

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° Réf :.....

Centre Universitaire de Mila

Institut des Sciences et de la Technologie

Département de Mathématiques et Informatique

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

En : - Filière : Informatique générale

Thème

Développement d'un site Web des petites annonces de vente

Préparé par : -Boulghalaghe Nora

Encadré par : Mr, Dib Abderrahim

-Bouleghalegh Lamia

-Filali Mehbouba

Année universitaire : 2013/2014.

Remerciements

*En premier lieu, nous remercions Dieu, le Tout-Puissant pour ses faveurs et
Ses grâces, de nous avoir donné le courage et la patience de mener ce
Travail durant toute cette année.*

*Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude et notre respectueuse
Reconnaissance à notre encadreur :*

Mr. Dib Abderrakim.

*Qui a bien voulu nous encadrer. Nous le remercions vivement pour leur soutien et
Leurs conseils précieux.*

*Nous exprimons aussi nos sincères remerciements à tous nos enseignants de
L'université pour leurs efforts fournis durant toute la période*

D'étude ainsi qu'à tous ceux qui ont collaboré d'une

Façon ou d'une autre à l'élaboration

Du ce travail.

Dédicace

Je dédie ce travail

A mes très chers parents, ma mère 'Akila' et Mon père 'Abd Elhamid'

A mes chère sœur : 'Rabia', 'Hanane et son marie Mouad', 'Donia' et 'Nasrine'

A mes chers frères : 'Zouhir et son femme Yasmina', 'Mounir', 'Walid' et 'Yasser'

A mes grands-parents, 'Amar' et 'Baia'

A mon mari 'Chouaib' et sa famille

A mes tantes et mes oncles et mes cousins et mes cousines

Toute ma famille 'Bouleghalegh' et 'Bouhrom'

Ma cousine et m'amie et ma binôme "nora"

A tous mes amies 'Sara' 'Nawel' 'Wiame' 'Roqia' 'Wafa' 'Soumia' 'Mariem'

'Yamina' 'Mona' 'hayate'.

Et mon autre binôme mahbouba

A Tous Mes Collègues Promotion 2014.

LAMIA

Dédicace

Je dédie ce travail

A mes très chers parents, ma mère `Cherifa` et Mon père `Ali` la miséricorde de dieu sur eux

A mes chère soeur : `saiada` , `masouda` , `fatima` et `hajur` et surtout `maryoma`

A mes chers frères : `khalade` , `mohamed` , `taibe` et `kadeur`.

Et leur enfants : `hakime` (kouki), `ritage` (titi), `youssef` (sousou), `islame` , `ali` ,

`hayate` , `farce` , `amine` , `yaheya` (chnitfa), `fatahe` , `nabile` , `zahera` , `samire` , `taha alarbi` , `sajide`

A mes tantes et mes oncles et mes cousins et mes cousines

Toute ma famille `Bouleghalegh` et `Bounnabe`.

Ma cousine et m`amie et ma binôme et ma voisina de chambre "lamia"

Et mon autre binôme mahboub.

A tous mes amis `Sara` `Nawel` `Roqia` "semiya" `Wafa` `Meriem`

`Wiame` "Wafa" `Amel` `fatima` `Amina` `Warda` "Hanane" `Samya`.

A Tous Mes Collègues Promotion 2014.

NORA

DEDICACE

*Je remercie d'abord le Dieu le tout puissant de nous avoir
donné le courage et la volonté pour réaliser ce travail*

Je dédie ce travail

Aux personnes le plus Tendre et Gentil

Au monde ,Qui ont la source de bon sens :

Mes Parents

أستغفر الله من ذنبي

Je leur dis :Merci pour leurs

Sacrifices tous au long nos études.

A mes chères sœurs «Melak», «Ilham».

A mes frères et surtout mon meilleur

Frère «Boualem» et spécialement

A mon mari «SAMIR»

A mes amies: Meriem ,Hamida ,Soumaya ,rahma,malika.

A mes binômes.

MEHBOUBA

sommaire

INTRODUCTION GENERALE

Chapitre 01 : Site Web des petites annonces

1 .INTRODUCTION.....	1
2 .INTERNET.....	1
3. Web.....	2
3.1 .World Wide Web.....	2
3.2. Site Web	2
3.3.1. Définition.....	2
3.2.2. Les types des sites Web	2
3.2.2.1. Site statique	2
3.2.2.1.1. Comment fonctionne un site statique ?	3
3.2.2.1.2. Les avantage du site statique	4
3.2.2.2. Sites Web dynamiques	5
3.2.2.2.1. Comment fonctionne un site dynamique	6
3.2.2.2.2. Les avantage du site dynamique.....	7
3.3. Programmation Web.....	7
3.4. La sécurité et le Web.....	8
4. Définition	8
4.1.LES PETITES ANNONCES	8

4.2.fonction des petites annonces.....	9
4.2.1. Fonctions générales des Sites des petites Annonces	9
4.2.2. Fonctions des annonceurs sur le site d'annonces	10
4.2.3. Fonctions des Administrateurs sur le site d'annonces	10
5. Les avantages des Petites Annonces Sites Web	11
6. Exemples des sites des petites annonces	12
7. CONCLUSION	14

Chapitre 02 : LE LANGUAGE DE MODELISATION UML

1. Introduction.....	15
2. Présentation du projet	15
3. Modélisation avec UML.....	15
3.1. Historique	15
3.2. Définition	16
3.3. LES OBJECTIF D'UML	16
3.4. Avantages et inconvénients d'UML.....	16
3.4.1. Les points forts d'UML.....	16
3.4.2. Les points faibles d'UML.....	17
3.5. Diagrammes UML	17
3.5. 1. Diagrammes structurels (diagrammes statiques)	17
3.5.2. Diagramme de classes (Class diagram).....	17
3.5.3. Diagramme d'objets (Object diagram).....	17
3.5.4. Diagramme de composants (Component diagram)	17
3.5.5. Diagramme de déploiement (Deployment diagram)	18
3.5.6. Diagramme des paquetages (Package Diagram)	18

3.5.7. Diagramme de structure composite (Composite Structure Diagram) ...	18
3.5.8. Diagrammes comportementaux (diagrammes dynamiques)	18
3.5.8.1. Diagramme des cas d'utilisation (Use Case Diagram)	18
3.5.8.2. Diagramme d'activité (Activity Diagram)	18
3.5.8.3. Diagramme états-transitions (State Machine Diagram)	18
3.5.8.4. Diagramme de séquence (Sequence Diagram).....	18
3.5.8.5. Diagramme de communication (CommunicationDiagram).....	19
3.5.8.6. Diagramme global d'interaction (Interaction Overview Diagram)	19
3.5.8.7. Diagramme de temps (Timing Diagram)	19
3.6. Comment présenter un modèle UML?.....	19
3.6.1. Présentation stratégique	19
3.6.2. Présentation des processus de travail par lesquels la stratégie entend se réaliser	19
3.6.3. Explication des choix qui ont guidé la modélisation formelle	19
3.6.4. Modèle formel.....	20
3.7. DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION (DCU).....	20
3.7.1. Présentation générale et concepts de base.....	20
3.7.2. Éléments des diagrammes de cas d'utilisation	20
3.7.3. Relations dans les diagrammes de cas d'utilisation.....	21
3.7.3.1. Relations entre acteurs et cas d'utilisation.....	22
3.7.3.2. Relations entre cas d'utilisation	22
3.7.3.3. Relations entre acteurs.....	24
4. La démarche de conception	25
4.1. Phase d'identification des besoins et spécification des fonctionnalités.....	25
4.1.1. Identification et représentation des besoins.....	25
4.1.2. Spécification détaillée des besoins.....	26
4.2. Phase d'analyse.....	27

4.2.1. Analyse du domaine (modèle du domaine).....	27
4.2.2. Diagramme de classe participantes.....	28
4.2.3. Diagramme d'activité de navigation.....	29
4.3. Phase de conception	30
4.3.1. Diagramme de classes de conception.....	30
4.3.2. Phase d'implémentation	31
5. Conclusion.....	31

Chapitre 03 : EXPRESSION DES BESOINS ET ANALYSE

1. Introduction	32
2. Le cahier de charge.....	32
2.1. Présentation du projet.....	32
2.2. Les choix techniques.....	32
2.3. Les besoins technique.....	32
3. Identification des acteurs.....	32
4. Spécification détaillée des besoins.....	33
4.1. Le diagramme de cas d'utilisation	33
4.2. Description textuel des cas d'utilisations	34
4.2.1. Administrateur	34
4.2.2. Gestionnaire de site	37
4.2.3. Le visiteur	39
4.3. Les Diagrammes de séquence systèmes	41
4.3.1. Administrateur.....	41
4.3.2. Gestionnaire de site	47
4.3.3. Le visiteur	48
4.4. Mode du domaine.....	51
4.5. Les diagrammes de classe participant.....	51
4.5.1. Administrateur.....	51
4.5.2. Gestionnaire densité.....	54

4.5.3. Le visiteur	55
5. Conclusion	56

Chapitre 04 : Implémentation du site Web

1. Introduction	57
2. Les langages et les outils utilisés	57
2.1. Les langages	57
2.1.1 cotée serveur	57
2.1.2 cotée client	58
2.2. Outils	59
3. Conception de la base de données	61
4. Présentation de quelques interfaces de l'application	63
4.1. La page d'Accueil	63
4.2. Page d'administrateur	63
4.3. Page Créé compte	64
4.4. Page Authentifier	64
4.5. Déposer annonce	65
4.6. Page Mésa jour	65
4.7 Page aide	66
4.8 Page Gérer compte	66
4.9 Page Contrôle annonce.....	67
4.10 Page recherche.....	67
5. CONCLUSION.....	68

CONCLUSION GENERALE

La liste des figures

CHAPTIRE	FIGURE	PAGE
CHAPITRE : 01	Figure 1.1 : Site Web statique.	3
	Figure 1.2 : comment fonction un site statique.	4
	Figure 1.3 : Site Web dynamique.	5
	Figure1.4 : comment fonction un site dynamique.	6
	Figure1.5:Architecture de base d'une application Web.	8
	Figure1.6: www.dz-annonce-algerie.com	13
	Figure1.7 :WWW.EBAY.COM.	13
	Figure1.8: www.aveclic.com.	14
CHAPITRE: 02	Figure2.1 : Exemple de représentation d'un acteur.	21
	Figure 2.2 : Exemple de représentation d'un acteur sous la forme d'un classeur.	21
	Figure2.3 : Exemple de représentation d'un cas d'utilisation.	21
	Figure2.4 : Exemple simplifié de diagramme de cas d'utilisation modélisant une borne d'accès à une banque.	22
	Figure2.5 : Diagramme de cas d'utilisation représentant un logiciel de partage de fichiers.	22
	Figure 2.6 : Exemple de diagramme de cas d'utilisation.	23
	Figure2.7 : Relations entre cas pour décomposer un cas complexe.	24
	Figure2.8 : Relations entre acteurs.	25
	Figure2.9 : Les besoins sont modélisés par un	26

	<p>diagramme de cas d'utilisation.</p> <p>Figure2.10: le diagramme de classe participante faire un recollement entre les cas D'utilisation la.</p> <p>Figure 2.11: le diagramme de classe participante faire un recollement entre les cas D'utilisation la maquette et le modèle du domaine.</p> <p>Figure 2.12: diagramme d'activité représente la manière de navigation dans la maquette.</p> <p>Figure 2.13: diagramme d'activité représente la manière de navigation dans la maquette.</p>	<p>27</p> <p>28</p> <p>30</p> <p>30</p>
CHAPITRE : 03	<p>Figure 3.1: Diagramme de cas d'utilisation.</p> <p>Figure 3.2: Diagramme de cas d'utilisation: Authentifier.</p> <p>Figure 3.3 : Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Gérer compte.</p> <p>Figure3.4: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Rechercher un compte.</p> <p>Figure3.5: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Modifier compte.</p> <p>Figure3.6: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: supprimer compte.</p> <p>Figure3.7: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Ajouter compte.</p> <p>Figure3.8: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Contrôle annonce.</p> <p>Figure3.9: Diagramme de séquence du cas d'utilisation : valider.</p> <p>Figure3.10: Diagramme de séquence du cas</p>	<p>33</p> <p>42</p> <p>43</p> <p>43</p> <p>44</p> <p>45</p> <p>46</p> <p>47</p> <p>47</p> <p>48</p>

	d'utilisation: S'inscrire.	
	Figure3.11: Diagramme de séquence du cas d'utilisation : Gérer annonce.	49
	Figure3.12: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Poser annonce.	50
	Figure 3.13 : Diagramme de la classe.	51
	Figure 3.14: Diagramme de classe participant : Authentifier.	51
	Figure 3.15: Diagramme de classe participant : Gerer comptes.	52
	Figure 3.16: Diagramme de classe participant : rechercher.	52
	Figure 3.17: Diagramme de classe participant : supprimer.	53
	Figure 3.18: Diagramme de classe participant : modifier.	53
	Figure 3.19: Diagramme de classe participant : ajouter.	54
	Figure 3.20: Diagramme de classe participant : contrôle annonce.	54
	Figure3. 21: Diagramme de classe. participant : valider.	55
	Figure 3. 22: Diagramme de classe. participant : gérer annonce.	55
	Figure 3. 23: Diagramme de classe participant : poser.	56

CHAPITRE : 04	Figure 4.1 : Tableau compte.	61
	Figure 4.2 : Tableau annonce.	62
	Figure 4. 3: Tableau user.	62
	Figure 4.4 : page d'Accueil.	63
	Figure 4.5 : Page d'administrateur.	63
	Figure 4.6 : Page Créé compte.	64
	Figure 4.7 : Page Authentifier.	64
	Figure 4.8 : Page Authentifier.	65
	Figure 4.9 : Page Mésa jour.	65
	Figure 4.10 : Page aide.	66
	Figure 4.11 : Page Gérer compte.	66
	Figure 4.12 : Page Contrôle annonce.	67
	Figure 4.13 : Page recherche.	67

La liste des tableaux

CHAPITRE	TABLEAU	PAGE
CHAPITRE: 03	Tableau 3.1: Fiche de description du cas d'utilisation : s'authentifier.	34
	Tableau 3.2: Fiche de description du cas d'utilisation : Gérer compte.	35
	Tableau 3.3: Fiche de description du cas d'utilisation : Recherche compte.	35
	Tableau 3.4: Fiche de description du cas d'utilisation : Modifier compte.	36
	Tableau 3.5: Fiche de description du cas d'utilisation : Supprimer compte.	37
	Tableau 3.6: Fiche de description du cas d'utilisation : Ajouter compte.	37
	Tableau 3.7: Fiche de description du cas d'utilisation : Contrôle annonce.	38
	Tableau 3.8: Fiche de description du cas d'utilisation : validation.	38
	Tableau 3.9: Fiche de description du cas d'utilisation : S'inscrire.	39
	Tableau 3.10: Fiche de description du cas d'utilisation : Rechercher annonce.	40
	Tableau 3.11: Fiche de description du cas d'utilisation : Gérer annonce.	40
	Tableau 3.12: Fiche de description du cas d'utilisation : Poser annonce.	41

INTRODUCTION GENERALE

Avant l'apparition et l'expansion du Web, les gens ont utilisés plusieurs moyens pour annoncer et chercher des annonces de produit ou de services (maisons, voitures, offre d'emploi...), Parmi ces moyens ils ont utilisé Les panneaux de vente/location et les journaux. Les panneaux sont un moyen *gratuit*, mais il ne sert qu'à faire une publicité *locale* et très *étroite*.

La couverture des journaux est beaucoup plus grande que celle des panneaux, mais, l'espace d'annonces dans les journaux est très *limité*, donc, ça coute *cher* pour réserver une partie de cet espace.

Aujourd'hui, Avec la naissance du Web et de l'internet, des nouveaux aspects et des nouvelles idées ont apparu dans tous les domaines, particulièrement le domaine du business. Les gens dépensaient des fortunes dans la presse papier pour faire de la publicité pour leurs produits. Alors que, maintenant le Web est un outil de marketing formidable à moindre coût. Il y a beaucoup de sites Web (régionaux, nationaux et internationaux) qui offrent plusieurs services gratuitement.

Un site Web pour les petite annonces est un moyen de diffusion plus efficace et plus économique que les méthodes traditionnelles, sur la quel on peut aisément apporter des mises à jour afin de suivre l'évolution des nouveaux besoins.

Noter projet consiste à mettre en place un site Web dynamique pour les petites annonces, permettant essentiellement la mise à la disposition des utilisateurs des annonces classé par catégories tout en laissant les possibilités de déposer, modifier, supprimer,... les annonces.

Ce mémoire est organisé comme suit :

Le premier chapitre consiste à une présentation générale des Web et les sites Web des annonces avec leurs fonctions.

Le deuxième chapitre présente le langage UML, les concepts de base des diagrammes et la démarche à suivre pour la modélisation du système.

Le troisième chapitre contient l'expression des besoins et l'analyse du système.

Le quatrième chapitre présent la conception et la réalisation du système, notamment les outils techniques, les environnements de développement utilisées et les interfaces réalisé pour l'implémentation.

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

Chapitre 01 : site Web des petites annonce.

1 .INTRODUCTION.

2 .INTERNET.

3 .Web.

4 .Définition .

5. Les avantages des Petites Annonces Sites Web.

6. Exemples des sites des petites annonces.

7. CONCLUSION.

1. INTRODUCTION

Avant toute chose, il est nécessaire de bien distinguer l'histoire de l'internet, de celle du World Wide Web, créés à des époques différentes, ils répondent à des objectifs à la fois distincts et complémentaires. L'internet ne serait jamais devenu ce qu'il est aujourd'hui sans l'avènement du World Wide Web et le Web n'aurait jamais pu exister sans internet. L'internet et aujourd'hui le plus grand réseau informatique mondial.

Durant les années 1980 l'usage qui était fait de l'Internet consistait surtout à échanger des courriers électroniques et à transférer des fichiers par le protocole FTP (File Transfert Protocol).

Ce n'est qu'en 1989 que l'Internet va commencer à conquérir le grand Public grâce à la création de la world Wide Web. L'idée du Web est née du besoin de trouver un nouveau système pour gérer des multiples documents, ces documents comportant beaucoup de graphiques, d'équations et de dessins techniques.

Le Web, par son côté conviviale et sa facilité d'accès, permet aux personnes novices d'accéder sans peine au réseau, ce qui a contribué à la popularité de l'Internet. D'autres évolutions ont aussi permis à l'Internet de se faire connaître. Le développement de l'informatique, et plus particulièrement des ordinateurs personnels, a fait que l'accès à l'informatique n'a plus été réservé aux seuls professionnels ou étudiants. La baisse des prix des micro-ordinateurs dans les années 1990, le développement de logiciels d'exploitation simple à utiliser (ceux de Microsoft en particulier) ont participé au boom de l'informatique de ces dernières années.

2. Internet

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

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

3. Web

3.1 World Wide Web:

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

Le World Wide Web (ou WWW, ou Web) est un très grand système d'information réparti sur un ensemble de sites connectés par le réseau Internet. Ce système est essentiellement constitué de documents hypertextes, ce terme pouvant être pris au sens large : textes, images, sons, vidéos, etc. Chaque site propose un ensemble plus ou moins important de documents qui se transmettent sur le réseau par l'intermédiaire d'un programme serveur.

Ce programme serveur dialogue avec un programme client qui peut être situé n'importe où sur le réseau. Le programme client prend le plus souvent la forme d'un navigateur. [2]

3.2 Site Web :

3.2.1 Définition :

Un site Web est un ensemble de page Web et d'éventuels autres ressources du World Wide Web, hyper liées en un ensemble cohérent ayant une adresse Web et conçu pour être consulté avec un navigateur Web. On dit simplement site si le contexte s'y prête. On dit aussi site Internet par métonymie, Internet contenant le World Wide Web, aussi le terme « site Interne » peut porter à confusion et n'a pas littéralement de réelle signification. [3]

3.2.2 Les type des sites Web :

3.2.2.1 Site statique :

On entend par page statique, non pas une page sans mouvements ou sans animations, mais une page visible telle qu'elle a été conçue. Ces pages peuvent présenter toute forme de contenu, animations flash, images, musique, vidéo etc. ...Mais elles sont toujours présentées de la même façon. Elles ne changent pas et c'est en ce sens qu'elles sont statique. [4]

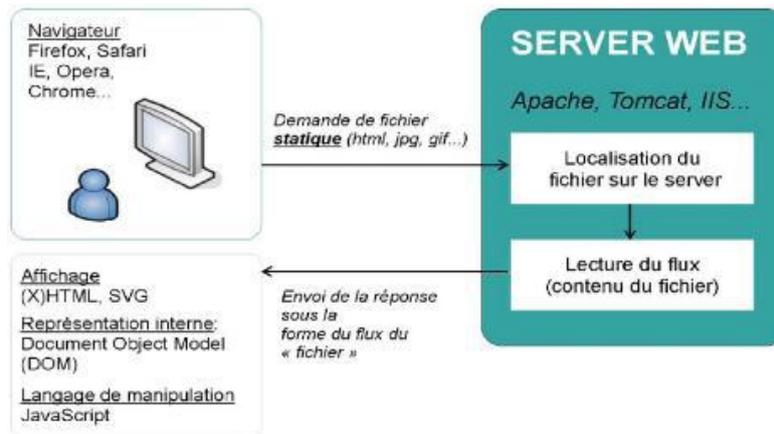


Figure1.1: Site Web statique. [4]

3.2.2.1.1 Comment fonctionne un site statique ?

L'administrateur du site compose avec un éditeur HTML des pages Web stockées sur le serveur Web. Celui-ci renvoie ces pages à la demande au visiteur. Par la suite ces pages ne pourront être modifiées que via un éditeur HTML, par l'administrateur. Le contenu de ces pages est fixe comme un fichier Word, et n'est pas modifié par le serveur. Le site est donc dit "statique" car son contenu ne change que par une intervention humaine et non pas par des fonctions automatiques opérées par le serveur.

