



Département : Mathématiques, Physique & Informatique

Filière : Sciences Mathématiques et Informatique

Mémoire de Projet de Fin d'Etudes

Application Web de Gestion des Clubs et évènements Universitaire

Réalisé par :

Batri Imane

Encadré par :

M. EL AFFAR Anass

Soutenu le : 30/06/2025

Jury :

Encadrant : M. EL AFFAR Anass

Examinateur 1 : Mme. ALAOUI Souad

Examinateur2 : Mme. EL OUAAZIZI Aziza

Dédicace

Tout d'abord, je remercie Dieu Tout-Puissant de m'avoir aidé à mener à terme ce projet de fin d'étude.

Je dédie ce travail à mes parents et mon frère pour leurs amour et soutiens. Merci pour votre patience, vos sacrifices, vos encouragements et votre confiance en moi. Sans votre présence, je ne serais jamais arriver jusqu'au bout. Je me réjouis de cet amour filial. Que Dieu vous protège afin que votre regard puisse suivre ma destinée.

À mes amis, avec qui j'ai partagé de très beaux moments, en espérant que nous vivrons encore de nombreux succès ensemble.

Remerciements

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciement a tous les Professeurs qui nous ont enseigne et qui par leurs compétences nous ont soutenu dans la poursuite de nos études.

En seconde lieu, nous tenons à remercier notre encadrant monsieur Anass El AFFAR, pour l'orientation, les conseils et les remarques pertinentes et tous ceux qui ont contribué à réussir notre mémoire.

Merci à l'équipe pédagogique de notre faculté des mathématiques et d'informatique pour avoir répondu à nos questions tout au long de ces trois années.

Nos vifs remerciements vont également aux Membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche en acceptant d'examiner notre travail et de l'enrichir par leur propositions.

Ainsi, nous nous adressons nos remerciements les plus chaleureux a toutes les personnes qui nous ont aidés de près ou de loin par le fruit de leur connaissance pendant toute la durée de notre parcours éducatif.

Résumé

Ce document est un mémoire base sur un travail que j'ai mené pendant mon projet de fin d'études. Mon sujet de travail porte sur la réalisation d'une application web qui gère les clubs et leurs évènements dans notre établissement universitaire. Ce projet vise à simplifier l'organisation des activités extra-scolaires et à améliorer l'échange entre les étudiants et les présidents des clubs de l'un part et l'autre.

Ce travail consiste en deux phases principales :d'abord, une étape d'analyse et de conception pour lesquels j'ai pris connaissance des besoins des utilisateurs, des solutions existantes, et modelé mon système à l'aide d'outil adéquat, puis une phase de développement pour laquelle j'ai implémenté l'application en utilisant les technologies d'internet adéquates.

Lors de la création de ce projet, et grâce à l'aide de notre encadrant, j'ai découvert différents outils et concepts dont je me suis servis dans le développement de cette application.

Je vous présenterai donc tout au long de ce rapport , l'explication de ces deux phases et toutes les étapes que j'ai suivis ainsi que les outils que j'ai utilisés pour pouvoir réussir mon projet de fin d'étude.

Table des matières

Contents

DEDICACE	2
REMERCIEMENTS	3
RESUME	4
TABLE DES MATIERES	5
LISTE DE FIGURES	7
INTRODUCTION GENERALE.....	9
CHAPITRE 1 .ANALYSE ET ETUDE DE CAHIER DE CHARGES.....	10
I. INTRODUCTION	10
II. ETUDE ET ANALYSE DE CAHIER DE CHARGES.....	10
1.2.1 <i>Problématique</i>	10
1.2.2 <i>Objectifs</i>	10
1.2.3 <i>La solution proposé</i>.....	10
1.2.4 <i>Spécification des besoins</i>	11
III. CONCLUSION.....	12
CHAPITRE 2 .CONCEPTION ET MODELISATION.....	13
I. INTRODUCTION	13
II. UML	13
2.2.1 <i>L'objectif de modélisation</i>.....	13
2.2.2 <i>Présentation du langage UML</i>.....	13
2.2.3 <i>Outils de modélisation</i>	14
III. LES DIAGRAMMES	14
2.3.1 <i>Diagramme de cas d'utilisation</i>.....	14
2.3.2 <i>Diagramme de classe</i>	16
2.3.3 <i>Diagramme de séquence</i>	17
III. CONCLUSION.....	22

CHAPITRE 3 .LES TECHNOLOGIES UTILISEES ET REALISATION.....	23
I. INTRODUCTION	23
II. ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	23
3.2.1 <i>Environnement matériel</i>	23
3.2.2 <i>Environnement logiciel</i>	23
3.2.3 <i>Technologies et langages</i>	24
3.2.4 <i>La base de donnée.....</i>	26
III. LES INTERFACES GRAPHIQUES	27
3.3.1 <i>Application « MyClub » en action.....</i>	27
IV. CONCLUSION	45
CONCLUSION GENERALE.....	46
ANNEXE.....	47
BIBLIOGRAPHIE	48

Liste de figures

Figure 1: Logo UML.....	13
Figure 2: Type de diagramme	14
Figure 3: Logo de StarUML	14
Figure 4: Diagramme de cas d'utilisation "globale"	15
Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation de cas "choisir.....	16
Figure 6: Diagramme de classe	17
Figure 7: Diagramme de séquence de cas "inscription"	18
Figure 8: Diagramme de séquence de cas "Inscription dans un club"	19
Figure 9: Diagramme de séquence de cas "création d'un club"	20
Figure 10: Diagramme de séquence de cas "connexion".....	21
Figure 11: Diagramme de séquence de cas "organiser évènement"	22
Figure 12: Logo de Visual Studio Code	23
Figure 13: Logo de Xampp.....	23
Figure 14: Logo de HTML.....	24
Figure 15: Logo de CSS	24
Figure 16: Logo de JavaScript	24
Figure 17: Logo de Bootstrap.....	25
Figure 18: Logo de PHP	25
Figure 19: Logo de MySQL.....	25
Figure 20: Les tables de base de donnée utilisé.....	26
Figure 21: Logo de l'application.....	27
Figure 22: Interface d'accueil "Accueil"	27
Figure 23: Interface "Ecrire un commentaire"	28
Figure 24: Interface "Voir les commentaires"	29
Figure 25: Interface Accueil «Propos»	29
Figure 26: Interface de bouton "En savoir plus"	30
Figure 27: Interface Accueil "Services"	30
Figure 28: Interface Accueil "Clubs"	31
Figure 29: Interface de bouton "Voir plus"	31
Figure 30: Interface de "connexion"	32
Figure 31: Interface de "Mot de passe oublié"	32
Figure 32: Interface pour "entrer le nouveau mot de passe"	33
Figure 33: Message qui affiche après la saisie de nouveau mot de passe	33
Figure 34: Message qui s'affiche si l'email entrer n'existe pas.....	33
Figure 35: Interface "d'inscription"	34
Figure 36: Interface de formulaire de "création d'un club.....	34
Figure 37: Interface de formulaire "d'inscription dans un club"	35
Figure 38: Interface de tableau de bord	35
Figure 39: Interface des "annonces" pour président.....	36
Figure 40: Interface de "Publier une annonce".....	36
Figure 41: Interface de "Mon Profil" pour président	37
Figure 42: la carte de membre de président.....	37
Figure 43: Interface de "Membres" pou président	38
Figure 44: Supprimer un membre.....	38

Figure 45: Interface de formulaire "d'organisation d'un évènement" pour président	38
Figure 46: Interface "Clubs" pour président	39
Figure 47: Interface "voir évènement"	39
Figure 48: Interface de "modifier évènement"	40
Figure 49: Interface «Voir participants»	40
Figure 50: Interface de "Messagerie entre membres"	41
Figure 51: Interface de "Modifier un message"	41
Figure 52: Supprimer un message	42
Figure 53: Interface "Mon Profil" pour membre.....	42
Figure 54: La carte de membre de "membre"	43
Figure 55: Interface de 'membres et organiser évènement 'pour le membre	43
Figure 56: Interface "Voir évènement "pour membre.....	44
Figure 57: Interface "Participer dans un évènement".....	44
Figure 58: Interface "annonce «pour le membre.....	45

INTRODUCTION GENERALE

Dans le cadre de la vie universitaire, les clubs étudiants jouent un rôle important pour la croissance personnelle, sociale, ainsi que professionnelle des étudiants. Ils peuvent de favoriser l'engagement, la créativité, l'esprit d'itérative ainsi que la collaboration au sein de la communauté universitaire.

Quant aux activités que se donnent c'est qu' elles soient d'ordre culturel , sportif, scientifique ou associatif-elles concourent à l'animation du campus et l'intégration des étudiants dans leur milieu.

La communication de ces clubs et de leurs activités se fait manuellement sur les feuilles, ou à l'aide d'outils tels que les tableurs Excel ou les groupes sur les réseaux sociaux. Ce qui pose un problème de suivi des membres, de report duplication d'évènements et de pertes d'informations importantes. D'où la nécessite de recourir a une approche basse standard-centralisée, multi fonctionnelle et pensant encore conforme.

Le projet de fin d'études comporte la conception et le développement d'une plateforme web consacrée à la gestion des clubs et événements d'une université. Cette plateforme envisagée permettra à tous les étudiants de s'inscrire ou de créer un club, de participer à des événements, et permettra aux responsables de clubs de gérer les membres, organiser des événements, et suivre des actions.

L'objectif de ce projet est d'automatiser un certain nombre de fonctionnalités pour simplifier et améliorer la communication concernant les activités parascolaire au sein de l'université.

Dans le cadre de ce projet, nous allons appliquer les différentes compétences acquises tout au long de notre formation, notamment en développement web ,en gestion de bases de données et en conception d'interfaces utilisateur, tout en répondant a un besoin concret du milieu universitaire.

Chapitre 1 .Analyse et étude de cahier de charges

I. Introduction

Avant de passer à la phase de conception et développement, il faut maîtriser le besoin exprime initialement, identifier les exigences des utilisateurs et définir les fonctionnalités à implanter. Cela se fait à travers un examen détaillé du cahier des charges qui représente le document de base, il sert à présenter le projet, la problématique, la planification, et définir les objectifs que doit atteindre la solution.

II. Etude et analyse de cahier de charges

1.2.1 Problématique

Les clubs et les événements parascolaires sont à la fois l'un des aspects les plus mémorables des années universitaires des étudiants et un élément important de leur apprentissage et de leur développement. Cependant, en dépit de l'importance cruciale des clubs et des événements en question, la gestion de ces derniers est souvent manuelle, désordonnée ou morcelée. En conséquence, il existe un certain nombre de difficultés ,notamment un faible niveau de coordination entre les membres, peu ou pas de visibilité des activités, la perte de tout historique et un minimum d'engagement du côté accessible et appropriable, qui simplifie, ordonne et dynamise les clubs et événements universitaires tout en augmentant de manière significative l'engagement des étudiants ?

1.2.2 Objectifs

Notre projet a pour but de doter les clubs universitaires d'un outil permettant de centraliser, simplifier et digitaliser la gestion du club et des événements. Les objectifs de la plateforme sont les suivants :

- faciliter l'inscription des étudiants, la création et la gestion de club.
- donner la possibilité aux présidents de modifier, d'organiser ou de supprimer des événements sans l'assistance d'un gestionnaire .
- permettre aux étudiants de naviguer facilement dans les événements à venir et les annonces de club.
- conserver un historique d'activités passées pour garantir une traçabilité et une continuité menant à des actions encore plus aboutis.
- Encourager la participation étudiante en créant un dynamisme associatif au sein de l'institution.

1.2.3 La solution proposé

Notre solution consiste à réaliser une application web multi-espaces pour les étudiants .

- Espace Etudiant : Un espace étudiant pour gérer ses clubs, consulter les événements et annonces, suivre ses inscriptions, modifier son profil et télécharger sa carte de membre.
- Espace Président : Espace réservé aux présidents de club pour gérer les membres, organiser des événements, publier des annonces, tout en pouvant être membre d'un autre club.

1.2.4 Spécification des besoins

La spécification des besoins constitue la phase de départ de toute application à développer, dans laquelle nous allons identifier les besoins de notre application.

Nous distinguons deux types de besoins :

Besoins fonctionnels :

Il s'agit des fonctionnalités du système, ce sont les besoins spécifiant un comportement d'entrée et sortie du système.

Espace membre :

- ❖ L'authentification du membre.
- ❖ La création d'un compte.
- ❖ L'inscription dans un club.
- ❖ Consulter les évènements.
- ❖ La création d'un club.
- ❖ Participer dans des évènements.
- ❖ Consulter les annonces des clubs.

Espace président :

- ❖ L'organisation des évènements.
- ❖ Consultation et modification de la liste des membres.
- ❖ Consulter la liste des participants.
- ❖ Publier des annonces.

Besoins non fonctionnels :

Les besoins non fonctionnels décrivent toutes les contraintes techniques, ergonomiques et esthétiques auxquelles est soumis le système pour sa réalisation et pour son bon fonctionnement.

