

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université Badji Mokhtar - Annaba
Badji Mokhtar – Annaba University



جامعة باجي مختار – عنابة

Faculté : Technologie

Département : Informatique

Domaine : Mathématique-Informatique

Filière : Informatique

Spécialité : Systèmes informatiques

Mémoire

Présenté en vue de l'obtention du Diplôme de Licence

Thème : Plateforme Web de Gestion des évènements

Présenté par : Bouguettaia Sedik & Matallah Fares

Encadrant : Baaziz Abd El Halim

Grade : Maître de

conférences (B)

Université Badji Mokhtar Annaba

Année Universitaire : 2023/2024

Remerciements

Premièrement, Alhamdoulillah, pour nous avoir donné la force, la volonté et le courage d'accomplir ce modeste travail.

Deuxièmement, nous aimerions remercier notre encadrant, Mr. Baaziz Abd El Halim, pour avoir accepté de diriger ce projet, sa disponibilité, ses précieux conseils et son aide tout au long de la période de travail.

Nos sincères remerciements vont également à nos membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont montré pour notre recherche en acceptant d'examiner notre travail et de l'enrichir de leurs propositions.

Enfin, nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à notre famille qui nous a toujours soutenus.

À ma mère

bien-aimée

Dans la

mémoire de

mon père, À

mes frères et

sœurs

Pour toute la famille et amis

Sommaire

Mémoire	1
Présenté en vue de l'obtention du Diplôme de Licence	1
Remerciements.....	2
Dédicaces	3
1. Contexte :.....	8
2. Problématique :	8
3. Motivation :.....	9
4. Objectifs :.....	9
5. CONTENU DE MEMOIRE	9
Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web	9
1. Définitions des Concepts Relatifs au Thème	10
2. Définitions Relatives aux Méthodes et Techniques Utilisées.....	10
3. Définitions des Fondations Théoriques Nécessaires.....	12
4. Généralité sur la Plateforme Web pour la Gestion d'Événements	13
4.1 Aperçu des Plateformes Web Existantes pour la Gestion des Événements	13
5. Conclusion	14
Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :.....	14
1. Introduction : Conception de la plateforme UltraEvent.....	15
2. Insuffisance des Solutions Existantes ou Intérêt de Traiter le Sujet.....	15
2.1 Les Défis de la Gestion Manuelle d'Événements.....	15
2.2 Manque de Solutions Globales.....	16
2.3 UltraEvent : Une Solution Centralisée, Automatisée et Sécurisée.....	16
3. Hypothèses du Travail :	17
4. Conception de la plateforme	18
4.1 Diagramme De Cas D'utilisation	18
4.2 Diagramme De Class	20

4.3	Modèle physique de données :	21
4.4	Diagramme De Séquence	22
4.4.1	Diagramme De Séquence [S'inscrire]	22
4.4.2	Diagramme De Séquence [Connexion]	23
4.4.3	Diagramme de séquence [Ajouter un évènement].....	24
4.4.4	Diagramme De Séquence [Réserver les ressources demandées].....	28
5	Conclusion	29
CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application		29
1.	Configuration matériel :	30
2	LES OUTILS UTILISÉS	30
3	Implementation de la base de données :	34
3.1	Base de donnés :	34
3.2	Script SQL de la base de donnees.....	34
4	Présentation de l'application:.....	35
4.1	Page d'inscription :	35
4.2	Page de connexion :	36
4.3	Formulaire de demande un évènement par client :	36
4.4	Formulaire d'ajout un ressource :	37
4.5	Consultation, acceptation et refusion Des évènements par Admin	38
4.6	Acceptation et affectation des managers	38
4.7	Consultation des évènements affectées à le manager	39
4.8	Réservation des ressources pour l'évènement par le manager.....	39
5	Conclusion :	40
6	Conclusion et perspectives.....	40
Références		42

Liste Des Figures

Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités client.....	19
Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités Manager.....	19
Figure 3:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités admin.....	20
Figure 4: Diagramme de class.....	21
Figure 5:Modèle physique de données	21
Figure 6: Diagramme De Séquence [S'inscrire].....	22
Figure 7:Diagramme De Séquence [Connexion].....	24
Figure 8: Diagramme de séquence [Ajouter un évènement]	25
Figure 9:Diagramme De Séquence [Réserver les ressources demandées]	28
Figure 10:Base de donnés	34
Figure 11:Page d'inscription.....	35
Figure 12:Page de connexion.....	36
Figure 13:Formulaire de demande un évènement par client.....	37
Figure 14:Formulaire d'ajout un ressource.....	37
Figure 15:Consultation, acceptation et refusion Des évènements par Admin	38
Figure 16:Acceptation et affectation des managers	38
Figure 17:Consultation des évènements affectées à le manager.....	39
Figure 18:Réservation des ressources pour l'évènement par le manager	39

Liste des tableaux

Tableau 1:Identification les acteurs d'ultraevent	18
Tableau 2:outils de modelisation	30
Tableau 3: outils de programmation	31
Tableau 4: langues de programmation	31

INTRODUCTION

Organiser des événements, qu'il s'agisse de conférences, de mariages, de festivals ou de réunions professionnelles, est une tâche complexe et chronophage. Les organisateurs sont confrontés à une multitude de défis qui peuvent compromettre le bon déroulement de leurs événements et générer des tensions significatives. Parmi ces défis, la fourniture des ressources nécessaires est essentielle. Cela inclut la sécurisation de lieux appropriés et de mobilier (ressources matérielles), ainsi que la mobilisation de personnel qualifié pour animer et gérer les événements (ressources humaines). La dispersion des informations aggrave ces défis, rendant difficile la coordination et le suivi efficaces. Sans une centralisation adéquate des données et des ressources, les organisateurs doivent souvent faire face à des problèmes logistiques, des malentendus et des retards, compliquant encore davantage la gestion des événements. Une plateforme web de gestion d'événements vise à centraliser et simplifier ces processus, offrant une solution moderne et efficace pour répondre aux besoins des organisateurs.

1. Contexte :

Le projet se concentre sur le développement de la plateforme web UltraEvent, destinée à la gestion d'événements. Cette plateforme vise à fournir une solution intégrée pour la planification, la coordination et la gestion de divers types d'événements, facilitant le travail des organisateurs et améliorant l'expérience globale des participants.

2. Problématique :

Les organisateurs d'événements rencontrent de nombreux défis, notamment la dispersion des informations, la difficulté à coordonner les tâches efficacement et la gestion des ressources. La centralisation des données et des communications est essentielle pour éviter les erreurs et les retards. Comment une plateforme web peut-elle simplifier ces processus et garantir une organisation fluide et efficace des événements ?

3. Motivation :

La nécessité d'une gestion efficace des événements est cruciale dans un monde où les événements sont à la hausse. Le Ultra-Event est motivé par la volonté de créer une plateforme intuitive et facile à utiliser qui centralise les informations, gère automatiquement les tâches répétitives et protège les données. Ainsi, il répond aux besoins des organisateurs d'événements et assure leur succès.

4. Objectifs :

L'objectif de cette étude est de développer une plateforme web complète pour la gestion des événements, offrant des fonctionnalités de regroupement des informations, de gestion automatisée des tâches et de protection des données. La plateforme vise à simplifier la gestion des événements pour les coordonnateurs, les commanditaires et les fournisseurs, tout en offrant une expérience utilisateur fluide et intuitive.

5. CONTENU DE MEMOIRE

Ce mémoire est composé de trois chapitres principaux. Le premier chapitre introduit des concepts théoriques et des définitions liés à la gestion d'événements et aux plateformes Web. Le deuxième chapitre se concentre sur la conception et la modélisation de la plate-forme UltraEvent, décrivant son architecture logicielle et sa base de données. Enfin, le troisième chapitre présente l'étape de mise en œuvre, y compris les principales fonctions et interfaces utilisateur de la plateforme.



Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web

Résumé :

Ce chapitre introduit les plateformes web de gestion d'événements (PWGE), en soulignant leur importance pour la planification et la coordination efficaces des événements. En commençant par des définitions essentielles liées à la gestion des événements et aux technologies utilisées, ce chapitre fournit une base solide pour comprendre les fonctionnalités et les avantages des PWGE. Enfin, une vue d'ensemble des concepts généraux liés au thème qui permet de situer les plateformes web dans le contexte le plus large de la gestion d'événements.

1. Définitions des Concepts Relatifs au Thème

- **Gestion**

La gestion se réfère à l'organisation et à la coordination des ressources, des activités et des processus pour atteindre des objectifs spécifiques. Dans le contexte des PWGE, la gestion implique la planification, l'exécution et le suivi des événements afin de garantir leur succès.

- **Ressource**

Une ressource est un élément utilisé pour soutenir ou faciliter une activité ou un processus. Dans le contexte des PWGE, les ressources peuvent inclure des lieux d'événements, du matériel audiovisuel, des fournitures de bureau, du personnel, etc.

- **Types d'Événements**

Conférences et Séminaires

Festivals et Concerts

Mariages et Cérémonies

Événements d'Entreprise

Événements Sportifs

Événements Communautaires

2. Définitions Relatives aux Méthodes et Techniques Utilisées

Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web

- **Plateforme**

Une plateforme est un ensemble de technologies, de logiciels et de services qui fournissent un environnement pour le développement et l'exécution d'applications.

- **Plateforme Web :**

Une plateforme web est une plateforme logicielle accessible via Internet qui permet aux utilisateurs d'accéder à des services, des applications et des informations en ligne.

- **Application Web :**

Une application web est un logiciel hébergé sur un serveur web et accessible via un navigateur web.

- **Site Web :**

Un site web est une collection de pages web liées entre elles et accessibles via Internet.

- **Centralisation des Informations :**

La centralisation des informations se réfère au processus de rassembler et de stocker toutes les données relatives à un événement dans un emplacement unique accessible à toutes les parties prenantes impliquées.

- **Sécurisation des Données :**

La sécurisation des données implique l'application de mesures de sécurité pour protéger les informations sensibles contre tout accès non autorisé ou perte.

