



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 général

Thème

*Conception et réalisation d'un site web
dynamique pour l'achat et la vente d'une
pharmacie*

Préparé par : Zemmouri Amina
Boulaiche Nassima
Boumeslate Roqiya

Encadré par: Bouchekouf Asma

Année universitaire : 2013/2014

remerciement

*Nous tenons à remercier toujours et par cette occasion, en
Premier et avant tout, notre créateur <<ALLAH>> car sans sa
Majesté et son aide nous n'aurions pu arriver à se stade
Scientifique.*

*Nos remerciements Melle BOUCHEKOUF ASMA pour son encadrement et
son aide, ses directives ainsi que ses conseils qui nous ont permis d'avancer
dans la conception de notre projet.*

*Nos remerciements a mes Parents, frères, sœurs, et a toute la famille pour
leur inestimable soutien*

*Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à tout
Le personnel de l'institut de l'informatique Ainsi que tous les
Enseignants qui nous ont enseigné durant toutes nos années
D'étude.*

*Nous remercierons aussi Asma Touil, Abd Ibasset et Kais qui son aide
durant toute la période du travail.*

*Enfin, Nous exprimons nos plus vifs remerciements à toute
Personne qui nous a aidés à élaborer ce travail de proche ou de
Loin.*

Nassima, Amina et Rokiya.

Dédicace

*Au Début et avant tout, je veux remercier le dieu qui à permet le
Courage à faire et finir ce modeste travail.*

*C'est avec un grand plaisir et une réelle joie de fierté que je dédie ce
travail.*

*Prier pour moi. Puisse Dieu, le tout puissant, te préserver et t'accorder
Une longue vie, pleine de bonheur et de santé.*

À mon père Mouloud.

Avec un énorme plaisir, un cœur ouvert et une immense joie,

Que Je dédie ce travail à ma très chère mère Salima.

Tu es l'exemple de dévouement qui n'a pas cessé

De m'encourager et de

A ma tante Fadiya.

A ma chères sœur Fatima Zahra

*A mes frères : Adel, Nadir, Mohamed, Badradinne, Samir, et le petit
adorable Anis.*

A ma chère « Asma touil »

A mes oncles et tantes, ainsi que mes cousins et cousines.

A ma binôme Amina etRoqiya.

*A mes amies: Amina, Ibtissem, Amel z, Souad,
Amelk, Rahma, Ranya, Imane, Nour lhouda, Chahinaz.*

A toute personne qui me connait.

Dédicace

*Au Début et avant tout, je veux remercier le dieu qui à permet le
Courage à faire et finir ce modeste travail.*

*C'est avec un grand plaisir et une réelle joie de fierté que je dédie ce
travail.*

*Prier pour moi. Puisse Dieu, le tout puissant, te préserver et t'accorder
Une longue vie, pleine de bonheur et de santé.*

A mon père et ma mère

*Pour l'amour et l'aide qu'ils m'ont fait entourer
Une place particulière dans mon coeur.*

A mes frères « Amin » et « islam ».

A ma sœur « wissam ».

A toute mes oncles, tantes, cousin et cousines.

A ma cousines « Sirine ».

A ma chère « Asma touil »

A mon amis binôme Nassima (Ikram) et Roqiya.

A tous mes amis avec lesquelles j'ai partagé les bons moments : Ikram,

Amelz, Souad, Ibtissam, Roqiya, Rahma

Amel k, Meryem.

A toute personne qui me connait.

Amina

Dédicace

*Au Début et avant tout, je veux remercier le dieu qui à permet le
Courage à faire et finir ce modeste travail.*

*C'est avec un grand plaisir et une réelle joie de fierté que je dédie ce
travail.*

*C'est avec un grand plaisir et une réelle joie de fierté que je dédie ce
travail.*

*Prier pour moi. Puisse Dieu, le tout puissant, te préserver et t'accorder
Une longue vie, pleine de bonheur et de santé.*

A mon père Sassi et ma mère Sakina.

*Qui m'a encouragé et soutenue toute au long de mes études.
A ma chères sœur Hiba, À mes frères Hamza, Ali, et Daoud. Et toute ma
famille Boumesslat, & A tous mes enseignants.*

A ma chère « Asma touil ».

A mes oncles et tantes, ainsi que mes cousins et cousines.

A ma binôme Amina et Nasima.

A mes amies: Salma, Meryem, Faten, Wafa, Aaicha, et Manale.

A toute personne qui me connait.

Rokiya

Résumé

Au cours des dernières années, le monde a connu des évolutions et des changements qu'il n'ya pas vu précédemment, grâce à la révolution technologique et informatique qui a touché divers secteurs et a noté que le plus grand impact de ce sujet apparaît dans le domaine commercial soi-disant commerce électronique ou le commerce via Internet.

Nous permettent de faire les opérations d'achat et de vente à distance. Dans notre projet

nous allons réaliser un site web dynamique pour l'achat et la vente

D'une pharmacie en utilisant des outils de Modélisation

UML et un ensemble de langages de Programmations tels que l' HTML et le PHP...

ملخص

في السنوات الأخيرة، شهد العالم تطورات والتغيرات التي لا مثيل لها من قبل، وذلك بفضل الثورة التكنولوجية والكمبيوتر التي أثرت على مختلف القطاعات وأشار إلى أن أكبر أثر هذا الموضوع يظهر في القطاع التجاري ما يسمى التجارة الإلكترونية أو التجارة عبر الإنترنت.

تسمح لنا بشراء وبيع المعاملات عن بعد. في مشروعنا هذا سوف نقوم بإنشاء موقع التي ديناميكي لبيع وشراء

في الصيدلية باستخدام أدوات النمذجة و هي

PHP و HTML ومجموعة من لغات البرمجة مثل UML

SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE.....	21
Chapitre 01 : Les Technologies web	
Section01 : Internet	
1.1. Introduction	23
1.2. Définition	23
1.3. Historique d'internet.	23
1.4. Le rôle d'internet	24
1.5. Les services d'internet	24
1.5.1 Services de dialogue.....	24
1.5.1.1 Le courrier électronique ou l'E-mail (courriel).....	24
1.5.1.2. Les forums de discussion (news).....	24
1.5.2. Service d'information	25
1.6. Les protocoles	25
1.6.1. Définition.....	25
1.6.2. Les protocoles de transmissions TCP/IP.....	25
1.6.2.1. Le protocole TCP	26
1.6.2.2. Le protocole IP	26
1.6.3. Les protocoles de communications	26
1.6.3.1 Le protocole http.....	26
1.6.3.2 Le protocole DNS	26
1.7. Modèle OSI (Open Systems Interconnexion).....	26
1.7.1. Définition	26
1.7.2. La différence entre le modèle OSI et modèle TCP/IP.....	28

Section 02: World Wide Web

1.1. Definition d'un site web.....	28
1.2. Les types d'un site web.....	28
1.2.1. Les sites statiques.....	28
1.2.2. Les sites dynamiques.....	29
1.3. Les applications de site web.....	30
1.4. L'architecture Client/serveur	31
1.4.1. Définition	31
1.4.2. Client web	31
1.4.3. Le serveur web.....	31
1.4.4. Requête	31
1.4.5. Réponse	31
1.5. Navigateur web	32
1.5.1. Définition.....	32
1.5.2. Le rôle	32
1.6. Hébergeur web	32
1.6.1. Définition	32
1.6.2. Le rôle	32
1.6.3. Les différentes catégories d'hébergeurs.....	33
1.7. L'URL (adresse web)	33
1.7.1. Definition	33
1.7.2. Le World Wide Web (www).....	34
1.7.3. Page web.....	34
1.8. Conclusion	35

Chapitre 2..... UML et processus unifié (PU)

Section 01 : UML (Langage de modélisation unifié)

2.1. Introduction.....	36
2.2. Définition.....	36
2.3. Historique.....	36
2.4. Les points forts d'UML.....	38
2.5. Les points faibles d'UML.....	38
2.6. Les diagrammes d'UML	38
2.7. Les différents diagrammes d'UML	38
2.8. Caractéristiques d'UML	39
2.9. Présentation des diagrammes utilisés.....	40
2.9.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	40
2.9.2. Les diagrammes de séquences.....	42
2.9.3. Diagramme de classe	45
2.9.4. Diagramme d'activité	47

Section 02 : Processus unifié (up)

2.1. Définition	49
2.2. Les phases	50
2.2.1. Analyse des besoins	50
2.2.2. Elaboration	50
2.2.3. Construction	50
2.2.4. Transition	50
2.3. Les Principe de processus	50
2.4. Conclusion	51

Chapitre 03 : Les langages de programmations web et les outils de travaux

Section 01 : Les langages de programmations web

3.1. Introduction.....	52
3.2. HTML.....	52
3.2.1. Définition	52
3.2.2. Les avantages de HTML.....	53
3.3. CSS (feuille de style de cascade) :.....	53
3.3.1. Définition	53
3.3.2. Les avantages de CSS	54
3. 4. PHP	54
3.4.1. Définition	54
3.4.2. Avantage de PHP	54
3.5. JavaScripts.....	55
3.5 .1. Définition	55
3.5.2. Les Avantages de JavaScripts.....	55

Section 02 : Les outils de travaux

3.1. PHP MyAdmin	56
3.2. MySQL	57
3.2.1. Définition	57
3.2.2. Avantage de MYSQL	57
3.3. Adobe Photoshop	58
3.4. Notepad++.....	58

3.5. Mozilla Firefox	59
3.6. Wamp Server.....	59
3.7. UML PacesterDiagrammer	60

Section 03 : Langage Joomla

1.1. Définition	61
3.2. Historique de Joomla	61
3.3. Caractéristique de Joomla	62
3.4. Les Avantages des Joomla.....	63
3.5. Les Inconvénients de Joomla	63
3.6. Pour quoi utilisée le langage Joomla ?.....	63
3.7. Personnalisation.....	64
3.8. Les Versions de Joomla	64
3.9. Template	65
3.10. Module.....	65
3.11. Menu	66
3.12. Conclusion.....	66

Chapitre 04:La modélisation UML de site web

4.1. Introduction.....	67
4.2. Identification des acteurs	67
4.3. Diagrammes élaborés	68
4.3.1. Diagrammes de cas d'utilisation	68
4.3.2. Description textuelle du cas d'utilisation.....	69
4.3.2.1. Cas d'utilisation « Crée un compte ».....	69
4.3.2.2. Cas d'utilisation « Supprimer un médicament ».....	69
4.3.2.3. Cas d'utilisation « modifier un médicament ».....	70

4.3.2.4. Cas d'utilisation « rechercher médicament ».....	70
4.3.2.5. Cas d'utilisation « ajouter médicament ».....	71
4.3.2.6. Cas d'utilisation« annuler une commande ».....	71
4.3.2.7. Cas d'utilisation« facturation ».....	71
4.3.2.8. Cas d'utilisation« vente médicament ».....	72
4.3.2.9. Cas d'utilisation « s'authentifier ».....	72
4.3.2.10. Cas d'utilisation « effectuer une commande ».....	73
4.3.3. Diagramme de séquence système.....	73
4.3.3.1. Cas d'utilisation crée compte.....	73
4.3.3.2Cas d'utilisation supprimé médicament.....	74
4.3.3.3Cas d'utilisation modifier médicament.....	74
4.3.3.4 Cas d'utilisation rechercher médicament.....	75
4.3.3.5 Cas d'utilisation ajouter médicament.....	75
4.3.3.6 Cas d'utilisation annuler commande	76
4.3.3.7 Cas d'utilisation facturation	76
4.3.3.8. Cas d'utilisation vente médicament	77
4.3.3.9 Cas d'utilisation s'authentifier.....	78
4.3.3.10 Cas d'utilisation effectuer une commande.....	78
4.3.4. Diagramme d'activité.....	79
4.3.4.1 crée compte	79
4.3.4.2 supprimer médicament	80
4.3.4.3 modifier médicament.....	81
4.3.4.4rechercher médicament.....	82
4.3.4.5 ajouter médicament.....	82
4.3.4.6 annuler une commandes.....	83

4.3.4.7 Facturation	84
4.3.4.8 Vente médicament.....	85
4.3.4.9 S'authentifier	86
4.3.4.10 Effectuer une commande	86
4.3.5. Diagramme de classe participant.....	87
4.3.5.1 crée compte.....	87
4.3.5.2 Supprimer médicament.....	87
4.3.5.3 Modifier médicament.....	88
4.3.5.4 rechercher médicament.....	89
4.3.5.5 Ajouter médicament.....	90
4.3.5.6 Annuler une commande.....	90
4.3.5.7 Facturation.....	91
4.3.5.8 Vente médicament.....	91
4.3.5.9 S'authentifier	92
4.3.5.10 Effecteur une commande.....	92
4.3.6. Diagramme de modèle de domaine.....	93
4.4. Conclusion	93

Chapitre 05 : Conception et réalisation

5.1. Introduction.....	94
5.2. Les interface de notre site.....	94
5.2.1 Page d'accueil	94
5.2.2Page Authentifier	95
5.2.3 Page message d'erreur d'Authentifier	96
5.2.4 Page d'inscription	97

5.2.5. Page message d'erreur de l'inscription	98
5.2.6. Page guide des médicaments	99
5.2.7. Qui somme nous ?.....	100
5.2.8. La recherche.....	101
5.2.9. Page mise à jour des médicaments.....	102
5.2.10. Page d'administrateur.....	103
5.2.11 Conclusion.....	103
<i>CONCLUSION GENERALE</i>.....	104
Bibliographie.....	105

Liste des figures

Chapitre 01 : Technologie web

Figure 1.1:l'internet.....	23
Figure 1.2 : L'E-mail.....	24
Figure 1.3 : Le modèle OSI.....	27
Figure 1.4 : OSI et TCP/IP.....	28
Figure 1.5 : site statique.....	29
Figure 1.6: site dynamique.....	30
Figure 1.7 : architecture client/serveur.....	31
Figure 1.8: les navigateurs web.....	32
Figure 1.9: L'URL.....	33
Figure 1.10 : www.....	34

Chapitre 02 : UML et le processus unifié (up)

Figure 2.1 : UML.....	36
Figure 2.2 : L'historique d'UML.....	37
Figure 2.3 : Schéma de la hiérarchie des diagrammes d'UML 2.0.....	39
Figure 2.4 : Représentation d'un acteur.....	40
Figure 2.5 : Représentations de cas d'utilisation.....	41
Figure 2.6 : Représentations de relation d'inclusion.....	41
Figure 2.7 : Représentations de relation d'extension.....	41
Figure 2.8: Relation de généralisation.....	42
Figure 2.9 : Représentation de relation d'association.....	42
Figure 2.10 : Représentation d'une ligne de vie.....	43
Figure 2.11 : Représentation d'un message synchrone.....	43

Figure 2.12 : Représentation d'un message asynchrone.....	44
Figure 2.13 : Schéma qui présente fragment loop.....	44
Figure 2.14 : schéma qui présente fragment opt.....	45
Figure 2.15 : Schéma qui présente fragment Alt.....	45
Figure 2.16 : Représentations d'une classe.....	46
Figure 2.17 : Relation d'association.....	46
Figure 2.18 : Cardinalité d'une relation entre les classes.....	46
Figure 2.19:Nœud initial.....	47
Figure 2.20:Nœud final.....	47
Figure 2.21 : Représentations d'action.....	47
Figure 2.22 : Représentations d'une transition.....	48
Figure 2.23 : Représentations d'un nœud de décisions.....	48
Figure 2.24 : Représentations d'une jonction.....	49

Chapitre 03: Les langages de programmation et les outils de travaux

Figure 3.1: HTML.....	53
Figure 3.2 : CSS.....	53
Figure 3.3 : PHP.....	54
Figure 3.4 : JavaScript.....	55
Figure 3.5 : PHP MyAdmin.....	56
Figure 3.6: MYSQL.....	57
Figure 3.7: Adobe Photoshop Portable.....	58
Figure 3.8 : Notepad++.....	58
Figure 3.9 : Mozilla Firefox.....	59
Figure 3.10 : Wamp server.....	59
Figure 3.11:UML PacesterDiagrammer.....	60

Figure 3.12: la présentation de Joomla.....	61
---	----

Chapitre 04 : La modélisation UML de site web

Figure 4.1 : Diagramme de cas d'utilisation.....	68
Figure 4.2: Diagramme de séquence système crée compte.....	73
Figure 4.3: Diagramme de séquence système supprimé médicament.....	74
Figure 4.4: Diagramme de séquence système modifié médicament.....	74
Figure 4.5: Diagramme de séquence système rechercher médicament.....	75
Figure 4.6: Diagramme de séquence système ajouter médicament.....	75
Figure 4.7: Diagramme de séquence système annuler commande.....	76
Figure 4.8: Diagramme de séquence système facturation.....	76
Figure 4.9: Diagramme de séquence système vente médicament.....	77
Figure 4.10: Diagramme de séquence système s'authentifier.....	78
Figure 4.11: Diagramme de séquence système effectuer une commande.....	78
Figure 4.12: Diagramme d'activité crée compte.....	79
Figure 4.13: Diagramme d'activité supprimer un médicament.....	80
Figure 4.14: Diagramme d'activité modifier médicament.....	81
Figure 4.15: Diagramme d'activité rechercher médicament.....	82
Figure 4.16 : Diagramme d'activité ajouter médicament.....	82
Figure 4.17: Diagramme d'activité annuler commande.....	83
Figure 4.18: Diagramme d'activité facturation.....	84
Figure 4.19: Diagramme d'activité vente médicament.....	85
Figure 4.20: Diagramme d'activité s'authentifie.....	86
Figure 4.21: Diagramme d'activité effectuer une commande.....	86
Figure 4.22: Diagramme de classe participant créer compte.....	87
Figure 4.23: Diagramme de classe participant supprimer médicament.....	87

Figure 4.24: Diagramme de classe participant modifier médicament.....	88
Figure 4.25: Diagramme de classe participant rechercher médicament.....	89
Figure 4.26: Diagramme de classe participant ajouter médicament.....	90
Figure 4.27: Diagramme de classe participant annuler un commande.....	90
Figure 4.28: Diagramme de classe participant facturation.....	91
Figure 4.29: Diagramme de classe participant vente médicament.....	91
Figure 4.30 : Diagramme de classe participant s'authentifier.....	92
Figure 4.31: Diagramme de classe participante effectuer une commande.....	92
Figure 4.32: Diagramme de modèle de domaine.....	93

Chapitre 05 : Conception et réalisation

Figure 5.1: page d'accueil.....	94
Figure 5.2: Authentifier.....	95
Figure 5.3: message d'erreur d'authentifier.....	96
Figure 5.4 : Page d'inscription.....	97
Figure 5.6: message d'erreur d'inscription.....	98
Figure 5.7: page guide médicament.....	99
Figure 5.8 : Page Qui somme nous ?.....	100
Figure 5.9 : Page de rechercher médicament.....	101
Figure 5.10 : Page de mise à jour des médicaments.....	102
Figure 5.11 : Page modifier l'espace administrateur.....	103

Liste des tableaux

Chapitre 04 : la modélisation UML de site web

Tableau 4.1: Fiche descriptive de cas d'utilisation Créé un compte.....	69
Tableau 4.2 : Fiche descriptive de cas d'utilisation Supprimer un médicament.....	69
Tableau 4.3: Fiche descriptive de cas d'utilisation modifier un médicament.....	70
Tableau 4.4: Fiche descriptive de cas d'utilisation rechercher médicament.....	70
Tableau 4.5: Fiche descriptive de cas d'utilisation ajouté médicament.....	71
Tableau 4.6: Fiche descriptive de cas d'utilisation annuler une commande.....	71
Tableau 4.7: Fiche descriptive de cas d'utilisation facturation.....	71
Tableau 4.8: Fiche descriptive de cas d'utilisation vente médicament.....	72
Tableau 4.9: Fiche descriptive de cas d'utilisation s'authentifier.....	72
Tableau 4.10: Fiche descriptive de cas d'utilisation effectuer une commande.....	73

INTRODUCTION GENERALE

Aujourd'hui la réalisation du web est très nécessaire dans les différents besoins techniques ou, économie ou, le commerce électronique...etc.

L'internet offre des possibilités considérables et accroît les chances de communication à travers un lieu virtuel.

En Algérie, pour acheter un médicament, les clients doivent se déplacer vers une pharmacie donc dans notre projet nous allons essayer de réaliser un site web dynamique. Pour simplifier l'opération de vente et l'achat des médicaments.

En appliquant un processus de développement repose sur une conception qui utilise des diagrammes du langage UML.

Et utiliser aussi des outils de travail tels que PHP myadmin et MYSQL...etc., et utiliser le langage principale Joomla.

Le mémoire est constitué de 5 chapitres :

Le premier chapitre nous allons définir l'internet, le site web, le Word wide web et les différents services d'internet.

Le deuxième chapitre s'intéresse au langage UML et ses diagrammes, en plus, le Processus unifié (UP) qui est un processus de développement logiciel définit une séquence d'étapes

Le troisième chapitre est consacré les outils de développement que nous avons utilisé Tels que : PHP, MySQL, HTML et aussi le langage Joomla qui peut créer le site web dynamique.

Le quatrième chapitre est consacré à notre conception, par la définition des différents Acteurs et les cas d'utilisations, et puis la proposition des différents diagrammes de cas D'utilisations, les fiches descriptives, les diagrammes de séquences système et les digrammes d'activités.

Enfin, Le cinquième chapitre présente le résultat de notre implémentation résumé Dans quelques interfaces de notre site web.

Chapitre 01

Technologie web

1.1. Introduction

Bien que les concepts techniques fondamentaux aient été imaginé dès le début des années 60, on peut dire que internet est née au moins de septembre 1969, L'application qui a fait connaître Internet au public est le World Wide Web, autrement dit le Web.

