Figure 19 : logo PhpStorm

3. Outils de développement

a) PHP

HyperText Préprocesseur, plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet comme C++. PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, YouTube, Wikipédia, etc. Il est aujourd'hui considéré comme la base de la création des sites Internet dits dynamiques

b) HTML

HTML est un langage qui a pour rôle de gérer et organiser le contenu d'une page web. C'est un langage de description de données, et non pas un langage de programmation. J'ai utilisé le HTML5 qui est la dernière version du HTML qui est actuellement toujours en développement. Cette version apporte de nombreuses améliorations comme la possibilité d'inclure facilement des vidéos, un meilleur agencement du contenu, de nouvelles fonctionnalités pour les formulaires etc.

c) CSS

Le rôle du **CSS** est de gérer l'apparence de la page web (agencement, positionnement, décoration, couleurs, taille du texte...). Ce langage est le complément du langage HTML pour obtenir une page web avec du style.

d) JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs avec l'utilisation de Node.js

e) MySQL

MySQL est le pilote qui permet d'interfacer des programmes écrits dans le langage de programmation PHP avec les bases de données MySQL.

f) Bootstrap

Bootstrap est un Framework front-end (HTML5, CSS et JavaScript) spécialement conçu pour le développement d'application web "responsive", c'est-à-dire qui s'adapte automatiquement à différents dispositifs et tailles d'écran (desktop, tablettes, Smartphones, ...).



Figure 20 : Logo du Bootstrap

4. Description du travail réalisé

a. Back Office(administrateur)

Interface Login administrateur :

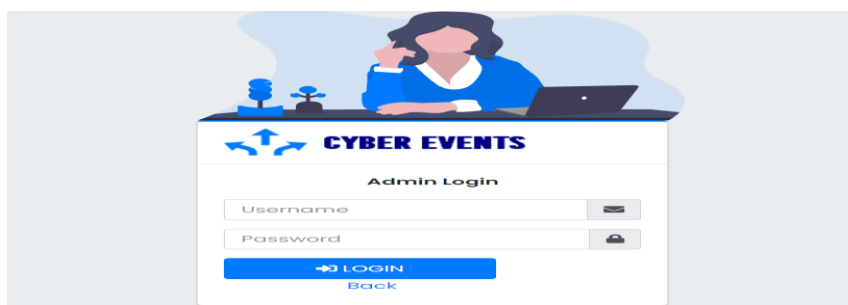


Figure 21 : interface login admin

Interface Accueil administrateur

The screenshot displays the administrator interface for 'Cyber Events'. The browser address bar shows 'localhost/php/STAGE2eme/cyberevents/indexadmin.php'. The interface includes a sidebar with the 'Cyber Events' logo, an 'Admin' profile, and a search bar. The main content area features a top navigation bar with 'Home' and 'Contact' links, and a 'Déconnexion' button. Below this, there are four summary cards: 'Liste d'événements', 'Mon Profile', 'Partenaires' (44), and 'Participants' (35). The central section is titled 'liste d'utilisateurs' and contains a table with user details and actions.

id	nom	email	status de compte	etat	type	Action
39	yassine ben ouirane	benouiraney@gmail.com	verified	oui	organisateur	supprimer modifier
48	participant1	participant1@gmail.com	notverified	oui	participant	supprimer modifier
50	rayen ben ouirane	rayenbenouiren@gmail.com	notverified	oui	participant	supprimer modifier
51	participant2	participant2@gmail.com	notverified	oui	participant	supprimer modifier
53	organisateur1	organisateur1@gmail.com	notverified	oui	organisateur	supprimer modifier
54	organisateur2	organisateur2@gmail.com	notverified	oui	organisateur	supprimer modifier
55	participant3	participant3@gmail.com	notverified	oui	participant	supprimer modifier
57	sponseur 2	sponseur2@gmail.com	notverified	oui	sponseur	supprimer modifier