- **Optimisation des Tâches :**

L'optimisation des tâches implique l'utilisation de méthodes et d'outils pour améliorer l'efficacité des processus de gestion des événements.

Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web

3. Définitions des Fondations Théoriques Nécessaires

- **Architecture Logicielle :**

L'architecture logicielle est la structure d'un système logiciel, comprenant ses composants, leurs relations et les principes de conception qui guident son développement.

- **Base de Données :**

Une base de données est un système organisé de stockage d'informations permettant de gérer et de récupérer des données de manière efficace.

- **Sécurité Web :**

La sécurité web implique l'application de mesures de sécurité pour protéger les informations sensibles contre tout accès non autorisé ou perte.

- **Framework Web :**

Un Framework web est une infrastructure logicielle conçue pour faciliter le développement d'applications web en fournissant des bibliothèques, des outils et des bonnes pratiques.

- **UX/UI Design :**

Le design UX/UI ou Conception de l'Expérience Utilisateur et de l'Interface Utilisateur se concentre sur la création d'interfaces utilisateur qui est intuitives, attrayantes et faciles à utiliser. Car elle influence directement la satisfaction et l'engagement des utilisateurs.

- **API :**

Une API, ou Interface de Programmation d'Applications, est un ensemble de définitions et de protocoles qui permettent à différentes applications de communiquer entre elles. Imaginez-la comme un intermédiaire qui permet à deux logiciels de se parler et de s'échanger des informations

- **Sécurité Informatique :**

La sécurité informatique concerne les pratiques et technologies utilisées pour protéger les systèmes informatiques et les données contre les menaces telles que les cyberattaques, les violations de données et les logiciels malveillants.

- **Sécurité Web :**

Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web

La sécurité web implique la protection des sites web et des applications web contre les cyber menaces et les attaques. Cela comprend l'utilisation de protocoles HTTPS pour chiffrer les données transmises, la mise en place de pare-feu pour protéger contre les accès non autorisés, et l'application de mises à jour régulières pour corriger les vulnérabilités.

- **HTTP (HyperText Transfer Protocol) :**

HTTP est le protocole utilisé pour transférer des données sur le web. Il définit la manière dont les messages sont formatés et transmis, et comment les serveurs et les navigateurs web doivent répondre aux diverses commandes. HTTPS est la version sécurisée de ce protocole, où le "S" signifie "Secure", indiquant que les données sont chiffrées pour assurer leur sécurité.

- **Serveur Web :**

Un serveur web est un logiciel ou un matériel dédié à la fourniture de contenu web, tel que des pages HTML, des images et des vidéos, en réponse aux requêtes des navigateurs web. Les serveurs web jouent un rôle crucial dans l'hébergement et la livraison des applications et des sites web, garantissant leur disponibilité et leur performance.

4. Généralité sur la Plateforme Web pour la Gestion d'Événements

Les plateformes de gestion d'événements Web sont des outils essentiels pour organiser et coordonner divers types d'événements. Ils fournissent un moyen centralisé de collecter et de gérer les informations relatives à l'événement, facilitant ainsi la coopération entre les parties prenantes. Accessible en ligne, il permet une interaction transparente entre toutes les parties prenantes. Ces plateformes simplifient le processus d'organisation d'événements en offrant différentes fonctionnalités telles que la réservation de ressources, le suivi des tâches et la communication en temps réel

4.1 Aperçu des Plateformes Web Existantes pour la Gestion des Événements

Cette section donne un aperçu des plateformes web liées à la gestion ou à l'organisation d'événements. Les plateformes de gestion d'événements sont des outils essentiels pour la planification, la promotion et la mise en œuvre réussies de divers types d'événements. Ils offrent un tas de fonctionnalités différentes. Ces plateformes visent à simplifier le processus d'organisation

Chapitre 1 : Fondements et Généralités de la Plateforme Web

d'événements et à fournir aux organisateurs les outils nécessaires pour créer des expériences inoubliables pour les participants. Parmi ces plateformes figurent :

1. Eventbrite :

Eventbrite est une plateforme populaire permettant la création, la promotion et la vente de billets pour divers événements. Elle facilite également la gestion des inscriptions et des paiements.

2. Cvent :

Cvent est spécialement conçu pour les événements professionnels, offrant des fonctionnalités avancées telles que la gestion des budgets et des réunions. Elle aide les organisateurs à planifier des événements d'entreprise efficaces.

3. Eventzilla :

Eventzilla est une solution simple et abordable adaptée aux petites entreprises. Elle permet de créer des pages d'événements personnalisées et de gérer les inscriptions en ligne de manière efficace.

5. Conclusion

Ce chapitre a fourni une introduction aux plates-formes de gestion d'événements basées sur le Web, couvrant les définitions et les principaux types d'événements que ces plates-formes gèrent généralement. Il a également donné un aperçu de l'importance de la gestion des données dans ce contexte et un aperçu de certaines des plateformes liées à ce sujet.

Le chapitre suivant abordera les aspects techniques de la plateforme ultra-event, décrivant l'architecture logicielle, ses principales fonctions et les technologies utilisées dans son développement.

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

1. Introduction : Conception de la plateforme UltraEvent

Ce chapitre explore en détail la conception de la plateforme UltraEvent. Nous commencerons par discuter des lacunes des solutions existantes et des hypothèses fondamentales ayant orienté notre conception. Ensuite, nous plongerons dans l'essence même de la conception, en décrivant comment nous avons utilisé les méthodologies MERISE et UML. Ces méthodes, riches en modèles et diagrammes, ont été cruciales pour élaborer une structure solide et fonctionnelle. Enfin, nous aborderons l'architecture fonctionnelle de l'application, mettant en lumière ses composantes principales et les technologies sous-jacentes. Ce chapitre éclaire les bases sur lesquelles repose UltraEvent, jetant les fondations essentielles pour son développement ultérieur.

2. Insuffisance des Solutions Existantes ou Intérêt de Traiter le Sujet

Les plateformes actuelles de gestion d'événements présentent plusieurs limitations qui justifient le développement de nouvelles solutions plus efficaces et adaptées aux besoins des utilisateurs modernes.

2.1 Les Défis de la Gestion Manuelle d'Événements

La gestion manuelle d'événements pose de nombreux défis :

Complexité et inefficacité : La dispersion des informations rend difficile la coordination et la gestion des tâches. Les processus manuels sont souvent longs et sujets à des erreurs humaines.

Erreurs fréquentes : Les erreurs humaines sont courantes dans les processus manuels, ce qui peut entraîner des retards et des coûts supplémentaires.

Lacunes de communication : La communication entre les différentes parties prenantes est souvent fragmentée, ce qui peut provoquer des malentendus et des inefficacités.

Selon une étude, 70% des événements souffrent de problèmes d'organisation en raison d'une gestion manuelle inefficace.

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

2.2 Manque de Solutions Globales

Les solutions existantes pour la gestion d'événements sont souvent spécialisées et ne couvrent pas tous les aspects nécessaires à une organisation fluide et efficace :

Non centralisation des données : Les informations sont souvent disséminées sur plusieurs plateformes, ce qui complique l'accès et la mise à jour des données.

Absence de synchronisation : Les outils existants manquent souvent de fonctionnalités de synchronisation, ce qui conduit à des doublons de tâches, des informations contradictoires et des difficultés de suivi.

Insuffisance de sécurité : Beaucoup de plateformes ne fournissent pas des niveaux adéquats de sécurité pour protéger les informations sensibles des événements, exposant ainsi les données à des risques de cyberattaques et de fuites d'informations.

2.3 UltraEvent : Une Solution Centralisée, Automatisée et Sécurisée

UltraEvent propose une solution innovante pour surmonter les défis de la gestion manuelle d'événements. La plateforme offre trois avantages principaux : centralisation des informations, automatisation des tâches et sécurisation des données.

- **Centralisation des Informations**

UltraEvent centralise toutes les informations relatives à un événement dans un hub unique et accessible :

- **Accès partagé :**

Toutes les parties prenantes ont accès aux informations pertinentes, ce qui facilite la coordination et la prise de décision.

- **Organisation optimisée :**

La centralisation permet une meilleure organisation des données et des ressources, améliorant ainsi l'efficacité globale. Les utilisateurs peuvent consulter les détails de l'événement, les tâches assignées...etc.

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

- **Automatisation des Tâches :** UltraEvent automatise de nombreuses tâches répétitives et chronophages :
- **Attribution des tâches :** Les tâches sont automatiquement assignées aux membres appropriés de l'équipe, ce qui réduit le besoin de coordination manuelle.
- **Suivi des progrès :** Le suivi automatique des tâches permet de surveiller l'avancement en temps réel et d'identifier rapidement les problèmes potentiels.
- **Sécurisation des Données :** UltraEvent garantit la sécurité et la confidentialité des données :
- **Protection des données :** Des mesures de sécurité robustes protègent les informations sensibles contre les accès non autorisés et les cyberattaques.
- **Conformité CGU :** UltraEvent respecte les Conditions Générales d'Utilisation pour les services d'applications et de services électroniques, assurant ainsi une utilisation sécurisée et conforme aux normes.

3. Hypothèses du Travail :

L'efficacité opérationnelle : Nous supposons que l'utilisation de la plateforme UltraEvent améliorera l'efficacité opérationnelle des organisateurs d'événements en réduisant les erreurs manuelles, en automatisant les tâches répétitives et en améliorant la communication entre les parties prenantes.

L'optimisation des ressources : Nous postulons que la centralisation des informations et la fonctionnalité d'attribution automatique des tâches permettront une meilleure utilisation des ressources disponibles, réduisant ainsi les coûts et améliorant la rentabilité des événements.

Sélection adéquate des gestionnaires d'événements : Nous présumons que la plateforme UltraEvent permettra aux administrateurs de choisir des gestionnaires d'événements qualifiés pour chaque projet, assurant ainsi une meilleure coordination et une gestion efficace des tâches.

