

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



N° Ref : i i i i i

Centre Universitaire de Mila

Institut des sciences et de la technologie

Département de Mathématiques et Informatique

developement d'un site web dynamique pour le partage de documents

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

Préparé par :
Belkacemi roumeissa.
Benziane siham.

Encadré par :
Boukhchem nadhir

Filière : informatique

Année universitaire : 2012/2013

Résumé

Ce projet consiste à développer un site web dynamique pour le partage des documents, il y a deux principaux acteurs qui interagissent avec le système :

- L'administrateur qui a sous la main le contrôle total du site web notamment la suppression des membres et des documents du site.
- Le membre qui a la possibilité d'ajouter et partager ses documents avec les autres membres du site, créer des groupes d'utilisateur, et télécharger des documents partagés après s'être authentifié.

Le site a été modélisé par le langage UML et implémenter en utilisant HTML, CSS, PHP et MYSQL.

التلخيص

هذا المشروع يجسد موقع لتقسيم الملفات , هنالك عنصرين أساسيين متعلقان بالنظام.

الإداري الذي تحت يده المراقبة الكاملة للموقع الالكتروني لاسيما إلغاء الأعضاء و الملفات الخاصة بالوقع.

العضو الذي يملك الحق بإضافة و تقسيم ملفاته مع أعضاء آخرين للموقع, إنشاء مجموعات للمستخدمين, و تحميل الملفات المقسمة بعد أن يكون مشترك.

هذا الموقع مطور باستعمال لغةUml و باستعمال Html,css,php et Mysql.

DÉDICACES

*À MA CHÈRE MAMAN QUE J'AI ME LE
PLUS AU MONDE QUI M'A DONNÉE LE
COURAGE ET L'ESPOIR POUR
ATTEINDRE MON BUT, ET MON PÈRE
QUI A TOUJOURS
DANS MON CŒUR*

*À MA SEURRE GHADA ET J'ESTIME
BEAUCOUP.*

À MON BINÔME SIHAM.

À TOUS MES COLLÈGUES D'ÉTUDE.

À TOUS MES AMIS.

*À MON ENCADREUR MR BOUKHECHEM
NADHIR.*

*À TOUS CEUX ET CELLES QUI ME
SONT CHERS.*

*JE DÉDIE CE MÉMOIRE
ROUMEISSA.*

DÉDICACES

*À MA CHÈRE MAMAN QUE J'AI ME LE PLUS
AU MONDE QUI M'A DONNÉE LE*

*COURAGE ET L'ESPOIR POUR ATTEINDRE
MON BUT, ET MON PÈRE QUI A TOUJOURS
DANS MON CŒUR*

*À MÔNS FRÈRE ABDLALI, FARESSSE ET SON
ÉPOUSE AMINA*

*À MAS SEURRE NASSIMA, SABRINA, ET
L'ENFANT YASSER, NOURSSINE J'ESTIME
BEAUCOUP.*

À MON BINÔME ROUMEISSA.

À TOUS MES COLLÈGUES D'ÉTUDE.

*À TOUS MES AMIS HALIMA, ZINA, ABIRE,
INASSE, IMANE.*

*À MON ENCADREUR MR BOUKHECHEM
NADHIR.*

*À TOUS CEUX ET CELLES QUI ME SONT
CHERS.*

JE DÉDIE CE MÉMOIRE SIHAM.

REMERCIEMENTS

*NOUS REMERCIONS LE BON DIEU TOUT
PUISSANT, DE NOUS AVOIR DONNÉ LE
BON SENS ET GRANDE VOLONTÉ POUR
RÉALISER CE TRAVAIL.*

NOUS REMERCIONS DU FOND DU CŒUR

MR BOUKHECHEM NADHIR POUR

AVOIR ACCEPTÉ

*D'ENCADRER CE MÉMOIRE DE FIN
D'ÉTUDE, ET POUR NOUS AVOIR GUIDÉS*

EN

TOUT S'SINCÉRITÉ.

NOUS REMERCIONS TOUS NOS

ENSEIGNANTS DE CENTRE

UNIVERSITAIRE DE

MILÀ POUR LEUR CONTRIBUTION À

NOTRE FORMATION SCIENTIFIQUE.

NOUS REMERCIONS TOUS CE QUI NOUS A

AIDÉS À RÉALISER CE TRAVAIL

Chapitre1 : Introduction sur les technologies web

Introduction.....	2
1. Internet.....	2
1.1. Définition.....	2
1.2. Structure d'internet.....	2
1.3. Le rôle d'internet.....	2
1.4. Les services d'internet	3
1.5 Les protocoles d'internet	3
1.5.1. Le protocole IP.....	3
1.5.2. Le Protocole de transmission TCP/IP.....	4
1.5.3. Le protocole TCP	4
1.6.1. HTTP.....	5
1.6.2. FTP.....	5
1.6.3SMTP.....	5
2. Le web.....	5
2.1. Navigateur web :.....	6
3. Qu'est-ce qu'un site web ?.....	6
3.1. Définition:.....	6
3.2. Le cycle de vie d'un site web :.....	6
3.2.1. La création:.....	6
3.2.2 L'exploitation :.....	6
3.3. Les catégories des sites web:.....	7
3.4. Les différent type d'un site web :.....	7
3.4. 1. Site web statique :.....	8
3.4.1.1. Les avantages d'un site web statique :.....	8

3.4.1.2. Les inconvénient d'un site web statique :.....	9
3.4.2. Les sites web dynamiques :.....	9
3.4.2.1. Avantages et Inconvénients d'un site web dynamique :	9
3.5. Programmation de site web dynamique :í í í í í í í í í íí	10
3.6. Hébergeur web :.....	11
3.6.1. Les hébergeurs gratuits :.....	11
3.6.2. Les hébergeurs professionnels :.....	11
4. Serveur DNS :	12
5. Le serveur Web :.....	13
6. Les langages de programmation web:.....	13
6.1. TML:.....	13
6.1.1. Définition :.....	13
6.1.2. Avantages de HTML :.....	13
6.2. CSS :.....	14
6.2.1. Définition :.....	14
6.2.2. Avantages de CSS :.....	14
6.3. PHP :.....	14
6.3.1. Définition :.....	14
6.3.2. Avantages PHP:.....	15
6.4. ASP :.....	15
6.6. MYSQL :.....	15
6.6.1. Définition :.....	15
6.6.2. Avantages de MySQL :.....	16
6.8. JavaScripts :.....	16

6.8.1. Définition :	16
6.8.2. Avantages de JavaScripts :	16
Conclusion :	17

Chapitre2 : Spécification des besoins

Introduction :	18
1. Le cahier de charge :	18
1.1. Présentation du projet :	18
1.2. Les choix techniques :	18
1.3. Les besoins technique :	18
2. le diagramme de cas d'utilisation :	19
3. Les descriptives textuelle des cas d'utilisations :	20
3. 1.Administrateur :	20
3.1.1 supprimer compte :	20
3.1.2. Supprimer document :	20
3. 2.Membre :	21
3. 2.1.S'authentifier :	21
3.2.2. Créer un compte :	21
3.2.3Modifier le compte :	22
3.2.4. Récupérer mots de passe oublié :	22
3.2.5. Créer un groupe :	23
3.2.6Ajouter un document :	23
3.2.7. Partager les documents :	23
3.2.8. Supprimer les documents :	24
3.2.9. Rechercher les documents :	24
3.2.10. Télécharger les documents :	24

3.2.11. Laisser des messages :	25
3.2.12. Inviter un ami :	25
4. Les diagrammes de séquence système :	26
4.1. Membre :	26
4.1.1. S'authentifier :	26
4.1.2. Créer compte :	27
4.1.3. Modifier compte :	28
4.1.4. Récupère le mot de passe :	29
4.1.5 Créer un groupe :	30
4.1.6. Ajouter les documents :	31
4.1.7. Partager les documents :	32
4.1.8. Supprimer un document :	33
4.1.9. Rechercher un document :	34
4.1.10. Laisser des messages :	35
4.1.11. Inviter un ami :	35
4.1.12. Télécharger un document :	36
4.2. L'administrateur :	36
4.2.1. Supprimer compte :	37
4.2.2. Supprimer document :	38
Conclusion :	38
Chapitre3 : phase d'analyse	
Introduction :	
.....	39
1. Identification des concepts de domaine :	39
.....	
2. Modèle du domaine :	40
3. Diagramme d'activité de navigation :	41
3.1. Administrateur :	41
3.1.1. Supprimer compte :	41

3.2. Membre :	42
3.2.1 S’authentifier :	42
3.2.2. Créer compte :	43
3.2.3. Modifier compte :	44
3.2.4. Récupérer mots de passe :	45
3.2.5. Rechercher document :	46
3.2.6. Partager document :	47
3.2.7. Supprimer document :	48
3.2.8. Télécharger document :	49
3.2.9. Ajouter document :	50
3.2.10. Créer groupe :	51
3.2.11. Inviter amis :	52
3.2.12. Laisser des messages :	53
Conclusion :	53

Chapitre4 : conception

Introduction :	54
1/Les diagrammes d’interaction :	54
1.1. Membre :	54
1.1.1- Créer compte :	55
1.1.2. S’authentifier :	56
1.1.3-Modifier compte :	57
1.1.4. Ajouter un document :	58

1.1.5-Supprimer un document :	59
1.1.6-Rechercher un document :	60
1.1.7-télécharger un document :	61
1.1.8-partager un document :	62
1.1.9-Envoyer message :	63
1.1.10-Envoyer invitation :	64
1.1.11-créer groupe:	65
1.2. Administrateur :	66
1.2.1. Supprimer un document :	66
1.2.2. Supprimer un compte :	67
2/Le diagramme de classe de conception :	68
3/dictionnaire de données :	69
3.1-concevoir les classes et les attributs :	69
3.2-concevoir les opérations :	70
4/Conception de la base de données :	70
Conclusion :	72
Chapitre5 : Réalisation	
Introduction :	73
1. Environnement de développement de l'application :	73
1.1. Outils de travail :	73
1.1.2. Notepad++ :	73
1.1.3. PHPMyadmin :	73
1.1.3. Système de gestion de base de données :	73
1.1.4. Adobe Photoshop :	74
2. Présentation des interfaces de l'application :	75
2.1. Page d'accueil :	75
2. 2. Connexion membre:	76
2.5. Contactez-nous :	76
2.7. Espace administrateur :	77
2.9. Page rechercher un document :	77

2.10. Page créer un groupe :	78
2.11. Page inviter un amis :	78
2.12. Page des documents :	79
2.13. Page partagé le document:	79
2.14. Page invitation reçu :	80
2.15. Page envoyer un message :	80
2.16. Page ajouter un document :	81
2.17. Gérer mon compte :	81
3. Diagramme déploiement de l'application :	82
CONCLUSION :	82

Liste des figures :

Figure 01 : chemine de réseau.....	02
Figure 02 : modelé OSI et TCP/IP	08
Figure 03 : Fonctionnement d'un site statique	09
Figure 04 : Le fonctionnement d'un site web dynamique.....	10
Figure 05: Architecture de base d'une application web dynamique.....	11
Figure 06: Architecture du serveur DNS.....	15
Figure 07 : Diagramme de cas d'utilisation.....	23
Figure 08 : Diagramme de séquence de s'authentifier.....	30
Figure 09 : Diagramme de séquence de créer compte.....	31
Figure 10 : Diagramme de séquence de modifier compte	32
Figure 11 : Diagramme de séquence de récupère mot de passe.....	33
Figure 12 : Diagramme de séquence de créer groupe	34
Figure 13 : Diagramme de séquence de ajouter document.....	35
Figure 14 : Diagramme de séquence de partager document.....	36
Figure15 : Diagramme de séquence de supprimer document.....	37
Figure 16 : Diagramme de séquence de rechercher document.....	38
Figure 17 : Diagramme de séquence de laisser message.....	39
Figure 18 : Diagramme de séquence de inviter ami	39
Figure 19 : Diagramme de séquence de télécharger document	40
Figure20 : Diagramme de séquence de l'admin supprimer document...	41
Figure21 : Diagramme de séquence de l'admin supprimer compte.....	42
Figure 22 : Diagramme de modèle de domaine.....	45
Figure 23 : Diagramme de navigation supprimer compte	46

Figure24: Diagramme de navigation s'authentifier.....	47
Figure25: Diagramme de navigation créer compte.....	48
Figure 26 : Diagramme de navigation modifier compte.....	49
Figure28 : Diagramme de navigation récupère mot de passe.....	50
Figure 29 : Diagramme de navigation rechercher document.....	51
Figure 30 : Diagramme de navigation partager document.....	52
Figure 31 : Diagramme de navigation supprimer document.....	53
Figure 32 : Diagramme de navigation créer groupe.....	54
Figure 33 : Diagramme de navigation invité ami.....	55
Figure 34 : Diagramme de navigation laisser message.....	56
Figure 35 : Diagramme d'interaction créer compte.....	60
Figure 36 : Diagramme d'interaction S'authentifier.....	61
Figure 37: Diagramme d'interaction Modifier compte	62
Figure 38: diagramme d'interaction Ajouter un document	63
Figure 39: Diagramme d'interaction Supprimer un document	64
Figure 40 : Diagramme d'interaction Rechercher un document	65
Figure 41 : Diagramme d'interaction télécharger un document	66
Figure 42 : Diagramme d'interaction partager un document	67
Figure 43 : Diagramme d'interaction Envoyer message	68
Figure 44 : Diagramme d'interaction Envoyer invitation	69
Figure 45 : Diagramme d'interaction créer groupe	70
Figure 46 : Diagramme d'interaction Supprimer un document	71
Figure 47 : Diagramme d'interaction Supprimer un compte	72
Figure 48 : Diagramme de classe de conception	73

Figure49 : SGBD.....	80
Figure50 : interfaces de Page d'accueil.....	79
Figure51 : interfaces de Connexion membre.....	79
Figure52 : interfaces de Contactez-nous.....	80
Figure53 : interfaces de Espace administrateur	80
Figure54 : interfaces de Page rechercher un document.....	81
Figure55 : interfaces de Page créer un groupe	81
Figure56 : interfaces de Page inviter un amis	82
Figure57 : interfaces de Page des documents	82
Figure58 : interfaces de Page partagé le document.....	83
Figure59 : interfaces de Page invitation reçu	83
Figure60 : interfaces de Page envoyer un message	84
Figure61 : interfaces de Page envoyer un message.....	84
Figure62 : interfaces de Page Gérer mon compte.....	85
Figure63 : Le diagramme de déploiement.....	86

Introduction Générale

L'histoire de l'humanité a connu beaucoup de révolutions, aujourd'hui nous vivons celle qui se traduit en rapidité et en efficacité à travers l'apparition de l'informatique. L'utilisation de l'informatique connaît une croissance rapide dans tous les domaines.

Les constructeurs des équipements informatiques ont développé des systèmes d'informations qui sont utilisés les banques, les sociétés et les universités, ...etc.

Dans notre projet nous allons essayer de réaliser un site web dynamique pour le partage de document(en utilisant un outil de modélisation UML « *langage de modélisation unifié* », et des langages de programmations tels que l' HTML, CSS et le PHP).

L'objectif de Notre site est de permettre a un membre le partager des documents dans plusieurs groupe.

Les personnages du site sont :

- ✓ un membre peut ajouter télécharger consulter des documents dans leurs espaces et les partager avec le membre de leur groupe, gérer leur compte, avoir son document et télécharger, inviter les amis, créer un groupe, rechercher un document.....
- ✓ Les visiteurs : visiteur inscrits dans le site, contactez-nous.

Le mémoire est constitué de 6 chapitres :

- ✓ **Chapitre 1:** dans ce chapitre nous définissons quelques concepts de l'Internet, le World Wide Web et les différents services d'internet.
- ✓ **Chapitre 2:** ce chapitre est contient la spécification des besoins.
- ✓ **Chapitre 3:** Le chapitre de la phase d'analyse du domaine permet l'identification des concepts du domaine et élaborer le modèle du domaine.et en fin les diagrammes d'activités de navigation.
- ✓ **Chapitre 4:** ce chapitre traite la conception du site en suivant le processus de développement UP (Unifié Processus).
- ✓ **Chapitre 5:** ce chapitre sera réservé à quelques aspects d'implémentation du système Développé à l'aide des outils technologiques choisis pour l'application à savoir : PHP et MySQL, apache.

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

CHAPITR 01 :
INTRODUCTION SUR LES TECHNOLOGIES WEB

Introduction

Dans ce premier chapitre, on va introduire des notions générales sur la technologie Web, notamment le sens du terme internet, et donner un aperçu sur la structure de l'internet. Ensuite, on parlera des web, sites web, et leurs différentes catégories.

1. Internet

Il est importants de différencier entre l'internet et le web, ces deux mots sont très proches dans l'esprit de chacun mais correspondent à deux notations très différentes.

1.1. Définition

Internet est le nom donné à un ensemble d'ordinateur connectés les uns aux autres, selon différents modes (satellite, fibre optique,...) et référencié de maniéré très précise (attribution d'une adresse à chaque ordinateur).On dit d'internet que c'est un réseau physique (des ordinateurs reliés par des câbles) figure 1. [01]



Figure 1:chemine de réseau

1.2. Structure d'internet

Pour comprendre comment est structuré Internet, il est important de prendre en note que le développement d'internet ne s'est pas fait de manière structurée ou planifiée. C'est plutôt la mise en commun de plusieurs réseaux connectés ensemble qui nous a donné l'internet. Autrement dit, l'internet est un réseau mondial reliant des réseaux privés, publics et des ordinateurs personnels tout en étant supportés par des serveurs un partout dans le monde.

1.3. Le rôle d'internet

Le rôle d'internet et de :

- ✓ Permettre de partager les informations personnelles
- ✓ Permettre les échanger des données et du courrier.
- ✓ Réduire la distance et supprimer les frontières entre les nations.

1.4. Les services d'internet

✓ Echange de messages (e-mail)

L'E-mail (électronique mail ou courrier électronique) est un service permettant d'échanger quasi instantanément du courrier et des documents avec tous personne possédant une adresse électronique.

Les forums de discussion (News)

Les News (Groupe News ou forum de discussion) sont un immense ensemble de forum, ou débats s'organisent sous forme de questions et de réponses animées par les abonnés à ces forums.

✓ Echange de fichiers

Le service de Transfer de fichiers comme son nom l'indique, permet de transférer directement des fichiers d'une machine à une autre.

Gopher

Gopher a vu le jour en tant que service de distribution d'information, il s'agit d'une méthode quelque peu plus conviviale pour accéder aux informations via une série de menus proposant : des recherches à effectuer, des liens vers d'autre sites Gopher, des liens vers d'autre menus, des documents à récupérer. Ce service est semblable au service d'échange de l'information , il permet toutefois seulement de retrouver des informations, mais n'autorise pas le téléchargement.

✓ La connexion à distance (Telnet)

Ce service permettant d'émuler un terminal à distance, cela signifie qu'il permet d'exécuter des commandes saisies au clavier sur une machine distante. L'outil Telnet est fonctionne dans un environnement client/serveur, c'est-à-dire que la machine distante est configurée en serveur et par conséquent attend qu'une machine lui demande un service. Ainsi, étant donné que la machine distante envoie les données à afficher, l'utilisateur a l'impression de travailler directement sur la machine distante.

1.5. Les protocoles d'internet

Le protocole est un ensemble de règles (codes) à respecter pour établir un échange d'informations entre ordinateurs. Le protocole plus utilisé par l'Internet est le TCP/ IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol). Il permet l'envoi des données par petits paquets. Il existe d'autres types de protocoles tels que le FTP, http ...etc.

1.5.1. Le protocole IP

IP signifie "Internet Protocol", protocole Internet. Il représente le protocole réseau le plus répandu, Il permet de découper l'information à transmettre en paquets, de les adresser, de les transporter indépendamment les uns des autres et de recomposer le message initial à l'arrivée.

Ce protocole utilise ainsi une technique dite de commutation de paquets. Il est souvent associé au protocole de contrôle de la transmission des données appelé TCP/IP, on parle ainsi du protocole TCP/IP.

Les fonctions d'IP comprennent :

- ✓ La fragmentation et le réassemblage des datagrammes.
- ✓ Le routage des datagrammes.

1.5.2. Le Protocole de transmission TCP/IP

TCP/IP est une suite de protocoles. Le sigle TCP/IP signifie «Transmission Control Protocol/Internet Protocol». Il provient des noms des deux protocoles majeurs de la suite de protocoles, c'est-à-dire les protocoles TCP et IP). TCP/IP représente d'une certaine façon l'ensemble des règles de communication sur internet et se base sur la notion adressage IP, c'est-à-dire le fait de fournir une adresse IP unique à chaque machine du réseau afin de pouvoir acheminer des paquets de données. Etant donné que la suite de protocoles TCP/IP a été créée à l'origine dans un but militaire, elle est conçue pour répondre à un certain nombre de critères parmi lesquels :

- ✓ Le fractionnement des messages en paquets.
- ✓ L'utilisation d'un système d'adresses.
- ✓ L'acheminement des données sur le réseau (routage).
- ✓ Le contrôle des erreurs de transmission de données.

La figure suivant présente le modèle OSI et TCP/IP:

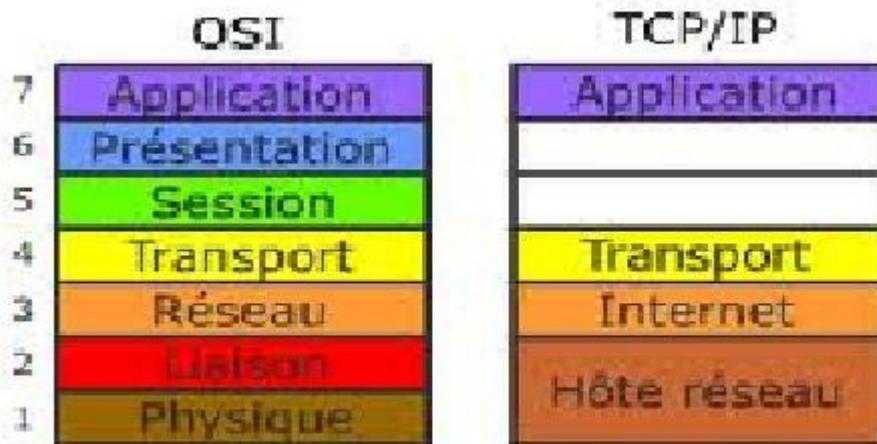


Figure 02:modele OSI et TCP/IP

- ✓ La couche physique : définit la façon dont les données sont physiquement converties en signaux numériques sur le média de communication (impulsions électriques, modulation de la lumière, etc.).
- ✓ La couche liaison données : définit l'interface avec la carte réseau et le partage du média de transmission.

- ✓ **La couche réseau** : permet de gérer l'adressage et le routage des données, c'est-à-dire leur acheminement via le réseau.
- ✓ **La couche transport** : est chargée du transport des données, de leur découpage en paquets et de la gestion des éventuelles erreurs de transmission.
- ✓ **La couche session** : définit l'ouverture et la destruction des sessions de communication entre les machines du réseau.
- ✓ **La couche présentation** : définit le format des données manipulées par le niveau applicatif (leur représentation, éventuellement leur compression et leur chiffrement) indépendamment du système.
- ✓ **La couche application** : assure l'interface avec les applications. Il s'agit donc du niveau le plus proche des utilisateurs, géré directement par les logiciels.

1.6.1. HTTP :

Le protocole 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 (essentiellement au format HTML) localisés grâce à une chaîne de caractères appelée URL entre un navigateur (le client) et un serveur. L'URL est l'adressage standard de n'importe quel document, sur n'importe quel ordinateur en local ou sur Internet.

1.6.2 FTP :

Le protocole FTP s'inscrit dans un modèle client-serveur, c'est-à-dire qu'une machine envoie des ordres (le client) et que l'autre attend des requêtes pour effectuer des actions (le serveur).

Le protocole FTP a pour objectifs de :

- ✓ permettre un partage de fichiers entre machines distantes
- ✓ permettre une indépendance aux systèmes de fichiers des machines clientes et serveur
- ✓ permettre de transférer des données de manière efficace

1.6.3. SMTP :

Le Simple Mail Transfer Protocol (littéralement « Protocole simple de transfert de courrier »), généralement abrégé SMTP, est un protocole de communication utilisé pour transférer le courrier électronique (courriel) vers les serveurs de messagerie électronique. [02]

2. Le web :

A la différence de l'internet, le web est la contraction de **le world wide Web** (www) : ce qui signifie à « Toile d'Araignée Mondiale ». Le web désigne un ensemble monde de documents de tout type, reliés entre eux à l'aide des liens hypertexte. la vision du monde devient alors un graphe de ressources informationnelles réparties sur internet. On accède au web au moyen d'un logiciel appelé navigateur (Internet explorer, Mozilla, Firefox, Google Chrome, ...).

Par analogie, lorsque deux personnes discutent entre elles, on a besoin :

- Du matériel : qui permet physiquement l'échange de données et c'est **internet**
- D'un monde de communication : une langue commune qui leur permet de se comprendre et rend possible l'échange d'idée et c'est le **web**

2.1. Navigateur web :

L'usage du navigateurweb donne à l'utilisateur les avantages suivants :

- ✓ L'interface graphique avec la souris.
- ✓ La possibilité de sauvegarder des documents de différents formats, d'annoter des documents, de laisser des marques (pour un accèsultérieur), d'avoir un historique de la navigation.
- ✓ L'accès direct aux serveurs www, FTP anonyme, Gopher, Telnet.
- ✓ La visualisation de document HTML.
- ✓ La restitution de différents formats de fichiers son, vidéo, graphique.

3. Qu'est-ce qu'un site web ?

3.1. Définition:

Un site internet est un dossier présent sur un ordinateur distant appelé serveur (on l'appelle également hébergeur), il est connecté en permanence à internet. Ce dossier accueille les pages du site web, qui sont accessibles via une adresse unique.

3.2. Le cycle de vie d'un site web :

Le cycle de vie d'un site web possède deux principauxfacettent qui sont :

3.2.1. La création:

Correspond à la concrétisation d'une idée qui comporte un grand nombre de phase:

- ✓ Conception, représentation et formalisation de l'idée.
- ✓ Réalisation, correspondant au développement du site web.
- ✓ Hébergement, se rapportant à la mise en ligne du site.

3.2.2 L'exploitation :

Correspondant à la gestion quotidienne du site, à son évolution et àsa mise à jour.

L'exploitation du site englobe notamment les activités suivantes:

- ✓ Veille, afin d'assurer un suivi des technologies, du positionnement du site et de celui des concurrents.
- ✓ Maintenance et mise à jour, représentant l'animation quotidienne du site et le maintien de son bon fonctionnement.

3.3. Les catégories des sites web:

On distingue plusieurs catégories de site web :

✓ **Les sites media :**

Ce sont des sites qui permettent aux utilisateurs de satisfaire leurs besoins en matière de médias, ceci dépend évidemment des objectifs que vise le site web (son, image, vidéos ou multiple...).

✓ **Les sites vitrines :**

Appelés également sites plaquettes ou sites identité Ce sont des sites dont l'objectif est de mettre en avant l'image de marque de la société, en présentant par exemples ses produits ou ses services.

✓ **Les sites catalogue :**

Ce sont des sites visant à présenter les offres de l'entreprise.

✓ **Les sites institutionnels :**

Ce sont des sites présentant une organisation et ces valeurs, ce type de site décrit généralement l'activité de l'organisation, des chiffres clés et les informations nécessaires aux clients.

✓ **Les sites personnels / professionnels :**

Ce sont des sites réalisés par des particuliers à titre de loisir, le plus souvent par passion à un sujet ou une description.