En ce qui concerne nos applications, nous avons dégagé les besoins suivants :

- ✓ La disponibilité : l'application doit être disponible pour être utilisée par n'importe quel étudiant.
- ✓ La sécurité : l'application devra être hautement sécurisée, les informations de tous les utilisateurs doivent être confidentielles.
- ✓ La fiabilité : les données fournies par l'application doivent être fiables.
- ✓ Facilité d'utilisation : l'application doit fournir une interface conviviale et simple pour tout type d'utilisateur.
- ✓ Extensibilité : l'application peut être améliorée par l'ajout d'autre fonctionnalités pour garantir la souplesse, l'évolutivité et l'ouverture de la solution.

III. Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons présenté l'étude initial du projet en présentant la problématique, les objectifs, la solution proposée et la spécification des besoins. Le chapitre suivant sera dédié pour la phase d'analyse et de conception.

Chapitre 2 .Conception et modélisation

I. Introduction

En effet, comme pour tout type de projet, un projet informatique doit commencer par une analyse pour passer à une phase de conception. Cependant, pour parvenir à une bonne organisation et maîtriser le travail et donc aboutir à des applications plus performantes, il est indispensable de suivre une approche méthodologique stricte. C'est pourquoi le choix de la méthode d'analyse et de conception est extrêmement crucial.

II. UML

2.2.1 L'objectif de modélisation

Le but de la modélisation est de bien représenter le fonctionnement de l'ordinateur de façon claire, précise et structurée avant de le mettre en marche. Cela permet de comprendre les besoins qui ont été identifiés, planifier les étapes du développement d'une version logicielle et simplifie la communication entre les développeurs, les chefs de projet et tous les autres parties prenantes du projet. Par ailleurs, la modélisation permet de détecter les erreurs à un stade précoce qui sont moins coûteuses à corriger. En outre, la modélisation est une forme précieuse de documentation.

2.2.2 Présentation du langage UML



Figure 1: Logo UML

Le langage de modélisation Unifié (Unified Modeling Language en anglais), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et conception orientée objet.

UML est destiné à faciliter la conception des documents nécessaires au développement logiciel orienté objet, comme standard de modélisation de l'architecture logicielle.

La modélisation UML repose sur l'utilisation de plusieurs types de diagrammes pour décrire la structure et le comportement d'un système.[\[1\]](#)

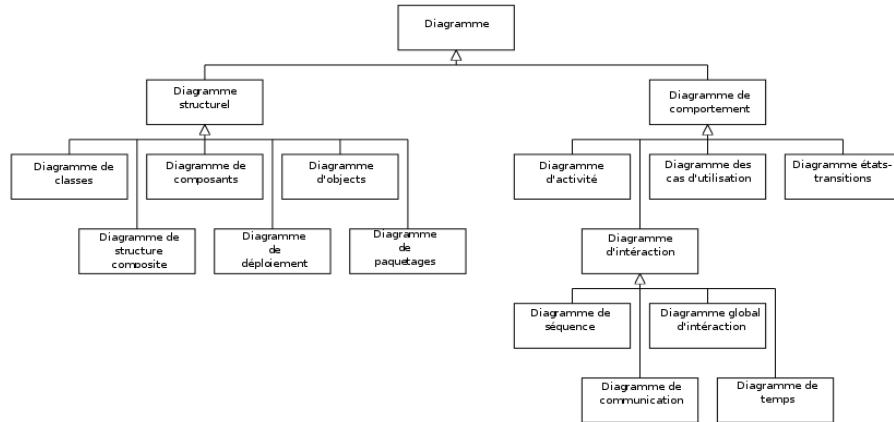


Figure 2: Type de diagramme

2.2.3 Outils de modélisation



Figure 3: Logo de StarUML

StarUML est un outil de modélisation UML largement utilisé dans le domaine du développement logiciel. Il offre une interface conviviale et puissante pour créer des diagrammes UML, tels que les diagrammes de classe, les diagrammes de séquence, les diagrammes d'activité et bien d'autre.

StarUML permet aux développeurs de visualiser et de représenter visuellement la structure, le comportement et les relations des différents éléments d'un système logiciel. Il facilite la communication et la collaboration entre les membres d'une équipe de développement en fournissant une représentation graphique claire et précise du système.[\[2\]](#)

III. Les diagrammes

2.3.1 Diagramme de cas d'utilisation

Un diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Il scinde la fonctionnalité du système en unités cohérentes, les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs. Les cas d'utilisation permettent d'exprimer le besoin des utilisateurs d'un système, ils

sont donc une vision orientée utilisateur de ce besoin au contraire d'une vision informatique.[\[3\]](#)

Les figures suivantes illustrent les cas d'utilisation mettant en évidence les principales fonctionnalités associées à chaque acteur du système.

Diagramme de cas d'utilisation globale

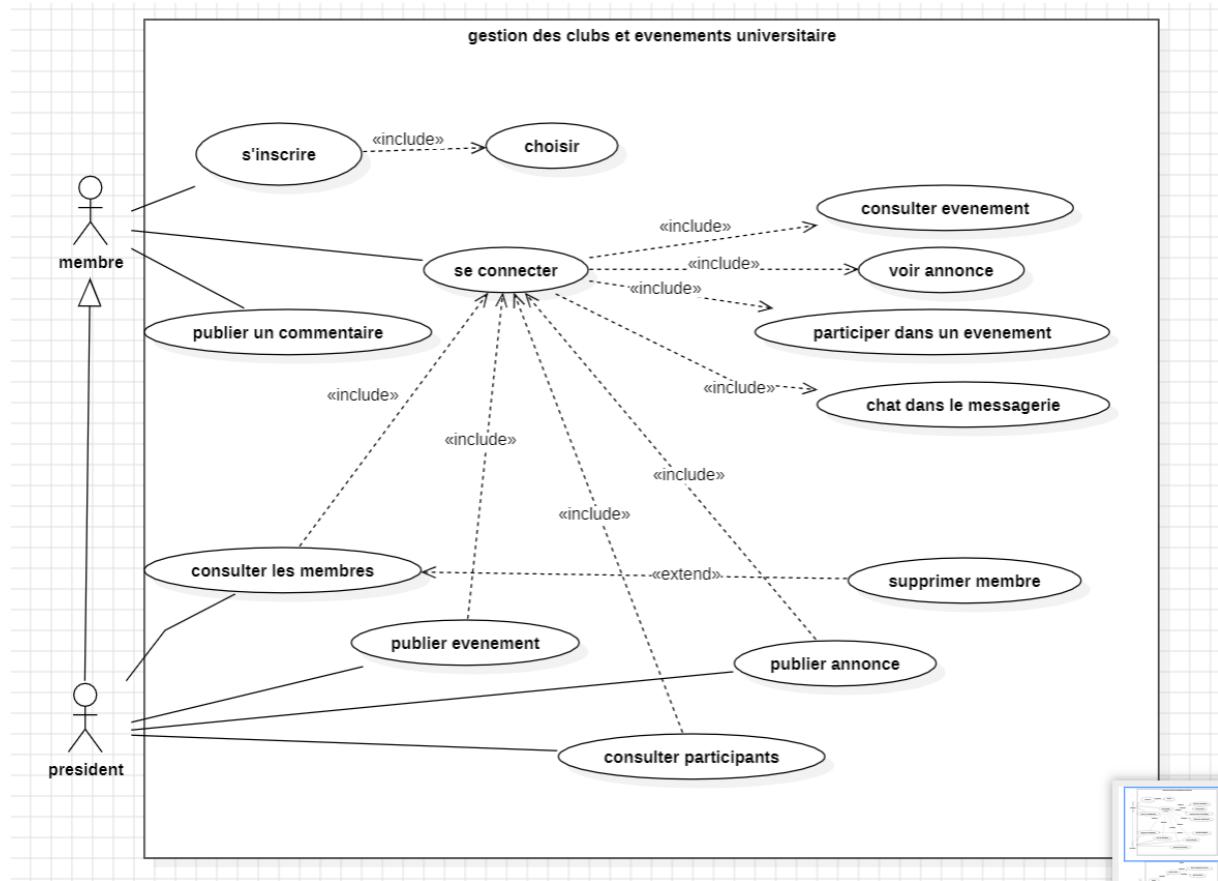


Figure 4: Diagramme de cas d'utilisation "globale"

Cas d'utilisation « choisir »

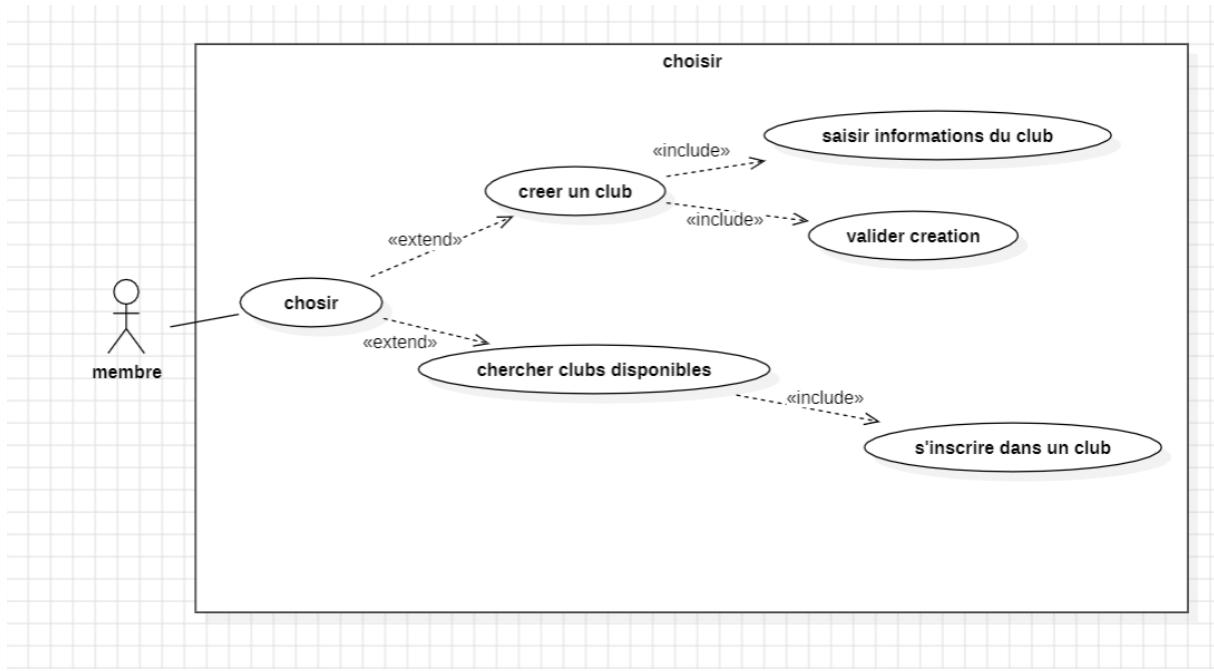


Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation de cas "choisir"

2.3.2 Diagramme de classe

Le diagramme de classe est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations.[\[4\]](#)

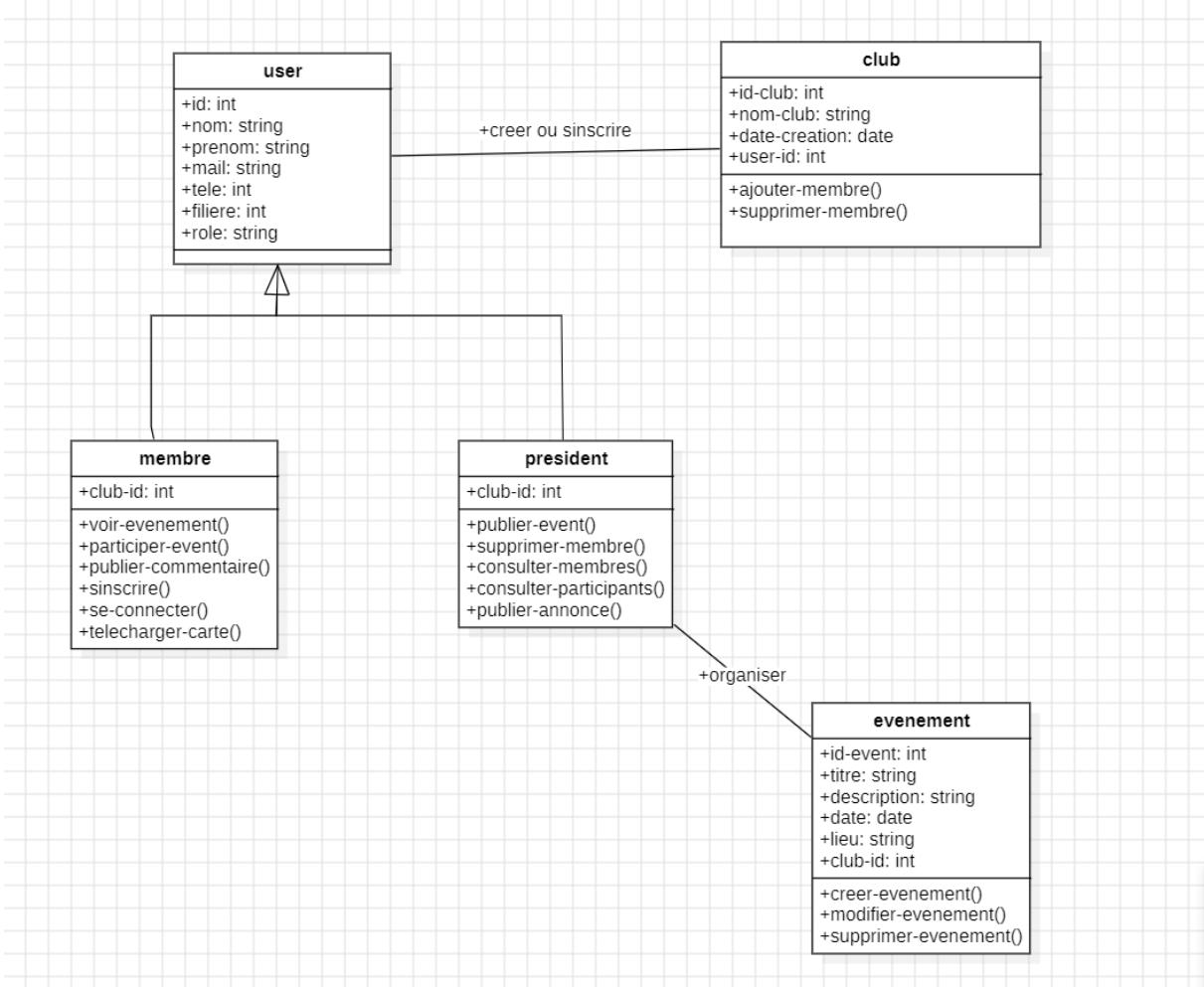


Figure 6: Diagramme de classe

2.3.3 Diagramme de séquence

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation UML.[\[5\]](#)