Flexibilité dans les demandes des clients : Nous envisageons que les clients auront la liberté de soumettre des demandes d'événements personnalisées, spécifiant les ressources nécessaires à leur projet. Cette flexibilité devrait favoriser la satisfaction des clients et accroître leur engagement envers la plateforme UltraEvent.

Expérience utilisateur améliorée

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

Une interface utilisateur intuitive et conviviale est supposée améliorer l'adoption et l'utilisation de la plateforme. En simplifiant la navigation et en rendant les fonctionnalités facilement accessibles, les utilisateurs seront plus enclins à utiliser la plateforme régulièrement et de manière optimale.

4. Conception de la plateforme

- **Identification les acteurs d'ultraevent :**

UltraEvent s'adresse à plusieurs types d'utilisateurs, chacun ayant des rôles distincts dans le processus d'organisation d'événements :

Tableau 1: Identification les acteurs d'ultraevent

Acteur	Rôle
Clients	Ils initient le processus en soumettant une demande d'événement. Ils décrivent les détails de l'événement et les ressources nécessaires. La plateforme leur permet de suivre l'état de leur demande en temps réel.
Administrateurs	Ils gèrent les demandes d'événements et les comptes des utilisateurs. Ils examinent les demandes, affectent des managers aux événements et approuvent les comptes
Managers	Ils sont responsables de la gestion des événements qui leur sont assignés. Ils réservent les ressources demandées, coordonnent avec les fournisseurs et veillent au bon déroulement de l'événement.
Fournisseurs	Ils proposent des ressources et des services pour les événements. Ils répondent aux demandes de ressources des managers et gèrent les réservations

4.1 Diagramme De Cas D'utilisation

Un diagramme de cas d'utilisation est une représentation graphique d'un utilisateur interactions possibles avec un système. Un diagramme de cas d'utilisation montre les différents cas d'utilisation et les différents types d'utilisateurs du système a et sera souvent accompagné par d'autres types de diagrammes.

Dans cette partie je présente des cas d'utilisation des différents acteurs de la plateforme, voici un graphique qui explique les différentes fonctions de chaque utilisateur dans UltraEvent :

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

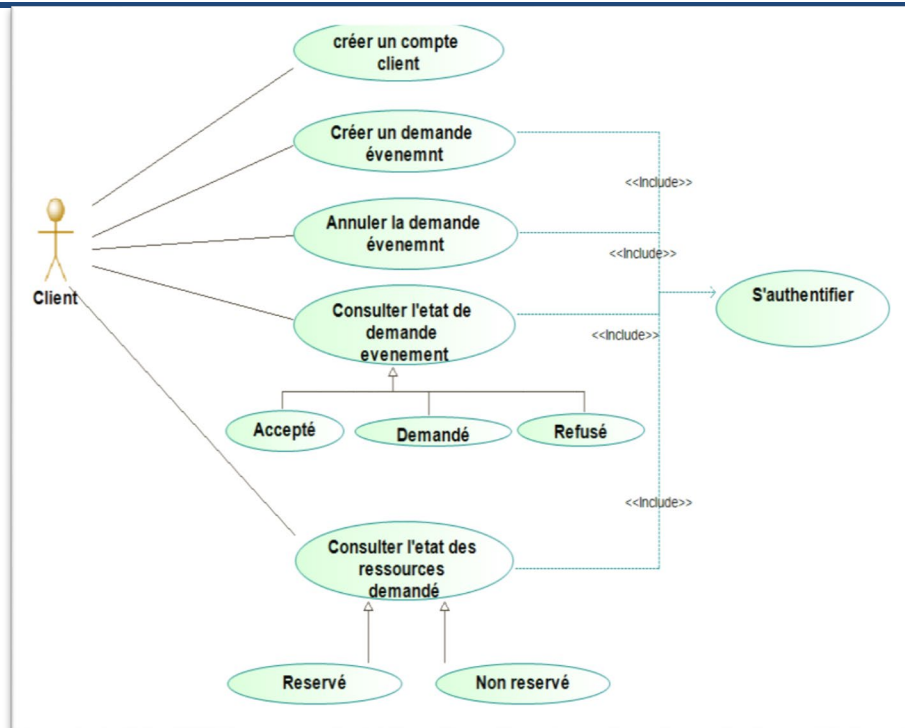


Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités client

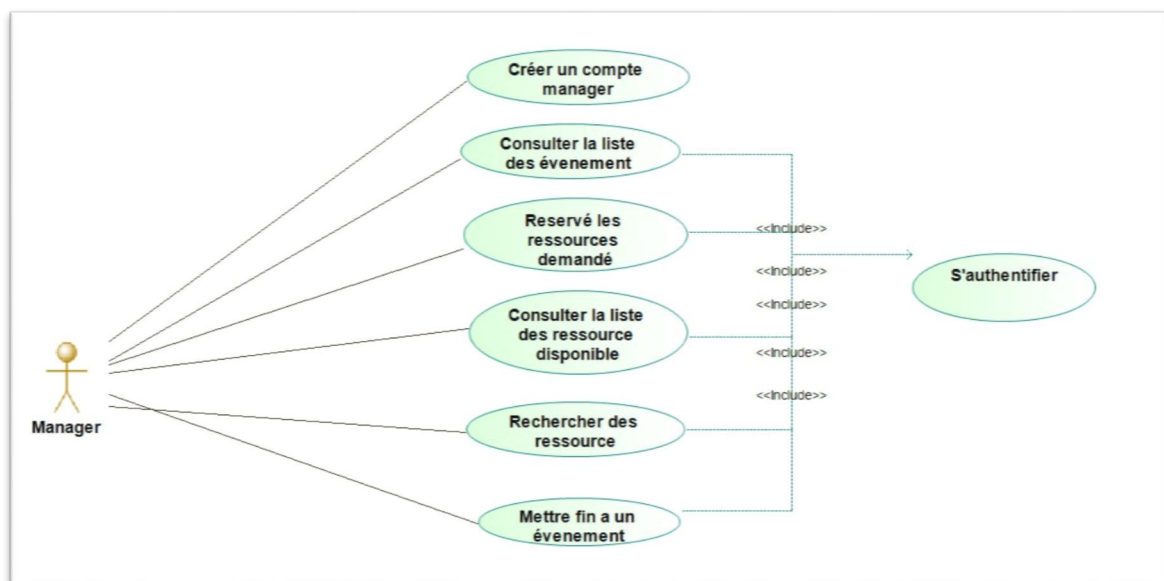


Figure 2:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités Manager

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

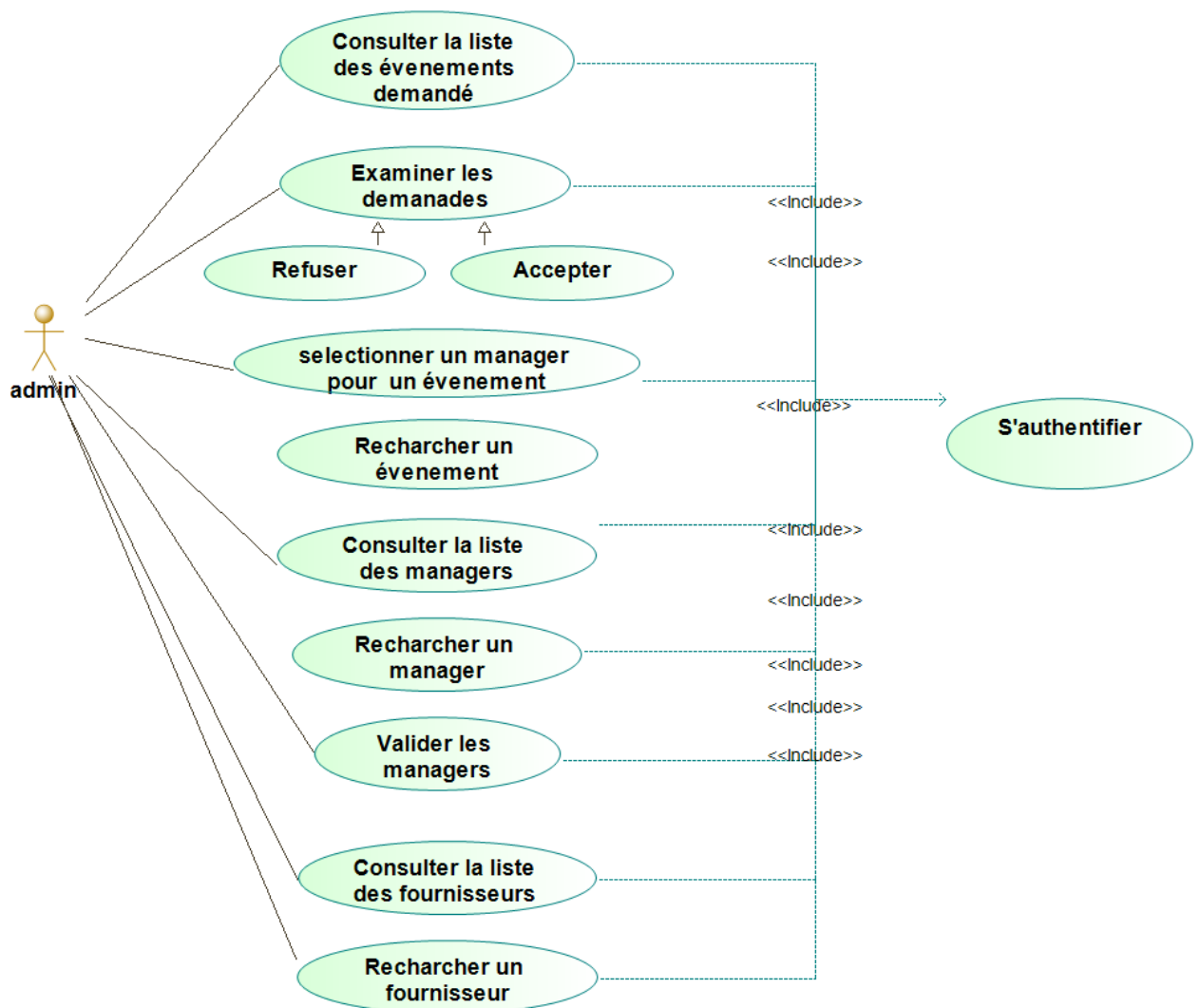


Figure 3:Diagramme de cas d'utilisation des principales fonctionnalités admin

4.2 Diagramme De Class

Diagramme UML le plus couramment utilisé et fondement de toute solution orientée objet. Classes d'un système, attributs et opérations, et relations entre les classes. Les classes sont regroupées pour créer des diagrammes de classe lors de la modélisation de systèmes de grande taille.