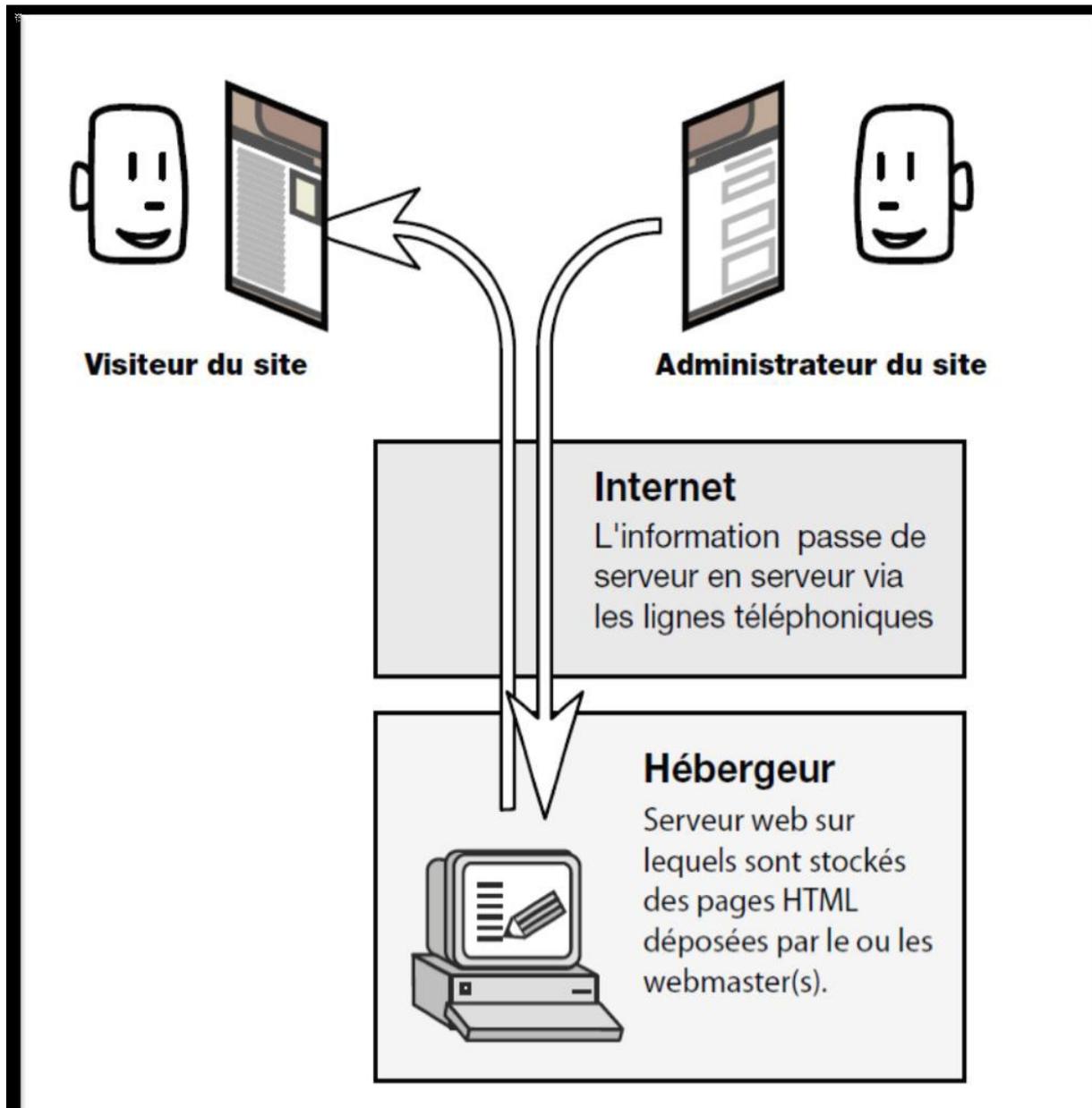


Figure1.2: comment fonction un site statique. [4]

3.2.2.1.1 Les avantages du site statique :

On vient de voir qu'un site statique possède beaucoup d'inconvénient il faut s'y connaître en HTML pour le modifier et l'étape de mise à jour est fastidieuse. Mais il faut aussi reconnaître au site statique des avantages dans plusieurs domaines :

- ✓ le site internet est mis à jour en local sur la machine de l'administrateur : il n'y a donc pas de surprise une fois que le site est en ligne.

- ✓ le site internet ne fait pas appel aux technologies en perpétuelles évolutions qui permettent la mise en place de sites dynamique (PHP, Ruby, Python, Perl, Java, ASP, etc.) : on gagne donc en sécurité.
- ✓ Le site internet statique consomme peu de ressource serveur : le site n'utilisant aucune technologie compliquée, les coûts d'entretien et de maintenance en activité sont très inférieurs à ceux d'un site dynamique
- ✓ le site internet statique se sauvegarde plus facilement : ceux qui ont déjà manipulé les bases de données MySQL utilisées pour la création de sites dynamiques savent que c'est une galère à sauvegarder et à restaurer. Le fait de disposer directement des pages HTML du site facilite la sauvegarde (un simple copie coller sur une clé USB est c'est bon !).

3.2.2.2 Sites Web dynamiques :

En opposition aux pages statiques, les pages dynamiques permettent de présenter les informations de différentes manières selon l'interaction avec le visiteur. Les pages sont alors construites "à la volée" grâce à une programmation conçue par le Webmaster. Le contenu est issu d'une base de données en fonction de critères établis par l'internaute puis mis en page en temps réel. C'est le cas par exemple d'un site d'E-commerce: présentation des articles par thèmes, couleurs, prix etc...

C'est également le cas des blogs et des forums où les visiteurs peuvent participer au contenu du site. C'est aussi le cas d'un système de mises à jour . [4]

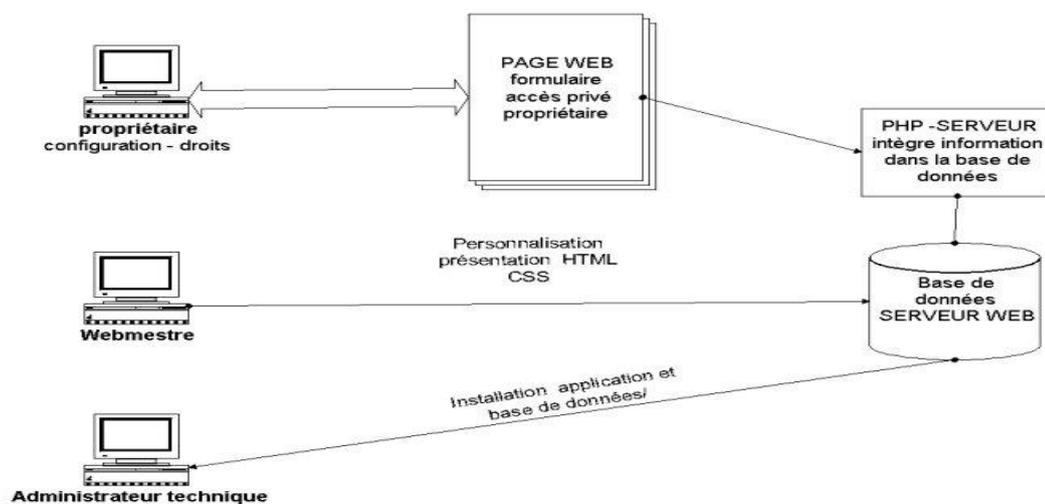


Figure1.3: Site Web dynamique. [4]

3.2.2.2.1 Comment fonctionne un site dynamique ?

L'administrateur du site et le visiteur utilise le même outil : le navigateur Web. Mais les pages avec lesquelles travaille l'administrateur ne sont pas les mêmes que celles que le visiteur voit : il encode dans des pages d'administration (aussi appelées "formulaires", qui nourrissent la base données. De son côté, le visiteur visualise des pages qui font appel au contenu de la base de données. C'est le serveur Web qui s'occupe de récupérer le contenu des formulaires que remplit l'administrateur, et de renvoyer cette information dans les pages vues par le visiteur.

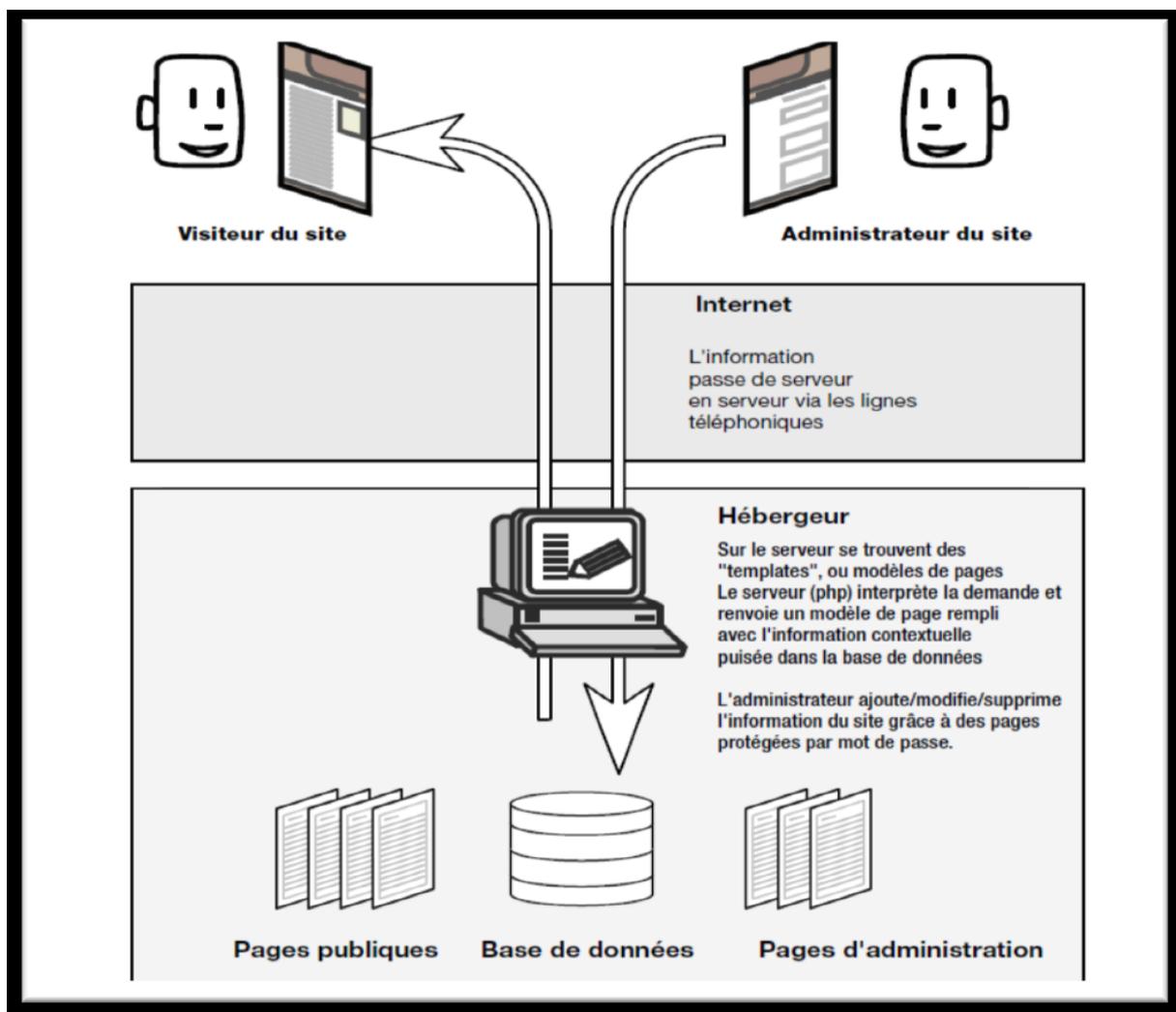


Figure1.4: comment fonction un site dynamique. [4]

3.2.2.2 Les avantages du site dynamique

- ✓ de nombreux scripts gratuits existent déjà et permettent de réaliser tous les sites qu'on souhaite. Ainsi en téléchargeant le script (ou CMS Content Management System), il sera très simple de créer un forum, un blog ou tout autre site.
- ✓ La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie « administration » du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles (avec accès Internet naturellement).
- ✓ Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs : les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes.

3.3 Programmation Web

La programmation Web 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 ». La figure 3 illustre les composants de base d'une application Web. Le navigateur (client) envoie une requête (souvent à partir d'un *formulaire* HTML). Cette requête consiste à déclencher une action (que nous désignons par « programme Web » dans ce qui suit) 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 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 contentant alors de faire suivre au client. Nous décrivons brièvement ces trois étapes par la figure suivante.

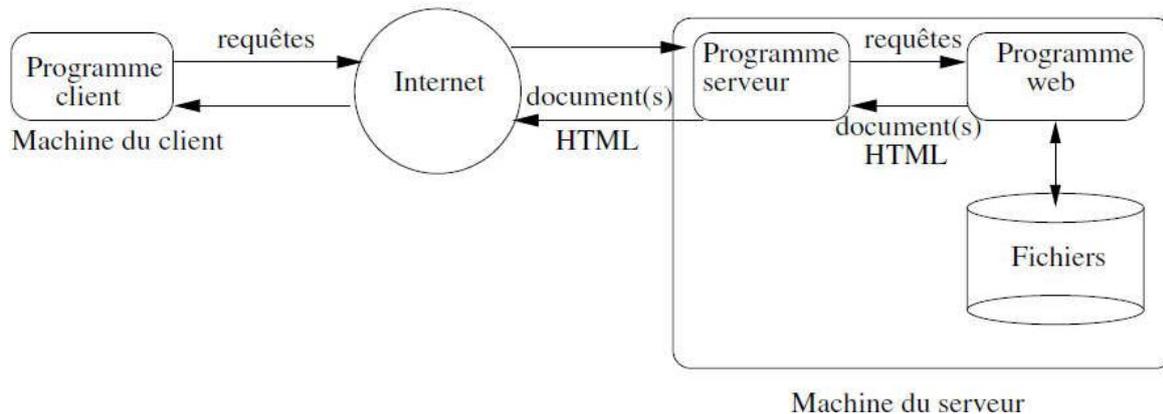


Figure1.5: Architecture de base d'une application Web.

3.4 La sécurité et le Web

La sécurité est un facteur critique pour des applications commerciales qui s'installent sur Web et pour qu'elles soient acceptées par tout le monde. Actuellement, le Web supporte deux protocoles de sécurité : Le protocole Secure Socket Layer (SSL), de Netscape, et le protocole Secure http (S-HTTP) de la société EIT.

SSL est important parce qu'il est supporté par le plus répandu des navigateurs du Web : Netscape S-HTTP est une solution plus complète; il est supporté par les navigateurs Mosaic de Sperry et Mosaic NCSA, ainsi que par des clones de Mosaic. Les protocoles SSL et Chapitre 01 Technologie Web, e-commerce, e-paiement 10 HTTP se complètent de plusieurs manières. Ils supportent tous les deux le cryptage des données par clé publique, l'authentification des utilisateurs, et fournissent la certification par signature électroniques. La plupart des serveurs finiront par mettre en œuvre les deux protocoles.

4 DEFINITION :

4.1 LES PETITES ANNONCES :

- **Une petite annonce :** est une forme de publicité que l'on retrouve surtout dans les journaux, à la radio et à la télévision les périodiques. Elle est aussi apparue dans le Web .
- Les petites annonces concernent généralement des déclarations écrites dans un journal de petites annonces ou sur des sites internet, par des

Particuliers ou des professionnels, en vue d'être lues par le plus grand nombre. Cette annonce sert à vendre un bien d'occasion ou neuf, un animal, un immeuble, un meuble, une voiture, un service... à un acheteur ou au plus offrant dans le cadre d'enchère. A l'inverse les petites annonces peuvent permettre d'offrir ses services pour un emploi ou pour rechercher des objets précis. L'annonce fait normalement quelques lignes avec tous les éléments essentiels et elle peut être payante ou gratuite. [5]

4.2 fonction des petites annonces

4.2.1 Fonctions générales des Sites des petites Annonces :

- Dépôt, suppression d'une annonce.
- Moteur de Recherche d'annonces par catégorie, par lieu ou par recherche avancée Une manière simple et rapide de retrouver des annonces à partir de mot-clé.
- Triage et ordre des annonces par différents critères Affichent les annonces par ordre de choix des utilisateurs.
- Annonces "mises en avant" Annonces à paraître en première page (option gratuite ou payante).
- Gestion de la publicité sur le site Choix des quantités et emplacements publicitaires sur le site.
- Fonction d'envoi d'une annonce à un ami Pour partager avec des amis les annonceurs qui pourraient les intéresser.
- Affichage des annonces les plus populaires Les annonces les plus vues sur le site.
- Voir les annonces les plus récentes Pour rester au fait des nouvelles annonces placées sur le site.
- S'inscrire pour placer des annonces, Afin d'éviter tous types de robots automatisés.
- Récupération du mot de passe oublié Pour éviter de perdre du temps ou des clients étourdis.
- Site multilingue avec choix de la langue Pour une cible internationale.
- Possibilité d'ajouter un Forum, un Chat ou d'autres options au site d'annonces.

Vente de stands aux exposants

- Système personnalisable fonctionnant comme une boutique de vente en ligne
- Description détaillée du stand, tarif.

Forum

- Forum permettant aux utilisateurs de laisser des commentaires et de poser des questions, sur les articles présentes.

4.2.2 Fonctions des annonceurs sur le site d'annonces :

- Pose les annonces, suppression.
- Limitation de la durée de publication d'une annonce, Afin d'éviter un encombrement inutile ou obsolète.
- De multiples images ou vidéos pour chaque annonce Permet aux annonceurs de mieux détailler visuellement leur annonce.
- Mise en avant de ses annonces : Annonces Promotion Pour valorisé des annonces à mettre en première page.
- Notification par email de réponse à une annonce Prévient l'annonceur aussitôt qu'un autre membre s'intéresse à son annonce.
- Notifications aux annonceurs de l'approche de l'expiration des annonces, Afin de leur permettre de la renouveler avant que celle-ci ne disparaisse.
- Création d'un compte pour gérer se s'annonces.

4.2.3 Fonctions des Administrateurs sur le site d'annonces :

- Interface d'administration simple, utilisable sans connaissance de programmation Permet au propriétaire du site de gérer lui-même, son site d'annonce
- Nombre d'annonces illimité, Evite tout souci de limitation ou d'engorgement du serveur
- Gestion des catégories et des sous-catégories, en nombre illimité Pour une meilleure présentation des annonces.
- Gestion des annonces en ligne : modification, suppression forcée Pour gérer ou aider vos utilisateurs dans leur annonce.
- Validation des annonces avant publication, Un meilleur contrôle du contenu de toutes les annonces.
- Des critères propres à chaque catégorie pour description des annonces Termes et critères liés à chaque activité.
- Optimisation du référencement des catégories et des annonces avec mots clés Pour un meilleur positionnement des mots-clés sur les moteurs de recherche.

5 Les avantages des Petites Annonces Sites Web

Le monde moderne est dans un mouvement continu et les gens partout cherchent rapide, sûr moyen d'accéder à des informations exactes. L'information rapide est essentielle pour les gens qui veulent garder le rythme avec une société en constante évolution, et beaucoup de gens se tournent vers l'Internet pour les aider dans leur quête de connaissances.

L'Internet n'est pas seulement le meilleur moyen pour rapidement accéder à l'information, elle a aussi le mérite de mettre les gens dans le monde ensemble, leur permettant d'interagir dans un environnement sécuritaire et excitante. Annonces classées sites Web promouvoir des moyens efficaces d'exprimer des idées et échanger des informations, en offrant souscrit l'occasion d'afficher leurs annonces sur une page Web, ou pour accéder aux annonces postées par d'autres. Annonces classées sites Web fournissent des renseignements précis, bien structuré en différentes catégories: petites annonces d'emploi, maisons de petites annonces, des annonces d'événements et beaucoup plus! Les petites annonces sont faciles d'accès et de leur fournir toutes sortes d'informations importantes.

De qualité, fiables annonces classées sites Web demandent habituellement pas de frais pour l'affichage ou l'affichage des annonces. Tout ce que vous avez à faire est de vous abonner et vous serez capable d'interagir avec des gens sur place, et pourquoi pas, d'autres régions du monde!

Annonces d'emploi sont un grand moyen de trouver l'emploi que vous recherchez. Trouver l'emploi le plus approprié pour vous avec l'aide d'un site fiable des annonces Web peut être très enrichissant! Aussi, en affichant un emploi petite annonce vous-même, vous allez rapidement recevoir un feed-back des gens qui sont intéressés par vos services offerts. Beaucoup de gens peuvent trouver leur carrière à vie au moyen de petites annonces d'emplois, tandis que les employeurs sont en mesure de trouver des collaborateurs bien formés ou d'employés pour leur entreprise.

Petites maisons proposent des informations complètes concernant les biens immobiliers. Que vous soyez acheteur, location ou vente d'une maison, des petites annonces logements sont parfaits pour vous! Si vous êtes intéressé à acheter une maison, annonces classées sites Web vous offrent la possibilité de choisir parmi des centaines, voire des milliers d'offres! Si

vous souhaitez vendre une maison, sites classés professionnel annonces Web peuvent offrir une bonne exposition de votre annonce.

Si vous souhaitez trouver de nouveaux événements dans votre région ou si vous souhaitez informer les autres sur les derniers événements, les annonces classées des sites Web sont les meilleurs moyens de le faire! Annonces Événements offrir aux gens des informations précieuses sur les concerts, expositions d'art, extraits de livres, des ouvertures de cinéma, les partis et beaucoup plus!

Annonces classées sites Web sont une source précieuse d'informations et ils permettent aussi aux gens d'interagir et d'atteindre leurs objectifs. Trouvez une fiabilité, professionnalisme site de petites annonces Web et vous trouverez certainement ce que vous cherche. [5]

6 Exemples des sites des petites annonces :

The screenshot shows the homepage of 'DZ ANNONCE ALGÉRIE'. At the top, there is a navigation bar with 'ACCUEIL' and 'SE CONNECTER / S'INSCRIRE'. A search bar is prominently displayed with the text 'Que cherchez-vous?' and a 'Search' button. Below the search bar, there are filters for 'Prix Min', 'Prix Max', and 'Don'. A map of Algeria is shown with numerous yellow house icons representing real estate listings. To the right of the map is a list of Algerian wilayas for search filtering. At the bottom, there are several category buttons: 'Véhicule occasion', 'Immobilier Algérie', 'Services et emploi', 'Multimédia', 'Vie pratique', and 'Loisirs'.

Figure1.6: www.dz-annonce-algerie.com.

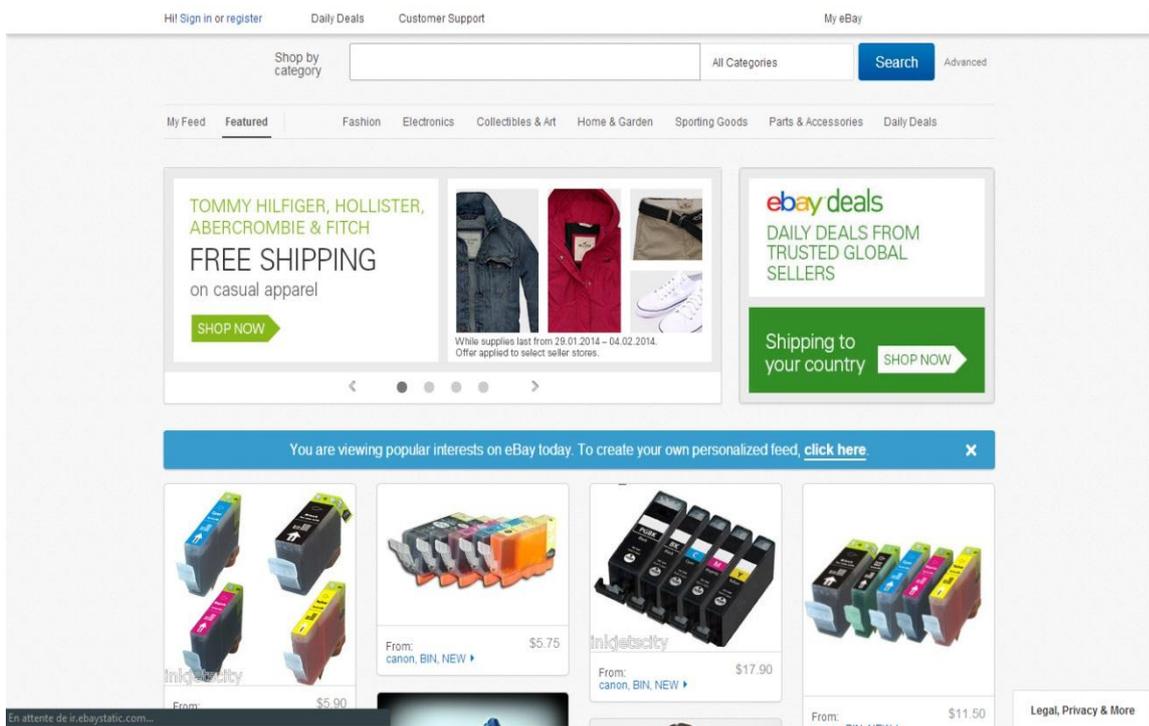


Figure1.7: WWW.EBAY.COM.