- Diagramme de séquence de «l'inscription»

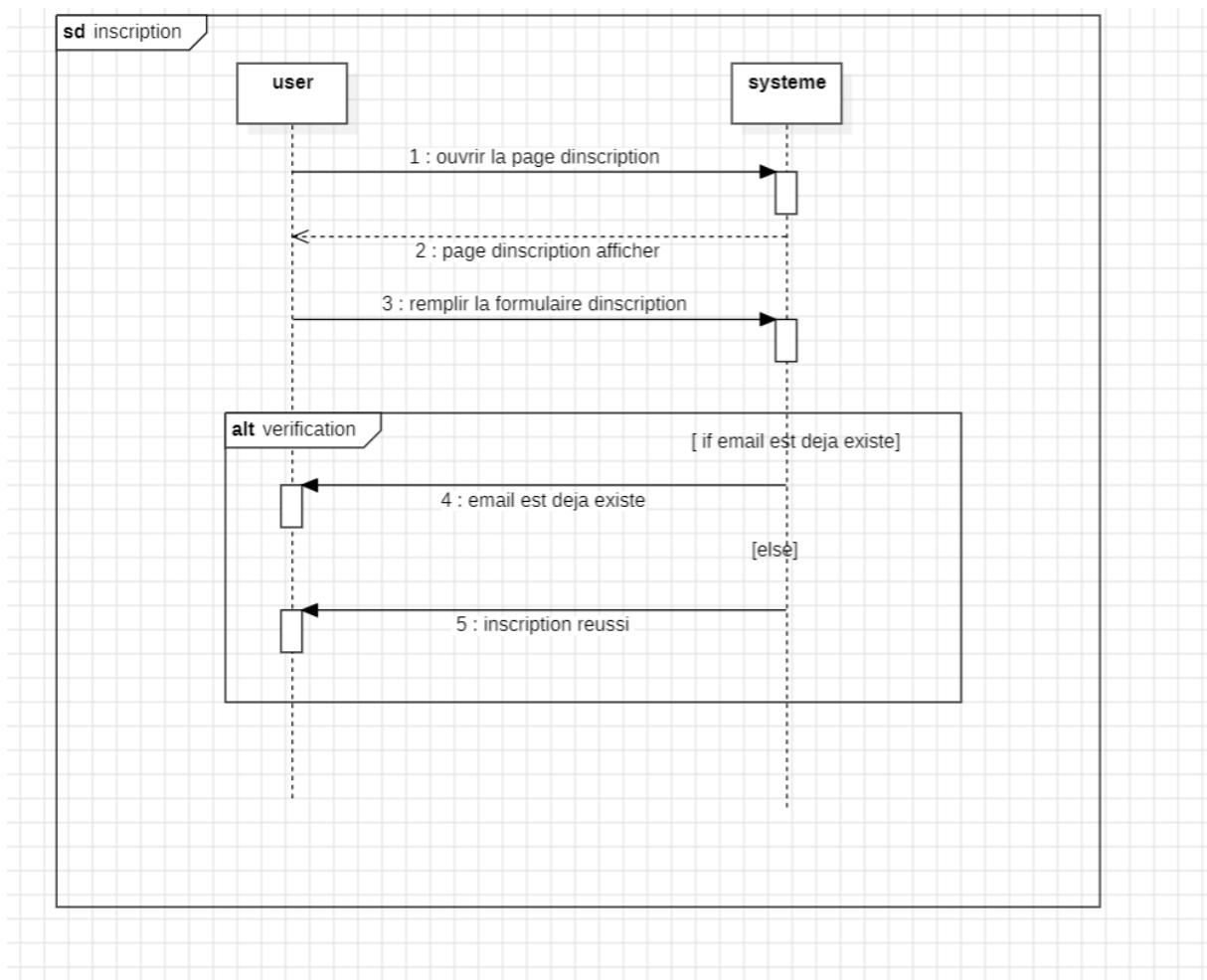


Figure 7:Diagramme de séquence de cas "inscription"

- Diagramme de séquence de « inscription dans un club »

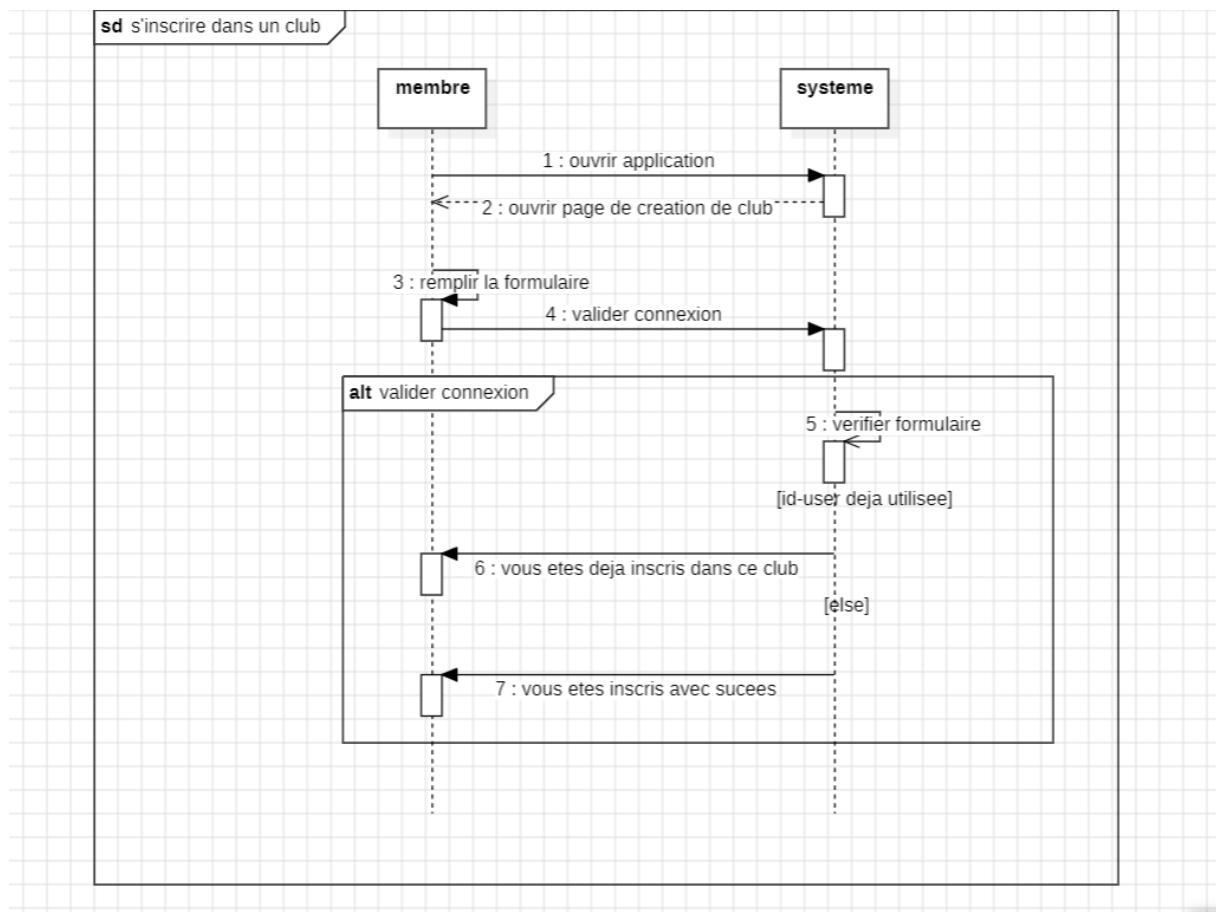


Figure 8:Diagramme de séquence de cas "Inscription dans un club"

- Diagramme de séquence de « création d'un club »

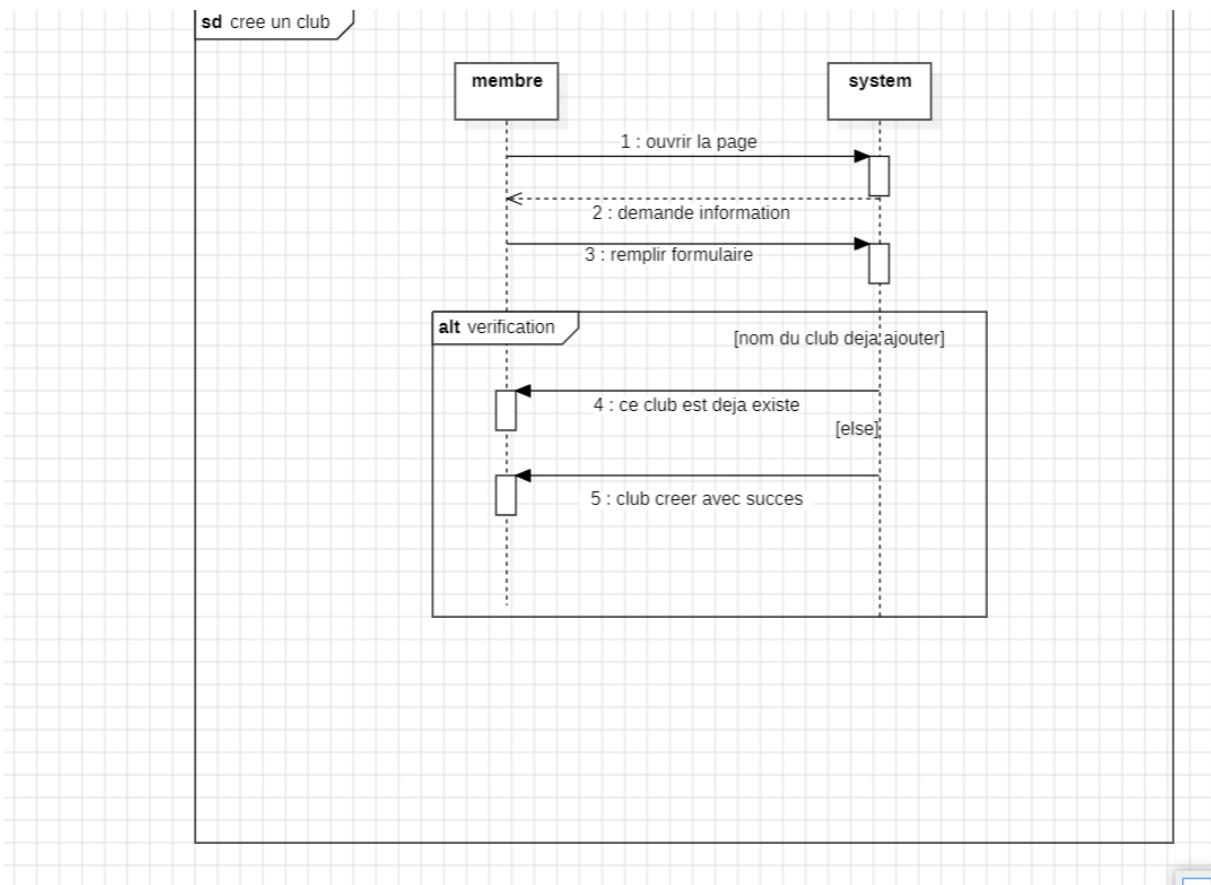


Figure 9: Diagramme de séquence de cas "création d'un club"

- Diagramme de séquence de « connexion »