✓ **Les sites communautaires / forums :**

Ce sont des sites réunissant des internautes autour d'un intérêt commun.

✓ **Les sites intranet :**

Ce sont des sites accessibles de l'intérieur d'une entreprise ou d'une direction, ayant pour objet la disposition et le partage d'informations professionnelles.

✓ **Les sites marchands :**

Ce sont des sites vendant directement des produits aux internautes et permettant éventuellement de payer en ligne. [01]

3.4. Les différents types d'un site web :

Il existe deux types de sites web : les sites web statiques et les sites web dynamiques.

3.4. 1. Site web statique : ce sont des sites réalisés uniquement à l'aide des langages (X) HTML et CSS. Ils fonctionnent très bien mais leur contenu ne peut pas être mis à jour, automatiquement il faut que le propriétaire du site (le webmaster) modifie le code source pour y ajouter des nouveautés.

Ce n'est pas très pratique quand on doit mettre à jour son site plusieurs fois dans la même journée ! Les sites statiques sont donc bien adaptés pour réaliser des sites "vitrine", pour présenter par exemple son entreprise, mais sans aller plus loin.

Ce type de site se fait de plus en plus rare aujourd'hui, car dès que l'on rajoute un élément d'interaction (comme un formulaire de contact), on ne parle plus de site statique mais de site dynamique. Figure suivante. [03]

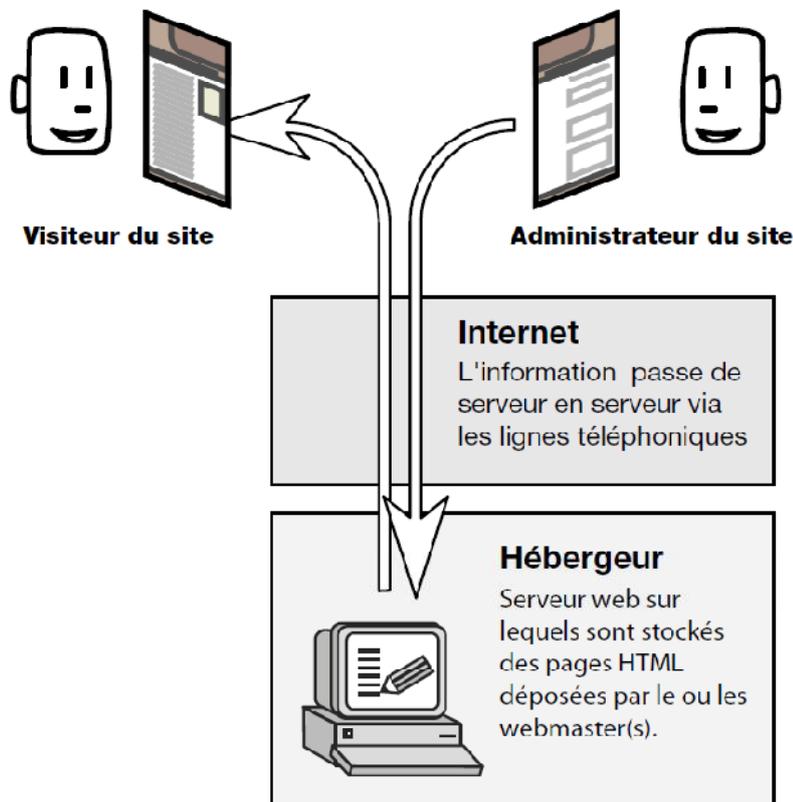


Figure 3: Fonctionnement d'un site statique

3.4.1.1. Les avantages d'un site web statique :

Un site web statique est moins couteux qu'un site web dynamique, sauf si le site est particulièrement volumineux aussi Toutes les pages sont individualisées ce qui permet d'obtenir un bon référencement.

3.4.1.2. Les inconvénient d'un site web statique :

Un site web statique est Peut évolutif aussi Chaque modification coûte du temps, beaucoup de temps parfois. [04]

3.4.2. Les sites web dynamiques :

Plus complexes, ils utilisent d'autres langages en plus de (X) HTML et CSS, tels que PHP.

Le contenu de ces sites web est dit "dynamique" parce qu'il peut changer sans l'intervention du webmaster figure Laplupart des sites web que vous visitez aujourd'hui, sont des sites dynamiques.

En effet, ceux-ci peuvent proposer des fonctionnalités bien plus excitantes que les sites statiques. Voici quelques éléments que l'on peut réaliser avec un site web dynamique.

Un espace membres : Les visiteurs peuvent s'inscrire au site et avoir accès à des sections qui leur sont réservées.

Un forum : il est courant aujourd'hui de voir les sites web proposer un forum de discussion pour s'entraider.

Un compteur de visiteurs : on peut facilement compter le nombre de visiteurs qui se sont connectés dans la journée sur le site, ou même connaître le nombre de visiteurs en train de naviguer dessus !

Des actualités : on peut automatiser l'écriture d'actualités, en offrant au visiteur la possibilité d'en rédiger, de lescommenter, etc.

Une newsletter : on peut envoyer un e-mail à tous les membres du site régulièrement pour leur présenter les nouveautés etles inciter ainsi à revenir sur le site. [03]



Figure4 : Le fonctionnement d'un site web dynamique

3.4.2.1. Avantages et Inconvénients d'un site web dynamique :

L'avantage d'un site dynamique est la mise à jour qui est beaucoup plus facile par l'administrateur ou le propriétaire du site aussi il est plus convivial et personnalisable par les utilisateurs (apparence, ajout de contenu...etc.). Cependant, le site dynamique est plus lent et plus cher à développer (hébergement, ...etc.).[05]

3.5. Programmation de site web dynamique :

La programmation web dynamique permet de dépasser les limites étroites des pages HTML statiques, dont le contenu est fixé à l'avance.

Le principe consiste à produire les documents HTML par un programme associé au serveur web. Ce programme reçoit en outre des paramètres saisis par l'utilisateur qui conditionnent la page renvoyée par le serveur au client. Le contenu des pages est donc construit à la demande, «dynamiquement».

Le navigateur (client) envoie une requête (souvent à partir d'un formulaire HTML).

Cette requête consiste à déclencher une action « programme web » sur un serveur référencé par son URL. L'exécution du programme web par le serveur web se déroule en trois phases :

1. Constitution de la requête par le client : le navigateur construit une URL contenant le nom du programme à exécuter, accompagné, le plus souvent, de paramètres ;
2. Réception de la requête par le serveur : le programme serveur récupère les informations transmises par le navigateur et déclenche l'exécution du programme en lui fournissant les paramètres reçus ;
3. Transmission de la réponse : le programme renvoie le résultat de son exécution au serveur sous la forme d'un document HTML, le serveur se

contenant alors de faire suivre au client Nous décrivons brièvement ces trois étapes par la figure suivante. [06]

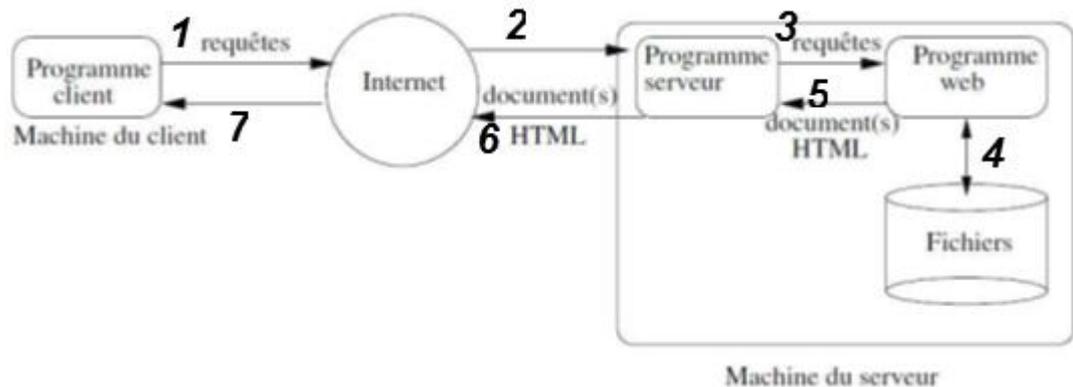


Figure 5: Architecture de base d'une application web dynamique.

3.6. Hébergeur web :

Un hébergeur Internet (ou hébergeur web) est une entité ayant pour vocation de mettre à la disposition des internautes des sites web conçus et gérés par les concepteurs et les webmasters.

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 connectés 24 heures sur 24 à Internet (des serveurs web par exemple) par une connexion à très haut débit (plusieurs centaines de Mbps) sur lesquels sont installés des logiciels : serveur http (souvent Apache), serveur de messagerie, de base de données...etc. On distingue deux principales catégories d'hébergeurs

3.6.1. Les hébergeurs gratuits :

Ils prêtent gratuitement un espace disque sur un serveur pour créer vos pages web. Ce type de service est généralement totalement gratuit. Ils gagnent de l'argent soit avec un espace publicitaire sur votre site (ce procédé se fait de plus en plus rare), soit uniquement grâce au trafic sur leur propre site.

3.6.2. Les 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 pannes 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» etc.).

Il y a trois types d'hébergement professionnel :

- ✓ L'hébergement mutualisé : Appelé parfois hébergement partagé consiste à héberger plusieurs sites 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 logiciels applicatifs. Des services associés (garantie. maintenance. monitoring) ainsi que de l'espace et de la bande passante.
- ✓ 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. [01]

4. Serveur DNS :

Un serveur DNS est un serveur qui permet de relier un nom de domaine avec une adresse IP. Il 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 hôtes distants. Un ordinateur client envoie le nom d'un hôte distant 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 l'hôte distant, il peut répondre au client avec l'adresse d'un serveur DNS qui a plus de chances de posséder des informations sur cet hôte distant, 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 un hôte dans l'espace de noms DNS spécifique. Dans le schéma ci-dessus, l'internaute appelle un site web, via son navigateur, par son nom de domaine le navigateur qui va interroger son serveur Dns afin de connaître l'adresse IP du serveur internet sur lequel est hébergé votre site.

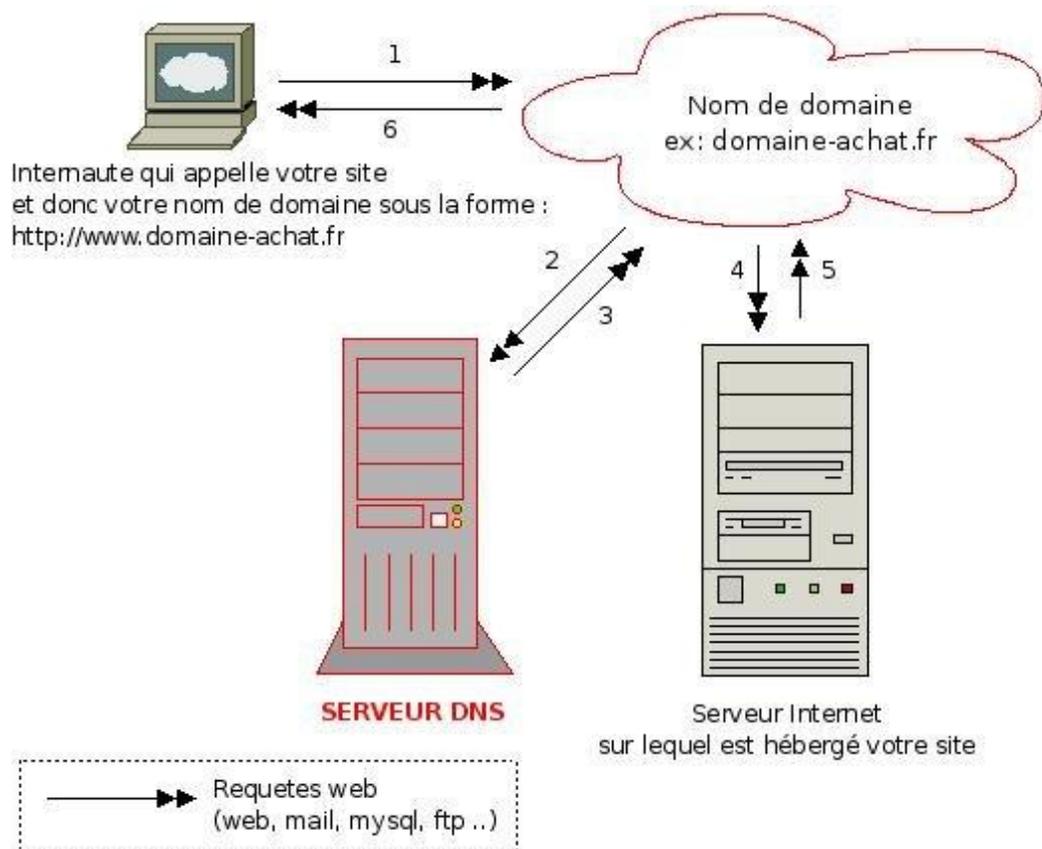


Figure 6: Architecture du serveur DNS

5. Le serveur Web :

Un **serveur Web** peut être :

- ✓ Un ordinateur tenant le rôle de serveur informatique sur lequel fonctionne un logiciel serveur HTTP.
- ✓ Le serveur HTTP lui-même (logicielle).
- ✓ Un ensemble de serveurs permettant le fonctionnement d'applications Web.

Le plus souvent, un serveur Web fait fonctionner plusieurs logiciels qui fonctionnent en parallèle. On retrouve la combinaison Apache (serveur HTTP), MySQL (serveur de base de données) et PHP

La plupart des ordinateurs utilisés comme serveur Web sont reliés à Internet et hébergent des sites web du World Wide Web. Les autres serveurs se trouvent sur des intranets et hébergent des documents internes d'une entreprise, d'une administration, etc. [07]

6. Les langages de programmation web:

6.1. HTML :

6.1.1. Définition :

L'HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML, est le langage informatique créé et utilisé pour écrire les pages Web. Ce n'est pas un vrai langage de programmation, mais plutôt de mise en forme de texte. Il définit grâce à des balises le rôle des éléments de la page web, pour qu'ils soient présentés comme tels.

la structure générale d'une page HTML est la suivante :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Titre du document</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
...
</BODY>
</HTML>
```

6.1.2. Avantages de HTML :

- ✓ HTML est indépendant de toute marque, 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 des éléments distants dont on intègre l'adresse (URL).
- ✓ L'hypertexte permet de gérer des informations très diversifiées sans devoir les stocker localement.

6.2. CSS :

6.2.1. Définition :

C'est un système destiné à mettre en forme les contenus de pages Web. La partie CSS d'un document Web se contente de définir les différents styles de textes ou de blocs qui seront utilisés pour la mise en forme tandis que la partie HTML ne contient que le texte encadré de quelques balises. Chaque style CSS se voit attribuer un nom.

Pour attribuer l'un de ces styles à un segment de texte particulier, il suffit d'ajouter les attributs "class=nom_du_style" ou "id=nom_du_style" au sein de n'importe quel balise HTML.

6.2.2. Avantages de CSS :

CSS fournit les avantages supplémentaires suivants :

- ✓ La mise en page des pages Web peut être mise à jour avec un seul fichier CSS, économisant ainsi un temps considérable.
- ✓ Les pages Web rendues par CSS sont compatibles avec toutes les tailles d'écran, du PDA aux écrans 1600 × 1200.
- ✓ Dans le futur, les navigateurs rendront de plus en plus facile aux utilisateurs du Web de modifier les réglages du site Web (couleurs, tailles de police) émettant en page le site Web avec des CSS.
- ✓ Les CSS séparent la structure et la présentation et ainsi fournissent d'énormes bénéfices en termes d'accessibilité.

6.3. PHP :

6.3.1. Définition :

PHP (Hypertexte Pré Processor) C'est un langage de scripts interprété, et opensource. Il est conçu pour le développement d 'application web interactive et dynamique.

PHP fournit les avantages supplémentaires suivants :

- ✓ Les pages se mettent à jour seules.
- ✓ PHP possède un grand nombre de fonctions permettant des opérations sur lesystème de fichiers, la gestion de BDD telle que MySQL et de pouvoir légère dynamiquement.
- ✓ C'est un langage qui s'inclut dans le HTML.
- ✓ Il est principalement conçu pour servir de langage de scripts côté serveur.

* la structure générale d'une page PHP est la suivante :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Mon 1er Programme PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
< ?phpprint (« bonjour,») ;
?>
</BODY>
</HTML>
```

6.3.2. Avantages PHP:

- ✓ Gratuit.
- ✓ Rapide.
- ✓ stable (le serveur n'a pas besoin d'être réinitialisé souvent, le logiciel n'échange pas radicalement d'une version à l'autre)
- ✓ simplicité d'écriture
- ✓ possibilité d'inclure le script PHP au sein d'une page HTML facilement
- ✓ Simplicité d'interface avec les BDD
- ✓ Intégration au sein de nombreux serveurs (Apache, Microsoft...). [08]

6.4. ASP :

ASP (*Active Server Pages*) est une standard mise au point par Microsoft en 1996 permet de développer des applications Web interactives, 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 « classique » (dont l'extension est *.htm* ou *.html*) affichera continuellement la même information.

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, ainsi que les connexions à des bases de données (grâce à *ADO*, *ActiveX Data Objects*) ou bien des composants *COM* (*Component Object Model*). Les ASP sont donc exécutées du côté du serveur au même titre que les scripts PHP, et non du côté client comme JavaScript.

Les 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. [09]

6.5. MYSQL :

6.5.1. Définition :

MySQL est un serveur de bases de données relationnelles Open Source.

Un serveur de bases de données stocke les données dans des tables séparées plutôt que de tout rassembler dans une seule table. Cela améliore la rapidité et la souplesse de l'ensemble. Les tables sont reliées par des relations définies, qui rendent possible la combinaison de données entre plusieurs tables durant une requête. Le SQL dans "MySQL" signifie "StructuredQuery Langage" : le langage standard pour les traitements de bases de données.

6.5.2. Avantages de MySQL :

- ✓ La rapidité et la petite taille de MySQL en font un outil idéal pour un site web
- ✓ Il est rapide
- ✓ gratuit
- ✓ Il est facile à utiliser
- ✓ Il tourne sur de nombreux systèmes d'exploitation
- ✓ Il existe une assistance technique importante
- ✓ Il est sûr
- ✓ Il permet la création et la manipulation de bases de données de grande taille.

6.6. JavaScripts :

6.6.1. Définition :

JavaScripts est un langage de script orienté objet principalement utilisé dans les pages HTML. A l'opposé des langages serveurs (qui s'exécutent sur le site),

JavaScript est exécuté sur l'ordinateur de l'internaute par le navigateur lui-même. Ainsi, ce langage permet une interaction avec l'utilisateur en fonction de ses actions (Lors du passage de la souris au-dessus d'un élément, on le redimensionnement de la page...). La version standardisée de JavaScript est l'ECMA Script par exemple.

```
<Html>
<head>
<title>First Java Script</title>
<script language="JavaScript">
functionsayhello(){
alert("Welcome to JavaScript World!");
}
</script>
</head>
<body>
<p><b>Click the following link to run your first java script
example</b></p>
<p><a href="javascript:sayhello()">Run JavaScript First
Program</a></p>
</body>
</html>
```

6.6.2. Avantages de JavaScripts :

Les avantages du JavaScript sont nombreux:

- ✓ Vitesse - Les fonctions du JavaScript ne doivent pas attendre pour des réponses de leurs serveurs pour agir, ce qui accélère le traitement.
- ✓ Simplicité - le JavaScript est relativement simple et facile à apprendre.
- ✓ Versatilité - Le JavaScript ne nécessite pas un programme spécial pour l'interpréter (Flash Player, "plug-ins"), ni pour l'écrire. De plus, JavaScript n'occupe pas un grand espace sur les sites web. [08]

Conclusion :

Dans ce chapitre on a présente la différence entre l'internet et le web et aussi la déférence entre site web statique et dynamique. Les sites web dynamiques présents de nombreux avantages notamment il est plus convivial.

CHAPITRE 02 : **SPECIFICATION** **DES BESIIONS**

INTRODUCTION :

Après avoir bien quelque définition sur le web, nous allons entamer dans ce chapitre la première étape du processus UP qui est le cahier de charge.

1. Le cahier de charge :

1.1. Présentation du projet :

Notre objectif est de mettre en œuvre un site web dynamique pour le partage des documents. Le site permettre aux membres de partager, ajouter, supprimer leur document.

1.2. Les choix techniques :

Voici les choix techniques qui ont été adoptés pour le projet :

- ✓ Adoption d'une architecture à 3 couches.
- ✓ Utilisation des langages HTML et PHP.
- ✓ Constitution de la base de données avec PhpMySQL.

1.3. Les besoins technique :

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 doit être reconnu du système par un nom et un mot de passe.

Le temps de réponse : Le temps de réponse doit être acceptable.

1.3. Identification des acteurs :

Membre : Personne qui est déjà connu par le site, et qui peut partager des documents.

Visiteur : Personne qui peut créer un compte.

2. le diagramme de cas d'utilisation :

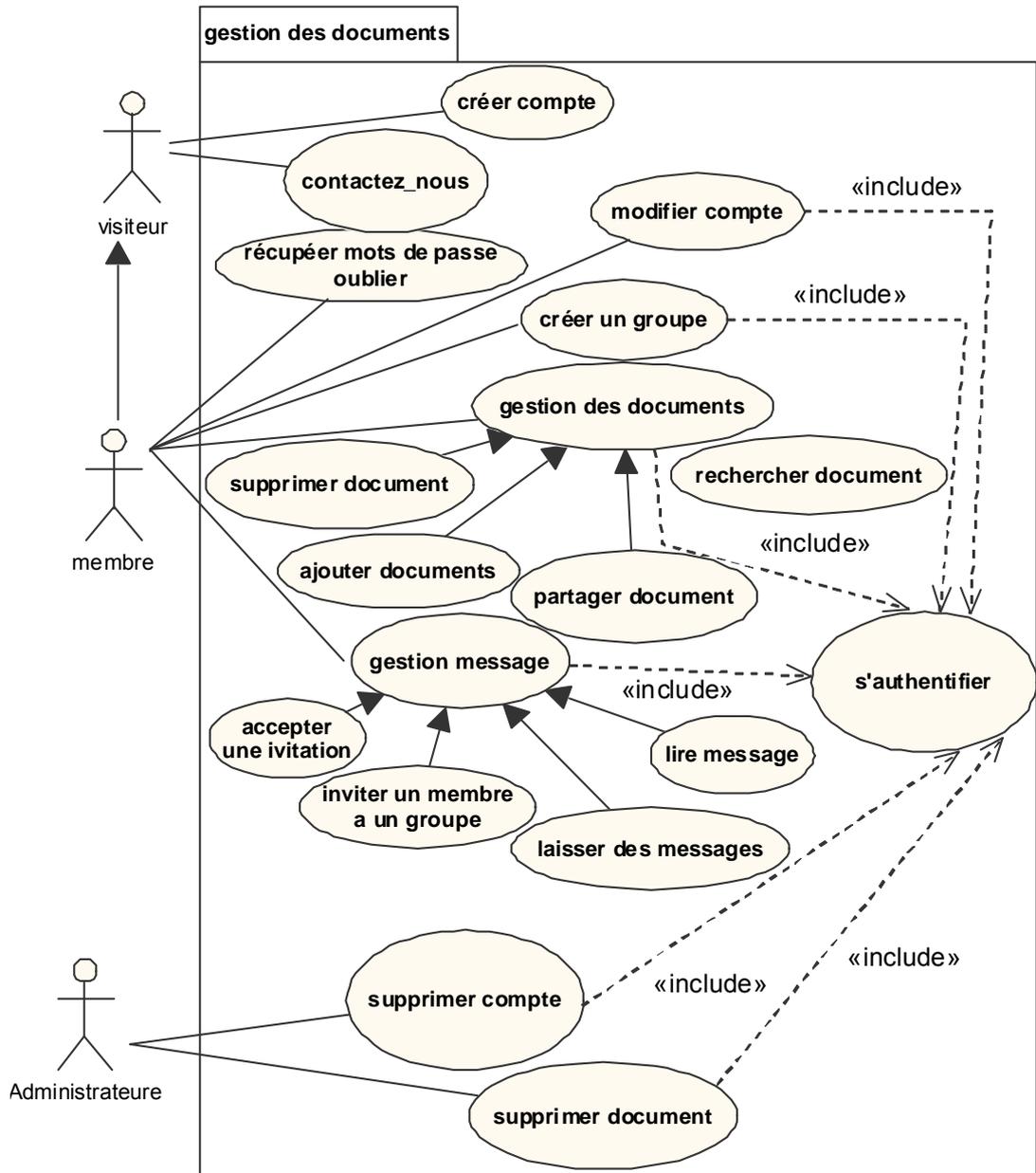


Figure 7: Diagramme de cas d'utilisation

3. Les descriptives textuelle des cas d'utilisations :

3. 1.Administrateur :

3.1.1 supprimer compte :

	Supprimer compte
Description	Ce cas permet à un administrateur de supprimer le compte d'un membre.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	Le compte existe déjà.
Post condition	Le système affiche un message de suppression.
scénario Nominal	1. L'administrateur demande de supprimer un compte. 2. Le système affiche la liste des comptes. 3. L'administrateur sélectionne les comptes qu'il veut supprimer et valide. 4. Le système affiche le message de confirmation.
Scénario Alternatif	L'administrateur annule la suppression.
Scénario Exception	L'administrateur annule la suppression.

3.1.2 supprimer document :

	Supprimer Document
Description	Ce cas permet à un administrateur de supprimer un document.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	Le document existe déjà.
Post condition	Le système affiche un message de suppression.
Scénario Nominal	1. L'administrateur demande de supprimer document. 2. Le système affiche la liste des documents. 3. L'administrateur sélectionne les documents qu'il veut supprimer et valide. 4. Le système affiche le message de confirmation.
Scénario Alternatif	L'administrateur annule la suppression.
Scénario Alternatif	L'administrateur annule la suppression.

3. 2.Membre :

3.2 .1.S’authentifier :

S’authentifier	
Description	Ce cas permet à un membre de s’authentifier pour avoir accès à son espace.
Acteur	membre.
Pré condition	Déjà inscrit.
Post condition	Le membre et authentifier.
scénario Nominal	1. Le système affiche la fenêtre d’authentifier. 2. L’utilisateur saisir le pseudo-nom et le mot de passe. 3. Le système vérifier et afficher son espace.
scénario Alternatif	Message d’erreur.
scénario Exception	L’utilisateur quitte le système.

3.2.2. Créer un compte :

Créer compte	
Description	Ce cas permet à un visiteur de créer un compte.
Acteur	visiteur.
Post condition	Le système ajoute le visiteur a la liste de membre.
ScenarioNominal	1. Le visiteur saisie leur information (pseudo, nom, mots de passe,..). 2. Le système sauvegarde ces informations dans la base de donne.
Alternatif	1. Le pseudo existé déjà. 2. Le système affiche le formulaire de saisie.
Exception	Le membre quitter le système.

3.2.3 Modifier le compte :

	Modifie un compte
Description	Ce cas permet à un membre de modifier les informations de son compte.
Acteur	membre.
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Les informations sont modifier.
ScenarioNominal	1. Le membre demander de modifier compte. 2. Le système afficher le formulaire de la saisie. 3. Le membre modifier les informations et les enregistrer. 4. Le système afficher le message d'enregistrement.
Alternatif	Informations incorrecte.
Exception	Le membre annuler la modification.