Section01 : Internet

1.2. Définition

L'Internet est un système de communication qui permet aux ordinateurs autour du monde de communiquer et de s'échanger de l'information entre eux. Cette communication entre ordinateurs permet plusieurs possibilités et offre une masse d'informations chaque jour plus importante dans des domaines comme la médecine, la science et la technologie. [1]



Figure 1.1:l'internet

1.3. Historique d'internet

Histoire d'Internet remonte au développement des premiers réseaux de télécommunication. L'idée d'un réseau informatique, permettant aux utilisateurs de différents ordinateurs de communiquer, se développa par de nombreuses étapes successives. La somme de tous ces développements conduisit au « réseau des réseaux » (network of networks) que nous connaissons aujourd'hui en tant que l'internet. Il est le fruit à la fois de développements technologiques et du regroupement d'infrastructures réseau existantes et de systèmes de télécommunications. Les premières versions mettant

en place ces idées apparurent à la fin des années 1950. L'application pratique de ces concepts commença à la fin des années 1960. Dès les années 1980, les techniques que nous reconnaissons maintenant comme les fondements d'Internet moderne commencèrent à se répandre autour du globe. Dans les années 1990, sa popularisation passa par l'apparition du World Wide Web. [2]

1.4. Le rôle d'internet

- Permet de partager les informations personnelles.
- Permet d'échanger des données et des courriers.
- Permet la distance et supprimer les frontières entre les nations. [3]

1.5. Les services d'internet

1.5.1. Services de dialogue

1.5.1.1. Le courrier électronique ou l'E-mail (courriel)

Le courrier électronique service (dans le web) le plus utilisé d'internet, il permet de transmission des messages écrit, d'envoyer tous types de documents, d'un ordinateur à un autre en quelques secondes électroniquement en utilisant un réseau informatique (internet).



Figure 1.2 : L'E-mail

1.5.1.2. Les forums de discussion (news)

Un forum de discussion est un espace de discussion asynchrone sur un site web ou sur un service en ligne qui permet aux internautes d'échanger, de poser des questions ou de poster des réponses sur les thématiques proposées.

1.5.2. Service d'information

- **Le Web (WWW)**

Le service le plus connu, le plus récent et maintenant le plus utilisée. Il s'agit d'un jeu de pages interconnectées qui constituent différents sites Web. Les pages Web utilisent des liens spéciaux qui prennent la forme de texte en surbrillance ou de graphismes. Il suffit de cliquer sur un lien pour être transporté vers une nouvelle page qui peut se trouver à l'autre bout de la planète. Sans efforts, le Web nous fait passer de pages en pages et de sites en site. [4]

1.6. Les protocoles

1.6.1. Définition

Le protocole est un ensemble de règles (codes) à respecter pour établir un échange d'informations entre ordinateurs. Le protocole plus utilisé par l'Internet est le TCP/ IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol). Il permet l'envoi des données par petits paquets. Il existe d'autres types de protocoles tels que le FTP, http ...etc. [3]

1.6.2. Les protocoles de transmissions TCP/IP

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

- Le fractionnement des messages en paquets.
- L'utilisation d'un système d'adresses.
- L'acheminement des données sur le réseau (routage).
- Le contrôle des erreurs de transmission de données. [3]

1.6.2.1. Le protocole TCP

Le protocole TCP (Transmission Control Protocol) correspond à la couche 4(transport) du modèle OSI qui présente les services les plus importants (des services fiables et non fiables) pour interconnecter les ordinateurs avec des réseaux.

1.6.2.2. Le protocole IP

Le protocole IP (Internet Protocol) correspond à la couche 3 (réseau) du modèle OSI qui permet l'interconnexion de sous-réseaux. Il est souvent associé à un protocole de contrôle de la transmission des données appelé TCP, on parle ainsi du protocole TCP/IP.

1.6.3. Les protocoles de communications

Est un ensemble des règles et des conventions déterminant de procédures permettant à deux entités de communiquer.

1.6.3.1 Le protocole HTTP

Le protocole HTTP (HyperText Transfer Protocol) est le protocole le plus utilisé sur Internet depuis 1990. Le but du protocole HTTP est de permettre un transfert de fichiers (essentiellement au format HTML) localisés grâce à une chaîne de caractères appelée URL entre un navigateur (le client) et un serveur. L'URL est l'adressage standard de n'importe quel document, sur n'importe quel ordinateur en local ou sur Internet. [3]

1.6.3.2 Le protocole DNS

Le protocole DNS (Domain Name System) est un système hiérarchique, redondant et distribué de noms pour le réseau internet. C'est service d'annuaire internet qui permet de convertir les noms en adresse IP. Il est constitué de deux composantes principales : les données DNS et les serveurs. [5]

1.7. Modèle OSI (Open Systems Interconnexion)

1.7.1. Définition

Est un ensemble de règles applicable de façon générale à tous les réseaux.

Il est très important, c'est le meilleur outil disponible pour d'écrire l'envoi et la réception de données sur un réseau.

En réalité le modèle TCP/IP a été développé à peu près au même moment que le modèle OSI, c'est la raison pour laquelle il s'en inspire mais n'est pas totalement conforme aux spécifications du modèle OSI. Il est constitué de sept couches qui sont les suivantes :

Niveau	Ancien modèle	Nouveau modèle
Niveau 7	Couche Application	Niveau Application
Niveau 6	Couche Présentation	Niveau Présentation
Niveau 5	Couche Session	Niveau Session
Niveau 4	Couche Transport	Niveau Message
Niveau 3	Couche Réseau	Niveau Paquet
Niveau 2	Couche Liaison Données	Niveau Trame
Niveau 1	Couche Physique	Niveau Physique

Figure 1.3 : Le modèle OSI.

- **La couche physique** : définit la façon dont les données sont physiquement converties en signaux numériques sur le média de communication (impulsions électriques, modulation de la lumière, etc.).
- **La couche liaison données** : définit l'interface avec la carte réseau et le partage du média de transmission.
- **La couche réseau** : permet de gérer l'adressage et le routage des données, c'est-à-dire leur acheminement via le réseau. [3]
- **La couche transport** : est chargée du transport des données, de leur découpage en paquets et de la gestion des éventuelles erreurs de transmission.
- **La couche session** : définit l'ouverture et la destruction des sessions de communication entre les machines du réseau.
- **La couche présentation** : définit le format des données manipulées par le niveau applicatif (leur représentation, éventuellement leur compression et leur chiffrement) indépendamment du système.
- **La couche application** : assure l'interface avec les applications. Il s'agit donc du niveau le plus proche des utilisateurs, géré directement par les logiciels.[6]

1.7.2. La différence entre le modèle OSI et modèle TCP/IP

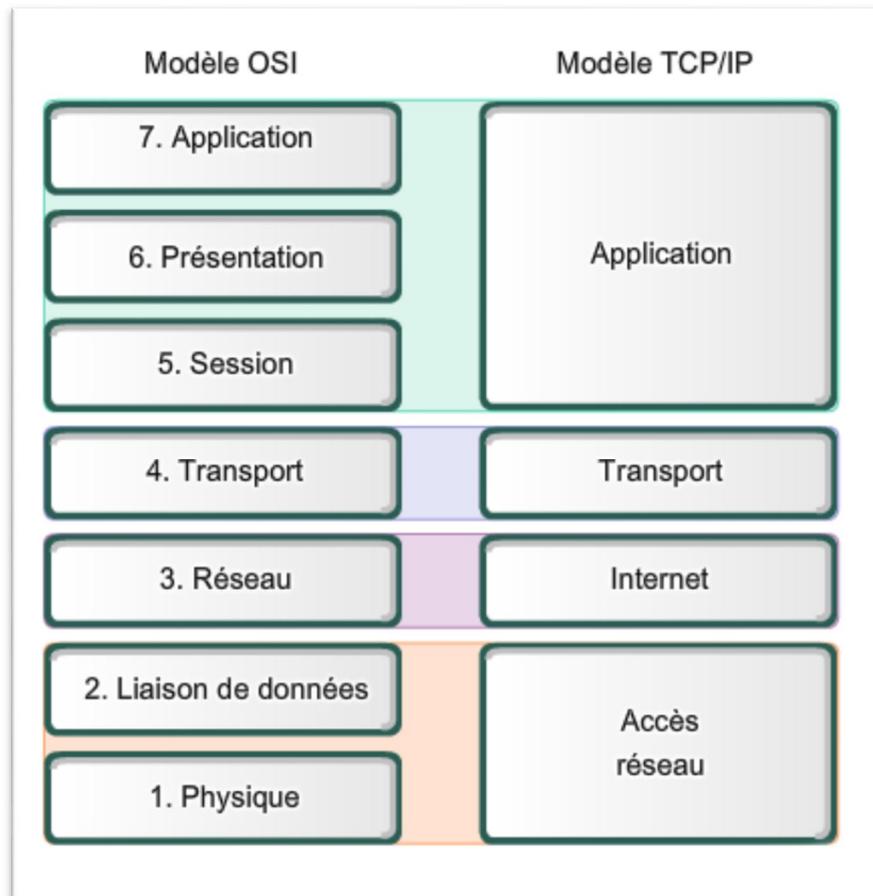


Figure1.4: OSI et TCP/IP.

Section 02: World Wide Web

1.1. Définition d'un site web

Un site internet est un dossier présent sur un ordinateur distant appelé serveur (on l'appelle également hébergeur), il est connecté en permanence à internet. Ce dossier accueille les pages du site web, qui sont accessibles via une adresse unique. [3]

1.2. Les types d'un site web

Il existe deux principaux types lors de la création d'un site Internet : le site statique et le site dynamique.

1.2.1. Les sites statiques

On dit qu'un page web est statique lorsque leur contenu est fixé à l'avance car. Il n'est pas modifiable par l'utilisateur. La maintenance de ce type des sites se fait par

l'administrateur. Une fois le site mis à jour sur l'ordinateur de l'administrateur, celui-ci devra être envoyé sur le site via FTP. Un site est dit statique car les pages HTML qui le compose sont toujours identiques entre deux visites sans mise à jour. [7]



Figure 1.5 : site statique.

Les avantages d'un site statique

- Moins cher.
- Chaque page est construite séparément les un des autres (ses pages sont individuelles).
- plus rapide pour l'internaute.
- manipulation du design plus facile (il est plus simple de changer / ajouter certaines mises en forme).

1.2.2. Les sites dynamiques

Dont les informations des pages sont variables selon différents paramètres : l'heure de la visite, le visiteur, etc. Le site dynamique se réalise généralement grâce aux scripts PHP, Cold Fusion ou encore ASP. [8]

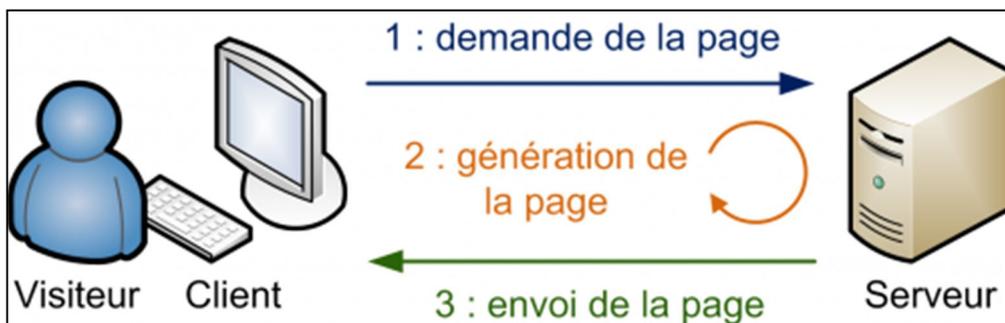


Figure 1.6: site dynamique.

Les avantages d'un site dynamique

- La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie «administration» du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles.
- Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs : les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes. [7]

1.3. Les applications de site web

En informatique, une application Web (aussi appelée Web pp) est un logiciel applicatif manipulable grâce à un navigateur Web. De la même manière que les sites Web, une application Web est généralement placée sur un serveur et se manipule en actionnant des bides (composent d'interface graphique) à l'aide d'un navigateur Web.

Les applications web sont souvent créées par des équipes composées à la fois de développeurs et de designers. Le développement nécessite la connaissance des différents langages utilisés dans les technologies du Web : HTML pour la présentation des pages, CSS pour la charte graphique, JavaScript, Java ou Action Script pour les automatismes exécutés par le client, ainsi qu'un langage tels que par exemple Java, PHP, C# ou VB Script pour les automatismes exécutés par le serveur. Le navigateur web est le logiciel qui affiche les résultats envoyés par le serveur, reçoit les manipulations de l'utilisateur et les transmet au serveur. [9]

1.4. L'architecture Client/serveur

1.4.1. Définition

Est un ensemble des ordinateurs clients liées à une machine serveur, cette architecture propose un environnement ouvert. Les applications client s'exécutent obligatoirement sur des PC, chaque machine client demande un service par l'envoi d'une requête et à la suite la réception d'une réponse.

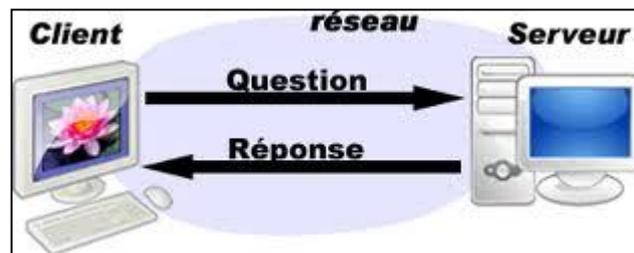


Figure 1.7 : Architecture client/serveur.

1.4.2. Client web : est un logiciel utilisé pour demander des pages web du serveur web. Le client envoie des requêtes au serveur à que l'utilisation veut ramener des informations disponibles à des serveurs. Il est appelé aussi le navigateur web.

1.4.3. Le serveur web : serveur est un ordinateur qui répond à la requête émise par les clients web le serveur web est généralement un ordinateur très nécessaire pour la capacité des traitements et des stockages.

1.4.4. Requête : C'est un message écrit pour en savoir davantage sur l'information envoyé par le client au serveur web.

1.4. 5. Réponse : C'est un message envoyé par le serveur web à un client web. Le message doit être soit sous la forme de texte ou l'image etc.

1.5. Navigateur web

1.5.1. Définition

Le «navigateur» est l'outil de l'internaute, lui permettant de surfer entre les pages web de ses sites préférés. Il s'agit d'un logiciel possédant une interface graphique composée de boutons de navigation, d'une barre d'adresse, d'une barre d'état (généralement en bas de fenêtre) et dont la majeure partie de la surface sert à afficher les pages web. [7]



Figure 1.8: les navigateurs web

1.5.2. Le rôle

- permet d'afficher des sites web.
- lit les langages HTML et CSS pour savoir ce qu'il doit afficher.

1.6. Hébergeur web

1.6.1. Définition

Un hébergeur web (ou hébergeur internet) est une entité ayant pour vocation de mettre à la disposition des internautes des sites web conçus et gérés par des tiers. Il donne ainsi accès à tous les internautes au contenu déposé dans leurs comptes par les webmestres souvent via un logiciel FTP ou un gestionnaire de fichiers. Pour cela, il maintient des ordinateurs allumés et connectés 24 heures sur 24 à Internet (dresseur web par Exemple) par une connexion à très haut débit (plusieurs centaines de Mb/s), sur lesquels sont installés des logiciels : serveur http (souvent Apache), serveur de messagerie, de base de données...etc. [7]

1.6.2. Le rôle

- Fournir de la bande passante.
- Fournir de la puissance CPU.
- Un service 24h sur 24h, 7 jour/7jour.

1.6.3. Les différentes catégories d'hébergeurs

On distingue les principales catégories d'hébergeur :

- Hébergeur gratuit.
- Hébergeurs professionnels.
- L'hébergement mutualisé.
- L'hébergement dédié.
- Colocation.
- Activité d'hébergeur.

1.7. L'URL (adresse web)

1.7.1. Définition

Le sigle URL (Uniform Resource Locator) ou appelées aussi adresse web, ce terme utilisée pour adresser les ressources de la world wide web (document HTML, image, forum Usenet, boîte de courrier électronique et d'autres. L'URL est utilisée pour identifier les pages et les sites web.

L'adresse web est une adresse unique pour chaque ressource sur le web.

Exemple :

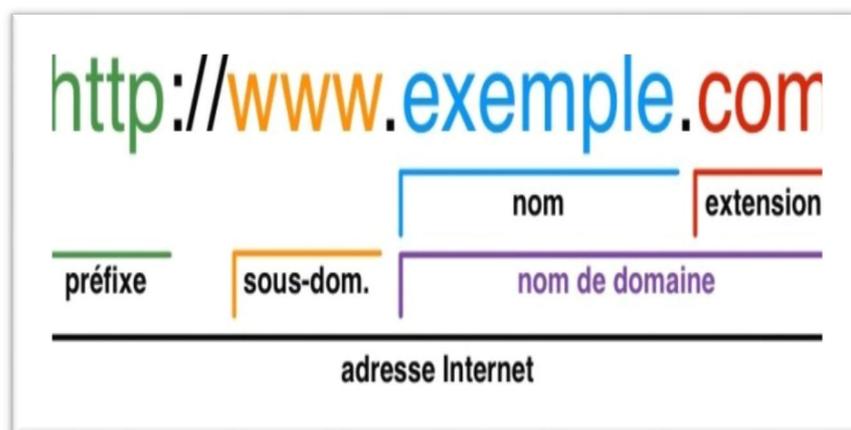


Figure 1.9: L'URL

1.7.2. Le World Wide Web (www)

Le www est le service le plus reconnu parmi les services Internet. Le Web est le service qui offre sur l'Internet une interface graphique permettant par simple pointage d'accéder, à des documents sur le réseau contenant du texte, des images statiques, des sons, des images animées, des liens, ...etc. L'accès aux documents se fait en utilisant un logiciel de consultation (browser, aussi appelé navigateur) qui gère l'interface graphique de l'utilisateur et les liens permettant par un simple clic de la souris d'accéder au document ainsi désigné. [7]



Figure 1.10 : www

1.7.3. Page web

Une page web est une ressource de la world wide web conçue pour être consultée par des visiteurs à l'aide d'un navigateur web. Elle a une adresse web. Techniquement, une page Web est souvent constituée d'un document en HyperText Markup Language (HTML) et d'images. Cependant, tout type de ressources ou d'assemblage de ressources, textuelles, visuelles, sonores, logicielles, peuvent constituer une page Web. [2]

1.8. Conclusion

S'il ya un phénomène caractérisé par le monde de l'informatique dans ces derniers temps il est l'internet que le World Wide Web a été établi près de 50 ans, qui sont en effet réseau vigilants car nous avons trouvé dans la plupart des pays du monde, et donc accessible à tout le monde sert de source d'information et un moyen de divertissement et de la culture etc. nous avons fourni dans ce chapitre le mécanisme de transfert de l'information sur Internet et de ses services ainsi que toutes sortes, nous allons examiner le chapitre suivant pour montrer les concepts de base d' UML.

Chapitre02
UML et le processus
unifié (up)

Section 01 : UML (Langage de modélisation unifié)

2.1. Introduction

Dans ce chapitre on propose une présentation générale d'UML, d'UP et de ses domaines d'application. Le langage UML a été Utilisé pour modéliser le système et le logiciel pour réaliser les diagrammes. Donc ce chapitre répond aux questions suivantes :

Qu'est-ce que c'est UML ?

Qu'est-ce que c'est UP ?

2.2. Définition

UML (sigle désignant Unified Modeling Language ou « langage de modélisation unifié ») est un langage de modélisation graphique à base de pictogramme. Il est apparu dans le monde du génie logiciel. C'est une méthode de modélisation orientée objet développée en réponse à l'appel à propositions lancé par l'OMG (Object Management Group) dans le but de définir la notation standard pour la modélisation des applications construites à l'aide d'objets. [10]



Figure 2.1 : UML.

2.3. Historique

- ❑ Les années 1980: Utilisation de méthodes adaptées à la programmation impérative (notamment Merise)
- ❑ Fin 80 / début 90 la programmation par objets prend de l'importance.
- ❑ Conséquence naturelle: mise en place de méthodes orientées objet. Plus de cinquante méthodes apparaissent entre 1990 et 1995:
 - OOD : Object Oriented Design (Booch, 1991)
 - HOOD : Hierarchical Object Oriented Design (Delatte et al., 1993)
 - OOA : Object Oriented Analysis (Schlaer, Mellor, 1992)
 - OOA/OOD : (Coad, Yourdon, 1991)

- OMT : Object Modelling Technique (Rumbaugh, 1991)
- OOSE : Object Oriented Software Engineering (Jacobson, 1992)
- OOM : Object Oriented Merise (Bouzeghoub, Rochfeld, 1993)
- Fusion (Coleman et al. 1994)
- ❑ Les méthodes proposées définissent des concepts assez proches avec des notations différentes.
- ❑ 1994 : le consensus se fait autour de trois méthodes :
 - OMT (Object Modeling Technique) de James Rumbaugh fournit une représentation graphique des aspects statique, dynamique et fonctionnel d'un système ;
 - OOD (Object Oriented Design) de GradyBooch, définie pour le Département of Defense, introduit le concept de paquetage (package) ;
 - OOSE (Object Oriented Software Engineering) d'Ivar Jacobson fonde l'analyse sur la description des besoins des utilisateurs (cas d'utilisation, ou use cases).
- ❑ 1995 : Fusion des 3 principales méthodes pour définir un langage de modélisation commun: UML (Unified Modeling Language). [11]

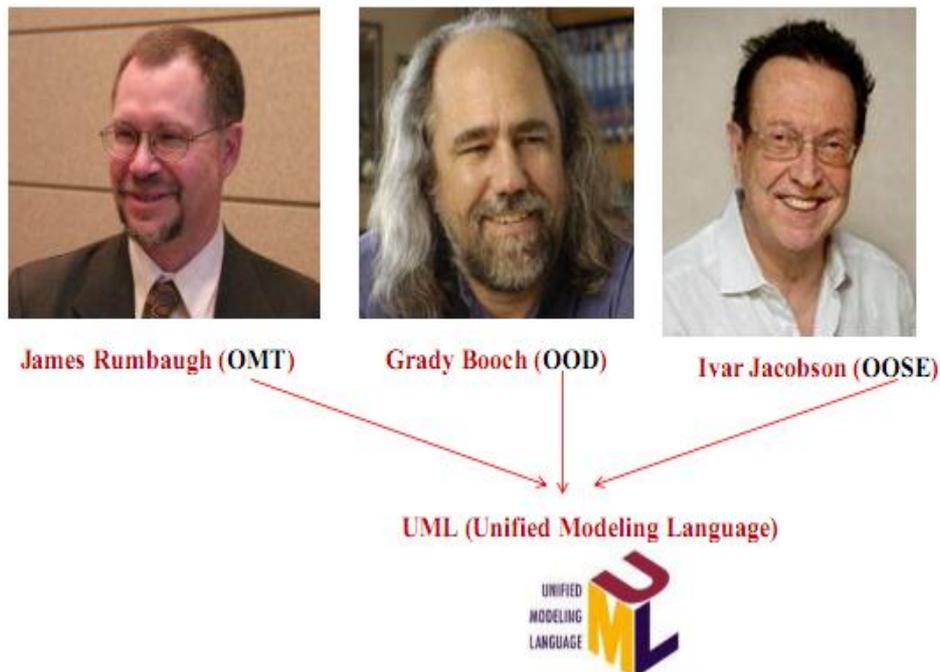


Figure 2.2 : L'historique d'UML.

