

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 :.....

Centre Universitaire de Mila

Institut des Sciences et de la Technologie

Département de Mathématique et Informatique

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

En: - Filière : Informatique générale

Thème

**Conception et réalisation d'un site web
dynamique pour une réservation en ligne
dans un complexe touristique**

Préparé par :

**LAIB AMINA
BOUDJEMLINE AMINA
BEN RABAH ABD ESSALAM**

Encadré par :

Hettab Abdelkamel

Année universitaire : 2013/2014

Remerciement

Nous remercions tout d'abord dieu tout puissant de nous avoir donné la force et la connaissance pour accomplir une action qui lui plaise.

*Dans le cadre de ce mémoire de fin d'études, nous tenons à remercier notre encadreur Mr. **Hattab Abd elkamal** pour ses critiques qui nous a beaucoup aidés à apprécier ce travail et ont mieux éclairé nos perspectives malgré ces occupations.*

Nos sincères remerciements s'adressent aussi à l'ensemble des enseignants de l'institut des Sciences et technologies pour la qualité de formation et d'encadrement dont nous avons bénéficiés tout au long de nos études.

A tous ceux et toutes celles qui ont contribué de loin ou de près à l'élaboration de cet ouvrage, trouvent ici nos sincères remerciements.



Merci

Résumé

Les technologies de l'information et de la communication a connus un développement remarquable, et pendant cette évolution le système de réservation électronique est apparu, c'est un système utilisé pour stocker et transporter des informations en ligne. Le but de notre projet est la conception et la réalisation d'un site Web dynamique de réservation en ligne dans un complexe touristique et nous prenons, par exemple, le complexe les Andalouses à Oran.

Pour la réalisation de ce projet, nous avons utilisé plusieurs langages de programmation, notamment PHP, Bloc-notes, HTML.

Pour concevoir un bon projet, nous avons suivi les étapes principales du processus unifié d'UML, qui nous a permis d'extraire les diagrammes qui nous aider à donner un aperçu sur la façon de construire le projet. Le but de cela est de mettre les résultats dans le système de gestion de base de données et de programmer la dynamique et l'interface de notre site à l'aide des outils comme: HTML, EasyPHP.

En fin, nous avons développé un site qui permet à tous les utilisateurs de faire une réservation en ligne dans un complexe touristique. Malgré les contraintes de temps et de la complexité du projet et de la multiplicité des types de logements nous n'avons pas encore terminée, mais au moins nous avons pu un bon résultat.

Summary

The information technology and communication has experienced remarkable development, and during this development the system of electronic reservation is appeared, it is a system used to store and transport information online. The aim of our project is the design and implementation of a dynamic website of online reservation in tourist complex; we take for example, the complex of les Andalouses Oran.

For this project, we used several programming languages, including PHP, Notepad, and HTML.

To design a good project, we followed the main steps of the unified process UML, which allowed us to extract the diagrams that help us to provide an overview on how to build the project. The purpose of our project is to put the results in the management system database and to program a dynamic and interface of our site using tools like HTML, EasyPHP...ext

Finally, we developed a website that allows all users to reserve online in a tourist complex. Despite the time constraints and the complexity of the project and the multiplicity of types of housing we have not finished yet, but at least we have a good result.

الملخص

عرفت تكنولوجيا المعلومات و الاتصال تطورا ملحوظا ، وخلال هذا التطور ظهر نظام الحجز الالكتروني وهو نظام يستخدم للتخزين والاستعلام و القيام بعمليات الحجز عبر الانترنت ، وهذا هو الهدف من مشروعنا والذي يتمثل في تصميم وانجاز موقع الكتروني ديناميكي من اجل الحجز في المنتجع السياحي و أخذنا على سبيل المثال منتجع الأندلسيات في وهران .

ولانجاز هذا المشروع استعملنا عدة لغات للبرمجة أهمها HTML, Netpad++, PHP,

و من أجل تصميم جيد للمشروع قمنا باتباع المراحل الأساسية التي يقوم عليها UML و التي سمحت لنا باستخراج مخططات تساعدنا على إعطاء نظرة عامة على كيفية بناء المشروع. و الهدف من ذلك يتمثل في وضع النتائج داخل نظام التسيير لقاعدة البيانات وبرمجة حركة الموقع وواجهته باستعمال: HTML , EasyPHP.

و في الأخير وصلنا الى نتيجة و هي استخراج موقع يسمح لأي مستعمل بالحجز في المنتجع رغم ضيق الوقت و تشعب المشروع و تعدد أنواع السكن فيه لم يكتمل بعد لكن على الأقل استطعنا الخروج بنتيجة.

Sommaire

Introduction générale

Chapitre 1

Technologie internet

1. Introduction	3
2. Définition internet.....	3
3. Histoire de l'internet.....	3
4. Les applications d'internet.....	4
4.1. Consultation de sites (World Wide Web).....	4
4.2. Transfert de fichiers	5
4.3. Courrier électronique	5
4.4. Forums de discussions	5
4.5. Chat et Visio Conférence	5
5. Les adresses internet	6
5.1. Adresse IP(internet protocole)	6
5.2. Les différents classe d'adresse IP	6
6. Le web	7
6.1. Navigateur web.....	7
6.2. Utilisation d'un navigateur	7
6.3. Le site web	7
6.3.1. Site web statique.....	8
6.3.2.Site dynamique	8
6.4. Différence entre un blog et un site Web	9
6.5. Sécurité dans le web	9
7. Conclusion	9

Chapitre 2

UML et processus unifier

1. Introduction	11
2. Définition de l'UML	11
3. Histoire d'UML	11
4. Utilité d'UML	12
5. Pourquoi modéliser?	12
6. Les modes de représentation d'UML	12
7. processus unifié (UP)	13
7.1. Définition	13
7.2. Le cycle de vie du processus unifié	15
8. Mise en œuvre d'UML	17

8.1. Introduction	17
8.1.1. UML n'est pas une méthode	17
8.1.2. Une méthode simple et générique	17
8.2. Identification des besoins et spécification des fonctionnalités	18
8.2.1. Identification et représentation des besoins : diagramme de cas d'utilisation	18
8.2.2. Spécification détaillée des besoins:diagramme de séquence système ...	18
8.2.3. Maquette de l'IHM de l'application	19
8.3. Phase d'analyse	19
8.3.1. Analyse du domaine : modèle du domaine	20
8.3.2. Diagramme de classes participantes	21
8.3.3. Diagrammes d'activités de navigation	21
8.4. Phase de conception	21
8.4.1. Diagrammes d'interaction	21
8.4.2. Diagramme de classes de conception	22
9: Conclusion	23

Chapitre 3

Identification des besoins

1. Introduction	25
2. Identification des acteurs	25
3. Identification des cas d'utilisation	25
4. Diagramme de cas d'utilisation	26
5. Description textuelle des cas d'utilisations	27
5.1. Description textuelle du cas d'utilisateur «S'authentifier»	27
5.2. Description textuelle du cas d'utilisation « Réserver »	27
5.3. Description textuelle du cas d'utilisation « gérer réservation »	28
5.4. Description textuelle du cas d'utilisation « gérer services et hébergement»	29
6. Les diagrammes de séquence système	30
6.1. S'authentifier	30
6.2. Réserver	30
6.3. Gérer réservation	31
6.3.1. Modifier réservation	31
6.3.2. Annuler réservation	32
6.4. Gérer les services ou hébergement	32
6.4.1. Ajouter	33
6.4.2. Modifier	33
6.4.3. Supprimer	34
7. Conclusion	34

1. Introduction	36
2. Phase d'analyse	36
3. Identification des concepts de domaine	36
4. Diagramme de domaine	37
5. Les diagrammes de classes participantes	38
5.1. S'authentifier	38
5.2. Réserver	38
5.3. Gérer réservation	39
5.3.1. Modifier réservation	39
5.3.2. Annuler réservation	39
5.4. Gérer service et hébergement	40
5.4.1. Modifier	40
5.4.2. Ajouter	40
5.4.3. Supprimer	41
6. Les diagrammes d'activités de navigation	41
6.1. S'authentifier	41
6.2. Réserver	42
6.3. Gérer réservation	42
6.3.1. Modifier réservation	42
6.3.2. Annuler réservation	43
6.4. Gérer service ou hébergement	43
6.4.1. Modifier	43
6.4.2. Ajouter	44
6.4.3. Supprimer	44
7. Conclusion	45

1. Introduction	47
2. les diagrammes d'interaction	47
2.1. S'authentifier	47
2.2. Réserver.....	48
2.3. Gérer réservation	49
2.3.1. Modifier réservation	49
2.3.2. Annuler réservation	50
2.4. Gérer service ou hébergement	51
2.4.1. Modifier service ou hébergement	51

2.4.2. Ajouter service ou hébergement	52
2.4.3. Supprimer service ou hébergement	53
3. Diagramme de conception	54
3.1. S'authentifier	54
3.2. Réserver	55
3.3. Gérer réservation	56
3.3.1. Modifier réservation	56
3.3.2. Annuler réservation	56
3.4. Gérer service et hébergement	57
3.4.1. Modifier	57
3.4.2. Ajouter	57
3.4.3. Supprimer	58
4. Conclusion	58

Chapitre 6

IMPLIMENTATION

1. Introduction	60
2. les outils de travaille	60
2.1. Dreamweavers	60
2.2. Notepad++	60
2.3. EasyPHP	61
2.4. PaceStar.UML.Diagrammer.v6.13.Cracked	62
3. Les langages de programmation	62
3.1. Langage HTML.....	62
3.2. Bases de données et MySQL	63
3.3. Passage du diagramme de classe au modèle relationnel	63
4. les interfaces de site	64
4.1. Page d'accueil	64
4.2. Page service	65
4.3. Page Hébergement	65
5. Conclusion	65

Liste des figures

Chapitre 1 : Technologie internet.

Chapitre 2	UML et processus unifier
Figure 2.1 : Histoire d'UML.....	11
Figure 2.2 : Les modes de représentation d'UML.....	12
Figure 2.3: UP itératif.....	13
Figure 2.4 : UP centre sur l'architecture	14
Figure 2.5 : UP est piloté par les cas d'utilisation d'UML.....	14
Figure 2.6 : Cycle de vie du processus unifié.....	15
Figure 2.7 : Quelle méthode pour passer de l'expressions des besoins au mode de l'application?.....	17
Figure 2.8. Le diagramme de cas d'utilisation.....	18
Figure 2.9 : Les diagrammes de séquence système.....	18
Figure 2.10 : Une maquette d'IHM facilite.....	19
Figure 2.11 : La phase d'analyse du domaine.....	20
Figure 2.12 : Les diagrammes de classes participantes.....	21
Figure 2.13 : Les diagrammes d'activités de navigation.....	21
Figure 2.14 : Les diagrammes d'interaction.....	21
Figure 2.15 : Chaîne complète de la démarche de modélisation du besoin jusqu'au code.....	22
Chapitre 3	Identification des besoins
Figure 3.1: diagramme de cas d'utilisation.....	26
Figure 3.2 : diagramme de séquence système «S'authentifier ».....	30
Figure 3.3 : diagramme de séquence système «Réserver ».....	30
Figure 3.4 : diagramme de séquence système «Gérer réservation ».....	31
Figure 3.5 : diagramme de séquence système «Modifier réservation ».....	31
Figure 3.6: diagramme de séquence système «Annuler réservation ».....	32
Figure 3.7 : diagramme de séquence système «gérer service ou hébergement ».....	32
Figure 3.8 : Diagramme de séquence système «Ajouter service ou hébergement ».....	33
Figure 3.9 : Diagramme de séquence système«Modifier service ou hébergement».....	33
Figure 3.10 : Diagramme de séquence système«Supprimer service ou hébergement ».....	34

Figure 4.1 : diagramme de domaine.....	37
Figure 4.2 : diagramme de classe participante « S'authentifier ».....	38
Figure 4.3 : diagramme de classe participante « Réserver ».....	38
Figure 4.4 : diagramme de classe participante « Modifier réservation ».....	39
Figure 4.5 : diagramme de classe participante « Annuler réservation ».....	39
Figure 4.6 : diagramme de classe participante « Modifier service ou hébergement ».....	40
Figure 4.7 : diagramme de classe participante « Ajouter service ou hébergement ».....	40
Figure 4.8 : diagramme de classe participante « Supprimer service ou hébergement ».....	41
Figure 4.9 : diagramme de navigation « S'authentifier ».....	41
Figure 4.10 : diagramme de navigation « Réserver ».....	42
Figure 4.11 : diagramme de navigation « Modifier réservation ».....	42
Figure 4.12 : diagramme de navigation « Annuler réservation ».....	43
Figure 4.13 : diagramme d'interaction « Modifier service ou hébergement »..	43
Figure 4.14 : diagramme de navigation « Ajouter service ou hébergement»...	44
Figure 4.15 : diagramme de navigation « Supprimer service ou hébergement ».	44

Figure 5.1 : diagramme de séquence système « S'authentifier ».....	47
Figure 5.2 : diagramme de séquence système « Réserver ».....	48
Figure 5.3 : diagramme d'interaction « Modifier réservation ».....	49
Figure 5.4 : diagramme d'interaction « Annuler réservation ».....	50
Figure 5.6 : diagramme d'interaction « Modifier service ou hébergement »....	51
Figure 5.7 : diagramme d'interaction « ajouter service ou hébergement ».....	52
Figure 5.8 : diagramme d'interaction « supprimer service ou hébergement »..	53
Figure 5.9 : diagramme de classe conception « S'authentifier ».....	54
Figure 5.10 : diagramme de classe conception « Réserver ».....	55
Figure 5.11 : diagramme de classe conception « Modifier réservation ».....	56
Figure 5.12 : diagramme de classe conception « Annuler réservation ».....	56
Figure 5.13 : diagramme de classe conception « Modifier service et hébergement ».....	57
Figure 5.14 : diagramme de classe conception « Ajouter service et hébergement».....	57

Figure 5.15 : diagramme de classe conception «Supprimer service et hébergement ».....	58
---	----

Chapitre 6

IMPLIMENTATION

Figure 6.1 : Dreamweaver CS5.....	60
Figure 6.2: Notepad++.....	60
Figure 6.3: EasyPHP.....	61
Figure 6.4 : PaceStar.UML.Diagrammer.....	62
Figure 6.5 : page Accueil.....	64
Figure 6.6 : page Services.....	65
Figure 6.7 : page Héberge.....	65

Introduction générale.

Introduction générale

Ces dernières années ont été marquées par l'essor phénoménal de ce média qu'on appelle Internet, il est indéniable de constater que ce nouvel outil à d'ores et déjà profondément modifié la manière dont nombre de gens communiquent entre eux ; l'Internet a aussi renforcé la capacité des administrations, des entreprises et des individus à échanger des informations. C'est pourquoi les sociétés voulant être compétitives sont particulièrement en mesure de tirer parti de la capacité qu'à Internet de diffuser rapidement, efficacement et économiquement une information ou des documents sous une forme électronique, il permet ainsi une prise de décision rapide, et une actualisation rapide des informations, en particulier en situation de crise. De plus les nouvelles technologies de la communication permettent d'établir une relation plus étroite entre les individus et les sociétés.

En étant présente sur le web la société se fait de la publicité en se faisant connaître auprès de sa future clientèle et s'assure ainsi une plus grande facilité de prise de contact en attirant plus de client, et favorisant le dialogue avec ceux-ci.

Ainsi le projet soumis à notre appréciation est la création d'un site web dynamique pour le complexe touristique.

Afin de mettre sur pied ce site nous développerons six chapitres :

Dans le premier chapitre nous parlerons de la technologie d'internet, le deuxième chapitre c'est une présentation du langage UML puis une vision sur le processus unifié, le troisième chapitre est l'identification des besoins, le quatrième chapitre est la phase d'analyse ; ce chapitre sert à déterminer l'analyse du domaine, les diagrammes de classes participantes et les diagrammes d'activités de navigation. Et dans le cinquième chapitre nous représentons les diagrammes d'interaction et les diagrammes de classes de conception, et dans le sixième chapitre nous abordons les outils de développement comme PHP, HTML...etc.

Ce mémoire s'inscrit dans une démarche informatique visant à améliorer la relation déjà existante entre le complexe touristique et ses clients d'une part et le complexe touristique et ses futurs clients d'autre part à travers la mise en place de ce site.

Chapitre 1: Technologie internet.

1. Introduction :

A l'origine, les ordinateurs fonctionnaient d'une manière indépendante. L'idée de relier les ordinateurs entre eux, afin qu'ils puissent échanger des données, est très ancienne. Les gens pensaient à mettre au point des liaisons physiques entre les ordinateurs, pour que l'information puisse circuler, mais aussi un langage de communication, nommé Protocole, pour qu'ils puissent communiquer, d'où la notion du réseau. Ainsi, des réseaux hétérogènes se sont développés aux quatre coins du globe.

Les protocoles ont évolué pour permettre la communication entre ces réseaux dans le but de former le réseau contenant tous les réseaux, appelé *Internet*. Dans ce chapitre, nous allons présenter, d'une façon générale, les différents concepts liés au réseau mondial, l'internet, et ses différentes applications, et plus particulièrement le World Wide Web.

2. Définition internet :

Internet est un réseau international d'ordinateurs qui communiquent entre eux grâce à des protocoles d'échanges de données standard. Cette communication en réseaux se fait indépendamment des types d'ordinateurs utilisés (Mac, PC, Unix ou autres).

Internet est un outil de communication qui utilise les fils téléphoniques, les fibres optiques, les câbles intercontinentaux et les communications par satellite. Il rend accessibles au public des services comme le courrier électronique et le World Wide Web.

3. Histoire de l'internet :

Les principales dates qui ont marqué l'histoire d'Internet sont :

Année	Évènement
1958	Les Laboratoires Bell crée le premier Modem permettant de transmettre des données binaires sur une simple ligne téléphonique ⁴ .
1961	Leonard Kleinrock du Massachusetts Institute of Technology publie une première théorie sur l'utilisation de la commutation de paquets pour transférer des données ⁴ .
1962	Début de la recherche par ARPA, une agence du département de la Défense américain, où J.C.R. Licklider y défend avec succès ses idées relatives à un réseau global d'ordinateurs.
1964	Leonard Kleinrock du MIT publie un livre sur la communication par commutation de

	paquets pour réaliser un réseau ⁴ .
1967	Première conférence sur ARPANET
1969	Connexion des premiers ordinateurs entre 4 universités américaines via l' <i>Interface Message Processor</i> de Leonard Kleinrock
1971	23 ordinateurs sont reliés sur ARPANET. Envoi du premier courriel par Ray Tomlinson.
1972	Naissance du InterNetworking Working Group, organisme chargé de la gestion d'Internet
1973	L'Angleterre et la Norvège rejoignent le réseau Internet avec chacun 1 ordinateur
1973	Définition du protocole TCP/IP
1979	Création des NewsGroups (forums de discussion) par des étudiants américains
1983	Adoption du protocole TCP/IP et du mot « Internet »
1983	Premier serveur de noms de sites
1984	1 000 ordinateurs connectés
1987	10 000 ordinateurs connectés
1989	100 000 ordinateurs inter-connectés
1990	Disparition d'ARPANET
1990	Annonce publique du World Wide Web
1992	1 000 000 ordinateurs connectés
1993	Apparition du Navigateur web NCSA Mosaic
1996	36 000 000 ordinateurs connectés
2000	Explosion de la bulle internet (368 540 000 ordinateurs connectés)

4. Les applications d'internet :

Les principaux services et fonctions disponible sur internet sont :

4.1. Consultation de sites (World Wide Web)

- Le World Wide Web est fondé sur l'environnement client-serveur.
- Il utilise le protocole HTTP (Hypertext Transfer Protocol) pour l'échange d'information entre le logiciel client (le navigateur) et le serveur.
- Le WWW vous permet donc d'accéder à tous les sites Internet inscrit et également de profiter des services d'information que certains sites offrent sous la forme de **lettres d'information, WEBLOGS, WIKIS, Les flux RSS,...**

4.2. Transfert de fichiers :

- FTP (File Transfer Protocol) est le protocole utilisé pour le transfert des fichiers d'un ordinateur à un autre.
- Les fichiers transférés peuvent être des fichiers de texte, d'images, de logiciels,...etc.
- Il existe des logiciels FTP spécifiques.

4.3. Courrier électronique :

- L'objectif est l'envoi et la réception des messages (courriers) avec ou sans fichiers attachés.
- Le courrier électronique est géré à travers une interface adaptée fournie par le fournisseur d'adresse électronique (Yahoo, hotmail, google,...).
- Format de l'adresse électronique : pseudo@fournisseur.

4.4. Forums de discussions :

- Nés au départ dans le milieu universitaire afin de faciliter les échanges entre chercheurs.
- Il en existe en différents types de fonctionnement :
 - Les lettres ou groupes de discussion : C'est un type de forum basé sur le courrier électronique.
 - Les Usenet : Tous les messages envoyés à un groupe de discussion d'Usenet sont envoyés à tous les serveurs Usenet.
 - Les Forums *en ligne* : Il existe un grand nombre de sites qui proposent des forums en ligne, La lecture des messages se fait sur le site et l'envoi d'un message est réalisé à travers une interface web.

4.5. Chat et Visio Conférence :

- Le chat désigne les activités permettant à des utilisateurs d'Internet d'échanger sous formes textuelle, de manière interactive et en temps réel, avec d'autres utilisateurs.
- Les origines des technologies utilisées pour le chat sont généralement les activités éducatives et professionnelles.

- D'autres services sont généralement associés aux services de *chat* comme la téléphonie par Internet et la Visioconférence.
- Exemple de systèmes : MSN ; Skype ; Yahoo messenger ...

5. Les adresses internet :

5.1. Adresse IP(internet protocole) :

Sur l'internet, les ordinateurs communiquent entre eux grâce au tcp/ip protocole qui utilise des numéros de 32 bits que l'on écrit sous forme 4 numéros de 0 a 255 (4 fois 8 bits), on les note donc sous la forme xxx.xxx.xxx.xxx ou chaque xxx représentent un entière de 0 a 255. Ces numéros servent aux ordinateurs du réseau pour se reconnaître, ainsi il ne doit pas exister deux ordinateurs sur le réseau ayant la même adresse IP.

Par exemple, 194.153.205.26 est une adresse TCP/IP donné sous une forme technique. Ce sont ces adresses que connaissent les ordinateurs qui communiquent entre eux.

5.2. Les différents classe d'adresse IP :

- TCP/IP utilise un système d'adressage permettent un routage simple des datagrammes a travers le réseau internet.
- Chaque machine d'une interconnexion TCP/IP dispose d'une adresse IP unique codée sur 32 bits définissant un accès a un réseau pour un routage efficace.
- Le protocole internet transmet des données entre hôtes sous la forme de datagramme. Chaque datagramme est transmis a l'adresse contenue dans le cinquième mot de l'entête (adresse destination) sur 32 bits contenant les informations suffisantes pour identifier un réseau et une machine hôte déterminée de celui-ci.
- Une adresse IP compte deux parties : la " partie réseau " et la " partie hôte ". le format de ces parties différent d'une adresse IP a l'autre. Le nombre de bits d'adresse utilisé pour identifier le réseau et le nombre utilisé pour reconnaître l'hôte varient en fonction de " classe de l'adresse ".

L'examen des premiers bits de l'adresse permet au logiciel IP de déterminer la classe de l'adresse.

