

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

CENTRE UNIVERSITAIRE DE MILA
INSTITUT DES SCIENCES ET DE LA TECHNOLOGIE

Réf. /13

Mémoire de fin d'étude
Présenté pour l'obtention du diplôme de
Licence académique

Domaine : **Mathématique et Informatique**

Filière : **Informatique**

Thème

Développement d'un site web
dynamique pour les offres et demandes
d'emplois

Présenté par :

- *Bensiammar Aichouche*
- *Bouhabila Farida*

Dirigé par :

- *MR. BOUKHECHEM NADIR*

Année Universitaire 2012/2013



REMERCIEMENT :

Nous tenons à remercier toujours et par cette occasion, en premier et avant tout, notre créateur <<ALLAH>> car sans sa majesté et son aide nous n'aurions pu arriver à ce stade scientifique.

Nous présentons nos sincères gratitudes et remerciements à notre encadreur MR. BOUKHECHE NADIR pour le grande soutien morale qu'il nous a apportée au cours de notre projet et aussi pour son aide précieuse et ses conseils judicieux qu'il nous a fait bénéficier.

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à tout le personnel de l'institut de l'informatique Ainsi que tous les enseignants qui nous ont enseigné durant toutes nos années d'étude.

Enfin, Nous exprimons nos plus vifs remerciements à toute personne qui nous a aidé à élaborer ce travail de proche ou de loin.

Farida.B Aichouche.B

Dedication

First of all, I would like to thank ALLAH who gives me strength and good health while doing this work.

I dedicate this modest work to my respective parents SALEH and HOURIA who have been my constant source of inspiration.

To my beloved grandfather TAJER and to the soul of my grandmother ZAHRA.

To my dear sisters HAYAT, SONJA, DORSAF and SARA. To my close brothers ADEL, WALID and OUSSAMA.

To all my relatives whom I really admire. To my closest friend OMAJMA and my beloved friends FARIDA, SAMIA, FATIMA, RAYHANA, KELTJHOUN, SARA, ROUKJA and RAHMA.

Special thanks to AJCHOUHE and her family.

THANK YOU ALL

Farida. B

Dédicace :

Je tiens en tout premier lieu à remercier le dieu Je voudrais dédie ce modeste travail.

A mes parent que dieu les gardes pour moi : mon père AMOR qu'il à été toujours pour moi et qui m'a soutenu toute sa vie, et ma mère REBHA qui sacrifier leur vie pour nous.

A mes chers frères SAJD et leur épouse MADHA, à HAMID, ET à mon magnifique frère RABEH.

A m'adorable sœur AHLAM qui me donne toujours le courage et l'espoir, a ma sœur SJHAM et leur enfant ABD ELSSAMED.

A toute la famille BENSJAMMAR.

A mon amie binôme Farida et sa famille.

A toute mes amis avec les quelles j'ai partagé les bons moments: Fatima, Nadjah, Dounia, Rejua, Assia, Assma.

A tout Person qui me connaît.

Aichouche. B

Sommaire

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
CHAPITRE I :INTRODUCTION SUR LES TECHNOLOGIE WEB	
I.I. L'internet :.....	2
I. I. 1. Définition :	2
I. I. 2. Petite historique :.....	2
I. I. 3. Internet et le modèle TCP/IP :.....	3
I.I.4. Les services Internet :	5
I. II. WORLD WIDE WEB (WEB):	7
I.II.1. Définitions sur le Web :	7
I.II.2. Historique du web :	7
I.II.3. Définition d'un Site Web	8
I. II.4. Les sites web statiques et les sites web dynamiques :.....	8
I.II.5. Quelques langages Web :.....	9
a.HTML :	9
b.CSS :	9
c.PHP	10
d.Java script	11
e.Ajax	12
f.ASP	12
g.MySQL.....	13
I.II.6. L'architecture client-serveur	14
I.II.7. Hébergeur web.....	15
-Les différentes catégories d'hébergeurs.....	15
A.Hébergeur gratuit	15
B.Hébergeurs professionnels.....	15
I.II.8. Le serveur DNS.....	16
A .Définition	17
B.Le rôle d'un serveur DNS :	17
I.II.9. Serveur HTTP (WEB).....	17

I.II.10. Navigateur web	18
Conclusion.....	18

CHAPITRE II: SPÉCIFICATION DES BESOINS

Introduction	19
II.I Le cahier de charge.....	19
II.I.1. Présentation du projet	19
II.I.2. Les besoins fonctionnels.....	19
II.I.3. Les choix techniques.....	19
II.I.4. Les besoins techniques.....	20
II.I.5. Identification des acteurs.....	20
II.II. Diagramme de cas d'utilisation	20
II.III. Description textuel des cas d'utilisation	22
II.III.1. S'inscrire.....	22
II.III.2. S'authentifier	22
II.III.3. Gestion de compte	23
II.III.3.1. Modifier le compte.....	23
II.III.3.2. Récupérer le mot de passe.....	24
II.III.4. Gérer les offres d'emplois	24
II.III.4.1. Ajouter l'offre d'emploi	24
II.III.4.2. Modifier l'offre	25
II.III.4.3. Supprimer l'offre.....	25
II.III.4.4. Consulter les candidatures	26
II.III.5. Gérer les demandes d'emploi	26
II.III.5.1. Ajouter une Demande d'emploi.....	26
II.III.5.2. Modifier une Demande d'emploi	27
II.III.5.3. Supprimer une demande d'emploi	28
II.III.5.4. Postuler pour une offre	28
II.III.6. Recherche d'une offre ou demande	29
II.III.7. Administrateur.....	29
II.III.7.1. Supprimer un demandeur d'emploi	29
II.III.7.2. Supprimer un employeur :	30
II.IV. Les Diagrammes de séquence systèmes.....	31
II.IV.1. S'inscrire.....	31

II.IV.2. S’authentifier	32
II.IV.3. Modifier compte	33
II.IV.4. Récupérer le mot de passe.....	34
II.IV.5. Ajouter une offre	35
II.IV.6. Modifier une offre	36
II.IV.7. Supprimer une offre	37
II.IV.8. Consulter les candidatures	38
II.IV.9. Ajouter une demande d’emploi	39
II.IV.10. Modifier une demande d’emploi.....	40
II.IV.11. Supprimer une demande d’emploi.....	41
II.IV.12. Postuler pour une offre	42
II.IV.13. Rechercher une offre ou demande d’emploi:	43
II.IV.14. Supprimer un demandeur d’emploi ou employeur.....	44
II.IV.15. Supprimer une demande d’emploi ou une offre	44
Conclusion.....	45

CHAPITRE III : ANALYSE.

Introduction	46
III.I. Identification des concepts du domaine	46
III.II. Modèle du domaine	47
III.III. Les diagrammes d’activité de chaque cas d’utilisation	48
III.III.1. S’inscrire	48
III.III.2. S’authentifier	48
III.III.3. Modifier compte.....	49
III.III.4. Récupérer le mot de passe	49
III.III.5. Ajouter une offre.....	50
III.III.6. Modifier une offre	50
III.III.7. Supprimer une offre	51
III.III.8. Consulter les candidatures pour une offre.....	51
III.III.9. Ajouter une demande d’emploi.....	52
III.III.10. Modifier une demande d’emploi	52
III.III.11. Supprimer une demande d’emploi	53
III.III.12. Postuler pour une offre:.....	53
III.III.13. Rechercher une offre ou demande.....	54

III.III.14. Supprimer offre ou demande d'emploi par administrateur	54
III.II.15. Supprimer offre d'employeur ou demandeur par l'administrateur...	55
Conclusion.....	55

CHAPITRE IV :CONCEPTION

Introduction	56
I.Diagrammes d'interaction.....	56
IV.I.1. S'inscrire	56
IV.I.2. S'authentification.....	57
IV.I.3.Modifier compte	57
IV.I.4.Récupérer le mot de passe	58
IV.I.5.Ajouter une offre d'emploi	58
IV.I.6.Modifier l'offre	59
IV.I.7. Supprimer l'offre	60
IV.I.8 Consulter les candidatures	60
IV.I.9 Ajouter une demande d'emploi	61
IV.I.10. Modifier une demande d'emploi	62
IV.I.11. Supprimer une demande d'emploi	63
IV.I.12. Postuler pour une offre.....	63
IV.I.13. Recherche d'une offre ou demande d'emploi	64
IV.I.14. Supprimer une offre d'emploi par L'Administrateur	64
IV.I.15. Supprimer une demande d'emploi par L'Administrateur.....	65
IV.I.16. Supprimer une Employeur par L'Administrateur.....	65
IV.I.17. Supprimer une Demandeur par L'Administrateur.....	66
II.Diagrammes de classe conception	67
III.Dictionnaire de données	68
IV.Conception de la base de données	70
Conclusion.....	72

CHAPITRE V: RÉALISATION

Introduction	73
V.I. L'environnement de développement de l'application	73
V.I.1. Les langages	73
V.I.2. Outils utilisé	75

V.II. Présentation de quelque interface de notre application	76
V.II.1. Page d'accueil	76
V.II.2. La recherche (page Accueil)	76
V.II.3. Page Entreprise.....	77
V.II.4. Page d'inscription d'un Demandeur:	77
V.II.5. Page Ajouter une offre d'emploi.....	78
V.II.6. Page Consulter candidatures	78
V.II.7. Page Modifier une offre d'emploi	79
V.II.8. Page Administrateur (liste de demandeurs)	79
V.III. Diagramme déploiement de l'application	80
Conclusion.....	80
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	81

LISTE DES FIGURES

Chapitres	Figures	Pages
Chapitre I	Figure N°I.1: internet	02
	Figure N°I.2:Les couches de modèle TCP/IP et du modèle OSI	03
	Figure N°I.3 : transfert de fichiers.	05
	Figure N° I.4: site web statique.	11
	Figure N° I.5 : Fonctionnement du PHP	11
	Figure N°I.6 : modèle client-serveur.	14
	Figure N°I.7 : serveur DNS.	17
	Figure N°I.8:Navigateur web	18
Chapitre II	Figure N° II. 1 : Diagramme des cas d'utilisations	21
	Figure N° II.2: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (S'inscrire).	31
	Figure N° II.3 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (s'authentifier)	32
	Figure N° II.4 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier compte).	33
	Figure N° II.5 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Récupérer le mot de passe).	34
	Figure N° II.6 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Ajouter une offre).	35
	Figure N° II.7 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier une offre).	36
	Figure N° II.8 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (supprimer une offre).	37
	Figure N° II.9 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Consulter les candidatures).	38
	Figure N° II.10 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Ajouter une demande d'emploi).	39
	Figure N° II.11 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier une demande d'emploi).	40
	Figure N° II.12 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi).	41
	Figure N° II.13: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Postuler pour une offre).	42

	Figure N° II.14: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Rechercher une offre ou demande).	43
	Figure N° II.15 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer un demandeur d'emploi ou employeur).	44
	Figure N° II.16: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi ou une offre).	44
Chapitre III	Figure N° III.II.1 : Diagramme du modèle du domaine.	47
	Figure N° III.1 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation « S'inscrire».	48
	Figure N° III. 2: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « S'authentifier».	48
	Figure N° III. 3: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Modifier compte»	49
	Figure N° III. 4: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Récupérer mot de passe».	49
	Figure N° III. 5: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Ajouter offre».	50
	Figure N° III. 6 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Modifier offre».	50
	Figure N° III. 7 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Supprimer offre»	51
	Figure N° III. 8 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Consulter les candidatures pour une offre».	51
	Figure N° III. 9 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Ajouter une demande d'emploi».	52
	Figure N° III. 10 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Modifier une demande d'emploi».	52
	Figure N° III. 11 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer une demande d'emploi».	53
	Figure N° III. 12 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «postuler pour une offre»	53
	Figure N° III. 13: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Rechercher une offre ou demande».	54
	Figure N° III. 14: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer offre/demande par administrateur».	54
Figure N° III. 15: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer Employeur ou Demandeur par administrateur».	55	
	Figure N° IV.1 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (S'inscrire).	56
	Figure N° IV. 2 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Authentifier).	57
	Figure N° IV. 3: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier compte).	57

Chapitre IV	Figure N° IV.4: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Récupérer le mot de passe).	58
	Figure N° IV.5 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Ajouter une offre d'emploi).	58
	Figure N° IV.6 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier une offre d'emploi).	59
	Figure N° IV.7: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Supprimer une offre d'emploi).	60
	Figure N° IV.8 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Consulter les candidatures pour une offre).	60
	Figure N° IV. 9 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Ajouter une demande d'emploi).	61
	Figure N° IV.10: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier une demande d'emploi).	62
	Figure N° IV. 11 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi).	63
	Figure N° IV.12 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Postuler pour une offre).	63
	Figure N°IV.13 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Recherche d'une offre ou demande d'emploi).	64
	Figure N°IV.14 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer offre par administrateur).	64
	Figure N°IV.15 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer demande par administrateur).	65
	Figure N°IV.16 Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer Demandeur par administrateur).	65
	Figure N°IV.17 Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer Demandeur par administrateur).	66
Figure N° IV .18: Diagramme de classe conception	65	
Chapitre V	Figure N° V. 1: Page d'accueil	76
	Figure N° V.2: Page d'accueil (Recherche multi critères)	76
	Figure N° V.3: Page Entreprise	77
	Figure N°V.4: Page inscription d'une entreprise.	77
	Figure N°V.5: Page Ajouter une offre.	78
	Figure N° V.6: Page consulter candidatures d'une offre.	78
	Figure N° V.7: Page Modifier une offre d'emploi.	79
	Figure N° V.8: Page Administrateur (liste de demandeurs).	79
	Figure N°V. 9: Diagramme déploiement de l'application.	80

Liste des Tableaux

Chapitres	Tableaux	Pages
Chapitre II	Tableau N° II.1 : Fiche description textuelle du cas (S'inscrire).	22
	Tableau N° II.2 : Fiche description textuelle du cas (S'authentifier).	23
	Tableau N° II. 3.1: Fiche description textuelle du cas (Modifier le compte).	23
	Tableau Fiche N° II. 3. 2 : description textuelle du cas (Récupérer le mot de passe).	24
	Tableau N° II. 4.1 : Fiche description textuelle du cas (Ajouter une offre).	24
	Tableau N° II.4.2 : Fiche description textuelle du cas (Modifier une offre).	25
	Tableau N° II.4.3 : Fiche description textuelle du cas (Supprimer une offre).	25
	Tableau N° II.4. 4: Fiche description textuelle du cas (Consulter les candidatures).	25
	Tableau N° II.5.1 : Fiche description textuelle du cas (demander un emploi).	26
	Tableau N° II.5.2 : Fiche description textuelle du cas (Modifier une demande d'emploi).	27
	Tableau N° II.5.3 : Fiche description textuelle du cas (Supprimer une demande d'emploi).	28
	Tableau N° II. 5. 4 : Fiche description textuelle du cas (Postuler pour une offre).	28
	Tableau N° II.6 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).	29
	Tableau N° II.7.1 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).	29
Tableau N° II.7.2 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).	30	

Résumé

Ce projet traite le développement d'un site web dynamique qui sert d'intermédiaire entre les entreprises et les demandeurs d'emplois. Le site permet aux demandeurs de s'inscrire et déposer leurs CV et demandes d'emploi et postuler pour une offre annoncée, et aussi aux entreprises d'ajouter des offres d'emploi et de récupérer les CV des candidatures. De plus il offre la possibilité de faire une recherche multi critères sur les demandes et les offres d'emplois.

Pour réaliser notre site on a utilisé le langage de modélisation d'UML et pour l'implémentation les langages de programmation PHP, HTML, et SGBD MySQL.

Les Mots clé

UML, base de données, site web, internet, EasyPHP, MySQL, ...

المخلص:

هذا المشروع يعالج انجاز موقع الكتروني ديناميكي فهو يعتبر وسيط بين المؤسسات و طالبي وظائف العمل .
يسمح الموقع لطالبي العمل بالتسجيل , عرض سيرتهم الذاتية , وطلباتهم للعمل . كما يمكنهم الترشح للوظائف المعروضة .

ويسمح للمؤسسات بإضافة عروضهم للعمل و تحميل السير الذاتية للمرشحين.

بالإضافة إلى منح إمكانية القيام ببحث متعدد الخصائص بالنسبة للطلبات و عروض العمل.

من اجل انجاز هذا الموقع استعملنا لغة التصميم UML وللبرمجة استعملنا PHP , HTML , و SGBD MySQL

كلمات مفتاحية:

... MySQL, EasyPHP, internet, site web, base de données, UML

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Aujourd'hui, L'utilisation de l'internet dans les différents domaines (économique, banque, commerce...) très nécessaire. Il se présente comme un outil d'information de tout premier plan offrant au entreprise de nombreux services interactifs : marketing en direct, publicités, affiche commercial...

Avec la naissance de l'internet et l'utilisation des applications web, des nouveaux aspects et des nouvelles idées ont apparu dans tous les domaines, particulièrement le domaine du business. Les entreprises et les demandeurs d'emplois utilisent plusieurs moyens pour annoncer ou rechercher des annonces d'emploi, parmi ces moyens les journaux, mais l'espace d'annonces dans les journaux est très limité. Alors que, maintenant le web est un outil de service très efficace à moindre coût. Il y a beaucoup de sites web (régionaux, nationaux et internationaux) qui offrent plusieurs services gratuitement.

Notre travail consiste à développer un site web dynamique pour les offres et les demandes d'emplois, permettant la communication entre les entreprises et les demandeurs d'emplois, en laissant les possibilités de rechercher d'ajouter, modifier, supprimer,... les annonces (offre, demande d'emploi).

Notre mémoire est organisé en Cinq chapitres :

Le premier chapitre : consiste à une présentation générale d'internet et des technologies web.

Le deuxième chapitre : concerne la spécification des besoins, c'est-à-dire l'identification des Cas d'utilisation, la description des scénarios système et les diagrammes de séquences Système.

Le troisième chapitre : est consacré à l'analyse du système, c'est-à-dire l'analyse des domaines et les diagrammes d'activités.

Le quatrième chapitre : concerne la conception du système, c'est-à-dire construction des diagrammes de séquences, le diagramme de classe et la conception de la base des données.

Le cinquième chapitre : présent la réalisation du système, notamment les outils techniques, les environnements de développement utilisé et les interfaces réalisé pour l'implémentation.

En fin nous terminons par une conclusion générale qui va évoquer les principaux apports de notre projet.

CHAPITRE I

Introduction sur les Technologies Web

Introduction

I. Internet

II. World Wide Web

Conclusion

Introduction :

Dans ce chapitre, on va présenter d'une façon générale l'internet et le web. Plus précisément, on va à répondre aux questions suivantes :

Qu'est ce qu'internet ?

Qu'est ce qu'un web ?

I.I. L'internet :

I. I. 1. Définition :

Internet est un système d'interconnexion de machines, constituant un réseau informatique mondial, utilisant un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données. C'est en quelque sorte un réseau de réseaux, composé de millions de réseaux aussi bien publics que privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux. Internet permet l'élaboration d'applications et de services variés comme le courrier électronique, la messagerie instantanée et le World Wide Web.

Internet ayant été popularisé par l'apparition du World Wide Web, les deux sont parfois confondus. Le World Wide Web n'est pourtant que l'une des applications d'Internet.



Figure N° I.1: internet

I. I. 2. Petite historique :

Dans les années soixante, au milieu de la guerre froide qu'il y a les premiers testent pour faire une liaison entre ordinateurs. Mais la réalisation de ces testes se fait dans les débuts des années soixante-dix où le département American de la défense décide de construire un réseau appeler ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). Dans le but de pouvoir résister à une guerre nucléaire, à des sabotages, etc. ce réseau ne permettait que l'envoi des courriers électroniques.

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

En **1972**, c'est le début de spécification des protocoles Internet TCP/IP (Transfert Control Protocol/ Internet Protocol) ils permettent de concevoir un réseau qui résiste à des attaques militaires. Qu'il ne comporte pas des points centraux dans le réseau dont l'arrêt aurait le blocage complet de celui-ci.

En **1979** on a la création des réseaux civil USENET, il est utilisé pour des discussions thématiques les (News ou Forums).

En **1989** Tim Berners-Lee conçoit la base de ce qui allait devenir le World Wide Web.

Ainsi que en **1995** le terme Internet est entré dans le vocabulaire de la plus part de monde c'est surtout à cause de service World Wide Web (www ou w3).Et aujourd'hui plusieurs personnes confondent le terme www avec Internet.

I. I. 3. Internet et le modèle TCP/IP :

A. Le modèle TCP/IP :

A la base de la structure logique d'Internet se trouve la famille de protocoles TCP/IP. C'est un modèle d'architecture de communication entre ordinateurs sur quatre couches, qui constitue une forme simplifiée du modèle OSI (Open Systems Interconnexion) à 7 couches qui fut développé et complété par l'ISO (Organisation internationale de standardisation).

Dans le modèle à 4 couches, chaque couche met ses services à la disposition de la couche supérieure et fait appel aux services de la couche inférieure. Chaque couche se base sur les services de la couche inférieure, sans savoir comment celle-ci mène à bien ce service.

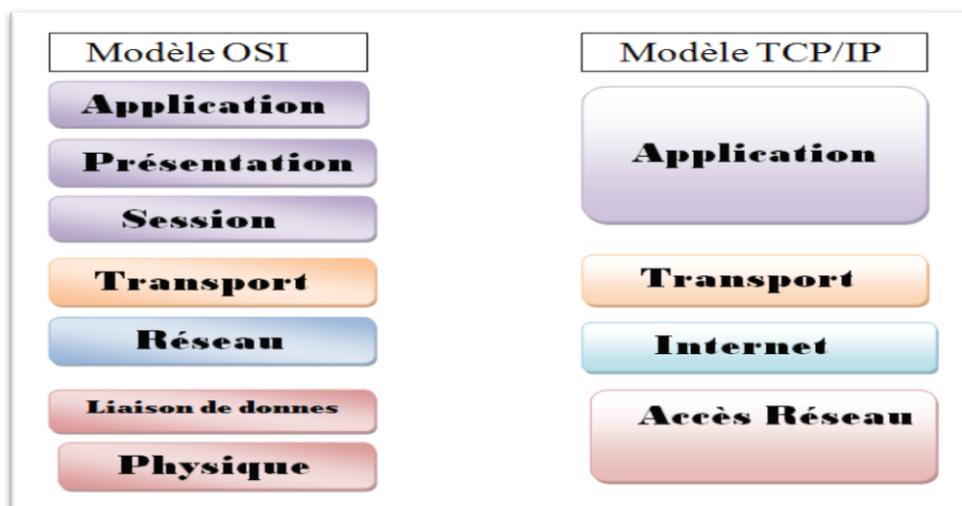


Figure N° I.2: Les couches de modèle TCP/IP et du modèle OSI.

B. Présentation des couches TCP/IP :

❖ La couche Application :

La couche application située au sommet des couches de protocoles TCP/IP. Les logiciels de cette couche communiquent grâce à un des deux protocoles de la couche inférieure (la couche transport) TCP et UDP.

Les applications de cette couche sont des applications fournies à l'utilisateur pour assurer l'interface avec le système d'exploitation.

❖ La couche transport :

La couche transport située sous la couche application, elle assure l'acheminement des données entre deux machines adjacent (bout en bout) grâce à les deux protocoles TCP et UDP.

❖ La couche Internet :

Cette couche permet l'acheminement des données entre la source et la destination.

❖ La couche Accès réseaux :

La couche accès réseau est la première couche de la pile TCP/IP, elle spécifie la forme sous laquelle les données doivent être acheminées quel que soit le type de réseau utilisé.

C. Qu'est-ce qu'un protocole :

Un protocole est méthode standard permet la communication entre processus exécutent dans différents machines, c'est-à-dire un ensemble de règles et de procédures à respecter pour émettre et recevoir des données sur un réseau.

D. Les protocoles du modèle TCP/IP :

La communication entre les couches de même niveau dans le modèle TCP/IP suit des protocoles, parmi ces protocoles on a :

- IP (Internet Protocol) : il spécifie le format exact de toutes les données qui circulent sur l'internet, aussi il assure le choix du chemin pour l'échange des données élémentaires (paquets) entre les ordinateurs du réseau.
- TCP (Transmission control Protocol) : responsable de l'établissement de la connexion et du contrôle de la transmission. C'est un protocole de remise fiable. Il s'assure que le destinataire a bien reçu les données, au contraire d'UDP.

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

- **UDP (User Datagram Protocol)** : permet de communiquer, de façon non fiable mais légère, par petits datagrammes.
- **FTP (File Transfer Protocol)** : protocole utilisé pour le transfert des fichiers électroniques, l'utilisation de FTP depuis un poste client pour rechercher ou déposer un fichier sur un serveur, pour accéder à un serveur FTP on utilise un logiciel client FTP, la figure suivante présente une architecture de transfert de fichiers.

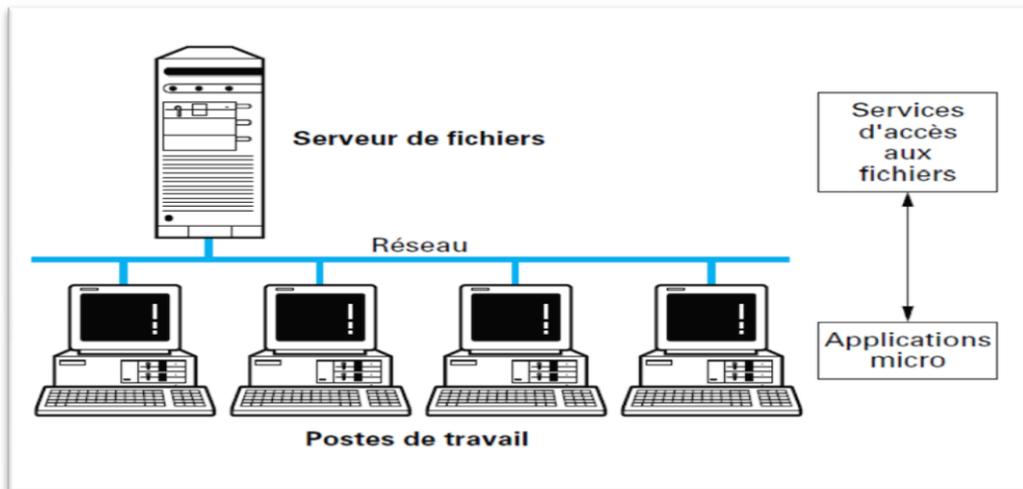


Figure I.3: transfert de fichiers.

- **SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)** : est un protocole de communication utilisé pour transférer le courrier électronique vers le serveur de messagerie.
- **HTTP (HyperText Transfer Protocol)** : est le protocole le plus utilisé sur Internet depuis 1990. Le but du protocole HTTP est de permettre un transfert de fichiers entre un navigateur (le client) et un serveur Web.

I.I.4. Les services Internet :

➤ Le courrier électronique (email) :

Le courrier électronique est un des services de la couche application du modèle TCP/IP des messages il permet aux utilisateurs de s'échanger des messages textuels à travers de l'Internet de la façon rapide et efficace.

Le courrier électronique se compose de trois services qui sont :

- L'envoi et le transit du courrier est assuré par le protocole SMTP, ou ESMTP (*Enhanced SMTP*). Dans l'analogie postale SMTP correspond au réseau d'acheminement du courrier.

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

- Le courrier, une fois arrivé chez le fournisseur de courrier d'un utilisateur est stocké jusqu'à nouvel ordre. Chez certains fournisseurs, il est alors possible de consulter son courrier, de le détruire ou de le classer dans divers dossiers. Ces opérations sont assurées grâce au service IMAP (*Internet Message Access Protocol*). Le service IMAP, dans l'analogie postale, serait un système de boîtes postales.
- Enfin, le courrier peut être téléchargé depuis le serveur du fournisseur vers la boîte à lettres (locale) de l'utilisateur. Cette réception s'effectue à l'aide du service POP (*Post Office Protocol*). Dans l'analogie postale, il s'agit essentiellement du bureau de distribution et du facteur.

Les navigateurs sont presque systématiquement associés ou intègrent un client d'émission de courrier (SMTP).

Dans certains cas, ils intègrent aussi un client de réception (POP). Ce client intervient quand l'utilisateur demande au logiciel de courrier électronique de relever sa boîte.

➤ **Forum (news) :**

Un forum est un espace de discussion publique, C'est une sorte de généralisation du courrier électronique, au travers d'une boîte à la lettre publique. Il permet de : créer des communautés (thèmes d'intérêts), visualiser les informations à l'intérieur des communautés, déposer un nouveau message dans la communauté, gérer les messages de la communauté etc.... Chaque abonné peut être lecteur ou rédacteur. Les articles ne sont pas diffusés mais stockés dans un endroit unique. Il existe des formes de forum utilisant la technologie des réseaux informatiques, on cite :

- Les forums publics : forums de news (newsgroups, Usenet), accessibles depuis un logiciel de messagerie.
- Les forums privés, accessibles à un petit groupe de personnes
- Les forums intranet et extranet, souvent créés au sein d'une entreprise, d'une organisation, ou d'une équipe-projet.

➤ **Le transfert des fichiers (FTP) :**

Le service d'échange de fichiers permet de déposer des fichiers sur une machine distante, mais aussi, et c'est le plus fréquent de télécharger des fichiers sur sa machine. La distribution de logiciels gratuits, la diffusion d'images, de sons, de notes de cours pour les étudiants ou d'articles scientifiques sont parmi les utilisations les plus courantes de ce service.

➤ **world Wide web:**

Le World Wide Web est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites.

I. II. WORLD WIDE WEB (WEB):

I.II.1. Définitions sur le Web :

C'est l'appellation la plus courte et la plus commune pour désigner le World Wide Web (WWW).

WWW :

Le www est le service le plus reconnu parmi les services Internet. Le Web est le service qui offre sur l'Internet une interface graphique permettant par simple pointage d'accéder, à des documents sur le réseau contenant du texte, des images statiques, des sons, des images animées, des liens, ...etc.

L'accès aux documents se fait en utilisant un logiciel de consultation (browser, aussi appelé navigateur) qui gère l'interface graphique de l'utilisateur et les liens permettant par un simple clic de la souris d'accéder au document ainsi désigné.

I.II.2. Historique du web :

1990 : le travail de Tim Berners-Lee à porté sur le développement du protocole HTTP dans l'architecture client-serveur

1993 : Marc Andreessen développe le web Mosaic au NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Mosaic, construit initialement sous UNIX, X/Windows et OSF/Motif, sera ensuite disponible sous Microsoft Windows et Macintosh. À cette époque, Mosaic est le seul logiciel de consultation disponible sur cet ensemble de plates-formes.

1996 : l'université de Keio (Shonan Fujizawa Campus) au Japon représente l'Asie dans le consortium W3C.

1997 : le consortium adopte la spécification de HTML 3.2 puis celle de HTML 4.0 comme des recommandations.

1998 : le consortium adopte les spécifications de XML 1.0 et de SMIL 1.0 comme des recommandations.

1999 : établissement d'une coopération formelle entre les consortiums W3C et WAP.

Le consortium W3C participe à la création de l'ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). Le protocole HTTP 1.1 est standardisé par l'IETF (Draft Standard).

Janvier 2000 : le consortium adopte la spécification XHTML 1.0 comme une recommandation du consortium W3C.