Figure 22 : interface accueil administrateur

Interface consulter liste utilisateurs





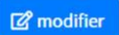


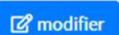







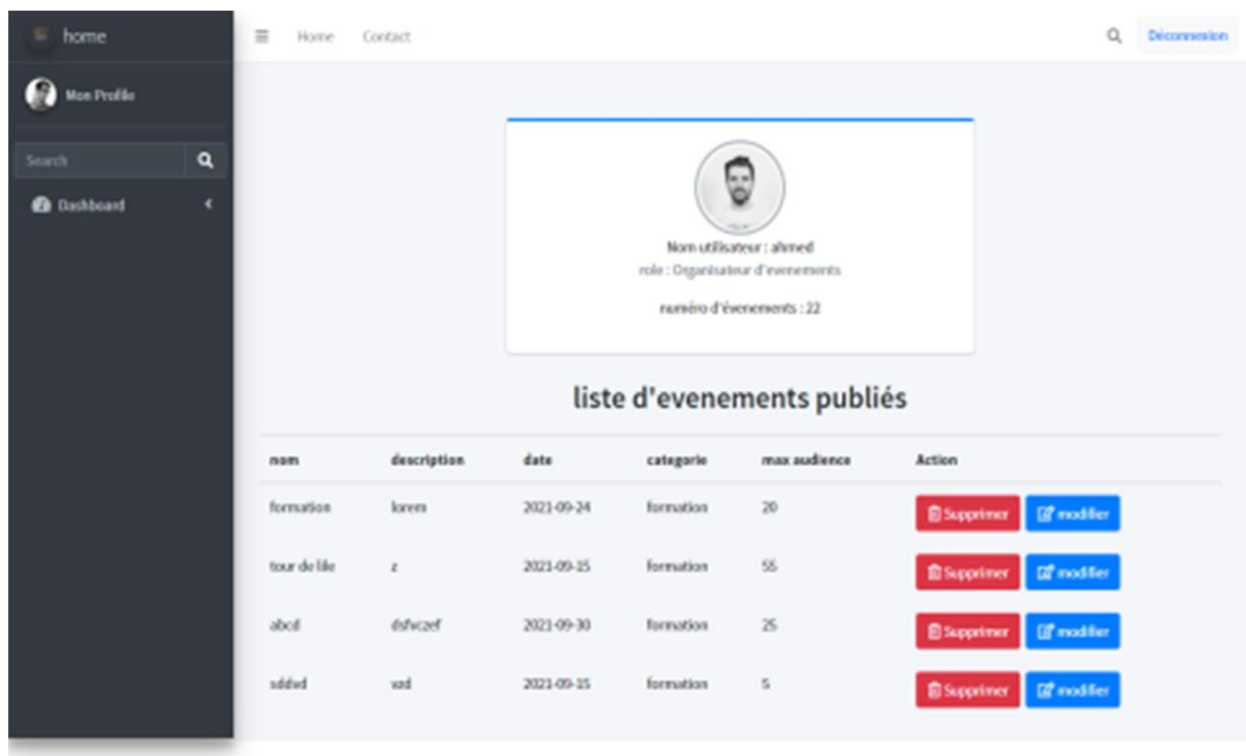

liste d'utilisateurs					
id	nom	email	etat	type	Action
2	ahmed	ahmed2@gmail.com	oui	organisateur	 supprimer  modifier  consulter
3	amine	bafana@gmail.com	oui	organisateur	 supprimer  modifier  consulter
5	foulen	foulen@gmail.com	oui	organisateur	 supprimer  modifier  consulter
6	ismail	bafana22@gmail.com	oui	organisateur	 supprimer  modifier  consulter
7	mohamed	fae@fm.cc	oui	organisateur	 supprimer  modifier  consulter

Figure 23 : interface liste utilisateurs


Interface consulter utilisateur


Cette interface nous permette de consulter le profil de l'organisateur ainsi que la liste des évènements publiés par lui




home Home Contact  Déconnexion

Mon Profil

Search 

Dashboard 



Nom utilisateur : ahmed
role : Organisateur d'événements
nombre d'événements : 22

liste d'événements publiés









nom	description	date	catégorie	max audience	Action
formation	loren	2023-09-24	formation	20	 supprimer  modifier
tour de l'île	z	2023-09-25	formation	55	 supprimer  modifier
aboul	elshwef	2023-09-30	formation	25	 supprimer  modifier
adid	vad	2023-09-25	formation	5	 supprimer  modifier

