

# DOCUMENTATION

« **My Event Mate** », se présente comme une plateforme web novatrice permettant de promouvoir des événements et de digitaliser les participants. Son objectif principal est de fournir une solution numérique complète et engageante tant pour les organisateurs d'événements que pour les participants. Notre application a été élaborée dans l'optique de simplifier la promotion des événements, de permettre aux organisateurs de suivre les statistiques post-événement et d'assurer une gestion optimisée des billets d'accès. Cette approche offre des avantages significatifs aux participants ainsi qu'aux organisateurs. En effet, l'application met à disposition des organisateurs un espace dédié au scan des billets, contribuant ainsi à réduire les risques de contrefaçon liés aux billets physiques. De manière parallèle, le recours exclusif à des billets numériques transmis via courrier électronique préserve les participants de tout risque de perte susceptible de les priver de leur accès à l'événement le jour J, une situation souvent rencontrée avec les billets physiques.

## **I- Présentation des fonctionnalités**

Notre plateforme, dédiée à la promotion d'événements et à la numérisation des participations, propose une variété de fonctionnalités visant à offrir une expérience utilisateur optimale. Parmi ces fonctionnalités, les plus essentiels sont :

- ✓ **Création de compte** : Les utilisateurs auront la possibilité de créer facilement leur propre compte personnel en fournissant des informations de base telles que leur nom, leur adresse e-mail et un mot de passe sécurisé. Cela leur permettra d'accéder de manière sécurisée à toutes les fonctionnalités et aux événements disponibles sur la plateforme.
- ✓ **Création d'un évènement** : Les organisateurs d'événements auront la capacité de créer et de publier des événements en fournissant des détails tels que la date, l'heure, le lieu, une description, des images et des informations pertinentes. Cette fonctionnalité permettra une présentation attrayante et complète de chaque évènement.
- ✓ **Affichage des statistiques des événements** : Les organisateurs pourront visualiser en détail les statistiques clés de leurs événements, telles que le nombre total de participants, et les détails liés aux ventes de tickets. Cela leur permettra de mieux comprendre l'impact de leurs évènements et d'ajuster leur stratégie en conséquence.
- ✓ **Automatisation de la génération de ticket** : L'application générera automatiquement des QR code uniques liés à chaque ticket pour chaque participant après l'achat. Ces tickets seront envoyés par e-mail aux participants et pourront être facilement scannés

lors de l'entrée à l'évènement, assurant ainsi un processus d'accès fluide et sécurisé.

- ✓ **Scanner un ticket** : Les organisateurs et le personnel désigné auront la possibilité de scanner les codes QR des tickets à l'entrée de l'évènement, permettant une vérification rapide et efficace de la validité de chaque ticket. Cela contribuera à prévenir la fraude et à garantir un contrôle d'accès en temps réel.
- ✓ **Achat de ticket** : Les participants auront la facilité d'acheter des tickets pour les évènements de manière sécurisée via la plateforme. Ils auront le choix parmi les différentes options disponibles, pour ensuite procéder au paiement en ligne et recevoir instantanément leur ticket numérique par e-mail.
- ✓ **Publication de commentaires et de notes pour un événement** : Les participants auront la possibilité de laisser des commentaires et des notes après avoir assisté à un événement. Cela permettra de partager leurs expériences avec la communauté, d'exprimer leurs opinions et d'informer les autres utilisateurs sur la qualité de l'évènement.

Ces fonctionnalités combinées offriront aux utilisateurs une expérience complète et conviviale tout au long de leur interaction avec l'application "My Event Mate".

## II- Analyse et modélisation

### 1. Diagramme des cas d'utilisation

Un diagramme de cas d'utilisation est une représentation visuelle essentielle qui capture les principales interactions utilisateur-système, fournissant un aperçu des fonctions clés d'une application. Les cas d'utilisation sont des outils indispensables pour analyser les interactions entre les acteurs et le système. Nous allons lister les acteurs de notre système ainsi que les différents cas d'utilisation propres à chacun d'eux. [5]

Tableau 2 : Acteurs et cas d'utilisations

|           | <b>Cas d'utilisations</b>                       | <b>Acteurs</b>                                    |
|-----------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>01</b> | <i>S'authentifier</i>                           | <i>Organisateur, Participants, Administrateur</i> |
| <b>02</b> | <i>Consulter la liste des événements</i>        |                                                   |
| <b>03</b> | <i>Consulter la liste de ces participations</i> |                                                   |
| <b>04</b> | <i>Acheter un ticket</i>                        |                                                   |

|    |                        |                            |
|----|------------------------|----------------------------|
| 05 | Noter un événement     |                            |
| 06 | Commenter un événement |                            |
| 07 | Créer un événement     | Organisateur               |
| 08 | Scanner un QR code     |                            |
| 09 | Gérer les comptes      | Administrateur             |
| 10 | Gérer son profil       | Organisateur, Participants |
| 11 | S'inscrire             | Organisateur, Participants |

La figure 2 ci-dessous présente l'illustration du diagramme de cas d'utilisation :

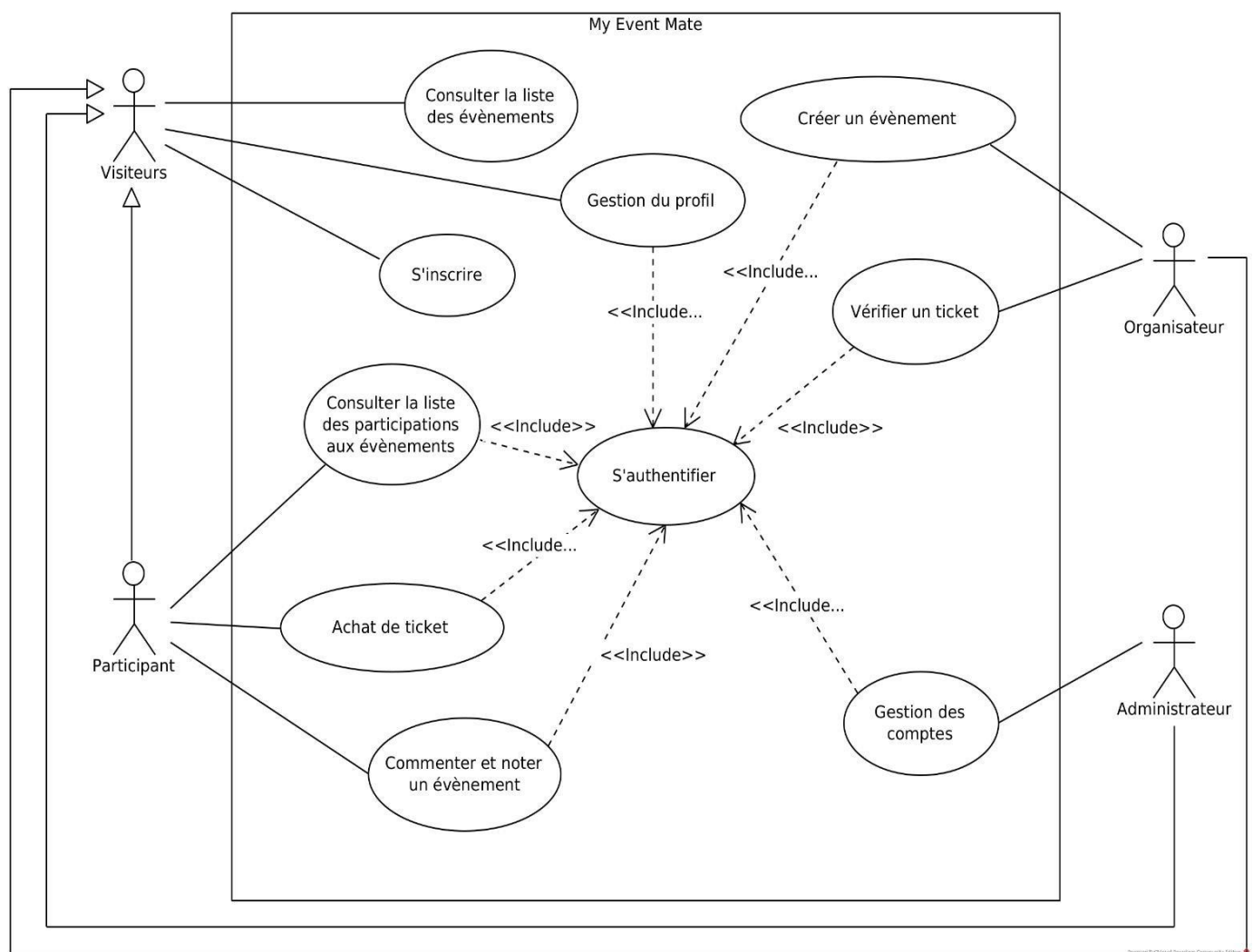


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation

## 2. Description textuelle des cas d'utilisations

Les « cas d'utilisation » offrent une structuration claire des besoins des utilisateurs et des objectifs du système. Ils mettent l'accent sur les exigences du système en se concentrant sur les utilisateurs. Voici les explications écrites de quelques scénarios d'utilisation :

