



Université Mohammed V - Rabat  
École Nationale d'Informatique  
et d'Analyse des Systèmes

Année universitaire : 2023/2024



## FILIÈRE GÉNIE LOGICIEL

---

# UniHive : Application de gestion des activités parascolaires

---

*Réalisé par :*

KRICHI ILYASS  
LOUKILI GHITA  
MOUSTAINE BOUTAINA  
NADIR OUMAIMA

*Encadré par :*

PR HAMLAOUI MAHMOUD



## **Remerciements**

Nous souhaitons exprimer nos plus sincères remerciements à notre encadrant, Mr.HAMLAOUI Mahmoud, pour son précieux soutien, sa confiance et son engagement inébranlable tout au long de notre projet JEE/DevOps. Sa disponibilité et ses efforts dévoués ont grandement contribué à notre maîtrise du cours et à l'acquisition du niveau de compétence nécessaire pour entreprendre ce projet avec succès.

## TABLE DES FIGURES

2.1	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	14
2.2	Diagramme de classe . . . . .	16
2.3	Diagramme de séquence de l'inscription de l'étudiant . . . . .	17
3.1	Logo Java . . . . .	19
3.2	Logo XML . . . . .	20
3.3	Logo React . . . . .	20
3.4	Logo Spring Boot . . . . .	21
3.5	Logo Android Studio . . . . .	21
3.6	Logo Supabase . . . . .	22
3.7	Logo Google Cloud . . . . .	22
3.8	Logo Google Calendar . . . . .	23
3.9	Logo Heroku . . . . .	23
3.10	Logo Figma . . . . .	23
3.11	Logo PlantText . . . . .	24
3.12	Logo Git . . . . .	24
3.13	Logo GitHub . . . . .	24
3.14	Logo Github Actions . . . . .	25
3.15	Logo LaTeX . . . . .	25
3.16	Schéma de la base de données . . . . .	26
3.17	Table du super admin . . . . .	27
3.18	Table des admins . . . . .	27
3.19	Table des écoles . . . . .	28
3.20	Table des clubs . . . . .	29
3.21	Table des étudiants . . . . .	30
3.22	Table des événements . . . . .	31

3.23 Table des requêtes d'inscription . . . . .	32
3.24 Table des utilisateurs google . . . . .	33
3.25 Page de connexion . . . . .	34
3.26 Page d'oubli de mot de passe . . . . .	34
3.27 Page d'inscription . . . . .	35
3.28 Page d'accueil . . . . .	36
3.29 Page de consultation des événements (1) . . . . .	37
3.30 Page de consultation des événements (2) . . . . .	38
3.31 Page de l'évènement . . . . .	39
3.32 Page de consultation des clubs (1) . . . . .	40
3.33 Page de consultation des clubs (2) . . . . .	41
3.34 Page du profil du club . . . . .	41
3.35 Page du contact du club . . . . .	42
3.36 Page du calendrier . . . . .	43
3.37 Page du profil de l'utilisateur . . . . .	44
3.38 Page des paramètres . . . . .	44
3.39 Page du tableau de bord du super administrateur . . . . .	45
3.40 Page de la table des administrateurs . . . . .	45
3.41 Page d'ajout d'un administrateur . . . . .	46
3.42 Page de modification d'un administrateur . . . . .	46
3.43 Page de suppression d'un administrateur . . . . .	47
3.44 Page de la table des clubs . . . . .	47
3.45 Page de la table des évènements . . . . .	48
3.46 Page de la table des école . . . . .	48
3.47 Page de la table des étudiants . . . . .	49
3.48 Page de la table des requêtes . . . . .	49
3.49 Page du profil du super administrateur . . . . .	50
3.50 Page du tableau de bord de l'administrateur . . . . .	50
3.51 Page de la table des clubs . . . . .	51
3.52 Page de la table des évènements . . . . .	51
3.53 Page de la table des étudiants . . . . .	52
3.54 Page de la table des requêtes . . . . .	52
3.55 Page du profil de l'administrateur . . . . .	53
3.56 Page de contact . . . . .	54
3.57 Page À propos . . . . .	55

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Remerciements</b>	<b>2</b>
<b>Table des Figures</b>	<b>5</b>
<b>Introduction générale</b>	<b>8</b>
<b>1 Présentation du cadre général du projet</b>	<b>9</b>
1.1 Introduction . . . . .	9
1.2 Présentation de la mission du projet . . . . .	9
1.2.1 Problématique . . . . .	9
1.2.2 Solution . . . . .	9
1.3 Conclusion . . . . .	10
<b>2 Analyse et Conception</b>	<b>11</b>
2.1 Introduction . . . . .	11
2.2 Analyse . . . . .	11
2.2.1 Besoins fonctionnels . . . . .	11
2.2.2 Besoins non fonctionnels . . . . .	12
2.3 Conception . . . . .	12
2.3.1 Language de conception . . . . .	12
2.3.2 Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	13
Côté du SuperAdmin . . . . .	15
Côté de l'Admin . . . . .	15
Côté du Club . . . . .	15
Côté de l'Étudiant . . . . .	15
2.3.3 Diagramme de classe . . . . .	15
2.3.4 Diagramme de séquence . . . . .	17

2.3.5	Conclusion . . . . .	18
<b>3</b>	<b>Réalisation de l'application</b>	<b>19</b>
3.1	Introduction . . . . .	19
3.2	Environnement de travail et outils . . . . .	19
3.2.1	Langage de programmation . . . . .	19
Java . . . . .	19	
Javascript . . . . .	20	
3.2.2	Librairies et frameworks . . . . .	20
React . . . . .	20	
Spring Boot . . . . .	20	
3.2.3	IDE . . . . .	21
VS Code . . . . .	21	
3.2.4	Services . . . . .	21
Supabase . . . . .	21	
Google Cloud . . . . .	22	
API de Google Calendar . . . . .	22	
Heroku . . . . .	23	
3.2.5	Outils de conception . . . . .	23
Figma . . . . .	23	
PlantText . . . . .	24	
3.2.6	Outils de contrôl de version . . . . .	24
Git . . . . .	24	
GitHub . . . . .	24	
3.2.7	Outils de CI/CD . . . . .	25
Github Actions . . . . .	25	
3.2.8	Système de composition de documents . . . . .	25
LaTeX . . . . .	25	
3.3	Schéma de la base de données . . . . .	26
3.3.1	Visualisation des tables de la base de données . . . . .	26
3.3.2	Table du super admin . . . . .	27
3.3.3	Table des admins . . . . .	27
3.3.4	Table des écoles . . . . .	28
3.3.5	Table des clubs . . . . .	29
3.3.6	Table des étudiants . . . . .	30
3.3.7	Table des événements . . . . .	31
3.3.8	Table des requêtes d'inscription . . . . .	32
3.3.9	Table des utilisateurs google . . . . .	33
3.4	Interfaces de l'application . . . . .	33
3.4.1	Interface de connexion . . . . .	33

3.4.2	Interfaces d'inscription . . . . .	34
3.4.3	Interfaces d'accueil . . . . .	35
3.4.4	Interfaces de consultation des évènements . . . . .	37
3.4.5	Interfaces de consultation des clubs . . . . .	39
3.4.6	Interface du calendrier . . . . .	43
3.4.7	Interfaces du profil . . . . .	43
3.4.8	Interfaces du super administrateur . . . . .	44
	Interfaces de la table des administrateurs . . . . .	45
	Interface de la table des clubs . . . . .	47
	Interface de la table des évènements . . . . .	48
	Interface de la table des école . . . . .	48
	Interface de la table des étudiants . . . . .	49
	Interface de la table des requêtes . . . . .	49
	Interface du profil du super administrateur . . . . .	50
3.4.9	Interfaces de l'administrateur . . . . .	50
	Interface de la table des clubs . . . . .	51
	Interface de la table des évènements . . . . .	51
	Interface de la table des étudiants . . . . .	52
	Interface de la table des requêtes . . . . .	52
	Interface du profil de l'administrateur . . . . .	53
3.4.10	Interface de contact . . . . .	54
3.4.11	Interface "À propos" de l'application . . . . .	55
<b>Conclusion générale</b>		<b>56</b>

## INTRODUCTION GÉNÉRALE

L'application web "UniHive" vise à transformer et simplifier la gestion des activités parascolaires dans les établissements d'enseignement supérieur. Elle offre une plateforme conviviale permettant aux utilisateurs de suivre les nouveautés de la vie parascolaire dans différentes écoles, de consulter, suivre et évaluer les différents clubs et événements. Grâce à un calendrier complet des événements à venir, les utilisateurs peuvent facilement accéder aux informations détaillées telles que la date, l'heure, le lieu, la description et les organisateurs de chaque événement. Des notifications personnalisées et des rappels automatiques permettent aux utilisateurs d'être informés des nouveaux événements ou des changements apportés à ceux qu'ils suivent, assurant ainsi une participation active et continue.

La section dédiée aux clubs offre une liste exhaustive de tous les clubs disponibles avec leurs descriptions. Les utilisateurs peuvent évaluer et laisser des commentaires sur les clubs et les événements auxquels ils ont participé, aidant ainsi à améliorer la qualité des activités proposées. L'inscription directe aux événements via l'application facilite la gestion des participants pour les organisateurs.

**UniHive** se positionne ainsi comme une solution complète pour dynamiser la vie parascolaire dans les écoles supérieures, enrichissant l'expérience éducative et sociale des étudiants tout en simplifiant les tâches administratives pour les clubs et les organisateurs. En centralisant la gestion des événements et en facilitant l'engagement des étudiants, cette application contribue à renforcer le sentiment de communauté au sein des établissements d'enseignement supérieur.

# CHAPITRE 1

## PRÉSENTATION DU CADRE GÉNÉRAL DU PROJET

### 1.1 Introduction

Ce chapitre vise à présenter le cadre général de notre projet ainsi qu'à décrire de manière globale le contexte dans lequel le travail sera effectué. Nous nous concentrerons sur l'environnement et les objectifs de notre projet nommé « **UniHive** », une application conçue pour la gestion des événements des clubs.

### 1.2 Présentation de la mission du projet

#### 1.2.1 Problématique

Compte tenu du nombre élevé d'événements organisés par les clubs des écoles supérieures, les étudiants ont du mal à suivre tous les événements pertinents. Le manque de visibilité de certains événements peut également les rendre méconnus, privant ainsi les étudiants de l'opportunité de participer pleinement à la vie étudiante. Les responsables des clubs sont également confrontés à des défis administratifs tels que la promotion, la coordination des membres et la collecte des retours d'information.

Comment créer une application web qui simplifie et optimise la gestion des événements en centralisant les informations et en favorisant la participation des étudiants ?

#### 1.2.2 Solution

L'objectif d'**UniHive** est de fournir une plateforme web complète et efficace pour la gestion des événements des clubs. Notre application facilite la création, la promotion et la coordination des événements des clubs, permettant ainsi aux étudiants de découvrir faci-

lement les activités proposées par les différents clubs. De plus, UniHive offre également la possibilité aux étudiants d'intégrer les clubs de leur école, favorisant ainsi leur engagement dans la vie étudiante. En renforçant le sentiment d'appartenance à la communauté étudiante, **UniHive** encourage la participation active aux événements et crée un environnement propice à la collaboration et à l'échange au sein des écoles supérieures.

### 1.3 Conclusion

En somme, **UniHive** se présente comme une solution globale et performante pour gérer les événements des clubs dans les écoles supérieures. Cette application offre une plateforme centralisée et conviviale, simplifiant la mise en place, la promotion et la coordination des événements parascolaires. En encourageant l'intégration des étudiants au sein des clubs et en renforçant leur sentiment d'appartenance à la communauté étudiante, elle favorise une participation active aux activités et crée un contexte propice à la collaboration et à l'interaction. Les étudiants peuvent ainsi jouir d'une expérience enrichissante tout en contribuant à l'animation de la vie étudiante au sein des écoles supérieures.

# CHAPITRE 2

## ANALYSE ET CONCEPTION

### 2.1 Introduction

Ce chapitre se concentre sur la réalisation d'une analyse théorique des besoins du projet, en commençant par l'identification des besoins fonctionnels et non fonctionnels. Nous explorerons également une conception détaillée du projet en utilisant UML, un langage de modélisation standard. Les diagrammes de cas d'utilisation et de classes seront spécifiquement employés pour cette étape de conception.

### 2.2 Analyse

#### 2.2.1 Besoins fonctionnels

- Pour l'entité étudiant :

1. Inscription et authentication : un étudiant peut créer un compte et se connecter à l'application à l'aide de ses identifiants (email et mot de passe).
2. Réservation d'un ticket.
3. Consultation du calendrier des événements (compétitions, hackathons, festivaux,...).
4. Ajout de rappel : un étudiant peut créer un rappel pour un événement auquel il souhaite assister.
5. Suivi des clubs : un étudiant peut suivre les clubs qui l'intéressent afin de recevoir des notifications pour toutes les activités organisées par ces clubs.
6. Consultation des clubs : un étudiant peut consulter les clubs soit par ville, par école, ou par centre d'intérêt.
7. Évaluation des clubs : un étudiant peut évaluer un club.