Figure 24 : interface consulter utilisateur

b. Front Office (participant et organisateur)

Interface authentification organisateur

C'est la partie permettant l'organisateur et le participant d'authentifier et pour lui donner le droit de bénéficier des diverses fonctionnalités offertes

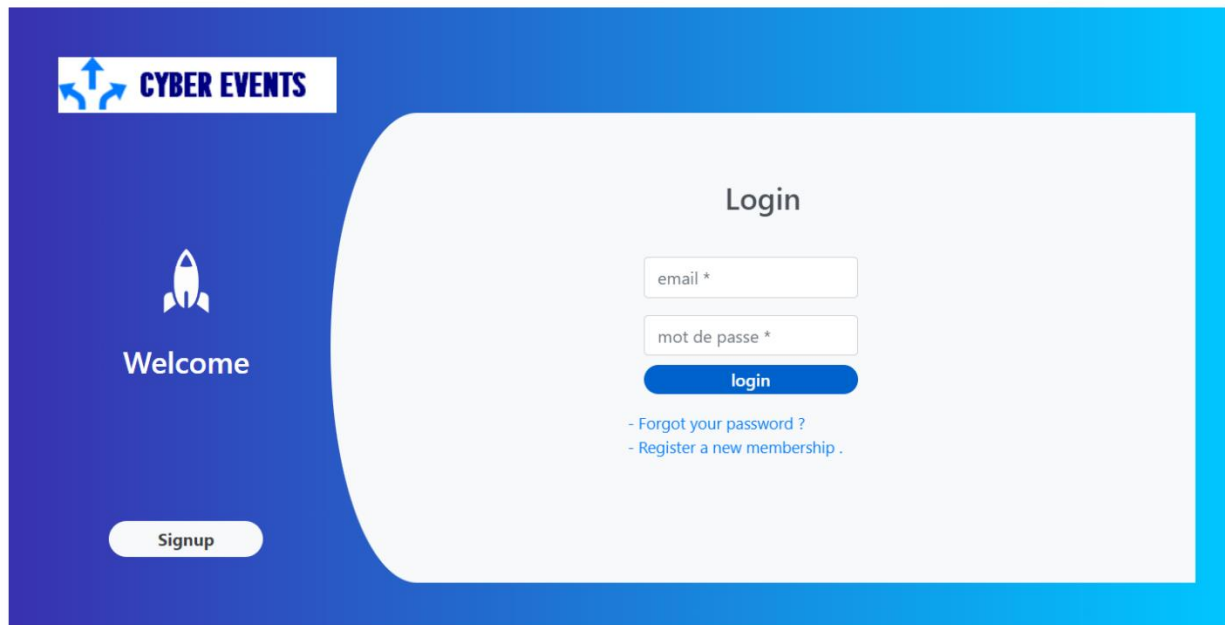


Figure 25 : Interface authentification organisateur et participant

Page d'accueil participant

Contenant des liens vers les différentes pages de l'application tels que profil participations ainsi que les événements publiés récemment