Figure1.8: www.aveclitic.com.

7 CONCLUSION :

Dans ce chapitre, nous avons fait une revue sur les sites Web, leur différents types et comment fonctionne un site statique et site dynamique. Nous avons présenté aussi quelques définitions la petite annonce et site Web des petites annonces, ses avantages, et leur fonctions.

Chapitre 02 : Le langage de modélisation UML.

- 1. Introduction.**
- 2. Présentation du projet.**
- 3. Modélisation avec UML.**
- 4. La démarche de conception.**
- 5. Conclusion.**

1 Introduction

La réalisation de logiciel industriel ou de système d'information informatise demeure une activité professionnelle difficile. Malgré les progrès apportés par le génie logiciel, les développements d'applications répondant aux besoins exprimés sa rationalisation internet. En revanche, l'offre d'outils de développement ne cesse de croitre est l'importance des langages de programmations est toujours prépondérante de plus au plus d'application utilisent même plusieurs langages de programmation dans le cadre d'un projet unique. Nous constatons, enfin, un intérêt grandissant pour les méthodes de spécification et de conception, en particulier celles qui sont basées sur les principes issus des technologies objet. Les méthodes d'analyse et conception orientées objet ont atteint une certaine maturité. D'un contexte pléthorique, UML s'est dégagée pour devenir le standard de modélisation objet.

2 Présentation du projet :

Notre objectif est de mettre en œuvre un site Web dynamique pour les petites annonces .le site permettre aux utilisateurs de publier et de gérer leurs annonces.

On utilise UML pour modéliser notre site Web

3 Modélisation avec UML

3.1 Historique

Regardons tout d'abord ce qui s'est passé au début des années 90. Par rapport à la cinquantaine de méthodes d'analyse et de conception objet qui existaient au début des années 90, seulement trois d'entre elles se sont détachées nettement au bout de quelques années. En effet, la volonté de converger vers une méthode unifiée était déjà bien réelle et c'est pour cette raison que les méthodes OMT, BOOCH et OOSE se sont démarquées des autres.

OMT (Object Modeling Technique) de James Rumbaugh et BOOCH de Grady Booch ont été les deux méthodes les plus diffusées en France durant les années 90. Par ailleurs, OOSE de Ivar Jacobson s'est aussi imposée dans le monde objet pour la partie formalisation des besoins.

Pour aller plus loin dans le rapprochement, James Rumbaugh et Grady Booch se sont retrouvés au sein de la société Rational Software et ont été ensuite rejoints par Ivar Jacobson en se donnant comme objectif de fusionner leur méthode et créer

UML (Unified Methode Language) :

Il est important de noter que contrairement à ce qui avait été envisagé au départ, le processus de développement a été sorti du champ couvert par le projet de norme. UML est donc une norme du langage de modélisation objet qui a été publiée, Dans sa première version, en novembre 1997 par l'OMG (*Object Management Group*), instance de normalisation internationale du domaine de l'objet. En quelques années, UML s'est imposée comme standard à utiliser en tant que Langage de modélisation objet. Aujourd'hui, en cette fin de la première décennie des années 2000, nous avons Déjà une dizaine d'années de recul sur l'enseignement et la pratique d'UML en entreprise.

3.2 Définition :

UML (UML pour unified modeling language) se définit comme un langage de modélisation graphique 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. Les créateurs d'UML insistent tout particulièrement sur le fait que la notion UML est un langage de modélisation objet et non pas une méthode objet.

UML est un langage qui permet de modéliser non seulement des applications informatiques ou des structures de données, mais également les activités d'un domaine: mécanique, biologie, processus métier...

3.3 LES OBJECTIF D'UML :

Dans le cadre spécifique de la création d'un langage commun à divers processus de développement de projets, UML a été conçu pour répondre aux objectifs suivants:

- UML est un langage de modélisation général.
- UML est complet : tous les aspects d'un système peuvent être décrits.
- UML est visuel (un ensemble de diagrammes) ; un tel langage est plus compréhensible qu'un langage textuel.
- C'est ainsi qu'UML résulte de la combinaison de plusieurs langage de modélisation chacun convenant à la spécification d'un aspect particulier d'un système.

3.4 Avantages et inconvénients d'UML

3.4.1. Les points forts d'UML

- UML est un langage formel et normalisé, il permet un gain de précision et un Gain de stabilité. Ce qui encourage l'utilisation d'outils.

- UML est un support de communication performant, il cadre l'analyse facilite la compréhension des représentations abstraites complexes, Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel.

3.4.2 Les points faibles d'UML

- La mise en pratique d'UML nécessite un apprentissage et passe par une Période d'adaptation.
- UML n'est pas à l'origine des concepts objets, mais en constitue une étape Majeure car il unifie les différentes approches et en donne une définition plus Formelle.
- Le processus (non couvert par UML) est une autre clé de la réussite d'un Projet. Or, l'intégration d'UML dans un processus n'est pas triviale et améliorer un processus est une tâche complexe et longue. [12]

3.5 Diagrammes UML :

UML dans sa version 2.0 propose treize diagrammes qui peuvent être utilisés dans la description d'un système. Ces diagrammes sont regroupés dans deux grands ensembles.

3.5.1 Diagrammes structurels (diagrammes statiques) :

Ces diagrammes permettent de visualiser, spécifier, construire et documenter l'aspect statique ou structurel du système informatisé.

3.5.2 Diagramme de classes (Class diagram):

Le but d'un diagramme de classes est d'exprimer de manière générale la structure statique d'un système, en termes de classes et de d'autres classes

3.5.3 Diagramme d'objets (Object diagram):

Il montre des objets et des liens entre ces objets (les objets sont des instances de classes dans un état particulier). Il montre des objets et des liens entre ces objets (les objets sont des instances de classes dans un état particulier)

3.5.4 Diagramme de composants (Component diagram) :

Il montre les composants du système d'un point de vue physique, tels qu'ils sont mis en œuvre (fichiers, bibliothèques, bases de données...). Il montre la mise en œuvre physique des modèles de la vue logique avec l'environnement de développement.

3.5.5 Diagramme de déploiement (Deployment diagram) :

Ce type de diagramme UML montre la disposition physique des matériels qui composent le système (ordinateurs, périphériques, réseaux...) et la répartition des composants sur ces matériels. Les ressources matérielles sont représentées sous forme de nœuds, connectés par un support de communication.

3.5.6 Diagramme des paquetages (Package Diagram) :

Un paquetage est un conteneur logique permettant de regrouper et d'organiser les éléments dans le modèle UML, il sert à représenter les dépendances entre paquetages.

3.5.7 Diagramme de structure composite (Composite Structure Diagram) :

Le diagramme de structure composite permet de décrire sous forme de boîte blanche les relations entre les composants d'une seule classe.

3.5.8 Diagrammes comportementaux (diagrammes dynamiques) :

Les diagrammes comportementaux modélisent les aspects dynamiques du système. Ces aspects incluent les interactions entre le système et ses différents acteurs, ainsi que la façon dont les différents objets contenus dans le système communiquent entre eux.

3.5.8.1 Diagramme des cas d'utilisation (Use Case Diagram) :

Le diagramme des cas d'utilisation, permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs. Il permet de clarifier, filtrer et organiser les besoins.

3.5.8.2 Diagramme d'activité (Activity Diagram) :

Un diagramme d'activité est une variante des diagrammes d'états-transitions. Il permet de représenter graphiquement le comportement d'une méthode ou le déroulement d'un cas d'utilisation.

3.5.8.3 Diagramme états-transitions (State Machine Diagram) :

Permet de décrire sous forme de machine à états finis le comportement du système ou de ses composants. Il est composé d'un ensemble d'états, reliés par des arcs orientés qui décrivent les transitions.

3.5.8.4 Diagramme de séquence (Sequence Diagram) :

Il représente séquentiellement le déroulement des traitements et des interactions entre les éléments du système et/ou de ses acteurs. Le diagramme de séquence peut servir à illustrer un cas d'utilisation.

3.5.8.5 Diagramme de communication (Communication Diagram):

C'est une représentation simplifiée d'un diagramme de séquence, en se concentrant sur les échanges de messages entre les objets.

3.5.8.6 Diagramme global d'interaction (Interaction Overview Diagram) :

Permet de décrire les enchaînements possibles entre les scénarios préalablement identifiés sous forme de diagrammes de séquences (variante du diagramme d'activité).

3.5.8.7 Diagramme de temps (Timing Diagram) :

Le diagramme de temps permet de décrire les variations d'une donnée au cours du temps.

3.6 Comment présenter un modèle UML?

La présentation d'un modèle UML se compose de plusieurs documents écrits en langage Courant et d'un document formalisé : elle ne doit pas se limiter au seul document formalisé car celui-ci est pratiquement incompréhensible si on le présente seul. Un expert en UML sera capable dans certains cas de reconstituer les intentions initiales en lisant le modèle, mais pas toujours ; et les experts en UML sont rares. Voici la liste des documents qui paraissent nécessaires :

3.6.1 Présentation stratégique

Elle décrit pourquoi l'entreprise a voulu se doter de l'outil considéré, les buts qu'elle cherche à atteindre, le calendrier de réalisation prévu, etc.

3.6.2 Présentation des processus de travail par lesquels la stratégie entend se réaliser

Pour permettre au lecteur de voir comment l'application va fonctionner en pratique, elle doit être illustrée par une esquisse des écrans qui seront à ces devant les utilisateurs de terrain.

3.6.3 Explication des choix qui ont guidé la modélisation formelle :

Il s'agit de synthétiser, sous Les yeux du lecteur, les discussions qui ont présidé à ces choix.

3.6.4 Modèle formel :

C'est le document le plus épais et le plus difficile à lire. Il est préférable de Le présenter sur l'Intranet de l'entreprise. En et, les diagrammes peuvent être alors équipés de liens Hypertextes permettant l'ouverture de diagrammes plus détaillés ou de Commentaires. On doit présenter en premier le diagramme de cas d'utilisation qui montre l'enchaînement Des cas d'utilisation au sein du processus, enchaînement immédiatement compréhensible ; puis le diagramme d'activités, qui montre le contenu de chaque cas d'utilisation ; puis le diagramme

de séquence, qui montre l'enchaînement chronologique des opérations à l'intérieur de chaque cas d'utilisation. Enfin, le diagramme de classes, qui est le plus précis conceptuellement mais aussi le plus difficile à lire car il présente chacune des classes et leurs relations (agrégation, héritage, association, etc.). [10]

3.7 DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION (DCU)

3.7.1. Présentation générale et concepts de base

Les cas d'utilisation ont été définis initialement par Ivar Jacobson en 1992 dans sa méthode OOSE. Les cas d'utilisation constituent un moyen de recueillir et de décrire les besoins des acteurs du système. Ils peuvent être aussi utilisés ensuite comme moyen d'organisation du Développement du logiciel, notamment pour la structuration et le déroulement des tests du logiciel.

Un cas d'utilisation permet de décrire l'interaction entre les acteurs (utilisateurs du cas) et le système. La description de l'interaction est réalisée suivant le point de vue de l'utilisateur. La représentation d'un cas d'utilisation met en jeu trois concepts : l'acteur, le cas d'utilisation et l'interaction entre l'acteur et le cas d'utilisation.

3.7.2.Éléments des diagrammes de cas d'utilisation :

➤ **Acteur :**

Un acteur est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système, Il se représente par un petit bonhomme (figure 1) avec son nom (i.e. son rôle) inscrit Dessous. Il est également possible de représenter un acteur sous la forme d'un classeur « acteur »

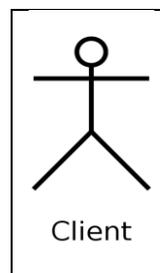


Figure2.1: Exemple de représentation d'un acteur. [10]



Figure2.2: Exemple de représentation d'un acteur sous la forme d'un classeur. [10]

➤ Cas d'utilisation et interaction

Un **cas d'utilisation** correspond à un certain nombre d'actions que le système devra exécuter en réponse à un besoin d'un acteur. Un cas d'utilisation doit produire un résultat observable pour un ou plusieurs acteurs ou parties prenantes du système.

Une **interaction** permet de décrire les échanges entre un acteur et un cas d'utilisation. [9]



Figure2.3: Exemple de représentation d'un cas d'utilisation. [9]

➤ Représentation d'un diagramme de cas d'utilisation

Comme le montre la figure .4, la frontière du système est représentée par un cadre. Le Nom du système figure à l'intérieur du cadre, en haut. Les acteurs sont à l'extérieur et les cas D'utilisation à l'intérieur.

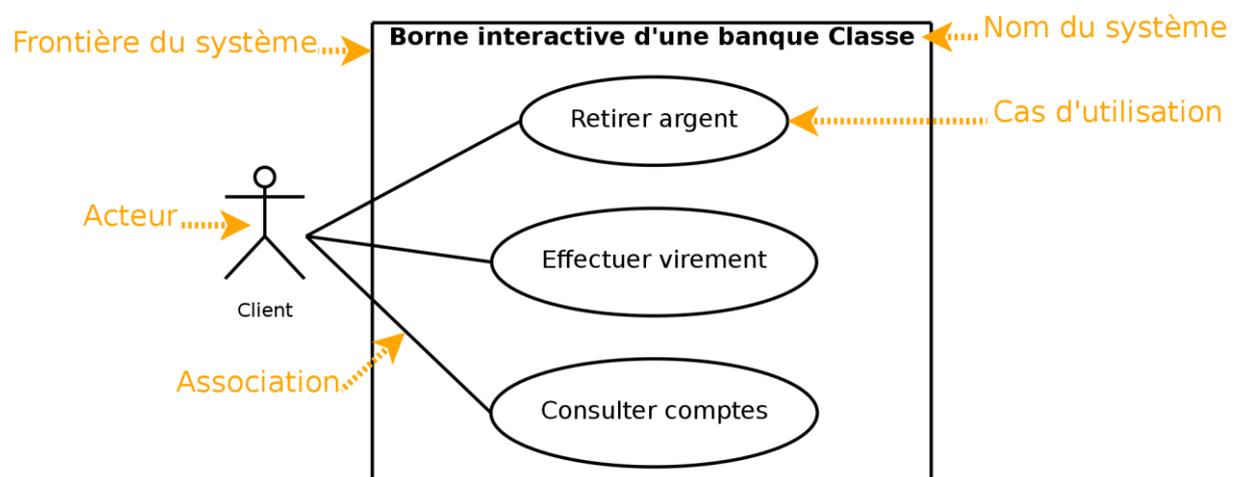


Figure2.4: Exemple simplifié de diagramme de cas d'utilisation modélisant une borne D'accès à une banque. [9]

3.7.3. Relations dans les diagrammes de cas d'utilisation

3.7.3.1. Relations entre acteurs et cas d'utilisation

- **Relation d'association**

Une relation d'association est chemin de communication entre un acteur et un cas d'utilisation

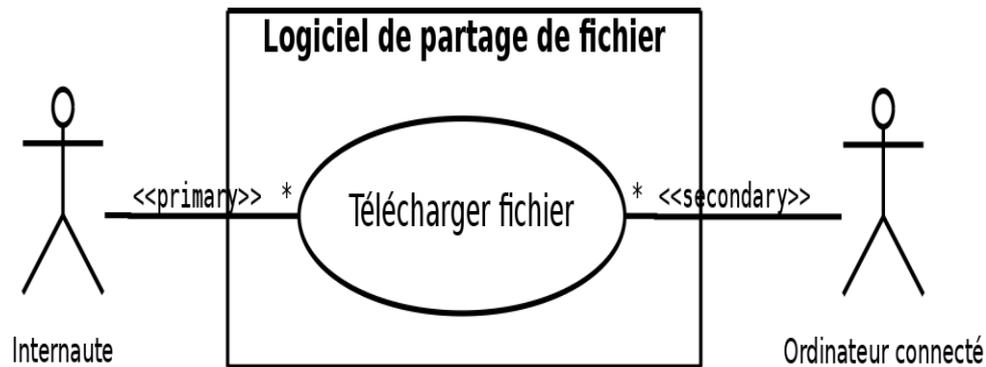


Figure2.5: Diagramme de cas d'utilisation représentant un logiciel de partage de fichiers. [9]

3.7.3.2. Relations entre cas d'utilisation

- ✓ **Types et représentations**

Il existe principalement deux types de relations :

- Les dépendances stéréotypées, qui sont explicitées par un stéréotype (les plus utilisés l'inclusion et l'extension) et la généralisation/spécialisation.
- Une dépendance se représente par une flèche avec un trait pointillé .si le cas A inclut ou étend le cas B, la flèche est dirigée de A vers B.

Le symbole utilisé pour la généralisation est une flèche avec un trait plein dont La pointe est un triangle fermé désignant le cas le plus général.

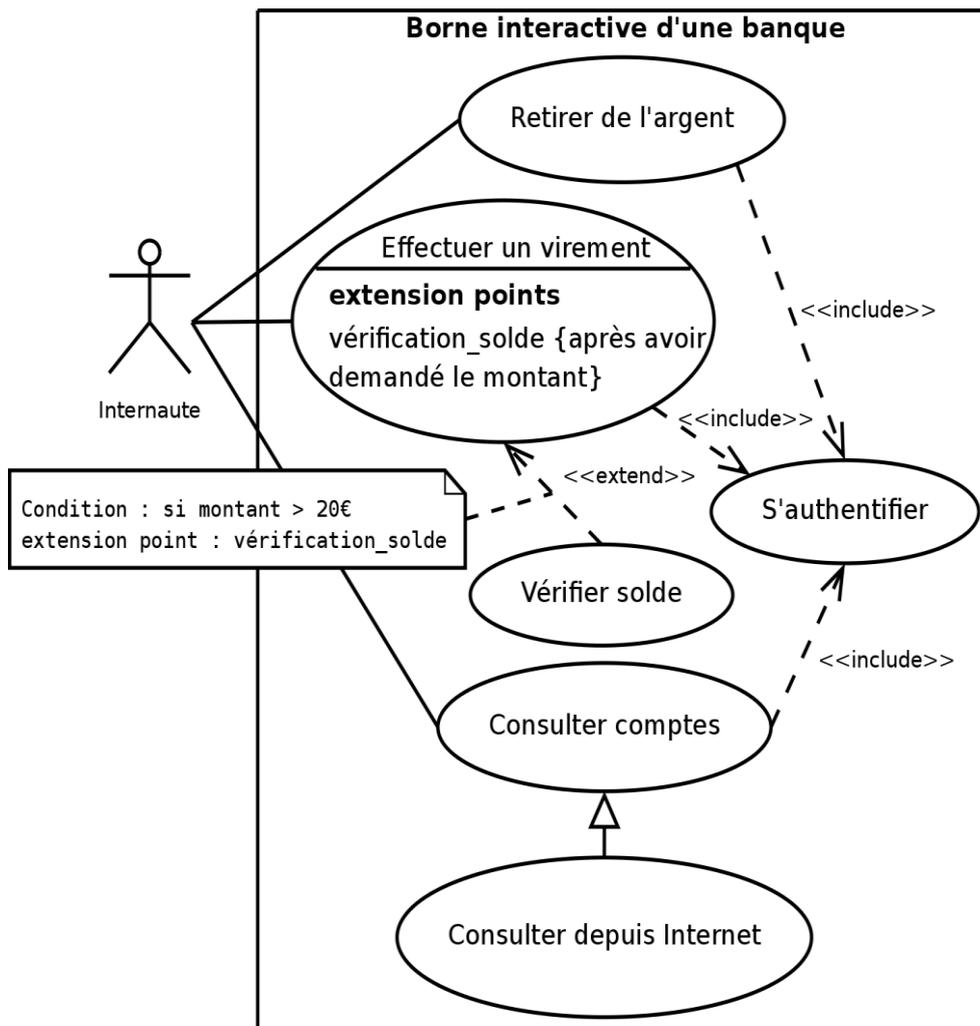


Figure2.6: Exemple de diagramme de cas d'utilisation. [9]

✓ Relation d'inclusion

Un cas A inclut un cas B si le comportement décrit par le cas A inclut le comportement du cas B : le cas A dépend de B. Lorsque A est sollicité, B l'est obligatoirement, comme une partie de A. Cette dépendance est symbolisée par le stéréotype « include ».

Aux informations d'un compte bancaire inclut nécessairement une phase d'authentification avec Un identifiant et un mot de passe Les inclusions permettent essentiellement de factoriser une partie de la description d'un cas D'utilisation qui serait commune à d'autres cas d'utilisation

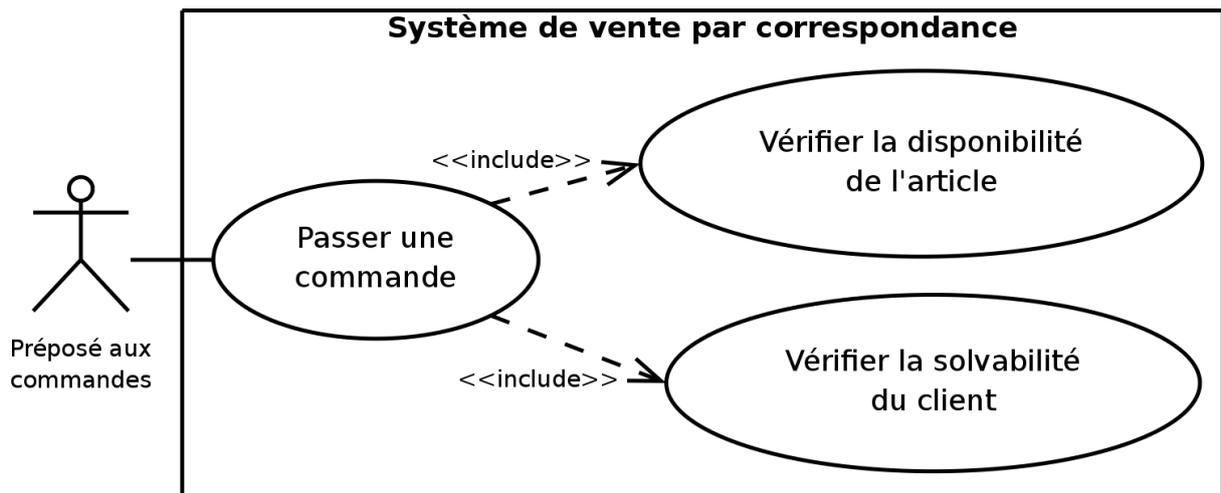


Figure2.7: Relations entre cas pour décomposer un cas complexe. [9]

✓ Relation d'extension

La relation d'extension est probablement la plus utile car elle a une sémantique qui a un sens du point de vue métier au contraire des deux autres qui sont plus des artifices d'informaticiens.

On dit qu'un cas d'utilisation A étend un cas d'utilisation B lorsque le cas d'utilisation A peut être appelé au cours de l'exécution du cas d'utilisation B. Exécuter B peut éventuellement entraîner l'exécution de A : contrairement à l'inclusion, l'extension est optionnelle. Cette dépendance est symbolisée par le stéréotype « entend » l'extension peut intervenir à un point précis du cas étendu. Ce point s'appelle le point d'extension. Il porte un nom, qui figure dans un compartiment du cas étendu sous la rubrique Point d'extension, et est éventuellement associé à une contrainte indiquant le moment où l'extension.