8. Évaluation des événements : un étudiant peut évaluer un événement.

- **Pour l'entité club :**

1. Inscription et authentication : un club peut créer un compte, personnaliser son profil et se connecter à l'application à l'aide de ses identifiants (email et mot de passe).
2. Annonce d'un événement : un club peut annoncer tout événement qu'il organise.

- **Pour l'entité administrateur :**

1. Validation des requêtes d'inscription des étudiants et clubs : l'administrateur, qui est un représentant de chaque école, peut valider les comptes des clubs et étudiants de son école.

- **Pour l'entité super administrateur :**

1. Validation des requêtes d'inscription des étudiants et clubs : le super administrateur a les mêmes priviléges que l'administrateur.
2. Gestion des comptes administrateurs.

### 2.2.2 Besoins non fonctionnels

- **Performance** : L'application doit être capable de répondre de manière efficace et rapide aux demandes des utilisateurs.
- **Sécurité** : La plateforme doit garantir la confidentialité et l'intégrité des données des utilisateurs.
- **Fiabilité** : L'application doit être fiable et disponible en tout temps, minimisant ainsi les temps d'arrêt et les erreurs susceptibles de perturber l'expérience des utilisateurs.
- **Accessibilité** : L'application doit être accessible à tous les utilisateurs.

## 2.3 Conception

### 2.3.1 Language de conception

Dans le cadre de notre projet nous avons utilisé le language UML (Unified Modeling Language) pour la modélisation des différents diagrammes. UML est un langage de modélisation visuelle standardisé utilisé en génie logiciel. Il permet de représenter graphiquement les systèmes informatiques, y compris leur structure, comportement et interactions, à travers divers types de diagrammes comme les diagrammes de cas d'utilisation, de classes, de séquence et d'état. UML aide les développeurs et les parties prenantes à comprendre, concevoir et documenter les architectures et les processus des systèmes logiciels.

### 2.3.2 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisé pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

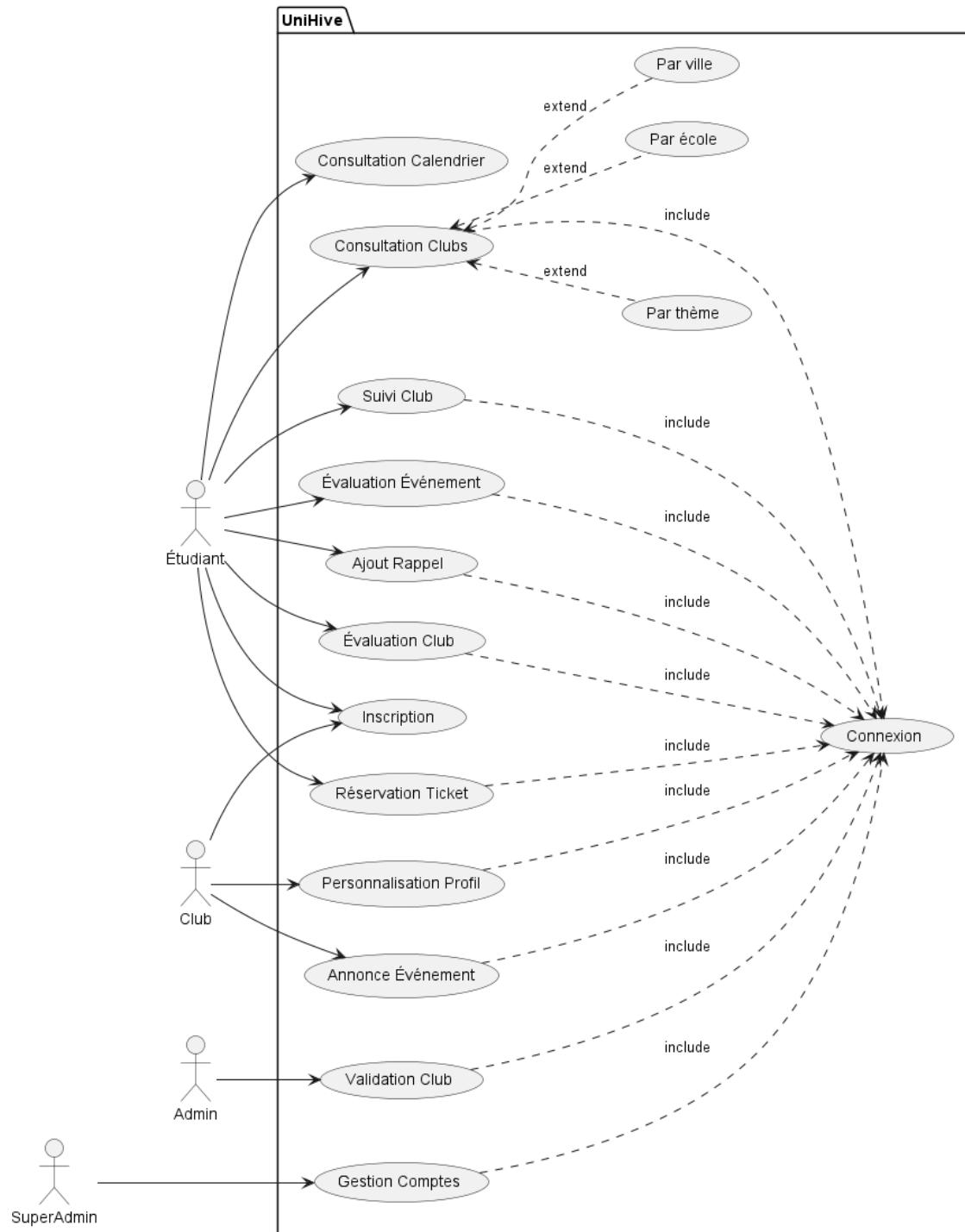


FIGURE 2.1 – Diagramme de cas d'utilisation

### Côté du SuperAdmin

Le diagramme de cas d'utilisation montre l'interaction entre le super administrateur et le système.

Le super administrateur doit se connecter pour pouvoir gérer des différents comptes existants, ceux des administrateurs, des clubs et des étudiants).

### Côté de l'Admin

Le diagramme de cas d'utilisation montre l'interaction entre l'administrateur et le système.

L'administrateur doit se connecter pour pouvoir gérer les comptes des étudiants appartenant à la même école que lui, ainsi que valider les comptes des clubs correspondants.

### Côté du Club

Le diagramme de cas d'utilisation montre l'interaction entre le club et le système.

Le club doit se connecter pour pouvoir annoncer un événement et personnaliser son profil. S'il n'a pas de compte, il doit d'abord s'inscrire.

### Côté de l'Étudiant

Le diagramme de cas d'utilisation montre l'interaction entre l'étudiant et le système.

Tout étudiant n'ayant pas de compte doit tout d'abord s'inscrire. Sinon, il doit se connecter pour effectuer les opérations suivantes :

1. Consulter le calendrier des évènements.
2. Consulter les clubs et effectuer des résultats en filtrant selon la ville, l'école et le thème.
3. Suivre des clubs.
4. Évaluer les évènements et les clubs.
5. Ajouter des rappels pour les évènements auxquels il souhaite assister.
6. Réserver les tickets des évènements.