6. Le web :

Le Web ou www, pour World Wide Web, aussi appelé la toile, est l'un des principaux services d'Internet. Ce concept a été mis au point au CERN, Centre Européen de Recherche Nucléaire, en 1991. Grâce à son invention, internet est devenu beaucoup plus accessible et plus convivial. Il offre la possibilité de naviguer entre des documents reliés par des liens hypertextes en utilisant le protocole http.

6.1. Navigateur web

Un navigateur web est un logiciel conçu pour consulter les informations disponibles dans le World Wide Web. Il existe de nombreux navigateurs web, pour toute sorte de matériels et pour différents systèmes d'exploitation.

Depuis le premier navigateur développé par Tim Berners-Lee en 1990, jusqu'au Internet Explorer et Mozilla Firefox, ces logiciels sont en évolution rapide. Ils sont, généralement, composé de :

- Un moteur de rendu,
- Des standards du Web,
- Une interface utilisateur contenant un gestionnaire d'extensions appelées plugins, et constituée de : une zone d'affichage, une barre de menus déroulants, une barre d'outils et d'une barre d'état.

6.2. Utilisation d'un navigateur

En utilisant une interface d'un navigateur, l'internaute peut consulter des données sur internet en passant par les étapes suivantes :

- L'utilisateur donne au navigateur Web l'adresse Web de la ressource à consulter.
- Le navigateur se connecte au serveur Web hébergeant la ressource visée et la télécharge. Le protocole utilisé est HTTP.
- le moteur de rendu du navigateur traite cette ressource, télécharge les éventuelles ressources associées et affiche le résultat sur l'écran de l'utilisateur.

6.3. Le site web

Un site web est un ensemble de page web. Une page web est un simple fichier texte écrit dans un langage de description *HTML*. Cet ensemble de pages est liée dans une structure cohérente et hébergé dans un serveur web. Un site web est appelée aussi site internet.

L'architecture d'un site web est, généralement, centrée autour d'une page web, appelée *Page d'accueil*, qui est liée vers un ensemble d'autres pages hébergées sur le même serveur et parfois sur d'autres serveurs. Il existe deux types de site web :

6.3.1. Site web statique

Un site web statique est composé de pages web dont le contenu est fixe à chaque consultation. La consultation dans un site web statique fonctionne en deux étapes:

- Le client demande au serveur de consulter une page web.
- Le serveur lui répond en lui envoyant la page web demandée.

Ce type de site présente des inconvénients :

- Il est peu évolutif.
- Difficile à gérer et modifier le contenu de site.
- Difficile à élargir l'activité du site au futur.
- Peu pratique.

6.3.2. Site dynamique

Un site web dynamique est un site dont le contenu peut être généré dynamiquement à chaque consultation. On dit *dynamique* car le contenu du site peut être changé sans l'intervention du web master. Les sites web dynamiques sont créés en utilisant des langages plus complexes que ceux utilisés pour la création des sites statiques. Il fonctionne en trois étapes:

- Le client demande au serveur la consultation d'une page web.
- Le serveur génère la page demandée par le client.
- Le serveur lui répond en lui envoyant la page web demandée.

Ce type de sites présente des avantages par rapport aux sites statiques :

- Facile à mettre à jour par l'administrateur du site.
 - Convivial et personnalisable par l'utilisateur.
- Ils sont évolutifs.
- Le coût de développement d'un site dynamique est plus élevé que celui d'un site statique.

6.4. Différence entre un blog et un site Web

Les blogs, apparus dans les années 2000, ont depuis conquis de nombreux internautes. Ils sont tenus au moyen de logiciels simples qui permettent de saisir des textes et de les envoyer instantanément pour qu'il s'affiche sur une page Web entretenue à cet effet.

La particularité d'un blog par rapport à un site web est la possibilité pour les lecteurs de laisser des commentaires à la suite des messages postés par l'auteur du blog. Ils sont caractérisés par leur grande interactivité où les lecteurs peuvent réagir aux informations publiées.

6.5. Sécurité dans le web

La sécurité des sites web concerne toute personne présente sur le web, car les informations qu'on veut garder secrètes, comme les fichiers personnels, peuvent être piratées ou détruites par un programme malveillant. Un programme malveillant peut être :

- **Un spam** : Il se trouve dans le Courrier électronique, pollue les boîtes aux lettres.
- **Un virus**: Il est inclut dans un format de fichier couramment utilisé et stocké dans un ordinateur à l'insu de son utilisateur. Son objectif est de rendre le système hors usage.

Afin d'assurer la sécurité des sites web, il existe des matérielles et des logicielles intégrés qui offrent une protection complète des serveurs.

7. Conclusion :

web et leurs Dans ce premier chapitre, nous avons présenté les différentes notions liées à l'Internet et ses technologies et services. Ainsi, nous avons parlé des différents types de sites caractéristiques.

Chapitre 2:

UML et processus unifier

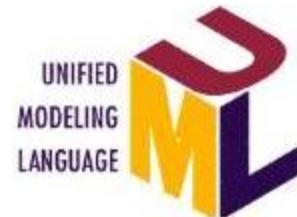
1. Introduction

Au cours des dernières années, le langage de modélisation UML est devenu un standard de fait pour décrire tout système logiciel. La norme UML a été décrite en même temps qu'une méthode d'analyse et de conception des systèmes logiciels ; le *Processus Unifié*. Synthèse de nombreuses méthodes et notations, le couple UML et Processus Unifié propose une approche pour conduire la réalisation de systèmes orientés Objet depuis les spécifications jusqu'au déploiement. Il est, aujourd'hui, à la base de nombreuses méthodes de travail utilisées dans les entreprises réalisant des logiciels.

2. Définition de l'UML :

UML se définit comme un langage de modélisation graphique et textuel destiné à comprendre et décrire des besoins, spécifier et documenter des systèmes, esquisser des architectures logicielles, concevoir des solutions et communiquer des points de vue.

UML unifie à la fois les notations et les concepts orientés objet, Il ne s'agit pas d'une simple notation graphique, car les concepts transmis par un diagramme ont une sémantique précise et sont porteurs de sens au même titre que les mots d'un langage.



3. Histoire d'UML :

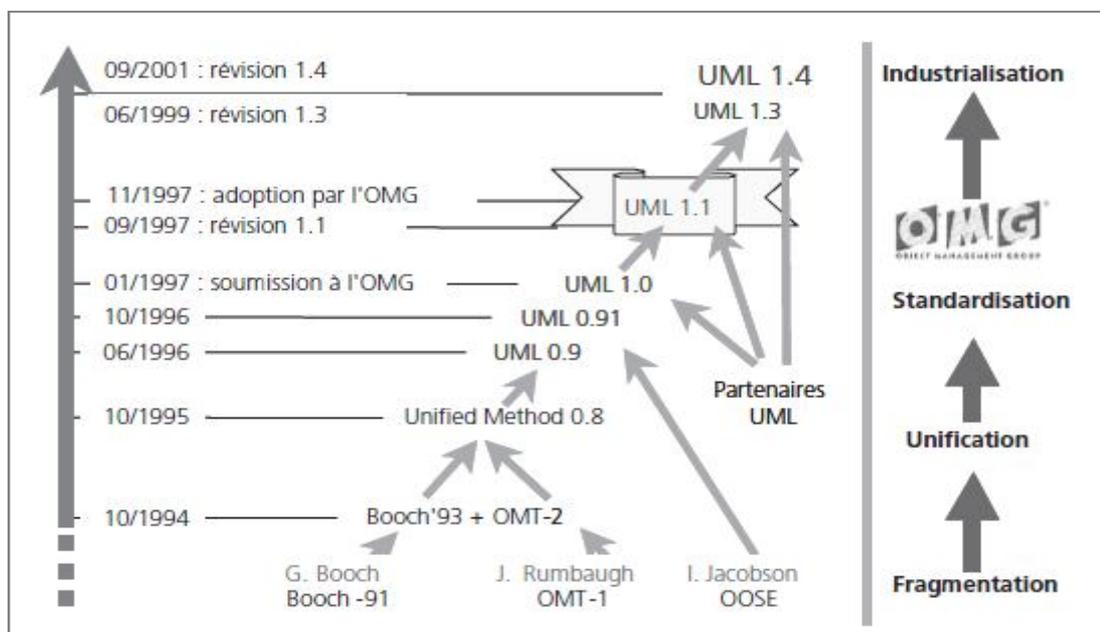


Figure 2.1 : Histoire d'UML

4. Utilité d'UML :

UML est utilisé pour spécifier, visualiser, modifier et construire les documents nécessaires au bon développement d'un logiciel orienté objet. UML offre un standard de modélisation, pour représenter l'architecture logicielle. Les différents éléments représentables sont :

- Activité d'un objet/logiciel
- Acteurs
- Processus
- Schéma de base de données
- Composants logiciels
- Réutilisation de composants

5. Pourquoi modéliser ?

Le recours à la modélisation est depuis longtemps une pratique indispensable au développement logiciel, car un modèle sert à anticiper les résultats du codage : c'est en effet une représentation abstraite d'un système qui permet d'en faciliter l'étude et de le documenter, et un outil majeur de communication entre les divers intervenants au sein d'un projet. Chaque membre de l'équipe, depuis les utilisateurs jusqu'aux développeurs, utilise et enrichit le modèle différemment. En outre, les systèmes devenant de plus en plus complexes, leur compréhension et leur maîtrise globale dépassent les capacités d'un seul individu. La construction d'un modèle abstrait permet de remédier à ce problème. Le modèle a notamment l'atout de faciliter la traçabilité du système, à savoir la possibilité de partir d'un de ses éléments et de suivre ses interactions et liens avec d'autres parties du modèle.

6. Les modes de représentation d'UML :

Les trois modes de représentations sont nécessaires et complémentaires pour schématiser la façon dont le système est composé et comment ses composantes fonctionnent entre elles :

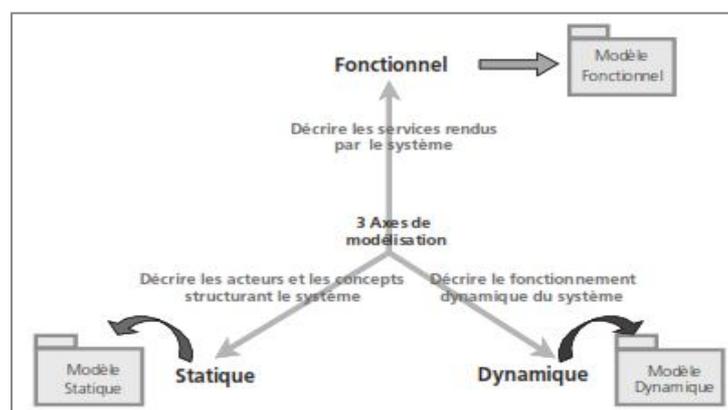


Figure 2.2 : Les modes de représentation d'UML.

Le mode de représentation fonctionnel s'appuie exclusivement sur :

- le diagramme de cas d'utilisation

Le mode de représentation statique ou structurel s'appuie sur les diagrammes suivant :

- Le diagramme de classes
- Le diagramme de composants
- Le diagramme de déploiement

Le mode de représentation dynamique ou comportemental s'appuie sur les diagrammes suivant :

- Le diagramme d'activités
- Le diagramme d'états
- Les diagrammes de séquence et les diagrammes de collaboration.

7. processus unifié (UP) :

7.1. Définition :

Le processus unifié est un processus de développement logiciel itératif, centré sur l'architecture, piloté par des cas d'utilisation et orienté vers la diminution des risques.

❖ UP est itératif :

L'itération est une répétition d'une séquence d'instructions ou d'une partie de programme un nombre de fois fixé à l'avance ou tant qu'une condition définie n'est pas remplie, dans le but de reprendre un traitement sur des données différentes.

Elle qualifie un traitement ou une procédure qui exécute un groupe d'opérations de façon répétitive jusqu'à ce qu'une condition bien définie soit remplie.

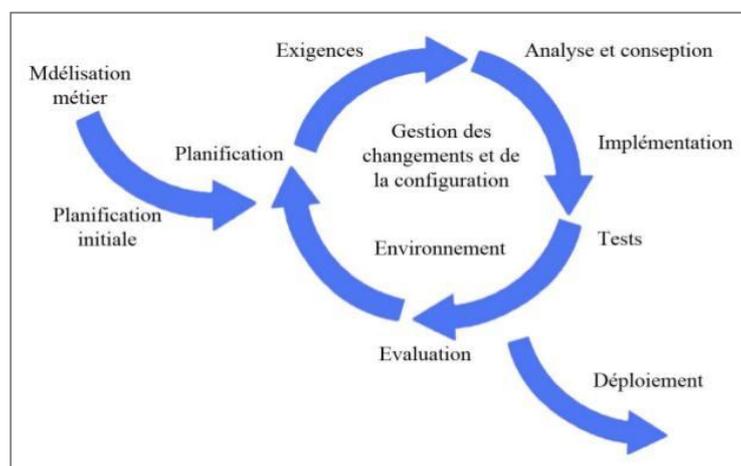


Figure 2.3: UP itératif.

Une itération prend en compte un certain nombre de cas d'utilisation et traite en priorité les risques majeurs.

❖ UP est centré sur l'architecture :

Tout système complexe doit être décomposé en parties modulaires afin d'en faciliter la maintenance et l'évolution. Cette architecture doit être modélisée en UML, et pas seulement documentée en texte.

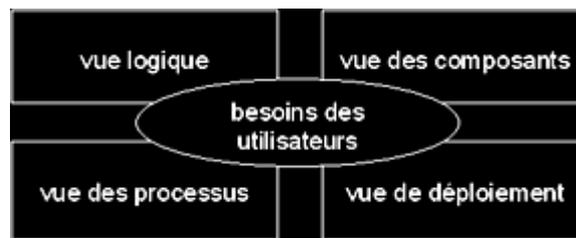


Figure 2.4 : UP centre sur l'architecture

❖ UP est piloté par les cas d'utilisation d'UML :

Le but principal d'un système informatique est de satisfaire les besoins du client. Le processus de développement sera donc accès sur l'utilisateur. Les cas d'utilisation permettent d'illustrer ces besoins. Ils détectent puis décrivent les besoins fonctionnels (du point de vue de l'utilisateur), et leur ensemble constitue le modèle de cas d'utilisation qui dicte les fonctionnalités complètes du système.

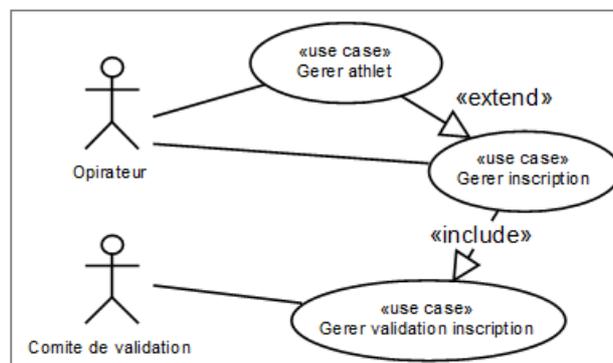


Figure 2.5 : UP est piloté par les cas d'utilisation d'UML

❖ 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.

7.2. Le cycle de vie du processus unifié :

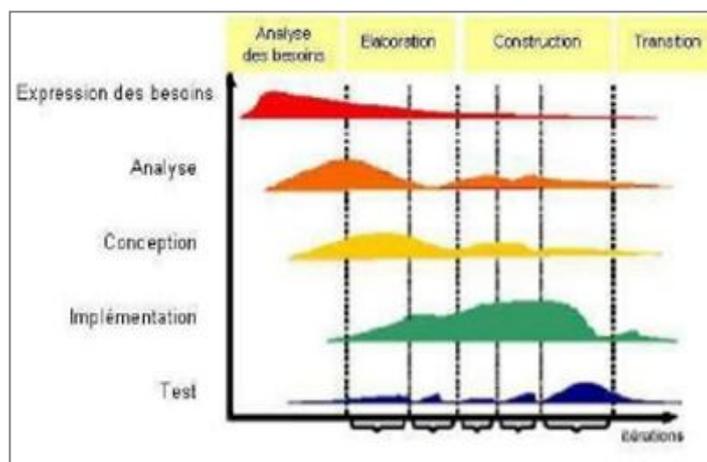


Figure 2.6 : Cycle de vie du processus unifié

Le processus unifié répète un certain nombre de fois une série de cycles. Tout cycle se conclut par la livraison d'une version du produit aux clients et s'articule en 4 phases : création, élaboration, construction et transition, chacune d'entre elles se subdivisant à son tour en itérations.

Chaque cycle se traduit par une nouvelle version du système. Ce produit se compose d'un corps de code source réparti sur plusieurs composants pouvant être compilés et exécutés et s'accompagne de manuels et de produits associés. Pour mener efficacement le cycle, les développeurs ont besoin de construire toutes les représentations du produit logiciel :

Modèle des cas d'utilisation	Expose les cas d'utilisation et leurs relations avec les utilisateurs
Modèle d'analyse	Détaille les cas d'utilisation et procède à une première répartition du comportement du système entre divers objets
Modèle de conception	Définit la structure statique du système sous forme de sous système, classes et interfaces ; Définit les cas d'utilisation réalisés sous forme de collaborations entre les sous systèmes les classes et les interfaces
Modèle d'implémentation	Intègre les composants (code source) et la correspondance entre les classes et les composants
Modèle de déploiement	Définit les nœuds physiques des ordinateurs et l'affectation de ces composants sur ces nœuds.
Modèle de test	Décrit les cas de test vérifiant les cas d'utilisation
Représentation de l'architecture	Description de l'architecture

Tous ces modèles sont liés. Ensemble, ils représentent le système comme un tout. Les éléments de chacun des modèles présentent des dépendances de traçabilité ; ce qui facilite la compréhension et les modifications ultérieures.

Phase	Description et Enchaînement d'activités
Phase de création	<p>Traduit une idée en vision de produit fini et présente une étude de rentabilité pour ce produit</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 ? <p>On fait apparaître les principaux cas d'utilisation. L'architecture est provisoire, identification des risques majeurs et planification de la phase d'élaboration.</p>
Phase d'élaboration	<p>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.</p> <p>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.</p>
Phase de construction	<p>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 résolues lors de la phase de transition.</p>
Phase de transition	<p>Le produit est en version bêta. Un groupe d'utilisateurs essaie 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)</p>

8. Mise en œuvre d'UML :

8.1. Introduction

8.1.1. UML n'est pas une méthode

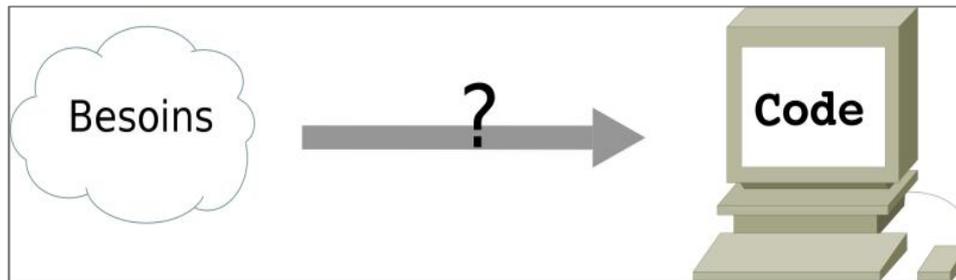


Figure 2.7 : Quelle méthode pour passer de l'expressions des besoins au mode de l'application?.

La problématique que pose la mise en œuvre d'UML est simple : comment passer de l'expression des besoins au code de l'application ? Cette problématique est parfaitement illustrée par la figure.

Comme nous l'avons déjà dit, UML n'est qu'un langage de modélisation, ce n'est pas une méthode. En réalité, UML ne propose pas une démarche de modélisation explicite et encadrant toute les étapes d'un projet, de la compréhension des besoins à la production du code de l'application. Une méthode se doit de définir une séquence des étapes, partiellement ordonnées dans l'objectif est de produire un logiciel de qualité qui répond aux besoins des utilisateurs des temps et des coûts prévisibles.

8.1.2. Une méthode simple et générique :

Nous allons présenter une méthode simple et générique qui se situe à mi-chemin entre UP (Unified Process), qui constitue un cadre général très complet de processus de développement, et XP (eXtreme Programming) qui est une approche minimaliste à la mode centrée sur le code.

Elle a donc montré son efficacité dans la pratique et est :

- conduite par les cas d'utilisation, comme UP, mais bien plus simple ;
- relativement légère et restreinte, comme XP, mais sans négliger les activités de modélisation en analyse et conception ;
- fondée sur l'utilisation d'un sous-ensemble nécessaire et suffisant du langage UML (modéliser 80% des problèmes en utilisant 20% d'UML).

8.2. Identification des besoins et spécification des fonctionnalités :

8.2.1. Identification et représentation des besoins : diagramme de cas d'utilisation

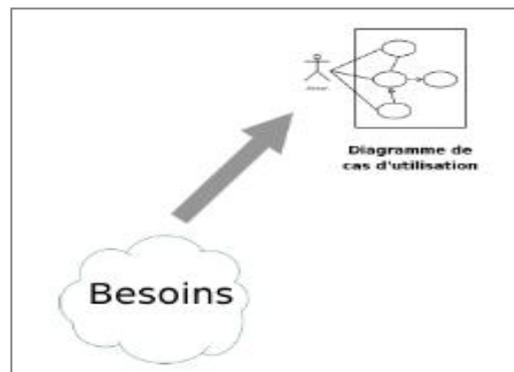


Figure 2.8. Le diagramme de cas d'utilisation.

Le diagramme de cas d'utilisation représente la structure des grandes fonctionnalités nécessaire aux utilisateurs du système. C'est le premier diagramme du modèle UML, celui où s'assure la relation entre l'utilisateur et les objets que le système met en œuvre.

8.2.2. Spécification détaillée des besoins: diagramme de séquence système

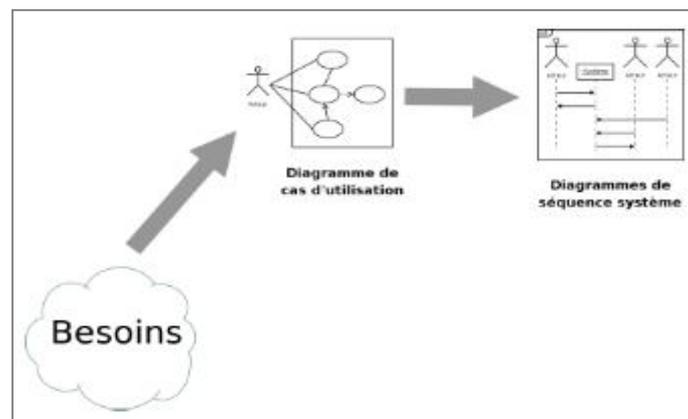


Figure 2.9 : Les diagrammes de séquence système.

On cherche à détailler la description des besoins par la description textuelle des cas d'utilisation et la production de diagrammes de séquence système illustrant cette description textuelle. Cette étape amène souvent à mettre à jour le diagramme de cas d'utilisation puisque nous sommes toujours dans la spécification des besoins.

