



Rapport de projet de fin de deuxième année
Génie Logiciel

**Application web de gestion des clubs
ENSIAS,gestion des événements avec
integretion de code QR**

Réalisé par :
AITLHAJ Walid
SAJED Soufiane

Encadrant :
Mme. HDIOUD Boutaina

Table des matières

Remerciements	5
Résumé	6
Abstract	7
Introduction générale	8
1 Présentation du projet	9
1.1 Introduction	9
1.2 Contexte général	9
1.3 Méthodologie de développement	10
1.4 Planification du déroulement du projet	10
1.5 Conclusion :	11
2 Analyse et conception	12
2.1 Introduction	12
2.2 Architecture logiciel :	12
2.3 Identification des acteurs	12
2.4 Besoins fonctionnels	13
2.4.1 Besoins d'un étudiant	13
2.4.2 Besoins du pilotage et des membres des clubs	13
2.4.3 Besoins de l'administrateur	13
2.5 Besoins non fonctionnels	13
2.6 Fonctionnalités du système	14
2.6.1 Fonctionnalités selon l'interface publique	14
2.6.2 Fonctionnalités selon l'interface privée	14
2.7 Diagrammes d'UML	16
2.7.1 Diagramme de cas d'utilisation :	16
2.7.2 Description des scénarios à l'aide du diagramme de séquence :	16
2.8 Modèle Conceptuel de Données (MCD) :	19
2.9 Conception du design	19
2.10 Conclusion :	20
3 Réalisation du projet	21
3.1 Introduction	21
3.2 Outils de travail	21
3.2.1 WampServer :	21
3.2.2 HTML5 :	22

3.2.3	CSS3 :	22
3.2.4	BOOTSTRAP4 :	22
3.2.5	PHP7 :	23
3.2.6	JQuery :	23
3.3	Présentation de l'application	24
3.3.1	Logo de l'application	24
3.3.2	Page d'accueil	24
3.3.3	Espace étudiant inscrit dans la plateforme	27
3.3.4	Espace membre du club	30
3.3.5	Espace Responsable	33
3.3.6	Espace Président de club	34
3.3.7	Espace administrateur	37
	Conclusion générale	39
	Webographie	40

Table des figures

1.1	Méthode scrum	10
1.2	Diagramme de gantt	11
2.1	diagramme de cas d'utilisation	16
2.2	diagramme de séquence authentification	17
2.3	diagramme de séquence créer évènement	17
2.4	Diagramme de séquence créer responsable	18
2.5	Diagramme de séquence modifier président club	18
2.6	MCD	19
2.7	Conception du design	20
3.1	Page d'accueil de "AFTER SCHOOL"	24
3.2	Liste des clubs dans la page d'accueil	25
3.3	Création d'un compte	26
3.4	Page de connexion	27
3.5	Espace etudiant non encore inscrit dans un club	28
3.6	Demande d'inscription dans un club	28
3.7	Profile de l'utilisateur	29
3.8	Formulaire des suggestions	29
3.9	Historique des suggestions	30
3.10	Dashboard pour les membres	31
3.11	cellules rejointes et non rejointes	31
3.12	Historique des tâches	32
3.13	Soumission des tâches assignées	32
3.14	Créer une tâche	33
3.15	Traiter les soumissions des membres	33
3.16	Espace president du club	34
3.17	Création d'un évènement	35
3.18	Modification ou suppression d'un évènement	35
3.19	Ajout ou suppression de responsables	36
3.20	Ajout de responsables	36
3.21	Supprimer un responsable	37
3.22	Changement du président courant	37
3.23	Choix du nouveau président	38
3.24	Création de nouveaux clubs	38

Remerciements

Nous remercions Allah pour ses grâces et d'être entourées de gens aimables et serviables, d'être en bonne santé et de nous avoir donné la force et le courage pour réaliser ce travail.

Nous adressons nos vifs remerciements à notre encadrante, Mme Hdioud Boutinea, pour ses directives, sa générosité, aussi pour sa disponibilité continue, son partage de connaissances, d'expériences et de conseils précieux ainsi que les recommandations qu'il nous a prodigué durant toute la période de la préparation du projet.

Nous nous acquittons, également, volontiers d'un devoir de gratitude et de remerciements à Mme. ELASRI Bouchra responsable de la filière GL, ainsi tout le corps professoral de l'ENSIAS pour leur disponibilités et le savoir faire qu'ils nous ont transmis.

Résumé

L'objectif majeur de notre projet est de mettre en place une application web qui permet de faciliter la gestion du parascolaire à l'ENSIAS et d'offrir à tous les membres des clubs la possibilité d'accéder à leurs espaces et de réaliser leurs tâches d'une manière fluide et sécurisée.

La réalisation de ce travail est passée par plusieurs phases notamment la phase d'analyse et de conception et la phase de réalisation ou de développement. Afin d'accomplir notre travail au mieux possible, nous avons utilisé plusieurs outils technologiques parmi lesquels on trouve : le langage HTML5, CSS3, BOOTS-TRAP4, PHP, JavaScript et la plateforme de développement en localhost Wamp-Server qui rassemble le serveur web Apache, le système de gestion de bases de données MySQL et phpMyAdmin pour l'administration web des bases de données.

Le rapport est organisé selon trois phases essentielles : le premier chapitre est consacré à la planification du travail, le deuxième chapitre concerne l'analyse des besoins et la conception et enfin le dernier chapitre est consacré au développement et à la démonstration de l'état final de l'application.

Abstract

The main objective of our project is to create a web application that enables the management of the club system in ENSIAS. It aims to provide the students with an application that not only makes it possible for them to have access to their customized interfaces so as to accomplish their tasks but also offers them a smooth and pleasant navigation experience.

The achievement of our project required going through many phases most importantly conception and implementation. In order to accomplish our work, we have used many technological tools such as HTML5, CSS3, BOOTSTRAP4, PHP, JavaScript and MySQL.

Introduction générale

Ce projet de fin d'année vise à mettre en place une application web permettant de faciliter la gestion du parascolaire à l'ENSIAS et d'assurer une expérience fluide et aisée aux différents étudiants de l'école. Il s'agit de l'application « AFTER SCHOOL » qui a pour objectif de mettre à la disposition des étudiants de l'école une plateforme offrant la possibilité d'accéder à tous les clubs avec des interfaces personnalisées pour chaque membre selon son statut dans un club précis.

En effet, l'ENSIAS jouie d'une multitude de clubs et un étudiant peut être un membre de plusieurs clubs en même temps selon différents statuts (responsable, président ou un membre ordinaire). Pour pouvoir consulter les nouveautés de ses clubs et des autres clubs, un étudiant se trouve contraint d'appartenir à toutes les plateformes, généralement des réseaux sociaux, que ces derniers utilisent. En outre, la soumission des tâches assignées à un membre connaît un manque de sécurité et les données procurées peuvent facilement être accessible par des personnes qui ne font pas partie des clubs. De plus, il s'avère difficile de garder la trace du travail accompli par chaque membre et de savoir à tout moment les statuts des membres et leurs avancements.

Afin de remédier à ces problèmes, nous avons entrepris ce projet afin de créer une application web qui constitue une plateforme unifiée pour tous les clubs de l'école, permet de sécuriser l'accès aux données à travers un mécanisme de connexion et de déconnexion et pourvoit une fonctionnalité de stockage afin de garder la trace de toutes les manipulations des membres.

Dans ce document, nous présentons notre travail selon trois chapitres : le premier chapitre est dédié à la planification du projet. Nous consacrons le deuxième chapitre pour analyser le problème et déceler les besoins et les fonctionnalités à mettre en oeuvre à travers une conception approfondie. Le dernier chapitre est dédié à l'implémentation de notre application en représentant le support logiciel sur lequel nous nous sommes basés pour la réaliser et les étapes par lesquelles nous sommes passés afin d'implémenter les fonctionnalités conçues.

Chapitre 1

Présentation du projet

1.1 Introduction

Ce chapitre vise à élucider le contexte du projet, les contraintes à surmonter et les objectifs à atteindre.

1.2 Contexte général

Dans le cadre des activités parascolaires, l'ENSIAS offre un large éventail de clubs pour ses étudiants. Ces derniers peuvent s'inscrire dans plusieurs clubs et exécuter des tâches selon différents statuts. Parmi les contraintes qui entravent la fluidité de l'expérience parascolaire, la multitude de plateformes utilisées par chaque club qui engendre une confusion chez les membres, vu le manque de sécurité rencontré et la difficulté de garder la trace des manipulations de chaque membre. L'idée de l'application « AFTER SCHOOL » vient dans le but de remédier à ces obstacles.

L'objectif majeur de l'application est de créer une plateforme qui réunit tous les clubs de l'école et permet aux membres d'accéder à leurs espaces personnalisés. Nous veillons aussi à sécuriser la soumission des tâches et toutes les modifications apportées par les utilisateurs. De plus, chaque manipulation sera stockée sur la base de données ce qui nous donnera une vue globale sur la gestion des clubs et du travail au sein de ces derniers.

1.3 Méthodologie de développement

Afin de réaliser un projet, nous choisissons toujours une méthode qui nous facilitera le déroulement des étapes de création. Scrum s'avère la méthode la plus adaptée pour atteindre cet objectif.

Scrum est une méthode de développement agile orientée projet informatique dont les ressources sont régulièrement actualisées.

Le principe de base étant d'être toujours prêt à réorienter le projet au fil de son avancement. Bien entendu, la méthode Scrum est conforme aux principes des méthodes agiles.

Comme toutes les méthodes agiles, Scrum privilégie la livraison rapide d'un prototype, opérationnel par définition, afin que les clients, donneurs d'ordre et membres de l'équipe puissent l'évaluer.

Cycle de vie de la méthode SCRUM :

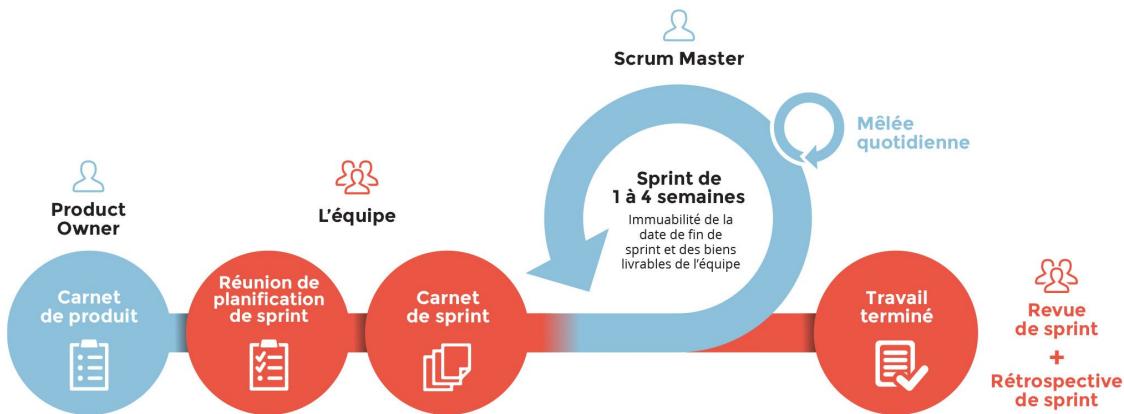


FIGURE 1.1 – Méthode scrum

1.4 Planification du déroulement du projet

Pour réaliser le projet, il était indispensable d'organiser et d'ordonner les étapes qui vont nous permettre d'atteindre notre objectif ultime. Pour se faire, nous avons élaboré un diagramme de GANTT afin d'avoir une vision claire et lucide du travail exigé. La planification du projet était gérée par trois axes importants. Le premier axe consistait à repérer les besoins des utilisateurs de l'application et à analyser d'une manière détaillée les fonctionnalités requises. Le deuxième axe était dédié à la conception de la solution et le troisième axe concernait le développement et l'implémentation.

