République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique

Université de Carthage

Institut Supérieur des Technologies de
l'Information et de la Communication

Rapport de Stage d'Été

Présenté en vue de l'obtention de la

Licence en Sciences de l'informatique

Spécialité : Génie Logiciel et Systèmes d'Information

Par

Aziz Khila

Site Web de Gestion de centre sportif

Réalisé au sein de : E-BUILD

Signature de l'encadrant professionnel :

Anné Universitaire : 2024-2025

Remerciements

Avant tout développement sur cette expérience professionnelle, il m'apparait opportun de commencer ce rapport de stage par exprimer ma gratitude envers tous ceux qui m'ont beaucoup appris au cours de ce stage et même ceux qui ont eu la gentillesse de faire de ce stage un moment très profitable. Ainsi, je remercie personnellement mon encadrant Mr Achref Hamouda qui m'a accompagné tout au long de cette expérience professionnelle avec beaucoup de patience et pédagogie. Enfin, je souhaite exprimer ma gratitude envers ma famille et mes amis pour leur soutien continu. Ce projet n'aurait pas été possible sans leur précieuse aide.

Table des matières

Remerciements **i**

Introduction Générale **1**

1 Cadre de projet **2**
1.1 Introduction . . . 2
1.2 Présentation de l'organisme d'accueil . . . 2
1.3 Etude de l'existant . . . 2
1.4 Critique de l'existant . . . 2
1.5 Solution . . . 3
1.6 Conclusion . . . 3

2 Spécification de besoins **4**
2.1 Introduction . . . 4
2.2 Identification des besoins fonctionnels . . . 4
2.3 Identification des besoins non fonctionnels . . . 4
2.4 Identification des acteurs . . . 5
2.5 Diagramme de cas d'utilisation . . . 5
2.6 Raffinement des cas d'utilisation . . . 6
2.6.1 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer utilisateurs" . . . 6
2.6.2 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les sports" . . . 7
2.6.3 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les groupes" . . . 8
2.6.4 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les terrains" . . . 9
2.6.5 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les événements" . . . 10
2.6.6 Raffinement de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps" . . . 11
2.7 Conclusion . . . 11

3 Etude Conceptuelle **12**
3.1 Introduction . . . 12
3.2 Langage UML . . . 12
3.3 Conception . . . 12
3.3.1 Diagramme de classes . . . 12
3.3.2 Conception de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs " . . . 13
3.3.3 Conception de cas d'utilisation " Gérer sport " . . . 15
3.3.4 Conception de cas d'utilisation " Gérer groupe " . . . 17
3.3.5 Conception de cas d'utilisation " Gérer terrain " . . . 19
3.3.6 Conception de cas d'utilisation " Gérer événement " . . . 21
3.3.7 Conception de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps " . . . 24

4 Rélisation **25**
4.1 Introduction 25
4.2 Outils de travail 25
4.2.1 Visual Studio Code 25
4.2.2 Langages de Programmation 25
4.2.3 XAMPP 26
4.3 Interfaces de l'application 26
4.4 Conclusion 31

Conclusion Générale **32**

Bibliographie **33**

Table des figures

1.1 Logo de l'entreprise Ebuild 2

2.1 Diagramme de cas d'utilisation global 5
2.2 Cas d'utilisation "Gérer utilisateurs" 6
2.3 Cas d'utilisation "Gérer sport" 7
2.4 Cas d'utilisation "Gérer groupe" 8
2.5 Cas d'utilisation "Gérer terrain" 9
2.6 Cas d'utilisation "Gérer événement" 10
2.7 Cas d'utilisation "Consulter emploi du temps" 11

3.1 Logo UML 12
3.2 Diagramme de classes 13
3.3 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter utilisateur " . . . 13
3.4 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier utilisateur " . . . 14
3.5 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer utilisateur " . . 14
3.6 Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs " 15
3.7 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter sport " 16
3.8 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier sport " 16
3.9 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer sport " 16
3.10 Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer sport " 17
3.11 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter groupe " 18
3.12 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier groupe " 18
3.13 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer groupe " 18
3.14 Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer groupe " 19
3.15 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter terrain " 20
3.16 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier terrain " 20
3.17 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer terrain " 20
3.18 Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer terrain " 21
3.19 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter événement " . . . 22
3.20 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier événement " . . . 22
3.21 Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer événement " . . 22
3.22 Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer événement " 23
3.23 Diagramme de classes de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps " . 24
3.24 Diagramme de séquence de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps" . 24

4.1 Logo de Visual Studio Code 25
4.2 Logo de XAMPP 26
4.3 Interface d'authentification 27
4.4 Interface dashboard d'Admin 27

4.5 Interface gestion utilisateurs 28
4.6 Interface gestion sports 28
4.7 Interface gestion groupes 28
4.8 Interface gestion terrains 29
4.9 Interface gestion événements 29
4.10 Interface gestion de profile admin 29
4.11 Interface dashboard de coach 30
4.12 Interface dashboard d'adhérant 30

Liste des tableaux

2.1 Liste des Acteurs et de leurs Rôles 5
2.2 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer utilisateurs" 6
2.3 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer sport" 7
2.4 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer groupe" 8
2.5 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer terrain" 9
2.6 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer événement" 10
2.7 Raffinement de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps" 11

Introduction Générale

Le développement d'applications web est au coeur de la révolution numérique qui transforme la manière dont les entreprises et les organisations interagissent avec leurs clients et gèrent leurs opérations. Au sein de ce contexte en constante évolution, mon stage a été dédié à la création d'un site web de gestion d'un centre sportif, utilisant un ensemble de technologies telles que LARAVEL, HTML, et des templates préexistants.
L'objectif principal de ce projet est de concevoir un site web qui permette aux administrateurs de gérer les adhérents, les coachs, les sports, les groupes, les terrains et les activités ainsi que la consultation des emplois du temps pour les coachs et les adhérants.
Ce rapport de stage documentera en détails le processus de développement de ce site web de gestion de centre sportif. Il présentera les différentes étapes de conception et d'implémentation, les fonctionnalités clés du site, ainsi que les technologies utilisées pour les réaliser.

Chapitre 1

Cadre de projet

1.1 Introduction

L'étude du projet est une phase très intéressante permettant de décrire l'environnement de l'entreprise et d'exposer les principaux objectifs due projet. D'abord, un aperçus sur l'organisme d'accueil sera donné. Ensuite, le détaillage de projet, de la problématique et la présentation de la solution proposée. Enfin explication de la méthodologie du travail suivi afin de réaliser le projet.

1.2 Présentation de l'organisme d'accueil

Ebuild[1] est une entreprise qui offre à ses clients un service web de haute qualité. Chaque jour, elle renforce son expérience en communication digitale et en nouvelles technologies de marketing et de développement.



FIGURE 1.1 – Logo de l'entreprise Ebuild

1.3 Etude de l'existant

Avant de commencer le développement du site de gestion de centre sportif, une étude approfondie de l'existant a été réalisée.Cela a impliqué une évaluation des systèmes et processus en place pour la gestion des centres sportifs au sein de l'organisme. Cette étude a permis de comprendre les faiblesses et les limitations de l'existant.

1.4 Critique de l'existant

La critique de l'existant a révélé plusieurs problèmes majeurs, notamment :
Processus de gestion des événements manuels et sujets à des erreurs humaines. Les utilisateurs peuvent rencontrer des problèmes pour modifier leurs informations personnelles, ce qui nuit à leur expérience. Les administrateurs manquent d'un tableau de bord centralisé

pour visualiser les statistiques des données. Absence des interfaces de suivi d'événements pour les coachs et adhérants.Ces lacunes dans le système existant ont motivé la décision de développer un nouveau site de gestion de centre sportif pour résoudre ces problèmes.

1.5 Solution

La solution envisagée est le développement d'un site web moderne et convivial qui permettra de bien gérer le complexe sportif. Cette solution comprendra des fonctionnalités telles que la gestion des utilisateurs, des sports, des groupes, des terrains et des événements, ainsi qu'un tableau de bord personnalisé pour les admins et un espace de suivi des événements pour les coachs et adhérants.

1.6 Conclusion

Ce chapitre a jeté les bases du projet en présentant l'organisme d'accueil, en analysant l'existant, en identifiant les problèmes, en décrivant la solution envisagée et en spécifiant la méthodologie de travail. La prochaine étape consistera à spécifier les besoins.

Chapitre 2

Spécification de besoins

2.1 Introduction

Ce chapitre est dédié à la spécification des besoins du projet de développement du site de gestion de centre sportif. Il vise à identifier les besoins fonctionnels et non fonctionnels du système, à définir les acteurs impliqués et à présenter un diagramme de cas d'utilisation pour mieux comprendre l'ensemble des fonctionnalités du système.

2.2 Identification des besoins fonctionnels

Un besoin fonctionnel se réfère à une action qu'un système doit pouvoir accomplir, sans prendre en compte les contraintes physiques. Il s'agit d'une exigence du point de vue de l'utilisateur. Notre système permet de :
- S'authentifier
- Gérer les utilisateurs
- Gérer les sports
- Gérer les groupes
- Gérer les terrains
- Gérer les événements

2.3 Identification des besoins non fonctionnels

- Fiabilité : L'application doit fonctionner correctement et sans erreurs, offrant une expérience satisfaisante.
- Gestion des erreurs : Les éventuelles ambiguités doivent être clairement indiquées par des messages d'erreur bien formulés, afin d'aider les utilisateurs et de les familiariser avec l'application.
- Convivialité et Interface intuitive : L'application doit être conviviale pour les utilisateurs, nécessitant peu d'efforts de leur part. Cela concerne la navigation entre les pages, l'utilisation de couleurs appropriées et une mise en texte claire.
- Facilité de maintenance et réutilisation : Le système doit être formé selon une architecture standard et comprhensible, facilitant ainsi sa maintenance et sa réutilisation.

2.4 Identification des acteurs

Cette partie se concentre sur l'identification des personnes et des entités qui interagiront avec notre site web Sport Divers. Comprendre leurs rÃ´les est essentiel pour concevoir un système qui réponde efficacement à leurs besoins.
Notre site web contient trois acteurs qui agissent directement avec le système :
- L'administrateur : C'est le superviseur qui possède toutes les permissions de contrôle pour gérer les utilisateurs, les sports, les groupes, les terrains et les événements.
- L'adhérant : Toute personne qui a la possibilité de s'authentifier et consulter son emploi d'activités en tant qu'adhérant.
- Le coach : Toute personne qui a la possibilité de s'authentifier et consulter son emploi d'activités en tant que coach.

Acteur	**Rôle**
Administrateur	-Gérer utilisateurs -Gérer les sports -Gérer les groupes -Gérer les terrains -Gérer les événements
Adhérant	-Consulter emploi du temps
Coach	-Consulter emploi du temps

TABLE 2.1 – Liste des Acteurs et de leurs Rôles

2.5 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation représente les interactions entre les acteurs et le système. Il identifie les différentes actions que chaque acteur peut entreprendre. Voici un aperçu des principaux cas d'utilisation du système :

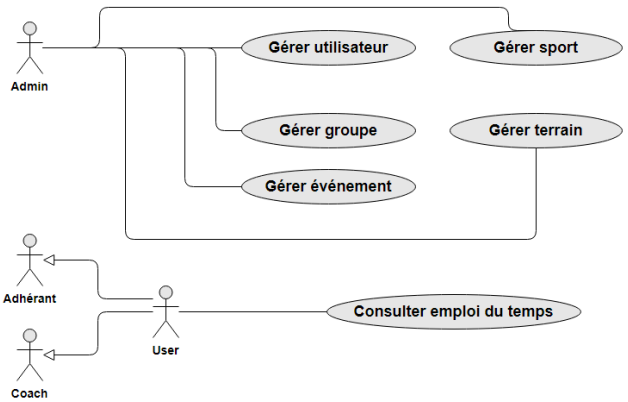


FIGURE 2.1 – Diagramme de cas d'utilisation global

2.6 Raffinement des cas d'utilisation

2.6.1 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer utilisateurs"

Le tableau 2.2 décrit le processus de gestion des utilisateurs . L'administrateur accéde à l'interface, puis choisit entre "créer","modifier" ou "supprimer" un utilisateur. En cas de modification, l'administrateur peut mettre à jour les données. En cas de suppression, l'utilisateur est retiré du système.