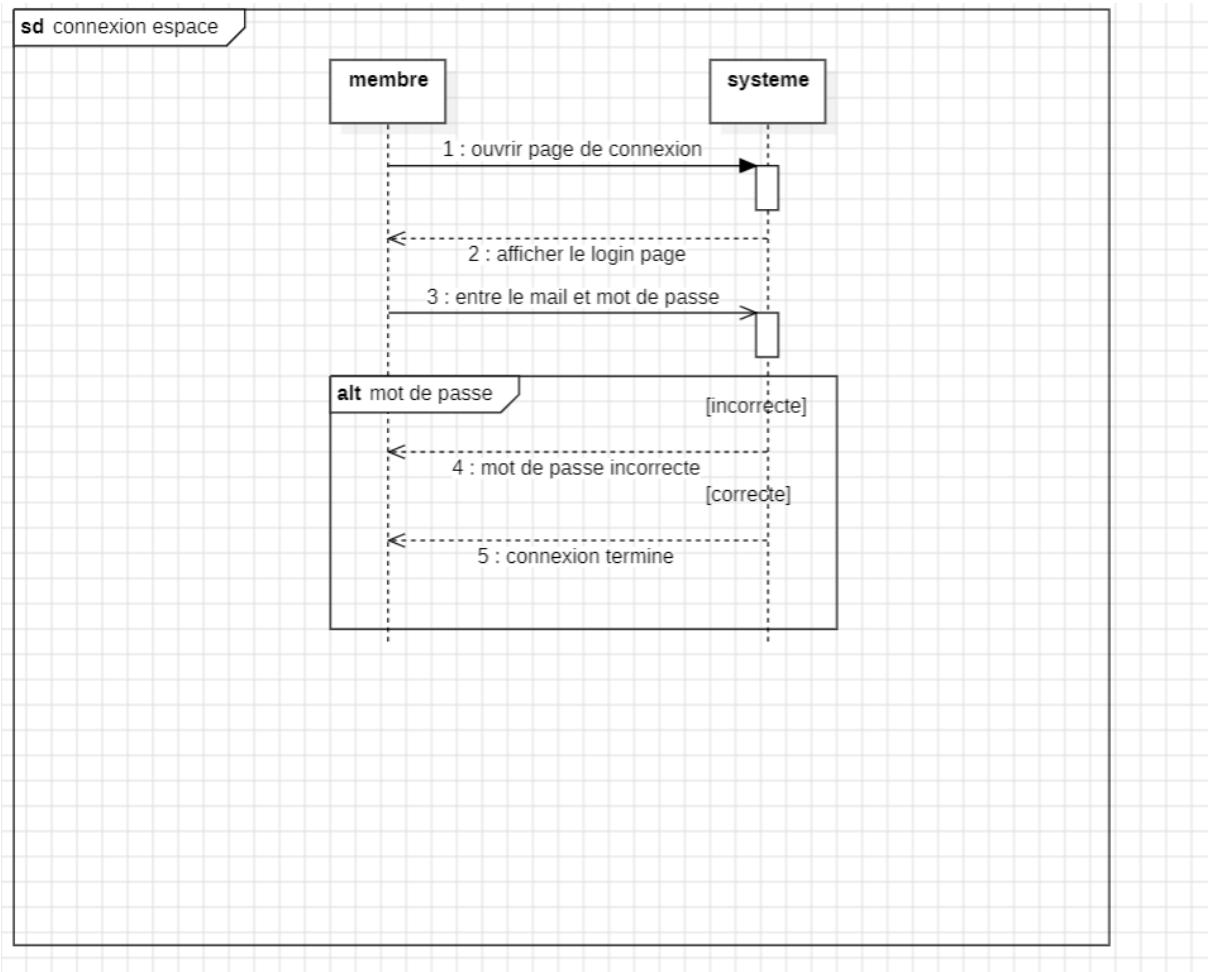


Figure 10: Diagramme de séquence de cas "connexion"

➤ Diagramme de séquence de « organisation d'évènement »

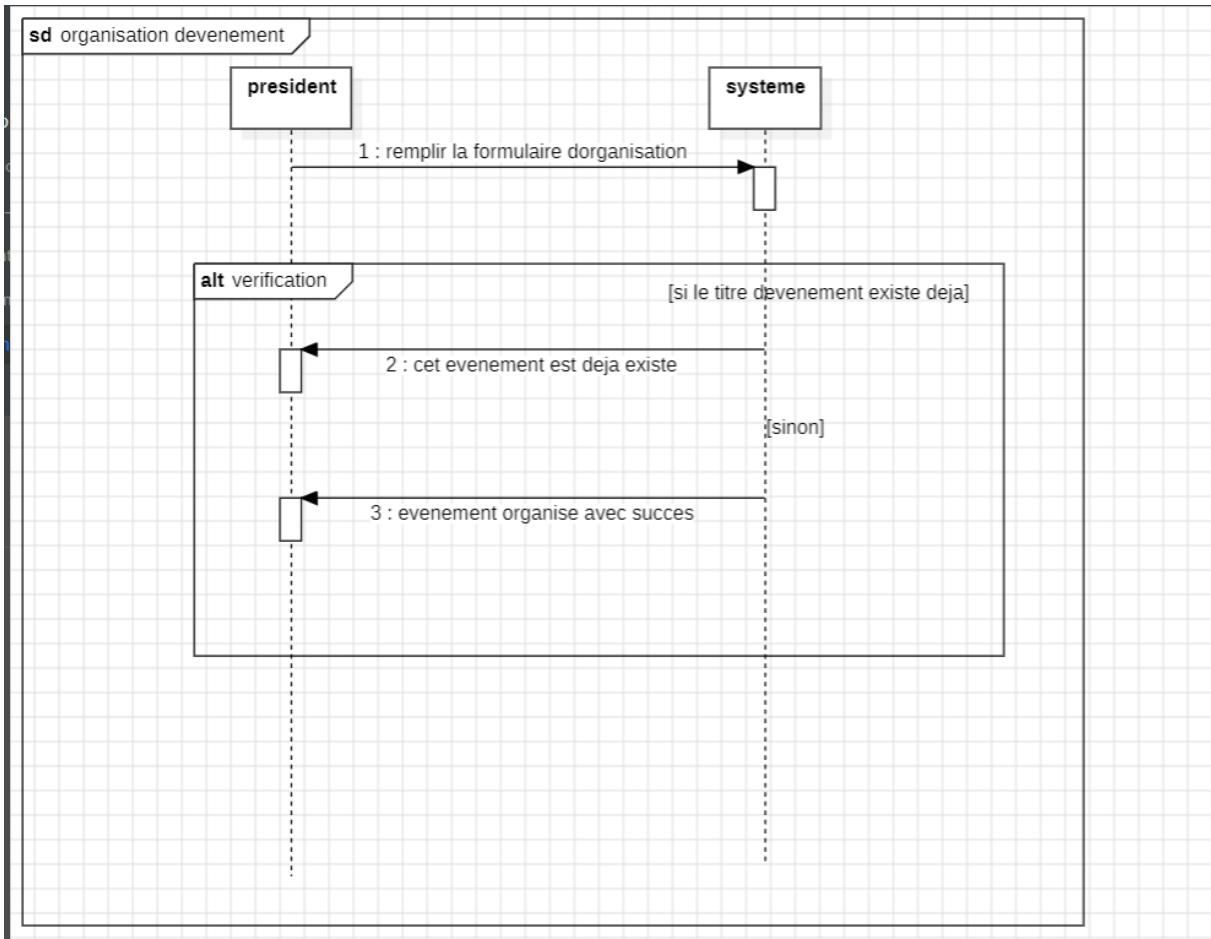


Figure 11: Diagramme de séquence de cas "organiser évènement"

III. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté une démarche d'analyse et de conception pour le développement de notre application, en utilisant des diagrammes UML. Nous avons commencé par la spécification des cas d'utilisation, puis nous avons détaillé les diagrammes de séquence et le diagramme de classes.

Le chapitre suivant sera consacré à l'étude approfondie des outils et langages employés durant la phase de construction.

Chapitre 3 .Les technologies utilisées et réalisation

I. Introduction

Afin de permettre la conduite du projet informatique il faut choisir des technologies pour la faciliter, et pour cela, on va compléter le contenu du chapitre précédent ‘Conception et modélisation’ et parler de la partie implémentation dans ce qui suit. Dans ce chapitre nous allons parler de la description d’environnements matériels et logiciels qui nous ont permis de réaliser notre projet, les technologies et les langages de programmation utilisés, pour enfin expliquer le fonctionnement de notre application web « MyClub » en présentant ses différentes interfaces qui permettent l’interaction entre l’utilisateur et le système.

II. Environnement de travail

3.2.1 Environnement matériel

Marque	HP
Processeur	Intel® core™ i5-7300U
Ram	16 GO DDR4
Disque dur	237 GO SSD
Système d’exploitation	Windows 10

3.2.2 Environnement logiciel

- Environnement de développement :



Figure 12: Logo de Visual Studio Code

Visual Studio Code : Visual Studio Code est un éditeur de code open-source développé par Microsoft supportant un très grand nombre de langages grâce à des extensions. Il supporte l’auto-compilation, la coloration syntaxique, le débogage, et les commandes git.[\[6\]](#)

- ❖ Logiciel de serveur local :



Figure 13: Logo de Xampp

Xampp : est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X(cross) Apache MariaDB Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide [\[7\]](#)

3.2.3 Technologies et langages



Figure 14:Logo de HTML

- ❖ **HTML :** (*HyperText Markup Language*) est le langage de balisage conçu pour écrire les pages web. Il s'agit d'un format ouvert très utilisé en informatique. Il permet de structurer sémantiquement le texte, de créer des formulaires de saisie, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des vidéos et des programmes informatiques.[\[8\]](#)



Figure 15:Logo de CSS

- ❖ **CSS :** (*Cascading Style Sheets*) est un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML, XML. Les styles permettent de définir des règles appliquées à un ou plusieurs documents HTML. Ces règles portent sur le positionnement des éléments, l'alignement, les couleurs, les marges et les espacements, les bordures, les images de fond, etc. [\[9\]](#)

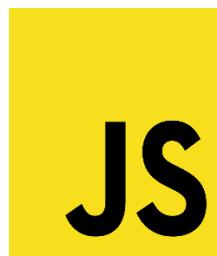


Figure 16:Logo de JavaScript

- ❖ **JavaScript :** est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés

par les développeurs web. Une grande majorité des sites web l'utilisent, et la majorité des navigateurs web disposent d'un moteur JavaScript pour l'interpréter.[\[10\]](#)



Figure 17:Logo de Bootstrap

- ❖ **Bootstrap** : est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur , etc.)de sites et d'application 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.[\[11\]](#)

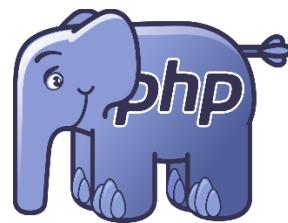


Figure 18:Logo de PHP

- ❖ **PHP** : (*Hypertext Preprocessor*), est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages web dynamiques via un serveur web, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.[\[12\]](#)

Système de gestion de base de données « MySQL »



Figure 19:Logo de MySQL

- ❖ **MySQL** : est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR).Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL et Microsoft SQL Server.[\[13\]](#)

Les langages ci-dessus ont permis de développer entièrement notre application web en garantissant un travail complet de l'interface d'utilisateur et de traitement des données. Ces derniers sont les suivants : front-end :HTML , CSS , Bootstrap , JavaScript et back-end PHP, MySQL . HTML , CSS et Bootstrap ont été choisi pour la création d'une interface moderne , responsive et intuitive et la conception , respectivement. JavaScript pour le développement de modules d'animation et de tous types de graphiques. PHP pour le traitement cote serveur et MySQL pour la gestion des données.

Cette combinaison de technologies nous a permis de réaliser un développement rapide, efficace et compatible avec l'ensemble des navigateurs web actuels.

3.2.4 La base de donnée

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
annonces	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32,0 kio	-
clubs	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48,0 kio	-
club_membres	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	5	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48,0 kio	-
contacte	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16,0 kio	-
demande	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48,0 kio	-
evenement	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48,0 kio	-
inscrire	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	64,0 kio	-
message	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16,0 kio	-
participer	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48,0 kio	-
users	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	7	InnoDB	utf8mb4_general_ci	64,0 kio	-
10 tables	Somme	27	InnoDB	utf8mb4_general_ci	432,0 kio	0 o

Figure 20:Les tables de base de donnée utilisé

Nous avons créé une base de données appelée « **users** », qui contient **dix tables**, chacune ayant un rôle bien défini dans le fonctionnement de notre application web :

- La table « **annonces** » permet de stocker les informations des annonces publiées par les présidents de club.
- La table « **clubs** » contient les informations des clubs créés sur la plateforme.
- La table « **club_membres** » enregistre les informations des membres inscrits dans les différents clubs.
- La table « **contacte** » conserve les messages envoyés par les utilisateurs via le formulaire de contact.
- La table « **demande** » regroupe les informations des utilisateurs ayant proposé la création d'un nouveau club.
- La table « **evenement** » stocke les données relatives aux événements organisés par les clubs.
- La table « **inscrire** » enregistre les inscriptions des utilisateurs dans les clubs existants.
- La table « **message** » contient les messages échangés par les utilisateurs dans le système de messagerie (chat).
- La table « **participer** » recense les participants aux différents événements.

- Enfin, la table « **users** » stocke les informations personnelles des utilisateurs ayant effectué l’inscription générale sur la plateforme.