La figure suivante représente l'organisation des tâches majeures menant à la réalisation de notre projet selon le diagramme de Gantt.

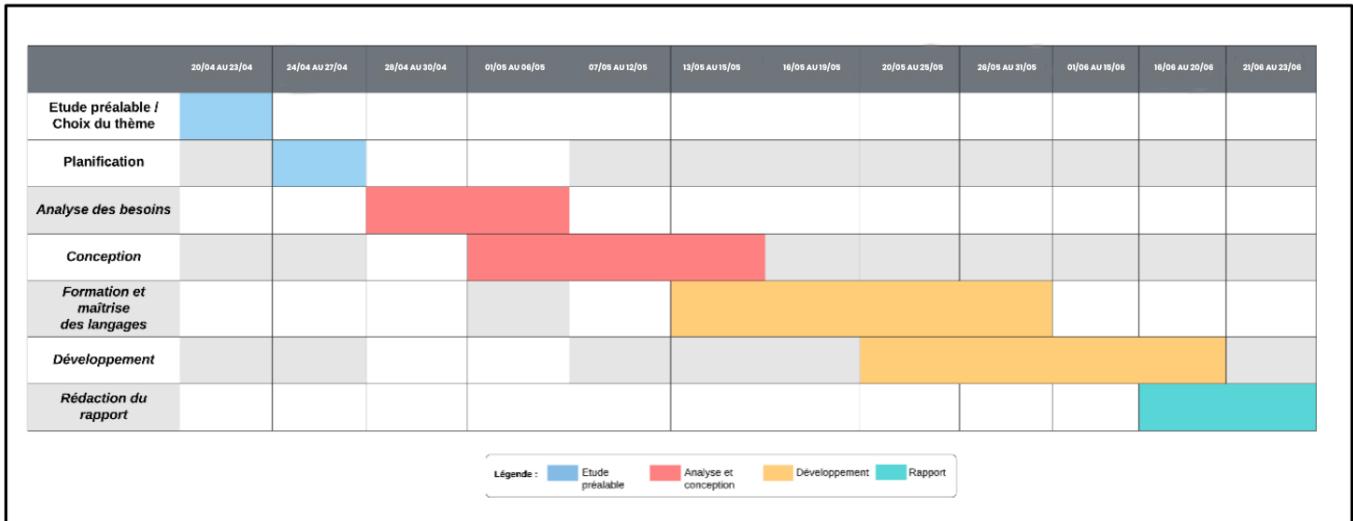


FIGURE 1.2 – Diagramme de gantt

1.5 Conclusion :

Après avoir présenter la problématique et l'objectif de ce projet ainsi que la méthodologie de développement, et afin de modéliser les besoin attendus de notre application et que les objectifs soient atteints, on va passer à l'étape de l'analyse et la conception dans le prochain chapitre.

Chapitre 2

Analyse et conception

2.1 Introduction

Ce chapitre est consacré à la phase de l'analyse et de la conception qui définit les modèles et structures à suivre lors de la réalisation de l'application..

2.2 Architecture logiciel :

L'architecture Modèle/Vue/Contrôleur (MVC) est une façon d'organiser une interface graphique d'un programme. Elle consiste à distinguer trois entités distinctes qui sont, le modèle, la vue et le contrôleur ayant chacun un rôle précis dans l'interface.

L'organisation globale d'une interface graphique est souvent délicate. Bien que la façon MVC d'organiser une interface ne soit pas la solution miracle, elle fournit souvent une première approche qui peut ensuite être adaptée. Elle offre aussi un cadre pour structurer une application. Dans l'architecture MVC, les rôles des trois entités sont les suivants :

- modèle : données (accès et mise à jour)
- vue : interface utilisateur (entrées et sorties)
- contrôleur : gestion des événements et synchronisation

2.3 Identification des acteurs

Les utilisateurs d'un système sont représentés selon leurs rôles à l'égard de ce dernier. Ils peuvent consulter et/ou agir sur l'état du système et le modifier. Notre application est conçue pour les étudiants de l'ENSIAS et en particulier les membres des clubs qui interagissent avec le système selon différents statuts :

- Etudiant
- Membre d'une cellule dans un club
- Responsable d'une cellule dans un club
- Président d'un club
- Administrateur

2.4 Besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels expriment l'ensemble des actions que doit effectuer le système en réponse aux demandes de ses utilisateurs. Nous les classifions selon trois axes :

2.4.1 Besoins d'un étudiant

Consulter les pages descriptives des clubs et leurs nouveautés et avoir la possibilité de s'inscrire dans les clubs de son choix.

2.4.2 Besoins du pilotage et des membres des clubs

Le pilotage des clubs est constitué des responsables et du président. Ces derniers doivent avoir un contrôle sur l'espace consacré à leur club dans l'application avec plus de priviléges pour le président.

2.4.3 Besoins de l'administrateur

L'administrateur est le rôle le plus privilégié de l'application. Il doit avoir accès à toutes les fonctionnalités du système et pouvoir contrôler toutes les actions des clubs.

2.5 Besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels représentent les exigences implicites auquel le système doit répondre. Parmi ces besoins on cite :

- Gestion des erreurs :

Les ambiguïtés doivent être signalées par des messages d'erreurs bien organisés pour bien guider l'utilisateur et le familiariser avec l'application.

— Sécurité :

L'application doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des utilisateurs qui reste l'une des contraintes les plus importantes dans les applications web.

— La rapidité de traitement :

Il est impérativement nécessaire que la durée d'exécution des traitements s'approche le plus possible du temps réel.

— La performance :

Un logiciel doit être avant tout performant c'est-à-dire à travers ses fonctionnalités, répond à toutes les exigences des utilisateurs d'une manière optimale.

— La convivialité :

Le logiciel doit être facile à utiliser. En effet, les interfaces utilisateurs doivent être conviviales, simples, ergonomiques et adaptées à l'utilisateur.

2.6 Fonctionnalités du système

2.6.1 Fonctionnalités selon l'interface publique

Le système permet aux étudiants n'ayant pas encore créé un compte de consulter les pages descriptives des clubs et les évènements publics qu'organisent ces derniers. Ils sont aussi amenés à créer un compte à travers un formulaire d'inscription.

2.6.2 Fonctionnalités selon l'interface privée

Cet espace requiert une connexion auprès du système par le biais d'une adresse email et d'un mot de passe. Il permet aux étudiants ayant créé un compte dans l'application de soumettre des suggestions aux clubs de leurs choix et de visualiser les réponses de ces derniers. De plus, il est possible d'envoyer des demandes d'inscription dans les cellules des clubs. Les étudiants sont aussi capables de modifier les informations concernant leurs profiles (nom, prénom, photo de profile,

email...). Ces fonctionnalités sont offertes également pour les étudiants n'ayant pas encore rejoint un club. Après la validation d'une demande, l'étudiant peut accéder à son espace dans le club à travers le compte créé lors de l'inscription.

La phase d'authentification redirige les utilisateurs vers des interfaces personnalisés selon leurs statuts dans les clubs afin de pouvoir effectuer leurs tâches. Les fonctionnalités selon les statuts des membres sont classifiées de la manière suivante :

— Membres de cellule :

L'interface des membres permet, en plus des fonctionnalités précédentes, de consulter les évènements privés organisés par les clubs rejoints, de voir les tâches attribués par le responsable de cellule, de soumettre le travail demandé et de visualiser les remarques du responsable. Les membres peuvent aussi voir l'historique de leurs tâches avec les informations en détail et peuvent, éventuellement, quitter une cellule.

— Responsables de cellules :

L'interface des responsables leur offre la possibilité d'effectuer toutes les fonctionnalités précédentes avec le privilège de pouvoir créer des tâches et de les attribuer en diffusion ou par la sélection de membres précis de la cellule, de vérifier les soumissions concernant ces tâches et d'envoyer des remarques.

— Présidents des clubs :

Le statut de président représente le plus haut rang au sein d'un club. En plus de ce qui a été cité précédemment, un président contrôle les paramètres du club (photo, logo, nom, acronyme, ...), supervise toutes les cellules et peut également modifier les responsables des cellules. Les suggestions adressées à un club sont traitées par son président. Il est donc amené à répondre aux propositions reçues.

— Administrateur :

Le rôle d'administrateur est attribué au président de l'Association des Élèves Ingénieurs (ADEI). Il contrôle tout le système. En particulier, il est capable

de créer de nouveaux clubs et de modifier les présidents courants.

2.7 Diagrammes d'UML

2.7.1 Diagramme de cas d'utilisation :

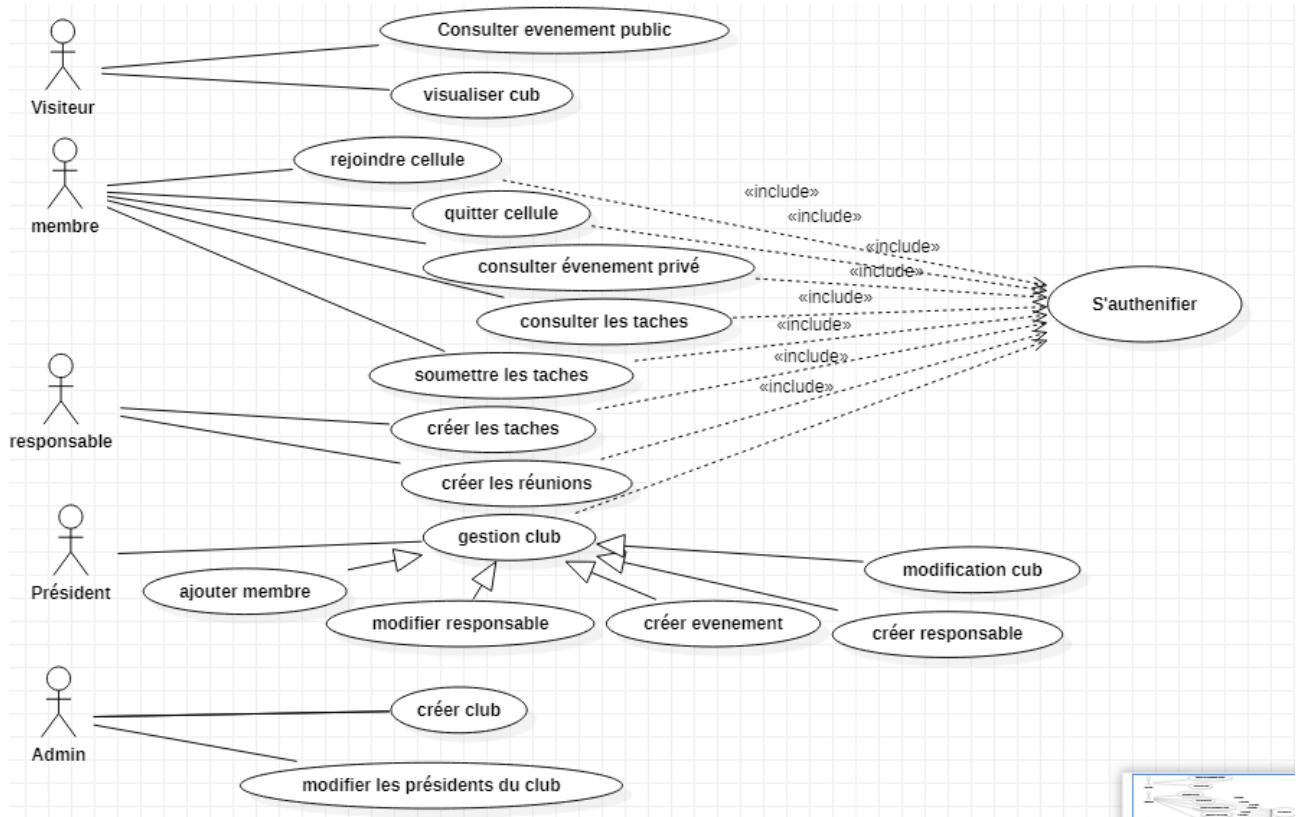


FIGURE 2.1 – diagramme de cas d'utilisation

2.7.2 Description des scénarios à l'aide du diagramme de séquence :

1. Authentification :

Pour que l'utilisateur puisse accéder à l'ensemble de fonctionnalités citées précédemment, c'est nécessaire de passer par l'authentification. Une fois qu'il valide la saisie des données, le système s'assure d'abord que les informations entrées n'ont pas la valeur NULL puis il vérifie ces données auprès de la base de données. S'ils sont valide, alors il vérifie quel type d'utilisateur, et le re-directe la page d'accueil.

