

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



No Ref :

CENTRE UNIVERSITAIRE DE MILA

Institut des sciences et de la technologie

Département de Mathématiques et Informatique

**CONCEPTION ET RÉALISATION D'UN SITE WEB
DYNAMIQUE POUR L'AGENCE COMMERCIALE
DE TÉLÉCOMMUNICATION**

**Mémoire préparé En vue de l'obtention du diplôme de licence en
Informatique**

Présenté par :

- Bouhebel Radouane

- Boudjenana Yazid

Dirigé par :

M^{elle} Deffas Zineb

Filière : Informatique

Année universitaire : 2012/2013

Remerciement

Louange à dieu tout puissant de nous avoir aidé, éclairer le chemin pour achever

Notre travail et nos et études.

En première lieu nous exprimons toute notre gratitude pour notre encadreur Mme Deffas Zineb pour ses précieux conseils, ses disponibilités, la confiance qu'elle nous a toujours témoigné et la sollicitude dont elle nous a entouré, et ce tout au long de l'élaboration du présent travail.

Nous n'oublions pas non plus nos enseignants qui tout au long du cycle d'étude au centre universitaire de Mila, nous ont transmis leur savoir.

Enfin nous remercions toutes personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'achèvement de ce travail.

Radouane & Yazid

Dédicaces

Je tiens en tout premier lieu à remercier le dieu, je voudrais dédicacer ce modeste travail

A mon père Abdelaziz qu'il à été toujours pour moi et qui m'a soutenu toute sa vie, que dieu le protège.

A celle qui a cru en moi, et qui m'a toujours soutenu pendant toutes ces longues années avec ses conseils et orientations, à mon chère et adorable mère Hassina j'aime de plus profond de mon cœur, que dieu le protège.

*A mes chères frère : Daouad, Ilyas, Ahmed
A toutes mes sœurs.*

A tous mes oncles et mon grand père mohammed.

A mon amis dans ce travail : Radouane.

A mes Fidèles amis : Ammar, Borhan, Bilal, Fares, Abdelhak, Mohemmed, Amine, Samir, Seif, Ilyas, Ishak, Ahsene, Nassim et tous mes amis dans la city et l'université.

A tout mes tontons et leurs familles.

A tout mes profs.

A tout Personne qui me connait.

yazid

Dédicace

Dédicace

*Je tiens en tout premier lieu à remercier le dieu, je voudrais dédie ce
modeste travail*

*A mon père Mouloud qu'il à été toujours pour moi et qui m'a soutenu
toute sa vie, que dieu le protège.*

*A celle qui a cru en moi, et qui m'a toujours soutenu pendant toutes ces
langues années avec ses conseils et orientations, à mon chère et adorable
mère Hadda j'aime de plus profond de mon cœur, que dieu le protège.*

A mes chères frère : Aziz, Younes, Kamel, Mohammed et Ahmed.

A mon amis dans ce travail : Yazid.

*A mes Fidèles amis : Ammar, Bourhan, Bilal, ,Fares, Mohemmed,
samir, amine, Ilyas, seif, ishak, Abdelhak et tous mes amis dans la city
et l'université.*

A tout mes tontons et leurs familles.

A tout mes profs.

A tout Personne qui me connait.

RADOUANE

Résumé

La communication joue un rôle vital dans tous les domaines, Dans ce travail nous intéressons à la création d'un site Web dynamique pour une agence commercial « ACTEL de Ferdjioua » (agence commercial de télécommunication) qui permet aux clients de cette agence de demander ses différentes produits et services par l'intermédiaire du site.

Pour le développement de notre application web on repose sur une conception qui utilise des diagrammes du langage UML en suivant un processus de développement unifié UP, la réalisation pratique fait appel à des outils technologiques récents tels que : PHP, MySQL, JAVA Script, HTML.

MOTS-CLÉS :

Site Web, ACTEL,UP ,UML .

Table des matières

Introduction générale.....	1
Chapitre 01 : Etat de l'art	
1. Introduction.....	3
2. Internet.....	3
2.1. Définition.....	3
2.2. Le Web.....	3
2.2.1. Définition.....	3
2.2.2. La World Wide Web.....	3
2.2.3. Page Web :	3
2.2.4. Les différents types de site Web :	4
2.3. Architecture client /serveur	5
2.3.1. Principe de fonctionnement d'un système Client/ serveur	5
2.3.2. Type d'architecture Client/ Serveur.....	6
2.3.3. Les Avantages et Les Inconvénients du modèle Client / Serveur	7
3. Présentation de l'entrepris	8
3.1. ALGERIE TELECOM	8
3.2. ACTEL	8
3.3. ACTEL de FERDJIOUA	8
3.3.1. Emplacement d'ACTEL de FERDJIOUA.....	9
3.3.2. Organisation d'ACTEL	9
3.3.3. Mission des départements.....	11
4. Langage de modélisation UML.....	12
4.1. Définition	12
4.2. Historique.....	12
4.3. UML n'est pas une méthode	12

4.4.	UML est un support de communication	13
4.5.	Les avantages et les inconvénients d'UML.....	13
4.6.	Les diagrammes d'UML	13
4.7.	Les différents types de diagrammes UML	14
4.7.1.	Les vues statiques	14
4.7.2.	Les vues dynamiques.....	16
5.	Processus UP.....	17
5.1.	Processus unifié (UNIFIE PROCESS).....	17
5.2.	Principe.....	17
5.3.	Les phases d'UP	18
5.3.1.	Phase création.....	18
5.3.2.	Phase d'élaboration.....	18
5.3.3.	Phase de construction.....	18
5.3.4.	Phase de transition	19
6.	Conclusion	19

Chapitre 02: Conception

1.	Introduction.....	20
2.	Etude préliminaire	20
2.1.	Présentation de projet	20
2.2.	Les choix techniques.....	20
2.3.	Exigence fonctionnelles	20
2.4.	Exigence opérationnels.....	21
2.4.1.	La sécurité.....	21
2.4.2.	Identifier les acteurs.....	21
3.	Diagramme de cas d'utilisation	22
4.	Description et représentation des scénarios	23
4.1.	Format générale de description.....	23

4.2.	Voir les offres	23
4.3.	Inscrire.....	24
4.4.	Demander une ligne.....	24
4.5.	Demander transfert	25
4.6.	Suspendre une ligne.....	25
4.7.	Consulte facture.....	26
4.8.	Mettre à jour le système.....	26
4.9.	Traiter les demandes	27
5.	Les diagrammes de séquence	27
5.1.	Diagramme de séquence « voir les offres ».....	27
5.2.	Diagramme de séquence « d'inscription ».....	28
5.3.	Diagramme de séquence « Demander une ligne »	28
5.4.	Diagramme de séquence « demander transfert »	29
5.5.	Diagramme de séquence « Suspendre linge »	30
5.6.	Diagramme de séquence « Consulter la facture »	31
5.7.	Diagramme de séquence « Mettre à jour ».....	32
5.8.	Diagramme de séquence « traiter les demandes »	32
6.	Les diagrammes des activités.....	33
6.1.	Diagramme d'activité« voir les offres »	33
6.2.	Diagramme d'activité « d'inscription ».....	33
6.3.	Diagramme d'activité « demander ligne téléphone(Internet)»	34
6.4.	Diagramme d'activité « demander transfert ».....	35
6.5.	Diagramme d'activité « Suspendre le linge »	36
6.6.	Diagramme d'activité « Consulter la facture ».....	37
6.7.	Diagramme d'activité « mettre à jour le système»	37
6.8.	Diagramme d'activité « traiter les demandes»	38
7.	Diagramme de classe.....	39

8. Conclusion	39
----------------------------	-----------

Chapitre 03: Implémentation

1. Introduction.....	40
2. Outil de travail	40
2.1. Visual Paradigm	40
2.2. Wamp Server	41
2.3. PhpMyAdmin.....	41
2.4. Dreamweaver CS8	42
3. Les langages de programmation.....	43
3.1. Le langage HTML	43
3.2. Langage PHP.....	43
3.3. MySQL	44
3.4. Java script	44
4. Les interfaces de l'application	45
4.1. Espace client.....	45
4.1.1. Page d'accueil	45
4.1.2. Compte de client	45
4.1.3. Le formulaire d'inscription	46
4.1.4. Le formulaire demander une ligne téléphone et internet	46
4.2. Espace agent d'actel	47
4.2.1. Page d'Authentification	47
4.2.2. Page d'accueil	47
4.2.3. Le formulaire d'inscription	48
4.2.4. Page liste des clients	48
5. Conclusion	49
Conclusion générale	50
Bibliographie.....	51

Liste des figures

Figure 1.1 : Site web statique.....	4
Figure 1.2 : Site web dynamique	5
Figure 1.3 : Système client/serveur.....	5
Figure 1.4 : L'architecture à deux niveaux.....	6
Figure 1.5 : L'architecture à trois niveaux.....	7
Figure 1.6 : L'architecture multi niveaux	7
Figure 1.7 : Emplacement d'ACTEL de FERDJIOUA	9
Figure 1.8 : Organigramme d'ACTEL.....	10
Figure 1.9 : Historique d'UM	12
Figure 1.10 : Exemple de cas utilisation	14
Figure 1.11 : Exemple de diagramme d'objet.....	14
Figure 1.12 : Exemple diagramme de classe.....	15
Figure 1.13 : Exemple diagramme de composants	15
Figure 1.14 : Exemple diagramme de déploiement	15
Figure 1.15 : Exemple diagramme de collaboration	16
Figure 1.16 : Exemple diagramme de séquence	16
Figure 1.17 : Exemple diagramme d'états transition	16
Figure 1.18 : Exemple diagramme d'activités	17
Figure 2.1 : Diagramme de cas utilisation	22
Figure 2.2 : Diagramme de séquence « voir les offres ».....	27
Figure 2.3 : Diagramme de séquence «d'inscription»	28
Figure 2.4 : Diagramme de séquence «Demander une ligne »	28
Figure 2.5 : Diagramme de séquence «Demander transfert ».....	29
Figure 2.6 : Diagramme de séquence «suspendre ligne ».....	30
Figure 2.7 : Diagramme de séquence «Consulter la facture »	31
Figure 2.8 : Diagramme de séquence «Mettre à jour ».....	32
Figure 2.9 : Diagramme de séquence «traiter les demandes ».....	32
Figure 2.10 : Diagramme de d'activité« voir les offres »	33
Figure 2.11 : Diagramme d'activité « d'inscription ».....	33
Figure 2.12 : Diagramme d'activité « demander ligne téléphone(Internet)».....	34
Figure 2.13 : Diagramme d'activité « demander transfert ».....	35
Figure 2.14 : Diagramme d'activité « Suspendre le linge ».....	36

Figure 2.15 : Diagramme de d'activité « Consulter la facture ».....	37
Figure 2.16 : Diagramme d'activité « mettre à jour le système»	37
Figure 2.17 : Diagramme d'activité « traiter les demandes»	38
Figure 2.18 : Diagramme de classe globale	39
Figure 3.1 : Visual Paradigme.....	40
Figure 3.2 : Wamp server.....	41
Figure 3.3 : PhpMyAdmin	42
Figure 3.4 : Dreamweaver CS8.....	43
figure 3.5 : Page d'accueil	45
figure 3.6 : Compte de client	45
figure 3.7 : Le formulaire d'inscription	45
figure 3.8 : Le formulaire demander une ligne téléphone et internet	45
figure 3.9 : Page d'Authentification	45
figure 3.10 : Page d'accueil	45
figure 3.11 : Formulaire d'inscription	45
figure 3.12 : Page liste des client	45

Liste des tableaux

Tableaux 2.1 : Format générale de description	23
Tableaux 2.2 : Description textuelle du cas «Voir les offres»	23
Tableaux 2.3 : Description textuelle du cas «Inscrire».....	24
Tableaux 2.4 : Description textuelle du cas «demander ligne»	24
Tableaux 2.5 : Description textuelle du cas «demander transfert».....	25
Tableaux 2.6 : Description textuelle du cas «suspendre une ligne»	25
Tableaux 2.7 : Description textuelle du cas «consulter facture»	26
Tableaux 2.8 : Description textuelle du cas «Mettre à jour le système»	26
Tableaux 2.9 : Description textuelle du cas «Traiter les demandes».....	27



Introduction générale

Les nouvelles technologies dans le domaine de la communication et de l'information ont permis l'apparition des réseaux sophistiqués. L'internet s'étend tous les jours aussi bien du point de vue de nombre des serveurs connectés que du point de vue de la quantité d'information disponible sur ces serveurs et du nombre des clients qui se connectent. Alors l'internet se définit comme le courrier électronique et le World Wide Web. Ses utilisateurs sont désignés par le néologisme « internaute ».

Tant à l'externe à l'internet, la communication est la partie visible de toutes les réflexions stratégiques entreprises en amont. C'est l'arme absolue pour concrétiser les objectifs et donner à chaque entreprise le plus à sa stratégie commerciale. Au fur et à mesure toute entreprise va voir son espace de communication sur le web, du fait cette technologie est très pratique, simple et efficace.

La société Algérie Telecom est l'une des quelques organismes en Algérie qui essaient de suivre ces évolutions technologiques. Dans ce cadre, nous sommes chargés de réaliser un site web dynamique pour présenter les services d'agence et permettre aux clients d'en profiter. Notre travail consiste à réaliser le site de façon à permettre aux clients d'être informés et bien guidés ce qui conduit à un gain de temps et de déplacement.

Notre travail consiste à réaliser un site web dynamique au niveau d'une agence commerciale ACTEL de Ferdjioua (agence commerciale de télécommunication) afin d'assurer une bonne gestion des demandes concernant ses différents clients.

Les grands objectifs du projet sont comme suit :

- Permettre aux clients de reconnaître bien l'agence et ses différents produits.
- Permettre aux clients d'effectuer des demandes de différents produits et services de l'agence.

En effet, le développement de notre application web repose sur une conception qui utilise des diagrammes du langage UML en suivant un processus de développement UP. La réalisation pratique fait appel à des outils technologiques récents tels que PHP et MYSQL. L'implémentation est effectuée sur une plate-forme permettant de discuter et de communiquer.



Le mémoire est constitué d'une introduction générale, trois chapitres, et une conclusion générale.

Chapitre 1-Etat de l'art : ce chapitre a pour objectif essentiel la présentation de l'entreprise (l'ACTEL de FERDJIOUA) et ces différents services, ainsi que la technologie web, et le Word Wide Web et le langage de modélisation.

Chapitre 2- conception par UP : ce chapitre traite les applications suivant le processus de développement UP

Ce processus utilise les diagrammes d'UML, on utilise ses diagrammes dans les différentes phases de processus

Chapitre 3-implémentation : dans ce chapitre nous aborderons les outils de développement tel que : PHP, MYSQL, Wampserver, et Dreamweaver.

Chapitre

**Etat
de l'art**

1

1. Introduction

Dans ce premier chapitre, on va introduire des notions générales sur la technologie internet et Web, puis, nous avons présentés l'entreprise «ACTEL de FERDJIOUA», et dernièrement la présentation de la méthode de modélisation UML et processus unifié.

2. Internet

2.1. Définition

Internet est un système mondial d'interconnexion de réseaux informatique, utilisant un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données. C'est un réseau de réseaux, sans centre névralgique, composé de millions de réseaux aussi bien publics, privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux. Internet transporte un large spectre d'informatique et permet l'élaboration d'applications et de services variés comme le courrier électronique, la messagerie et le World Wide Web.

Internet ayant été popularisé par l'apparition du World Wide Web, les deux sont parfois confondus par le public non averti. Le World Wide Web n'est pourtant que l'une des applications d'Internet.[1]

2.2. Le Web

2.2.1. Définition

Web est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages Web entre elles.

2.2.2. La World Wide Web

Le World Wide Web (WWW) est une des possibilités offertes par le réseau Internet de naviguer entre des documents reliés par des liens hypertextes. Il s'agit d'un système d'information hypermédia. Il est constitué de documents multimédia (pages de textes enrichies de sons graphiques, images fixes et animées, vidéos, etc.).

2.2.3. Page Web :

Une page Web est une ressource de la World Wide Web conçue pour être consultée par des visiteurs à l'aide d'un navigateur Web. Elle a une adresse web.

2.2.4. Les différents types de site Web :

2.2.4.1. Site Web statique

Un site statique est un site basé sur une architecture de type html.

Les éléments suivants caractérisent le site :

- Chaque page html a son code source spécifique.
- Il n'y a pas de base de données.
- Les url ne prennent pas en compte les paramètres.
- les pages peuvent être programmées avec des langages de script (vb, javascript) et utiliser des formulaires.

Ce site de site est de plus en plus lourd à maintenir au fur et à mesure que le site augmente en nombre de pages.

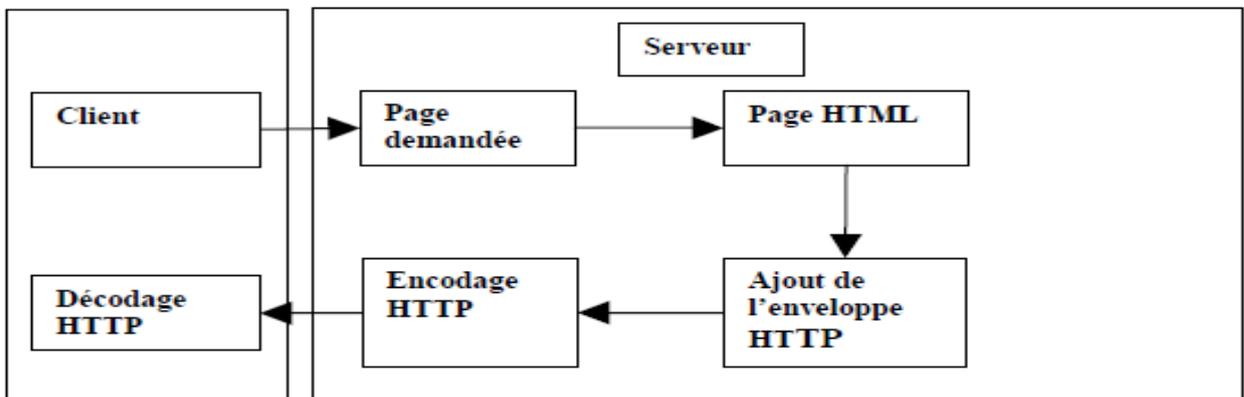


Figure 1.1 : Site web statique

2.2.4.2. Site Web dynamique :

La notion de site Web dynamique s'oppose à celle de site statique, Dans le cadre d'un site dynamique, le contenu et la présentation des pages peuvent être gérés indépendamment. Ainsi, le webmaster définit un modèle de présentation dans lequel peut s'afficher "dynamiquement" un contenu, extrait le plus souvent d'une base de données. les modifications à apporter au site sont ainsi plus légères puisqu'elles ne nécessitent l'accès qu'à un seul fichier ou au texte présent dans une base.