2.4. Les points forts d'UML

- UML est un langage formel et normalisé.
- Gain de précision.
- Gage de stabilité.
- Encourage l'utilisation d'outils.
- UML est un support de communication performant.
- Il cadre l'analyse.
- Il facilite la compréhension de représentations abstraites complexes.
- Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel. [12]

2.5. 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 une méthode dans la mesure où elle ne présente aucune démarche. [12]

2.6. Les diagrammes d'UML

Un diagramme UML est une représentation graphique, qui s'intéresse à un aspect précis du modèle, dans sa version 2.0 s'articule autour de treize diagrammes, Chaque type de diagramme UML possède une structure (les types des éléments de modélisation qui le composent sont prédéfinis).

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

Ces diagrammes sont regroupés dans deux grands ensembles: les diagrammes structurels et les diagrammes de comportements

2.7. Les différents diagrammes d'UML

Il existe 2 types de diagramme :

Six diagrammes structurels (diagrammes statiques)

- diagramme de classes.
- diagramme d'objets.

- diagramme de composants.
- diagramme de déploiement.
- diagramme de paquetages.
- diagramme de structures composites.

Sept diagrammes comportementaux (diagrammes dynamiques)

- diagramme de cas d'utilisation.
- diagramme d'activités.
- diagramme d'états-transitions.
- diagramme de séquence.
- diagramme de communication.
- diagramme global d'interaction.
- diagramme de temps.

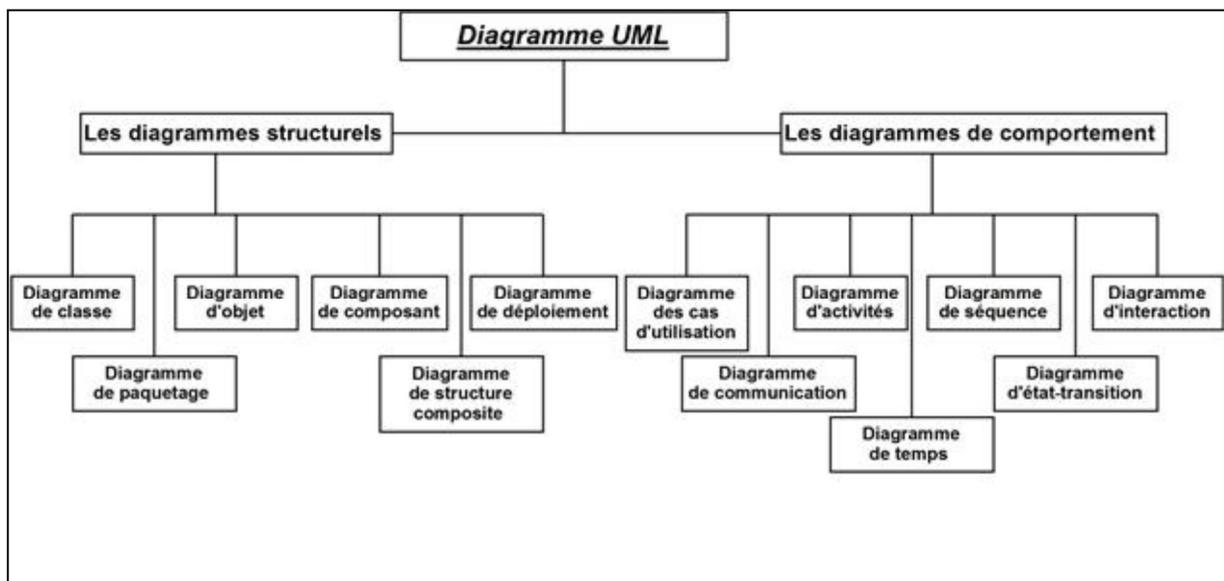


Figure 2.3 : Schéma de la hiérarchie des diagrammes d'UML 2.0.

2.8. Caractéristiques d'UML

Parmi les caractéristiques attrayantes en UML nous pouvons citer :

- UML est un langage standard de modélisation non spécifique à un domaine.
- UML est un langage graphique qui facilite la compréhension et la communication des acteurs du même objet.
- UML propose une notation qui permet de présenter graphiquement les éléments de modélisation
- UML fournit une unification des notations et des méthodes de modélisation.

- UML fournit une lisibilité pour les utilisateurs et une facilité d'utilisation pour les concepteurs.
- UML c'est un moyen de définir la structure d'un programme. [13]

2.9. Présentation des diagrammes utilisés

2.9.1. Diagramme de cas d'utilisation

- **Définition :**

Les cas d'utilisation sont une technique de description du système étudié selon le point de vue de l'utilisateur. Ils décrivent sous la forme d'actions et de réactions le comportement d'un système. Donc, 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. [10]

- **Les éléments d'un diagramme de cas d'utilisation**

- ✓ **Acteur :** Un acteur est le rôle joué par une entité externe (personne, un autre système,...) qui interagit avec le système.

Un acteur se représente par un petit bonhomme.

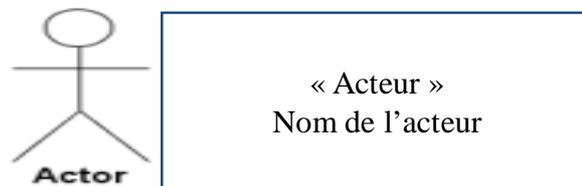


Figure 2.4 : Représentation d'un acteur.

- ✓ **Cas d'utilisation** : Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système.

Un cas d'utilisation (use case) représente un ensemble de séquences d'action qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier. Un cas d'utilisation modélise un service rendu par le système. Il exprime les interactions acteurs/système et apporte une valeur (notable) à l'acteur concerné [14]

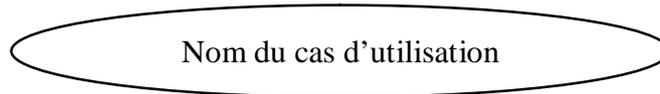


Figure 2.5 : Représentations de cas d'utilisation.

- **Relations dans les diagrammes de cas d'utilisation**

- ✓ **Relation d'inclusion** :

Un cas A inclut un cas B si le comportement décrit par le cas A inclut le comportement du cas B (B est une partie de A).

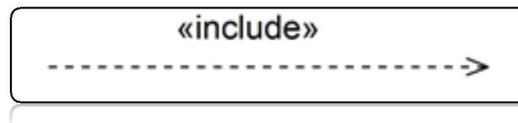


Figure 2.6 : Représentations de relation d'inclusion.

- ✓ **Relation d'extension** :

Une relation d'extension d'un cas d'utilisation A par un cas d'utilisation B signifie qu'une instance de A peut être étendue par le comportement décrit dans B. Cette extension est symbolisée par une flèche discontinue stéréotypé «extend».

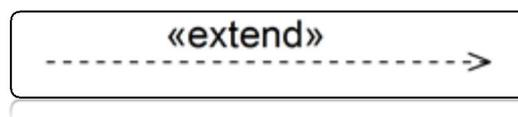


Figure 2.7 : Représentations de relation d'extension.

✓ **Relation de généralisation/spécialisation :**

Un cas A est une généralisation d'un cas B si B est un cas particulier de A. Cette relation de généralisation/spécialisation est présente dans la plupart des diagrammes UML. Une flèche dont la pointe (un triangle fermé) est dirigée vers le cas d'utilisation le Plus général.

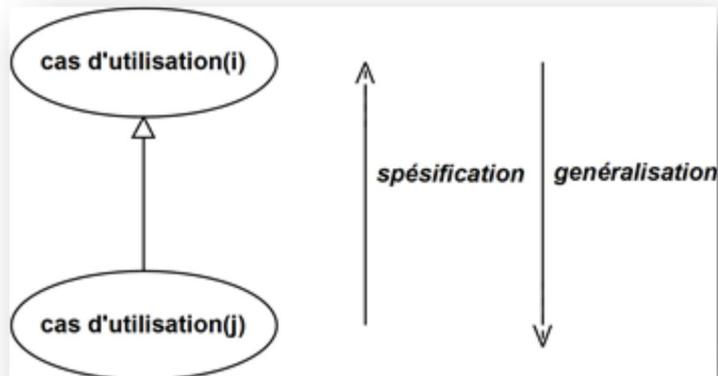


Figure 2.8: Relation de généralisation.

✓ **relation d'association**

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

Elle est représentée par un trait continu

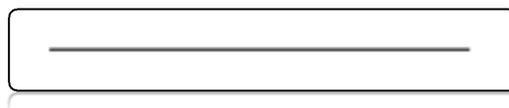


Figure 2.9 : Représentation de relation d'association.

2.9.2. Diagramme de séquences

- **Définition :** Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et les objets du système selon un ordre chronologique. Ils permettent de représenter un système pendant son exécution.

- **Les éléments du diagramme de séquence :**

- ✓ **Lignes de vie**

Une ligne de vie représente un objet qui participe à l'interaction.

Graphiquement, une ligne de vie se représente par un rectangle, auquel est accroché une ligne verticale pointillée, contenant une étiquette dont la syntaxe est :

[<Nom de l'objet>] : [<nom de la classe>]. [11]

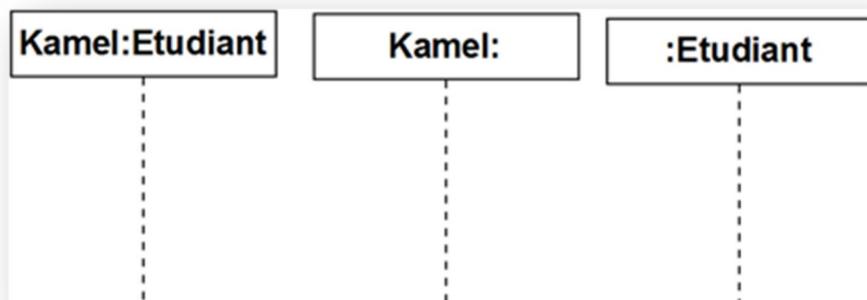


Figure 2.10 : Représentation d'une ligne de vie.

- ✓ **Message :**

Un message représente la spécification d'une communication unidirectionnelle entre objets qui transporte de l'information avec l'intention de déclencher une activité chez le récepteur. [11] .Il Ya deux types nécessaires sont :

- **Messages synchrones**

L'émetteur reste bloqué le temps que le récepteur traite le message envoyé et envoie la réponse. Graphiquement, un message synchrone se représente par une flèche en traits pleins et à l'extrémité pleine, suivi d'une réponse qui se représente par une flèche en discontinue. [11]

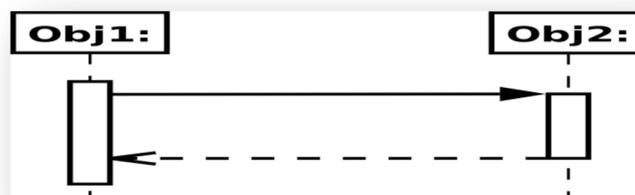


Figure 2.11 : Représentation d'un message synchrone.

- **Messages asynchrones**

L'émetteur n'est pas bloqué lorsque le récepteur traite le message envoyé. Graphiquement, un message asynchrone se représente par une flèche en traits pleins et à l'extrémité ouverte.

Dans la pratique, la plupart des invocations sont synchrones (l'émetteur reste bloqué le temps que dure l'invocation de l'opération). [11]



Figure 2.12 : Représentation d'un message asynchrone.

- ✓ **Les cadres d'interactions**

Les principaux opérateurs sont :

- **Loop (boucle):** Le fragment peut s'exécuter Plusieurs fois, et la condition de garde explicite l'itération.

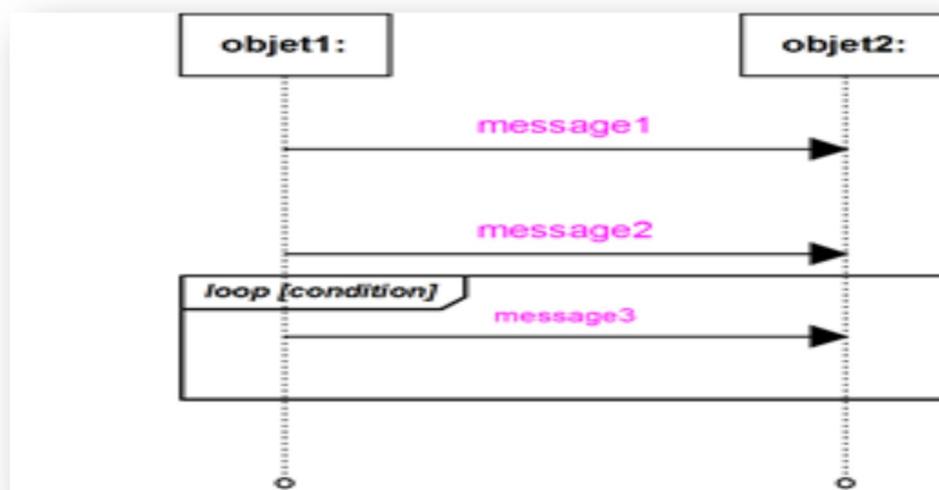


Figure 2.13 : Schéma qui présente fragment loop.

- **Opt (optionnel)** : Le fragment ne s'exécute que si la condition fournie est vraie.

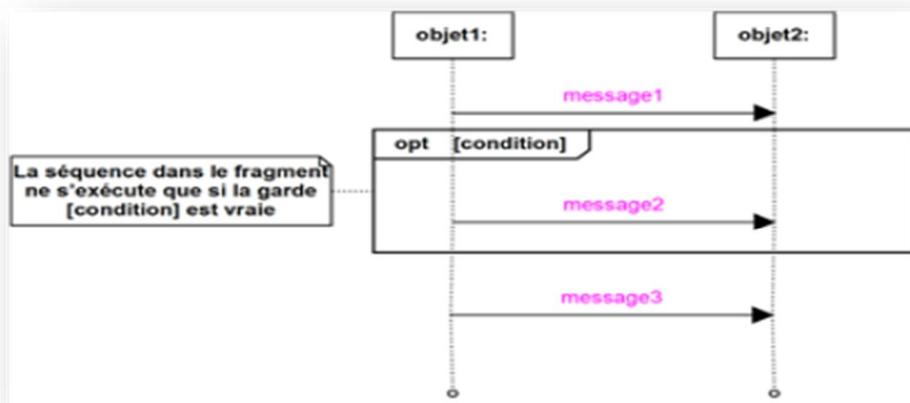


Figure 2.14 : schéma qui présente fragment opt

- **Alt (fragments alternatifs)**: Seul le fragment possédant la condition vraie s'exécutera.

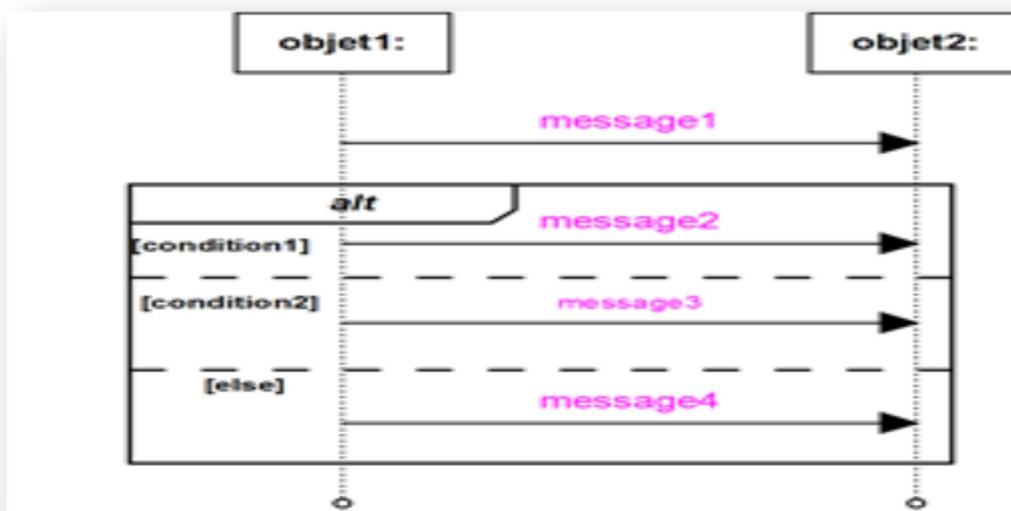


Figure 2.15 : Schéma qui présente fragment Alt.

2.9.3. Diagramme de classe

- **Définition**

Le diagramme de classes est un diagramme UML qui permet de modéliser les classes du système et leurs relations (association, généralisation,...). Il fournit une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir ensemble pour réaliser les fonctionnalités du système. [11]

- **Les éléments du diagramme de classe**

Classe : Représentera la description abstraite d'un ensemble d'objets possédant les mêmes caractéristiques. est représenté Comme :

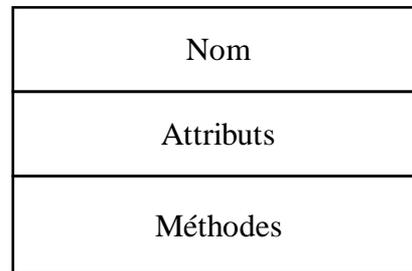


Figure 2.16 : Représentations d'une classe.

- ✓ **Attribut :** Représente un type d'information contenu dans une classe. Il représente la modélisation d'une information élémentaire représentée par son nom et son format.
- ✓ **L'objet :** Est une entité aux frontières bien définies, possédant une identité et encapsulant un état et un comportement. Un objet est une instance (ou occurrence) d'une classe [15].
- ✓ **L'opération :** Est une fonctionnalité assurée par une classe. Il représente un élément de comportement (un service) contenu dans une classe.
- ✓ **Association :** C'est une relation entre deux classes. Il représenté par une ligne continue entre deux classes.

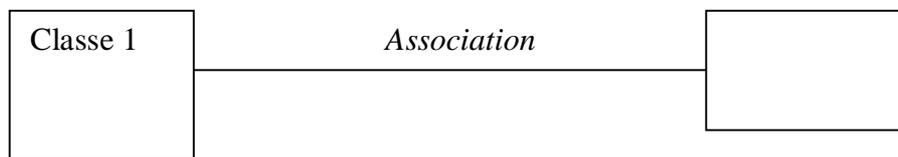


Figure 2.17 : Relation d'association.

- ✓ **Cardinalité :** La cardinalité spécifie le nombre d'objets qui peuvent participer à une relation avec un objet de l'autre classe dans le cadre d'une association en l'appelle aussi multiplicité.



Figure 2.18 : Cardinalité d'une relation entre les classes.

- ✓ **Superclasse :** Est une classe plus générale reliée à une ou plusieurs autres classes plus spécialisées (sous-classes) par une relation de généralisation [15]

2.9.4. Diagramme d'activité

- **Définition**

Le diagramme d'activité est un diagramme états-transitions simplifié pour lequel les états se réduisent à de simples actions ou activités et dont les transitions se déclenchent automatiquement avec éventuellement des gardes. Les diagrammes d'activité sont utilisés pour documenter le déroulement des opérations dans un système, du niveau commercial au niveau opérationnel (de haut en bas) [10].

- **Les éléments de diagramme d'activité**

- ✓ **Nœud initial** : Un nœud initial est un nœud de contrôle à partir duquel le flot débute lorsque l'activité enveloppante est invoquée. Une activité peut avoir plusieurs nœuds initiaux. [10]



Figure 2.19 : Nœud initial.

- ✓ **Nœud final** : Un nœud final est un nœud de contrôle possédant un ou plusieurs arcs entrants et aucun arc sortant [10]



Figure 2.20 : Nœud final.

- ✓ **Action** : Les actions sont des étapes discrètes à partir desquelles se construisent les comportements. Une activité définit un comportement décrit par une séquence d'actions. Elle est modélisée par plusieurs nœuds reliés par des transitions. [11]

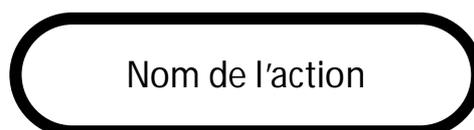


Figure 2.21 : Représentations d'action.

- ✓ **Transition** : Une transition est le passage d'une action vers l'action suivante. [11]

Il y'a deux type de transition.



Figure 2.22 : Représentations d'une transition.

- **Transition automatique**

Déclenchées par la fin d'une activité et provoquent le début immédiate d'une autre. [11]

- **Transition gardée**

Le passage à l'activité suivante n'est possible que si la condition de la transition est vérifiée. [11]

- ✓ **Nœud de décisions**

Un nœud de décision permet de faire un choix entre plusieurs flots. Il possède un arc entrant et plusieurs arcs sortants. Les arcs sortants sont généralement accompagnés de conditions de garde pour conditionner le choix. [11]

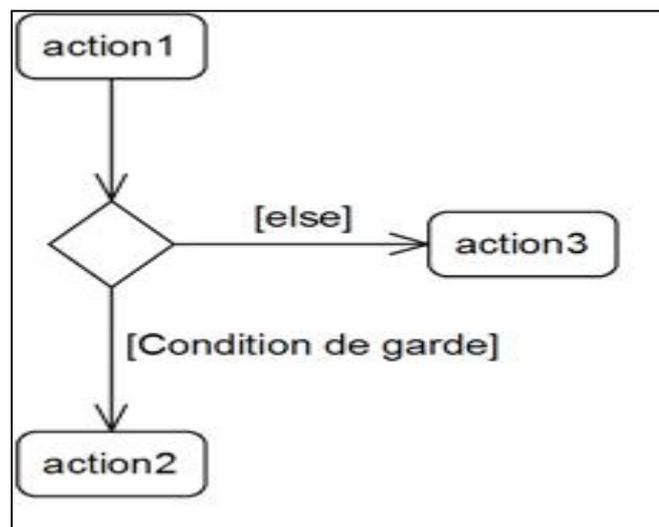


Figure 2.23 : Représentations d'un nœud de décisions.