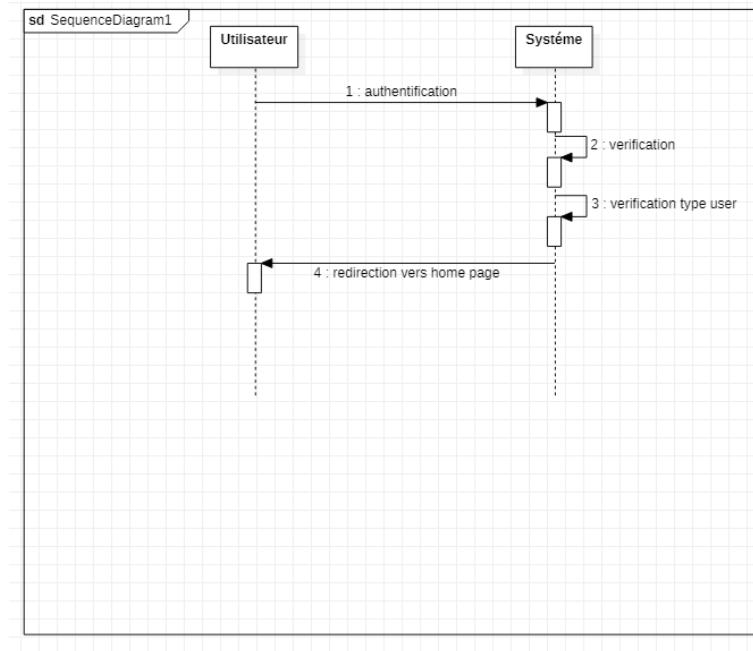


FIGURE 2.2 – diagramme de séquence authentification

2. créer évènement :

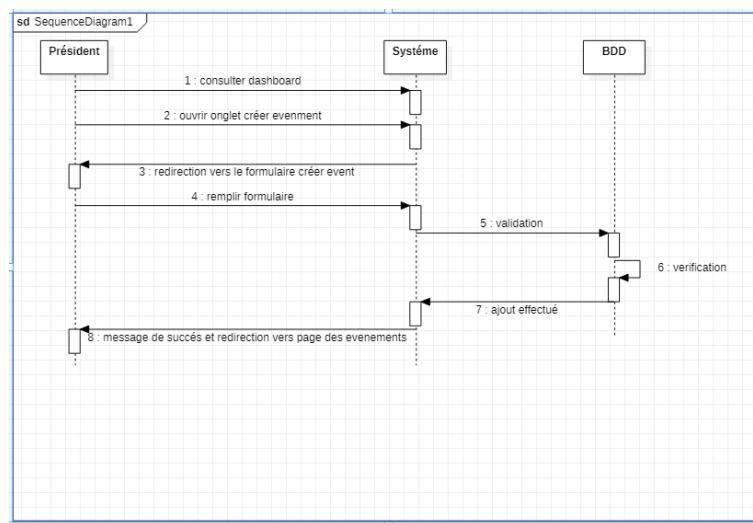


FIGURE 2.3 – diagramme de séquence créer évènement

3. créer responsable :

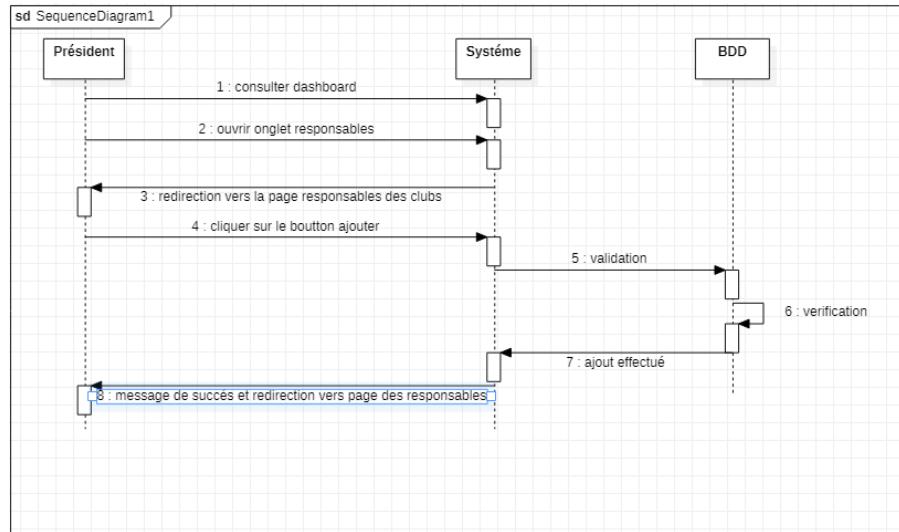


FIGURE 2.4 – Diagramme de séquence créer responsable

4. Modifier président

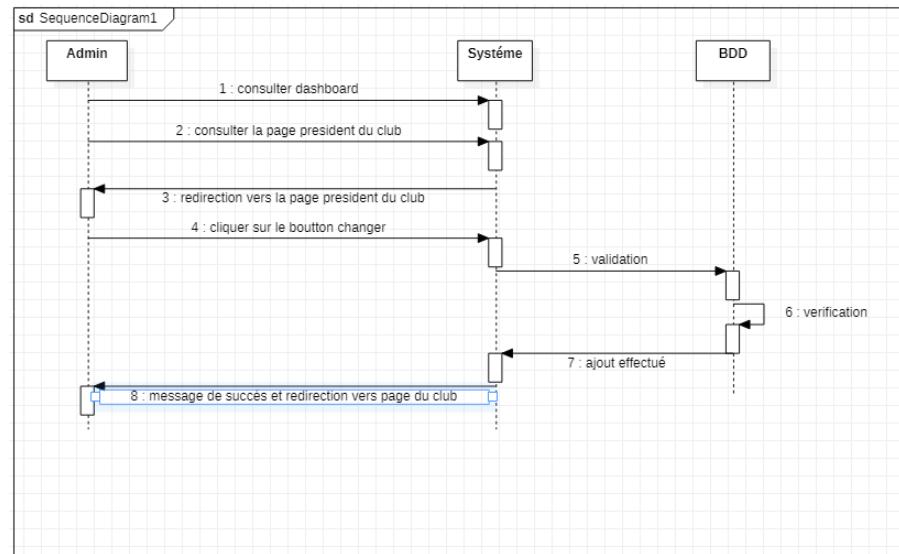


FIGURE 2.5 – Diagramme de séquence modifier président club

2.8 Modèle Conceptuel de Données (MCD) :

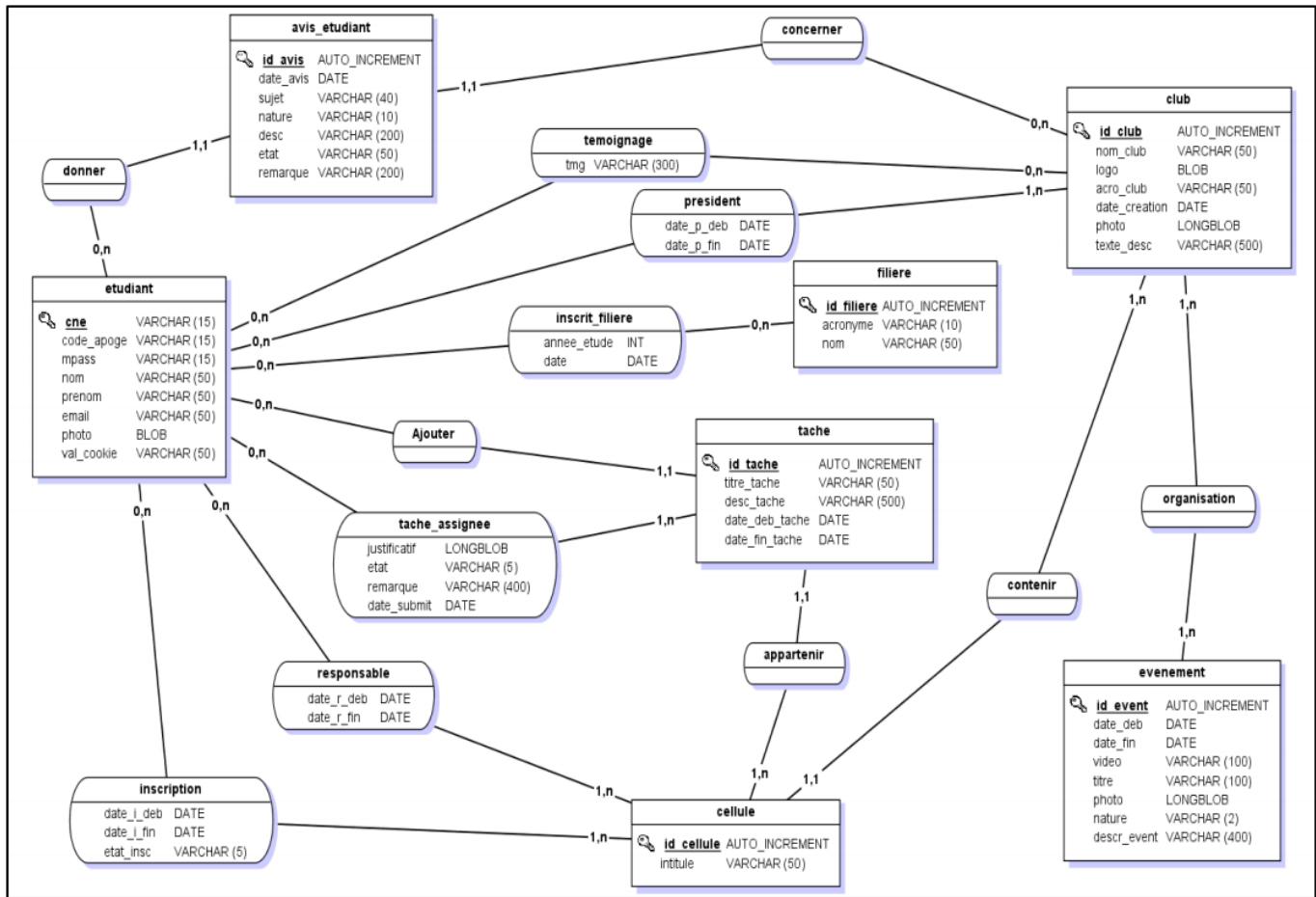


FIGURE 2.6 – MCD

2.9 Conception du design

La figure représente la conception du design de notre application. De nos jours, il suffit uniquement d'avoir une idée générale sur la navigation dans le système à créer. En effet, il existe des Frameworks de développement qui offrent toutes les fonctionnalités qu'on puisse vouloir intégrer dans une application avec un design inédit et une apparence fluide et agréable. En particulier, Material Design qui nous a permis d'avoir une vision claire des composantes à utiliser pour animer notre site et Bootstrap qui offre, également, un grand support de design et s'est avéré indispensable pour assurer un système adapté à toutes les tailles d'écrans ou encore de l'anglais « responsive mobile-first ».