3.2.4 Récupérer mots de passe oublié :

	Récupérer mots de passe oublier
Description	Ce cas d'utilisation permet au membre de récupéré son mot de passe.
Acteur	membre.
Pré condition	membre s'est inscrit.
Post condition	Le membre récupère san mot de passe.
ScenarioNominal	1. L'utilisateur demande de récupéré son mot de passe. 2. Le système afficher le formulaire. 3. L'utilisateur saisir les informations personnelles et confirmé. 4. Le système vérifier les informations afficher le mot de passe.
Alternatif	Informations incorrecte.
Exception	Annuler l'opération.

3.2.5.Créer un groupe :

Description	Ce cas d'utilisation permet à un membre de créer un groupe.
Acteur	Le membre.
Pré condition	Le membre doit être authentifié.
Post condition	Le groupe est créé.
ScenarioNominal	1. Le membre demande de créer un groupe. 2. Le système afficher le formulaire. 3. Le membre saisir les informations et confirme. 4. Le système vérifier les informations et créer neveux groupe.
Alternatif	Il n'existe pas des amis.
Exception	Annuler l'opération.

3.2.6Ajouter un document :

Ajouter un document	
Description	Ce cas permet au membre ajouter un document.
Acteur	Membre
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Le système afficher un message de confirmation
ScenarioNominal	1-Le membre demande la description d'un document 2-Le système afficher le formulaire de description. 3-Le membre choisi le document qui veut ajouter et valider l'opération 4-Le system afficher le message de confirmation
Alternatif	Le system afficher le message d'erreur
Exception	Le membre annuler l'ajout.

3.2.7. Partager les documents

Partager les documents	
Description	Ce cas permet à membre de partager un document
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre et authentifié.
Post condition	Le système afficher les documents partager par chaque groupe.
Scenario Nominal	1-Le membre demandé de partager les documents avec un groupe. 2-Le système vérifié qui ce membre est créer ce groupe ou il est intégré dans ce groupe est afficher la liste de document. 3-Le membre choisi le groupe puis partager ce document. 4-Le système afficher le message de confirmation.
Alternatif	Errer de transfère.
Exception	Le membre annuler le partage.

3.2.8. Supprimer les documents :

Supprimer un document	
Description	Ce cas permet à un membre supprimer un document.
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre est s'authentifé.
Post condition	Le système afficher un message de suppression.
Scenarion Nominal	1. Le membre demande de supprimer un document. 2. Le système vérifié que ce document de ce membre. 3. Le system afficher le message de confirmation.
Alternatif	Le membre annuler la suppression.
Exception	Le membre annule la suppression.

3.2.9. Rechercher les documents :

Rechercher un document	
Description	Ce cas permet à un membre recherche un document.
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Le système afficher un liste des documents.
Scenarion Nominal	1-Le membre demander la recherche. 2-Le système afficher la barre de recherche. 3 Le membre saisi le nom de document et lancer la recherche. 4-Le système afficher le résultat de la recherche.
Alternatif	Afficher une autre fois le menu.
Exception	Le membre annuler la rechercher

3.2.10. Télécharger les documents

Télécharger les documents	
Description	Ce cas permet à un membre de télécharger un document.
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Le système afficher un liste des documents.
Scenarion Nominal	1-Le membre choisi le document puis télécharger. 2-Le système afficher la barre de téléchargement. 3-Le membre sélectionne le nom de document et lancer letéléchargement. 4-Le système afficher le résultat dutéléchargement.
Alternatif	Aucun résultat de téléchargement.
Exception	Le membre annuler le téléchargement.

3.2.11. Laisser des messages :

Laisser messages	
Description	Ce cas permet à un membre laisser des messagesa un autre membre.
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Le system afficher le message de confirmation.
ScenarioNominal	1-Le membre demandé de laisser des messages. 2-Le system afficher le formulaire de saisie. 3-Le membre écrire son message et l'envoie. 4- Le system afficher le message de confirmation.
Alternatif	Erreur d'envoi de message.
Exception	Le membre annuler l'envoi.

3.2.12. Inviter un ami :

Invite un ami	
Description	Ce cas permet à un membre invite un amis
Acteur	Membre.
Pré condition	Le membre est authentifié.
Post condition	Le système envoyer l'invitation.
ScenarioNominal	1-Le membre saisie pseudo et envoyer l'invitation. 2-Le system afficher le message de confirmation.
Alternatif	L'envoi à échoué.
Exception	Le membre annuler l'envoi.

4. Les diagrammes de séquence système

4.1. Membre :

4.1.1. S'authentifier :

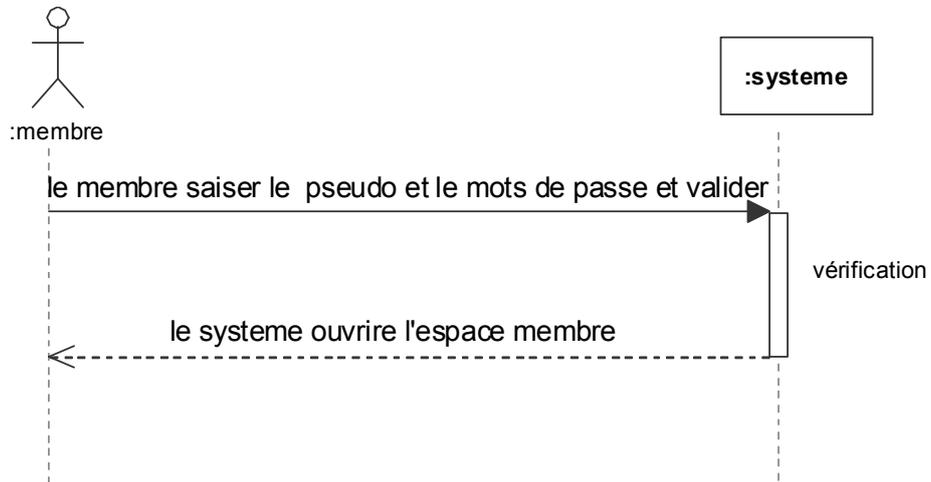


Figure8: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation s'authentifier

4.1.2. Créer compte :

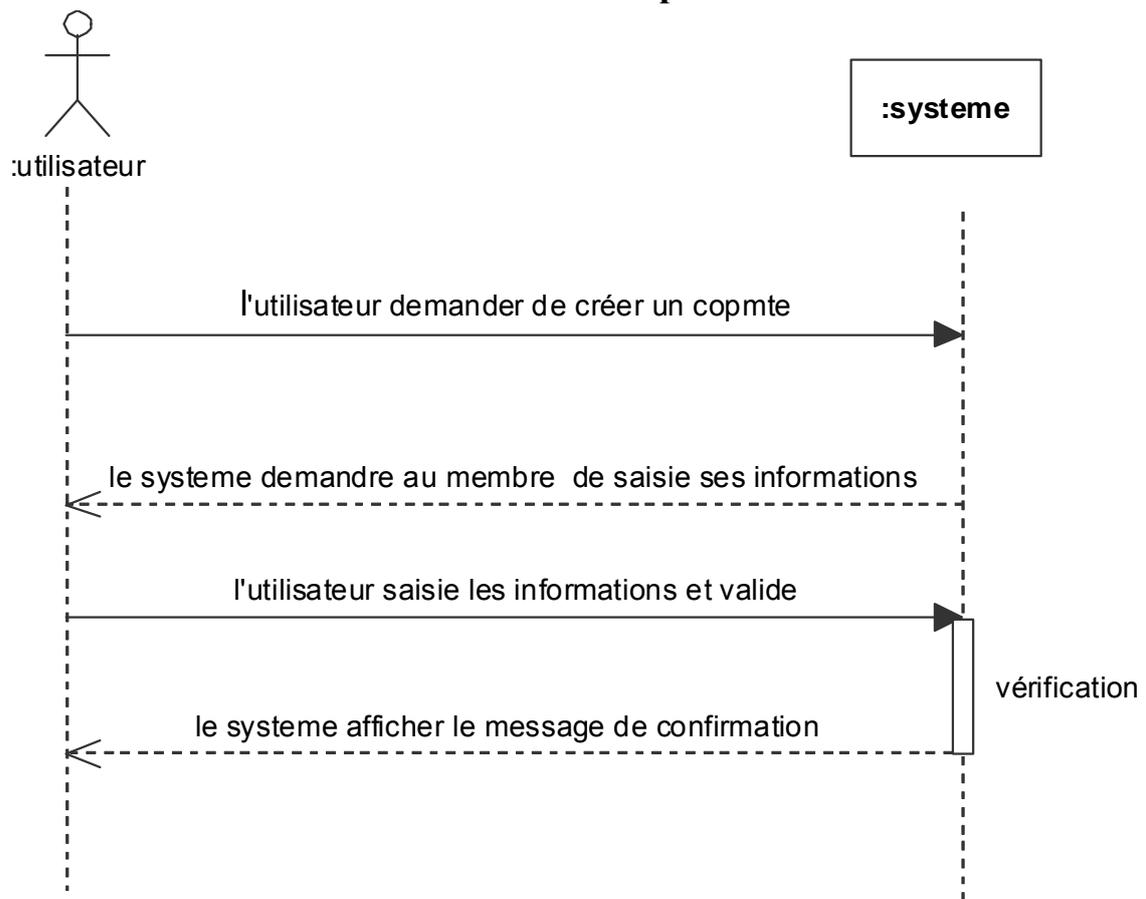


Figure 9:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation créer compte

4.1.3. Modifier compte :

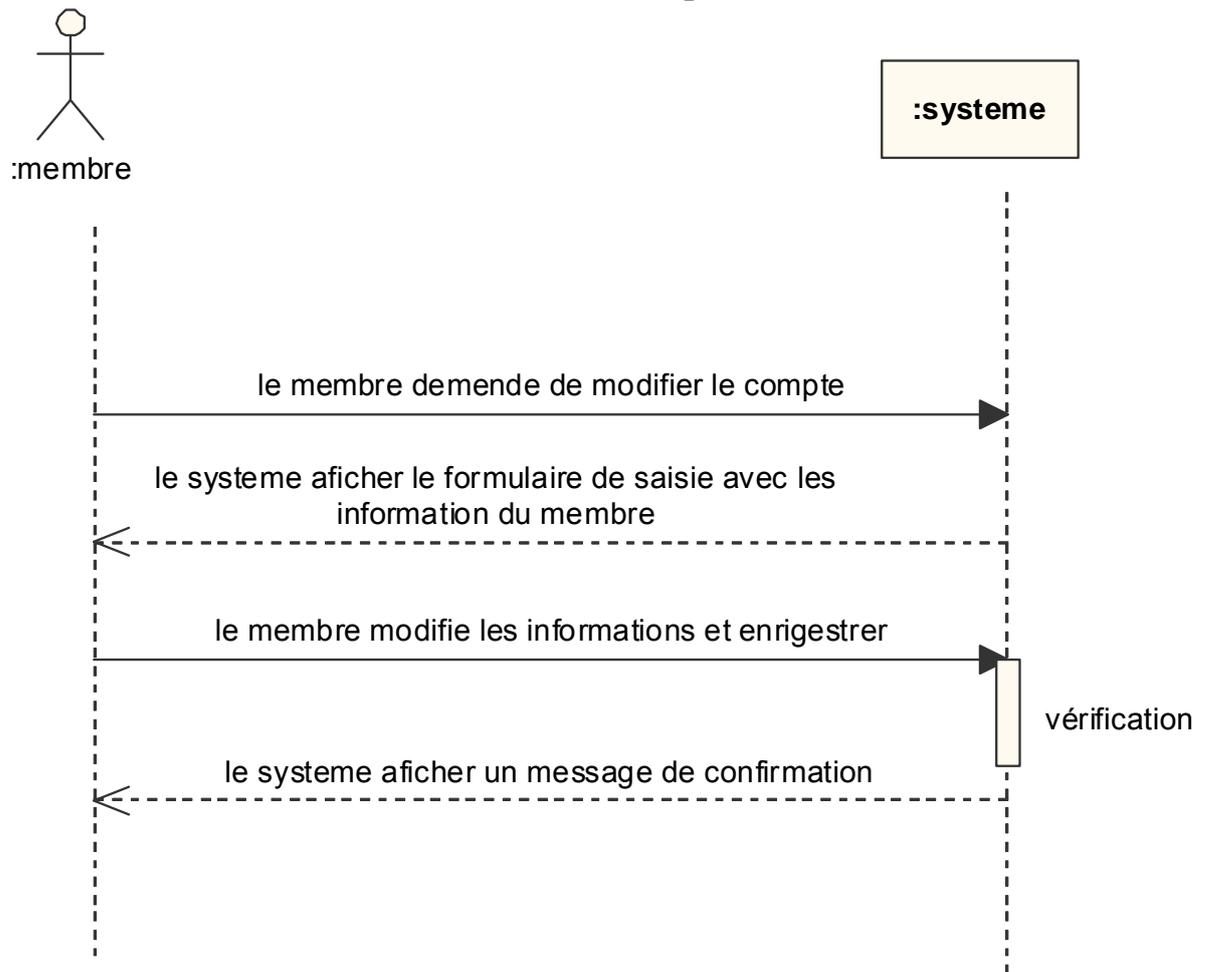


Figure 10:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation modifier compte

4.1.4. Récupère le mot de passe :

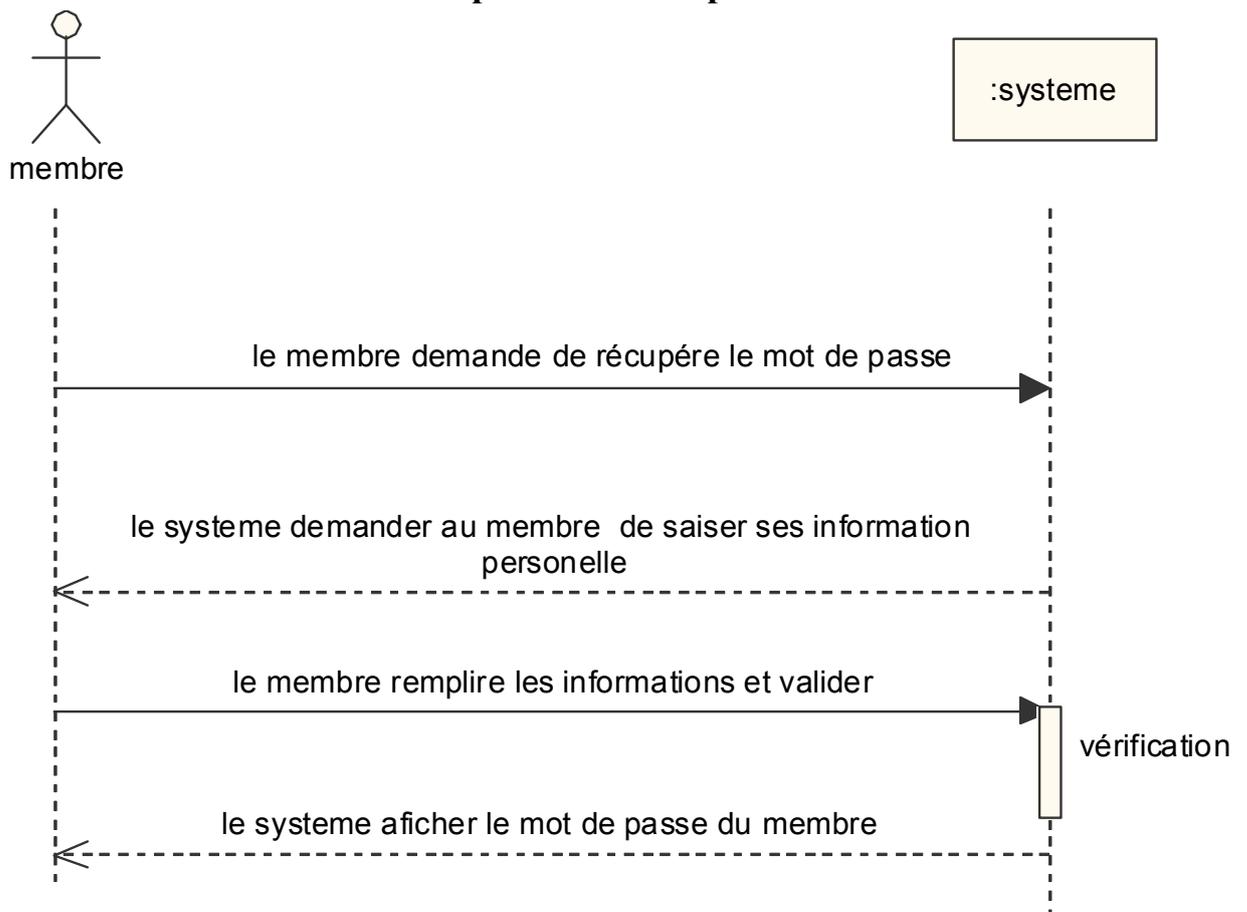


Figure 11:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation Récupère le mot de passe

4.1.5 Créer un groupe :

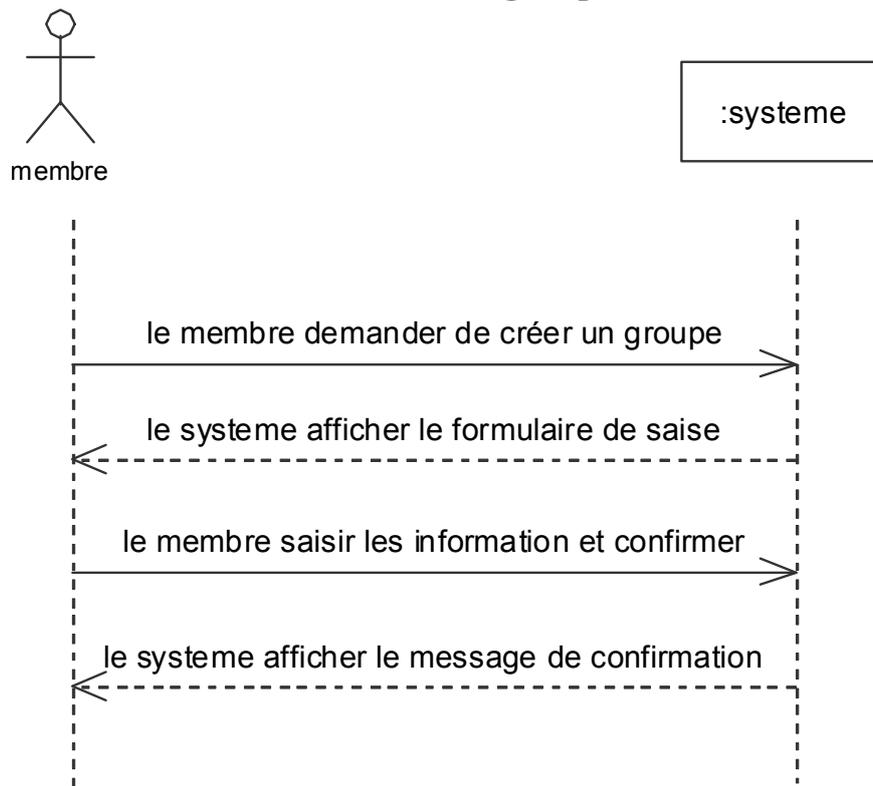


Figure 12: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation créer un groupe

4.1.6. Ajouter les documents :

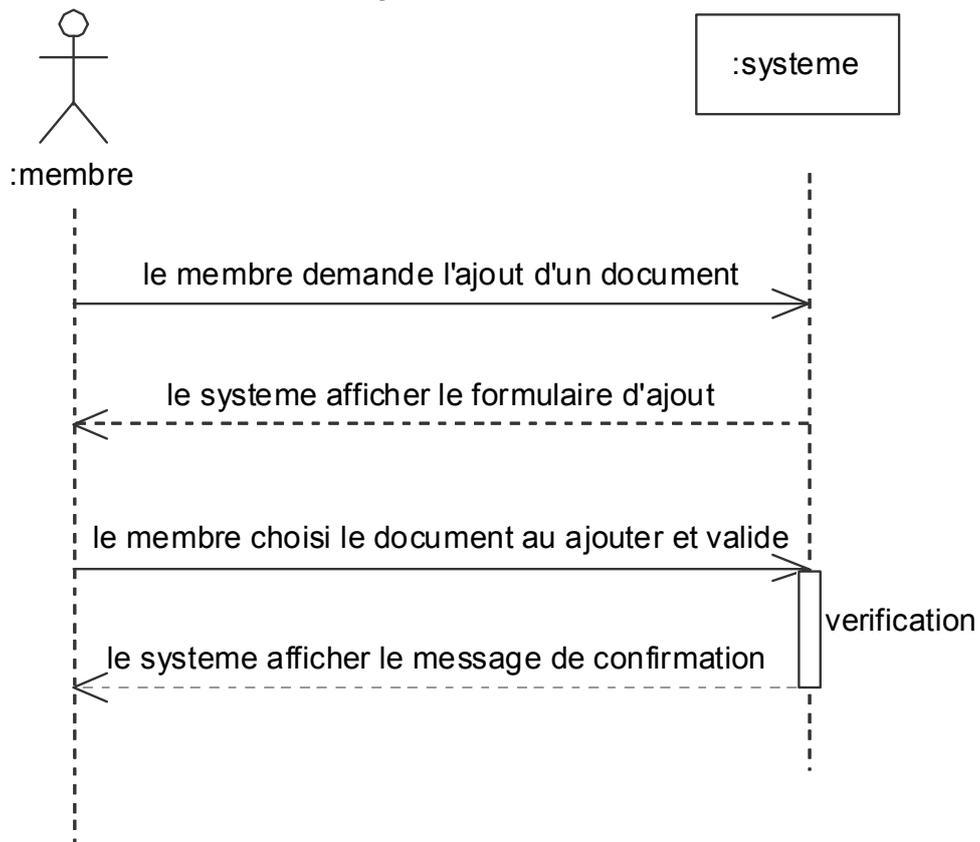


Figure 13: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation Ajouter document

4.1.7. Partager les documents :

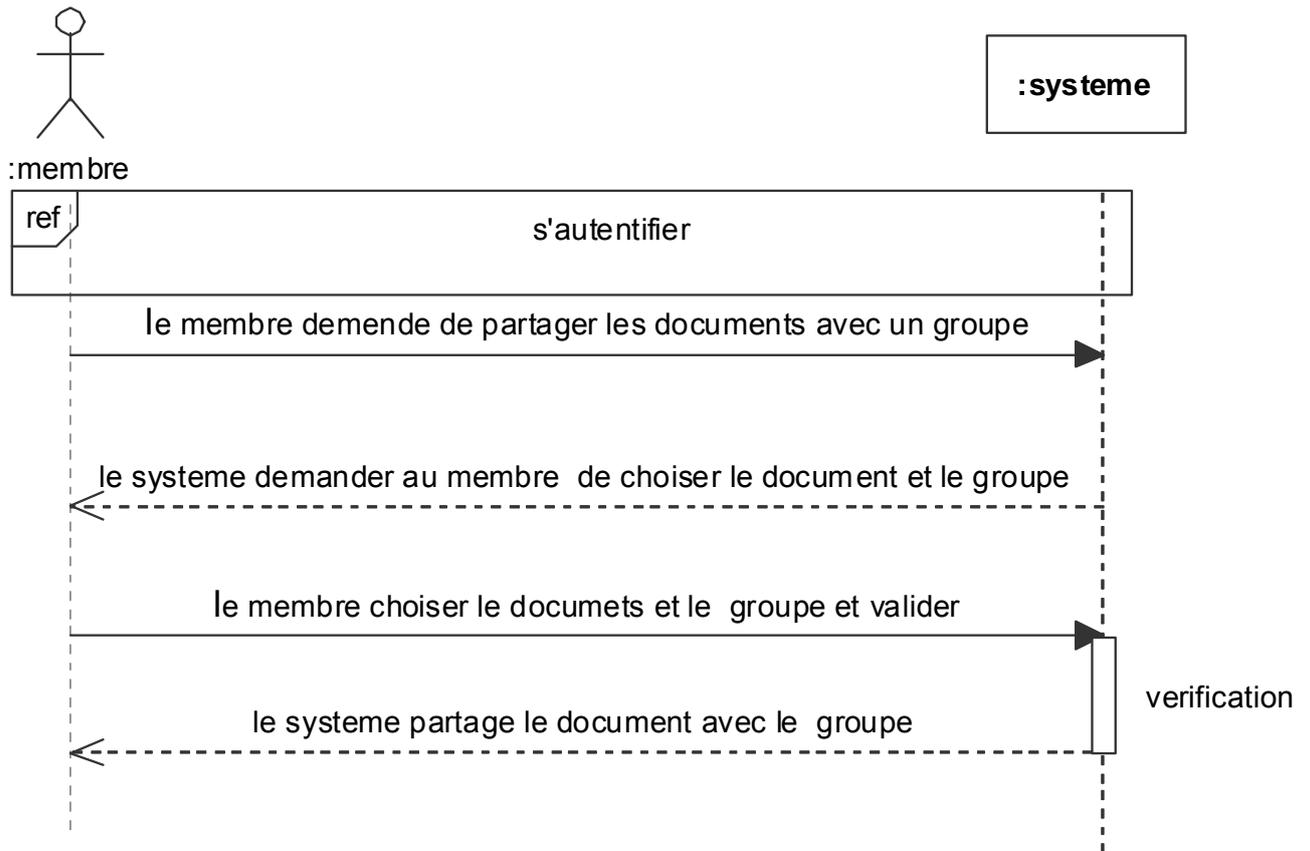


Figure 14: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation partager les documents