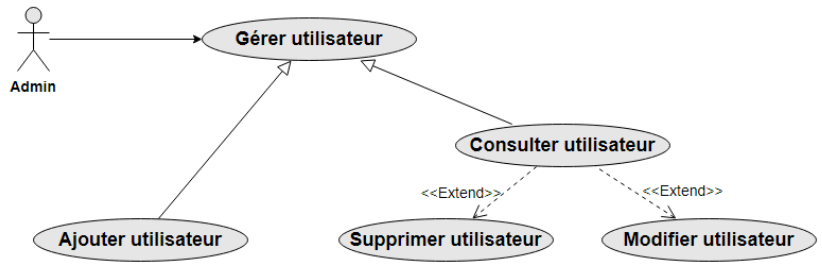


FIGURE 2.2 – Cas d'utilisation "Gérer utilisateurs"

Cas d'utilisation	Gérer utilisateur
Acteur(s)	Admin
Pré-condition	- Admin doit s'authentifier - Système en marche - Connexion établie
Post-condition	Utilisateur géré
Scénario principal	- Le système affiche l'interface de gestion des utilisateurs. - L'admin clique sur le bouton ajouter utilisateur, remplit les coordonnées puis clique sur confirmer pour ajouter un utilisateur. - L'admin clique sur le bouton modifier utilisateur, met à jour les coordonnées puis clique sur confirmer pour modifier un utilisateur. - L'admin clique sur le bouton supprimer utilisateur puis clique sur confirmer pour supprimer un utilisateur.
Scénario	- Ajouter - Consulter - Modifier - Supprimer

TABLE 2.2 – Raffinement de cas d'utilisation "Gérer utilisateurs"

2.6.2 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les sports"

Le tableau 2.3 décrit le processus de gestion des sports . L'administrateur accéde à l'interface, puis choisit entre "créer","modifier" ou "supprimer" un sport. En cas de modification, l'administrateur peut mettre à jour les données. En cas de suppression, le sport est retiré du système.

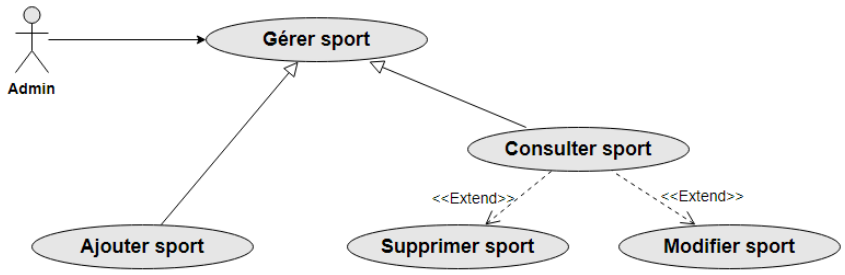


FIGURE 2.3 – Cas d'utilisation "Gérer sport"

Cas d'utilisation	Gérer sport
Acteur(s)	Admin
Pré-condition	- Admin doit s'authentifier - Système en marche - Connexion établie
Post-condition	Sport géré
Scénario principal	- Le système affiche l'interface de gestion des sports. - L'admin clique sur le bouton ajouter sport, remplit les coordonnées puis clique sur confirmer pour ajouter un sport. - L'admin clique sur le bouton modifier sport, met à jour les coordonnées puis clique sur confirmer pour modifier un sport. - L'admin clique sur le bouton supprimer sport puis clique sur confirmer pour supprimer un sport.
Scénario	- Ajouter - Consulter - Modifier - Supprimer

TABLE 2.3 – Raffinement de cas d'utilisation "Gérer sport"

2.6.3 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les groupes"

Le tableau 2.4 décrit le processus de gestion des groupes . L'administrateur accéde à l'interface, puis choisit entre "créer","modifier" ou "supprimer" un groupe. En cas de modification, l'administrateur peut mettre à jour les données. En cas de suppression, le groupe est retiré du système.

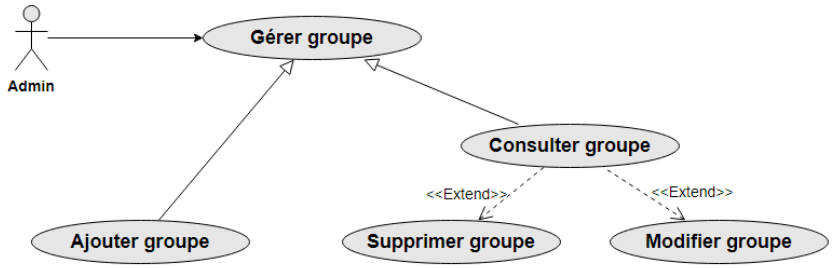


FIGURE 2.4 – Cas d'utilisation "Gérer groupe"

Cas d'utilisation	Gérer groupe
Acteur(s)	Admin
Pré-condition	- Admin doit s'authentifier - Système en marche - Connexion établie
Post-condition	Groupe géré
Scénario principal	- Le système affiche l'interface de gestion des groupes. - L'admin clique sur le bouton ajouter groupe, remplit les coordonnées puis clique sur confirmer pour ajouter un groupe. - L'admin clique sur le bouton modifier groupe, met à jour les coordonnées puis clique sur confirmer pour modifier un groupe. - L'admin clique sur le bouton supprimer groupe puis clique sur confirmer pour supprimer un groupe.
Scénario	- Ajouter - Consulter - Modifier - Supprimer

TABLE 2.4 – Raffinement de cas d'utilisation "Gérer groupe"

2.6.4 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les terrains"

Le tableau 2.5 décrit le processus de gestion des groupes . L'administrateur accéde à l'interface, puis choisit entre "créer","modifier" ou "supprimer" un groupe. En cas de modification, l'administrateur peut mettre à jour les données. En cas de suppression, le groupe est retiré du système.

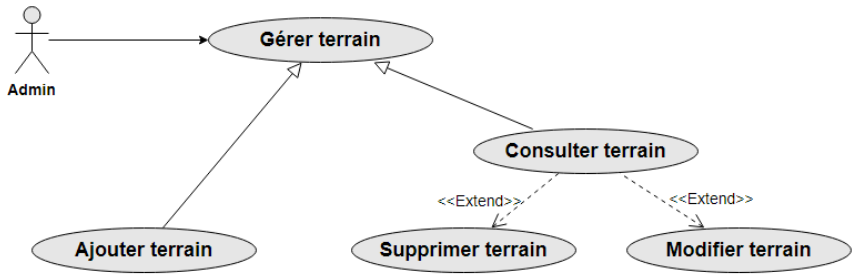


FIGURE 2.5 – Cas d'utilisation "Gérer terrain"

Cas d'utilisation	Gérer terrain
Acteur(s)	Admin
Pré-condition	- Admin doit s'authentifier - Système en marche - Connexion établie
Post-condition	Terrain géré
Scénario principal	- Le système affiche l'interface de gestion des terrains. - L'admin clique sur le bouton ajouter terrain, remplit les coordonnées puis clique sur confirmer pour ajouter un terrain. - L'admin clique sur le bouton modifier terrain, met à jour les coordonnées puis clique sur confirmer pour modifier un terrain. - L'admin clique sur le bouton supprimer terrain puis clique sur confirmer pour supprimer un terrain.
Scénario	- Ajouter - Consulter - Modifier - Supprimer

TABLE 2.5 – Raffinement de cas d'utilisation "Gérer terrain"

2.6.5 Raffinement de cas d'utilisation "Gérer les événements"

Le tableau 2.6 décrit le processus de gestion des événements . L'administrateur accéde à l'interface, puis choisit entre "créer","modifier" ou "supprimer" un événement. En cas de modification, l'administrateur peut mettre à jour les données. En cas de suppression, l'événement est retiré du système.

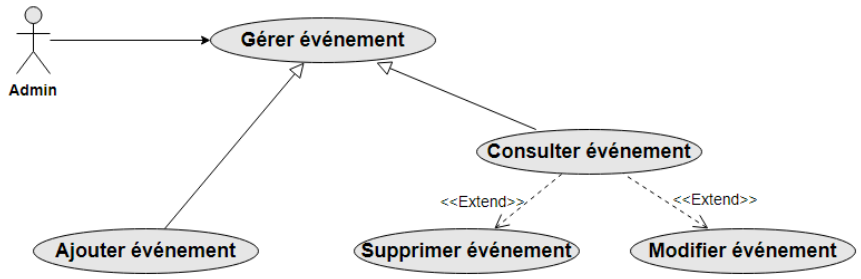


FIGURE 2.6 – Cas d'utilisation "Gérer événement"

Cas d'utilisation	Gérer événement
Acteur(s)	Admin
Pré-condition	- Admin doit s'authentifier - Système en marche - Connexion établie
Post-condition	Événement géré
Scénario principal	- Le système affiche l'interface de gestion des événements. - L'admin clique sur le bouton ajouter événement, remplit les coordonnées puis confirme pour ajouter un événement. - L'admin clique sur le bouton modifier événement, met à jour les coordonnées puis confirme pour modifier un événement. -L'admin clique sur le bouton supprimer événement puis confirme pour supprimer un événement.
Scénario	- Ajouter - Consulter - Modifier - Supprimer

TABLE 2.6 – Raffinement de cas d'utilisation "Gérer événement"

2.6.6 Raffinement de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps"

Le tableau 2.7 décrit le processus de consultation d'emploi du temps. L'adhérant ou le coach accéde à l'interface pour être capable de consulter son emploi de temps.

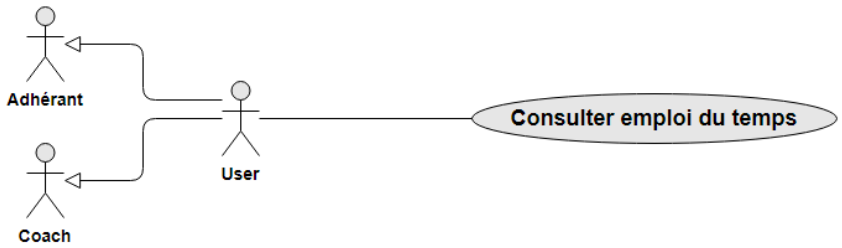


FIGURE 2.7 – Cas d'utilisation "Consulter emploi du temps"

Cas d'utilisation	Consulter emploi du temps
Acteur(s)	Adhérant ou Coach
Pré-condition	Emploi du temps existe déja
Post-condition	Emploi du temps consulté
Scénario principal	- Le système affiche l'interface utilisateur. - L'utilisateur consulte son emploi du temps.
Scénario d'exception	Le systÃ¨me affiche emploi vide si aucun événement est affecté à l'utilisateur.

TABLE 2.7 – Raffinement de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps"

2.7 Conclusion

En récapitulant, ce chapitre dédié à la spécification des besoins a suivi une approche méthodique. Nous avons débuté par une introduction énoncant la structure, puis nous avons identifié les besoins fonctionnels et non fonctionnels, ainsi que les acteurs clés. Enfin, nous avons créé un diagramme de cas d'utilisation pour visualiser les interactions du système. Cette démarche organisée fournit une base solide pour la suite de notre projet, en assurant une compréhension approfondie des exigences et des parties prenantes impliquées.

Chapitre 3

Etude Conceptuelle

3.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous utiliserons des outils visuels tels que les diagrammes de séquences et de classes pour mieux comprendre le fonctionnement du système.

3.2 Langage UML

Le langage UML[2] (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en oeuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.
Il ressemble aux plans utilisés dans d'autres domaines et se compose de différents types de diagrammes. Dans l'ensemble, les diagrammes UML décrivent la limite, la structure et le comportement du système et des objets qui s'y trouvent.



FIGURE 3.1 – Logo UML

3.3 Conception

3.3.1 Diagramme de classes

Le diagramme de classes est un élément central de la modélisation orientée objet. Il présente la structure statique du système, en identifiant les classes, les attributs, les méthodes, et les relations entre les classes.