### ❖ Cas 1 : Créer un évènement

Tableau 3 : Description textuelle du cas d'utilisation " Créer un évènement "

| Identification       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nom                  | Créer un évènement                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Objectifs            | Détailler les étapes de création d'un évènement                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Acteurs              | Organisateur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Date                 | 05/08/2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Responsables         | Kelly et Yann-Arthur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Version              | 1.0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Séquencement         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Préconditions        | Le cas d'utilisation commence lorsqu'un organisateur essaie d'ajouter un nouvel évènement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Enchaînement nominal | <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'acteur demande l'interface de création d'évènement.</li><li>2. Le système envoie un formulaire qui lui permettra de renseigner les informations nécessaires.</li><li>3. L'acteur saisit les informations puis valide.</li><li>4. Le système vérifie les champs, les envoie dans la base de données puis renvoie un message de succès.</li></ol> |

|                         |                                                                                  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Enchaînement alternatif | En 4 si les informations sont invalides, le système affiche un message d'erreur. |
| Post condition          | Un nouvel évènement est créé                                                     |

## ❖ Cas 2 : Achat de ticket

Tableau 4 : Description textuelle du cas d'utilisation " Achat de ticket "

| Identification |                                                                                          |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nom            | Achat de ticket                                                                          |
| Objectifs      | Détailler les étapes pour l'achat d'un ticket                                            |
| Acteurs        | Participant                                                                              |
| Date           | 05/08/2023                                                                               |
| Responsables   | Kelly et Yann-Arthur                                                                     |
| Version        | 1.0                                                                                      |
| Séquencement   |                                                                                          |
| Préconditions  | Le cas d'utilisation commence lorsqu'un participant essaie de participer à un événement. |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Enchaînement nominal    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'acteur demande l'interface d'achat de ticket pour un événement donné.</li> <li>2. Le système envoie un formulaire qui lui permet de renseigner les informations nécessaires.</li> <li>3. L'acteur saisit les informations puis valide.</li> <li>4. Le système vérifie les champs, envoie ce qu'il faut dans la base de données, génère le ticket avec un QR code qui est envoyé par mail puis renvoie un message de succès.</li> </ol> |
| Enchaînement alternatif | En 4 si les informations sont invalides, le système affiche un message d'erreur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Post condition          | Un ticket est acheté                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### ❖ Cas 3 : Scanner un QR code

Tableau 5 : Description textuelle du cas d'utilisation " Scanner un QR code "

| Identification |                                                                                      |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Nom            | Scanner un QR code                                                                   |
| Objectifs      | Détailler les étapes du scannage de QR code pour vérifier l'authenticité d'un ticket |
| Acteurs        | Organisateur                                                                         |
| Date           | 05/08/2023                                                                           |
| Responsables   | Kelly et Yann-Arthur                                                                 |
| Version        | 1.0                                                                                  |

| Séquencement            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Préconditions           | Le cas d'utilisation commence lorsqu'un organisateur essaie de vérifier l'authenticité d'un ticket.                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Enchaînement nominal    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'acteur demande l'interface de scannage de QR code.</li> <li>2. Le système envoie un formulaire qui lui permettra de renseigner les informations nécessaires.</li> <li>3. L'acteur saisit les informations puis valide.</li> <li>4. Le système vérifie les champs, puis redirige vers l'espace de scannage.</li> </ol> |
| Enchaînement alternatif | En 4 si les informations sont invalides, le système affiche un message d'erreur.                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Post condition          | L'organisateur est redirigé vers l'espace de scannage des QR codes                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

### 3. Diagrammes de séquence

Un diagramme de séquence est un type de diagramme d'interaction, car il décrit comment et dans quel ordre plusieurs objets fonctionnent ensemble. Ces diagrammes sont utilisés à la fois par les développeurs logiciels et les managers d'entreprises pour analyser les besoins d'un nouveau système ou documenter un processus existant. Les diagrammes de séquence sont parfois appelés diagrammes d'événements ou scénarios d'événements. [5]

- Créer un évènement

La figure 3 présente le diagramme de séquence du cas d'utilisation 'Créer un évènement'

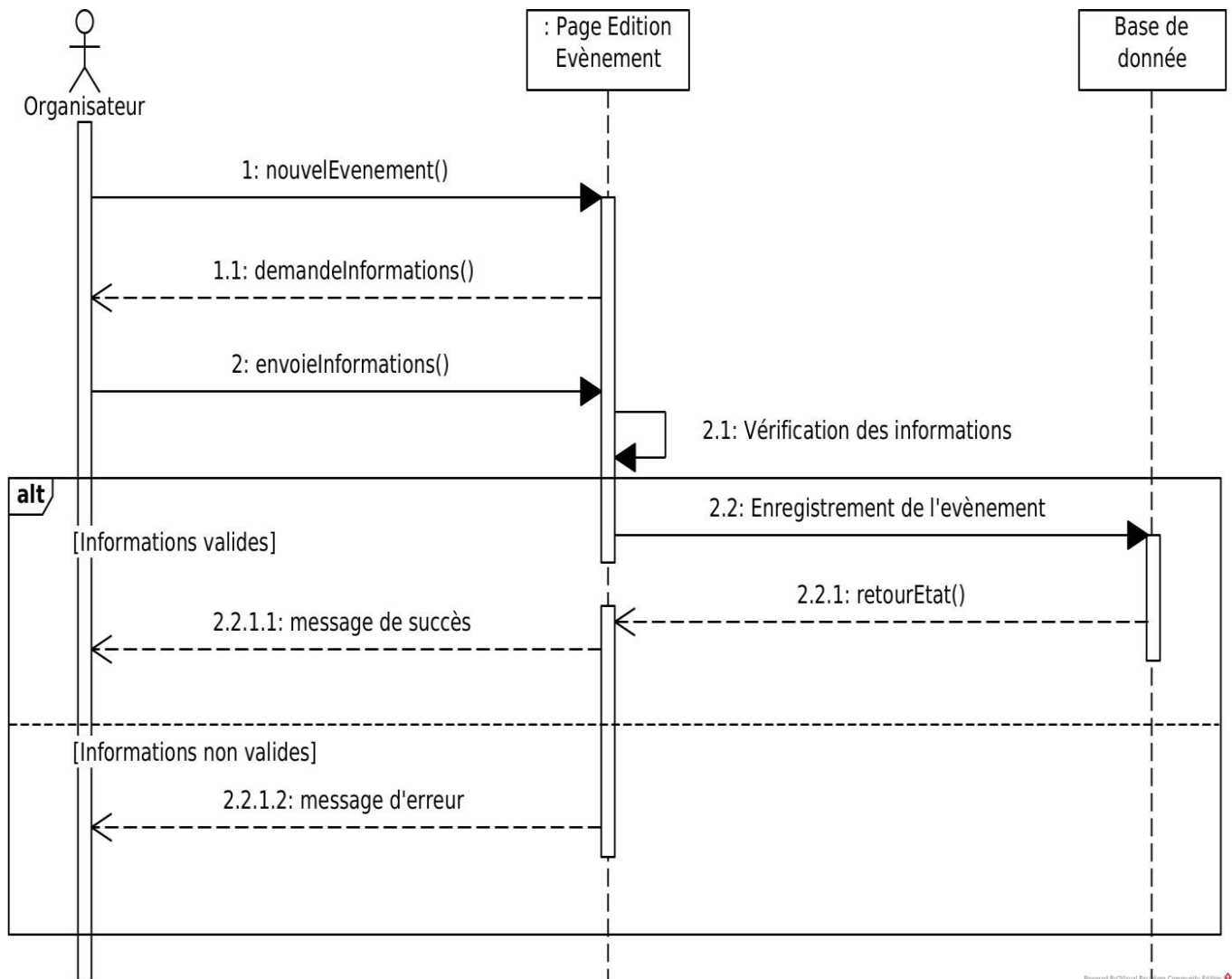


Figure 3 : Diagramme de séquence de "Créer un évènement"