- ✓ **Embranchement ou bifurcation (*fork*)**

Un embranchement est la décomposition du flux de contrôle en deux ou plusieurs flux de contrôle. Les transitions qui partent d'un embranchement ont lieu en même temps. [11]

✓ Jonction (join)

Une jonction est la recombinaison de deux ou plusieurs flux de contrôle en un seul. On ne franchit une jonction qu'après réalisation de toutes les transitions qui s'y rattachent (*Jonction* ou *join*). [11]

Représentation

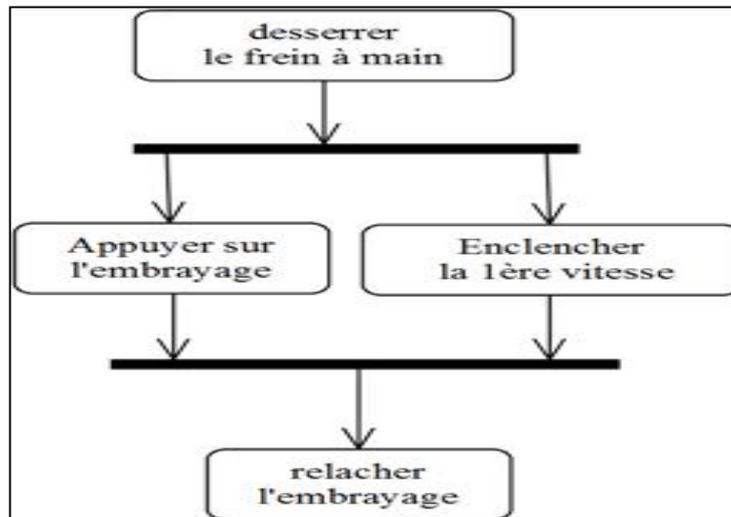


Figure 2.24 : Représentations d'une jonction.

✓ Couloirs d'activités (swimlane)

Afin d'organiser un diagramme d'activités selon les différents responsables des actions représentées, il est possible de définir des "couloirs d'activités". On peut les utiliser pour spécifier la classe responsable de la mise en œuvre d'un ensemble d'actions. Dans ce cas, la classe en question est responsable de l'implémentation du comportement des nœuds inclus dans son couloir. [11]

Section 02 : Processus unifié (up)

2.1. Définition

Le processus que nous avons choisi pour le développement de notre application est le processus UP (Unified Process). Ce processus qui utilise UML basé sur les cas d'utilisation, l'architecture et le développement incrémental. Le processus unifié semble être la solution idéale pour remédier à l'éternel problème des développeurs. En effet, il regroupe les activités à mener pour transformer les besoins d'un utilisateur en un système logiciel quel que soit la classe, la taille et le domaine d'application de ce système. [12]

2.2. Les phases

Il existe quatre phases :

2.2.1. Analyse des besoins

Cette phase porte essentiellement sur les besoins principaux (du point de vue de l'utilisateur). Il donne une vue du projet sous forme de produit fini.

2.2.2. Elaboration

L'élaboration reprend les éléments de la phase d'analyse des besoins et les précise pour arriver à une spécification détaillée de la solution à mettre en œuvre.

2.2.3. Construction

Moment où l'on construit le produit. L'architecture de référence se métamorphose en produit complet, elle est maintenant stable. Le produit contient tous les cas d'utilisation que les chefs de projet, en accord avec les utilisateurs ont décidé de mettre au point pour cette version. [12]

2.2.4. Transition

C'est la phase qui finalise le produit. Il suppose des activités comme la formation des utilisateurs clients, la mise en œuvre d'un service d'assistance et la correction des anomalies constatées.

2.3. Les Principe de processus

Le processus unifié s'appuie sur les principes suivants :

- ✓ **Piloté par les cas d'utilisation** : Comme nous avons déjà vu, un cas d'utilisation représente une fonctionnalité qui satisfait un besoin d'un utilisateur. Le processus suit une voie spécifique, en procédant par une série d'enchaînement d'activités, dérivées d'un cas d'utilisation. Un cas d'utilisation est analysé, conçu, implémenté et enfin testé. [16]
- ✓ **Centré sur l'architecture** : tout système complexe doit être décomposé en parties modulaires afin de garantir une maintenance et une évolution facilitées. Cette architecture (fonctionnelle,

logique, matérielle, etc.) doit être modélisée en UML et pas seulement documentée en texte.
[12]

- ✓ **Itératif et incrémental** : Vu que les projets à réaliser sont de plus en plus complexes et grands, l'idée est de découper le travail en mini projets. Chacun d'entre eux représente une itération qui donne lieu à un incrément. Les itérations désignent des étapes de l'enchaînement d'activités, tandis que les incréments correspondent à des stades de développement du produit.
[16]

2.4. Conclusion

En conclusion, UML est un outil précieux, et incontournable c'est pourquoi nous avons présenté les différents diagrammes définis par UML, puis nous avons présenté le processus unifiés que nous allons utiliser pour modéliser notre application.

Chapitre 03
*Le langage de
programmation
et les outils de travaux*

3.1. Introduction

Dans le cadre de ce chapitre, nous allons présenter les langages de programmation et les outils de travail utilisé pour la conception et la réalisation d'un site, aussi, nous allons examiner en détail le programme utilisé Joomla pour développer un site dynamique .Donc Ce chapitre vise à répondre aux questions suivantes:

C'est quoi les langages de programmation ?

C'est quoi les outils de travail ?

Pour quoi utilisé le langage Joomla ?

Section 01 : Les langages de programmations web

3.2. HTML

3.2.1. Définition

HTML « Hyper Texte Mark up Langage » est un langage permettant de décrire les différents composants d'un document définir des titres, construire des tableaux. Le HTML est un langage simple rédigé sous forme de texte et qui demande un simple éditeur de texte. Le lien Hypertexte est un des principaux atouts du langage HTML, un lien permettant à l'utilisateur d'accéder rapidement à un autre emplacement du document ou à une autre page sur internet. [17]

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

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Titre du document</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

...

...

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



Figure 3.1: HTML

3.2.2. Les avantages de HTML

- HTML est indépendant de toute marque, il est donc fait pour libérer et non pour rendre le client captif d'un produit particulier.
- Une page en HTML peut être lue par des ordinateurs de différentes Marques pour obtenir essentiellement le même résultat.
- Sa structure distribuée (liens externes) permet de changer un élément sans rien changer à la page où il s'intègre. Le même élément peut être utilisé plusieurs fois sans devoir le répéter plusieurs fois.
- Lien réseau: On peut intégrer des éléments locaux dans une page personnelle au des éléments distants dont on intègre l'adresse (URL).
- L'hypertexte permet de gérer des informations très diversifiées sans devoir les stocker localement. [3]

3.3. CSS (feuille de style de cascade)

3.3.1. Définition

Cascading Style Sheets, crée par le CSS Working groupe et un système destiné à mettre en forme les contenus de pages Web. La partie CSS d'un document Web se contente de définir les différents styles de textes ou de blocs qui seront utilisés pour la mise en forme tandis que la partie HTML ne contient que le texte encadré de quelques balises.[11]



Figure 3.2 : CSS

3.3.2. Les avantages de CSS

CSS est une révolution dans l'univers de la conception Web. Les avantages de CSS sont les suivants :

- La mise en page des pages Web peut être mise à jour avec un seul fichier CSS, économisant ainsi un temps considérable.
- Les pages Web rendues par CSS sont compatibles avec toutes les tailles d'écran, du PDA aux écrans 1600 × 1200.
- Dans le futur, les navigateurs rendront de plus en plus facile aux utilisateurs du Web de modifier les réglages du site Web (couleurs, tailles de police) émettant en page le site Web avec des CSS.
- Les CSS séparent la structure et la présentation et ainsi fournissent d'énormes bénéfices en termes d'accessibilité. [3]

3. 4. PHP

3.4.1. Définition

PHP (Hypertexte Pré Processor) C'est un langage de scripts interprété, et open source. Il est conçu pour le développement d'application web interactive et dynamique. [3]



Figure 3.3 : PHP

3.4.2. Avantage de PHP

- Gratuit.
- Rapide.
- Stable (le serveur n'a pas besoin d'être réinitialisé souvent, le logiciel L'échange pas radicalement d'une version à l'autre)
- Simplicité d'écriture

- Possibilité d'inclure le script PHP au sein d'une page HTML facilement
- Simplicité d'interface avec les BDD
- Intégration au sein de nombreux serveurs (Apache, Microsoft...). [18]

3.5. JavaScripts

3.5.1. Définition

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé pour les pages web interactives. 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 instanciés au sein de classes mais qui sont chacun équipé de constructeurs permettant de générer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en générer des objets héritiers personnalisés. Le langage est créé en 1995 par Brendan Eich, qui s'est inspiré de nombreux langage, notamment de java [19]



Figure 3.4 : JavaScript

- **Exemple :**

```
<SCRIPT langage= "JavaScript">  
Alert (bienvenu au site de voyage)  
</SCRIPT>
```

3.5.2. Les Avantages de JavaScripts

Les avantages du JavaScript sont nombreux:

- Il est très sécuritaire
- Vitesse : Les fonctions du JavaScript ne doivent pas attendre pour des réponses de leurs serveurs pour agir, ce qui accélère le traitement.
- Simplicité : le JavaScript est relativement simple et facile à apprendre.

- Versatilité : Le JavaScript ne nécessite pas un programme spécial pour l'interpréter (Flash Player, "plug-ins"), ni pour l'écrire. De plus, JavaScript n'occupe pas un grand espace sur les sites web.

Section 02 : Les outils de travaux

3.1. PHP MyAdmin

Il existe plusieurs méthodes d'accéder à la base de données. Par exemple PHP MyAdmin, est une interface conviviale faite en PHP pour gérer une base de données MySQL. Utiliser pour créer des bases de données, les supprimer, créées des tables est exécuter toutes les requêtes permises par MySQL.

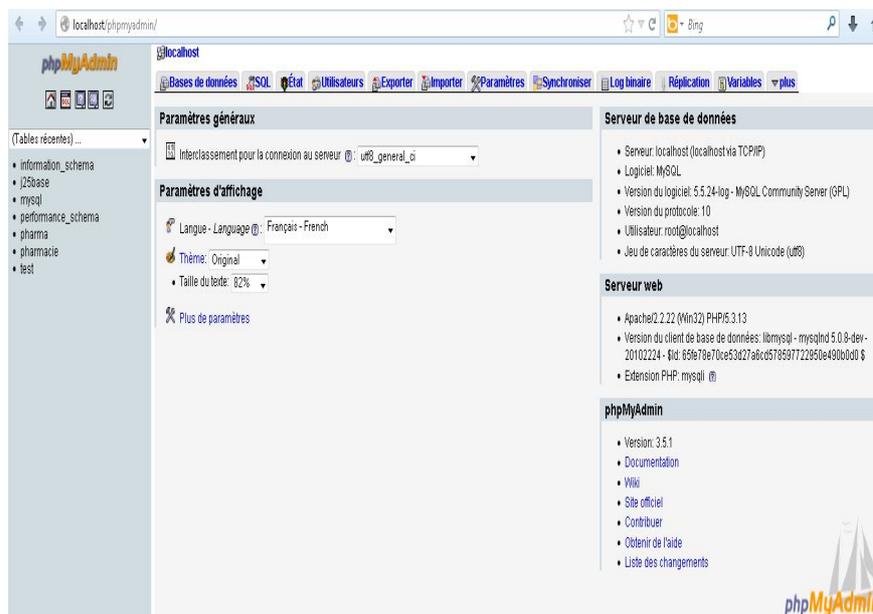


Figure 3.5 : PHP MyAdmin.

3.2. MySQL

3.2.1. Définition

MySQL dérive directement de SQL (Structured Query Language) qui est un langage de requête vers les bases de données exploitant le modèle relationnel. Le serveur de base de données MySQL est très souvent utilisé avec le langage PHP. [20]



Figure 3.6: MYSQL.

3.2.2. Avantage de MYSQL

- Il est sur.
- Il facile à utiliser.
- Il n'est pas cher.

3.3. Adobe Photoshop : C'est un utilitaire populaire très puissant de manipulation d'image. Il offre des fonctionnalités de haut niveau qui permettent de traiter les images comme des professionnels. Nous avons utilisé Adobe Photoshop pour la création de toutes les images de notre site web. [21]



Figure 3.7: Adobe Photoshop Portable.

3.4. Notepad++: Est un éditeur de texte générique codé en C++, qui intègre la coloration syntaxique de code source pour les langages et fichiers C, C++, Java, C#, XML, HTML,... ainsi que pour tout autres langages informatiques, car ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque. Ce logiciel a pour but de fournir un éditeur léger (aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution) et efficace. [7]

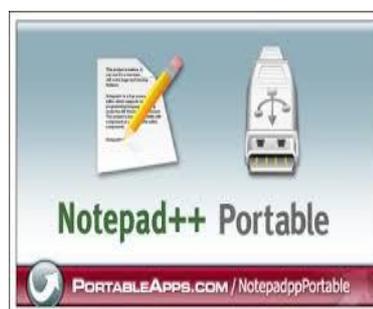


Figure 3.8 : Notepad++

3.5. Mozilla Firefox

C'est le plus connu et le plus répandu de tous les navigateurs, car il est livré par défaut avec tous les Windows. Mozilla Firefox permet d'explorer les ressources d'Internet et d'accéder facilement à l'information sous forme de texte, d'image, flash, de sons, d'animation, ou de séquences vidéo. [7]

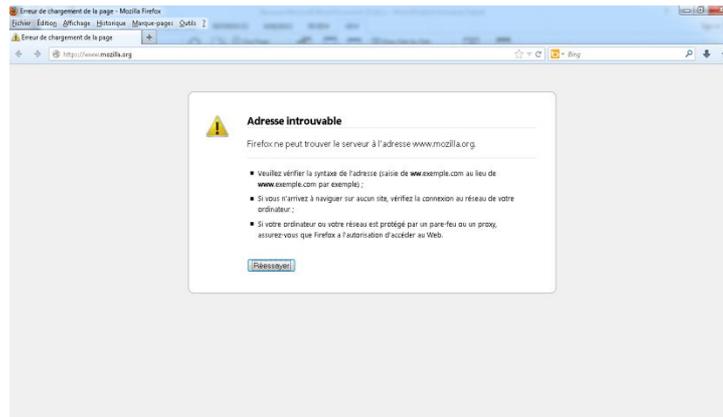


Figure 3.9: Mozilla Firefox.

3.6. Wamp Server

Wamp Server (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. Wamp Server n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que PHP My Admin pour l'administration Web des bases MySQL. Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un trayicons (icône près de l'horloge de Windows).[22]



Figure 3.10 :Wamp server.

3.7. UML Pacter Diagrammer

Un programme fournir un ensemble complet d'outils de modélisation graphique, d'analyse et de conception dans le développement de logiciel Se basés sur les modèles.....

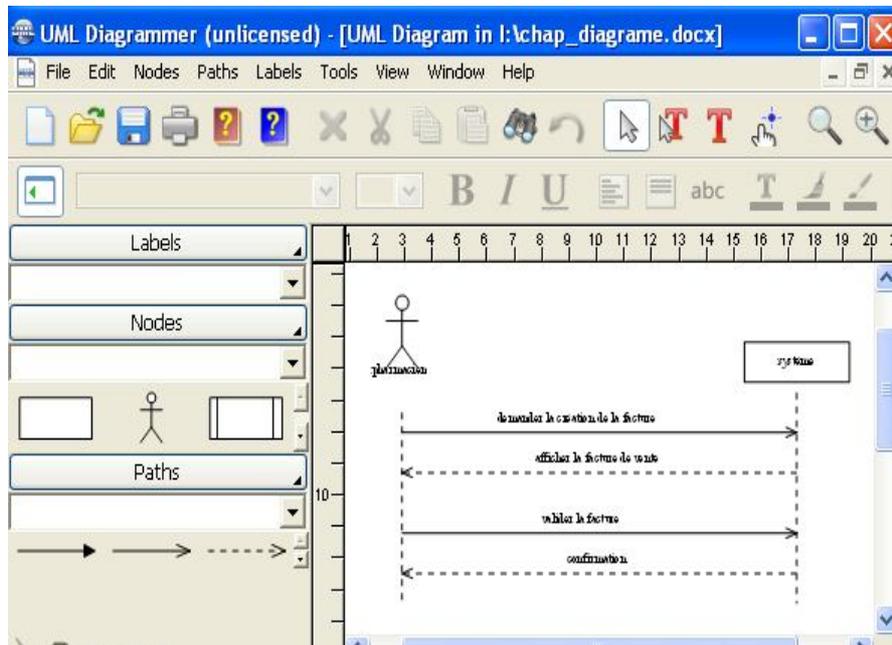


Figure 3.11:UML Pacter Diagrammer

Section 03 : Langage Joomla

1.1. Définition

Joomla (en français SGC pour système de gestion de contenu ou en anglais CMS pour content management system) est une famille de logiciels destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de sites Web ou d'applications multimédia. Il est codé en PHP, le langage de programmation web le plus répandu du marché, et fonctionne en liaison avec une base de données MySQL. Le plus utilisé du web, est un système de gestion de contenu libre, open source et gratuit.

Joomla inclut des fonctionnalités telles que des news, une version imprimable des pages, des sondages, des recherches.

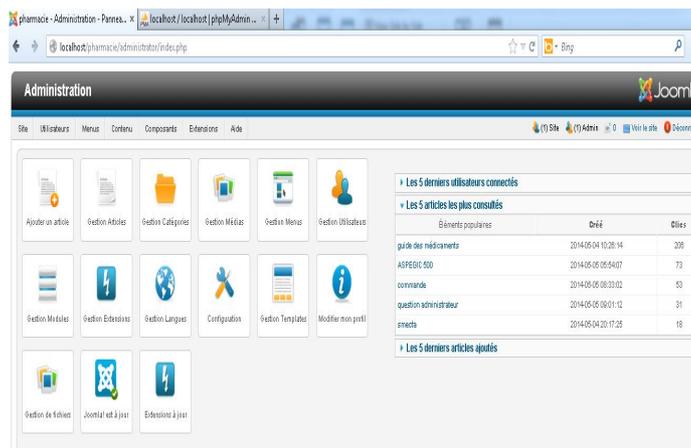


Figure 3.12: la présentation de Joomla.

3.2. Historique de Joomla

Joomla a vu le jour le 17 août 2005 à la suite d'un fork de Mambo par l'ensemble de ses principaux développeurs. À cette époque, le nom *Mambo* est une marque déposée par Miro International Pty. Ltd., qui a formé une fondation à but non lucratif avec l'objectif déclaré de financer le projet et de le protéger des poursuites. L'équipe de développement a fait valoir que de nombreuses dispositions de la Fondation allaient à l'encontre des accords antérieurs et contenaient des dispositions violant les valeurs open source fondamentales.

L'équipe de développement a créé le site web [OpenSourceMatters](http://OpenSourceMatters.com) pour communiquer avec les utilisateurs, développeurs, concepteurs de sites Web et la communauté en général.

Un millier de personnes a rejoint le site opensourcematters.org en un seul jour, la plupart avec des messages d'encouragements et de soutien pour les actions de l'équipe de développement.

Le site web a profité d'un effet slash dot et des articles de presse concernant l'événement sont apparus sur newsforge.com, eweek.com, et ZDnet.com. Miro (Peter Lamont) y a donné une réponse publique, dans un article intitulé « La controverse Mambo Open Source - 20 Questions Avec Miro. »

Cet événement a suscité de vives réactions dans la communauté du logiciel libre. De nombreux messages pour et contre les actions des deux côtés ont rempli des forums de nombreux autres projets open source. [23]

3.3. Caractéristique de Joomla

Le paquet se compose de plusieurs parties, qui sont construites pour être le plus modulaire possible, ce qui permet des extensions et intégrations à faire facilement. Certaines extensions sont appelées « plugins » (antérieurement connues sous le nom de "Mambots"). Les plugins sont des extensions de fond qui donnent à Joomla de nouvelles fonctionnalités. Le WikiBot, par exemple, permet à l'auteur de contenu Joomla d'utiliser "Wikitag" dans ses articles Joomla qui vont créer des dynamiques d'auto-hyperliens vers des articles Wikipédia lorsqu'il est affiché. Il y a plus de 4500 extensions pour Joomla disponibles via des extensions Directory, OpenSourceMatters un site qui fonctionne comme un répertoire officiel des extensions.

En plus des plugins, des extensions sont disponibles. Les "Composants" permettent d'effectuer des tâches telles que la construction d'une communauté en expansion avec des fonctionnalités pour les utilisateurs, la sauvegarde d'un site web, traduire le contenu et créer des URL qui sont plus optimisés pour le référencement dans les moteurs de recherche. Certains « Modules » permettent d'effectuer des tâches telles que l'affichage d'un calendrier ou un code personnalisé pour Googleetc. à insérer dans le code de base de Joomla

Même s'il existe un nombre plus important d'extensions pour Joomla 1.0 que pour la version 1.5, de nouvelles extensions compatibles avec cette dernière version sont désormais mises à disposition à un rythme remarquable. Certaines des extensions de la version 1.0 peuvent être utilisées avec la version 1.5 si Joomla est réglé sur le mode de compatibilité.

Joomla permet aux administrateurs de fixer les paramètres de configuration globaux qui affectent tous les articles. Chaque page est conforme à ces paramètres par défaut, mais une page peut avoir son propre réglage de chaque paramètre. Il est par exemple possible de choisir d'afficher l'article, l'auteur, cacher l'auteur, etc.[23]

3.4. Les Avantages des Joomla

- La gratuité.
- Facilité d'installation.
- La popularité.
- Les Template.
- Les extensions.
- La création de groupes et droits d'accès.[24]

3.5. Les Inconvénients de Joomla

- Il est impossible de créer un système permettant de rajouter automatiquement des entrées dans mon tableau de dates de concert.
- Il faut absolument repasser par le code HTML
- Le principal inconvénient reste la lenteur d'accès aux bases de données qui est visible surtout à l'affichage des pages (selon l'hébergeur).[24]

3.6. Pourquoi utilisée le langage Joomla ?

Un outil très polyvalent et robuste (Joomla peut aussi bien être employé pour la réalisation d'un simple site vitrine comme pour la construction d'une boutique de commerce électronique), une équipe de développement efficace et une communauté active, assurant la pérennité du produit ; voici les critères essentiels qui nous font préférer Joomla aux autres CMS, même si nombre d'entre eux présentent des atouts séduisants.

On peut ajouter plusieurs points à la liste : une gestion des droit simple et efficace, une interface conviviale et complète, un nombre impressionnant de modules complémentaires pouvant se ploguer sur le système et lui adjoignant pratiquement toutes les fonctionnalités dont a toujours rêvé un webmestre, sans jamais trouver le temps de les développer.