4.1.8. Supprimer un document :

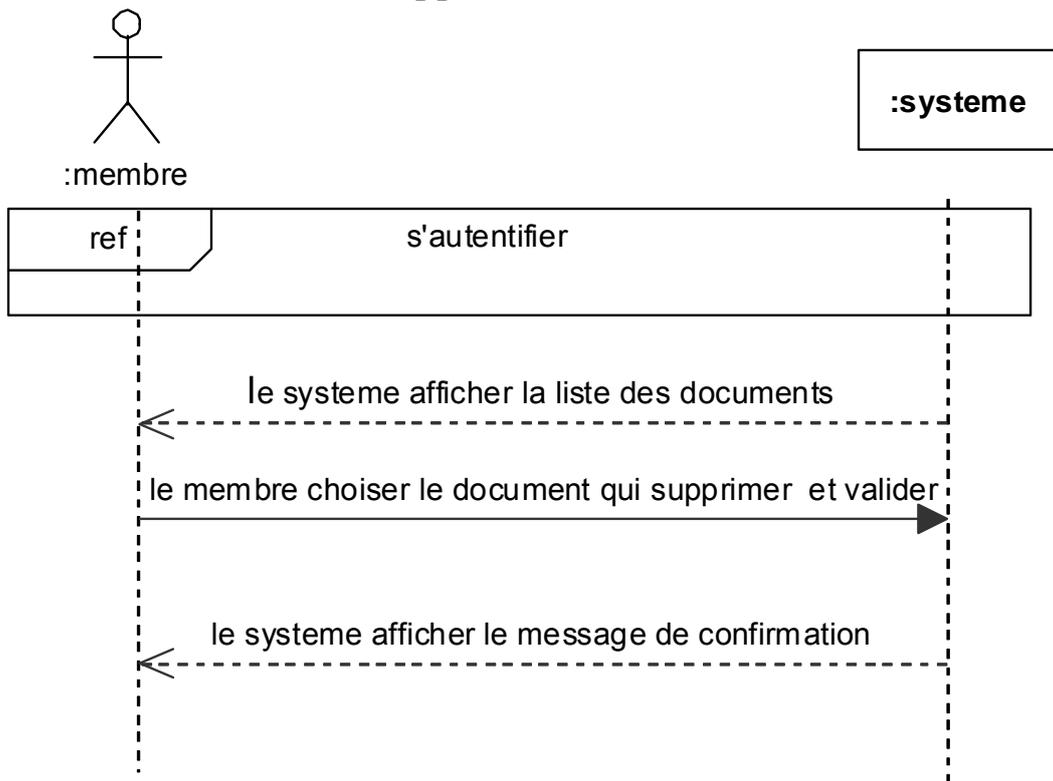


Figure 15: Le diagramme de séquence de système du cas de supprimer les documents

4.1.9. Rechercher un document :

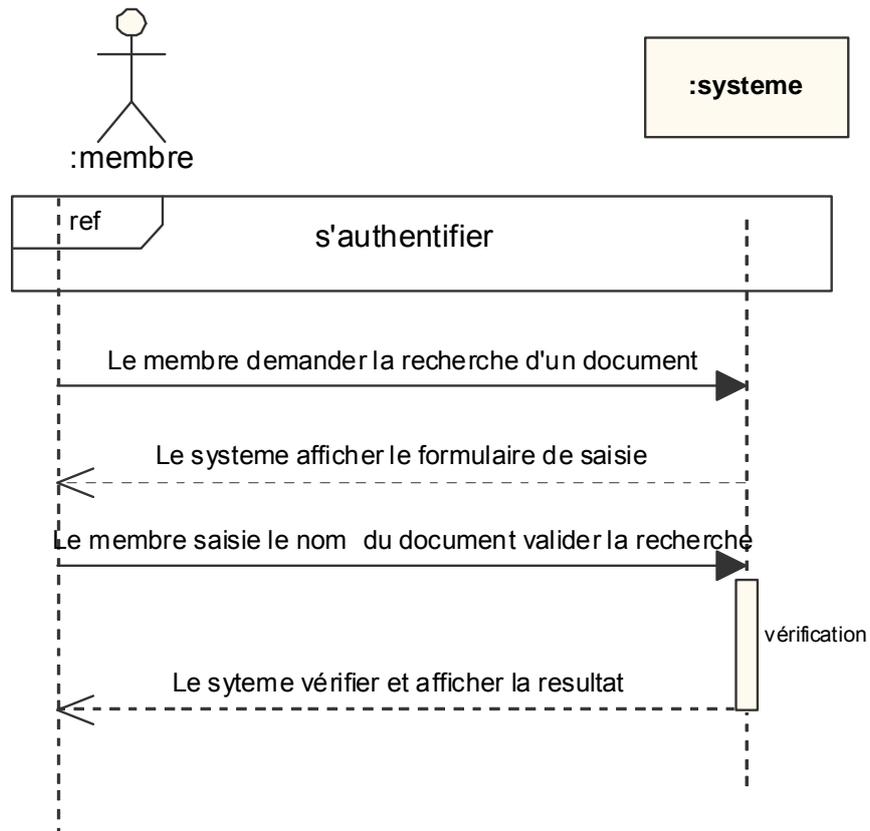


Figure 16:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation rechercher un document

4.1.10. Laisser des messages :

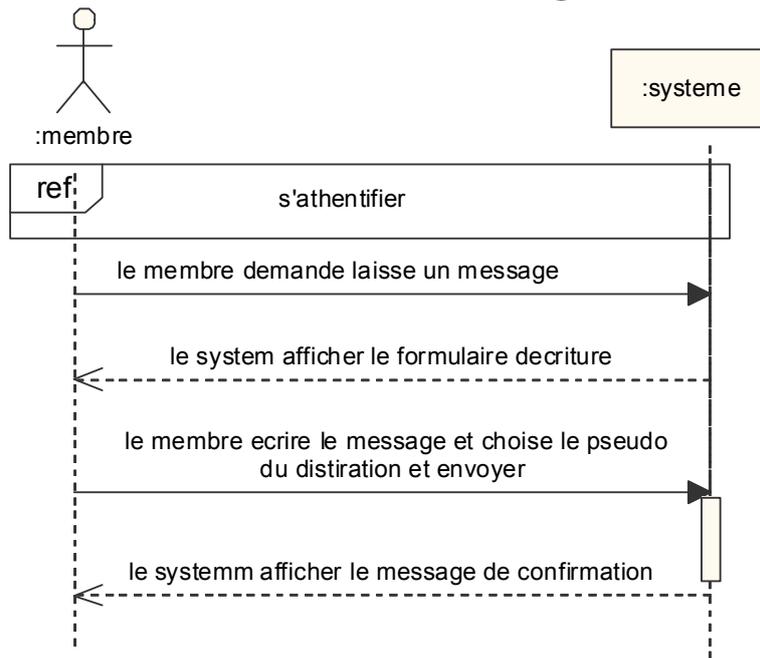


Figure 17:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation laisse un message

4.1.11. Inviter un ami :

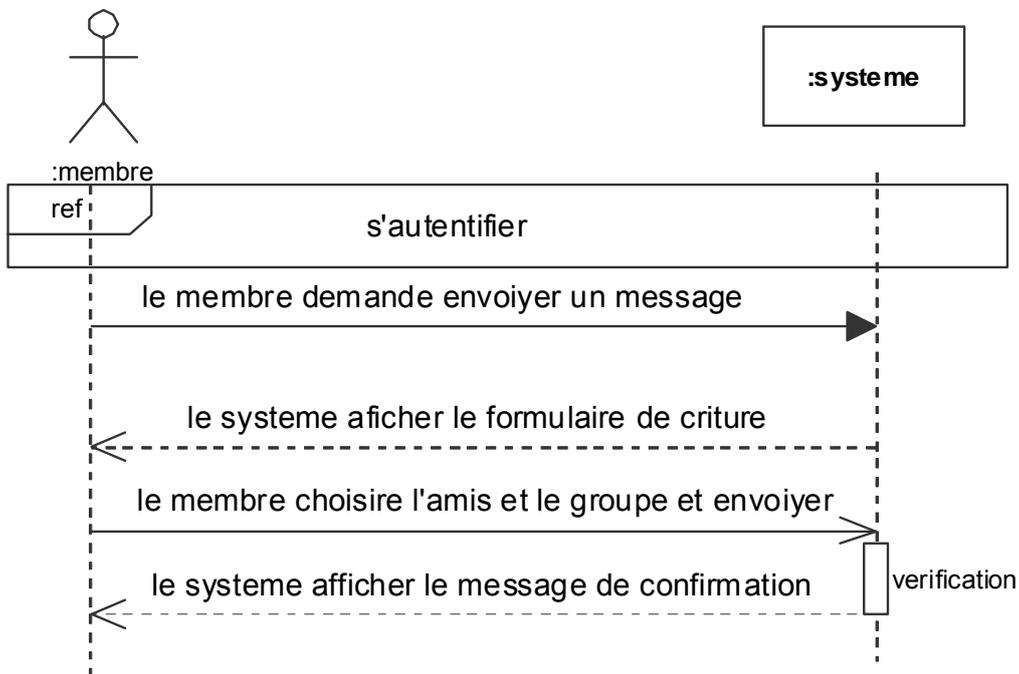


Figure 18:le diagramme de séquencesystème du cas d'utilisation inviter un ami

4.1.12. Télécharger un document :

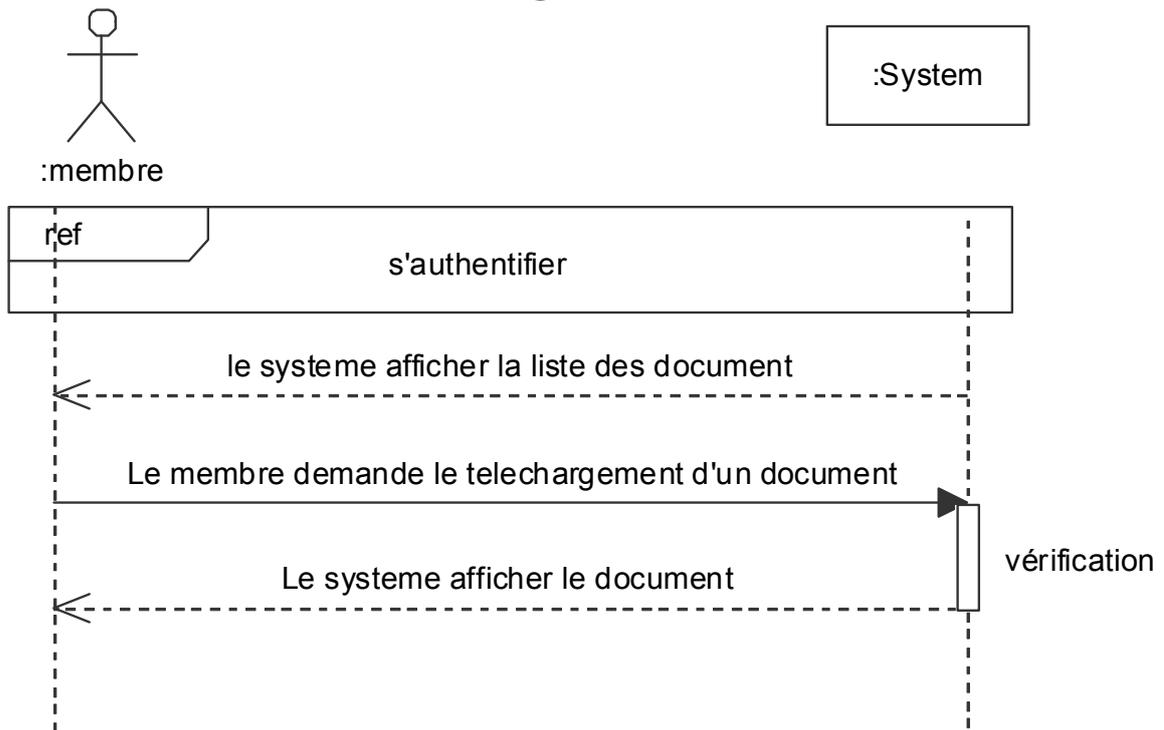


Figure 19:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation télécharger un document

4.2. L'administrateur :

4.2.1. Supprimer compte :

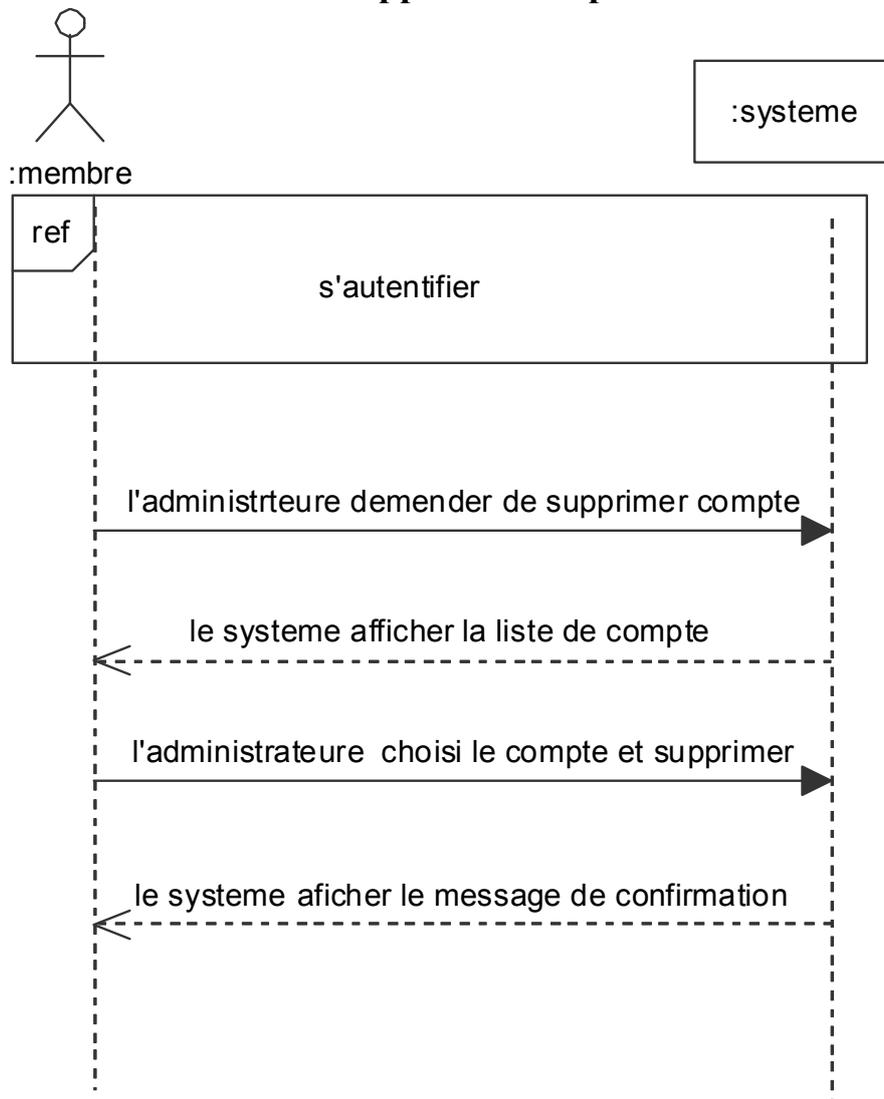


Figure 20:Diagramme de séquence système du cas d'utilisation supprimer compte

4.2.2. Supprimer document :

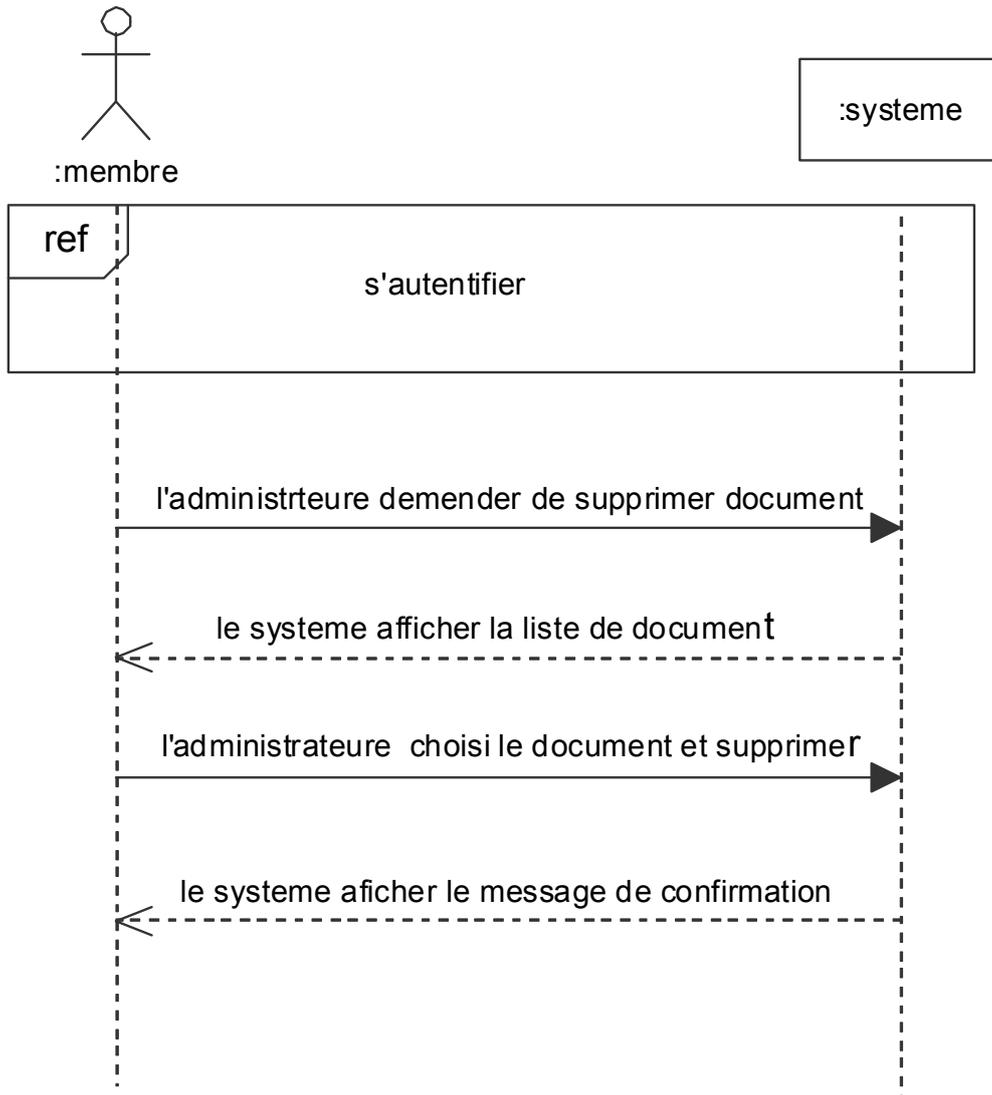


Figure 21: Diagramme de séquence système du cas d'utilisation supprimer document

Conclusion :

La phase d'identification des besoins nous a permis de modéliser les cas d'utilisation et les diagrammes de séquence système en prenant en considération que le système a toujours vu comme une boîte noire.

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

CHAPITRE 03:

ANALYSE

Introduction :

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

1. Identification des concepts de domaine :

Nous allons prendre les cas d'utilisations :

Première cas c'est l'authentification qui effectuée par tout les acteurs.

- ✓ Créer modifier compte.
 - Membre
- ✓ récupérer mot de passe.
- ✓ Ajouter et supprimer documents mon espace.
- ✓ Télécharger documents.
- ✓ Partager les documents.
- ✓ Inviter les amis.
- ✓ Envoyer un message.
 - Visiteur
- ✓ S'inscrire