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

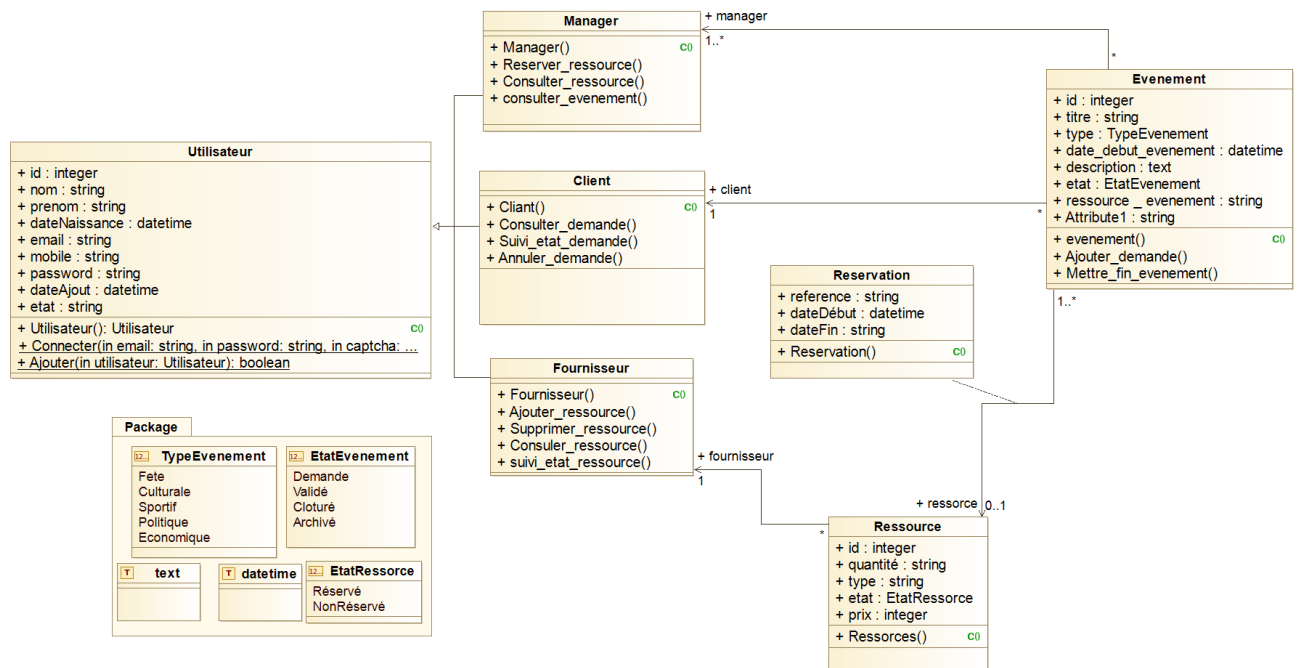


Figure 4: Diagramme de class

4.3 Modèle physique de données :

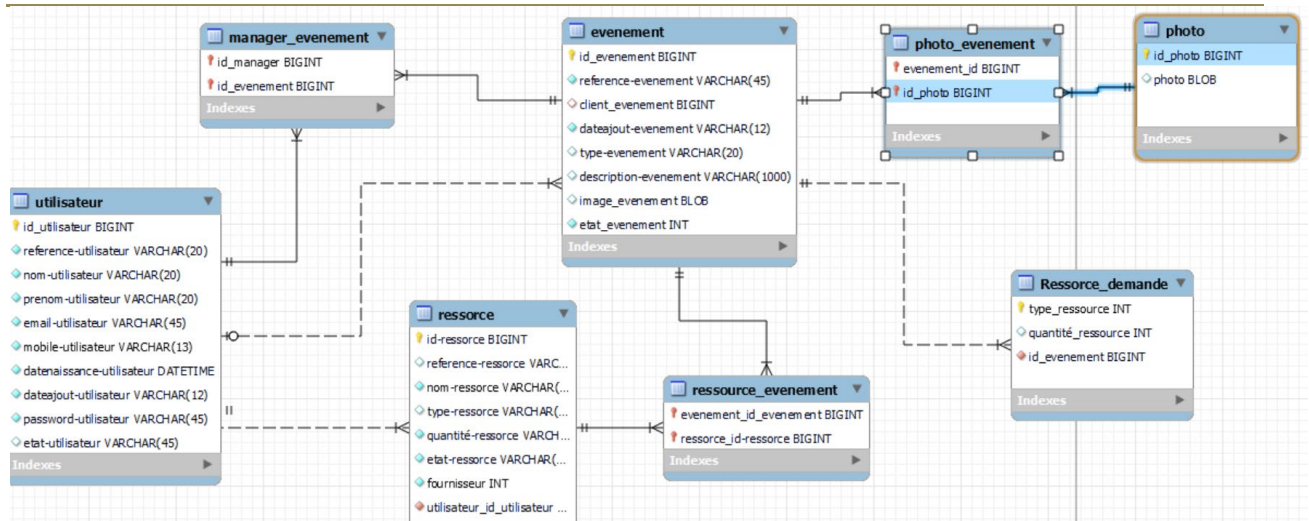


Figure 5:Modèle physique de données

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

4.4 Diagramme De Séquence

Montre comment les objets interagissent les uns avec les autres et dans quel ordre. Ils représentent les interactions d'un scénario particulier.

4.4.1 Diagramme De Séquence [S'inscrire]

Cette diagramme de séquence que représente la processus de "SignUp" commence avec le visiteur cliquer sur le bouton 'SignUp', le system affiche le formulaire d'inscription, le visiteur remplit le formulaire d'inscription et soumet ses informations au système UltraEvent. Le système vérifie la validité des données soumises, puis enregistre les informations du nouveau client dans la base de données et reçoit une confirmation de cet enregistrement. Une fois l'enregistrement réussi, le système envoie un message de confirmation d'inscription au client. Si l'information incorrecte le system affiche un message d'erreur.

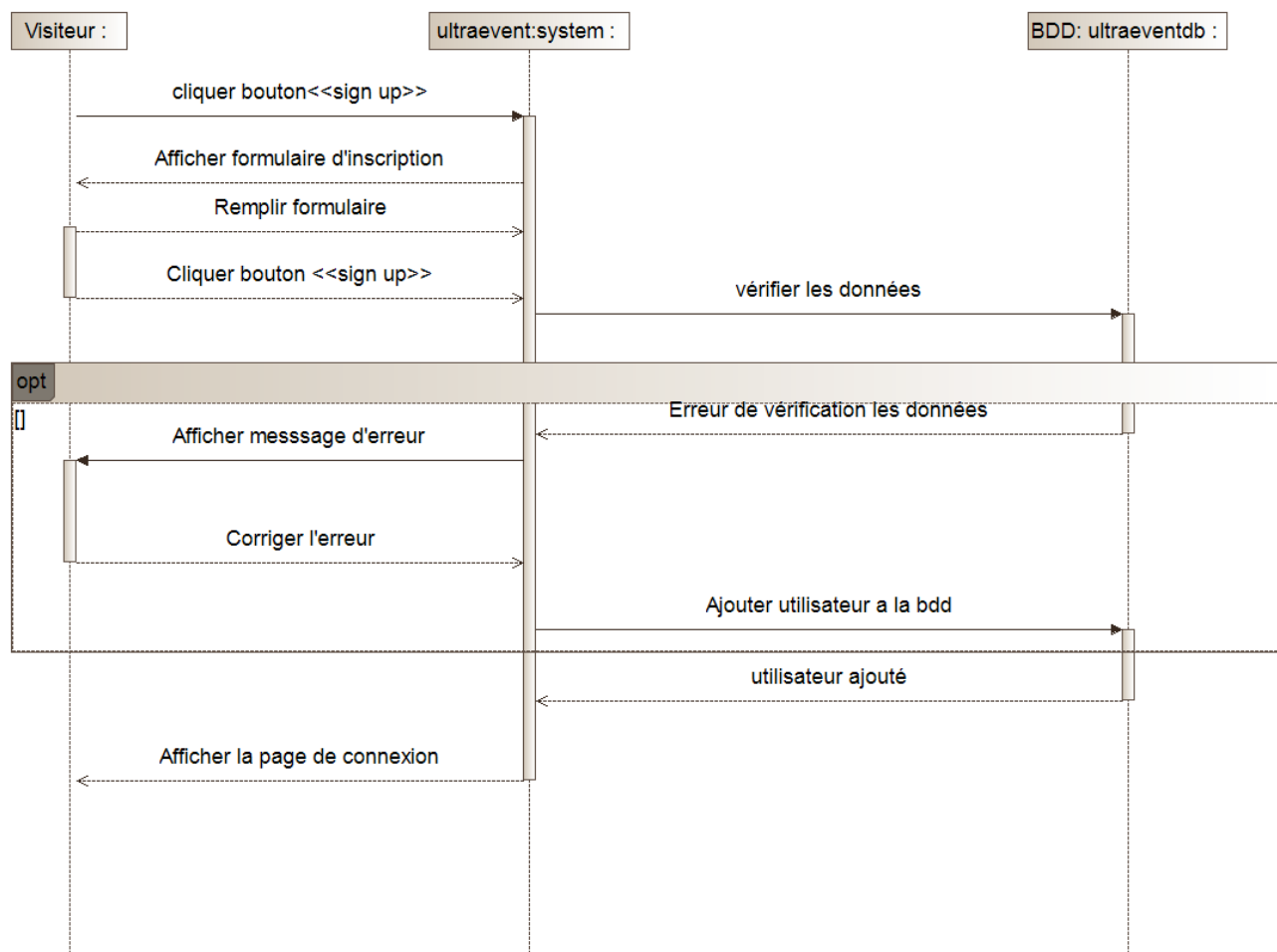


Figure 6: Diagramme De Séquence [S'inscrire]

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

4.4.2 Diagramme De Séquence [Connexion]

Ce diagramme représenter le processus de "SignIn" de utilisateur de type client, le client entre ses informations de connexion (nom d'utilisateur et mot de passe). Le système vérifie la validité des informations fournies en consultant la base de données pour confirmer leur exactitude. Si les informations sont correctes, le système accorde l'accès et affiche la page d'accueil ou le tableau de bord du client. Si les informations sont incorrectes, le système affiche un message d'erreur informant le client que les informations de connexion sont invalides.