Juridiquement, Joomla est un système sous licence GNU/GPL (vous donnant le droit d'utiliser gratuitement et légalement le produit), développé sous technologie PHP(en ce qui concerne le langage de programmation) et MySQL(le gestionnaire de base de données).[25]

3.7. Personnalisation

L'utilisateur de Joomla! Peut, en plus des paramètres de configuration de base, le personnaliser sur plusieurs niveaux :

- au niveau du code de Joomla! : l'utilisateur qui a des connaissances en PHP peut aller mettre à jour le code suivant ses besoins
- du point de vue de l'affichage - notion de modèles (Web Template (en) en anglais) : Joomla! permet à l'utilisateur de créer son propre modèle en disposant les menus suivant son goût
- ajout de fonctionnalités : il se fait soit sous forme de modules, soit sous forme de composants, soit sous forme de plugins .[23]

3.8. Les Versions de joomla

Depuis sa création, Joomla! a évolué :

- Version 1.0
- Version 1.5
- Version 1.6 : la version 1.6 apporte plusieurs nouveautés dont :
 - Une nouvelle gestion des autorisations (ACL : Access Control Layer), c'est-à-dire une gestion plus fine des groupes d'utilisateurs
 - Une hiérarchie infinie de catégories d'articles (catégories imbriquées, limitées jusque là à Sections>Catégories uniques pour chaque élément de contenu)

- La gestion multi-langues (qui nécessite dans la version 1.5 l'installation d'un module spécifique)
- Version 1.7 beta
 - La version alpha est sortie le 6 juin 2011
 - La version officielle est sortie le 19 juillet 2011.
- Version 2.5 sortie le 24 janvier 2012 : une version de Joomla particulièrement stable et fonctionnelle
- Version 3.0 sortie le 27 septembre 2012 : cette nouvelle version de Joomla offre un tableau de bord des multiples fonctionnalités du CMS plus intuitif que sur les versions précédentes.
- Version 3.1 sortie le 24 avril 2013 : cette mise à jour de la branche 3.x inclut plusieurs nouvelles fonctionnalités dont le système de Tag.
- Version 3.2 sortie le 6 novembre 2013: cette mise à jour de la branche 3.x inclut plusieurs nouvelles fonctionnalités dont le système d'historique des contenus, le gestionnaire de Template et le Joomla App Store. [23]

3.9. Template

Un Template est un type d'extension pour Joomla! Qui permet de modifier l'apparence de votre site Web. Il existe deux types de Template pour le CMS Joomla! : Les Template de site Frontend et les Template d'administration Backend. Les Template de site déterminent l'apparence du contenu de votre site pour le visiteur. Les Template d'administration déterminent l'apparence donnée aux fonctionnalités d'administration de votre site et disponibles aux administrateurs du site. Cela concerne les fonctionnalités Joomla! Telles que : utilisateurs, menu, article, catégorie, module, composant, plugin et gestion des Template. [26]

3.10. Module

Les Modules sont des extensions, légères et flexibles, utilisées pour le rendu de pages. Sur une page classique, ces modules sont des “boîtes” s'affichant autour d'un composant. Le module de connexion en est un bon exemple. Les Modules sont assignés à des éléments de menu, ainsi, vous pouvez par exemple décider de montrer ou de cacher le module de

connexion selon la page (élément de menu) que l'utilisateur est en train de consulter. Certains modules sont liés à des composants : le module "derniers articles", par exemple, lie le contenu du composant de contenu (com_content) et affichera les éléments de contenu les plus récents. Toutefois, les modules n'ont pas besoin d'être liés à des composants ; ni à quoi que ce soit, ils peuvent contenir seulement du HTML statique ou du texte. [26]

3.11. Menu

Dans Joomla!, un menu est un ensemble d'éléments de menu utilisé pour naviguer sur un site web. Chaque élément de menu définit une URL vers une page de votre site, ainsi que les paramètres qui contrôlent le contenu (articles, listes de catégorie(s), éléments tagués, etc.) et le style (module(s), mise en page) de cette page. En outre, chaque menu possède un type de menu, listé dans le Gestionnaire de menu (voir ajouter un nouveau menu). Le type de menu sera en fait le nom unique ou alias qui sera utilisé pour créer des URL lisibles si la fonction Optimisation des URL pour les moteurs de recherche (SEF) est activée. Les éléments de Menu peuvent avoir un nombre illimité de sous-éléments. [26]

3.12. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons fourni une description de tous les logiciels et outils utilisés dans la mise en œuvre de notre site. Qui présente la partie essentielle dans les différentes interfaces du logiciel réalisé.

Chapitre 04
La modélisation UML de
site web

4.1. Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter notre sujet de tous les côtés que nous aurions besoin pour implémenter notre application, et pour cela, nous allons exprimer nos besoins et élaborer les diagrammes nécessaires pour pouvoir débiter la réalisation de notre application.

4.2. Identification des acteurs

Il existe 3 acteurs dans notre projet :

- **L'internaute** : c'est un personne inconnu par le site qui peut rechercher un médicament crée un compte ou tout simplement visiter le site.
- **Le pharmacien** : c'est une personne déjà connu par le site, qui peut ajouter, modifier, supprimer un médicament, et faire l'annulation des commandes, et vente des médicaments.
- **Le client** : c'est une personne déjà connu par le site qui peut effectuer ou annuler une commande.

4.3. Diagrammes élaborés

4.3.1. Diagrammes de cas d'utilisation

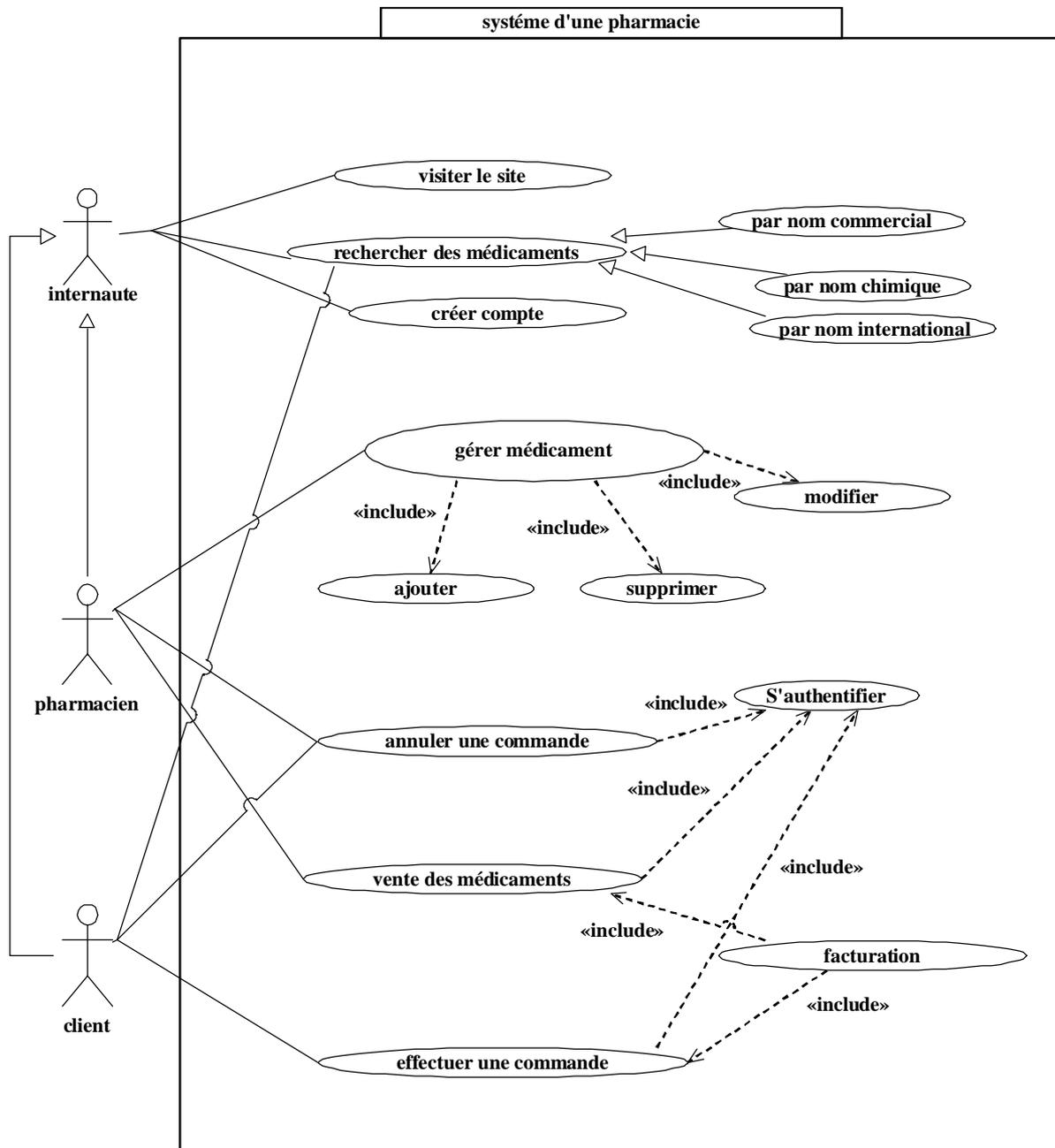


Figure 4.1 : Diagramme de cas d'utilisation.

4.3.2. Description textuelle du cas d'utilisation

4.3.2.1. Cas d'utilisation « Créé un compte »

Acteur	L'internaute.
But	L'inscription en ligne.
Pré condition	la connexion existante.
Post condition	Le système afficher un message de confirmation.
Scénario nominale	1-L'internaute demande le formulaire. 2-Le système afficher le formulaire d'inscription. 3-L'internaute saisit les informations nécessaires. 4-Le système vérifier les informations au base de donnée.
Scénario alternatif	Si l'information incorrect afficher un message de erreur.
Scénario d'exception	L'internaute annuler l'inscription.

Tableau 4.1: Fiche descriptive de cas d'utilisation Créé un compte.

4.3.2.2. Cas d'utilisation « Supprimer un médicament »

Acteur	Pharmacien.
But	Supprimer un médicament.
Pré condition	Le pharmacien s'authentifie.
Scénario nominale	1-le pharmacien demande de voir la liste des médicaments. 2-Le système afficher la liste des médicaments. 3- Le pharmacien sélectionne le médicament qu'il veut supprimer.

Tableau 4.2 : Fiche descriptive de cas d'utilisation Supprimer un médicament.

4.3.2.3. Cas d'utilisation « modifier un médicament »

Acteur	Pharmacien.
But	Modifier un médicament.
Pré condition	Le pharmacien s'authentifie.
Post condition	Le système affiche un message confirmation.
Scénario nominale	<p>1-Le pharmacien demande au système la liste des médicaments et choisit le médicament à modifier.</p> <p>2-Le système afficher les informations de médicament.</p> <p>3-Le pharmacien modifie et valider.</p> <p>4-Le système enregistrer la modification et afficher un message de confirmation.</p>
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Si la modification est correcte afficher un message de confirmation. • Sinon afficher un message d'erreur.
Scénario d'exception	Quitter la modification.

Tableau 4.3: Fiche descriptive de cas d'utilisation modifier un médicament.**4.3.2.4. Cas d'utilisation « rechercher médicament »**

Acteur	client.
But	recherche d'un médicament.
pré condition	Le client s'authentifier.
Post condition	Le système afficher la liste des médicaments.
Scénario nominale	<p>1-Le client demande la recherche par nom commercial, ou international, ou chimique d'un médicament.</p> <p>2-Le système afficher le résultat.</p> <p>3-Le client sélectionner un médicament.</p> <p>4-Le système afficher les informations du médicament.</p> <p>5-L'internaute consulter le résultat.</p>
Scénario alternatif	<p>le médicament n'existe pas, le système afficher message d'erreur.</p> <p>Le client décide de continue la recherche par un autre nom.</p>
Scénario d'exception	Le client annuler la recherche.

Tableau 4.4: Fiche descriptive de cas d'utilisation rechercher médicament.

4.3.2.5. Cas d'utilisation « ajouter médicament »

Acteur	Pharmacien.
But	Ajouter un nouveau médicament.
Pré condition	Le pharmacien s'authentifier.
Poste condition	Le système afficher le message d'enregistrement.
Scénario nominale	1-le pharmacien lancer l'ajout d'un nouveau médicament 2-Le système afficher un formulaire pour saisir les informations des médicaments. 3-le pharmacien saisit les informations des médicaments.
Scénario d'exception	le pharmacien annuler l'ajoute.

Tableau 4.5: Fiche descriptive de cas d'utilisation ajouté médicament**4.3.2.6. Cas d'utilisation« annuler une commande »**

Acteur	Pharmacien client.
But	Annuler une commande.
Pré condition	Pharmacien et le client s'authentifier.
Post condition	La commande est annulée.
Scénario nominale	1-L'utilisateur demande au système d'annuler la commande. 2-Le système affiche un message de confirmation d'annulation. 3-L'utilisateur valide l'annulation.

Tableau 4.6: Fiche descriptive de cas d'utilisation annuler une commande.**4.3.2.7. Cas d'utilisation« facturation »**

Acteur	Pharmacien.
But	Crée une facture.
Pré condition	Le pharmacien authentifié.
Post condition	Le système afficher la facture de vente.
Scénario nominale	1-Le client demande au système la création d'une facture de vente. 2-Le système afficher la facture de vente et demande la saisie des informations nécessaires. 3- Le pharmacien saisie les informations et valider la saisie. 4-Le système vérifié la validation est enregistrer la facture de vente.
Scénario alternatif	Les informations saisies sont incomplète ou erronée.
Scénario d'exception	Le pharmacien quitter le système.

Tableau 4.7: Fiche descriptive de cas d'utilisation facturation.

4.3.2.8. Cas d'utilisation « vente médicament »

Acteur	Pharmacien
But	Vente les médicaments aux clients.
Pré condition	Le pharmacien s'authentifie.
Post condition	Le système afficher un message d'acceptation de la vente.
Scénario nominale	1-Pharmacien demande au système les commandes d'un client. 2-Le système offre les commandes au pharmacien. 3-Le pharmacien valider la vente des médicaments. 4-Le système calculer le prix total des médicaments et valider la vente.
Scénario alternatif	1- Le système valider la vente, afficher un message de confirmation et crée la facture. 2-Le pharmacien annuler la vente roture au scénario nominal au point 1.
Scénario d'exception	Le pharmacien quitte le système.

Tableau 4.8: Fiche descriptive de cas d'utilisation vente médicament**4.3.2.9. Cas d'utilisation « s'authentifier »**

Acteur	Pharmacien, client.
But	Vérifier l'autorisation d'accès au système.
Pré condition	Chaque utilisateur déjà inscrit.
Poste condition	L'utilisateur et authentifier.
Scénario nominale	1-L'utilisateur saisit son mot de passe et pseudo et valider la saisie. 2-La confirmation de système.
Scénario d'exception	1-Le mot de passe et le pseudo erronés. 2-Le système afficher un message d'erreur retour scénario nominale au point 1.

Tableau 4.9: Fiche descriptive de cas d'utilisation s'authentifier.

4.3.2.10. Cas d'utilisation « effectuer une commande »

Acteur	Client
But	effectuer une commande.
Pré condition	Le client doit être authentifié
Post condition	effectuer la commande
Scénario nominale	1-Le client demander effectuer une commande. 2-Le système enregistrer.
Scénario alternatif	Le système indique qu'il Ya aucun commande effectuer.
Scénario d'exception	1-Le client annuler sa commande. 2-Le système revient sur l'affichage de la page d'accueil.

Tableau 4.10: Fiche descriptive de cas d'utilisation effectuer une commande.

4.3.3. Diagramme de séquence système

4.3.3.1. Cas d'utilisation crée compte

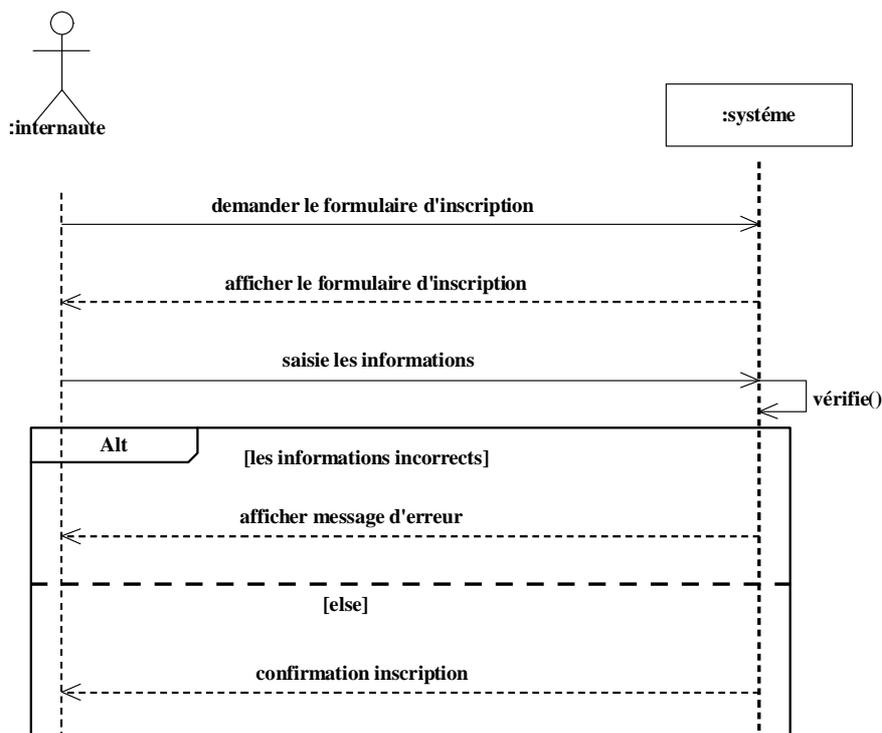


Figure 4.2: Diagramme de séquence système crée compte.

4.3.3.2 Cas d'utilisation supprimé médicament

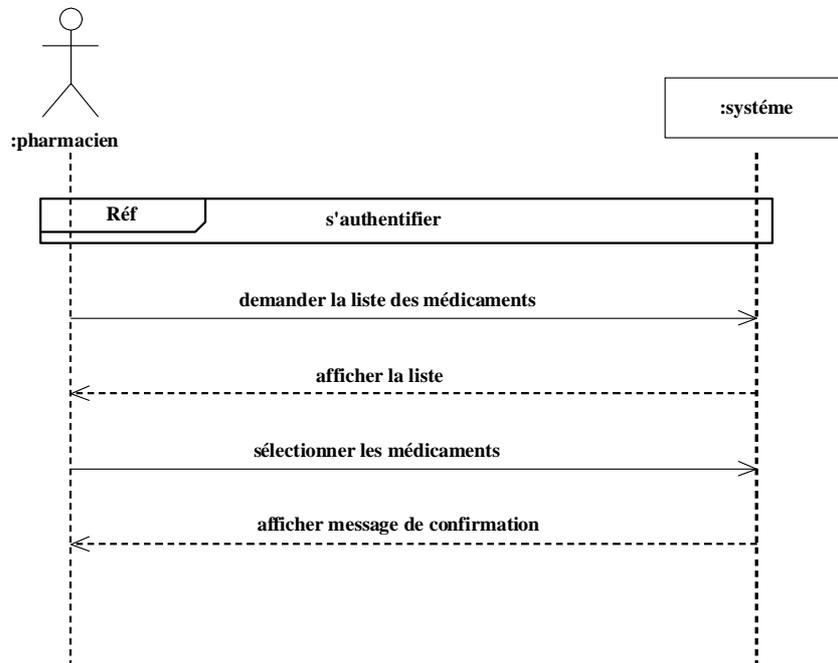


Figure 4.3: Diagramme de séquence système supprimé médicament.

4.3.3.3 Cas d'utilisation modifier médicament

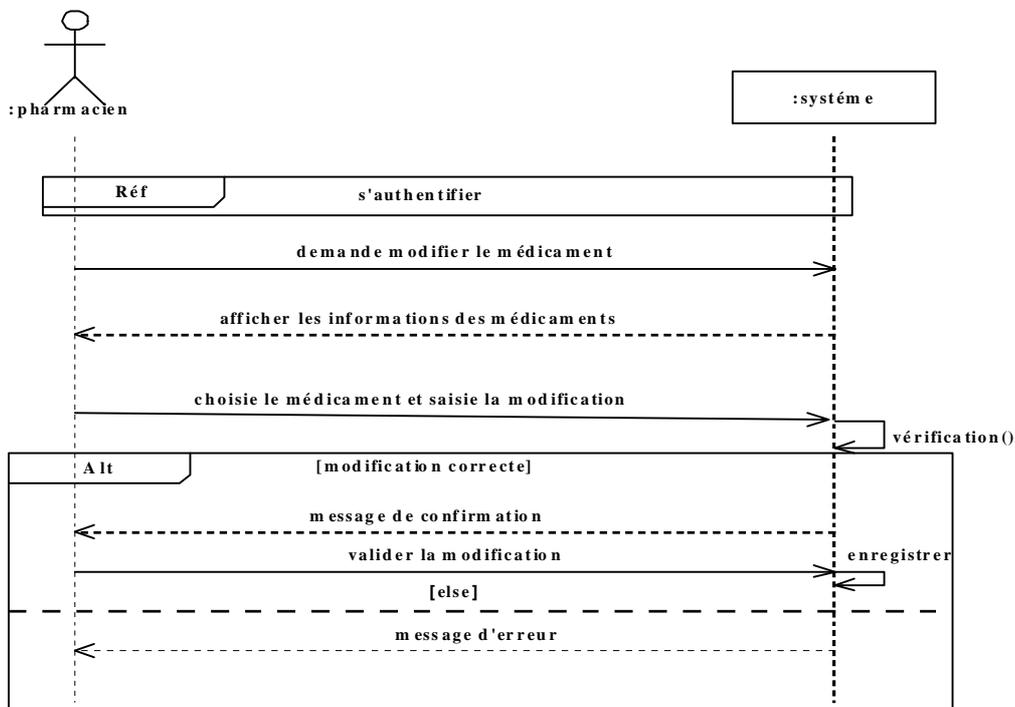


Figure 4.4: Diagramme de séquence système modifié médicament.