8.2.3. Maquette de l'IHM de l'application :

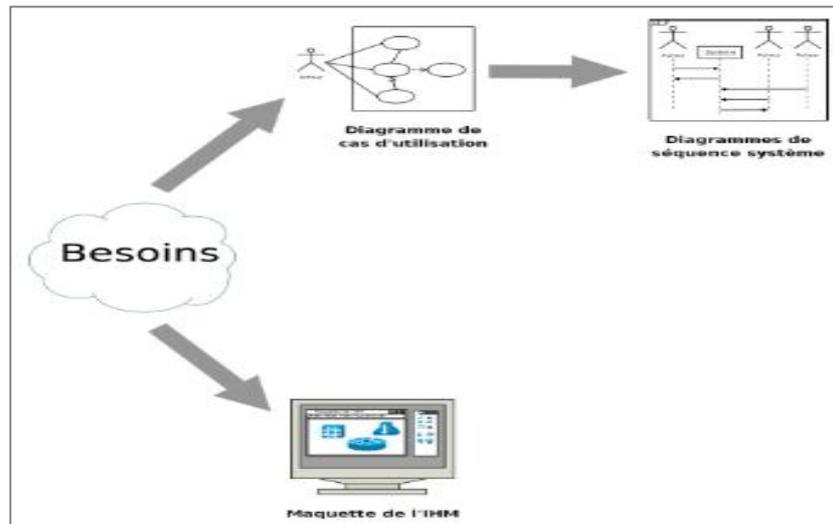


Figure 2.10 : Une maquette d'IHM facilitée.

Une maquette est un produit jetable permettant aux utilisateurs d'avoir une vue concrète mais non définitive de la future interface de l'application. Cela peut consister en un ensemble de dessins réalisés avec des outils spécialisés tels que Dreamweaver, Adobe Illustrator ou plus simplement avec Powerpoint ou Word. Par la suite, la maquette pourra intégrer des fonctionnalités de navigation permettant à l'utilisateur de tester l'enchaînement des écrans, même si les fonctionnalités restent fictives.

8.3. Phase d'analyse :

8.3.1. Analyse du domaine : modèle du domaine:

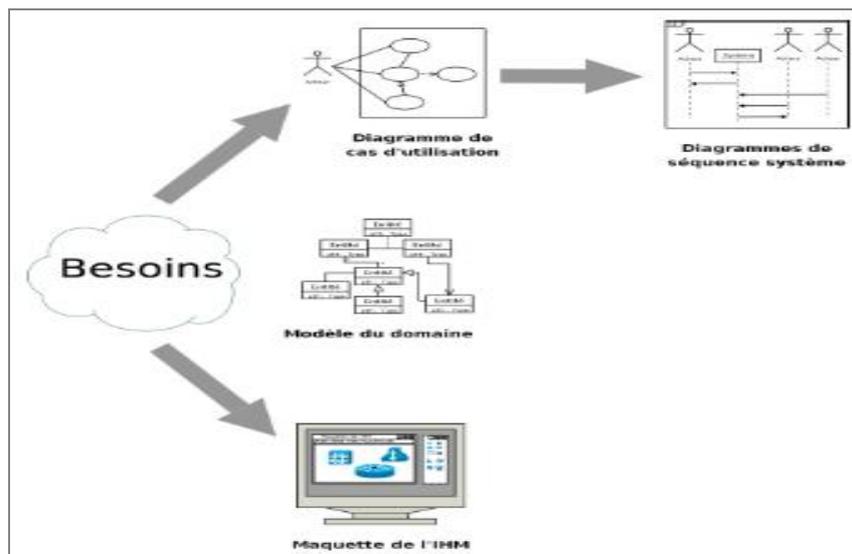


Figure 2.11 : La phase d'analyse du domaine.

La phase analyse de domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classe appelé modèle de domaine. Ce modèle doit définir les classes qui modalisent les entités ou concepts présents dans le domaine (on utilise aussi le terme de métier) de l'application.

Les étapes à suivre pour établir ce diagramme sont :

- identifier les entités ou concepts du domaine.
- Identifier et ajouter les associations et les attributs.
- Organiser et simplifier le modèle en éliminant les classes redondantes et en utilisant l'héritage.
- Le cas échéant structurer les classes en paquetage selon les principes de cohérence et d'indépendance.

8.3.2. Diagramme de classes participantes :

Le diagramme de classe participante est particulièrement important puisqu'il effectue la jonction entre, d'une part, les cas d'utilisation du modèle de domaine et la maquette, et d'autre part, le diagramme de conception logicielle qui sont les diagrammes d'interaction et le diagramme de classe de conception. Les diagrammes de conception logicielle n'apparaissent pas encore. Ainsi le diagramme de classe participant modalise trois types de classe d'analyse, les dialogues, les contrôles et les entités ainsi que leurs relations.

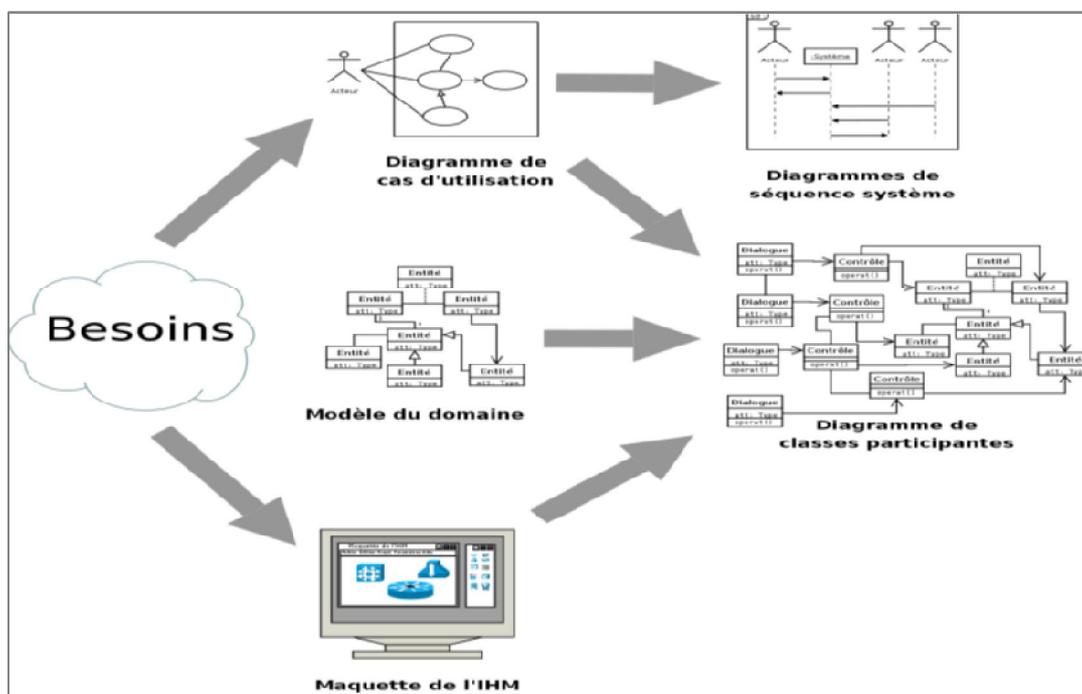


Figure 2.12 : Les diagrammes de classes participantes.

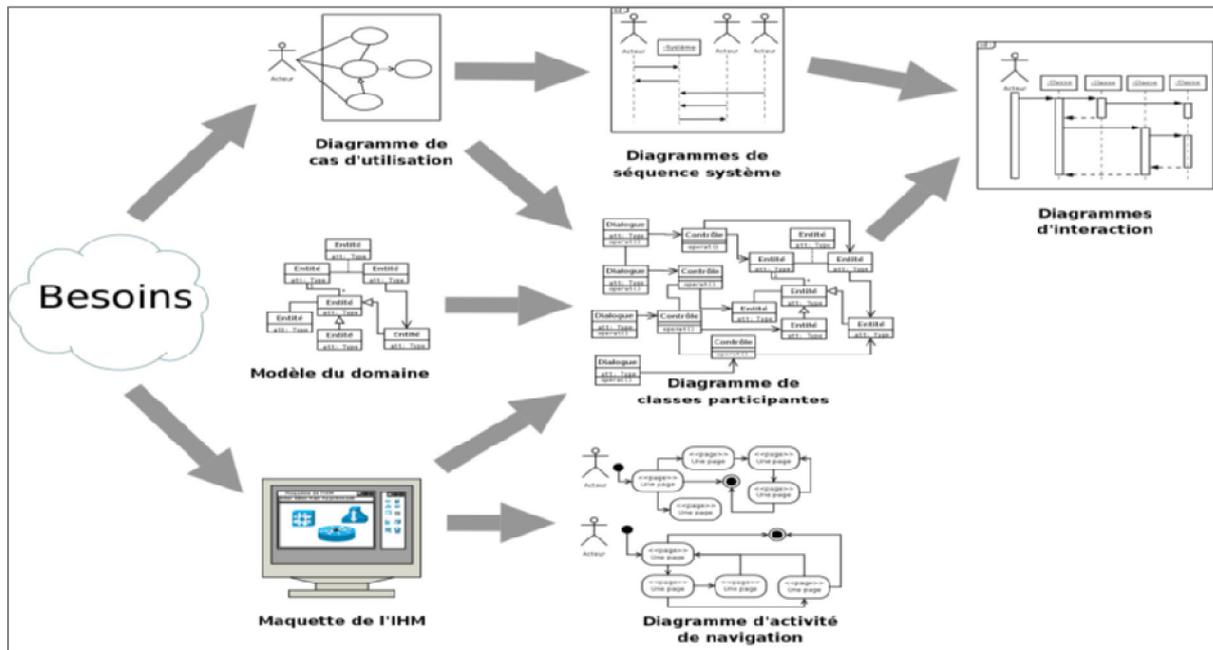


Figure 2.14 : Les diagrammes d'interaction.

8.4.2. Diagramme de classes de conception :

L'objectif de cette étape est de produire le diagramme de classes qui servira pour l'implémentation. Une première ébauche du diagramme de classes de conception a déjà été élaborée en parallèle du diagramme d'interaction. Il faut maintenant le compléter en précisant les opérations privées des différentes classes. Il faut prendre en compte les choix techniques, comme le choix du langage de programmation, le choix des différentes bibliothèques utilisées (notamment pour l'implémentation de l'interface graphique).

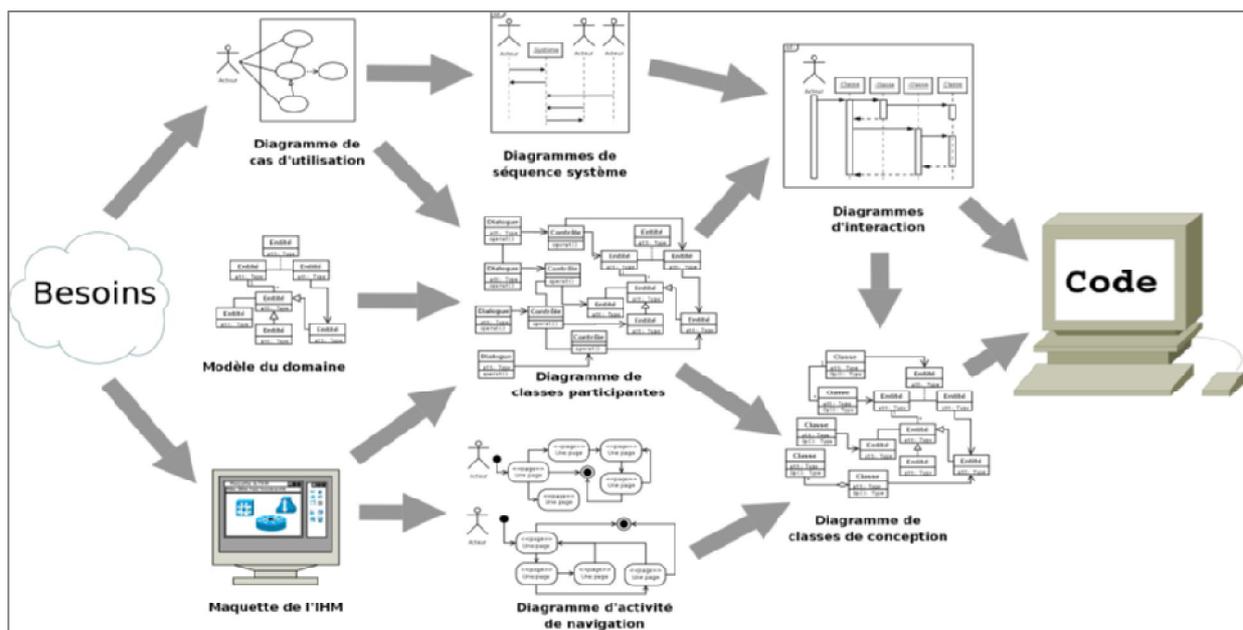


Figure 1.15 : Chaîne complète de la démarche de modélisation du besoin jusqu'au code.

9: Conclusion :

Dans ce chapitre, on a présenté le langage de modélisation unifié UML, et son processus de développement UP simplifié. Dans le chapitre suivant on va entamer la première phase de ce processus de conception ce qu'on appelle Identification des besoins.

Chapitre 3:

Identification des besoins

1. Introduction :

Après le choix de langage de modélisation et le processus de développement, dans ce chapitre, nous allons travailler sur la première étape du PU consiste à l'identification des besoins.

2. Identification des acteurs :

Acteur : entité externe qui agit sur le système ; Le terme acteur ne désigne pas seulement les utilisateurs humains mais également les autres systèmes. Les acteurs sont des classificateurs qui représentent des rôles au travers d'une certaine utilisation (cas) et non pas des personnes physiques. Ce sont des acteurs types.

Donc il existe trois acteurs :

Agent : le personne qui consulter les réservations en ligne ou les réservations qui fais manuellement.

Client : le personne qui inscrit dans le site avant le consulter la réservation.

Visiteur : c'est le personne qui visiter le site et faire une réservation.

3. Identification des cas d'utilisation :

Les cas d'utilisation pour la première fois sont des caractéristiques qui nous donnent un avenir qui doit être mis en œuvre par le système.

➤ pour le visiteur :

- visiter le sit et faire une réservation.

➤ Pour le client :

- Changer mot de passe.
- Modifier la réservation.
- annuler la réservation.

➤ Pour l'agent :

- Modifier un service.
- Ajouter un service.
- Supprimer un service.

4. Diagramme de cas d'utilisation :

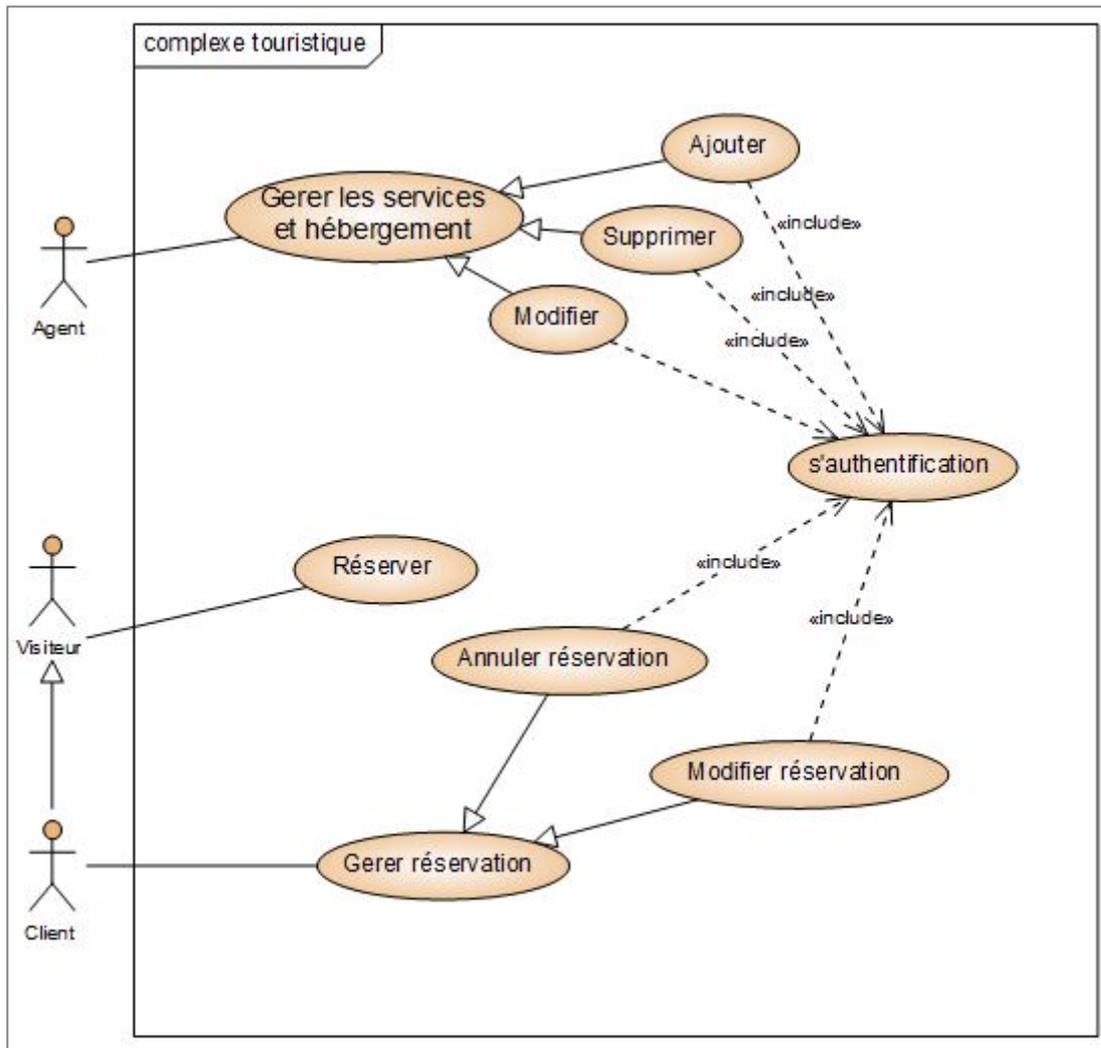


Figure 3.1: diagramme de cas d'utilisation.

5. Description textuelle des cas d'utilisations:

5.1. Description textuelle du cas d'utilisateur «S'authentifier»

Cas d'utilisation	S'authentifier
Description	Vérifier l'autorisation d'accéder au système.
Acteur	Agent, Client.
Prés-condition	Le client ou l'agent possède un compte.
Post-condition	Le client est authentifié par le système.
Scénario nominale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système demande au client ou agent d'entrer l'user Name et le mot de passe. 2. Le client ou le l'agent saisit l'user Name et le mot de passe. 3. Le système vérifie et affiche son espace.
Scénario alternatif	Erreurs (retour à 2).
Scénario d'erreur	L'utilisateur quitte le système.

5.2. Description textuelle du cas d'utilisation « Réserver »

cas d'utilisation	Réserver.
Objectif	Permettre de créer un compte pour s'inscrire au site.
Acteur	Visiteur
Prés-condition	Aucun compte.
Post-condition	Création du compte.
Scénario nominale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur demande de réserver au site de complexe. 2. Le système afficher un formulaire. 3. Le visiteur remplit le formulaire. 4. Création de compte.
Scénario alternative	1. Les informations remplit incorrectes.(Retour 2)
Scénario d'erreur	1. Le visiteur quitte le système.

5.3. Description textuelle du cas d'utilisation « gérer réservation »

cas d'utilisation	gérer réservation.
Objectif	Permettre de faire des modifications a son réservation.
Acteur	Client .
Prés-condition	
Post-condition	
Scénario nominale	<ol style="list-style-type: none">1. Modifier réservation.<ol style="list-style-type: none">1.1. Le client demander de modifier la réservation.1.2. Le système afficher un formulaire1.3. Le client remplir le formulaire.1.4. Le système valider l'opération.2. Annuler réservation.<ol style="list-style-type: none">2.1. Le client demander annuler la réservation.2.2. Le système afficher un formulaire2.3. Le client annuler la réservation.2.4. Le système valider l'opération.
Scénario alternative	
Scénario d'erreur	Quitter le système

5.4. Description textuelle du cas d'utilisation « gérer services et hébergement »

Cas d'utilisation	gérer les services et hébergement
Objectif	Modifier les tarifs, ajouter et supprimer et modifier les services et hébergement.
Acteur	Agent.
Prés-condition	Aucune condition n'a exécuté.
Post-condition	La condition a été exécutée.
Scénario nominale	l'agent demande de gérer les services ou modifier les tarifs.
Scénario alternative	<ol style="list-style-type: none"> 1. ajouter <ol style="list-style-type: none"> a. L'agent demandé d'ajouter un service ou hébergement. b. Le système afficher un formulaire c. L'agent remplir le formulaire. d. Le système valider l'opération. 2. Supprimer <ol style="list-style-type: none"> a. L'agent demander de supprimer un service ou hébergement. b. Le système afficher un formulaire c. L'agent remplir le formulaire. d. Le système valider l'opération. 3. Modifier <ol style="list-style-type: none"> a. L'agent demander de modifier service ou hébergement. b. Le système afficher un formulaire. c. L'agent remplir le formulaire. d. Le système valider l'opération.
Scénario alternative	
Scénario d'erreur	Quitter le système

6. Les diagrammes de séquence système :

6.1. S'authentifier :

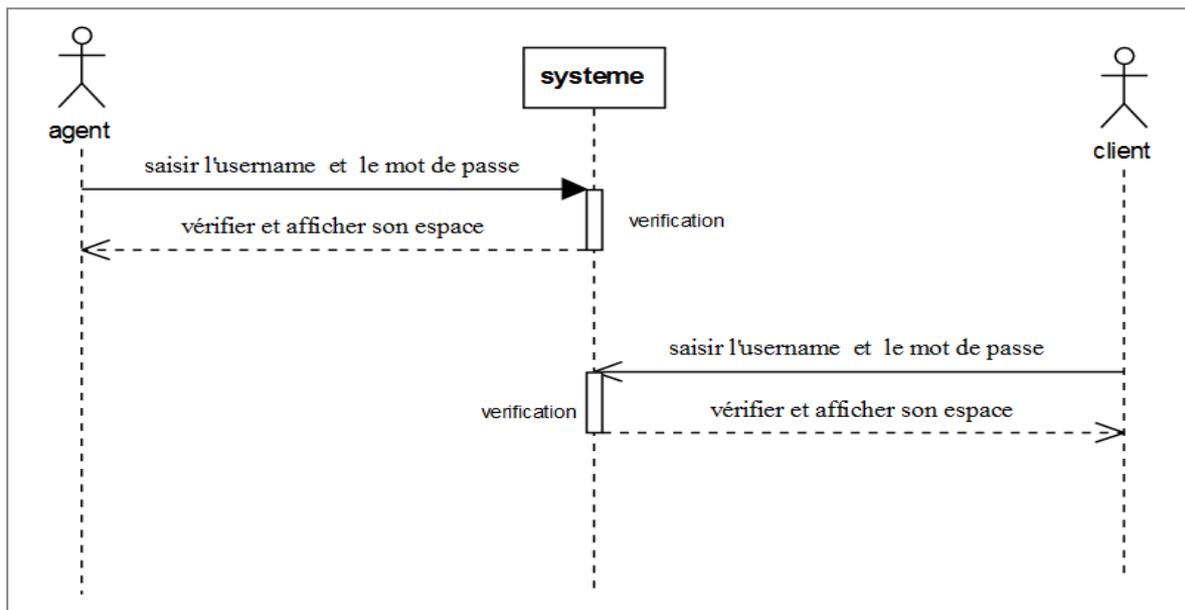


Figure 3.2 : diagramme de séquence système «S'authentifier ».