I.II.3. Définition d'un Site Web :

Un site Web est un ensemble de fichiers HTML stockés sur un ordinateur connecté en permanence à un serveur web et hébergeant les pages Web. Un site web est habituellement architecturé autour d'une page centrale, appelée «page d'accueil» et proposant des liens vers un ensemble d'autres pages ou ressources hébergées sur le même serveur, et parfois des liens dits «externes», c'est-à-dire de pages hébergées par un autre serveur.

- **Quelle est la différence entre une page Web et un site Web?**

Une page Web est un fichier, contient du texte, des images et des liens à d'autres pages. Par contre on dit un site Web est un ensemble des pages regroupé selon un sujet, un thème, un commerce. Un site Web a aussi une page principale. C'est une page Web qui aide les lecteurs à naviguer sur le site pour trouver l'information voulue.

I. II.4. Les sites web statiques et les sites web dynamiques :

a) Site web Statique:

On dit qu'un page web est statique lorsque leur contenu est fixé à l'avance car. Il n'est pas modifiable par l'utilisateur.

La maintenance de ce type des sites se fait par l'administrateur. Une fois le site mis à jour sur l'ordinateur de l'administrateur, celui-ci devra être envoyé sur le site via FTP.

Un site est dit statique car les pages HTML qui le compose sont toujours identiques entre deux visites sans mise à jour.

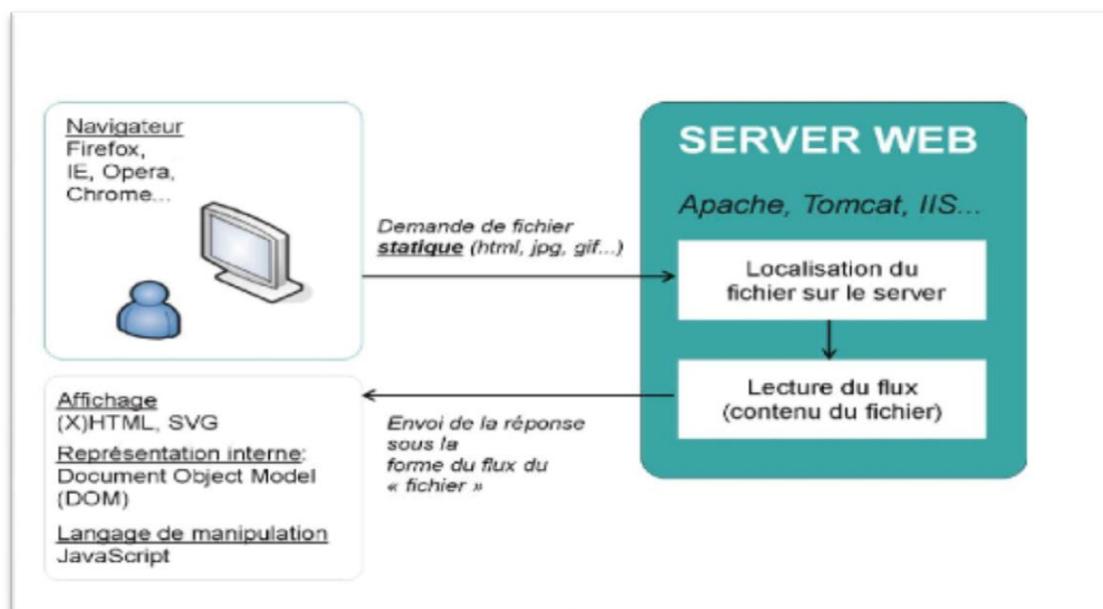


Figure N° I.4.: site web statique.

✓ Les avantages:

- Permet de réduire le coût de l'hébergement.
- Le niveau nécessaire pour la réalisation de ce type de site est faible.
- Rapidité d'affichage.
- Ce type de site est parfaitement exploitable sur CDRom, DVD, clé USB, ...

✓ Les inconvénients :

- Peut évolutif.
- Chaque modification coût, beaucoup de temps.

b) Site dynamique :

Les pages du site qui le compose peuvent être modifiables par les utilisateurs. Les grandes applications de ce type de site sont : les forums, les Wiki (Wikipédia étant le plus grand représentant du genre) et tous les sites communautaires (Facebook, Twitter, etc.). Le serveur qui fait fonctionner le site utilise une technologie de Scripting (comme PHP) ainsi qu'une base de données comme MySQL. De plus, entre deux visites sur un même site, le contenu de la page peut être différent sans action de l'administrateur du site Internet.

✓ Les avantages :

- La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie « administration » du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles.
- Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs : les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes.

I.II.5. Quelques langages Web :

a. HTML :

Le HTML (HyperText Mark-Up Language) est un langage dit de marquage (de structuration ou de balisage) dont le rôle est de formaliser l'écriture d'un document avec des balises de formatage. Les balises permettent d'indiquer la façon dont doit être présenté le document et les liens qu'il établit avec d'autres documents.

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

Le langage HTML permet notamment la lecture de documents sur internet à partir de machines différentes, grâce au protocole HTTP, permettant d'accéder via le réseau à des documents repérés par une adresse unique, appelée URL.

- **Structure du document HTML :**

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Titre de la page</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Contenu de la page
  </BODY>
</HTML>
```

- b. CSS :**

CSS est un langage de style qui définit la présentation des documents HTML. Par exemple, CSS couvre les polices, les couleurs, les marges, les lignes, la hauteur, la largeur, les images d'arrière-plan, les positionnements évolués et bien d'autres choses.

HTML peut être (mal) utilisé pour la présentation des sites Web. Mais CSS offre plus d'options et se montre plus précis. CSS est pris en charge par tous les navigateurs actuels.

- c. PHP :**

PHP (officiellement "PHP: HyperText Preprocess) est un langage de script HTML, qui fonctionne coté serveur, Il est à noter la différence avec les autres scripts écrits dans d'autres langages tels que le Perl ou le C. Au lieu d'écrire un programme avec de nombreuses lignes de commandes afin d'afficher une page HTML, vous écrivez une page HTML avec du code inclus à l'intérieur afin de réaliser une action précise.

Ce qui distingue le PHP des langages de script comme le JavaScript est que le code est exécuté sur le serveur. Si vous avez un script similaire sur votre serveur, le client ne reçoit que le résultat du script, sans aucun moyen d'avoir accès au code qui a produit ce résultat.

- Les principales fonctions de PHP :**

PHP propose un certain nombre de fonctions différentes, et parmi ces fonctions :

- Fonctions mathématiques,
- Fonctions d'accès au système de répertoires et de fichiers,
- Fonctions HTTP,

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

- Fonctions de retouche d'images,
- Fonctions de messagerie,
- Fonctions de gestion des sessions.

PHP est un langage de script serveur ; c'est-à-dire que le serveur exécute un script après avoir reçu une requête HTTP d'un client, puis renvoi une simple page HTML au client (un navigateur Web par exemple).

La figure suivante explique fonctionnement du PHP :

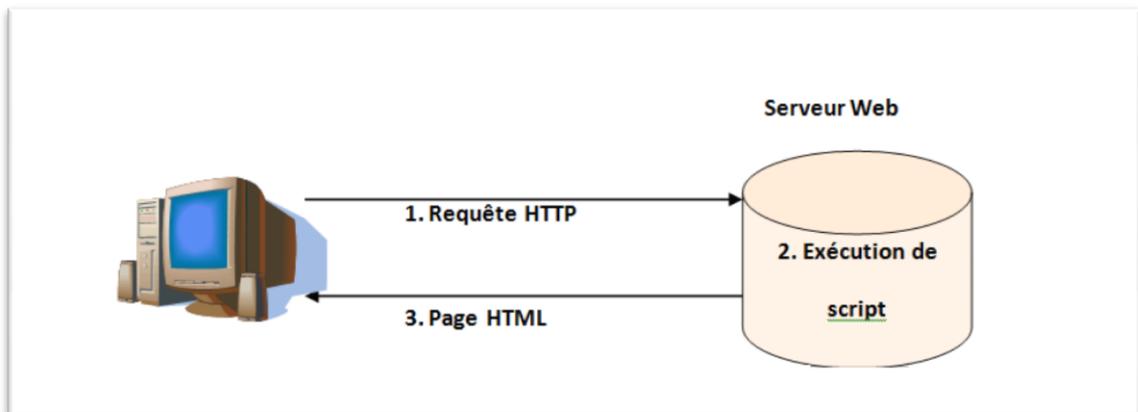


Figure N° I.5: Fonctionnement de PHP.

- Implantation du code PHP :

Il Sera au sein du code HTML, le fichier HTML qui contient ce code doit avoir l'extension (.PHP) et non (.html). l'exemple suivant présente comment implémenter un script PHP dans une code HTML.

```
<Html>
<Head><title> Exemple </title></head>
<Body>
<? php
        Echo " C'est mon premier site web ";
?>
</body>
</html>
```

d. Java script :

C'est un vrai langage de programmation, Java script fait partie du web plus ou moins depuis le début.

Il a été conçu pour travailler dans le contexte d'un document web. Il permet d'ajouter à vos pages des réelles possibilités de programmation. Est un langage simple qui

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

utilise une page web comme interface utilisateur, ce qui facilite le développement des formes et des interfaces utilisateur.

Un script est une portion de code qui vient s'insérer dans une page HTML. Le code du script n'est pas visible dans la fenêtre du navigateur car il est compris entre des balises spécifiques qui signalent au navigateur qu'il s'agit d'un script écrit en langage JavaScript. Les balises annonçant un code Java script sont les suivantes :

```
<SCRIPT language="JavaScript">
```

Placez ici le code de votre script

```
</SCRIPT>
```

e. Ajax :

Est une méthode de développement web basée sur l'utilisation d'un script JavaScript pour effectuer des requêtes web à l'intérieur d'une page web sans recharger la page. AJAX rend plus interactifs les sites web et offre une meilleure ergonomie ainsi qu'une réactivité améliorée en permettant de modifier interactivement une partie de l'interface web seulement.

En effet, le modèle web traditionnel est basé sur une suite de requêtes et de réponses successives, c'est-à-dire une navigation séquentielle de page web en page web. AJAX permet de ne modifier que la partie de la page web qui nécessite d'être mise à jour en créant une requête HTTP locale et en modifiant tout ou partie de la page web en fonction de la requête HTTP récupérée.

- Fonctionnement

AJAX n'est ni une technologie ni un langage de programmation mais une manière de développer des pages web en se basant sur les technologies suivantes :

- HTML et CSS pour la présentation.
- DOM (Document Object Model) pour la représentation en objets de la page web.
- Java script et en particulier l'objet XMLHttpRequest pour manipuler des requêtes et des réponses.

f. ASP :

ASP (Active Server Pages) est un standard mis au point par Microsoft en 1996 permettant de développer des sites web dont le contenu est dynamique. Ainsi une page web ASP (fichier repérable par l'extension .ASP) aura un contenu pouvant être différent selon certains paramètres (des informations stockées dans une base de données, les préférences de l'utilisateur, ...) tandis qu'une page web «statique» (dont l'extension est .htm ou .html) affichera continuellement la même information.

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

ASP est en réalité une technologie, ou plus exactement un environnement de programmation, permettant de représenter sous forme d'objets les interactions entre le navigateur du client, le serveur web. Les fichiers ASP sont donc exécutés du côté du serveur au même titre que les scripts PHP, et non du côté client comme Java script.

Les codes ASP sont intégrables au sein d'une page Web en HTML à l'aide de balises spéciales permettant au serveur Web de savoir que le code compris à l'intérieur de ces balises doit être interprété afin de renvoyer des données (généralement du code HTML) au navigateur du client.

Exemple de script ASP :

Le langage utilisé pour écrire les scripts ASP peut être au choix le VBScript ou bien le Jscript . Les balises annonçant un code ASP sont les suivantes :

```
<SCRIPT language="VBScript|Jscript"
    [runat="server|client"]
    [type="text/vbscript | jscript"]
    [src="url"]>
```

```
code du script
</SCRIPT>
```

Un script ASP est donc un fichier texte des lignes de code interprétées par le serveur Web, encadrées par des balises spécifiques. Voici un exemple de script ASP écrit en VBScript :

```
<%@ LANGUAGE="VBSCRIPT" %>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemple de script ASP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<% FOR i = 1 to 10 %>
    Bienvenue sur mon premier site ;
<% Next %>
</BODY>
</HTML>
```

g. MySQL :

MySQL utilise le langage de requêtes SQL, qui a été développé dans les années 70 par IBM et qui constitue actuellement le langage de requêtes standard pour les

bases de données relationnelles, le prédécesseur de MySQL est le langage " Mini SQL" (mSQL).

MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). C'est un ensemble d'applications permettant de manipuler les données (ajout, suppression, modification et lecture), mais aussi de contrôler l'accès à la base de données, il consiste en un ensemble de programmes chargés de gérer une ou plusieurs bases de données, et qui fonctionne selon une architecture client-serveur.

- Exemple d'utilisation d'une requête SQL :