### 2.3.3 Diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques.

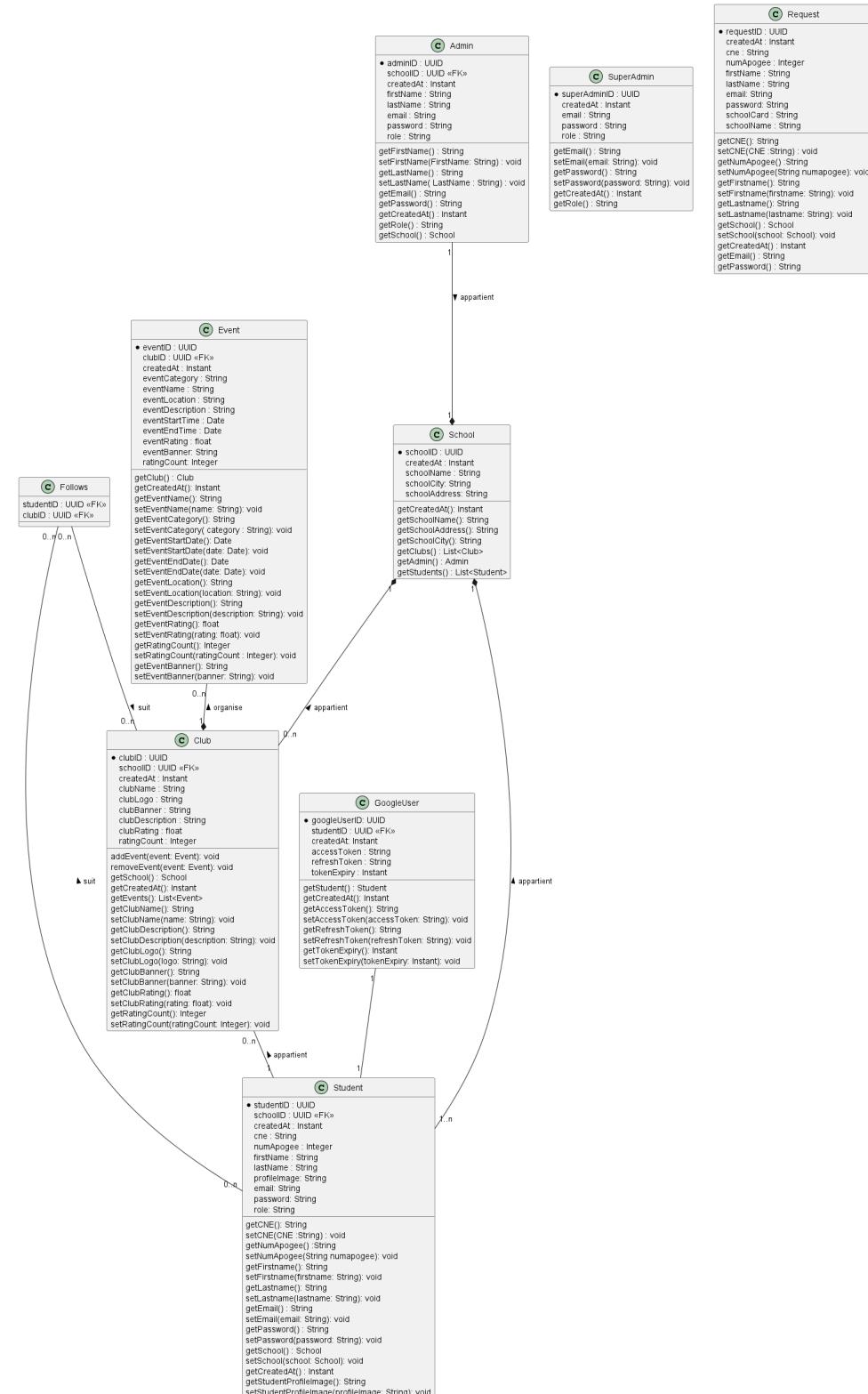


FIGURE 2.2 – Diagramme de classe

### 2.3.4 Diagramme de séquence

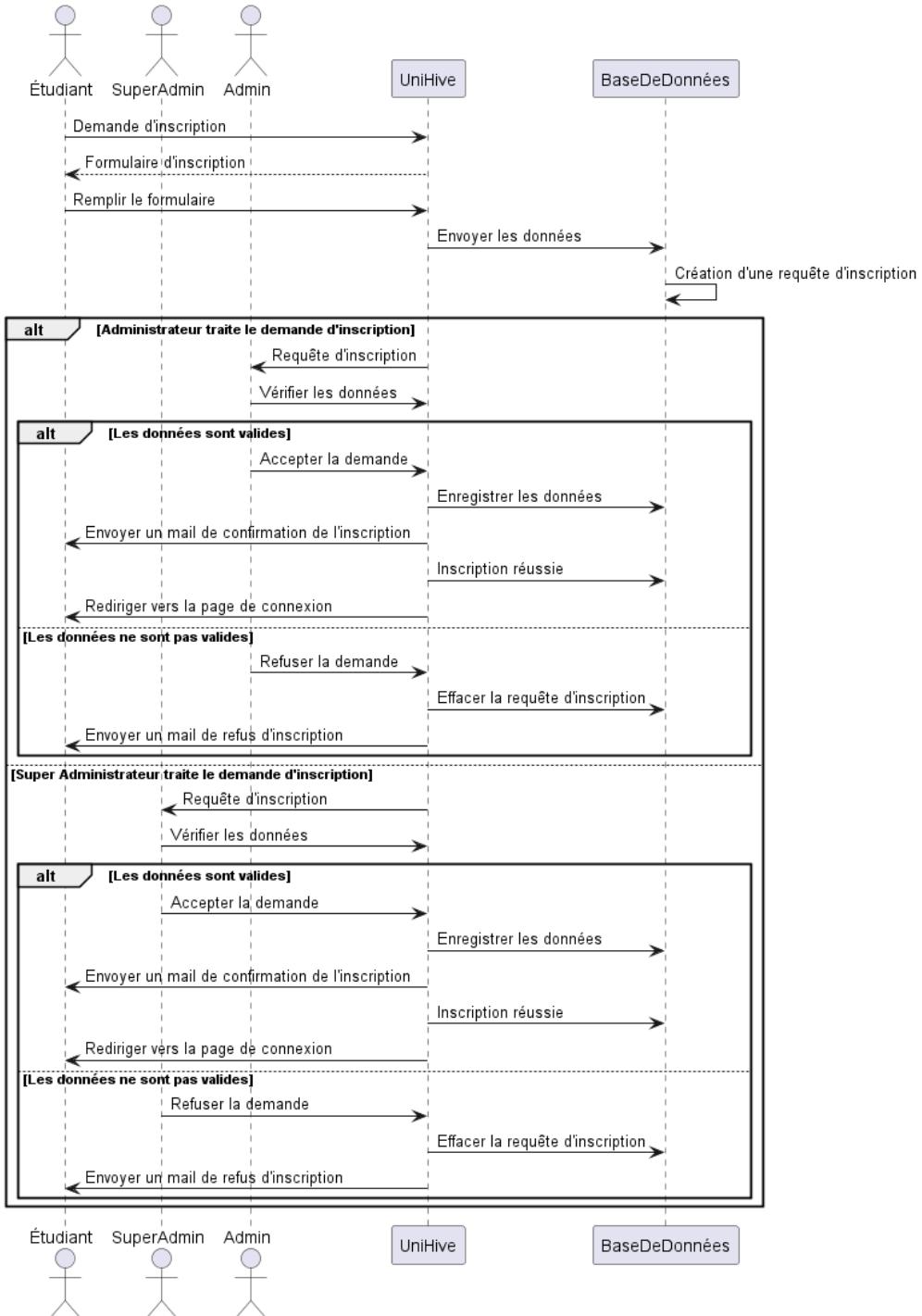


FIGURE 2.3 – Diagramme de séquence de l'inscription de l'étudiant

### 2.3.5 Conclusion

La conception du projet a été un point très important dans le processus de travail vu qu'elle permet d'aborder la structure de l'application et de mettre au point les objectifs à atteindre.

# CHAPITRE 3

---

## RÉALISATION DE L'APPLICATION

## 3.1 Introduction

Nous présentons dans cette partie les technologies essentielles avec lesquelles nous réalisons ce projet, avec une explication éventuelle aux choix techniques relatifs aux langages de programmation et des outils utilisés, ainsi que les maquettes de l'application.

## 3.2 Environnement de travail et outils

### 3.2.1 Langage de programmation

#### Java

Java est un langage de programmation de haut niveau, orienté objet et multiplateforme. Il est réputé pour sa portabilité, sa fiabilité et sa sécurité, grâce à sa capacité à être exécuté sur différentes plates-formes grâce à la machine virtuelle Java (JVM).

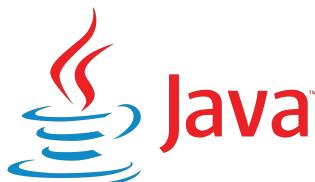


FIGURE 3.1 – Logo Java

## Javascript

JavaScript (JS) est un langage de programmation de haut niveau principalement utilisé pour le développement web. Il permet de rendre les pages web interactives et dynamiques. C'est un langage interprété, ce qui signifie qu'il est exécuté directement par le navigateur sans nécessiter de compilation préalable. Il est souvent utilisé en conjonction avec HTML et CSS pour créer des applications web complexes et réactives.



FIGURE 3.2 – Logo XML

### 3.2.2 Librairies et frameworks

#### React

React est une bibliothèque JavaScript open-source développée par Facebook pour la création d'interfaces utilisateur. Lancée en 2013, elle permet de construire des composants UI réutilisables et modulaires, facilitant ainsi le développement d'applications web dynamiques et performantes. React utilise un concept appelé "Virtual DOM" pour optimiser les mises à jour de l'interface utilisateur, rendant les applications plus rapides et réactives.

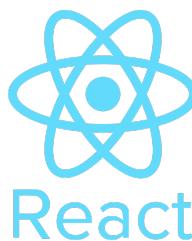


FIGURE 3.3 – Logo React

#### Spring Boot

Spring Boot est un framework open-source basé sur le framework Spring, conçu pour simplifier le développement d'applications Java. Lancé par Pivotal en 2014, Spring Boot facilite la création de services et d'applications autonomes et prêtes pour la production avec une configuration minimale. Il offre une approche opinionnée, fournissant des configurations par défaut et des outils intégrés pour le développement rapide. Parmi ses fonctionnalités clés,

on trouve l'auto-configuration, qui réduit la nécessité de configurer manuellement les dépendances et les paramètres, et l'intégration facile avec les technologies couramment utilisées, telles que les bases de données relationnelles, les systèmes de messagerie et les services web.



FIGURE 3.4 – Logo Spring Boot

### 3.2.3 IDE

#### VS Code

Visual Studio Code (VSCode) est un éditeur de code source développé par Microsoft. Lancé en 2015, il est disponible gratuitement et fonctionne sur les principales plateformes telles que Windows, macOS et Linux. Il est particulièrement apprécié pour sa légèreté et sa rapidité, ainsi que pour ses fonctionnalités robustes qui incluent la coloration syntaxique, l'autocomplétion intelligente, le débogage intégré, et le contrôle de version via Git. Cette flexibilité et cette richesse fonctionnelle en font un outil de choix pour une grande variété de langages de programmation et de projets.



FIGURE 3.5 – Logo Android Studio

### 3.2.4 Services

#### Supabase

Supabase est une plateforme open source qui propose une alternative à Firebase, offrant des fonctionnalités pour le développement rapide d'applications web et mobiles. Fondée sur PostgreSQL et bénéficiant de l'infrastructure serverless, Supabase fournit une base de données SQL en temps réel, des fonctions de stockage de fichiers, de l'authentification, de la gestion des utilisateurs et d'autres services back-end nécessaires pour construire des applications modernes.



FIGURE 3.6 – Logo Supabase

### Google Cloud

Google Cloud est une suite de services de cloud computing offerts par Google, lancée en 2008. Elle fournit une gamme étendue de services de calcul, de stockage, de bases de données, de machine learning, d'analytique de données, et bien plus, permettant aux entreprises de construire, déployer et faire évoluer leurs applications sur l'infrastructure de Google. Google Cloud comprend des produits populaires tels que Google Compute Engine pour le déploiement de machines virtuelles, Google Kubernetes Engine pour la gestion de conteneurs, et BigQuery pour l'analyse de grandes quantités de données.



FIGURE 3.7 – Logo Google Cloud

### API de Google Calendar

L'API de Google Calendar est une interface de programmation d'applications fournie par Google, permettant aux développeurs d'intégrer les fonctionnalités de Google Calendar dans leurs propres applications. Lancée pour permettre une meilleure gestion des événements et des calendriers, cette API permet de créer, modifier, supprimer et consulter des événements, ainsi que de gérer des calendriers. Elle offre une grande flexibilité avec des opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete) sur les données du calendrier, et permet de gérer des fonctionnalités avancées telles que les rappels, les notifications, et le partage de calendriers.



FIGURE 3.8 – Logo Google Calendar

### **Heroku**

Heroku est une plateforme en tant que service basée sur le cloud (PaaS). Cette solution aide les développeurs et les entreprises à créer, fournir, faire évoluer et surveiller leurs applications.



FIGURE 3.9 – Logo Heroku

#### **3.2.5 Outils de conception**

##### **Figma**

Figma est un outil de conception d'interface utilisateur basé sur le cloud. Il permet aux concepteurs de créer des modèles interactifs, des prototypes et des conceptions collaboratives en temps réel.

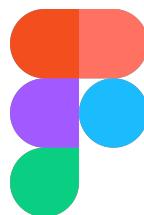


FIGURE 3.10 – Logo Figma

## PlantText

PlantText est un éditeur de texte en ligne qui permet de créer des diagrammes UML, des diagrammes de séquence et d'autres types de diagrammes textuels à l'aide de la syntaxe PlantUML.



FIGURE 3.11 – Logo PlantText

### 3.2.6 Outils de contrôle de version

#### Git

Git est un système de contrôle de version distribué, largement utilisé pour le suivi des modifications dans les projets logiciels et la collaboration entre développeurs.



FIGURE 3.12 – Logo Git

#### GitHub

GitHub est une plateforme de développement collaboratif basée sur Git, offrant des fonctionnalités telles que le suivi des problèmes, les demandes de tirage et l'hébergement de dépôts Git. Les développeurs peuvent utiliser GitHub pour partager leur code, collaborer avec d'autres membres de l'équipe et gérer efficacement le développement de logiciels.

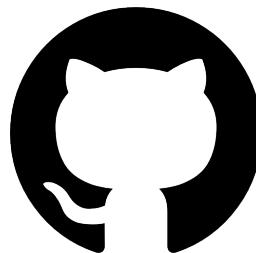


FIGURE 3.13 – Logo GitHub

### 3.2.7 Outils de CI/CD

#### Github Actions

GitHub Actions est une plateforme d'intégration continue et livraison continue (CI/CD) qui permet d'automatiser le pipeline de génération, de test et de déploiement. On peut créer des workflows qui créent et testent chaque demande de tirage (pull request) adressée au dépôt, ou déployer des demandes de tirage fusionnées en production.

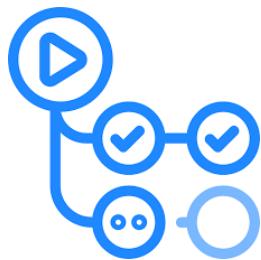


FIGURE 3.14 – Logo Github Actions

### 3.2.8 Système de composition de documents

#### LaTeX

LaTeX est un langage et un système de composition de documents qui permet de rédiger des documents dont la mise en page est réalisée automatiquement en se conformant du mieux possible à des normes typographiques.



FIGURE 3.15 – Logo LaTeX

## 3.3 Schéma de la base de données

### 3.3.1 Visualisation des tables de la base de données

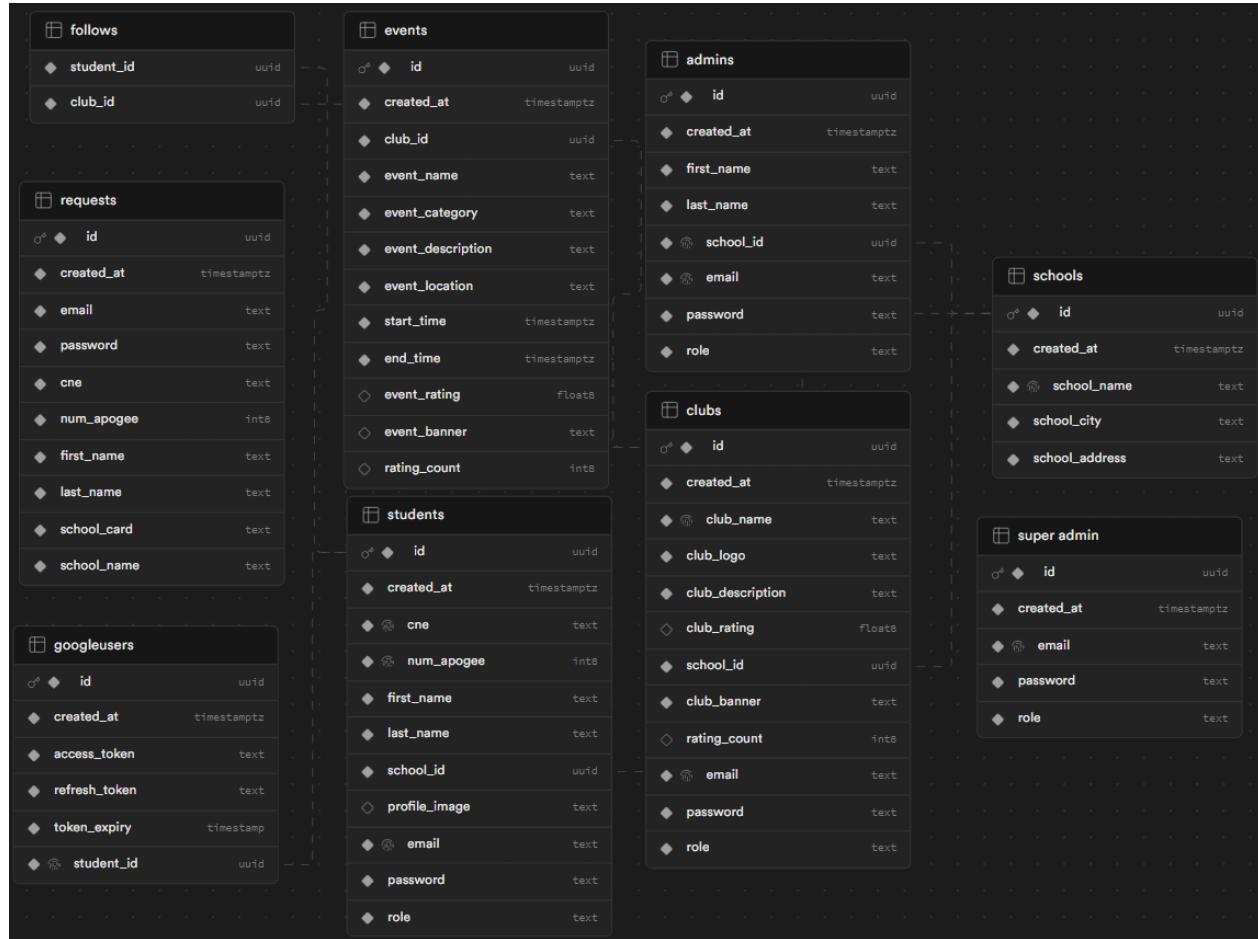


FIGURE 3.16 – Schéma de la base de données

### 3.3.2 Table du super admin

super admin		
♂ ◆	<b>id</b>	uuid
◆	<b>created_at</b>	timestamptz
◆ 📩	<b>email</b>	text
◆	<b>password</b>	text
◆	<b>role</b>	text

FIGURE 3.17 – Table du super admin

### 3.3.3 Table des admins

admins		
♂ ◆	<b>id</b>	uuid
◆	<b>created_at</b>	timestamptz
◆	<b>first_name</b>	text
◆	<b>last_name</b>	text
◆ 📩	<b>school_id</b>	uuid
◆ 📩	<b>email</b>	text
◆	<b>password</b>	text
◆	<b>role</b>	text

FIGURE 3.18 – Table des admins

L'entité admin entretient une relation individuelle avec l'entité école, ce qui signifie qu'un administrateur n'est associé qu'à une seule école.