6.2. Réserver :

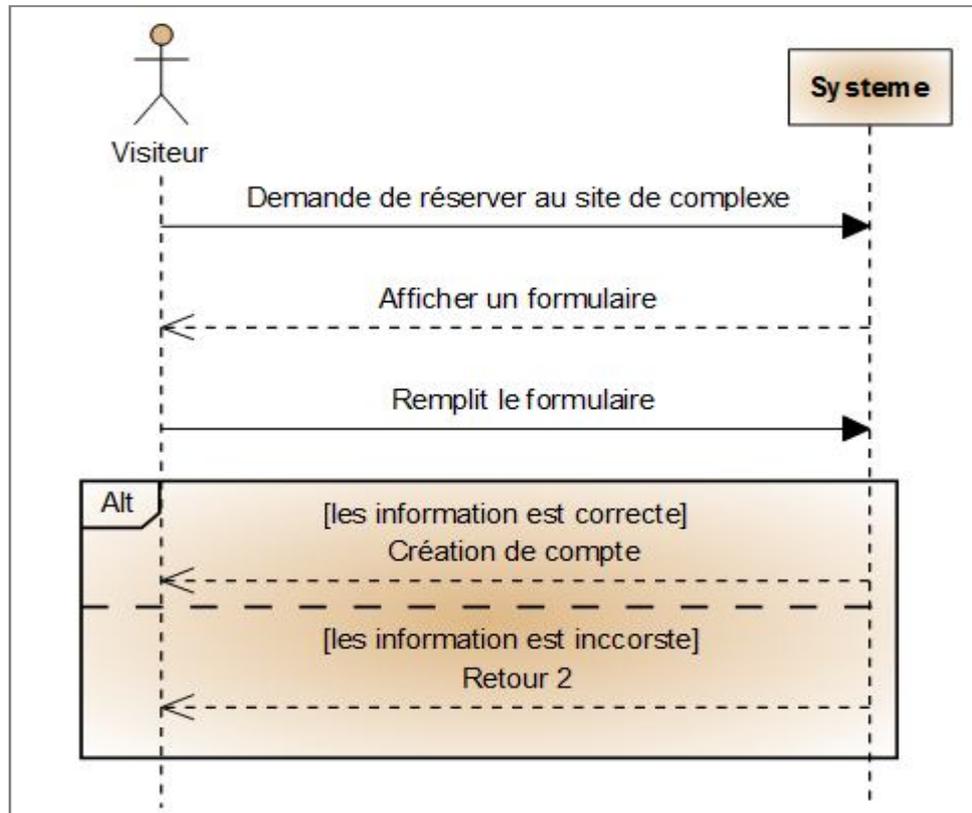


Figure 3.3 : diagramme de séquence système «Réserver ».

6.3. Gérer réservation :

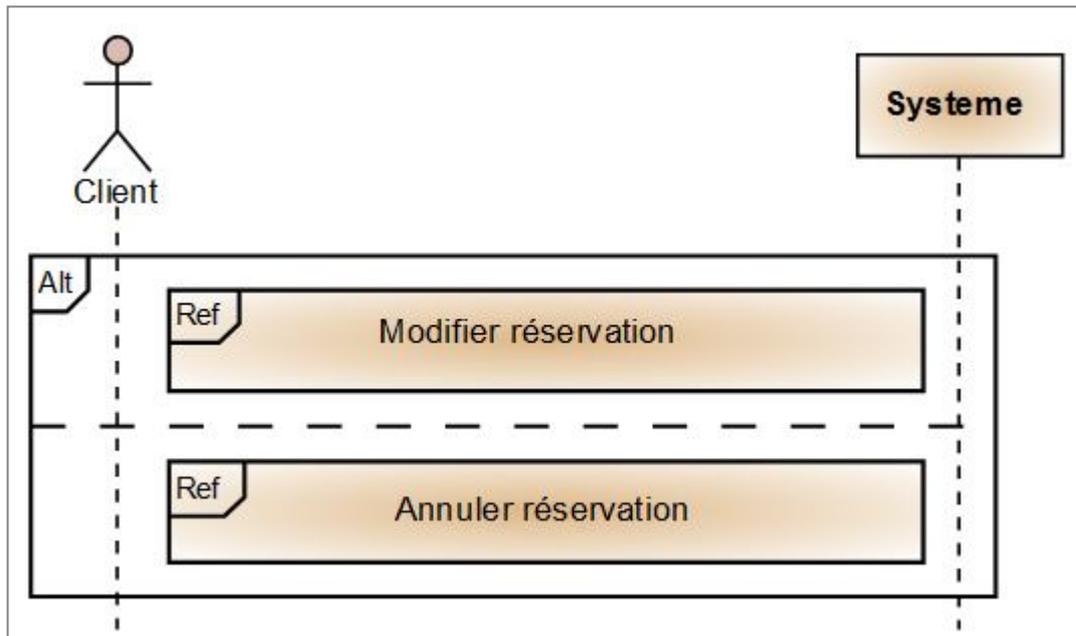


Figure 3.4 : diagramme de séquence système «Gérer réservation».

6.3.1. Modifier réservation :

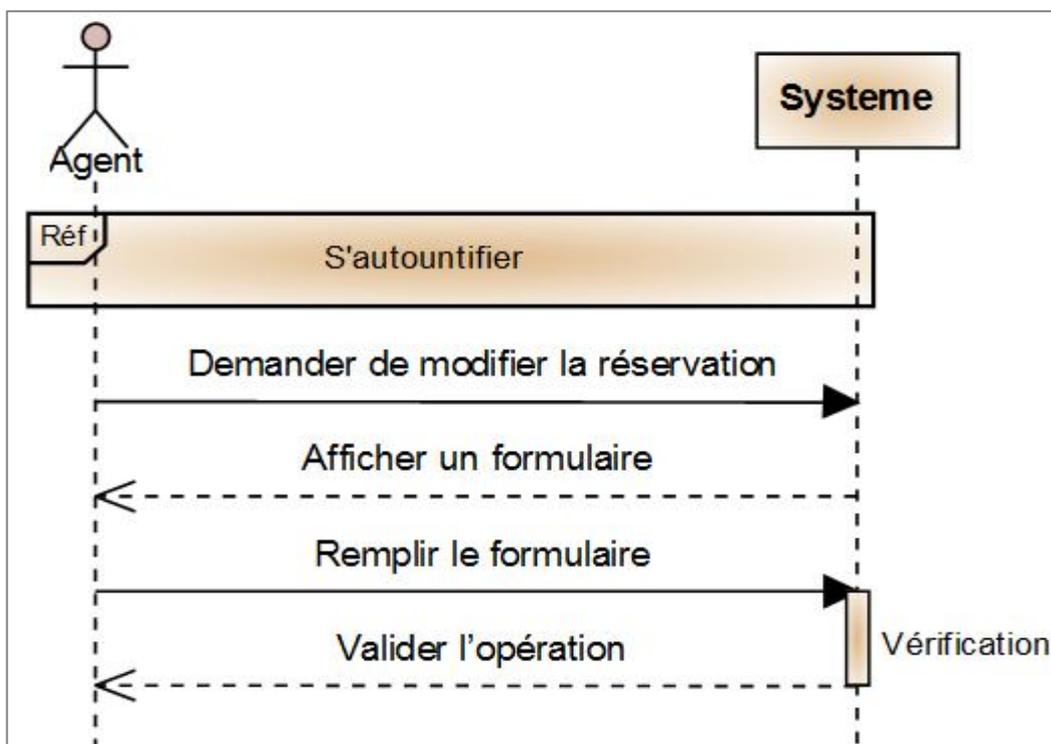


Figure 3.5 : diagramme de séquence système «Modifier réservation».

6.3.2. Annuler réservation :

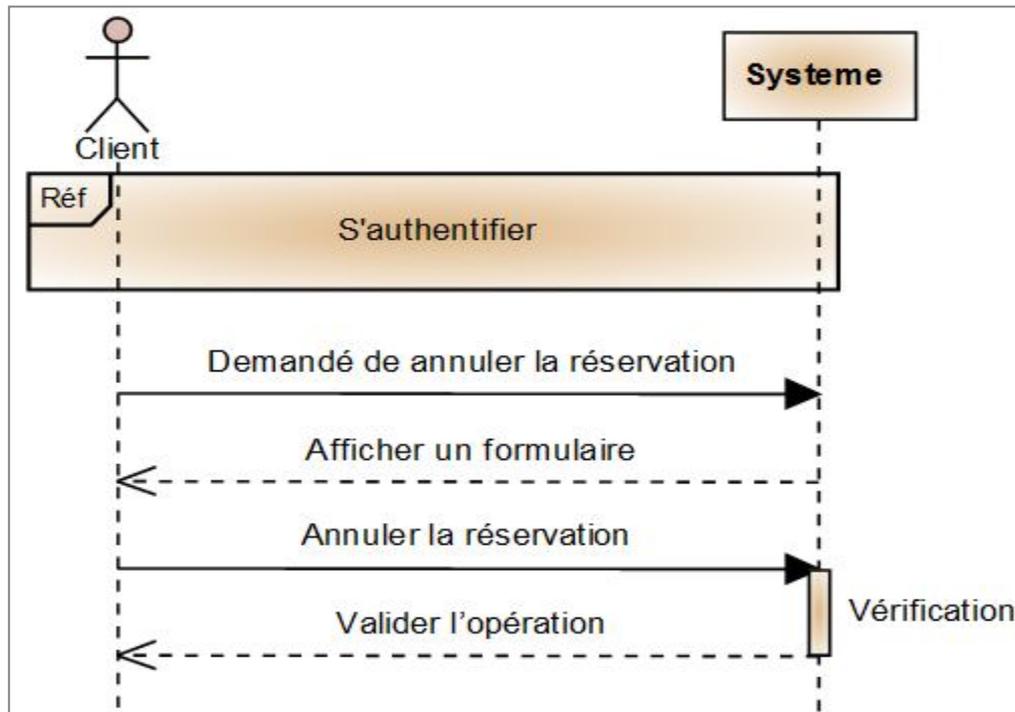


Figure 3.6: diagramme de séquence système «Annuler réservation».

6.4. Gérer les services ou hébergement :

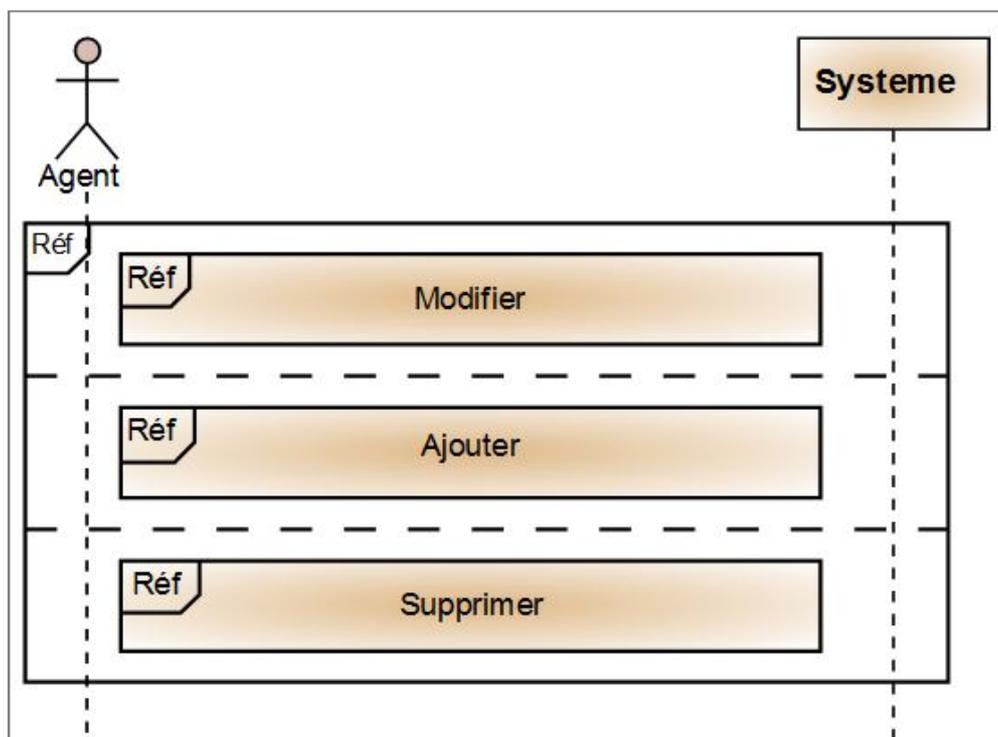


Figure 3.7 : diagramme de séquence système «gérer service ou hébergement».

6.4.1. Ajouter:

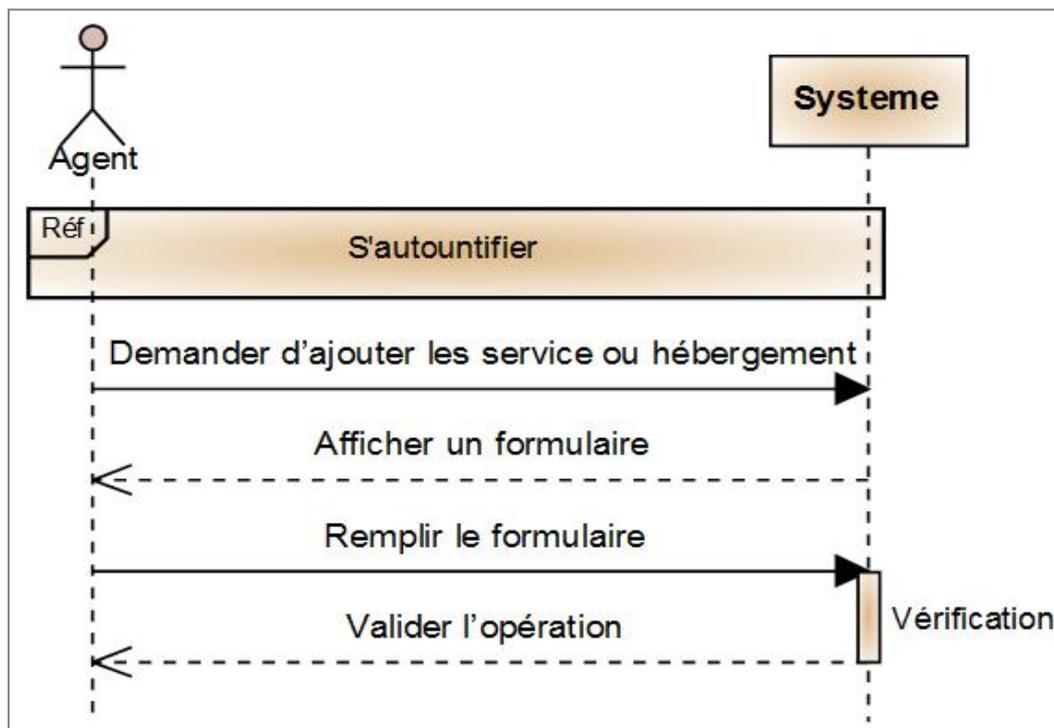


Figure 3.8 : Diagramme de séquence système «Ajouter service ou hébergement ».

6.4.2. Modifier :

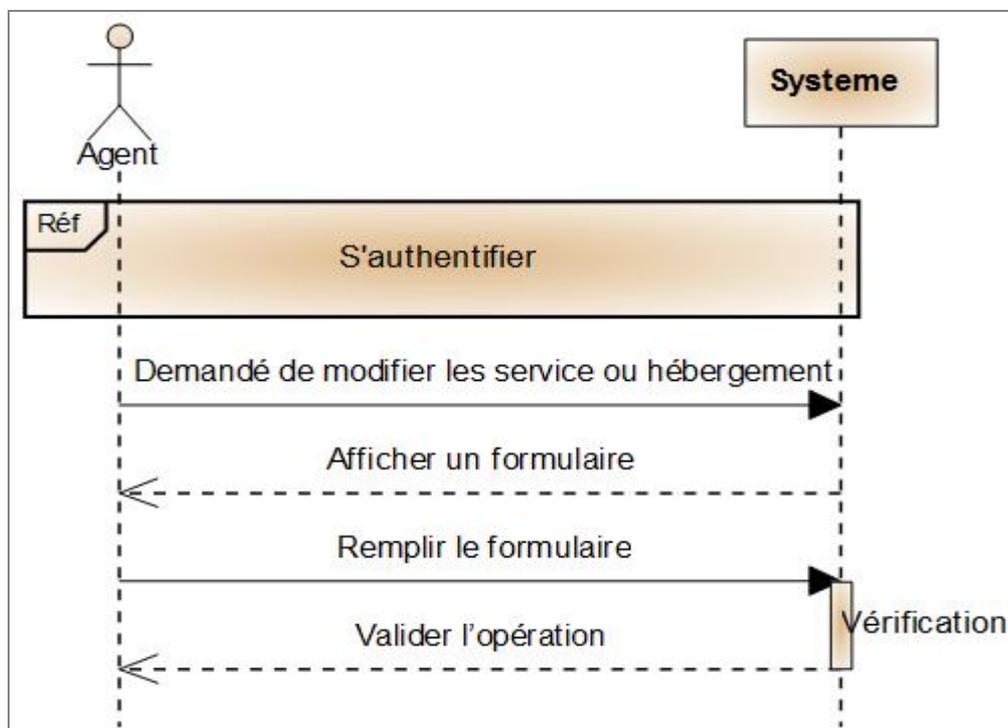


Figure 3.9 : Diagramme de séquence système «Modifier service ou hébergement».

6.4.3. Supprimer:

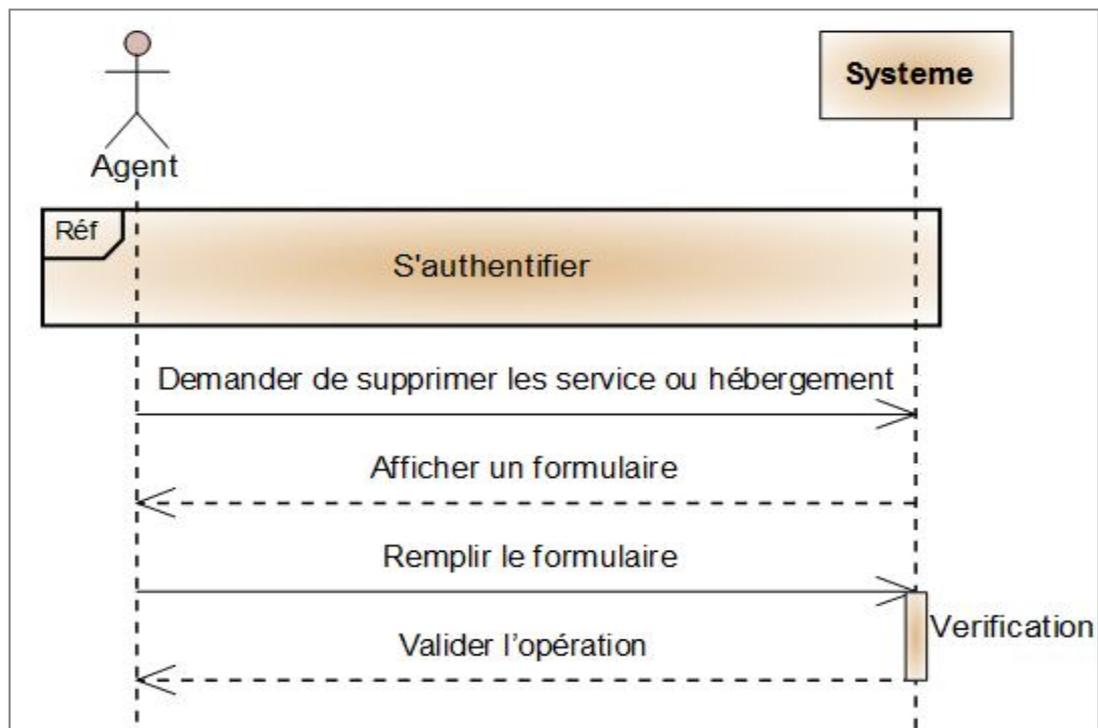


Figure 3.10 : Diagramme de séquence système «Supprimer service ou hébergement ».

7. Conclusion :

Dans cette phase, nous avons identifié les besoins de la modélisation du contexte du système sous la forme suivante:

- Extraire les interactions entre les acteurs et le système.

Et nous a permis à ce stade également de déterminer les besoins et les cas d'utilisation et les diagrammes de séquences système.

On considère que cette étape est l'étape pour préparer la phase analytique est ce que nous allons lui répondre dans le prochain chapitre.

Chapitre 4:

Analyse du domaine

1. Introduction :

Dans ce chapitre, nous allons extraire le diagramme de domaine. Après, nous développerons les diagrammes de classes participant qui effectuent la jonction entre les diagrammes de cas d'utilisation et le modèle de domaine et l'interface. Enfin, on passe en revue le diagramme d'activité de navigation pour les pages qui vont être utilisées dans le site.

2. Phase d'analyse :

La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classes appelée modèle du domaine. Ce modèle doit définir les classes qui modélisent les entités ou concepts présents dans le domaine (on utilise aussi le terme de *métier*) de l'application.

Il s'agit donc de produire un modèle des objets du monde réel dans un domaine donné. Ces entités ou concepts peuvent être identifiés directement à partir de la connaissance du domaine ou par des entretiens avec des experts du domaine. Il faut absolument utiliser le vocabulaire du métier pour nommer les classes et leurs attributs. Les classes du modèle du domaine ne doivent pas contenir d'opération, mais seulement des attributs.

3. Identification des concepts de domaine :

❖ **Visiteur :**

- ✓ Réserver.

❖ **Client :**

- ✓ Modifier réservation.
- ✓ Annuler réservation.

❖ **Agent :**

- ✓ Modifier service ou hébergement.
- ✓ Ajouter service ou hébergement.
- ✓ Supprimer service ou hébergement.

4. Diagramme de domaine :

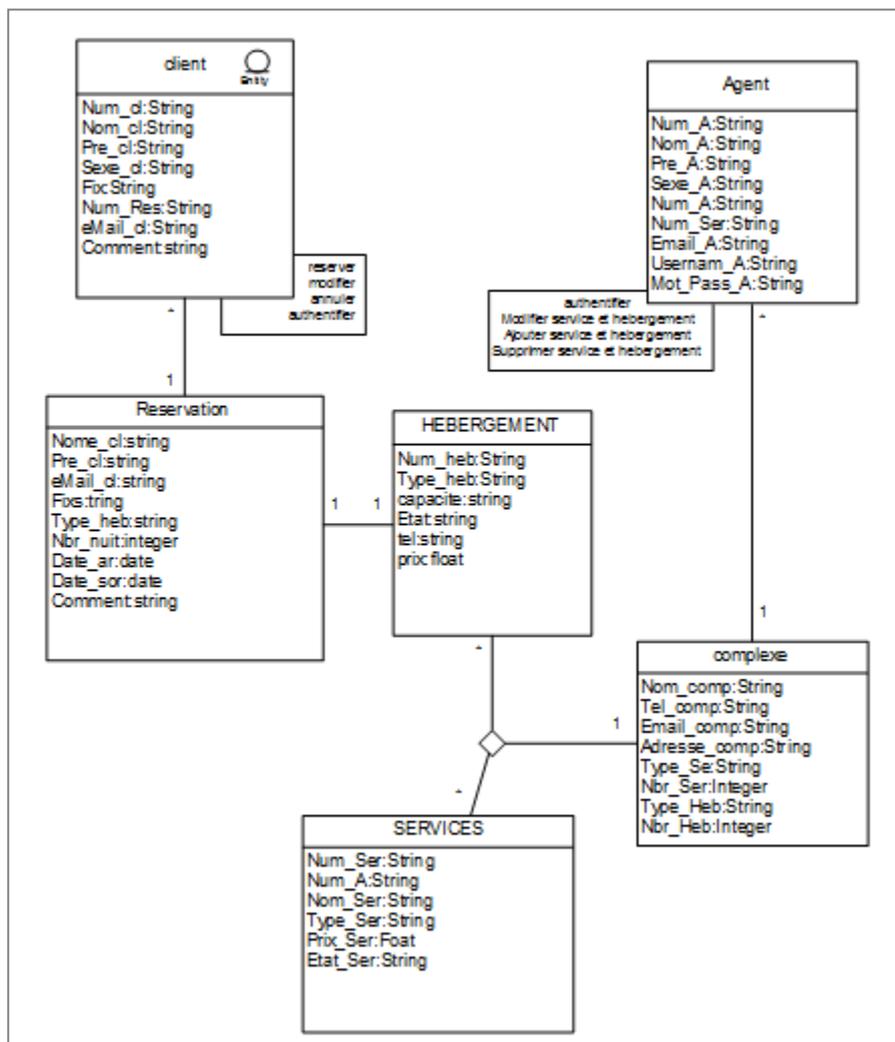


Figure 4.1 : diagramme de domaine.