```
INSERT INTO nomdebase VALUES ("valeurs des colonnes ");
```

I.II.6. L'architecture client-serveur :

Le modèle client-serveur est un architecture permet la communication directe entre plusieurs ordinateurs.

- **L'ordinateur client :** il émet une requête à l'ordinateur serveur grâce à son adresse IP et attendre la reponse.
- **L'ordinateur serveur :** toujours à l'écoute, prêt à reprendre à la requête client. Après le recevoir, il la traité et renvoi la réponse au client à laide de son adresse IP.

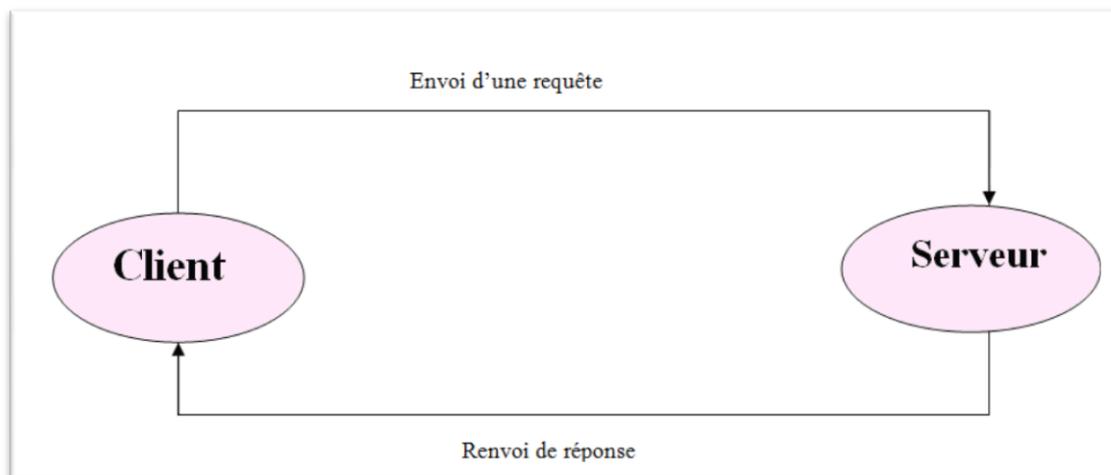


Figure N°I.6 : modèle client-serveur.

✓ Caractéristiques du modèle Client/serveur :

- Le partage de ressources

Un serveur peut traiter plusieurs clients en même temps et contrôler leurs accès aux ressources.

- **Echange de messages**

Clients et serveurs sont des systèmes à couplage faible qui interagissent au moyen de messages. Le message est le mécanisme d'émission de demandes des services et des réponses à celles-ci.

- **Intégrité**

Le code et les données du serveur sont gérés de façon centralisée, ce qui garantit un moindre coût de maintenance et une meilleure intégrité de données partagées, et les clients restent indépendants.

I.II.7. Hébergeur web :

➤ **Que ce qu'un Hébergement :**

Un site est constitué de différents fichiers (les pages html, les pages php, les photos, les vidéos, les bases de données etc...) qui doivent être stockées et accessibles sur le web; c'est l'hébergement.

➤ **Hébergeur web :**

Un hébergeur web (ou hébergeur internet) est une entité ayant pour vocation de mettre à disposition des internautes des sites web conçus et gérés par des tiers. Il donne ainsi accès à tous les internautes au contenu déposé dans leurs comptes par les webmasters souvent via un logiciel FTP ou un gestionnaire de fichiers. Pour cela, il maintient des ordinateurs allumés et connectés 24 heures sur 24 à Internet (serveur web par exemple) par une connexion à très haut débit (plusieurs centaines de Mb/s), sur lesquels sont installés des logiciels : serveur http (souvent Apache), serveur de messagerie, de base de données...etc.

➤ **Les différentes catégories d'hébergeurs :** On distingue deux principales catégories D'hébergeur :

A. Hébergeur gratuit :

Ils prêtent gratuitement un espace disque sur un serveur pour créer vos pages web. Ce type de service est généralement totalement gratuit .il gagnent de l'argent soit avec un espace publicitaire sur votre site, soit uniquement grâce au trafic sur leur propre site.

B. Hébergeurs professionnels :

Ce type d'hébergement garantit un service de qualité (bande passante) et de sécurité (sécurité des données et assurance d'un nombre de panne réduit). Il s'avère assez indispensable dans le cas d'un site à trafic important (plus de 1000 visiteurs par jour) et permet l'achat d'un nom de domaine (un nom du type « .net » « .com. »...). Il y a trois types d'hébergement professionnel :

- ✓ **L'hébergement mutualisé** : appelé parfois hébergement partagé consiste à héberger plusieurs sites d'Internet sur un seul et même serveur. Cette solution permet de bénéficier d'un service de qualité à un prix modeste.
- ✓ **L'hébergement dédié** : consiste à mettre à disposition du client un serveur complet c'est la solution d'hébergement exclusive qui comprend la fourniture du serveur, du système d'exploitation et des logiciel applicatif.
- ✓ **Colocation** : ce type d'offre permet au client d'installer les serveurs de son choix et d'en avoir la totale maîtrise .l'hébergeur fournit ainsi l'infrastructure d'accueil des serveurs, la bande passante ainsi qu'un certain nombre de services et de garanties.

➤ **Activité d'hébergeur :**

La principale activité de l'hébergeur web consiste à installer ses serveur, à les sécuriser, à les tenir à jour en installant les mises à jour de sécurité pour éviter les attaques malveillantes, à les réparer en cas de panne, à y installer les technologies logicielles souhaitées par les clients ou qu'il souhaite leur offrir (comme les langages de programmation internet et les modules supplémentaires de ces langages).

L'hébergement Internet trouve sa justification par diverses raisons parmi lesquelles : la nécessité de sécuriser le service hébergé, la mise à disposition par le prestataire de ressources conséquentes, le conseil et les services de support associés.

I.II.8. Le serveur DNS :

Sur Internet, les ordinateurs communiquent entre eux grâce au protocole IP, qui utilise des adresses numériques, appelées **adresses IP**, ces adresses servent aux ordinateurs du réseau pour communiquer entre eux, ainsi chaque ordinateur d'un réseau possède une adresse IP unique sur ce réseau.

L'association d'une adresse IP à un nom de machine est obtenue grâce au service des noms de domaines ou, simplement, service de noms, en abrégé le DNS.

A .Définition :

DNS : (Domain Name System ou, système de noms de domaine) est un service permettant de traduire un nom de domaine en informations de plusieurs types qui y sont associées, notamment en adresse IP de la machine portant ce nom. À la demande

de la DARPA, Jon Postel et Paul mockapetris ont conçu le « *Domain Name System* » en 1983 et en écrivirent la première réalisation, la figure suivante présente des serveurs DNS.

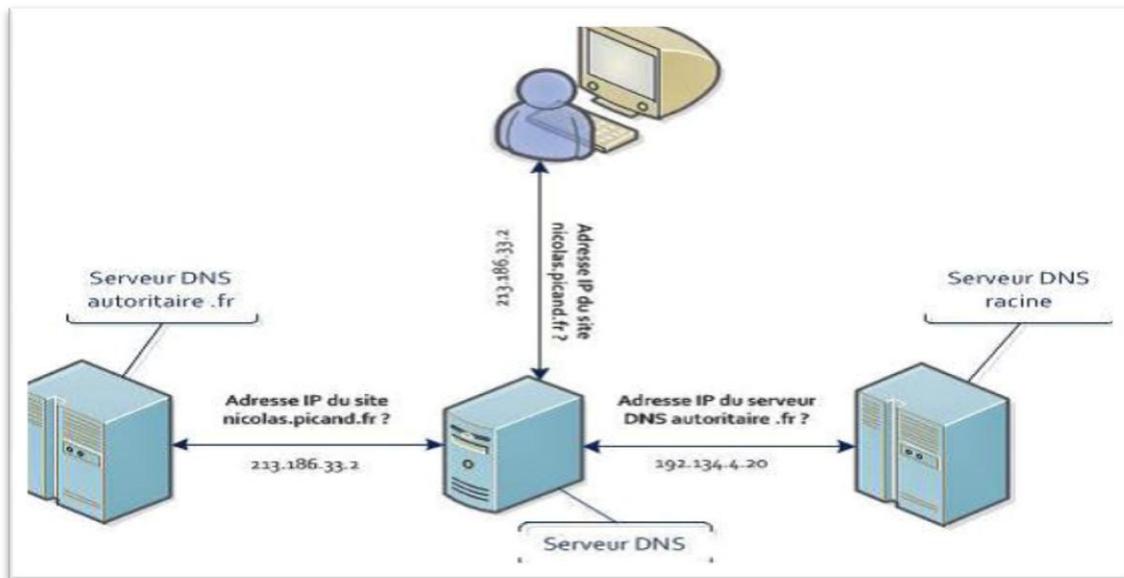


Figure N°I.7 : serveur DNS.

B. Le rôle d'un serveur DNS :

Un serveur DNS assure la résolution de noms des réseaux TCP/IP. En d'autres termes, il permet aux utilisateurs d'ordinateurs clients d'adopter des noms à la place des adresses IP numériques pour identifier les machines distantes. Un ordinateur client envoie le nom d'une machine distante à un serveur DNS, lequel répond avec l'adresse IP correspondante. L'ordinateur client peut alors envoyer des messages directement à l'adresse IP de l'hôte distant. Si le serveur DNS ne dispose pas d'une entrée dans sa base de données pour la machine distante, il peut répondre au client avec l'adresse d'un serveur DNS qui a plus de chances de posséder des informations sur cette machine, ou il peut interroger l'autre serveur DNS. Ce processus peut intervenir de manière récursive jusqu'à ce que l'ordinateur client reçoive l'adresse IP, ou jusqu'à ce qu'il soit établi que le nom interrogé n'appartient pas à une machine dans l'espace de noms DNS spécifique.

I.II.9. Serveur HTTP (WEB) :

Un ordinateur sur lequel fonctionne un serveur HTTP est appelé serveur Web. Le terme « serveur Web » peut aussi désigner le serveur HTTP. Les deux termes sont utilisés pour le logiciel car le protocole HTTP a été développé pour le Web et les pages Web sont en pratique toujours servies avec ce protocole. D'autres ressources du

Chapitre I : Introduction sur les Technologies Web

Web comme les fichiers à télécharger ou les flux audio ou vidéo sont en revanche fréquemment servis avec d'autres protocoles.

I.II.10. Navigateur web :

Le «**navigateur**» est l'outil de l'internaute, lui permettant de surfer entre les pages web de ses sites préférés. Il s'agit d'un logiciel possédant une interface graphique composée de boutons de navigation, d'une barre d'adresse, d'une barre d'état (généralement en bas de fenêtre) et dont la majeure partie de la surface sert à afficher les pages web.

Exemple d'un navigateur web :

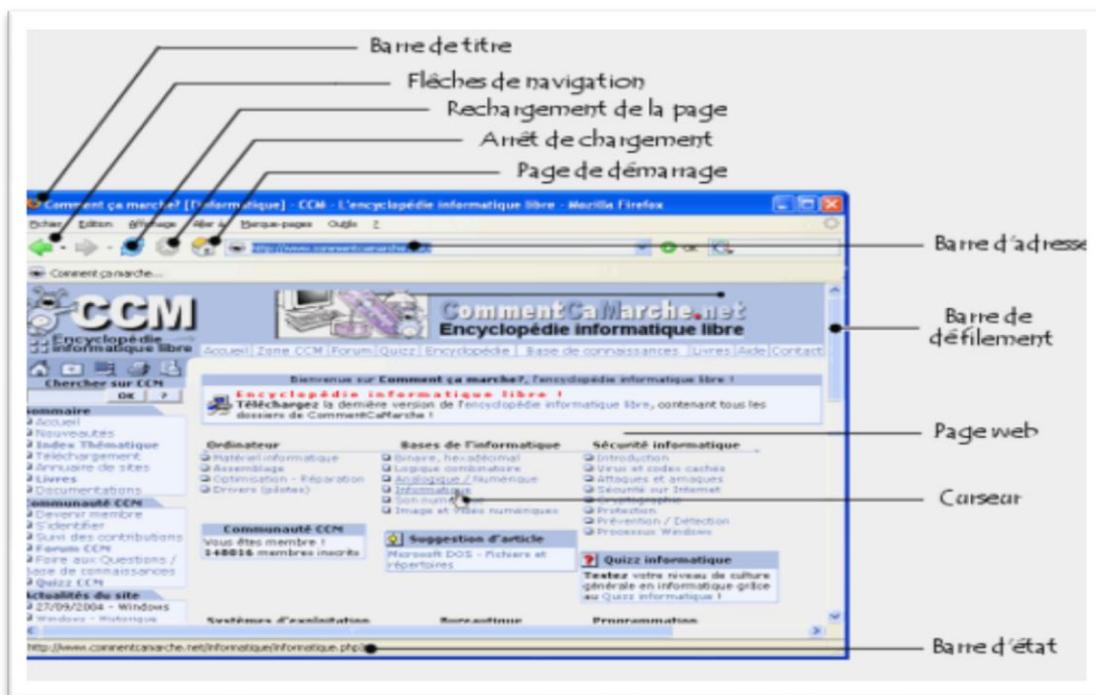


Figure N° I.8: Navigateur web

Conclusion :

Dans la fin de ce chapitre, on a présenté la différence entre l'internet et le web ce dernier a été développé étape par étape et de nouvelles fonctionnalités sont ajoutés chaque jours, nous avons aussi vu la différence entre les sites web dynamiques et statiques. Les sites dynamiques présentent de nombreux avantages notamment la réalisation d'une grande interaction avec les visiteurs. Dans le prochain chapitre on va commencer l'analyse de notre projet.

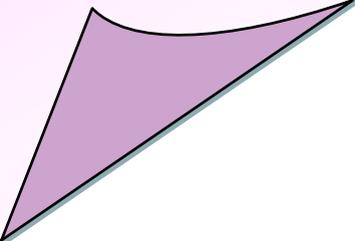
CHAPITRE II

Spécification des besoins

Introduction

- I.** Cahier de charge.
- II.** Diagramme de cas d'utilisation.
- III.** Description textuelle des cas d'utilisation.
- IV.** Diagrammes de séquences.

Conclusion



Introduction :

Dans ce chapitre nous allons spécifier les besoins du système à réaliser. Dans un premier temps, nous allons introduire le cahier des charges qui servira de fil conducteur tout au long de la conception, Dans un second temps, nous commençons à identifier les acteurs qui interagiront avec le système, nous identifions et nous décrivons les cas d'utilisation du système. Nous allons présenter les diagrammes de séquences montrant les scénarios de chaque cas d'utilisation.