### 3.3.4 Table des écoles

schools		
o	◆ id	uuid
◆ created_at		timestamptz
◆ 🎙 school_name		text
◆ school_city		text
◆ school_address		text

FIGURE 3.19 – Table des écoles

L'entité école :

- entretient une relation un-à-plusieurs avec l'entité Club, cela signifie qu'une école peut avoir plusieurs clubs, mais que chaque club n'appartient qu'à une seule école.
- entretient également une relation un-à-plusieurs avec l'entité étudiant qui implique qu'une école peut avoir plusieurs élèves, mais que chaque élève appartient à une seule école.
- entretient une relation un-à-plusieurs avec l'entité admin, ainsi une école peut avoir plusieurs administrateurs, mais chaque administrateur appartient à une seule école.

### 3.3.5 Table des clubs

clubs		
♂	◆ id	uuid
◆ created_at		timestamptz
◆ 📺 club_name		text
◆ club_logo		text
◆ club_description		text
◆ club_rating		float8
◆ school_id		uuid
◆ club_banner		text
◆ rating_count		int8
◆ 📩 email		text
◆ password		text
◆ role		text

FIGURE 3.20 – Table des clubs

L’entité club :

- entretient une relation un-à-plusieurs avec l’entité étudiant, qui suggère qu’un club peut avoir plusieurs étudiants comme membres, et que chaque étudiant appartient à plusieurs clubs.
- entretient une relation un-à-plusieurs avec l’entité événement, ce qui veut dire qu’un club peut organiser plusieurs événements, et que chaque événement est organisé par un seul club.
- entretient également une relation multiple avec l’entité école qui implique qu’un club appartient à une seule école.

### 3.3.6 Table des étudiants

students		
♂	◆ id	uuid
◆ created_at		timestamptz
◆ 📝 cne		text
◆ 📊 num_apogee		int8
◆ first_name		text
◆ last_name		text
◆ school_id		uuid
◇ profile_image		text
◆ 📩 email		text
◆ password		text
◆ role		text

FIGURE 3.21 – Table des étudiants

L'entité étudiant :

- entretient une relation un-à-plusieurs avec l'entité club, ce qui implique qu'un étudiant peut appartenir à plusieurs clubs, et chaque club compte plusieurs étudiants.
- entretient une relation à plusieurs avec l'entité école, qui signifie qu'un élève appartient à une seule école.

### 3.3.7 Table des événements

events		
♂ ◆	<b>id</b>	uuid
◆	<b>created_at</b>	timestamptz
◆	<b>club_id</b>	uuid
◆	<b>event_name</b>	text
◆	<b>event_category</b>	text
◆	<b>event_description</b>	text
◆	<b>event_location</b>	text
◆	<b>start_time</b>	timestamptz
◆	<b>end_time</b>	timestamptz
◇	<b>event_rating</b>	float8
◇	<b>event_banner</b>	text
◇	<b>rating_count</b>	int8

FIGURE 3.22 – Table des événements

L'entité événement entretient une relation plusieurs-à-un avec l'entité club : un événement est organisé par un seul club.

### 3.3.8 Table des requêtes d'inscription

requests		
♂	◆ id	uuid
◆ created_at		timestamptz
◆ email		text
◆ password		text
◆ cne		text
◆ num_apogee		int8
◆ first_name		text
◆ last_name		text
◆ school_card		text
◆ school_name		text

FIGURE 3.23 – Table des requêtes d'inscription

Table contenant les requêtes d'inscription des nouveaux utilisateurs que l'administrateur et super administrateur peuvent accepter ou refuser.

### 3.3.9 Table des utilisateurs google

googleusers		
♂	◆ id	uuid
◆	created_at	timestamptz
◆	access_token	text
◆	refresh_token	text
◆	token_expiry	timestamp
◆	student_id	uuid

FIGURE 3.24 – Table des utilisateurs google

Table des utilisateurs ayant un compte google avec lequel ils pourront accéder au calendrier google pour mettre un rappel pour un événement donné.

## 3.4 Interfaces de l'application

### 3.4.1 Interface de connexion

La page de connexion permet à l'utilisateur de se connecter à son compte avec ses identifiants (email et mot de passe). Après avoir accédé à son compte, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil de l'application où il pourra voir les évènements tendances, les trois meilleurs clubs ainsi que les évènements à venir.



Email Address

Password

Show Password

Log in

[Forgotten Password?](#)

Sign up

FIGURE 3.25 – Page de connexion

En cas d'oubli de mot de passe, l'utilisateur peut changer son mot de passe en accédant à la page de réinitialisation de mot de passe où il fournit son email afin de recevoir son nouveau mot de passe qu'il doit changer par la suite.



Email Address

Submit

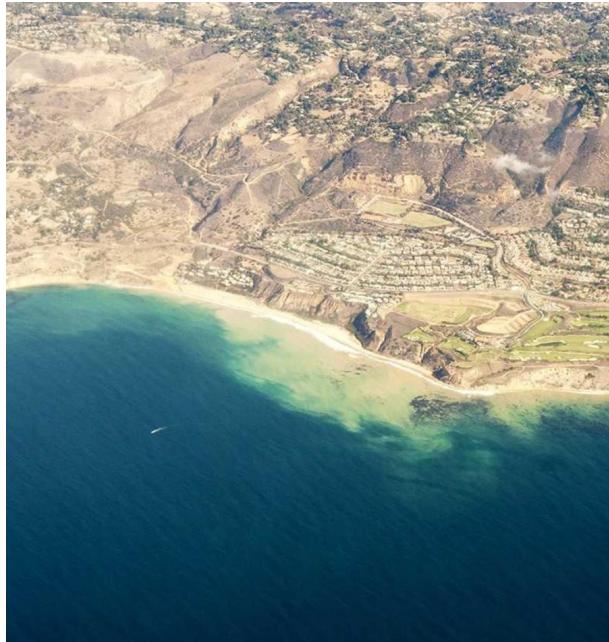
[Return to login page.](#)
[Log in](#)

FIGURE 3.26 – Page d'oubli de mot de passe

### 3.4.2 Interfaces d'inscription

Pour créer un compte, l'utilisateur doit fournir ses informations personnelles. En cas de succès, sa requête d'inscription est envoyée au super administrateur ainsi qu'à l'administra-

teur associé à son école, les deux ayant le droit d'accepter la requête d'inscription. Après avoir été acceptée, l'utilisateur est notifié par mail et peut ainsi se connecter à son compte.




**First Name**  **Last Name**   
**CNE / MASSAR**  **Num Apogée**   
**CNE / MASSAR**  **Num Apogée**   
**School Card**  **Choose Image...** **Browse**  
**School**  **Email Address**   
**AIAC** **Email Address**   
**Password**  **Confirm Password**   
Sign up

Already have an account? [Log in](#)

FIGURE 3.27 – Page d'inscription

### 3.4.3 Interfaces d'accueil

La page d'accueil offre à l'utilisateur la possibilité de voir les événements tendances, les trois clubs les mieux classés ainsi que les événements à venir, et d'accéder au calendrier.

 Home Events Contact About Us User

## ITHOLIC Version 3.0: The Future of ITOps

From 01 March 2024 To 03 March 2024  
Your reminder to not miss ITHOLIC with its diverse activities ! This is your chance to meet up with like minded people and to hone your skills...  
[See Event >](#)

 ENSIAS IT CLUB

  
**ITHOLIC**  
**V3.0**  
**THE FUTURE OF ITOps**

## Top 3 Clubs

<b>1</b>		ENSIAS IT CLUB	★★★★★ 5.0
<b>2</b>		Club Japonais ENSIAS	★★★★☆ 4.0
<b>3</b>		ENSIAS AI CLUB	★★★☆☆ 3.0

[See Rankings >](#)

## Upcoming Events

See More >

<b>01 Mar</b> ITHOLIC Version 3.0: The Future of ITOps From 01 March 2024 To 03 March 2024 ENSIAS IT CLUB	
<b>25 Feb</b> Japan Day Version 10 (Japanese Art: Navigating between Tradition &... February 25th 2024 Club Japonais ENSIAS	
<b>16 Feb</b> AI Day Version 2: Generative AI Hackathon From 16 February 2024 To 18 February 2024 ENSIAS AI CLUB	

## Top 3 Events

<b>1</b>	ITHOLIC Version 3.0: The Future of ITOps	★★★★★ 5.0
<b>2</b>	Japan Day Version 10 (Japanese Art: Navigating between...)	★★★★☆ 4.0
<b>3</b>	AI Day Version 2: Generative AI Hackathon	★★★☆☆ 3.0

[See Rankings >](#)

Upcoming events [Add event](#)

<b>01 Mar</b> ITHOLIC Version 3.0: The Future of ITOps	<b>25 Feb</b> Japan Day Version 10 (Japanese Art: Navigating between...)	<b>16 Feb</b> AI Day Version 2: Generative AI Hackathon
<a href="#">Other...</a>		

Try Our  
Calendar Manager!

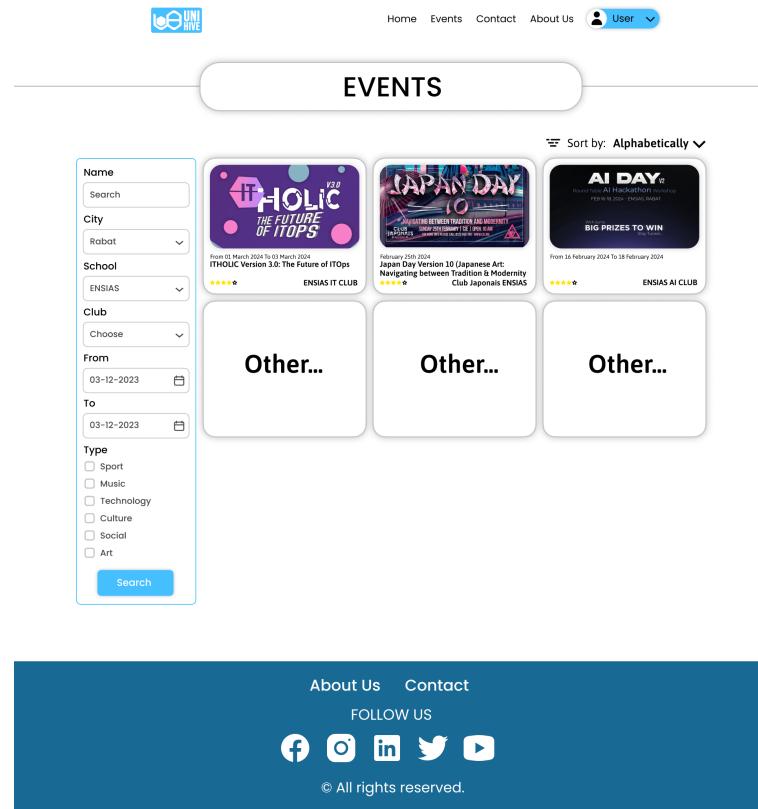
[Try >](#)

About Us Contact  
FOLLOW US  
      
© All rights reserved.

FIGURE 3.28 – Page d'accueil

### 3.4.4 Interfaces de consultation des événements

L'utilisateur peut parcourir les différents événements organisés par divers clubs, rechercher et filtrer sa recherche selon différents critères.