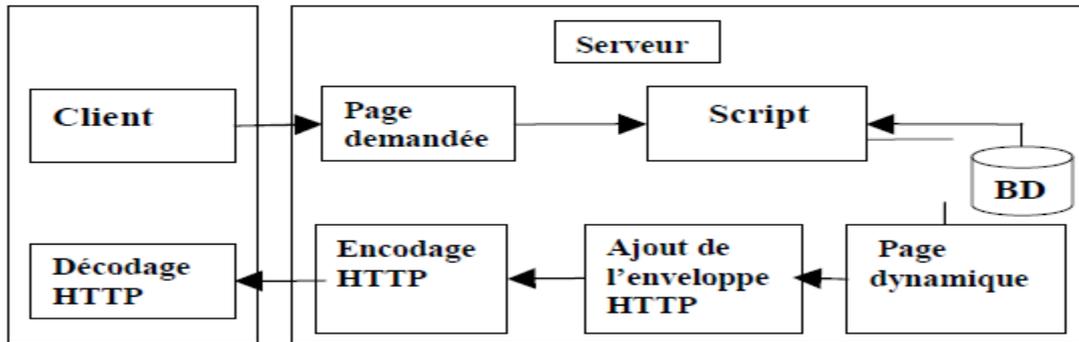


Figure 1.2 : Site web dynamique

2.3. Architecture client /serveur

Dans ce modèle, le dialogue entre le client et le serveur se fait par échange de message plutôt que par mémoire partagée. Le modèle client /serveur garantit la protection mutuelle du client et du serveur par la séparation de leurs espace d'adressage. Il permet également de localiser dans un serveur une fonction partagée par plusieurs clients. Le dialogue se fait par échange de deux messages au minimum.

2.3.1. Principe de fonctionnement d'un système Client/ serveur

Dans le modèle client-serveur, les deux acteurs sont le client et le serveur.

- ❖ Les machines clientes (en général des micro-ordinateurs) se chargent des fonctions d'affichage et de traitement "logique" des données.
- ❖ Les serveurs sont dédiés aux fonctions de stockage et de gestion des données.
- ❖ L'architecture Client/Serveur repose sur l'utilisation des liaisons réseau pour distribuer les traitements sur ces divers systèmes. Le dialogue entre les clients et les Serveurs se fait sous forme de requêtes.

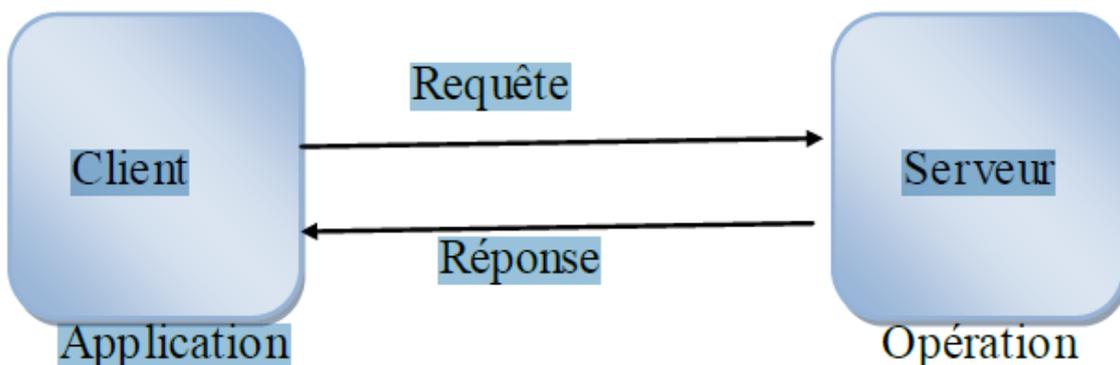


Figure 1.3 : Système client/serveur

2.3.2. Type d'architecture Client/ Serveur

Selon le nombre de niveau on peut distinguer :

❖ L'architecture à deux niveaux

L'architecture à deux niveaux (aussi appelée architecture 2-tiers, tiers signifiant rangée en anglais) caractérise les systèmes clients/serveurs pour lesquels le client demande une ressource et le serveur la lui fournit directement, en utilisant ses propres ressources. Cela signifie que le serveur ne fait pas appel à une autre application afin de fournir une partie du service.

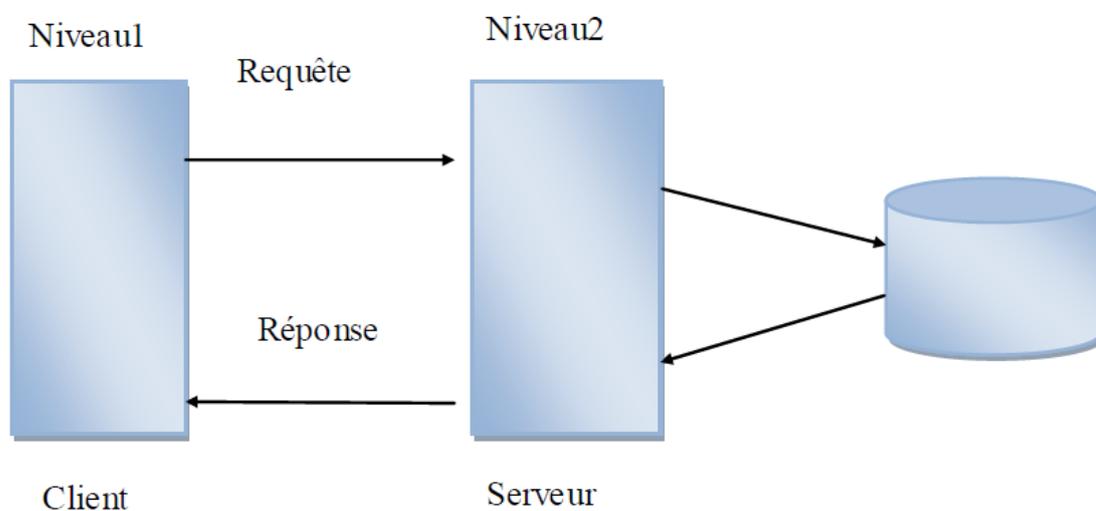


Figure 1.4 : L'architecture à deux niveaux

❖ L'architecture à trois niveaux

Dans l'architecture à 3 niveaux (appelée *architecture 3-tiers*), il existe un niveau intermédiaire, c'est-à-dire que l'on a généralement une architecture partagée entre :

- Un client, c'est-à-dire l'ordinateur demandeur de ressources, équipée d'une interface utilisateur (généralement un navigateur web) chargée de la présentation ;
- Le serveur d'application (appelé également middleware), chargé de fournir la ressource mais faisant appel à un autre serveur
- Le serveur de données, fournissant au serveur d'application les données dont il a besoin.

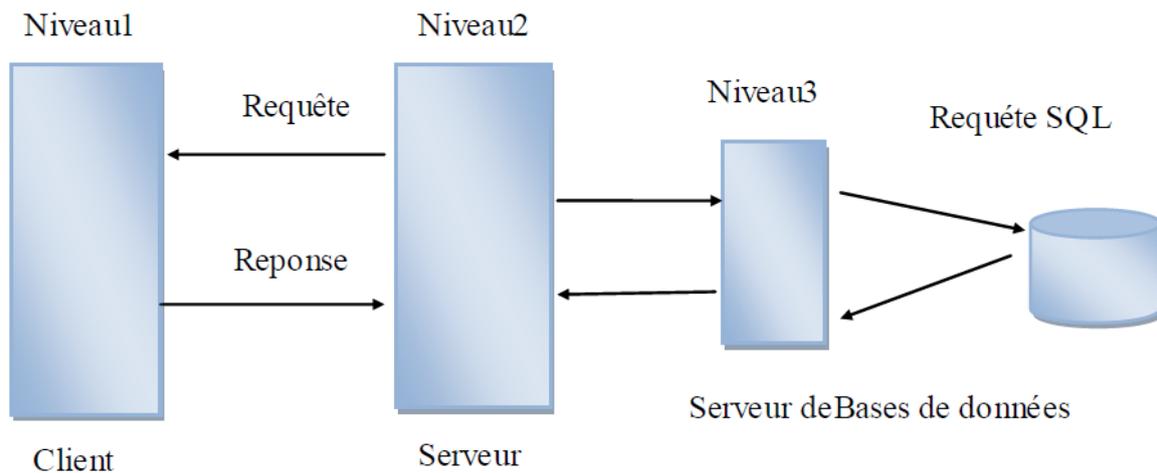


Figure 1.5 : L'architecture à trois niveaux

❖ L'architecture multi niveaux

Dans l'architecture à 3 niveaux, chaque serveur (niveaux 2 et 3) effectue une tâche (un service) spécialisée. Un serveur peut donc utiliser les services d'un ou plusieurs autres serveurs afin de fournir son propre service. Par conséquent, l'architecture à trois niveaux est potentiellement une architecture à N niveaux...

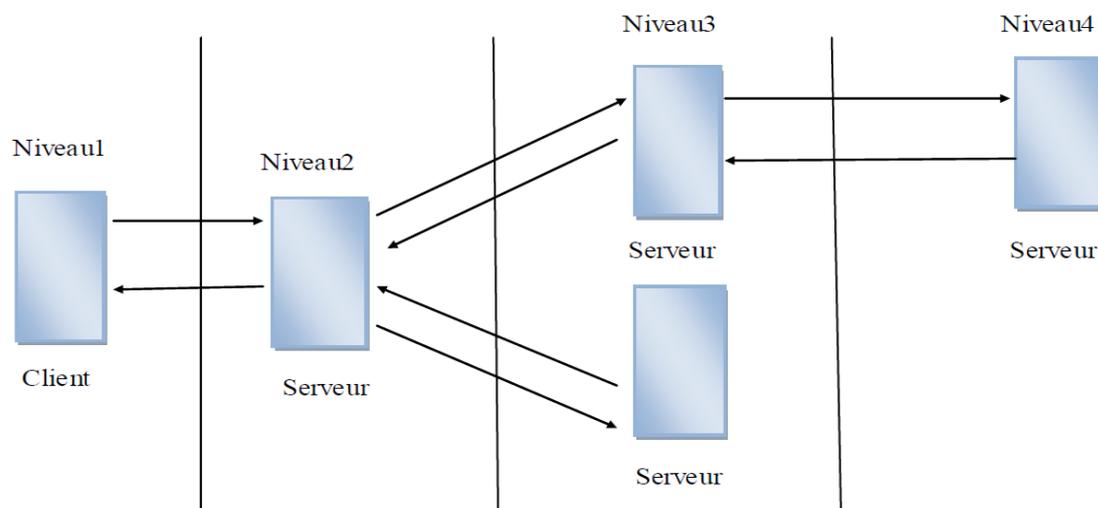


Figure 1.6 : L'architecture multi niveaux

2.3.3. Les Avantages et Les Inconvénients du modèle Client / Serveur

➤ Les Avantages du modèle Client / Serveur

- ✓ Satisfaction des clients : fourniture de grands volumes informationnels
- ✓ Augmentation de la productivité des utilisateurs qui deviennent acteurs
- ✓ Réduction des coûts de pérennité des investissements
- ✓ Meilleures possibilités d'adaptation : décentralisation des processus de prise de décision et de partage du pouvoir

- ✓ Réduction des encombrements réseau et de la saturation du site central
- **Les Inconvénients du modèle Client/ Serveur**
- ✓ Serveur et système d'exploitation propriétaires (Ibm, Bull...), d'où une forte dépendance au fournisseur et un coût du système élevé.
- ✓ Coût de développement des applications élevé.
- ✓ Interface utilisateur sans souplesse.
- ✓ Le terminal est un poste de travail sans intelligence dont l'usage est limité aux applications du serveur auquel il est relié.

3. Présentation de l'entrepris

3.1. ALGERIE TELECOM

ALGERIE TELECOM est une société par actions aux capitaux publics opérant sur le marché des réseaux et services de communications électroniques. Sa naissance a été consacrée par la loi 2000/03 du 5 août 2000, relative à la restructuration du secteur des Postes et Télécommunications, qui sépare notamment les activités Postales de celles des Télécommunications.

ALGERIE TELECOM est donc régie par cette loi qui lui confère le statut d'une entreprise publique économique sous la forme juridique d'une société par actions SPA.

Son ambition est d'avoir un niveau élevé de performance technique, économique, et sociale pour se maintenir durablement leader dans son domaine, dans un environnement devenu concurrentiel.

Son souci consiste, aussi, à préserver et développer sa dimension internationale et participer à la promotion de la société de l'information en Algérie.[2]

3.2. ACTEL

L'ACTEL (agence commercial de télécommunication) est une branche d'Algérie Télécom a pour objectif la vente des produits concernant AT ainsi qu'elle traite les différentes demandes des produits ou services, elle est intéressé aussi par le traitement et le suivi des différentes réclamations qui peut être déclenché par les abonnés.

3.3. ACTEL de FERDJIOUA

L'ACTEL de FERDJIOUA est une agence commercial créer en 2003, pou objectif essentiel la vente des produits et propose des services (téléphone fixe, ADSL, WLL et internet.....)

3.3.1. Emplacement d'ACTEL de FERDJIOUA

Cette figure représente l'emplacement d'ACTEL " FERDJIOUA "

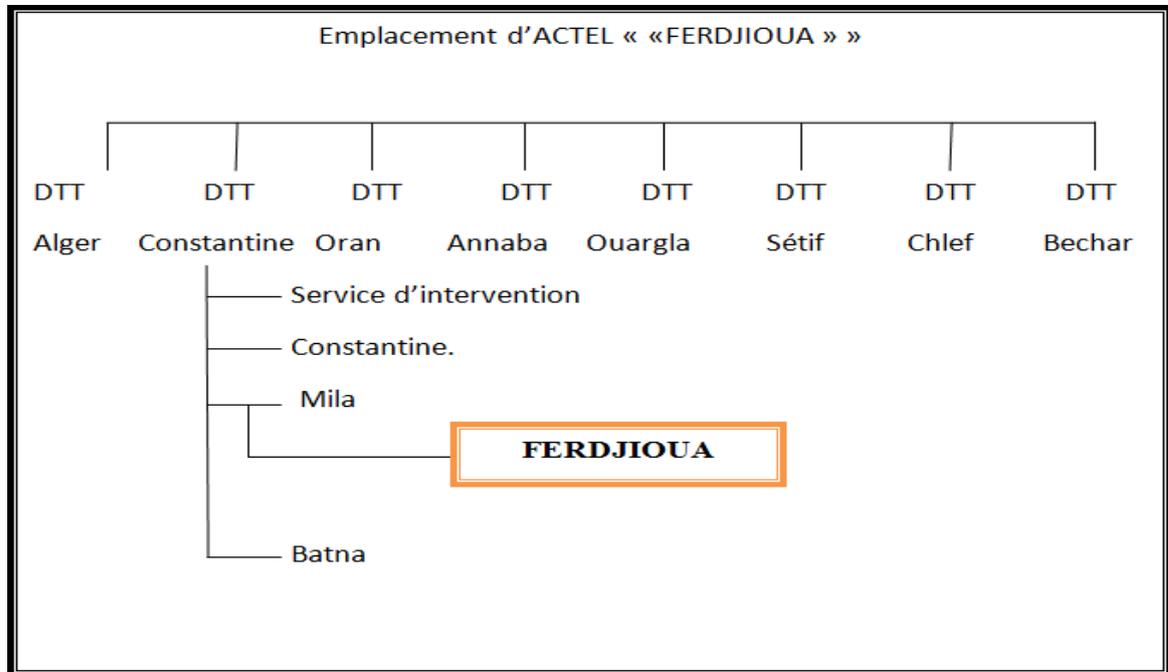


Figure 1.7 : Emplacement d'ACTEL de FERDJIOUA

3.3.2. Organisation d'ACTEL

L'ACTEL de FERDJIOUA est organiser comme suit :

- Un directeur
- Responsable synthèse
- Département commercial
- Département d'accueil
- Département financier

La figure suivante est représentée cette organisation :

**ORGANIGRAMME D'AGENCE COMMERCIAL DE TELECOMIUNICATIONN ACTEL
DE FERDJIOUA**

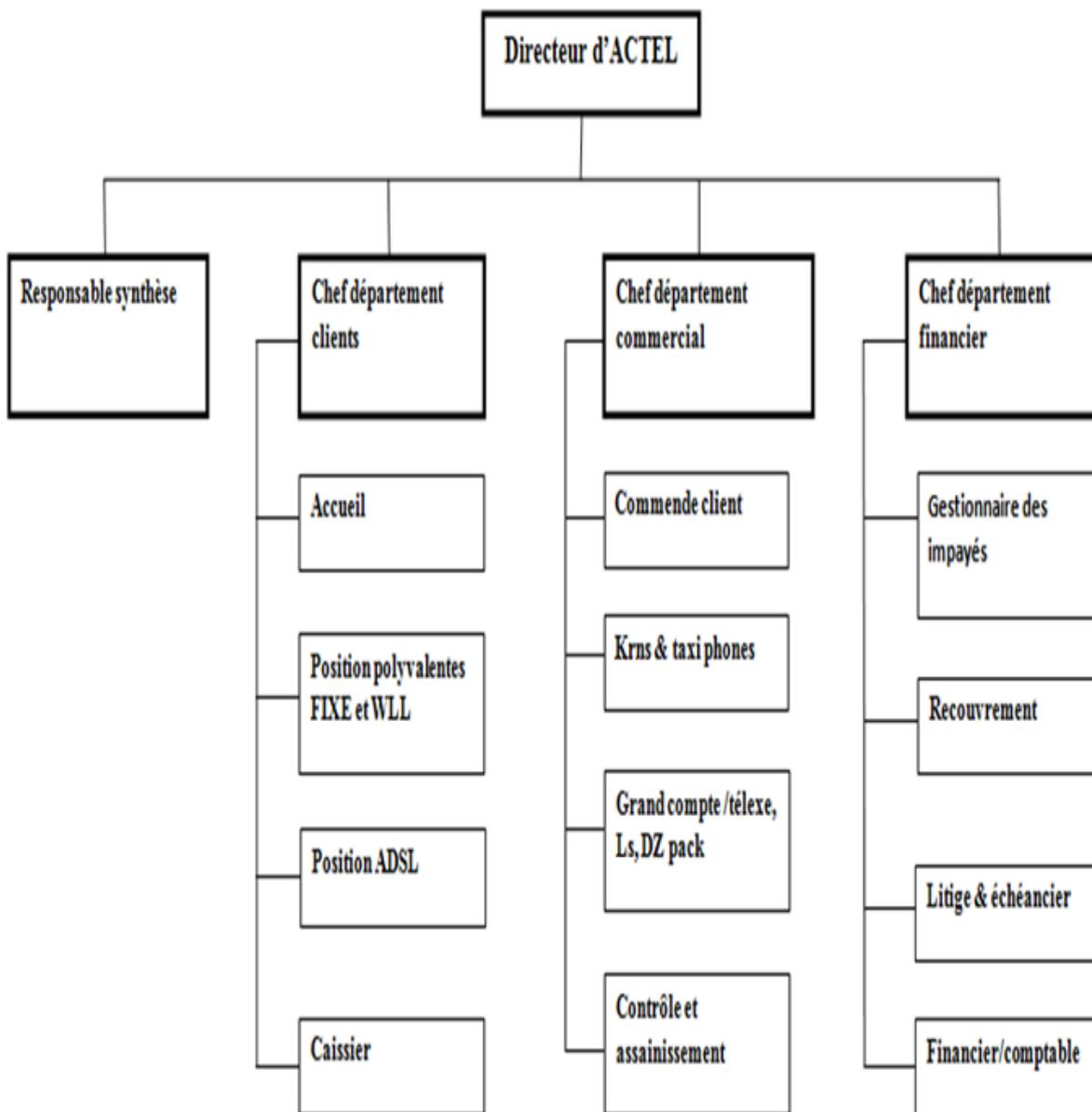


Figure 1.8 : Organigramme d'ACTEL

3.3.3. Mission des départements.

3.3.3.1.Département d'accueil

- ❖ Suivi de demande de client jusqu'à la mise en service de la ligne ADSL.
- ❖ Enregistrement des demandes.
- ❖ Etablissement la facturation détaillée.
- ❖ La configuration des modems.
- ❖ Rétablissements des dérangements.
- ❖ Traitements des réclamations.
- ❖ La maintenance des terminaux WLL.