4.3.3.4 Cas d'utilisation rechercher médicament

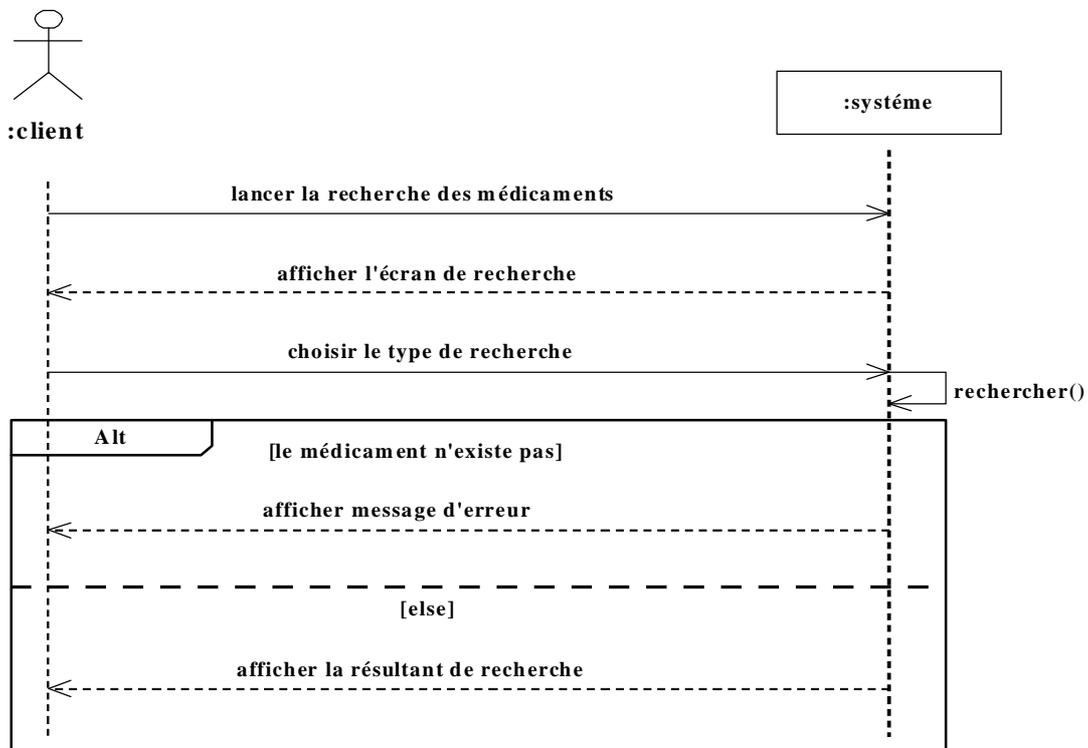


Figure 4.5: Diagramme de séquence système rechercher médicament.

4.3.3.5 Cas d'utilisation ajouter médicament

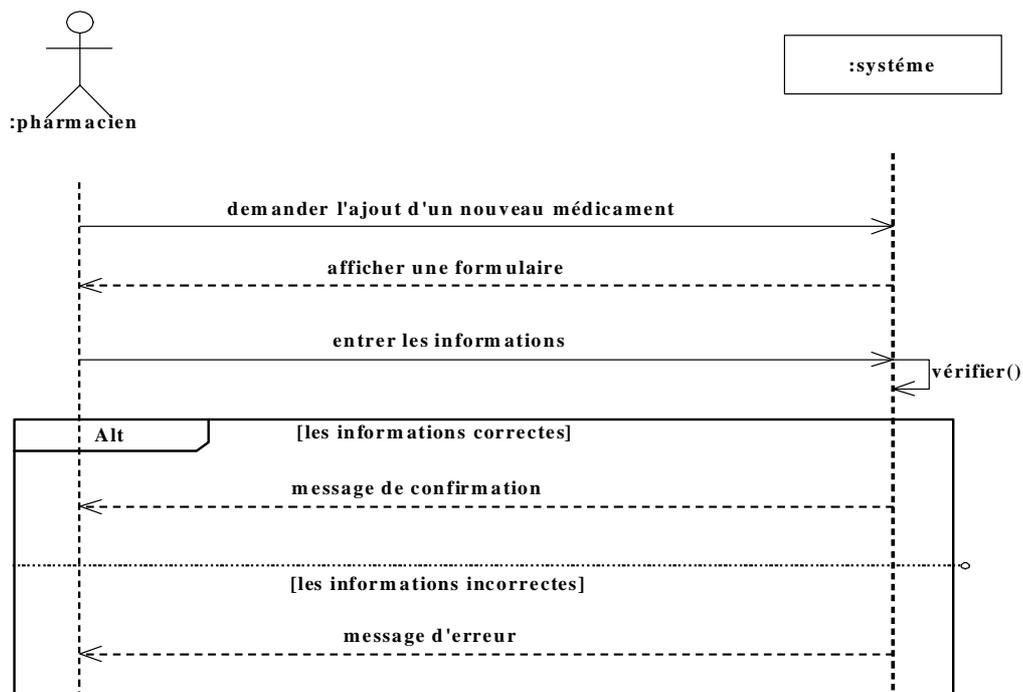


Figure 4.6: Diagramme de séquence système ajouter médicament.

4.3.3.6 Cas d'utilisation annuler commande

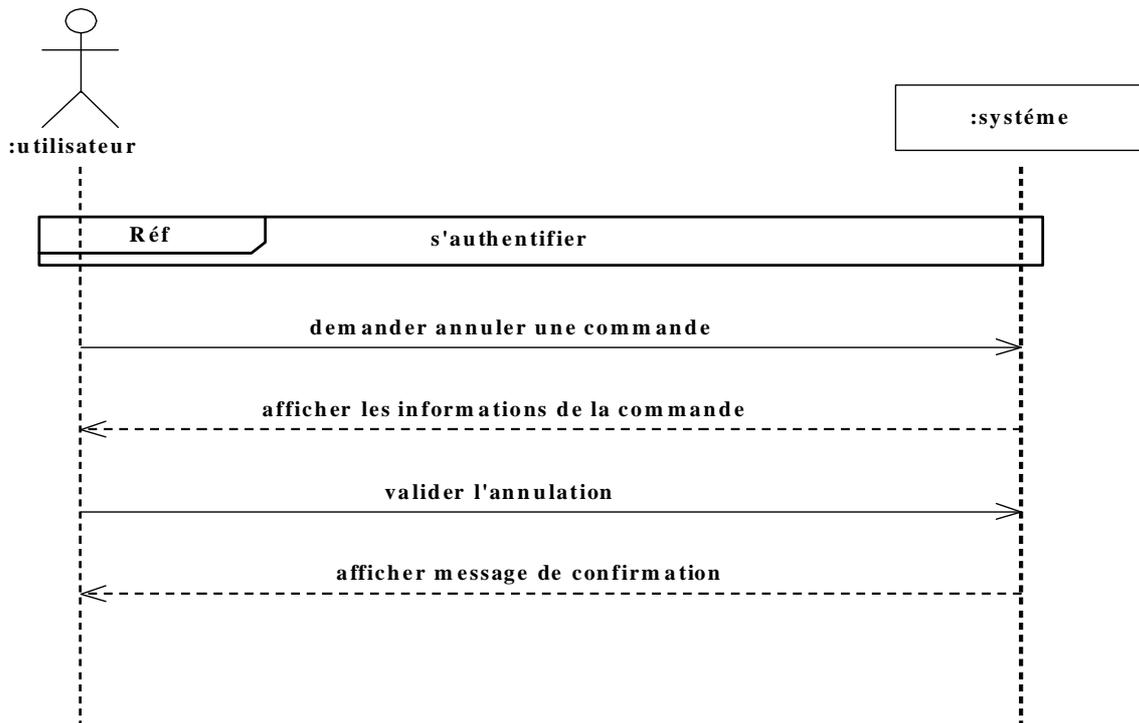


Figure 4.7: Diagramme de séquence système annuler commande.

4.3.3.7 Cas d'utilisation facturation

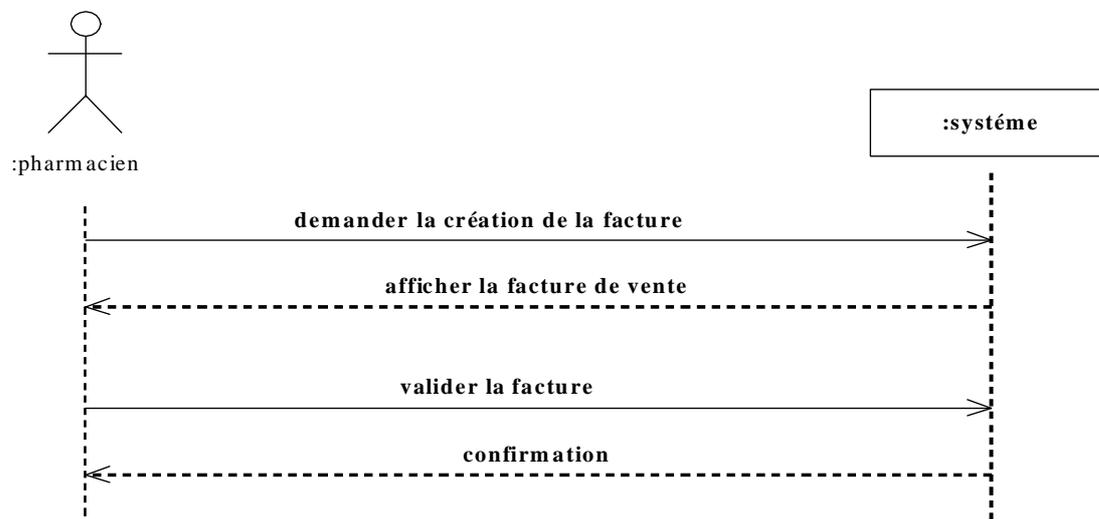


Figure 4.8: Diagramme de séquence système facturation.

4.3.3.8. Cas d'utilisation vente médicament

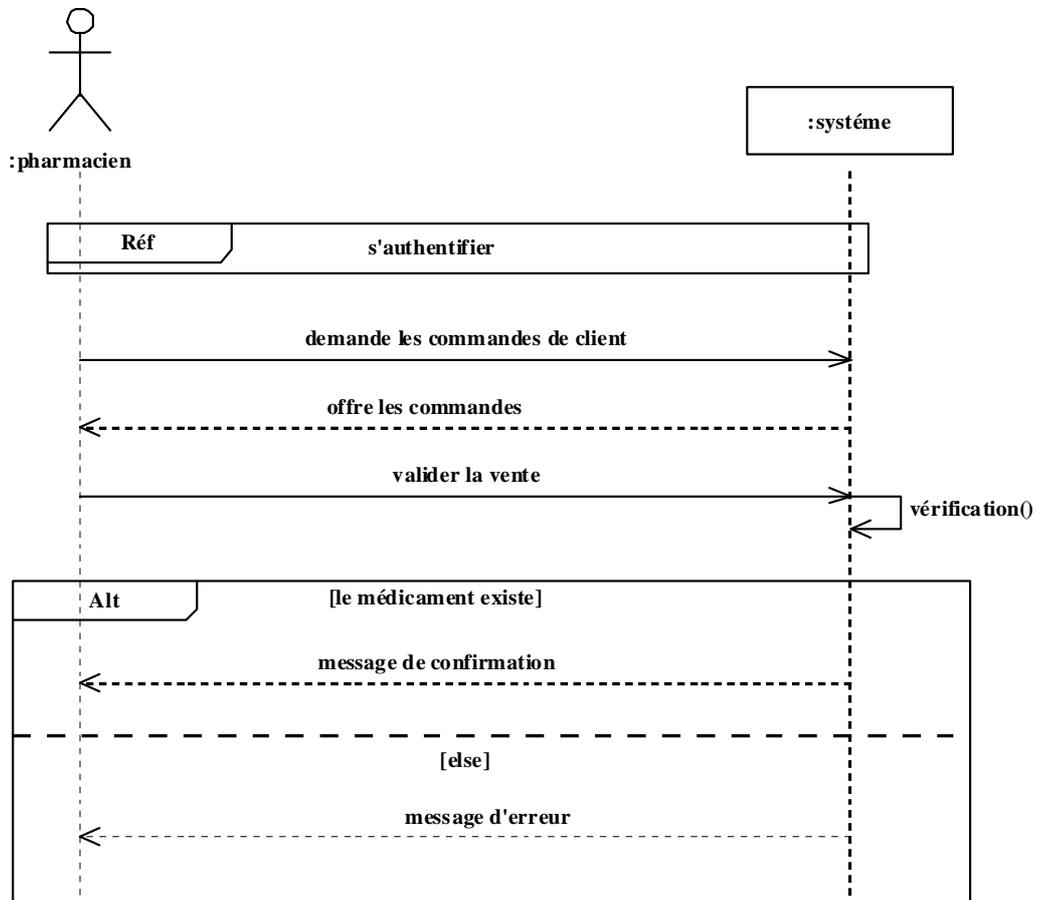


Figure 4.9: Diagramme de séquence système vente médicament.

4.3.3.9 Cas d'utilisation s'authentifier

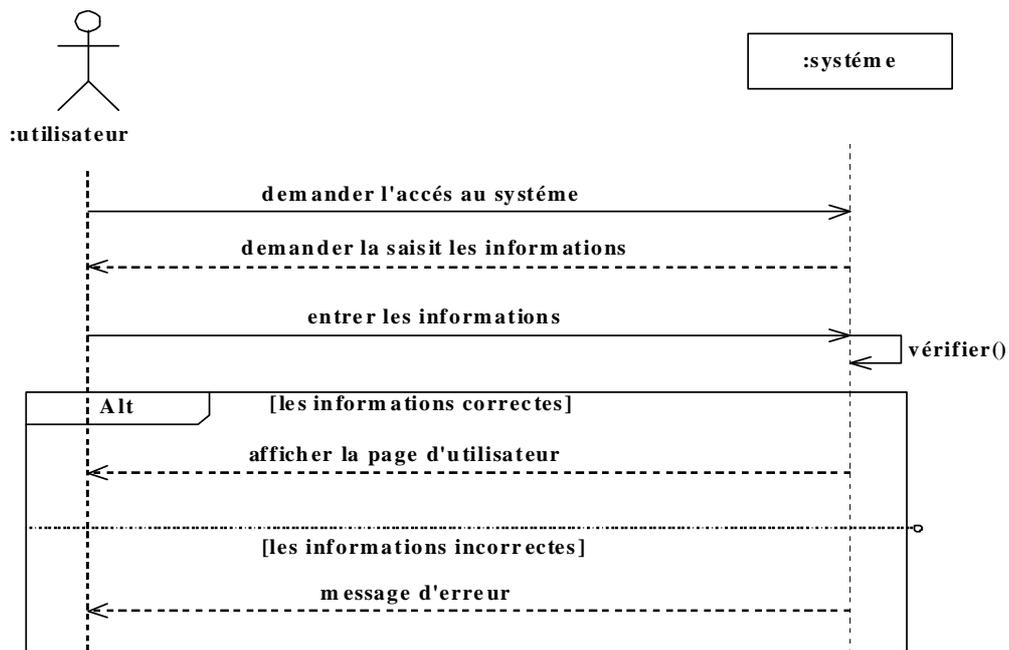


Figure 4.10: Diagramme de séquence système s'authentifier.

4.3.3.10 Cas d'utilisation effectuer une commande

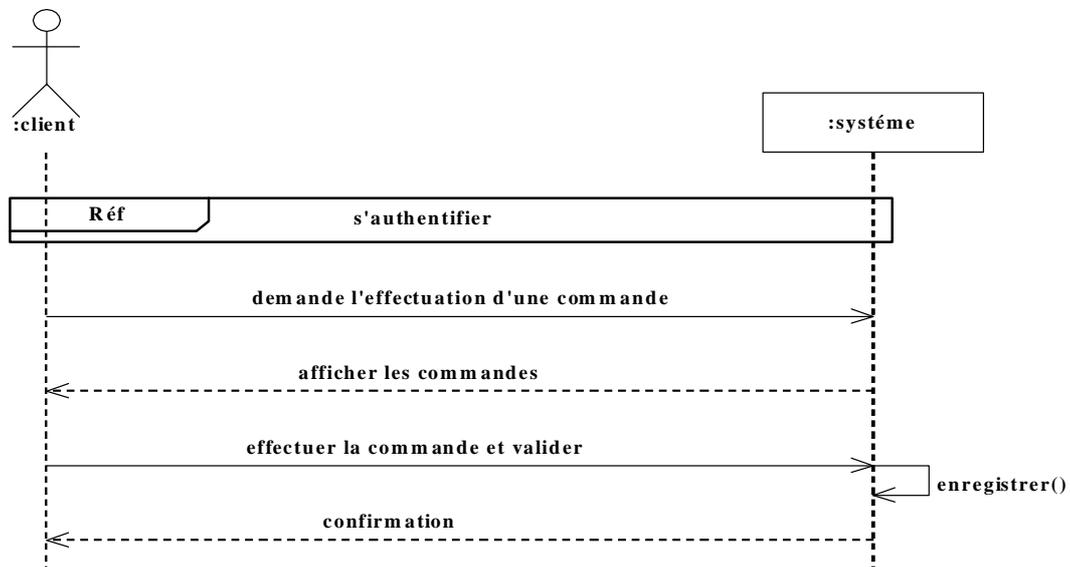


Figure 4.11: Diagramme de séquence système effectuer une commande.

4.3.4. Diagramme d'activité

4.3.4.1 crée compte

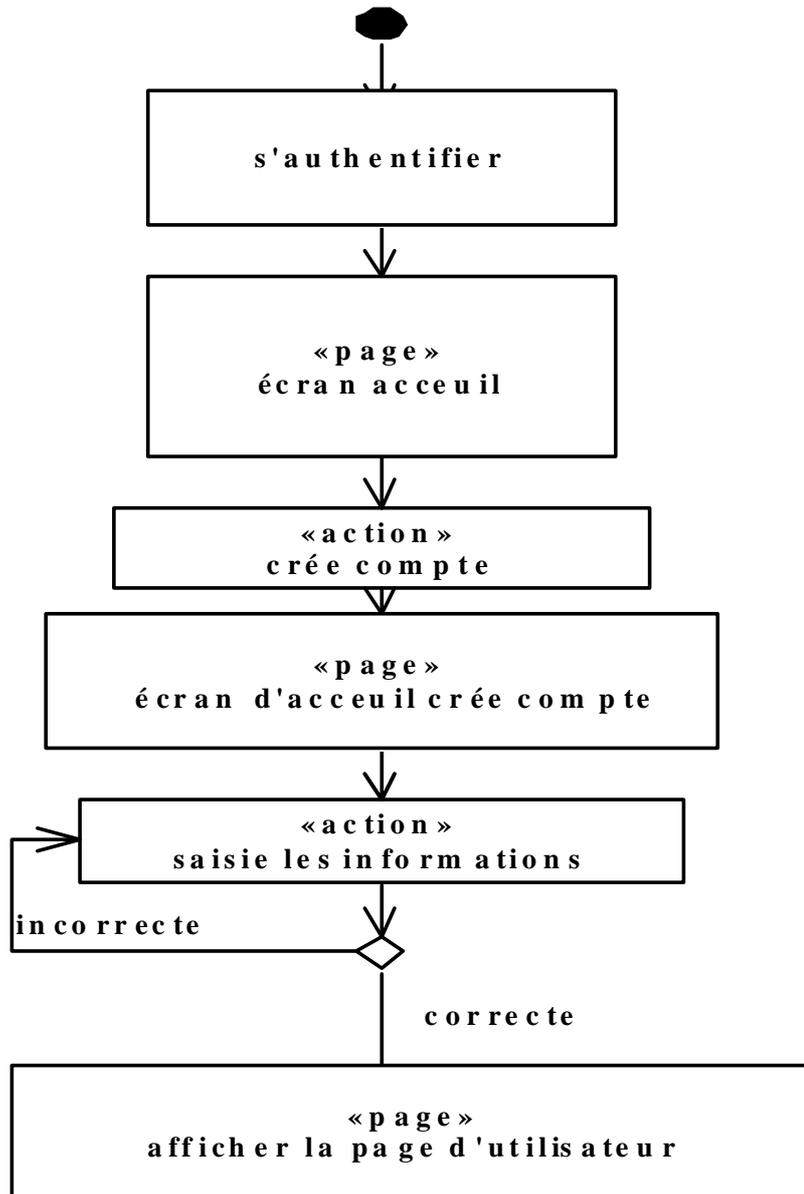


Figure 4.12: Diagramme d'activité crée compte

4.3.4.2 supprimer médicament

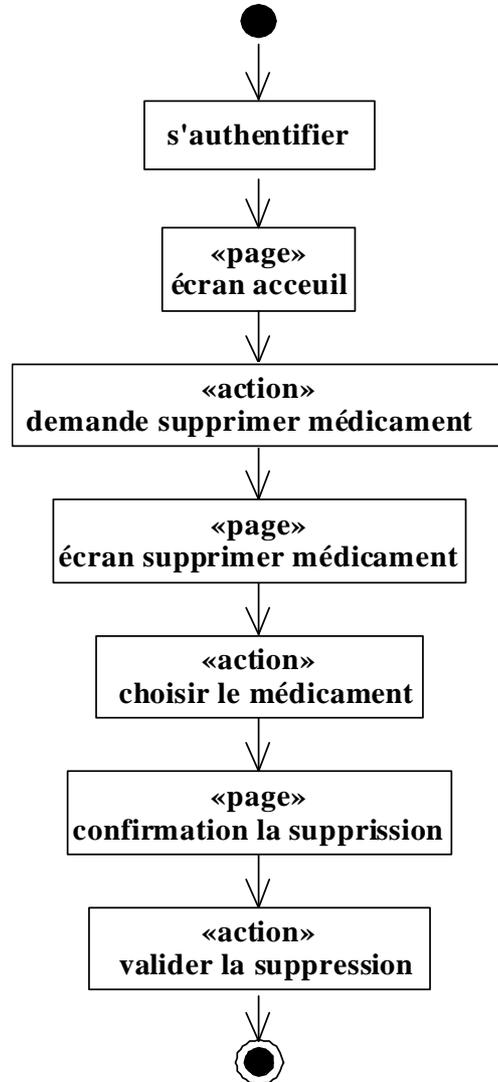


Figure 4.13: Diagramme d'activité supprimer un médicament.