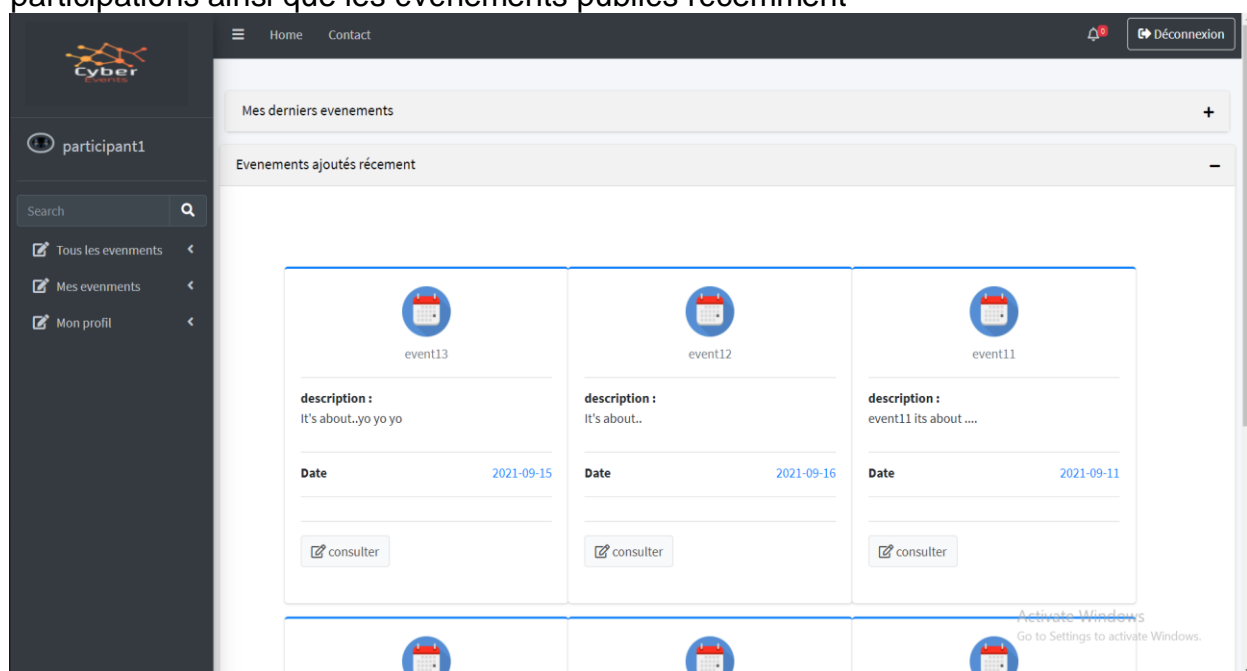


Figure 26 : interface accueil participant

Page d'accueil organisateur

La page contient une diversité de fonctionnalités tels quel organiser évènement ainsi que des liens pour consulter le profil, évènements organisées ...