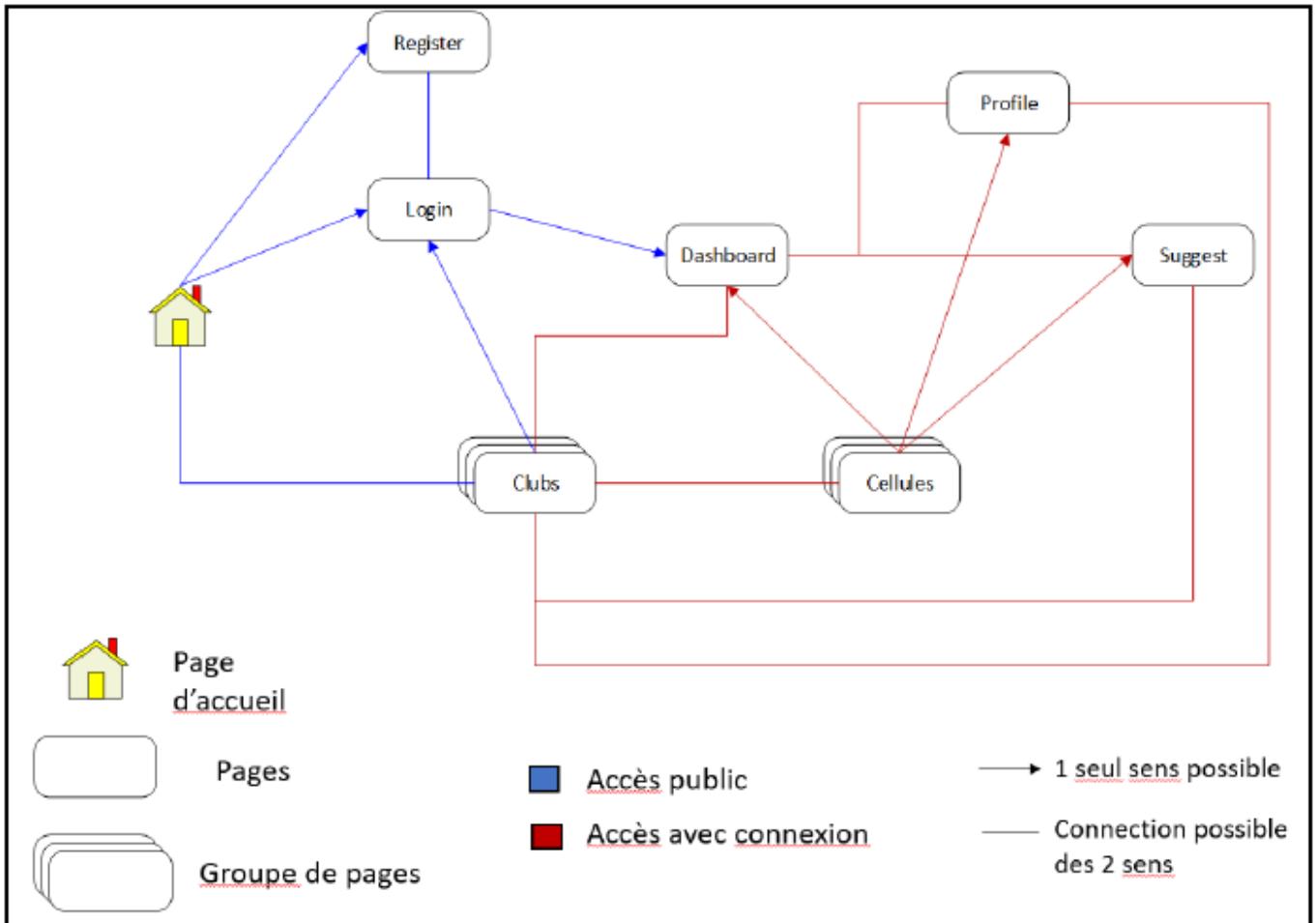


FIGURE 2.7 – Conception du design

2.10 Conclusion :

Après avoir décrit les besoins fonctionnels et techniques attendus de notre projet qui consistent à mettre en place une démarche de développement. Lors de cette dernière phase nous avons essayé d'exprimer le fonctionnement de notre système en se basant principalement sur le diagrammes de cas d'utilisations, et lors de la phase de conception qui avait pour intérêt de présenter les différentes étapes de conception de l'application tout en évoluant dans le niveau de détail, et doit par conséquent aboutir immédiatement à l'implémentation avec une vision claire des aspects fonctionnels ainsi que organisationnels de l'application.

Chapitre 3

Réalisation du projet

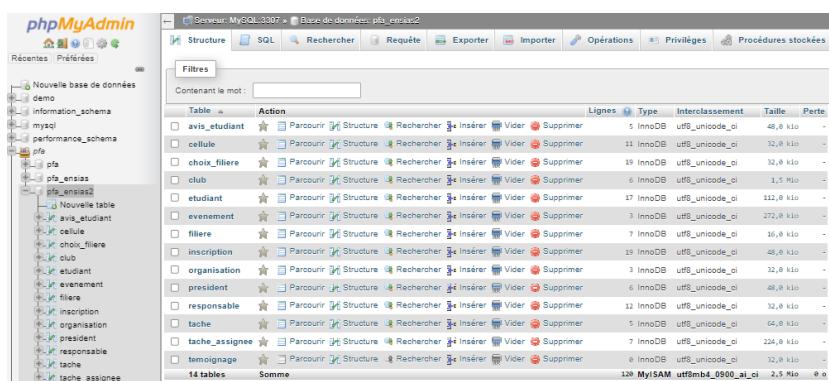
3.1 Introduction

La réalisation de l'application « After SCHOOL » a requis l'utilisation de plusieurs outils technologiques notamment la plateforme WampServer, les langages PHP, SQL, HTML, CSS, BOOTSTRAP et la librairie jQuery.

3.2 Outils de travail

3.2.1 WampServer :

WampServer signifiant Windows Apache MySQL PHP est une plateforme de développement Web sous Windows permettant de faire fonctionner localement des scripts PHP. Doté d'un serveur web Apache, d'un serveur de bases de données MySQL et d'un outil d'administration des bases MySQL phpMyAdmin, WampServer permet la création de sites web dynamiques en local. WampServer dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs d'une façon rapide et simple.



3.2.2 HTML5 :

HTML5 (HyperText Markup Language 5) est la dernière révision majeure du HTML (format de données conçu pour représenter les pages web). Cette version a été finalisée le 28 octobre 2014. HTML5 spécifie deux syntaxes d'un modèle abstrait défini en termes de DOM : HTML5 et XHTML5. Le langage comprend également une couche applicative avec de nombreuses API, ainsi qu'un algorithme afin de pouvoir traiter les documents à la syntaxe non conforme.



3.2.3 CSS3 :

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. CSS3, la troisième version, devient « modulaire », afin de faciliter ses mises à jour, mais aussi son implémentation par des agents utilisateurs aux capacités et aux besoins de plus en plus variés (navigateurs graphiques, navigateurs pour mobiles, navigateurs vocaux). Les navigateurs peuvent ainsi implémenter des sous-ensembles de CSS3.



3.2.4 BOOTSTRAP4 :

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur

la plate-forme de gestion de développement GitHub. Bootstrap 4 prend en charge les dernières versions de Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Opera et Safari (sauf sur Windows). Il prend également en charge la dernière version de Firefox ESR.



3.2.5 PHP7 :

Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP (sigle autoréférentiel), est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet. Il est considéré comme une des bases de la création de sites web dits dynamiques mais également des applications web. PHP7, la septième version, propose une optimisation du code et offre un plus haut niveau de performance.



3.2.6 JQuery :

jQuery est une bibliothèque JavaScript libre et multiplateforme créée pour faciliter l'écriture de scripts côté client dans le code HTML des pages web. Le but de la bibliothèque étant le parcours et la modification du DOM (y compris le support des sélecteurs CSS 1 à 3 et un support basique de XPath), elle contient de nombreuses fonctionnalités ; notamment des animations, la manipulation des feuilles de style en cascade (accessibilité des classes et attributs), la gestion des

événements, etc. L'utilisation d'Ajax est facilitée et de nombreux plugins sont présents.



3.3 Présentation de l'application

3.3.1 Logo de l'application



3.3.2 Page d'accueil

La page d'accueil permet de présenter l'objectif de l'application et d'offrir des liens de redirection vers les pages descriptives des clubs et les pages d'inscription et de connexion.

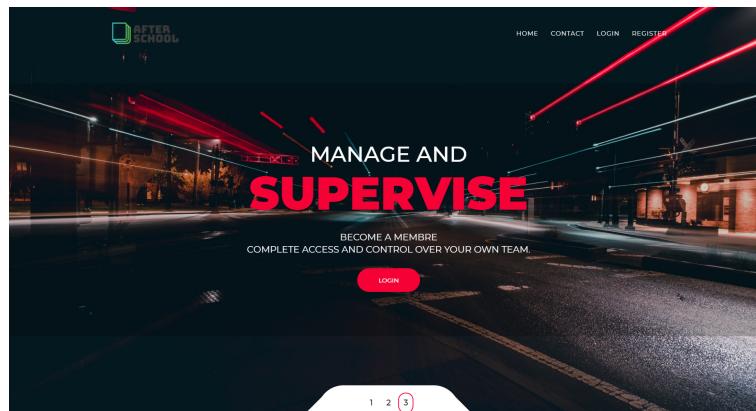


FIGURE 3.1 – Page d'accueil de "AFTER SCHOOL"

Les clubs sont récupérés de la base de données et affichés dans la page d'accueil comme le montre la figure avec des liens vers leurs pages descriptives.