3.3.3.2.Départements financier

- ❖ Introduire les factures payées dans le système.
- ❖ Valide les achats.
- ❖ Service comptabilité.

3.3.3.3.Départements commercial

- ❖ Traite les anomalies.
- ❖ Suivi de demande des entreprises.

4. Langage de modélisation UML

4.1. Définition

UML (Unified Modeling Language) se définit comme un langage de modélisation graphique qui permet la spécification, la représentation et la construction des composantes d'un système informatique.

4.2. Historique

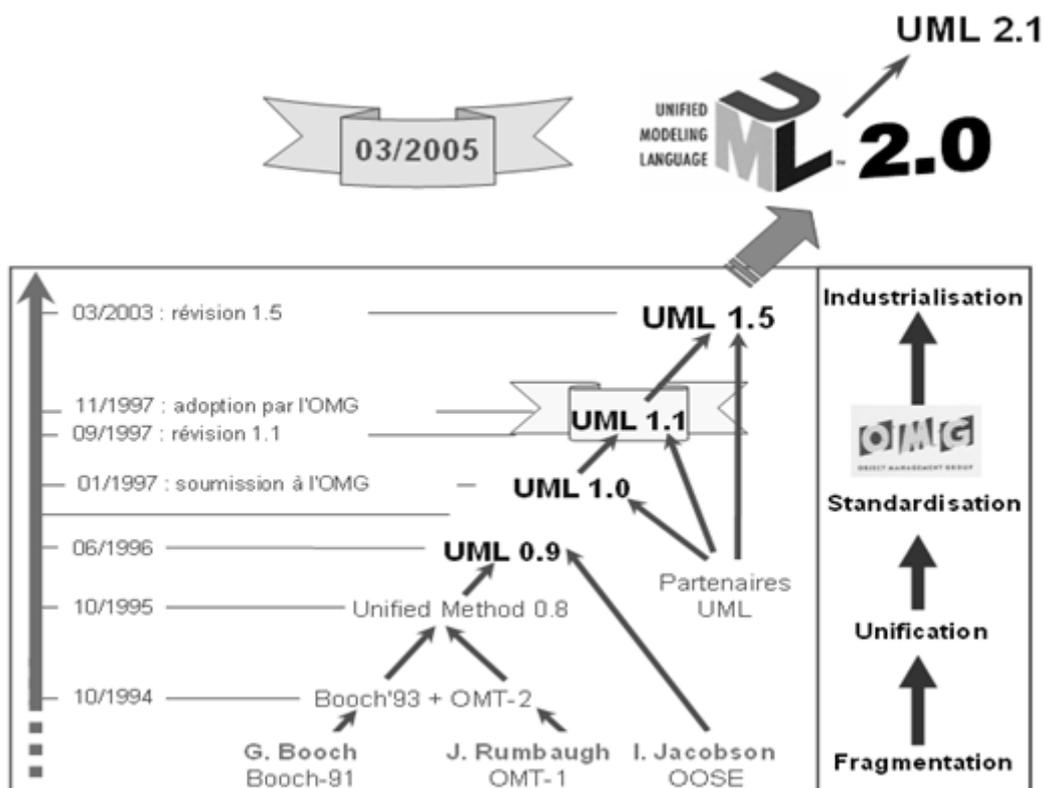


Figure 1.9 : Historique d'UM [3]

4.3. UML n'est pas une méthode

UML n'est pas une méthode dans la mesure où elle ne présente aucune démarche, Ace titre UML est un formalisme de modélisation objet.

Le mot méthode parfois utilisé par abus de langage dans les pages suivantes ne doit donc pas être entendu comme une "démarche", Une méthode propose aussi un processus, qui régit notamment l'enchaînement des activités de production d'une entreprise.

UML a été pensé pour permettre de modéliser les activités de l'entreprise, pas pour les régir (ce n'est pas CMM ou SPICE). Un processus de développement logiciel universel est une utopie : Impossible de prendre en compte toutes les organisations et cultures d'entreprises, Un processus est adapté (donc très lié) au domaine d'activité de l'entreprise, Même si un processus constitue un cadre général, il faut l'adapter de manière précise au contexte de l'entreprise.

4.4. UML est un support de communication

UML est avant tout un support de communication performant, qui facilite la représentation et la compréhension de solutions objet.

Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions, L'aspect formel de sa notation limite les ambiguïtés et les incompréhensions.

4.5. Les avantages et les inconvénients d'UML

➤ Les avantages d'UML

- ✓ UML est un langage formel et normalisé
- ✓ Gain de précision.
- ✓ Gage de stabilité.
- ✓ Encourage l'utilisation d'outils.
- ✓ UML est un support de communication performant
- ✓ Il cadre l'analyse.
- ✓ Il facilite la compréhension de représentations abstraites complexes.
- ✓ Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel.

➤ Les inconvénients d'UML

- ✓ La mise en pratique d'UML nécessite un apprentissage et passe par une période d'adaptation.
- ✓ UML n'est pas une *méthode* dans la mesure où elle ne présente aucune démarche

4.6. Les diagrammes d'UML

Un diagramme UML est une représentation graphique, qui s'intéresse à un aspect précis du modèle, C'est une perspective du modèle, pas "le modèle".

Chaque type de diagramme UML possède une structure (les types des éléments de modélisation qui le composent sont prédéfinis).

Un type de diagramme UML véhicule une sémantique précise (un type de diagramme offre toujours la même vue d'un système).

Les différents types de diagrammes UML offrent une vue complète des aspects statiques et dynamiques d'un système. [4]

4.7. Les différents types de diagrammes UML

Il existe 2 types de vues du système qui comportent chacune leurs propres diagrammes :

4.7.1. La vue statique (structurel)

❖ **diagrammes de cas d'utilisation** : qui représentent les fonctions du système du point de vue de l'utilisateur.



Figure 1.10 : Exemple de cas utilisation

❖ **diagrammes d'objets** : qui représentent les objets et leurs relations.

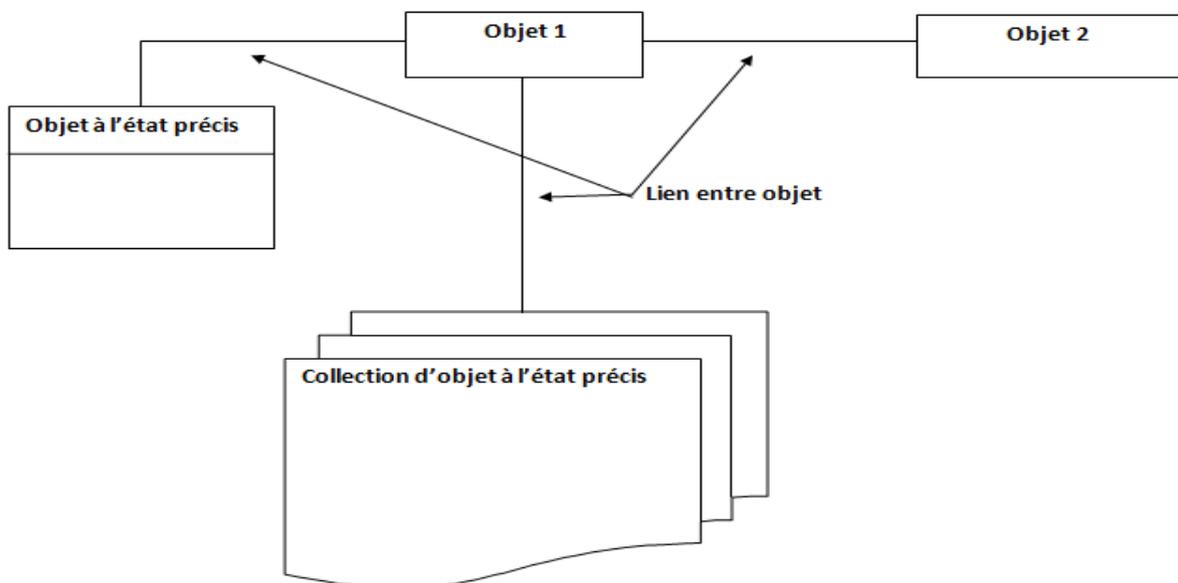


Figure 1.11 : Exemple de diagramme d'objet

❖ **diagrammes de classes** : représentent la structure statique en termes de classes et de relations.

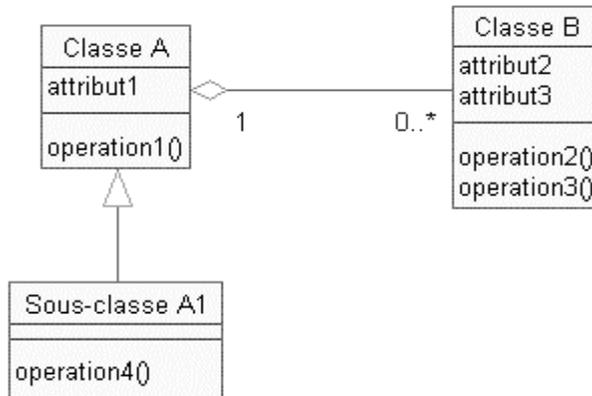


Figure 1.12 : Exemple diagramme de classe

❖ **diagrammes de composants** : qui représentent les composants physiques d'une application.

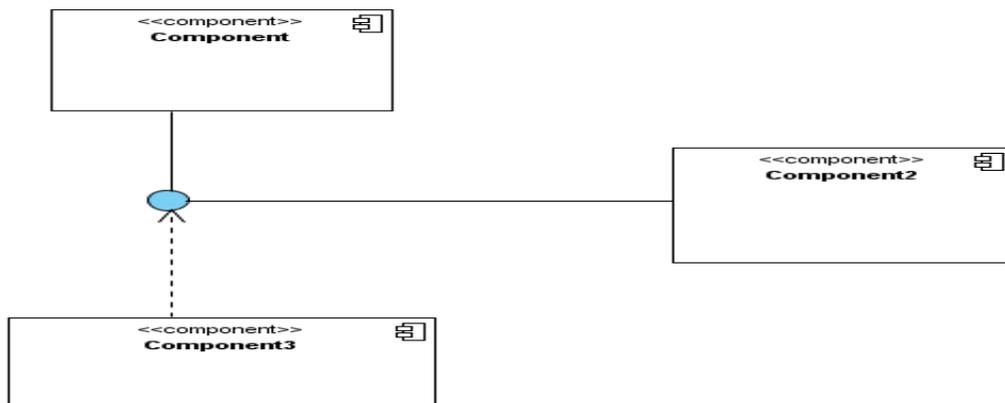


Figure 1.13 : Exemple diagramme de composants

❖ **diagrammes de déploiement** : qui représentent le déploiement des composants sur les dispositifs matériels.

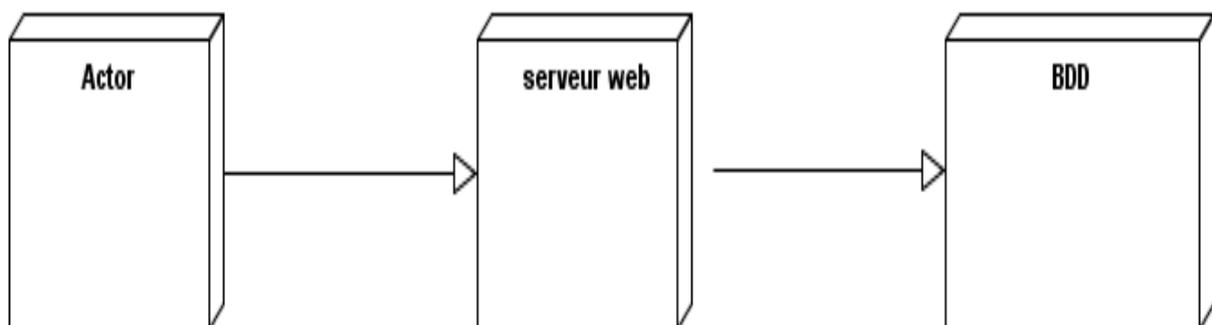


Figure 1.14 : Exemple diagramme de déploiement

4.7.2. la vue dynamique (comportementale)

❖ **diagrammes de collaboration** : qui sont une représentation spatiale des objets, des liens et des interactions.

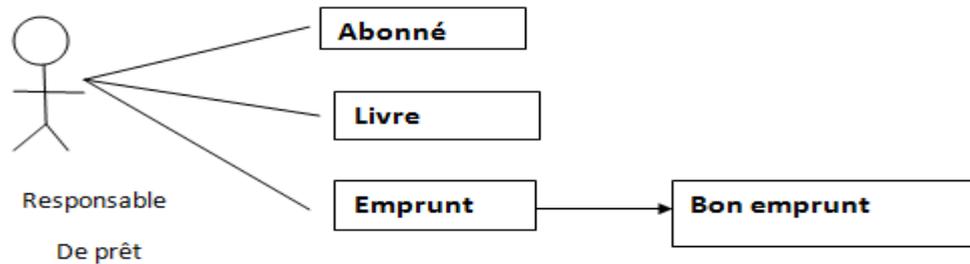


Figure 1.15 : Exemple diagramme de collaboration

❖ **diagrammes de séquence** : qui sont une représentation temporelle des objets et de leurs interactions.

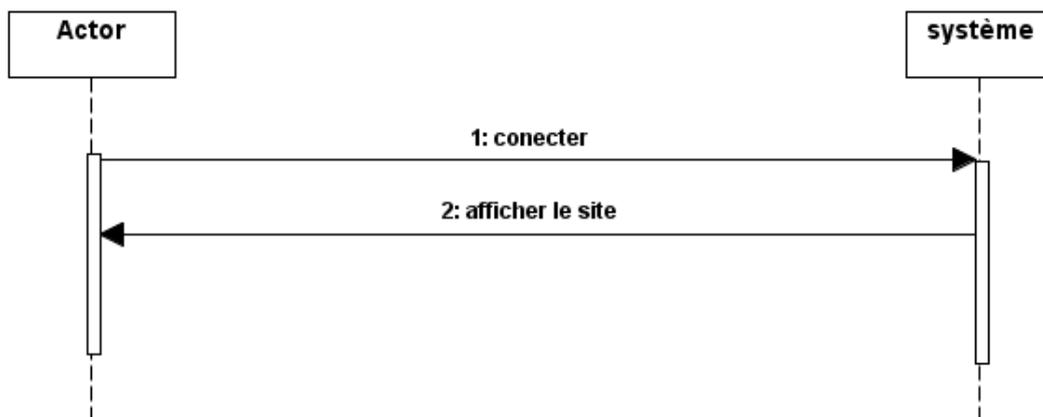


Figure 1.16 : Exemple diagramme de séquence

❖ **diagrammes d'états transitions** : qui représentent le comportement d'une application en terme d'états.

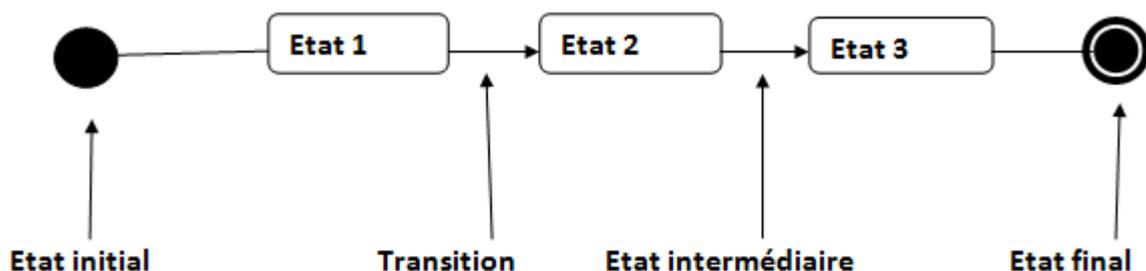


Figure 1.17 : Exemple diagramme d'états transition

❖ **diagrammes d'activités** : qui représentent le comportement d'une opération en termes d'actions.

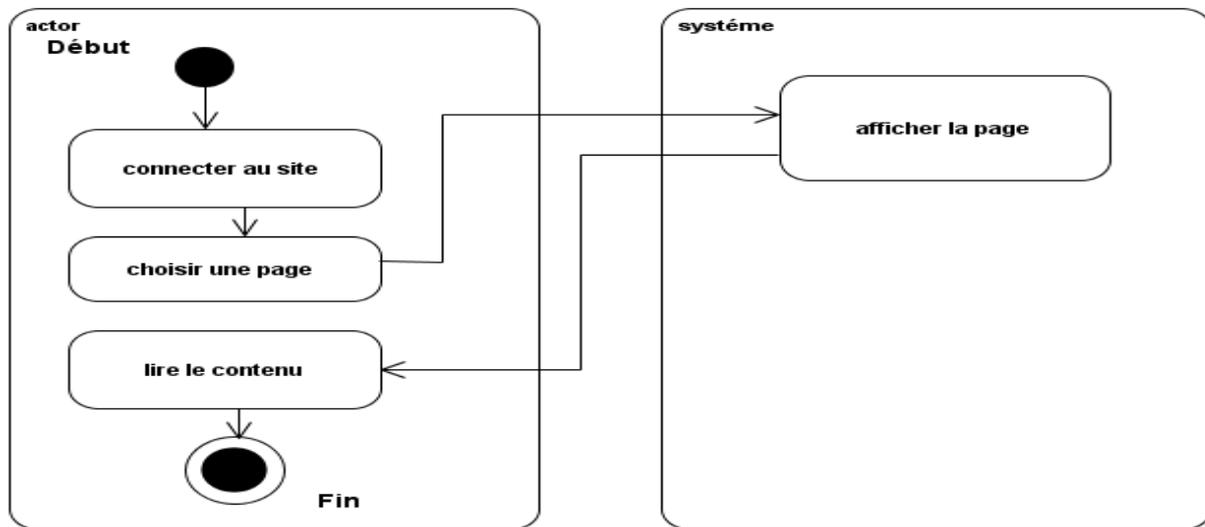


Figure 1.18 : Exemple diagramme d'activités

5. Processus UP

5.1. Processus unifié (UNIFIE PROCESS)

Le processus que nous avons choisi pour le développement de notre application est le processus UP (Unified Process). Ce processus qui utilise UML basé sur les cas d'utilisation, l'architecture et le développement incrémental.