- Achat de ticket

La figure 4 présente le diagramme de séquence du cas d'utilisation 'Achat de ticket'

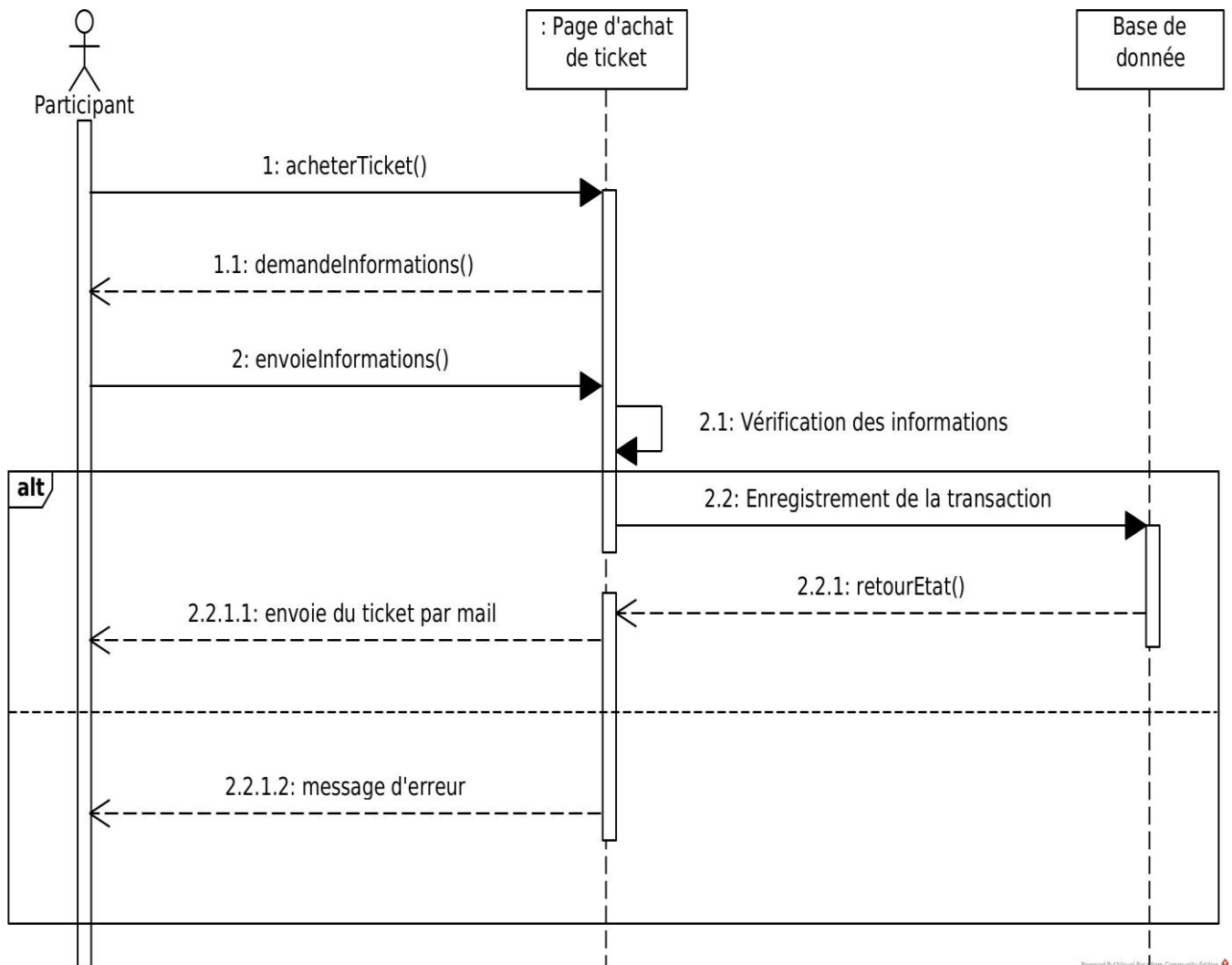


Figure 4 : Diagramme de séquence de "Créer un projet"

- Scanner un QR Code

La figure 5 présente le diagramme de séquence du cas d'utilisation 'Scanner un QR Code'

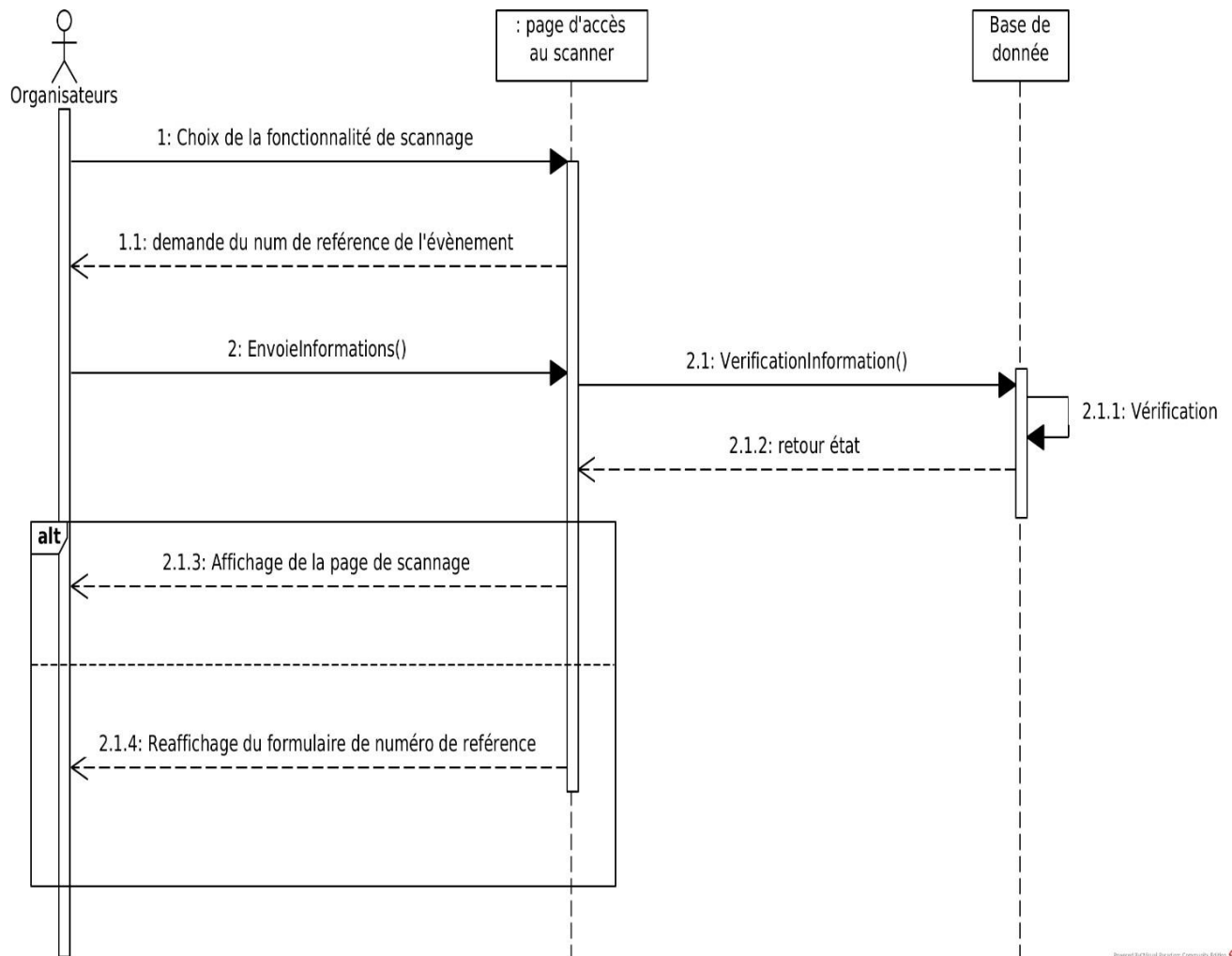


Figure 5 : Diagramme de séquence de "Scanner un QR Code"

#### 4. Les règles de gestions

Pour définir une logique spécifique lors de la phase d'implémentation, les règles de gestions sont utilisées pour identifier les contraintes qui doivent être respectées au sein du diagramme de classes. On distingue donc les règles de gestion suivantes :

- Un organisateur peut créer plusieurs évènements ;
- Un évènement est créé par un seul organisateur ;
- Un évènement est d'un et un seul type d'évènement ;
- Un type d'évènement comprends plusieurs évènements ;
- Un évènement est lié à plusieurs tickets ;