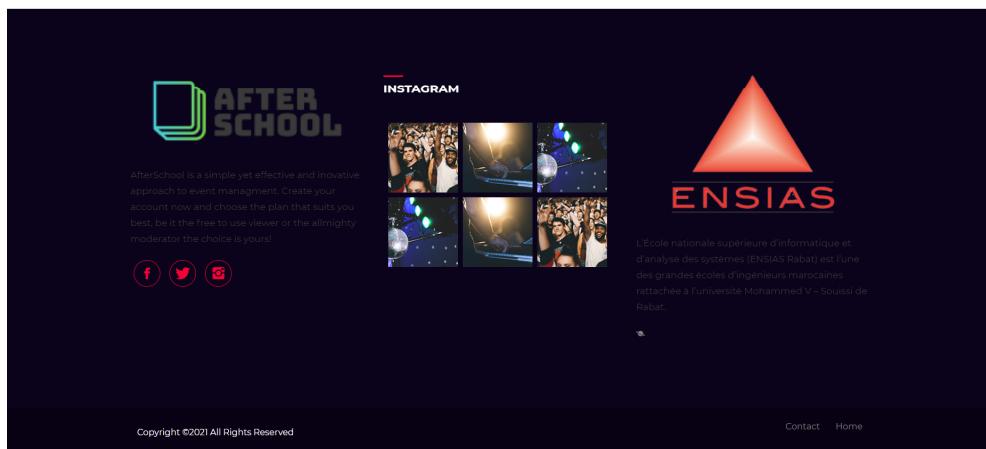
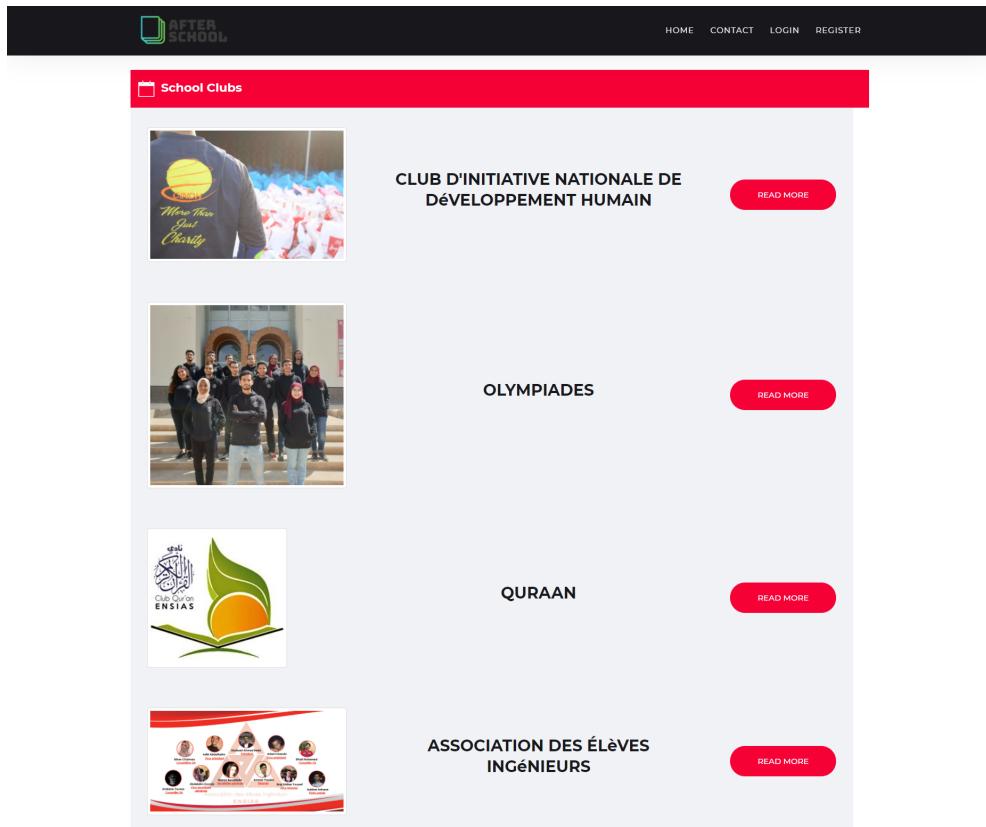


FIGURE 3.2 – Liste des clubs dans la page d'accueil

Les pages des clubs sont remplies à partir de la base de données par les informations du club (nom, photo, ...). Une représentation du président du club et des responsables des cellules est aussi incluse. On peut également visualiser les évènements publics prochains du club. La même page sera utilisée pour tous les étudiants en repérant à chaque fois le statut de la personne connectée et en ajoutant les priviléges qui lui sont accordées à la page. Par conséquent, un utilisateur non connecté ou non encore inscrit n'aura accès qu'aux informations publics pourvus par le club.

En ce qui concerne l'inscription, nous disposons des informations concernant les étudiants et leurs parcours (cne, code apogée, nom, prénom, filière...) ce qui nous permet de nous assurer que la plateforme n'est utilisée que par les étudiants de l'ENSIAS et ceci est réalisé lors de l'inscription à travers les champs du formulaire. Les mots de passe sont insérés avec un mécanisme de hachage afin d'offrir plus de sécurité.

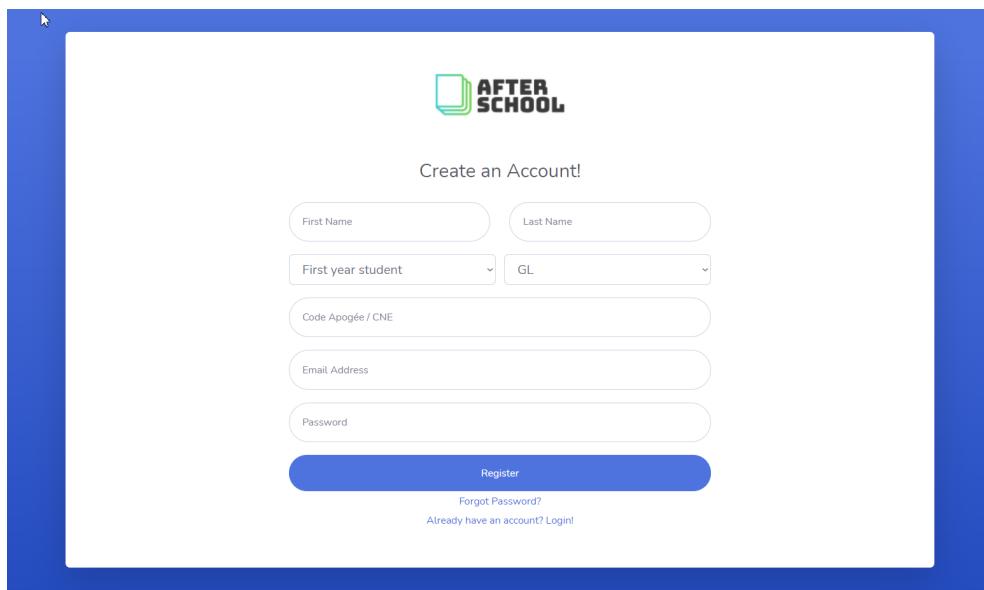


FIGURE 3.3 – Crédit d'un compte

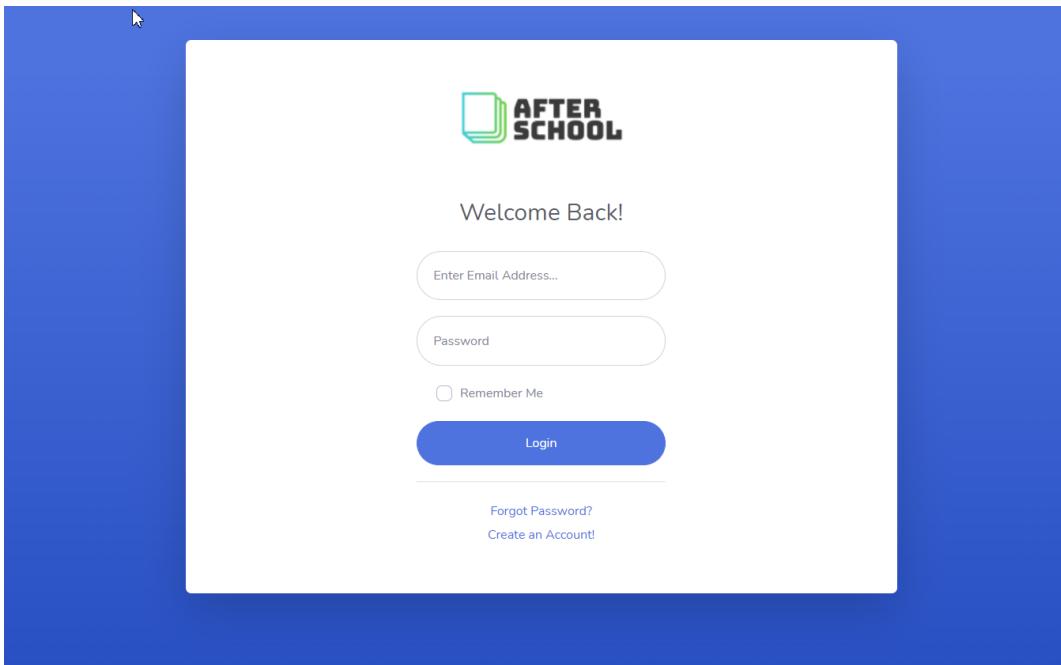


FIGURE 3.4 – Page de connexion

Après la connexion, l'utilisateur est redirigé vers une page présentant les clubs dans lesquels il est inscrit avec la possibilité d'y accéder et les clubs qu'il n'a pas encore rejoint avec la possibilité d'envoyer une demande pour devenir membre de cellule.

3.3.3 Espace étudiant inscrit dans la plateforme

Les étudiants inscrits dans la plateforme mais n'ayant pas encore rejoint un club profitent d'un espace qui leur permet d'effectuer des demandes d'inscription dans les clubs de leurs choix, d'envoyer des suggestions ou des plaintes et d'effectuer des modifications sur leurs profils (Photo, email, ...). Ils peuvent, bien évidemment, se déconnecter.