2. Modèle du domaine :

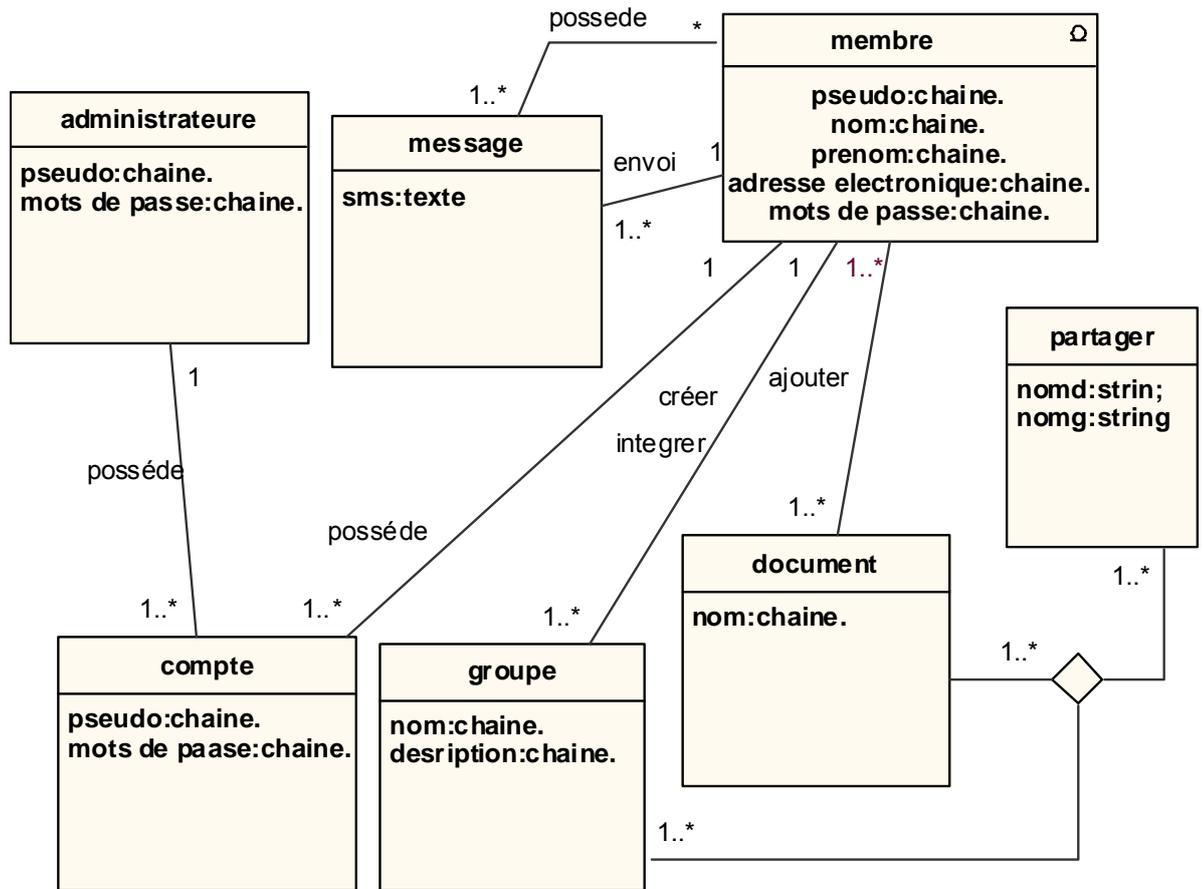


Figure 22:diagramme de modèle du domaine

3. Diagramme d'activité de navigation :

3.1. Administrateur :

3.1.1. Supprimer compte :

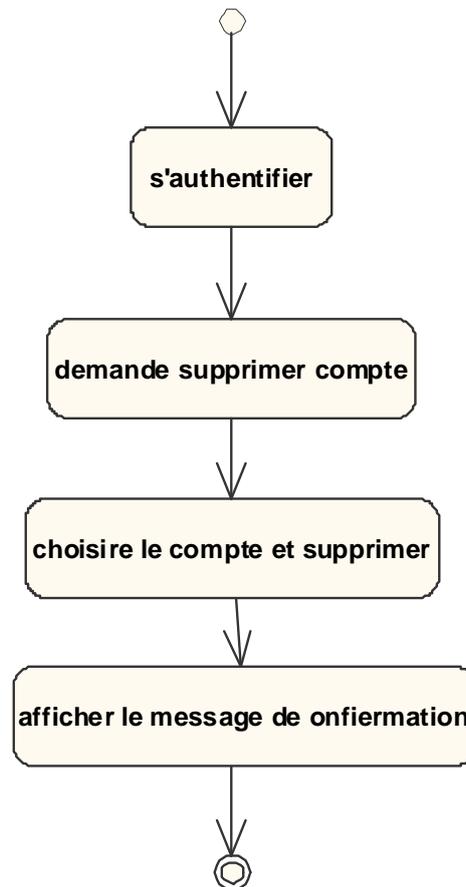


Figure 23:Diagramme de navigation de supprimer compte

3.2. Membre :

3.2.1 S'authentifier :

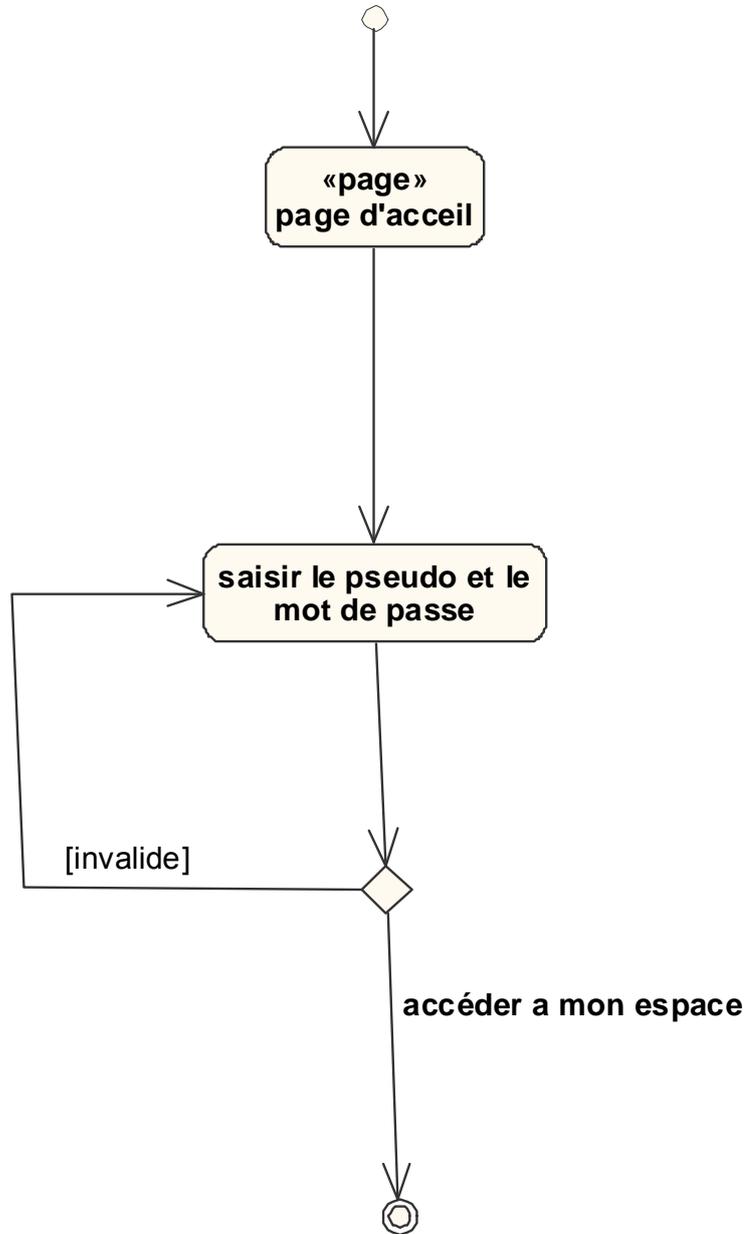


Figure 24: Diagramme de navigation d'authentification

3.2.2. Créer compte :

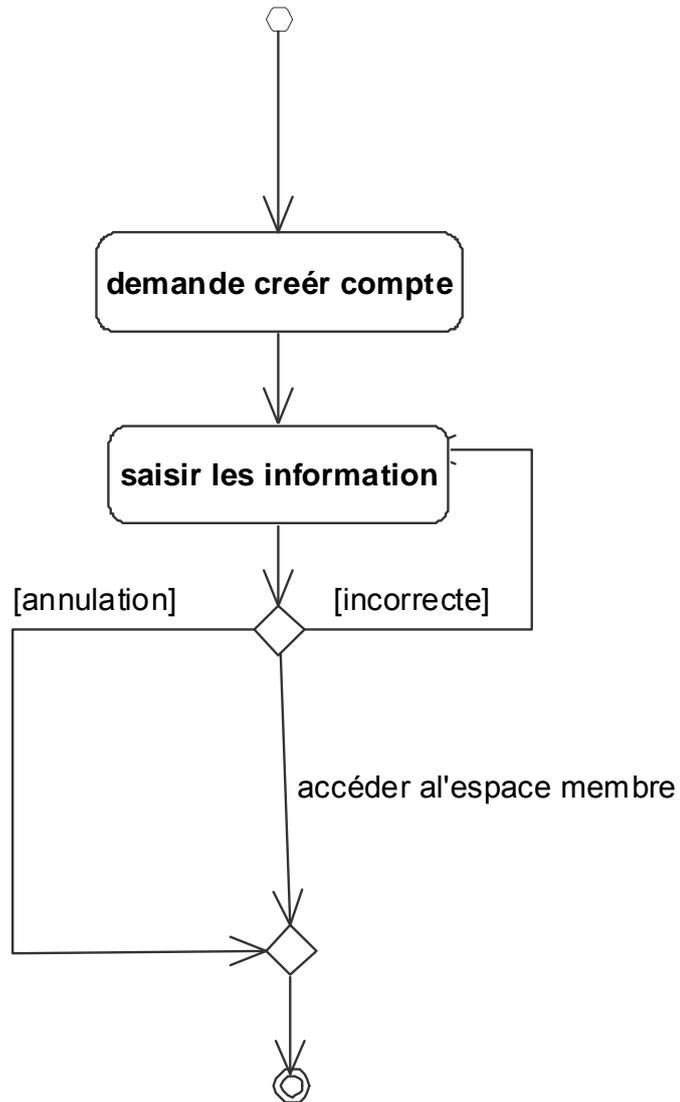


Figure 25:Diagramme d'activité de navigation de créer compte

3.2.3. Modifier compte :

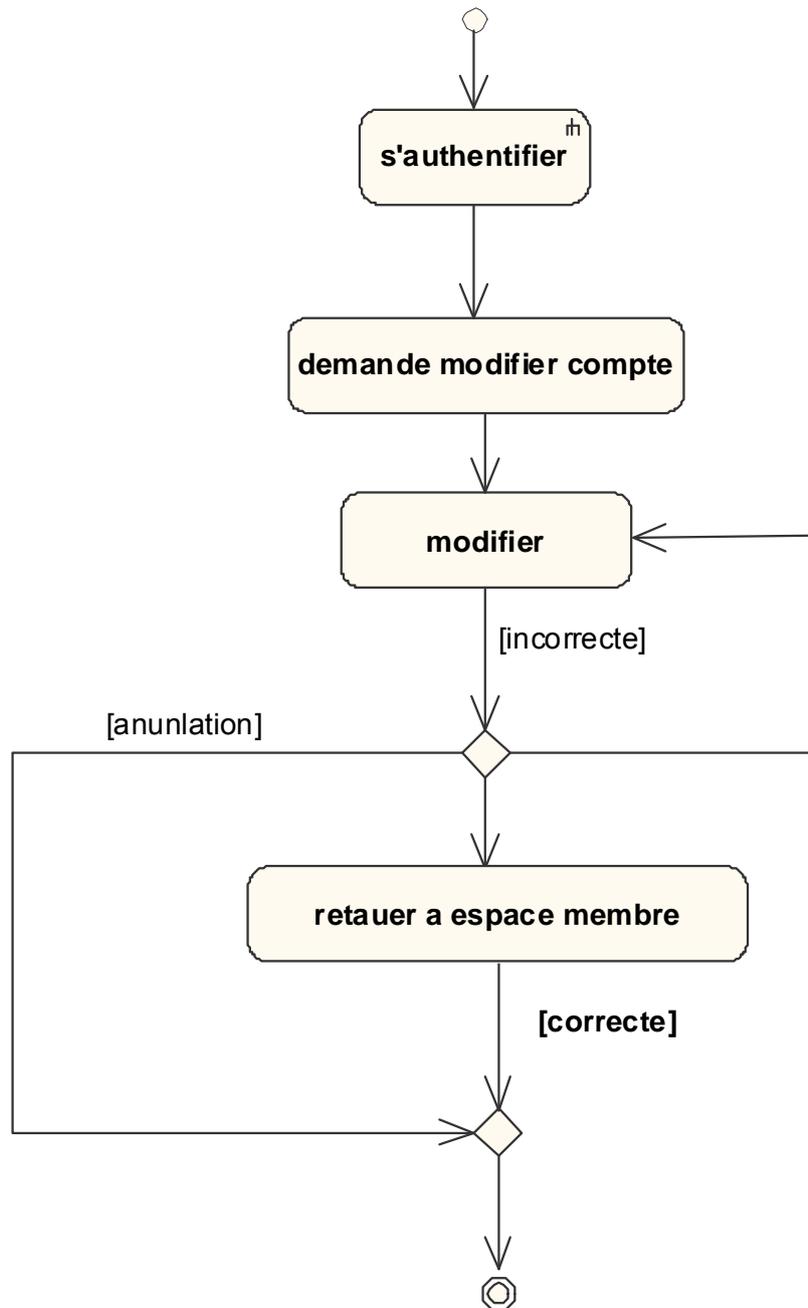


Figure 26: Diagramme d'activité de navigation de modifier compte

3.2.4. Récupérer mots de passe :

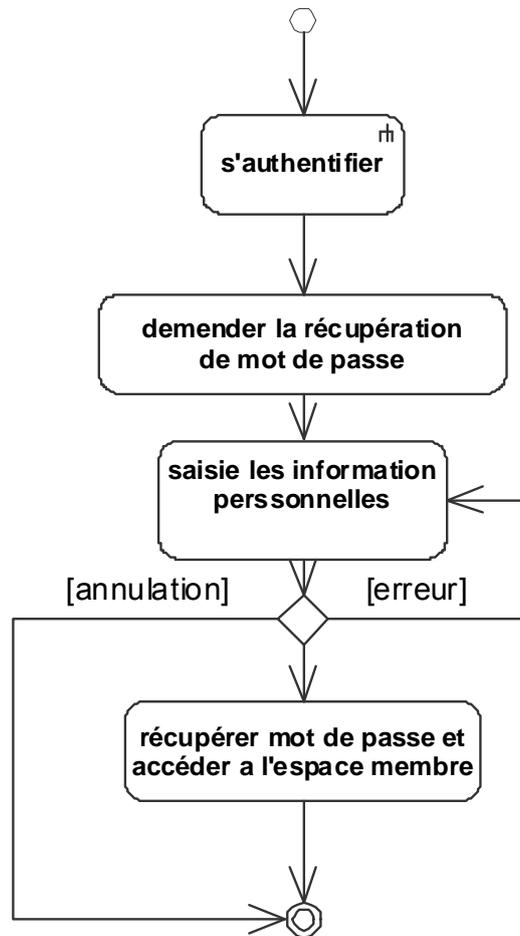


Figure 27:Diagramme d'activité de navigation de récupère mot de passe

3.2.5. Rechercher document :

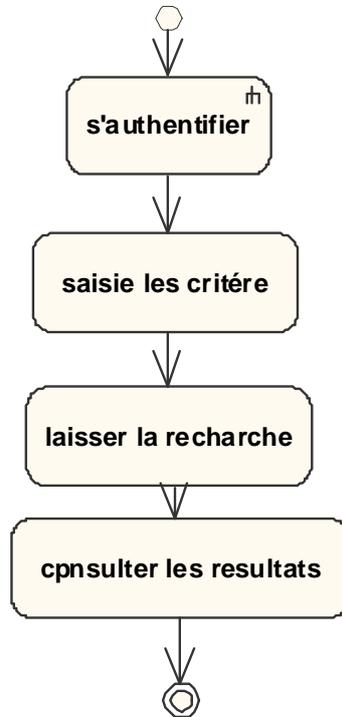


Figure 28:Diagramme d'activité de navigation de rechercher un document

3.2.6. Partager document :

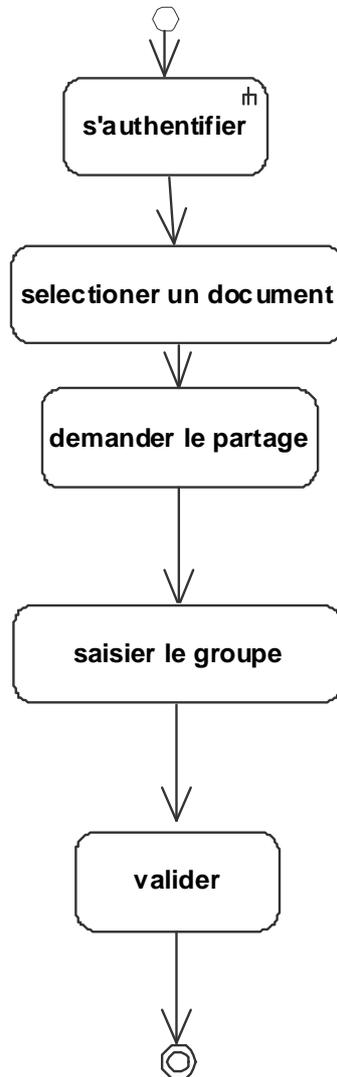


Figure 29:Diagramme d'activité de navigation de partager documents

3.2.7. Supprimer document :

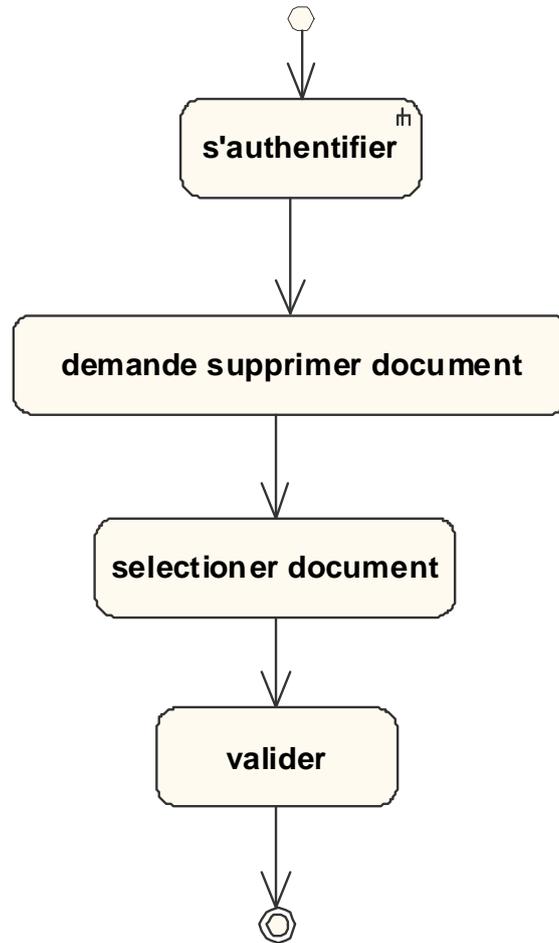


Figure 30:Diagramme d'activité de navigation supprimer documents

3.2.8. Télécharger document :

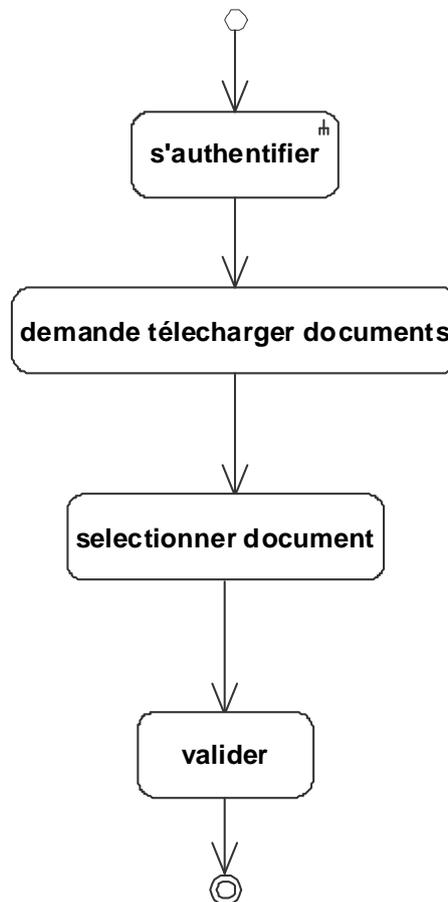


Figure 31 : Diagramme d'activité de navigation de télécharger documents

3.2.9. Ajouter document :

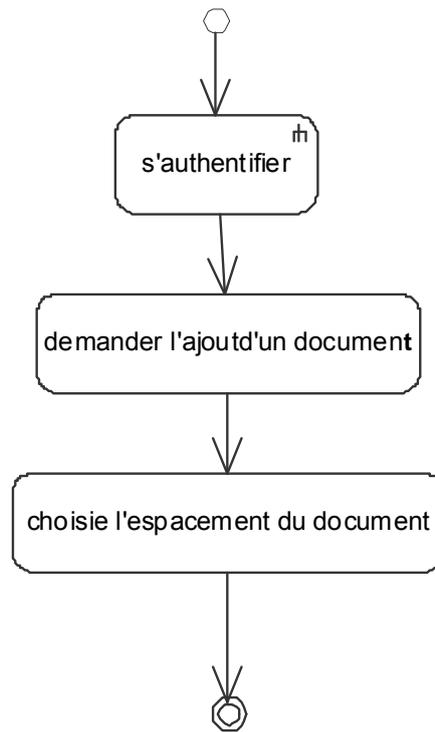


Figure 32: Diagramme d'activité de navigation ajouter documents

3.2.10. Créer groupe :

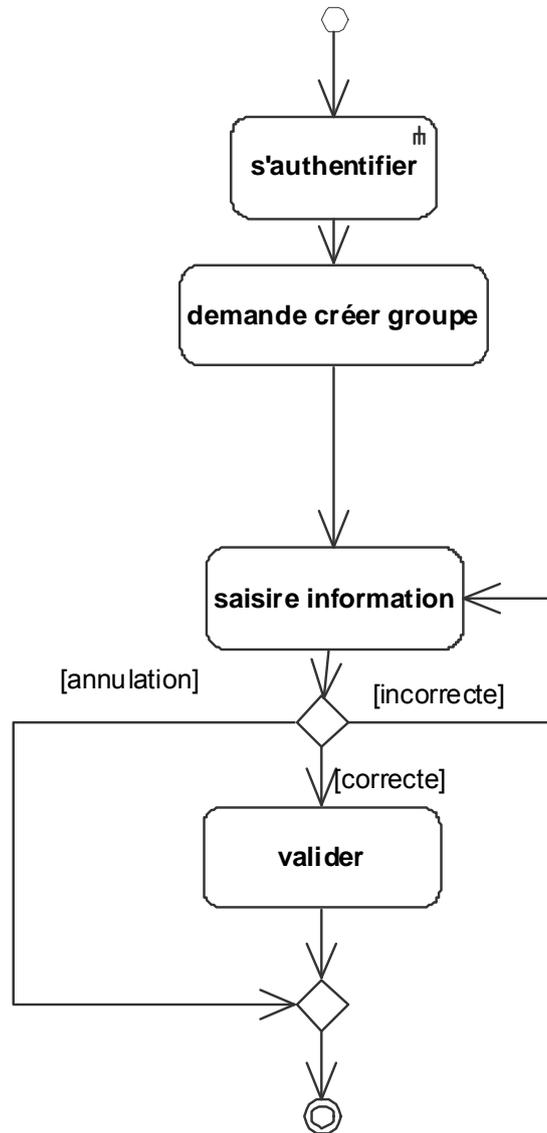


Figure 33:Diagramme d'activité de navigation de créer groupe

3.2.11. Inviter amis :

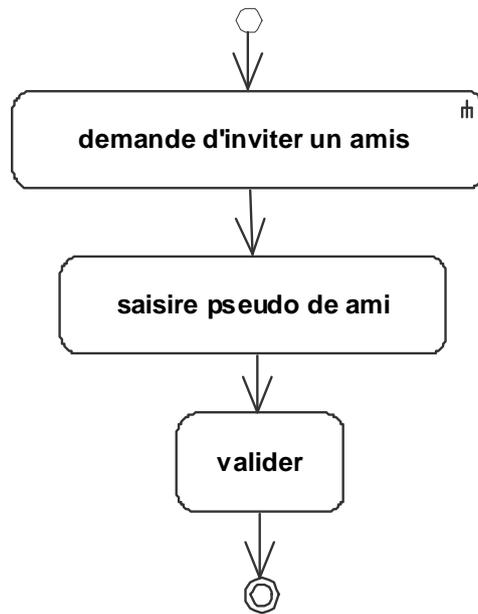


Figure 34: Diagramme d'activité de navigation de inviter amis

3.2.12. Laisser des messages :

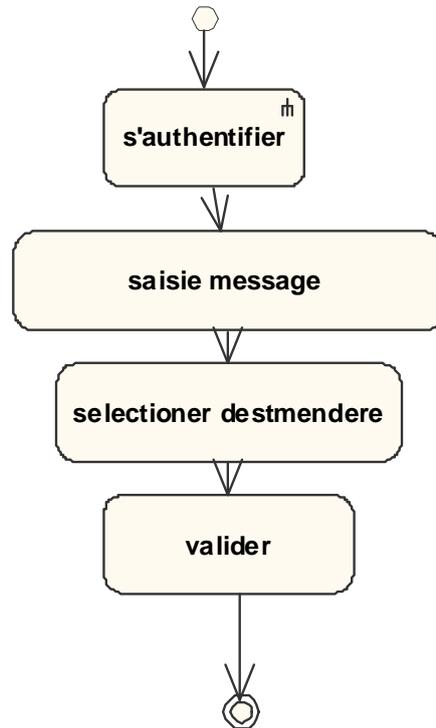


Figure 35:Diagramme d'activité de navigation de laisser message

Conclusion :

La phase d'analyse nous a permis de modéliser les concepts de domaine en:

- Représentant les différentes entités de domaine.
- Représentant les relations entre les classes d'entités, les classes de contrôles et les classes de dialogues.

Ainsi la phase d'analyse nous a permis 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 04 :

CONCEPTIONS

Introduction :

Dans ce chapitre on va décrire la façon dont le système va fonctionner. On va façonner le système et lui donner une forme et une architecture en utilisant les diagrammes d'interaction, et les Diagrammes de classe de conception

1/Les diagrammes d'interaction :

1.1. Membre :

1.1.1- Créer compte :

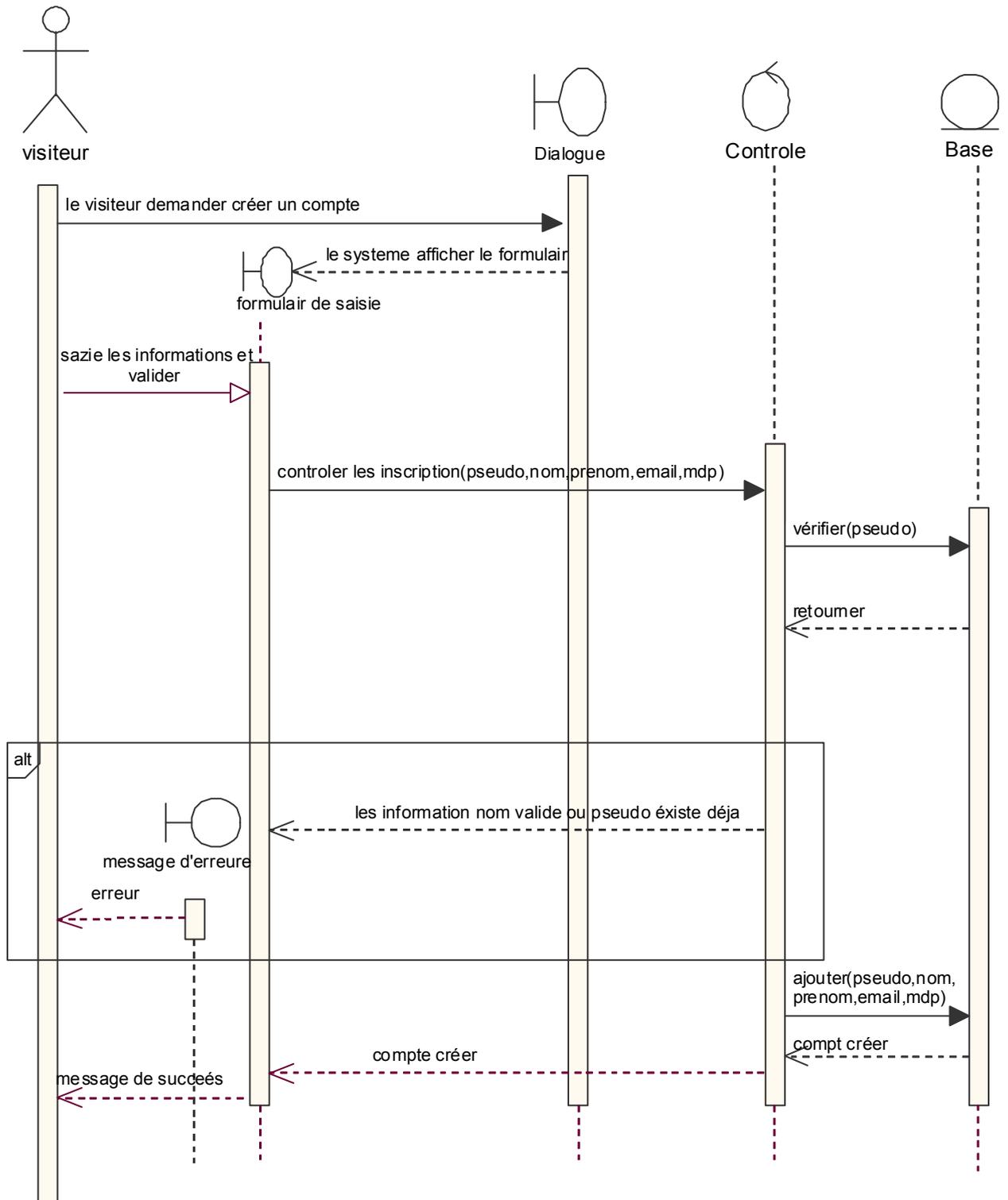


Figure 36:diagramme d'interaction créer compte

1.1.2. S'authentifier :

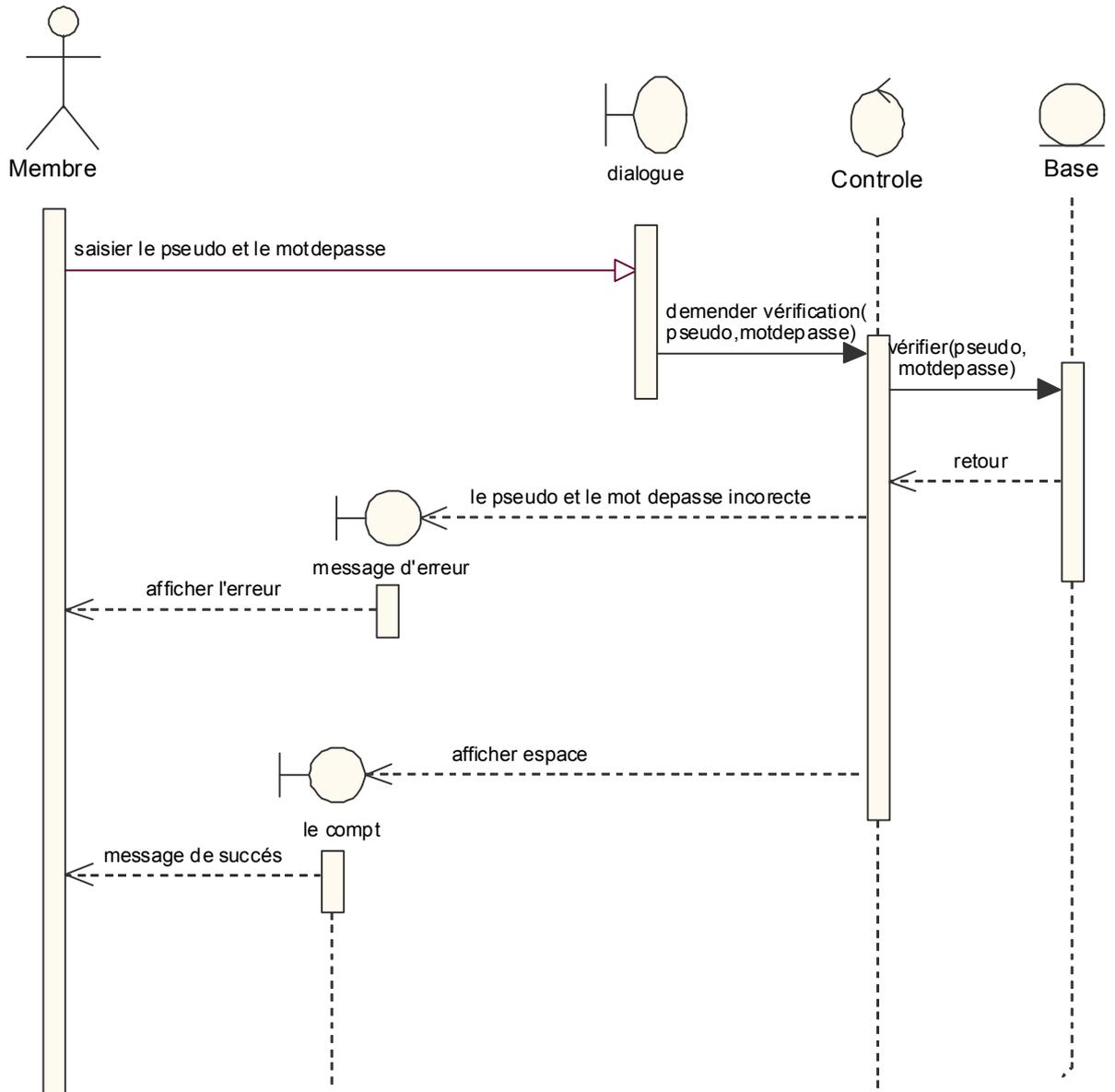


Figure 37:diagramme d'interaction de s'authentifier

1.1.3-Modifier compte :