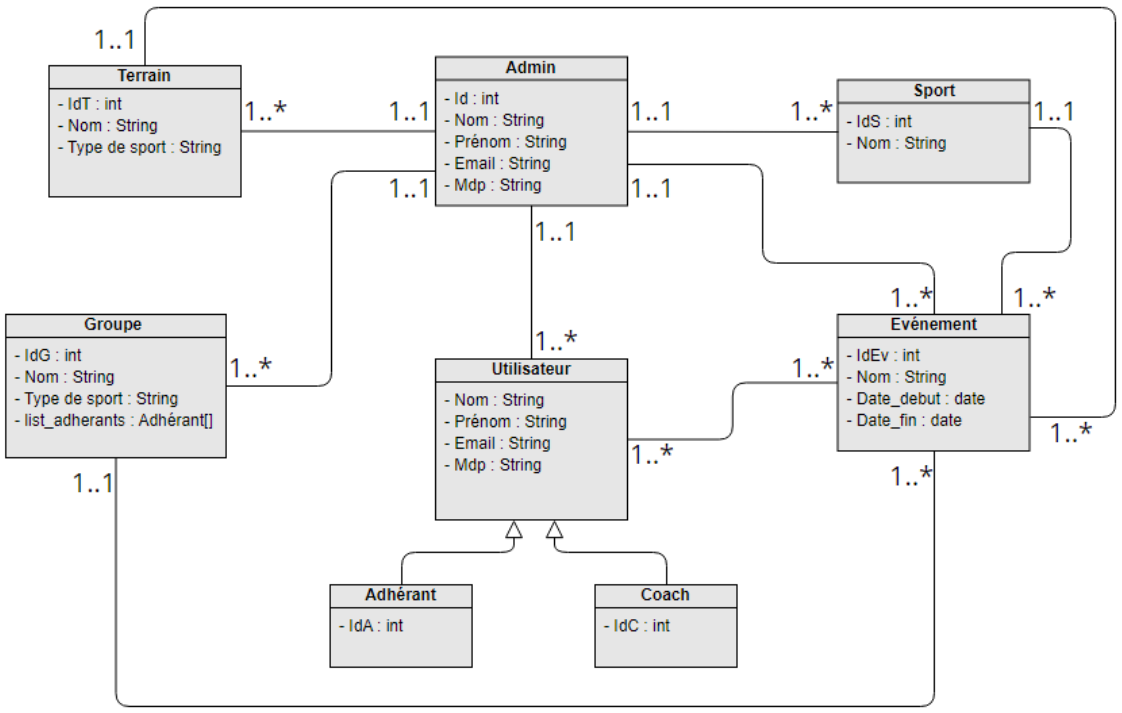


FIGURE 3.2 – Diagramme de classes

3.3.2 Conception de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs "

L'interface UI-Ajouter-utilisateur permet à l'administrateur d'entrer les détails d'un nouvel utilisateur tels que le nom,le prénom, l'email et le role. En cliquant sur "Ajouter", le contrôleur C-Ajouter-utilisateur insère ces données dans l'entité Adhérant ou Coach selon le role entré.

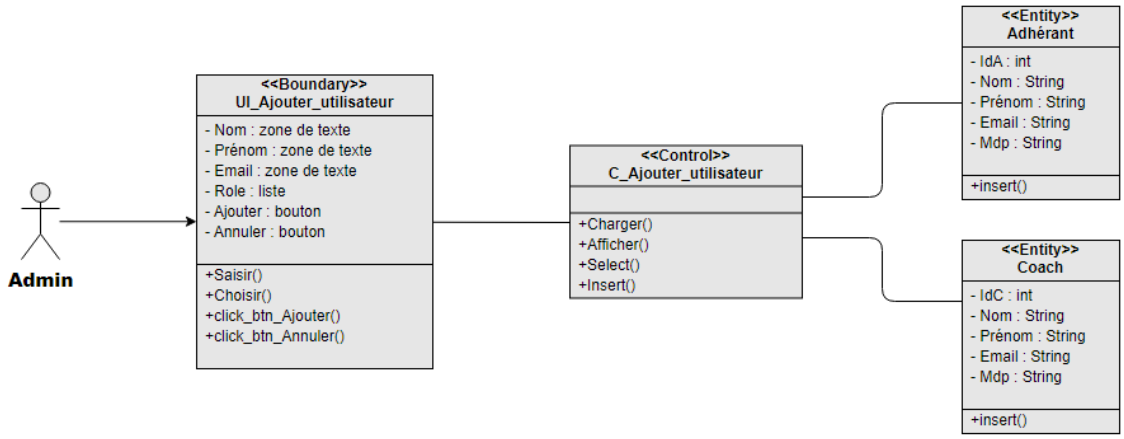


FIGURE 3.3 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter utilisateur "

L'interface UI-Modifier-utilisateur permet à l'administrateur de mettre à jour les détails d'un utilisateur comme le nom,le prénom, l'email et le role. En cliquant sur "Modifier",le contrôleur C-Modifier-utilisateur effectue cette mise à jour dans l'entité Adhérant ou Coach selon le role. Cela offre une manière simple à l'administrateur de modifier un utilisateur.

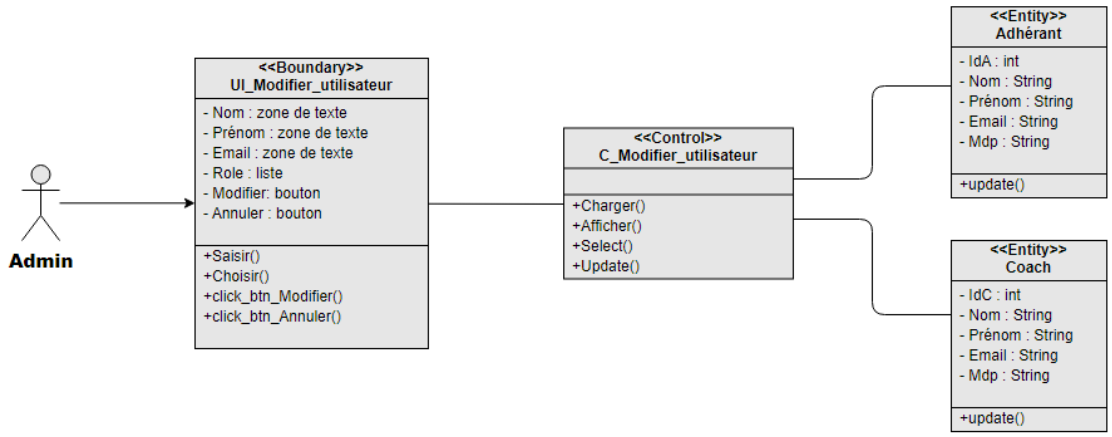


FIGURE 3.4 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier utilisateur "

Lorsque l'administrateur utilise l'interface UI-Supprimer-utilisateur, il peut simplement cliquer sur le bouton "Supprimer". Le contrôleur C-Supprimer-utilisateur prend alors en charge la suppression dans l'entité Adhérant ou Coach. Cela permet à l'administrateur de supprimer un utilisateur facilement.

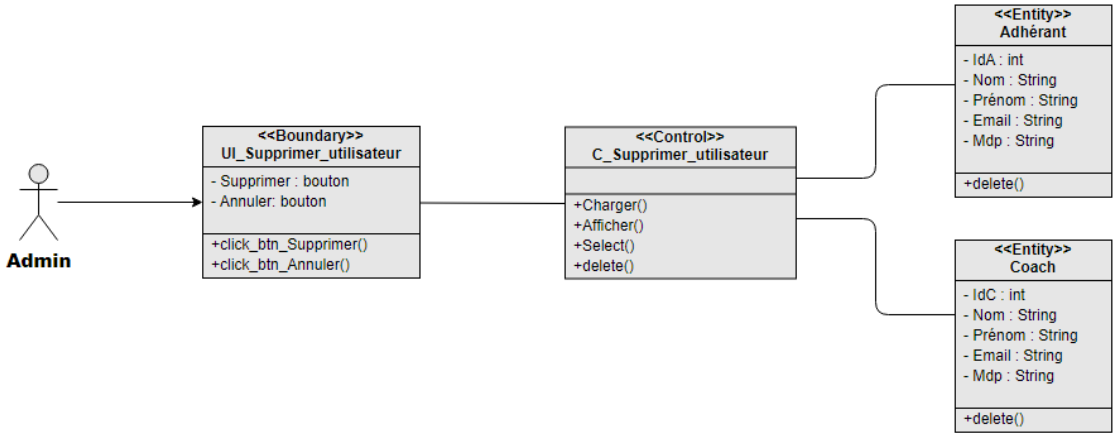


FIGURE 3.5 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer utilisateur "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation "Gérer utilisateurs" montre ce que l'administrateur peut faire. Il peut ajouter, modifier, consulter ou supprimer un utilisateur. Chaque action déclenche les étapes nécessaires et, si tout se passe bien, un message de réussite est affiché.

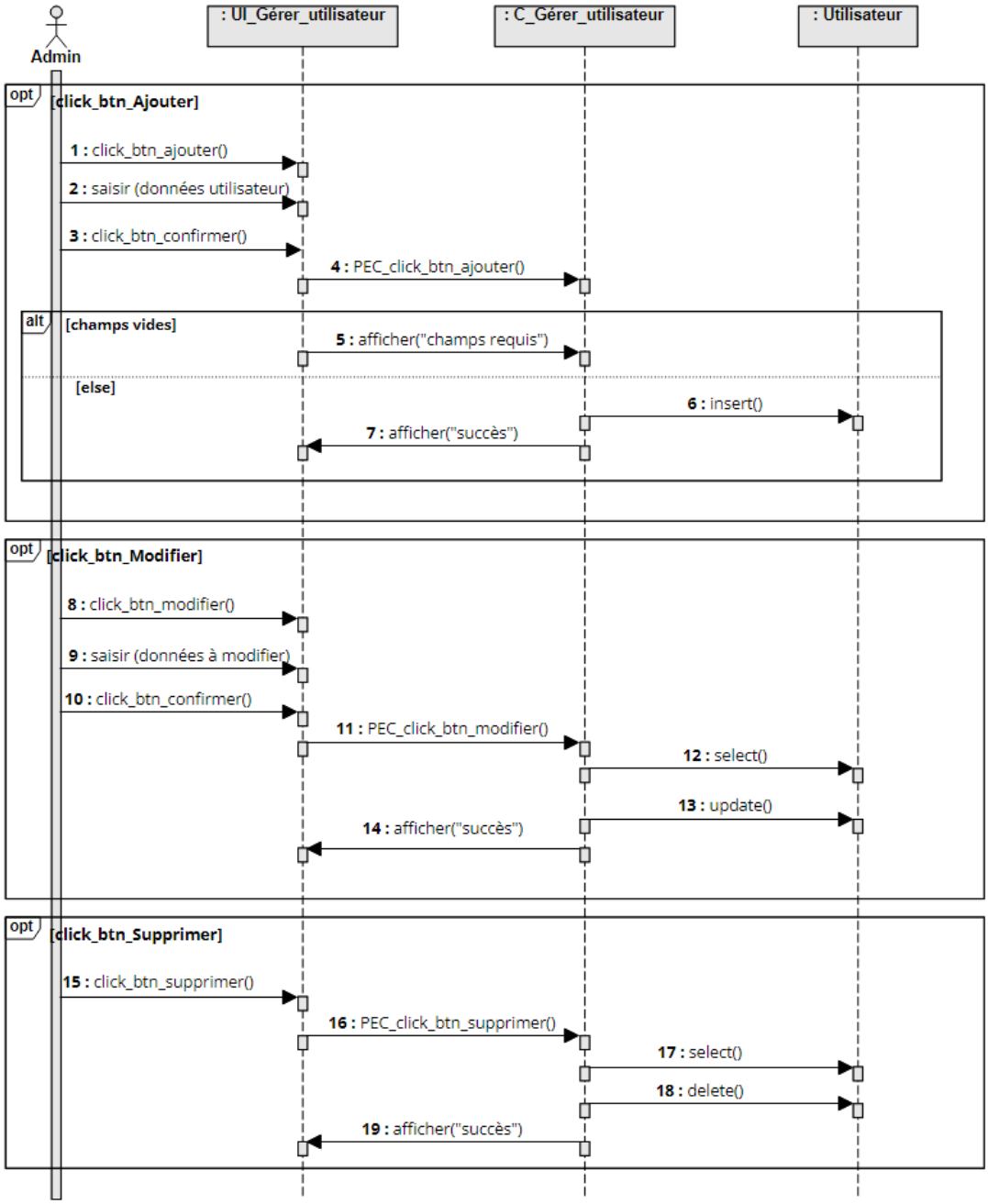


FIGURE 3.6 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer utilisateurs "

3.3.3 Conception de cas d'utilisation " Gérer sport "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Gérer sport "

L'interface UI-Ajouter-sport permet à l'administrateur d'entrer les détails d'un nouveau sport tels que le nom. En cliquant sur "Ajouter", le contrôleur C-Ajouter-sport insère ces données dans l'entité sport.