Le processus unifié semble être la solution idéale pour remédier à l'éternel problème des développeurs. En effet, il regroupe les activités à mener pour transformer les besoins d'un utilisateur en un système logiciel quelque soit la classe, la taille et le domaine d'application de ce système.

5.2. Principe

Le Processus Unifié (UP, pour Unified Process) est un processus de développement logiciel « itératif et incrémental, centré sur l'architecture, conduit par les cas d'utilisation et piloté par les risques » :

- **Itératif et incrémental** : le projet est découpé en itérations de courte durée (environ 1 mois) qui aident à mieux suivre l'avancement global. À la fin de chaque itération, une partie exécutable du système final est produite, de façon incrémentale.

- **Centré sur l'architecture** : tout système complexe doit être décomposé en parties modulaires afin de garantir une maintenance et une évolution facilitées. Cette architecture (fonctionnelle, logique, matérielle, etc.) doit être modélisée en UML et pas seulement documentée en texte.
- **Piloté par les risques** : les risques majeurs du projet doivent être identifiés au plus tôt, mais surtout levés le plus rapidement possible. Les mesures à prendre dans ce cadre déterminent l'ordre des itérations.

Conduit par les cas d'utilisation : le projet est mené en tenant compte des besoins et des exigences des utilisateurs. Les cas d'utilisation du futur système sont identifiés, décrits avec précision et priorisés.

5.3. Les phases d'UP

5.3.1. Phase création

Traduit une idée en vision de produit fini et présente une étude de rentabilité pour ce produit

- Que va faire le système pour les utilisateurs ?
- A quoi peut ressembler l'architecture d'un tel système ?
- Quels sont l'organisation et les coûts du développement de ce produit ?

On fait apparaître les principaux cas d'utilisation.

L'architecture est provisoire, identification des risques majeurs et planification de la phase d'élaboration.

5.3.2. Phase d'élaboration

Permet de préciser la plupart des cas d'utilisation et de concevoir l'architecture du système. L'architecture doit être exprimée sous forme de vue de chacun des modèles.

Emergence d'une **architecture de référence**.

A l'issue de cette phase, le chef de projet doit être en mesure de prévoir les activités et d'estimer les ressources nécessaires à l'achèvement du projet. .

5.3.3. Phase de construction

Moment où l'on construit le produit. L'architecture de référence se métamorphose en produit complet, elle est maintenant stable. Le produit contient tous les cas d'utilisation que les chefs de projet, en accord avec les utilisateurs ont décidé de mettre au point pour cette version.

Celle-ci doit encore avoir des anomalies qui peuvent être en partie résolue lors de la phase de transition.

5.3.4. Phase de transition

Le produit est en version bêta. Un groupe d'utilisateurs essaye le produit et détecte les anomalies et défauts. Cette phase suppose des activités comme la fabrication, la formation des utilisateurs clients, la mise en œuvre d'un service d'assistance et la correction des anomalies constatées.(où le report de leur correction à la version suivante)

6. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté la technologie Internet, et web, l'architecture client/serveur, aussi connaître plus sur l'agence commerciale (ACTEL) et les différents services et activités offerts aux clients.

En fin on a présenté le langage et la méthode de modalisation.

Chapitre

Conception

2

1. Introduction

Après l'étude de l'agence commerciale (ACTEL) et choisir le langage de modélisation et le processus de développement dans le chapitre précédent. Nous allons entamer ce chapitre par étude préliminaire (présentation générale du projet), et en suite on a représenté les différents diagrammes d'UML (d'activités, séquence et classes).

2. Etude préliminaire

2.1. Présentation de projet

Notre projet porte sur la conception et la réalisation d'un site web dynamique pour une agence commercial (l'ACTEL de FERDJIOUA).

Ce site est fait pour représenter l'agence et ces différentes produits et services.

- ✓ les clients peuvent connaître bien les produits et les services de cette agence via un catalogue après voir ce dernier.
- ✓ les clients peuvent choisir et effectuer des demandes sur les produits et effectuer les demandes de transfert et suspendre.
- ✓ les clients peuvent consulter les factures des lignes internet ou téléphone .
- ✓ La présentation du site de cette agence est axée sur l'aisance de navigation du client au sein de pages sans oublier l'aspect ergonomique.

2.2. Les choix techniques

- ❖ Le processus de développement : UP(unified process).
- ❖ L'outil de modélisation : UML, Visual Paradigm Suite 3.4.
- ❖ L'environnement de travail : PHP, MYSQL, DREMEEVER CS8.

2.3. Exigence fonctionnelles

Le client peut passer comme suit :

- ✚ Le client peut reconnaître l'agence (l'ACTEL de FERDJIOUA) et ces différentes services (commercial, financier, accueil) et prendre une idée sur elle et les services qu'elle présente aux clients. Et il reconnaît les différentes catégories des produits existe de cette agence (ex : ADSL, carte téléphonique ou d'internet, ...etc.) et reconnaît aussi les produits et les avantages de ces derniers.
- ✚ Le client faire un demande de ligne téléphonique qui comporte un mot de passe pour s'authentifier autre fois si sa demande et acceptée
- ✚ Le system faire les vérifications sur les informations saisies par le client et réalise l'étude nécessaire sur la ligne demandée.

- + Le client téléphone dépose une demande d'une ligne internet.
- + Le système enregistre la demande dans la base de donnée.
- + le client fait une demande de suspendre sa ligne téléphonique ou internet contenant la durée de la suspension.
- + Le système enregistre la demande dans la base de donnée.

2.4. Exigence opérationnels

2.4.1. La sécurité

Il faut protéger l'accès à la base de donnée en établissant un mot de passe qui va empêcher toute personne d'y accéder sauf ceux qui possèdent :

- ✓ Chaque client qui désire abonner au téléphone doit déposer son mot de passe.
- ✓ Chaque agent Télécom voulant accéder à son propre espace doit saisir son mot de passe et son nom d'utilisateur.

2.4.2. Identifier les acteurs

Les acteurs humains du site web sont les suivantes :

- **Client** : une personne qui visite le site pour reconnaître l'agence ou demander un produit ou bien effectuer une réclamation. Ce client peut être un client ordinaire (nouveau client) ou un abonné.
- **Agent d'ACTEL** : c'est le rôle d'une personne qui se charge de la mise à jour du site répondant aux besoins des clients, ainsi que maintenance du site.

3. Diagramme de cas d'utilisation

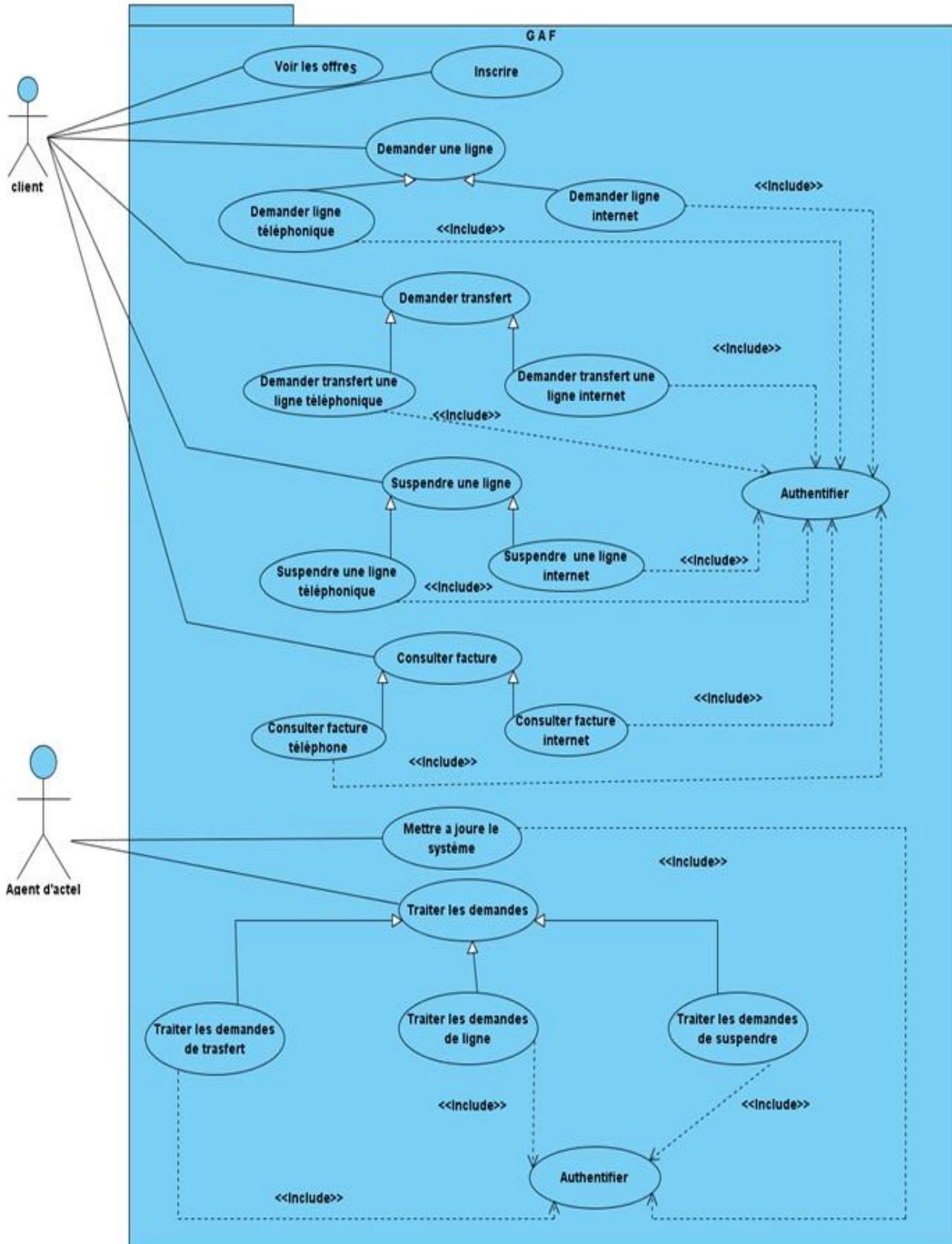


Figure 2.1 : Diagramme de cas utilisation

4. Description et représentation des scénarios

4.1. Format générale de description

Noms de cas	Nom du cas d'utilisation (verbe à l'infinitif+complément)
Objectif	L'objectif du cas d'utilisation (ce qu'il offre aux acteurs)
Acteurs	Liste des acteurs qui interviennent pour le cas d'utilisation
Pré condition	Elles décrivent dans quel état doit être le système (l'application) avant que ce cas d'utilisation puisse être déclenché.
Scénario nominal	Il réalise les post-conditions du cas d'utilisation, d'une façon naturelle et fréquente.
Post condition	Elles décrivent l'état du système à l'issue du cas d'utilisation.
Scénario d'erreur	Ne réalisent pas les post-conditions du cas d'utilisation.

Tableaux 2.1 : Format générale de description

4.2. Voir les offres

Noms de cas	Voir les offres.
Objectif	Consulter le site.
Acteurs	Client
Pré condition	Aucun.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client connecte de site. ▪ Le système affiche la page d'accueil. ▪ Le client choisit la page qui vous souhaitez lire. ▪ Le système affiche la page en détail. ▪ Le client lit le contenu de la page.
Post condition	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aucun
Scénario d'erreur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aucun

Tableaux 2.2 : Description textuelle du cas «Voir les offres»



4.3. Inscrire

Noms de cas	Inscription.
Objectif	Inscrire dans le site.
Acteurs	Client
Pré condition	Aucun.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client connecte de site. ▪ Le système affiche la page d'accueil. ▪ Le client demande d'inscrit. ▪ Le système affiche un formulaire d'inscription. ▪ Le client remplit le formulaire. ▪ Le système affiche un message que valident l'inscription et un code spécial.
Post condition	Un nouveau client sera ajoute à la liste des clients d'ACTEL.
Scénario d'erreur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si les informations rempliées par le client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois.

Tableaux 2.3 : Description textuelle du cas «Inscrire»

4.4. Demander une ligne

Noms de cas	Demander une ligne
Objectif	Demander une ligne téléphone (internet) .
Acteurs	Client.
Pré condition	Aucune
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client s'authentifier. ▪ Le system vérifier l'authentification et affiche l'espace client ▪ Le client demande une ligne téléphone (internet) . ▪ Le system affiche pour le client un formulaire ▪ Le client remplir le formulaire ▪ Le system vérifier les informations de client et enregistrer la demande
Post condition	La demande sera ajoute à la liste des demandes.
Scénario d'erreur	Si les informations d'authentification du client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois

Tableaux 2.4 : Description textuelle du cas «demander ligne»

4.5. Demander transfert

Noms de cas	Demander transfert
Objectif	un client se faire demander transfert ligne téléphone (internet).
Acteurs	Client.
Pré condition	Le client est inscrire.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client s’authentifier. ▪ Le system vérifier l’authentification et affiche l’espace client. ▪ le client demande transfert son ligne téléphone (internet). ▪ Le system affiche un formulaire. ▪ Le client saisie les nouvelles informations. ▪ Le system vérifier les informations et enregistrer la demande
Post condition	Aucune.
Scénario d’erreur	Si les informations d’authentification du client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois.

Tableaux 2.5 : Description textuelle du cas «demander transfert»

4.6. Suspendre une ligne

Noms de cas	Suspendre une ligne
Objectif	un client demande suspendre la ligne téléphonique (internet).
Acteurs	Client,
Pré condition	Le client est inscrire.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client s’authentifier. ▪ Le system vérifier l’authentification et affiche l’espace client. ▪ le client demande suspendre son ligne téléphone (internet) .. ▪ Le system affiche pour le client un formulaire ▪ Le client remplir le formulaire ▪ Le system enregistrer la demande.
Post condition	Aucune
Scénario d’erreur	Si les informations d’authentification du client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois.

Tableaux 2.6 : Description textuelle du cas «suspendre une ligne»

4.7. Consulte facture

Noms de cas	Consulte facture
Objectif	Un client consulte factures téléphone (internet) ..
Acteurs	Client
Pré condition	Le client est inscrire.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le client s’authentifier. ▪ Le system vérifier l’authentification et affiche l’espace client. ▪ le client demande la facture téléphone (internet) .. ▪ Le system affiche la facture.
Post condition	Aucune.
Scénario d’erreur	Si les informations d’authentification du client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois.

Tableaux 2.7 : Description textuelle du cas «consulter facture»

4.8. Mettre à jour le système

Noms de cas	Mettre à jour le système.
Objectif	Mise à jour le système
Acteurs	Agent d’ACTEL.
Pré condition	Le system est en panne.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agent d’ACTEL s’authentifier. ▪ Le system vérifier l’authentification et affiche l’espace agent d’ACTEL ▪ L’agent télécom accède au site par mot de passe et nom d’utilisateur ▪ L’agent fait la mise à jour de système
Post condition	Le system fonction bien.
Scénario d’erreur	Si les informations d’authentification du client sont incorrectes elles sont redemandées autre fois

Tableaux 2.8 : Description textuelle du cas «Mettre à jour le système»

4.9. Traiter les demandes

Noms de cas	Traiter les demandes
Objectif	Traiter les demandes
Acteurs	Agent télécom
Pré condition	Aucune
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agent d’ACTEL s’authentifier. ▪ Le system vérifier l’authentification et affiche l’espace agent d’ACTEL. ▪ Voir les nouvelles demandes ▪ Traiter les demandes
Post condition	Les demandes enregistrent dans la base de données
Scénario d’erreur	Si les informations d’authentification du l’agent sont incorrectes elles sont redemandées autre fois.