The screenshot shows the UniHive platform's event listing page. At the top, there is a navigation bar with the UniHive logo, Home, Events, Contact, About Us, and a user dropdown. Below the navigation is a large, rounded rectangular button labeled "EVENTS". To the left of the main content area is a sidebar containing search filters:

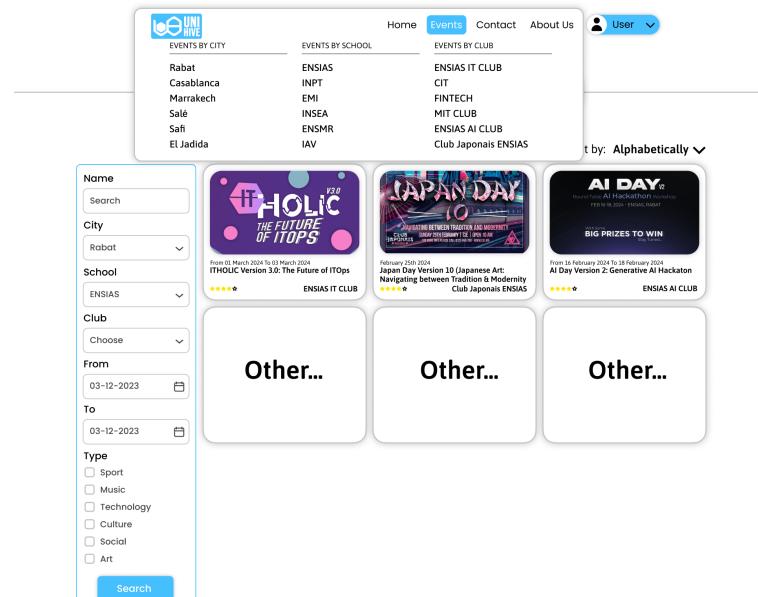
- Name: Search input field
- City: Robot (dropdown)
- School: ENSIAS (dropdown)
- Club: Choose (dropdown)
- From: 03-12-2023 (date input)
- To: 03-12-2023 (date input)
- Type: Sport, Music, Technology, Culture, Social, Art (checkboxes)

Below the filters is a blue "Search" button. The main content area displays three event cards:

- iTHOLIC v3.0**: The Future of ITOps  
From 01 March 2024 To 03 March 2024  
iTHOLIC Version 3.0: The Future of ITOps  
ENSIAS IT CLUB
- JAPAN DAY 10**  
February 25th 2024  
Japan Day Version 10 Japanese Art: Navigating between Tradition & Modernity  
Club Japonais ENSIAS
- AI DAY 10**  
February 16th 2024 To 18 February 2024  
Meeting the AI Future! Meet the Future in 2024 - ENSIAS DREAM  
BIG PRIZES TO WIN  
ENSIAS AI CLUB

Each event card includes a small star rating icon. To the right of the event cards is a "Sort by: Alphabetically" dropdown. Below the event cards are three placeholder boxes labeled "Other...". At the bottom of the page is a dark footer bar with links to "About Us" and "Contact", social media icons for Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, and YouTube, and a copyright notice: "© All rights reserved."

FIGURE 3.29 – Page de consultation des événements (1)



The screenshot shows the UniHive Events page. At the top, there are navigation links: Home, Events (which is the active tab), Contact, and About Us. A user dropdown menu is also present. Below the navigation, there are three sections: EVENTS BY CITY, EVENTS BY SCHOOL, and EVENTS BY CLUB. The EVENTS BY CITY section lists cities: Rabat, Casablanca, Marrakech, Salé, Safi, and El Jadida. The EVENTS BY SCHOOL section lists schools: ENSIAS, INPT, EMI, INSEA, ENSMR, and IAV. The EVENTS BY CLUB section lists clubs: ENSIAS IT CLUB, CIT, FINTECH, MIT CLUB, ENSIAS AI CLUB, and Club Japonais ENSIAS. A dropdown menu indicates sorting by "Alphabetically".

On the left side, there is a search form with fields for Name, City (set to "Robot"), School (set to "ENSIAS"), Club (set to "Choose"), From (set to "03-12-2023"), To (set to "03-12-2023"), and Type (checkboxes for Sport, Music, Technology, Culture, Social, and Art). A "Search" button is located at the bottom of the form.

Below the search form, there are three event cards:

- IT HOLIC v3.0: THE FUTURE OF ITOPS** (From 01 March 2024 To 30 March 2024) - ENSIAS IT CLUB
- JAPAN DAY 10** (February 25th 2024) - Japan Day Version 10 Japanese Art & Culture Festival: Bridging between Tradition & Modernity - Club Japonais ENSIAS
- AI DAY v2** (From 16 February 2024 To 18 February 2024) - AI Day Version 2: Generative AI Hackathon - ENSIAS AI CLUB

Each event card includes a star rating and a "BIG PRIZES TO WIN" button.

At the bottom of the page, there are links for "About Us" and "Contact", followed by a "FOLLOW US" section with social media icons for Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, and YouTube. The copyright notice "© All rights reserved." is also present.

FIGURE 3.30 – Page de consultation des événements (2)

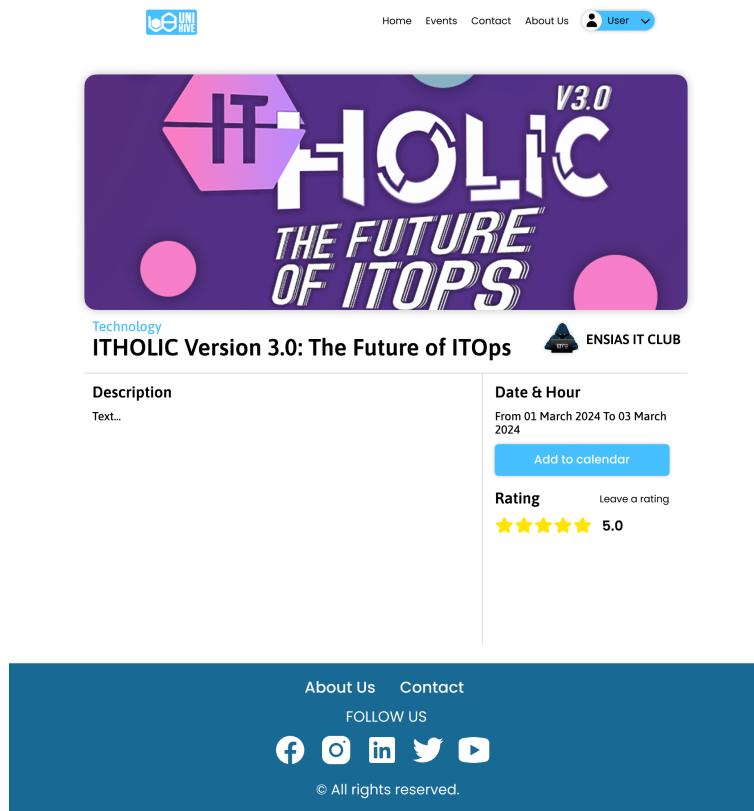
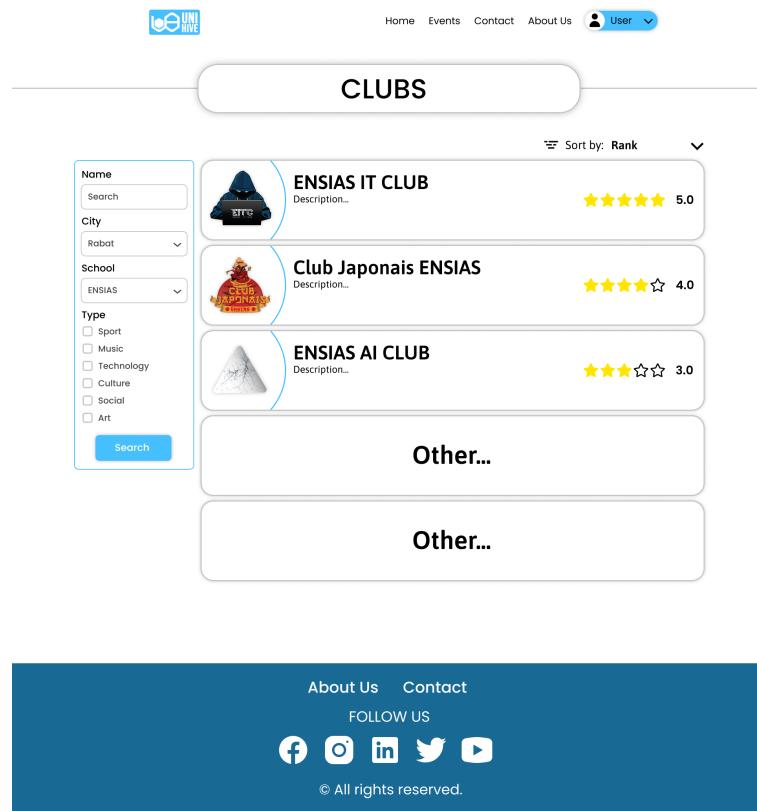


FIGURE 3.31 – Page de l'évènement

### 3.4.5 Interfaces de consultation des clubs

L'utilisateur peut parcourir les différents clubs, rechercher et filtrer sa recherche selon différents critères.



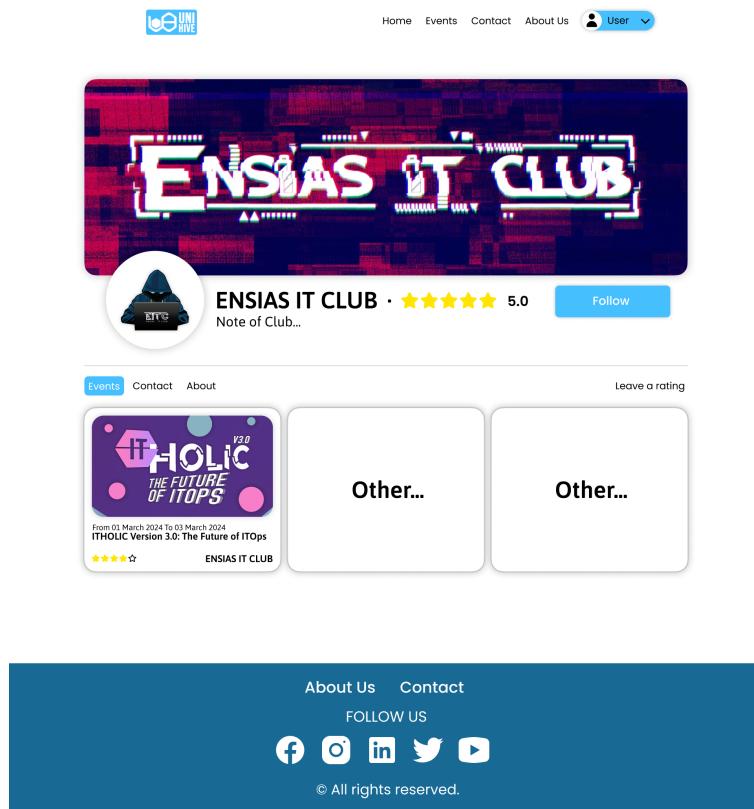
**CLUBS**

Sort by: Rank

Name	Description...	Rating
ENSIAS IT CLUB	Description...	5.0
Club Japonais ENSIAS	Description...	4.0
ENSIAS AI CLUB	Description...	3.0
Other...		
Other...		

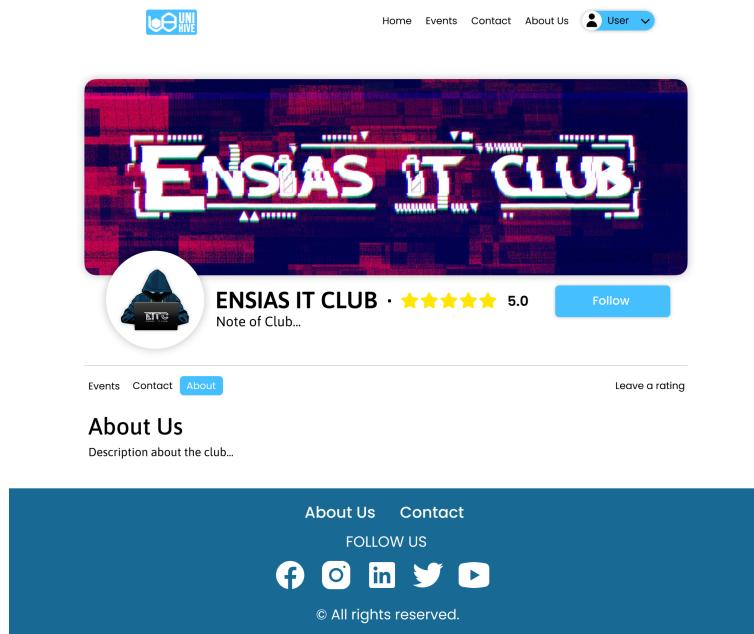
About Us   Contact  
FOLLOW US  
      
© All rights reserved.