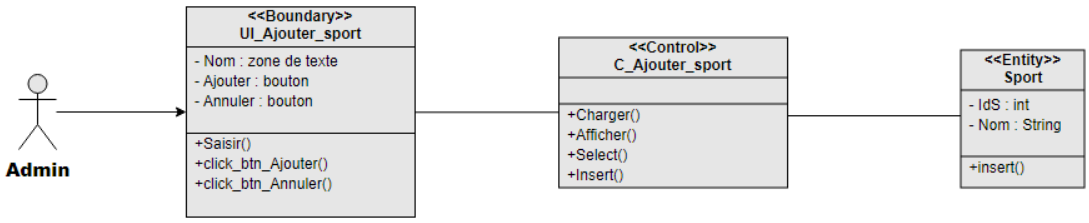


FIGURE 3.7 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter sport "

L'interface UI-Modifier-sport permet à l'administrateur de mettre à jour les détails d'un sport comme le nom. En cliquant sur "Modifier",le contrôleur C-Modifier-sport effectue cette mise à jour dans l'entité sport. Cela offre une manière simple à l'administrateur de modifier un sport.

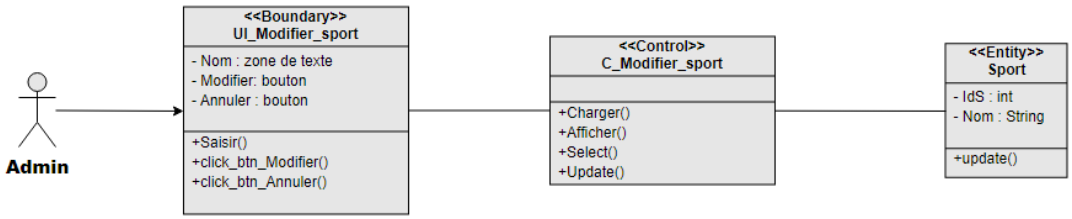


FIGURE 3.8 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier sport "

Lorsque l'administrateur utilise l'interface UI-Supprimer-sport, il peut simplement cliquer sur le bouton "Supprimer". Le contrôleur C-Supprimer-sport prend alors en charge la suppression dans l'entité sport. Cela permet à l'administrateur de supprimer un sport facilement.

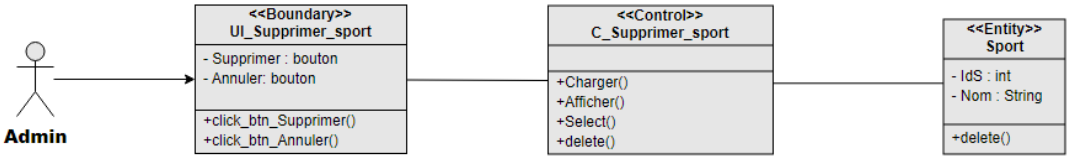


FIGURE 3.9 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer sport "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer sport "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation "Gérer sport" montre ce que l'administrateur peut faire. Il peut ajouter, modifier, consulter ou supprimer un sport. Chaque action déclenche les étapes nécessaires et, si tout se passe bien, un message de réussite est affiché.

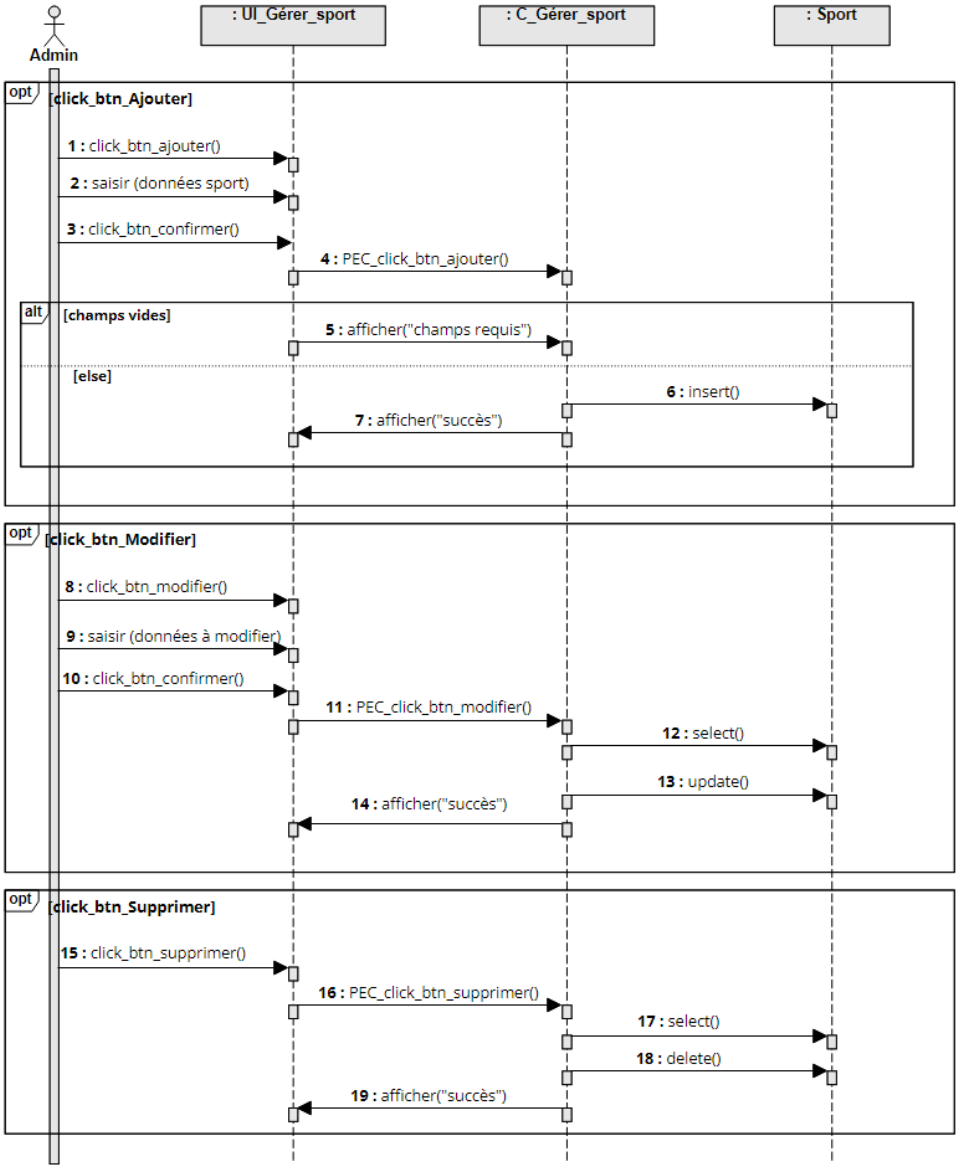


FIGURE 3.10 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer sport "

3.3.4 Conception de cas d'utilisation " Gérer groupe "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Gérer groupe "

L'interface UI-Ajouter-groupe permet à l'administrateur d'entrer les détails d'un nouveau groupe tels que le nom, type de sport, liste des adhérants de ce groupe. En cliquant sur "Ajouter", le contrôleur C-Ajouter-groupe insère ces données dans l'entité groupe.

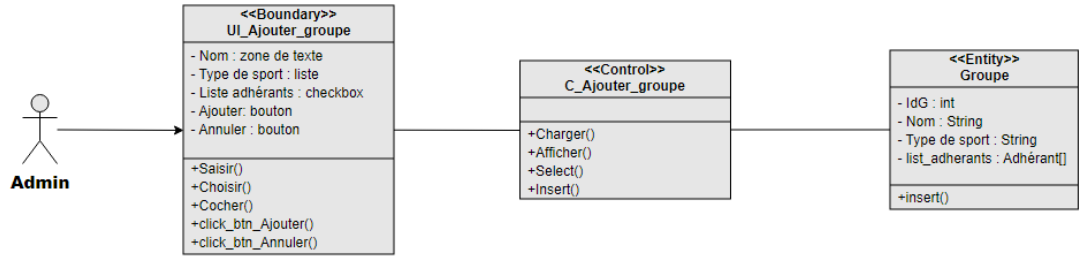


FIGURE 3.11 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter groupe "

L'interface UI-Modifier-groupe permet à l'administrateur de mettre à jour les détails d'un groupe comme le nom, type de sport, liste des adhérants de ce groupe. En cliquant sur "Modifier",le contrôleur C-Modifier-groupe effectue cette mise à jour dans l'entité groupe. Cela offre une manière simple à l'administrateur de modifier un groupe.

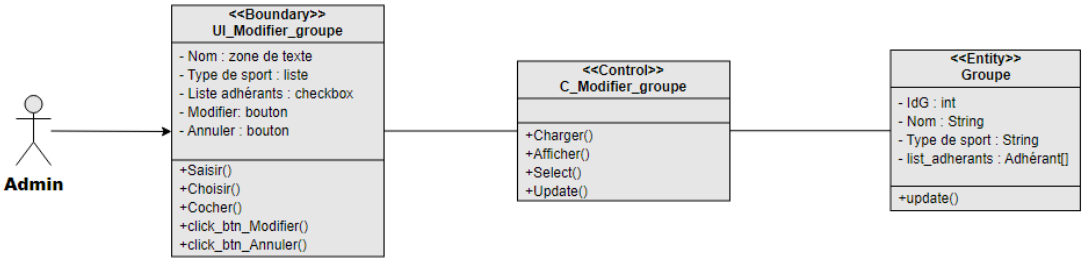


FIGURE 3.12 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier groupe "

Lorsque l'administrateur utilise l'interface UI-Supprimer-groupe, il peut simplement cliquer sur le bouton "Supprimer". Le contrôleur C-Supprimer-groupe prend alors en charge la suppression dans l'entité groupe. Cela permet à l'administrateur de supprimer un groupe facilement.

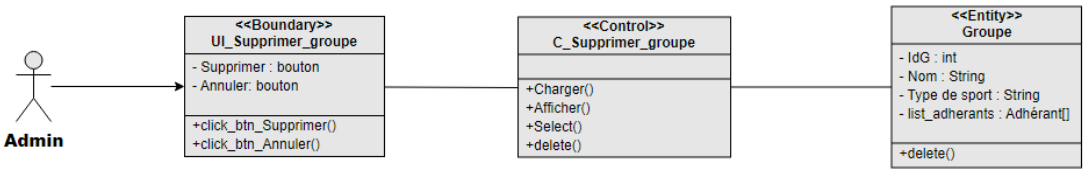


FIGURE 3.13 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer groupe "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer groupe "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation "Gérer groupe" montre ce que l'administrateur peut faire. Il peut ajouter, modifier, consulter ou supprimer un groupe. Chaque action déclenche les étapes nécessaires et, si tout se passe bien, un message de réussite est affiché.