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

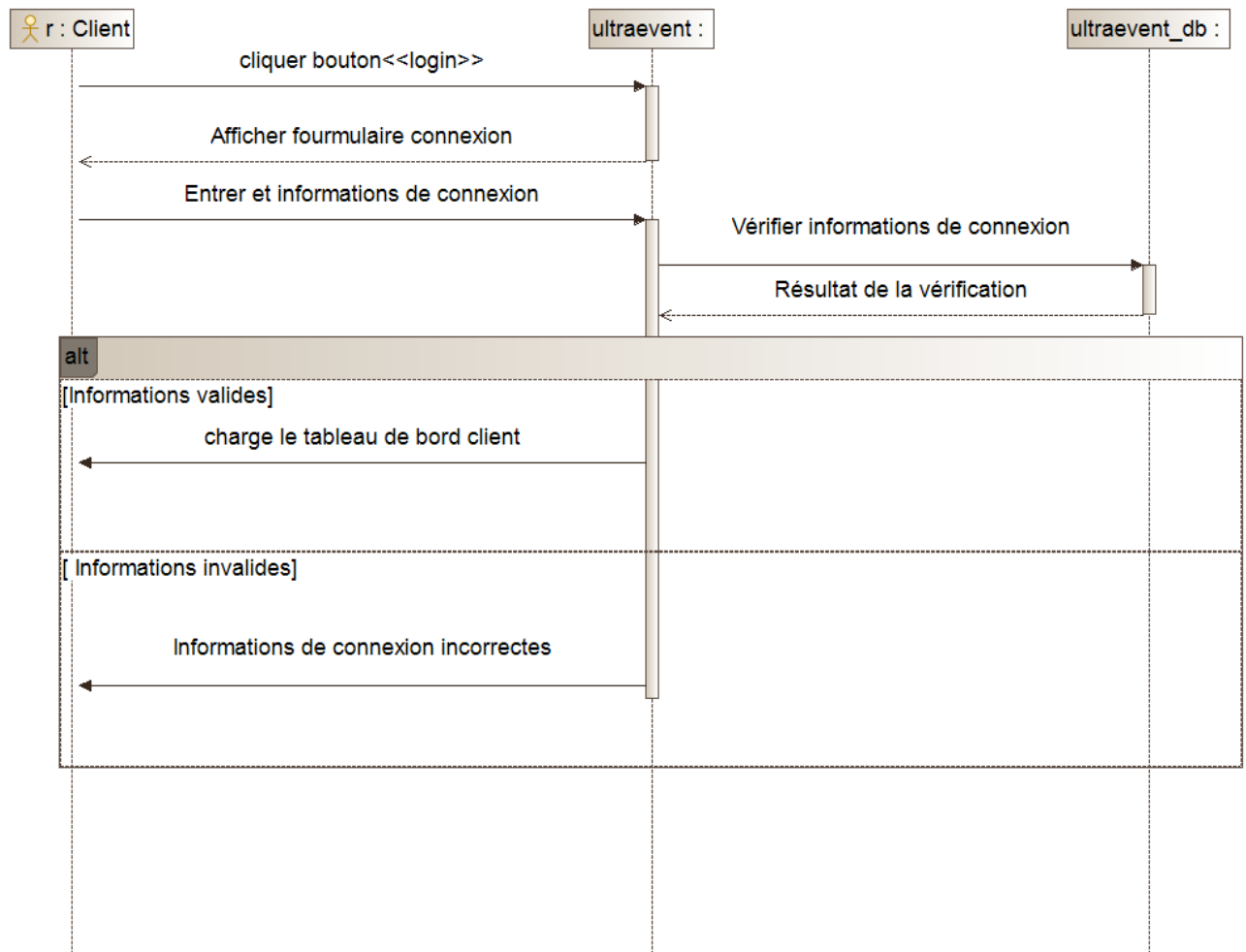


Figure 7:Diagramme De Séquence [Connexion]

4.4.3 Diagramme de séquence [Ajouter un évènement]

Ce diagramme commence avec le client qui soumet les détails de l'évènement au système UltraEvent. Le système enregistre ensuite ces informations dans la base de données et reçoit une confirmation de l'enregistrement. Suite à cela, le système affiche cette demande dans la section "Demanded event" de l'interface de client. Si un manager disponible et validé est trouvé, l'administrateur clique sur le bouton "Add Manager", et le système récupère et affiche la liste des managers disponibles et validés. L'administrateur affecte ensuite un manager à l'évènement, ce qui entraîne l'enregistrement de cette affectation dans la base de données et le changement de l'état de l'évènement à "accepté". Le système affiche cet évènement à le manager et affiche cet évènement le client. Si aucun manager disponible et validé n'est trouvé, l'administrateur refuse la

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

demande, le système enregistre ce refus dans la base de données, change l'état de l'événement à "refusé", et affiche a le client l'événement refusé.

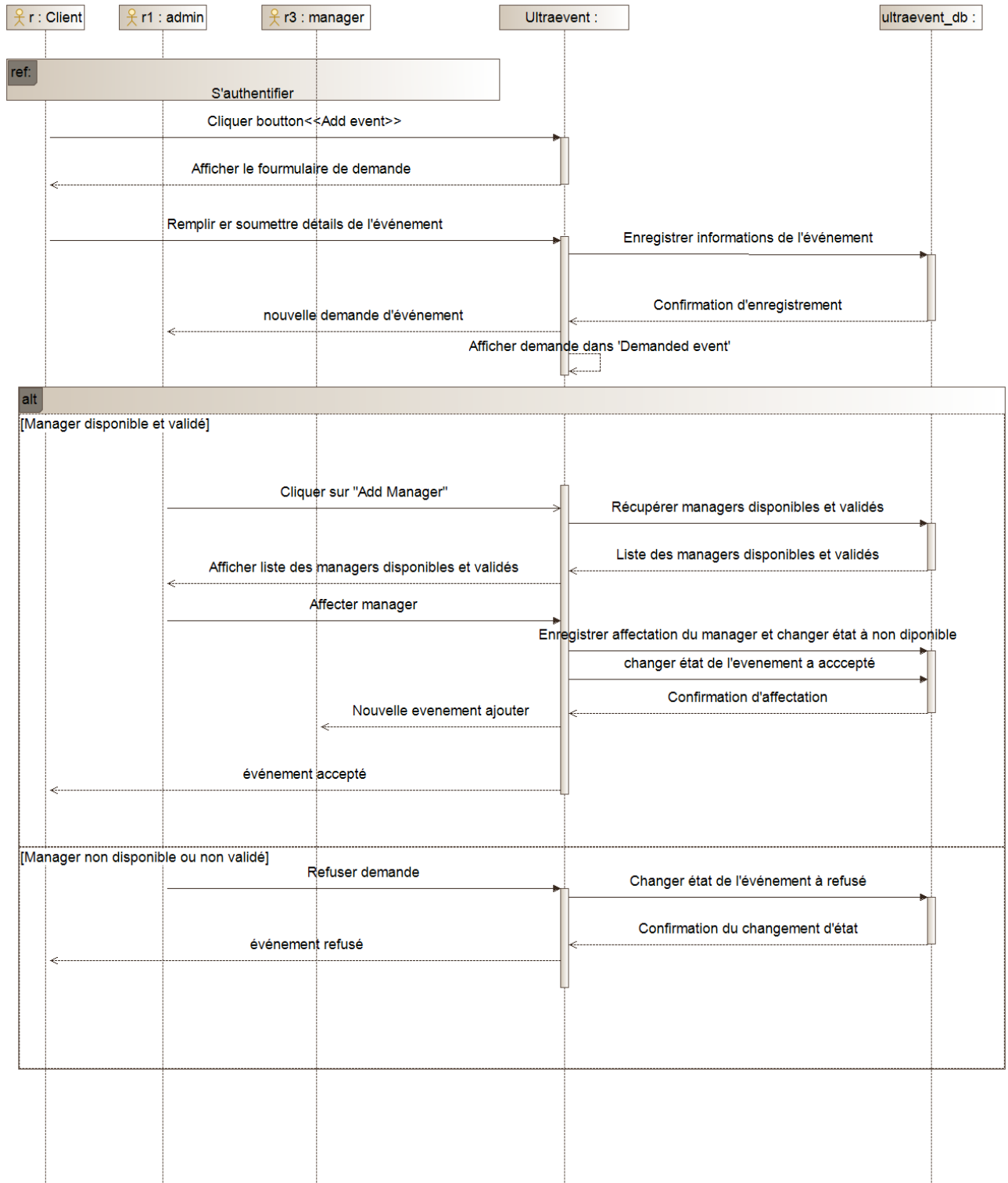


Figure 8: Diagramme de séquence [Ajouter un événement]