Tableaux 2.9 : Description textuelle du cas «Traiter les demandes»

5. Les diagrammes de séquence

5.1. Diagramme de séquence « voir les offres »

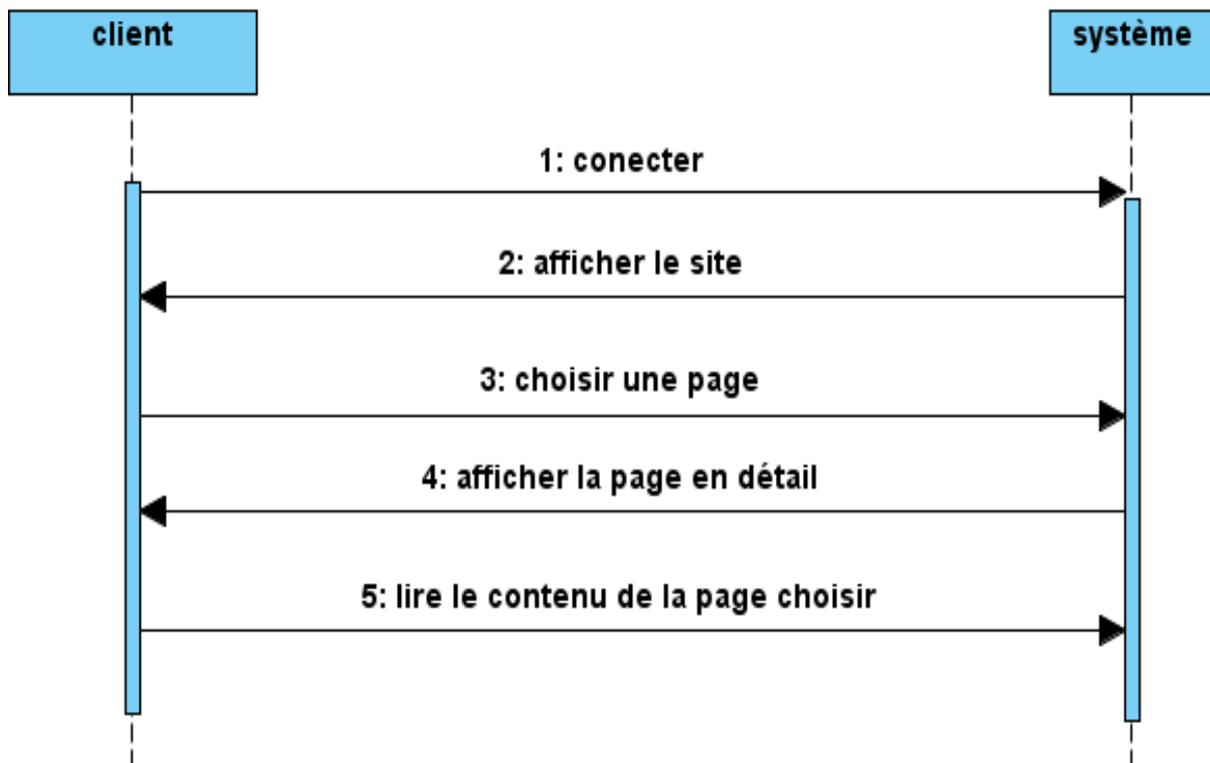


Figure 2.2 : Diagramme de séquence « voir les offres »

5.2. Diagramme de séquence « d'inscription »

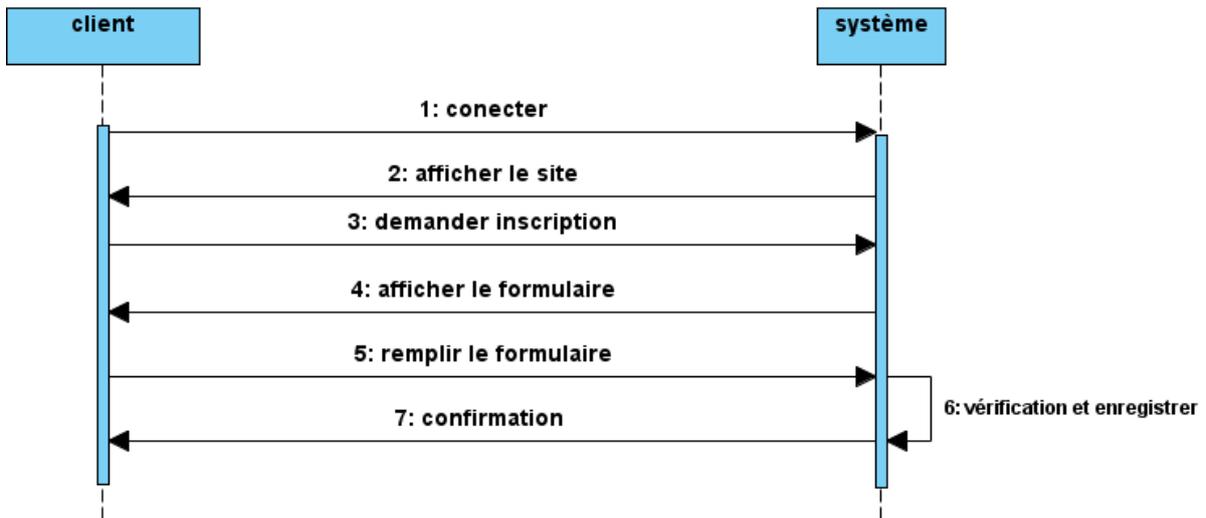


Figure 2.3 : Diagramme de séquence «d'inscription»

5.3. Diagramme de séquence « Demander une ligne »

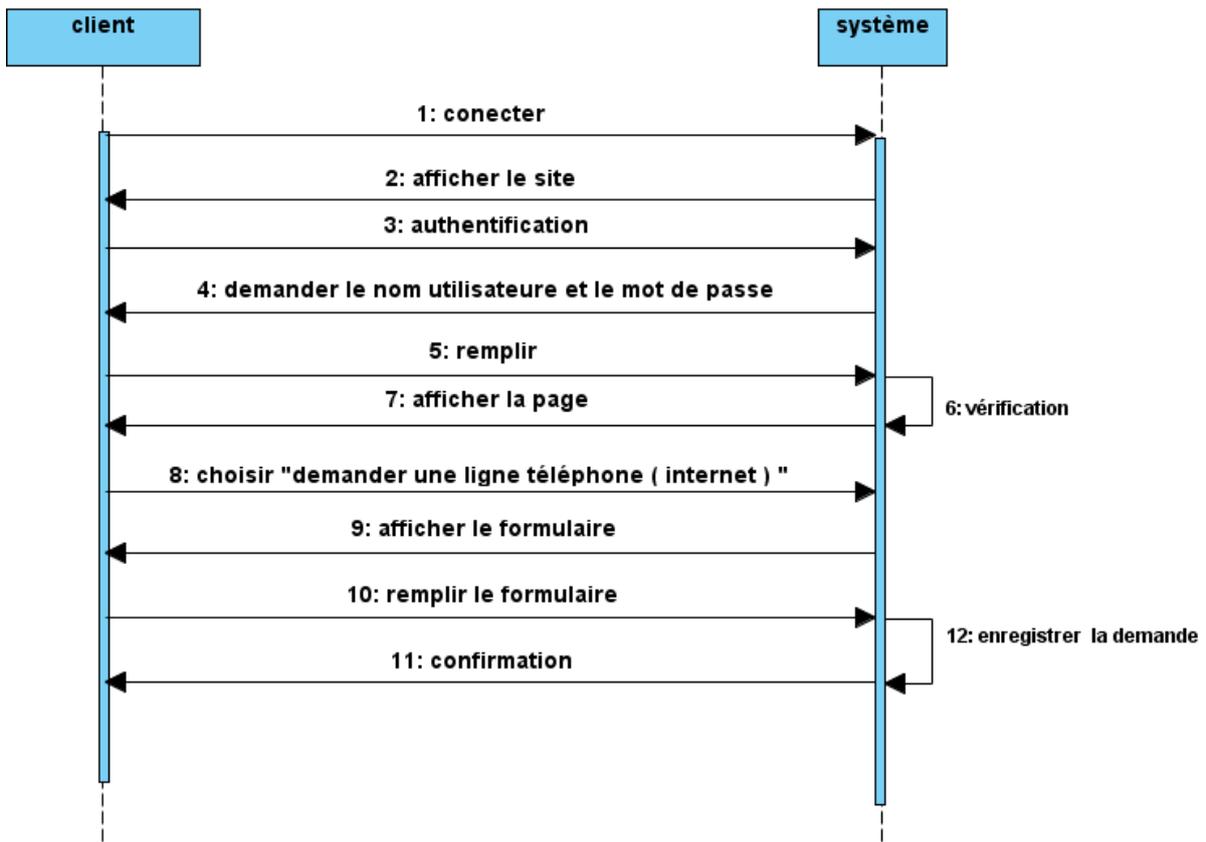


Figure 2.4 : Diagramme de séquence «Demander une ligne »

5.4. Diagramme de séquence « demander transfert »

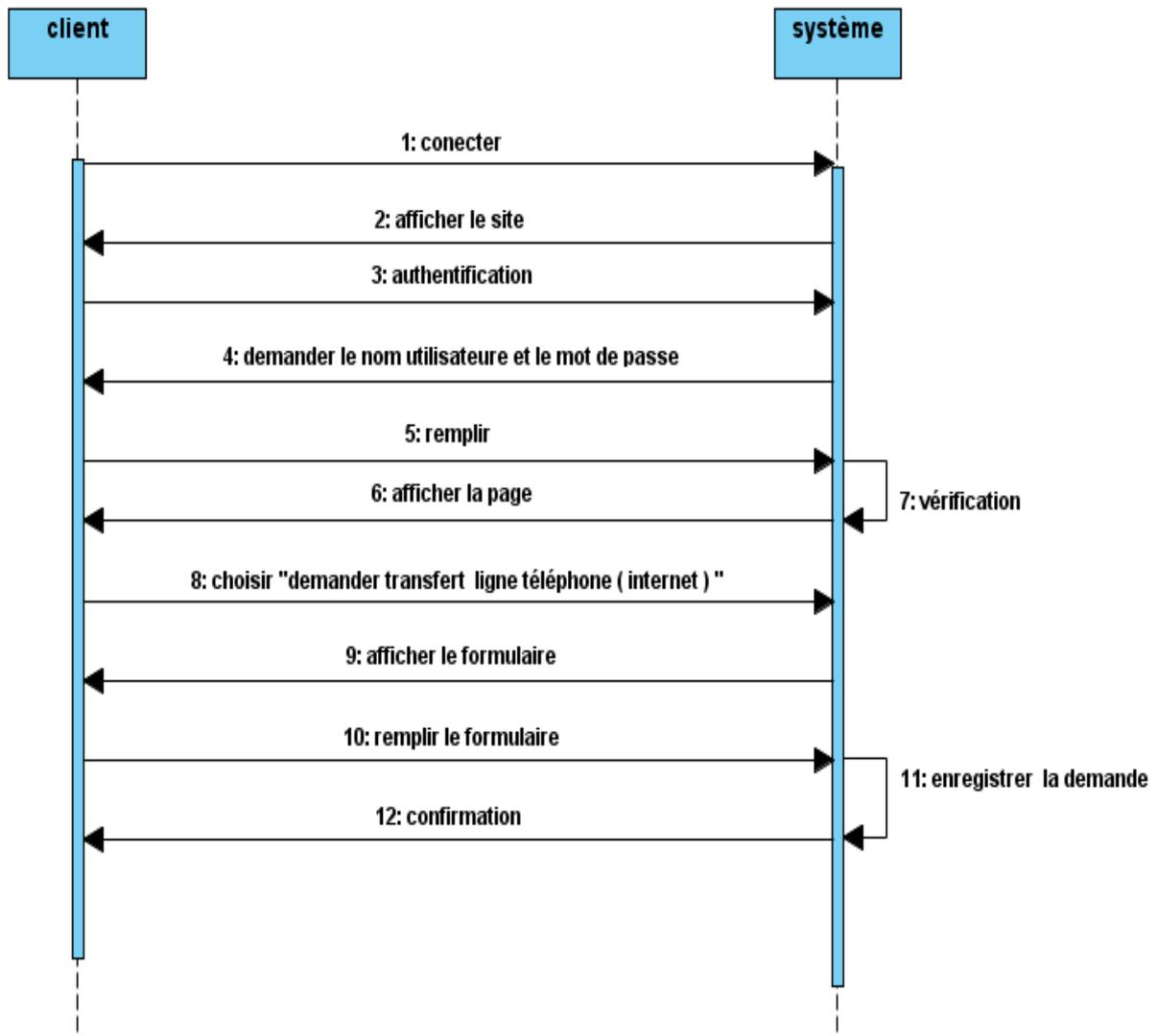


Figure 2.5 : Diagramme de séquence «Demander transfert »

5.5. Diagramme de séquence « Suspendre ligne »

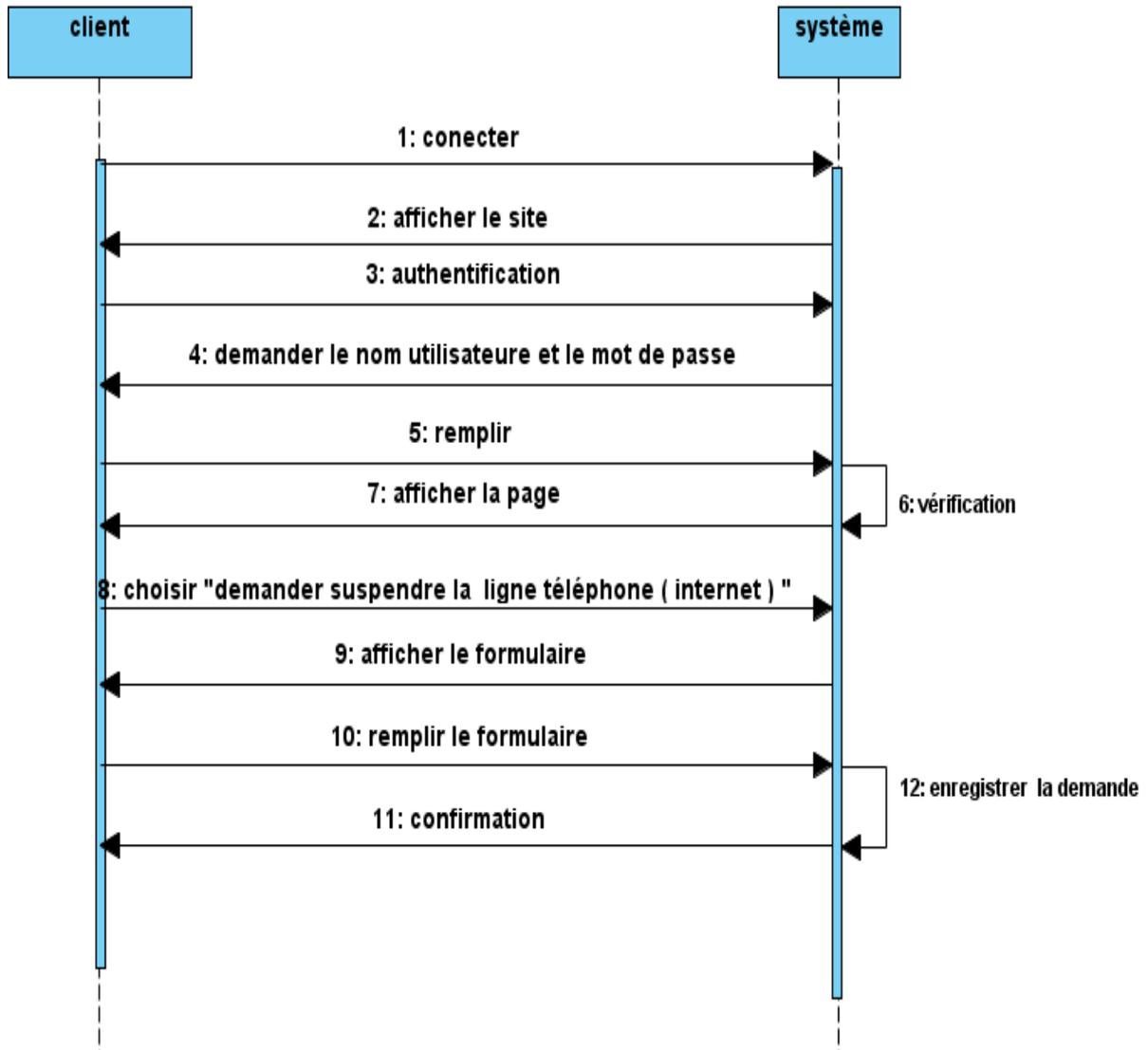


Figure 2.6: Diagramme de séquence «suspendre ligne »

5.6. Diagramme de séquence « Consulter la facture »

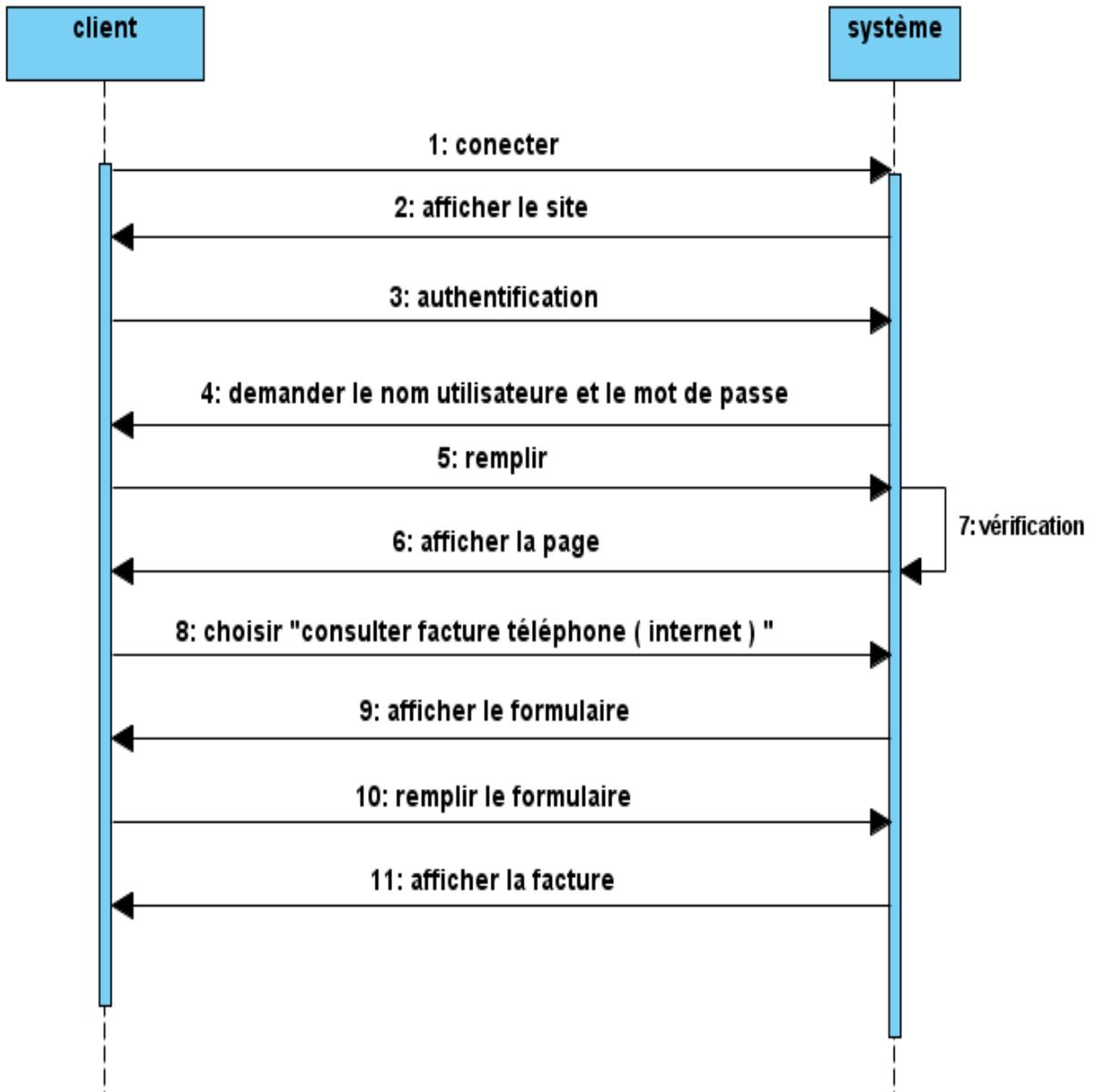


Figure 2.7 : Diagramme de séquence «Consulter la facture »