III. Les interfaces graphiques

Les interfaces graphiques de l’application sont très importantes, car elles permettent de faciliter le dialogue entre l’homme et la machine ainsi que d’améliorer les performances de l’application. Dans cette partie nous présentons les principales fonctionnalités de notre application par la description des interfaces.

3.3.1 Application « MyClub » en action

a. Logo de l’application « MyClub »



Figure 21: Logo de l’application

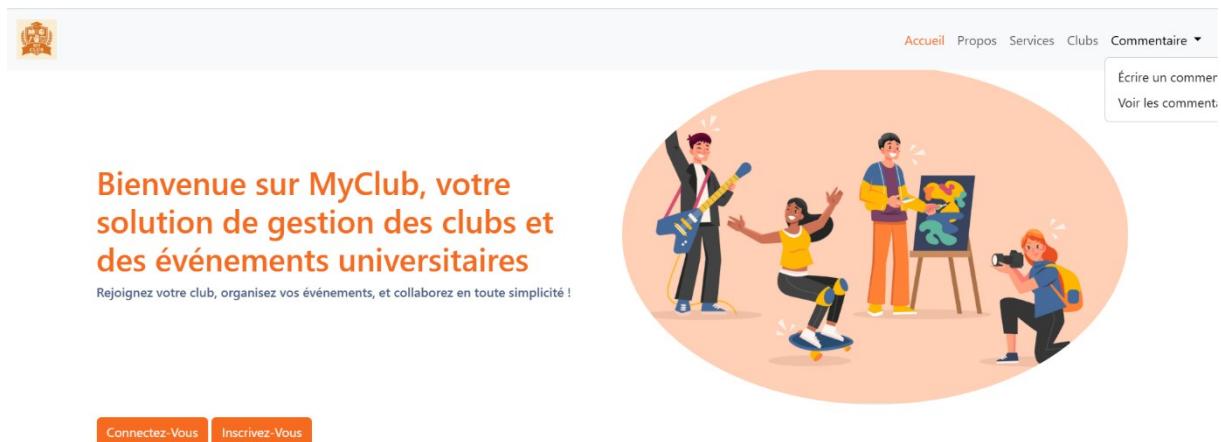
b. L’interface d’accueil

C’est la première interface que l’utilisateur voit lors de l’ouverture de l’application.

This screenshot shows the main landing page of the MyClub application. At the top, there is a navigation bar with a logo on the left and links for "Accueil", "Propos", "Services", "Clubs", and "Commentaire". Below the navigation, a large orange circular graphic features four stylized cartoon characters: a man playing a guitar, a woman on a skateboard, a man painting, and a person taking a photo. To the left of this graphic, a welcome message reads: "Bienvenue sur MyClub, votre solution de gestion des clubs et des événements universitaires". Below the message is a smaller text: "Rejoignez votre club, organisez vos événements, et collaborez en toute simplicité !". At the bottom of the page, there are two orange buttons: "Connectez-Vous" and "Inscrivez-Vous". On the right side, there is a sidebar with the heading "Qui sommes-nous ?" and some descriptive text about the application's purpose.

Figure 22: Interface d'accueil "Accueil"

Si l'utilisateur clique sur le bouton « **Commentaire** », il peut soit écrire un commentaire sur l'application, soit consulter les commentaires déjà rédigés.



S'il clique sur « **Ecrire un commentaire** », il sera redirigé vers cette page.

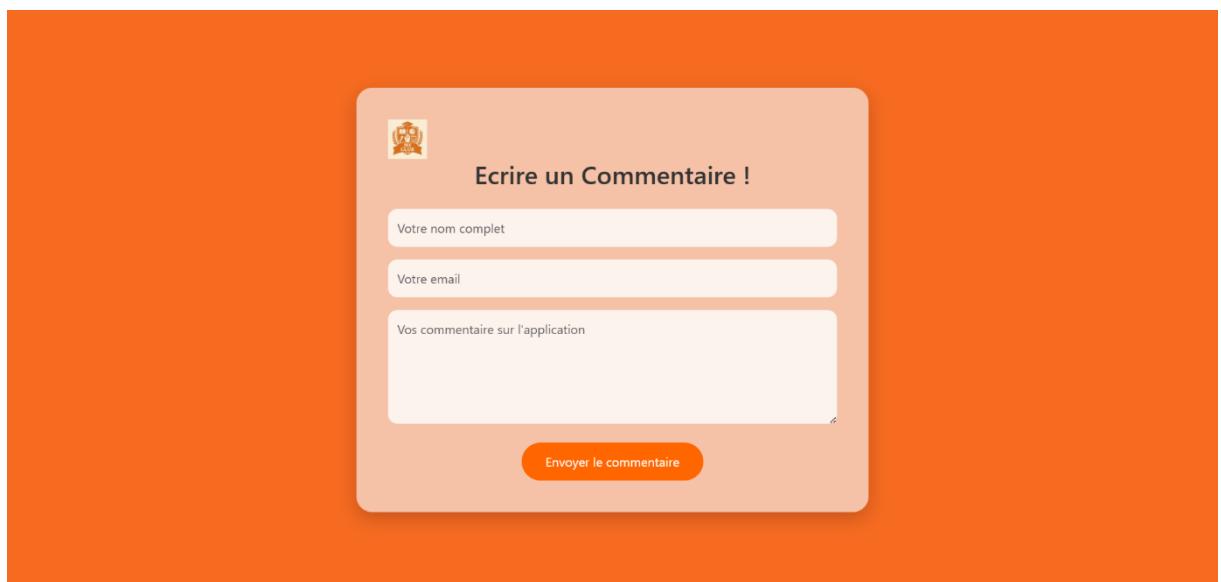


Figure 23: Interface "Ecrire un commentaire"

S'il clique sur « **Voir les commentaires** », il sera redirigé vers cette page.

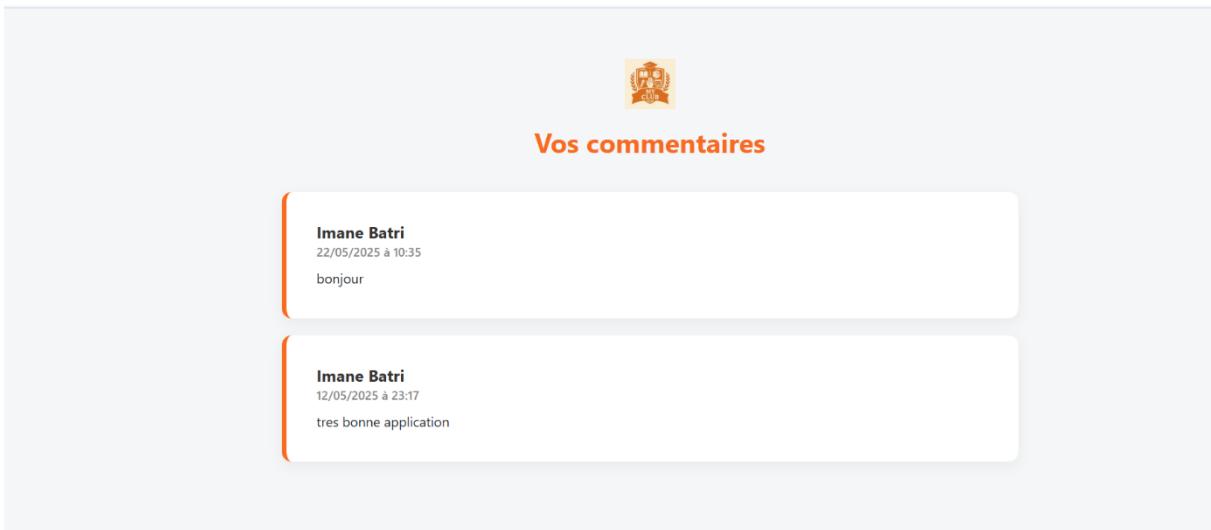


Figure 24: Interface "Voir les commentaires"

A screenshot of the home page. At the top right are navigation links: Accueil (highlighted in red), Propos, Services, Clubs, and Commentaire. Below this is a section titled "Qui sommes-nous ?" with the text: "MyClub a pour objectif de faciliter la gestion des clubs et des événements universitaires". It includes a paragraph about the app's purpose for students and a "En savoir plus" button. To the right is a cartoon illustration of a confused man with a question mark above his head.

Figure 25: Interface Accueil « Propos »

Lorsqu'un utilisateur clique sur le bouton « En savoir plus », il est redirigé vers la page suivante.

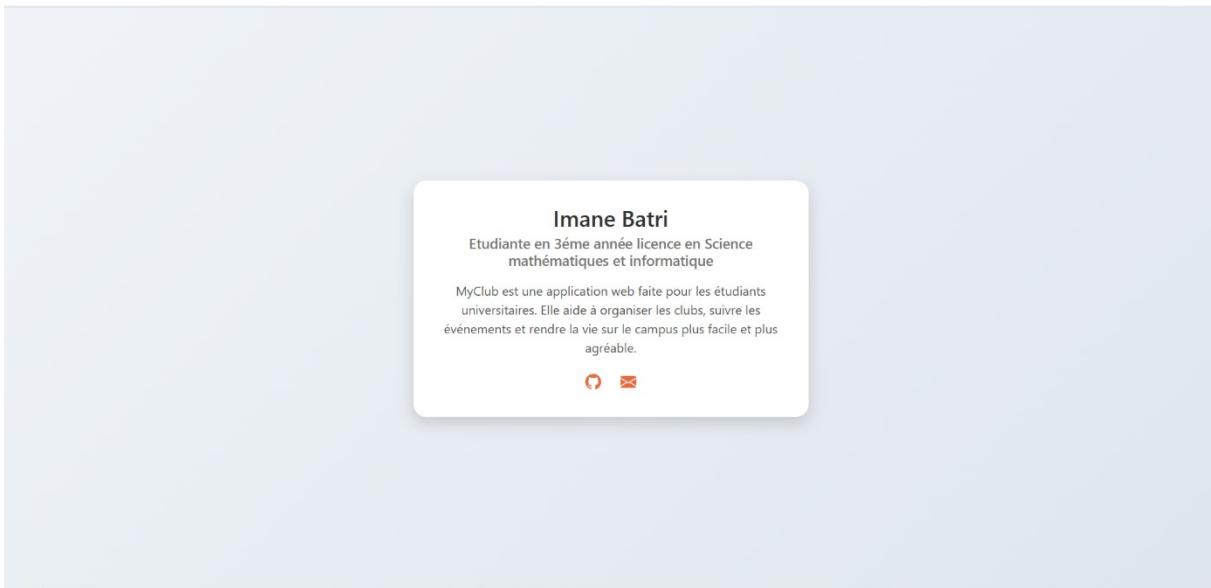


Figure 26:Interface de bouton "En savoir plus"

A screenshot of the "Services" section of the MyClub website. At the top, there is a navigation bar with a logo, "Accueil", "Propos", "Services", "Clubs", "Commentaire", and a dropdown menu. Below the navigation bar, the title "Nos services" is centered. There are four service cards arranged in a 2x2 grid. Each card has a small icon at the top left and a title in bold at the top right, followed by a brief description. The first card is "S'inscrire à un club" (Join a club) with a person icon, describing it as joining clubs you're passionate about. The second card is "Créer un club" (Create a club) with a lightbulb icon, describing it as creating your own club. The third card is "Découvrir les Clubs existants" (Discover existing clubs) with a person icon, describing it as exploring active clubs on campus. The fourth card is "Découvrir les Prochains Événements" (Discover upcoming events) with a calendar icon, describing it as consulting the calendar of future events.

Figure 27:Interface Accueil "Services"

The screenshot shows the university website's homepage. At the top right, there is a navigation bar with links: Accueil, Propos, Services, Clubs, and Commentaire. Below the navigation bar, there are two main sections: 'Découvrir les Clubs existants' (Discover existing clubs) and 'Découvrir les Prochains Événements' (Discover upcoming events). The 'Découvrir les Clubs existants' section includes a sub-link 'Explorez la liste des clubs actifs sur le campus.' (Explore the list of active clubs on campus.) The 'Découvrir les Prochains Événements' section includes a sub-link 'Consultez le calendrier des événements à venir.' (Check the calendar of upcoming events.) Below these sections, there is a large orange banner with the text 'Nos clubs' (Our clubs) in white. Underneath the banner, there are two club profiles: 'CLUB IT' (represented by a brain icon) and 'CLUB ROBOTIQUE' (represented by a robot head icon). Each profile has a 'Voir plus...' (See more...) button below it. At the bottom of the page, there is a footer bar with the text '© 2025 - Tous droits réservés.'

Figure 28:Interface Accueil "Clubs"

Lorsqu'un utilisateur clique sur le bouton « Voir plus », il est redirigé vers la page suivante.

The screenshot shows the 'Voir plus' page, which is a continuation of the 'Clubs' section from Figure 28. It features a header 'Nos Clubs' in orange. Below the header, there are three club profiles displayed in cards: 'CLUB IT' (with icon), 'robotique_club' (with icon), and 'dance_club' (with icon). Each card includes a 'S'inscrire' (Sign up) button. At the bottom of the page, there are two navigation buttons: 'Créer votre club !' (Create your club!) and 'Accueil' (Home).