FIGURE 3.32 – Page de consultation des clubs (1)



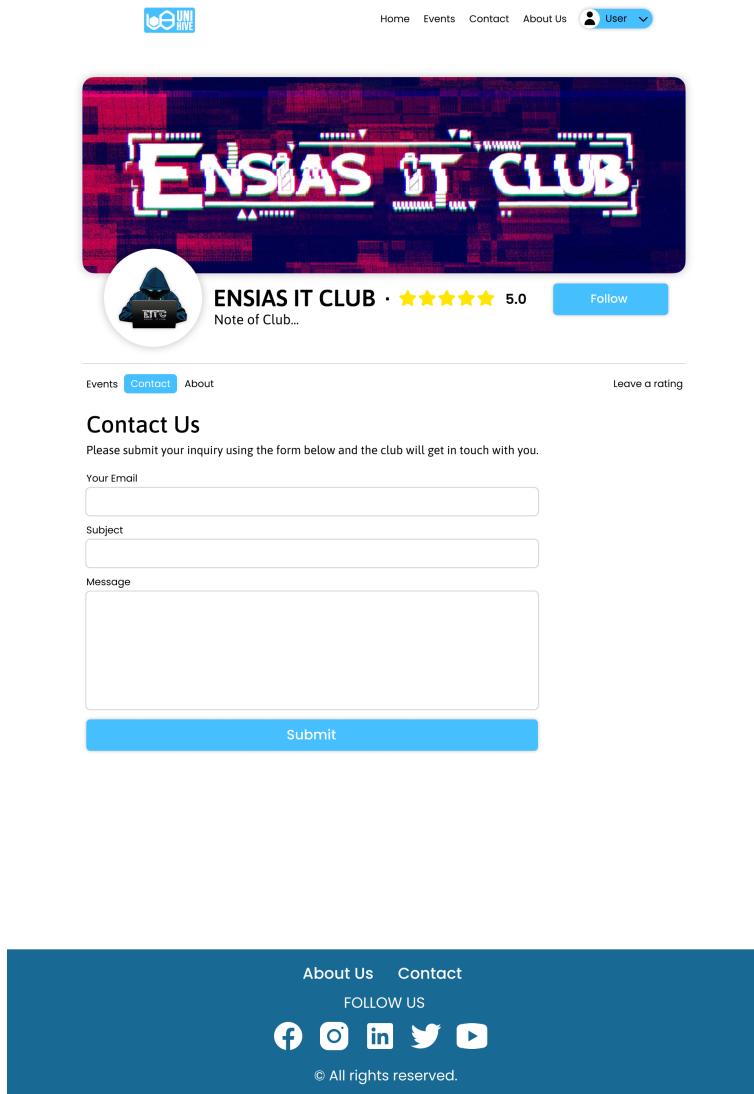
The screenshot shows the UniHive platform interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Events, Contact, About Us, and a User dropdown. Below the navigation bar is a banner for the "ENSIAS IT CLUB". The banner features a circular profile picture of a person wearing a hoodie with "ETC" on it. To the right of the profile picture, the club's name "ENSIAS IT CLUB" is displayed next to a 5-star rating of 5.0. A "Follow" button is located at the bottom right of the banner. Below the banner, there are three cards: one for an event titled "ITHOLIC v3.0: THE FUTURE OF ITOps" with a 5-star rating of 5.0, and two other cards labeled "Other...". At the bottom of the page, there is a footer with links for About Us, Contact, and Follow Us (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, YouTube), along with a copyright notice: "© All rights reserved."

FIGURE 3.33 – Page de consultation des clubs (2)



This screenshot shows a detailed view of the ENSIAS IT CLUB profile. At the top, there is a banner for the "ENSIAS IT CLUB". Below the banner is a circular profile picture of a person wearing a hoodie with "ETC" on it. To the right of the profile picture, the club's name "ENSIAS IT CLUB" is displayed next to a 5-star rating of 5.0. A "Follow" button is located at the bottom right. Below the profile picture, there is a section titled "About Us" with a sub-section "Description about the club..". At the bottom of the page, there is a footer with links for About Us, Contact, and Follow Us (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, YouTube), along with a copyright notice: "© All rights reserved."

FIGURE 3.34 – Page du profil du club



The screenshot displays the UniHive platform interface for the ENSIAS IT CLUB. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Events, Contact, About Us, and a User dropdown. Below the navigation is a banner featuring the club's name "ENSIAS IT CLUB" in large, stylized letters against a dark background with a digital grid pattern. Underneath the banner is a circular profile picture of a person wearing a hoodie. To the right of the profile picture, the text "ENSIAS IT CLUB" is followed by a five-star rating "5.0" and the note "Note of Club...". A blue "Follow" button is also present. Below this section, there is a form titled "Contact Us" with instructions: "Please submit your inquiry using the form below and the club will get in touch with you." The form includes fields for "Your Email" (an empty input field), "Subject" (an empty input field), and "Message" (a large text area). A blue "Submit" button is located at the bottom of the message area. At the very bottom of the page, there is a footer bar with links for "About Us" and "Contact", social media icons for Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, and YouTube, and the text "FOLLOW US". The footer also includes a copyright notice: "© All rights reserved."

FIGURE 3.35 – Page du contact du club

### 3.4.6 Interface du calendrier

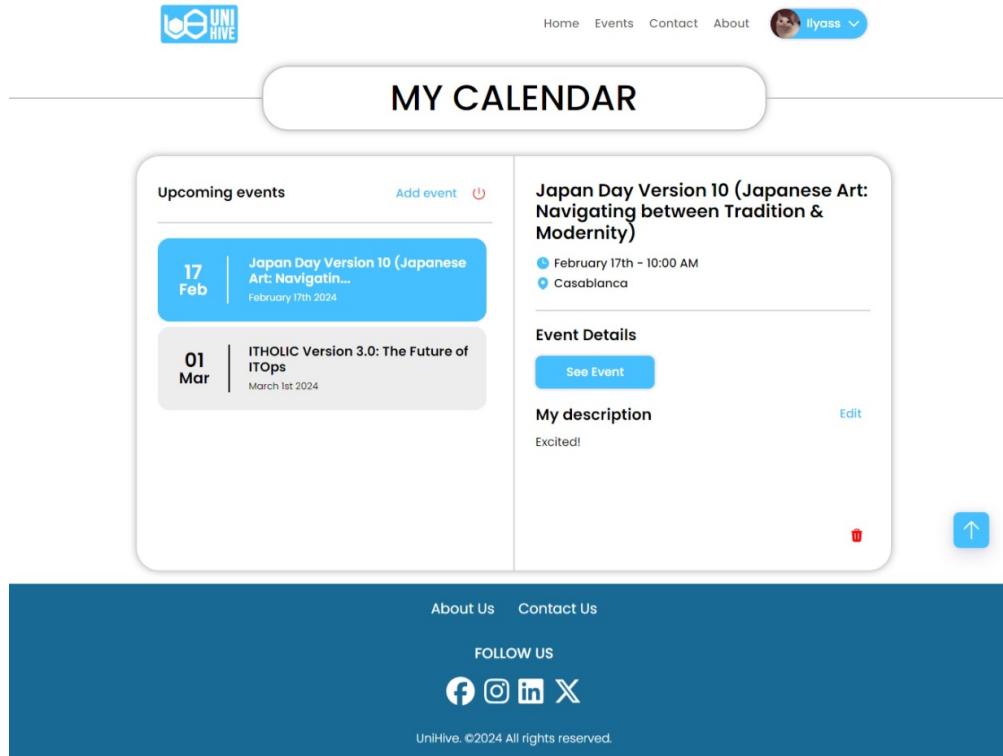


FIGURE 3.36 – Page du calendrier

### 3.4.7 Interfaces du profil

L'utilisateur peut consulter son profil, le modifier et voir les clubs qu'il suit.

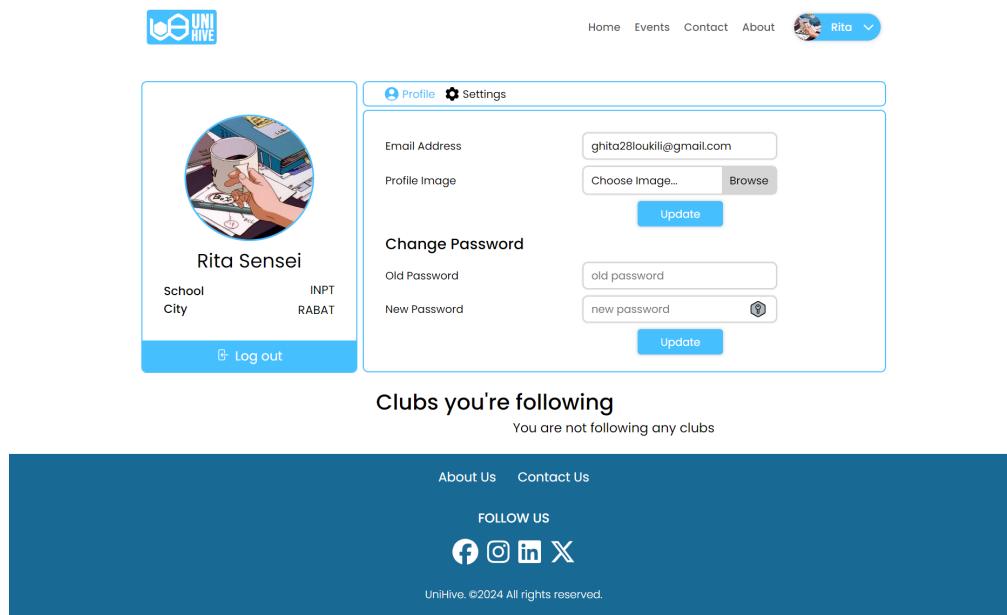


FIGURE 3.37 – Page du profil de l'utilisateur

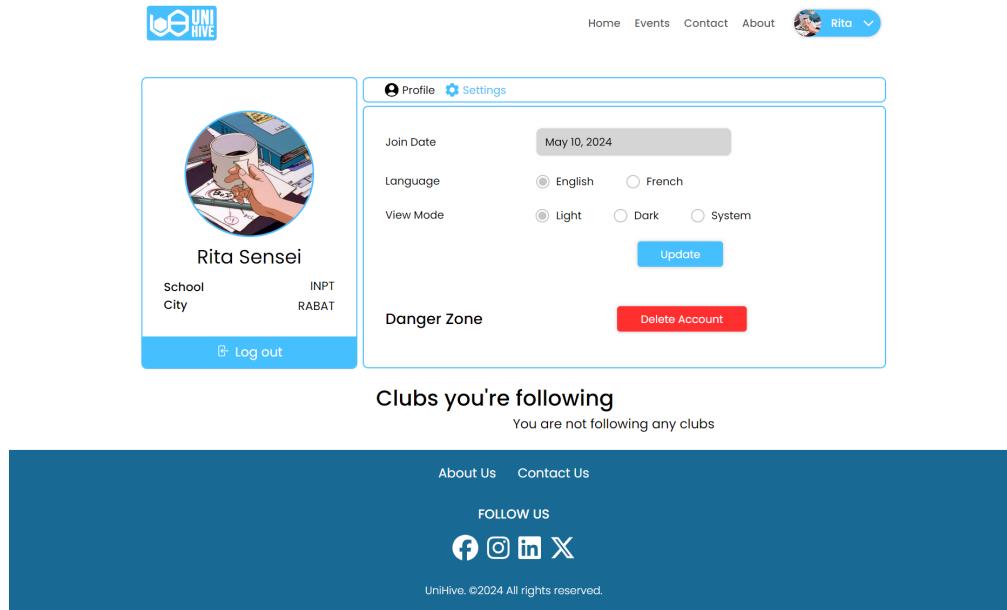


FIGURE 3.38 – Page des paramètres

### 3.4.8 Interfaces du super administrateur

Le super administrateur dispose de son propre tableau de bord où il peut facilement gérer les différentes entités (administrateurs, clubs, étudiants, etc.). Il peut voir le nombre de lignes dans chaque table, les modifier ou les supprimer.