3.7.3.3 Relations entre acteurs

La seule relation possible entre deux acteurs est la généralisation : un acteur A est une généralisation d'un acteur B si l'acteur A peut-être substitué par l'acteur B. Dans ce cas, tous les cas d'utilisation accessibles à A le sont aussi à B, mais l'inverse n'est pas vrai. Le symbole utilisé pour la généralisation entre acteurs est une flèche avec un trait plein dont la pointe est un triangle fermé désignant l'acteur le plus général. Par exemple, la figure 8 montre que le directeur des ventes est un préposé aux commandes Avec un pouvoir supplémentaire : en plus de pouvoir passer et suivre une commande, il peut Gérer le stock. Par contre, le préposé aux commandes ne peut pas gérer le stock.

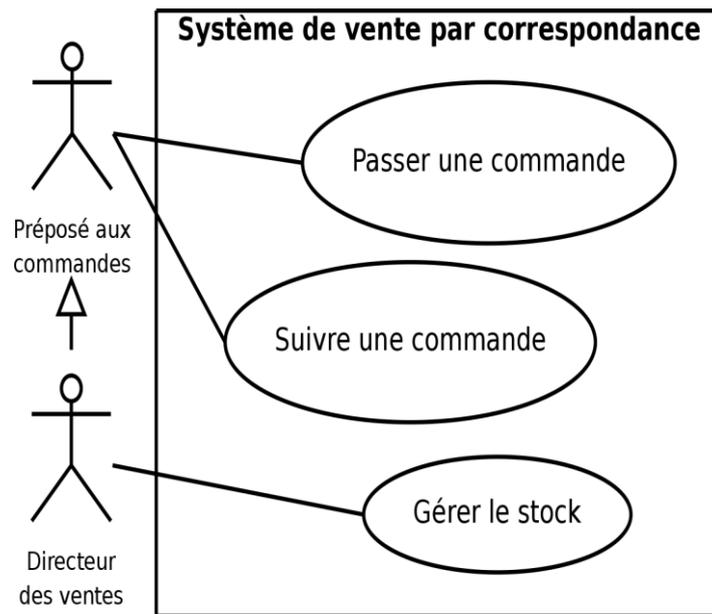


Figure2.8: Relations entre acteurs. [9]

4 La démarche de conception

4.1 Phase d'identification des besoins et spécification des fonctionnalités

4.1.1 Identification et représentation des besoins

Identification et représentation des besoins à partir des informations recueillies lors des rencontres entre informaticiens et utilisateurs. [8]

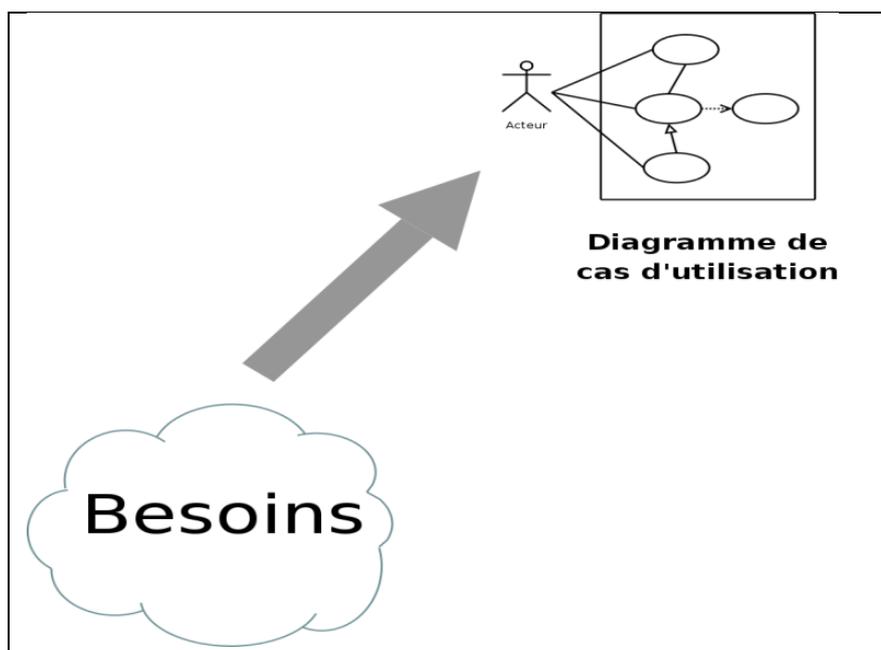


Figure2.9: Les besoins sont modélisés par un diagramme de cas d'utilisation. [8]

4.1.2 Spécification détaillée des besoins

Dans cette étape, on cherche à détailler la description des besoins par la description N 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. [9]

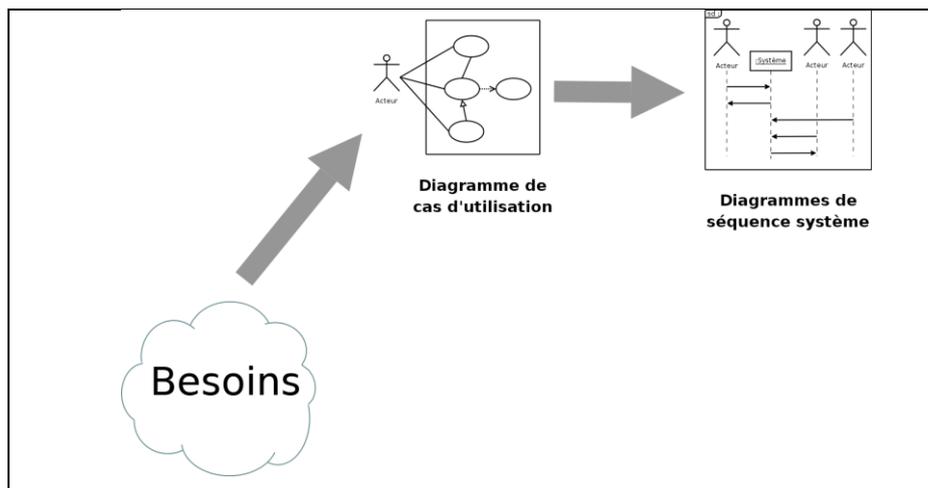


Figure2.10: Les diagrammes de séquence système illustrent la description Textuelle des cas d'utilisation. [9]

4.2 Phase d'analyse

4.2.1 Analyse du domaine (modèle du domaine)

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. 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.

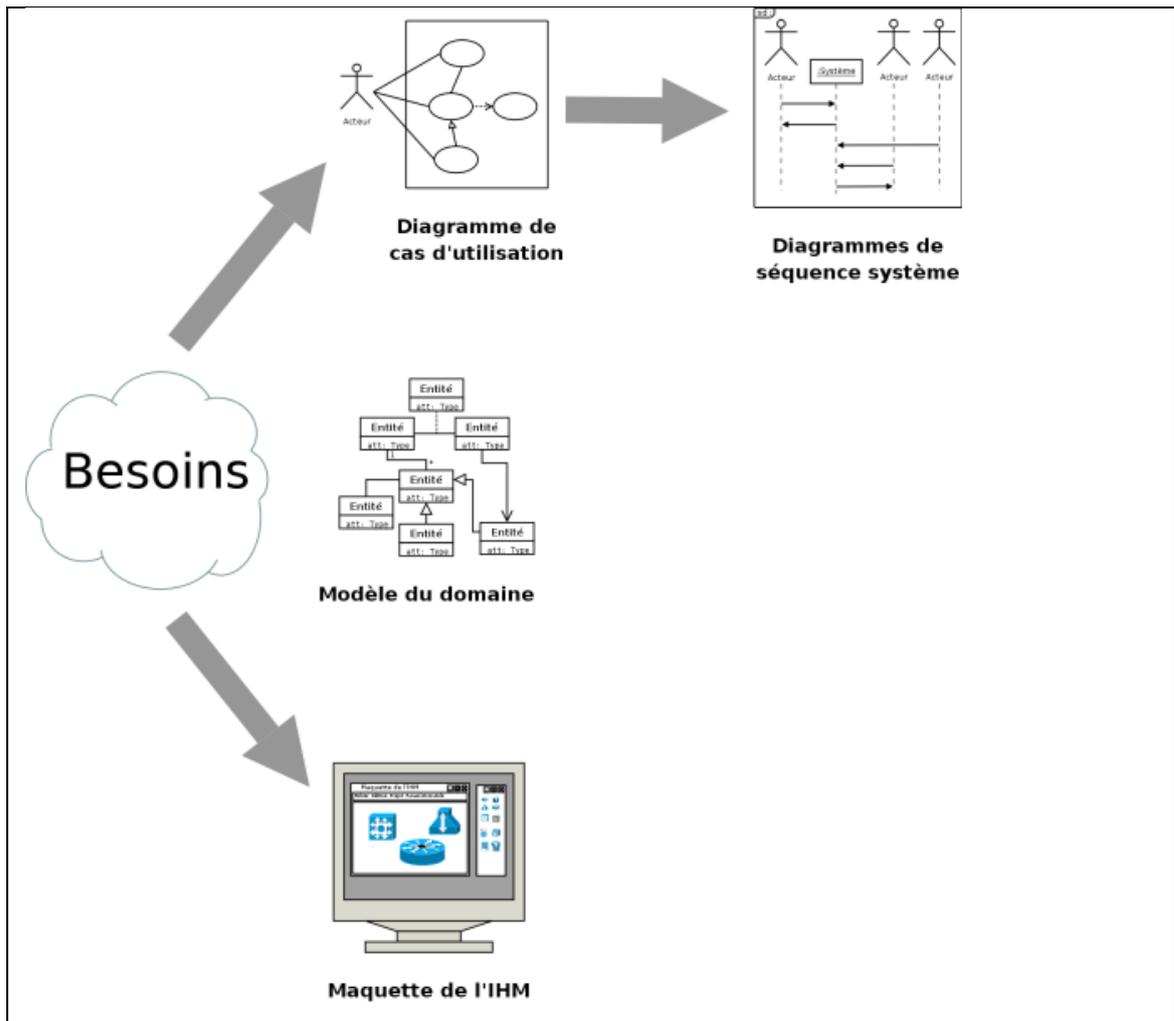


Figure2.11: La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première du diagramme De classe. [9]

4.2.2 Diagramme de classe participantes

Le diagramme de classes participantes effectue la jonction entre les cas d'utilisation, le modèle du domaine et les diagrammes de conception logicielle. Le diagramme de classes participantes est particulièrement important puisqu'il effectue la jonction entre, d'une part, les cas d'utilisation le modèle du domaine et la maquette, et d'autre part, les diagrammes de conception logicielle que sont les diagrammes d'interaction et le diagramme de classes de conception. Le diagramme de classes participantes modélise trois types de classes d'analyse, les *dialogues*, les *contrôles* et les *entités* ainsi que leurs relations.

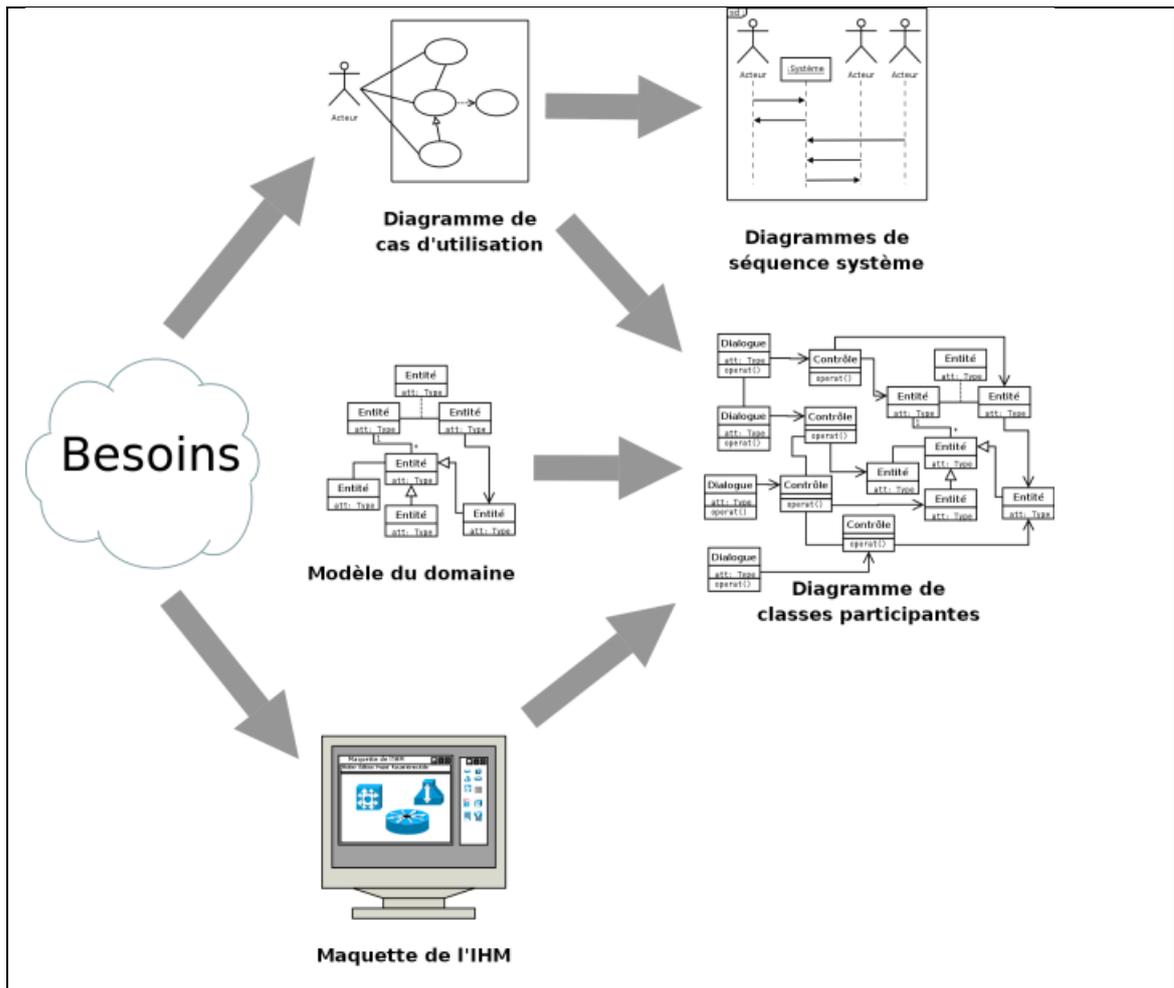


Figure2.12: le diagramme de classe participante faire un recollement entre les cas d'utilisation la maquette et le modèle du domaine. [9]

✓ **Les classes de dialogues :**

Les classes qui permettent les interactions entre l'IHM et les utilisateurs sont qualifiées de dialogues

Représentation:

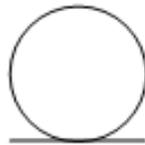


✓ **Les classes de contrôles**

Les classes qui modélisent la cinématique de l'application sont appelées *contrôles*. Elles font la jonction entre les dialogues et les classes métier en permettant aux différentes vues de l'application de manipuler des informations détenues par un ou plusieurs objets métier. Elles contiennent les règles applicatives et les isolent à la fois des dialogues et des entités.

Représentation:**✓ Les classes entités**

Les classes métier, qui proviennent directement du modèle du domaine, sont qualifiées d'entités. Ces classes survivent à l'exécution d'un cas d'utilisation particulier et qu'elles permettent à des données et des relations d'être stockées dans des fichiers ou des bases de données.

Représentation:

4.2.3 Diagramme d'activité de navigation

Les diagrammes d'activités de navigation représentent graphiquement l'activité de navigation dans l'IHM.

Les IHM modernes facilitent la communication entre l'application et l'utilisateur en offrant toute une gamme de moyens d'action et de visualisation comme des menus déroulants ou contextuels, des palettes d'outils, des boîtes de dialogues, des fenêtres de visualisation, etc. Cette combinaison possible d'options d'affichage, d'interaction et de navigation aboutis aujourd'hui à des interfaces de plus en plus riches et puissantes.

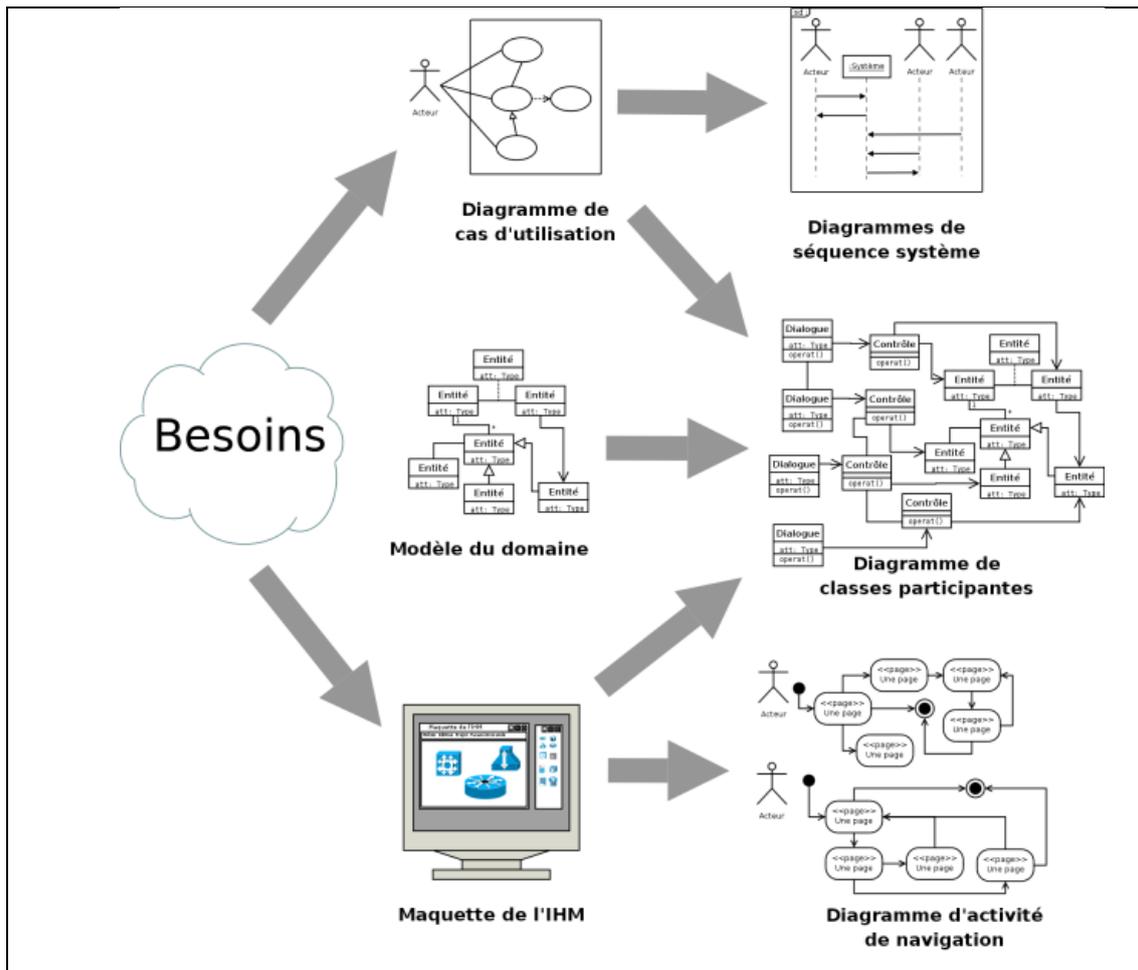


Figure2.13: diagramme d'activité représente la manière de navigation dans la maquette. [9]

4.3 Phase de conception

4.3.1 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).

Pour une classe, le couplage est la mesure de la quantité d'autres classes auxquelles elle est connectée par des associations, des relations de dépendances, etc. Durant toute l'élaboration du diagramme de classes de conception, il faut veiller à conserver un couplage faible pour obtenir une application plus évolutive et plus facile à maintenir. L'utilisation des design

patterns section ??) Est fortement conseillée lors de l'élaboration du diagramme de classes de conception. Pour le passage à l'implémentation, référez-vous à la section Parfois, les classes du type entités ont intérêt à être implémentées dans une base de données relationnelle. [9]

4.3.2 Phase d'implémentation

C'est lors de cette phase que le projet est réalisé ou fabriqué, c'est-à-dire que les tâches permettant de mettre en œuvre le nouveau produit, bien ou service, sont réalisées. Dans les Projets informatiques, c'est cette phase qui permet la construction du logiciel. 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), etc.

5 Conclusion

En conclusion, UML est un outil précieux, mais, pour bien l'utiliser et en faire un instrument de lisibilité, il nous faut l'accompagner d'un mode d'emploi pour l'élaborer, il nous faut reprendre les questions dans Modélisation avec UML et suivre les démarches de Conception: Phase d'identification des besoins et spécification des fonctionnalités, Phase d'analyse, Phase de conception, et Phase d'implémentation. Étude préalable, construction ainsi tests et mise au point.

Chapitre 03 : Expression des besoins analyse.

1. Introduction.

2 .Le cahier de charge.

3. Identification des acteurs.

4. Spécification détaillée des besoins.

5. Conclusion.

1. Introduction :

Dans ce chapitre nous allons présenter les deux premières phases d'UML qui nous permet d'identifier les acteurs qui interagissent avec le système et de spécifier les besoins fonctionnels du système, et pour cela, nous allons exprimer nos besoins et Élaborer les diagrammes nécessaires pour pouvoir débiter la réalisation de notre application.

2. Le cahier de charge :

2.1 Présentation du projet

Notre objectif est de mettre en œuvre un site Web dynamique pour les petites annonces .Le site permettre aux utilisateurs de publier et de gérer leurs annonces.

2.2 Les choix techniques

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

- La modélisation avec UML.
- Utilisation des langages HTML et CSS et PHP.
- Constitution de la base de données avec SQL et le MYSQL.

2.3 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 visiteur doit être reconnu du système par un nom et un mot de passe.
- **Le temps de réponse :** Le temps de réponse doit être acceptable.

3. Identification des acteurs

Nous allons maintenant énumérer les acteurs susceptibles d'interagir avec le système :

- ✓ **Administrateur :** son rôle est de maintenir le site Web, suivi des commandes des liens et responsable du contenu de site
- ✓ **Gestionnaire de site :** C'est le personne qui contrôler les annonces de site.
- ✓ **Visiteur :** personne ne peut être inconnu par le site, qui peut rechercher des annonces et inscrire où déjà connu par le site, qui peut gérer les annonces.