4.3.4.3 modifier médicament

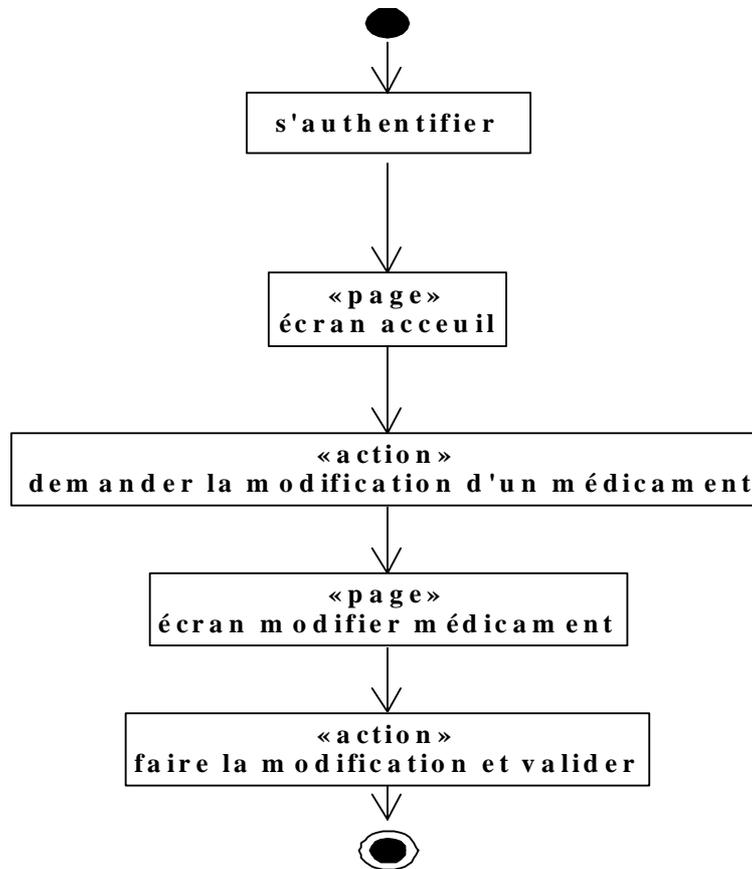


Figure 4.14: Diagramme d'activité modifier médicament

4.3.4.4 rechercher médicament

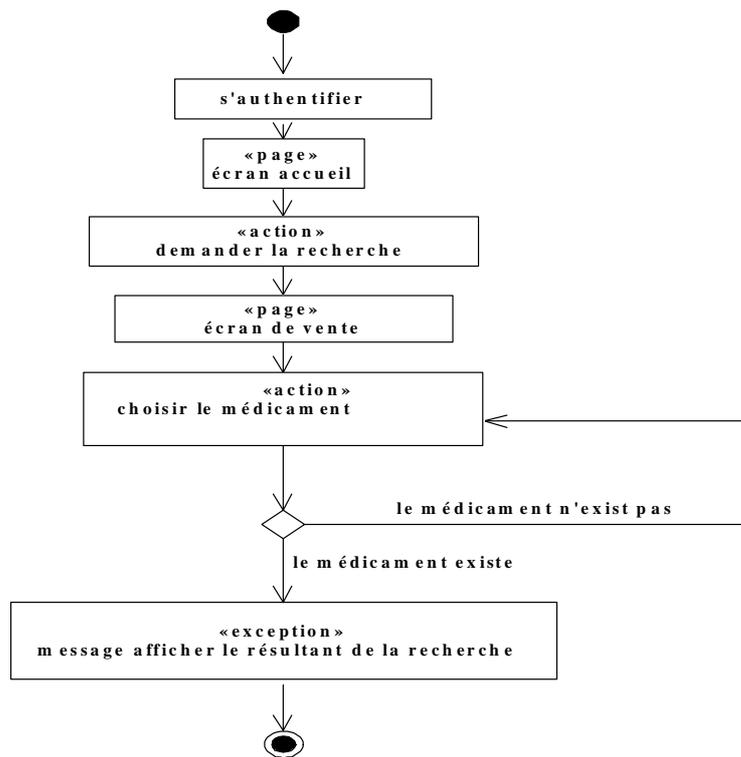


Figure 4.15: Diagramme d'activité rechercher médicament.

4.3.4.5 ajouter médicament

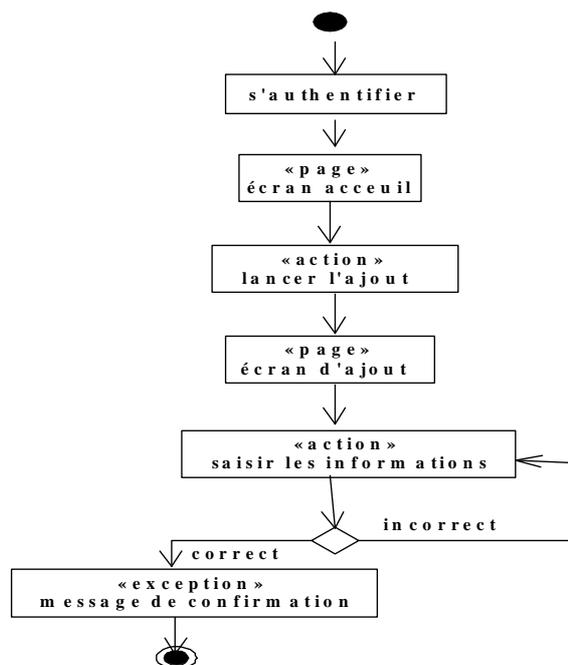


Figure 4.16 : Diagramme d'activité ajouter médicament.

4.3.4.6 annuler une commandes

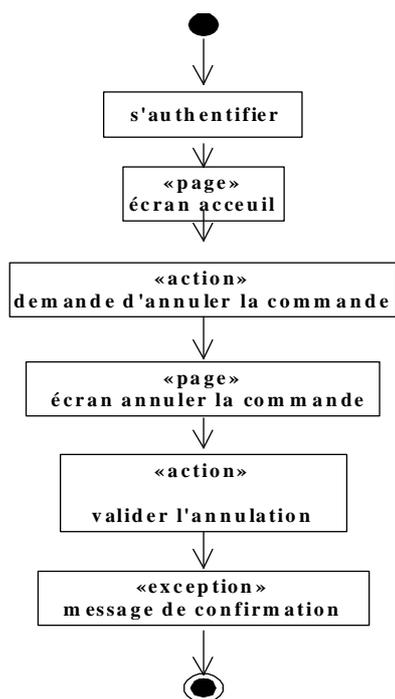


Figure 4.17: Diagramme d'activité annuler commande.

4.3.4.7 Facturation

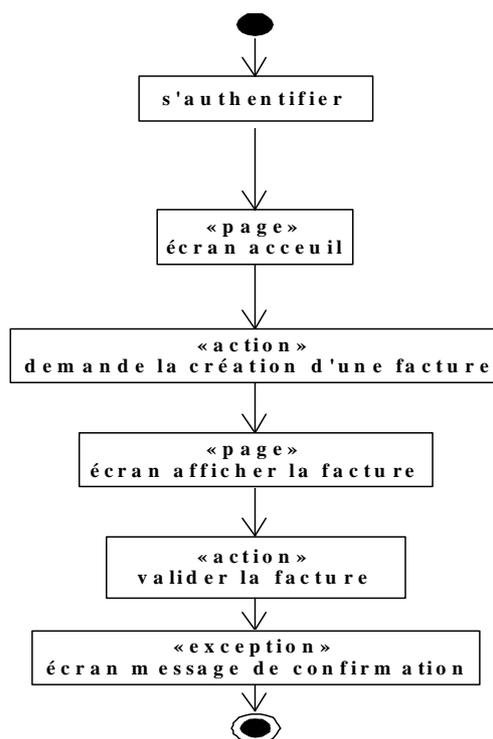


Figure 4.18: Diagramme d'activité facturation.

4.3.4.8 Vente médicament

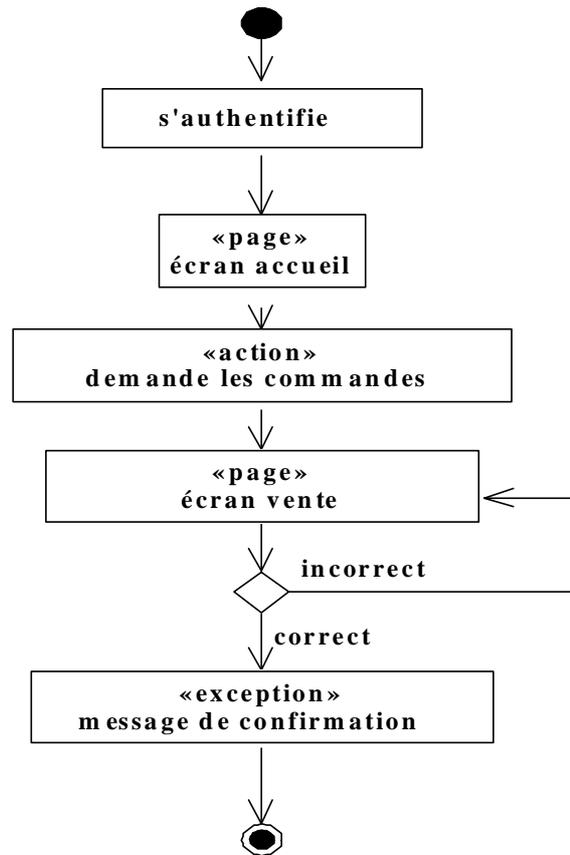


Figure 4.19: Diagramme d'activité vente médicament.

4.3.4.9 S'authentifier

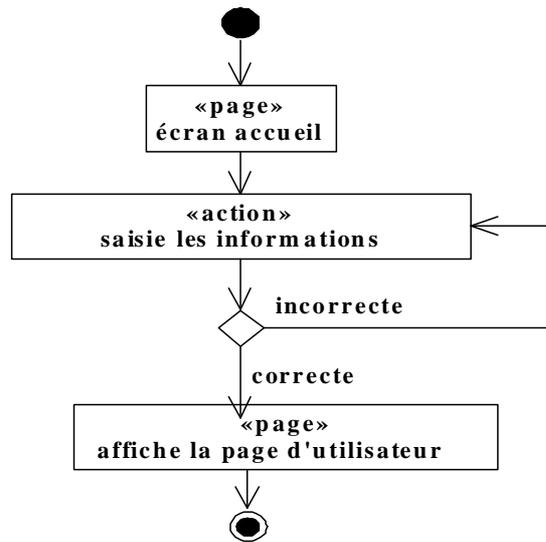


Figure 4.20: Diagramme d'activité s'authentifier.

4.3.4.10 Effectuer une commande

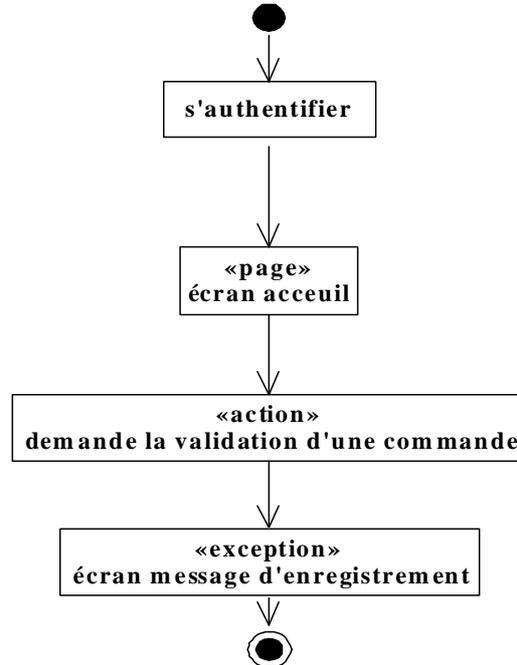


Figure 4.21: Diagramme d'activité effectuer une commande.

4.3.5. Diagramme de classe participant

4.3.5.1 crée compte

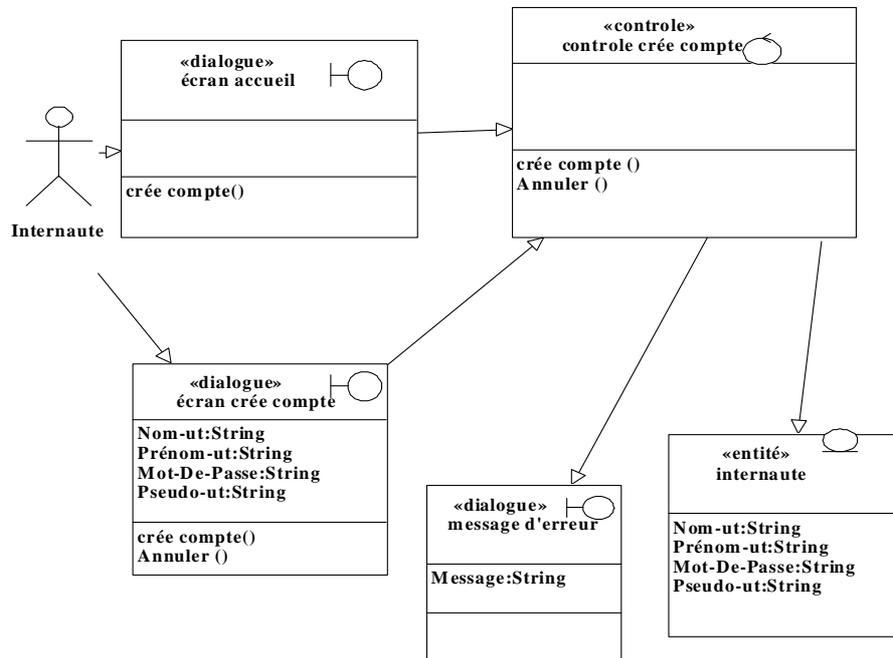


Figure 4.22: Diagramme de classe participant créer compte

4.3.5.2 Supprimer médicament

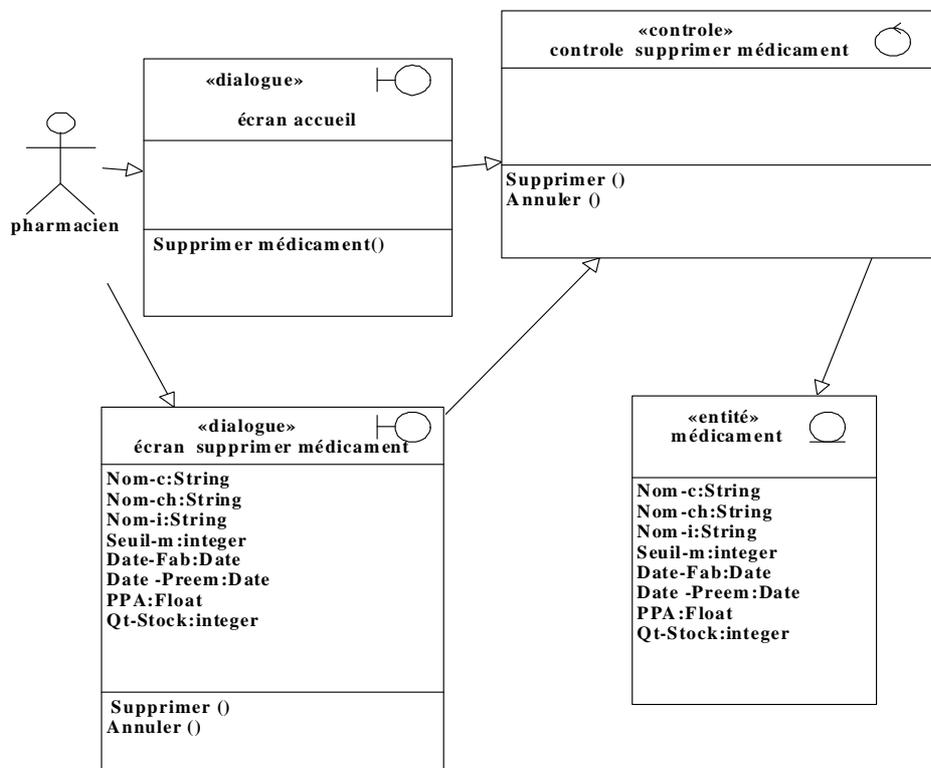


Figure 4.23: Diagramme de classe participant supprimer médicament

4.3.5.3 Modifier médicament

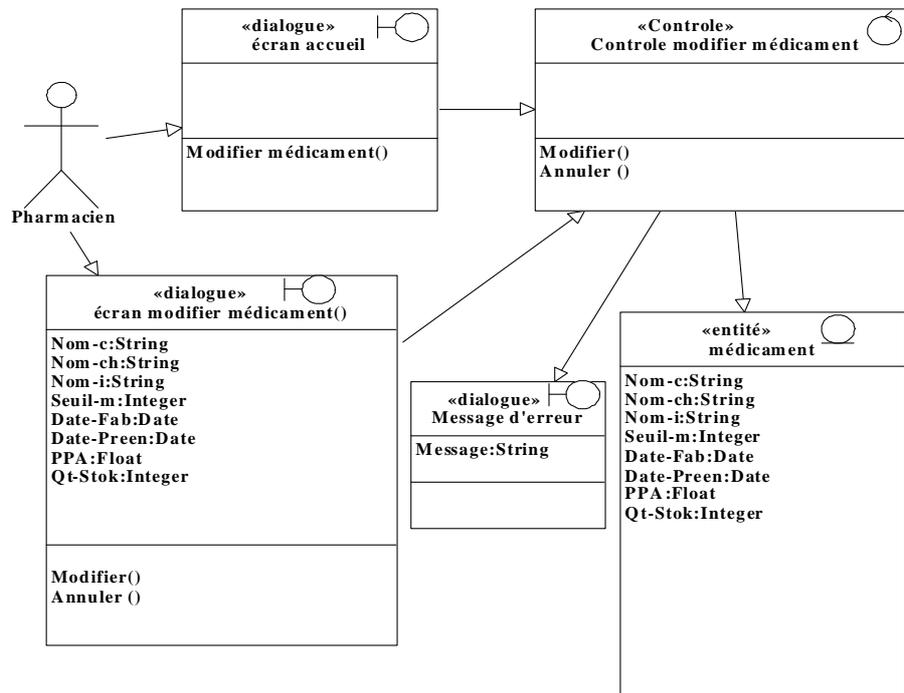


Figure 4.24: Diagramme de classe participant modifier médicament

4.3.5.4 rechercher médicament

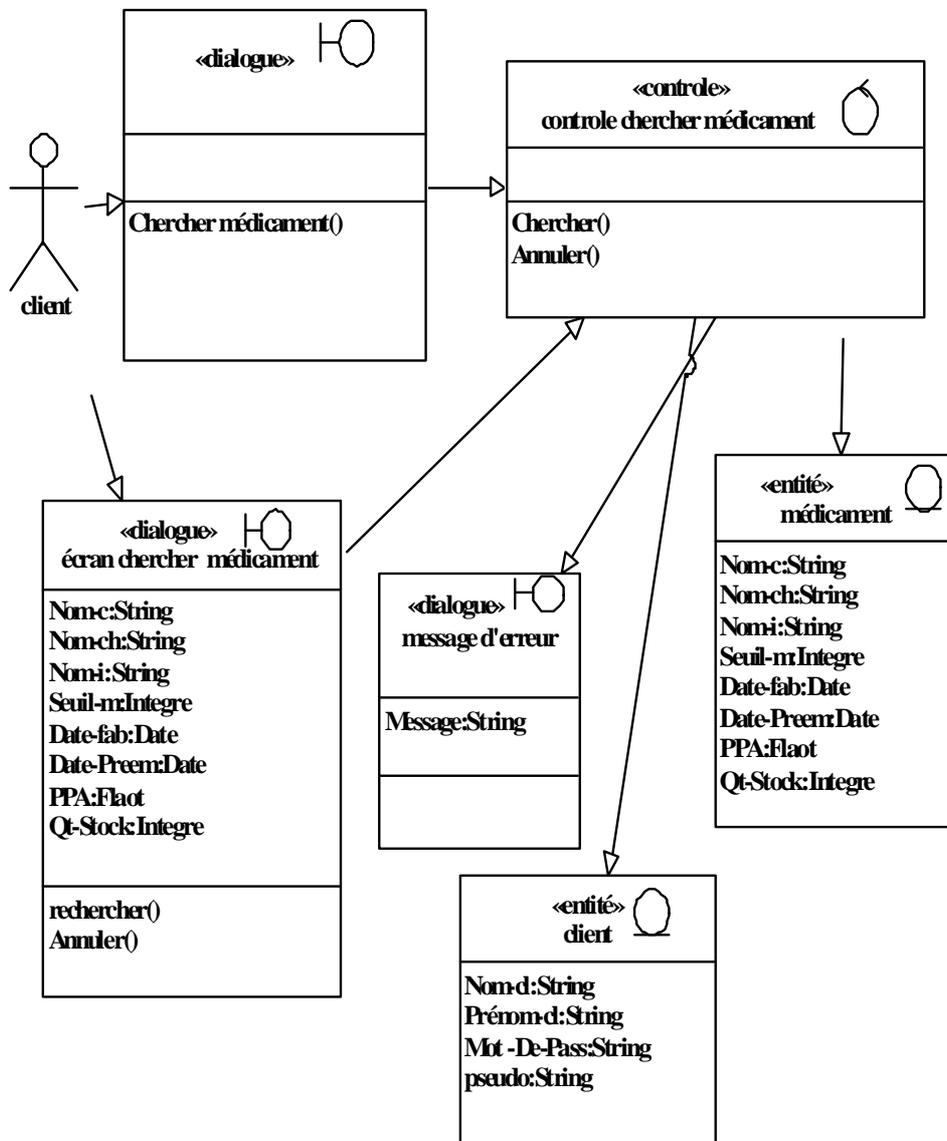


Figure 4.25: Diagramme de classe participant rechercher médicament

4.3.5.5 Ajouter médicament

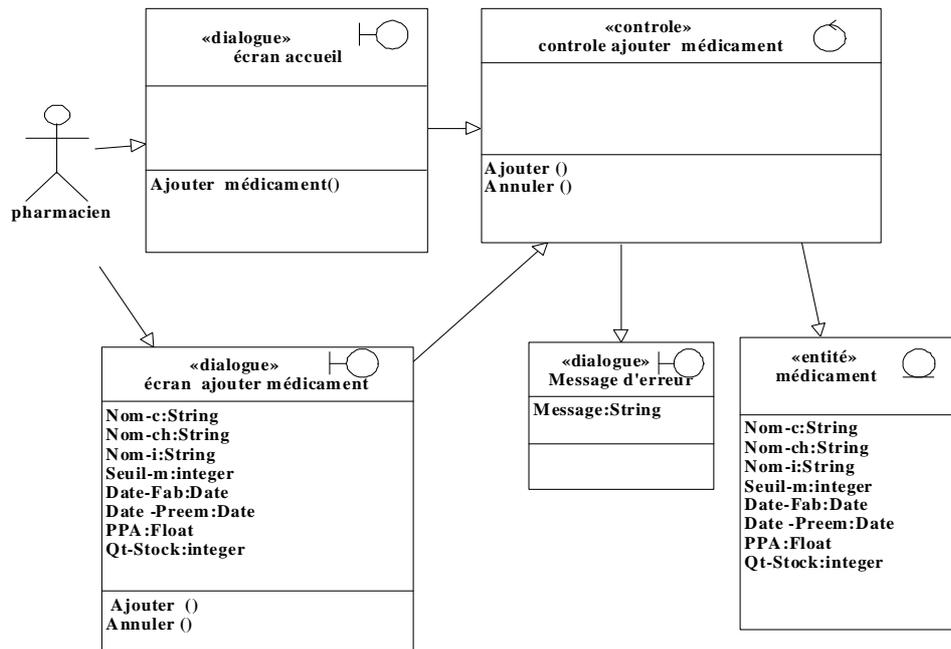


Figure 4.26: Diagramme de classe participant ajouter médicament

4.3.5.6 Annuler une commande

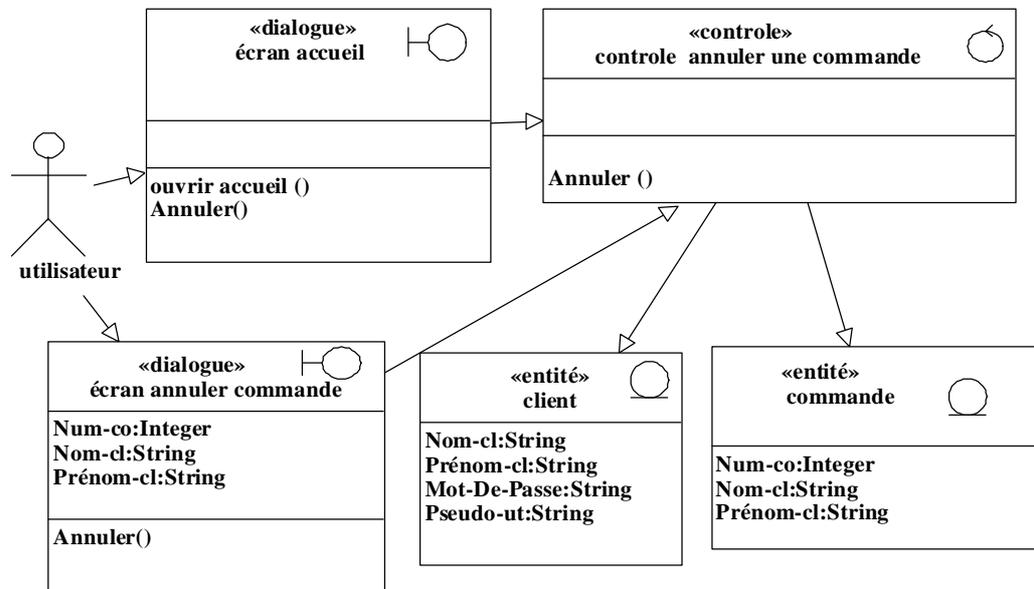


Figure 4.27: Diagramme de classe participant annuler une commande.