**Super Admin Dashboard**

Log Out

- Dashboard
- Admins
- Clubs**
- Events
- Schools
- Students
- Sign Up Requests

**Admins Table** 4 rows Edit Table

**Clubs Table** 5 rows Edit Table

**Events Table** 5 rows Edit Table

**Schools Table** 4 rows Edit Table

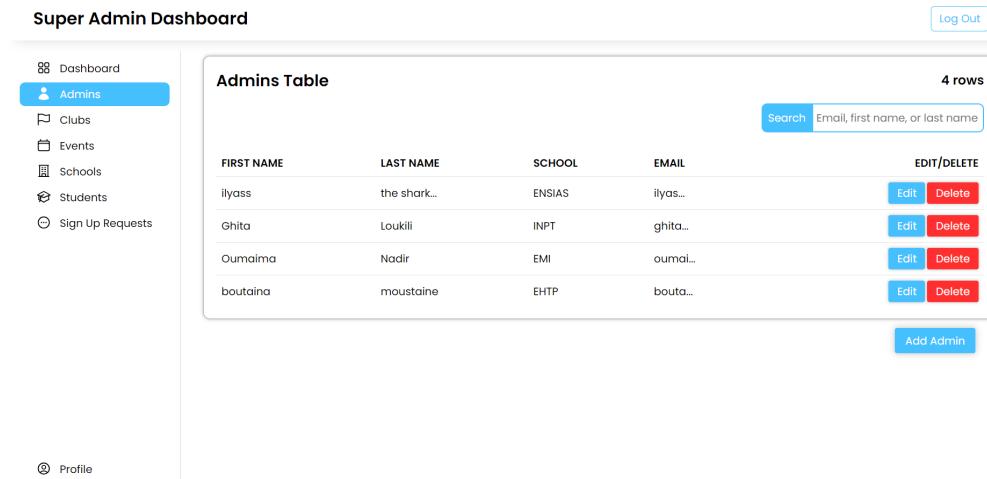
**Students Table** 6 rows Edit Table

**Pending Sign Up Requests** 1 request Edit Table

Profile

FIGURE 3.39 – Page du tableau de bord du super administrateur

## Interfaces de la table des administrateurs



**Super Admin Dashboard**

Log Out

- Dashboard
- Admins**
- Clubs
- Events
- Schools
- Students
- Sign Up Requests

**Admins Table** 4 rows

Search Email, first name, or last name

FIRST NAME	LAST NAME	SCHOOL	EMAIL	EDIT/DELETE
ilyass	the shark...	ENSIAS	ilyas...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Ghita	Loukili	INPT	ghita...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Oumaima	Nadir	EMI	oumai...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
boutaina	moustaine	EHTP	bouta...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Add Admin

Profile

FIGURE 3.40 – Page de la table des administrateurs

**Super Admin Dashboard**

[Log Out](#)

- [Dashboard](#)
- [Admins](#) (selected)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Schools](#)
- [Students](#)
- [Sign Up Requests](#)

**Add Admin**

FIRST NAME	<input type="text" value="first name"/>
LAST NAME	<input type="text" value="last name"/>
SCHOOL	<input type="text" value="ENSIAS"/> <input type="button" value="▼"/>
EMAIL	<input type="text" value="email"/>
PASSWORD	<input type="password" value="password"/> <input type="button" value="eye icon"/>
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

[Profile](#)

FIGURE 3.41 – Page d'ajout d'un administrateur

**Super Admin Dashboard**

[Log Out](#)

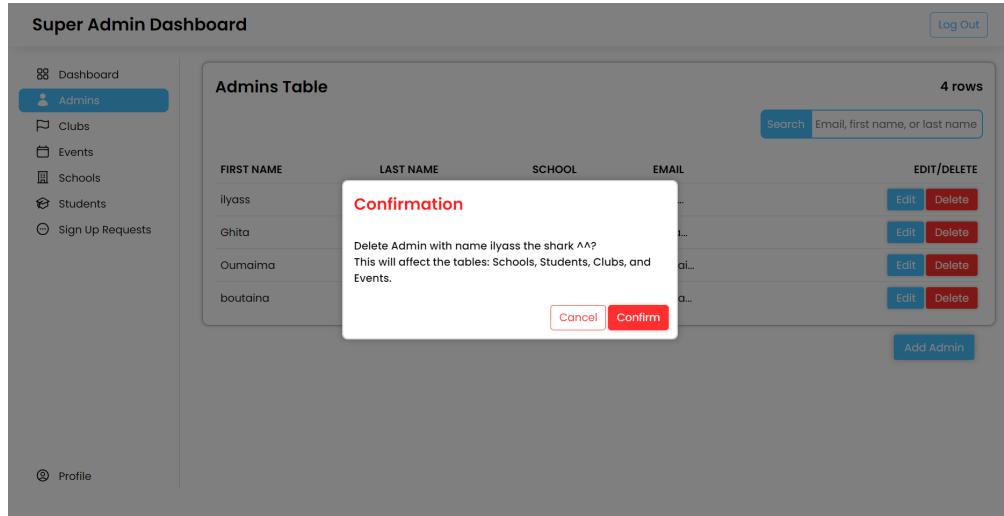
- [Dashboard](#)
- [Admins](#) (selected)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Schools](#)
- [Students](#)
- [Sign Up Requests](#)

**3rd Row**

ID	<input type="text" value="a26b7d61-5e39-4318-a240-1"/>
FIRST NAME	<input type="text" value="Oumaima"/>
LAST NAME	<input type="text" value="Nadir"/>
SCHOOL	<input type="text" value="EMI"/> <input type="button" value="▼"/>
EMAIL	<input type="text" value="oumaima@mail.com"/>
PASSWORD	<input type="text" value="\$2a\$10\$ZAJM3xVwJo9TIS39b"/> <input type="button" value="eye icon"/>
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

[Profile](#)

FIGURE 3.42 – Page de modification d'un administrateur



**Super Admin Dashboard**

**Admins Table**

4 rows

FIRST NAME	LAST NAME	SCHOOL	EMAIL	EDIT/DELETE
ilyass				<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Ghita				<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Oumaima				<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
boutaina				<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

**Confirmation**

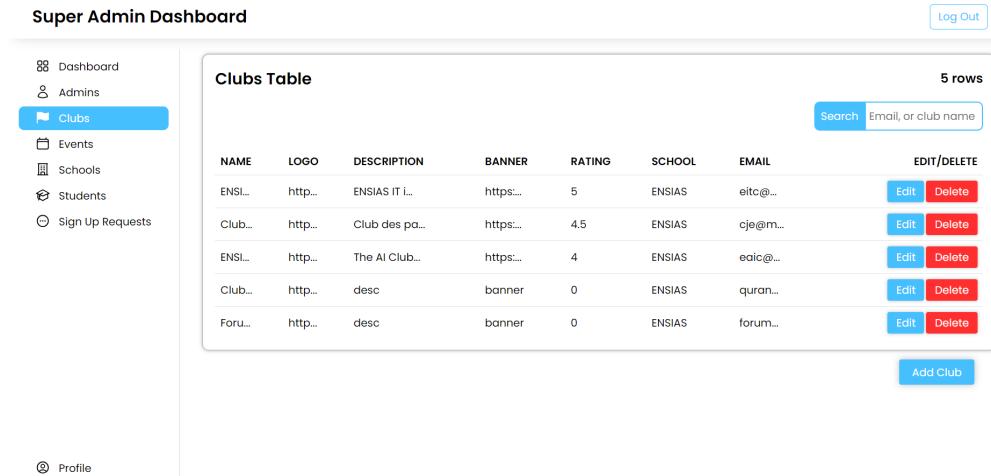
Delete Admin with name ilyass the shark ^^.  
This will affect the tables: Schools, Students, Clubs, and Events.

[Cancel](#) [Confirm](#)

[Add Admin](#)

FIGURE 3.43 – Page de suppression d'un administrateur

## Interface de la table des clubs



**Super Admin Dashboard**

**Clubs Table**

5 rows

NAME	LOGO	DESCRIPTION	BANNER	RATING	SCHOOL	EMAIL	EDIT/DELETE
ENSL...	http...	ENSIAS IT i...	https....	5	ENSIAS	eitc@...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Club...	http...	Club des pa...	https....	4.5	ENSIAS	cje@m...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
ENSL...	http...	The AI Club...	https....	4	ENSIAS	eaic@...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Club...	http...	desc	banner	0	ENSIAS	quran...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Foru...	http...	desc	banner	0	ENSIAS	forum...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

[Add Club](#)

[Profile](#)

FIGURE 3.44 – Page de la table des clubs

## Interface de la table des évènements

**Super Admin Dashboard**

[Dashboard](#) [Admins](#) [Clubs](#) [Events](#) [Schools](#) [Students](#) [Sign Up Requests](#) [Profile](#) [Log Out](#)

Events Table										
5 rows										
<input type="text" value="Search Event name, or club name"/>										
NAME	CATEGORY	DESCRIPTION	LOCATION	START TIME	END TIME	BANNER	RATING	CLUB	EDIT/DELETE	
Japa...	Entertai...	Your remind...	Casablan...	2024-02-17...	2024-02-...	https://...	4.5	Club...	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
AI D...	Technolo...	Your remind...	Agadir	2024-04-17...	2024-04-...	https://...	4	ENSL...	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
ITHO...	Technolo...	Your remind...	RABAT	2024-03-01...	2024-03-...	https://...	5	ENSL...	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
dddd...	ddddddddd	ddddddddd	ddddddd	2024-05-22...	2024-05-...	ddddd...	0	ENSL...	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
aaaa...	aaaaaaaa	aaa	aaaaaa	2024-05-22...	2024-05-...	aaaaaa...	0	ENSL...	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>

[Add Event](#)

FIGURE 3.45 – Page de la table des évènements

## Interface de la table des école

**Super Admin Dashboard**

[Dashboard](#) [Admins](#) [Clubs](#) [Events](#) [Schools](#) [Students](#) [Sign Up Requests](#) [Profile](#) [Log Out](#)

Schools Table			
4 rows			
<input type="text" value="Search School name, or city"/>			
NAME	ADDRESS	CITY	EDIT/DELETE
ENSIAS	Avenue Mohammed Ben Abdallah Regragui, Madinat Al Irfane	RABAT	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
INPT	Av. Allal Al Fassi, Rabat	RABAT	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
EMI	Av. Ibn Sina, Agdal	RABAT	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
EHTP	Lissasfa	Casablanca	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

[Add School](#)

FIGURE 3.46 – Page de la table des école

## Interface de la table des étudiants

**Super Admin Dashboard**

[Log Out](#)

- [Dashboard](#)
- [Admins](#)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Schools](#)
- [Students](#)**
- [Sign Up Requests](#)

**Students Table**

6 rows

CNE	NUM APOGEE	FIRST NAME	LAST NAME	PROFILE IMAGE	SCHOOL	EMAIL	EDIT/DELETE
ER6...	258369	Imane	Doc	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	EMI	yeage...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
k45...	569851	Yahya	Elamim	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	INPT	yahya...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
k89...	569853	Jamal	Aarab	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	EMI	jamal...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
k12...	123456	Oumaima	Nadir	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	ENSIAS	nadir...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
k12...	23568945	Ilyass	Krichi	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	ENSIAS	perso...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
Q21...	987654	Rita	Sancé	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	INPT	rita...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

[Add Student](#)

[Profile](#)

FIGURE 3.47 – Page de la table des étudiants

## Interface de la table des requêtes

**Super Admin Dashboard**

[Log Out](#)

- [Dashboard](#)
- [Admins](#)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Schools](#)
- [Students](#)
- [Sign Up Requests](#)**

**Pending Sign Up Requests**

1 request

CNE	NUM APOGEE	FIRST NAME	LAST NAME	SCHOOL CARD	SCHOOL	EMAIL	VIEW/ACCEPT/REJECT
DF1...	147963	Ahmed	Nejra	<a href="https://stora...">https://stora...</a>	EMI	ghita...	<a href="#">View</a> <a href="#">Accept</a> <a href="#">Reject</a>

[Profile](#)

FIGURE 3.48 – Page de la table des requêtes

## Interface du profil du super administrateur

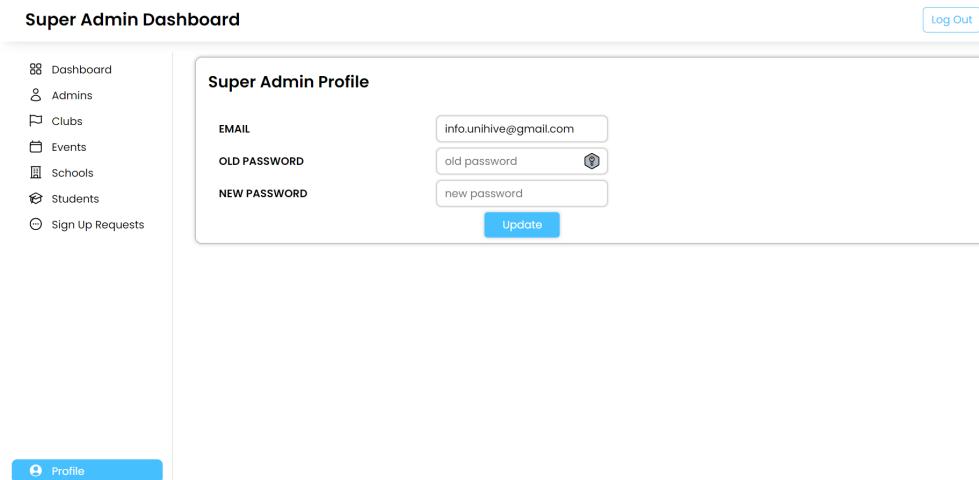


FIGURE 3.49 – Page du profil du super administrateur

### 3.4.9 Interfaces de l'administrateur

L'administrateur dispose de son propre tableau de bord où il peut facilement gérer les différentes entités (clubs, étudiants, etc.). Il peut voir le nombre de lignes dans chaque table, les modifier ou les supprimer.