II.I Le cahier de charge :

II.I.1. Présentation du projet :

Notre projet consiste à mettre en oeuvre un site web dynamique pour la gestion des offres et demandes d'emplois. Le site va servir d'intermédiaire entre les demandeurs d'emplois et les employeurs (entreprises, particuliers...etc.).

II.I.2. Les besoins fonctionnels :

- **Administrateur :**

- ✓ Supprimer une demande ou une offre, un demandeur d'emploi, un employeur.

- **L'employeur :**

- ✓ Gérer ses offres d'emplois (Ajout, Modification, Suppression).
- ✓ Consulter et filtrer les candidatures pour chaque offre d'emploi selon différents critères.
- ✓ Consulter et rechercher dans la base des demandeurs d'emplois selon différents critères (Spécialité, Expérience professionnelle, Adresse...etc.).

- **Demandeur d'emploi :**

- ✓ Rechercher dans la base des offres d'emplois selon différent critère.
- ✓ Consulter les offres d'emplois pour une entreprise donnée et éventuellement déposer sa candidature pour une offre donnée (CV, Lettre de motivation, Photos, Email...etc.).

II.I.3. Les choix techniques :

Pour réaliser ce projet on a fait des différents choix techniques :

- La modélisation avec UML.
- Adoption d'une architecture à 3 couches.
- Utilisation des langages HTML et PHP.
- Constitution d'une base de données avec le SGBD MYSQL.

II.I.4. Les besoins techniques :

- ✓ Convivialité et simplicité d'utilisation de l'application : L'application devra pouvoir être utilisée simplement. Elle doit avoir donc une interface graphique claire et bien organisée.
- ✓ La sécurité : Lors de l'authentification, chaque membre (entreprise) doit être reconnue par système, par un pseudo et un mot de passe, une entreprise qui n'est pas inscrit dans ce site n'accède pas à l'espace entreprise et ne peut pas ajouter des offres.
- ✓ Le temps de réponse : Le temps de réponse doit être acceptable.

II.I.5. Identification des acteurs :

- **Administrateur** : La personne qui gère le système.
- **Demandeur d'emploi** : c'est la personne qui accède au site pour chercher une offre.
- **Employeur** : Personne qui est déjà connu par le site, il peut déposer des offres et consulter les candidatures pour cette offre.

II.II. Diagramme de cas d'utilisation :

Un cas d'utilisation modélise un service rendu par le système. Il exprime les interactions acteurs / système, et permet de décrire ce que le futur système devra faire, sans spécifier comment il le fera. On exprimera donc des actions effectuées dans le cadre du métier de l'utilisateur, par opposition à des manipulations de l'application ou à des comportements technique.

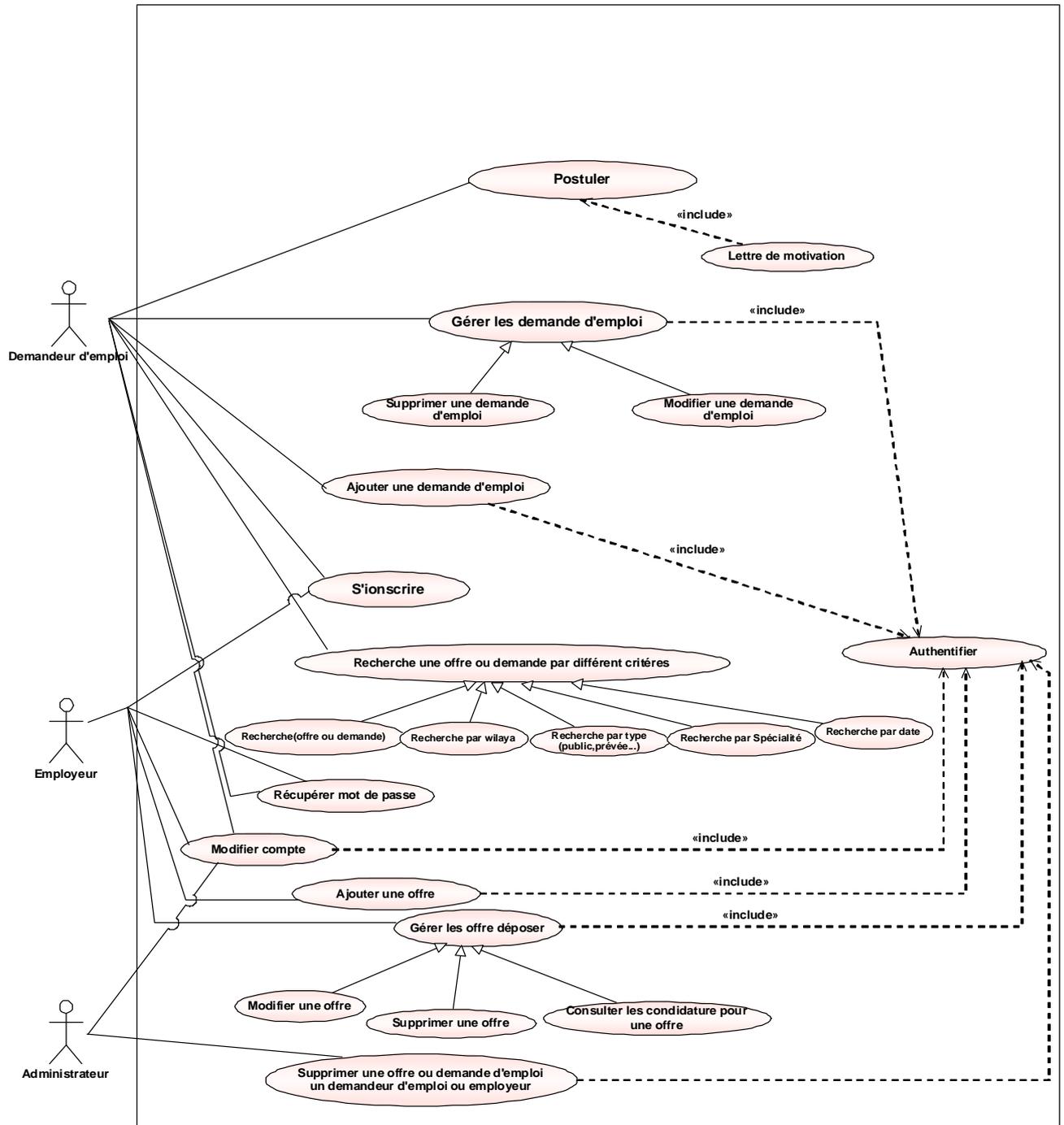


Figure N° II.1: Diagramme des cas d'utilisations.

II.III. Description textuel des cas d'utilisation :

II.III.1. S'inscrire:

Cas d'utilisation	S'inscrire
Acteur	Employeur/Demandeur d'emploi.
But	Permettre à employeur ou demandeur d'emploi de s'inscrire
Pré condition	
Post condition	Employeur ou demandeur d'emploi est inscrit
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur ou demandeur d'emploi demande le formulaire d'inscription.• Le système affiche un formulaire de choix (demandeur d'emploi/Employeur).• L'employeur ou demandeur d'emploi sélectionner un choix.• Le système affiche le formulaire d'inscription.• L'employeur ou demandeur d'emploi remplit le formulaire d'inscription.• L'employeur enregistre les informations.• Le système confirmer la saisir par l'affichage de l'espace employeur ou demandeur d'emploi.
Scénario Alternatif	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur ou demandeur d'emploi n'a pas complète son inscription ou au bien fait une erreur.• Le système Affiche la page de l'inscription avec un message d'erreur.

Tableau N° II.1: Fiche description textuelle du cas (S'inscrire).

II.III.2. S'authentifier :

Cas d'utilisation	S'authentifier.
Acteur	Employeur/Demandeur d'emploi/Administrateur.
Objectif	Vérifier l'autorisation d'accès au système.
Pré condition	L'employeur ou demandeur d'emploi déjà inscrit.
Post condition	L'employeur ou demandeur d'emploi est authentifié par le système.

Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none"> • L'employeur ou demandeur d'emploi demande la connexion au système. • le système demande a l'employeur ou demandeur d'emploi d'entrer le mot de passe et le pseudo. • L'employeur ou demandeur d'emploi saisie le mot de passe et le pseudo puis valide. • Le système vérifie l'existence de l'employeur ou demandeur d'emploi ou l'administrateur. • Le système affiche l'espace personnel.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Les informations saisies sont incorrectes ou incomplètes. • Le système affiche un message d'erreur. • Le système propose à l'employeur ou demandeur d'emploi autre fois de saisir le pseudo et le mot de passe.

Tableau N° II.2. : Fiche description textuelle du cas (S'authentifier).

II.III.3. Gestion de compte :

II.III.3.1. Modifier le compte :

Cas d'utilisation	Modifier compte
Acteur	Employeur/Demandeur d'emploi /Administrateur.
Objectif	Modifier les informations d'un compte.
Pré condition	L'employeur ou demandeur d'emploi doit être authentifié.
Post condition	Le compte sera modifié.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> • L'employeur ou demandeur d'emploi demande au système de modifier son compte. • Le système demande à l'employeur ou demandeur d'emploi de remplir ses informations. • L'employeur ou demandeur d'emploi saisie les informations et valide. • Le système modifier le compte dans la base de données selon les informations entrées. • Le système confirme à l'employeur ou demandeur d'emploi la modification du compte.

Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Les informations saisies dans le formulaire sont invalides ou incomplet. • Le système afficher la page qui permet à l'employeur ou demandeur d'emploi de corriger les informations.
---------------------	--

Tableau N° II.3.1 : Fiche description textuelle du cas (Modifier le compte).

II.III.3.2. Récupérer le mot de passe :

Cas d'utilisation	Récupérer le mot de passe
Acteur	Employeur/Demandeur d'emploi.
Objectif	Récupérer le mot de passe.
Pré condition	L'employeur ou demandeur d'emploi doit être authentifié.
Post condition	Le mot de passe sera récupérer.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> • L'employeur ou demandeur d'emploi demande au système de récupérer son mot de passe. • Le système demande à l'employeur ou demandeur d'emploi de remplir ses informations. • L'employeur ou demandeur d'emploi saisie les informations et valide. • Le système affiche le mot de passe.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Les informations saisies sont invalides ou incomplet. • Le système afficher la page qui permet à l'employeur ou demandeur d'emploi de corriger les informations.

Tableau Fiche N° II.3.2.: description textuelle du cas (Récupérer le mot de passe).

II.III.4. Gérer les offres d'emplois :

II.III.4.1. Ajouter l'offre d'emploi :

Cas d'utilisation	Ajouter une offre.
Acteur	Employeur.
Objectif	Ajouter une nouvelle offre.
Pré condition	L'employeur doit être authentifié.
Post condition	Ajouter l'offre dans la base de données.

Chapitre II: spécification des besoins

Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur demande au système d'ajouter une offre.• le système affiche le formulaire.• L'employeur saisie les informations et valide.• Le système ajoute l'offre dans la base de données selon les informations entrée et affiche l'espace entreprise.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none">• Les informations saisies sont incorrect ou incomplet.• Le système Afficher le formulaire d'ajoute offre avec un message d'erreur.

Tableau N° II.4.1 : Fiche description textuelle du cas (Ajouter une offre).

II.III.4.2. Modifier l'offre :

Cas d'utilisation	Modifier une offre.
Acteur	Employeur.
Objectif	Modifier les informations d'une offre.
Pré condition	L'employeur doit être authentifié.
Post condition	L'offre sera modifiée.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur demande au système de modifier l'offre.• le système affiche les informations de l'offre.• L'employeur modifier les informations et valide.• Le système modifier l'offre dans la base de données selon les informations entrée et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none">• Les informations saisies sont incorrectes ou incomplètes.• Le système Afficher la page qui permet à l'employeur de corriger les informations.