5. Les diagrammes de classes participantes :

5.1. S'authentifier

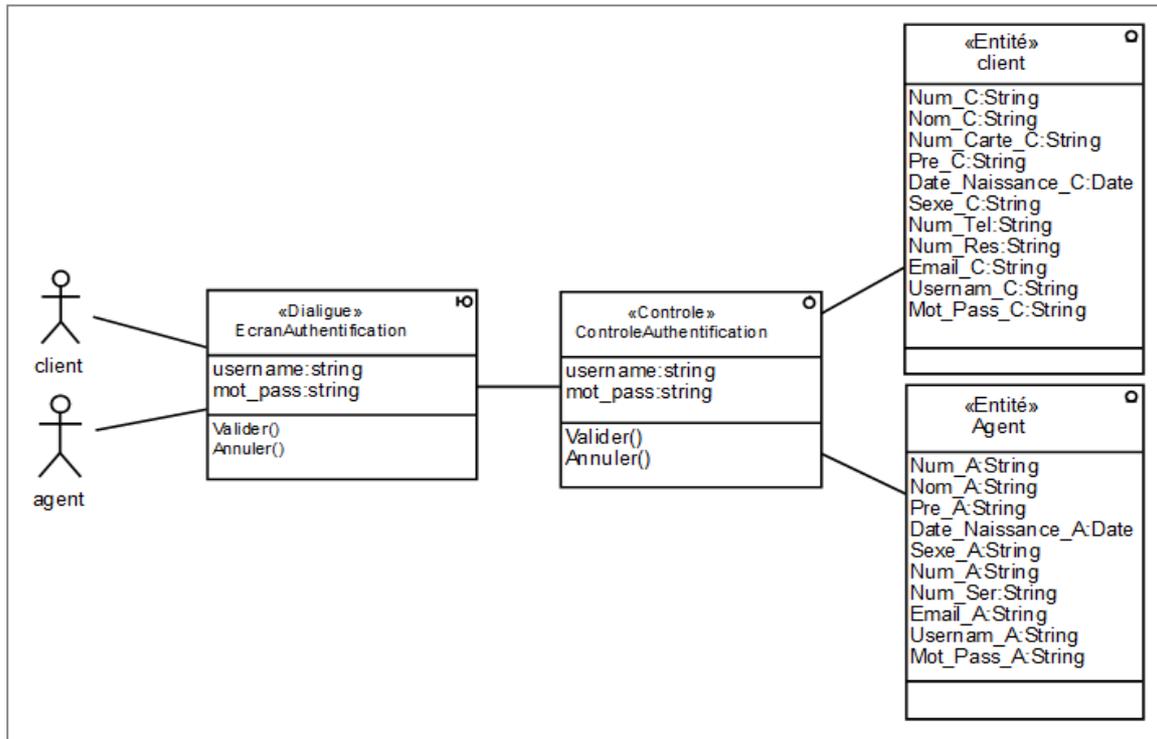


Figure 4.2 : diagramme de classe participante « S'authentifier ».

5.2. Réserver :

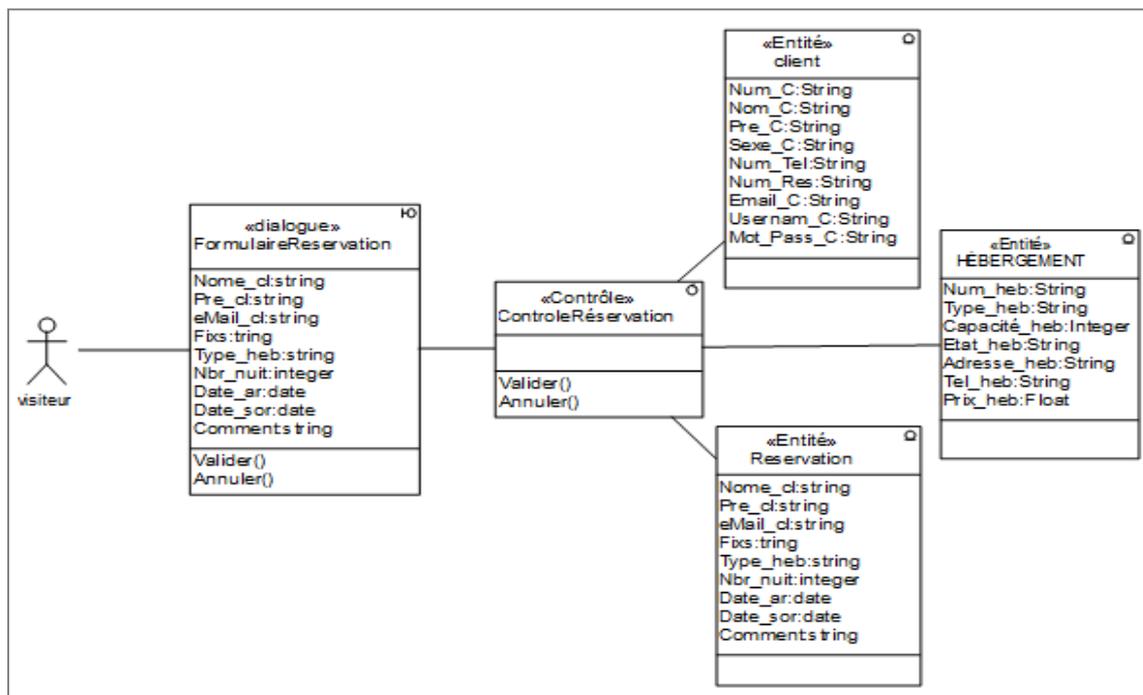


Figure 4.3 : diagramme de classe participante « Réserver ».

5.3. Gérer réservation :

5.3.1. Modifier réservation :

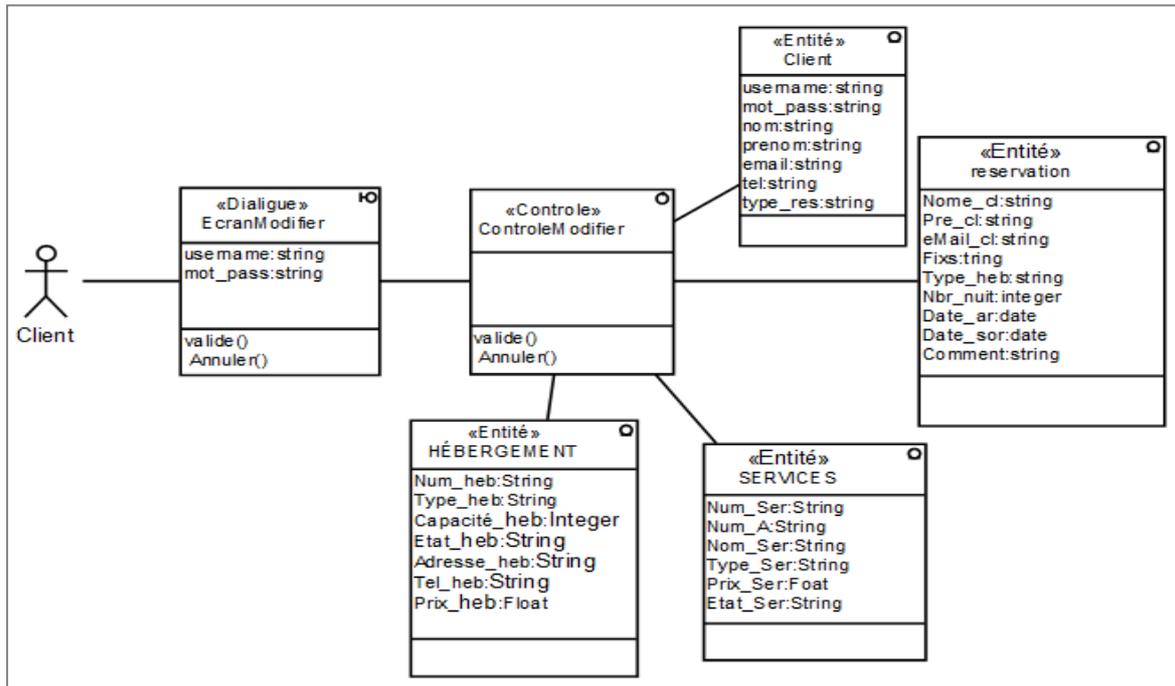


Figure 4.4 : diagramme de classe participante « Modifier réservation ».

5.3.2. Annuler réservation :

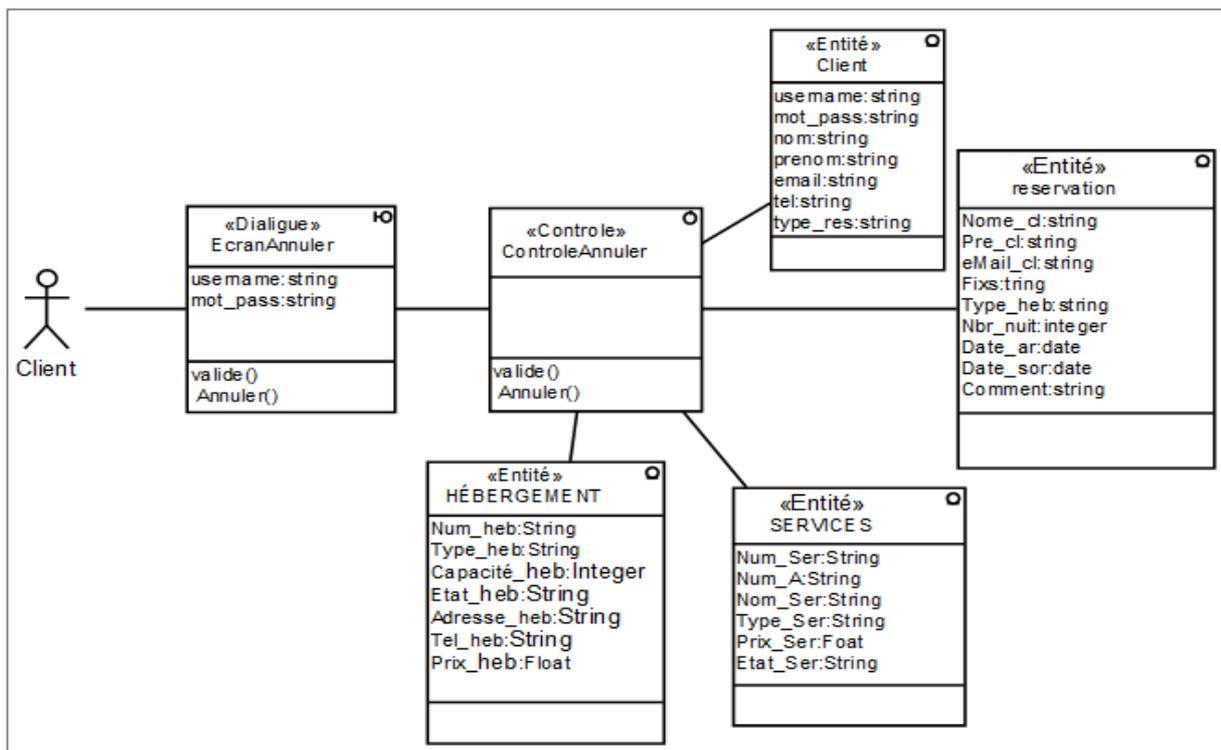


Figure 4.5 : diagramme de classe participante « Annuler réservation ».

5.4. Gérer service et hébergement :

5.4.1. Modifier :

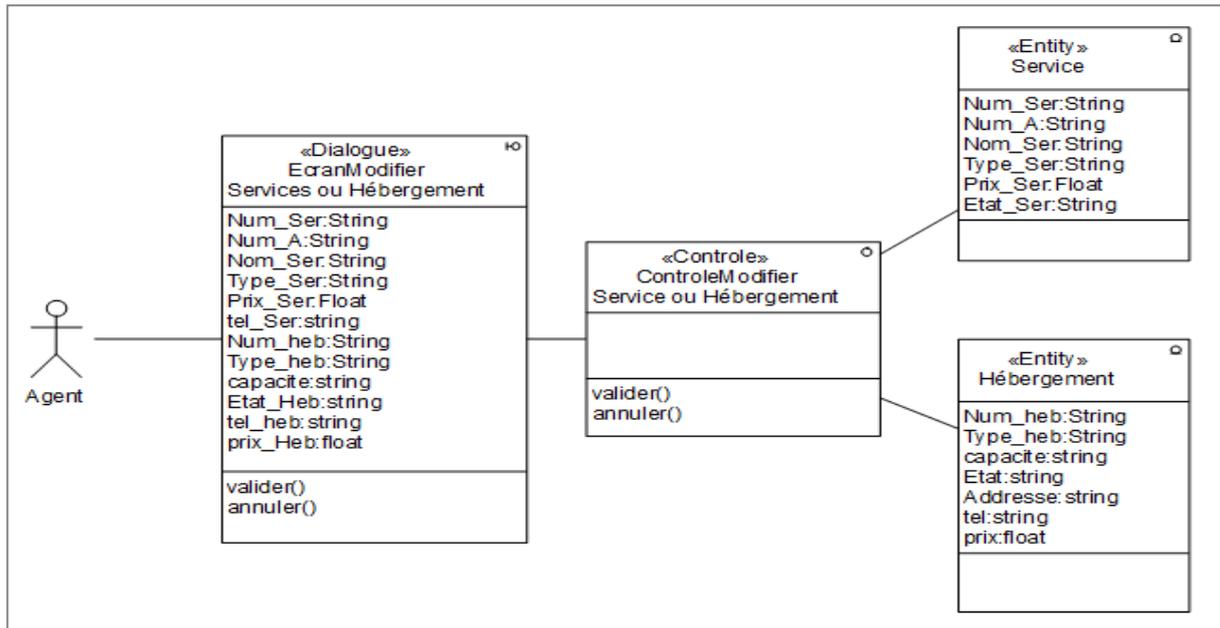


Figure 4.6 : *diagramme de classe participante «Modifier service ou hébergement».*

5.4.2. Ajouter :

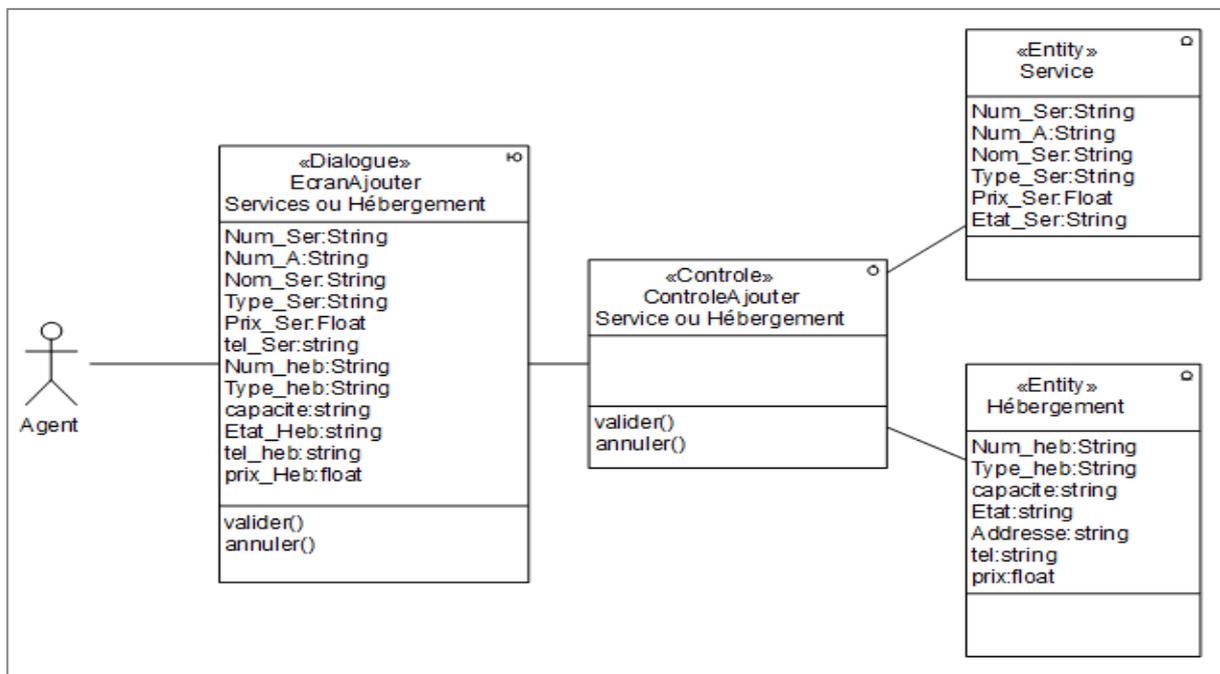


Figure 4.7 : *diagramme de classe participante «Ajouter service ou hébergement».*

5.4.3. Supprimer :

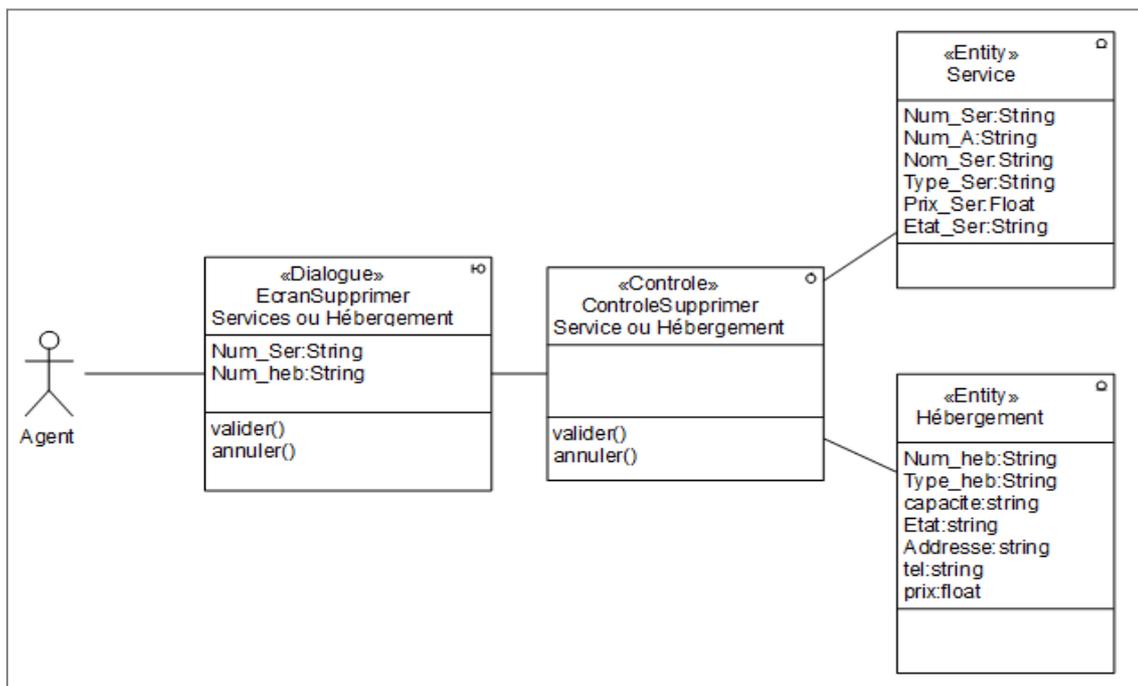


Figure 4.8 : *diagramme de classe participante «Supprimer service ou hébergement ».*