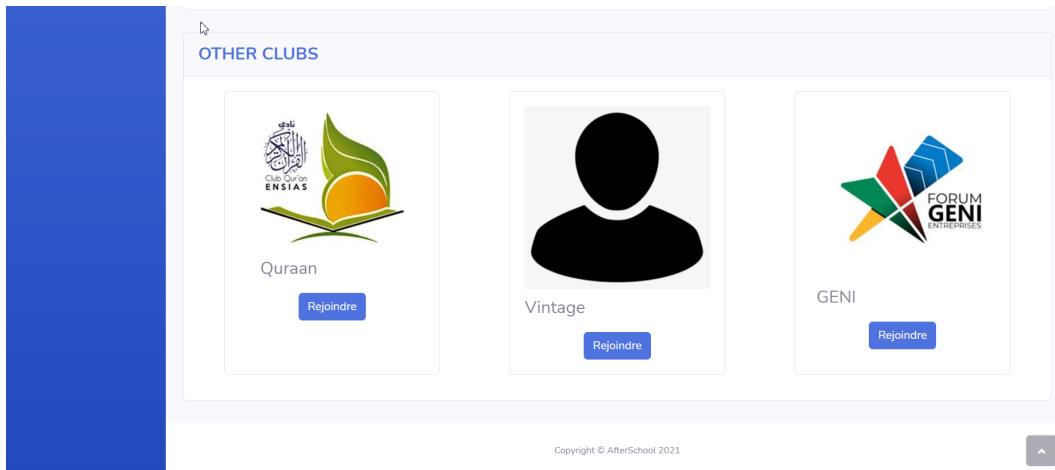


FIGURE 3.5 – Espace etudiant non encore inscrit dans un club

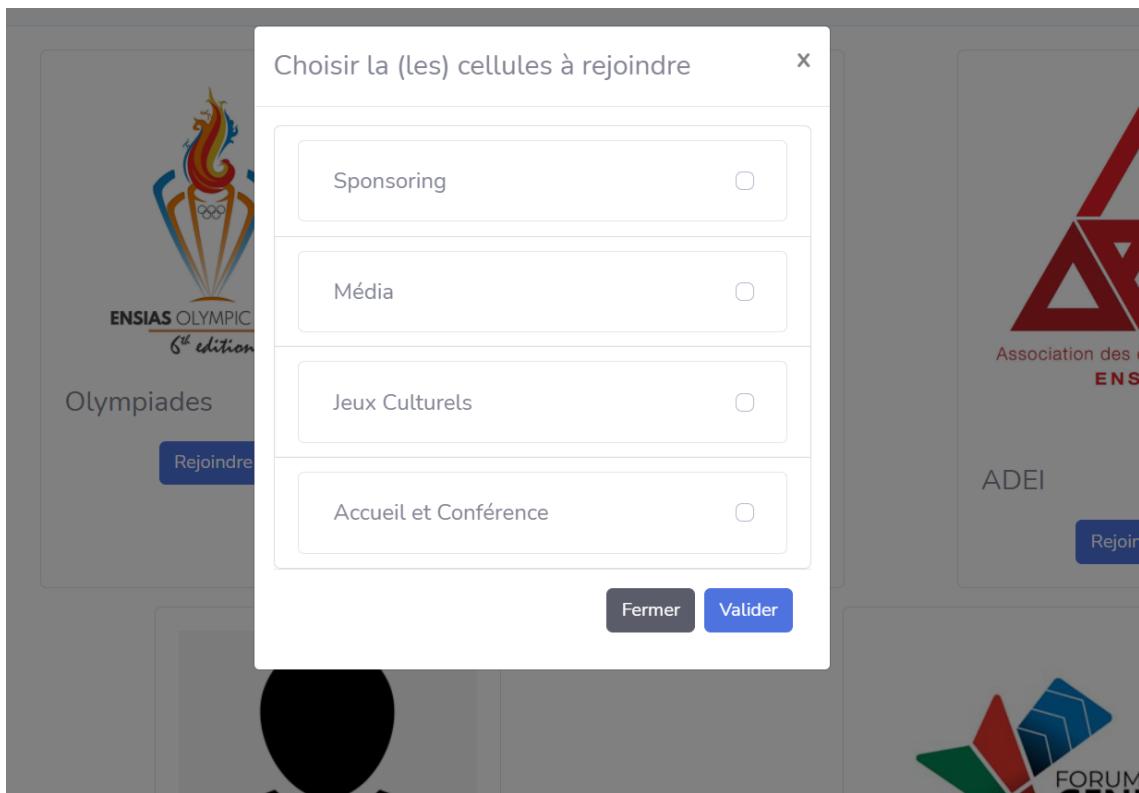


FIGURE 3.6 – Demande d'inscription dans un club

L'utilisateur peut modifier les paramètres de son profile dans « Profile ».

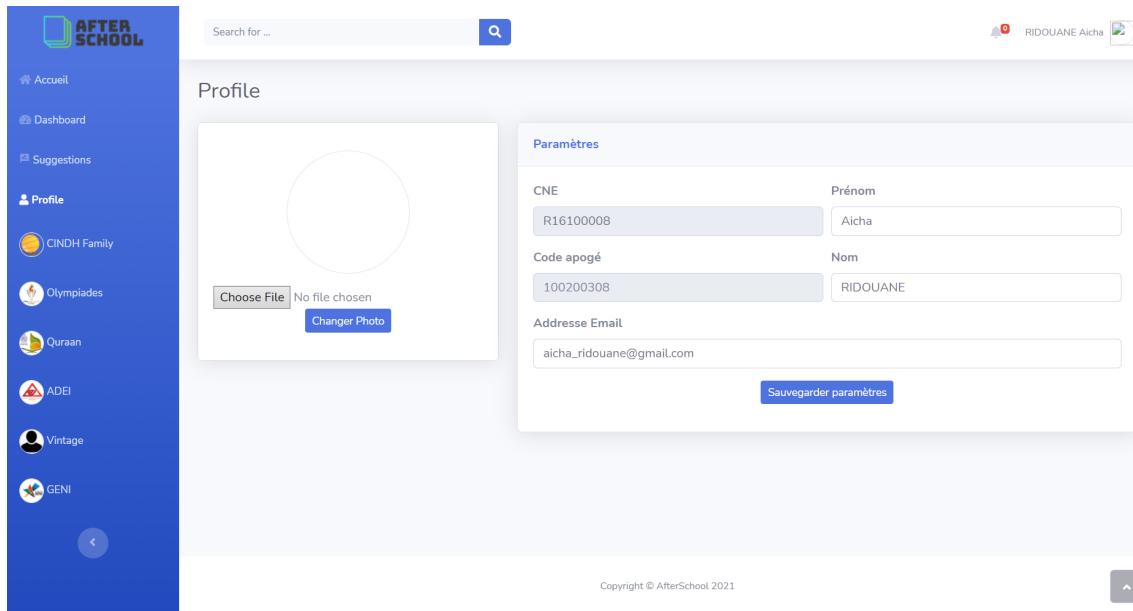


FIGURE 3.7 – Profile de l'utilisateur

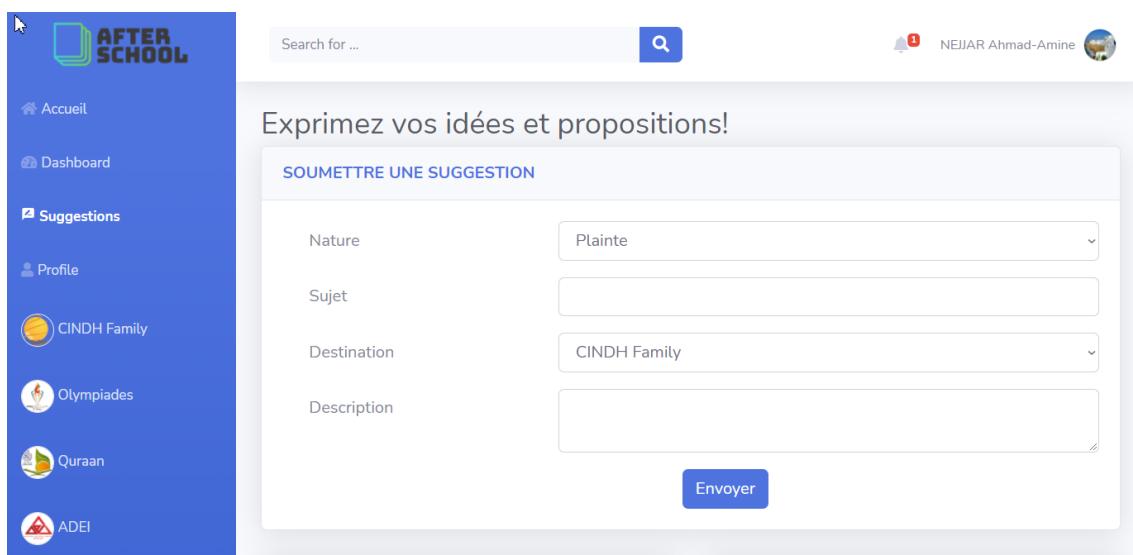


FIGURE 3.8 – Formulaire des suggestions

L'historique des suggestions et leurs états sont présentés comme suit.

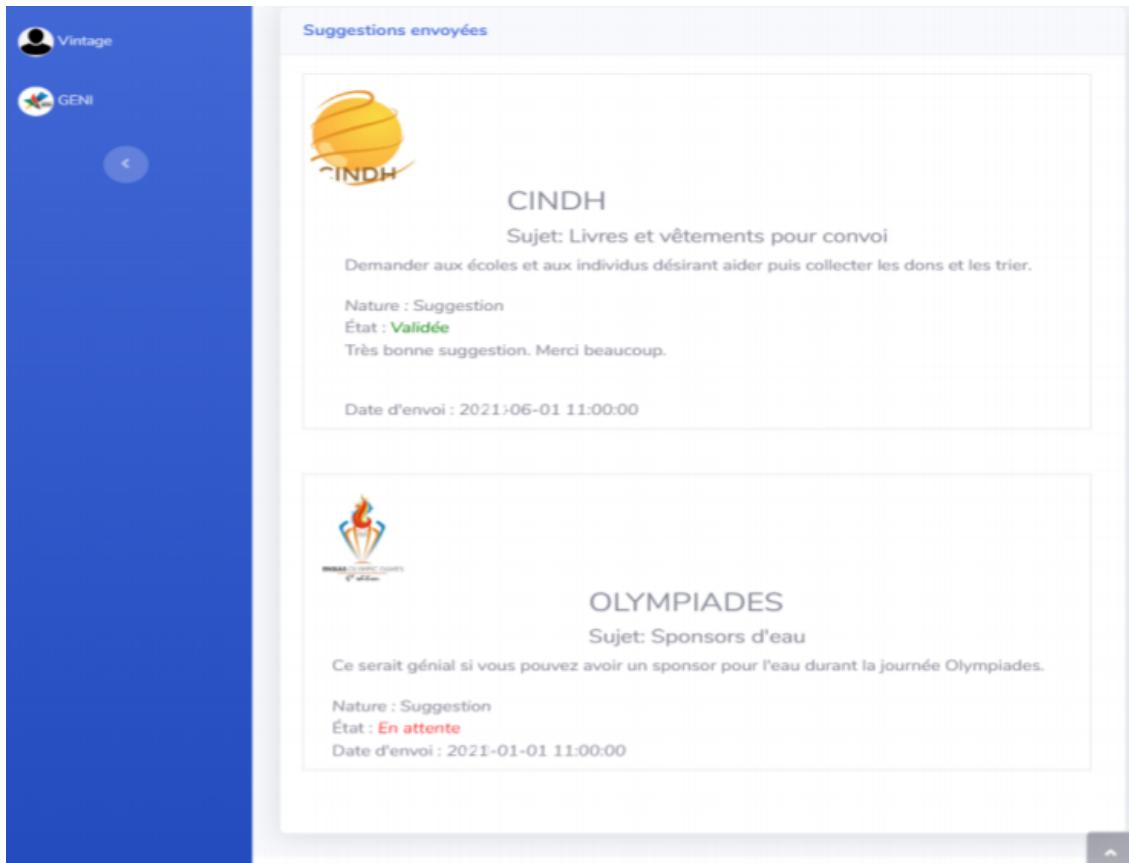


FIGURE 3.9 – Historique des suggestions

3.3.4 Espace membre du club

En plus des fonctionnalités listées au-dessus, les membres des clubs peuvent accéder à leur espace membre pour effectuer leurs tâches. La section « MY CLUBS » liste l'ensemble des clubs dans lesquels ils sont inscrits avec un bouton qui les redirige vers la page du club choisi.

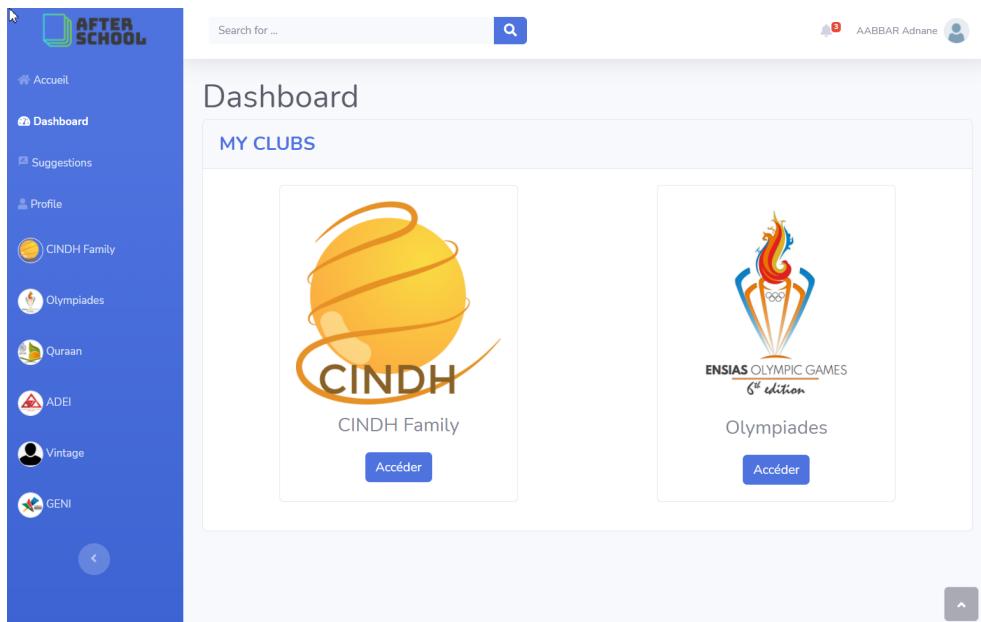


FIGURE 3.10 – Dashboard pour les membres

Pour les membres, on ajoute à la page du club la liste des cellules rejoindes pour qu'ils puissent accéder à leurs espaces et les autres cellules sont présentées pour permettre l'inscription si l'utilisateur le désire.