Tableau N° II.4.2 : Fiche description textuelle du cas (Modifier une offre).

II.III.4.3. Supprimer l'offre :

Cas d'utilisation	Supprimer une offre.
Acteur	Employeur/Administrateur.
Objectif	Supprimer l'offre de la base de données.
Pré condition	L'employeur doit être authentifié.
Post condition	L'offre sera supprimée de la base de données.

Chapitre II: spécification des besoins

Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur demande au système de supprimer l'offre.• le système affiche les informations de l'offre.• L'employeur valider la suppression.• Le système supprimer l'offre de la base de données et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	Aucun.

Tableau N° II.4.3 : Fiche description textuelle du cas (Supprimer une offre).

II.III.4.4. Consulter les candidatures :

Cas d'utilisation	Consulter les candidatures.
Acteur	Employeur.
Objectif	Consulter les candidatures pour une offre.
Pré condition	L'employeur doit être authentifié.
Post condition	Afficher la liste des candidatures pour l'offre.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur demande au système d'afficher la liste des candidatures pour une offre.• le système affiche la liste des candidatures.
Scénario alternatif	Aucun.

Tableau N° II.4.4 : Fiche description textuelle du cas (Consulter les candidatures).

II.III.5. Gérer les demandes d'emploi :

II.III.5.1. Ajouter une Demande d'emploi :

Cas d'utilisation	Ajouter une demande d'emploi.
Acteur	Demandeur d'emploi.
Objectif	Permet au demandeur d'emploi d'ajouter une demande d'emploi.
Pré condition	
Post condition	La demande ajoutée à la base.

Chapitre II: spécification des besoins

Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none"> • demandeur d'emploi demande au système le formulaire de demande d'emploi pour le remplir. • le système affiche le formulaire de demande d'emploi. • Demandeur d'emploi saisie les informations. • Le système ajoute la demande d'emploi dans la base de données. • Le système confirme l'ajout de la demande d'emploi avec message de succès.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Les informations saisies sont incorrectes ou incomplètes. • Le système Affiche le formulaire autre fois pour la correction des informations.

Tableau N° II.5.1 : Fiche description textuelle du cas (demander un emploi).

II.III.5.2. Modifier une Demande d'emploi :

Cas d'utilisation	Modifier une demande d'emploi.
Acteur	Demandeur d'emploi.
Objectif	Modifier les informations d'une demande d'emploi.
Pré condition	Le demandeur d'emploi doit être authentifié.
Post condition	La demande d'emploi sera modifiée.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none"> • d'emploi le système affiche les informations de la demande d'emploi. • Le demandeur d'emploi modifier les informations et valide. • Le système modifier la demande d'emploi dans la base de données selon les informations entrée et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Les informations saisies sont incorrectes ou incomplètes. • Le système Affiche la page qui permet à demandeur d'emploi de corriger les informations.

Tableau N° II.5.2 : Fiche description textuelle du cas (Modifier une demande d'emploi).

II.III.5.3. Supprimer une demande d'emploi :

Cas d'utilisation	Supprimer une demande.
Acteur	Demandeur d'emploi /Administrateur.
Objectif	Supprimer la demande d'emploi de la base de données.
Pré condition	Le demandeur d'emploi doit être authentifié.
Post condition	La demande d'emploi sera supprimée de la base de données.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• Le demandeur d'emploi demande au système de supprimer la demande d'emploi.• le système affiche les informations de la demande d'emploi.• Le demandeur valider la suppression.• Le système supprimer la demande d'emploi de la base de données et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	Aucun.

Tableau N° II.5.3 : Fiche description textuelle du cas (Supprimer une demande d'emploi).

II.III.5.4. Postuler pour une offre:

Cas d'utilisation	Postuler.
Acteur	Demandeur d'emploi.
Objectif	Permet au demandeur d'emploi de postuler pour une offre.
Pré condition	
Post condition	Le demandeur d'emploi déjà postulé pour une offre.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• Le demandeur d'emploi demande au système d'afficher la fenêtre pour postuler pour une offre.• le système Affiche la fenêtre.• Le demandeur postulé pour une offre.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none">• Les informations saisies sont incorrectes ou incomplètes.• Le système Afficher la page pour postuler pour une offre avec un message d'erreur.

Tableau N° II.5.4 : Fiche description textuelle du cas (Postuler pour une offre).

II.III.6. Recherche d'une offre ou demande :

Cas d'utilisation	Recherche d'une offre ou demande d'emploi.
Acteur	Employeur/demandeur d'emploi.
Objectif	Rechercher une offre ou demande d'emploi.
Pré condition	
Post condition	Permet à l'employeur ou demandeur de rechercher les offres où les demandes existent.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'employeur ou demandeur sélectionner les critères de recherche des offres ou des demandes et lance la recherche.• le système Afficher le résultat de recherche.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none">• Les informations sélectionner n'existe pas.• Le système Afficher la page qui permet à l'employeur ou demandeur d'emploi de modifier les critères de recherche.

Tableau N° II.6 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).

II.III.7. Administrateur :

II.III.7.1. Supprimer un demandeur d'emploi :

Cas d'utilisation	Supprimer un demandeur d'emploi.
Acteur	Administrateur.
Objectif	Supprimer un demandeur d'emploi de la base de données.
Pré condition	L'administrateur doit être authentifié.
Post condition	Le demandeur d'emploi sera supprimé de la base de données.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'administrateur demande au système de supprimer un demandeur d'emploi.• L'administrateur valider la suppression.• Le système supprimer le demandeur d'emploi de la base de données et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	Aucun.

Tableau N° II.7.1 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).

II.III.7.2. Supprimer un employeur :

Cas d'utilisation	Supprimer un employeur.
Acteur	Administrateur.
Objectif	Supprimer un employeur de la base de données.
Pré condition	L'administrateur doit être authentifié.
Post condition	L'employeur sera supprimé de la base de données.
Scénario nominale	<ul style="list-style-type: none">• L'administrateur demande au système de supprimer l'employeur.• L'administrateur valide la suppression.• Le système supprime l'employeur de la base de données et affiche un message de confirmation.
Scénario alternatif	Aucun.

Tableau N° II.7.2 : Fiche description textuelle du cas (Rechercher une offre ou demande d'emploi).

II.IV. Les Diagrammes de séquence systèmes :

Les diagrammes de séquence permettent de représenter le séquençage des échanges de messages entre des objets du système, en vue d'une réponse à un besoin utilisateur.

II.IV.1. S'inscrire :

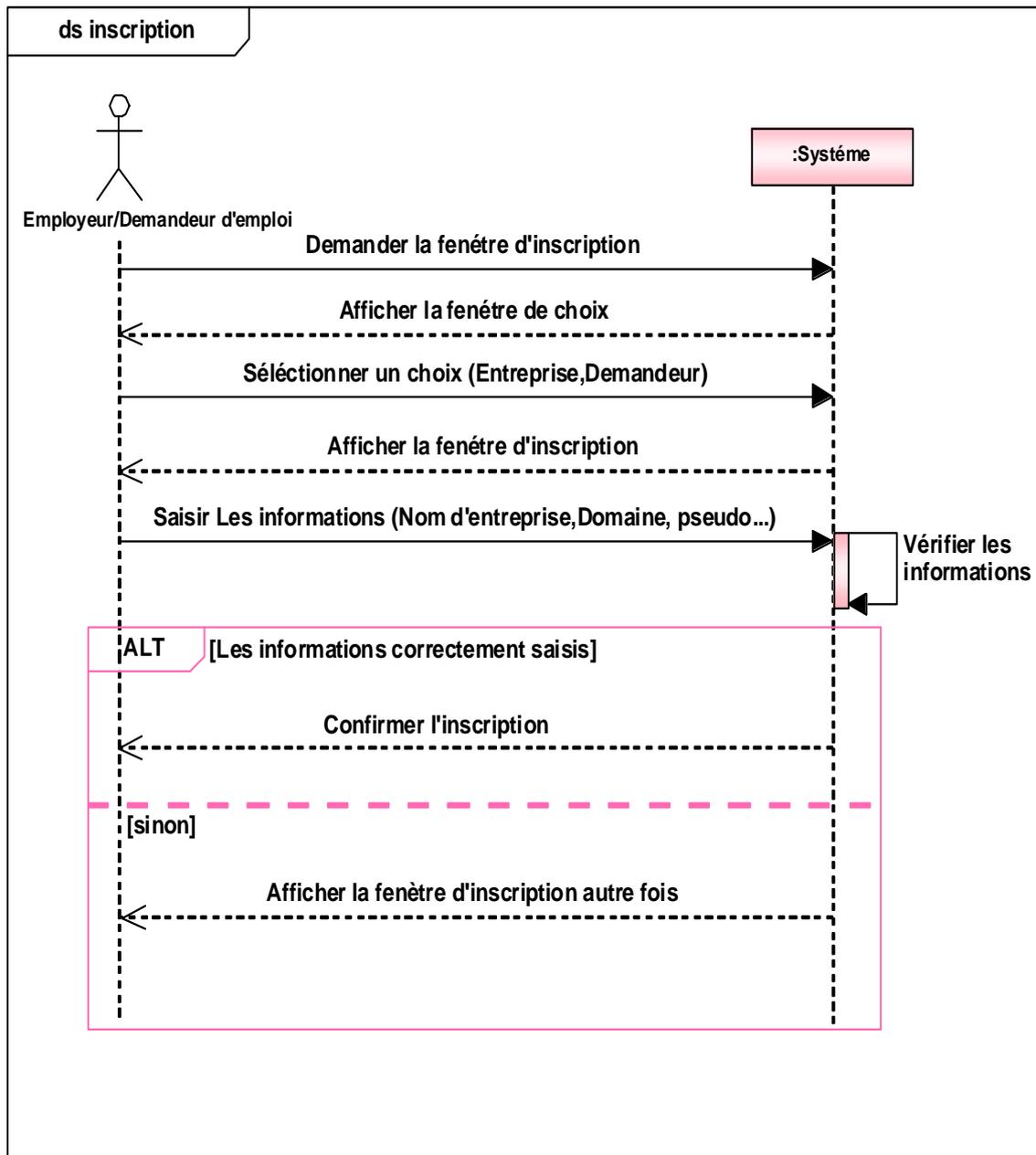


Figure N° II.2: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (S'inscrire).

II.IV.2. S'authentifier :

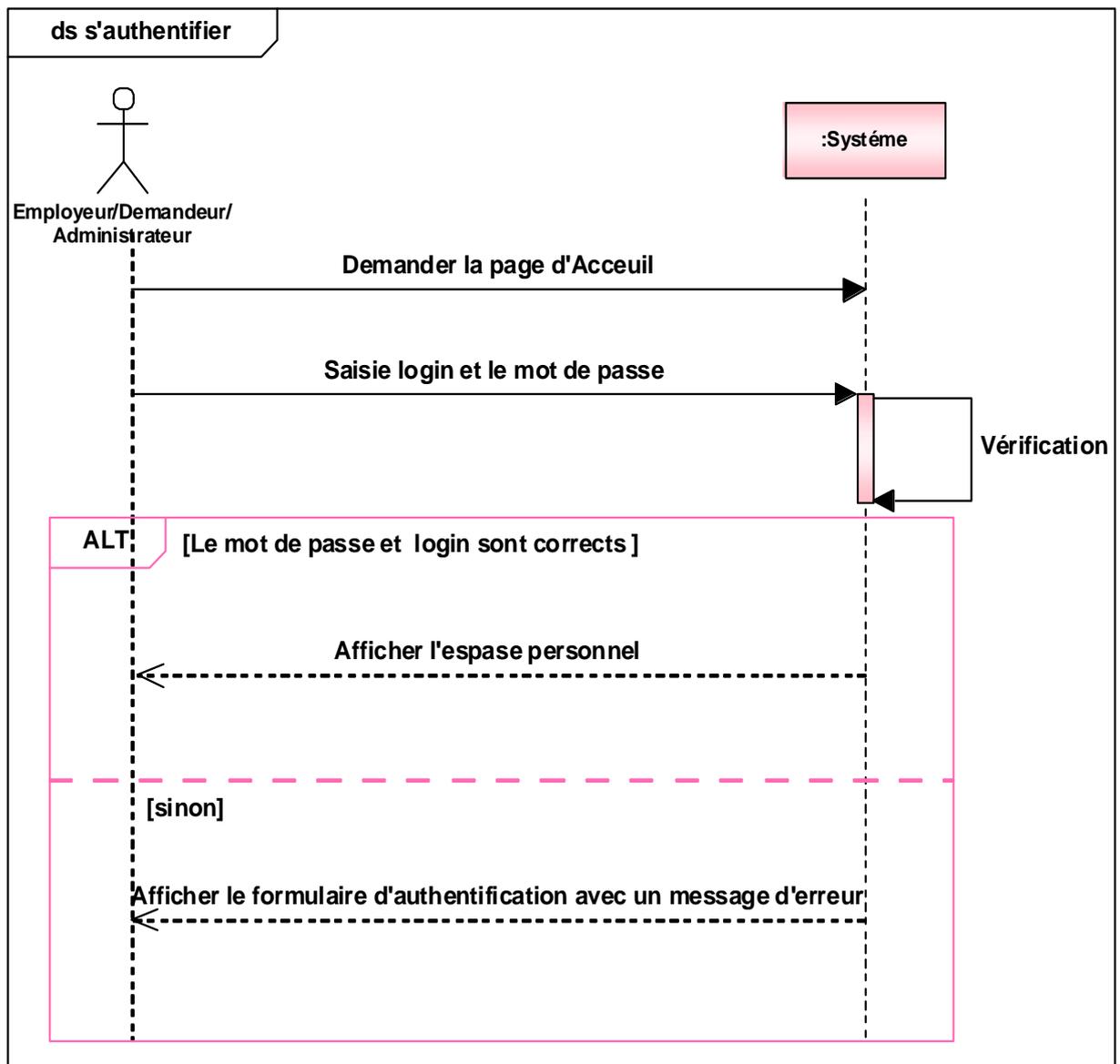


Figure N° II.3 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (s'authentifier)

II.IV.3. Modifier compte :

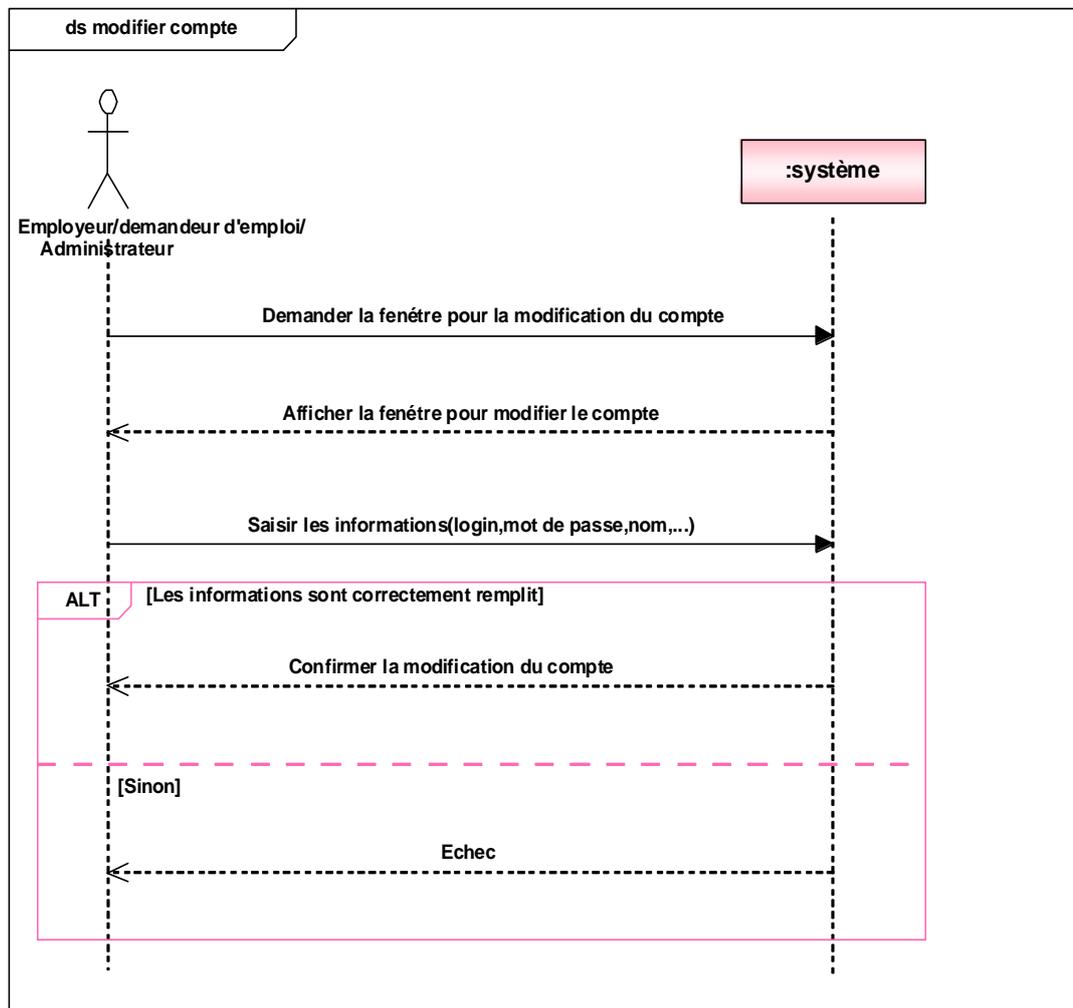


Figure N° II.4 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier compte).

II.IV.4. Récupérer le mot de passe :

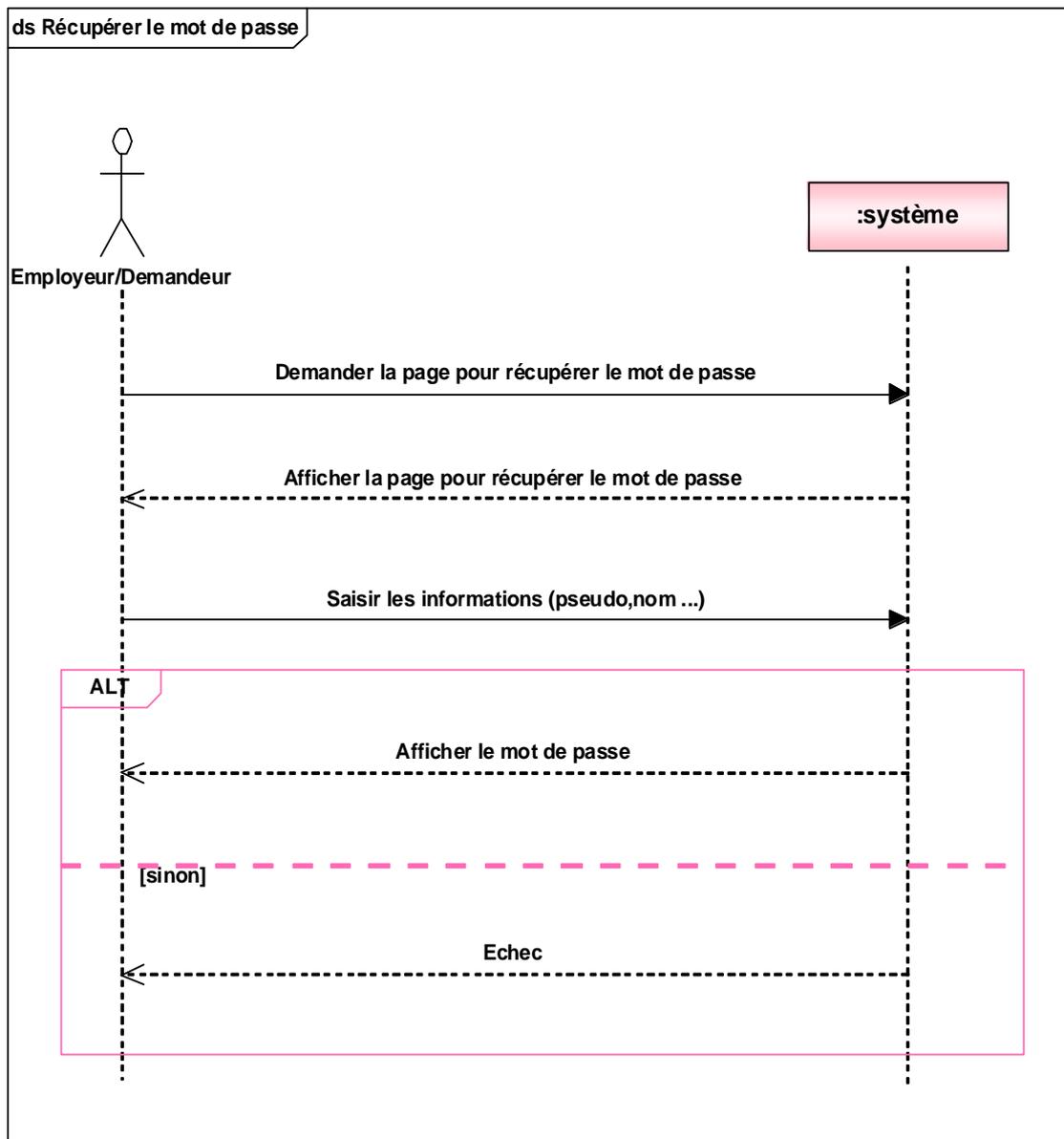


Figure N° II.5 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Récupérer le mot de passe).

II.IV.5. Ajouter une offre :

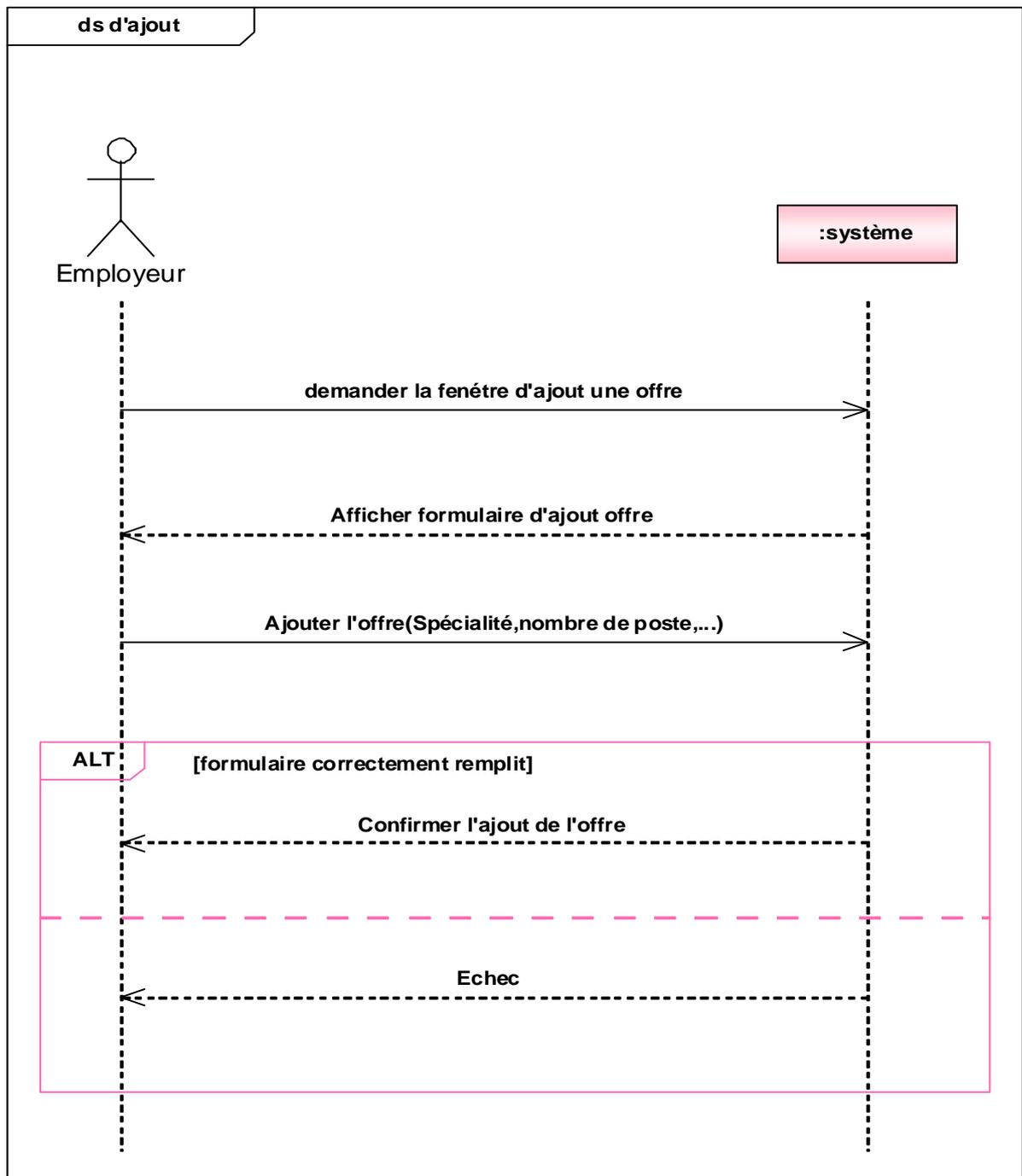


Figure N° II.6 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Ajouter une offre).

II.IV.6. Modifier une offre :

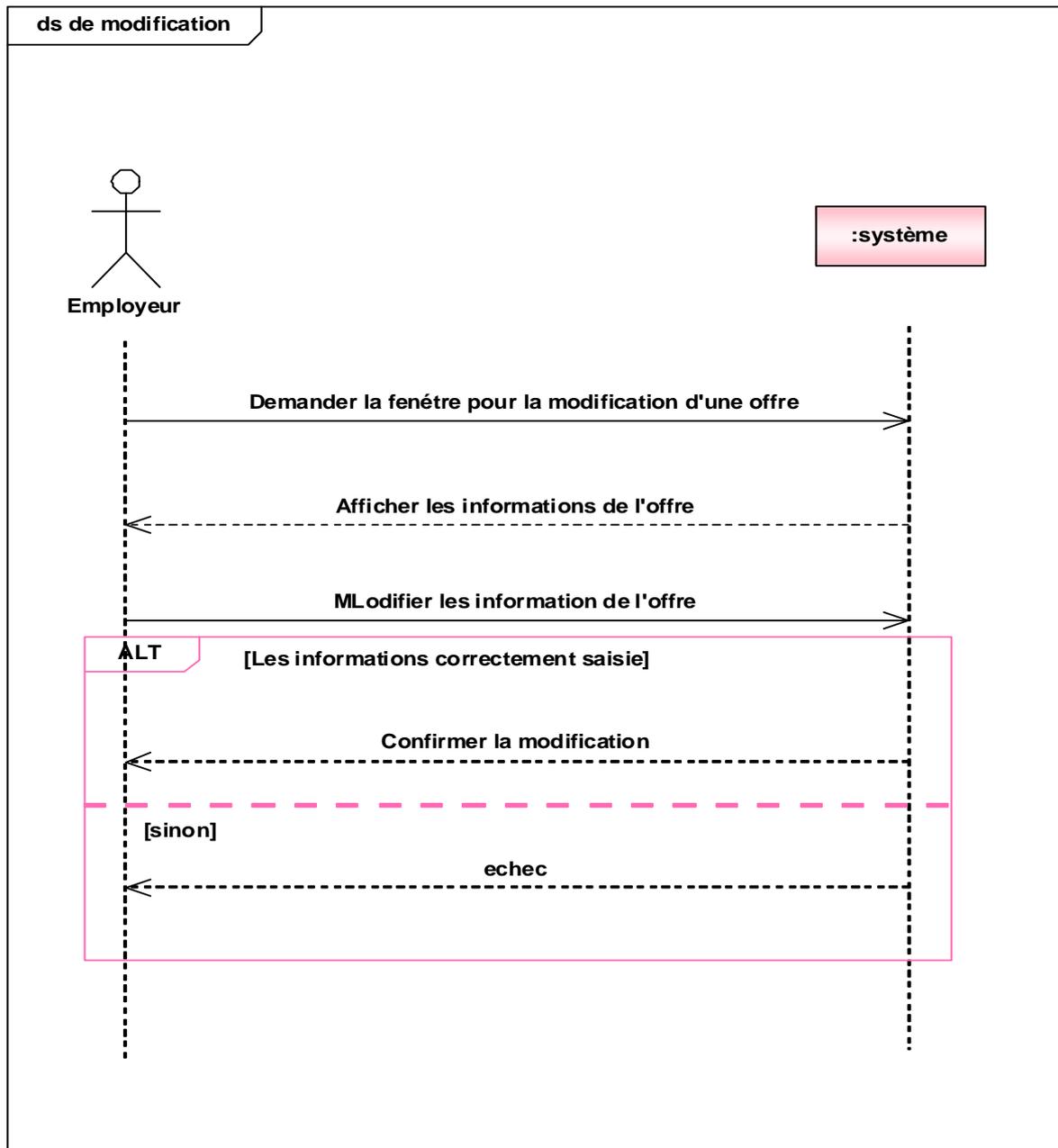


Figure N° II.7 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier une offre).

II.IV.7. Supprimer une offre :

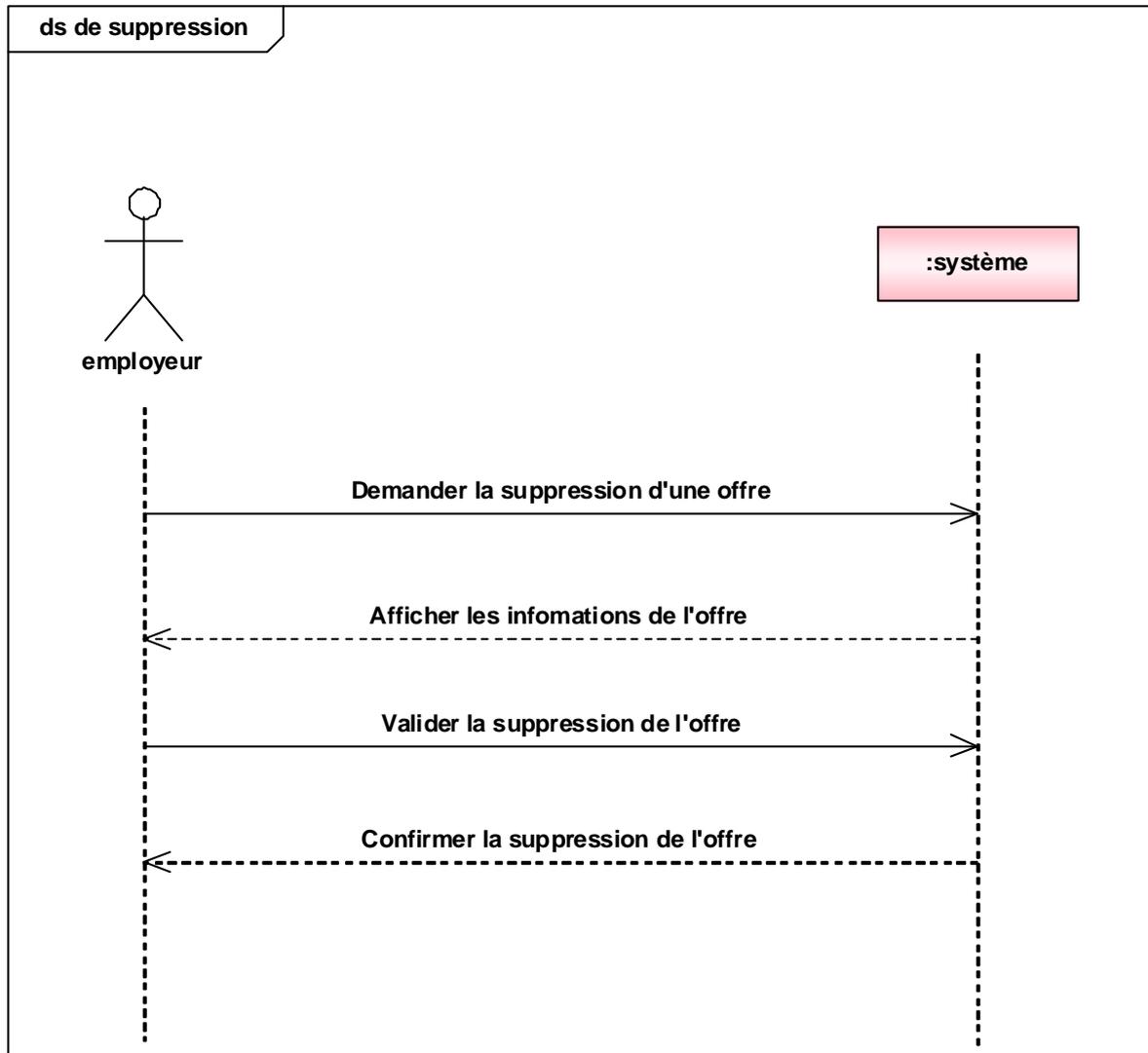


Figure N° II. 8: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (supprimer une offre)