Figure 29:Interface de bouton "Voir plus"

c. L'interface de connexion

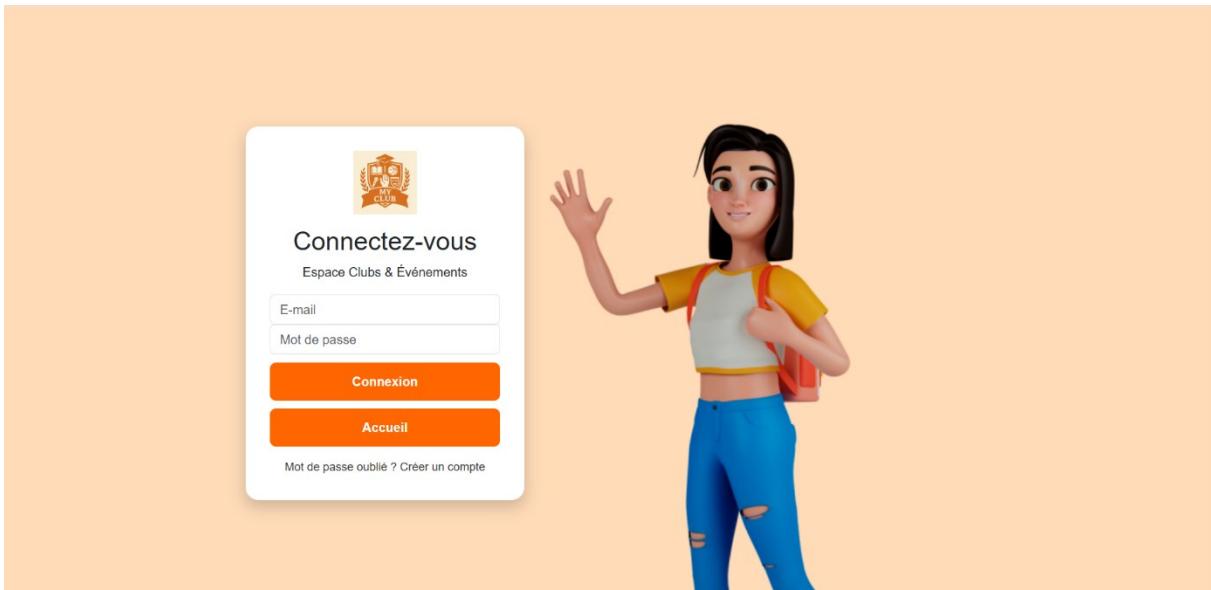


Figure 30: Interface de "connexion"

d. L'interface de « mot de passe oublié »

L'utilisateur doit entrer son nom, filière, numéro de téléphone et l'email pour changer son mot de passe.



Figure 31: Interface de "Mot de passe oublié"

Après la vérification que les champs sont correcte , l'image ci-dessous s'affiche pour entrer le nouveau mot de passe.

Reinitialiser votre mot de passe

Nouveau mot de passe :

Changer le mot de passe



Figure 32: Interface pour "entrer le nouveau mot de passe"

Après la saisie du nouveau mot de passe, le message ci-dessous s'affichera avec un lien pour faire la connexion avec le nouveau mot de passe.

Mot de passe mis à jour avec succès ! [Connexion](#)

Figure 33: Message qui affiche après la saisie de nouveau mot de passe

Si l'e-mail n'existe pas, le message suivant s'affichera.

Email introuvable

Figure 34: Message qui s'affiche si l'email entrer n'existe pas

e. Interface de «inscription»

Figure 35: Interface "d'inscription"

c. L'interface de création d'un club

Figure 36: Interface de formulaire de "création d'un club"

d. L'interface d'inscription dans un club

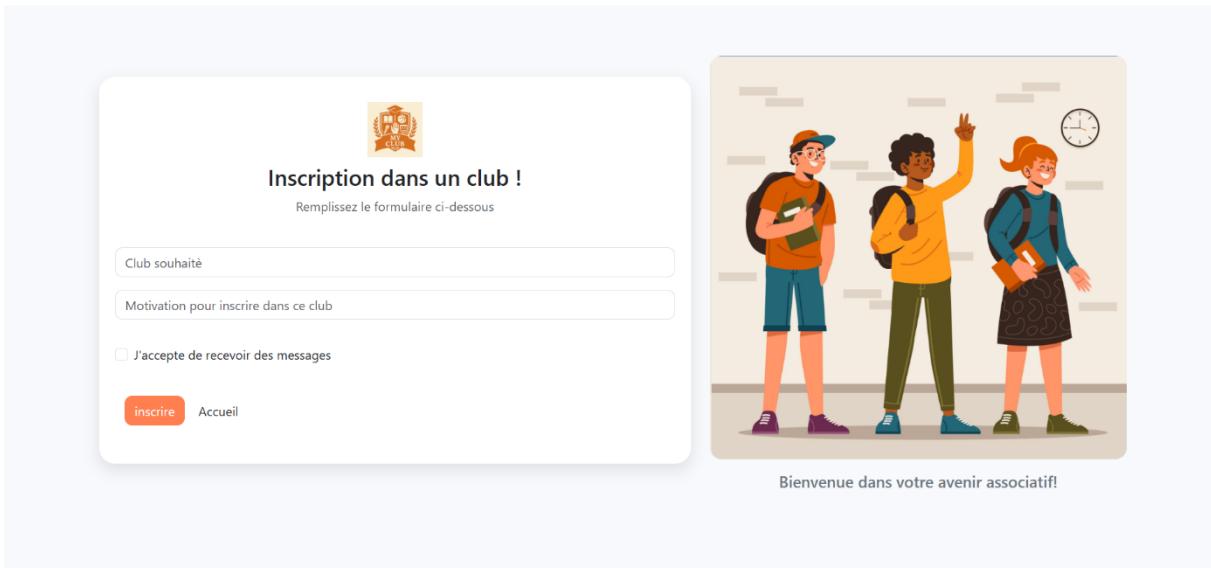


Figure 37:Interface de formulaire "d'inscription dans un club"

e. L'interface d'espace utilisateur

Une fois le utilisateur authentifié, il accède à le tableau de bord, qui lui permet d'explorer les différentes fonctionnalités de l'application.

Figure 38:Interface de tableau de bord

Si l'utilisateur est un président, il a l'accès aux interfaces suivantes :

f. L'interface des annonces

Le président peut consulter ou publier des annonces

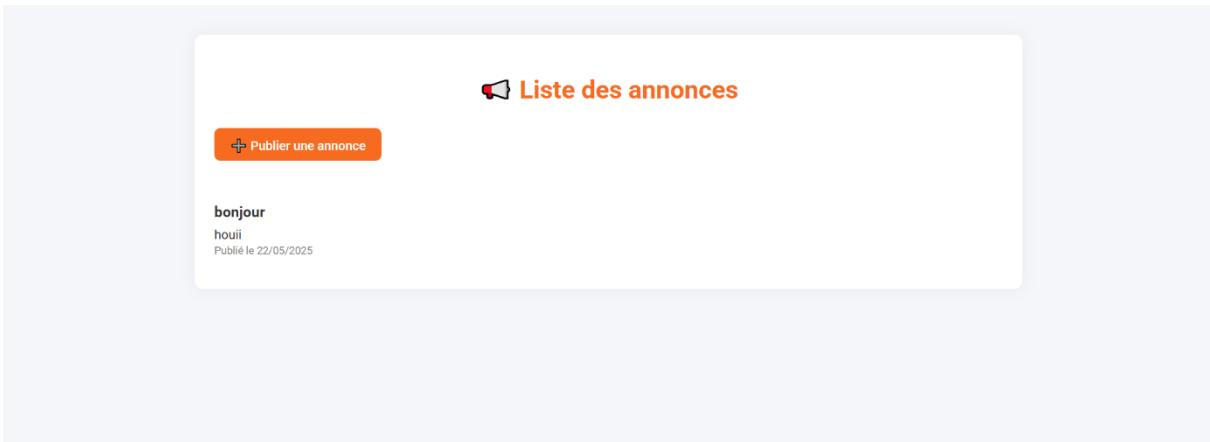


Figure 39: Interface des "annonces" pour président

A screenshot of a "Publier une annonce" (Publish an ad) form. The title is "Publier une annonce". It contains three input fields: "Titre de l'annonce" (Title of the announcement), "Contenu de l'annonce" (Content of the announcement), and "Club" (Club). Below these fields is an orange "Publier" (Publish) button. At the bottom left of the form is a link "← Retour à la liste des annonces" (Return to the list of ads).

Figure 40: Interface de "Publier une annonce"

g. L'interface « Mon Profil »

L'utilisateur peut modifier ces informations ou supprimer son compte

The screenshot shows a user profile interface titled "Mon Profil". At the top, there is a placeholder for a profile picture. Below the title, a section labeled "Information personnelle" contains three input fields: "Nom et Prénom" (Name and First Name), "E-mail" (Email), and "Téléphone" (Phone). Each field has a corresponding text input box. At the bottom of this section are four buttons: "Annuler" (Cancel) in red, "Enregistrer" (Register) in brown, "Télécharger carte" (Download Card) in orange, and "Supprimer votre compte" (Delete your account) in dark red.

Figure 41: Interface de "Mon Profil" pour président

Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « Télécharger carte », il est redirigé vers une page dédiée où il peut visualiser sa carte et la télécharger.

Dans la carte, le rôle affiché sera « **président** » parce que c'est lui qui a créé le club.

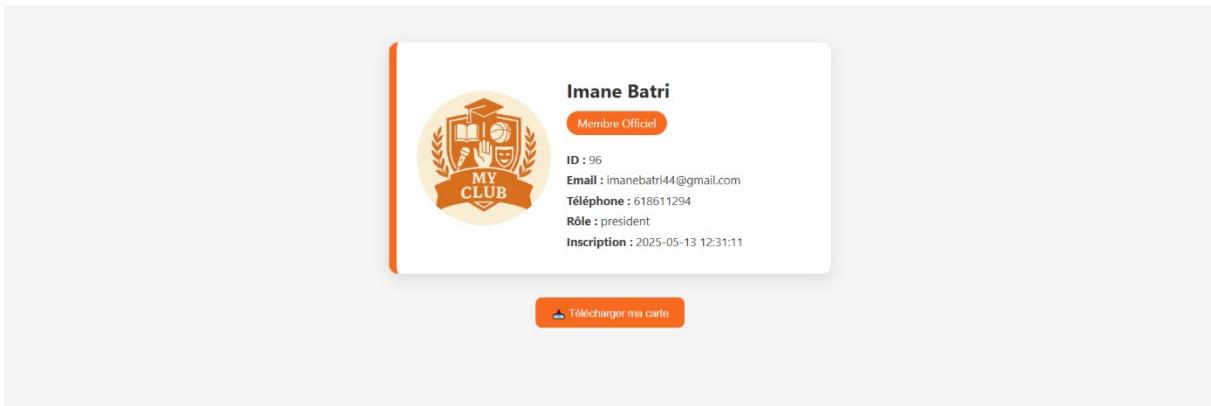


Figure 42: la carte de membre de président

h. L'interface « Membres »

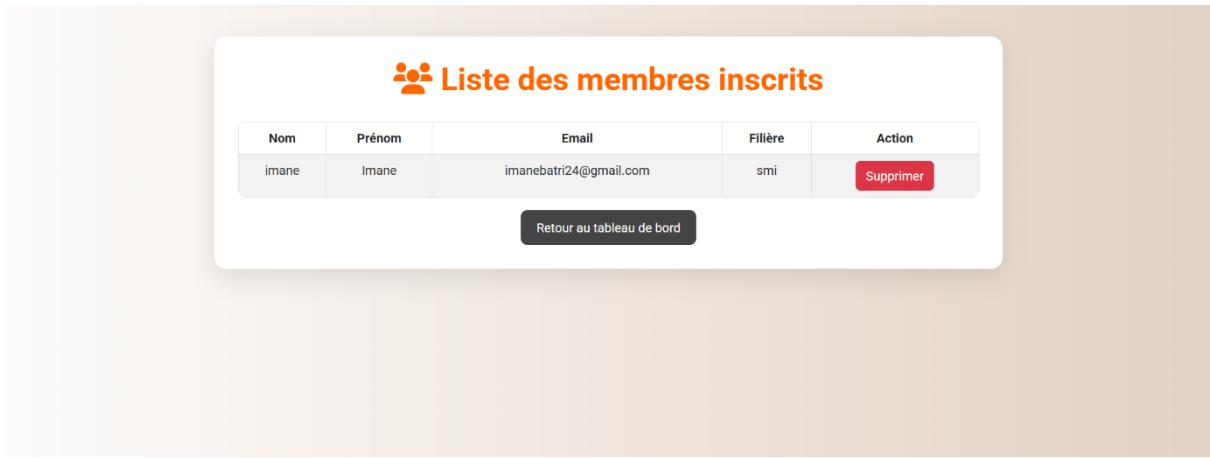


Figure 43: Interface de "Membres" pour président

Si le président clique sur « supprimer », il peut retirer un membre.