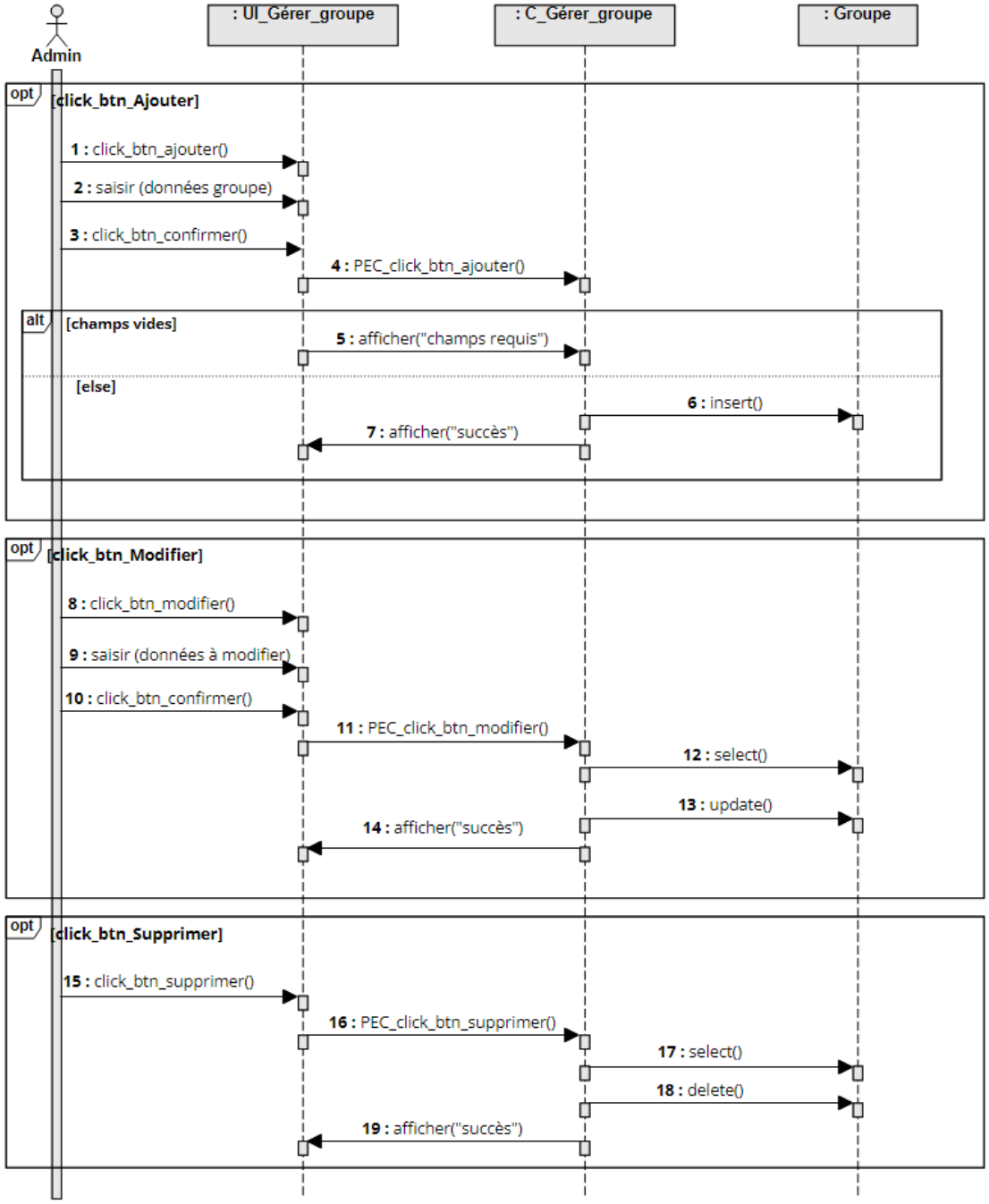


FIGURE 3.14 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer groupe "

3.3.5 Conception de cas d'utilisation " Gérer terrain "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Gérer terrain "

L'interface UI-Ajouter-terrain permet à l'administrateur d'entrer les détails d'un nouveau terrain tels que le nom, type de sport. En cliquant sur "Ajouter", le contrôleur C-Ajouter-terrain insère ces données dans l'entité terrain.

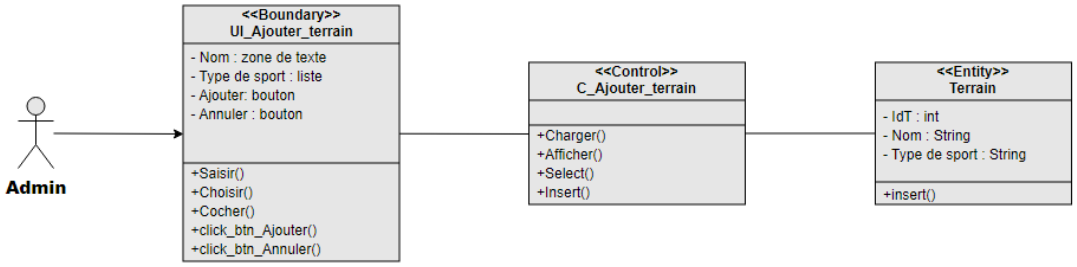


FIGURE 3.15 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter terrain "

L'interface UI-Modifier-terrain permet à l'administrateur de mettre à jour les détails d'un terrain comme le nom, type de sport. En cliquant sur "Modifier",le contrôleur C-Modifier-terrain effectue cette mise à jour dans l'entité terrain. Cela offre une manière simple à l'administrateur de modifier un terrain.

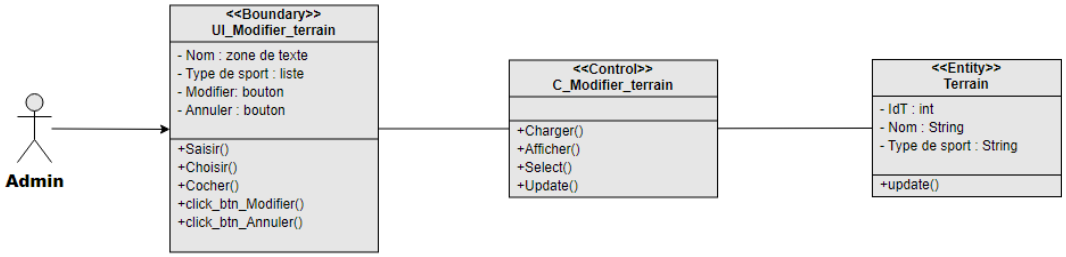


FIGURE 3.16 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier terrain "

Lorsque l'administrateur utilise l'interface UI-Supprimer-terrain, il peut simplement cliquer sur le bouton "Supprimer". Le contrôleur C-Supprimer-terrain prend alors en charge la suppression dans l'entité terrain. Cela permet à l'administrateur de supprimer un terrain facilement.

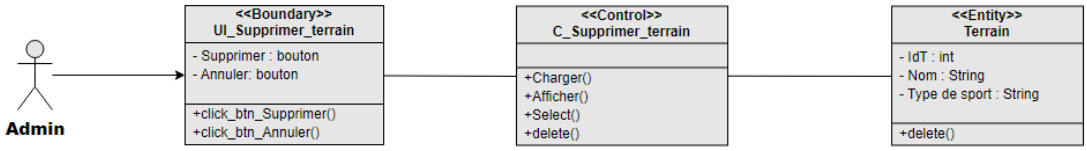


FIGURE 3.17 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer terrain "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer terrain "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation "Gérer terrain" montre ce que l'administrateur peut faire. Il peut ajouter, modifier, consulter ou supprimer un terrain. Chaque action déclenche les étapes nécessaires et, si tout se passe bien, un message de réussite est affiché.

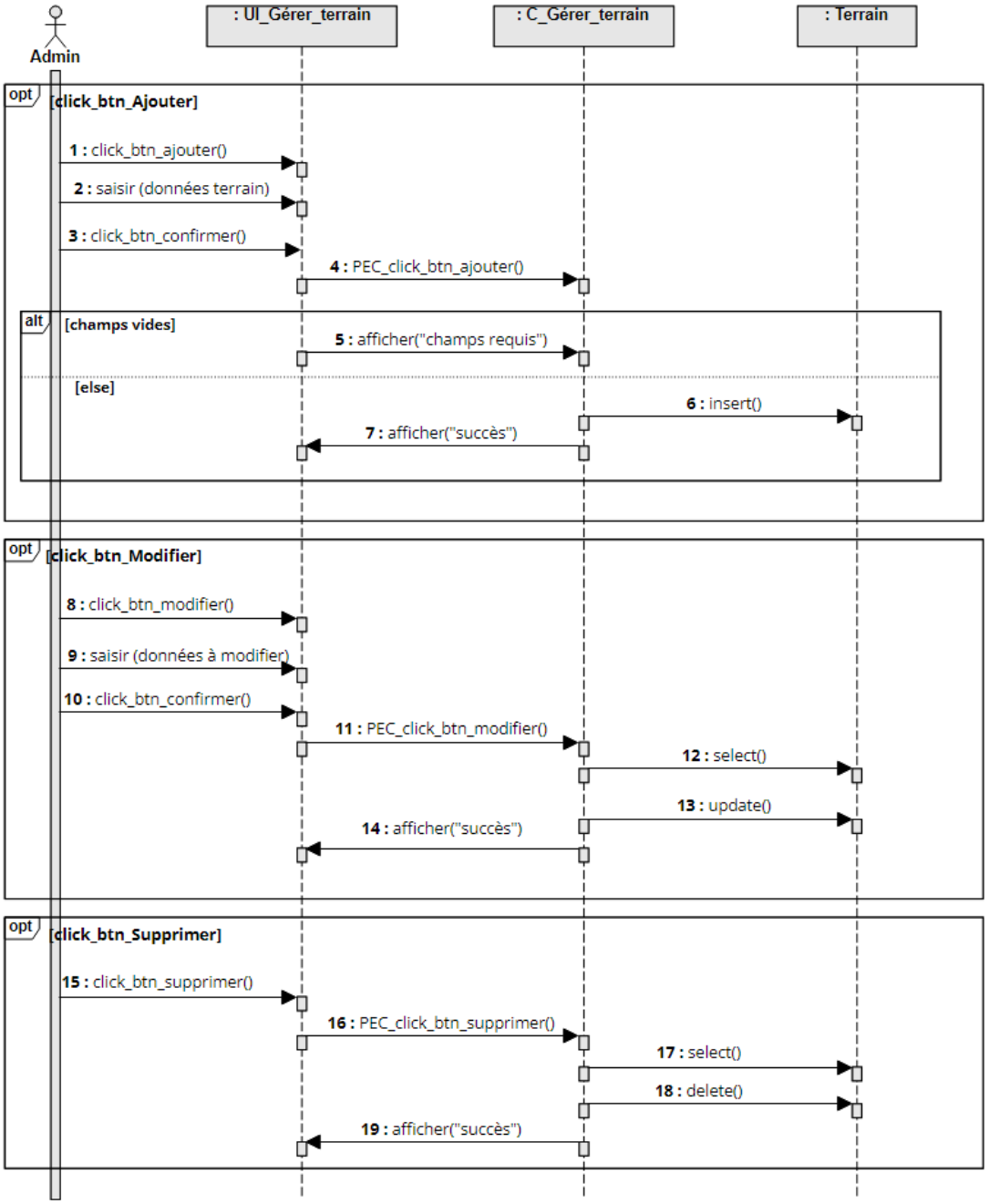


FIGURE 3.18 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer terrain "

3.3.6 Conception de cas d'utilisation " Gérer événement "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Gérer événement "

L'interface UI-Ajouter-événement permet à l'administrateur d'entrer les détails d'un nouveau événement tels que le nom, type de sport, terrain, groupe, coach associé, date debut et date de fin. En cliquant sur "Ajouter", le contrôleur C-Ajouter-événement insère ces données dans l'entité événement.

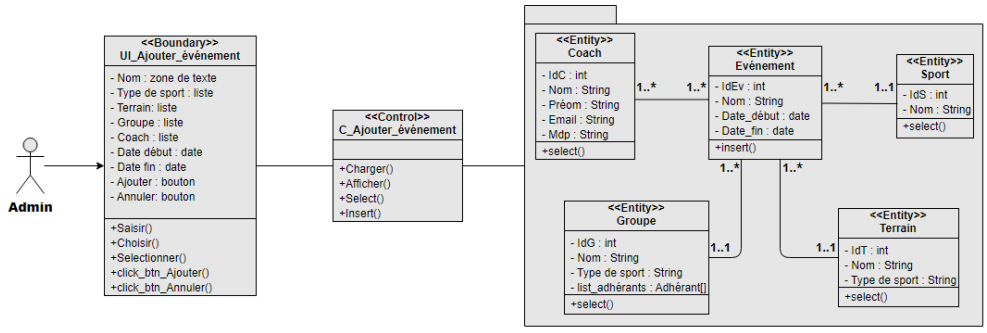


FIGURE 3.19 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Ajouter événement "

L'interface UI-Modifier-événement permet à l'administrateur de mettre à jour les détails d'un sport comme le nom, type de sport, terrain, groupe, coach associé, date debut et date de fin. En cliquant sur "Modifier",le contrôleur C-Modifier-événement effectue cette mise à jour dans l'entité événement. Cela offre une manière simple à l'administrateur de modifier un événement.