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

Ce code est utilisé par l'administrateur pour accepter un événement et affecter un manager à cet événement :

```
<?php
session_start();
ob_start();

require_once '../core.php';
$pdo = core_manager::generate_pdo();

if (isset($_POST['event_id']) && isset($_POST['manager_id'])) {
    $eventId = $_POST['event_id'];
    $managerId = $_POST['manager_id'];

    // Insert into evenement_manager
    $sql = "INSERT INTO evenement_manager (evenement,manager) VALUES (:event_id,
:manager_id)";
    $stmt = $pdo->prepare($sql);
    $stmt->bindParam(':event_id', $eventId);
    $stmt->bindParam(':manager_id', $managerId);

    if ($stmt->execute()) {
        // Update etat_evenement only if insertion is successful
        $updateEtatStmt = $pdo->prepare("UPDATE evenement SET etat_evenement = 1
WHERE id_evenement = :event_id");
        $updateEtatStmt->bindParam(':event_id', $eventId);
        $updateEtatStmt->execute();

        echo "Manager assigned successfully! Event status updated."; // Or a more
specific success message
    } else {
        echo "Error assigning manager: " . $stmt->errorCode(); // Or a more
informative error message
    }
} else {
    echo "Missing required data."; // Handle missing data from the AJAX request
}

?>
```

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

Ce code est utilisé par l'administrateur pour valider un manager pour être prêt à gérer les événements :

```
<?php
require_once '../core.php'; // Adjust the path if necessary

if ($_SERVER['REQUEST_METHOD'] === 'POST' && isset($_POST['id'])) {
    try {
        $pdo = core_manager::generate_pdo();
        $stmt = $pdo->prepare("UPDATE utilisateur SET manager_isvalidated = 1 WHERE
id_utilisateur = :id");
        $stmt->bindParam(':id', $_POST['id'], PDO::PARAM_INT);
        if ($stmt->execute()) {
            echo 'Manager validated successfully';
        } else {
            echo 'Error validating manager: ' . implode(', ', $stmt->errorInfo());
        }
    } catch (PDOException $e) {
        echo 'Database error: ' . $e->getMessage();
    }
} else {
    echo 'Invalid request or missing ID';
}
?>
```

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

4.4.4 Diagramme De Séquence [Réserver les ressources demandées]

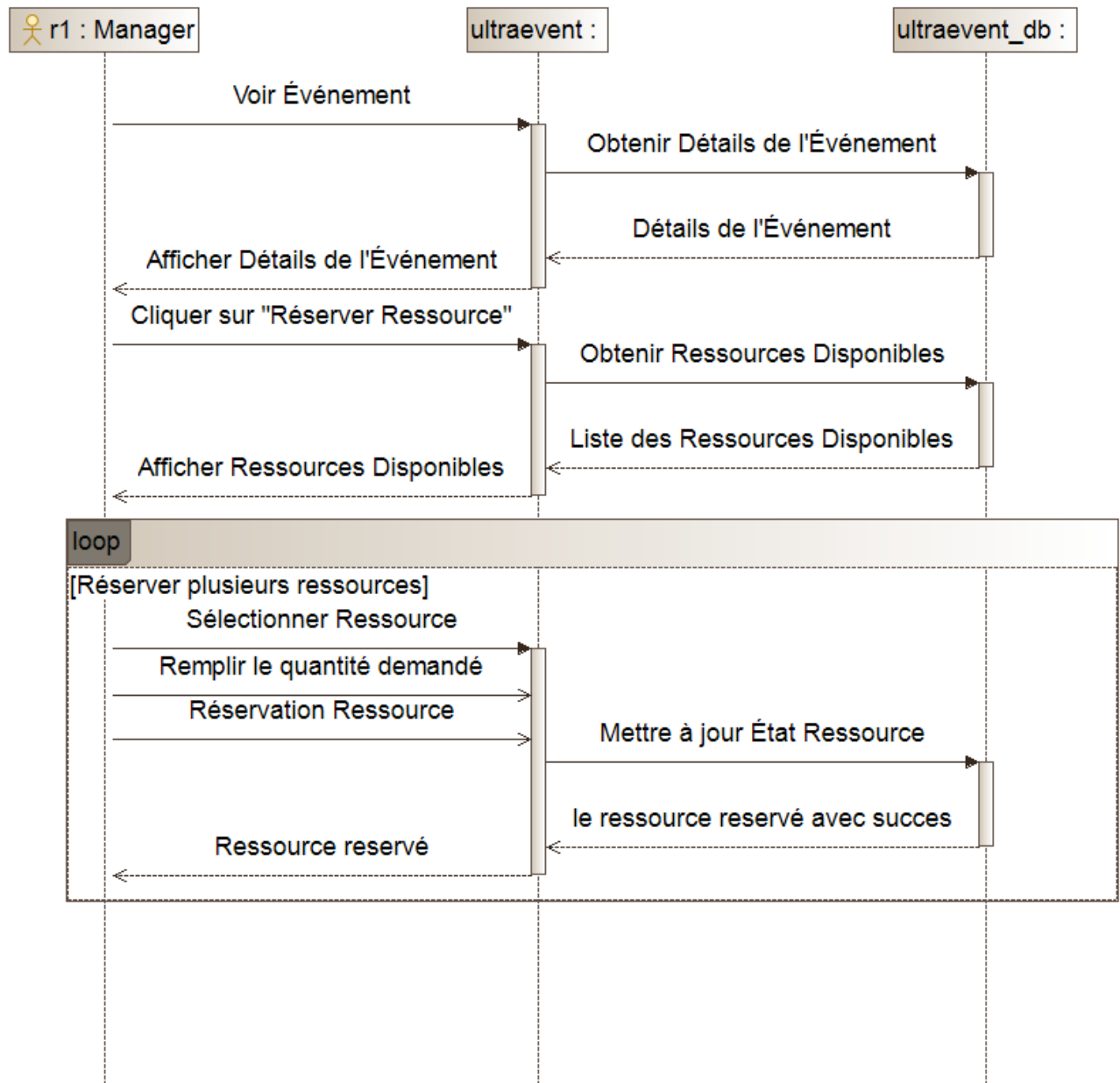


Figure 9:Diagramme De Séquence [Réserver les ressources demandées]

Chapitre 2 : Conception et modélisation de l'application :

5 Conclusion

Ce chapitre a présenté la conception et la réalisation du système d'information pour UltraEvent en utilisant Merise et UML, détaillant les fonctionnalités et interactions via des diagrammes de cas d'utilisation et de séquence. Le diagramme de classes et le modèle physique de données ont été élaborés pour structurer la plateforme, posant ainsi des bases solides pour son développement. Le prochain chapitre abordera l'architecture logicielle et les aspects techniques.

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

Dans ce chapitre, les principaux aspects liés à la mise en œuvre de notre application va être discuté en tant que bien que les principales étapes suivies. Le différent développement d'environnements, de matériel et de logiciel en tant que bien que la principale graphique des interfaces.

1. Configuration matériel :



L'Ordinateur Portable Dispose De :
Système d'exploitation : Windows 11 (64 bits)
RAM : 08 Gb.
PROCESSEUR : Intel(R) Core(TM) i5-8000u @ 1.90 GHz 2.50 GHz
SSD: 256 Gb.

2 LES OUTILS UTILISÉS

Le développement de nos modèles utilise plusieurs outils de modélisation. Modelio, ERbuilder sont les outils dont nous avons suggéré en raison de sa facilité d'utilisation et la puissance de sa vision de leurs graphiques.

2.1 La modélisation des outils.

Tableau 2:outils de modélisation



Icône	Programme	Définition
	Modelio	Modelio est un open-source UML outil développé par Modeliosoft. Il prend en charge la UML2 et BPMN normes.
	XMind	XMind est un mind mapping et de remue-méninges logiciels, développés par XMind Ltd. En plus des éléments de gestion, le logiciel peut être utilisé pour capturer des idées, clarifier la pensée, de gérer le complexe de l'information, et de promouvoir l'équipe de collaboration.

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

2.2 La programmation de l'environnement

Le développement de notre application est basé sur le Xamp serveur et plusieurs langages de programmation, PHP nous a permis de créer des pages web dynamiques côté serveur, HTML et CSS format de données, Java Script nous permet d'ajouter des scripts au format HTML des pages.

Tableau 3: outils de programmation





Icône	Programme	Définition
	de Visual Studio Code de	Code de Visual Studio, aussi communément appelé VS Code, est une source de code de l'éditeur faite par Microsoft pour Windows, Linux et macOS. Les fonctionnalités incluent le soutien pour le débogage, la syntaxe de la mise en surbrillance, intelligent code d'achèvement, des extraits de code, refactoring, et incorporé Git.
	XAMPP Serveur	XAMPP est une libre et open-source multi-plateforme serveur web solution de la pile package développé par Apache d'Amis, composé principalement de l'Apache HTTP Server, MariaDB base de données, et les interprètes pour les scripts écrits dans le PHP et Perl programmation langues.

2.3 La programmation des langages





Tableau 4: langages de programmation

Icône	Programme	Définition
-------	-----------	------------

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

	HTML	<p>L' Hyper Texte Markup Language ou HTML est le standard de langage de balisage de documents conçu pour être affiché dans un navigateur. Il peut être assisté par des technologies telles que les Cascading Style Sheets (CSS) et de script langages tels que JavaScript.</p> <p>HTML. (Hyper Text Markup Language)</p>
	CSS	<p>Cascading Style Sheets est un style de la feuille de langage utilisé pour décrire la présentation d'un document écrit en une majoration de la langue telle que HTML. CSS est une pierre angulaire de la technologie de la</p> <p>World Wide Web, aux côtés de HTML et JavaScript.</p>
	JavaScript	<p>JavaScript, souvent abrégé JS) est un langage de programmation qui est l'une des technologies de base du World Wide Web, aux côtés de HTML et CSS. Plus de 97% des sites web utilisent le JavaScript sur le client côté pour web page de comportement, souvent intégrant tiers</p> <p>Des bibliothèques.</p>
	PHP	<p>PHP est un usage général de script language orienté vers le web développement. Danois-Canadien programmeur Rasmus Lerdorf à l'origine créé-il, en 1994. Le PHP de référence de mise en œuvre est</p> <p>maintenant produit par Le Groupe PHP.</p>

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

	PhpMyAdmin	PhpMyAdmin est un logiciel gratuit et open source de l'outil d'administration pour MySQL et MariaDB. Comme un portable web demande écrite principalement en PHP, il est devenu l'un de la plus populaires MySQL outils d'administration, en particulier pour le web d'hébergement de services.
	jQuery	jQuery est une bibliothèque JavaScript conçu pour simplifier le DOM HTML parcours d'arbres et de manipulation, ainsi que la gestion des événements, CSS animation et de l'Ajax. Il est gratuit, open-source, logiciel à l'aide de la permissif MIT Licence. Comme de Mai 2019, jQuery est utilisé par 73% de la 10 millions les plus populaires de sites web.
	Bootstrap	Bootstrap est un libre et open-source Framework CSS réalisé en responsive, mobile-première avant la fin du développement web. Il contient du HTML, CSS et JavaScript basé sur la conception de modèles pour la typographie, des formulaires, des boutons de navigation, et d'autres de l'interface de composants.
	Ajax	Ajax est un ensemble de technologies de développement web qui utilise différents web technologies sur le côté client pour créer asynchrone web applications. Avec l'Ajax, les applications web peuvent envoyer et de récupérer des données à partir d'un serveur de manière asynchrone, sans interférer avec l'affichage et le comportement de l'existant de la page.