4. Spécification détaillée des besoins

4.1 Le diagramme de cas d'utilisation :

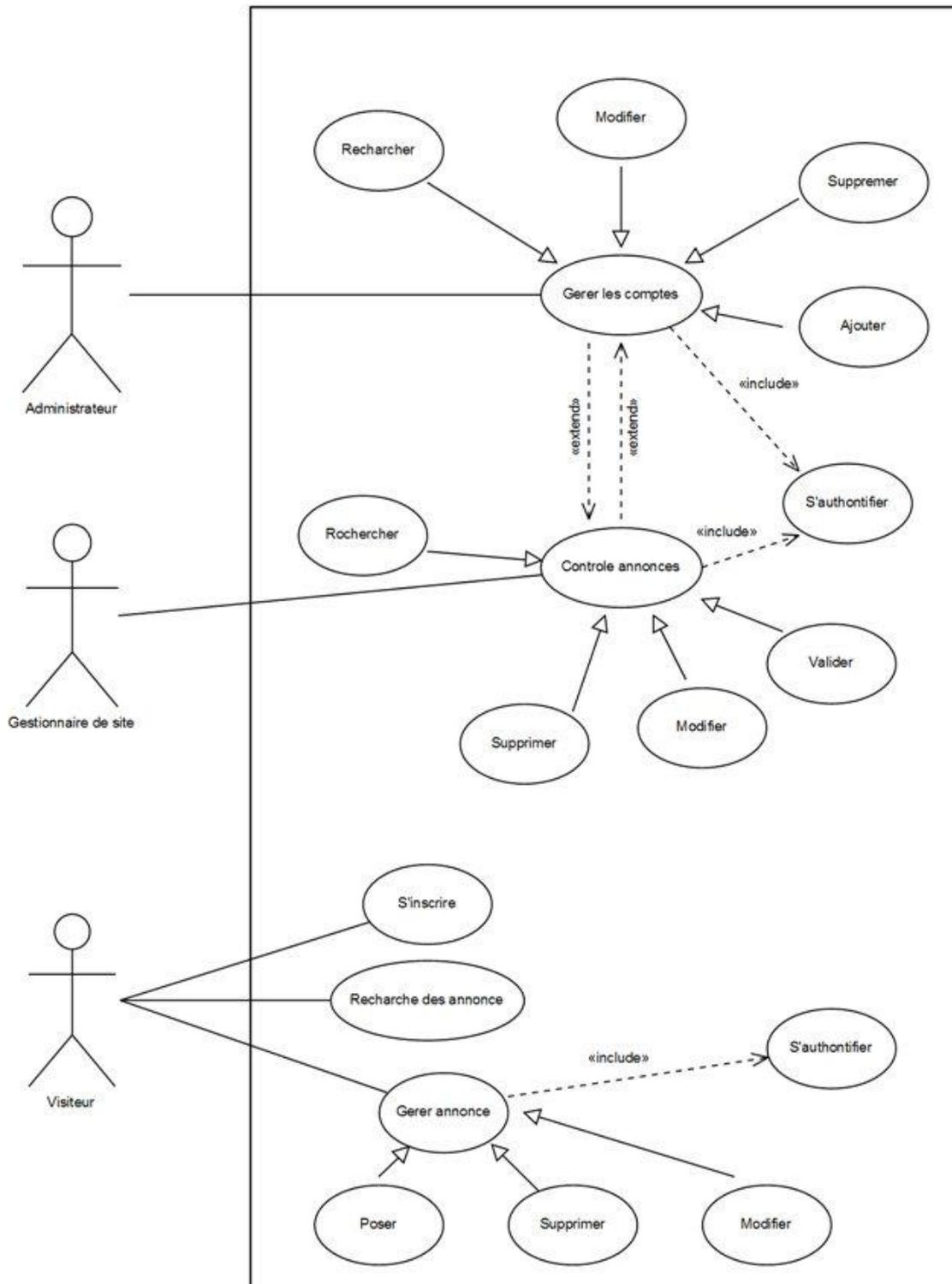


Figure3.1: Diagramme de cas d'utilisation.

4.2 Description textuel des cas d'utilisations :

4.2.1 Administrateur :

S'authentifier

Cas d'utilisation	S'authentifier.
Objectif	Vérifier l'authentification d'accéder au système.
Acteur	Administrateur, gestionnaire de site.
Pré condition	L'administrateur ou gestionnaire de site possède déjà un compte.
Post condition	L'administrateur ou gestionnaire de site est authentifié par le système.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande l'authentification au système. 2. Le système demande à l'administrateur d'entre le nom et le mot de passe. 3. L'administrateur saisie le nom et le mot de passe et valide. 4. Le système vérifier la validité de nom et le mot de passe et la page d'accueil.

Tableau 3.1: Fiche de description du cas d'utilisation : s'authentifier.

Gérer compte

Cas d'utilisation	Gérer compte.
Objectif	Gérer les comptes de site (modifier, supprimer, ajouter...).
Acteur	Administrateur.
Pré condition	L'administrateur doit être authentifié par le système .
Post condition	La page affichée (mise à jour des comptes).

Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande la page de gestion des comptes. 2. Le système affiche la page demandée.
------------------	--

Tableau 3.2: Fiche de description du cas d'utilisation : Gérer compte.

Recherché un compte

Cas d'utilisation	Rechercher un compte.
Objectif	Permet à l'administrateur de recherche un compte.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	<ul style="list-style-type: none"> • L'administrateur doit être authentifié par le système. • La liste des comptes à rechercher est établie.
Post condition	Le résultat de recherche est affiché pour l'administrateur.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande la page des recherches. 2. Le système affiche le formulaire de recherche. 3. L'administrateur saisie les informations de compte à recherche et valider. 4. Le système vérifie l'existence de l'information a recherché. 5. Le système affiche le résultat de recherche.
Scenario alternative	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le compte a recherché n'existe pas. 2. Reprise d'enchaînement à partir du point 2.

Tableau 3.3: Fiche de description du cas d'utilisation : Recherche compte.

✚ Modifier compte

Cas d'utilisation	Modifier compte de gestionnaire de site.
Objectif	Modifier les informations d'un compte.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	<ul style="list-style-type: none"> • L'administrateur doit être authentifié par le système. • La liste des comptes à modifier est établie.
Post condition	Le compte sera modifié.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande au système de modifier son annonce. 2. Le système demande à l'administrateur de remplir les champs. 3. L'administrateur saisie les informations et valider. 4. Le système modifier le compte dans la base de données selon les informations entrés. 5. Le système confirme à l'administrateur la modification du compte.

Tableau 3.4: Fiche de description du cas d'utilisation : Modifier compte.

✚ Supprimer compte

Cas d'utilisation	Supprimer compte.
Objectif	Supprimer un compte.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	<ul style="list-style-type: none"> • L'administrateur est authentifié . • La liste des comptes à supprimé est établie.
Post condition	Le compte est supprimé de dans la base de donnée.

Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur sélectionne le compte à supprimer et valide. 2. Le système affiche les informations du compte et demande la validation. <ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur confirme la suppression du compte. 2. Le système supprime le compte et affiche un message de succès.

Tableau 3.5: Fiche de description du cas d'utilisation : Supprimer compte.

Ajouter compte

Cas d'utilisation	Ajouter compte.
Objectif	Permettre à l'administrateur d'ajouter un compte.
Acteur	Administrateur.
Pré condition	<ul style="list-style-type: none"> • L'administrateur doit être authentifié par le système. • La liste du compte à rechercher est établie.
Post condition	Les informations sont ajoutés.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur demande la page d'ajout. 2. Le système affiche la page demandé. 3. L'administrateur ajoute les informations et valide. 4. Le système valide l'ajout.
Scenario alternative	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les informations incomplète ou compte existe déjà. 2. Refaire l'enchaînement à partir du point 2.

Tableau 3.6: Fiche de description du cas d'utilisation : Ajouter compte.

4.2.2 Gestionnaire de site:

✚ Contrôle annonce

Cas d'utilisation	Contrôle annonce.
Objectif	Contrôle les annonces (modifier, supprimer , valider...).
Acteur	Gestionnaire de site.
Pré condition	Le gestionnaire de site est authentifié.
Post condition	La page est affichée.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gestionnaire demande la page de contrôle des annonces. 2. Le système affiche la page demandé.

Tableau 3.7: Fiche de description du cas d'utilisation : Contrôle annonce.

✚ Valider

Cas d'utilisation	Valider.
Objectif	Valider une annonce.
Acteur	Gestionnaire de site.
Pré condition	<ul style="list-style-type: none"> • Le gestionnaire doit être authentifié par le système.
Post condition	La page affiché.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gestionnaire demande l'affichage de la nouvelle annonce.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Le système affiche la liste des annonces. 3. Le gestionnaire coche les annonces a valider ou refuser et envoyer. 4. Le système confirme la validation.
--	---

Tableau 3.8: Fiche de description du cas d'utilisation : validation.

4.2.3. Le visiteur :

S'inscrire

Cas d'utilisation	S'inscrire.
Objectif	Inscrire un nouveau visiteur.
Acteur	Visiteur
Pré condition	Le nouveau compte est créé.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur demande au système de l'inscrire. 2. Le système affiche le formulaire d'inscription. 3. Le visiteur saisie les informations nécessaire (nom, prénom, email...). 4. Le visiteur envoie son formulaire. 1. Le système enregistre les informations du visiteur. 2. Le système affiche un message de réussite de l'inscription.

Tableau 3.9: Fiche de description du cas d'utilisation : S'inscrire.

Recherché annonce

Cas d'utilisation	Recherche annonce.
Objectif	Permet au visiteur de recherche une annonce.
Acteur	Visiteur, gestionnaire de site.
Pré condition	
Post condition	Le résultat de recherche est affiché pour le visiteur.

Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 6. Le visiteur demande la page de recherche. 7. Le système affiche le formulaire de recherche. 8. L'administrateur saisi les informations de l'annonce et lance la recherche. 9. Le système vérifie l'existence de l'information a recherché. 10. Le système affiche le résultat de recherche.
------------------	--

Tableau 3.10: Fiche de description du cas d'utilisation : Rechercher annonce.

Gérer annonce

Cas d'utilisation	Gérer annonce.
Objectif	Permet au visiteur de gérer les annonces.
Acteur	Le visiteur.
Pré condition	Le visiteur est authentifié.
Post condition	Mise à jour des annonces.
Scenario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gestionnaire demande la page de gérer les annonces. 2. Le système affiche la page demandé.

Tableau 3.11: Fiche de description du cas d'utilisation : Gérer annonce.

Poser annonce.

Cas d'utilisation	Poser annonce.
Objectif	Ajouter une nouvelle annonce.
Acteur	Visiteur.
Pré condition	Le visiteur doit être authentifié.
Post condition	Ajouter l'annonce dans la base de données.

Scenario nominale	<ol style="list-style-type: none">1. Le visiteur demande au système d'ajouter l'annonce.2. Le système demande au visiteur de remplir les champs.3. Le visiteur saisie les informations4. Le système ajouter l'annonce dans la base de données selon les informations entrée.5. Le système confirme au visiteur l'ajout de l'annonce à la base de données.
Scenario alternative	<ol style="list-style-type: none">1. Les informations saisies dans le formulaire sont invalide ou incomplètes.2. Refaire à l'enchaînement de scenario nominal à partir au point 2.

Tableau 3.12: Fiche de description du cas d'utilisation : Poser annonce.

4.3 Les Diagrammes de séquence systèmes :

4.3.1 Administrateur

✚ Authentifier

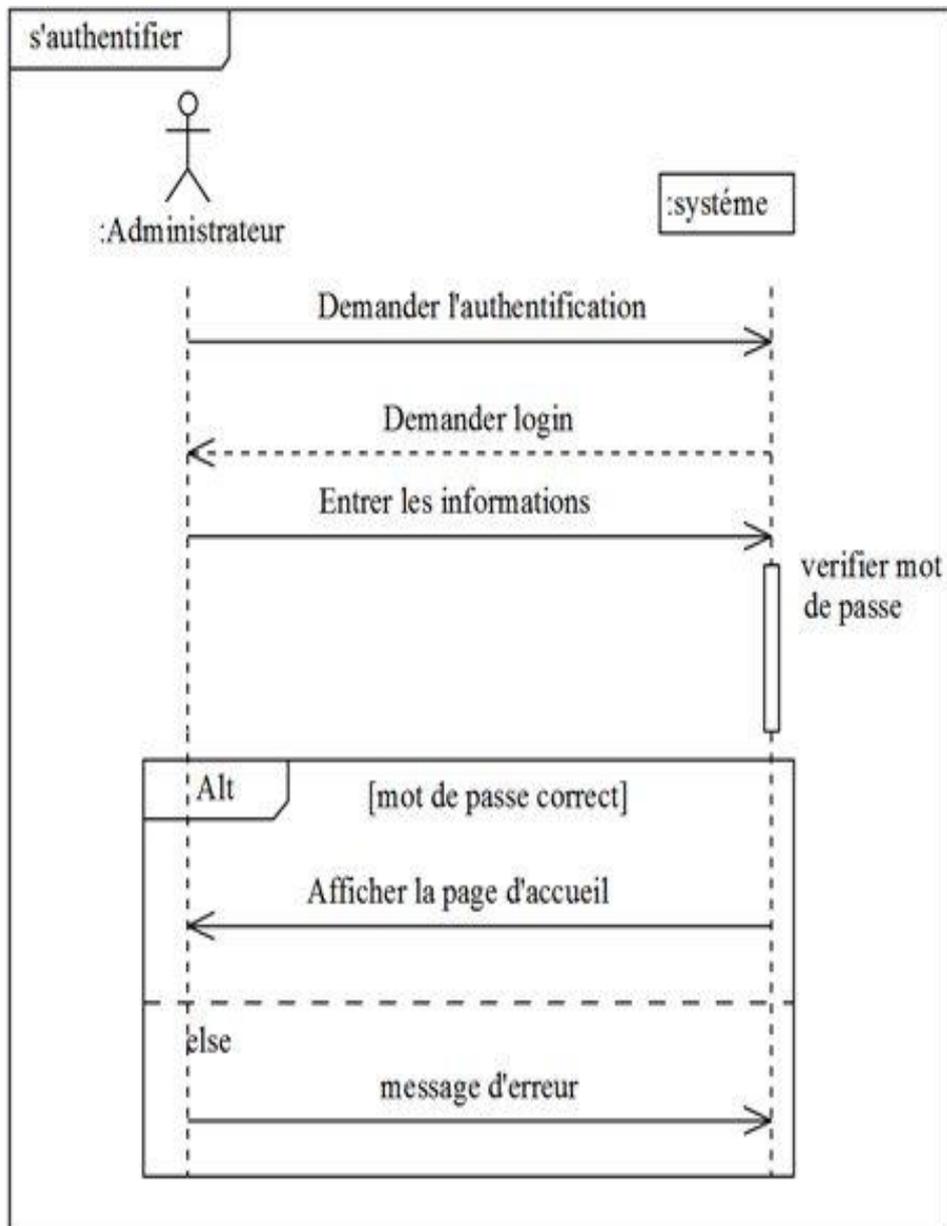


Figure3.2: Diagramme de séquence du cas d'utilisation : Authentifier.

✚ Gérer compte

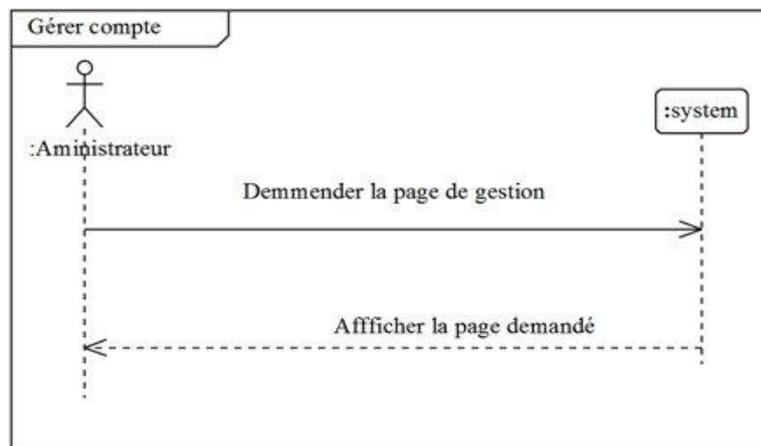


Figure3.3: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Gérer compte.

✚ Rechercher compte

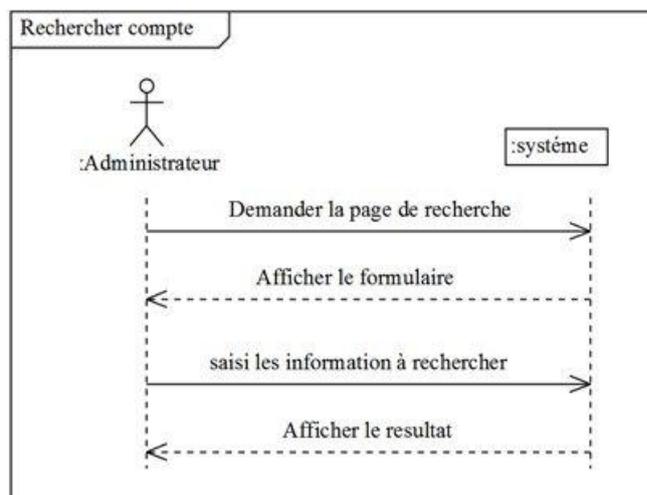


Figure3.4: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Rechercher un compte.

 **Modifier compte :**

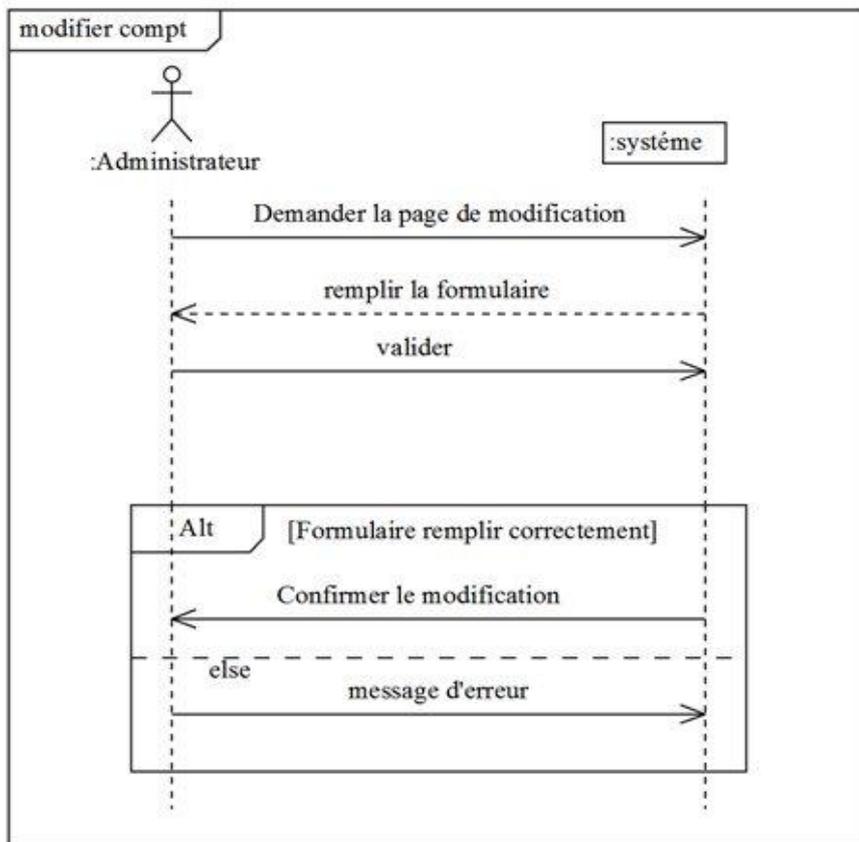


Figure3.5: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Modifier compte.

+ Supprimer compte :

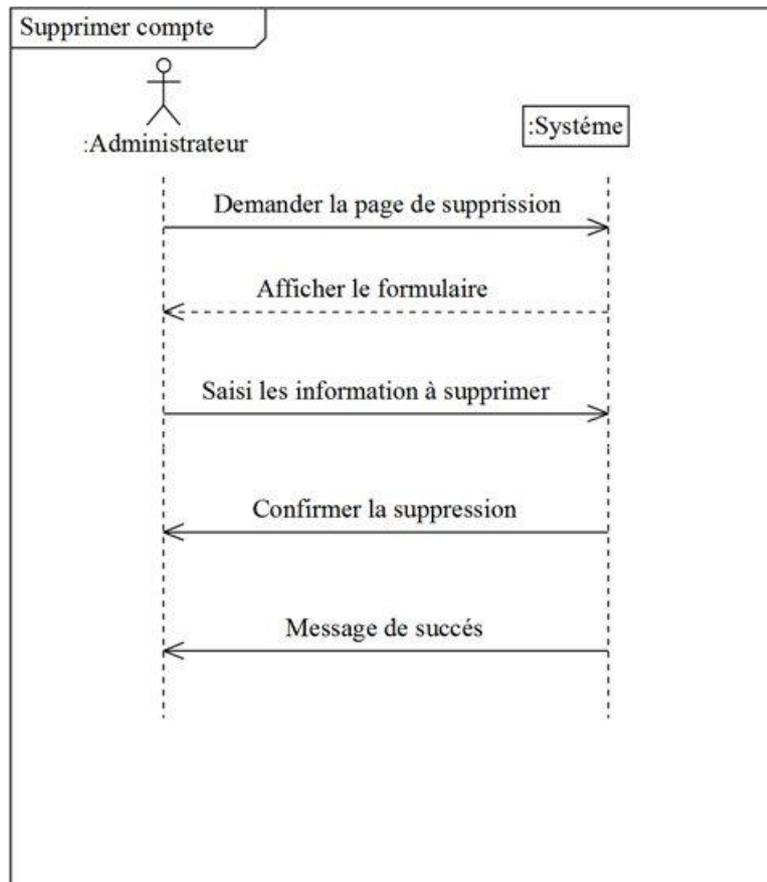


Figure3.6: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: supprimer compte.

✚ Ajouter compte

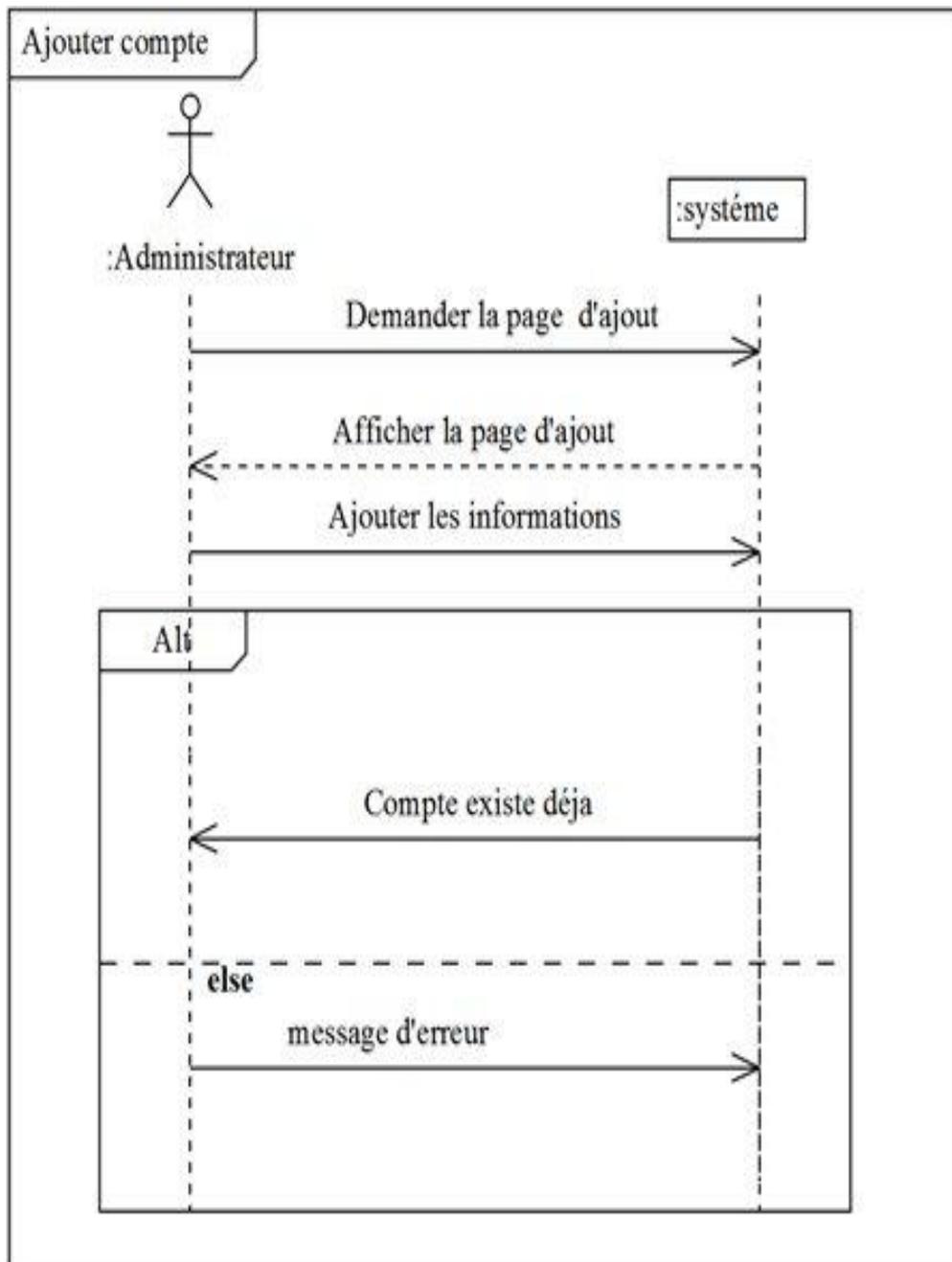


Figure3.7: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Ajouter compte.