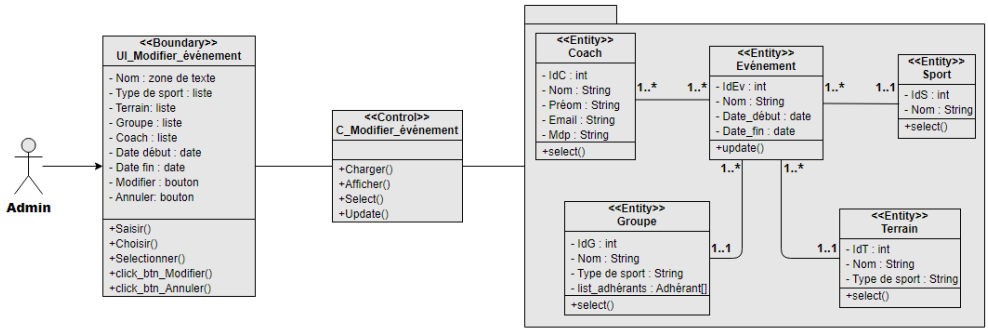


FIGURE 3.20 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Modifier événement "

Lorsque l'administrateur utilise l'interface UI-Supprimer-événement, il peut simplement cliquer sur le bouton "Supprimer". Le contrôleur C-Supprimer-événement prend alors en charge la suppression dans l'entité événement. Cela permet à l'administrateur de supprimer un événement facilement.

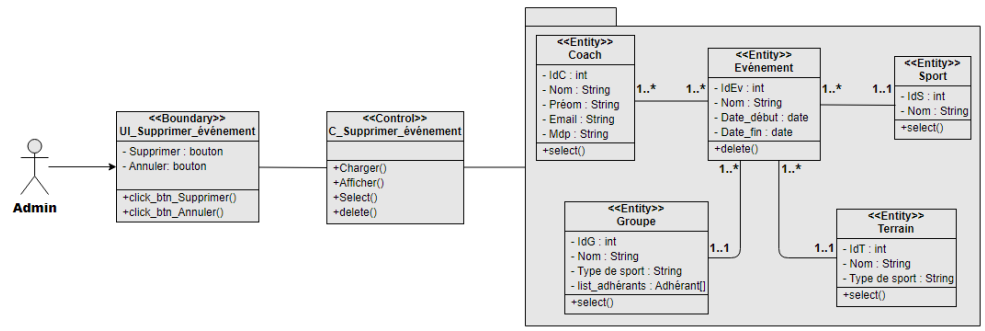


FIGURE 3.21 – Diagramme de classes de sous-cas d'utilisation " Supprimer événement "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer événement "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation "Gérer événement" montre ce que l'administrateur peut faire. Il peut ajouter, modifier, consulter ou supprimer un événement. Chaque action déclenche les étapes nécessaires et, si tout se passe bien, un message de réussite est affiché.

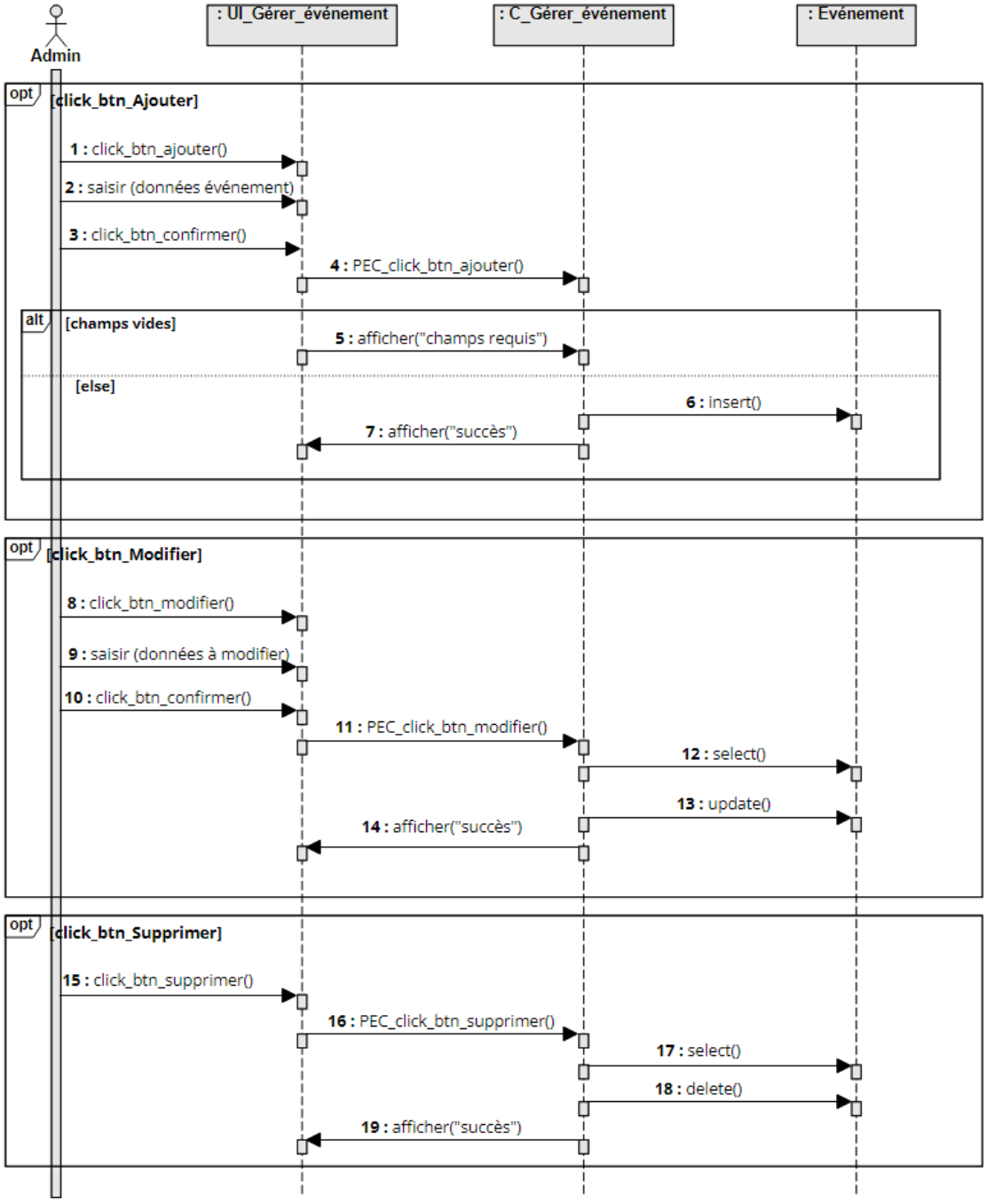


FIGURE 3.22 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Gérer événement "

3.3.7 Conception de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps "

Diagramme de classes de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps "

Lorsque l'utilisateurr utilise l'interface UI-Consulter-emploi-du-temps, il peut simplement cliquer sur chaque événement. Le contrôleur C-Consulter-emploi-du-temps prend alors en charge la consultation dans l'entité événement. Cela permet à lutilisateur de consulter les événements facilement

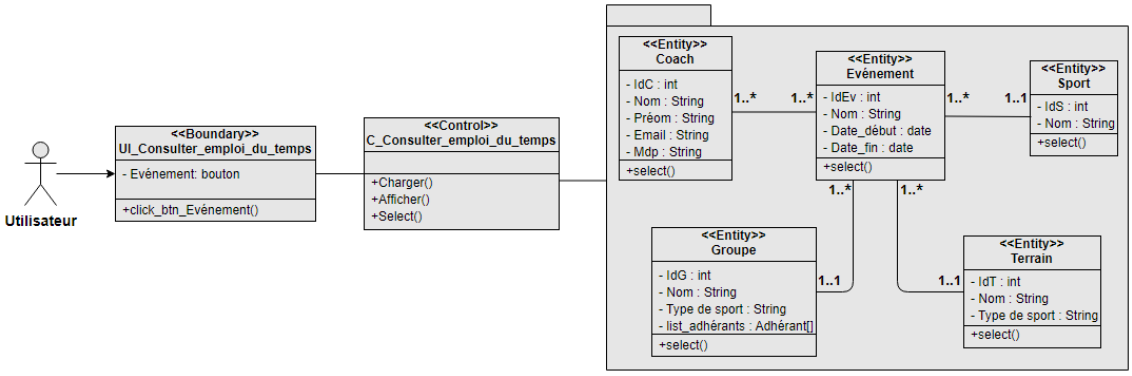


FIGURE 3.23 – Diagramme de classes de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps "

Diagramme de séquence de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps "

Le diagramme de séquence de cas d'utilisation " Consulter emploi du temps " permet au utilisateur de consulter l'emploi du temps en affichant les détails des événements sur l'emploi en cliquant sur un événement.

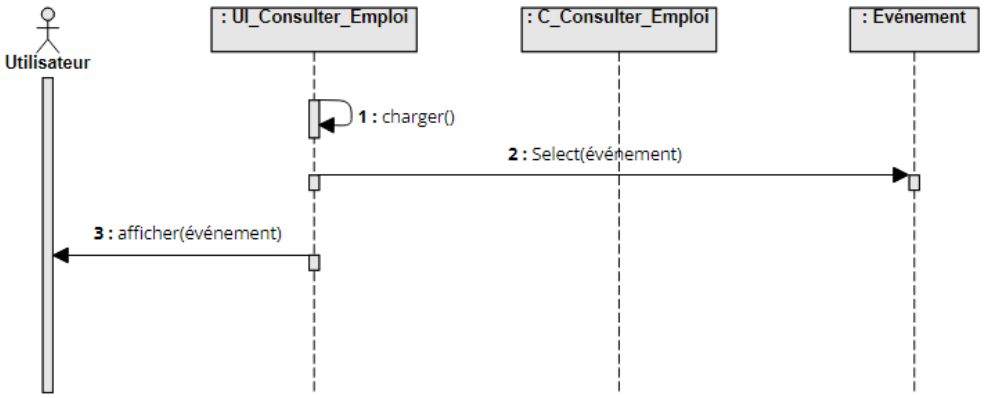


FIGURE 3.24 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation "Consulter emploi du temps"

Chapitre 4

Rélisation

4.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous passons Ã la phase de rÃ©alisation de notre site web.

4.2 Outils de travail

Lors de la réalisation du projet, plusieurs outils ont été utilisés pour faciliter le développement du site de gestion de complexe sportif. Voici une liste des principaux outils employés :

4.2.1 Visual Studio Code

Visual Studio Code[3] a été utilisé comme IDE principal pour le développement du site de gestion de centre sportif. Il a fourni un ensemble d'outils essentiels pour la programmation en PHP, HTML, CSS, JavaScript et d'autres langages. Les fonctionnalités avancées telles que le débogage, la gestion de versions, et l'intÃ©gration avec des bases de données ont grandement facilité le processus de développement

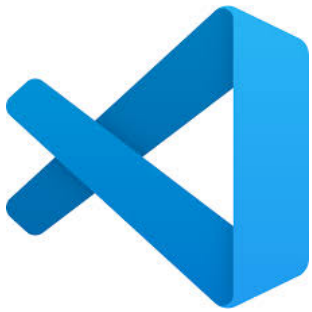


FIGURE 4.1 – Logo de Visual Studio Code

4.2.2 Langages de Programmation

Laravel[4] : Le framework Laravel a été utilisé pour la logique serveur, la gestion des données et l'interaction avec la base de données. Il permet également de structurer les

fonctionnalités de l'application, telles que les opérations CRUD, tout en offrant une sécurité renforcée et une gestion simplifiée des routes, des migrations, et des contrôleurs.

HTML/CSS : Les langages HTML et CSS ont été utilisés pour la création des pages web et la mise en forme de l'interface utilisateur.

JavaScript : JavaScript a été employé pour la gestion des interactions client-serveur (notamment via AJAX), l'amélioration de l'expÃ©rience utilisateur avec des interfaces dynamiques. Il a permis d'améliorer l'interactivité générale de l'application.

Node.js : est une plateforme de développement basée sur le moteur JavaScript V20 de Chrome. Elle permet d'exécuter du code JavaScript coté serveur, ce qui facilite la création d'applications web performantes et évolutives.

4.2.3 XAMPP

XAMPP[5] a servi de pierre angulaire pour le développement du site de gestion de complexe sportif. Il a permis de configurer localement un environnement similaire à un serveur web en production, ce qui a grandement simplifié le développement et les tests. XAMPP a fourni un serveur Apache pour servir les pages web, une base de données MySQL pour stocker les données.



FIGURE 4.2 – Logo de XAMPP

4.3 Interfaces de l'application

Dans cette partie, nous présenterons l'implémentation de notre site web à l'aide des captures d'écran.