5.7. Diagramme de séquence « Mettre à jour »

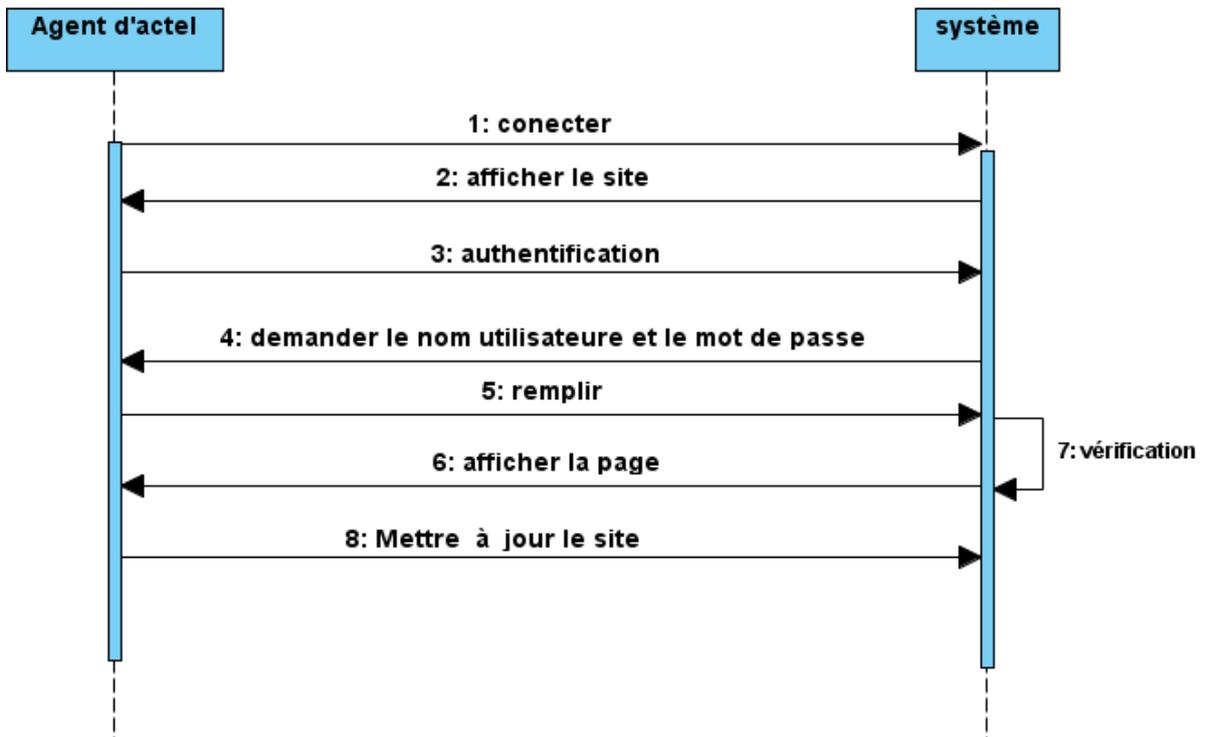


Figure 2.8 : Diagramme de séquence «Mettre à jour »

5.8. Diagramme de séquence « traiter les demandes »

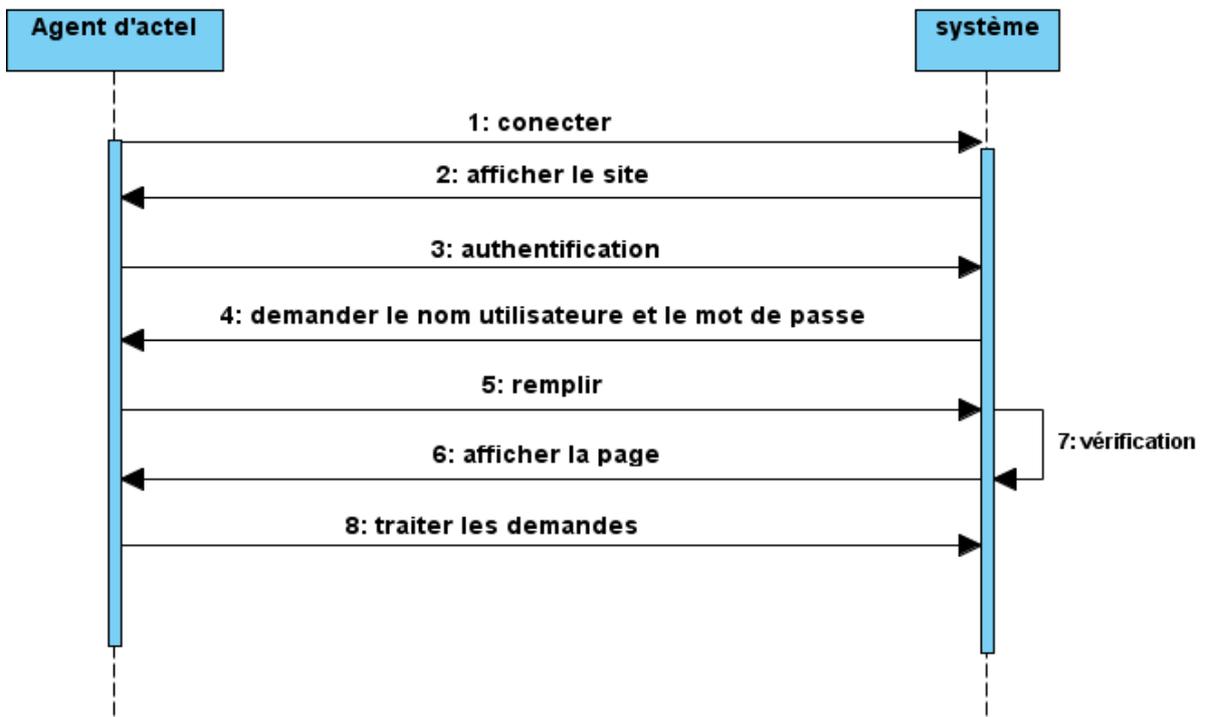


Figure 2.9 : Diagramme de séquence «traiter les demandes »

6. Les diagrammes des activités

6.1. Diagramme d'activité « voir les offres »

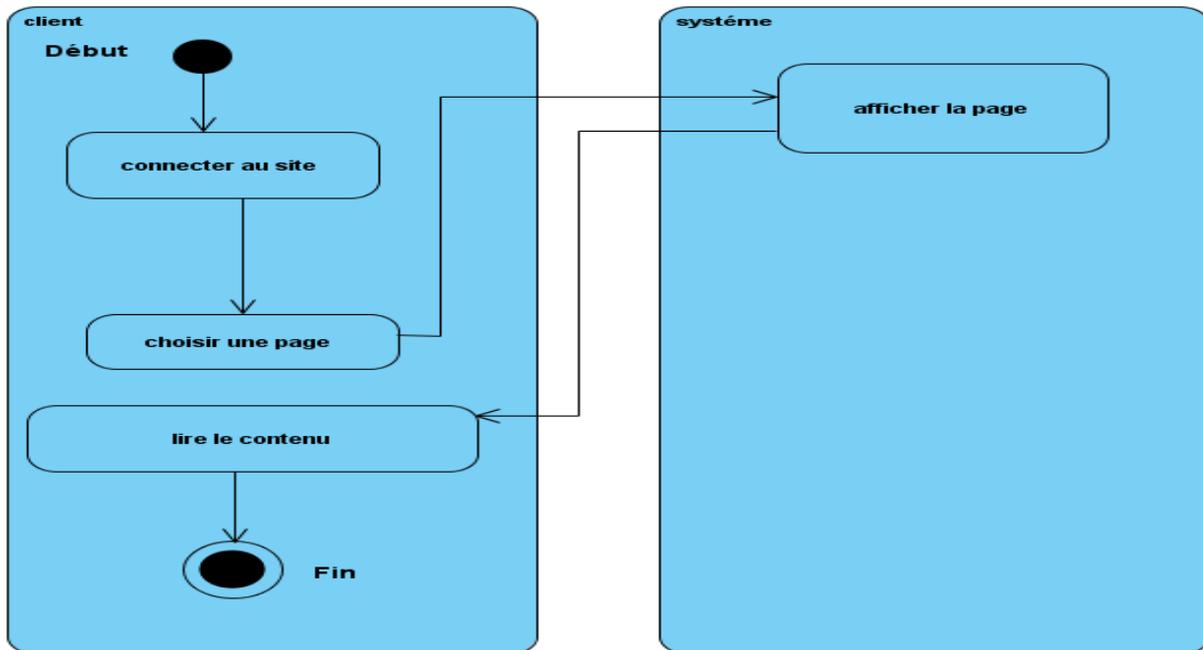


Figure 2.10 : Diagramme de d'activité « voir les offres »

6.2. Diagramme d'activité « d'inscription »

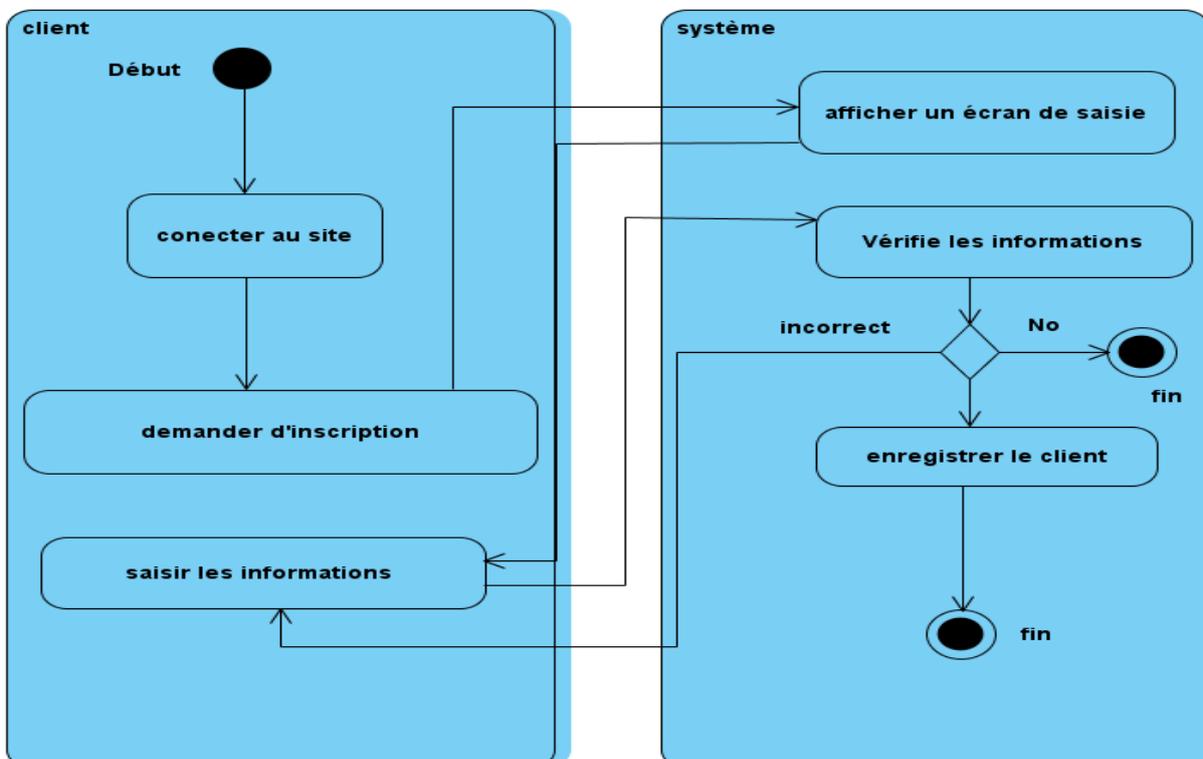


Figure 2.11 : Diagramme d'activité « d'inscription »

6.3. Diagramme d'activité « demander ligne téléphone(Internet)»

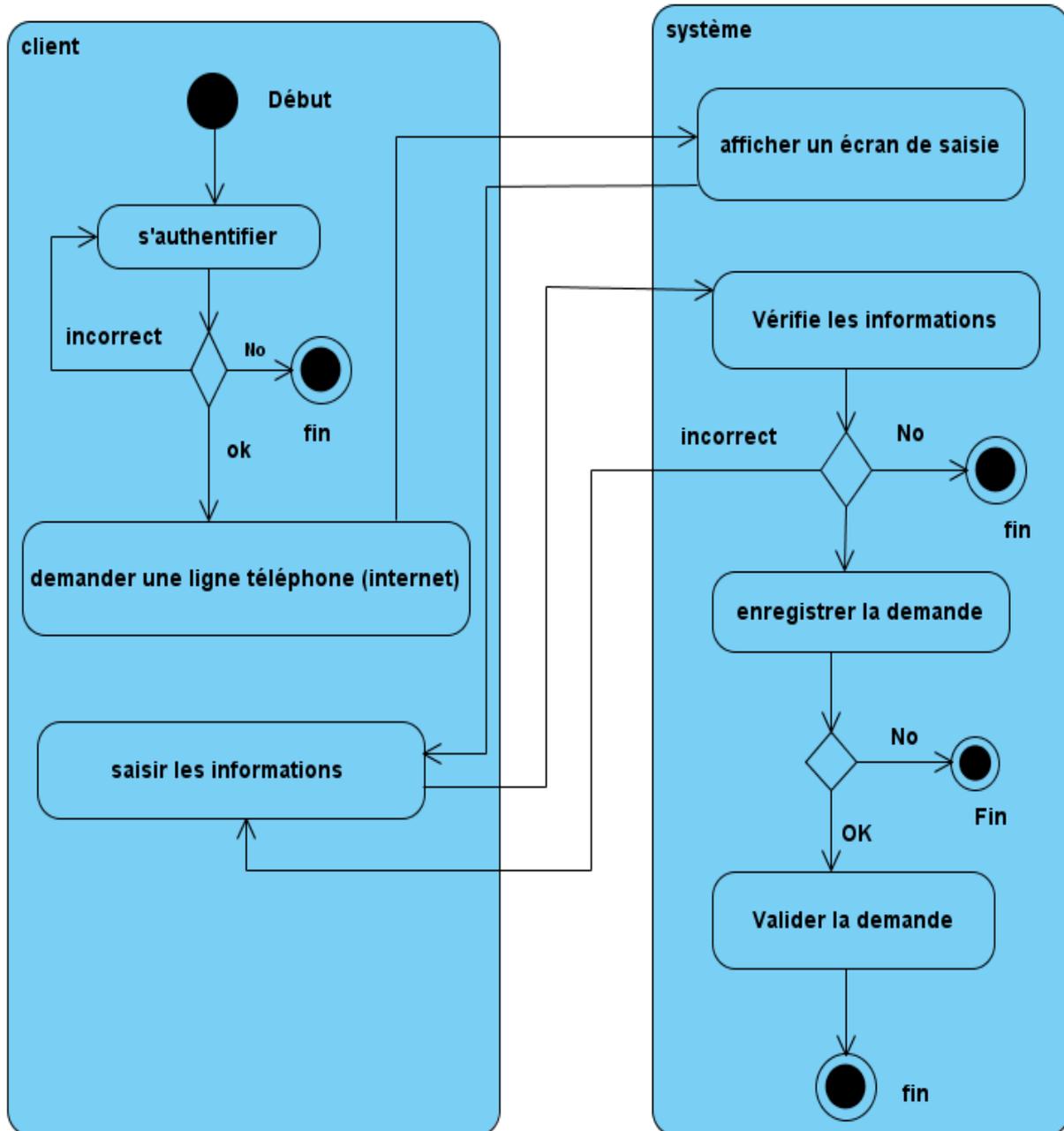


Figure 2.12 : Diagramme d'activité « demander ligne téléphone(Internet)»

6.4. Diagramme d'activité « demander transfert »

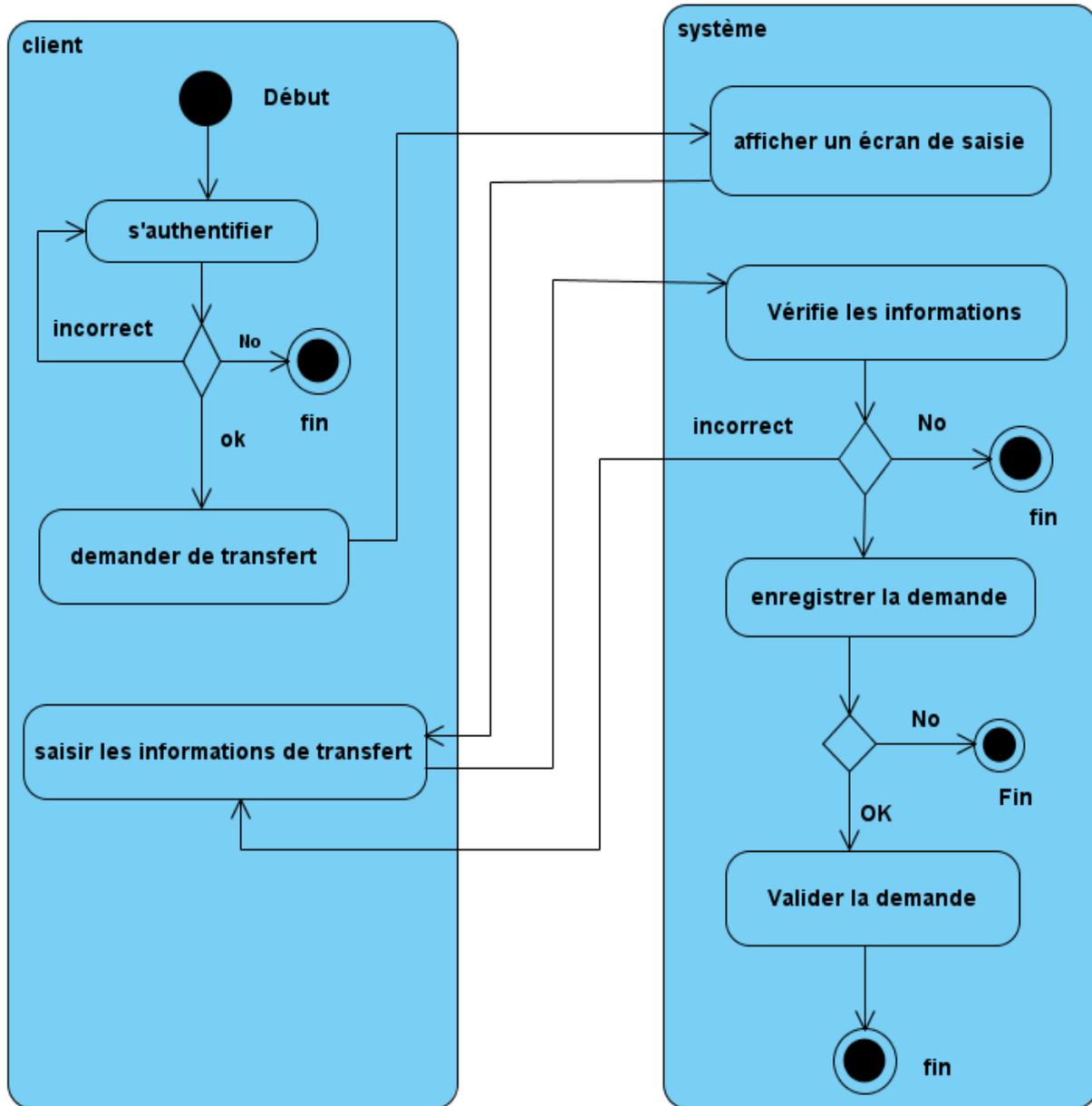


Figure 2.13 : Diagramme d'activité « demander transfert »