4.3.2 Gestionnaire de site

✚ Contrôle annonce

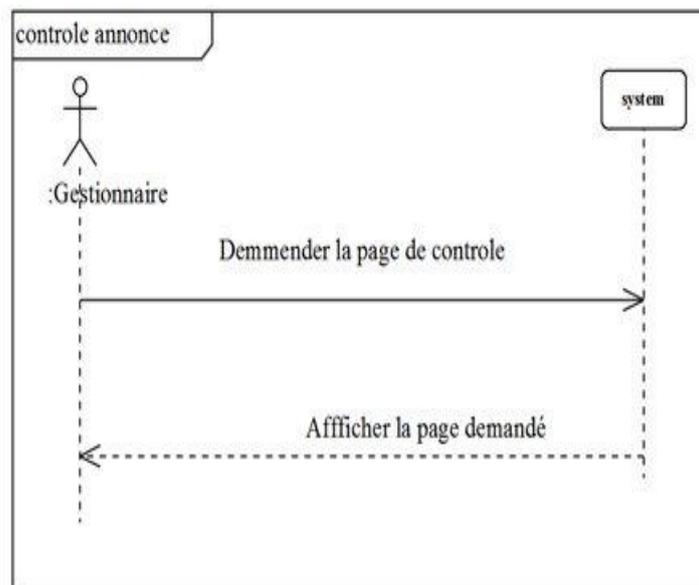


Figure3.8: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Contrôle annonce.

✚ Valider

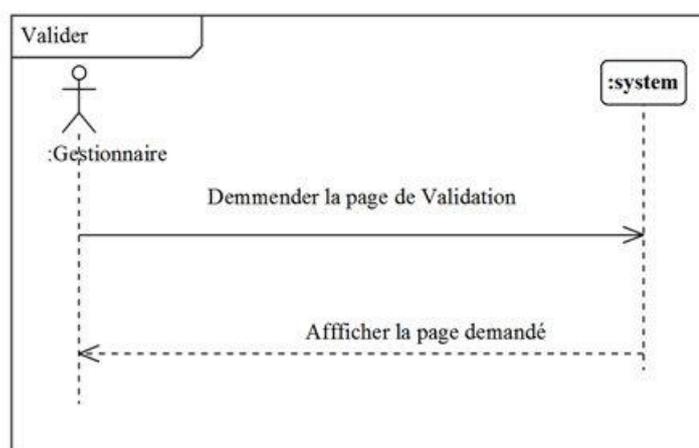


Figure3.9: Diagramme de séquence du cas d'utilisation : valider.

4.3.3 Visiteur

✚ S'inscrire :

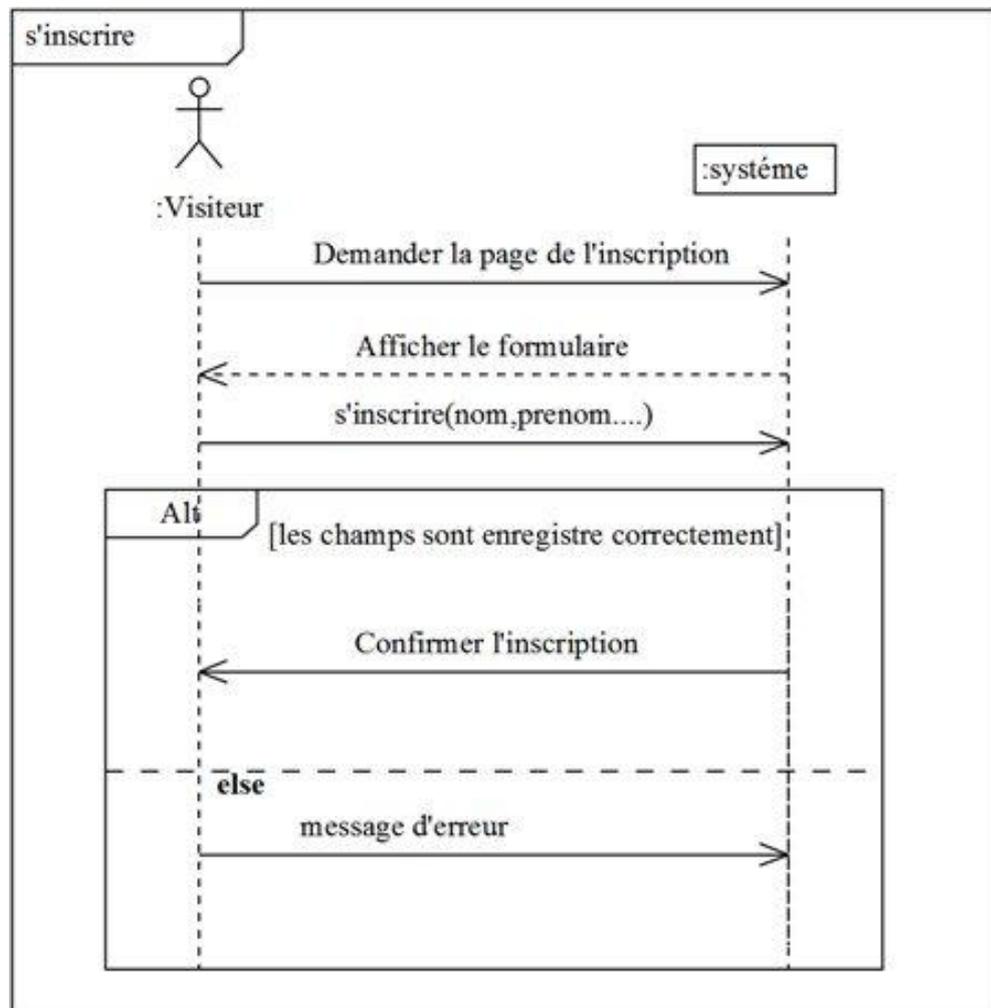


Figure3.10: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: S'inscrire.

 **Gérer annonce**

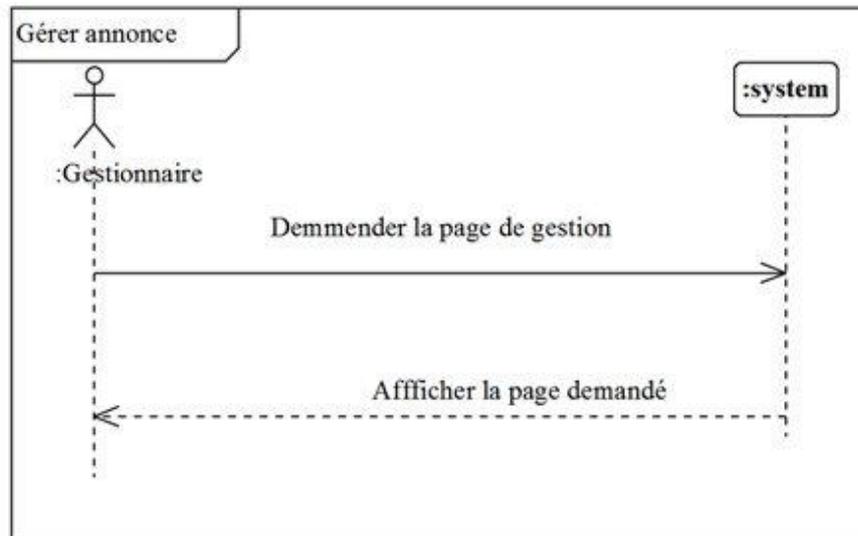


Figure3.11: Diagramme de séquence du cas d'utilisation : Gérer annonce.

✚ Poser annonce

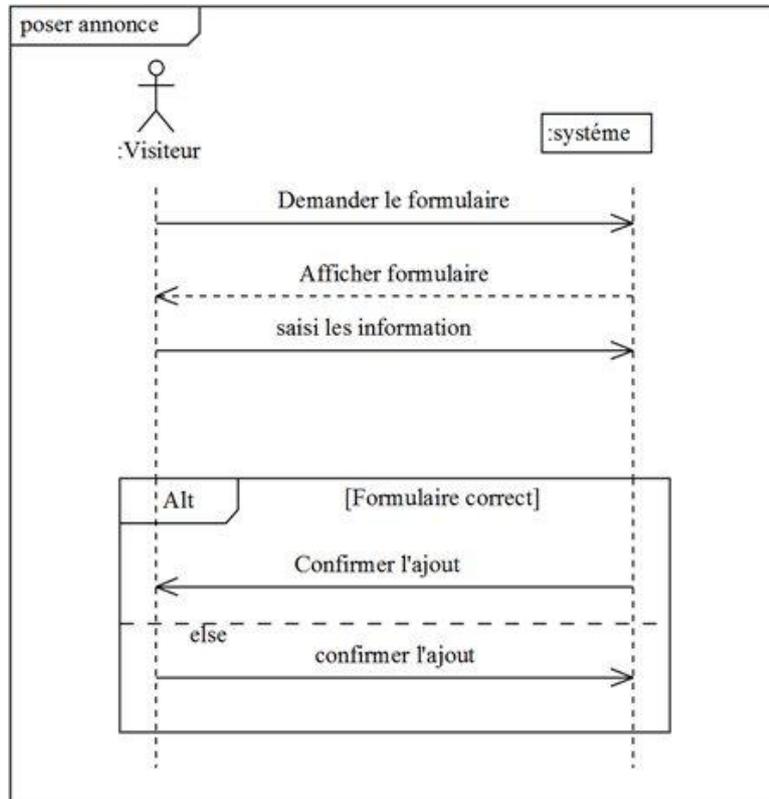


Figure3.12: Diagramme de séquence du cas d'utilisation: Poser annonce.

4.4 Mode du domaine

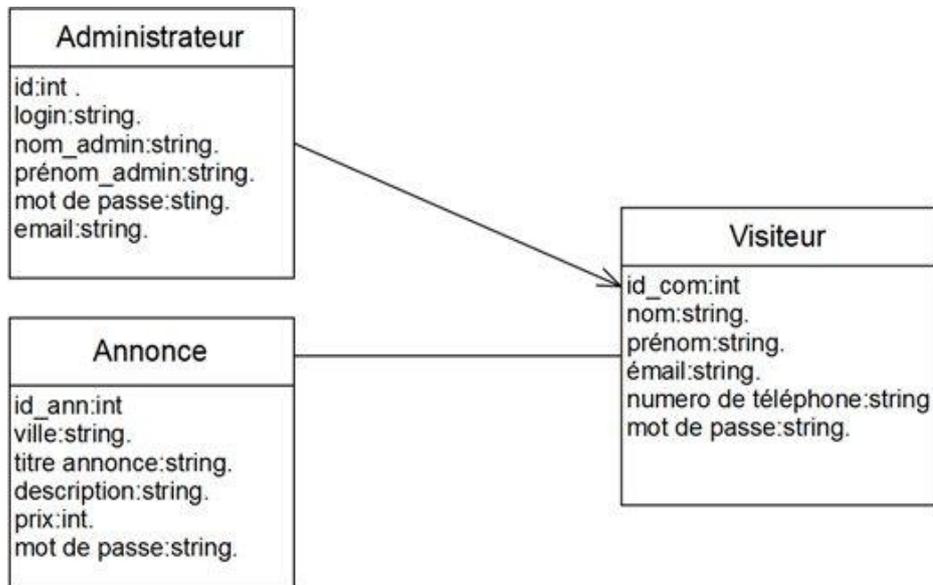


Figure3.13: Diagramme de la classe.

4.5 Les diagrammes de classe participant

4.5.1 Administrateur

Authentifier

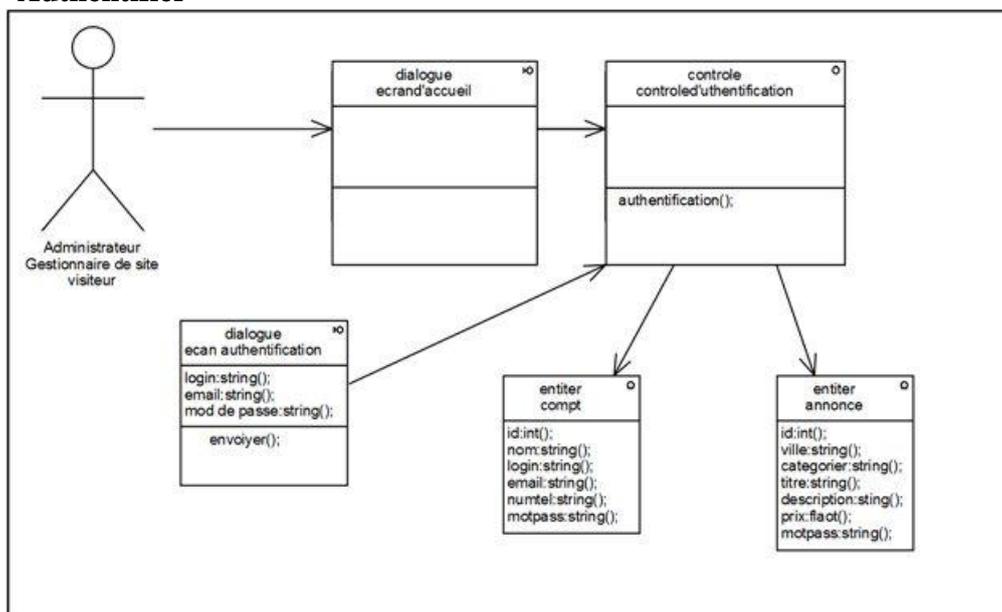
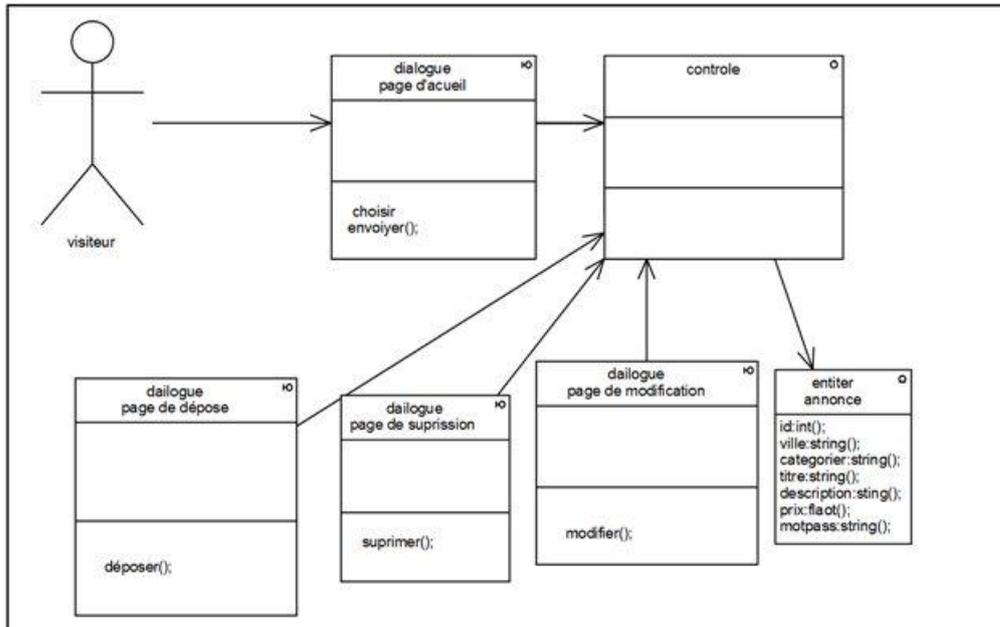


Figure3.14: Diagramme de classe participant : Authentifier**+ Gerer comptes****Figure3.15:** Diagramme de classe participant : Gerer comptes.**+ rechercher**

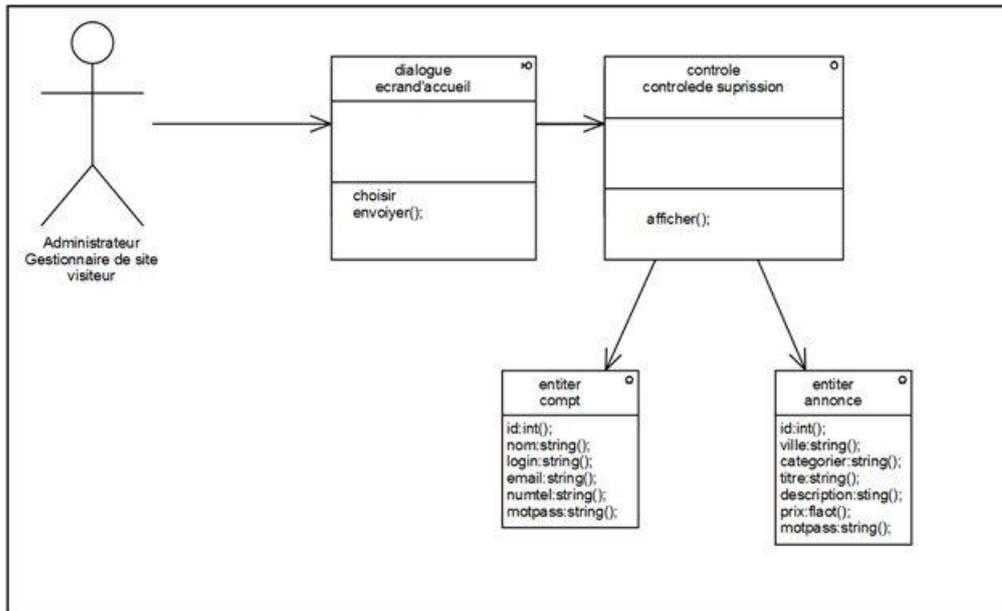


Figure3.16: Diagramme de classe participant : rechercher.

Supprimer

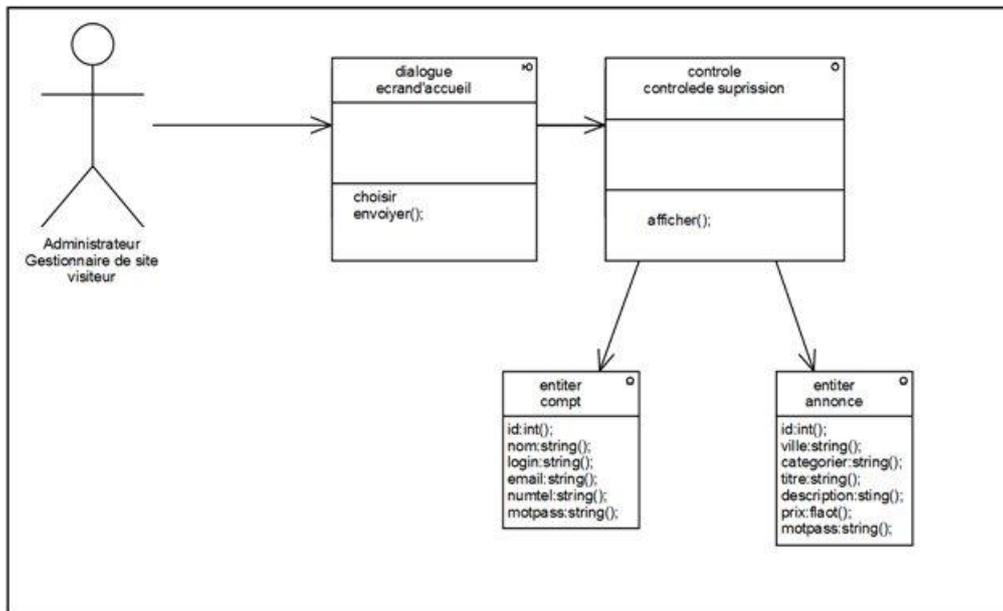


Figure3.17: Diagramme de classe participant : supprimer.

Modifier

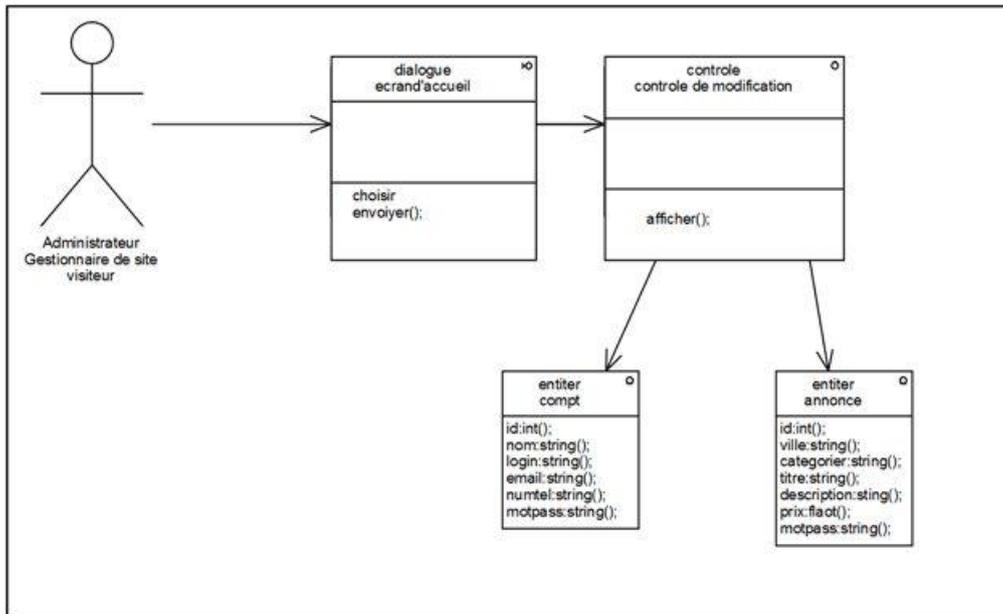


Figure3.18: Diagramme de classe participant : modifier.