L'affichage de la page de cellule dépend également du statut de la personne connectée. Les priviléges accordés aux membres sont restreints à la soumission des tâches, la visualisation de l'historique de ces dernières et des remarques du responsable.

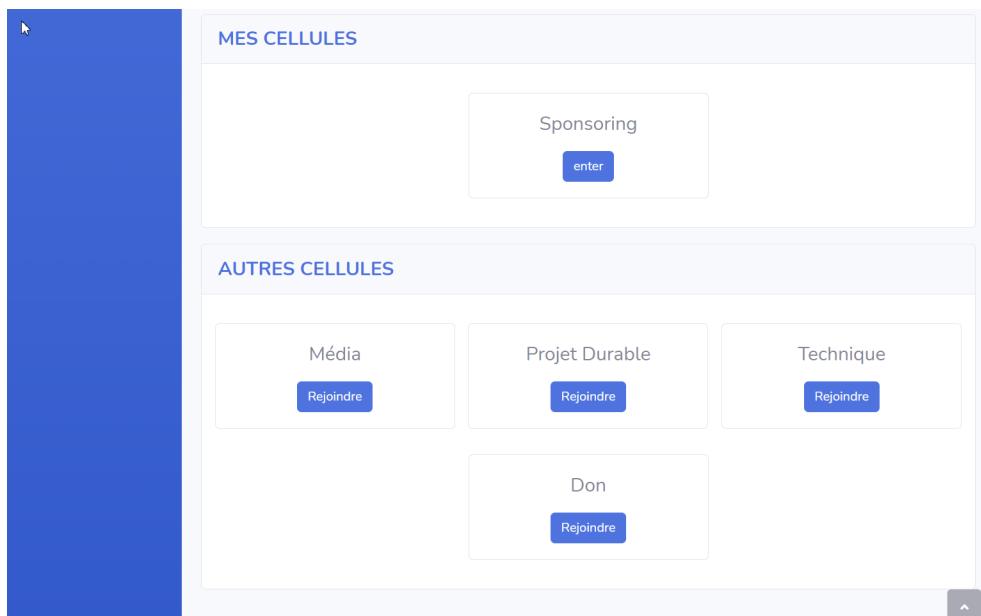


FIGURE 3.11 – cellules rejoindes et non rejoindes

La section « MES CELLULES » redirige le membre vers son espace de la cellule choisie.

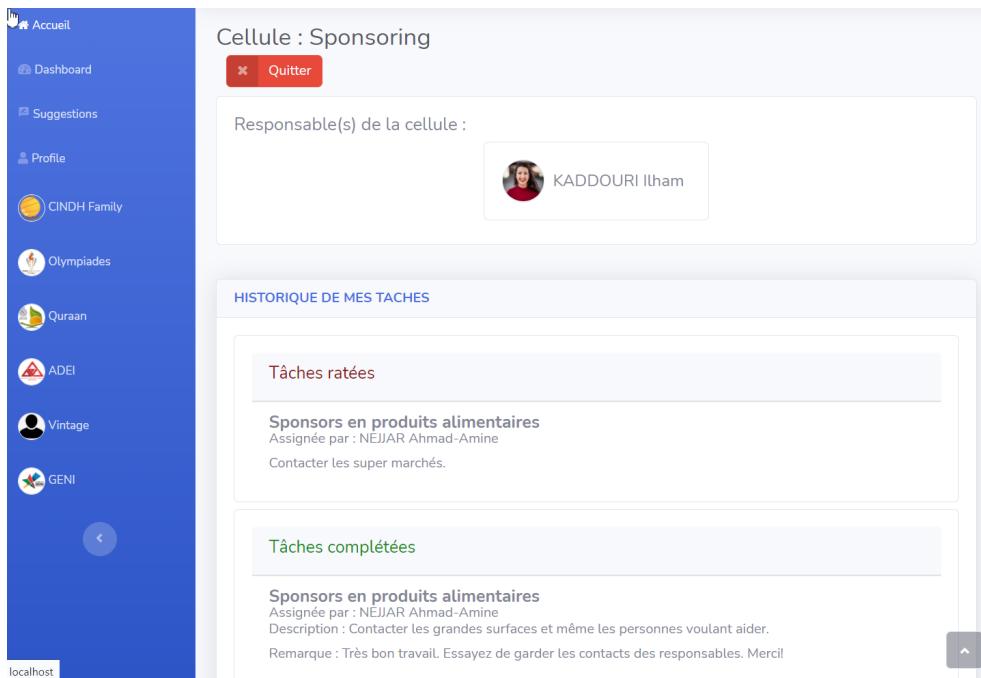


FIGURE 3.12 – Historique des tâches

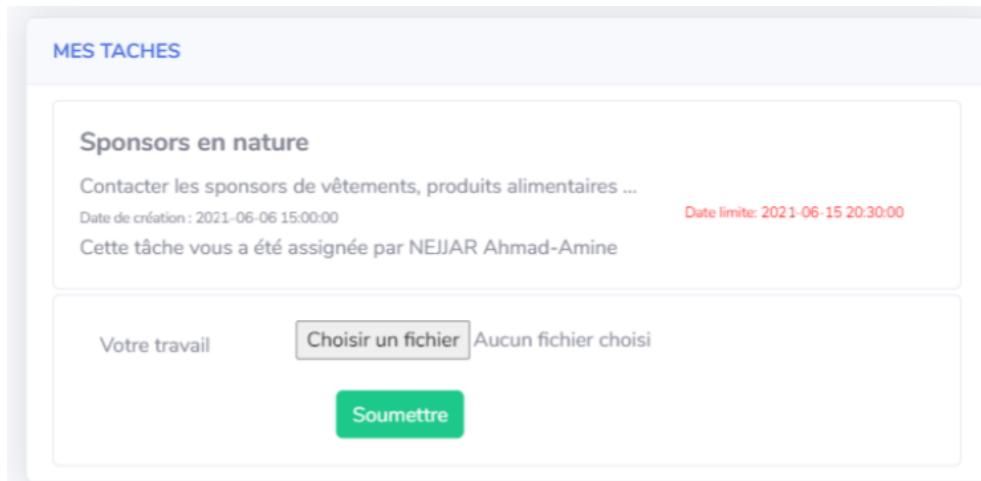


FIGURE 3.13 – Soumission des tâches assignées

3.3.5 Espace Responsable

Un responsable a accès à toutes les fonctionnalités précédentes et peut également créer des tâches et vérifier les soumissions des membres de sa cellule.



The form is titled "CRÉR UNE TACHE". It contains three input fields: "Titre:" (Title), "Date limite:" (Deadline) with a calendar icon, and "Description:". Below these are two buttons: "Diffusion à tous les membres" (Distribution to all members) and "Sélectionner des membres" (Select members).

FIGURE 3.14 – Créer une tâche

Une tâche soumise est accompagnée des informations de l'émetteur, de la date de soumission, l'objet de la tâche et sa date limite.



The page is titled "SOUMISSIONS DES TACHES". It displays a submitted task with the following details:

- Numéros de téléphone des sponsors à contacter
- Numéro de téléphone 1: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
- Numéro de téléphone 2: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
- Numéro de téléphone 3: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
- J'ai déjà parlé avec le responsable et il était ouvert à l'idée de nous aider. Il faut juste confirmer avec lui et signer un contrat comme justificatif.

Sponsors en nature

Contacter les sponsors de vêtements, produits alimentaires ...

Soumise par : AABBAR Adnane

Date de soumission : 2021-05-28 18:00:00 Date limite: 2021-06-15 20:30:00

Vos remarques

Valider

FIGURE 3.15 – Traiter les soumissions des membres

3.3.6 Espace Président de club

The screenshot displays the 'Espace Président de club' (President's Club Space) within the After School application. The left sidebar lists various sections: Accueil, Dashboard, Suggestions, Profile, CINDH Family, Olympiades, Quraan, ADEI, Vintage, and GENI. The main content area shows a profile picture of NEJJAR Ahmad-Amine and the text 'Club d'Initiative Nationale de Développement Humain'. Below this, there are three expandable sections: 'PRÉSIDENT COURANT DU CLUB' (Current Club President), 'DEMANDES D'INSCRIPTION' (Registration Requests), and 'MODIFIER LES PARAMÈTRES DU CLUB' (Edit Club Parameters). The 'MODIFIER LES PARAMÈTRES DU CLUB' section contains fields for Nom du club (Club d'Initiative Nationale de Développement Humain), Acronyme du club (CINDH Family), Photo du club (Choose File), Logo du club (Choose File), and Description. A 'Sauvegarder' (Save) button is at the bottom. The 'DEMANDES D'INSCRIPTION' section shows a request from AIT LHAI WALID for the SPONSORING cellule. The 'CRÉER UNE NOUVELLE CELLULE' (Create New Cellule) section has a 'Créer' (Create) button. The 'CRÉER UN ÉVÈNEMENT' (Create Event) section includes fields for Titre (Title), Photo (Choose File), Type (Type), Date début (Start Date), Date fin (End Date), and Description de l'événement (Event Description), with a 'Créer' (Create) button at the bottom.

FIGURE 3.16 – Espace president du club

Le président peut aussi créer des évènements qui seront ajoutés à la page du club par la suite.

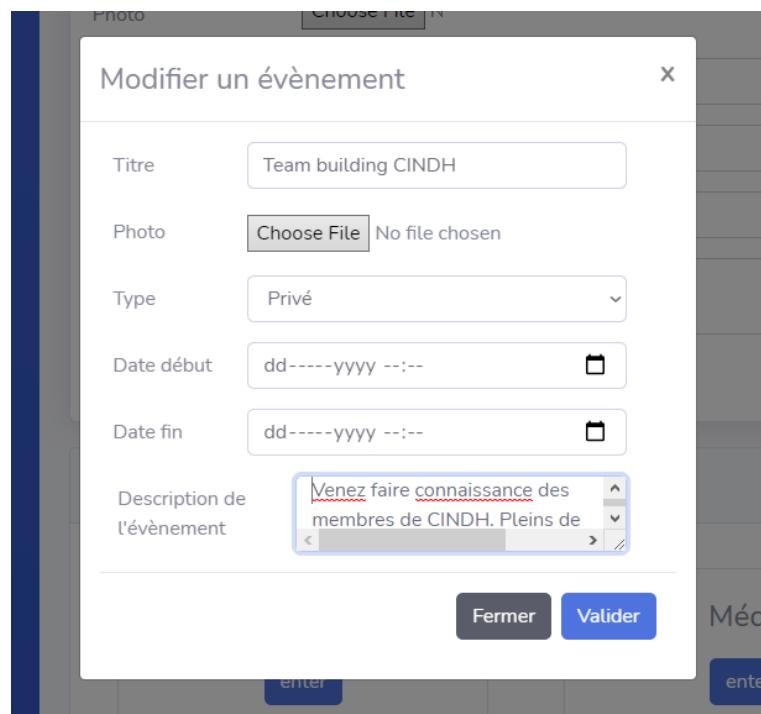


FIGURE 3.17 – Crédit d'un évènement

Dans le même schéma d'affichage des évènements, on ajoute la possibilité de modification et de suppression pour le président.