6. Les diagrammes d’activités de navigation :

6.1. S’authentifier :

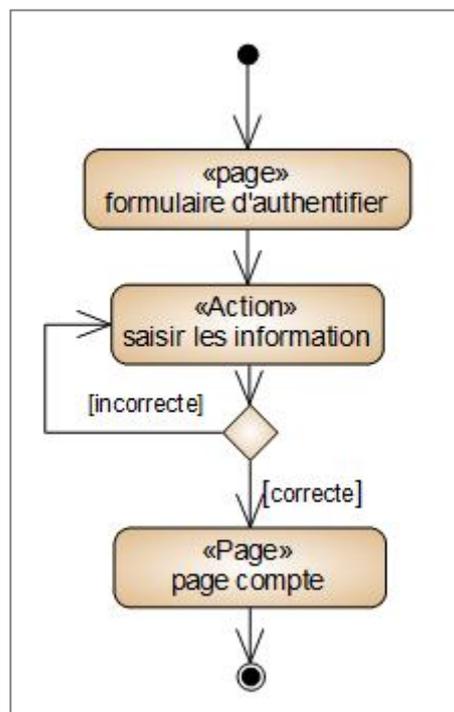


Figure 4.9 : *diagramme de navigation « S’authentifier ».*

6.2. Réserver :

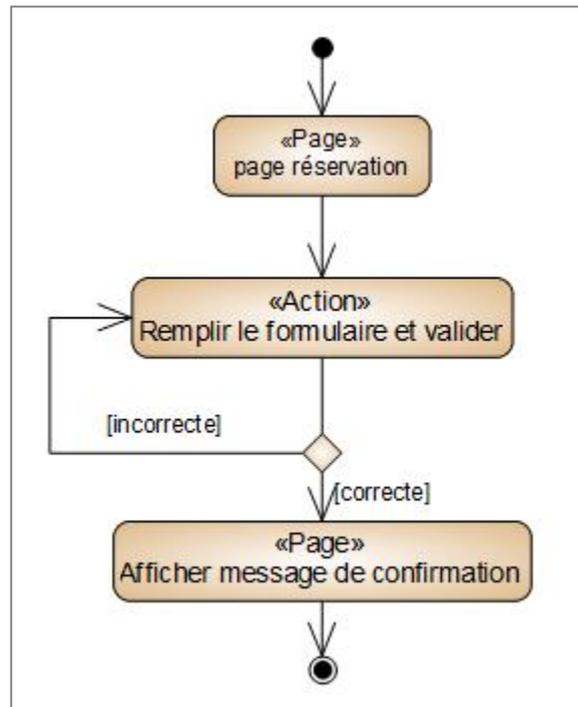


Figure 4.10 : *diagramme de navigation « Réserver ».*

6.3. Gérer réservation :

6.3.1. Modifier réservation :

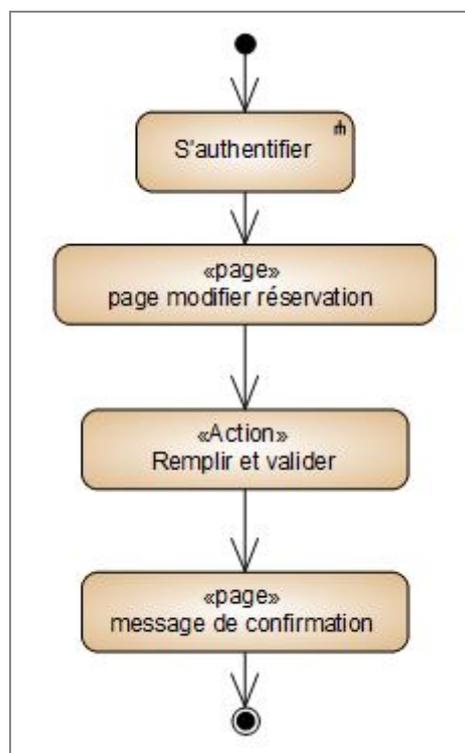


Figure 4.11 : *diagramme de navigation « Modifier réservation ».*

6.3.2. Annuler réservation :

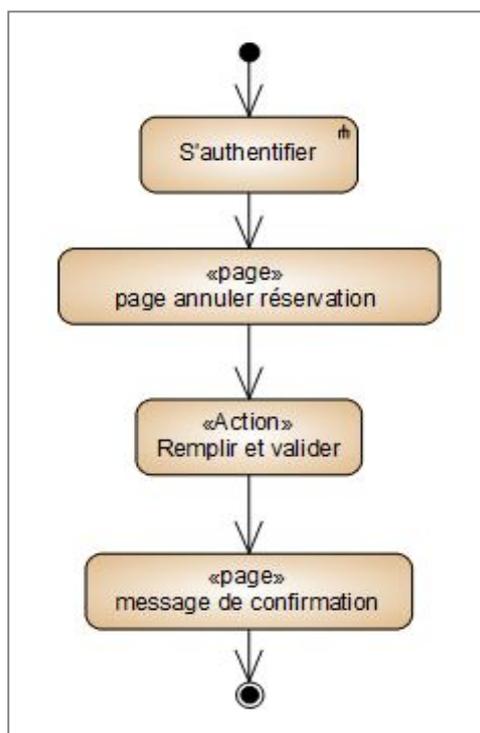


Figure 4.12 : *diagramme de navigation «Annuler réservation ».*

6.4. Gérer service ou hébergement:

6.4.1. Modifier :

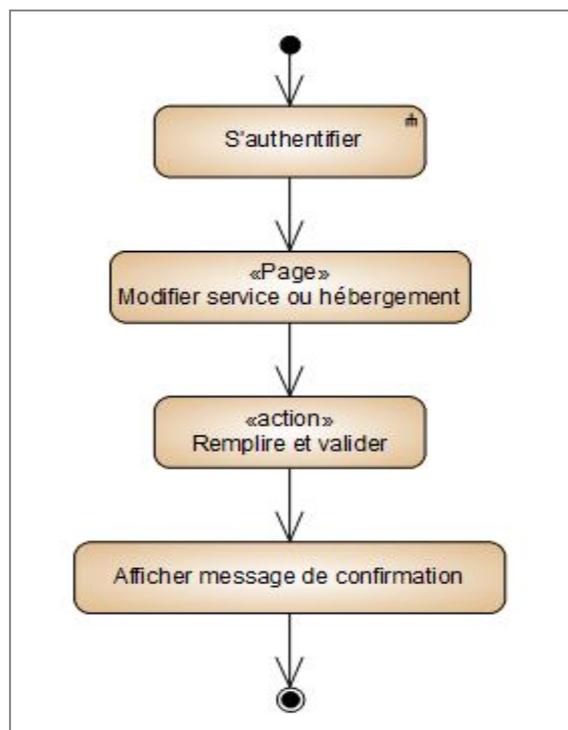


Figure 4.13 : *diagramme d'interaction « Modifier service ou hébergemnt ».*

6.4.2. Ajouter :

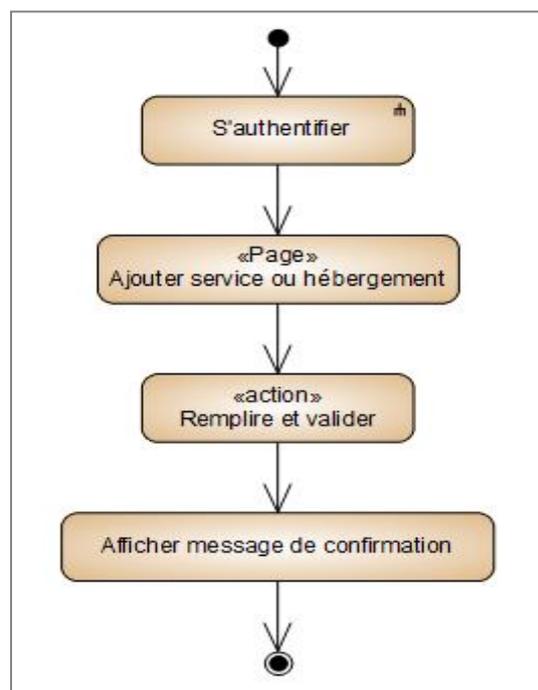


Figure 4.14 : *diagramme de navigation «Ajouter service ou hébergement».*

6.4.3. Supprimer :

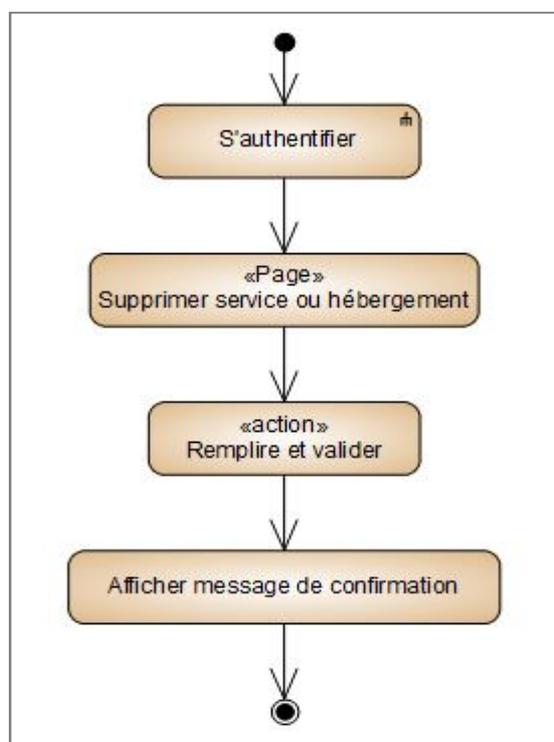


Figure 4.15 : *diagramme de navigation «Supprimer service ou hébergement ».*

7. Conclusion :

Cette phase nous a permis d'extraire les concepts de domaine et qui sont:

- Représentait la relation entre la classe de dialogue et la classe de contrôle et classe d'entité.
- Représentait les différentes entités de domaine qui peut utilise a la base de donner.

Et aussi, la phase d'analyse permis de modaliser la navigation sur l'interface avec le diagramme d'activité de navigation.

Chapitre 5:

Phase de conception

1. Introduction :

Dans ce chapitre nous allons élaborer les diagrammes d'interactions qui nous permettent d'attribuer précisément les responsabilités de comportement aux classes d'analyse du diagramme de classes participantes.

2. les diagrammes d'interaction :

2.1. S'authentifier :

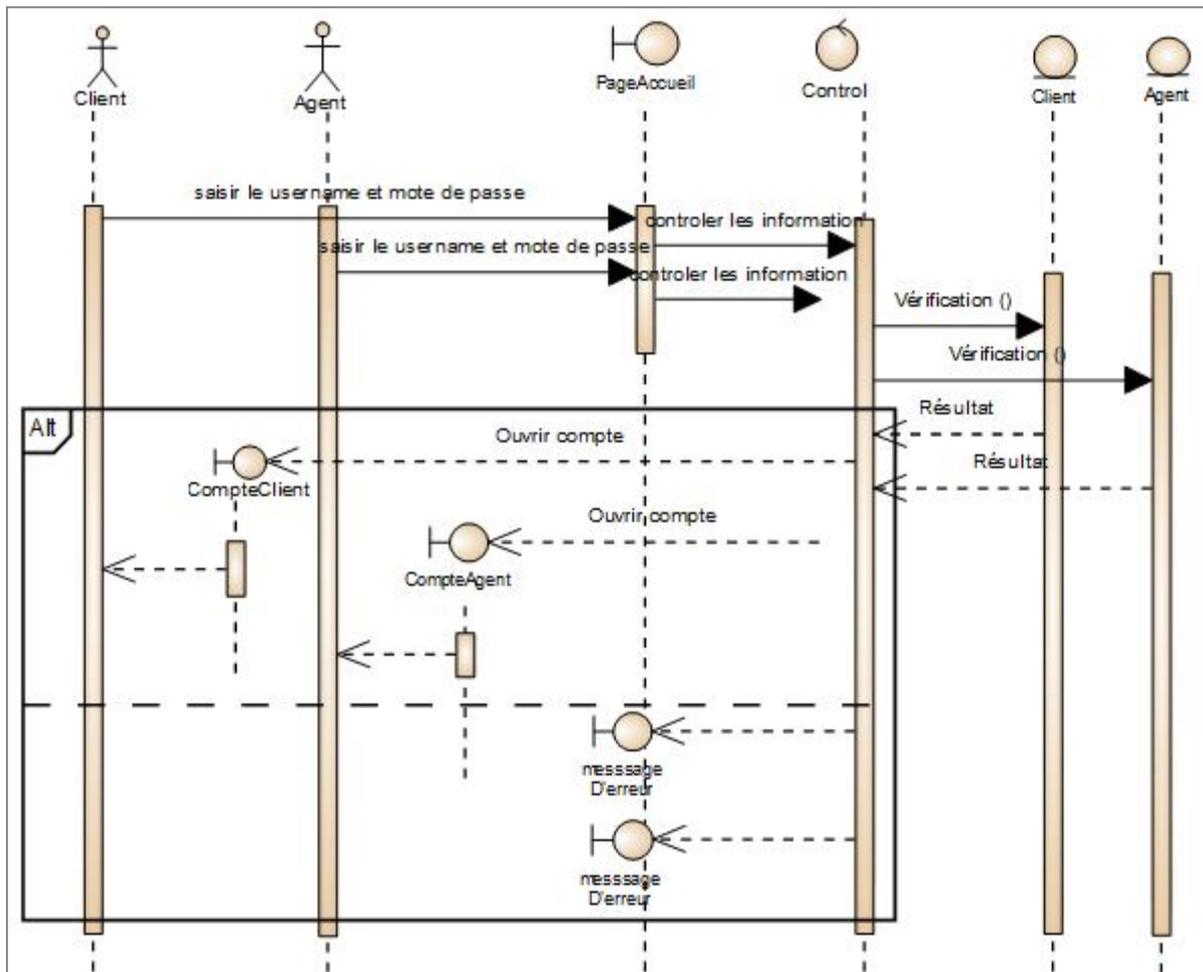


Figure 5.1 : *diagramme de séquence système « S'authentifier ».*

2.2. Réserver :

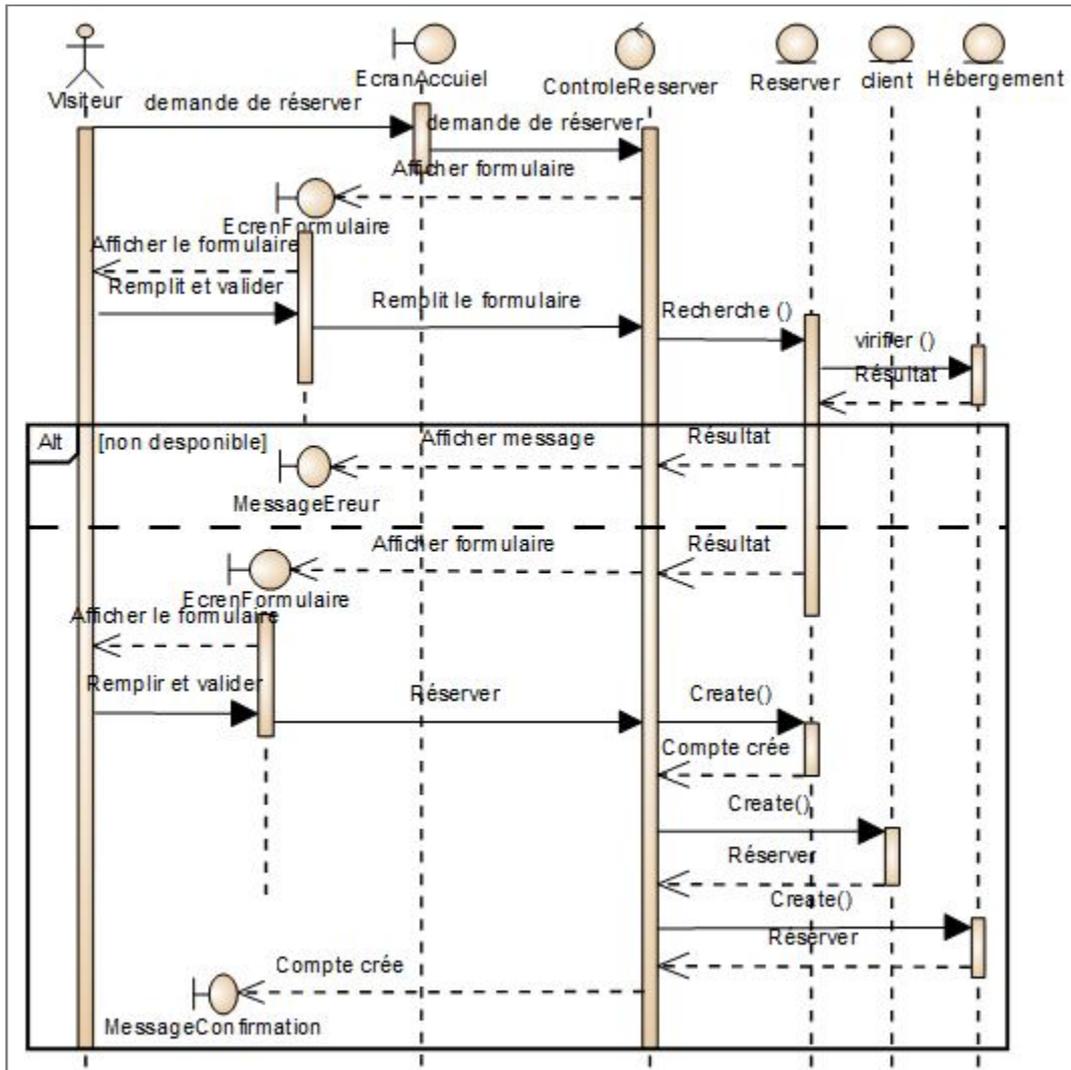


Figure 5.2 : diagramme de séquence système « Réserver ».

2.3. Gérer réservation :

2.3.1. Modifier réservation :

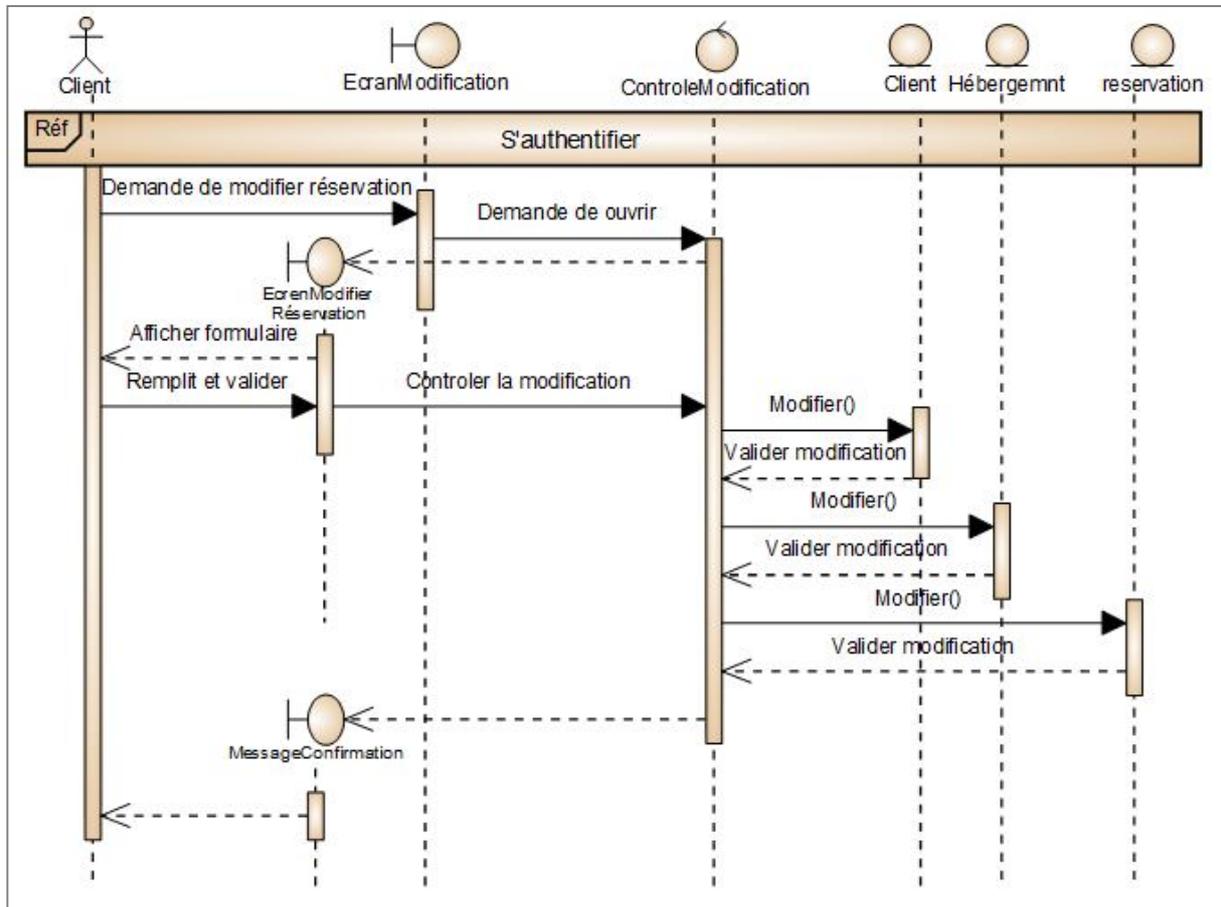


Figure 5.3 : *diagramme d'interaction « Modifier réservation ».*

2.3.2. Annuler réservation :

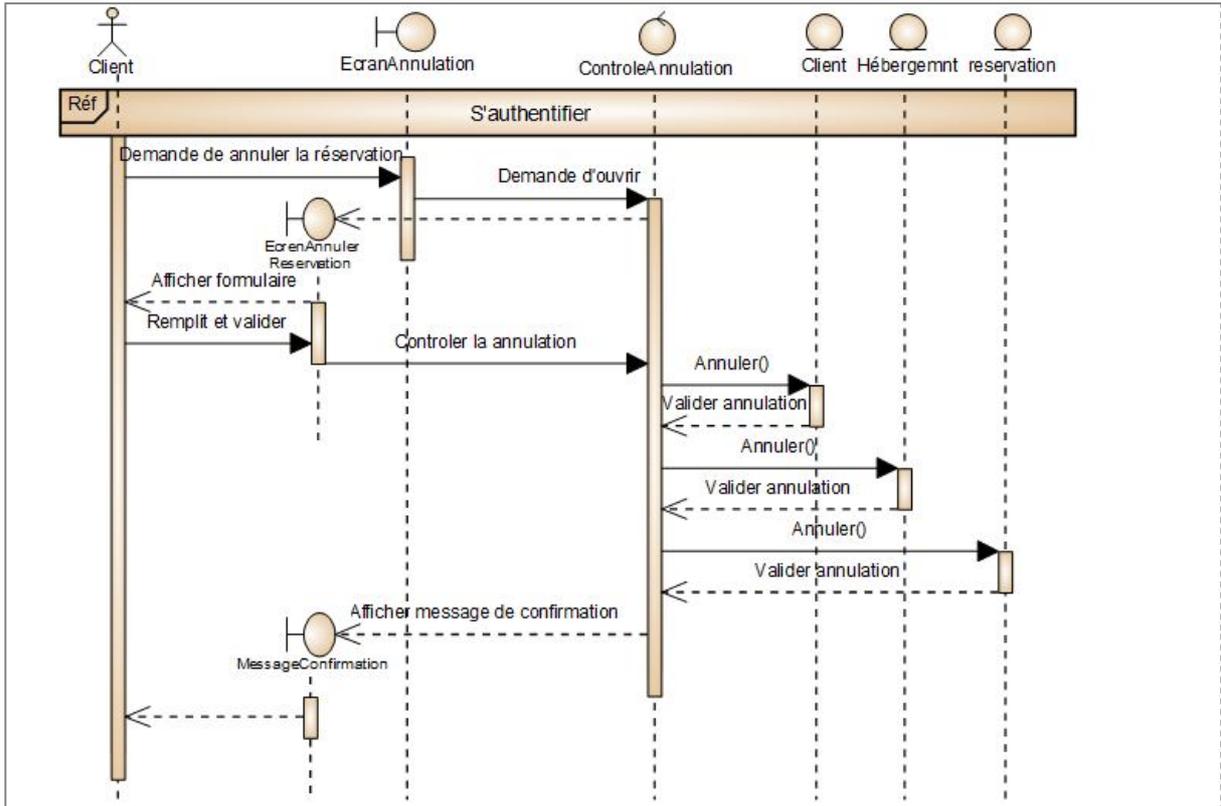


Figure 5.4 : diagramme d'interaction « Annuler réservation ».

2.4. Gérer service ou hébergement :

2.4.1. Modifier service ou hébergement :

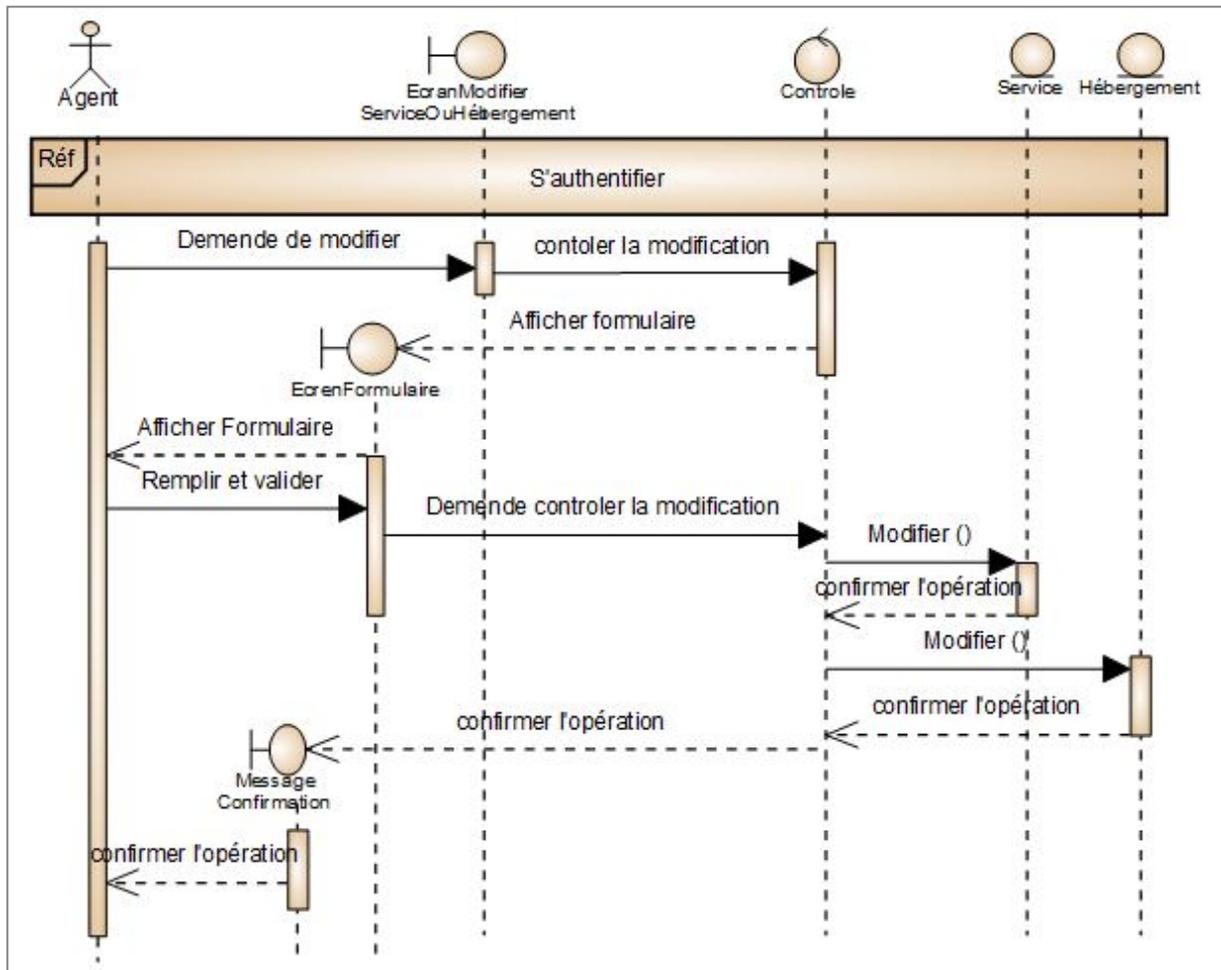


Figure 5.6 : diagramme d'interaction « Modifier service ou hébergement ».