- Un ticket est lié à un et un seul évènement ;
- Un type de tickets disponibles est liés à plusieurs évènements ;
- Un évènement est lié à plusieurs types de tickets ;
- Un ticket est d'un et un seul type de ticket ;
- Un type de tickets comprends plusieurs tickets ;
- Les participants peuvent participer a plusieurs évènements ;
- Les participants peuvent commenter plusieurs évènements ;
- Les participants peuvent noter plusieurs évènements ;
- Un évènement peut avoir plusieurs participants ;
- Une transaction est faite par un et seul participant ;
- Un participant peut faire plusieurs transactions ;
- Une transaction est liée à un seul ticket ;
- Un ticket fait l'objet d'une seule transaction ;

## 5. Diagramme de classes

Le diagramme de classes est un schéma utilisé pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéressant pas aux aspects temporels et dynamiques. [5]

La figure 6 présente notre diagramme de classe comme suit :

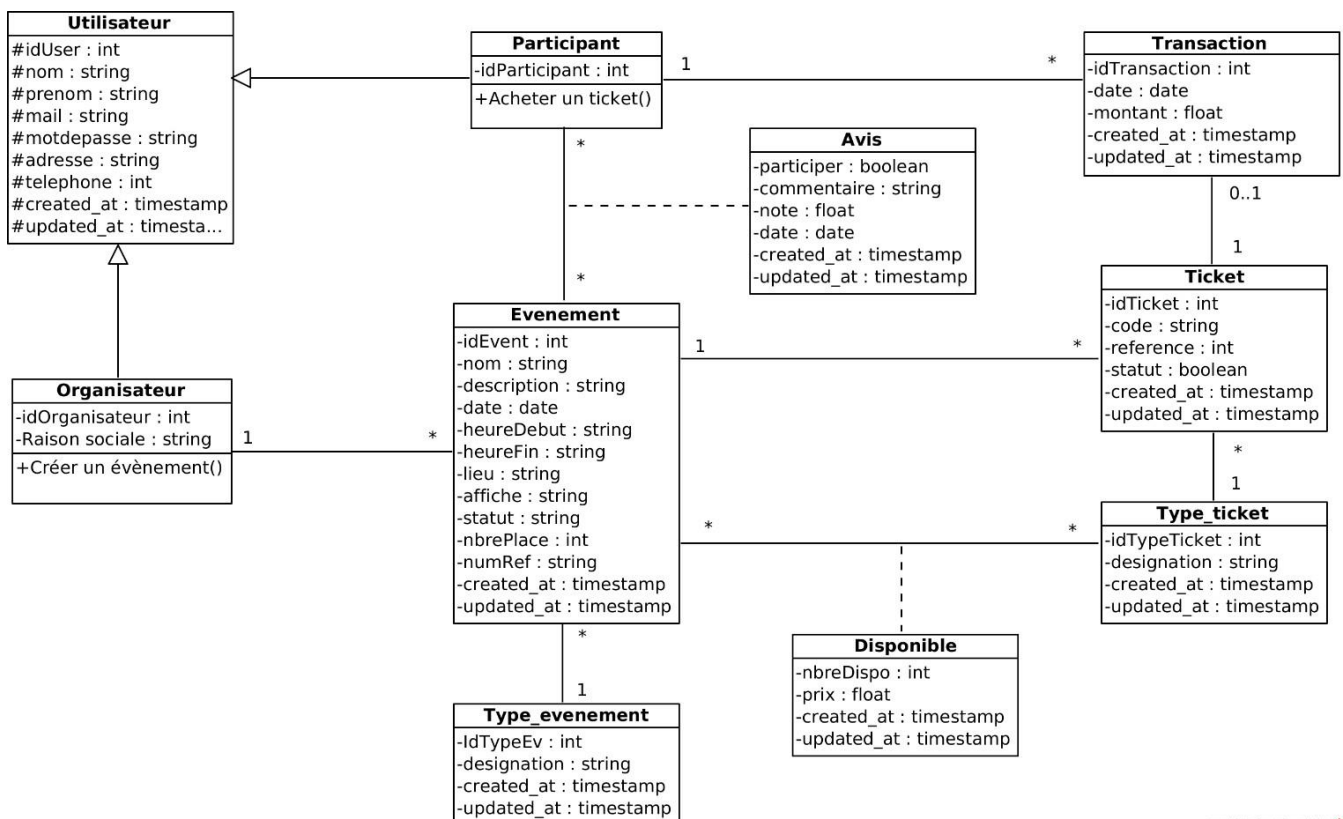


Figure 6 : Diagramme de classes

### III- Matériel

#### Matériels physiques

Pour la réalisation de ce projet nous avons disposé de deux ordinateurs dont les caractéristiques sont les suivantes :

- Marque : DELL
- Processeur : Intel® Core™ i7-7500U CPU @ 2.70GHz × 4 ;
- Mémoire : 8 Go de RAM ;
- Disque dur : 256 Go ;
- Système d'exploitation : Windows 10, 22H2 ;

Et :

- Marque : LENOVO Thinkpad
- Processeur : Intel® Core™ i7-8565U CPU @ 1.80GHz × 8 ;
- Mémoire : 8 Go de RAM ;
- Disque dur : 256 Go ;
- Système d'exploitation : Linux, Ubuntu 22.04 / Windows 10, 22H2

#### Matériels logiciels

Au cours de la réalisation de notre projet, nous avons fait appel à divers langages de programmation, frameworks et systèmes de gestion de bases de données, jouant un rôle clé dans sa concrétisation. Entre autres nous avons :

##### 1. Les langages utilisés

###### ❖ Le langage de modélisation UML

La phase d'analyse revêt une importance capitale pour assurer la précision et la clarté dans la compréhension ainsi que la description des besoins des clients ou des utilisateurs du système à venir. Elle répond à des interrogations fondamentales telles que les fonctionnalités envisagées du système, sa justification et son mode de fonctionnement. La phase de conception donne vie à l'analyse en apportant des détails supplémentaires à la solution proposée. Pour guider ces deux étapes cruciales, l'Unified Modeling Language (UML) se révèle être un outil incontournable. L'UML propose un ensemble de notations conventionnelles largement employées pour faciliter la conception de systèmes complexes. Il englobe treize (13) diagrammes "officiels", chacun conçu pour répondre aux besoins des utilisateurs, pouvant être regroupés en deux aspects distincts : les aspects fonctionnels, qui définissent les utilisateurs de l'application, leurs actions et les informations impliquées, et les aspects liés à l'architecture, qui identifient les composants nécessaires (bases de données,

bibliothèques, interfaces, etc.) ainsi que les équipements sur lesquels elles seront déployées. Nous avons opté pour cet outil afin de modéliser le futur système avec précision et clarté. [5]

#### ❖ **Le HTML**

Le HTML (HyperText Markup Language) a été créé pour les besoins du web, par Tim Bernes Lee, physicien au Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (CERN). Depuis, il n'a cessé d'évoluer et en est à sa Version 5 (Html5). C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. Il permet aussi la structuration sémantique et logique ainsi que la mise en forme du contenu des pages. Il est souvent utilisé conjointement avec le JavaScript et les feuilles de style en cascade CSS.

#### ❖ **Le CSS**

(Cascading Style Sheets en français feuilles de styles en cascade). Il se dit en français feuilles de style en cascade. Ce langage décrit la présentation des documents HTML. Introduit par le W3C (sigle couramment utilisé pour évoquer le World Wide Web Consortium, une organisation à but non lucratif dont la mission principale consiste à promouvoir les différentes technologies du [World Wide Web] en 1990, il est bien pris en charge par les navigateurs justifiant ainsi notre choix vers ce langage pour la présentation des pages web.

#### ❖ **Le PHP**

(HyperText Preprocessor) est un langage de script côté serveur conçu pour le développement web. Il a été créé par Rasmus Lerdorf en 1994 et est principalement utilisé pour générer des pages web dynamiques. Contrairement à HTML, qui est un langage de balisage pour structurer le contenu d'une page, PHP est un langage de programmation qui s'exécute côté serveur. Il permet d'incorporer des scripts directement dans le code HTML pour générer dynamiquement du contenu en fonction des données ou des actions de l'utilisateur. PHP est souvent utilisé en conjonction avec des bases de données pour créer des sites web interactifs et dynamiques.