II.IV.8. Consulter les candidatures :

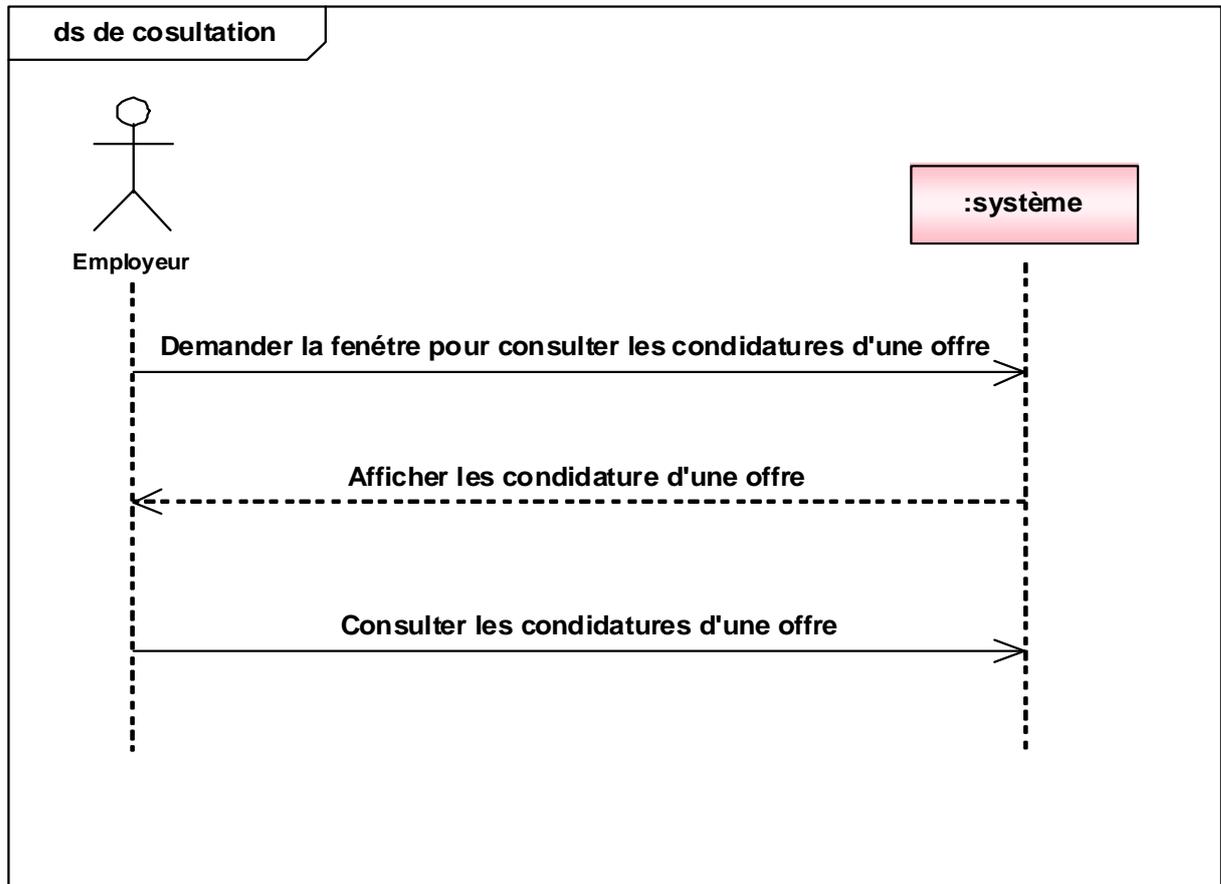


Figure N° II.9: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Consulter les candidatures).

II.IV.9. Ajouter une demande d'emploi :

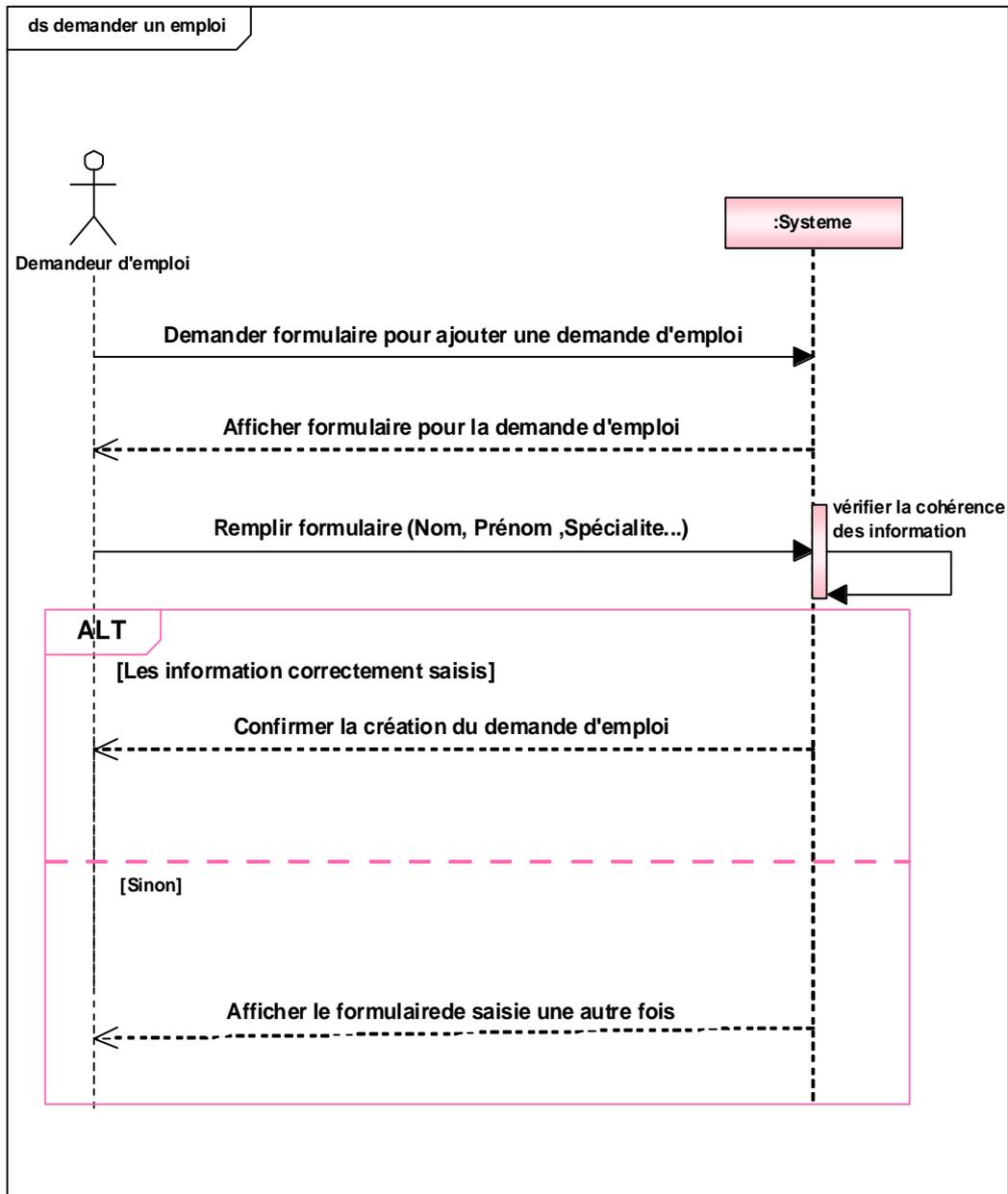


Figure N° II.10: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Ajouter une demande d'emploi).

II.IV.10. Modifier une demande d'emploi :

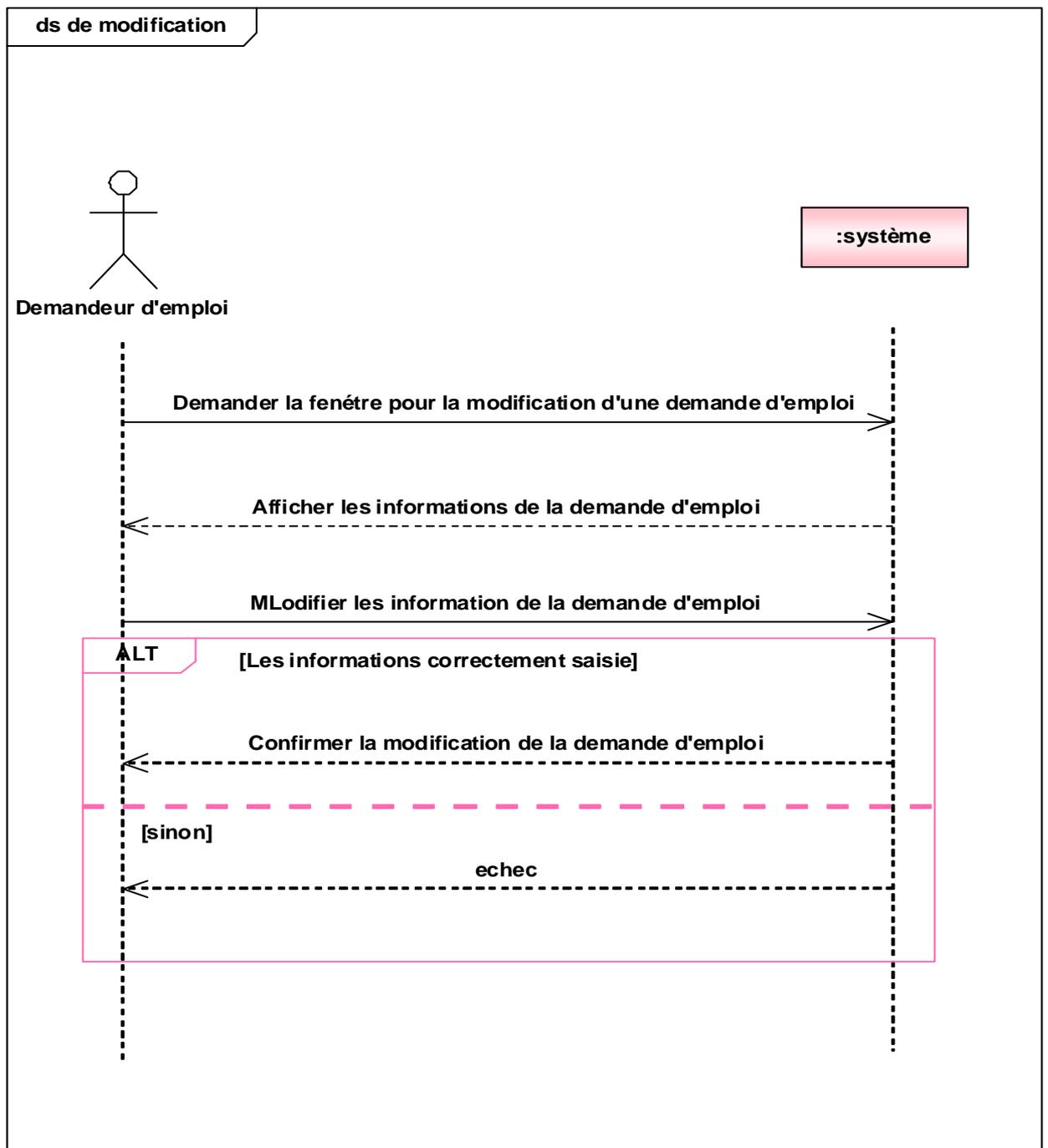


Figure N° II.11 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Modifier une demande d'emploi).

II.IV.11. Supprimer une demande d'emploi :

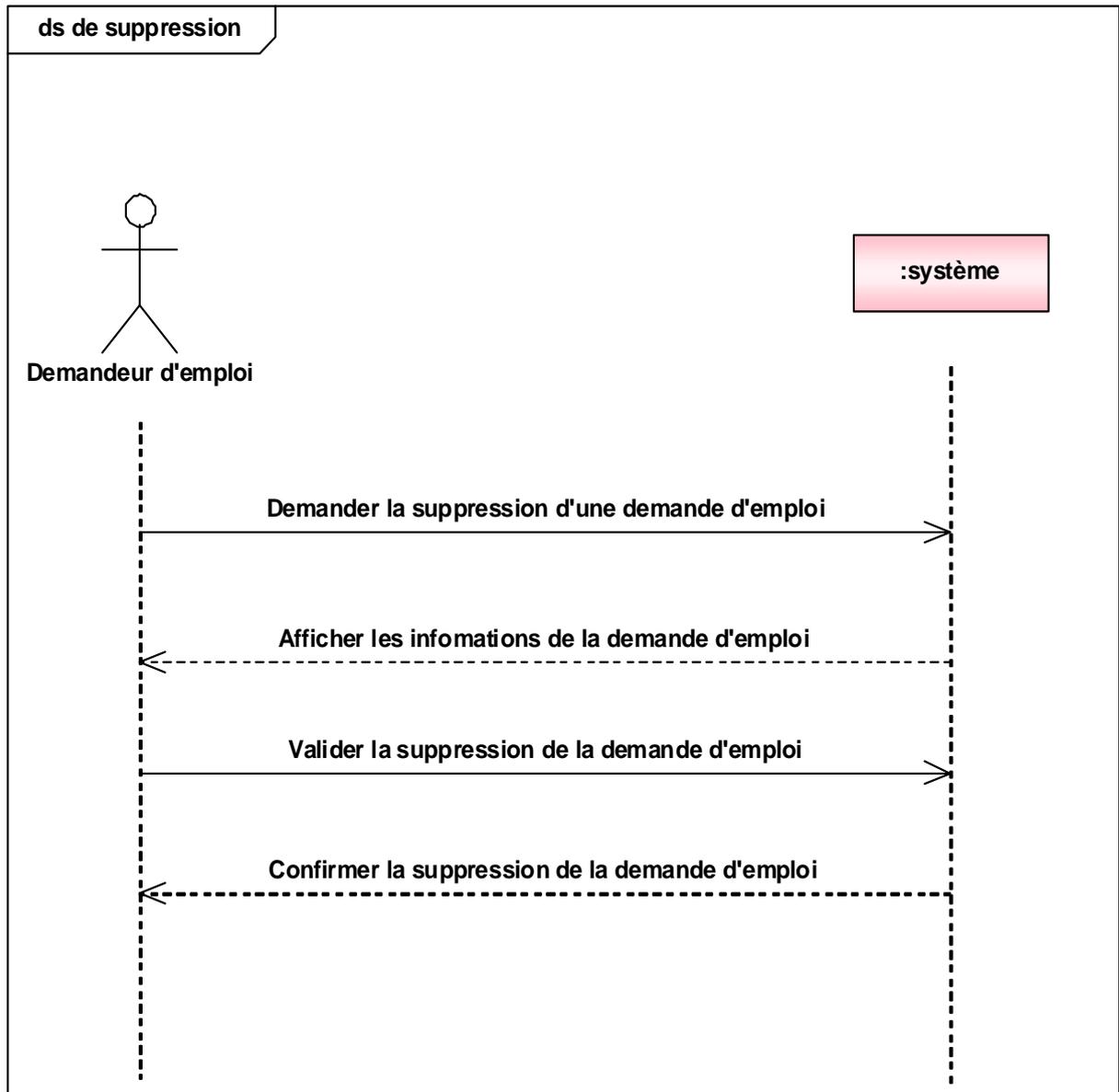


Figure N° II.12 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi).

II.IV.12. Postuler pour une offre:

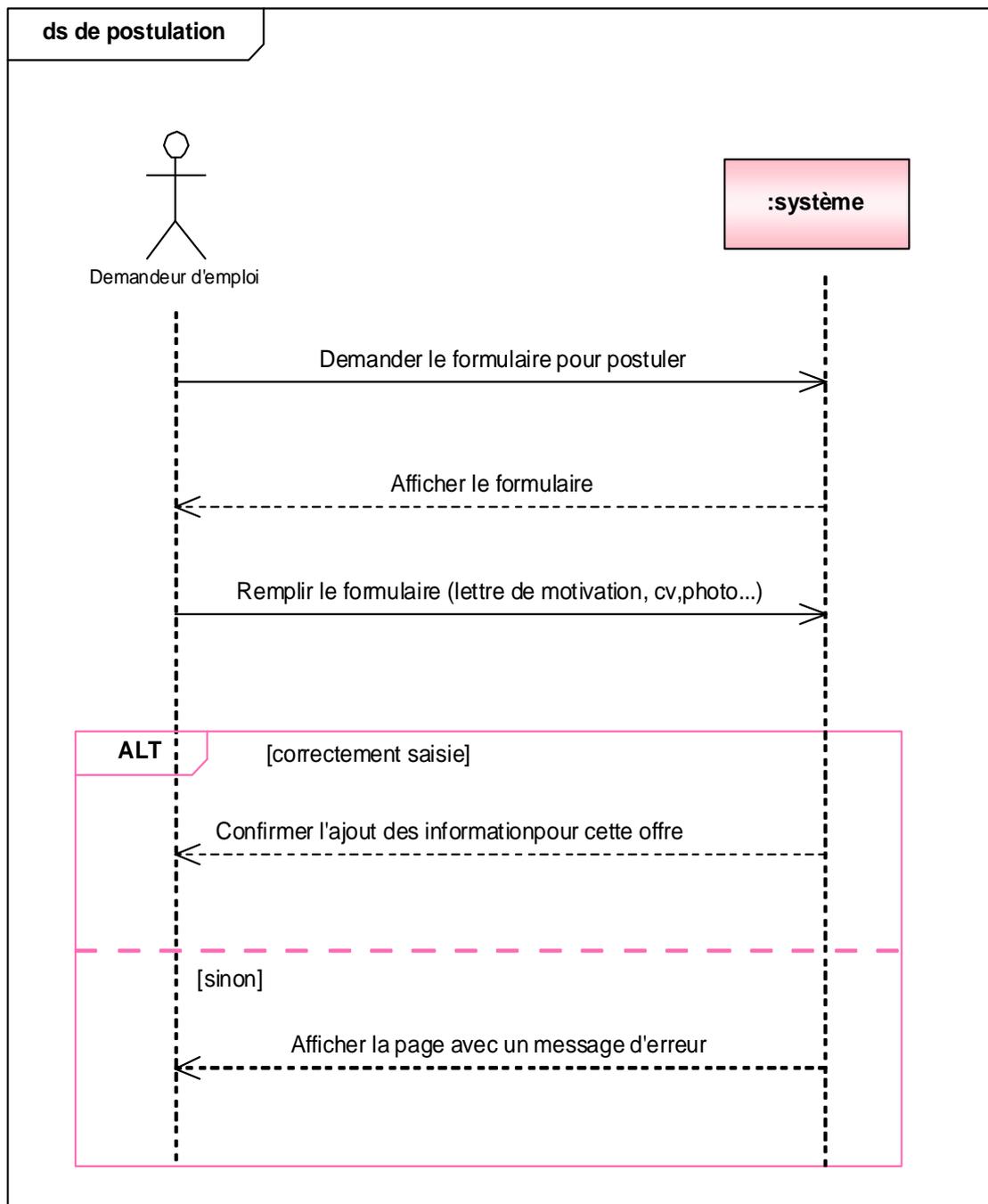


Figure N° II.13 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Postuler pour une offre).

II.IV.13. Rechercher une offre ou demande d'emploi:

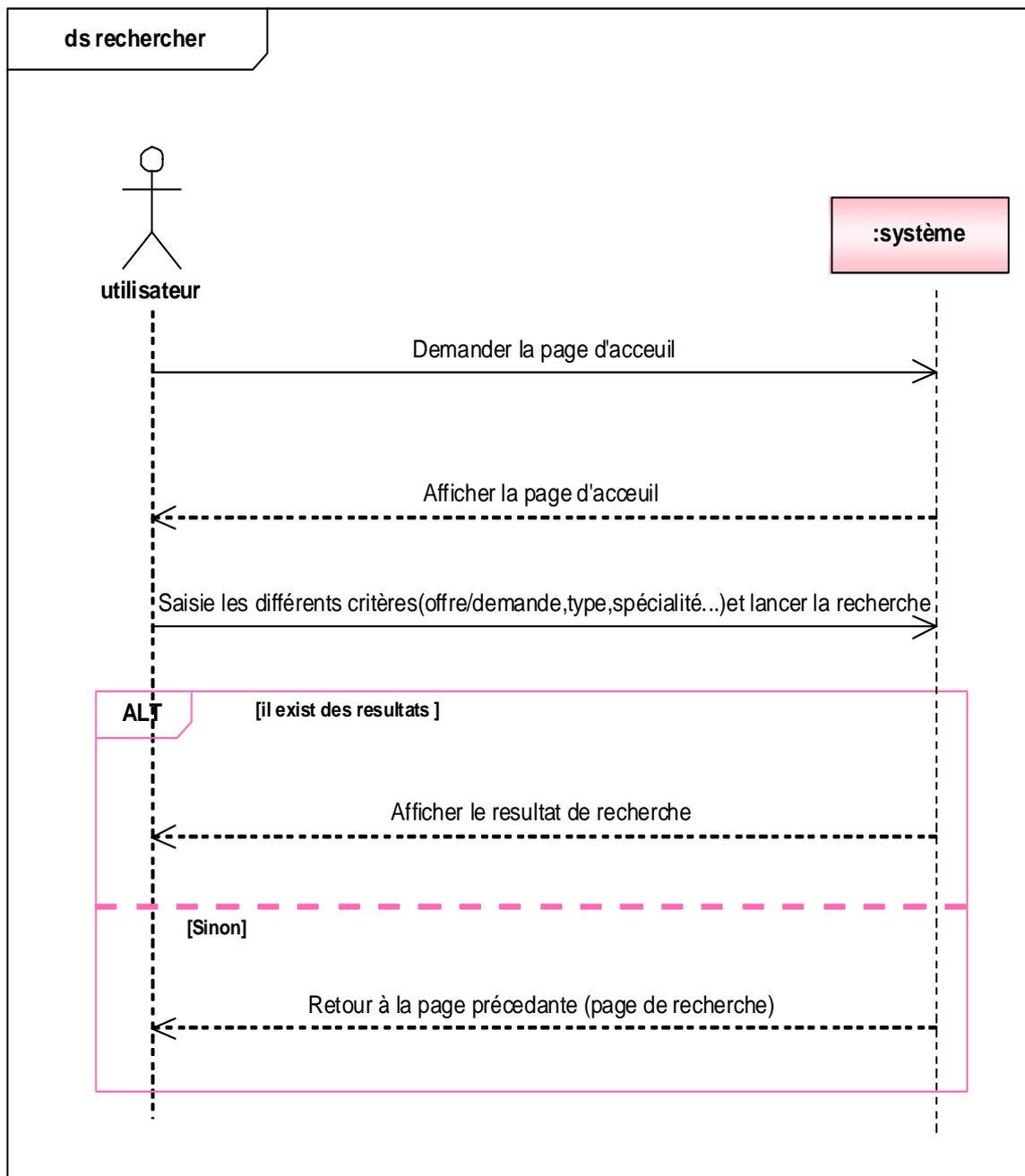


Figure N° II.14 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Rechercher une offre ou demande d'emploi).

II.IV.14. Supprimer un demandeur d'emploi ou employeur:

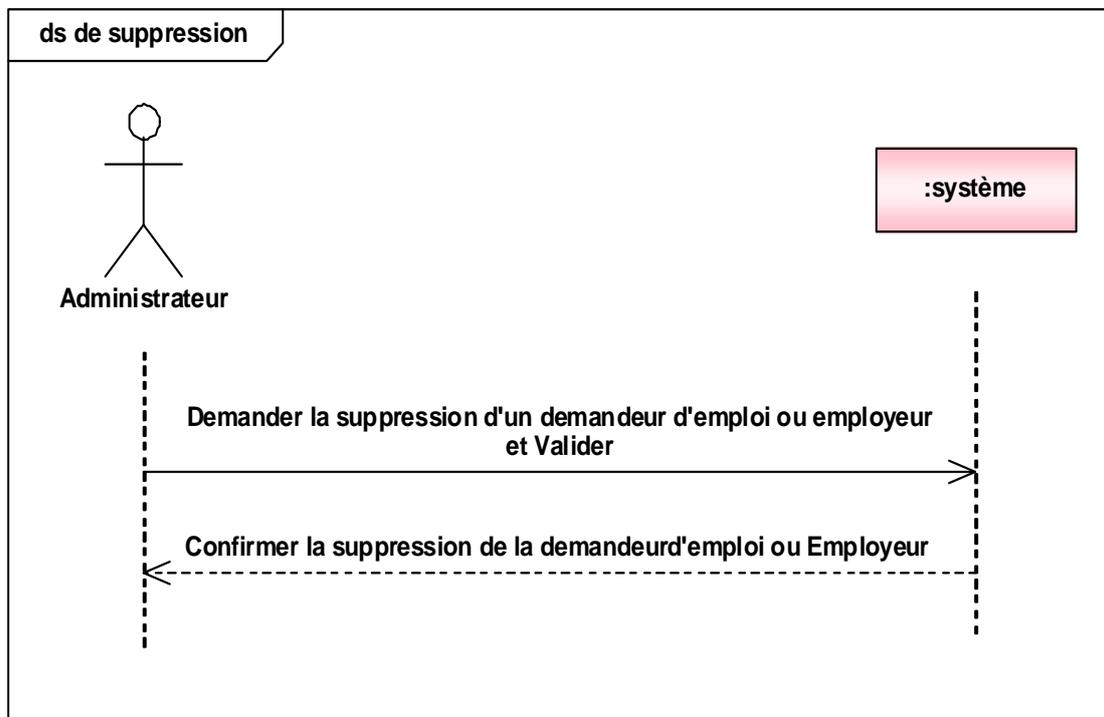


Figure N° II.15 : Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer un demandeur d'emploi ou employeur).

II.IV.15. Supprimer une demande d'emploi ou une offre :

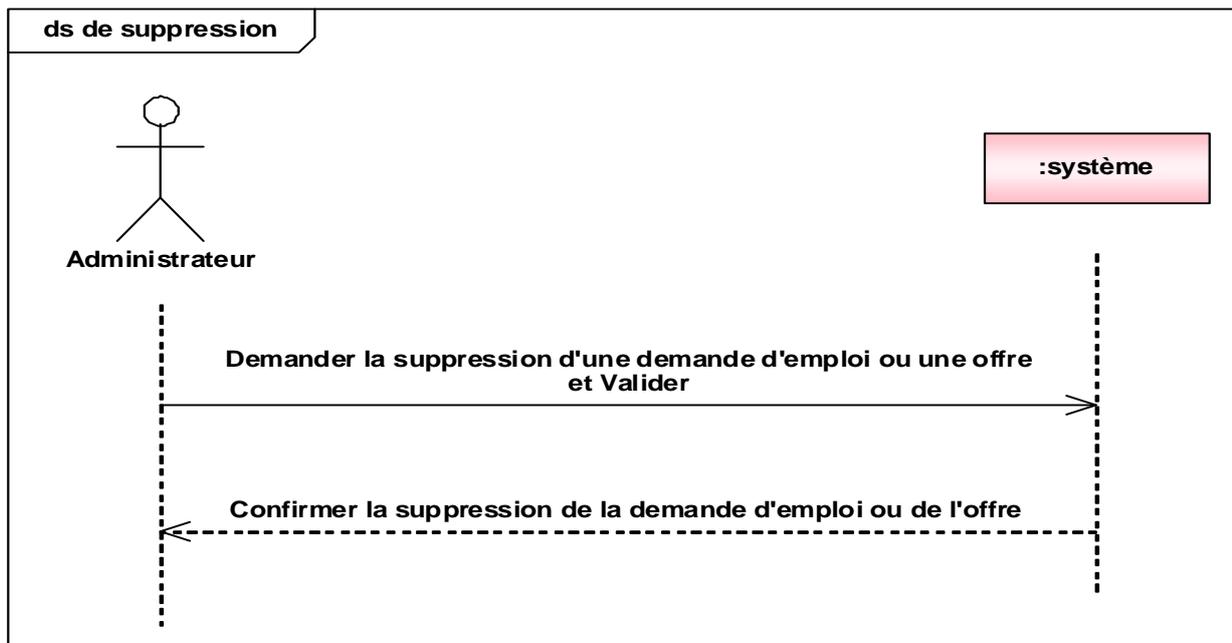


Figure N° II.16: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi ou une offre).

Conclusion :

La phase d'identification des besoins nous a permis de modéliser le contexte du système : modéliser les cas d'utilisation, Modéliser les diagrammes de séquences système, De plus Représentant les interactions entre acteurs et système.

Ensuite cette phase prépare la phase d'analyse qui est l'objet du chapitre suivant.

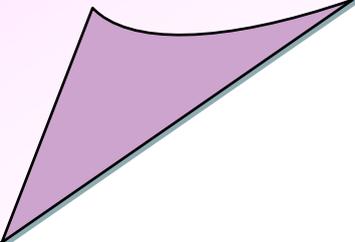
CHAPITRE III

Analyse

Introduction

- I.** Identification des concepts du domaine
- II.** Modèle du domaine
- III.** Diagramme d'activité de navigation

Conclusion



Introduction:

Dans ce chapitre nous allons présenter l'identification des concepts du domaine, Puis nous allons élaborer le diagramme de modèle du domaine, et représenterons l'activité de navigation dans l'interface de la future application en produisant des diagrammes d'activités de navigation.

•Analyse du domaine :

La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classe appelée modèle du domaine. Ce modèle doit définir les classes qui modélisent les entités ou concepts présents dans le domaine de l'application. On va dans cette étape :

- Identifier les concepts des domaines ou bien identifier les classes qui réalisent chaque cas d'utilisation.
- Ajouter les associations entre ces classes.
- Ajouter les attributs des classes.

III.I. Identification des concepts du domaine : Nous allons prendre les cas d'utilisations.

➤ **Authentifier :**

Administrateur, Employeur, Demandeur d'emploi.

➤ **S'inscrire :**

L'employeur, Demandeur d'emploi, Compte.

➤ **Rechercher demande d'emploi ou offre :**

Demandeur d'emploi, Employeur, offres, demandes.

➤ **Récupérer mot de passe :**

Employeur, Demandeur d'emploi.

➤ **Modifier compte :**

Employeur, Administrateur, Demandeur d'emploi, compte.

➤ **Gestion des offres d'emplois :**

Employeur, offres, compte.

➤ **Gestion des demandes d'emplois :**

Demandeur d'emploi, demandes, compte.

III.II. Modèle du domaine :

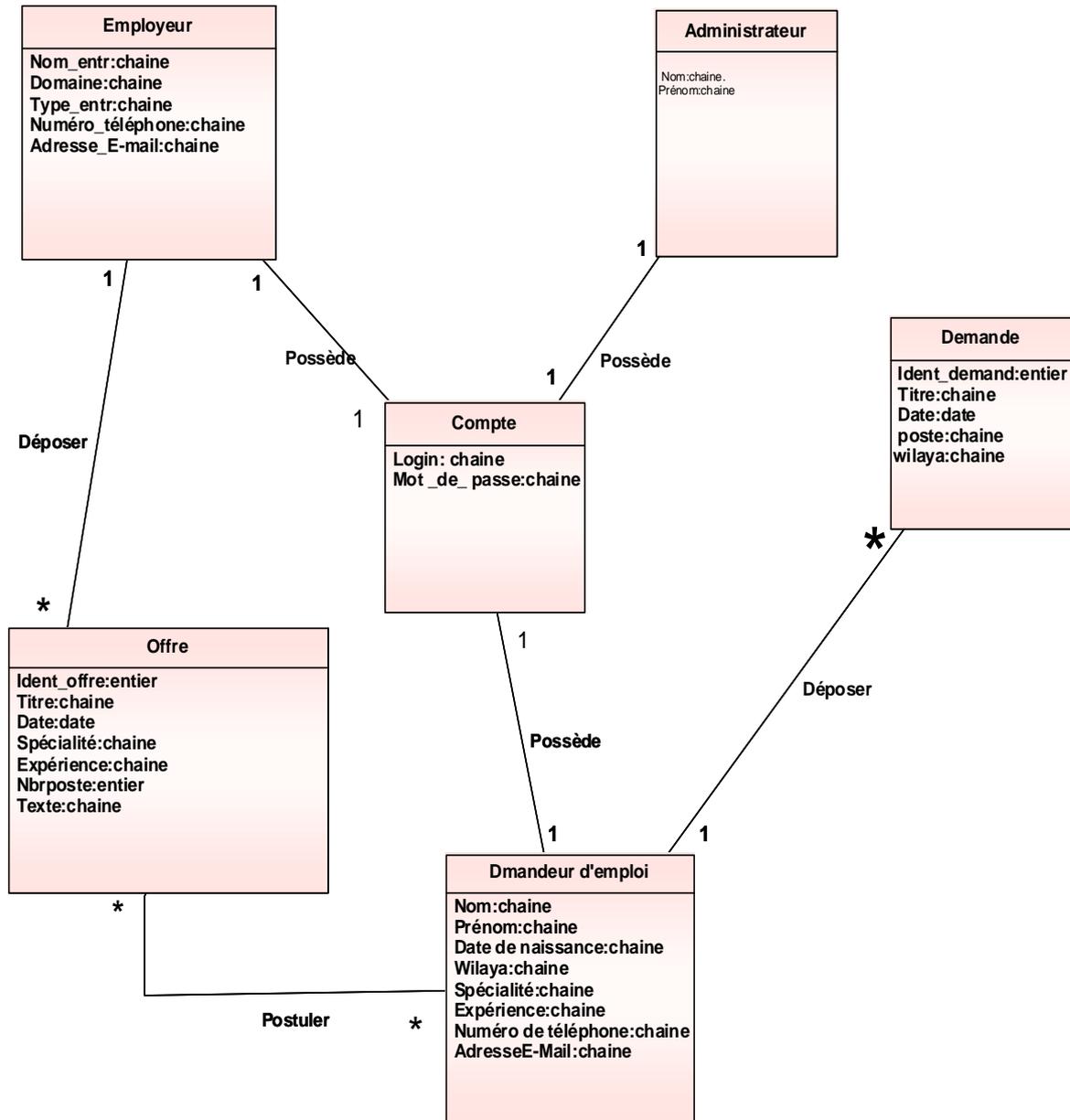


Figure N°III.II.1 : Diagramme du modèle du domaine.

III.III. Les diagrammes d'activité de chaque cas d'utilisation:

III.III.1. S'inscrire:

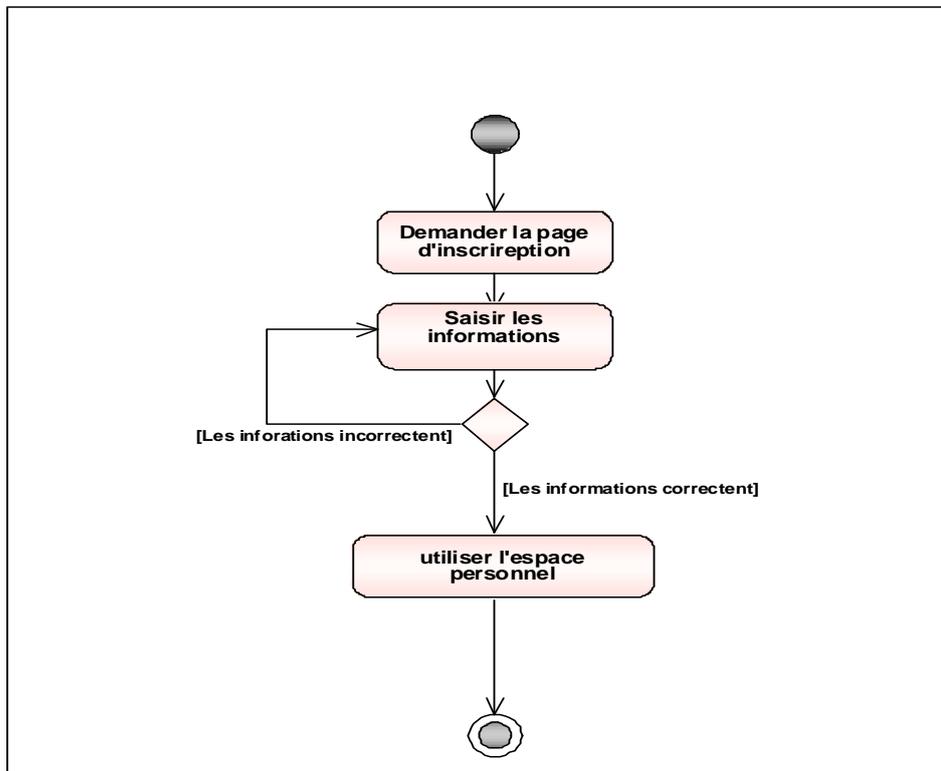


Figure N° III.1 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation « S'inscrire».

III.III.2. S'authentifier:

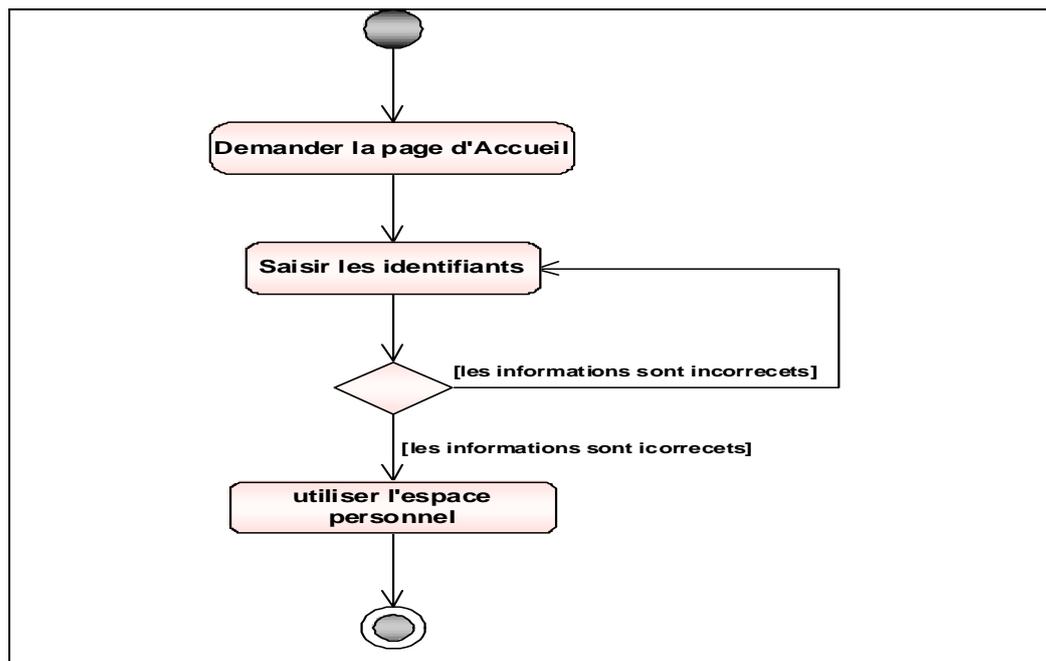


Figure N° III.2: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « S'authentifier».

III.III.3. Modifier compte:

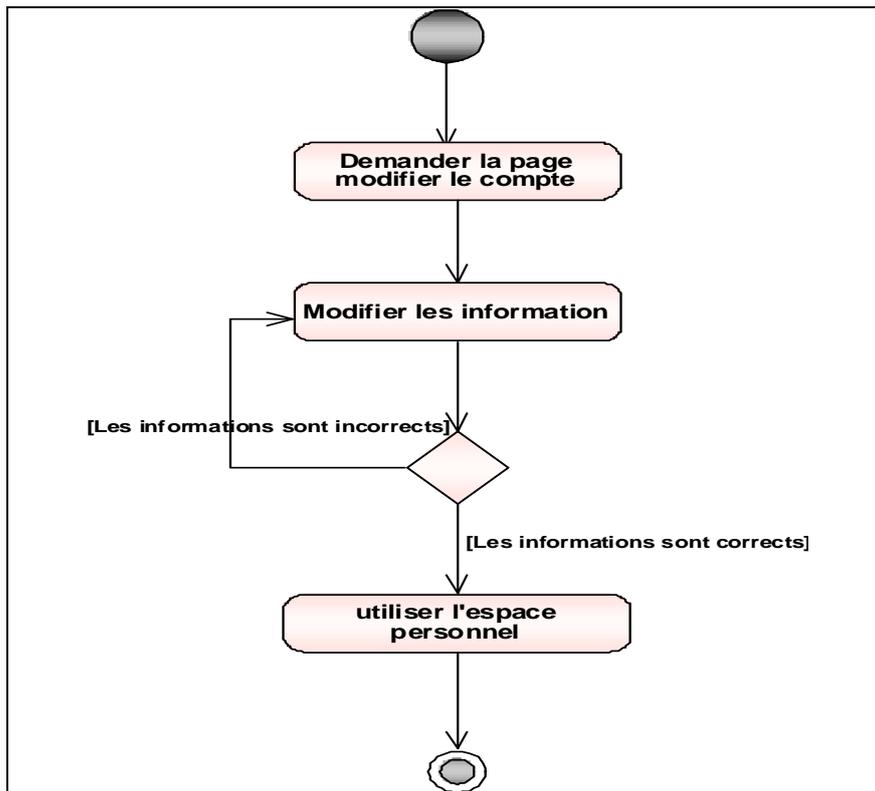


Figure N°III.3: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Modifier compte»

III.III.4. Récupérer le mot de passe:

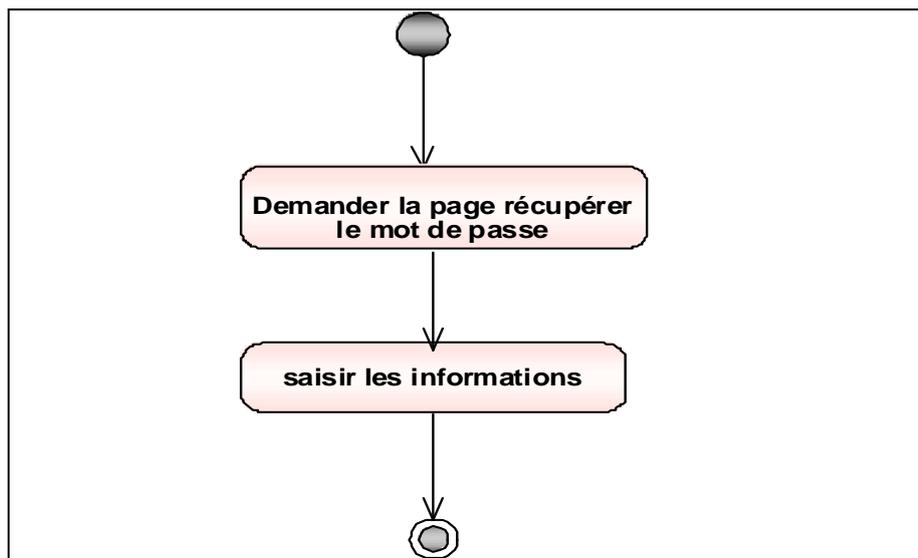


Figure N°III.4: Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Récupérer mot de passe».

III.III.5. Ajouter une offre:

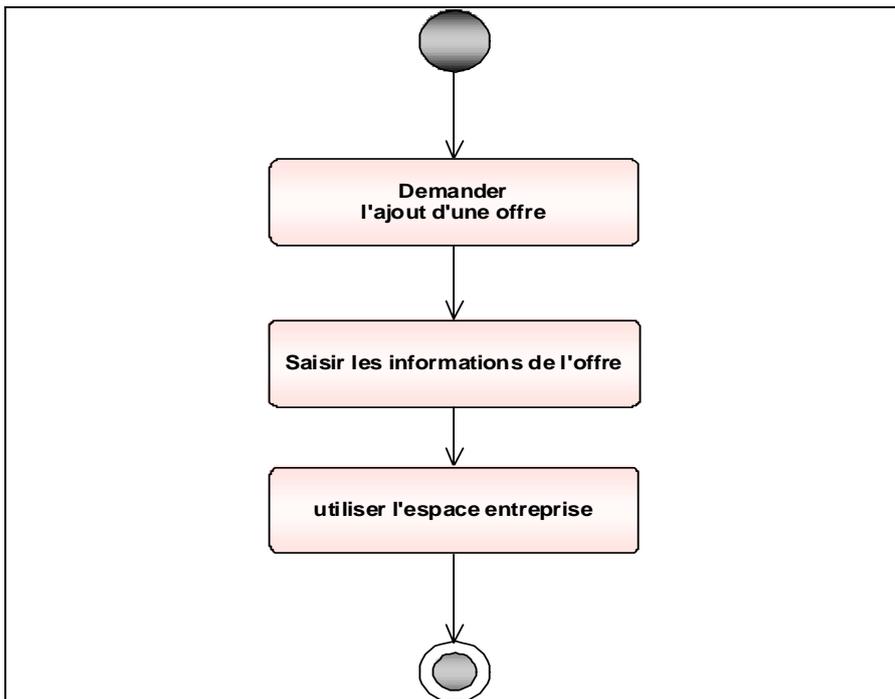


Figure N° III.5 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Ajouter offre».

III.III.6. Modifier une offre:

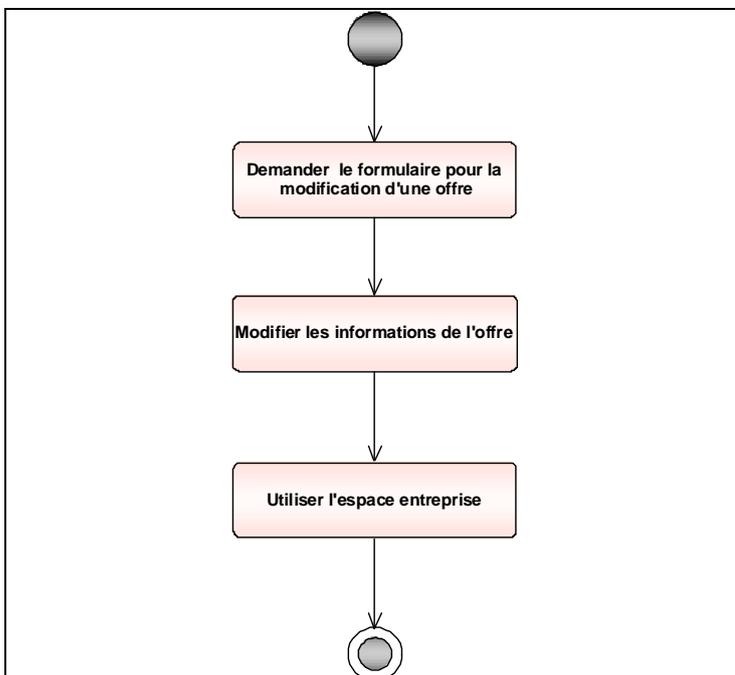


Figure N° III.6 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Modifier offre».

III.III.7. Supprimer une offre:

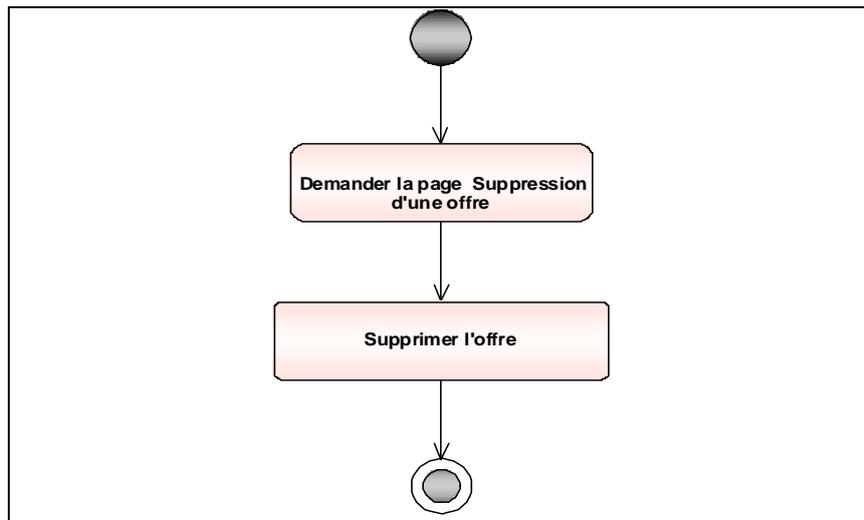


Figure N°III.7 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Supprimer offre».

III.III.8. Consulter les candidatures pour une offre:

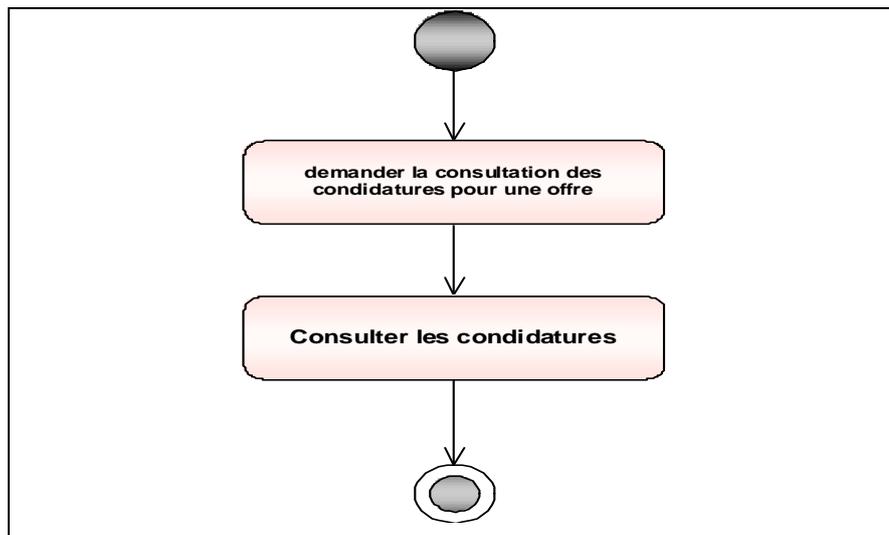


Figure N°III.8 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Consulter les candidatures pour une offre»

III.III.9. Ajouter une demande d'emploi:

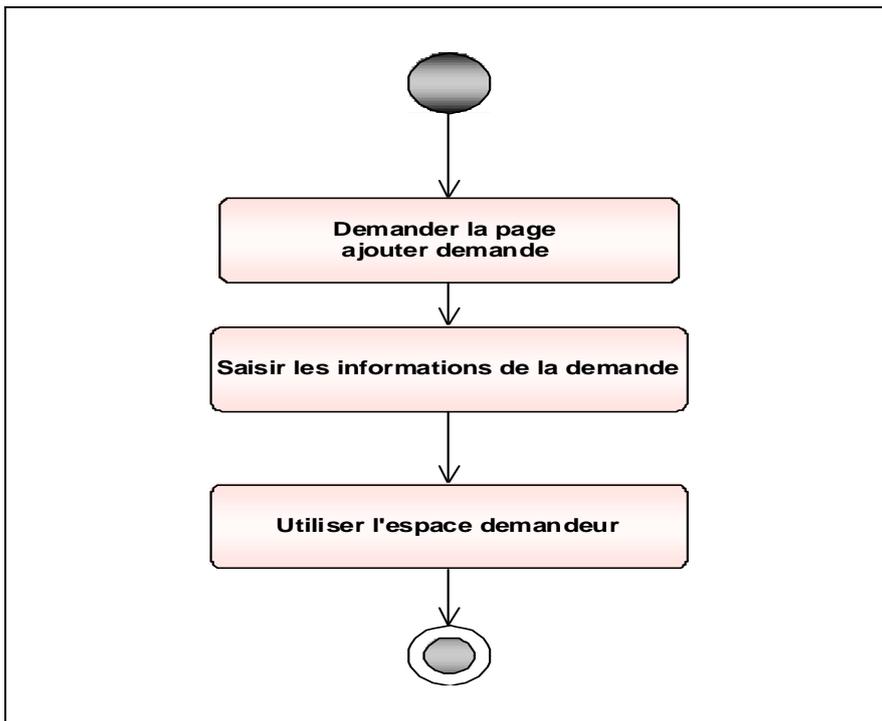


Figure N°III. III.9: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Ajouter une demande d'emploi».

III.III.10. Modifier une demande d'emploi :

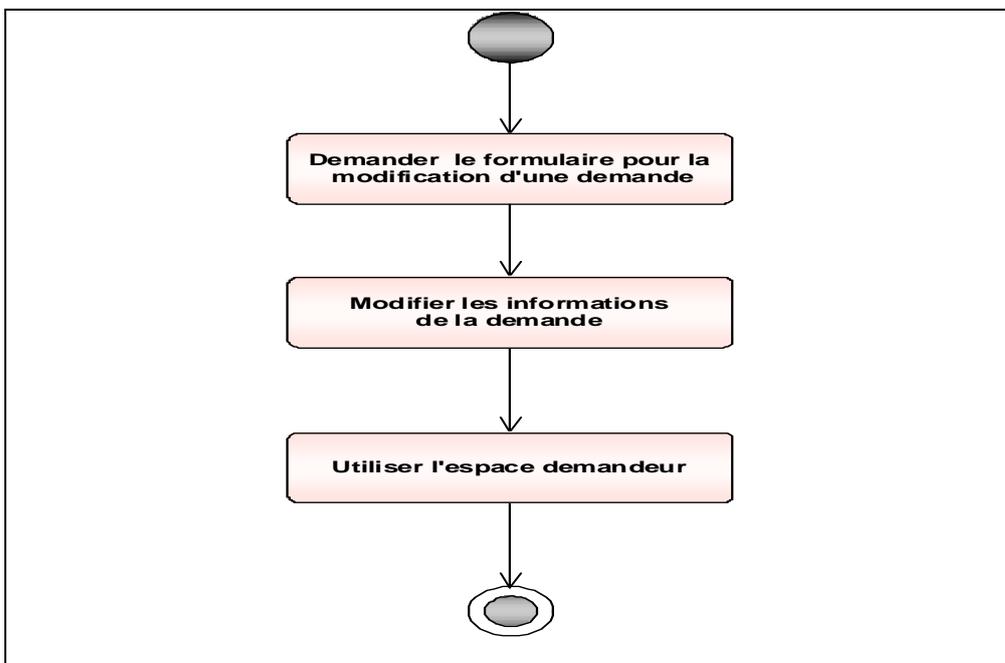


Figure N°III.10 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Modifier une demande d'emploi».

III.III.11. Supprimer une demande d'emploi :

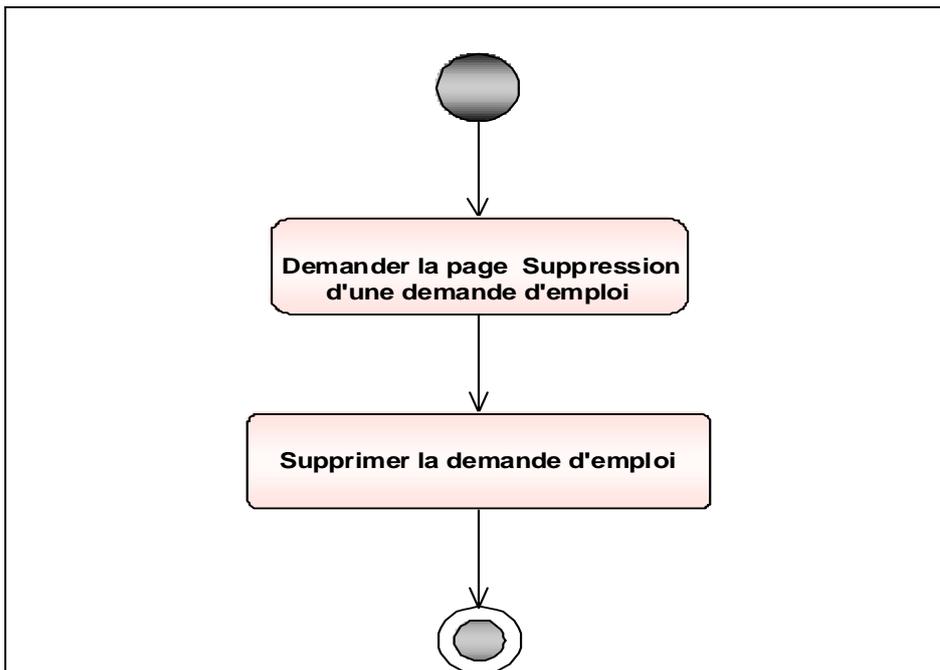


Figure N°III.11 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer une demande d'emploi».

III.III.12. Postuler pour une offre:

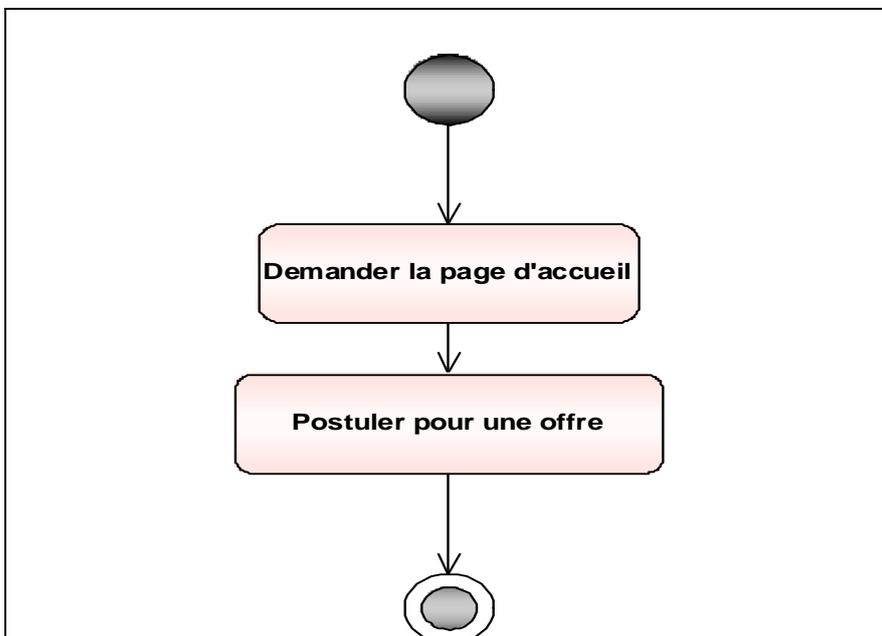


Figure N°III.12 : Diagramme d'activité de cas d'utilisation «postuler pour une offre»

III.III.13. Rechercher une offre ou demande:

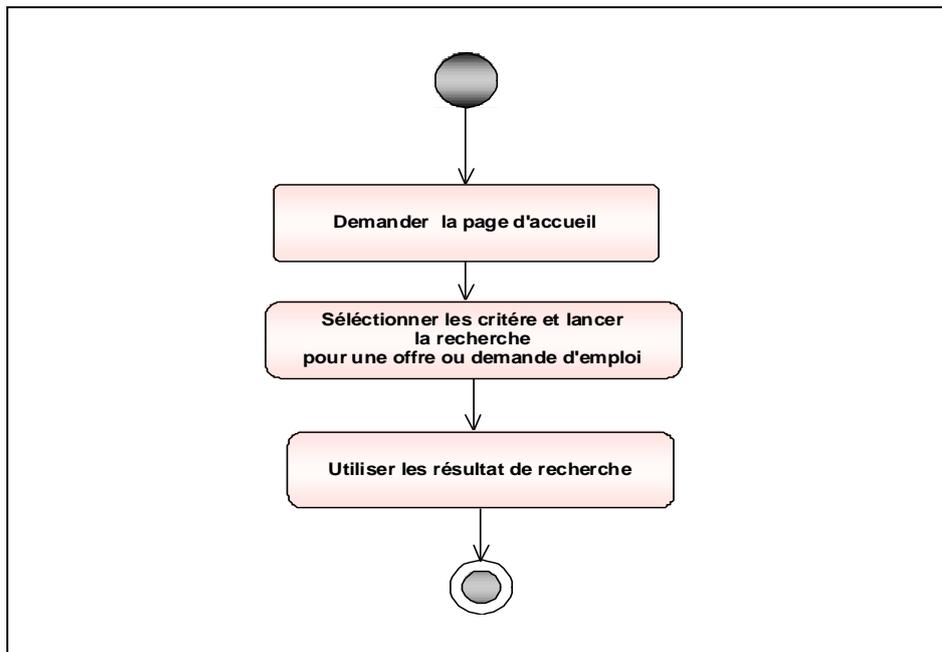


Figure N°III.13: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Rechercher une offre ou demande».

III.III.14. Supprimer offre d'emploi ou demande par administrateur:

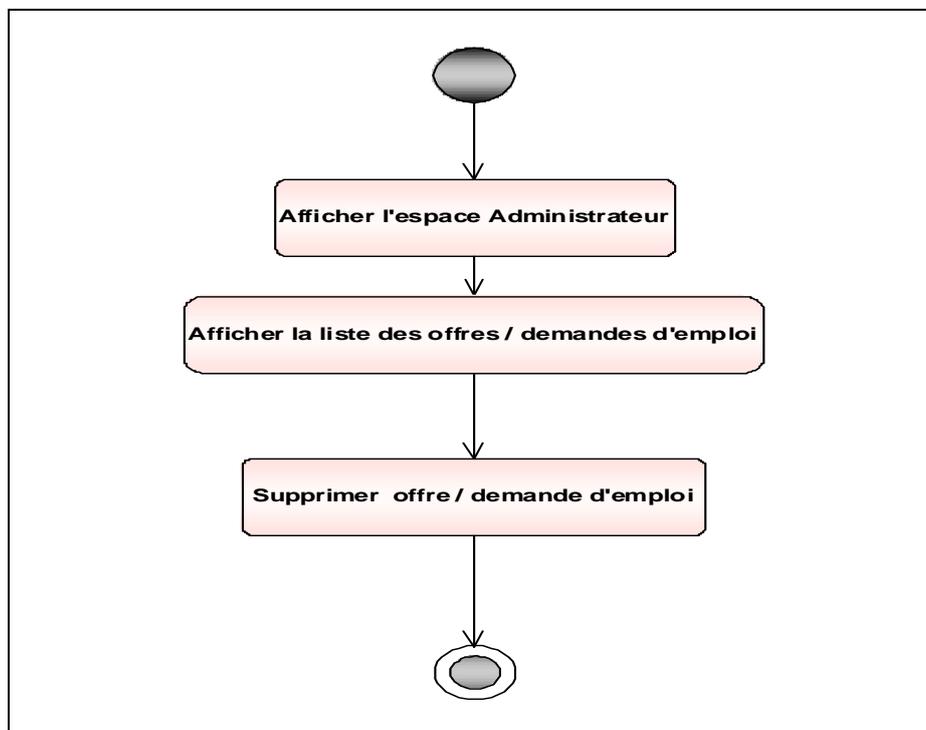


Figure N°III.14: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer offre/demande par administrateur».

III.III.15. Supprimer Employeur ou Demandeur par administrateur:

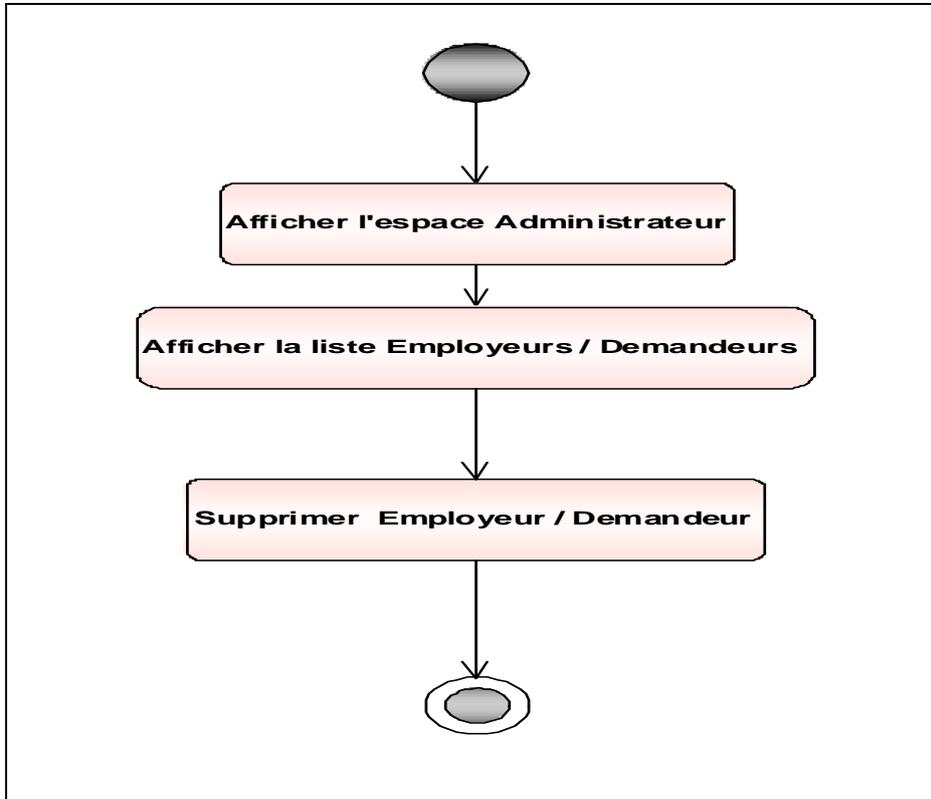


Figure N°III.15: Diagramme d'activité de cas d'utilisation «Supprimer Employeur ou Demandeur par administrateur».

Conclusion :

La phase d'analyse nous a permis de modéliser les concepts de domaine en représentant les différentes entités de domaine. Aussi de modéliser les navigations sur l'interface via les diagrammes d'activités de navigation.

Ensuite cette phase prépare la phase de conception qui est l'objet de chapitre suivant.

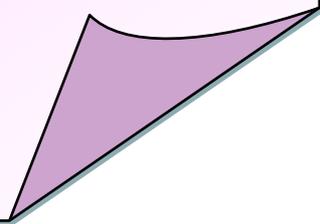
CHAPITRE IV

Conceptions

Introduction

- I.** Diagrammes d'interaction
- II.** Diagramme de classe conception
- III.** Dictionnaire de données
- IV.** Conception de la base de données

Conclusion



Introduction:

Dans ce chapitre on va décrire la façon dont le système va fonctionner. On va donner une forme et une architecture en utilisant le Diagramme de séquence d'interaction et le Diagramme de classe de conception.

I. Diagrammes d'interaction :

IV.I.1. S'inscrire :

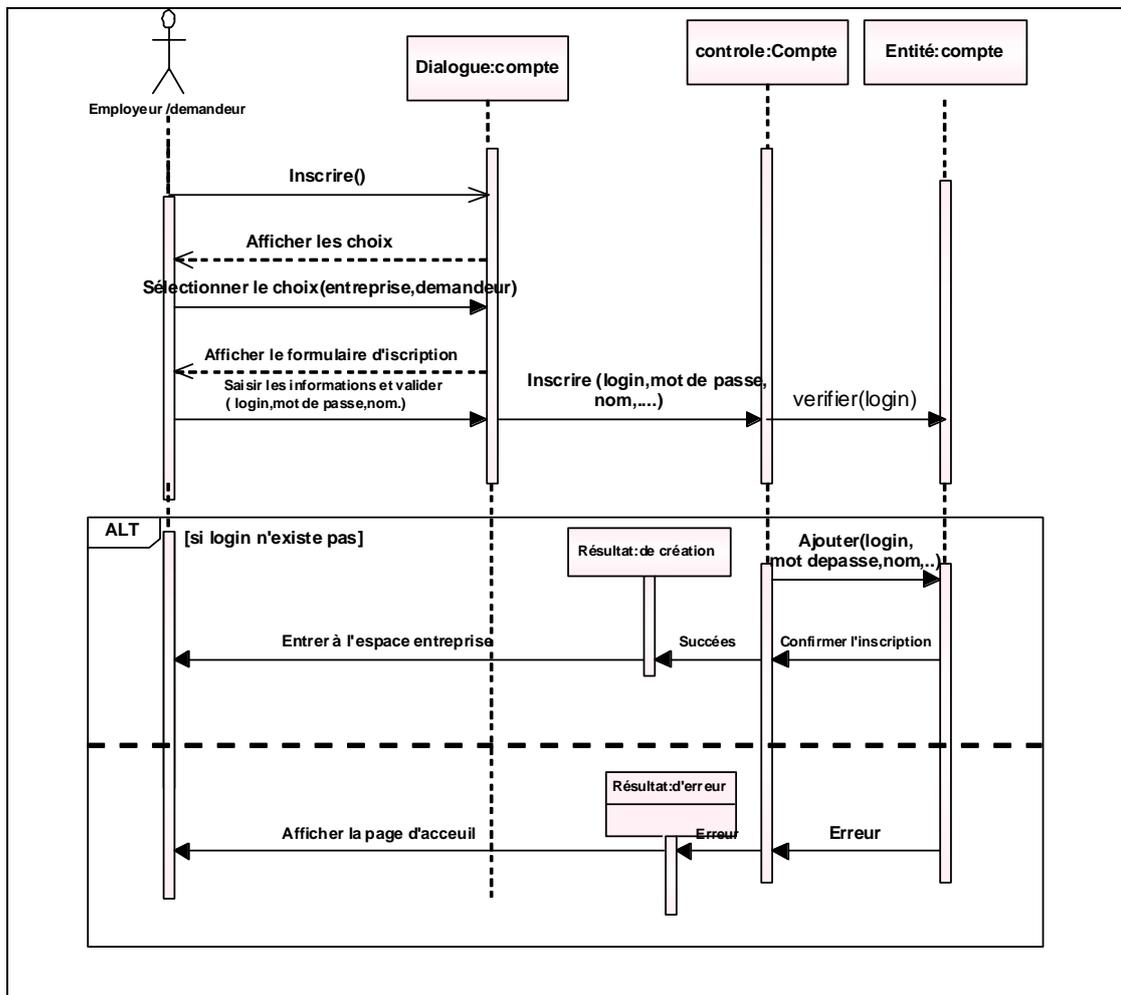


Figure N° IV.1 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (S'inscrire).

IV.I.2. S'authentification :

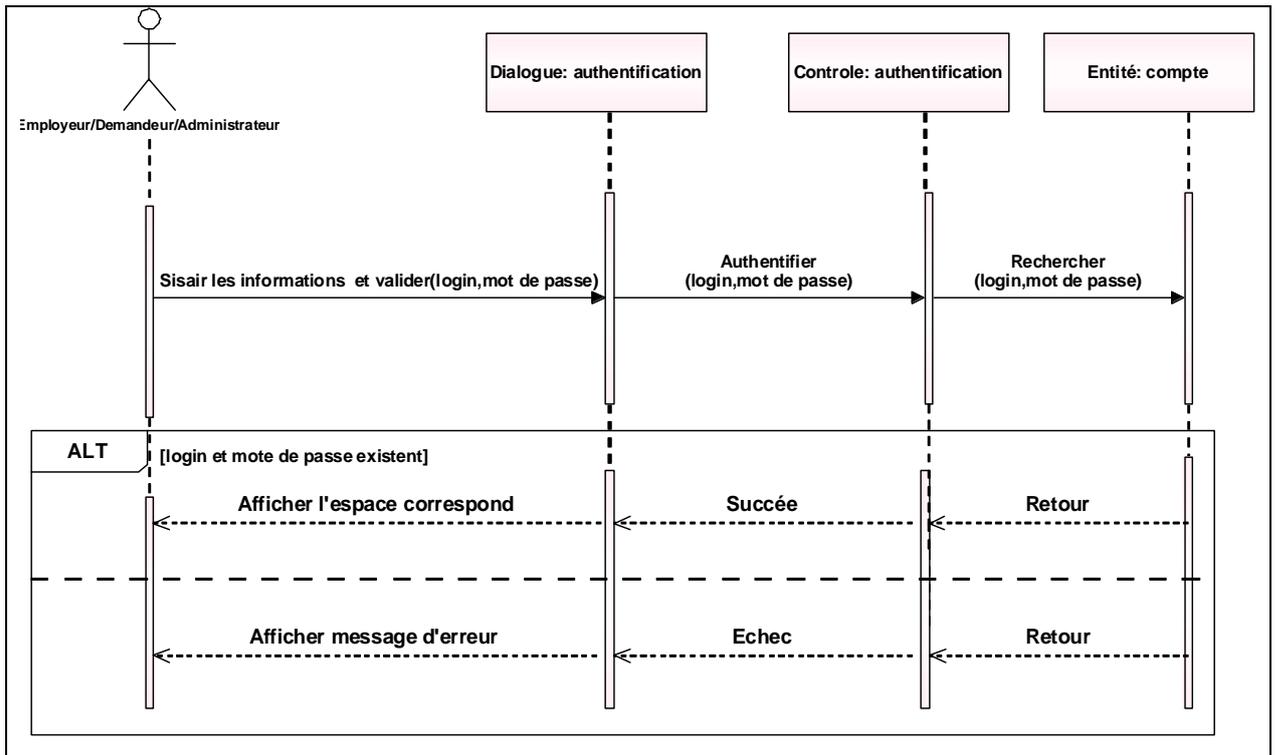


Figure N° IV. 2 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (S'Authentifier).

IV.I.3.Modifier compte :

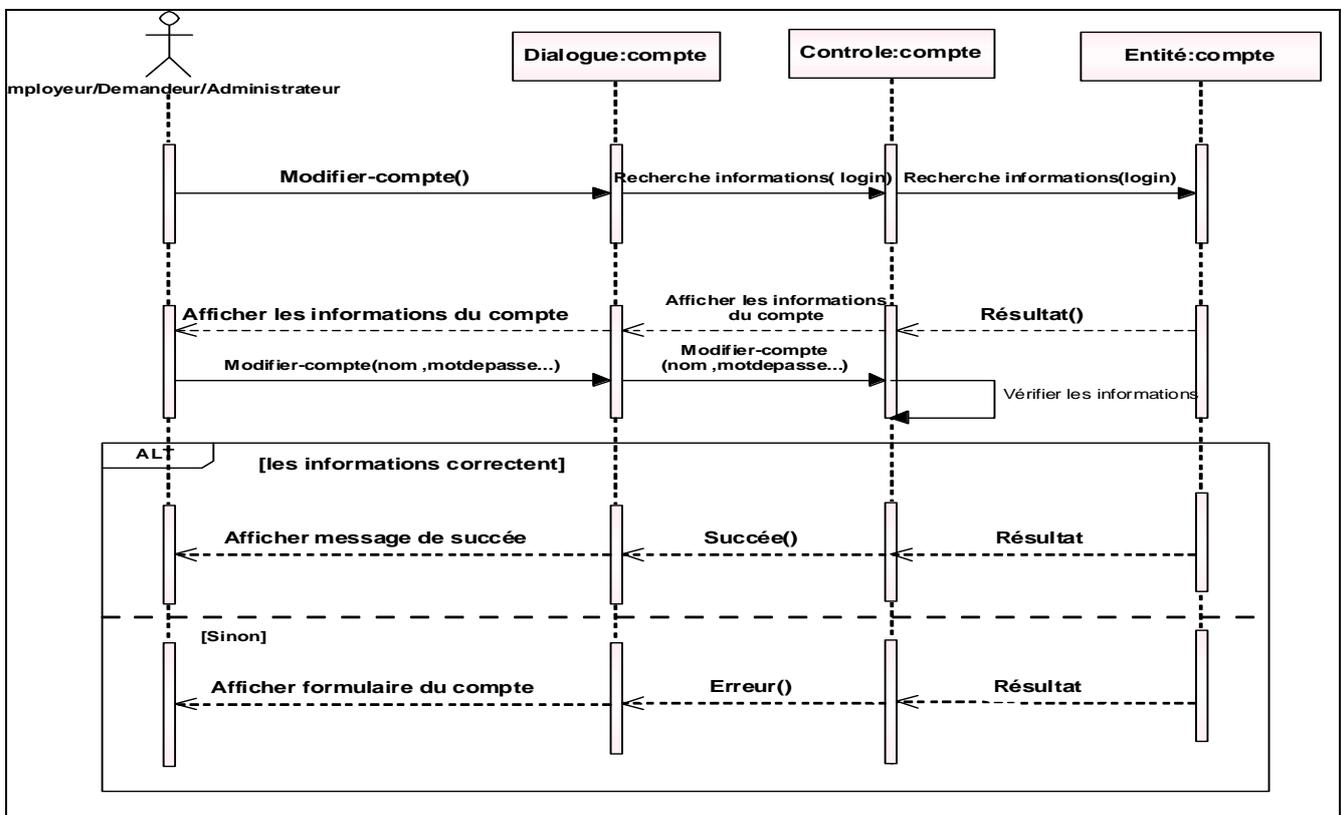


Figure N° IV. 3: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier compte).

IV.I.4. Récupérer le mot de passe :

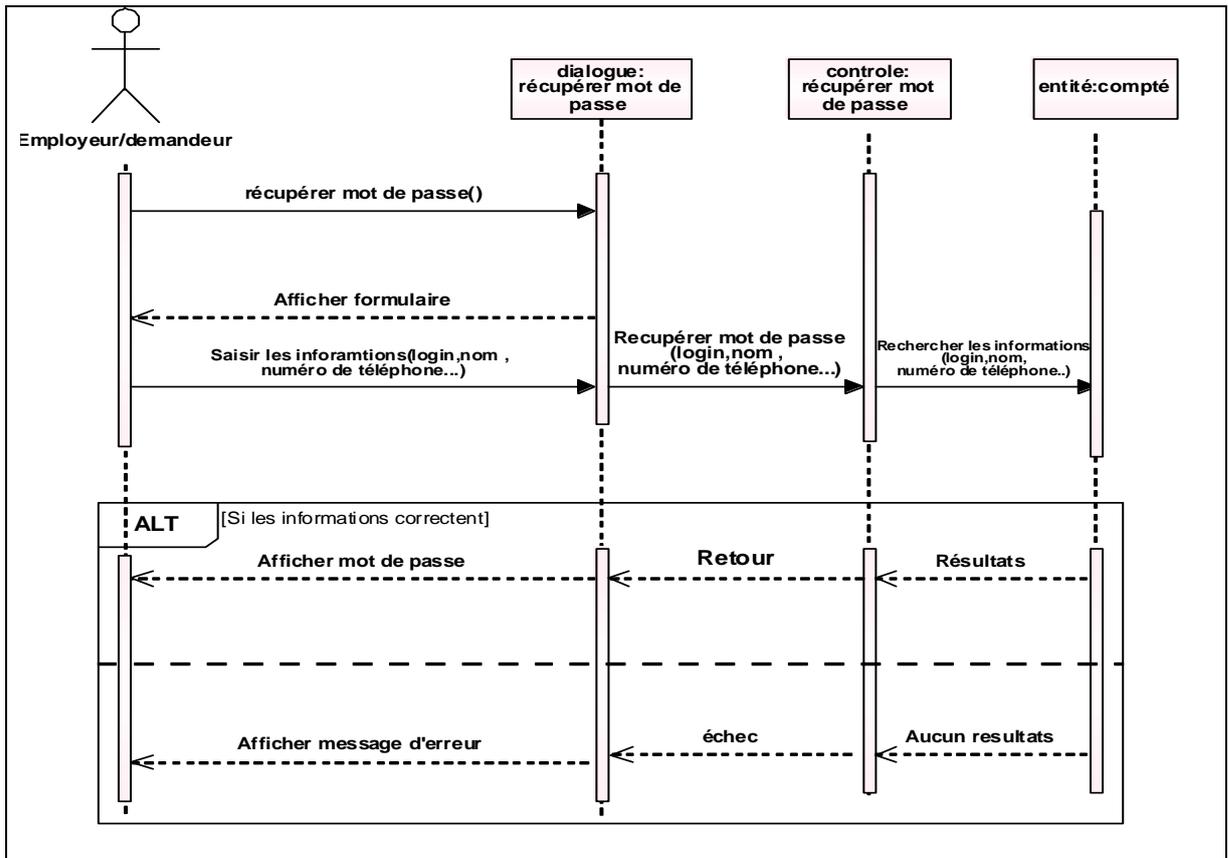


Figure N° IV.4: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Récupérer le mot de passe).

IV.I.5. Ajouter une offre d'emploi :

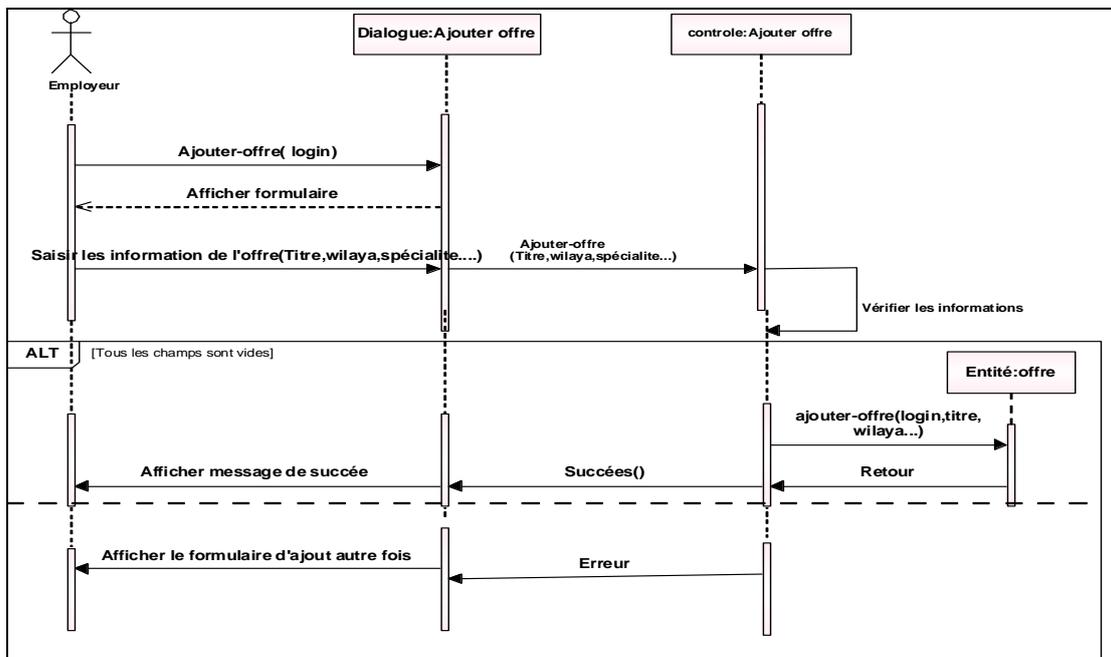


Figure N° IV.5 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Ajouter une offre d'emploi).

IV.I.6.Modifier l'offre :

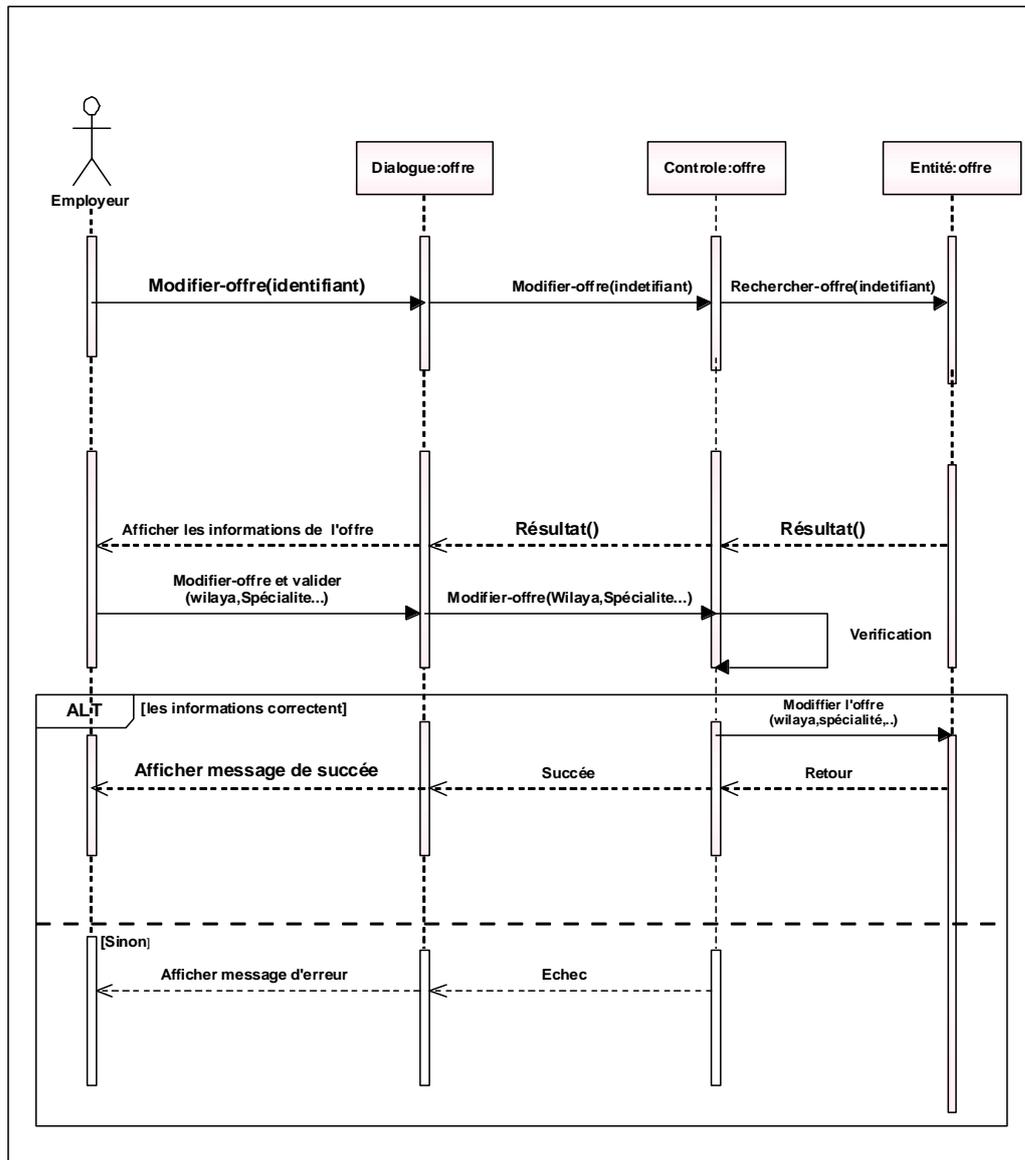


Figure N° IV.6 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier une offre d'emploi).

IV.I.7. Supprimer l'offre :

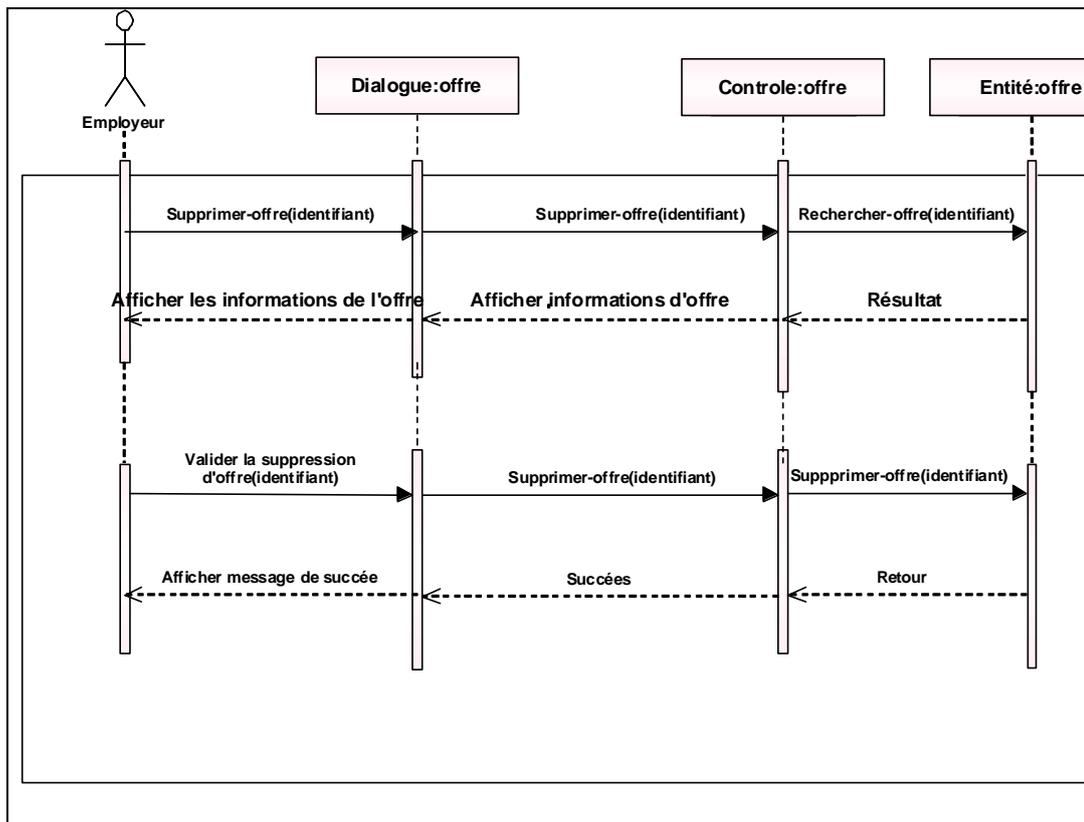


Figure N° IV.7: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Supprimer une offre d'emploi).

IV.I.8 Consulter les candidatures :

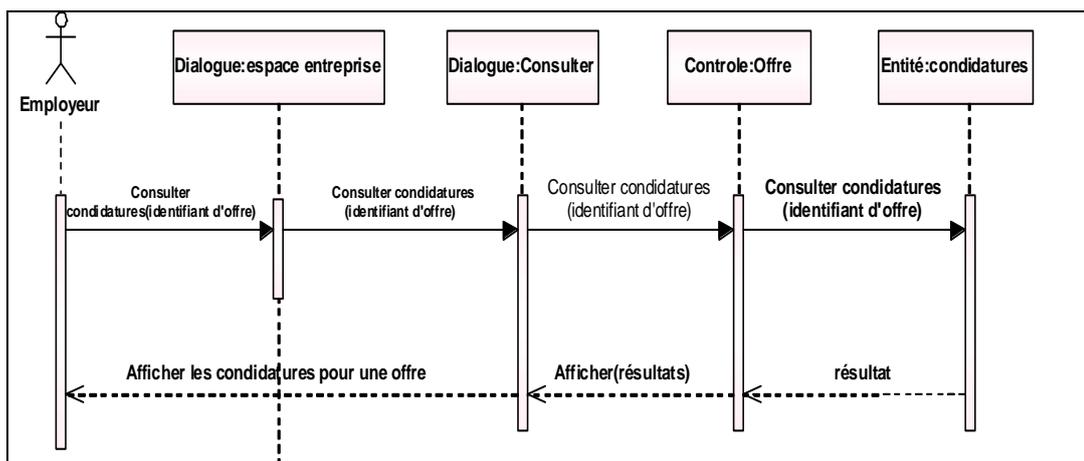


Figure N° IV.8 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Consulter les candidatures pour une offre).

