Une image contenant texte, Police, Graphique, graphisme

Description générée automatiquement

Projet :

Gérer évènement : Marathon de Marrakech.

Encadre par : réalisé par :

- M. Safsouf Yassine. - Souhail AZZIMANI

- Mme. Bengoud Kenza. - Mohamed MOUKID

- Mme. Sniba Farah. - Saad JDOUA

- Amine IBNOU-CHEIKH

Rapport

**Sommaire :**

**Chapitre 1 :**

**Analyse générale :**

1. **Introduction**
2. **Conception orientée objet : powerAMC**
3. **Diagramme de classe :**
4. **Diagramme de cas d’utilisation :**

**Chapitre 2 :**

1. **Technologies utilises :**
2. **Python :**
3. **Mysql :**
4. **Conclusion :**

**Chapitre 3 :**

**Réalisation :**

1. **Interface :**
2. **Client**
3. **Manager**
4. **Conclusion**

**Chapitre 1 :**

**Introduction générale :**

Nom : application de gestion de l’évènement « Marathon de Marrakech »

Objectif : fournir une plateforme conviviale pour les participants et les organisateurs de marathons. Cette application vise à simplifier le processus d'inscription des participants, la gestion des informations des participants (ajout, modification et suppression des utilisateur) , ainsi que la coordination et la planification des événements de marathon.

Contexte : Les organisateurs doivent gérer efficacement un flux constant d'inscriptions, maintenir des données précises sur les participants, coordonner les différentes courses, et tenir les participants informés des détails cruciaux tels que les itinéraires et les horaires. D'autre part, les participants recherchent une expérience fluide et intuitive lors de leur inscription à ces événements, ainsi que la possibilité de choisir leur type de course et d'accéder facilement aux informations pertinentes.

1. **Conception orientée objet :** Ce diagramme nous a permis de capturer les différentes fonctionnalités de notre application du point de vue des utilisateurs (participants et managers). Il décrit les interactions entre les acteurs (utilisateurs) et le système, mettant en évidence les actions que les utilisateurs peuvent effectuer et les résultats attendus.
2. **Diagramme de classe** : Ces diagrammes nous ont aidés à modéliser la structure statique de notre application en identifiant les classes, les attributs et les méthodes, ainsi que les relations entre les classes. Ils fournissent une vue globale des entités principales du système et de leurs interactions.



1. **Diagrammes de cas d’utilisation :** Ce diagramme nous a permis de capturer les différentes fonctionnalités de notre application du point de vue des utilisateurs (participants et managers). Il décrit les interactions entre les acteurs (utilisateurs) et le système, mettant en évidence les actions que les utilisateurs peuvent effectuer et les résultats attendus.



Chapitre 2 :

1. Technologies utilises :

**Une image contenant clipart, Graphique, symbole, dessin humoristique

Description générée automatiquement**

**Python** servira de langage principal pour le développement de l'application, en raison de sa facilité d'utilisation, de sa flexibilité et de sa vaste gamme de bibliothèques disponibles pour l’intégration avec la base de donne, l'interface utilisateur et la gestion des données.

Une image contenant capture d’écran, texte, cercle, Bleu électrique

Description générée automatiquementUn langage de programmation utilisé pour la gestion et la manipulation des bases de données relationnelles. Dans le cadre de notre projet, **SQL** sera utilisé pour interagir avec la base de données **MySQL**, qui stockera les informations des utilisateurs, les données des participant et d'autres données des managers pertinentes pour l'application.

Chapitre 3 :

1. Interface :

Les interfaces ont été implémentés avec la librairie tkinter dans python, grâce à son fonctionnement simple et ces divers fonctions d’affichage .

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, diagramme

Description générée automatiquementDans notre projet, on commence par une interface générale pour s’inscrire ou pour se connecter :

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, affichage

Description générée automatiquementOu cas ou l’utilisateur clique sur le bouton signup, une nouvelle interface apparaitra pour s’inscrire ou va demander les infos personnelles dont le type d’utilisateur est participant :

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, nombre

Description générée automatiquementAu cas où le type d’utilisateur est un manager, va demander son poste :

1. **Participant :**

**Après que le participant se connecte voici l’interface principale qui va afficher les prix des marathons selon sa nationalité et il a la possibilité de choisir un seul type de marathon pour une seule fois :**

**Une image contenant texte, graphisme, Danse, chaussures

Description générée automatiquement**

**b. manager :**

**L’interface manager affiche plusieurs de boutons qui implémentent plusieurs de fonctionnalité qui lui donne la possibilité de consulter , modifier , ajouter et supprimer les utilisateurs :**

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, affichage

Description générée automatiquement**

**b.1) ajout d’utiisateur :**

**Une image contenant texte, logiciel, nombre, capture d’écran

Description générée automatiquement**

**b.2) modification des participants :**

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, affichage

Description générée automatiquement**

**b.3) suppression des participants :**

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, affichage

Description générée automatiquement**

**b.4) afficher tous les participants : Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, nombre

Description générée automatiquement**

**Conclusion :**

**En conclusion, ce projet a permis de développer une interface de gestion pour un système de suivi des participants à des marathons.**

**En utilisant le langage de programmation Python et la bibliothèque Tkinter pour l'interface utilisateur, ainsi que SQLite pour la gestion de la base de données, nous avons pu créer une application fonctionnelle et conviviale pour les gestionnaires.**

**L’application offre plusieurs fonctionnalités clés, notamment l'ajout, la modification et la suppression de participants, ainsi que l'affichage de tous les participants enregistrés.**

**Ces fonctionnalités sont cruciales pour les gestionnaires qui doivent gérer efficacement les données des participants avant, pendant et après les événements de marathon.**

**En plus de fournir une interface utilisateur intuitive, nous avons également mis en place une base de données relationnelle pour stocker les informations des utilisateurs et des participants.**

**Cela permet une gestion efficace des données et garantit l'intégrité des informations enregistrées.**