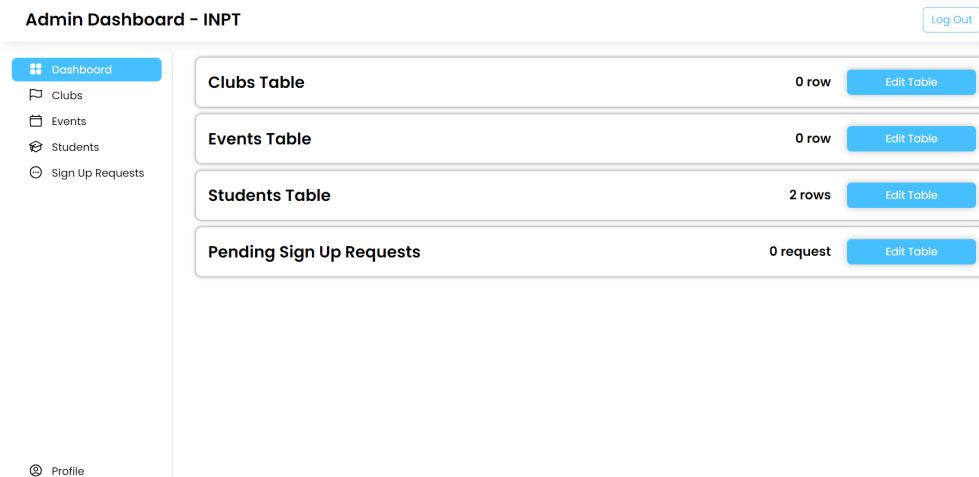
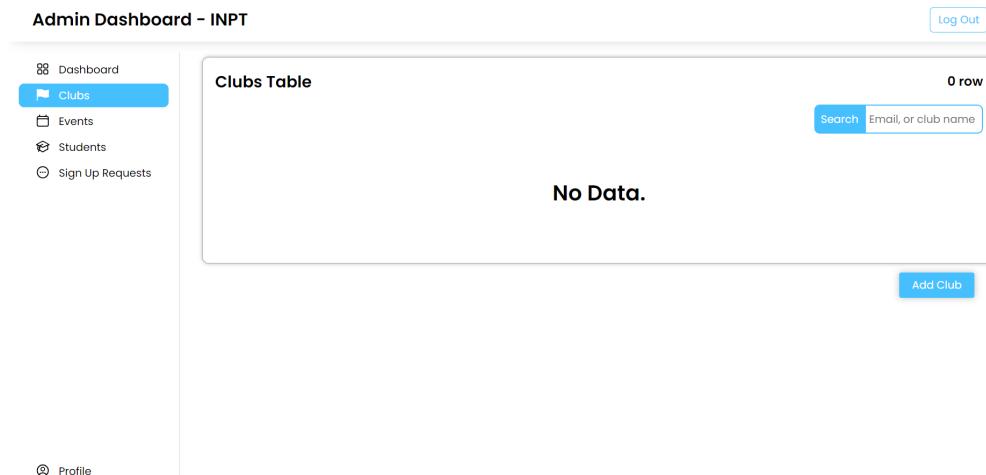


FIGURE 3.50 – Page du tableau de bord de l'administrateur

## Interface de la table des clubs



**Admin Dashboard - INPT**

**Clubs Table**

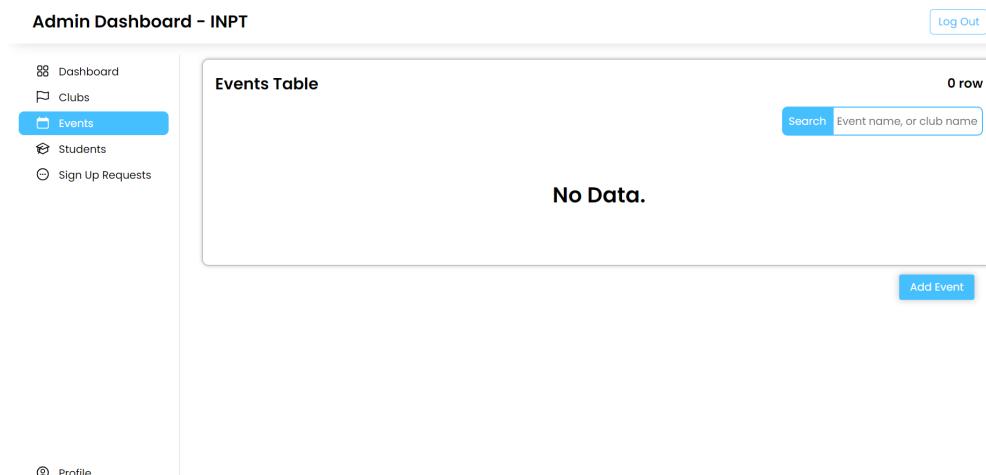
0 row

No Data.

Add Club

FIGURE 3.51 – Page de la table des clubs

## Interface de la table des évènements



**Admin Dashboard - INPT**

**Events Table**

0 row

No Data.

Add Event

FIGURE 3.52 – Page de la table des évènements

## Interface de la table des étudiants

**Admin Dashboard - INPT**

[Log Out](#)

- [Dashboard](#)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Students](#)
- [Sign Up Requests](#)
- [Profile](#)

**Students Table**

2 rows

CNE	NUM APOGEE	FIRST NAME	LAST NAME	PROFILE IMAGE	SCHOOL	EMAIL	EDIT/DELETE
k45...	569851	Yahya	Elomim	<a href="https://stor...">https://stor...</a>	INPT	yahya...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
azl...	987654	Rita	Sensei	<a href="https://stor...">https://stor...</a>	INPT	ghita...	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

[Add Student](#)

Search: Email, first name, or last name

FIGURE 3.53 – Page de la table des étudiants

## Interface de la table des requêtes

**Admin Dashboard - INPT**

[Log Out](#)

- [Dashboard](#)
- [Clubs](#)
- [Events](#)
- [Students](#)
- [Sign Up Requests](#)
- [Profile](#)

**Pending Sign Up Requests**

0 request

Search: Email, first name, or last name

**No Data.**

FIGURE 3.54 – Page de la table des requêtes

## Interface du profil de l'administrateur

Admin Dashboard - INPT

Log Out

Dashboard Clubs Events Students Sign Up Requests

Profile

**Super Admin Profile**

EMAIL: ghitag@mail.com

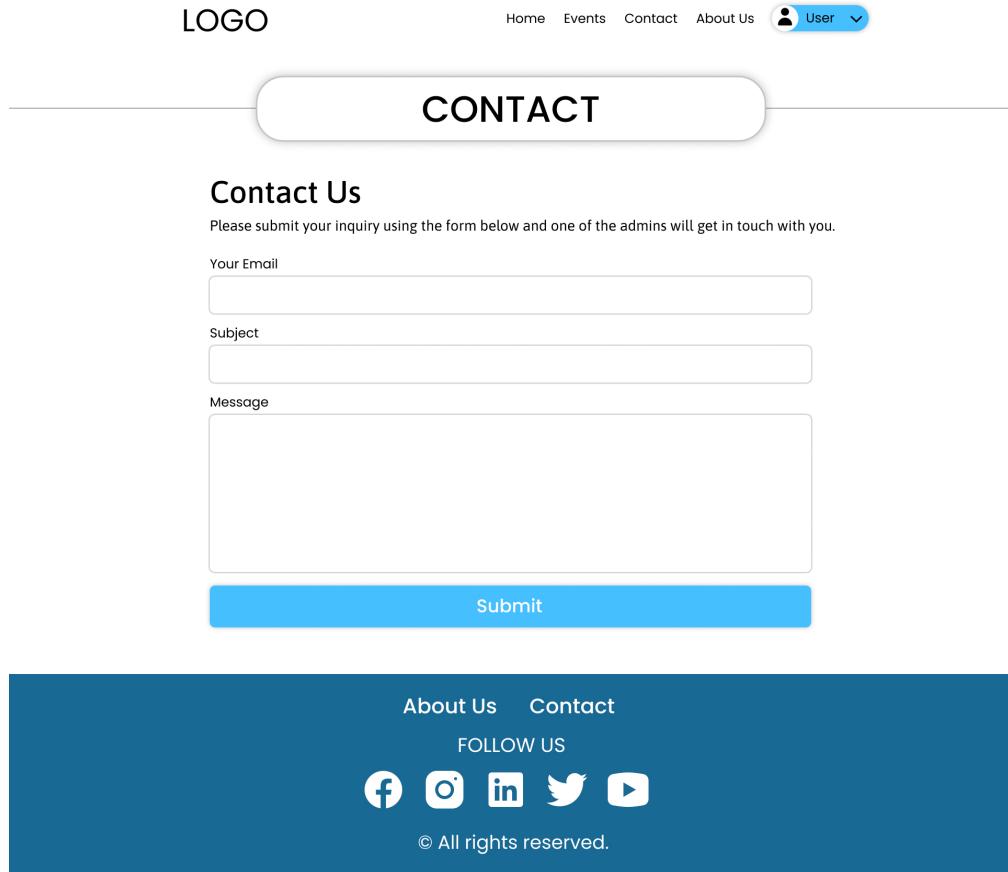
OLD PASSWORD: old password

NEW PASSWORD: new password

Update

FIGURE 3.55 – Page du profil de l'administrateur

### 3.4.10 Interface de contact



The screenshot shows a contact form on a website. At the top right, there is a navigation bar with links for Home, Events, Contact, About Us, and a user account icon labeled "User". The main title "CONTACT" is centered above the form. The form itself has three input fields: "Your Email", "Subject", and "Message", each with a placeholder text. Below the message field is a large blue "Submit" button. At the bottom of the page, there is a dark blue footer bar containing links for "About Us" and "Contact", followed by social media icons for Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, and YouTube, and a copyright notice: "© All rights reserved."

LOGO

Home Events Contact About Us User

CONTACT

Contact Us

Please submit your inquiry using the form below and one of the admins will get in touch with you.

Your Email

Subject

Message

Submit

About Us Contact

FOLLOW US

© All rights reserved.

FIGURE 3.56 – Page de contact

### 3.4.11 Interface "À propos" de l'application

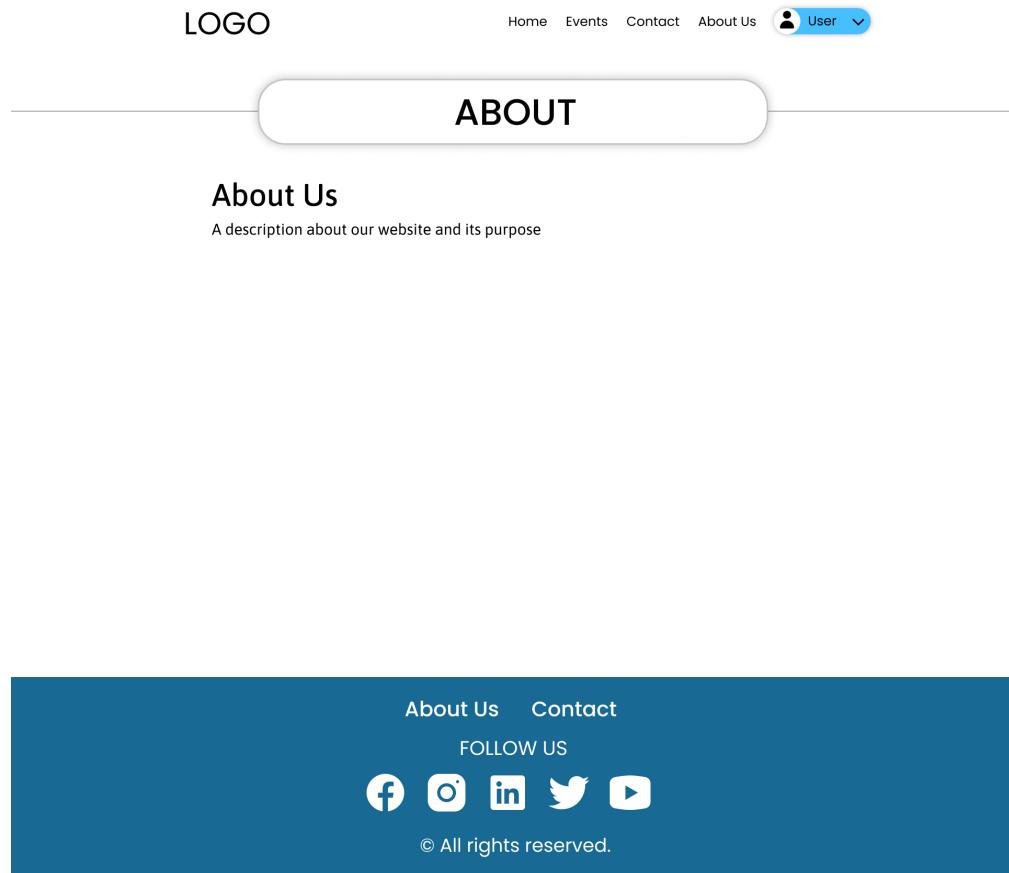


FIGURE 3.57 – Page À propos

## CONCLUSION GÉNÉRALE

Le projet "**UniHive**" se présente comme une solution innovante et conviviale pour la gestion et le suivi des activités parascolaires au sein des écoles supérieures. En offrant une plateforme centralisée où étudiants, clubs et administrateurs peuvent interagir, organiser et évaluer divers événements, **UniHive** favorise une meilleure communication et une participation accrue à la vie associative. Grâce à des fonctionnalités personnalisables et à une interface intuitive, l'application vise à enrichir l'expérience parascolaire des étudiants tout en facilitant la gestion pour les administrateurs. En somme, cette application représente un outil précieux pour dynamiser et structurer la vie étudiante au sein des établissements d'enseignement supérieur.