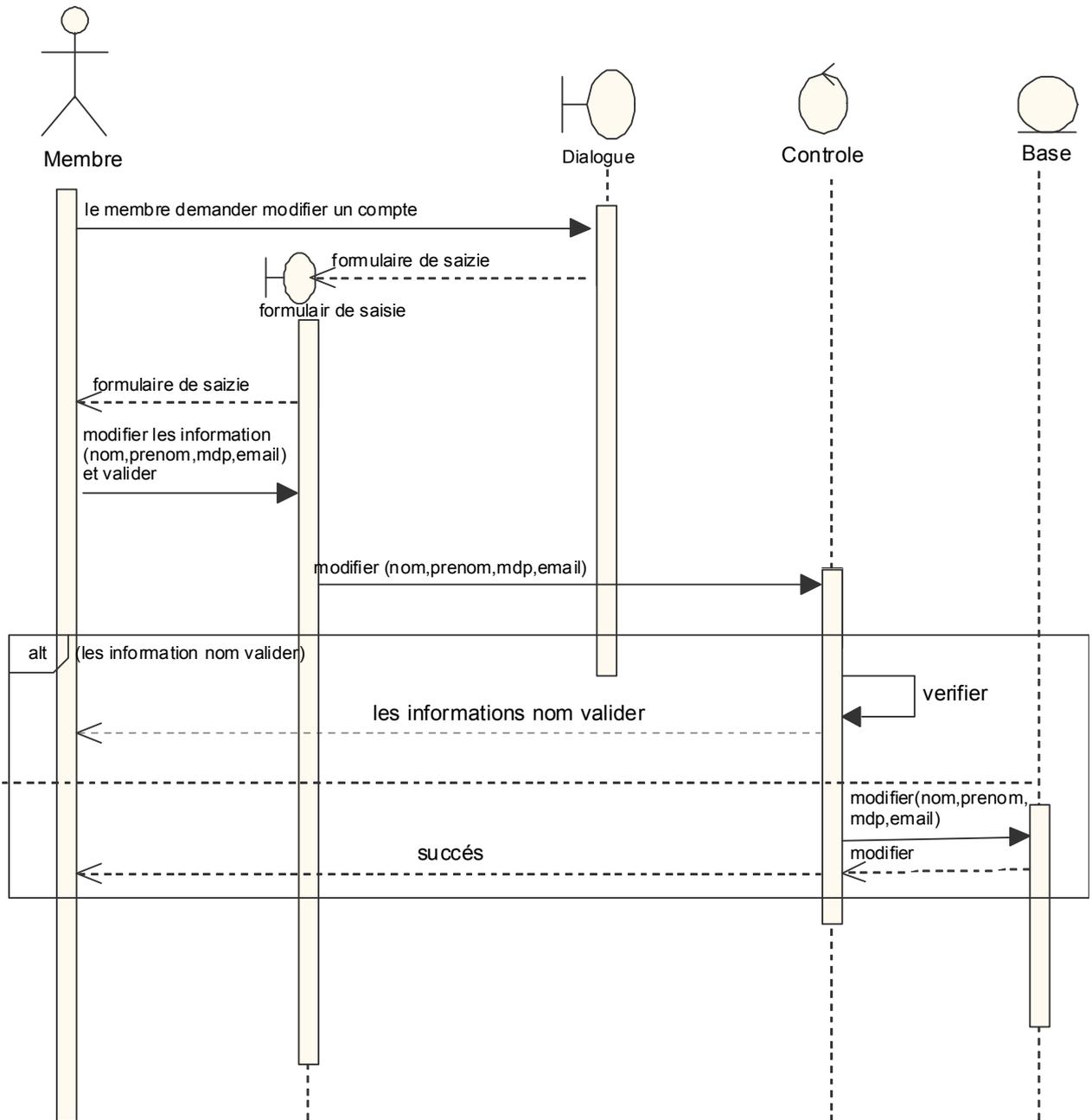


Figure 38: diagramme d'interaction modifier compte

1.1.4. Ajouter un document :

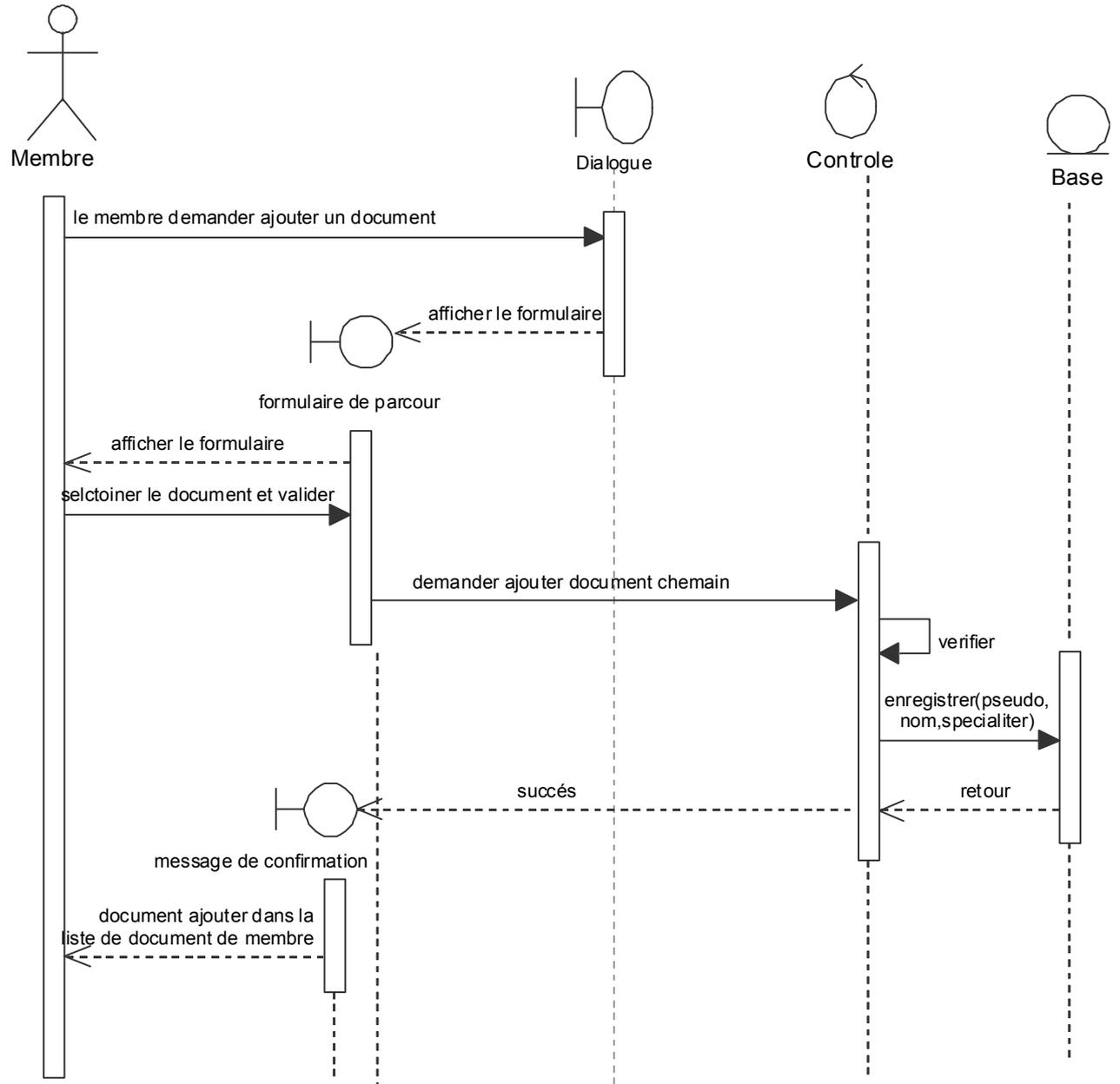


Figure 49 : diagramme d'interaction ajouter un document

1.1.5-Supprimer un document :

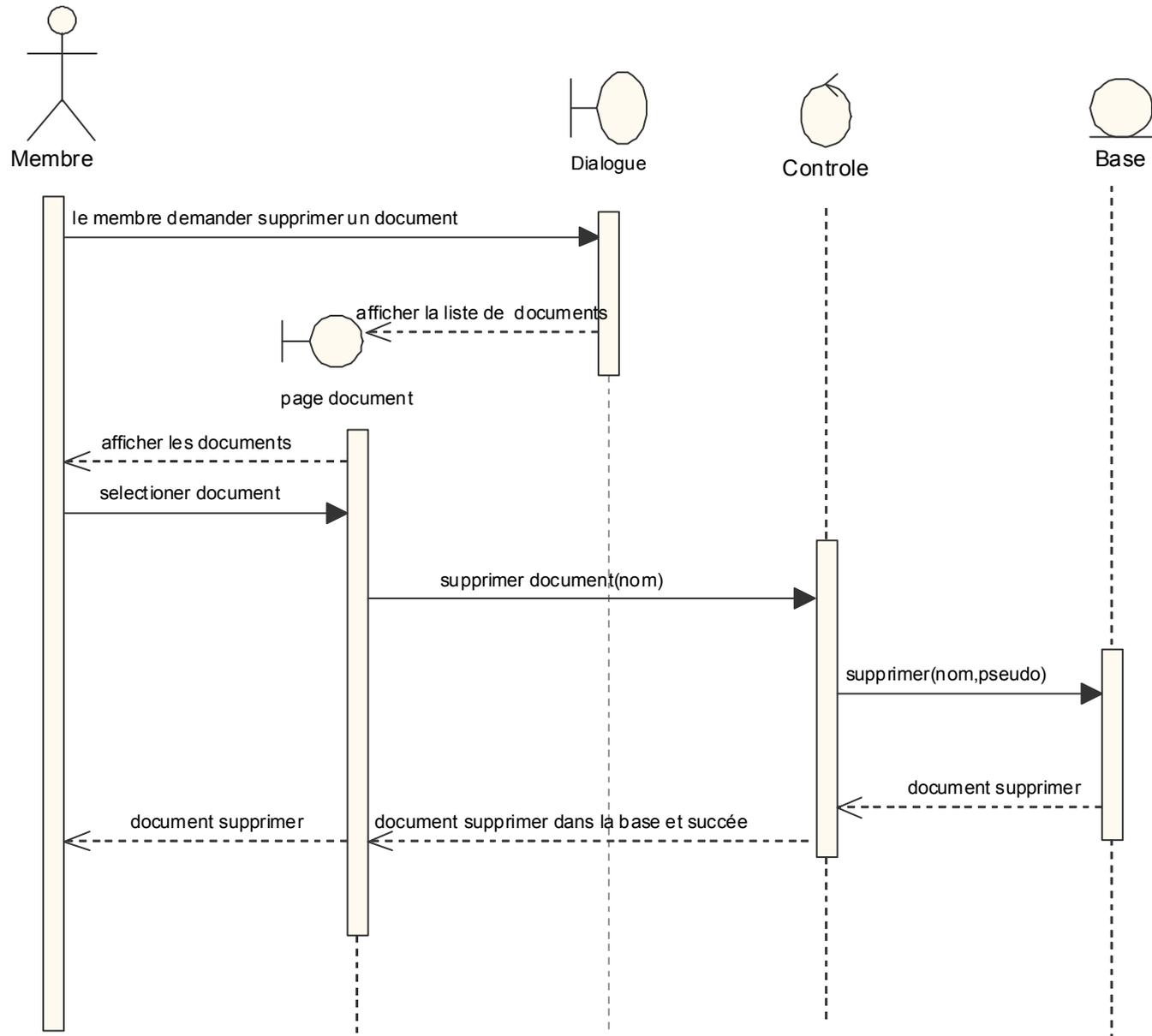


Figure 40:diagramme d'interaction supprimer un document

1.1.6-Rechercher un document :

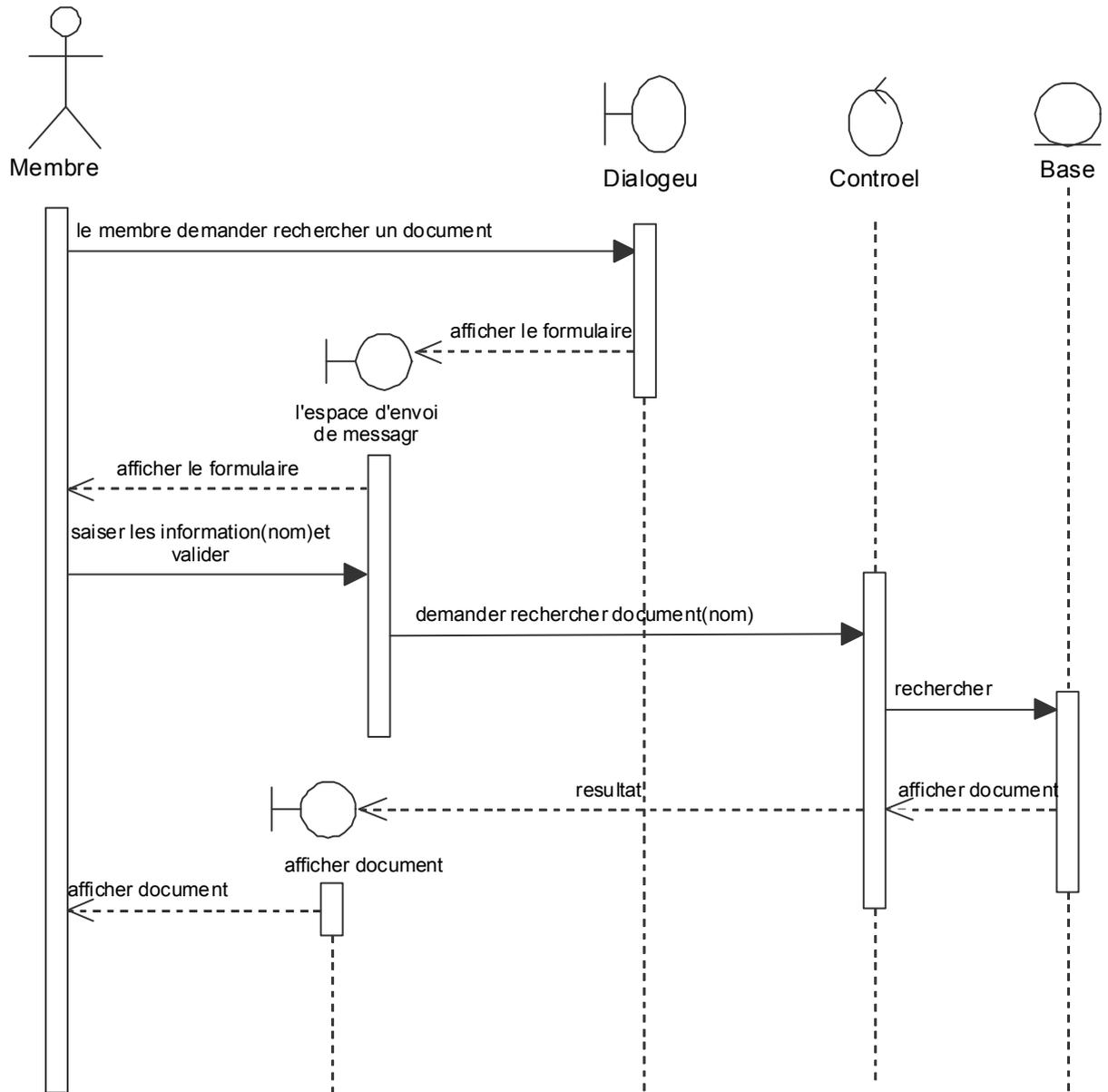


Figure 41:diagramme d'interaction rechercher un document

1.1.7-télécharger un document :

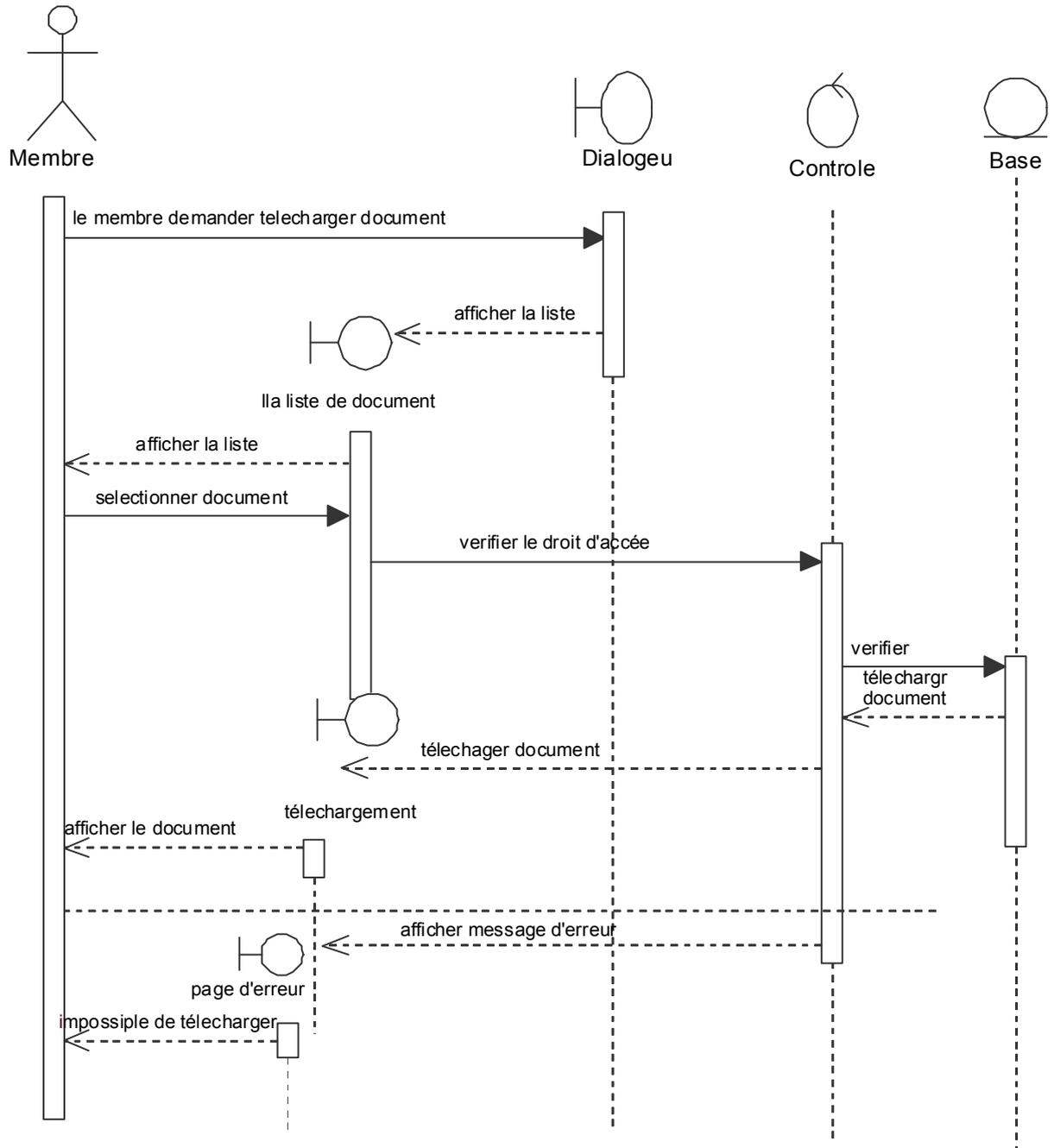


Figure 42 : diagramme d'interaction télécharger document

1.1.8-partager un document :

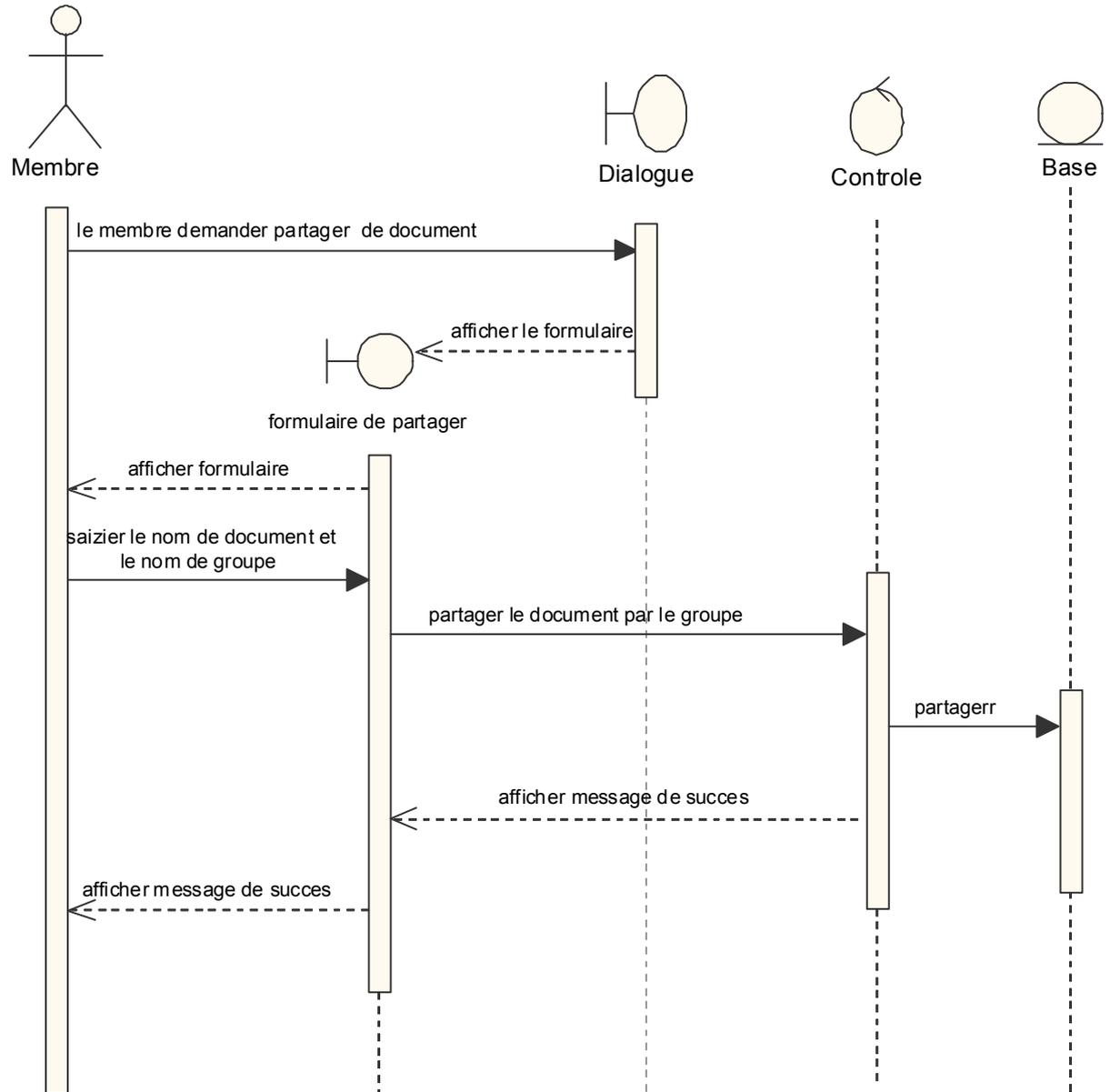


Figure 43 : diagramme d'interaction de partager un document

1.1.9-Envoyer message :

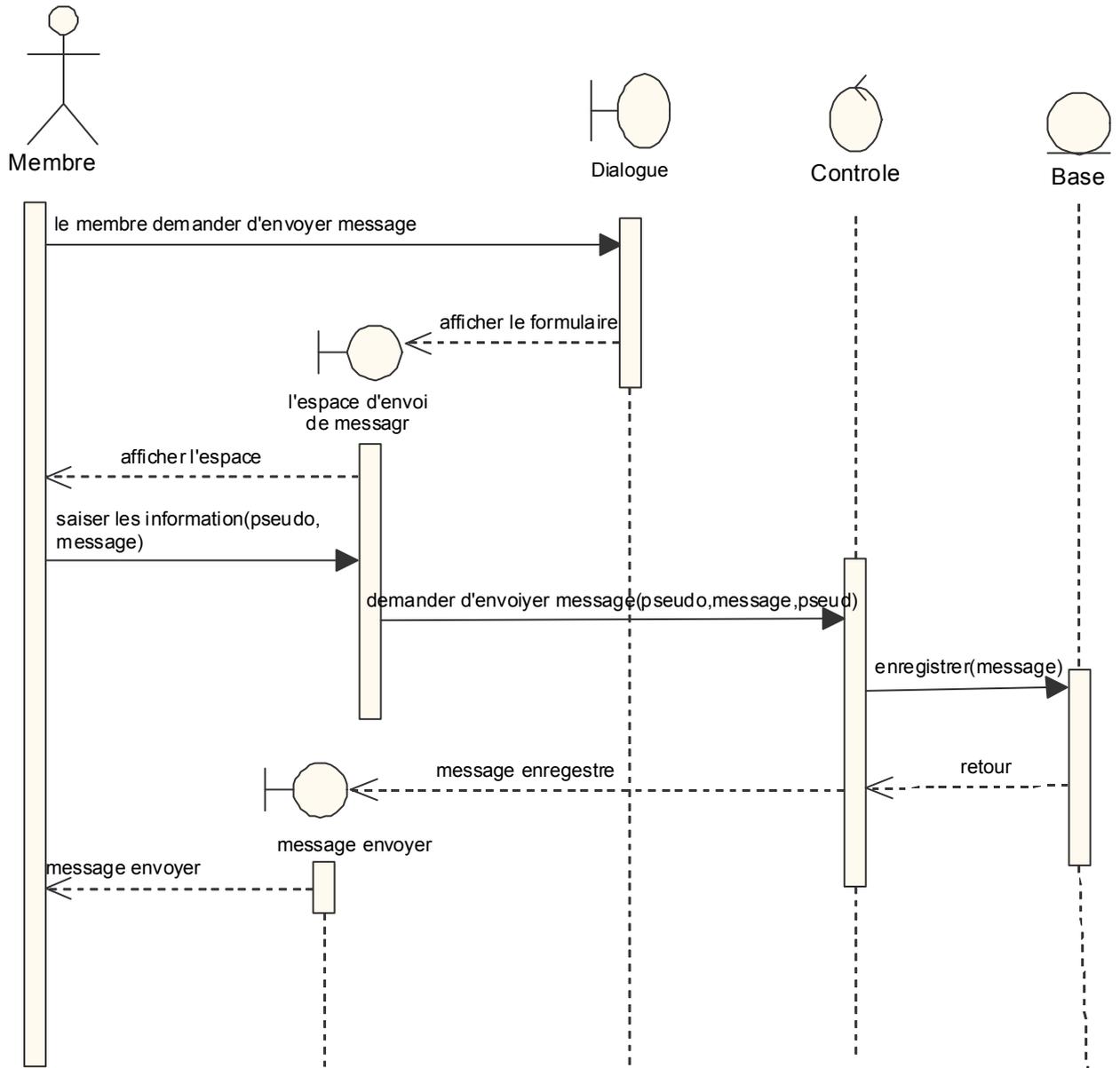


Figure 44 : diagramme d'interaction envoyer message

1.1.10-Envoyer invitation :

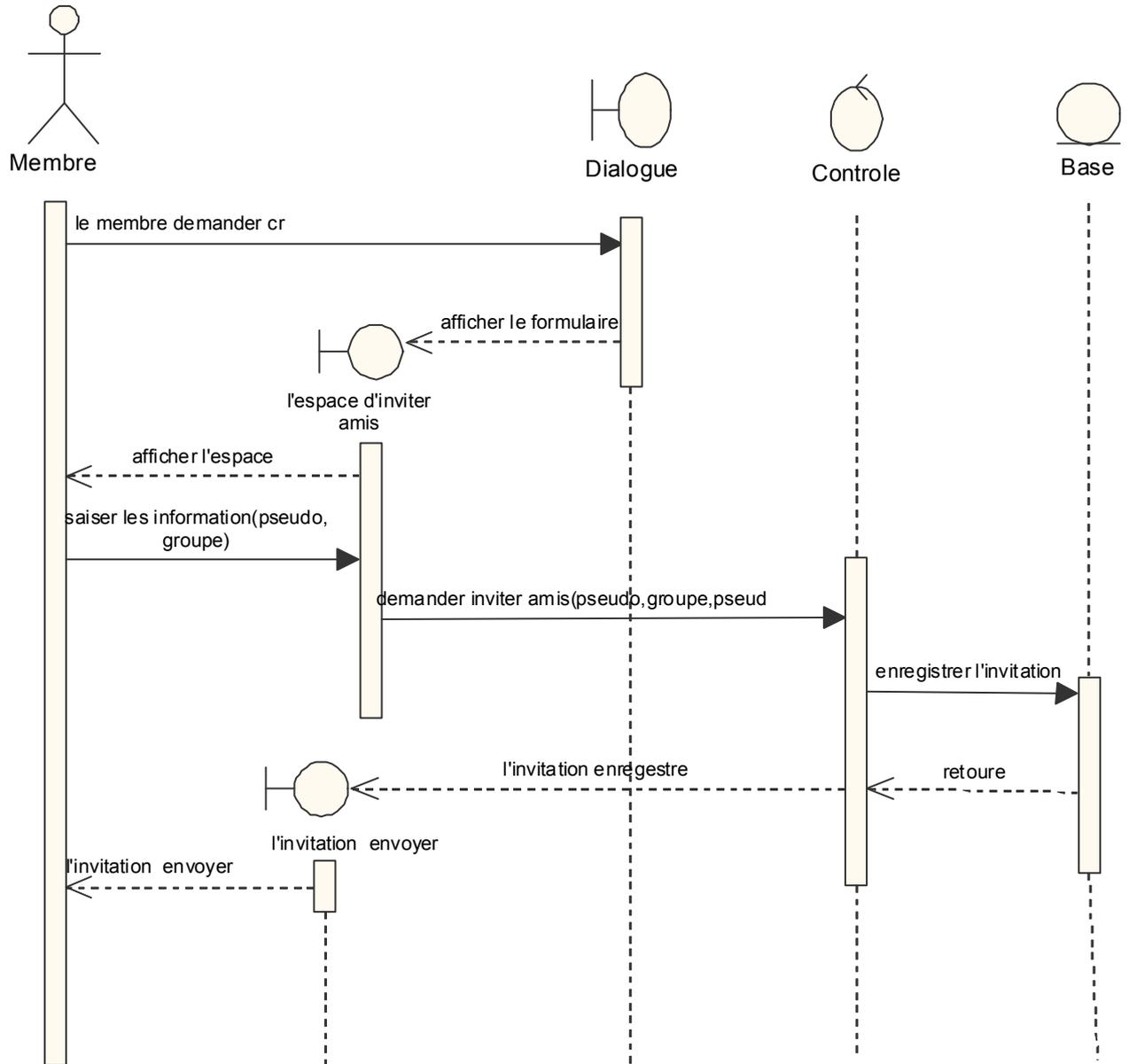


Figure 45: diagramme d'interaction envoyer invitation

1.1.11-cr er groupe:

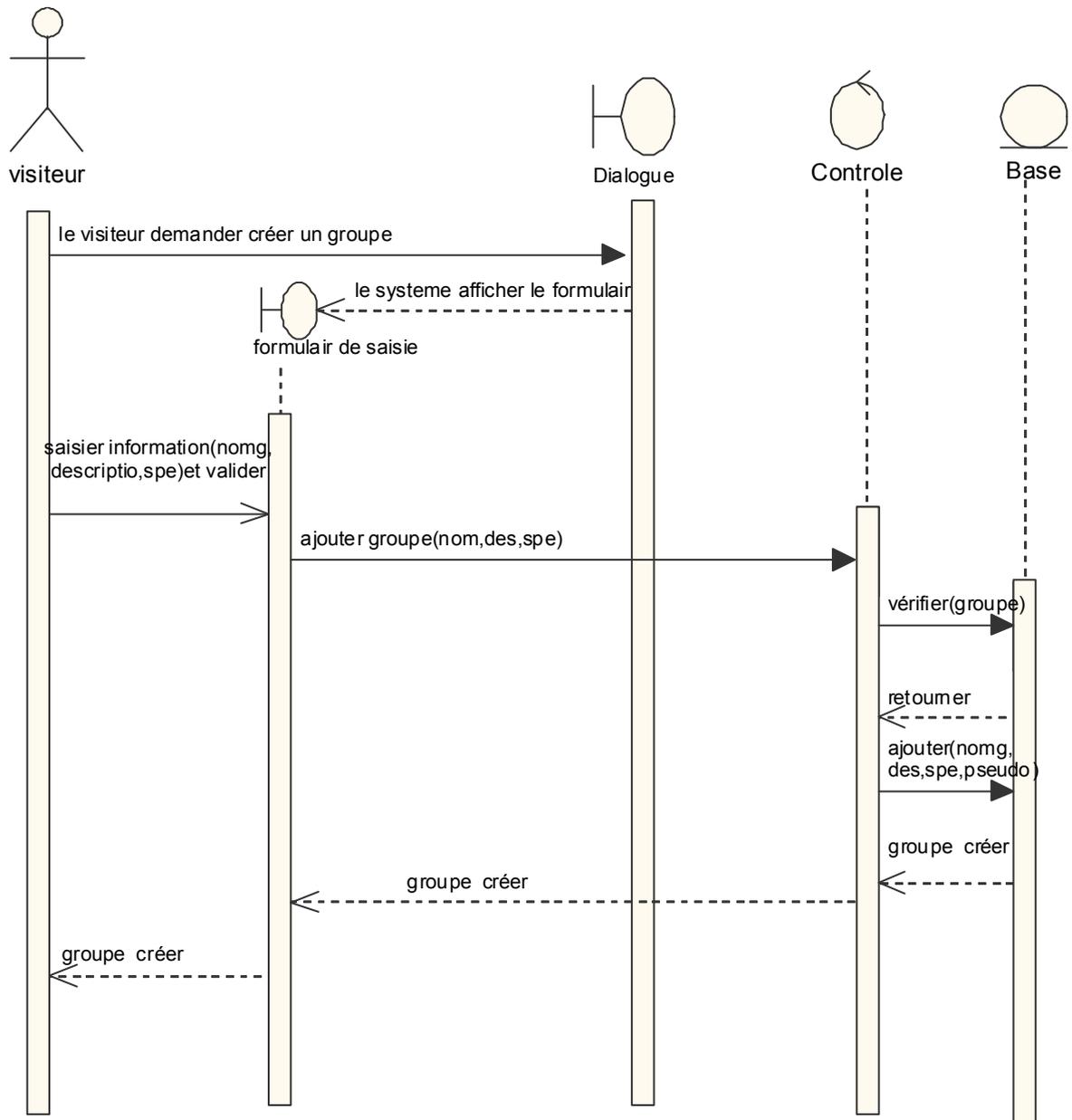


Figure 46 : diagramme d'interaction cr er groupe

1.2. Administrateur :

1.2.1. Supprimer un document :

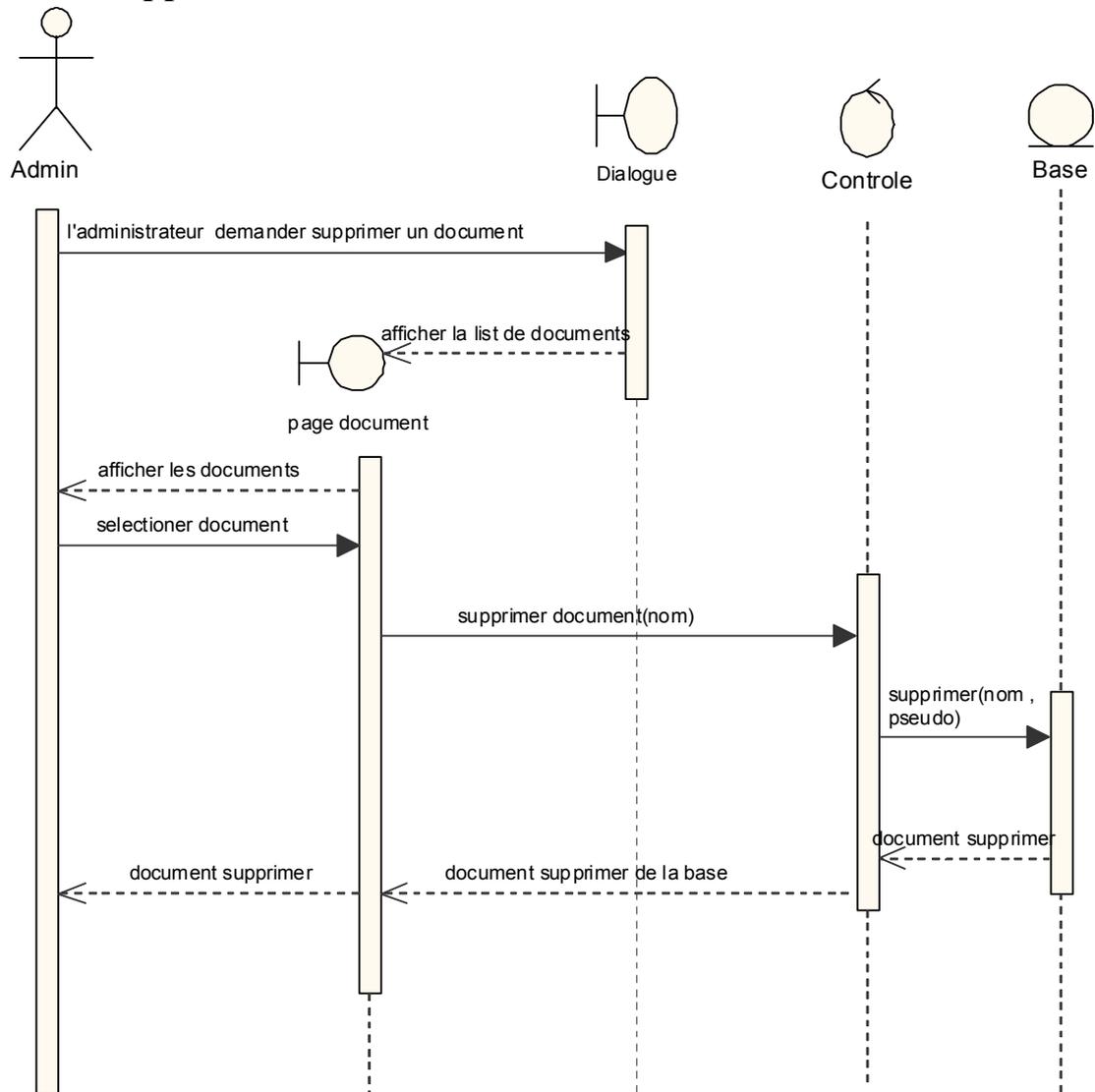


Figure 47 : diagramme d'interaction supprimer un document

1.2.2. Supprimer un compte :

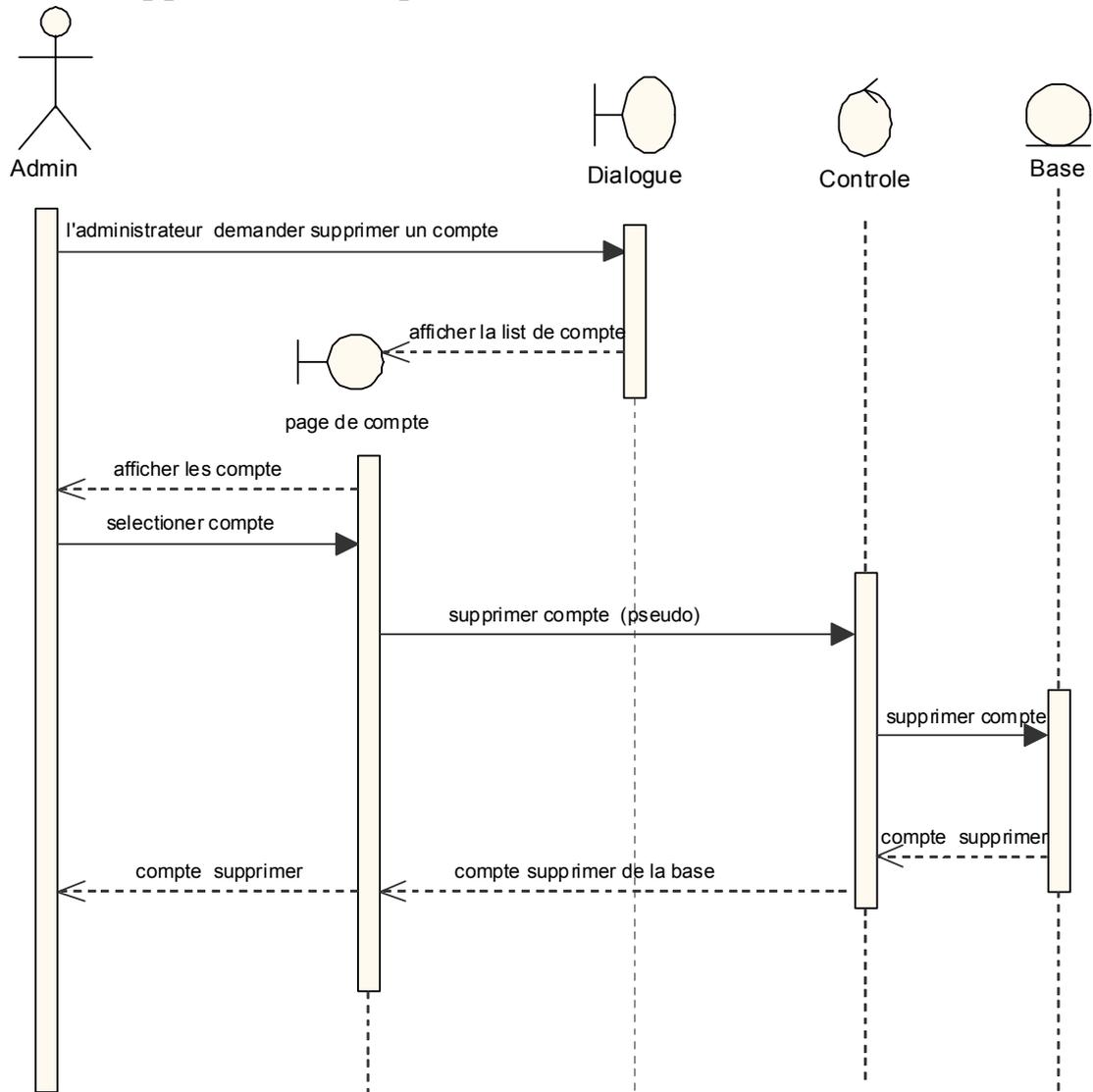


Figure 48: diagramme d'interaction supprimer un compte

2/Le diagramme de classe de conception :

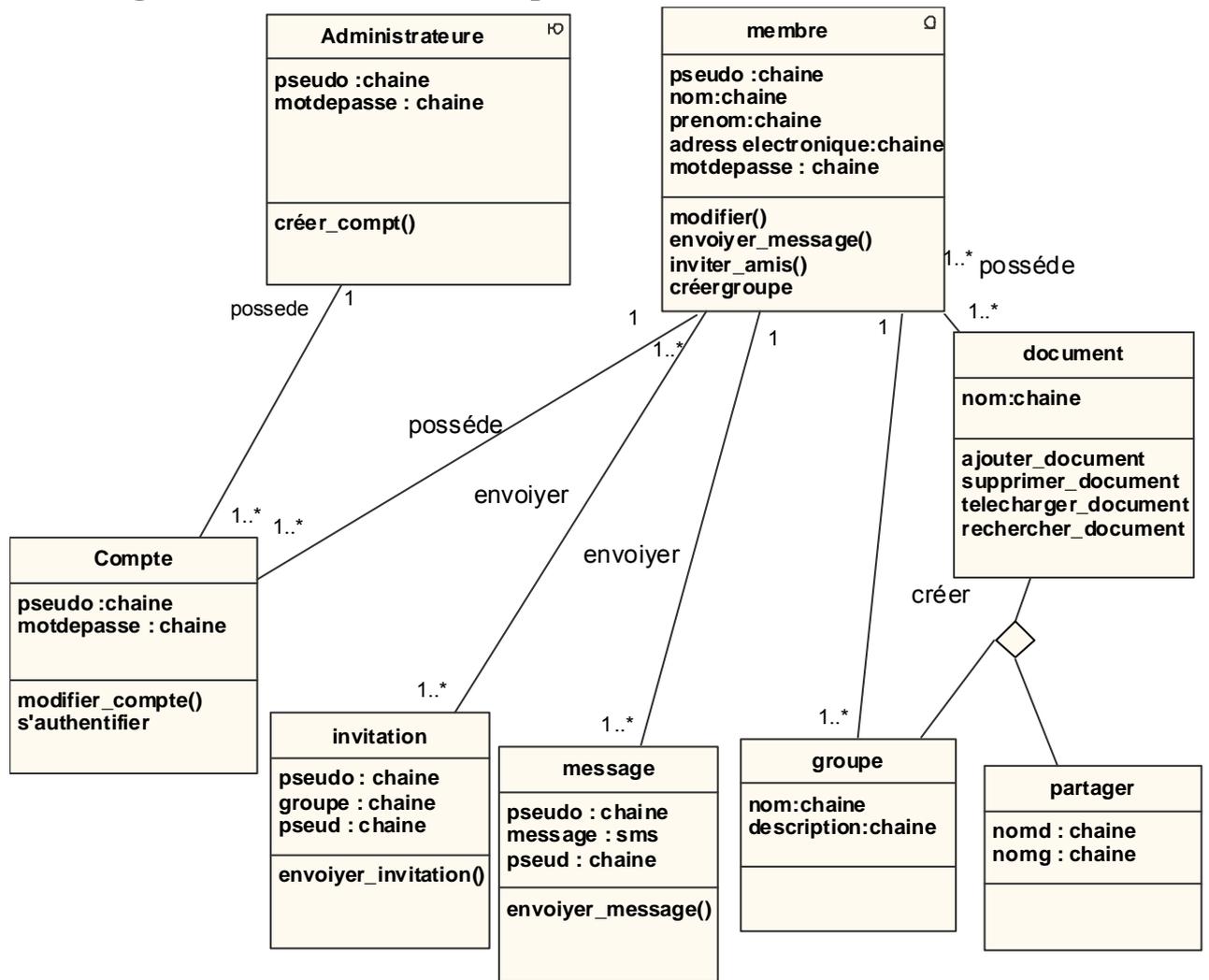


Figure 49:diagramme de classe

3/dictionnaire de données :

3.1-concevoir les classes et les attributs :

Classe	Information	Code	Type
tmembres	pseudo	pseudo	Var char(50)
	Le nom	nom	Var char(50)
	Le prénom	prénom	Var char(50)
	L'adresse électronique	emaile	Var char(50)
	Le mot de passe	mdp	Var char(50)
tdoc	pseudo	pseudo	Var char(50)
	Le nom de document	nom	Var char(50)
	Spécialité de document	sep	Var char(50)
tsms	pseudo	pseudo	Var char(50)
	message	sms	Texte
tpartager	nom	nom	Var char(50)
	Le nom de groupe	nomg	Var char(50)
groupe	Le nom de groupe	nomg	Var char(50)
	Spécialité de groupe	sep	Var char(50)
	La description	des	Texte
tinv	pseudo	pseudo	Var char(50)
	Le nom de groupe	groupe	Var char(50)

3.2-concevoir les opérations :

Classe	Méthode	Description
Document	Ajouter _document	Ajouter un nouvel document
	Supprimer _document	Supprimer un document
	Partager _document	Partager un document par un groupe
	Télécharger _document	Télécharger un document
	Rechercher _document	Rechercher un document par le nom
invitation	Inviter les amis	Envoyer une invitation un outre amis pour intégrer sur un le groupe
	accepter	Accepter l'invitation pour l'intégrer sur le groupe
Message	Envoyer _message	Envoyer message un outre amis
Groupe	Créer _groupe	Créer un nouvel groupe

4/Conception de la base de données :

Nous donnons après quatre règles (de R1 à R2) 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/classe

Règle 1

*Chaque entité une devient relation, identifiant de l'entité devient cléprimaire pour la relation

* Chaque classe du diagramme UML devient une relation. Il faut Choisirles 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 maximales des associations. Nous distinguons trois familles d'association :

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

Règle 2

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 :

Règle 3 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 :

Règle 4

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 :

Tmembres (pseudo, nom, prénom, email, mdp).

Tdoc (pseudo, nom, spe)

Tsms (pseudo, sms)

Tinvi (pseudo, groupe)

Tpartager(nom, nomg)

Groupe (nomg, .sep, des)

Conclusion :

Dans ce chapitre nous allons élaborer les diagrammes d'interactions qui nous permettent d'attribuer précisément les responsabilités de comportement et les diagrammes de classe conception nous avons dégagé l'architecture statique de notre système et trouvé les la réalisation du système.

CHAPITRE 05 :

REALISATIONS

Introduction :

La réalisation du site consiste à créer des pages et les éléments graphiques d'une part et la création de la base de données d'autre part. Nous allons dans ce chapitre citer les outils utilisés dans la création des pages et de la base de données et présenter les différentes interfaces de notre site.

1. Environnement de développement de l'application :

1.1. Outils de travail :

1.1.1. Notepad++ :

Notepad++ est un éditeur de texte générique sous licence GPL codé en C++, qui intègre la coloration syntaxique de code source pour les langages et fichiers C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, JavaScript, makefile, art ASCII, dioxygène, .BAT, MS fichier Inis, ASP, VB/VB Script, SQL, Objective-C, CSS, Pascal, Perl, Python, Lua, TCL, Assembleur, Ruby, Lisp, Schème, Propretés, Diff, Small talk, Postscript et VHDL ; ainsi que pour tout autres langages informatiques, ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque. Ce logiciel fournir un éditeur léger aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution. **02]**

1.1.2. PHPMyadmin :

Il existe plusieurs façons d'accéder à la base de données et de faire des modifications. En peut soit utiliser les lignes de commande, exécuter les requêtes en PHP ou faire appel à d'autres programmes qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de la base de donnée. Sur notre projet on a travaillé avec PHPMYADMIN, un des outils les plus connu permettant de manipuler rapidement une base de données MYSQL.

1.1.3. Système de gestion de base de données

Nous avons choisi le SGBD MYSQL, c'est un serveur de donné très utiliser dans le monde. MYSQL fonctionne sur le principe suivant : les clients MY SQL communiquent avec le serveur en vue d'effectuer des recherches ou des mises à jour dans la base. La communication n'est pas limitée aux processus localisés sur la même machine. Le serveur MY SQL peut être adressé via l'internet ou un autre réseau. Ses principales caractéristiques sont les suivantes :

- Il est multithread. et multiplateforme (Windows, Unix, OS/2)

- Il compatible C, C++, Java, PHP, Python, TCL API.il est d'ailleurs écrit en Cet C++.
- Il supporte l'utilisation de tables provenant de différentes bases de données dans une même requête.
- Il peut gérer des bases de données de grande taille.
- Il gérer la mémoire de manière très efficace.
- Il comprend un ensemble d'interfaces de programmation dont le but est de faciliter l'accès aux données de la base.

Le SGBD peut se décomposer en trois sous-systèmes :

- Le system de gestion de fichier : il permet le stockage des informations sur un support physique.
- Le SGBD interne : il gérer l'ordonnancement des informations.
- Le SGBD externe : il représenter l'interface avec l'utilisateur.

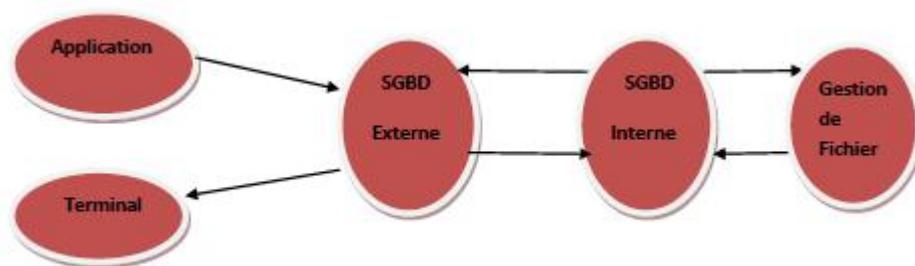


Figure 50 : SGBD

1.1.4. Adobe Photoshop

C'est un utilitaire populaire très puissant de manipulation d'image. Il offre des fonctionnalités de haut niveau qui permettent de traiter les images comme des professionnels. Nous avons utilisé Adobe Photoshop pour la création de toutes les images de notre site web. [09]

2. Présentation des interfaces de l'application :

2.1. Page d'accueil :

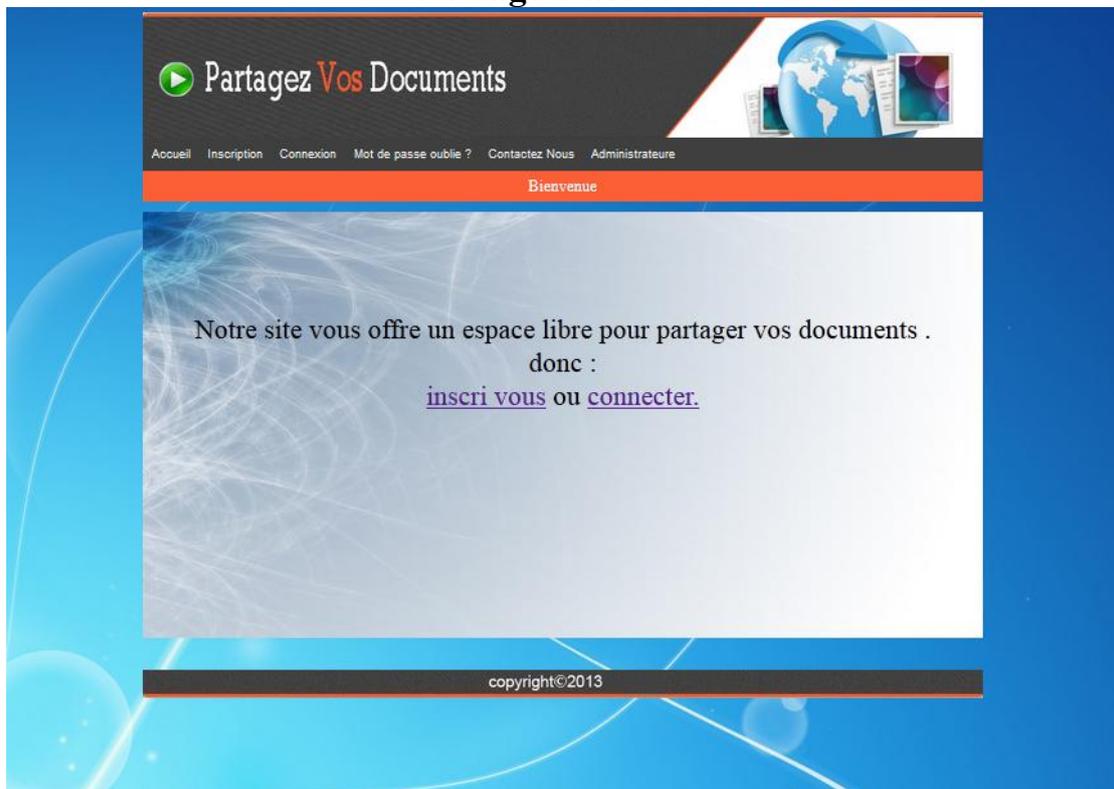


Figure 51. Page d'accueil

2. 2. Connexion membre:



Figure 52. Connexion membre

2.3. Contactez-nous :



Figure 53. Contactez-nous

2.4. Espace administrateur :

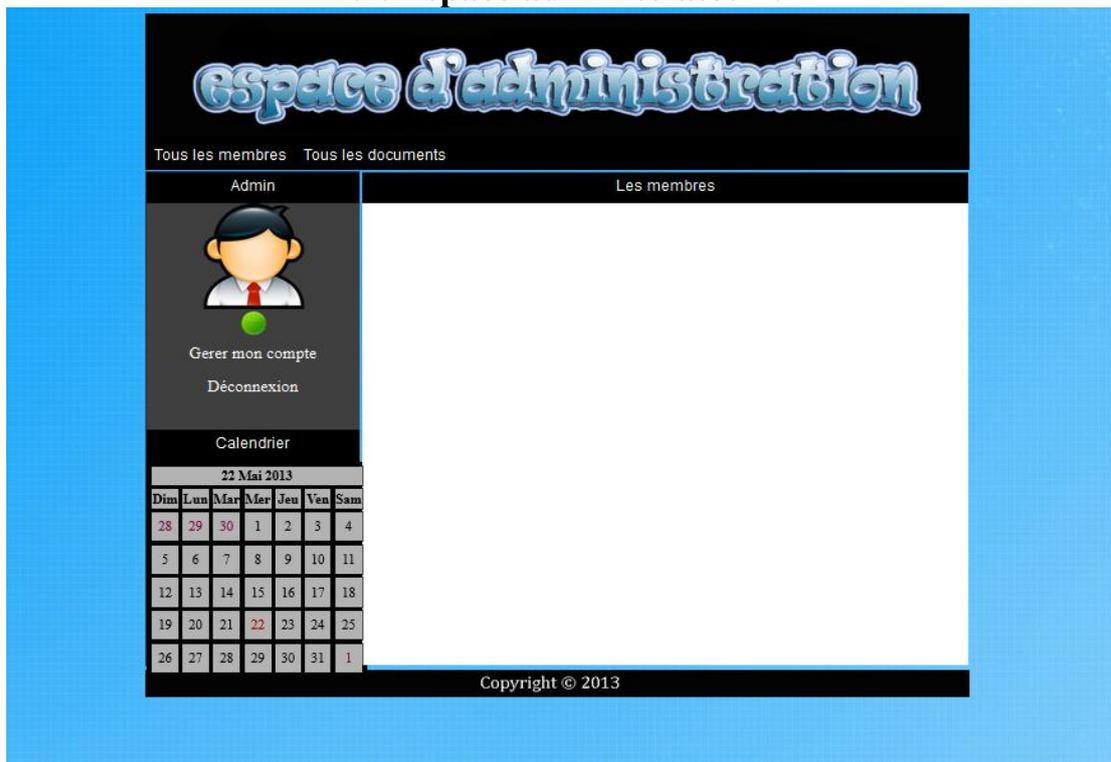


Figure 54. Espace administrateur

2.5. Page rechercher un document :

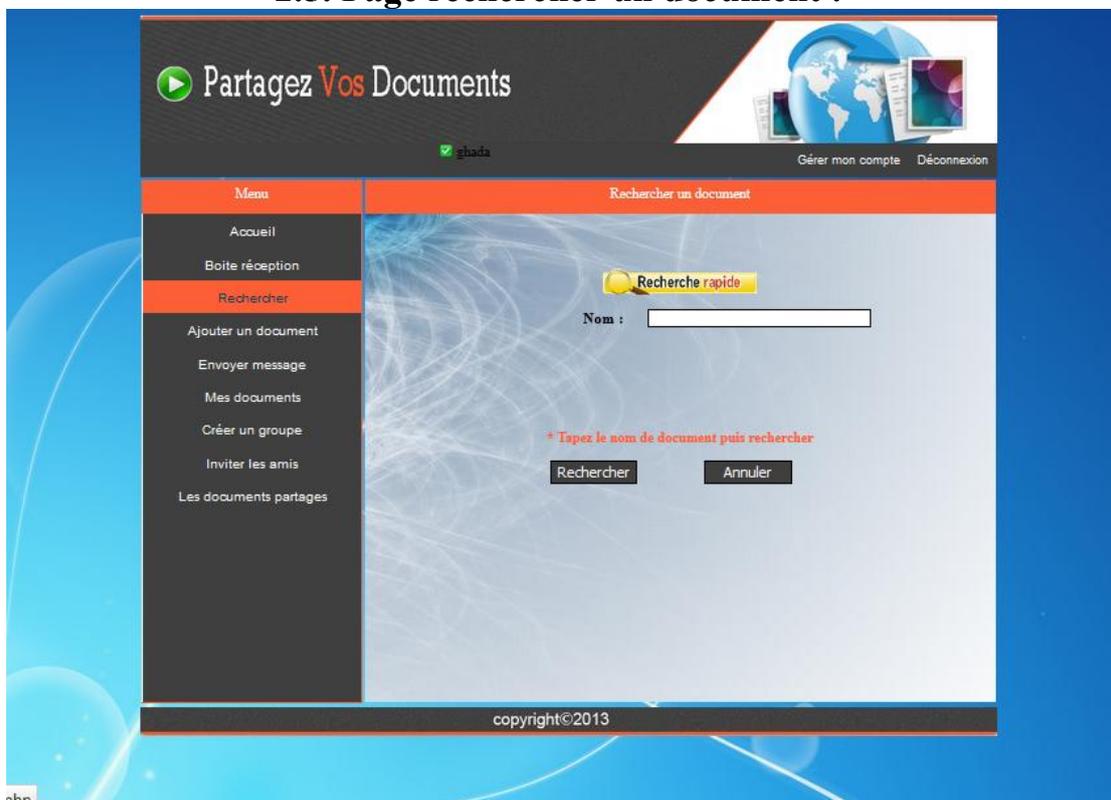


Figure 55. Page rechercher un document

2.6. Page créer un groupe :

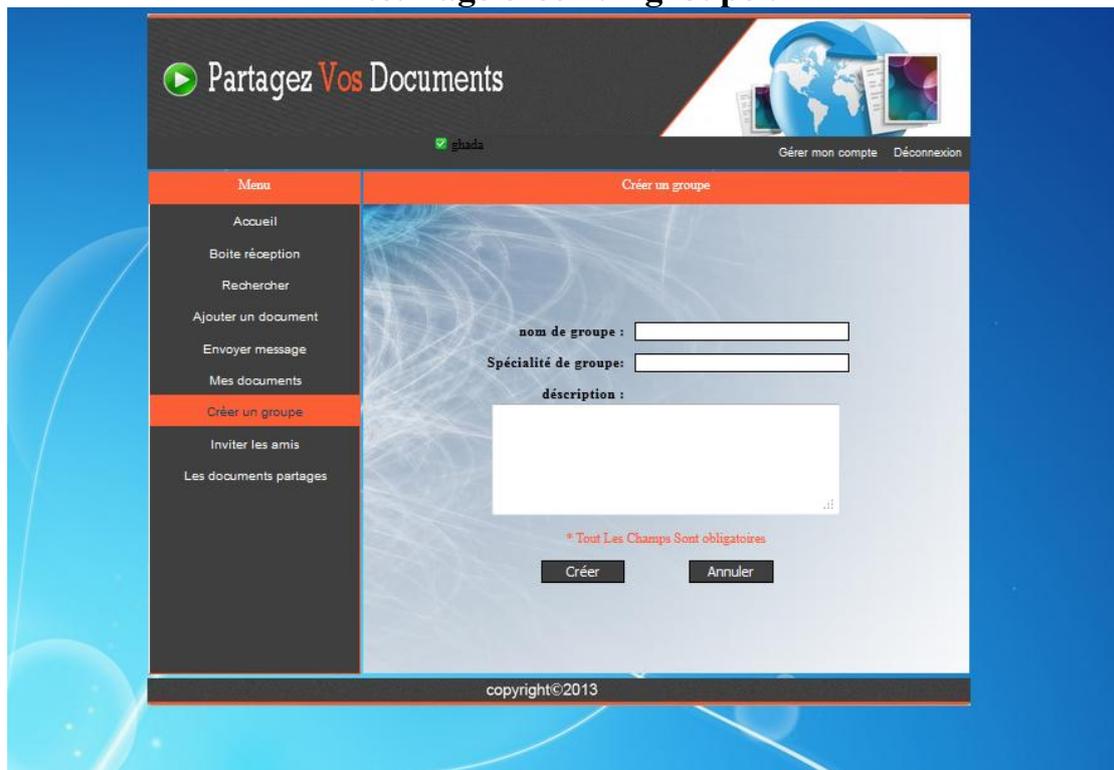


Figure 56. Page créer un groupe

2.7. Page inviter un amis :

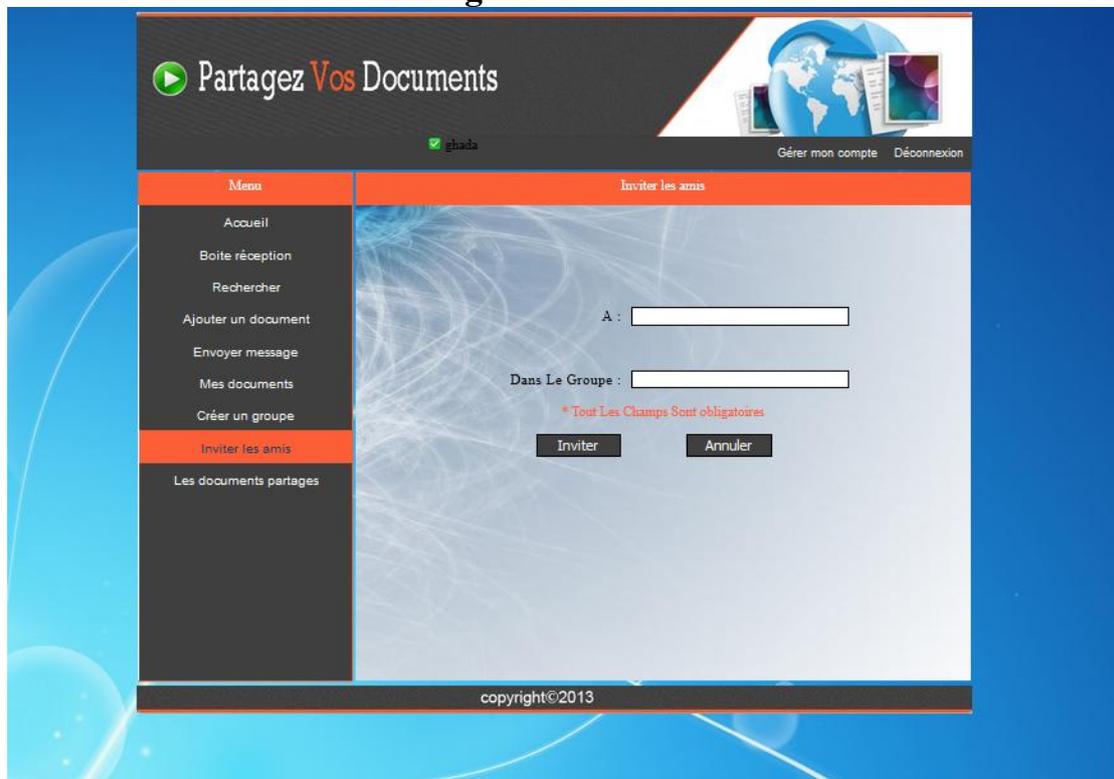


Figure 57. Page inviter un amis

2.8. Page des documents :

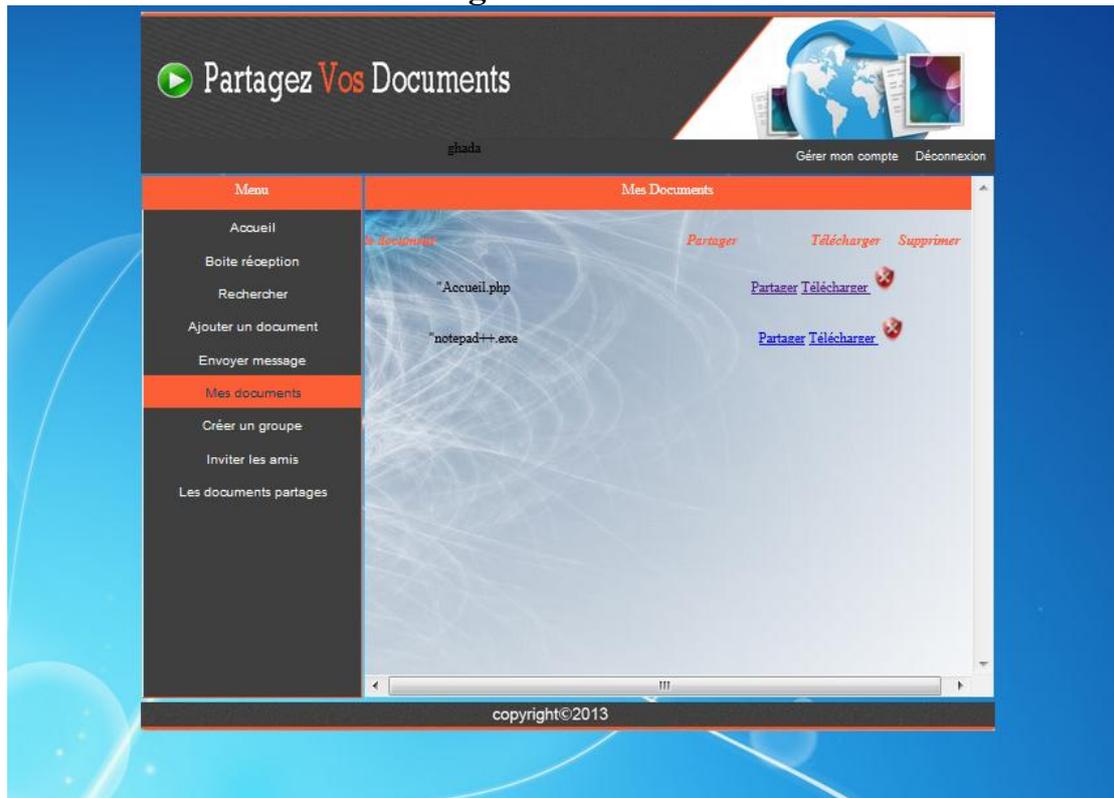


Figure 58. Page des documents

2.9. Page partagé le document:

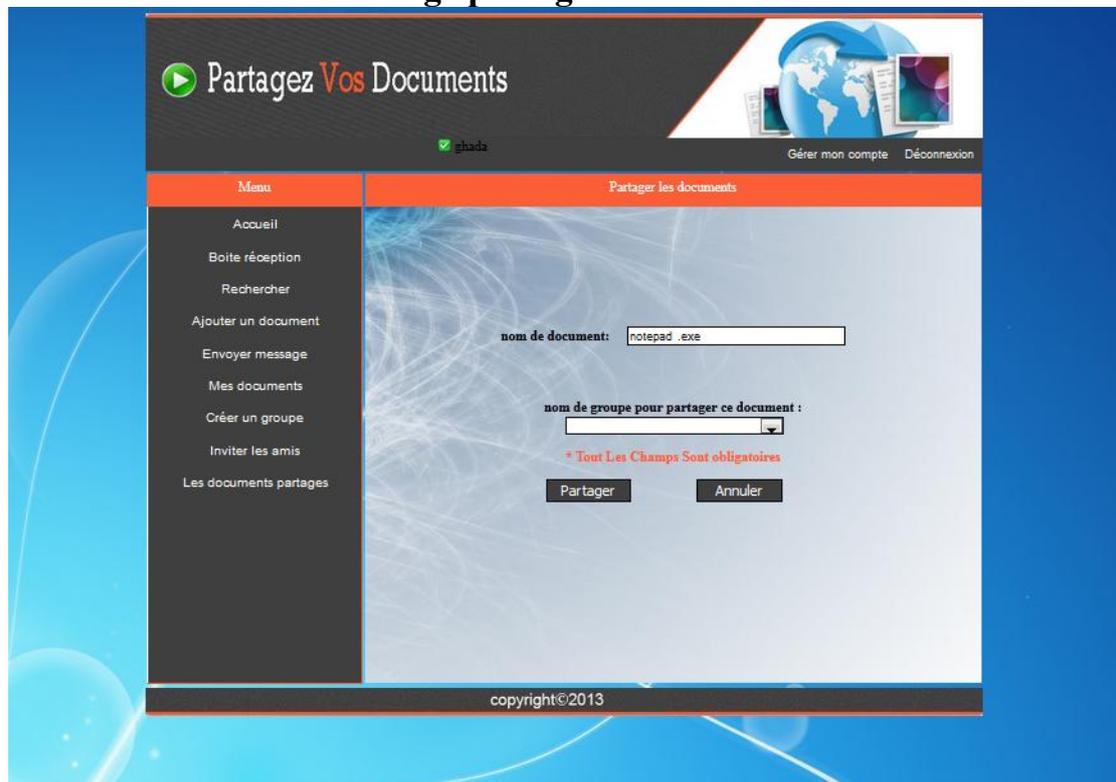


Figure 59. Page partagé le document

2.10. Page invitation reçu :

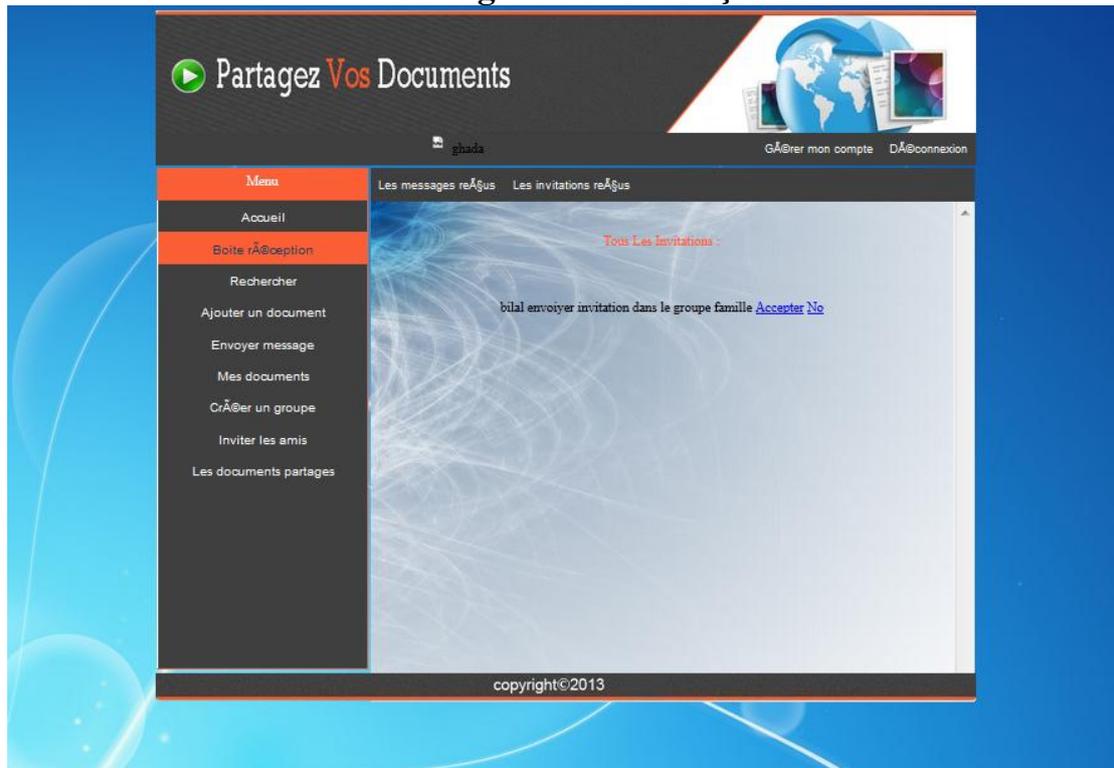


Figure 60. Page invitation reçu

2.11. Page envoyer un message :

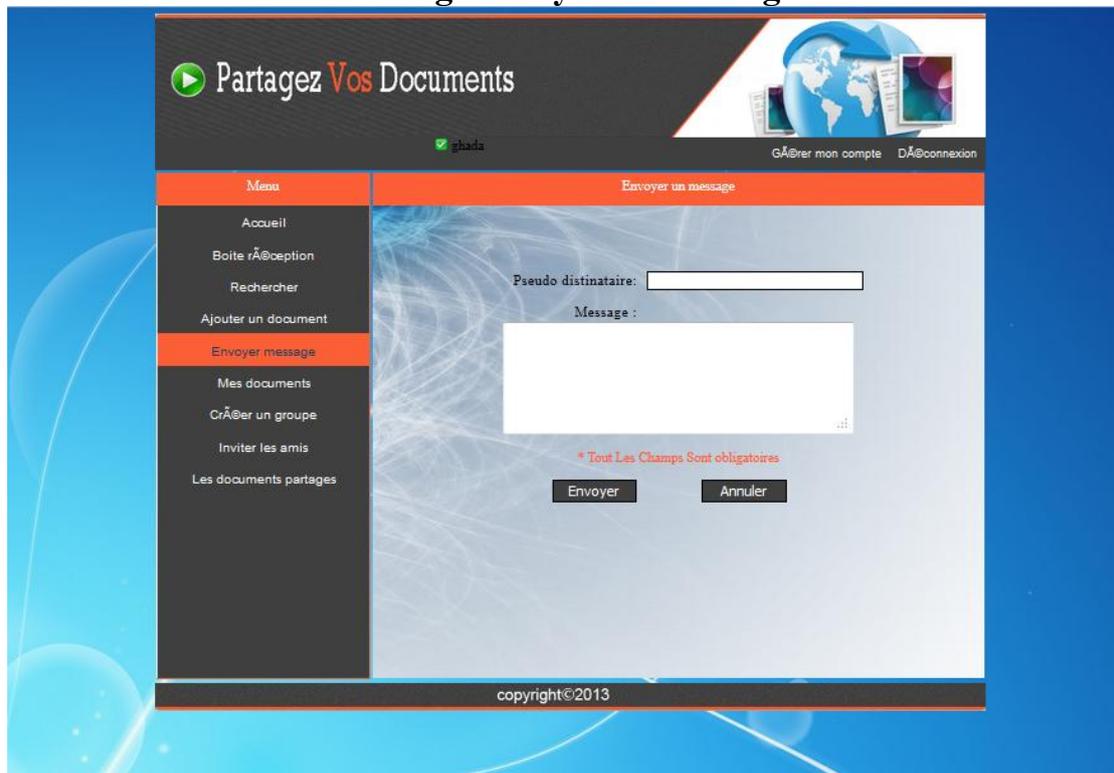


Figure 61. Page envoyer un message

2.12. Page ajouter un document :

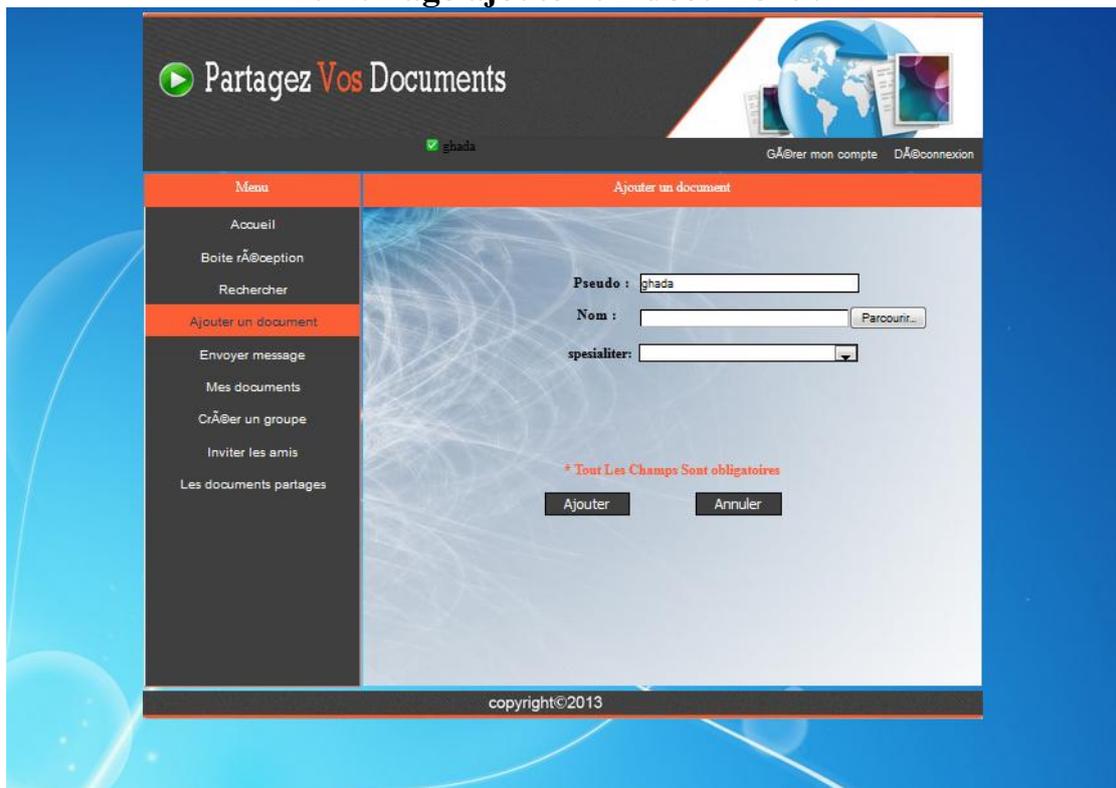


Figure 61. Page envoyer un message

2.13. G rer mon compte :



Figure 62. G rer mon compte

3. Diagramme déploiement de l'application

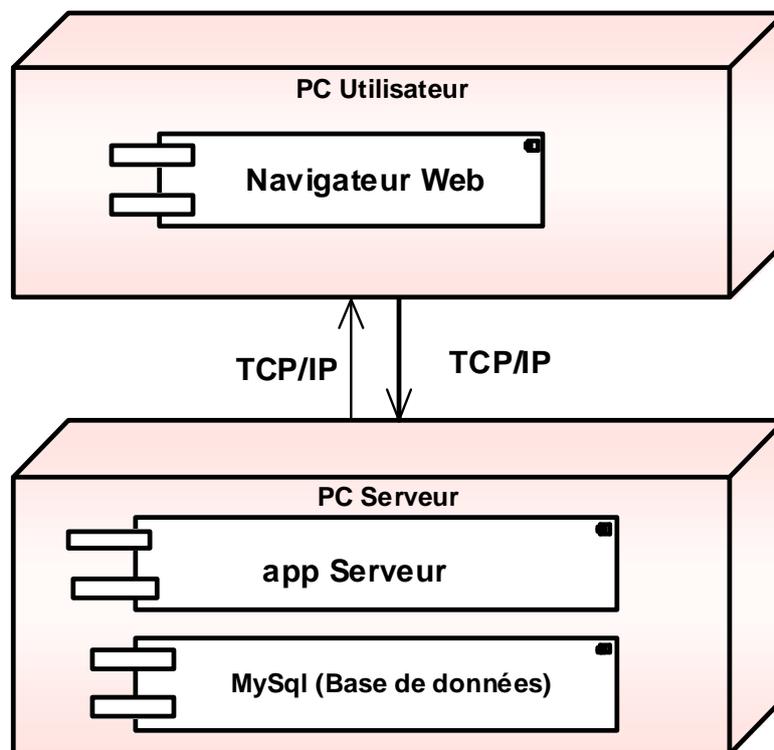


Figure 63.Le diagramme de déploiement

CONCLUSION :

Dans ce chapitre on a présentée détail les différentes interfaces de notre site web et on a essayé de les simplifier pour une meilleure utilisation.

Liste des singles ET abréviations

ASP:Active Server Pages

HTTP: Hypertext Transfer Protocol

DNS: Domain Name System

FTP: File transfer protocol

TCP: Transmission control protocol

IP: Internet protocol

WWW: world Wide Web

UML: Unified Modeling Language

PHP: Hypertext Preprocessor

HTML: Hypertext Markup Language

CSS: Cascading Style Sheets

SQL: Structured Query Language

SGBD : Système de gestion de base de données

Références bibliographiques

[01]: «Conception d'un site web dynamique d'une vidéothèque on-line »

Mémoire de fin d'étude, université des sciences et de la technologie d'Oron Mohamed Boudiaf 2009/2010.

[02]: Cours réseau Filière : Informatique Année : 3 eme année licence Année universitaire : 2011-2012 Centre Universitaire de Mila.

[03]:www.siteduzero.com.

[04]:[www.site web.com](http://www.siteweb.com).

[05]:«Conception et réalisation d'un site web dynamique pour une agence immobilière el-AQARYA Agence »

Mémoire de fin d'étude centre universitaire des sciences et de la technologie de Mila

[06] :«Conception et réalisation d'un site web dynamique pour la vente des véhicules « L'entreprise KIV FOTON » »

Mémoire de fin d'étude centre universitaire des sciences et de la technologie de Mila

[07] : <http://faq.domaine-achat.fr/content/3/48/fr/serveur-dns-definition-.html>.

[08]: «Conception et réalisation d'un site web dynamique pour l'enseignement à distance. »

Mémoire de fin d'étude centre universitaire des sciences et de la technologie de Mila

[09] : <http://faq.domaine-achat.fr/content/3/48/fr/asp-definition-.html>.

Conclusion Générale

L'objectif de notre projet est la réalisation et la conception d'un site web dynamique pour le partage des documents.

Pour la réalisation de ce projet, on a utilisé pour la conception, l'outil de modélisation UML « langage de modélisation unifié ». Il décrit plusieurs diagramme pour présenter les différents aspects statiques et dynamiques de l'application, Pour l'implémentation on a utilisé des outils de développement récents tel que (PHP, HTML et CSS).

Ce projet nous a permis d'enrichir nos connaissances dans des domaines variés comme les bases de données, les architectures client/serveur et le web

Notre projet de fin d'étude nous a permis d'acquérir le savoir-faire suivant :

- ✓ Conception d'une base de données orientées objets à l'aide du langage de modélisation UML,
- ✓ Établir le passage d'un modèle objet d'une base de données à un modèle relationnel,
- ✓ Implantation d'une application web dynamique.

Notre site est très convivial et facile à utiliser, toutes les fonctionnalités nécessaires au partage de document sont implémentées.

Comme perspective on peut éventuellement ajouter à notre site un forum de discussions.