#### ❖ **Le JAVASCRIPT**

Le javascript est un langage de programmation côté client qui permet d'ajouter de l'interactivité et des fonctionnalités avancées aux pages web. Contrairement à PHP, JavaScript est exécuté dans le navigateur web du client, ce qui signifie que le code est exécuté sur la machine de l'utilisateur. Il a été créé par Brendan Eich en 1995. JavaScript peut être utilisé pour manipuler le contenu de la page en temps réel, gérer les événements de l'utilisateur, effectuer des requêtes asynchrones vers des serveurs (AJAX), créer des animations, et bien plus encore. Il est souvent utilisé en conjonction avec HTML et CSS pour créer des expériences interactives et dynamiques pour les utilisateurs.

## 2. Les Frameworks et modules utilisés

### ❖ Nuxt.js

Nuxt.js est un framework JavaScript basé sur Vue.js, idéal pour le développement d'applications web modernes et performantes. Son architecture basée sur les composants facilite l'organisation et la réutilisation du code, tandis que son système de routage intuitif simplifie la gestion des pages dynamiques. Grâce à son rendu côté serveur (SSR), Nuxt.js améliore les performances en pré-rendant les pages sur le serveur, garantissant une expérience utilisateur fluide et une meilleure indexation par les moteurs de recherche. Sa gestion simplifiée des états avec Vuex permet une cohérence entre les composants et une maintenance facilitée. Nuxt.js bénéficie d'un écosystème dynamique avec de nombreux plugins et modules disponibles, ainsi que d'une communauté active de développeurs prêts à partager leurs connaissances et à résoudre les problèmes. En conclusion, Nuxt.js offre une solution puissante et complète pour le développement d'applications web modernes, avec des avantages notables en termes de performances, d'expérience utilisateur et d'optimisation pour les moteurs de recherche. [6]

### ❖ Laravel

Laravel est un framework PHP puissant et populaire pour le développement d'applications web. Avec son architecture élégante et expressive, Laravel facilite la création d'applications web robustes et évolutives. Son système de routage clair et intuitif permet de définir facilement les différentes routes de l'application, simplifiant ainsi la gestion des URL et la création de pages dynamiques. Laravel offre également une large gamme de fonctionnalités intégrées, telles que la gestion des bases de données, l'authentification, la gestion des sessions et bien plus encore, ce qui accélère le processus de développement. Grâce à son moteur de template intuitif appelé Blade, Laravel facilite la création de vues attrayantes et bien structurées. Laravel dispose également d'une communauté active et d'une vaste documentation, offrant un soutien solide pour les développeurs et facilitant l'apprentissage et le débogage. En résumé, Laravel est un choix judicieux pour le développement d'applications web robustes, avec une syntaxe élégante, une large gamme de fonctionnalités intégrées et une communauté active pour accompagner les développeurs tout au long du processus de développement. [7]

## 3. Système de gestion de base de données

### ❖ MySQL

MySQL est un système de gestion de bases de données (SGBD) relationnelles libre et très répandue. Il fonctionne sur de nombreux systèmes d'exploitation et est accessible via beaucoup de langages. Il offre de nombreuses fonctionnalités pour la gestion des données. Selon le type d'application, sa licence est libre ou propriétaire. Il fait partie des logiciels de

gestion de données les plus utilisés au monde. L'une des plus grandes raisons qui nous motivent à l'utiliser est que MySQL est un serveur de bases de données relationnelles SQL développé dans un souci de performance élevée en lecture, ce qui signifie qu'il est davantage orienté vers le service de données déjà en place que vers celui de mises-à-jour fréquentes et fortement sécurisé.

#### 4. Outils utilisés

Pour le développement de notre application, nous avons utilisé divers outils qui ont été essentiels à notre processus de travail. Voici une liste des outils que nous avons employés :

##### ❖ **Visual Paradigm**

Visual Paradigm est un outil de modélisation visuelle qui nous a permis de concevoir nos diagrammes UML pour représenter l'architecture et les relations des différentes entités de notre application. Cet outil nous a aidé à visualiser et à structurer nos concepts et nos idées.

##### ❖ **VSCode**

VSCode (Visual Studio Code) est un éditeur de code source léger et puissant. Nous l'avons utilisé pour écrire notre code source, bénéficiant ainsi de fonctionnalités telles que la coloration syntaxique, l'autocomplétion et la facilité d'intégration avec les outils de développement.

##### ❖ **PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin est une interface web conviviale pour la gestion des bases de données MySQL. Nous l'avons utilisé pour créer, modifier et interroger notre base de données, ainsi que pour effectuer des opérations de sauvegarde et de restauration. Cela nous a permis de gérer efficacement nos données de manière visuelle.

##### ❖ **Insomnia**

Insomnia est un outil de test d'API qui nous a été précieux pour tester et valider les fonctionnalités de notre application. Nous avons pu envoyer des requêtes HTTP, examiner les réponses et vérifier la cohérence des données échangées entre notre application et les services externes.

## Conclusion

En résumé, lors de notre analyse et conception, nous avons examiné tous les aspects de la conception de notre plateforme "My Event Mate". Les analyses détaillées nous ont aidés à définir précisément les fonctionnalités essentielles, tandis que les modélisations nous ont donné une vision claire de l'architecture et de l'interaction de notre solution. En fin de compte, nous avons concrétisé nos idées en modèles et en planifiant les fonctionnalités clés.

### Introduction

À l'issue de la phase de conception, nous franchissons désormais les portes de l'implémentation concrète. Ce chapitre dévoile les avancées palpables réalisées, en détaillant les fonctionnalités minutieusement élaborées pour répondre aux impératifs des utilisateurs. De manière exhaustive, nous explorerons les différentes facettes de notre projet matérialisé, illustrant ainsi l'évolution de la vision théorique vers une réalité fonctionnelle.

### I- Résultats

Nous vous invitons à présent à explorer quelques interfaces clés de notre application, offrant ainsi un aperçu visuel saisissant de son design soigné et de ses fonctionnalités percutantes.

#### 1. Page d'accueil

La première impression compte, et notre page d'accueil accueille les visiteurs avec une esthétique épurée et accrocheuse. Des éléments visuels harmonieux et une navigation intuitive plongent instantanément les utilisateurs dans l'univers « My Event Mate ».

La figure 7 présente un aperçu de la page d'accueil.

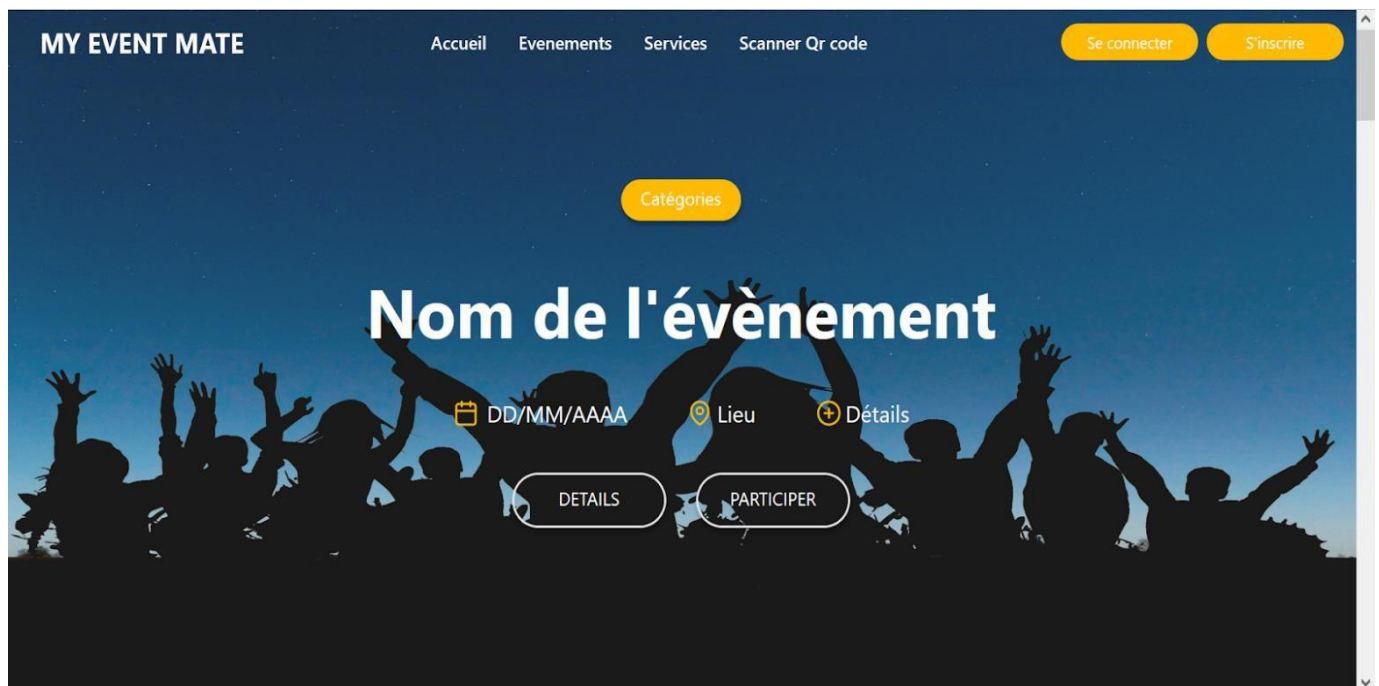


Figure 7 : Page d'accueil

A la suite de la page d'accueil on a la liste des évènements mis en ligne avec la possibilité de les afficher par catégorie

La figure 8 présente un aperçu de la page d'affichage des évènements mis en ligne.