2.4.2. Ajouter service ou hébergement :

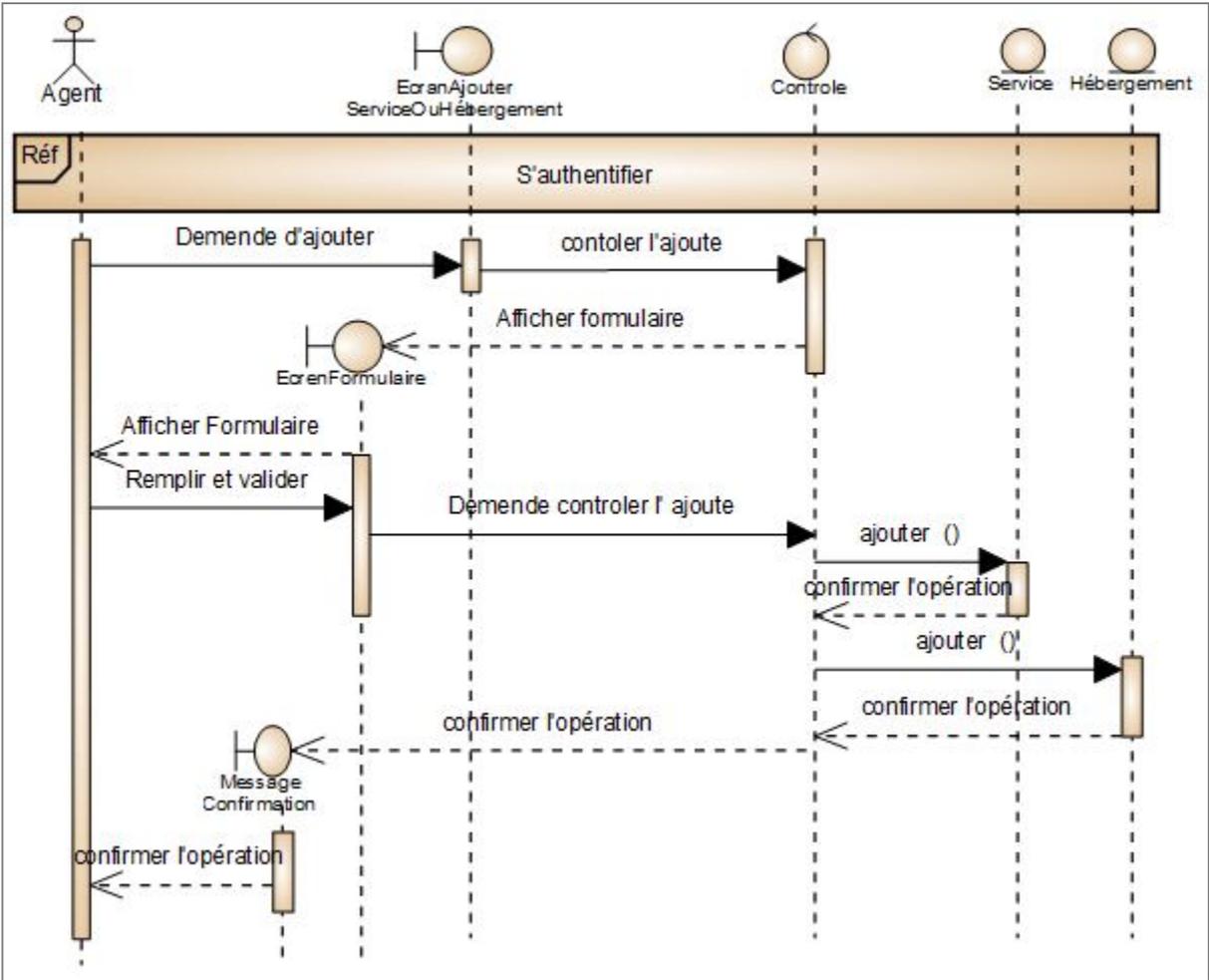


Figure 5.7 : diagramme d'interaction « ajouter service ou hébergement ».

2.4.3. Supprimer service ou hébergement :

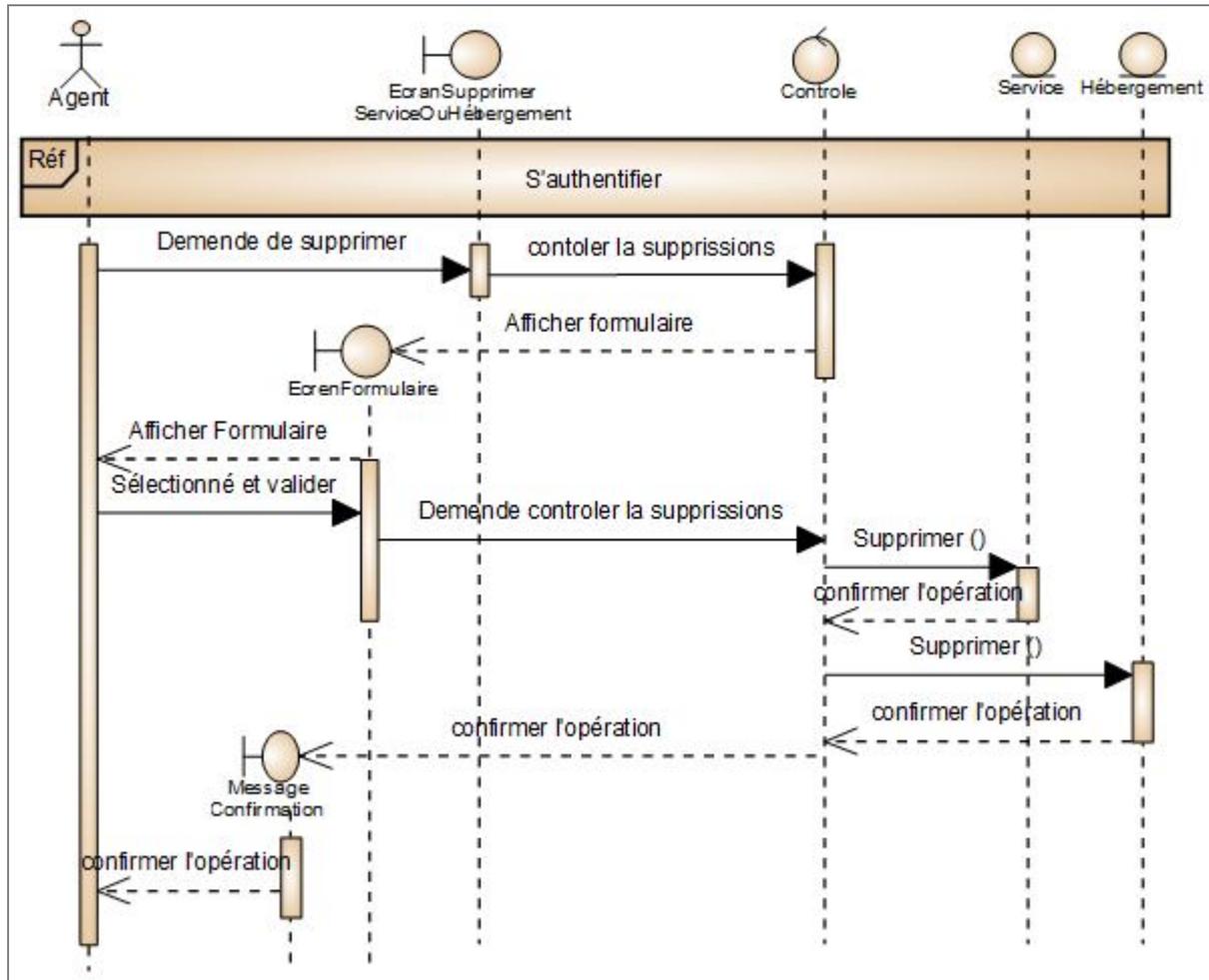


Figure 5.8 : diagramme d'interaction « supprimer service ou hébergement ».

3. Diagramme de conception :

3.1. S'authentifier :

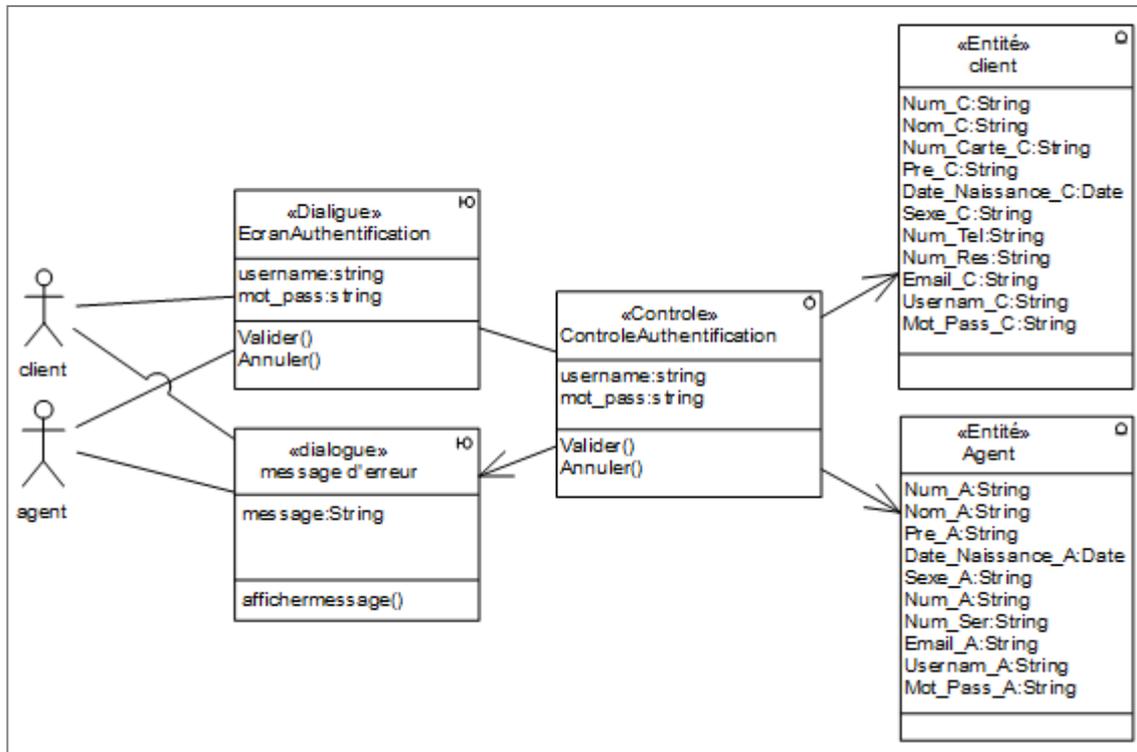


Figure 5.9 : diagramme de classe conception « S'authentifier ».

3.2. Réserver :

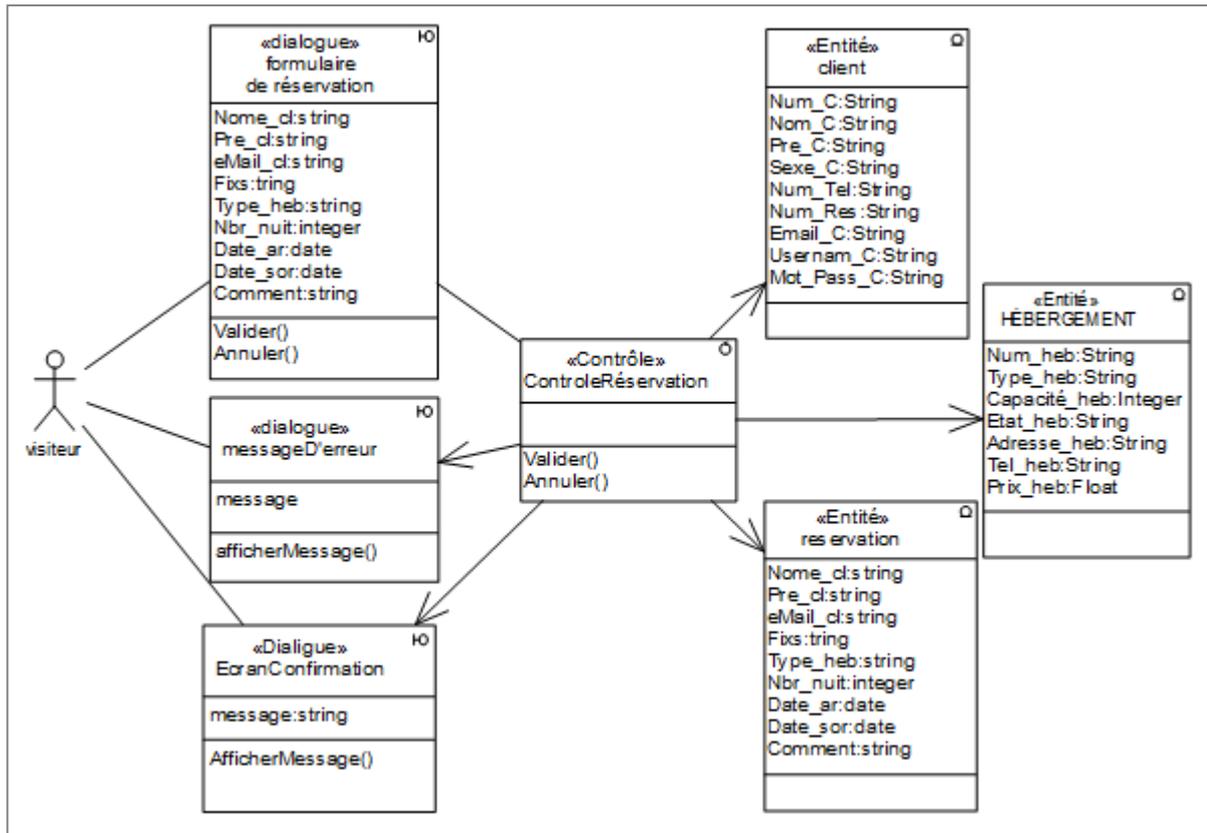


Figure 5.10 : diagramme de classe conception « Réserver ».

3.3. Gérer réservation :

3.3.1. Modifier réservation :

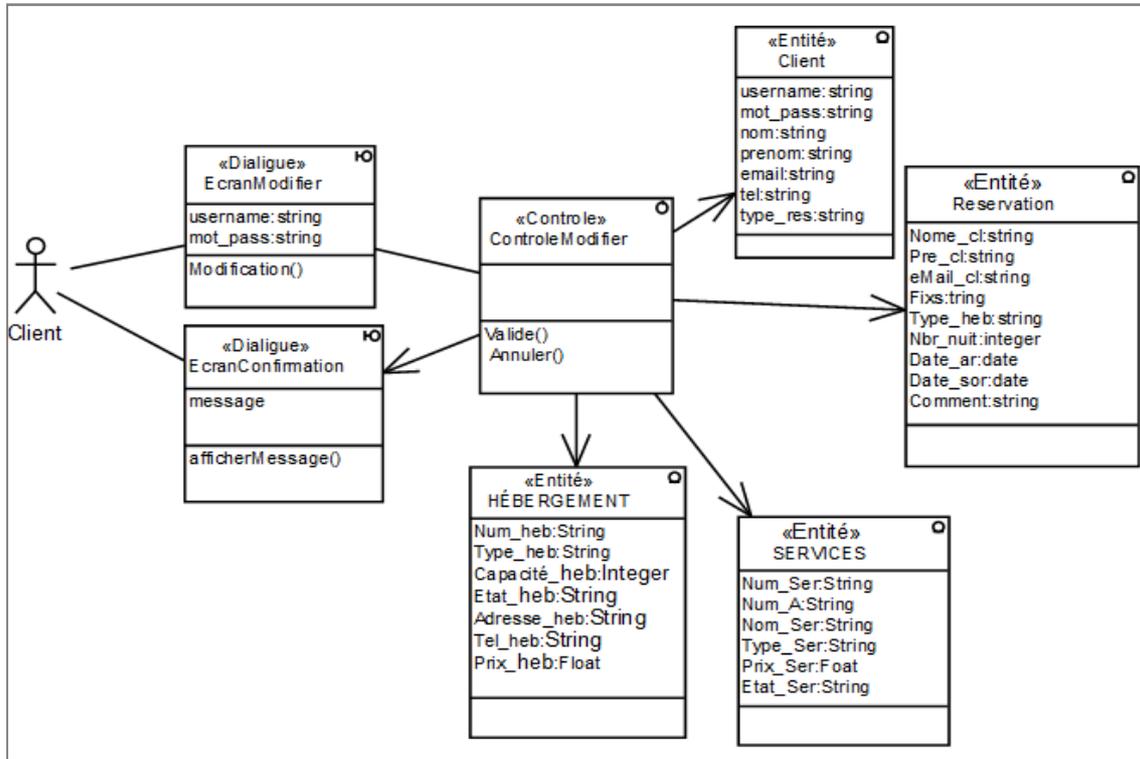


Figure 5.11 : diagramme de classe conception « Modifier réservation ».

3.3.2. Annuler réservation :

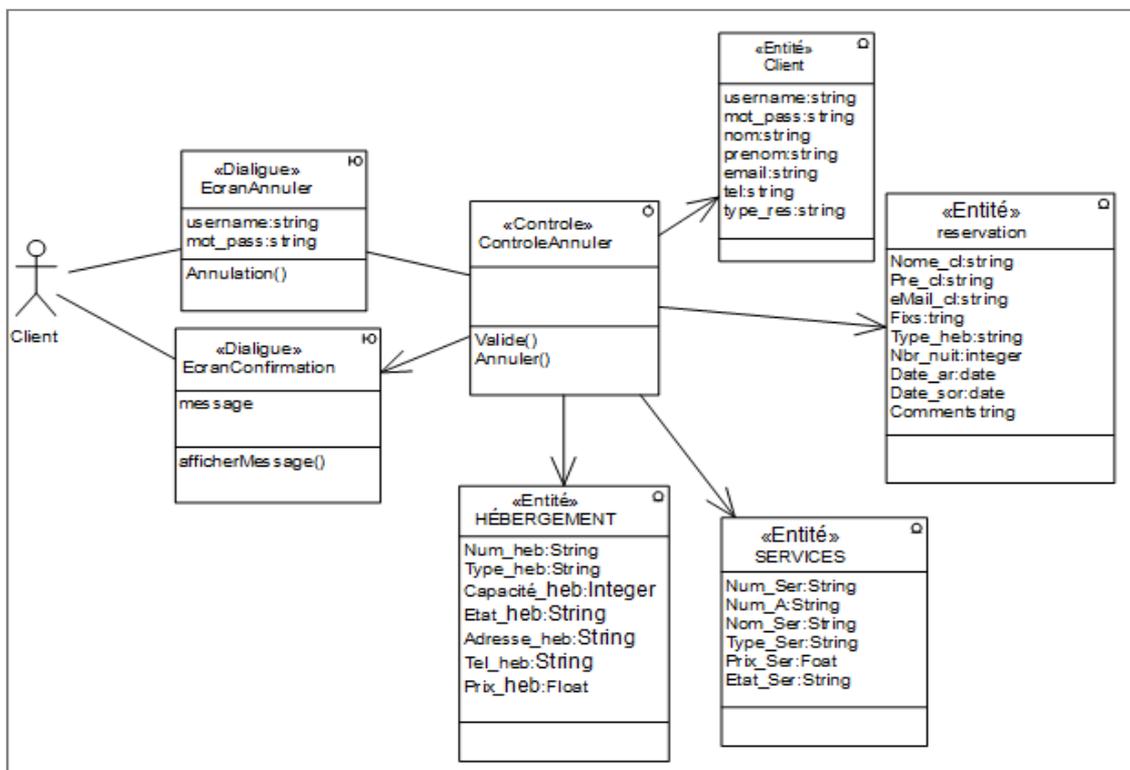


Figure 5.12 : diagramme de classe conception « Annuler réservation ».

3.4. Gérer service et hébergement :

3.4.1. Modifier :

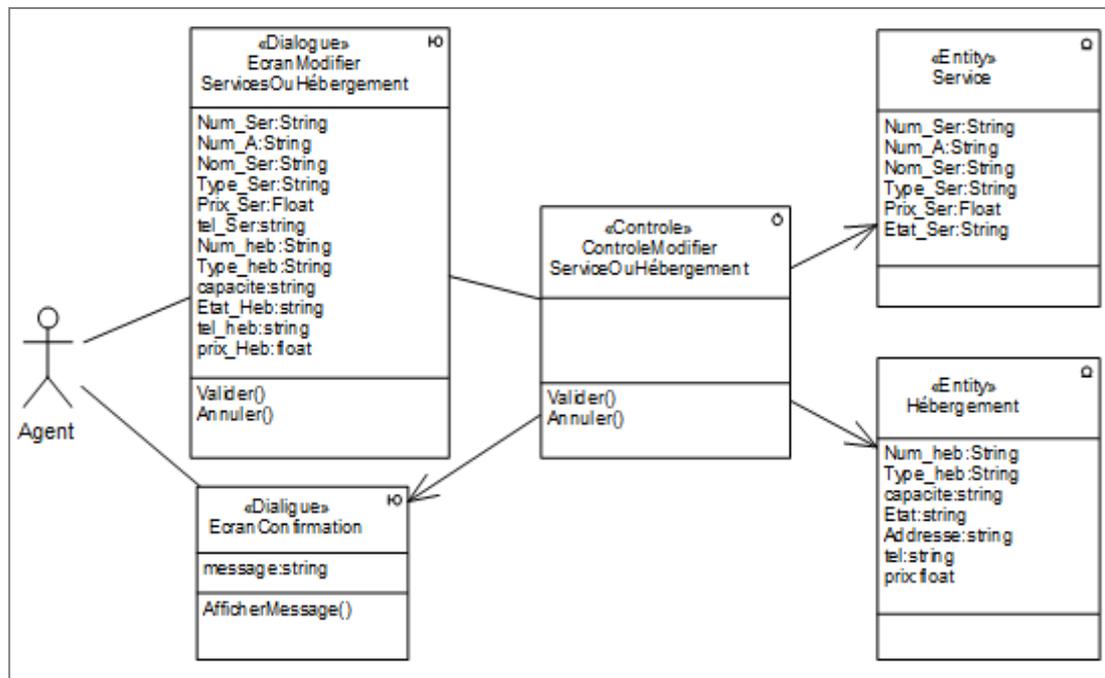


Figure 5.13 : diagramme de classe conception « Modifier service et hébergement ».