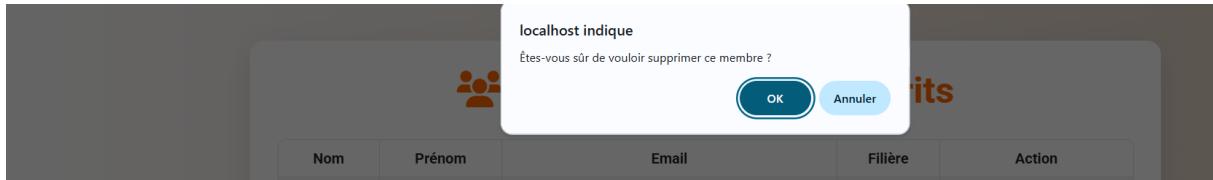


Figure 44: Supprimer un membre

i. L'interface « organiser évènement »

Figure 45: Interface de formulaire "d'organisation d'un évènement" pour président

j. L'interface «clubs »

Cette page affiche les clubs auxquels le président est inscrit.

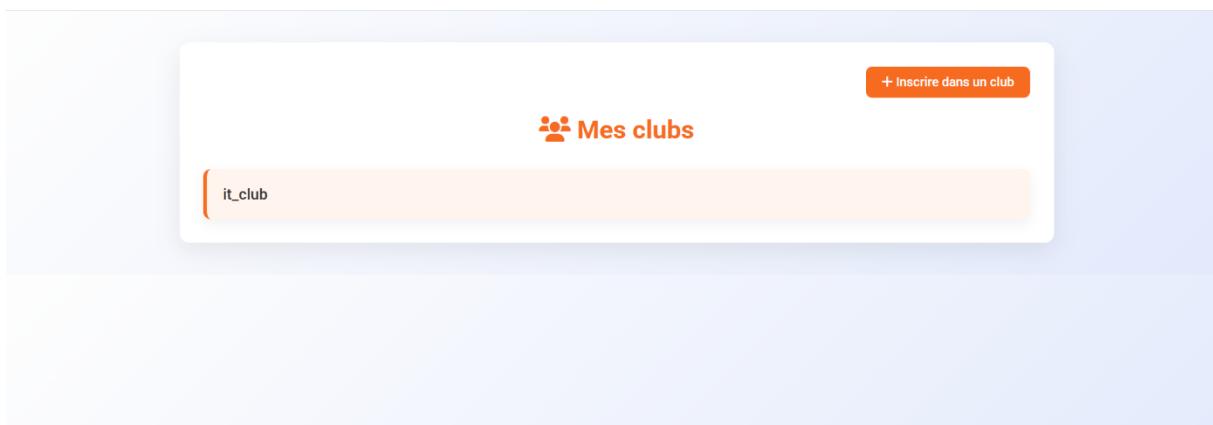


Figure 46: Interface "Clubs" pour président

k. L'interface « évènement »

Le président a la possibilité de consulter, modifier ou supprimer les événements qu'il a lui-même organisés.

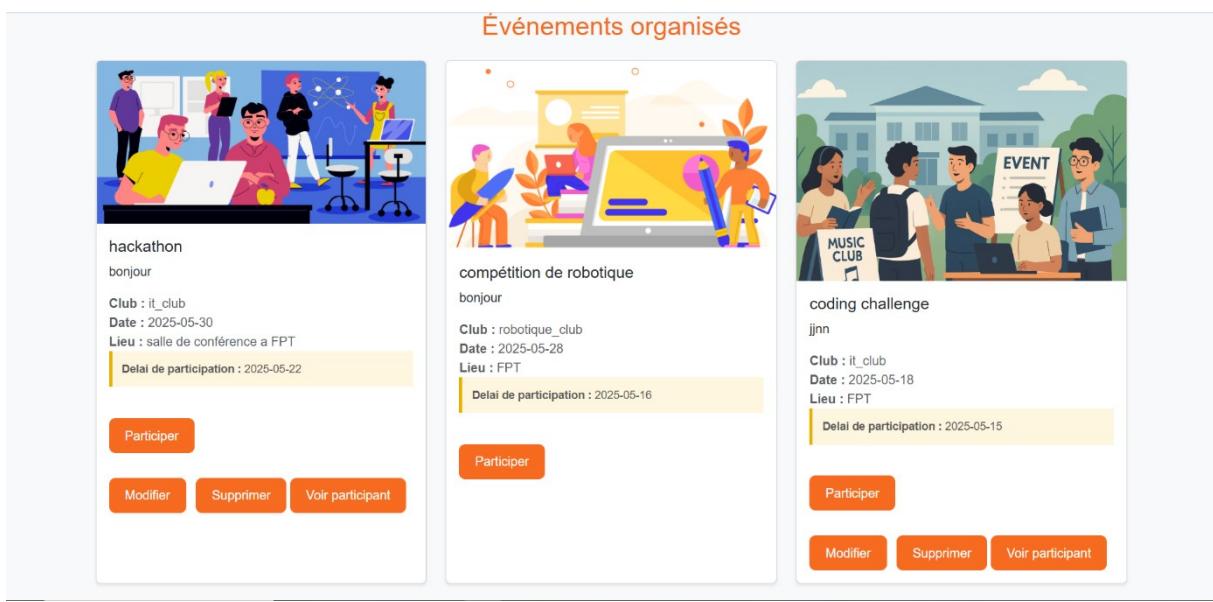


Figure 47: Interface "voir évènement"

La page de modification d'évènement

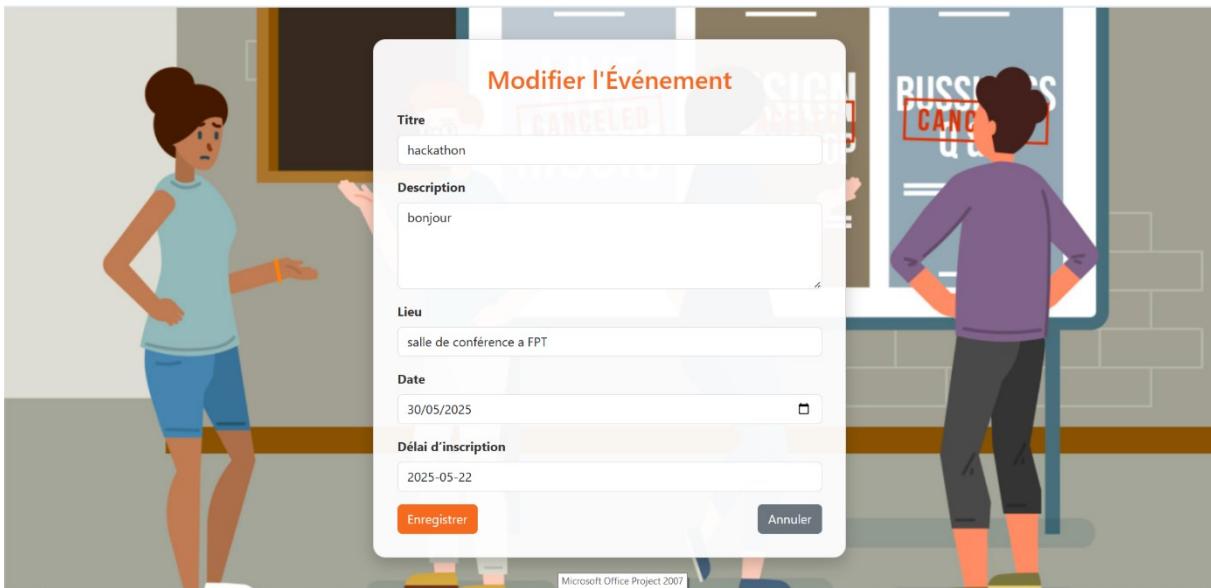


Figure 48: Interface de "modifier évènement"

Le président peut voir les participants aux événements qu'il a organisés.

Liste des participations aux événements		
Événement	Membre	Date de participation
hackathon	imane Imane	13/05/2025 12:33

Figure 49: Interface «Voir participants»

I. L'interface « messagerie »

Les membres et les présidents des clubs peuvent communiquer par messages ou audios via un chat.

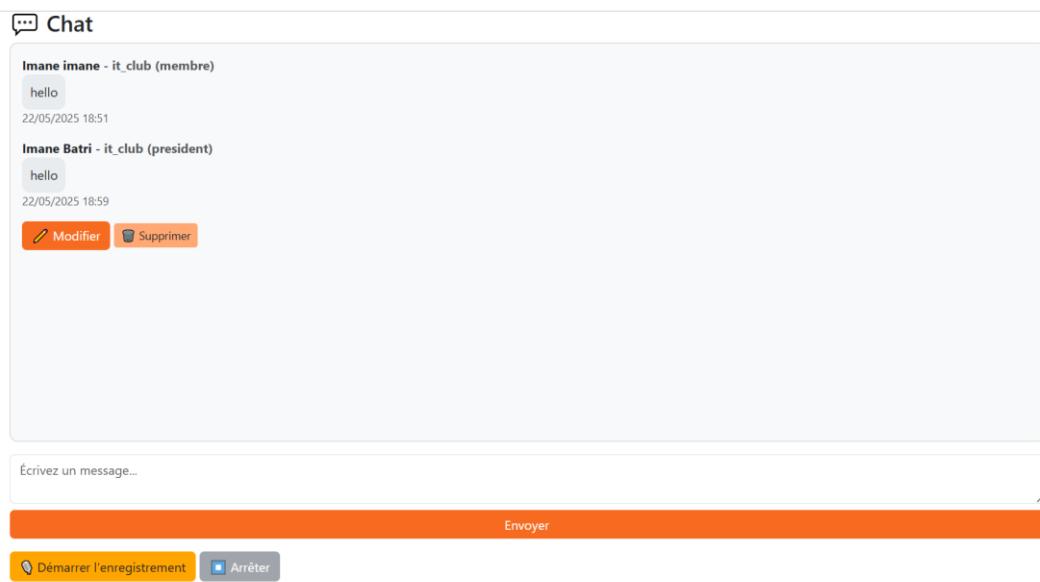


Figure 50: Interface de "Messagerie entre membres"

La page de modification de message

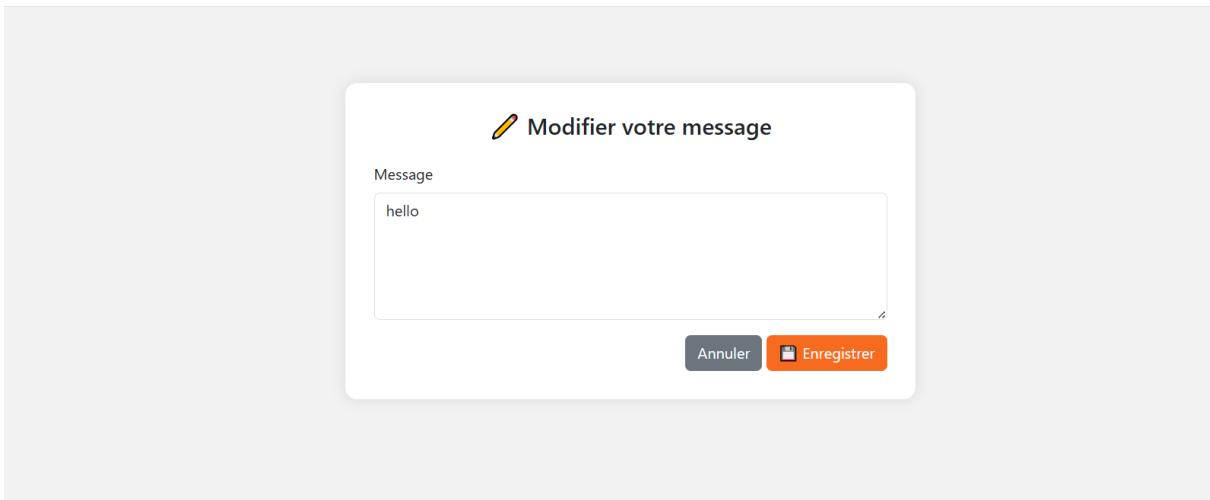


Figure 51: Interface de "Modifier un message"

S'il souhaite supprimer un message, ce message s'affiche.

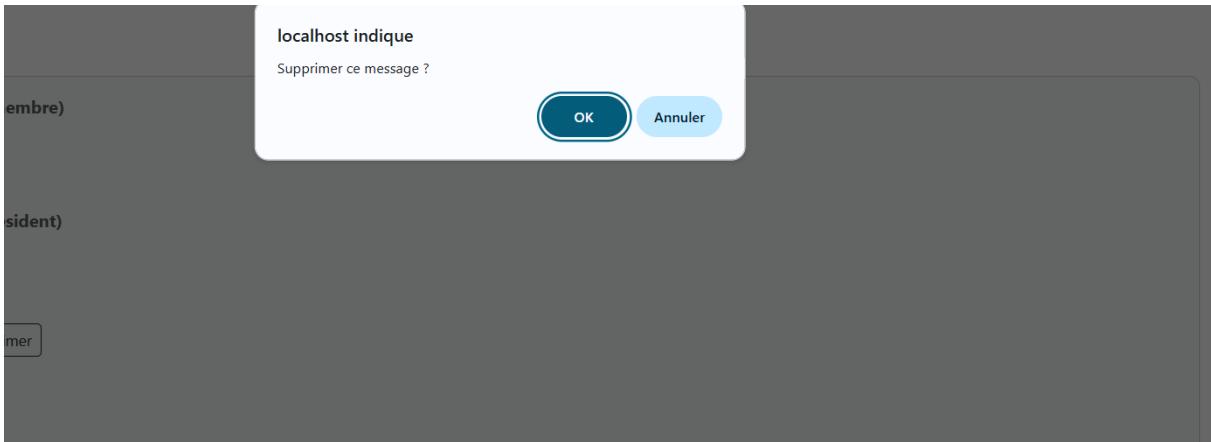


Figure 52: Supprimer un message

Si l'utilisateur est un membre ,il a accès à les interfaces suivantes :

L'interface « Mon Profil » est la même que celle de l'espace président, à la seule différence que dans l'espace membre, la carte affiche le rôle **membre** au lieu de **président**.