IV.I.9 Ajouter une demande d'emploi :

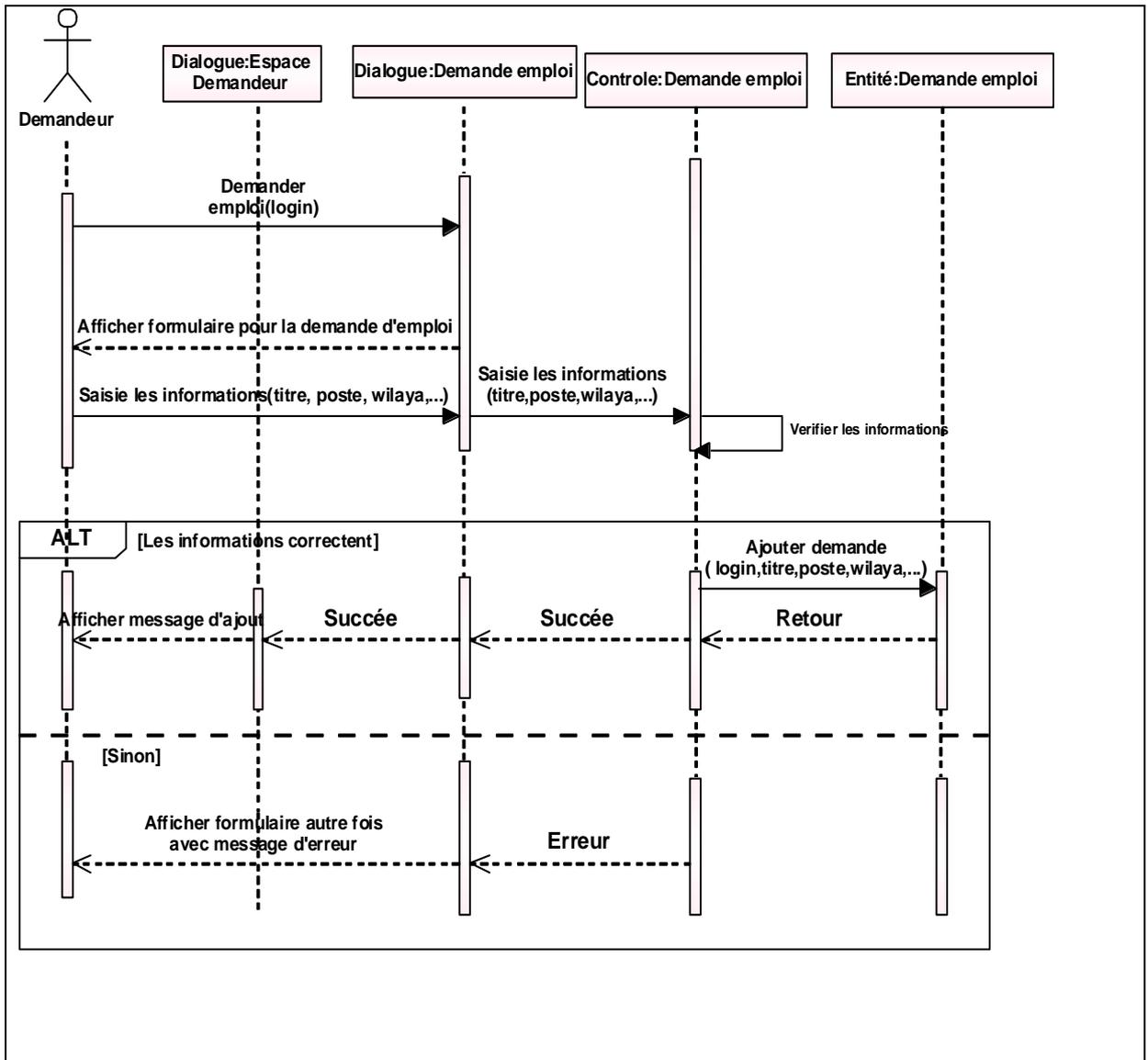


Figure N° IV.9 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Ajouter une demande d'emploi).

IV.I.10. Modifier une demande d'emploi :

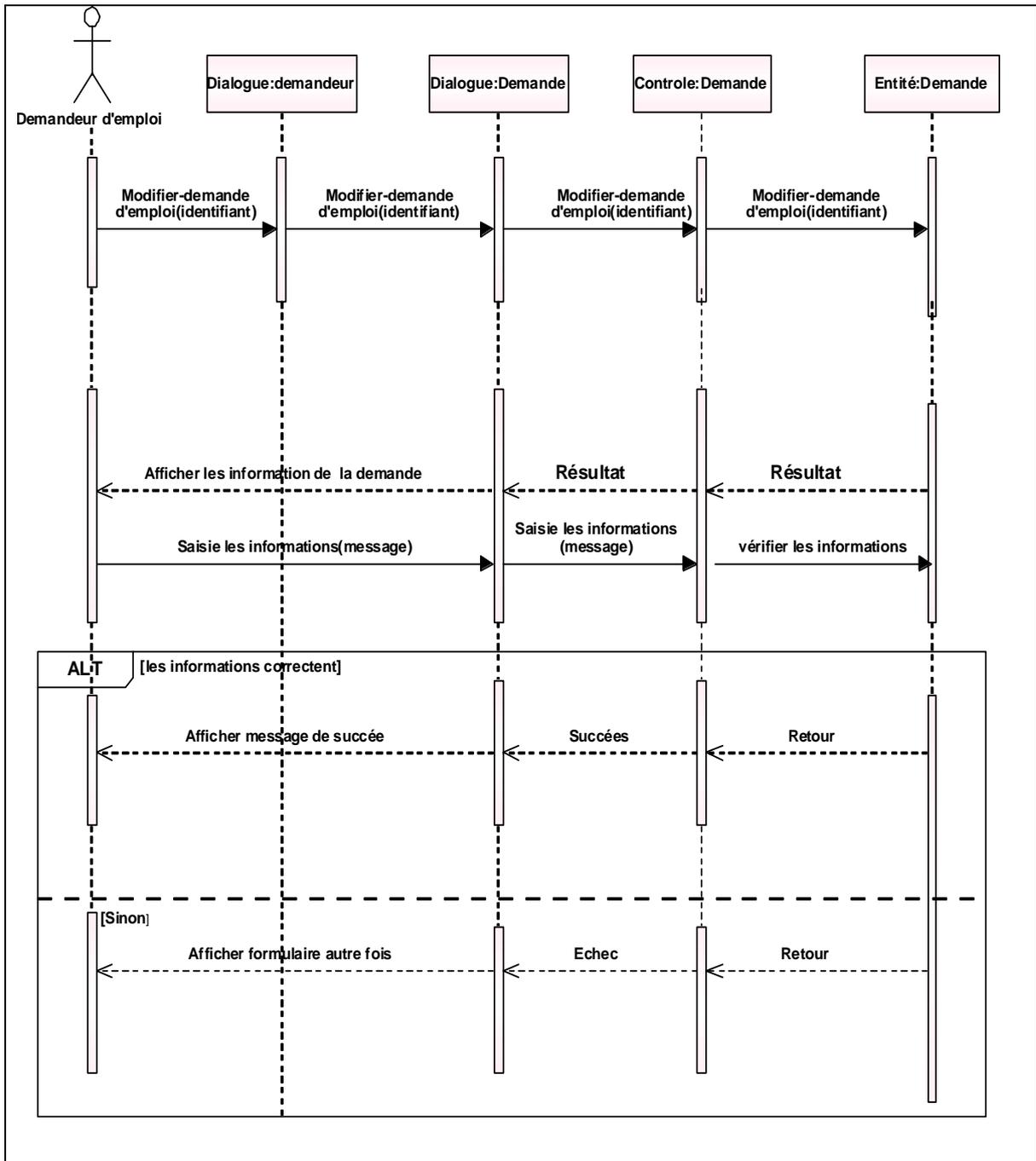


Figure N° IV.10: Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Modifier une demande d'emploi).

IV.I.11. Supprimer une demande d'emploi :

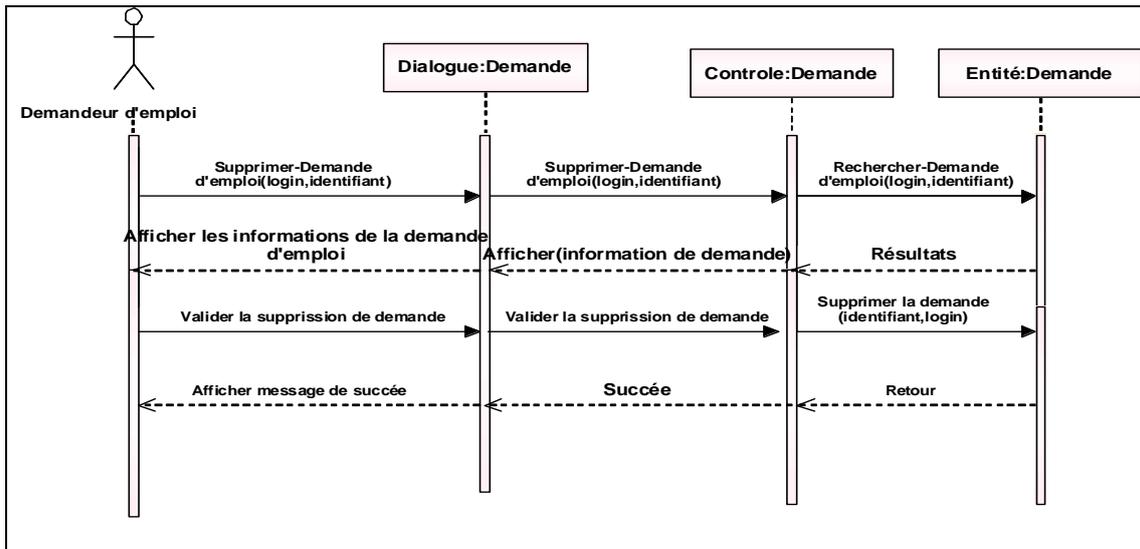


Figure N° IV. 11 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Supprimer une demande d'emploi).

IV.I.12. Postuler pour une offre :

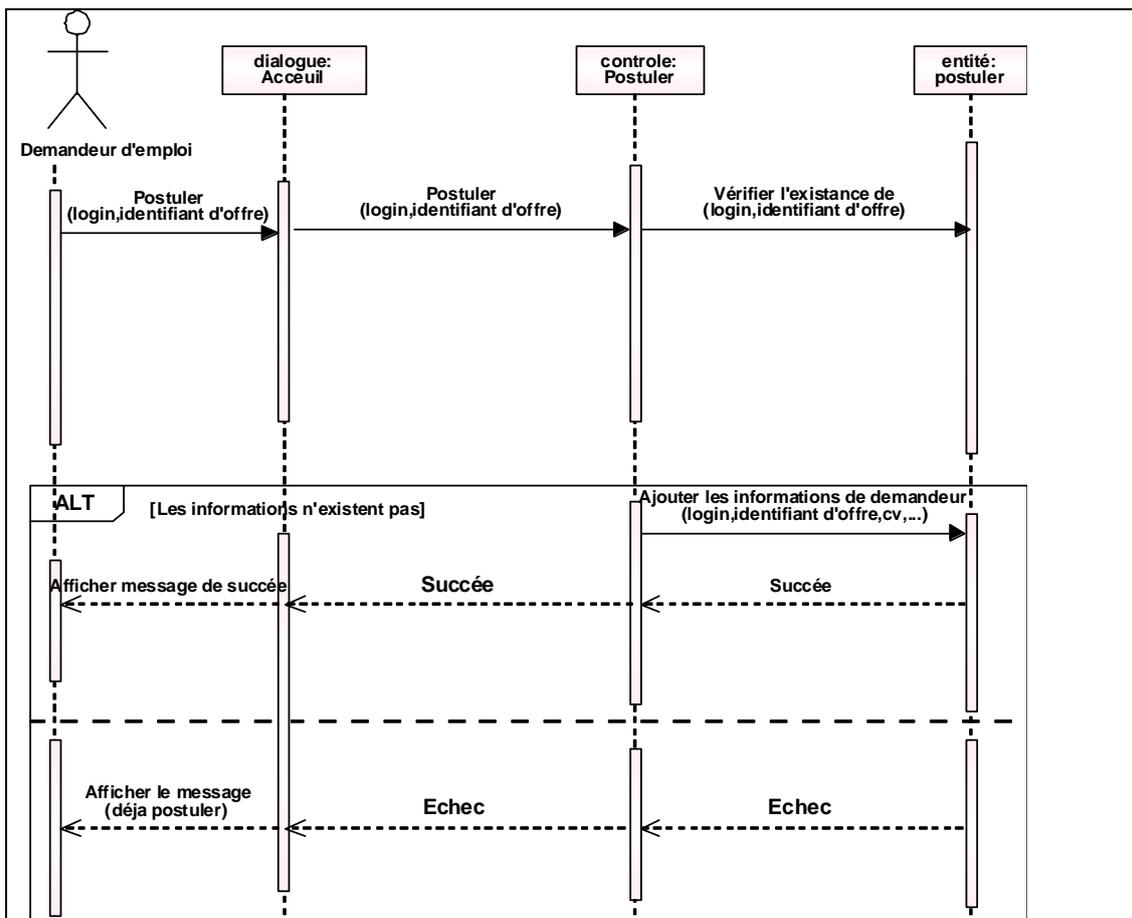


Figure N° IV.12 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Postuler pour une offre).

IV.I.13. Recherche d'une offre ou demande d'emploi :

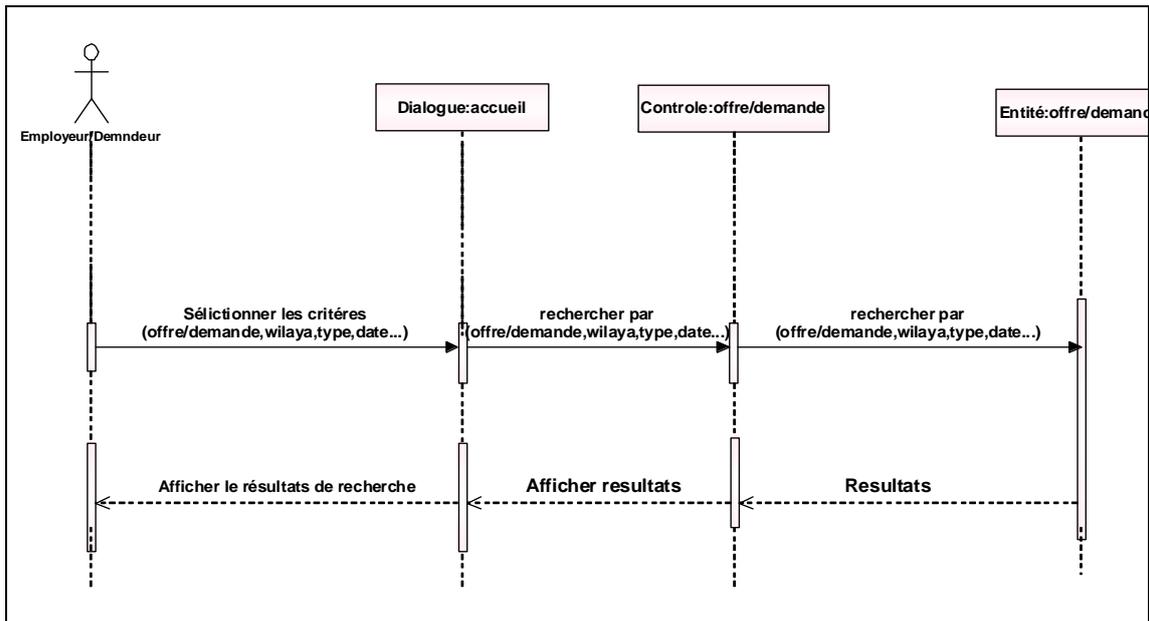


Figure N° IV.13 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (Recherche d'une offre ou demande d'emploi).

IV.I.14. Supprimer une offre d'emploi par L'Administrateur:

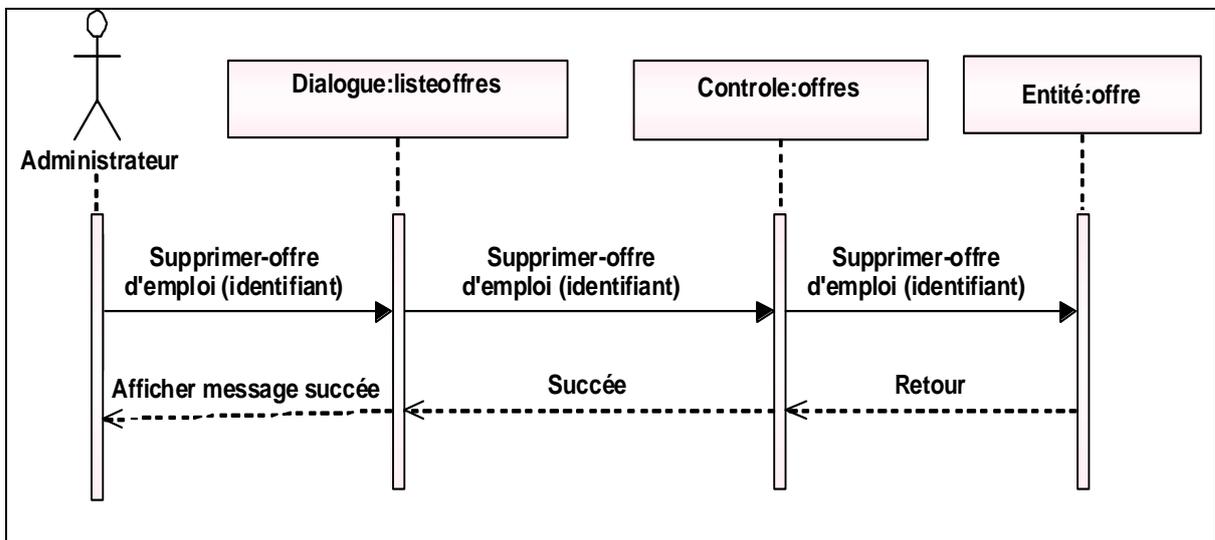


Figure N° IV.14 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer offre par administrateur).

IV.I.15. Supprimer une demande d'emploi par L'Administrateur:

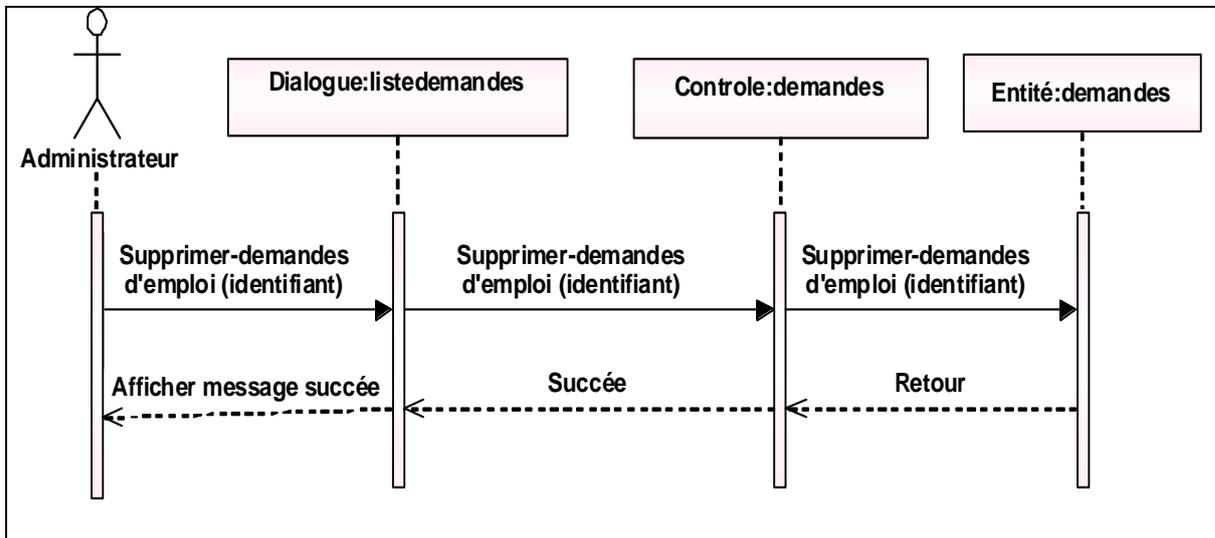


Figure N° IV.15 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer demande par administrateur).

IV.I.16. Supprimer une Employeur par L'Administrateur:

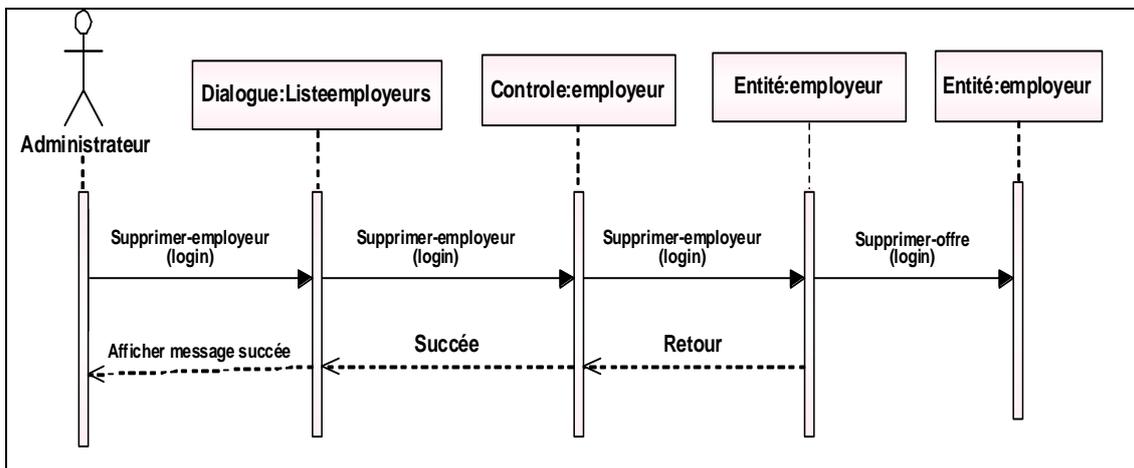


Figure N° IV.16 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer Employeur par administrateur).

IV.I.17. Supprimer une Demandeur par L'Administrateur:

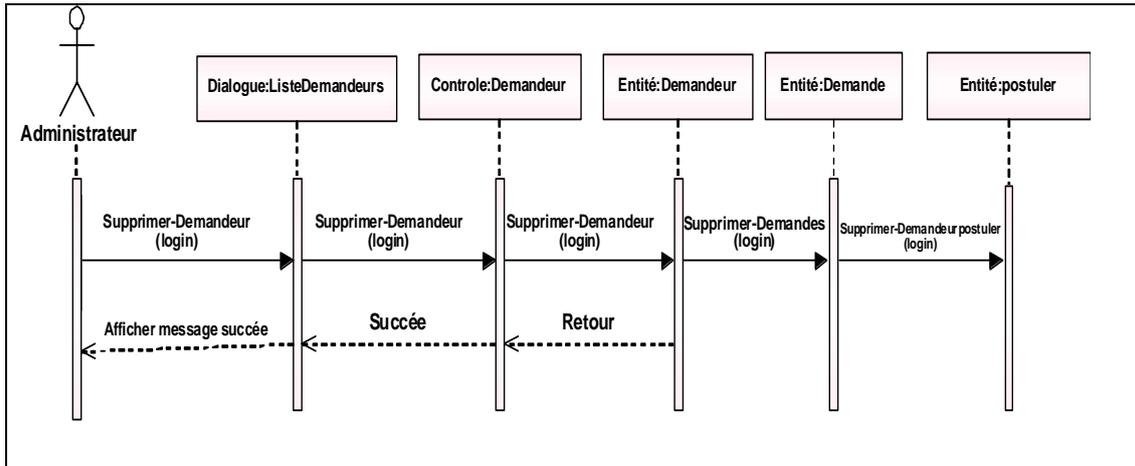


Figure N° IV.17 : Diagramme d'interaction du cas d'utilisation (supprimer Demandeur par administrateur).

II. Diagrammes de classe conception :

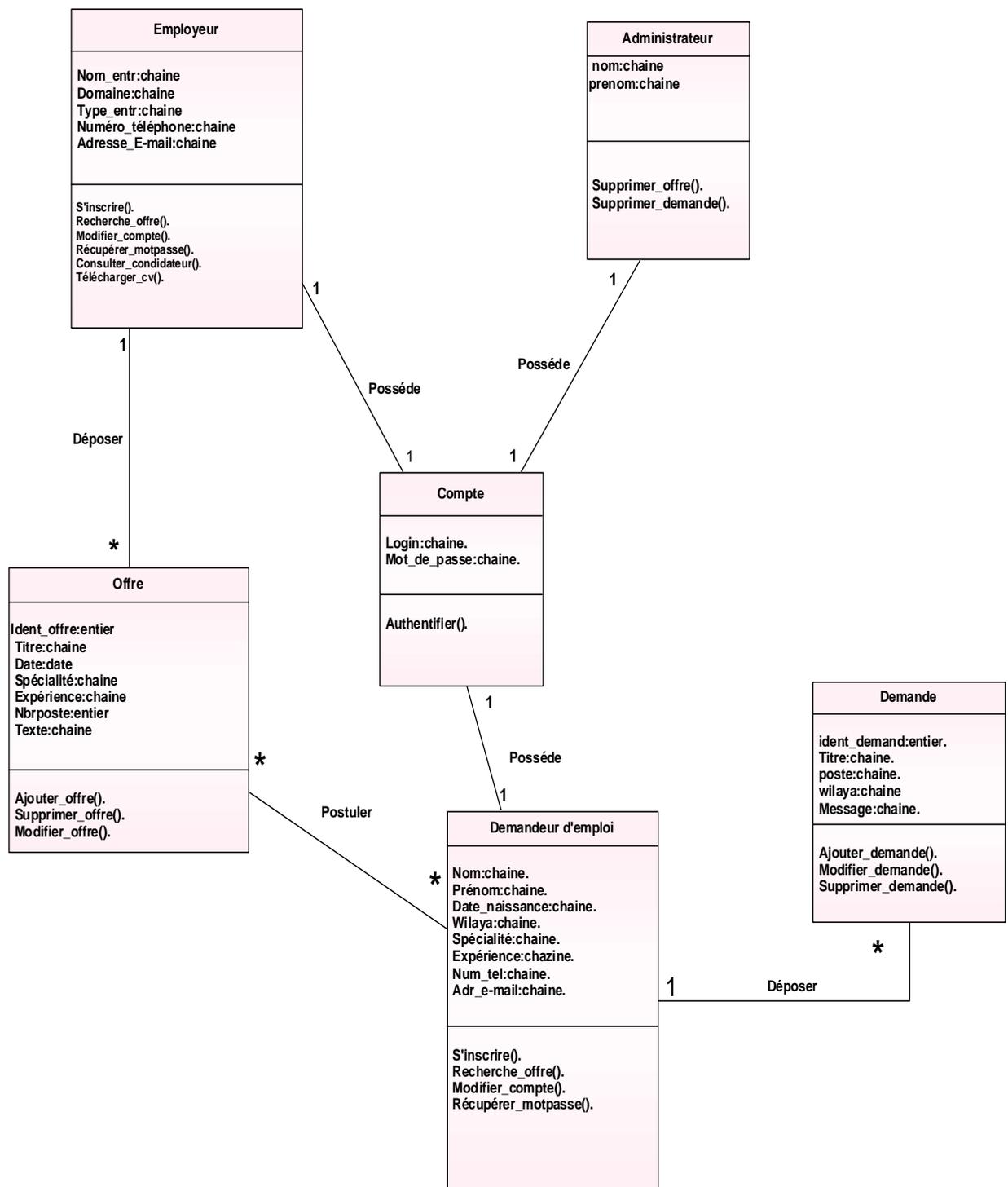


Figure N° IV.18: Diagramme de classe conception :

III. Dictionnaire de données :

A. les classes et les attributs :

Classe	Information	Code	Type
Employeur	Le nom d'entreprise	Nom d'entreprise	Var cher(25)
	Le domaine d'entreprise	Domaine	Var cher(25)
	Le type	Type d'entreprise	Var cher(25)
	Le numéro de téléphone	Numéro de téléphone	Var cher(25)
	Adresse e-mail de l'entreprise	Adresse E-mail	Var cher(25)
Offre	Le titre de l'offre	titre	Var cher(25)
	L'identifiant de l'offre	Ident_offre	Entier
	La date de création de l'offre	date	Date
	La wilaya	wilaya	Var cher(25)
	La spécialité	spécialité	Var cher(25)
	L'expérience	expérience	Var cher(25)
	Nombre de poste de cette offre	Nombre de poste	Entier
	Texte	Texte	Var cher(255)
Demandeur d'emploi	Le nom du demandeur d'emploi	Nom	Var cher(25)
	Le prénom du demandeur d'emploi	Prénom	Var cher(25)
	La date de naissance du demandeur d'emploi	Date de naissance	Var cher(25)
	Wilaya du demandeur d'emploi	Wilaya	Var cher(25)

Chapitre IV: Conceptions

	Spécialité du demandeur d'emploi	Spécialité	Var cher(25)
	L'expérience du demandeur d'emploi	Expérience	Var cher(25)
	Numéro de téléphone du demandeur d'emploi	Numéro de téléphone	Var cher(25)
	Adresse e-mail du demandeur d'emploi	Adresse E-mail	Var cher(25)
Demande	Le titre de la demande	titre	Var cher(25)
	Identifiant de la demande	Ident_demand	Entier
	Message	message	Var cher(255)
	Poste demandé	Poste	Var cher(50)
	Wilaya demandée	wilaya	Var cher(50)
Compte	login de compte	Login	Var cher(25)
	mot de passe de ce compte	Mot de passe	Var cher(25)
Administrateur			

B. Les opérations :

Classe	L'opération	Description
Employeur	S'inscrire ().	Permet de crée un compte
	Consulter-candidatures ().	Afficher tout les Candidatures pour une offre
	Modifier-compte ().	Permet de modifier votre compte.
Offre	Ajouter-offre ().	Permet d'ajouter une offre.
	Modifier-offre ().	Permet de modifier

		une offre.
	Supprimer-offre ().	Permet de supprimer une offre.
Demandeur d'emploi.	S'inscrire ().	Permet de crée un compte
	Modifier-compte ().	Permet de modifier votre compte.
	Postuler ().	Postuler pour une offre.
Demande.	Ajouter-demande ().	Permet d'ajouter une offre.
	Modifier- demande ().	Permet de modifier une offre.
	Supprimer- demande ().	Permet de supprimer une offre.
Compte	Authentifier ().	
Administrateur	Supprimer-offre ().	Permet de supprimer une offre.
	Supprimer-demande ().	Permet de supprimer une demande.
	Supprimer-employeur ().	Permet de supprimer une demande.
	Supprimer-demandeur ().	Permet de supprimer une demande.

IV. Conception de la base de données :

Nous donnons après quatre règles (de R1 à R4) pour traduire un schéma conceptuel entité association ou UML en un schéma relationnel équivalent. il existe d'autres solutions de transformation mais ces règles sont les plus simples et les plus opérationnelles.

✓ Transformation des entités/classes : la règle est simple

R1 : * Chaque entité devient une relation, identifiant de l'entité devient clé primaire pour la relation.

* Chaque classe du diagramme UML devient une relation. Il faut choisir les attributs de la classe pouvant jouer le rôle d'identifiant.

✓ **Transformation des associations :**

Les règles de transformation que nous allons voir dépendent des cardinalités /multiplicités maximale des associations. Nous distinguons trois familles :

Association 1..* : La règle est la suivante :

- ✓ **R2** : Il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation fils de l'association. L'attribut porte le nom de la clé primaire de la relation père de l'association.

Association *...* : La règle est la suivante :

- ✓ **R3** : L'association/classe-association devient une relation. La clé primaire de cette relation est la concaténation des identifiants des entités connectées à l'association. Chaque attribut devient clé étrangère si l'entité/classe connectée dont il devient une relation en vertu de la règle R1. Les attributs de l'association/classe-association doivent être ajoutés à la nouvelle relation. Ces attributs ne sont ni clé primaire, ni clé étrangère.

Association 1..1 : La règle est la suivante :

- ✓ **R4** : il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation dérivée de l'entité ayant la cardinalité minimale égale à zéro. Dans le cas du diagramme UML il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation dérivée de la classe ayant la multiplicité minimale égale à un. L'attribut porte le nom de la clé primaire de la relation dérivée de l'entité/classe connectée à l'association. Si les deux cardinalités minimales égales à zéro, le choix est donné entre les deux relations dérivées de la R1. Si les deux cardinalités minimales égales à un, il est préférable de fusionner les deux entités/classe en une seule. Après l'application des règles de passage, nous avons déduit les tables suivantes :

Offre (**ident offre**, #login, titre, date, wilaya, spécialité, expérience, nbrposte, texte).

Demandedemploi (**ident demand**, #login, titre, date, texte).

Employeur (**login**, **motdepasse**, nomenclature, domaine, type, numtel, location, adresseemail).

Demandeur (**login**, **motdepasse**, nom, prenom, daten, wilaya, spécial, exper, cv, photo, numtel, adr).

Postuler (**login**, date, titre, **dent offre**, cv).

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons réalisé les diagrammes d'interaction et les diagrammes de classe de conception ce dernier nous a permis de déterminer les tables pour l'implémentation de la base de données de notre site. Le chapitre suivant présente les outils utilisés pour la phase implémentation et donne une première idée des différentes pages du site.

CHAPITRE V

Réalisation

Introduction

- I.** Environnement de développement de l'application
- II.** Présentation des interfaces de l'application
- III.** Diagramme déploiement de l'application

Conclusion

Introduction :

Pour implémenter notre site web on a choisir quelques outils et langages parmi les plus adaptés. Dans ce chapitre on va essayer de justifier notre choix et de présenter quelques interfaces du site.

V.I. L'environnement de développement de l'application :

V.I.1. Les langages :

❖ Pourquoi on a choisi l'HTML :

- HTML est indépendant de toute marque, conçu par des usagers pour des usagers, il est donc fait pour libérer et non pour rendre le client captif d'un produit particulier.
- Une page en HTML peut être lue par des ordinateurs de différentes marques pour obtenir essentiellement le même résultat.