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

3 Implémentation de la base de données :

3.1 Base de données :

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement
<input type="checkbox"/> evenement	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	7	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> evenement_manager	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	4	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> photo	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> photo_evenement	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> ressource	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> ressource_demanded	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	5	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> ressource_evenement	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
<input type="checkbox"/> utilisateur	★ Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	7	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci
8 table(s)	Somme	25	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci

Figure 10:Base de données

3.2 Script SQL de la base de données

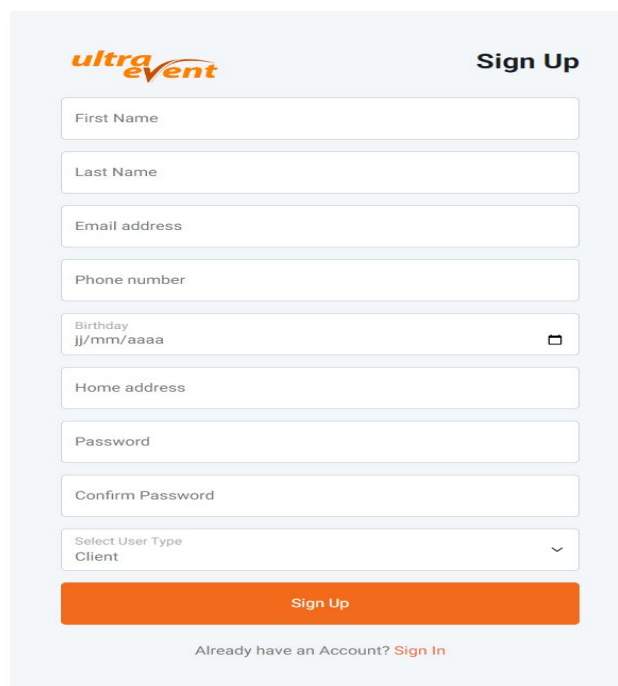
Voici cette script de code SQL que génère la Table “utilisateur” :

```
CREATE TABLE `utilisateur` (
  `id_utilisateur` bigint(20) NOT NULL,
  `nom_utilisateur` varchar(50) NOT NULL,
  `prenom_utilisateur` varchar(50) NOT NULL,
  `adresse_utilisateur` varchar(200) NOT NULL,
  `email_utilisateur` varchar(200) NOT NULL,
  `mobile_utilisateur` varchar(20) NOT NULL,
  `password_utilisateur` varchar(200) NOT NULL,
  `date_naissance_utilisateur` datetime NOT NULL,
  `date_ajout_utilisateur` datetime NOT NULL DEFAULT current_timestamp(),
  `type_utilisateur` tinyint(1) NOT NULL,
  `manager_isvalidated` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT 0,
  `etat_utilisateur` tinyint(20) NOT NULL DEFAULT 1
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

4 Présentation de l'application :

4.1 Page d'inscription :

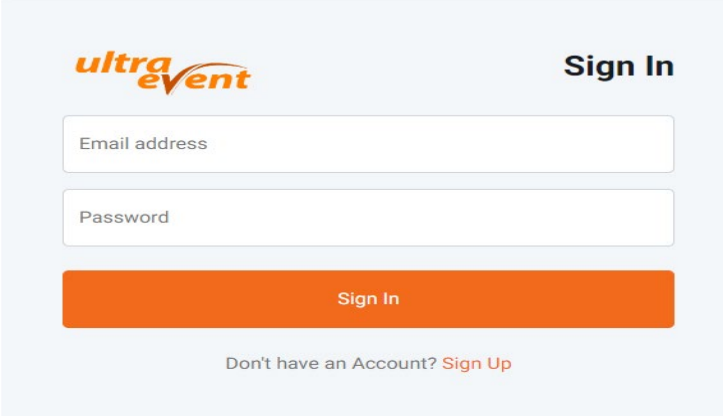


The image shows a 'Sign Up' form for 'ultra event'. The form is set against a light blue background. At the top left is the 'ultra event' logo, and at the top right is the text 'Sign Up'. The form contains several input fields: 'First Name', 'Last Name', 'Email address', 'Phone number', 'Birthday' (with a placeholder 'jj/mm/aaaa' and a calendar icon), 'Home address', 'Password', and 'Confirm Password'. Below these is a dropdown menu for 'Select User Type' with 'Client' selected. At the bottom is an orange 'Sign Up' button. Below the button is a link: 'Already have an Account? [Sign In](#)'.

Figure 11:Page d'inscription

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

4.2 Page de connexion :



The image shows a 'Sign In' page for 'ultra event'. The page has a light blue background. At the top left is the 'ultra event' logo. At the top right is the text 'Sign In'. Below the logo, there are two input fields: 'Email address' and 'Password'. Below these fields is an orange 'Sign In' button. At the bottom, there is a link that says 'Don't have an Account? Sign Up'.

Figure 12:Page de connexion

4.3 Formulaire de demande un évènement par client :

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

The screenshot shows the 'Create Event' form in the ultra event application. The interface includes a sidebar with the user profile 'noureddine bouguettala Client' and navigation links for 'Accepted Events', 'Create Event' (highlighted), 'Demanded Events', and 'Refused Events'. The main form area contains the following fields: 'Event Title' (text input), 'Event Type' (dropdown menu with 'Cultural Event' selected), 'Description' (text area), 'Start Date' (date input with placeholder 'jj/mm/aaaa'), 'End Date' (date input with placeholder 'jj/mm/aaaa'), 'Location' (text input), 'Resources Needed' (dropdown menu with 'Tables' selected), and 'Resources Quantity' (input with value '1'). Below these fields is an 'Add Resource' button. At the bottom of the form are two file upload buttons: 'Choisir un fichier' and 'Aucun fichier choisi', followed by 'Submit Event' and 'Reset' buttons. The footer of the page displays '© UltraEvent, All Right Reserved.' and 'Designed By Bouguettala & Matalah'.

Figure 13:Formulaire de demande un évènement par client

4.4 Formulaire d'ajout un ressource :

The screenshot shows the 'Add Materials' form in the ultra event application. The interface includes a sidebar with the user profile 'Salah Bouhlassa Supplier' and navigation links for 'My Ressources' and 'Add Ressources' (highlighted). The main form area contains the following fields: 'Materials Name' (text input), 'Description' (text area), 'Location' (text input), 'Resources Available' (dropdown menu with 'Tables' selected), 'Select quantity' (input with value '1'), and 'Price DA' (input with value '1'). Below these fields is a file upload button: 'Choisir un fichier' and 'Aucun fichier choisi'. At the bottom of the form are 'Submit Materials' and 'Reset' buttons. The top right of the page shows a search bar and a '+Add Ressources' button next to the user profile 'Salah Bouhlassa'.