Mon Profil

Information personnelle

Nom et Prénom

E-mail

Téléphone

Annuler Enregister Télécharger carte Supprimer votre compte

Figure 53: Interface "Mon Profil" pour membre

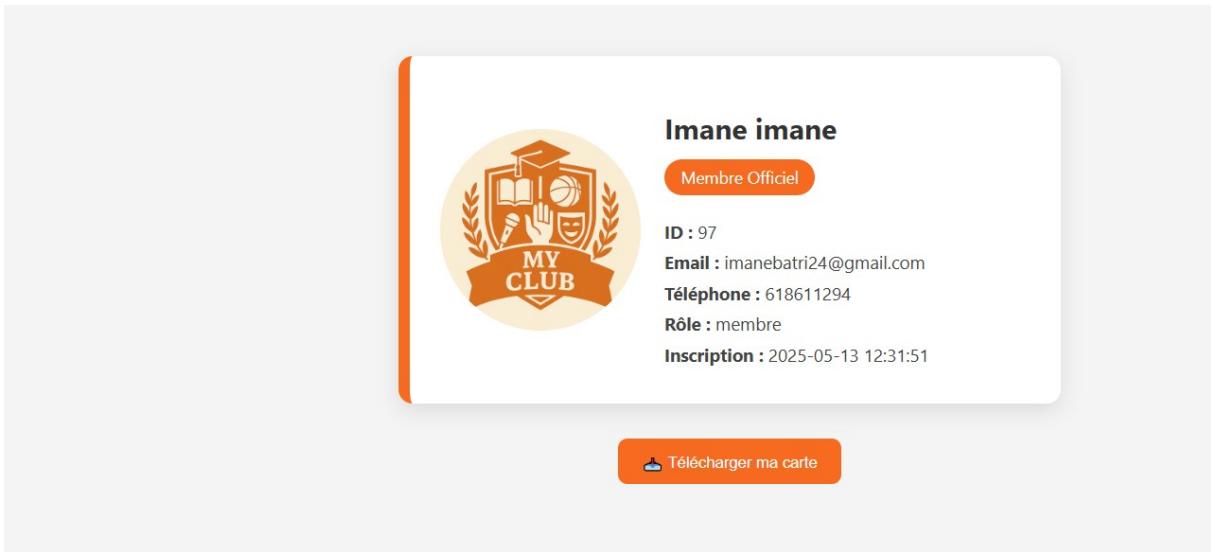


Figure 54: La carte de membre de "membre"

Pour les interfaces « Membres » et « organiser évènement » le membre n'a pas d'accès, l'accès est seulement pour le président.

Cet page affiche quand il veut consulter ces deux pages

Accès refusé. Cette page est réservée au président.

Figure 55:Interface de 'membres et organiser évènement 'pour le membre

n. L'interface évènement pour le membre

Le membre ne peut ni modifier ni supprimer un événement , il peut seulement le consulter.

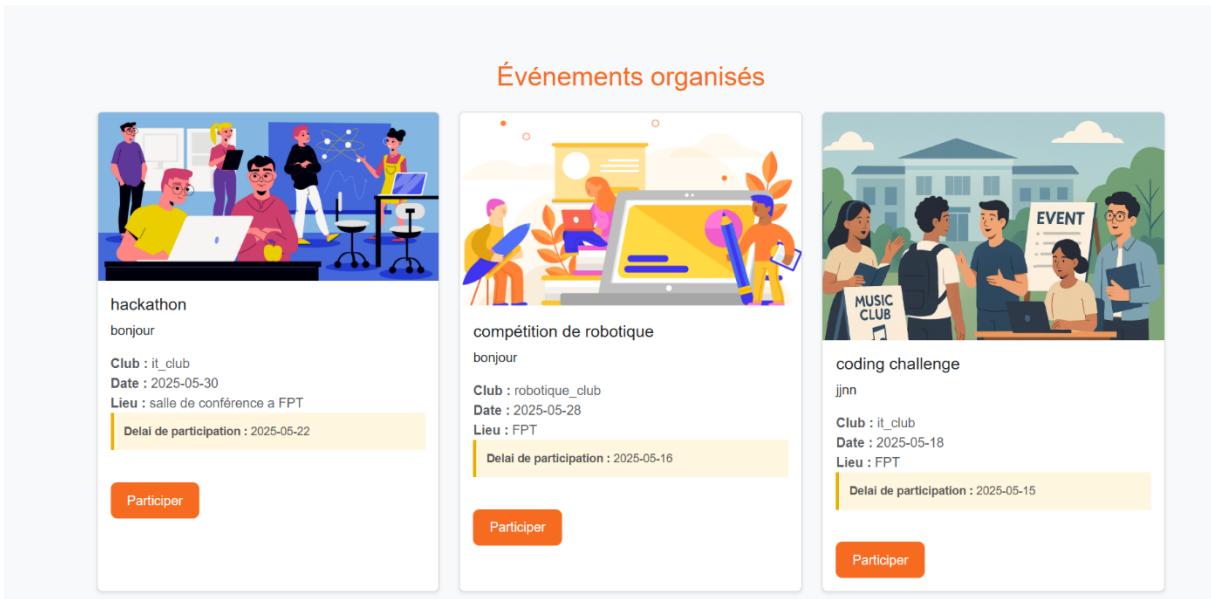


Figure 56:Interface "Voir évènement "pour membre

Le membre peut participer à un événement. S'il clique sur « **Participer** », il sera redirigé vers cette page.

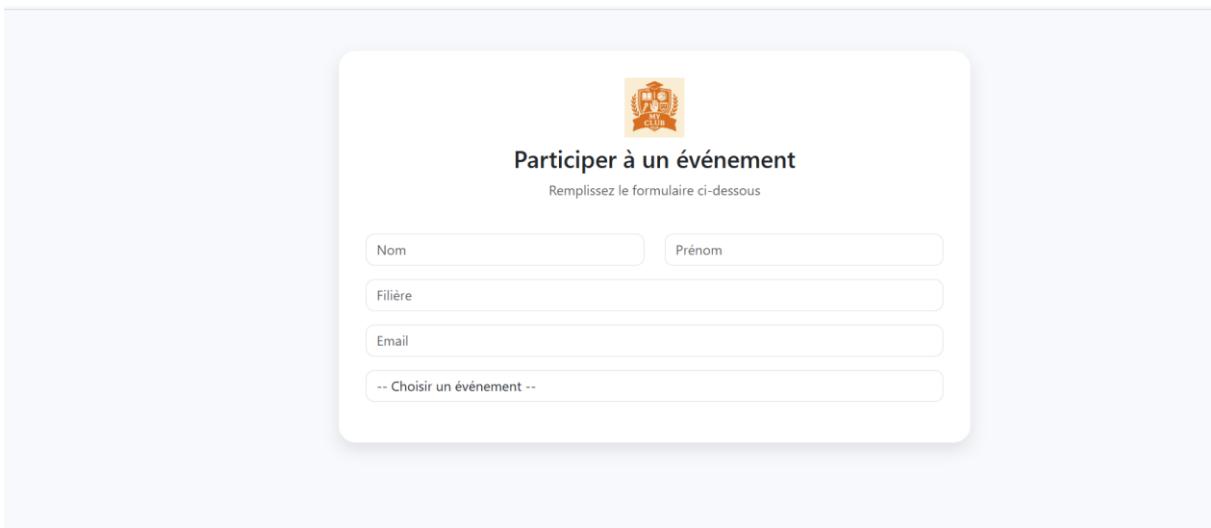


Figure 57:Interface "Participer dans un évènement"

o. L'interface des annonces pour le membre

Le membre ne peut ni modifier ni supprimer une annonce , il peut seulement la consulter.

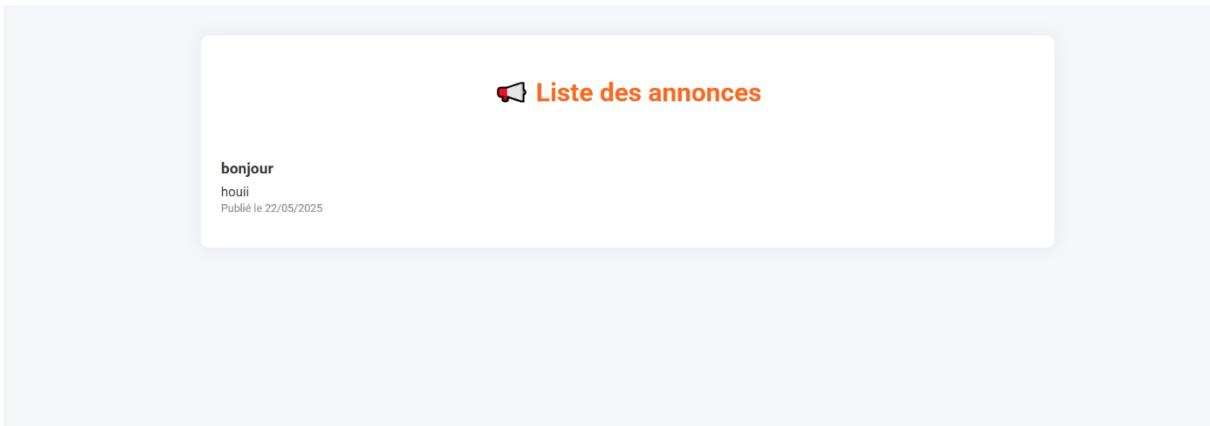


Figure 58: Interface "annonce «pour le membre»

L’interface de messagerie est le même que le président.

IV. Conclusion

Il convient de noter que la phase de réalisation est au cœur du cycle de vie de toute application. Par conséquent , au cours de ce chapitre, nous allons brièvement , mais scrupuleusement, définir le processus de développement de notre application, en incluant l’environnement de travail, les outils, et les langages de programmation. Même à ce stade, nous avons complété correctement l’implémentation basée sur la conception décrite ci-avant.

Conclusion générale

De nos jours, la gestion des activités universitaire et des clubs devient de plus en plus essentielle pour encourager l'engagement étudiant et structurer les interactions au sein de la vie académique. Notre projet s'inscrit dans cette dynamique en proposant une application web intuitive et fonctionnelle dédiée à la gestion des clubs universitaires.

Ce projet nous a été très bénéfique, car nous avons enrichi nos connaissances sur les deux plans : théorique et pratique. Il nous a aussi permis de découvrir et d'acquérir de nouvelles connaissances en matière de développement web.

Finalement, notre travail ne s'arrête pas à ce niveau ,en effet plusieurs fonctionnalités peuvent être ajoutées à notre application.

Annexe

Documentation des outils :

- ❖ Documentation officiel de PHP : <https://www.php.net/docs.php>
- ❖ Documentation de HTML pour les développeurs :
<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML>
- ❖ Documentation de CSS pour les développeurs :
<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS>
- ❖ Documentation de Bootstrap : <https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/>
- ❖ Documentation de JavaScript pour les développeurs :
<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript>
- ❖ Documentation de MySQL : <https://dev.mysql.com/doc/>

Liens de téléchargement :

- ❖ Xampp : <https://www.apachefriends.org/fr/index.html>
- ❖ Visual Studio code : <https://code.visualstudio.com/>
- ❖ StarUML : <https://staruml.io/>
- ❖ PHP : <https://www.php.net/downloads.php>
- ❖ Bootstrap : <https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/download/>

Bibliographie

[1] UML :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_\(informatique\)#:~:text=Le%20Langage%20de%20Mod%C3%A9lisation%20Unifi%C3%A9,et%20en%20conception%20orient%C3%A9%20objet.](https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_(informatique)#:~:text=Le%20Langage%20de%20Mod%C3%A9lisation%20Unifi%C3%A9,et%20en%20conception%20orient%C3%A9%20objet.)

[2] StarUML : <https://fr.wikipedia.org/wiki/StarUML>

[3] Diagramme de cas d'utilisation : <https://laurent-audibert.developpez.com/Cours-UML/?page=diagramme-cas-utilisation#L2>

[4] Diagramme de classe : https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_de_classes

[5] Diagramme de séquence :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_de_s%C3%A9quence

[6] Visual Studio Code : <https://framalibre.org/notices/visual-studio-code.html>

[7] Xampp : <https://fr.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

[8] HTML : https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language#

[9] CSS : https://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles_de_style_en_cascade

[10] JavaScript : <https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

[11] Bootstrap : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_\(framework\)#](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(framework)#)

[12] PHP : <https://fr.wikipedia.org/wiki/PHP>

[13] MySQL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL#>