6.5. Diagramme d'activité « Suspendre le linge »

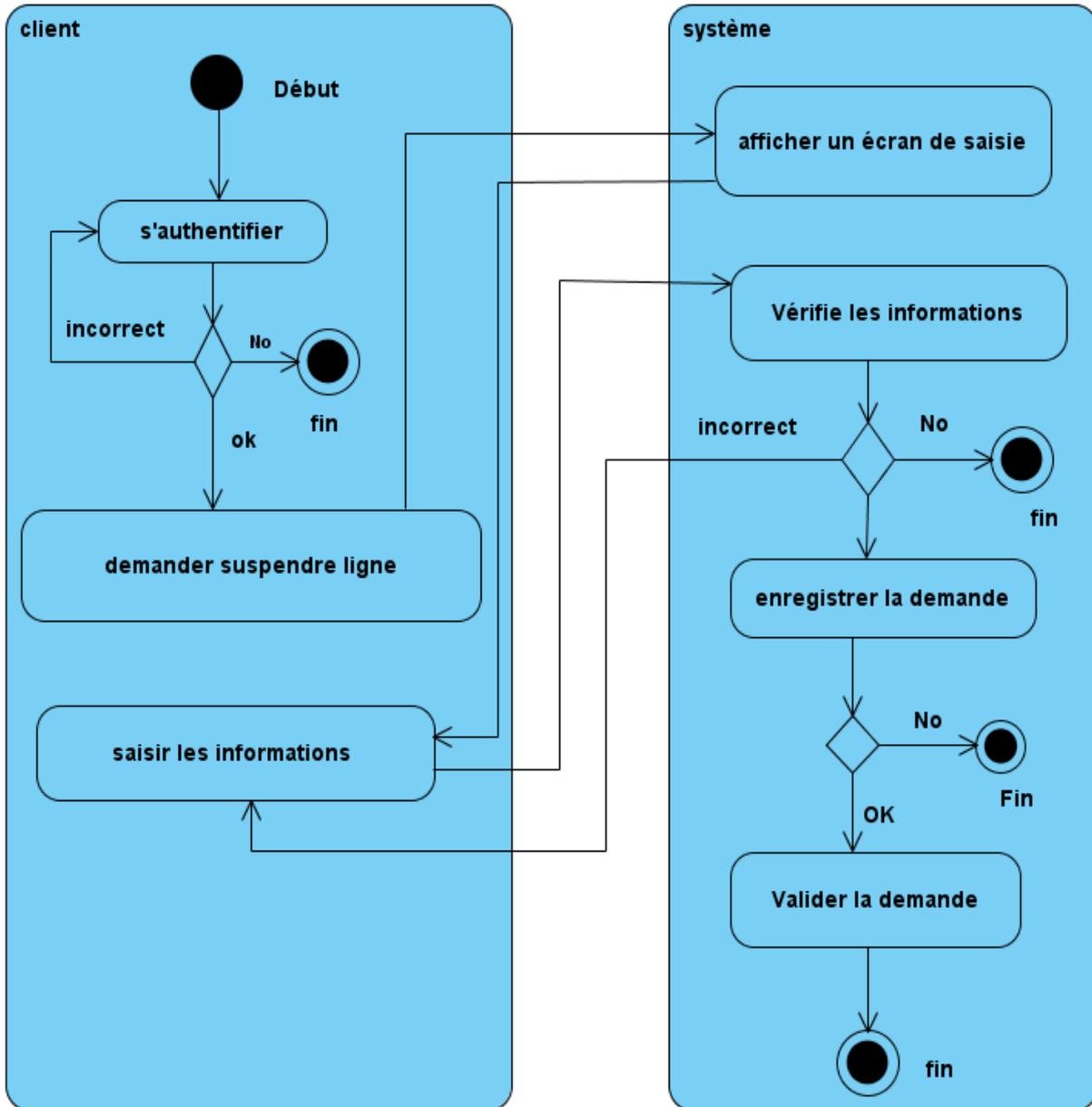


Figure 2.14 : Diagramme d'activité « Suspendre le linge »

6.6. Diagramme d'activité « Consulter la facture »

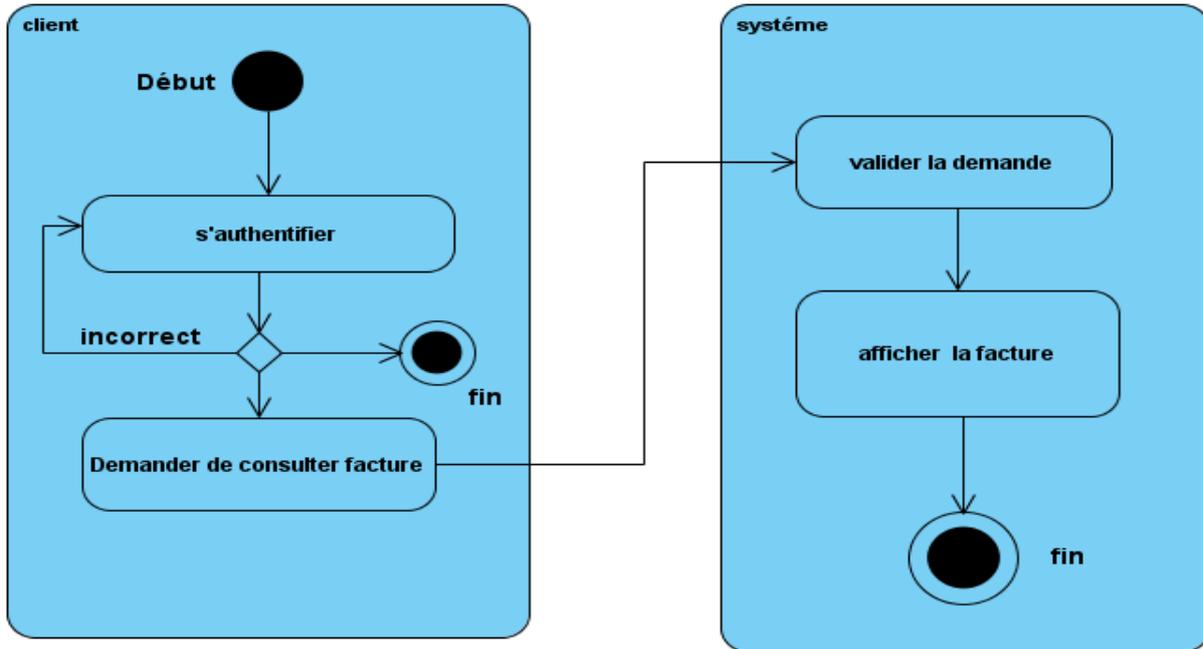


Figure 2.15 : Diagramme de d'activité « Consulter la facture »

6.7. Diagramme d'activité « mettre à jour le système»

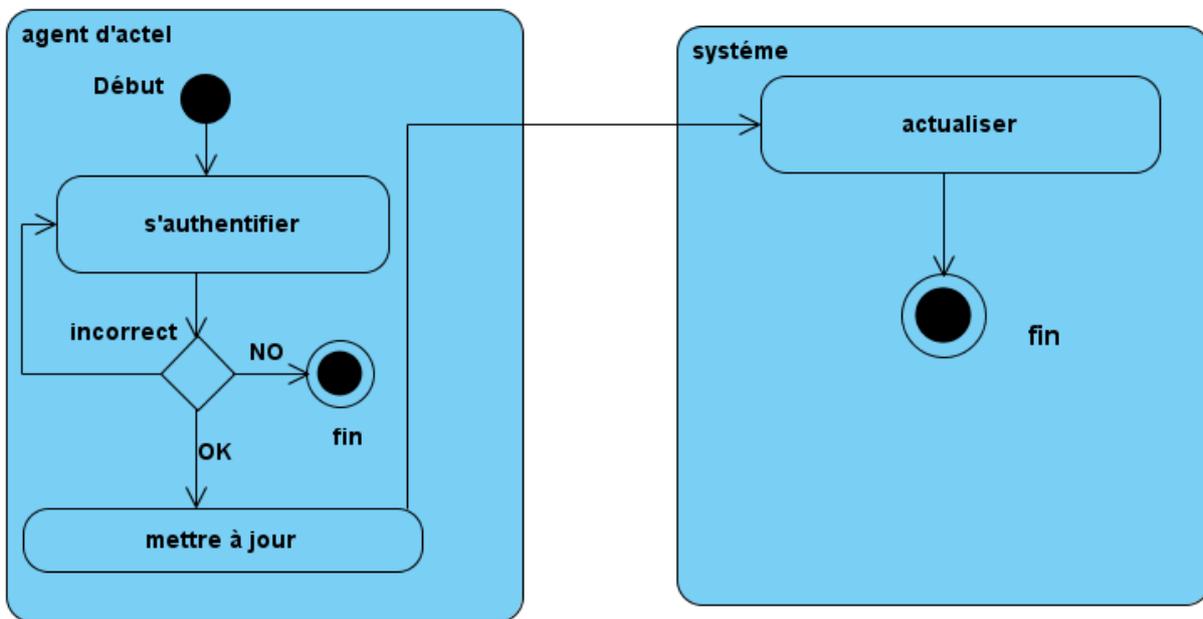


Figure 2.16 : Diagramme d'activité « mettre à jour le système»

6.8. Diagramme d'activité « traiter les demandes»

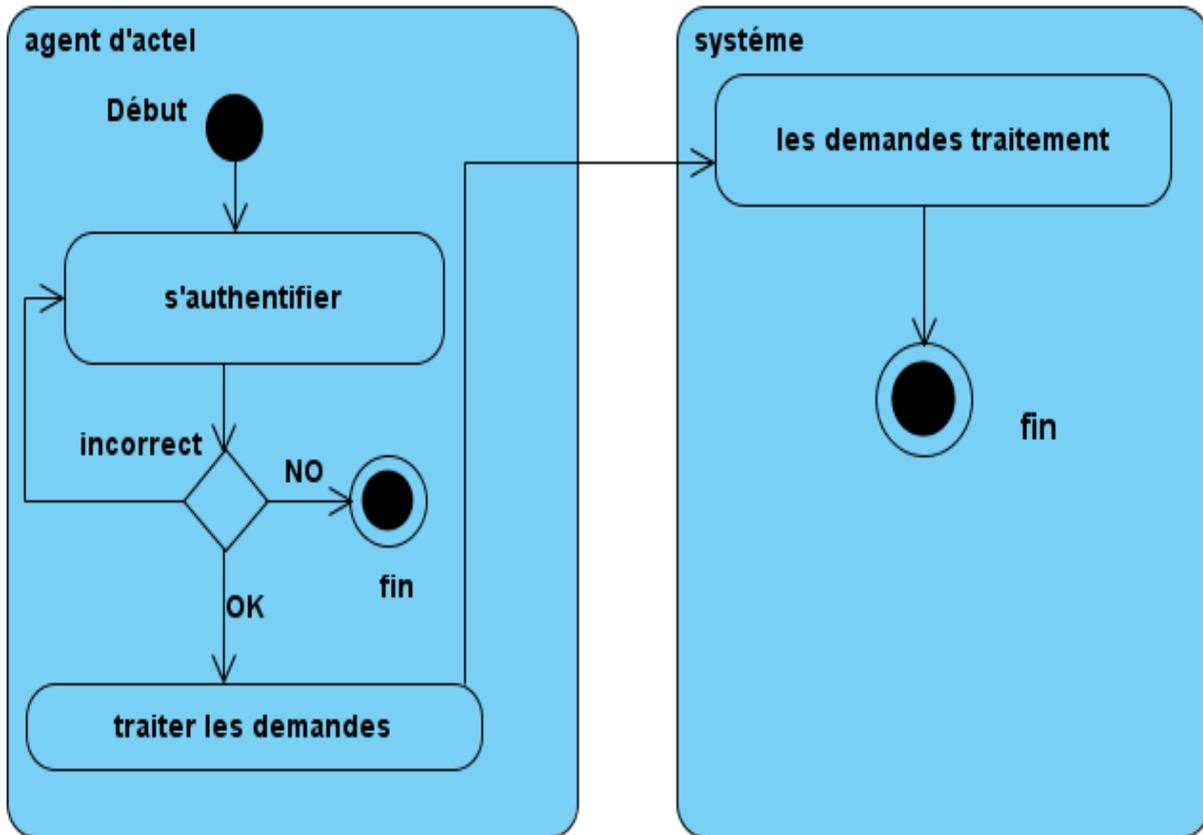


Figure 2.17 : Diagramme d'activité « traiter les demandes»

7. Diagramme de classe

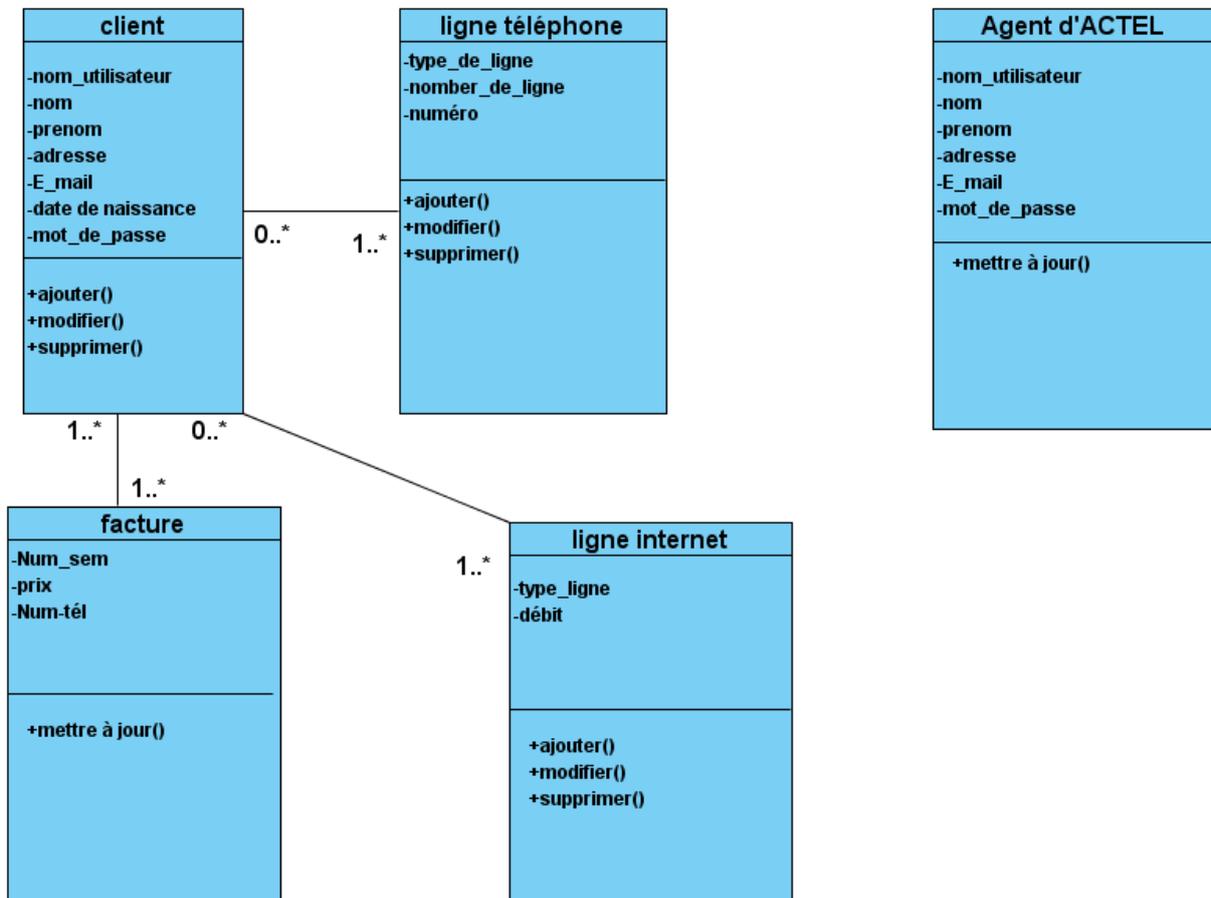


Figure 2.18 : Diagramme de classe

8. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présentés le démarche de développement suivie qui est l'approche UP destinée pour les applications Web qui facilite la tâche de l'implémentation de notre site, avec un langage de modélisation UML valable pour n'importe qu'elle langage de programmation.

Chapitre

implémentation

03



1. Introduction

Dans ce chapitre, nous faisons une présentation générale de différents outils de programmation Web. Nous présentons le langage principal de production de pages hypertextes, le HTML, ainsi que les langages de script utilisés pour développer des sites Web.