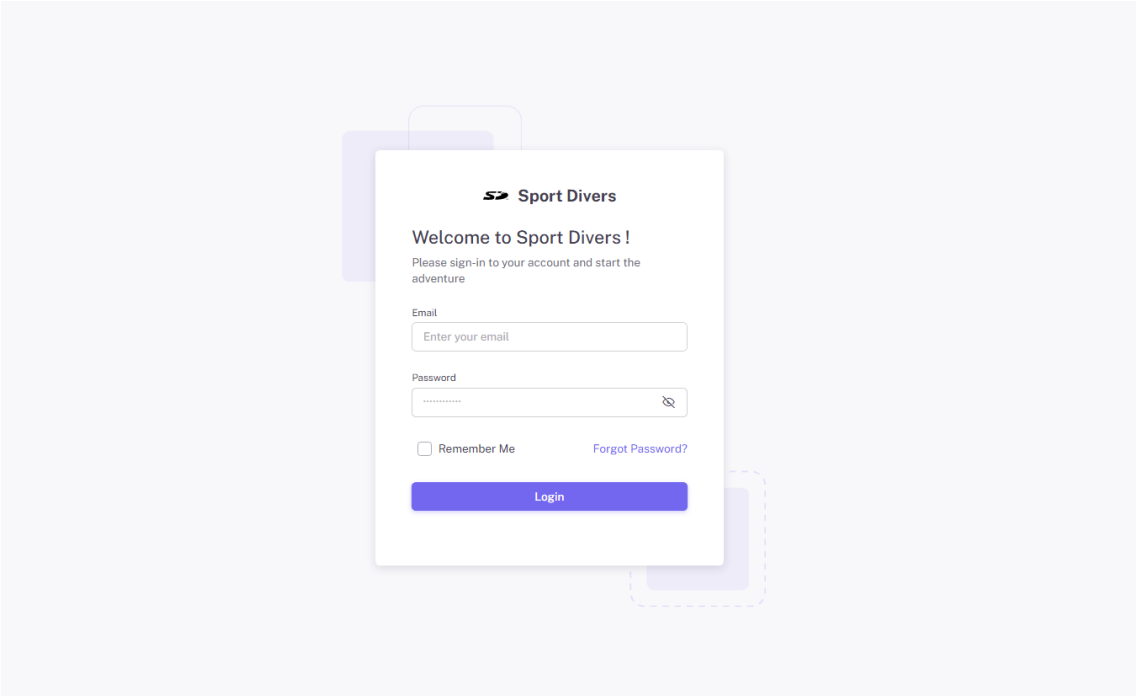


FIGURE 4.3 – Interface d'authentification

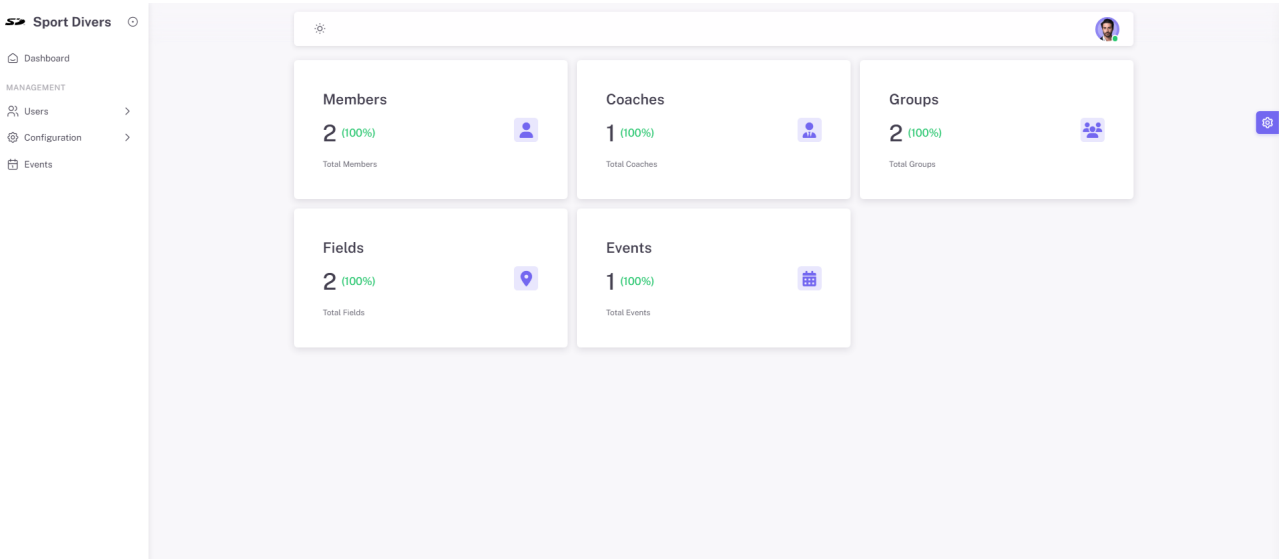


FIGURE 4.4 – Interface dashboard d'Admin

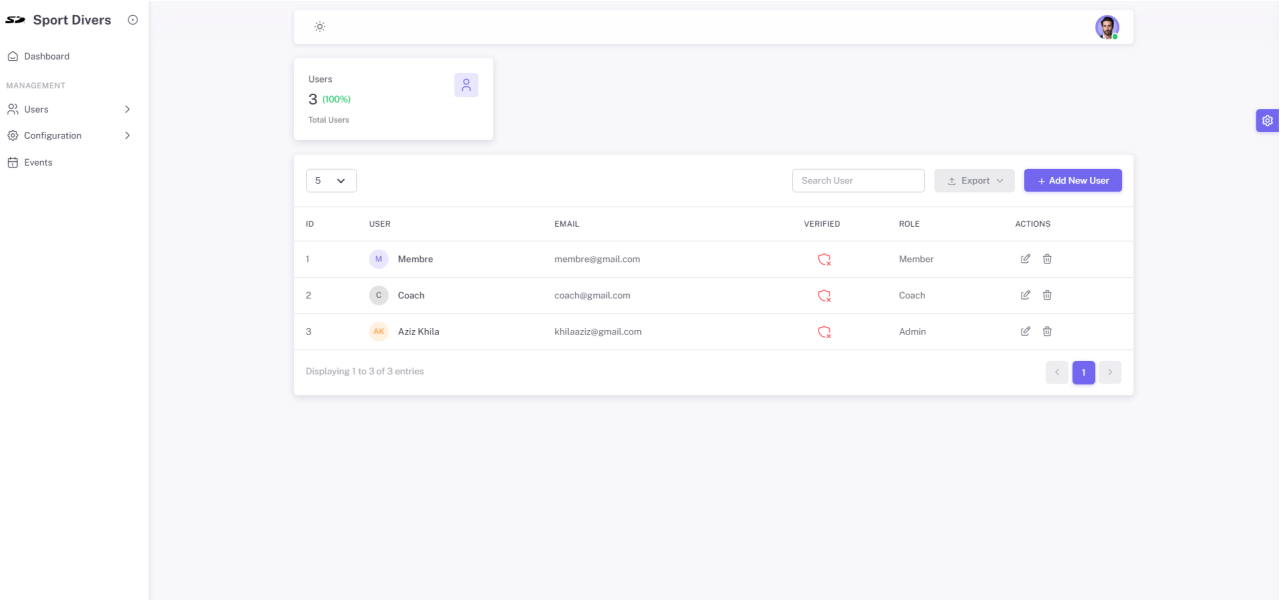


FIGURE 4.5 – Interface gestion utilisateurs

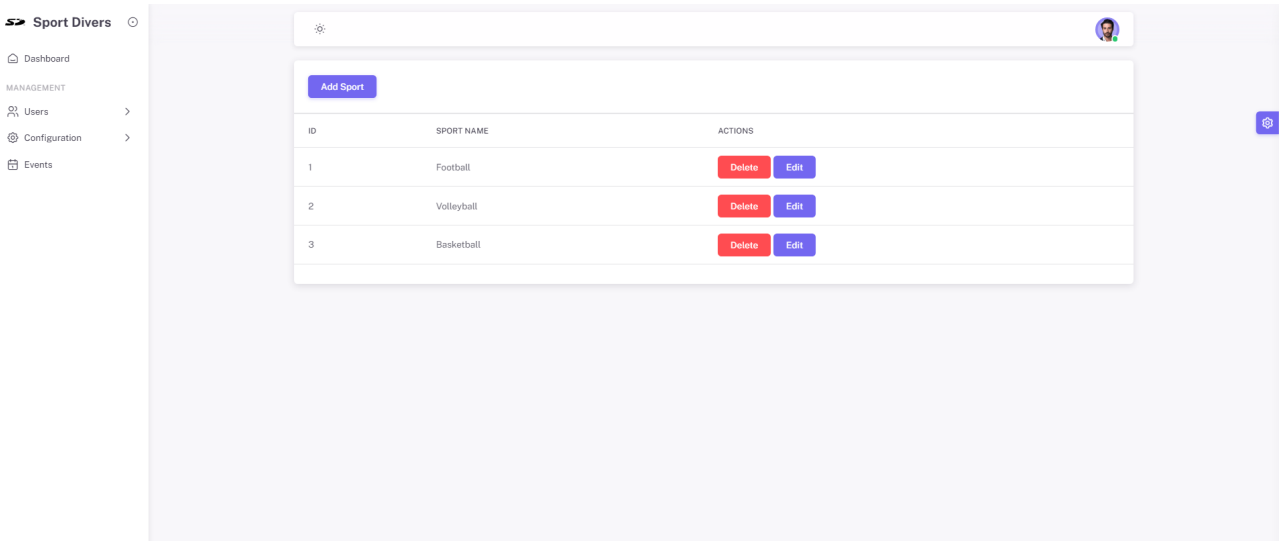


FIGURE 4.6 – Interface gestion sports

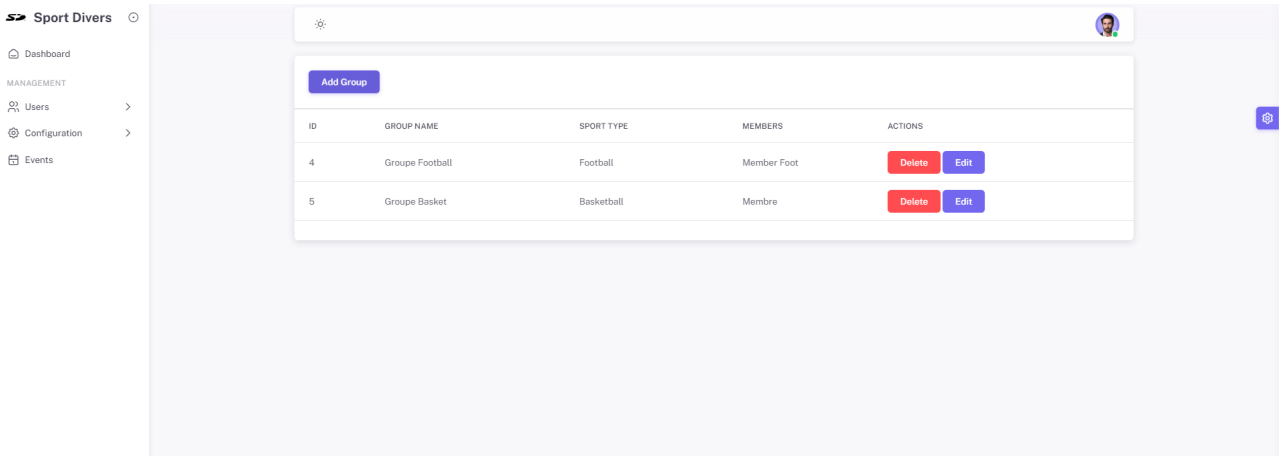


FIGURE 4.7 – Interface gestion groupes

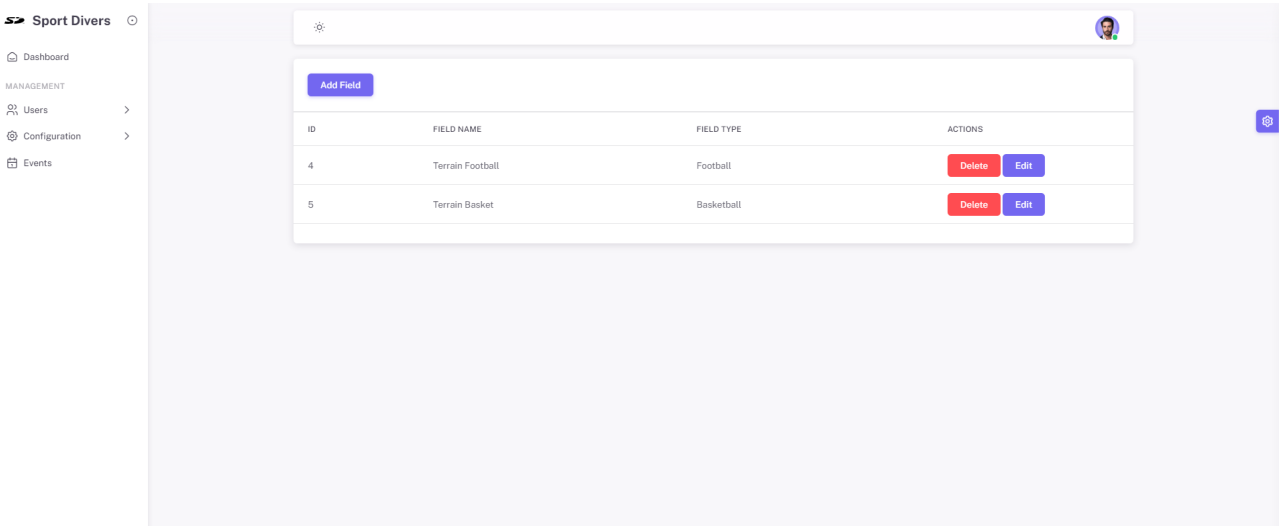


FIGURE 4.8 – Interface gestion terrains

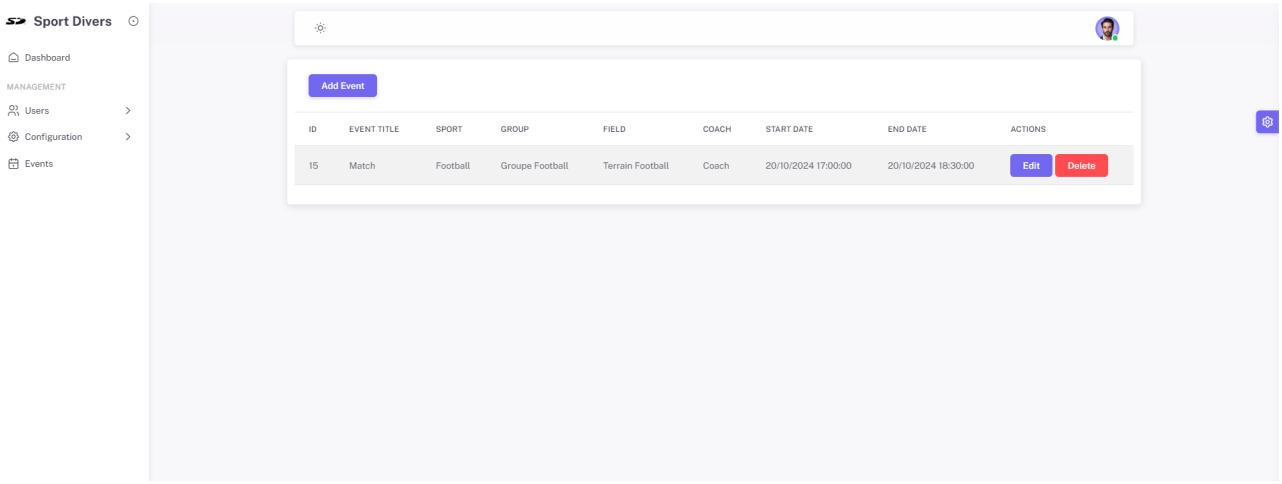


FIGURE 4.9 – Interface gestion événements

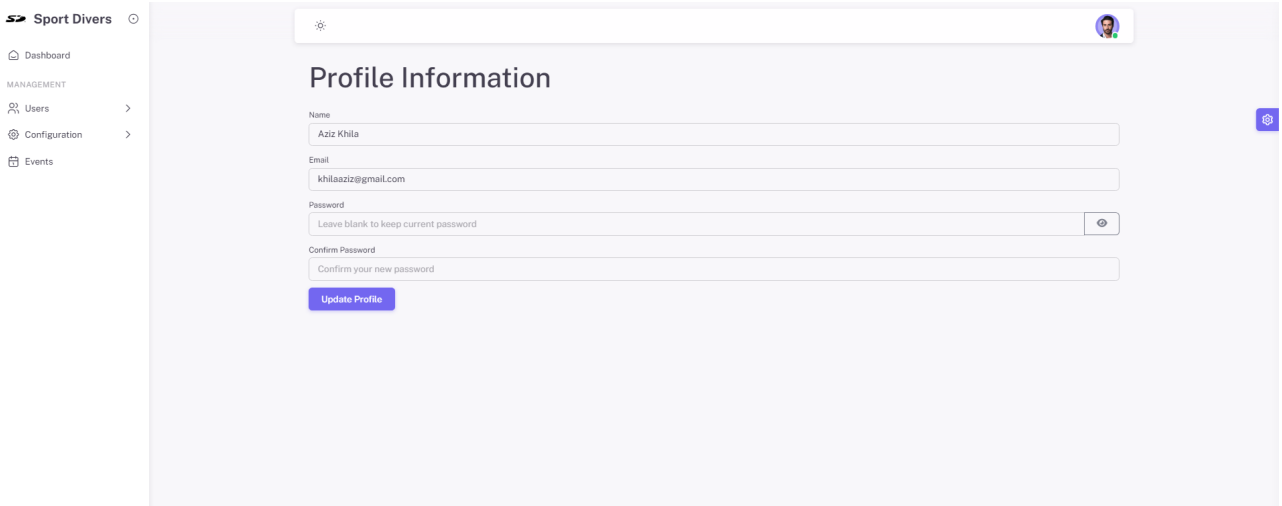


FIGURE 4.10 – Interface gestion de profile admin

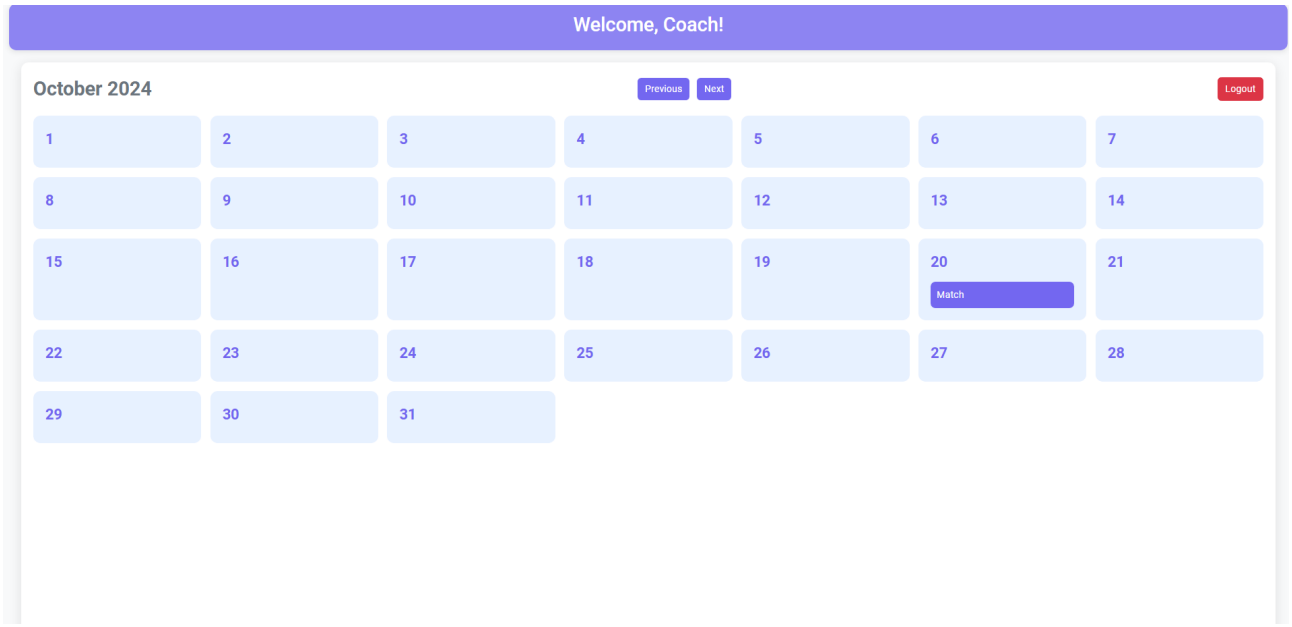


FIGURE 4.11 – Interface dashboard de coach

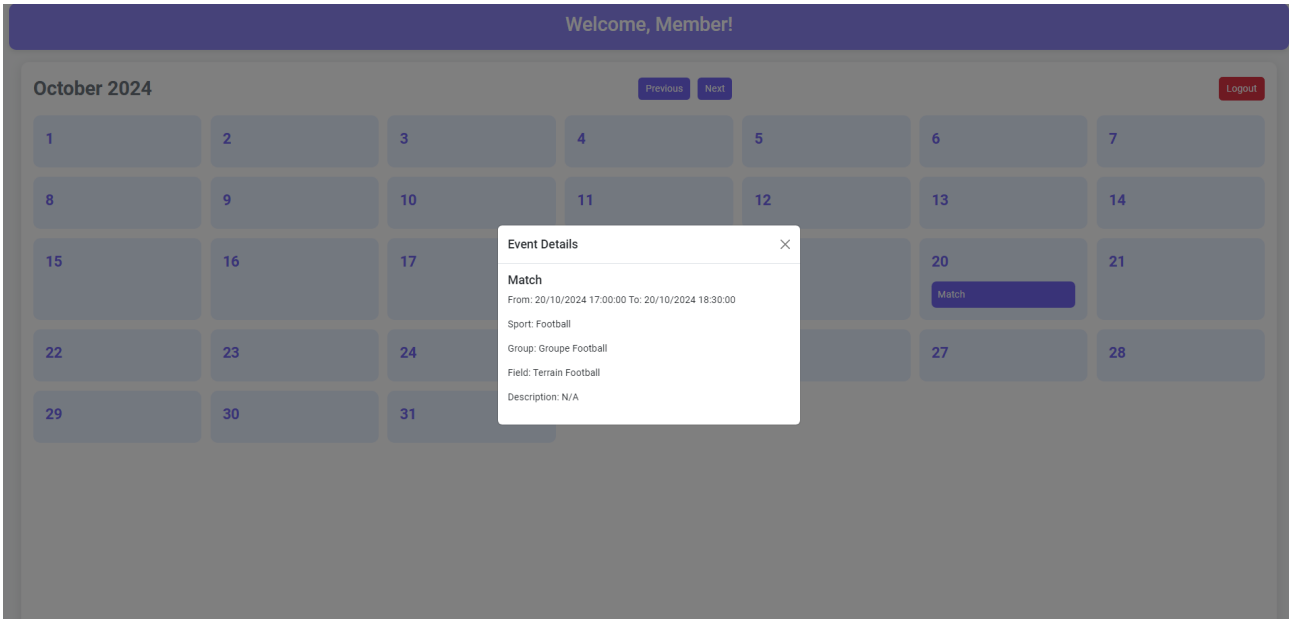


FIGURE 4.12 – Interface dashboard d'adhérant

4.4 Conclusion

Ce chapitre nous a donné les outils et les interfaces dont nous avons besoin pour mettre en place notre projet. Ces éléments sont essentiels pour passer de la conception à la réalisation concrète. Ils nous permettent de travailler efficacement et de faire en sorte que notre projet prenne forme.

Conclusion Générale

Après avoir mené ce projet, nous pouvons conclure qu'il a été une occasion précieuse de passer de la théorie à la pratique, en harmonie avec les objectifs de notre site web "Sport Divers". Ce projet nous a permis de prendre des responsabilités, ce qui a renforcé à la fois notre compréhension théorique et nos compétences pratiques.
Notre stage a été bénéfique car il nous a permis d'améliorer nos connaissances en programmation et en conception. Du point de vue technique, il nous a permis de nous adapter à l'environnement professionnel du développement web, et nous avons acquis une meilleure maîtrise des outils et des compétences nécessaires pour réussir dans ce domaine.
En résumé, ce projet a été une expérience précieuse qui nous a permis de mettre en pratique nos connaissances théoriques, d'acquérir de nouvelles compétences et de nous préparer à une carrière réussie dans le domaine du développement informatique.

Bibliographie

[1] https ://www.e-build.tn/. 1.

[2] https ://code.visualstudio.com/. 2.

[3] https ://www.php.net/. 3.

[4] https ://laravel.com/ 4.

[5] https ://www.apachefriends.org/. 5.