- Sa structure distribuée (liens externes) permet de changer un élément sans rien changer à la page où il s'intègre. Le même élément peut être utilisé plusieurs fois sans devoir le répéter plusieurs fois.
- Lien réseau: On peut intégrer des éléments locaux dans une page personnelle ou destinée à des élèves et des éléments distants dont on intègre l'adresse (URL).
- L'hypertexte permet de gérer des informations très diversifiées sans devoir les stocker localement.

❖ Pourquoi on a choisi le CSS :

- CSS fut une révolution dans l'univers de la conception Web. Il nous aide à garder le contenu d'information dans un document séparé des détails de sa présentation. Ces détails de présentation d'un document sont appelés son style. La séparation du style et du contenu permet :
 - Présenter plusieurs documents par une seule feuille de style.
 - Une maintenance plus facile.
 - D'utiliser le même contenu avec différents styles pour différents usages.

❖ Pourquoi on a choisi le PHP :

- **Le PHP est rapide:** Compilé en tant que module Apache, les temps d'exécution sont très performants. Les scripts PHP sont exécutés par le serveur web. Pour des sites très fréquentés, le PHP s'avère plus performant que l'ASP.
- **Le PHP est d'abord un langage facile à apprendre :** Il reprend assez fidèlement la syntaxe du C, ce qui rend sa prise en main par un développeur qui connaît ce langage quasi immédiate. De plus c'est un "C pour les nuls", c'est à dire qu'il ne contient pas les contraintes qui empoisonnent les développeurs débutants, comme les problèmes de déclaration de variables, ou la gestion des chaînes de caractères.
- **Le PHP gère très bien, depuis les origines, les requêtes SQL:** On peut donc facilement écrire des programmes qui affichent des données extraites de bases SQL, ou qui stockent des données postées par un formulaire dans une table SQL. Le PHP sait communiquer avec presque tous les SGBD de la création (Oracle, MySql, Microsoft SQL Server, Access etc...).

❖ Pour quoi on a choisi MYSQL :

- **Rapide :** Le serveur MySQL est très rapide.
- **Facile à utiliser :** MySQL est beaucoup plus simple à utiliser que la plupart des serveurs de bases de données commerciaux.
- **API diverses :** On peut effectuer diverses opérations sur une base MySQL en utilisant des interfaces écrits en C, Perl, C++, Java, Python, PHP.
- **Coût :** Jusqu'à la version 3.20.32a, MySQL était sous licence GPL. Il faut une licence pour faire tourner MySQL sous Windows. Sous les autres plates-formes.
- **Connexion et Sécurité :** MySQL dispose d'un système de sécurité permettant de gérer les personnes et les machines pouvant accéder aux différentes bases.
- **Portabilité :** MySQL tourne sur divers systèmes tels qu'Unix, Windows, Linux ou OS/2.
- **Distribution ouverte :** Les sources étant fournies, il est possible d'améliorer MySQL.



V.I.2. Outils utilisé:

a) Pour quoi on a choisi EasyPHP :

EasyPHP permet de simplifier le travail sur les fichiers au format PHP. En effet, ce format nécessite d'être interprété, ce qu'un simple navigateur Web ne peut pas faire. L'application comprend un serveur Apache, une base de données MySQL.



b) Pour quoi on a choisi l'Adobe Photoshop :

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour les traitements de photographies numériques. Photoshop possède son propre format de projet (PSD), qui est plus qu'un simple format de fichier. Le programme accepte également d'importer et d'exporter des fichiers d'image dans les formats les plus courants (GIF, JPEG, TIFF, PNG, etc.).

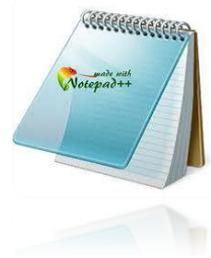
c) Pour quoi on a choisi le Bottonshop :

Botton Shop : est outil pratique et efficace, particulièrement conçue pour les créateurs de sites Web. Il permet de créer des boutons depuis zéro. Pour cela, il a plusieurs fonctions pour faire chacune des créations telles qu'établir des effets, de l'ombre, dégradé des couleurs et autres



d) Pour quoi on a choisi Notepad++ :

Notepad++ est un éditeur de texte générique codé en C++, qui intègre la coloration syntaxique de code source pour les langages et fichiers C, C++, Java, C#, XML, HTML,... ainsi que pour tout autres langages informatiques, car ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque. Ce logiciel a pour but de fournir un éditeur léger (aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution) et efficace.



V.II. Présentation de quelque interface de notre application :

V.II.1. Page d'accueil : Cette page permet à un internaute de s'authentifier et consulter les différents services du site.

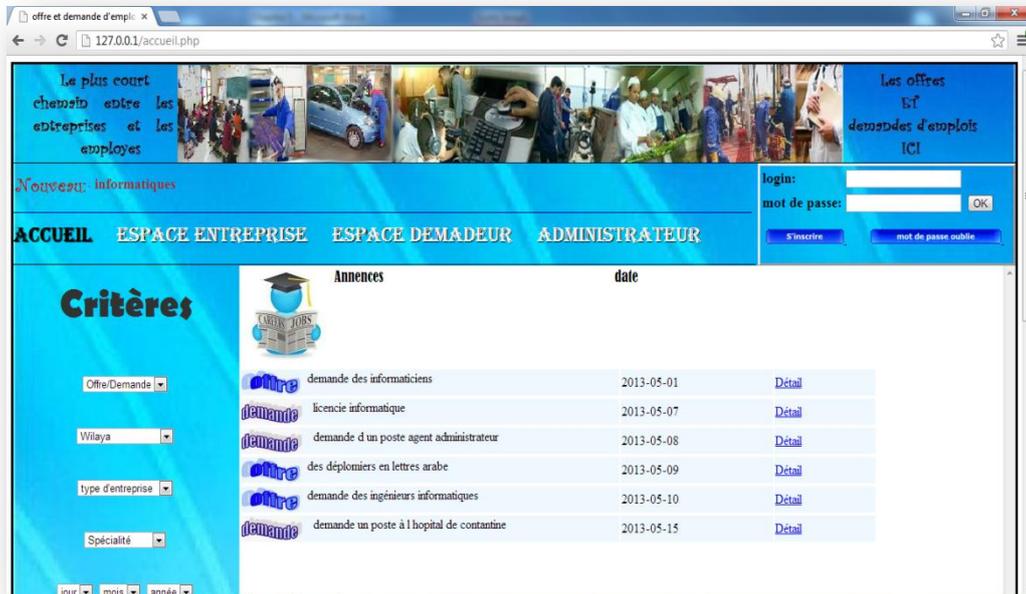


Figure N° V.1 : Page d'accueil

V.II.2. La recherche (page Accueil): Cette page représente la recherche multi critères des offres ou des demandes.

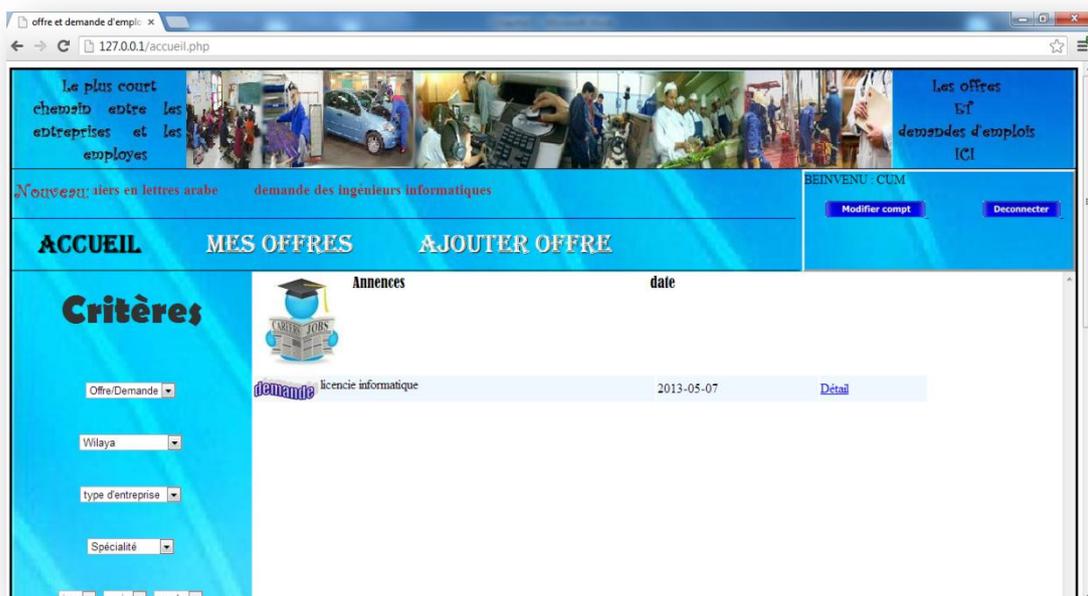


Figure N° V.2 : Page d'accueil

V.II.3. Page Entreprise: Dans cette page l'employeur peut : Ajouter, supprimer, modifier,... les offres qui existent dans cette page.

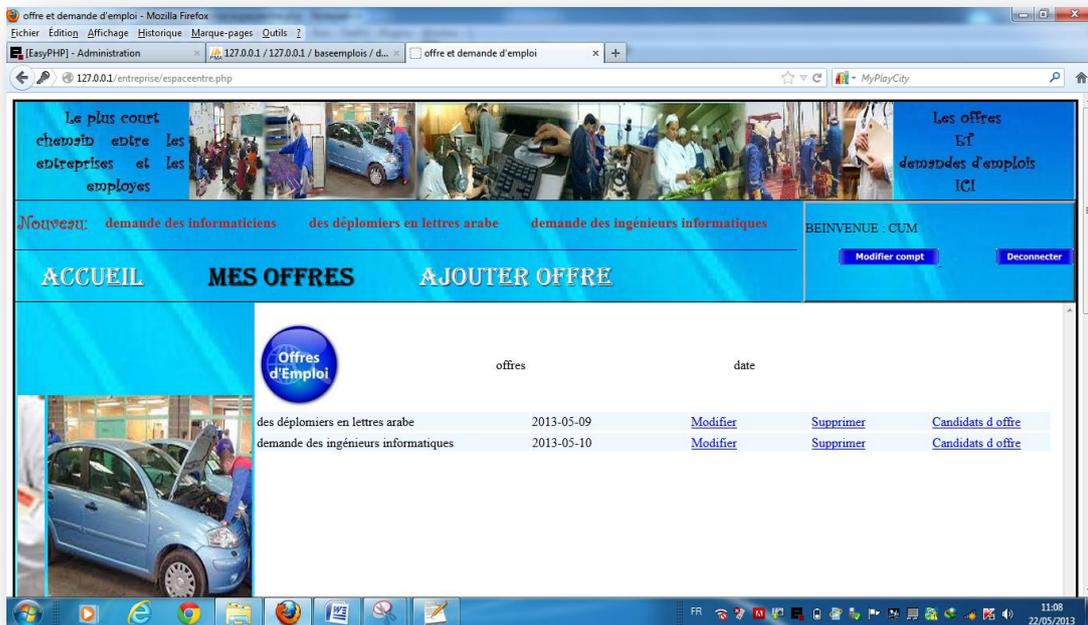


Figure N° V.3: Page Entreprise.

V.II.4. Page d'inscription d'un Demandeur: cette page permet à l'internaute de créer un compte comme un demandeur d'emploi.

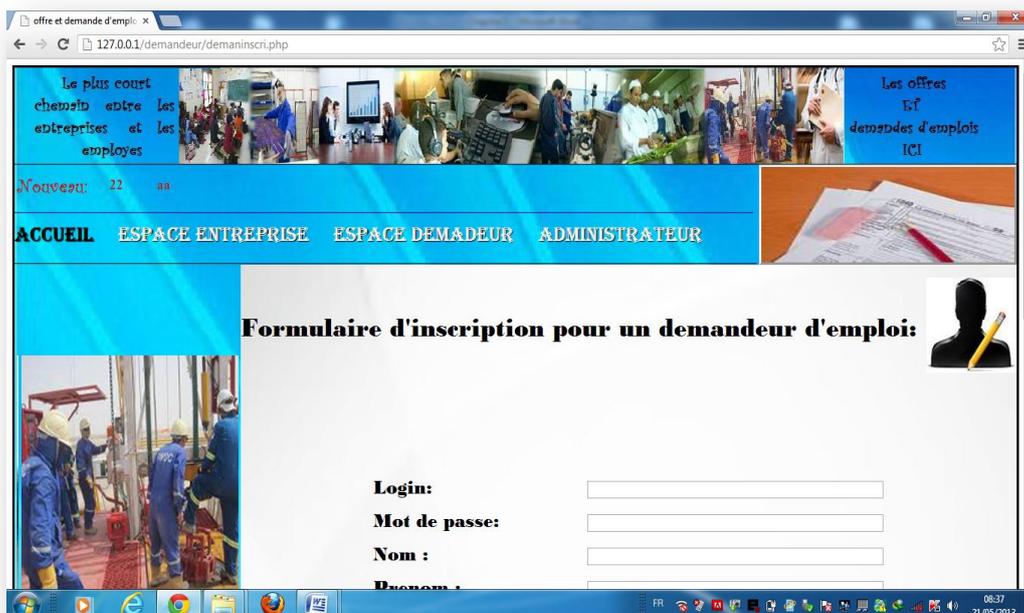


Figure N° V.4: Page inscription d'un Demandeur.

V.II.5. Page Ajouter une offre d'emploi: cette page permet à l'employeur d'ajouter une offre d'emploi.

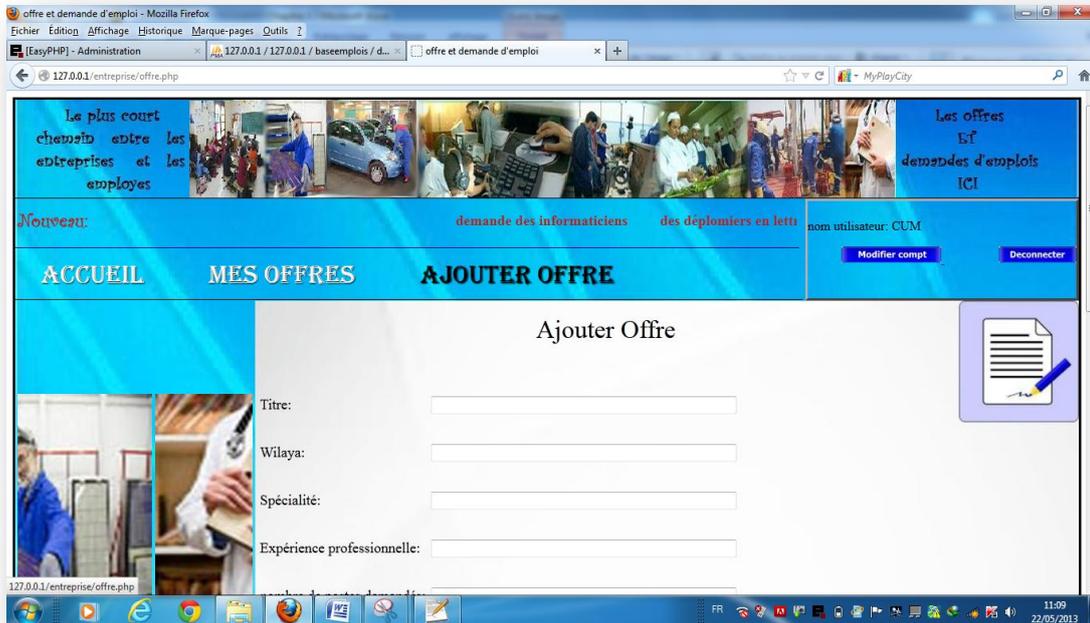


Figure N° V.5 : Page Ajouter une offre.

V.II.6. Page Consulter candidatures: cette page permet à l'employeur de les candidatures d'une offre.



Figure N° V.6 : Page consulter candidatures d'une offre .

V.II.7. Page Modifier une offre d'emploi: cette page permet à l'employeur de supprimer une offre d'emploi.



Figure N° V.7 : Page Modifier une offre d'emploi.

V.II.8. Page Administrateur (liste de demandeurs): cette page permet à l'administrateur à supprimer un demandeur d'emploi.

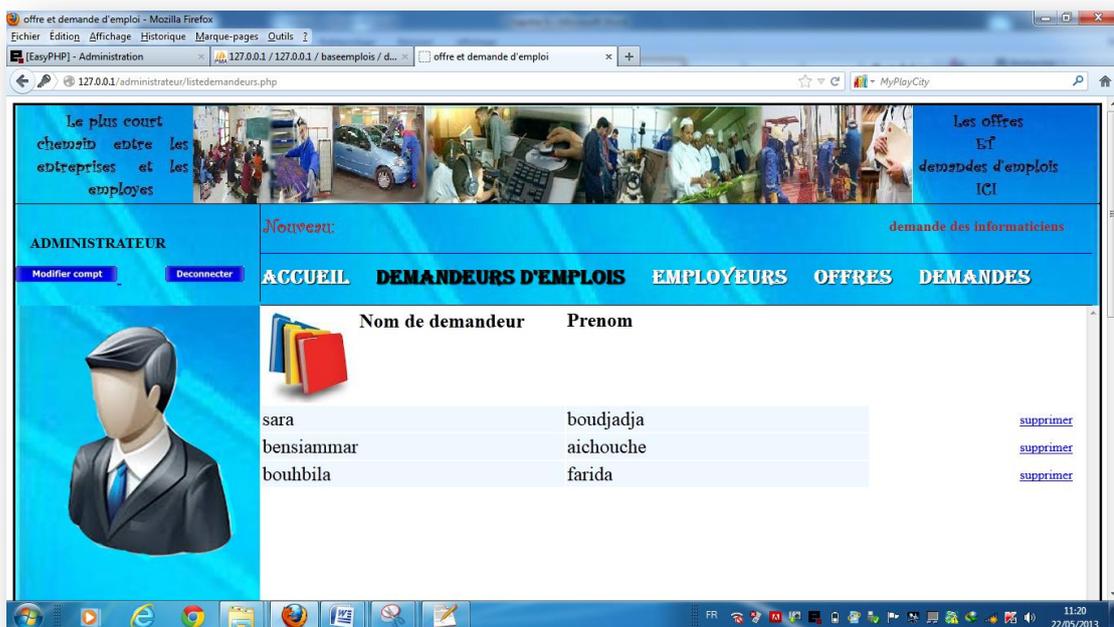


Figure N° V.8: Page Administrateur (liste de demandeurs).

V.III. Diagramme déploiement de l'application :

Le diagramme de déploiement précise comment les composants sont répartis sur les nœuds et quelles sont les connexions entre les composants ou les nœuds.

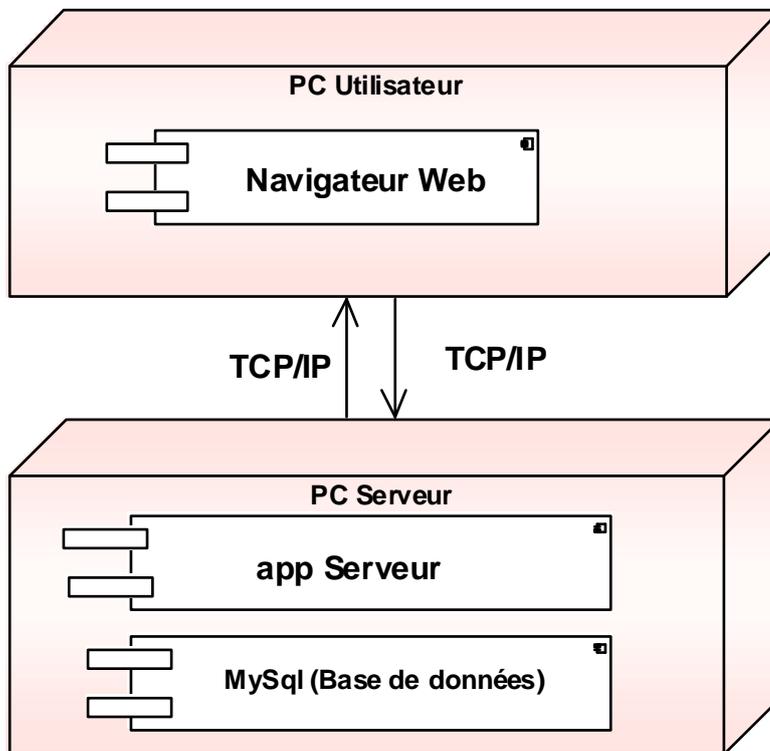


Figure V.9 : Diagramme déploiement de l'application.

Conclusion :

Dans cette partie nous avons présenté l'environnement de développement de l'application. L'interface du site est conviviale facile à utiliser.

CONCLUSION GÉNÉRALE

On a développé dans ce projet un site web dynamique pour les offres et les demandes d'emplois.

Pour réaliser effectivement ce travail, on a eu besoin d'un ensemble varié d'outils de modélisation et de programmation pour les sites dynamiques.

Dans la phase d'analyse et de conception, nous avons utilisé le langage de modélisation UML. Le résultat de l'application des diagrammes UML, nous a permis d'élaborer un système qui facilite l'interaction avec les utilisateurs.

Quant à la phase d'implémentation, nous avons tiré profit des langages PHP et HTML qui sont considérés comme les langages les plus importants dans le monde d'implémentation des applications Web. En effet le langage PHP assure la possibilité de communiquer facilement avec la base de données MySQL.

Nous pouvons dire qu'on a réalisé un travail de qualité en développant des interfaces performantes permettant à l'utilisateur de faire une recherche et de déposer sur les offres et les demandes d'emplois.

Malgré que tout ce qui a été réalisé dans notre projet, il reste quelques perspectives qui ne sont pas encore ajoutées à cet site donc il est possible d'ajouter un outil de communication avec des messages portable au bien des messages email pour informer les demandeurs d'emplois s'il y a des nouveaux offres par des différents entreprises.

Finalement nous espérons que ce modeste mémoire soit un modèle pour les autres étudiants notamment dans la conception et la réalisation des sites web dynamique.

Bibliographie

«Conception et développement d'une application web pour l'inscription en ligne des étudiants au niveau du centre universitaire de Mila» ; centre universitaire de Mila Année universitaire 2010/2011.

«Développement d'un site web dynamique pour la gestion des petite Annonce» ; centre universitaire de Mila Année universitaire 2011/2012.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Site_Web.

<http://crdp.ac-dijon.fr/sites-statiques-sites-dynamiques.html>

<http://www.easyphp.org>

www.commentcamarche.net