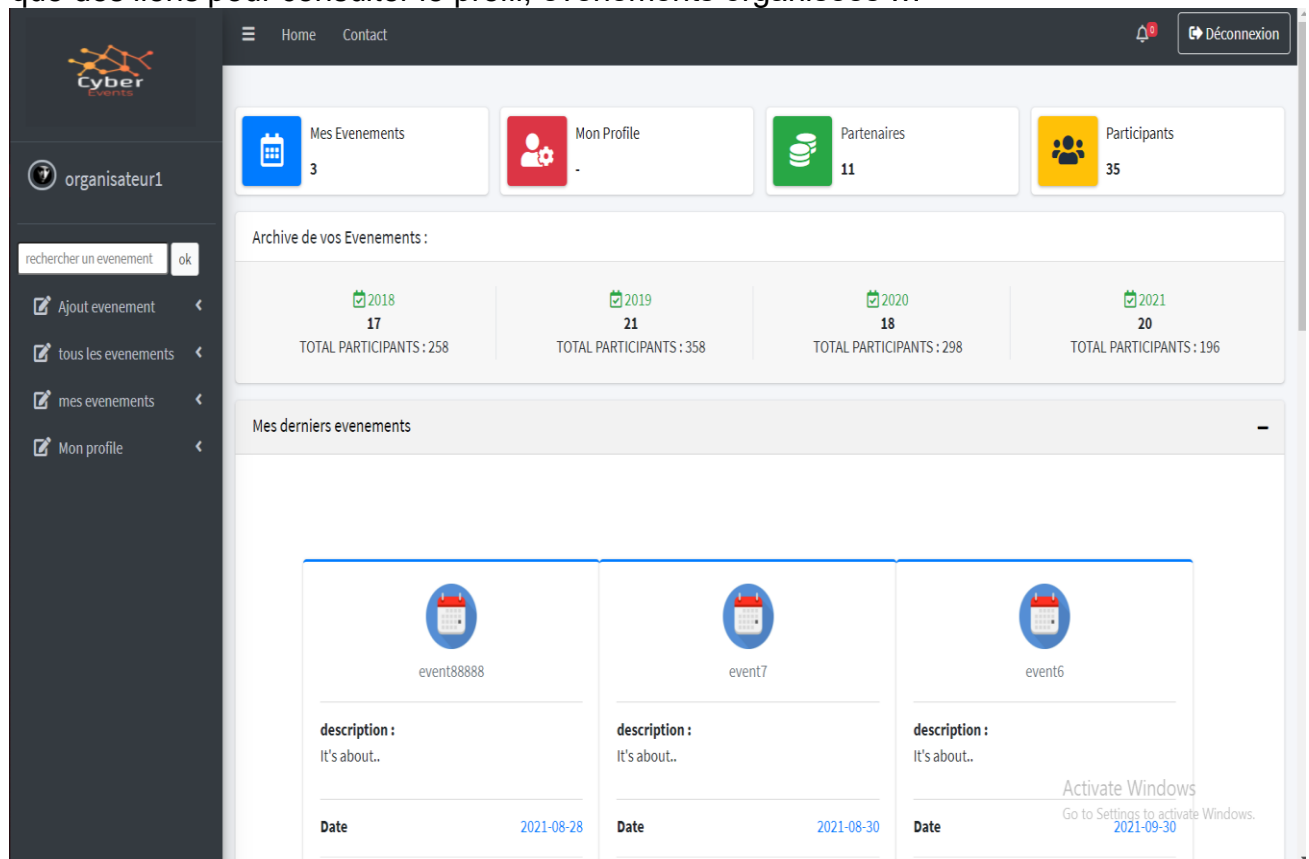


Figure 27 : interface accueil organisateur

Interface organiser évènement

The screenshot shows the 'Ajouter un Evenement' form. It has a blue header bar with the title. The form contains several input fields: 'Nom d'evenement', 'Description d'evenement', 'Date' (with a date picker icon), 'Max audience', and 'categorie' (a dropdown menu currently showing 'formation'). At the bottom left is a 'Cancel' button, and at the bottom right is a 'Creer maintenant !' button.

Figure 28 : interface organiser évènement

Interface profil

Permettant la consultation des données personnelles ainsi que la modification

The screenshot displays a web application interface for a user profile. On the left is a dark sidebar with navigation links: 'Accueil', 'organisateur1' (with a profile icon), 'Ajout evenement', 'Tous les evenements', 'Mes evenements', and 'Mon profil'. The main content area has a top navigation bar with 'Home' and 'Contact' links, a search icon, and a 'Déconnexion' link. The profile section for 'organisateur1' includes a profile picture, the name 'organisateur1', the role '- Organisateur d'evenements -', and a 'Status - actif' indicator. It also shows 'Mes Evenements' (15) and 'Abonnés' (543). Below this is a file upload section with a 'Choisir un fichier' button and the text 'Aucun fichier choisi', along with a 'Modifier ma photo de profil' button. To the right, the 'Données personnelle' section contains form fields for 'Name' (organisateur1), 'Email' (organisateur1@gmail.com), and 'Phone number' (55698236). A note states '* email non modifiable' and there is a 'mettre a jour' button. At the bottom, a 'changer votre mot de passe' section features input fields for 'mot de passe actuel', 'nouvelle mot de passe', and 'confirmer mot de passe', with a 'changer mot de passe' button. A Windows watermark is visible in the bottom right corner.

Figure 29 : interface profil

Conclusion

Ce chapitre a permis d'illustrer notre conception de l'application. J'ai commencé par présenter l'environnement du travail en spécifiant le matériel utilisé et les logiciels auxquels j'ai eu recours. Par la suite, nous avons présenté les interfaces de l'application afin de donner une meilleure idée sur le travail réalisé

Conclusion générale

L'expérience chez YouinSoft était très intéressante et m'a permis d'acquérir plusieurs techniques qui n'ont pas été maîtrisés avant. Cette expérience m'a permis aussi de me familiariser avec le domaine de développement web et avoir plus de confiance en moi dans ce domaine.