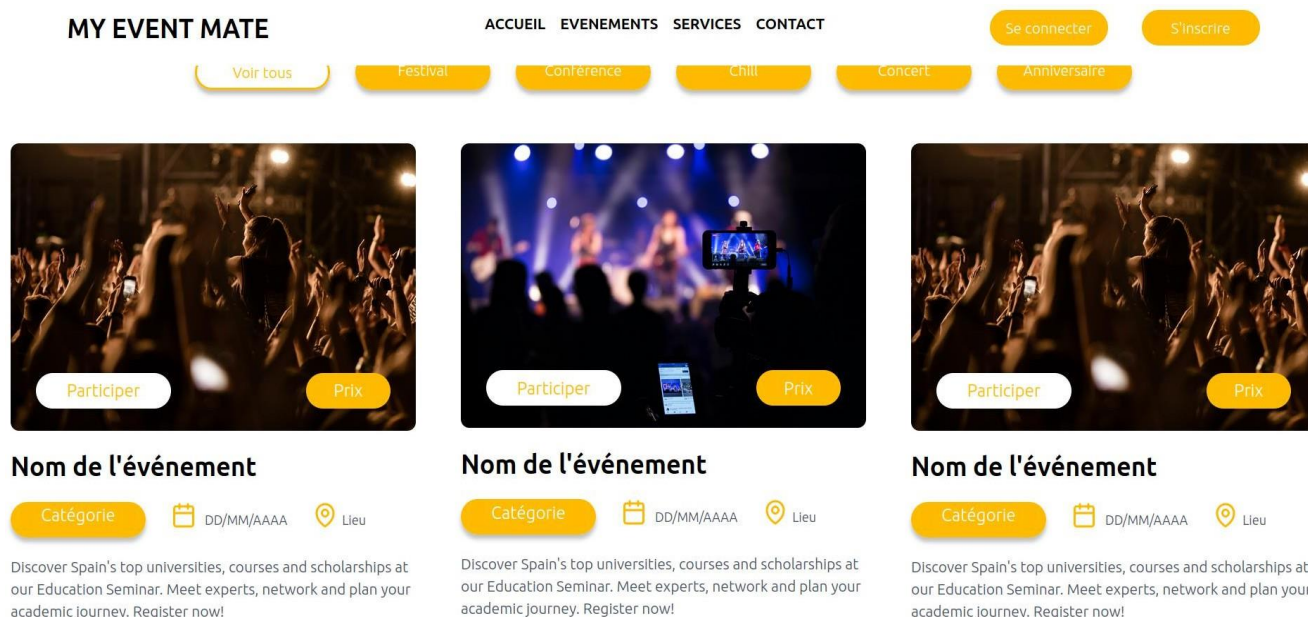


Figure 8 : Liste des évènements mis en ligne

## 2. Tableau de bord de l'organisateur

Le tableau de bord offre aux organisateurs un contrôle inégalé. Statistiques en temps réel, données analytiques et outils de gestion fluides s'unissent pour donner vie à une expérience de contrôle complète.

La figure 9 présente un aperçu du tableau de bord de l'organisateur.

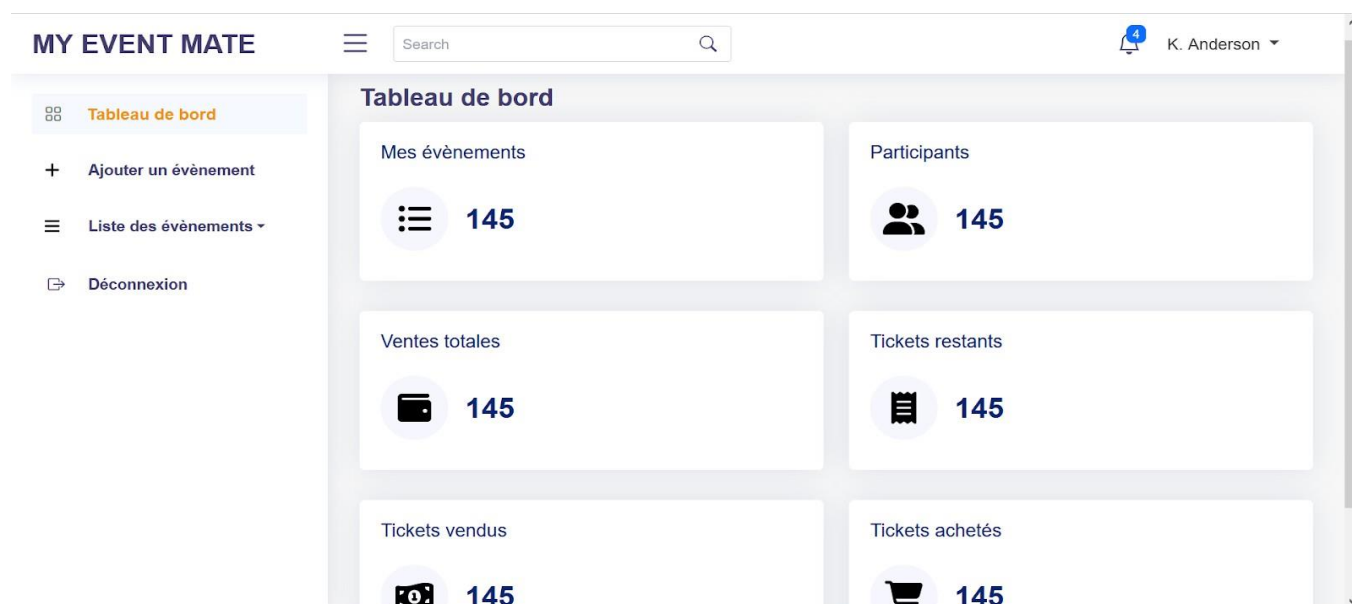


Figure 9 : Tableau de bord de l'organisateur

### 3. Ajout d'un évènement

L'ajout d'événements est une expérience intuitive, offrant aux organisateurs un espace pour renseigner les informations à propos de leurs événements.

La figure 10 présente un aperçu de la première étape du processus d'ajout d'un évènement. L'organisateur entre à ce niveau les informations basiques liées à l'évènement.

The screenshot shows a web browser at localhost:3000/ajout-evenement. The page title is 'MY EVENT MATE'. The left sidebar contains links: 'Tableau de bord', '+ Ajouter un évènement' (highlighted), 'Liste des évènements', and 'Déconnexion'. The main content area is titled 'Ajouter un évènement'. It features a form for 'Étape 1: Informations sur l'évènement' with the following fields: 'Nom de l'évènement' (text input), 'Date' (calendar icon and 'mm/dd/yyyy' placeholder), 'Lieu' (text input), and 'Média' (a 'Browse...' button and 'No file selected.' text). A blue 'Suivant' button is at the bottom of the form.

Figure 10 : Etape 1 de la création d'un évènement

Les détails par rapport à l'évènement sont ensuite entrés au niveau de la figure 11 qui présente un aperçu de la deuxième étape du processus d'ajout d'un évènement.

The screenshot shows the same web browser, but the form is now for 'Étape 2: Détails sur l'évènement'. The left sidebar remains the same. The main content area is titled 'Ajouter un évènement'. The form fields include: 'Description' (text area with a clear icon), 'Nombre de places' (text input with a dropdown arrow), and 'Type d'évènement' (dropdown menu). A blue 'Suivant' button is at the bottom of the form.