3.4.2. Ajouter :

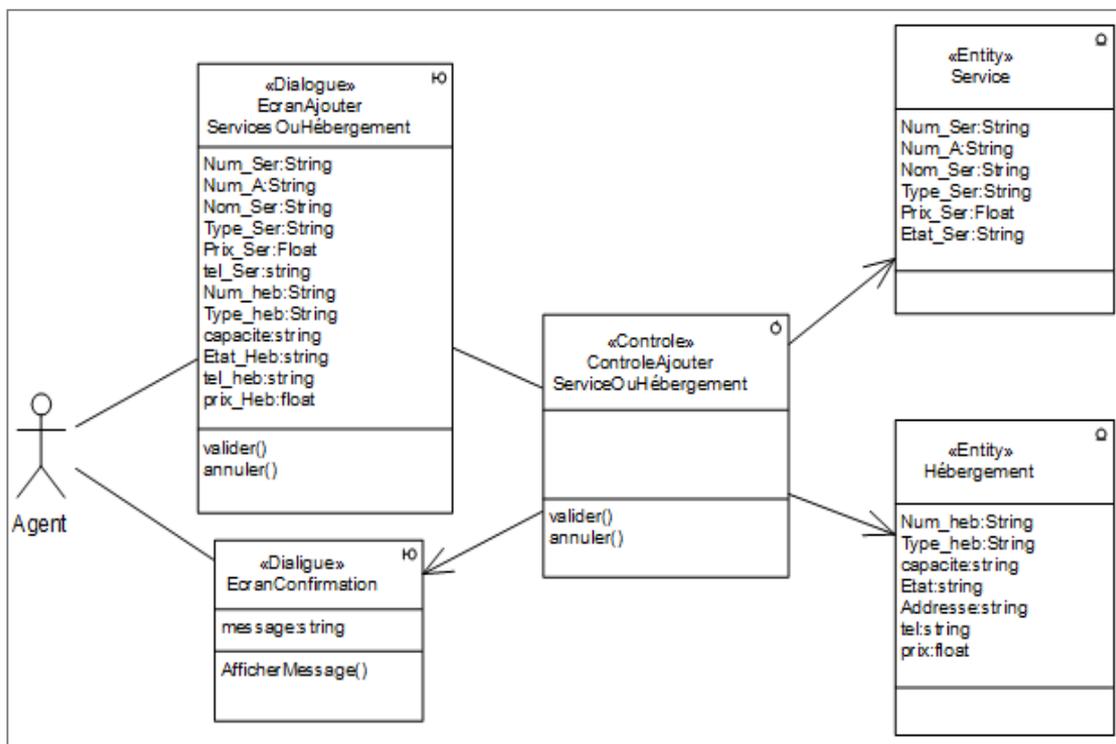


Figure 5.14 : diagramme de classe conception « Ajouter service ou hébergement ».

3.4.3. Supprimer :

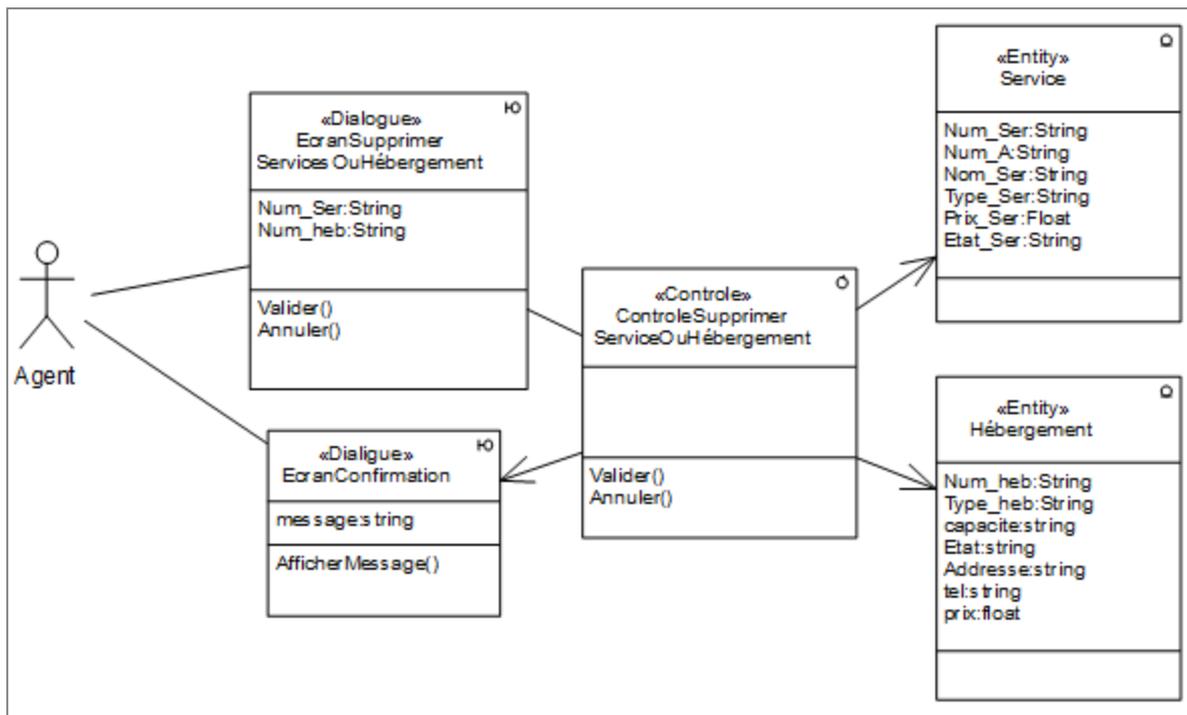


Figure 5.15 : diagramme de classe conception «Supprimer service et hébergement ».

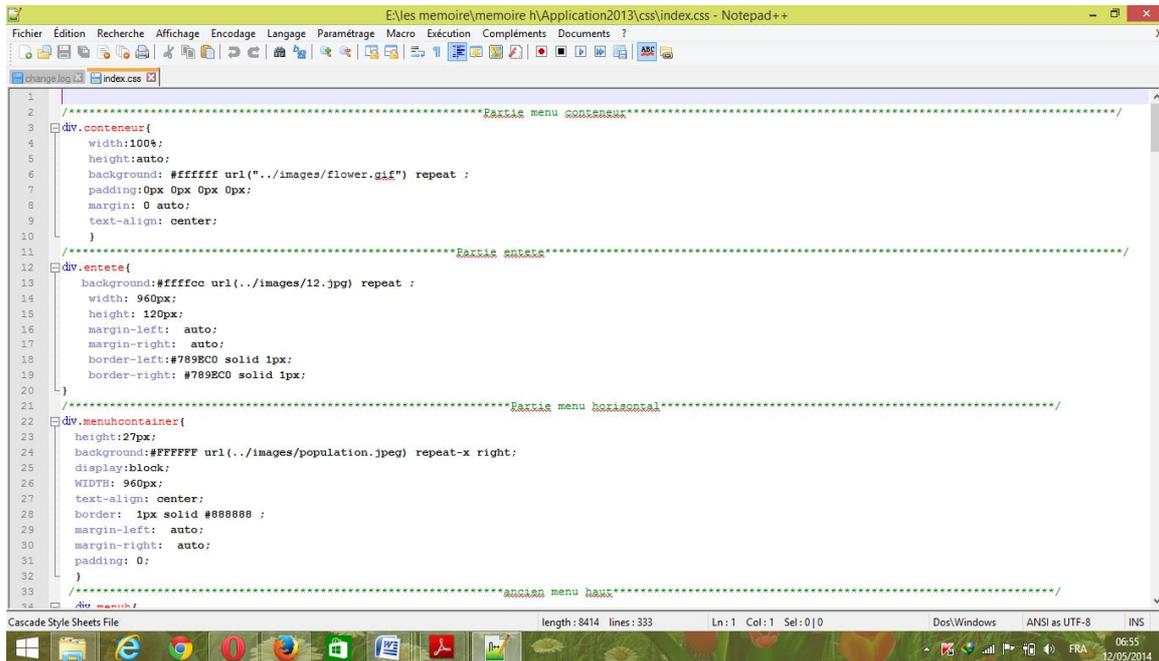
4. Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons un résultat ; c'est les diagrammes d'interaction qui nous permettent d'attribuer précisément les responsabilités de comportement aux classes d'analyse du diagramme de classes participantes.

Chapitre 6:

IMPLIMENTATION

informatiques, car ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque.



```
1  /*-----*Eaxxie menu conteneur*-----*/
2
3  div.conteneur{
4      width:100%;
5      height:auto;
6      background: #FFFFFF url("../images/flower.gif") repeat ;
7      padding:0px 0px 0px 0px;
8      margin: 0 auto;
9      text-align: center;
10 }
11
12 /*-----*Eaxxie menu*-----*/
13
14 div.entete{
15     background:#ffffcc url("../images/12.jpg") repeat ;
16     width: 960px;
17     height: 120px;
18     margin-left: auto;
19     margin-right: auto;
20     border-left:#789EC0 solid 1px;
21     border-right: #789EC0 solid 1px;
22 }
23
24 /*-----*Eaxxie menu horizontal*-----*/
25
26 div.menucontainer{
27     height:27px;
28     background:#FFFFFF url("../images/population.jpeg") repeat-x right;
29     display:block;
30     WIDTH: 960px;
31     text-align: center;
32     border: 1px solid #000000 ;
33     margin-left: auto;
34     margin-right: auto;
35     padding: 0;
36 }
37
38 /*-----*ancien menu haut*-----*/
```

Figure 6.2 : Notepad++.

2.3. EasyPHP:

EasyPhp est un logiciel portable utile pour un environnement de développement WordPress. Il transforme n'importe quel ordinateur Windows en un serveur web. Il propose tout un tas de modules complémentaire (par ex WordPress, Joomla!, Drupal,Spip etc....)

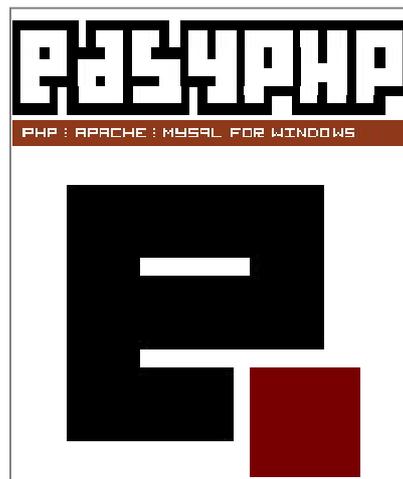


Figure 6.3 : EasyPHP.

2.4. PaceStar.UML.Diagrammer.v6.13.Cracked

[www.BajandoXvid.net]

PaceStar.UML.Diagrammer est un outil utile qui vous permet d'accéder facilement et rapidement générer toutes les variétés de diagrammes UML.

Créer des diagrammes d'activités, diagrammes de classes et d'objets, les diagrammes de cas, diagrammes de séquence, diagrammes d'état, les diagrammes du paquet et composants / déploiement des diagrammes. Élaborer, documenter et communiquer vos conceptions dans une notation systématique mais souple et compris.

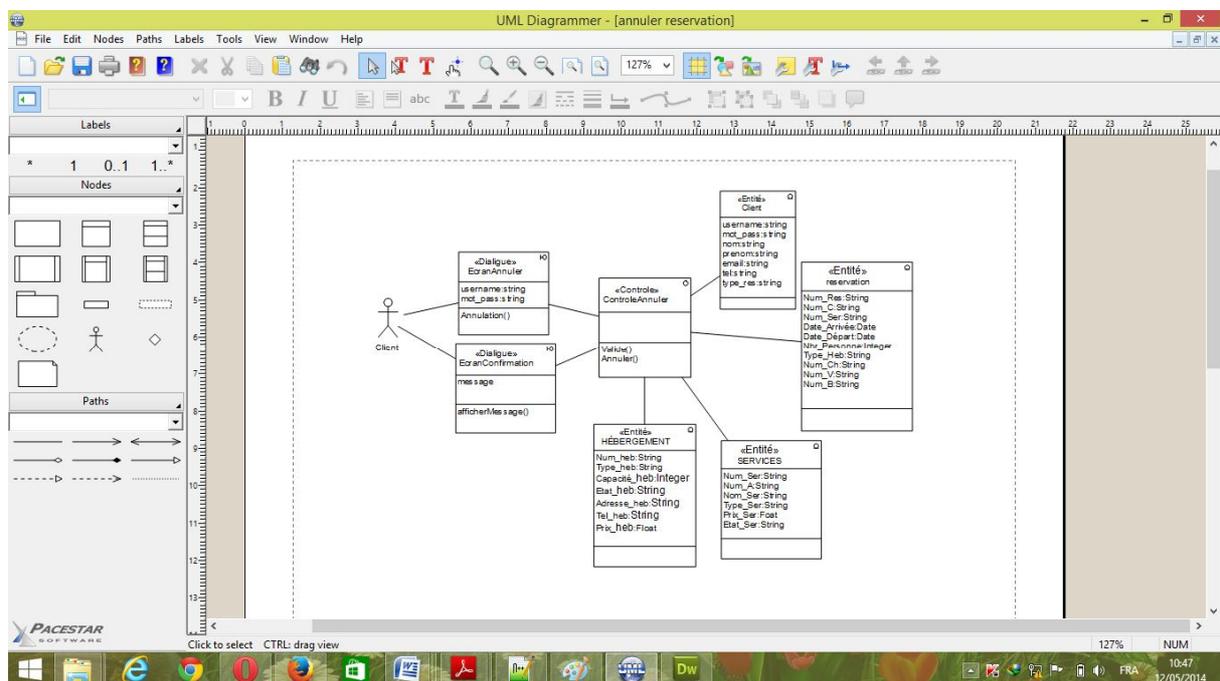


Figure 6.4 : PaceStar.UML.Diagrammer.

3. Les langages de programmation

3.1. Langage HTML:

➤ Définition:

HTML (Hypertext Markup Language) est un langage de formatage de document hypertexte. Il sert à définir la structure et le contenu des pages web, donc c'est la base de toute page web.

HTML est langage permettant de décrire les différents composants d'un document: titres, formes de paragraphes, tableaux, couleurs, insertion d'images, intégration des aides à la navigation...

Parmi ses caractéristiques, HTML est un langage facile à utiliser ainsi que son mode de construction est simple (rédigé sous forme de texte à l'aide d'un éditeur de texte tel que: note pad sous Windows). Les liens hypertextes sont l'un de ses principaux atouts, un lien permet d'accéder rapidement à un autre emplacement dans un document, ou bien à une autre page sur internet. Mais son principal inconvénient est le manque de commandes de mise en forme sophistiquées.

3.2. Bases de données et MySQL:

➤ La base de données :

Une base de données (son abréviation est BD, en anglais DB, *database*) est une entité dans laquelle il est possible de stocker des données de façon structurée et avec le moins de redondance possible. Ces données doivent pouvoir être utilisées par des programmes, par des utilisateurs différents. Ainsi, la notion de base de données est généralement couplée à celle de réseau, afin de pouvoir mettre en commun ces informations, d'où le nom de base. On parle généralement de système d'information pour désigner toute la structure regroupant les moyens mis en place pour pouvoir partager des données

➤ Base de données MySQL:

Les bases de données tels que MySQL permettent de manipuler facilement et avec beaucoup de souplesse un très important volume de données. Toutefois, aussi robuste soit MySQL, il peut être intéressant de récupérer l'ensemble des données que contient notre base de données, pour faire une sauvegarde (backup) ou bien tout simplement pour passer à une autre base de données. On appelle "exportation" le fait de formater dans un fichier (appelé *dump*) toutes les informations nécessaires à la création d'une base de données identique. MySQL offre un certain nombre d'outils permettant d'exporter ses bases vers d'autres SGBD ou bien de les importer.

Base de données et applications web dynamiques:

Les bases de données constituent le cœur d'application web dynamique, le serveur web obtient les informations actualisées destinées aux pages web créées à la volé grâce à l'effet de ces bases de données.

3.3. Passage du diagramme de classe au modèle relationnel

Nous donnons ici- après quatre règles (de R1 à R4) pour traduire un schéma conceptuel entité association ou UML en un schéma relationnel équivalent.

Il existe d'autre solution de transformation mais ces règles sont les plus simples et les plus opérationnelles :

- Transformation des entités /classes.
- Transformation des associations.

1. les interfaces de site :

4.1. Page d'accueil :

La page d'accueil est la première page consultée par un internaute. Elle est conçue pour permet à l'utilisateur d'accéder aux autres pages de manière facile et simple en utilisant des liens hypertextes Figure.

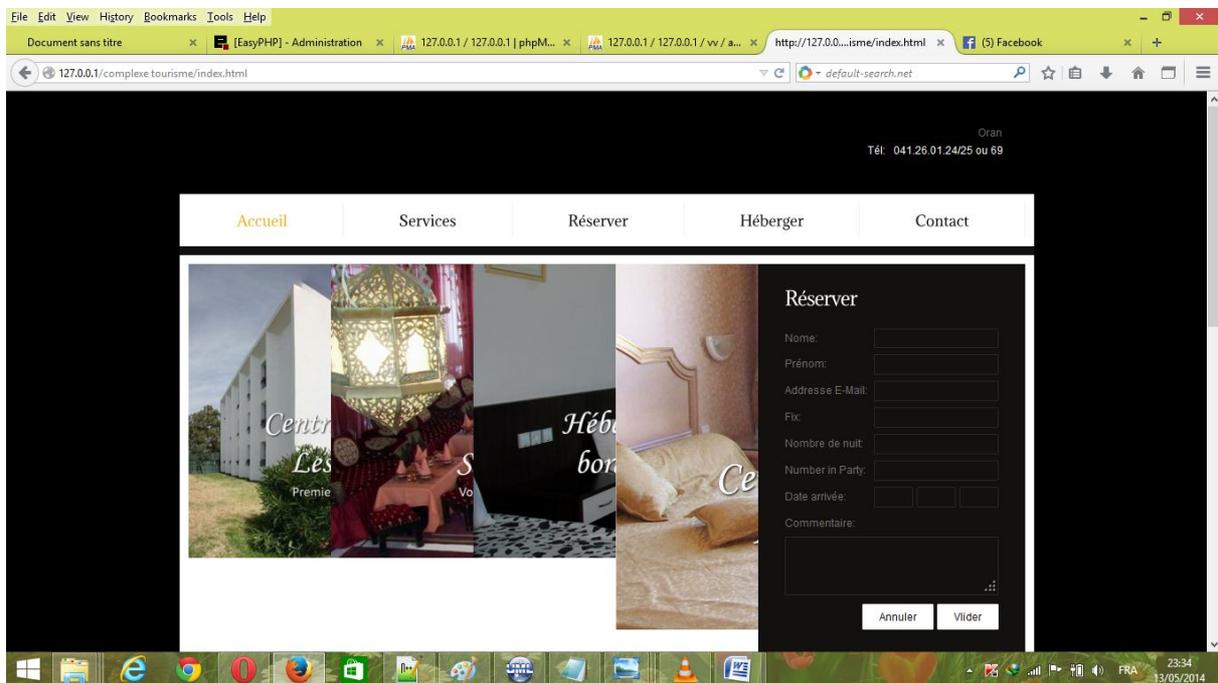


Figure 6.5 : page Accueil.

4.2. Page service :

The screenshot shows the 'Services' page of a website. At the top, there is a navigation menu with the following items: Accueil, Services, Réserver, Héberge, and Contact. The main content area is titled 'Services' and contains three sections:

- Salles de Congrès & Conférences**: Accompanied by an image of a conference room. The text states: "Notre équipe vous assure l'intégralité des commodités nécessaires pour la réussite des conférences, séminaires, réunions d'affaires et autres, dans une salle de 500 sièges, avec plusieurs espaces d'atelier équipés."
- Khaima restauration**: Accompanied by an image of a restaurant. The text states: "Si vous êtes un adepte de la cuisine orientale, venez vivre votre passion à la Khaima. Découvrez cet art culinaire agrémenté d'une ambiance merveilleuse dans un cadre dépayssant. Spécialité locale."
- NOS CHAMBRES D'HÔTEL**: Accompanied by an image of a hotel room. The text states: "L'hôtel dispose de 402 chambres standards NN dont 50% des capacités ont été récemment rénovées."

On the right side of the page, there is a 'Réserver' form with the following fields:

- Nome:
- Prénom:
- Adresse E-Mail:
- Fix:
- Nombre de nuit:
- Number in Party:
- Date arrivée:
- Commentaire:

 At the bottom of the form are two buttons: 'Annuler' and 'Vluder'.

Figure 6.6 : page Services.

4.3. Page Hébergement :

The screenshot shows the 'Héberger' page of a website. At the top, there is a navigation menu with the following items: Accueil, Services, Réserver, Héberge, and Contact. The main content area is titled 'Héberger' and contains two sections:

- NOS CHAMBRES D'HÔTEL**: Accompanied by an image of a hotel room. The text states: "L'hôtel dispose de 402 chambres standards NN dont 50% des capacités ont été récemment rénovées." Below the image, the amenities listed are: TV sat, Téléphone, and Frigidaire.
- Bungalows**: Accompanied by an image of a bungalow. The text states: "125 bungalows! directement situés en face de la plage, équipés de toutes les modalités pour vous garantir un confort total durant toute la période de votre séjour." Below the image, the amenities listed are: Salle de bain, Téléphone, TV sat, 2 Chambres à coucher, and Espace salle à manger. A caption below the image reads: "Kitchenette équipée".

On the right side of the page, there is a 'Réserver' form with the following fields:

- Nome:
- Prénom:
- Adresse E-Mail:
- Fix:
- Nombre de nuit:
- Number in Party:
- Date arrivée:
- Commentaire:

 At the bottom of the form are two buttons: 'Annuler' and 'Vluder'.

Figure 6.7 : page Héberge.

5. Conclusion

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

Conclusion générale

Conclusion général

L'objectif de notre projet est la conception et la réalisation d'un site web dynamique pour réservation en ligne dans un complexe touristique.

Pour aboutir à de bons résultats, on a entamé notre travail par une conception avant la réalisation du système, Nous avons utilisé UML comme langage de modélisation, le processus UP comme processus de développement, Dreamweaver comme environnement de développement et le SQL Server comme SGBD.

Nous avons aboutit à une application qui offre les tâches principales de la réservation dans un complexe touristique. L'application n'est pas encore à sa phase finale, mais l'essentiel a été fait, et elle reste ouverte à toute amélioration à la future.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

1. http://www.recherche-info.com/recherche_information/presentation/fonctions.htm
2. Wikapidya
3. <http://www.commentcamarche.net/contents/internet/dns.php3>
4. Mémoire :Etude et développement d'une application de messagerie électronique pour le Centre Universitaire de Mila
5. Les Cahiers du programmeur UML Modéliser un site e-commerce - Pascal Roques/Avec la contribution de Martine Chalmond /Groupe Eyrolles, 2002 ISBN : 2-212-11070-7
6. Devaloppez.com/coure UML
7. UML 2Édition 2007-2008 Laurent AUDIBERT/ Institut Universitaire de Technologie de Villetaneuse – Département Informatique Avenue Jean-Baptiste Clément 93430 Villetaneuse.
8. <http://www.technokratik.fr/logiciel-portable/wordpress-en-version-portable-avec-easyphp-by-technokratik.html>