Figure 14:Formulaire d'ajout un ressource

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

4.5 Consultation, acceptations et refusions Des évènements par Admin

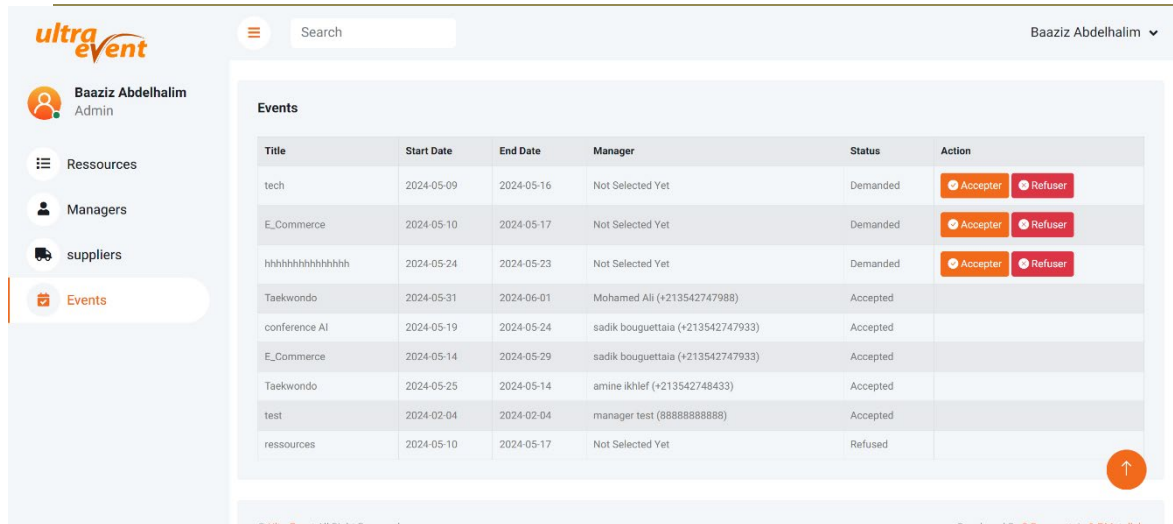


Figure 15: Consultation, acceptation et refusions Des évènements par Admin

4.6 Acceptation et affectation des managers

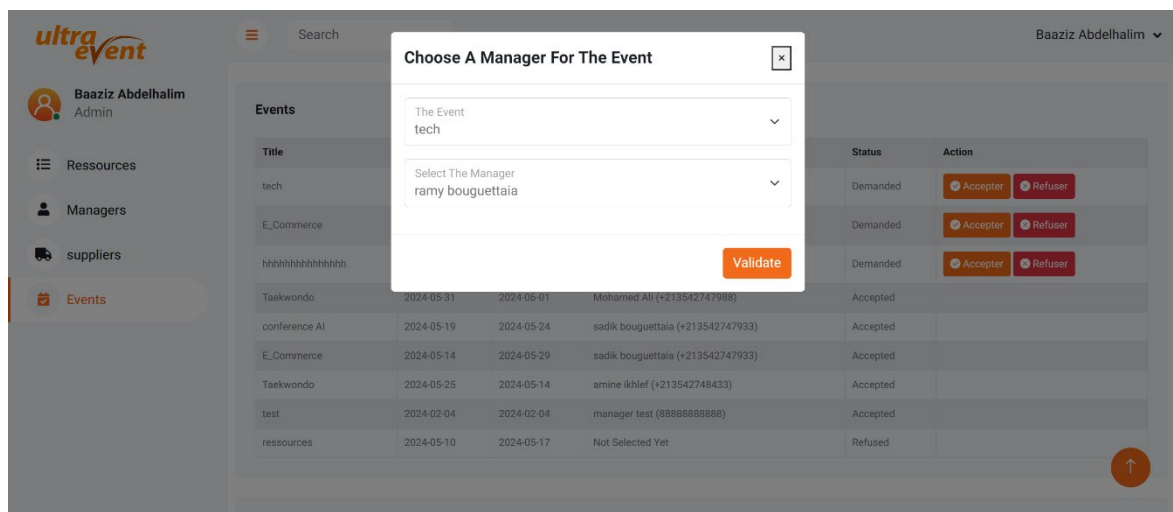


Figure 16: Acceptation et affectation des managers

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

4.7 Consultation des évènements affectées à le manager

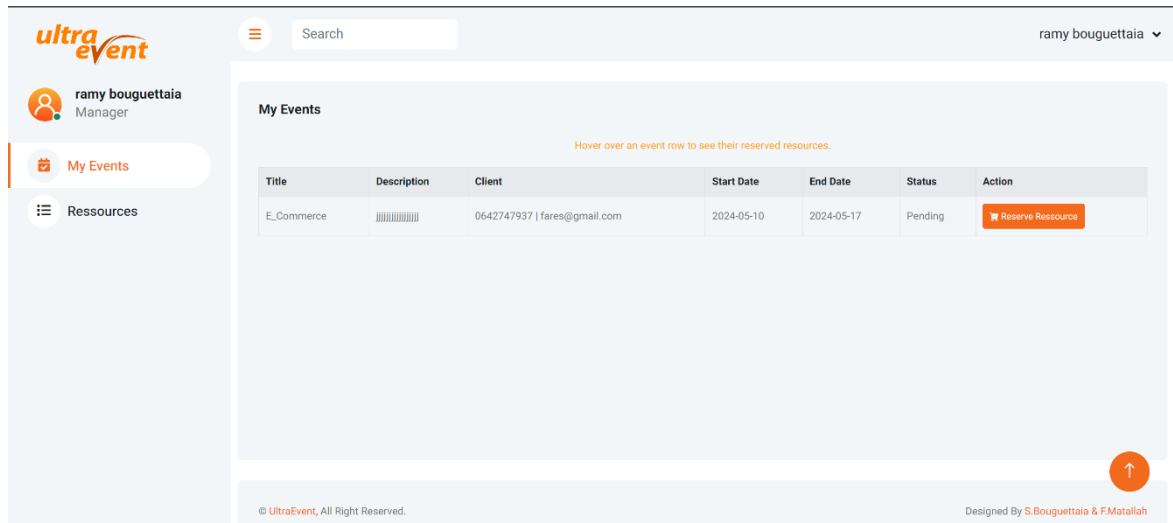


Figure 17: Consultation des évènements affectées à le manager

4.8 Réservation des ressources pour l'évènement par le manager

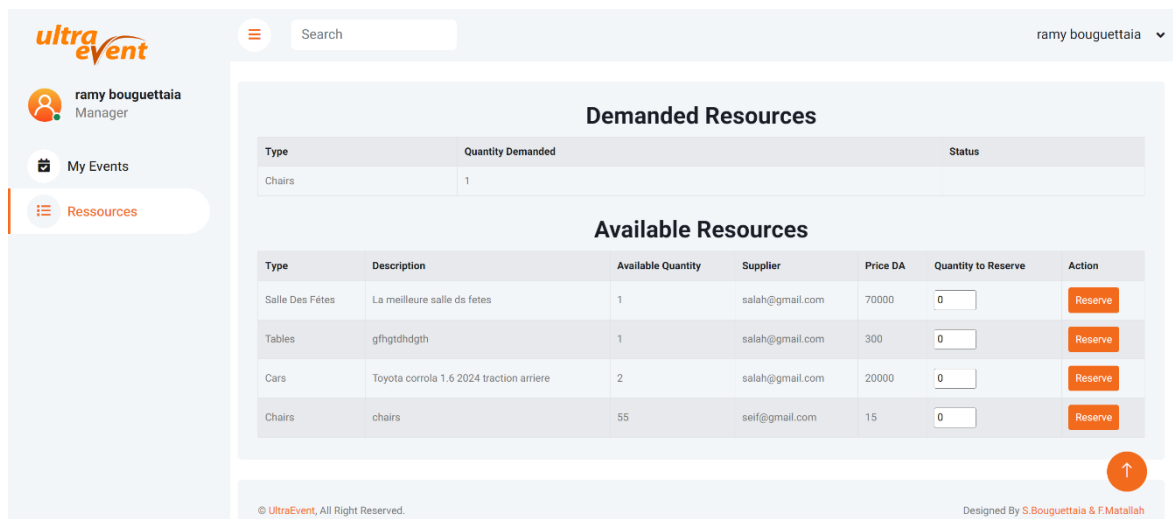


Figure 18: Réservation des ressources pour l'évènement par le manager

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

5 Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons détaillé l'environnement matériel et logiciel nécessaire au fonctionnement de la plateforme UltraEvent. Nous avons également décrit la structure de la base de données, ainsi que le processus de génération de son script SQL. En outre, nous avons passé en revue les différentes composantes de l'interface utilisateur, illustrant comment elles s'intègrent pour offrir une expérience utilisateur fluide et cohérente. Ces éléments constituent les fondations techniques essentielles sur lesquelles reposent l'efficacité et la performance de notre application.

6 Conclusion et perspectives

Le développement d'une plateforme super-événementielle était au cœur de cette thèse, dans le but de simplifier et d'optimiser la gestion des événements grâce à la centralisation des informations et l'automatisation des tâches.

Les principaux défis rencontrés lors de ce projet comprenaient l'interface, la définition précise des besoins des utilisateurs, la conception d'une interface utilisateur simple et une architecture logicielle puissante. La complexité de la coordination entre les différentes parties prenantes et la gestion de l'information en temps réel constituent également un obstacle important. Malgré ces difficultés, nous avons réussi à créer une plateforme fonctionnelle et fiable. Cela nous a permis d'acquérir de modestes connaissances en gestion de projet et en développement de logiciels Web.

La solution résultante, UltraEvent, a montré une amélioration significative de l'efficacité et de la coopération entre les parties prenantes. Les utilisateurs bénéficient désormais d'une plateforme centralisée qui réduit les erreurs et les inefficacités. Les résultats montrent une organisation plus flexible des événements.

Pour l'avenir, de nombreuses améliorations sont envisagées. L'ajout de fonctions commerciales telles que la billetterie et les invitations électroniques permettra de répondre de manière plus appropriée aux besoins des utilisateurs. L'intégration d'un système de paiement électronique simplifiera les transactions financières. De plus, permettre aux

CHAPITRE 3 : Implémentation et présentation de l'application

clients de définir leur propre budget et d'obtenir des solutions personnalisées en fonction de celui-ci ajoutera beaucoup de valeur à l'expérience utilisateur. Enfin, il est très important d'élargir l'objectif de la plateforme à davantage de segments de la société, ce qui rendra le Super-événement plus diversifié et inclusif.

Ces développements enrichiront la plateforme, répondront à un large éventail de besoins des utilisateurs et renforceront sa position sur le marché des solutions de gestion d'événements. En poursuivant sur cette voie de développement et d'amélioration continus, UltraEvent pourra changer la façon dont les événements sont organisés et gérés.

Références

- [1] W3Schools Online - <https://www.w3schools.com>
- [2] Wikipedia - <https://fr.wikipedia.org>
- [3] TechTarget - <https://whatis.techtarget.com>
- [4] Lucidchart - <https://www.lucidchart.com>
- [5] PlantUML - <https://www.plantuml.com/>
- [6] Books by AI - booksbyai.app
- [7] HTML Codex - Free & Premium HTML Website Templates Download - HTML Codex
- [8] Bootstrap Icons - Official open source SVG icon library for Bootstrap - <https://icons.getbootstrap.com/>
- [9] Wappalyzer - Find out what websites are built with - <https://www.wappalyzer.com>
- [10] Thomas Connolly, Carolyn Begg, « Système de gestion de base de données », Édition EYROLLES, 2005
- [11] Exprime Avocat - Conditions Générales d'Utilisation (CGU) : définition et rédaction - <http://www.exprime-avocat.fr>
- [12] XUL.fr - <http://xulfr.org>
- [13] Youdemus - <https://www.youdemus.fr>
- [14] Comment Ça Marche - <https://www.commentcamarche.net>

Mots-Clés

Gestion, événements, manager, ressources, formulaires, base de données, interaction utilisateur, Bootstrap, HTML, PHP, PDO, requêtes SQL, Ajax, jQuery ,plateforme ,site web,phpmyadmin.