Figure 11 : Etape 2 de la création d'un évènement

Les détails sur les tickets sont enfin entrés dans le formulaire présent au niveau de la figure 12 qui présente un aperçu de la troisième étape du processus d'ajout d'un évènement.

MY EVENT MATE

Search

K. Anderson

Tableau de bord

Ajouter un évènement

Mes évènements

Déconnexion

Ajouter un évènement

Étape 3: Détails sur le ticket

Ticket standard

Nombre de place

Prix standard

Ticket VIP

Nombre de place

Prix Vip

Ajouter l'évènement

Figure 12 : Etape 3 de la création d'un évènement

Cette page que présente la figure 13 atteste qu'un évènement a été créé et renseigne sur le numéro de référence attribué à l'évènement qui sera utilisé plus tard au niveau du formulaire d'accès à la page de scannage.

MY EVENT MATE

Search

K. Anderson

Tableau de bord

Ajouter un évènement

Liste des évènements

Déconnexion

Ajouter un évènement

Évènement créé avec succès !

Votre évènement a été enregistré avec succès.

Voici le numéro de référence :

X0G0000

Figure 13 : Page de succès de création d'un évènement

#### 4. Page de Scannage de QR code

La page de scanning de QR code offre une expérience fluide et instantanée, permettant aux organisateurs de valider rapidement les participants à l'évènement le jour J.

Ce formulaire présent dans la figure 14 permet de renseigner l'évènement dont les codes seront contrôlés.

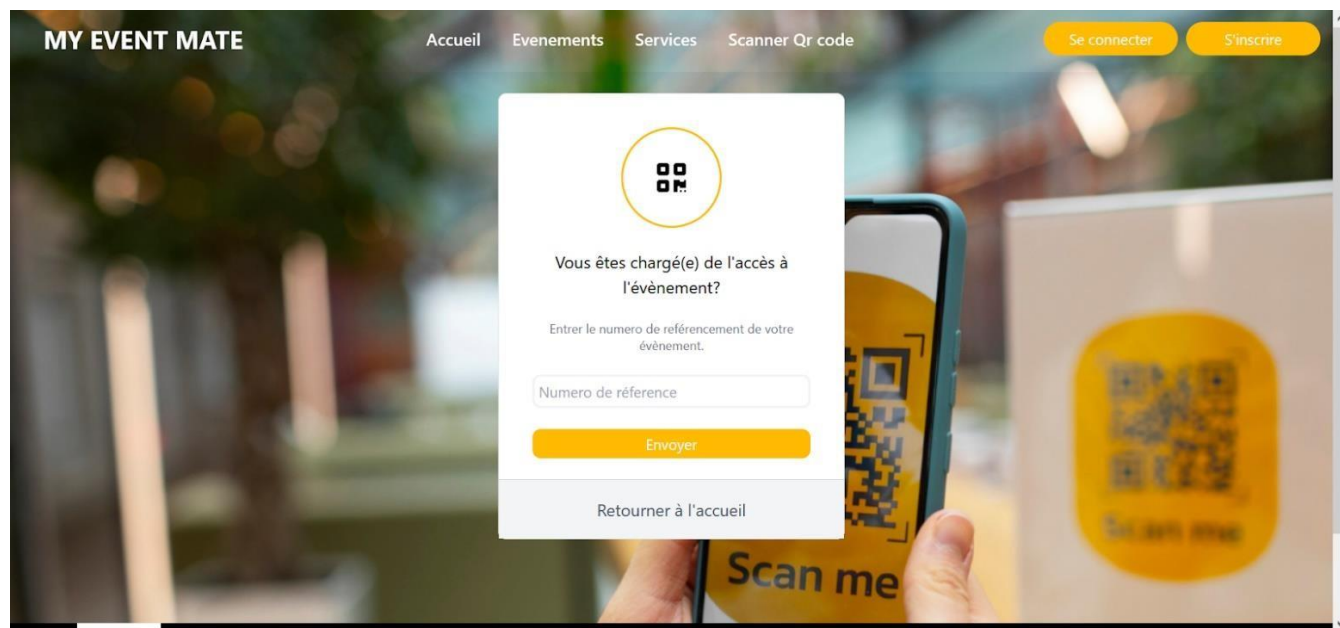
The image shows a web browser displaying the 'MY EVENT MATE' website. The navigation bar at the top includes links for 'Accueil', 'Evenements', 'Services', and 'Scanner Qr code', along with 'Se connecter' and 'S'inscrire' buttons. A central modal form is overlaid on the page. The form has a QR code icon at the top, followed by the text 'Vous êtes chargé(e) de l'accès à l'évènement?'. Below this is a prompt 'Entrez le numero de référencement de votre évènement.' and a text input field labeled 'Numero de référence'. An orange 'Envoyer' button is positioned below the input field. At the bottom of the form is a link that says 'Retourner à l'accueil'. The background of the website shows a person holding a smartphone with a QR code, and a sign that says 'Scan me'.

Figure 14 : Formulaire d'accès à la page de scannage

## II- Discussions

Dans notre recherche continue d'amélioration et de performance, il est crucial de prendre en compte les domaines où notre plateforme de gestion de projets pourrait présenter des lacunes ou des limites. Malgré nos efforts pour offrir une expérience utilisateur exceptionnelle, il existe certains aspects où des opportunités d'évolution demeurent. Voici quelques points que nous avons relevés :

- ❖ Une intégration avec les réseaux sociaux pour une promotion plus facile et plus efficace de l'évènement.
- ❖ Un système de billetterie personnalisable permettant aux organisateurs de personnaliser les billets avec leur propre logo, design et informations supplémentaires.
- ❖ Une fonctionnalité de sondage pour recueillir les commentaires des participants à l'évènement et améliorer l'expérience pour les futurs évènements.
- ❖ Un système de gestion des sponsors pour permettre aux organisateurs de gérer les partenariats et les commandites d'évènements.
- ❖ Des options de paiement flexibles pour permettre aux participants d'utiliser différents modes de paiement tels que les cartes de crédit, les portefeuilles électroniques, les virements bancaires, etc.

Tout en prenant conscience de ces éventuelles zones de vulnérabilité, il est primordial de mettre en avant notre détermination envers l'amélioration constante. Nous demeurons à l'écoute des commentaires de nos utilisateurs et nous nous investissons sans relâche pour résoudre ces problématiques, dans le but de garantir une expérience optimale pour tous.

## **Conclusion**

Pour résumer, ce chapitre a révélé les avancées concrètes réalisées dans la concrétisation de notre projet. En examinant en détail les fonctionnalités mises en place, nous avons mis en évidence les aspects positifs et les points critiques. Cette évaluation fournit des orientations précises pour améliorer les performances et déterminer les axes de développement futurs.

---

## Conclusion et perspectives

---

En réalisant la plateforme "My Event Mate", nous franchissons une étape importante dans notre parcours académique et professionnel. Ce projet nous a donné une occasion unique de mettre en pratique nos compétences en développement informatique tout en répondant à des besoins réels dans le domaine en constante évolution de la gestion d'événements.

La plateforme « My Event Mate » s'impose comme une solution innovante qui répond aux besoins essentiels des organisateurs d'événements et des participants. En fournissant une interface moderne et conviviale, il simplifie la gestion des événements, de la publicité à la numérisation de l'engagement. La création d'un espace dédié aux organisateurs pour suivre statistiquement les événements afin de faciliter leur prise de décision et d'améliorer leur capacité à délivrer une expérience exceptionnelle aux participants.

La combinaison de la technologie de billetterie numérique avec une carte à code QR démontre notre engagement envers l'innovation et l'amélioration de l'expérience utilisateur. Cette approche réduit non seulement le risque de billets physiques, mais simplifie également le processus d'accès aux événements, offrant aux participants une expérience fluide et sécurisée.

Cependant, notre voyage ne s'arrête pas là. "My Event Mate" ouvre la voie à des opportunités d'amélioration continue. L'ajout de fonctionnalités avancées, une personnalisation accrue pour les organisateurs, l'intégration avec d'autres plateformes et l'exploration en réalité augmentée peuvent enrichir l'expérience utilisateur et renforcer l'impact de la nôtre.

En résumé, ce projet reflète notre engagement envers l'innovation, notre détermination à relever les défis de l'industrie et notre passion pour la création de solutions pratiques et pertinentes. "My Event Mate" est plus qu'une simple plateforme, c'est le résultat de notre apprentissage, de notre dévouement et de notre aspiration à façonner un avenir où la gestion d'événements sera fluide, efficace et fructueuse.