2. Outil de travail

2.1. Visual Paradigm

VP-UML est outil de transformation de modèle, il nous permet de transformer automatiquement les modèles UML vers le code source JAVA, C++,VP ...etc. Il est utilisé aussi pour faire le mapping entre les objets, les modèle objets, les modèles de données et les bases de données relationnelles. [5]

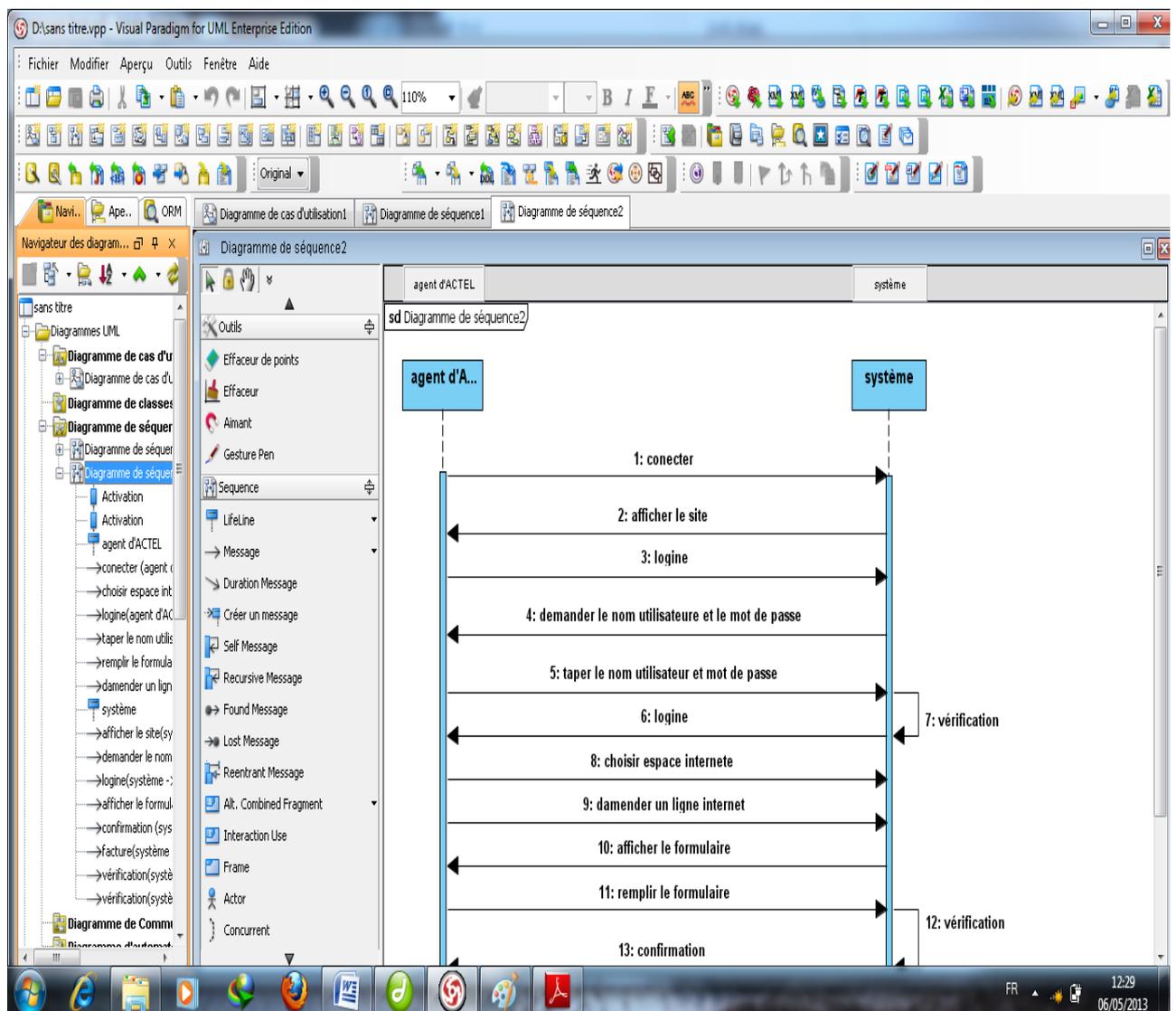


Figure 3.1 : Visual Paradigme



2.2. Wamp Server

Wamp Server (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. Wamp Server n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que php MyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.

Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un trayons (icône près de l'horloge de Windows).[6]



Figure 3.2: Wamp server

2.3. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin est une interface conviviale qui permet de gérer très facilement une base de données, sans nécessiter d'une connaissance avancée des requêtes SQL. Elle utilise conjointement une base MySQL et un moteur de scripts PHP. Cette interface peut donc fonctionner directement sur le serveur Web et être accessible par le biais d'un simple navigateur. Elle permet de :

- ✓ Créer copier supprimer et modifier des tables.
- ✓ Créer et supprimer des données.
- ✓ Supprimer, éditer et ajouter des champs.
- ✓ Exécuter des requêtes SQL.

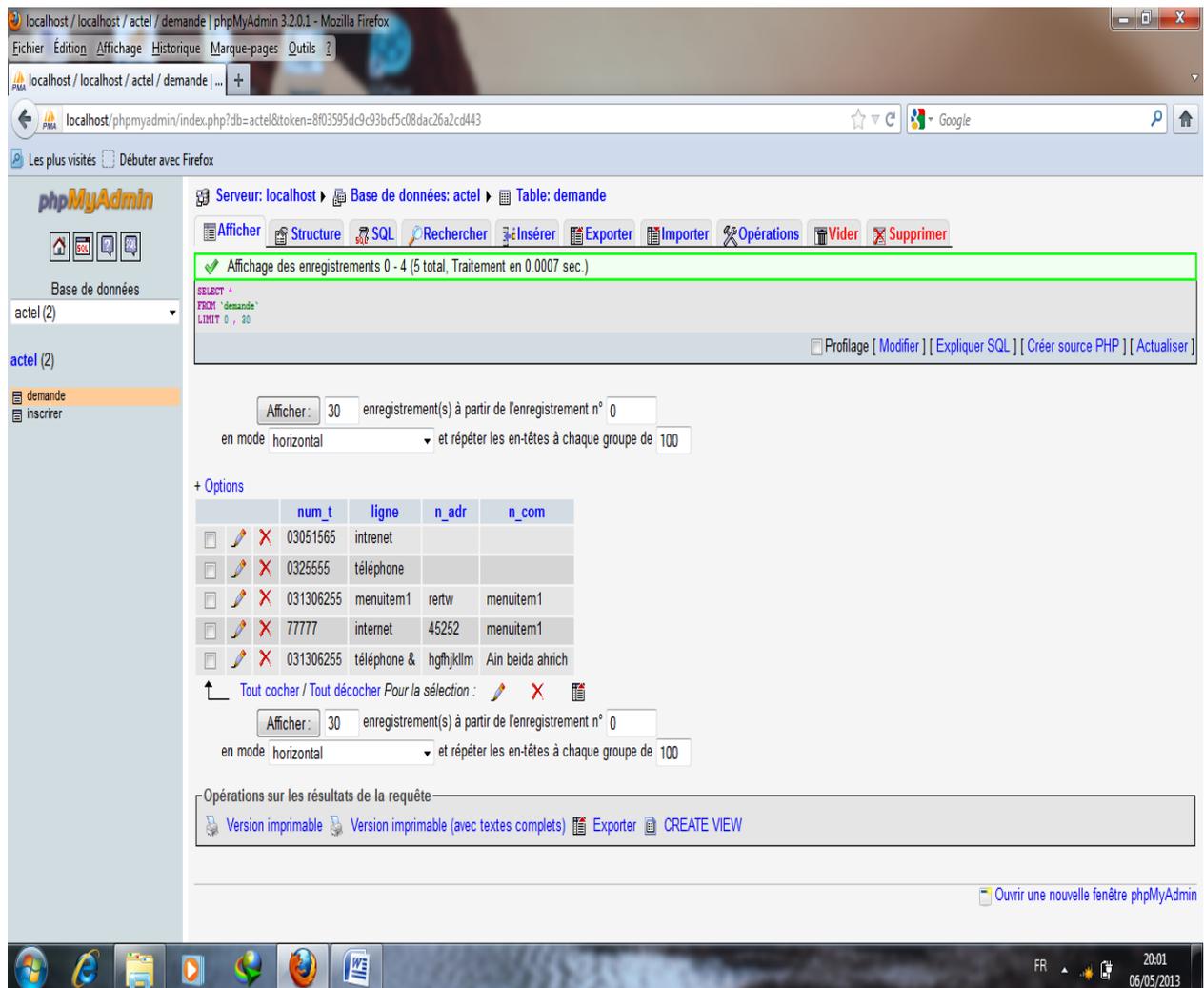


Figure 3.3 : PhpMyAdmin

2.4. Dreamweaver CS8

Dreamweaver CS8 est l'outil leader pour le développement web et permet de concevoir, de développer et de maintenir des applications et des sites web répondant aux normes actuelles. Dreamweaver CS8 permet aux développeurs web de créer et de maintenir des sites web, du plus simple au plus sophistiqué, ainsi que des applications web intégrant les technologies les plus récentes.

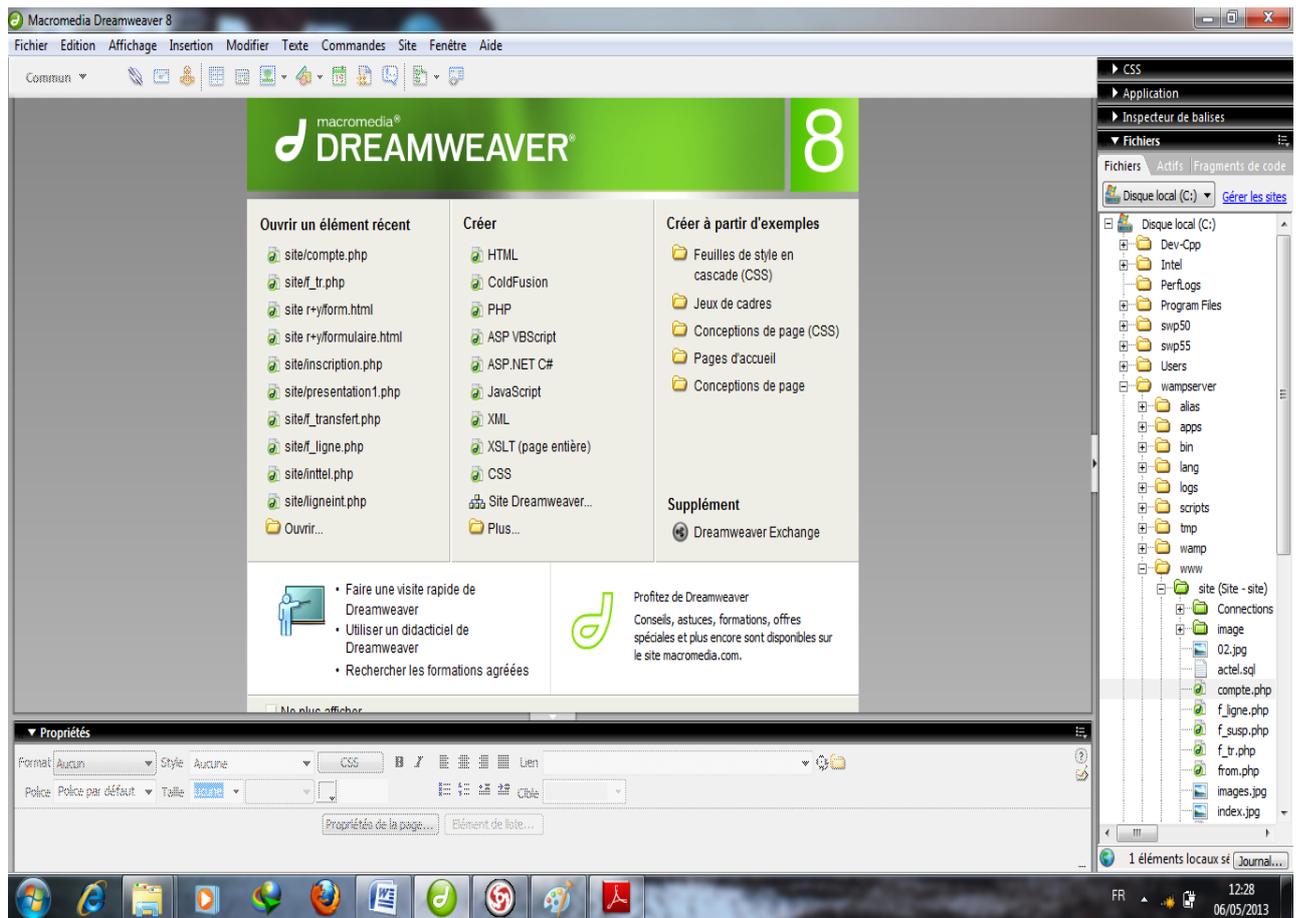


Figure 3.4 : Dreamweaver CS8

3. Les langages de programmation

3.1. Langage HTML

HTML est l'abréviation de HyperText Mark up Language. Il a été présenté en version 1 en 1993. Au moment de l'apparition de MOSAIC, le premier navigateur WWW. Depuis lors, HTML a été largement amélioré et étendu. [7]

Le langage HTML permet de créer des documents indépendants de toute plate forme, bien adaptés à des échanges d'information dans un environnement hétérogène comme le Web. [8]

Il existe de nombreux éditeurs HTMLM qui facilitent grandement la programmation, comme Microsoft FrontPage, DreamWeaver, ...etc. [7]

3.2. Langage PHP

Il a été créé en 1994 par Rasmus Lerdorf pour les besoins des pages web personnelles (livre d'or, compteur, ect.)



A l'époque, PHP signifiait Personnel Home Page. C'est un langage incrusté au HTML et interprété (PHP3) ou compilé (PHP4) coté serveur. Il dérive du perl dont il reprend la syntaxe.

Il est extensible grâce à de nombreux modules et son code source est ouvert.

Comme il supporte tous les standards du web et qu'il est gratuit, il s'est rapidement répandu sur la toile. En 1997, PHP devient un projet collectif et son interpréteur est réécrit par Zeev Suraski et Andi Gutmans pour donner la version 3 qui s'appelle désormais PHP: HyperText Preprocessor.

3.3. MySQL

MYSQL est un Système de Gestion de Base de Données (SGBD) fonctionnant sous Linux et Windows. Depuis la version 3.23.19, MYSQL est sous Licence GPL (aussi bien sous Linux que Windows), ce qui signifie qu'il peut être utilisé gratuitement.

MYSQL consiste en un ensemble de programmes qui sont chargé de gérer une ou plusieurs bases de données, et qui fonctionnent selon une client/serveur.

3.4. Java script

Java Script est un langage de programmation qui peut être inclus dans des pages HTML destinées aux navigateurs Web les plus courants. Grâce à ce langage, il est possible d'écrire des pages interactives. Java Script ne doit pas être confondu avec Java, qui est un langage beaucoup plus complexe permettant de créer des applications autonomes.

4. Les interfaces de l'application

4.1.Espace client

4.1.1. Page d'accueil



Figure 3.5: Page d'accueil

4.1.2. Compte de client



Figure 3.6: Compte de client



4.1.3. Le formulaire d'inscription

formulaire d'inscription

Nom utilisateur:

Nom:

Prenom:

Adresse:

Commune:

N carte nationale :

Date de naissance:

Téléphone:

E_mail:

Mot de passe:

le seul choix

Figure 3.7 : Le formulaire d'inscription

4.1.4. Le formulaire demander une ligne téléphone et internet

demander une ligne téléphone et internet

Type téléphone:

Nombre de ligne:

Type d'internet:

Débet d'internet:

Reponse:

Figure 3.8 : Le formulaire demander une ligne téléphone et internet



4.2.Espace agent d'actel

4.2.1. Page d'Authentification



Figure 3.9 : Page d'Authentification

4.2.2. Page d'accueil



Figure 3.10 : Page d'accueil



4.2.3. Le formulaire d'inscription

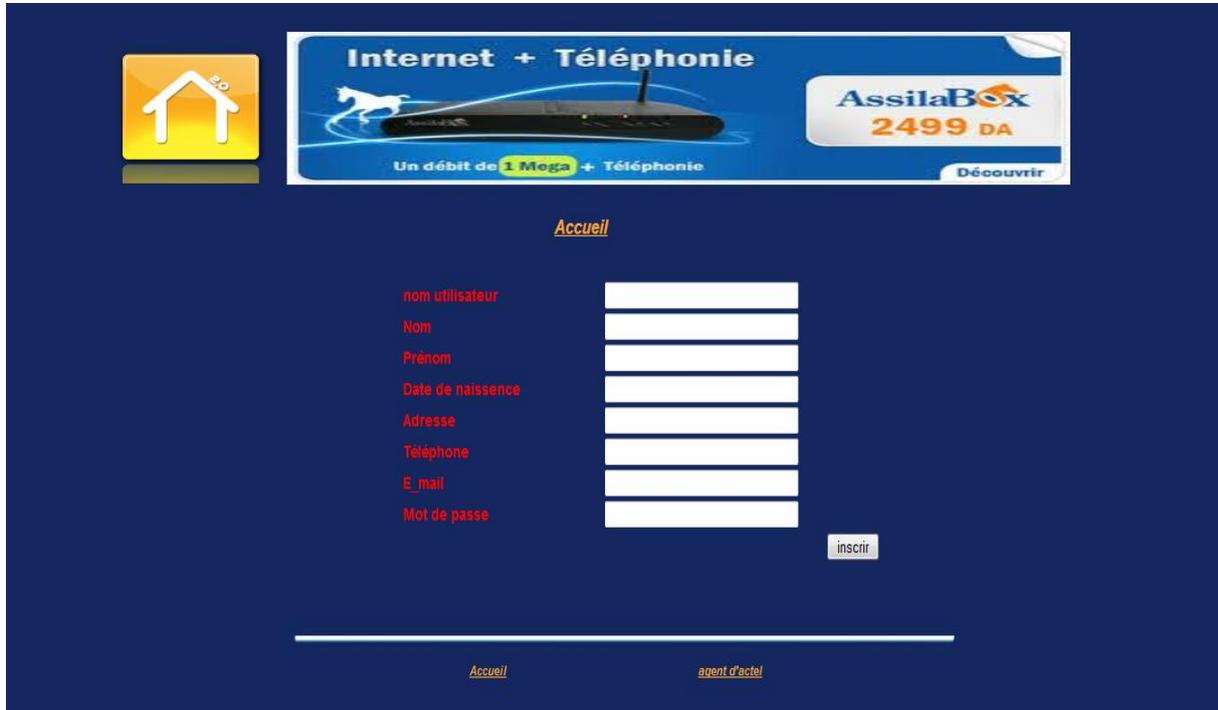


Figure 3.11 : Le formulaire d'inscription

4.2.4. Page liste des clients



Figure 3.12: Page liste des clients



5. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté les outils et les logiciels utilisés pour le développement de notre site. Ensuite, nous avons présenté quelques interfaces de notre site, les plus importantes du point de vue fonctionnel.

Conclusion générale

L'objectif de notre projet est la réalisation d'un site web dynamique pour une agence commerciale de télécommunication (ACTEL ferdjioua), le site que ne avons concevoir permet aux clients d'accéder aux différentes informations et services de l'agence.

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

Pour mener la phase d'analyse et de conception, nous avons suivi une démarche basée sur le langage de modélisation UML. Comme UML n'est pas une méthode, son utilisation exige un processus de développement, itératif et incrémental, centré sur les cas d'utilisation. On a suivi la méthodologie UP, car elle est caractérisée par les exigences d'utilisation d'UML. Pour l'implémentation du projet abordé on a utilisé des techniques de développement récentes tel que PHP, MySQL.

A la fin nous allons terminer notre travail avec succès, mais le domaine reste toujours ouvert pour la recherche et discussion.

Bibliographie

- [1] Kadjour Roqia & Reziaki Wafa, conception et réalisation d'un site web pour la gestion d'admission sur internet d'un hopital.
- [2] .<http://www.algerie telecom.com>.
- [3] . pascal roques UML2 modéliser une application web 3^{eme} édition EYROLLES.
- [4] <http://uml.free.fr>.
- [5] .<http://www.visual-paradigm.com>.
- [6] .<http://www.wampserver.com>.
- [7] Philippe Rigaux Java script-programmation.
- [8] philippe rigaux pratique de MSQL et PHP.