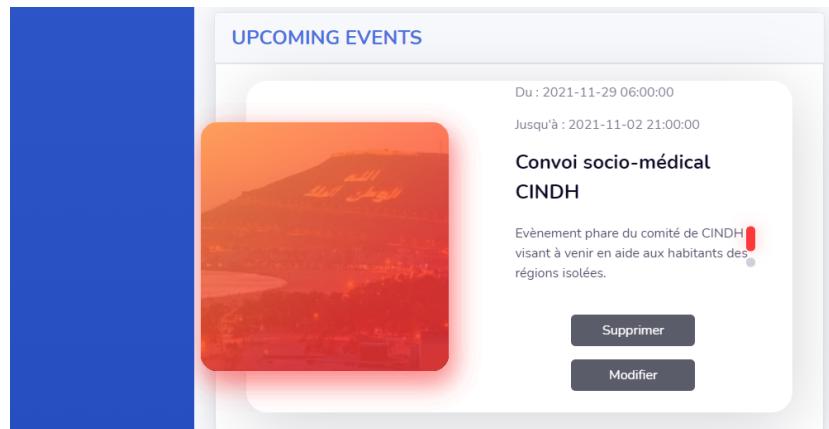


FIGURE 3.18 – Modification ou suppression d'un évènement

Comme une cellule peut être gérée par des co-responsables. Le président peut également ajouter et supprimer des responsables.

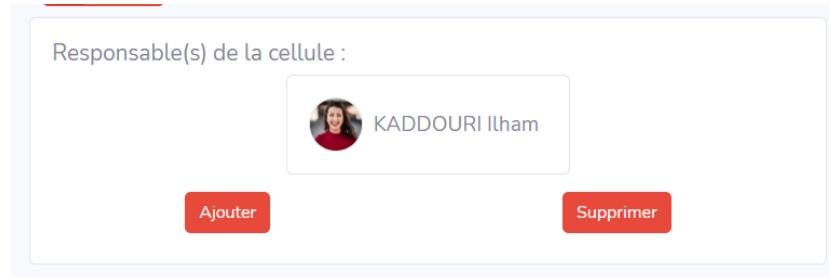


FIGURE 3.19 – Ajout ou suppression de responsables

Le formulaire d'ajout affiche, au fur et à mesure de la saisie, les membres dont le nom ou le prénom contient les lettres saisis.



FIGURE 3.20 – Ajout de responsables

Le formulaire de suppression affiche la liste des responsables courants et permet de cocher ceux ou celles à supprimer.

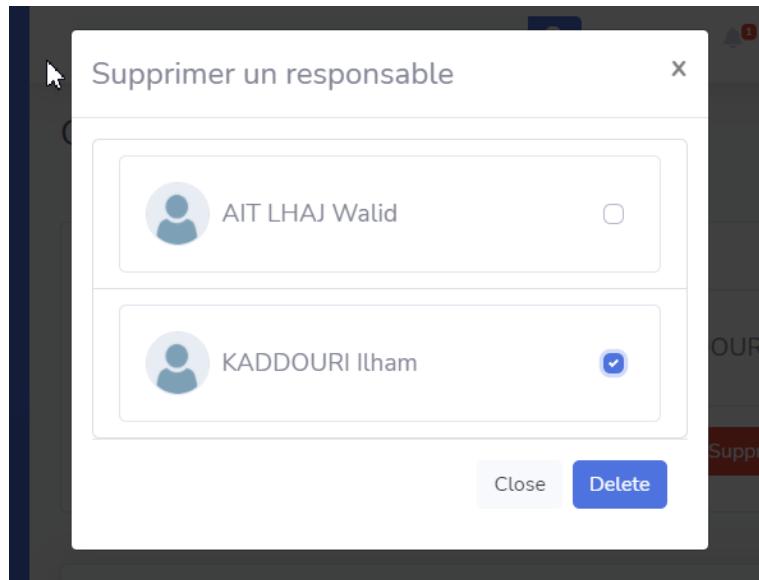


FIGURE 3.21 – Supprimer un responsable

3.3.7 Espace administrateur

L'administrateur de l'application a droit à toutes les fonctionnalités gérant cette dernière. Le rôle d'administrateur, dans notre cas, est assigné au président de l'ADEI. Il peut, en particulier, assigner le rôle de président pour l'ensemble des clubs de l'application et créer de nouveaux clubs. Dans la même page descriptive du club, on ajoute un bouton permettant à l'administrateur de changer le président.

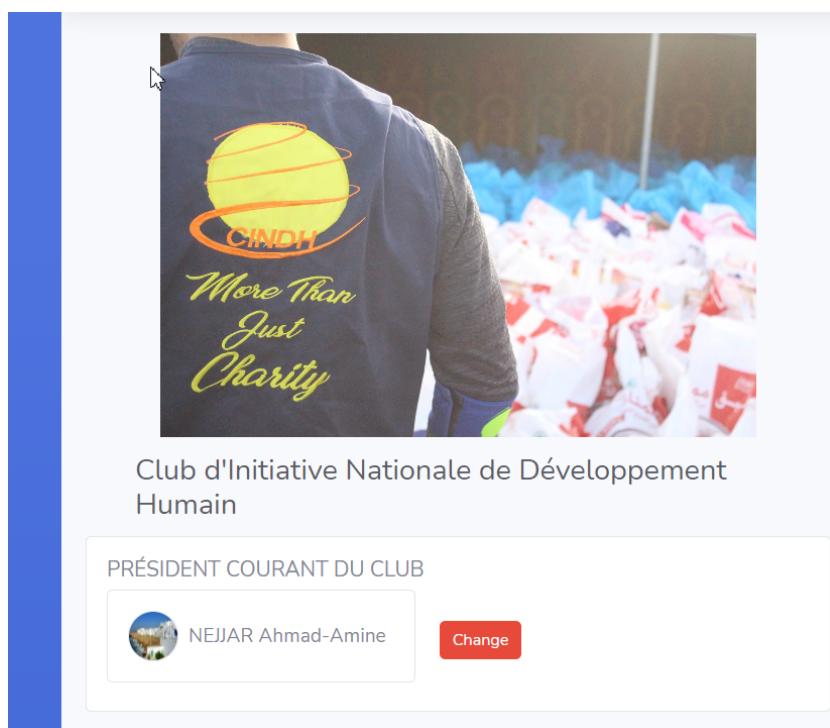


FIGURE 3.22 – Changement du président courant

Ce bouton ouvre un formulaire qui, au fur et à mesure de la saisie, affiche les étudiants dont le nom ou le prénom contiennent les lettres saisis.

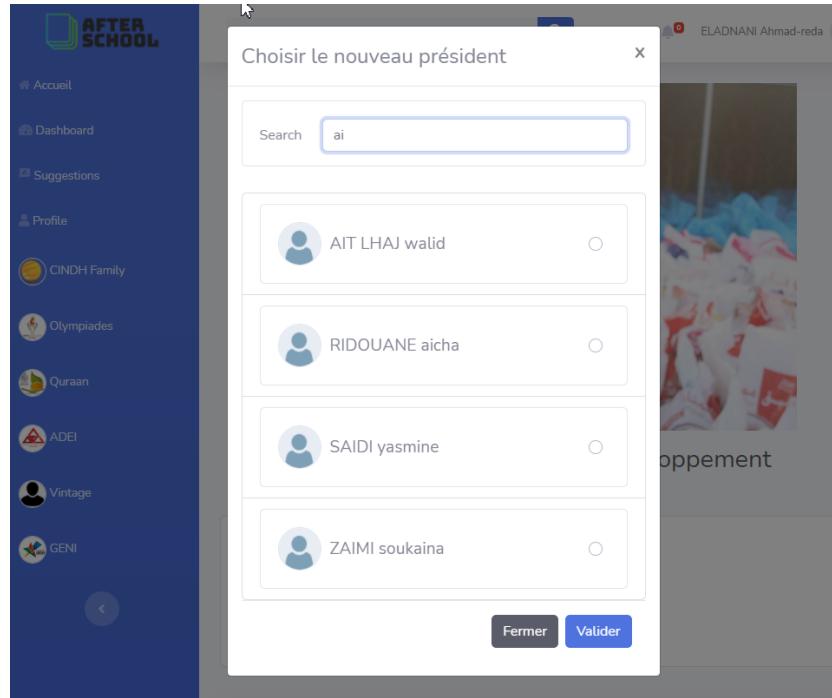


FIGURE 3.23 – Choix du nouveau président

La création des nouveaux clubs est également effectuée par l'administrateur.

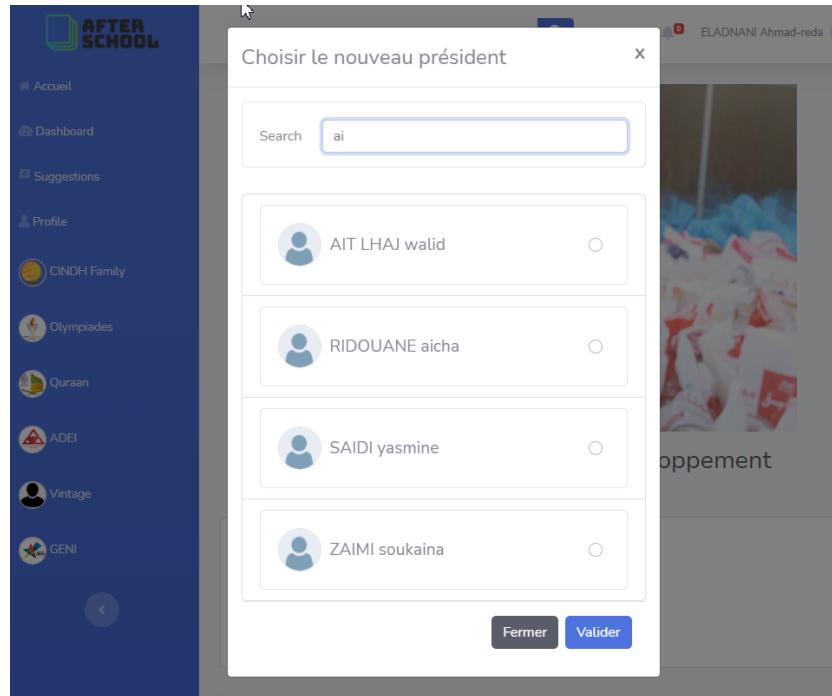


FIGURE 3.24 – Crédation de nouveaux clubs

Conclusion générale

Ce projet de fin d'année consiste à développer une application dédiée à la gestion du parascolaire à l'ENSIAS. Notre objectif ultime était de créer un système qui répond aux besoins des étudiants de l'ENSIAS notamment les membres de clubs tout en leur assurant une expérience de navigation conviviale et fluide.⁴

Ce projet était une véritable opportunité qui nous a permis d'approfondir nos compétences techniques et de découvrir des outils informatiques ingénieux.

Webographie

1. <https://www.coursera.org/learn/web-applications-php>
2. <https://www.coursera.org/learn/bootstrap-4>.
3. <https://www.php.net/manual/fr/courses/1959476-administrez-vos-bases-de-donnees-avec-mysql>.
4. <https://getbootstrap.com/docs/4.5/getting-started/introduction/>.
5. <https://api.jquery.com/>.
6. <https://www.w3schools.com/>.