Ajouter

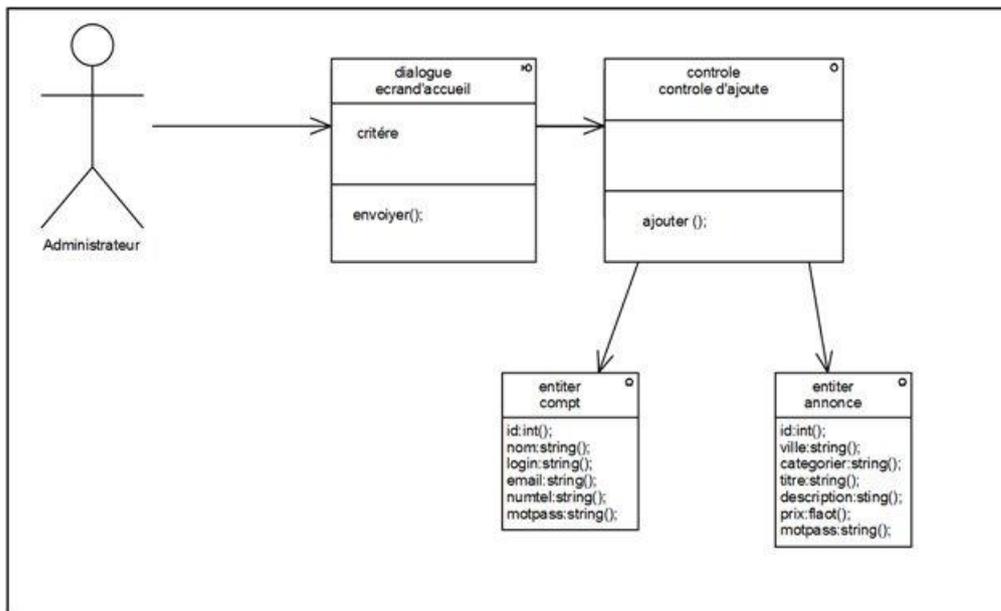


Figure3.19: Diagramme de classe participant : ajouter.

4.5.2 Gestionnaire de site

Contrôle annonce

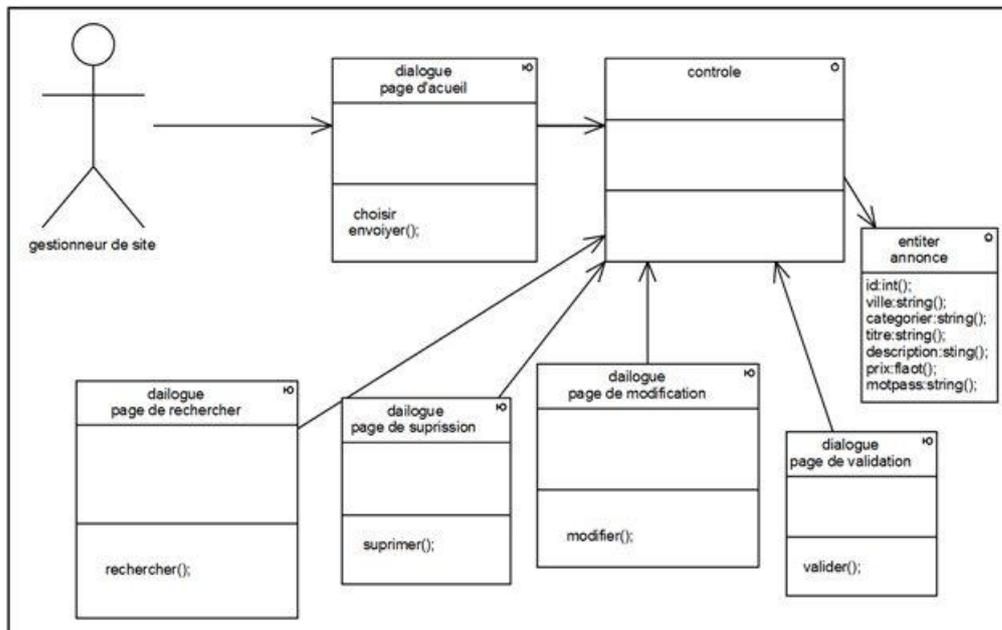


Figure3.20: Diagramme de classe participant : contrôle annonce.

Valider

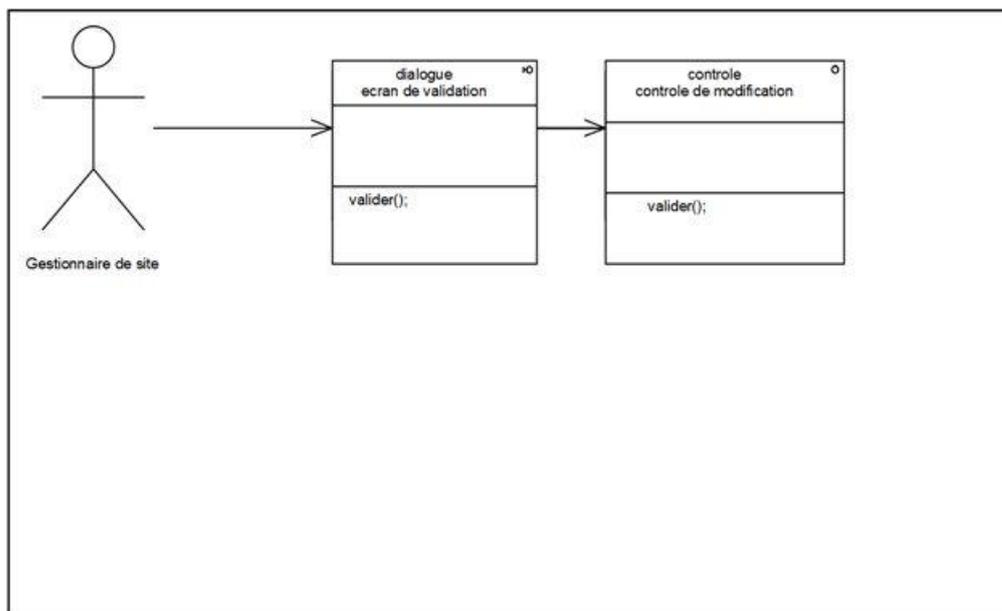


Figure3.21: Diagramme de classe participant : valider.

4.5.3 Visiteur

Gérer annonce

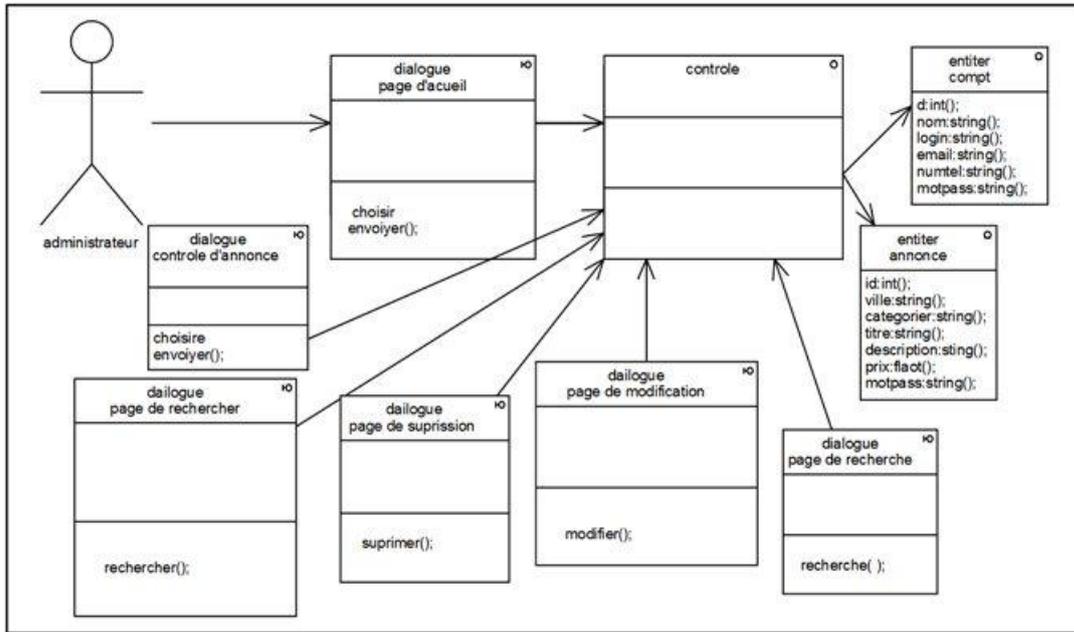


Figure3.22: Diagramme de classe participant : gérer annonce.

 Poser

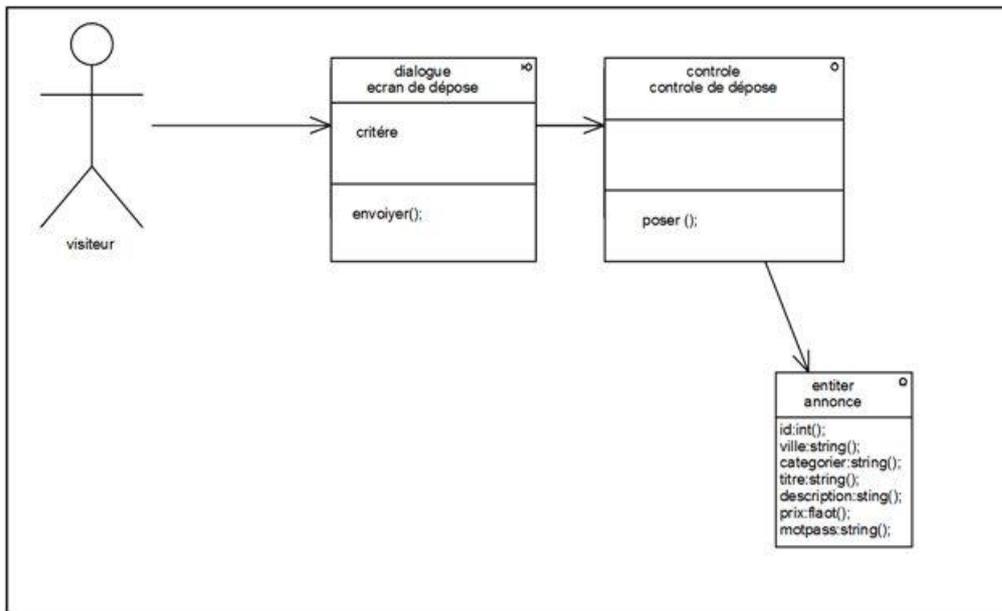


Figure3.23: Diagramme de classe participant : poser.

5 Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons présenté la conception d'un site Web pour d'un petite annonce de vente. Après la présentation de l'objectif de notre étude de cas, on a suivi une démarche basée sur le langage UML pour l'analyse et la conception du site. On a commencé par l'expression des besoins exigés par les utilisateurs de site, et ensuite nous avons élaborés tous les diagrammes nécessaires pour passer à la réalisation de notre système. Dans le chapitre suivant nous entamant la conception du système.

Chapitre 04 : Implémentation du site Web.

1. Introduction.

2. Les langages et les outils utilisés.

3. Conception de la base de données.

4. Présentation de quelques interfaces de l'application.

5. Conclusions.

1. Introduction

Dans le cadre de ce chapitre, nous allons introduire brièvement la structure, les langages de programmation et les outils utilisés pour la réalisation de notre site Web. Puis, nous allons présenter les différentes interfaces de ce site.

2. Les langages et les outils utilisés

2.1. Les langages

Pour le développement des applications Web deux catégories de langages de programmation existent, les langages de programmation cotée serveur et les langages de programmations cotée client.

2.1.1 cotée serveur

HTML

HTML (Hyper Text Markup Langage) est langage de description de document. C'est un langage particulier issu de la norme SGML (Stadardized Generalized Markup Langage) qui définit des langages de balisage. C'est le langage qui à été construit pour décrire les documents HyperText sur Internet.HTML est normalisé par le W3C (consortium qui regroupe nombreuses et organisations). Etre normalisé signifie que les acteurs d'internet se sont mis d'accord pour suivre tous les mêmes règles pour écrire et traiter des documents HyperText sur le Web.

Exemple:

```
<Html>
<Head>
<Title> ma page Web </title>
</head>
<Body> Bienvenue dans ma page Web </body>
</html >
```

CSS :

CSS est utiliserez pour ajouter une feuille de style aux documents de HTML. CSS aide à garder l'information contenue dans notre document séparée des détails de sa présentation. Ces détails de présentation d'un document sont appelés son *style*. La séparation du style et du contenu permet :

- D'éviter des duplications.

- Une maintenance plus facile.
- D'utiliser le même contenu avec différents styles pour différents usages.

En général, avec CSS, vous utilisez le langage de balisage pour décrire les informations contenues dans le document, et non son style. CSS est utilisé pour spécifier son style et non son contenu. (Plus loin dans ce tutoriel, vous verrez qu'il peut y avoir certaines exceptions à cet arrangement.). [15]

JavaScript :

JavaScript (quelques fois abrégé JS) est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés. Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich (Brendan Eich étant membre du conseil d'administration de la fondation Mozilla) pour le compte de Netscape Communications Corporation. [18]

2.1.2 cotée client

SQL

MySQL dérive directement de SQL (Structured Query Language) qui est un langage de requête vers les bases de données exploitant le modèle relationnel. [13]

Le langage SQL « Structure Suery Language » est un langage normalisé d'intégration de base de donné. Puis qu'il est normalisé, est-il indépendant du type des bases de données les mêmes commandes peuvent donc être exploitées quelle que soit la base utilisée « MYSQL ». Les commandes SQL peuvent ainsi gérer tout type d'action sur le serveur de base de données. [14]

PHP

Il a été créé en 1994 par Rasmus Lerdorf pour les besoins des pages Web personnelles (Livre d'or, compteur, etc.). A l'époque, PHP signifiait Personnel Home Page. C'est un langage incrusté au HTML et interprété (PHP3) ou compilé (PHP4) coté serveur. Il décrit du cet du perl dont il reprend la syntaxe. Il est extensible grâce à de nombreux modules et son code source est ouvert. Comme il supporte tous les standards du Web et qu'il est gratuit, il s'est rapidement répandu sur la toile. En 1997, PHP devient un projet collectif et son interpréteur est réécrit par Zeev Suraski et Andi Gutmans pour donner la version 3 qui s'appelle désormais PHP: HyperText Preprocessor.

