

merci de m'avoir donné la parole.

Mr le président du jury,

Mrs les membres du jury,

Honorables assistances,

REMERCIEMENT:

C'est un grand honneur pour moi aujourd'hui d'être devant vous pour soutenir
Le fruit de mon travail.

Qui s'intitule de conception et réalisation d'une application web de gestion du
palais national de la culture et des sports

c'est une « Une mémoire de fin d'études pour l'obtention du diplôme du licence
professionnel en informatique ».

Avant de commencer, je tiens a remercier le seigneur de nous avoir donné la
force et la santé

Je tiens aussi à remérier

Mr RAMAMONJISOA Andriantiana Bertin Olivier, Professeur titulaire
Directeur de l'ENI.

RAHERINJANAHARY Pierre Raymond, Directeur des Ressources Humains du
Ministère de la Jeunesse et des Sports

ANDRIAMIADANOMENJANAHARY Harivelo Chandellina Camille, Docteur
en Sciences Cognitives et Application,

RABETAFIKA Louis Haja, Assistant d'Enseignement supérieur et de
Recherche

Ma mémoire a été réalisé au sein du MJS et elle se déroule en trois grande parties

D'abord, on va voir la présentation générale,

Ensuite, l'Analyse et conception

Puis, la Réalisation du projet Suivi d'une démonstration , et la conclusion qui terminera l'exposé.

Passons maintenant à la présentation

Dans cette partie, il y a tout d'abord la presentation de l'école nationale d'informatique. En effet, cette école est une établissement d'enseignement supérieur rattachée à l'universite de Fianarantsoa. Elle se situe à Tanambao-Antaninarenina à Fianarantsoa.Elle peut être considérée aujourd'hui comme la vitrine et la pépinière des élites informaticiennes du pays,

Voici l'organigramme de l'ENI :.....

Ensuite, Parlons de la présentation du Ministère de la Jeunesse et des Sports. Dans cette chapitre, on parle de son origine qui n'est autre que la séparation du ministère de la jeunesse et des loisirs et la ministère des sports auparavant, et sa fusionnement en un seul ministère actuellemet. Il a pour objectif de faire Mdagascar une grande nation sportive emmergente en Afrique et d'aider les jeunes Malagasy en vue d'atteindre les objectifs du millénaire de développement.

Et Voici son organigramme,.....

Concernant à ma mémoire, Elle a pour objectif de mettre en ligne la reservation du PNCS pour simplifier la méthode de réservation, d'empêcher la négociation et surtout d'optimiser les revenues depuis l'utilisation du site internet.

Elle consiste à gérer les relations avec les clients et les demandes de réservations, et de mettre en place un service souple et adapté à tous. Donc pour réaliser cette application on a conçu la méthode UML, le SGBD MySql le langage de programmation php et le framework: Laravel

Entrons maintenant dans la deuxième partie l'analyse et conception

D'après les enquêtes acquises au sein du TAFITA sa gestion des demandes des réservations, l'enregistrement des clients, ainsi que les traitements des documents se fait encore manuellement et physiquement et on propose donc d'adopter une application web qui peut être directement accessible à toute personne grâce à un serveur web.

Pour l'analyse conceptuelle,

Concernant la présentation de la méthode utilisée ; pour subvenir aux besoins du client, on a utilisé la méthode 2TUP(dit TWO TRACKS UNIFIED PROCESS), il se propose en un cycle de développement en Y **qui se devise comme suit : une branche technique qui capitalise des contraintes techniques, une branche fonctionnelle qui capitalise la connaissance du métier de l'entreprise, et une phase de réalisation qui réunit les deux branches pour mener une conception applicative et livre une solution adaptée aux besoins**

Et il répond Répondre aux contraintes de changement continu imposées aux SI des entreprises. Cette figure représente les fonctionnements du

2TUP

On a quelques règles de gestion pour la réalisation de ce travail comme :

Un organisateur peut envoyer une ou plusieurs demandes, une demande n'a qu'un seul type d'évènement et elle peut avoir un ou plusieurs espaces

Et pour l'administrateur, il peut gérer un ou plusieurs demandes

Voici le cas d'utilisation globale de l'application

Suivi de la diagramme de classe de classe

On va passer maintenant a la realisation

L'application suit l'achitecture client-serveur. Il repose sur le concepte MVC et on va l'ullistre dans cette figure

DEMONSTRATION

Pour conclure