---

## Références bibliographiques

---

1. Dayane AGNIDE & Aulduce BYLL CATARIA, Mise en place d'un système IDS de détection d'intrusion : Cas de Expert It Lab. Mémoire de soutenance en licence à ESGIS, 2023
2. Site officiel de Eventbrite, [en ligne] disponible sur <https://www.eventbrite.fr//inscription-devenement-en-ligne/> (Page consultée le 04 Juillet 2023)
3. Site officiel de Splash, [en ligne] disponible sur <https://splashthat.com/> (Page consultée le 04 Juillet 2023)
4. Site officiel de HeySummit, [en ligne] disponible sur [https://www.heysummit.com/?fpr=sergei38&gclid=Cj0KCQjw0bunBhD9ARIsAAZI0E0w6J3SFd7WYjGUWchmMKWJ8aDxZ6WrJc2PDI-OBd6VuTJZFLva6ccaAq5wEALw\\_wcB](https://www.heysummit.com/?fpr=sergei38&gclid=Cj0KCQjw0bunBhD9ARIsAAZI0E0w6J3SFd7WYjGUWchmMKWJ8aDxZ6WrJc2PDI-OBd6VuTJZFLva6ccaAq5wEALw_wcB) (Page consultée le 04 Juillet 2023)
5. Unified Modeling Language (UML) ENEAM-IG2-2018, Dr COMLAN Maurice
6. Documentation officielle de NuxtJS, [en ligne] disponible sur <https://v2.nuxt.com/fr/docs/> (Page consultée le 16 Aout 2023)
7. Documentation officielle de Laravel, [en ligne] disponible sur <https://laravel.com/docs/9.x> (Page consultée le 16 Aout 2023)

## 1. Code source pour l'inscription

```
214 <form
215   @submit="submitForm"
216   class="flex flex-col items-center place-content-center h-[100%] w-[100%] md:h-[50%] space-y-2 md:
217 >
218   <!-- Champs du formulaire -->
219   <input
220     v-model="nom"
221     :class="{ 'border-red-500': errors.nom }"
222     class="w-full rounded-lg bg-white text-gray-800 border-2 border-gray-100 p-2 h-9 md:p-3"
223     type="text"
224     placeholder="Nom"
225   />
226   <div v-if="errors.nom" class="text-red-500 text-xs">
227     Veuillez remplir ce champ
228   </div>
229
230   <input
231     v-model="prenom"
232     :class="{ 'border-red-500': errors.prenom }"
233     class="w-full rounded-lg bg-white text-gray-800 border-2 border-gray-100 p-2 h-9 md:p-3"
234     type="text"
235     placeholder="Prénom"
236   />
237   <div v-if="errors.prenom" class="text-red-500 text-xs">
238     Veuillez remplir ce champ
239   </div>
```

```
285 <div
286   class="flex space-x-2 items-center place-content-center justify-center text-gray-400"
287 >
288   <input type="checkbox" name="" id="" />
289   <h1 class="w-full pt-2 text-xs md:text-sm">
290     En créant un compte, vous acceptez nos termes et
291     conditions et notre politique de confidentialité.
292   </h1>
293 </div>
294 <button
295   class="text-white text-center rounded-lg bg-new hover:bg-blue-800 w-full md:py-3 h-8 fle:
296   type="submit"
297 >
298   S'inscrire
299 </button>
300 <nuxt-link
301   data-modal-target="registration-modal2"
302   data-modal-toggle="registration-modal2"
303   to="/"
304   class="underline text-gray-400 text-sm hover:text-new hover:underline"
305 >S'inscrire en tant qu'organisateur</nuxt-link>
306 >
307 <!-- Deuxième modale d'inscription en tant qu'organisateur -->
308 <div
309   id="registration-modal2"
```

## 2. Code source pour la connexion

```
<div>
  <!-- Bouton pour ouvrir la modale -->
  <button
    data-modal-target="authentication-modal"
    data-modal-toggle="authentication-modal"
    class="block h-8 w-32 text-white text-sm bg-new rounded-full drop-shadow-3xl cursor-pointer hover:from-pink-500 hover:
    type="button"
  >
    Se connecter
  </button>
  <!-- Modale -->
  <div
    id="authentication-modal"
    tabindex="-1"
    aria-hidden="true"
    class="fixed top-0 left-0 right-0 z-50 hidden flex opacity-items-center justify-center h-screen p-4 md:inset-0"
  >
    <!-- Contenu de la modale -->
    <div
      class="relative bg-white rounded-lg shadow flex items-center justify-center dark:bg-gray-700"
    >
      <button
        type="button"
        class="absolute top-3 right-2.5 pt-3 text-gray-800 bg-transparent hover:bg-gray-200 hover:text-gray-900 rounded-lg t
        data-modal-hide="authentication-modal"
```

```
85 <form class="space-y-6" action="#">
86   <div>
87     <label
88       for="email"
89       class="block mb-2 text-sm font-medium text-gray-900 dark:text-white"
90     >Votre email</label>
91   >
92   <input
93     type="email"
94     name="email"
95     id="email"
96     class="bg-gray-50 border border-gray-300 text-gray-900 text-sm rounded-lg focus:ring-blue-500 focus:border
97     placeholder="xxxxx@zzzz.com"
98     required
99   />
100 </div>
101 <div>
102   <label
103     for="password"
104     class="block mb-2 text-sm font-medium text-gray-900 dark:text-white"
105   >Votre mot de passe</label>
106 >
107   <input
108     type="password"
109     name="password"
```

### 3. Code sources pour l'ajout d'événement

```
public function store(Request $request)
{
    $validator = Validator::make($request->only(['nom', 'statut', 'description', 'date', 'lieu', 'affiche', 'nbrePlace', 'idTypeEv', 'idOrg']), [
        'nom' => 'required',
        'description' => 'required',
        'date' => 'required|after_or_equal:today',
        'lieu' => 'required',
        'affiche' => 'required|image',
        'nbrePlace' => 'required|integer',
        'idTypeEv' => 'required|integer',
        'idOrg' => 'required|integer',
    ], [
        'required' => 'Le champ :attribute est requis.',
        'after_or_equal' => 'La date entrée est une date passée',
        'image' => 'Vous devez insérer une image'
    ]);

    if ($validator->fails()) {
        $errors = $validator->errors();
        return response()->json(['errors' => $errors], 422);
    }

    $affiche = $request->file('affiche')->store('public/evenements');
    //return config("app.url") . "/storage/" . substr($affiche, 7, strlen($affiche)-1);

    //Tableau ou est stocké tout les numéros de référence
    $generatedNumbers = [];

    //Génération du numéro de référence
    do {
        $randomNumber = str_pad(random_int(0, 999999999), 9, '0', STR_PAD_LEFT);
    } while (in_array($randomNumber, $generatedNumbers));

    // Stocker le numéro dans le tableau
    $generatedNumbers[] = $randomNumber;

    //Enregistrement de l'évènement dans la base de donnée

    $evenement = new Evenements;
    $evenement->nom = $request['nom'];
    $evenement->description = $request['description'];
    $evenement->date = $request['date'];
    $evenement->lieu = $request['lieu'];
    $evenement->affiche = substr($affiche, 7, strlen($affiche) - 1);
    $evenement->nbrePlace = $request['nbrePlace'];
    $evenement->idTypeEv = $request['idTypeEv'];
    $evenement->idOrg = $request['idOrg'];
    $evenement->numRef = $randomNumber;
    $evenement->save();

    return response()->json([
        "success" => "Évènement créé",
        "evenement" => $evenement
    ], 201);
}
```

#### 4. Code sources pour la génération de ticket et son envoie

```
public function generateQRCode(Request $request, $id)
{
    // Récupérer les informations du ticket à partir de l'ID
    $ticket = Tickets::findOrFail($id);

    // Générer le contenu du code QR
    $qrContent = json_encode([
        'code' => $ticket->code, // Exemple : $ticket->code
        // Ajoutez d'autres données du ticket si nécessaire
    ]);

    // Générer le code QR au format SVG
    $qrCodeSvg = QrCode::format('svg')->generate($qrContent);

    // Convertir le code QR SVG en base64
    $qrCodeBase64 = 'data:image/svg+xml;base64,' . base64_encode($qrCodeSvg);

    // Générer le PDF à partir du code QR
    $pdfContent = $this->generatePdfFromQrCode($qrCodeBase64);

    // Envoyer l'e-mail avec le PDF attaché
    Mail::to($request->input('email'))->send(new ticket($pdfContent));

    return response()->json(['message' => 'E-mail envoyé avec succès !'], 200);
}
```