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITRE> Titre de la page </TITRE>
</HEAD>
<BODY>
...
<? PHP
Echo " Hello, World! ";
?>
```

2.2. Outils :

Dans la réalisation de n'importe quel projet, un ensemble d'outils est nécessaire pour pouvoir accomplir la tâche demandé. Le bon choix de ces outils a des effets positifs sur le temps de réalisation, la qualité du produit finale et même sur le bon déroulement de la réalisation.

Mozilla Firefox :

Est un navigateur Web libre et gratuit, développé et distribué par la Mozilla fondation avec l'aide de milliers de bénévoles grâce aux méthodes de développement du logiciel libre/open source et à la liberté du code source. Firefox est à l'origine un programme dérivé du logiciel Mozilla (actuellement connu sous le nom de SeaMonkey), mais reprenant uniquement les fonctions de navigation de celui-ci. Ce logiciel multiplate-forme est compatible avec diverses versions de Windows, Mac OS X et GNU/Linux (incluant Android). Il a été porté sur d'autres systèmes d'exploitation, ce qui est rendu possible par la mise à disposition de son code source sous trois licences libres différentes en même Temps. Ce logiciel a connu un succès croissant depuis sa sortie, dépassant 1,2 milliard de téléchargements en janvier 2010. Même si ce nombre ne reflète pas le nombre réel D'utilisateurs du logiciel, Firefox est rapidement devenu le principal concurrent d'Internet Explorer, le navigateur Web de Microsoft. En décembre 2010, Firefox devient temporairement le navigateur le plus utilisé en Europe devant Internet Explorer et Google Chrome. Il se situe actuellement, selon une majorité des études réalisées en Europe et dans le monde, derrière le navigateur Google Chrome.

Internet explorer :

Le plus connu et le plus répandu de tous les navigateurs est Internet Explorer, Il y a une raison à cela : c'est le navigateur livré par défaut avec tous les Windows. Internet Explorer permet d'explorer les ressources de l'internet, et d'accéder facilement à l'information, sous forme de texte, d'image, flash, de son, d'animation, ou de séquences vidéo.

Google chrome :

Google chrome est un navigateur de travail essentiel, de recherches, chats, e-mails ils font partie de notre quotidien. Pendant notre temps libre, nous utilisons les navigateurs en générale pour effectuer des nouvelles de nos amis. Les gens passent de plus en plus de temps en ligne et font des choses que l'on ne pouvait même pas imaginer lorsque le web est apparu. Est un simple outil permettant l'accès aux pages, aux sites et aux applications qui composent le Web. à l'image de la page d'accueil classique Google, Google Chrome est simple et rapide. Son interface est discrète et vous permet de trouver ce que vous cherchez. Achats, consulter notre compte en banque, lire l'actualité ou prendre des

Notepad++ :

Notepad++ est un programme spécialement conçu pour l'édition de code source. Il est compatible avec plusieurs langages de programmation.

Le Notepad++ ne permet pas d'éditer convenablement les fichiers texte en provenance de systèmes Unix ou Mac : il s'agit principalement de problèmes d'encodage des retours à la ligne. En effet, ceux-ci sont codés sous Windows par CR/LF, c'est-à-dire

L'association des caractères ASCII (CR pour Carriage Return, retour chariot) et (LF pour *Line Feed*, saut de ligne). Les systèmes Unix n'utilisent quant à eux que le caractère ASCII (LF), tandis que les systèmes Mac utilisaient uniquement le caractère 13 (CR). En pratique, lorsqu'un fichier provenant d'un tel système est ouvert dans le Bloc-notes, toutes les lignes sont accolées et le retour à la ligne est remplacé par un caractère ressemblant à un petit carré, ce qui rend le texte très difficile à lire. Il serait très simple pour Microsoft d'éviter ce désagrément : nombre d'éditeurs de texte

Visual paradigme UML:

Visual Paradigme for UML est, comme son nom le laisse supposer, un logiciel permettant aux programmeurs de mettre en place des diagrammes UML. Disposant d'un outil créant des rapports personnalisables aux formats PDF, Word ou HTML afin de les partager et les publier sur Internet, cette application est compatible avec de nombreuses applications, standards et environnements. Ainsi, vous pourrez générer notamment des diagrammes de séquences ou de

cas d'utilisation et ainsi produire du code source dans de nombreux langages comme le Java ou encore le C++, ou bien faire l'inverse, générer des diagrammes à partir de code déjà existant. [17]

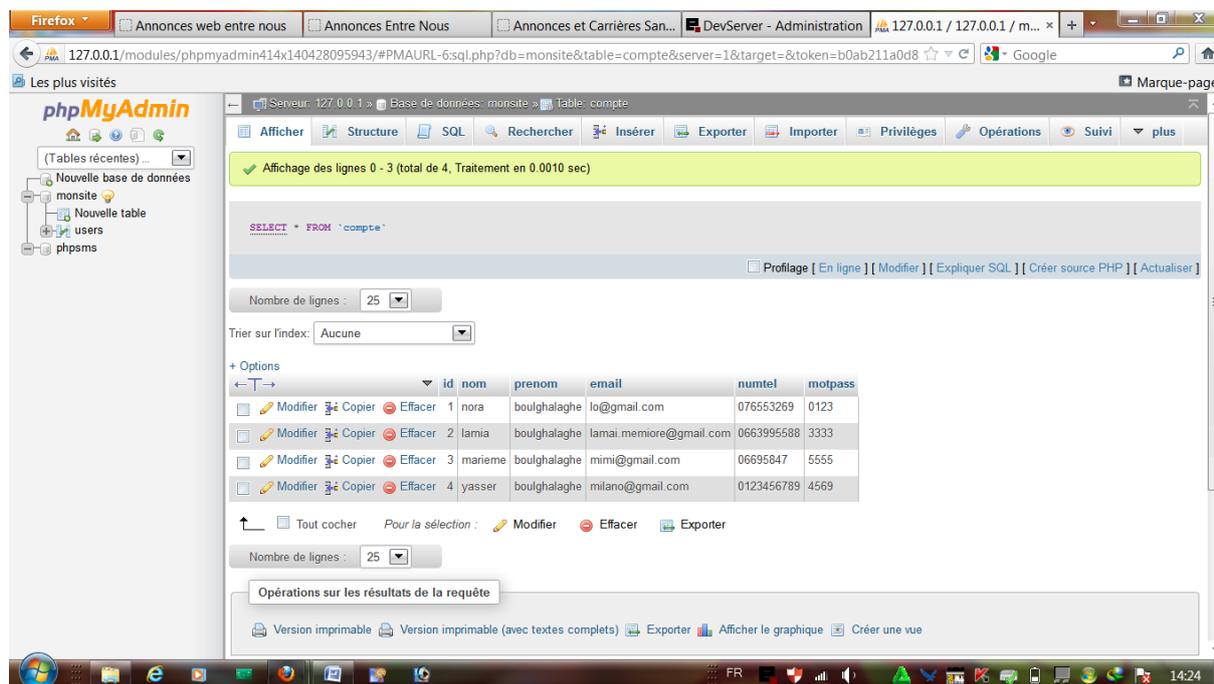
EASY PHP

EASY PHP installé est configure automatiquement un environnement de travail complet sous Windows permettant de mettre en œuvre toute la puissance et la souplesse qu'offrent le langage dynamique PHP et son support efficace de base de donnée. EAS PHP regroupe un serveur APACHE, une base de données MYSQL, le langage PHP ainsi que des outils facilitant le développement des sites ou des applications.

3. Conception de la base de données :

MYSQL offre la possibilité d'implémenter et de gérer des bases de données, grâce à PhpMyAdmin qui fournit une interface conviviale permettant de gérer des bases de données Avec souplesse et rapidité.

Quelques exemples des tables de la base de données



The screenshot shows the phpMyAdmin interface in a Firefox browser. The main content area displays a table named 'compte' with the following data:

id	nom	prenom	email	numtel	motpass
1	nora	boulghalaghe	lo@gmail.com	076553269	0123
2	lamia	boulghalaghe	lamai.memiore@gmail.com	0663995588	3333
3	marieme	boulghalaghe	mimi@gmail.com	06695847	5555
4	yasser	boulghalaghe	milano@gmail.com	0123456789	4569

Figure4.1 : Tableau compte.

Chapitre 04 Implémentation du site Web

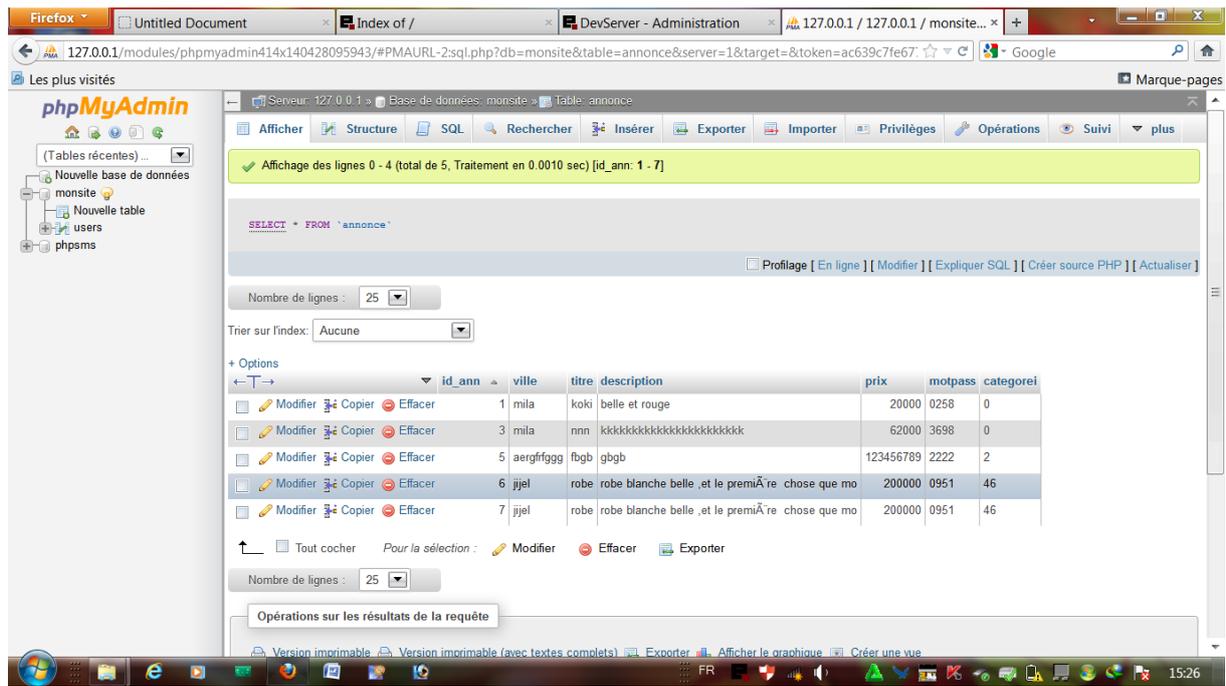


Figure4.2 : Tableau annonce.

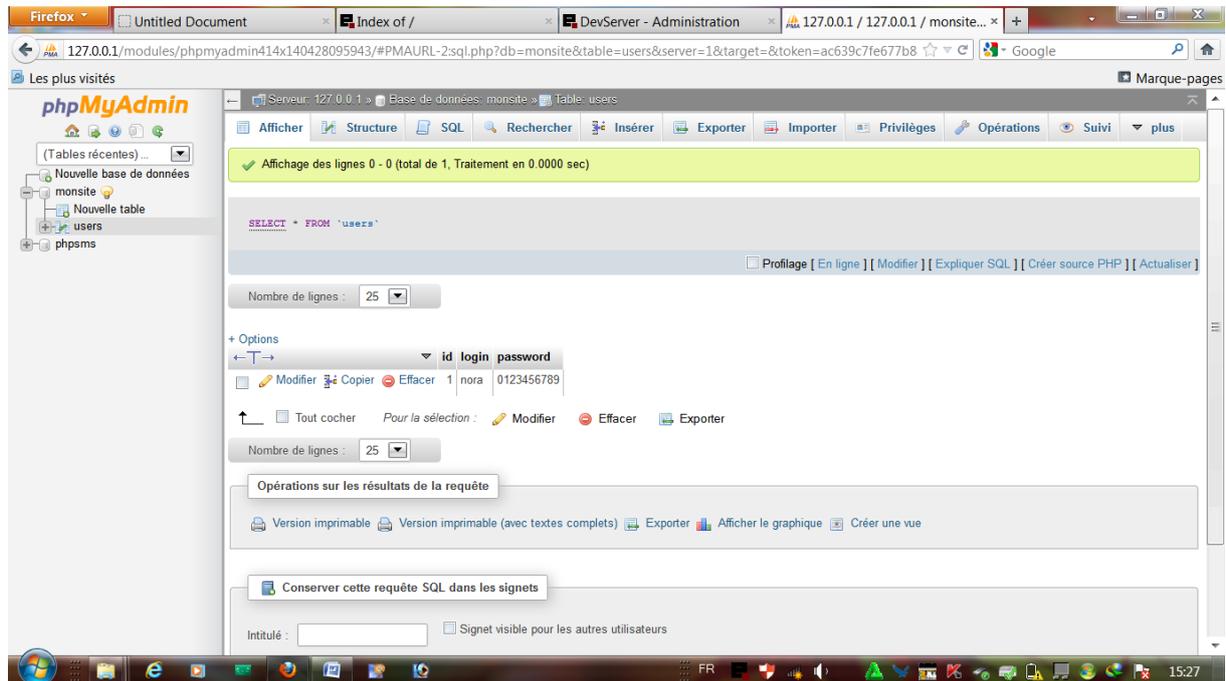


Figure4.3: Tableau user.

4. Présentation de quelques interfaces de l'application

4.1. La page d'Accueil

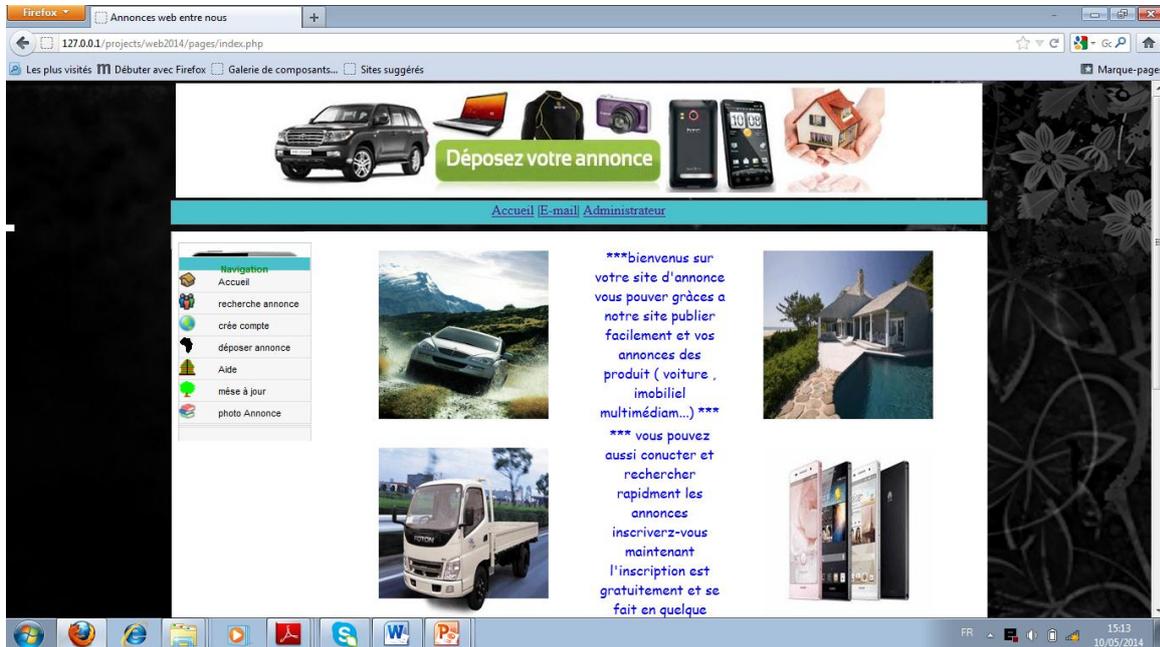


Figure4.4: page d'Accueil.

4.2. Page d'administrateur :

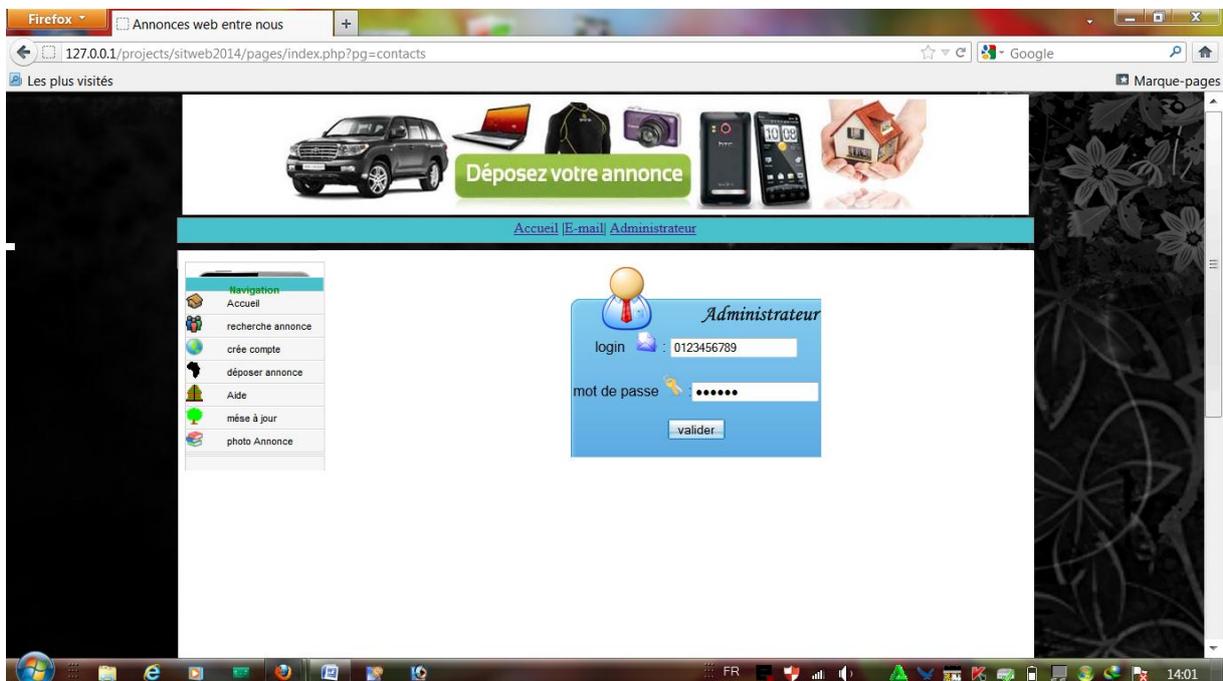


Figure4.5: Page d'administrateur.

4.3. Page Créé compte :

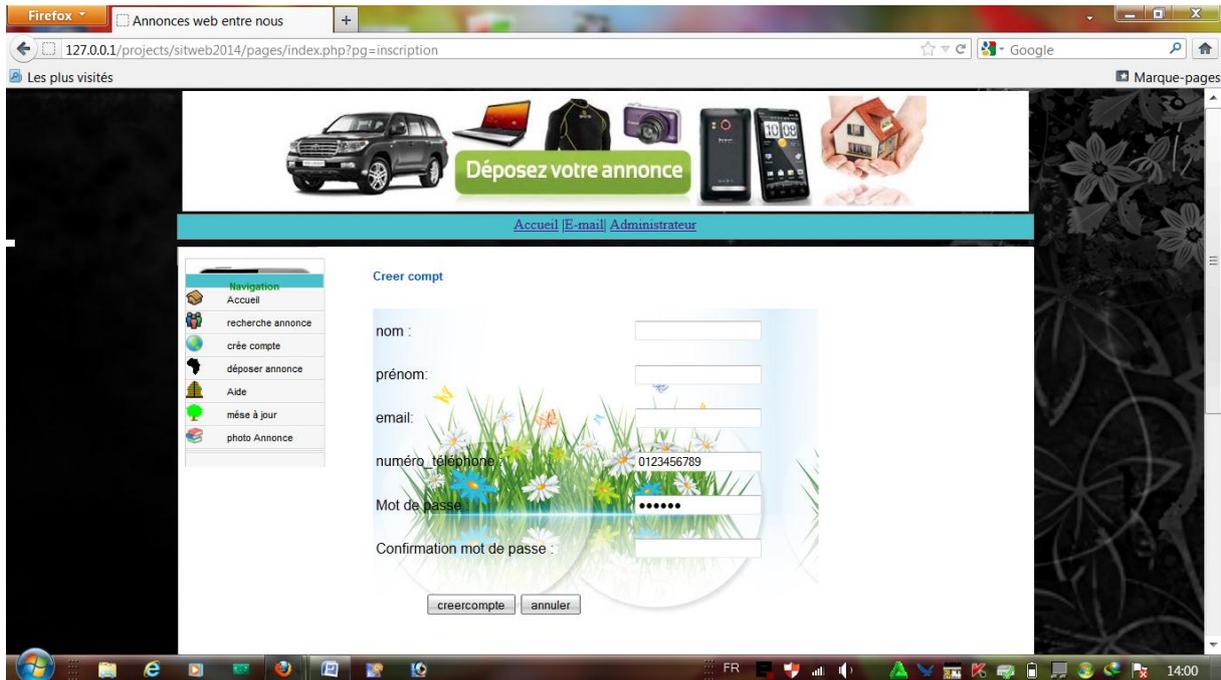


Figure4.6: Page Créé compte.

4.4. Page Authentifier :



Figure4.7: Page Authentifier.

4.5. Déposer annonce



Figure4.8: Déposer annonce.

4.6. Page Mésa jour

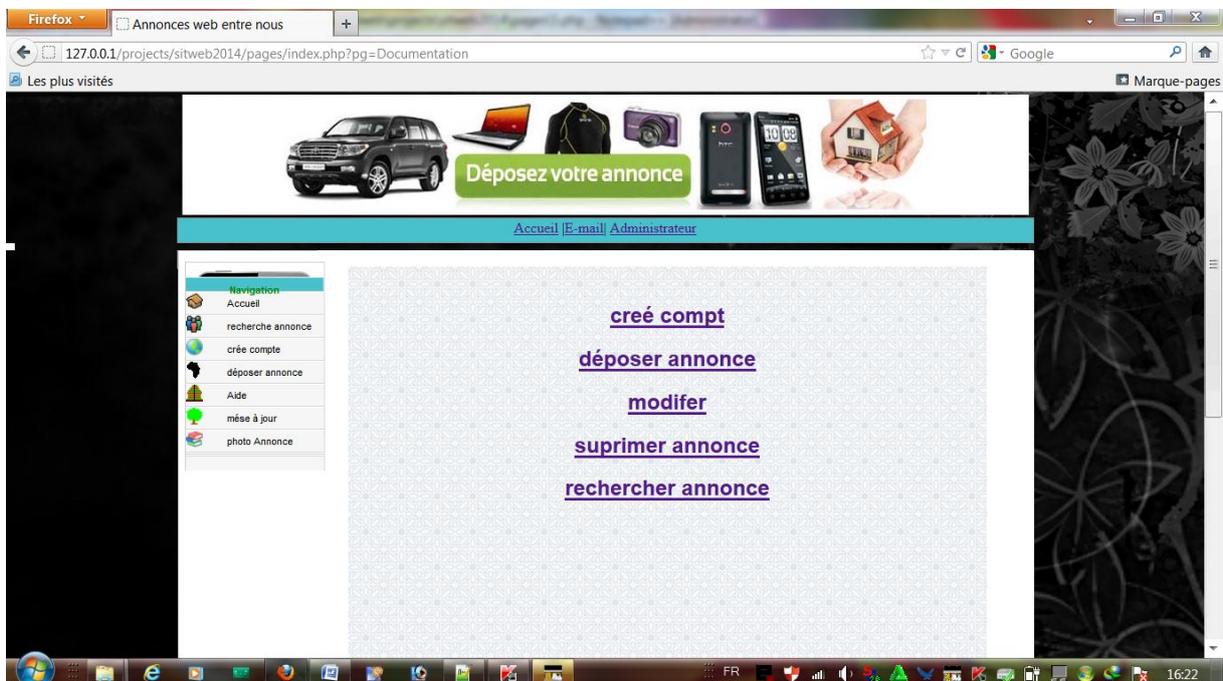


Figure4.9: Page Mésa jour.

4.7 Page aide :

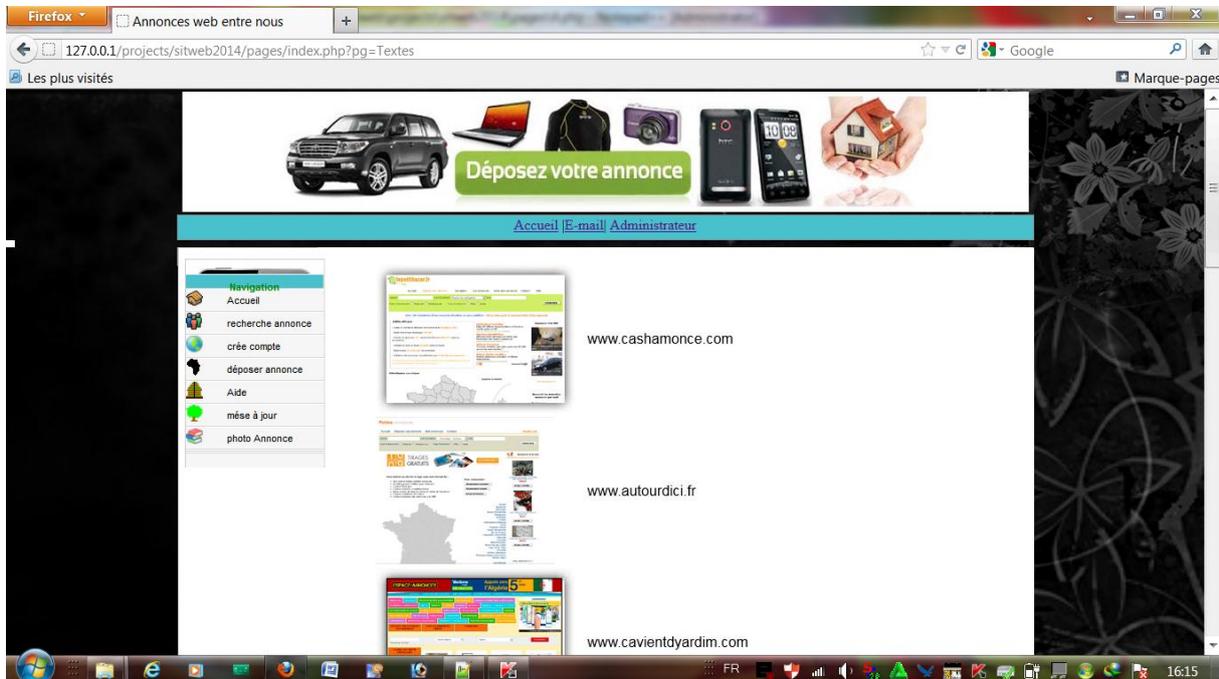


Figure4.10: Page aide.

4.8 Page Gérer compte :

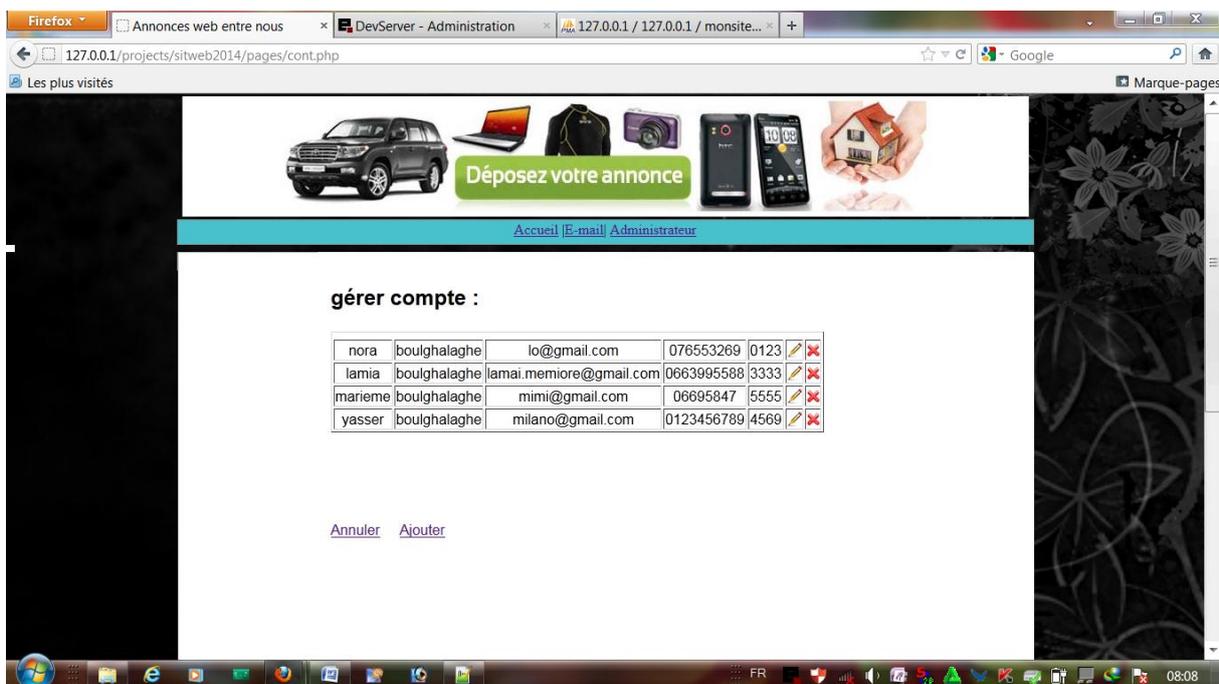


Figure4.11: Page Gérer compte.

5. CONCLUSION :

Dans ce dernier chapitre nous avons complété notre projet par la partie de conception et la réalisation ces dernières détermine une idée plus claire sur les taches qui sont réalisées dans ce Site Web par la présentation des interfaces graphiques.

CONCLUSION GENERALE

Ce projet a été avant tout une synthèse de notions acquises durant les trois années d'étude , il nous a permis d'acquérir de nouvelles connaissances. Nous avons pu découvrir, au cours de cette année, les différents aspects et les caractéristiques de réalisation d'un projet.

Notre projet était la conception et réalisation d'un site Web des petites annonces.

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

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

Quant à la phase d'implémentation, nous avons tiré profit des langages PHP et HTML qui sont considérés parmi les langages les plus populaires pour la réalisation des applications Web.

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

Réalisation d'une application Web qui permet :

- ❖ Le dépôt gratuit des annonces.
- ❖ La recherche simple et avancée des annonces.
- ❖ La gestion des comptes utilisateurs.

Conception d'une base de données relationnelles à l'aide du langage de modélisation UML.

Finalement nous espérons que ce modeste mémoire soit un modèle pour les autres étudiants notamment dans la conception et la réalisation d'un site Web dynamique.

Références Bibliographiques

Les livres :

- [9]. UML 2 – Laurent Audibert – <http://laurent-audibert.developpez.com/Cours-UML/> Éditio 2007-2008
- [10]. Laurent AUDIBERT, Uml2, Institut Universitaire de Technologie de Villetaneuse
Département Informatique Avenue Jean-Baptiste Clément 93430 Villetaneuse, Édition
2007- 2008.
- [11]. Mickaël Gardoni, Cours GPA 789 – Analyse et Conception Orientées Objet « Mise En
Œuvre UML », Ecole de technologie supérieure, Université du Québec, 2009
- [8] Sadek Benhammada, Méthodes d'analyse et de conception orientée obje « Introduction
Au langage de modélisation UML », Centre Universitaire de Mila, 2014

Les sites Web:

- [1]. [http:// www.futura-science.com](http://www.futura-science.com) [wikipedia.org / wiki](http://wikipedia.org/wiki).
- [2]. [http:// www. Wikipedia .org / wiki](http://www.Wikipedia.org/wiki).
- [4]. <http://www.ventsolaire.net/articles/47/Fonctionnement-d-un-site-Web.html>
- [5]. [http:// www.magusine.net /formation/IMG/ PDF /site-statique-dynamique.pdf](http://www.magusine.net/formation/IMG/PDF/site-statique-dynamique.pdf)
- [6]. <http://www.experts-tourisme.fr/comment-warriors-b986392.htm>
- [7]. [http:// www.topannonces.fr](http://www.topannonces.fr)
- [16] Www.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox.fr
- [17] www.clubic.com
- [15] www.toubibpc.info/2012/03/aimer-ou-ne-pas-aimer-google-chrome.html
- [18] [Www. wikipedia.org/wiki/JavaScript.fr](http://Www.wikipedia.org/wiki/JavaScript.fr)

Les mémoires :

- [3]. Conception et réalisation d'un site Web dynamique de commerce. Licence
Académique. Thème : développent d'un site Web dynamique pour la gestion des
petites annonces. Année universitaire 2011-2012.
- [12]. Conception et réalisation d'un site Web dynamique pour la vente des véhicules Année

Universitaire 2010-2011

[13] Djouambi Mohamed, Lemeurs Abdelbassit, Fredj Younes «Conception et réalisation d'un Site Web dynamique pour le Centre universitaire de Mila», Université Mentouri de Constantine 2009.

[14] « Gestion électroniques d'agences commerciales de télécommunication « ACTEL » », Université Mentouri de Constantine