4.3.5.7 Facturation

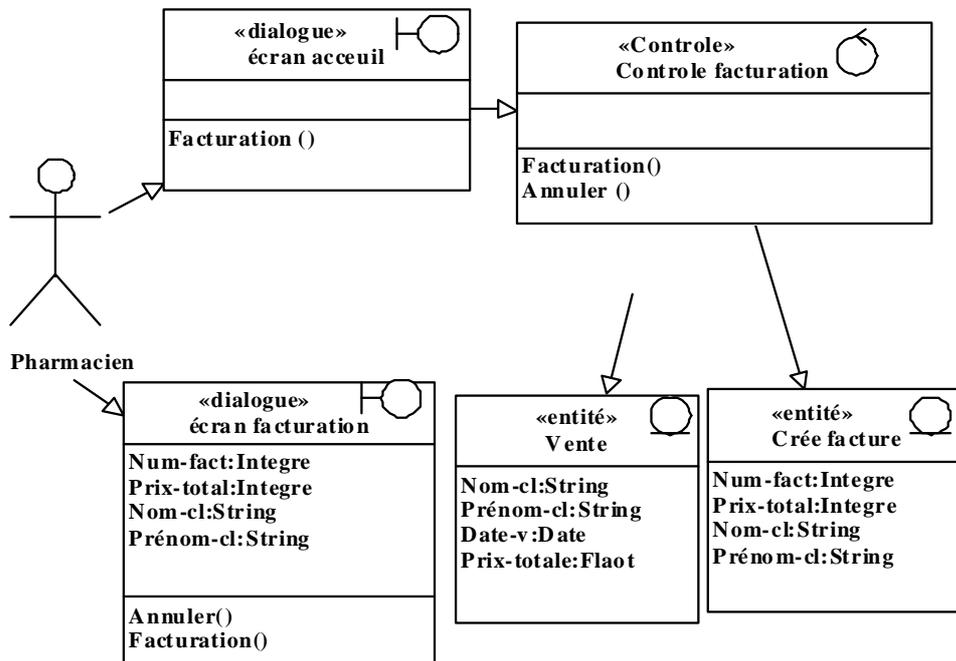


Figure 4.28: Diagramme de classe participant facturation

4.3.5.8 Vente médicament

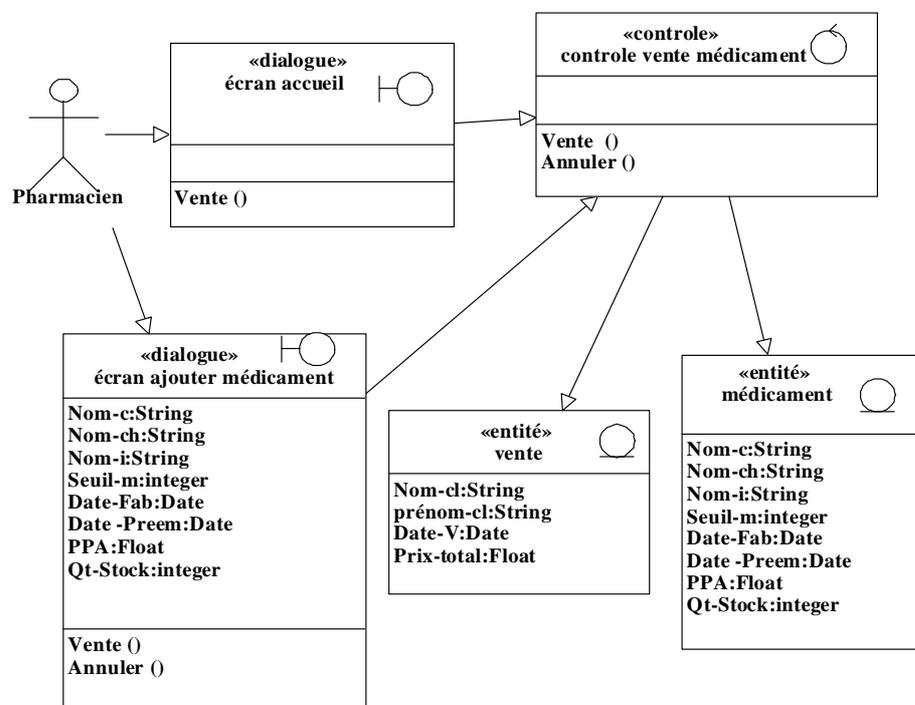


Figure 4.29: Diagramme de classe participant vente médicament.

4.3.5.9 S'authentifier

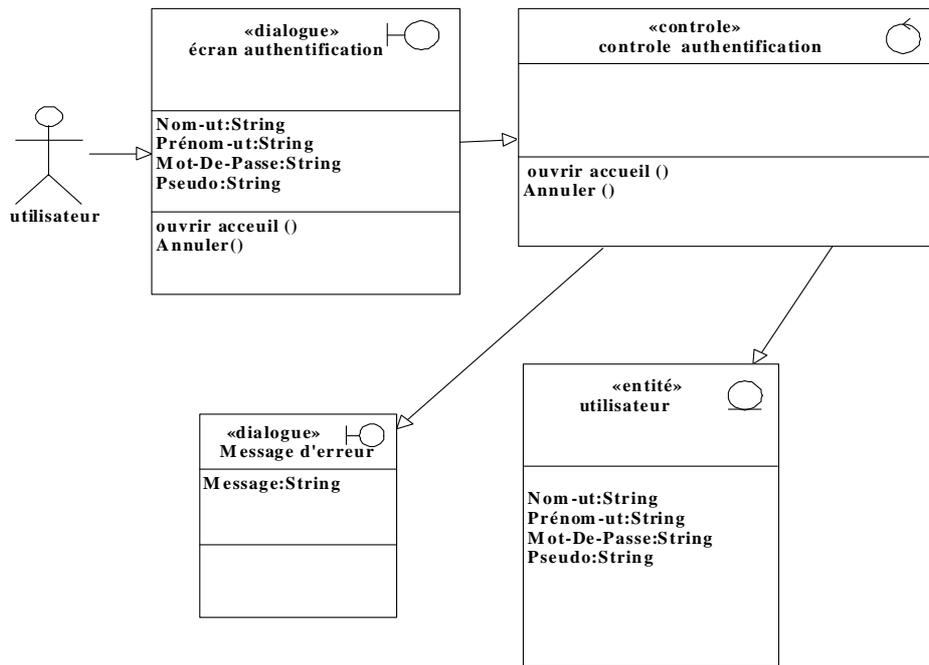


Figure 4.30 : Diagramme de classe participant s’authentifier.

4.3.5.10 Effectuer une commande

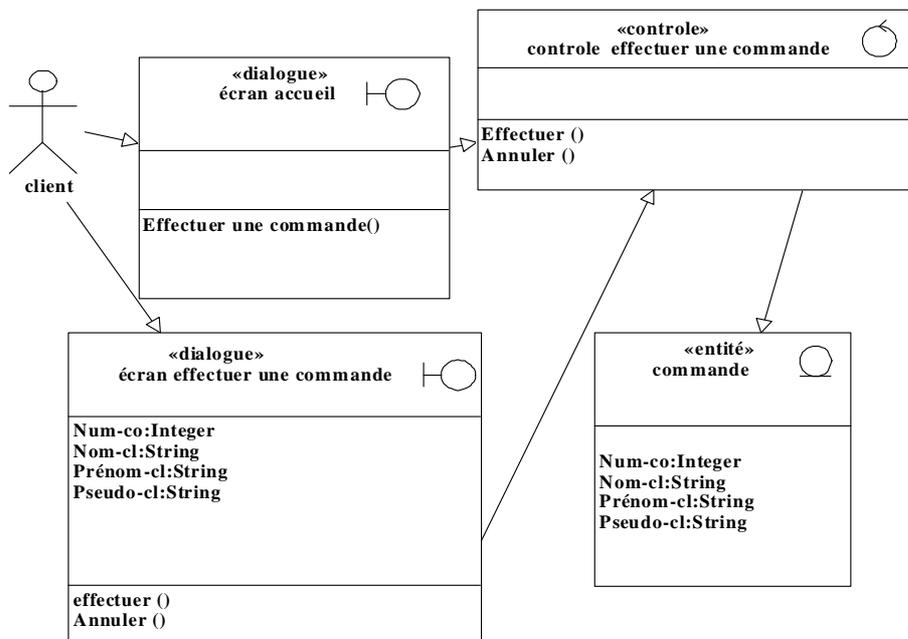


Figure 4.31 Diagramme de classe participante effectuer une commande.

4.3.6. Diagramme de modèle de domaine

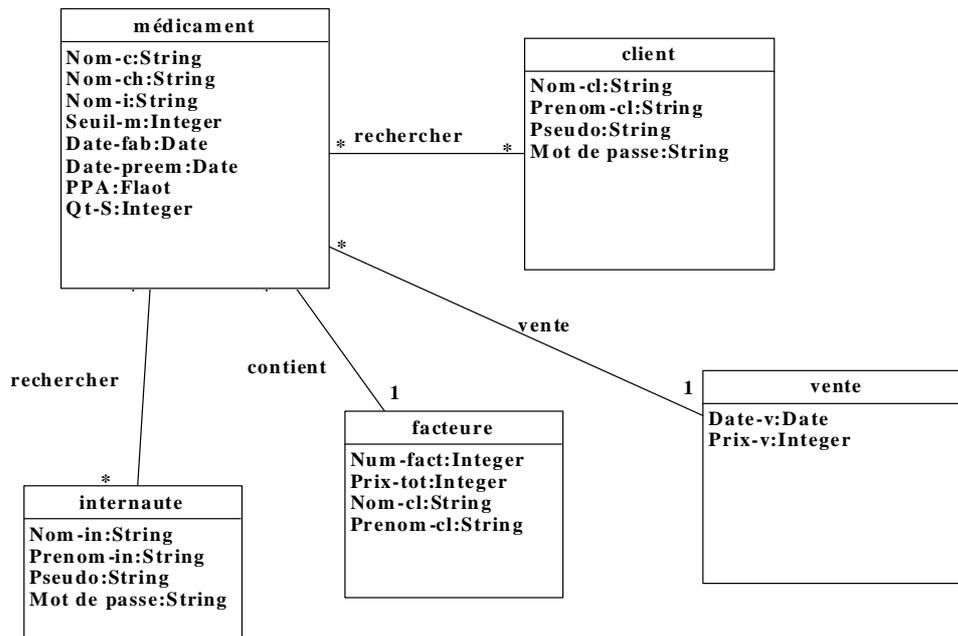


Figure 4.32: Diagramme de modèle de domaine

4.4. Conclusion

Au cours de cette étape de l'analyse nous avons donné une synthèse sur l'axe fonctionnel par la description de tous les diagrammes correspondants à cette phase. Donc nous avons préparé le projet pour l'étape suivante qui est la conception pour proposer des solutions concrètes pour le problème posé.

Chapitre 05
La conception
et
La réalisation

5.1 Introduction

Dans ce chapitre nous présentons quelques interfaces qui d'écrit notre site.

5.2 Les interface de notre site

Le contenu de cette partie est une présentation qui définit la manière d'utilisation de notre Système, enrichie par quelques pages de l'application réalisée.

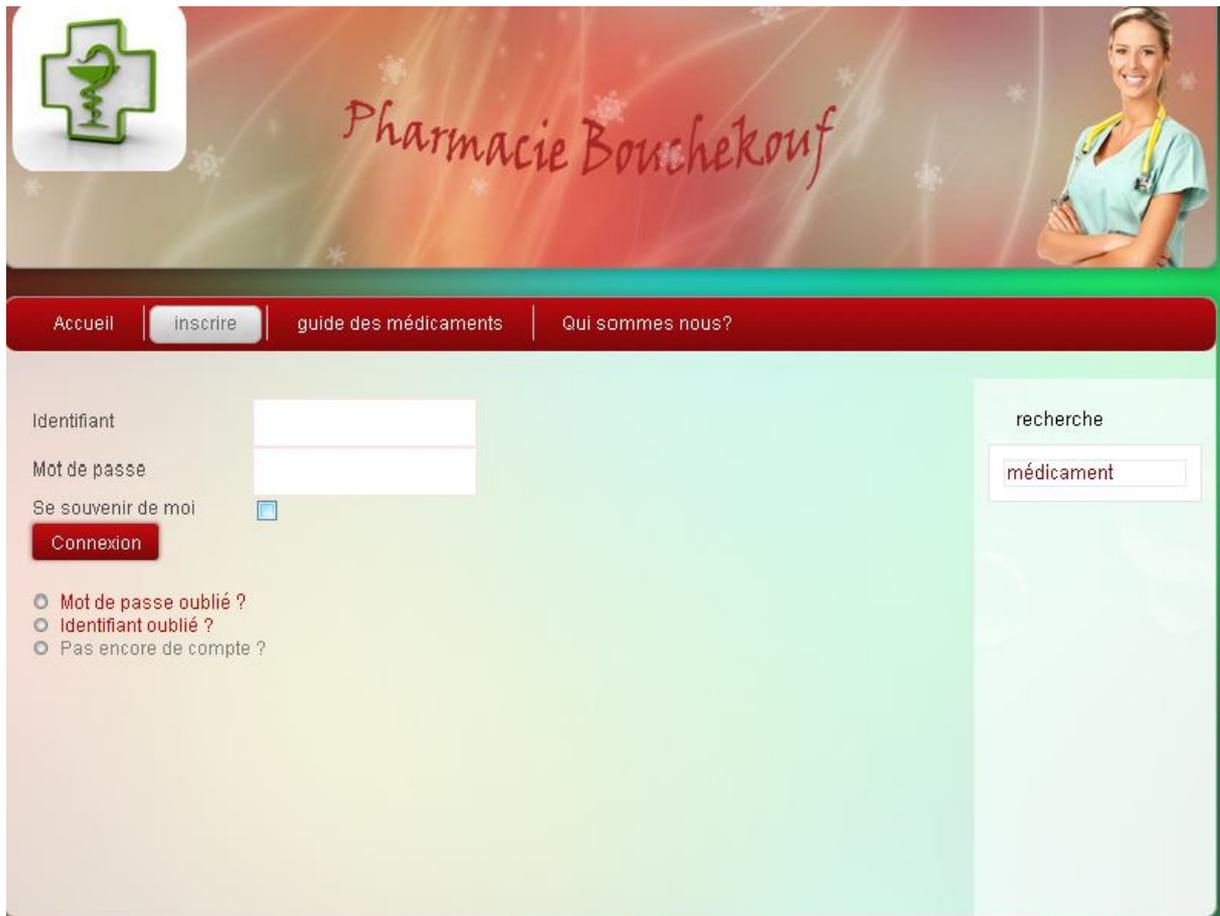
5.2.1Page d'accueil

Cette page à un internaute de s'authentifier et consulter les différents services de site.



Figure 5.1: page d'accueil

5.2.2 Page Authentifier



Pharmacie Bouchekouf

Accueil | inscire | guide des médicaments | Qui sommes nous?

Identifiant

Mot de passe

Se souvenir de moi

Connexion

[Mot de passe oublié ?](#)
[Identifiant oublié ?](#)
[Pas encore de compte ?](#)

recherche

Figure 5.2: Authentifier

5.2.3 Page message d'erreur d'Authentifier

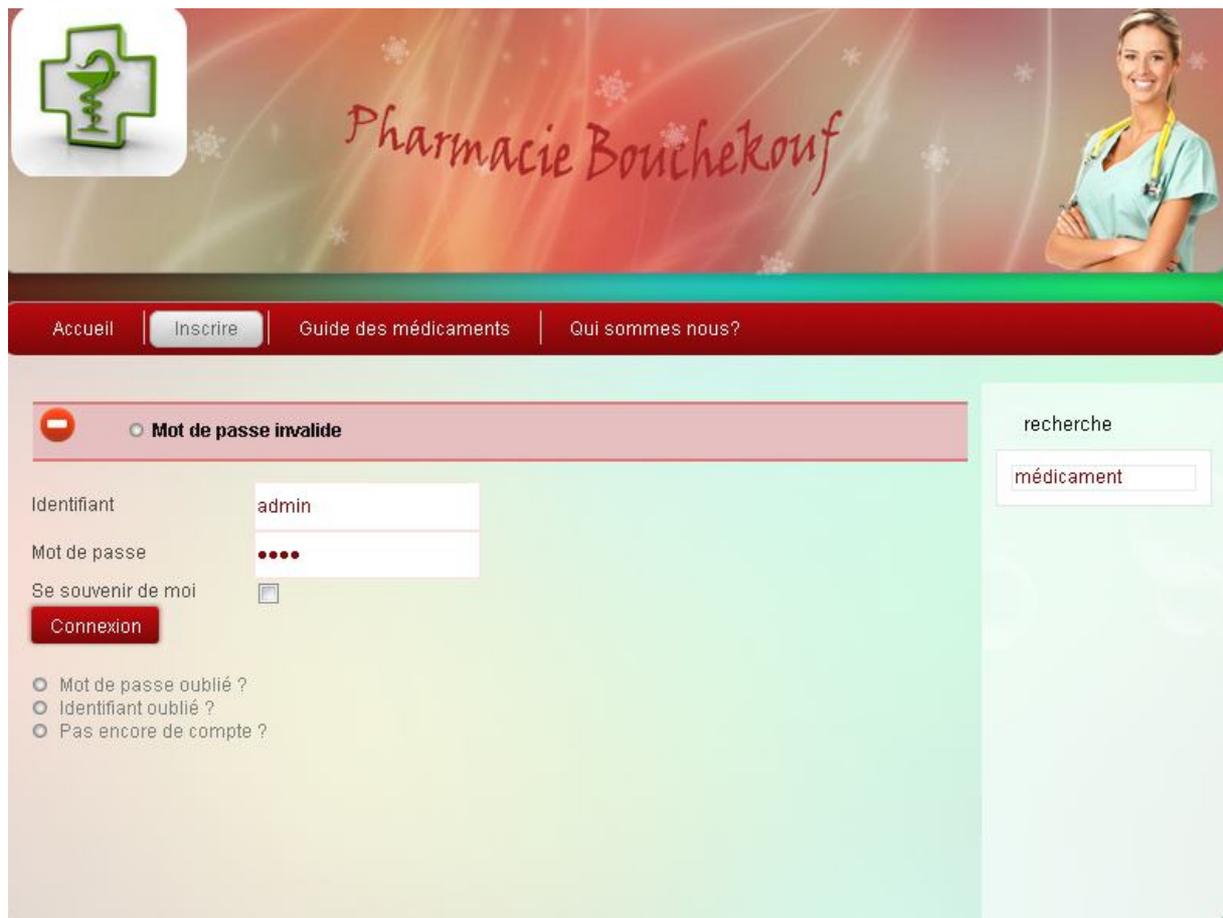


Figure 5.3: message d'erreur d'authentification

5.2.4 Page d'inscription

Cette page permet à l'internaute de créer un compte comme acheter un médicament.

Pharmacie Bouchekouf

Accueil | inscrire | guide des médicaments | Qui sommes nous?

Création de compte

* Champ requis

Nom : *

Identifiant : *

Mot de passe : *

Confirmez le mot de pass

Adresse e-mail : *

Confirmez l'adresse

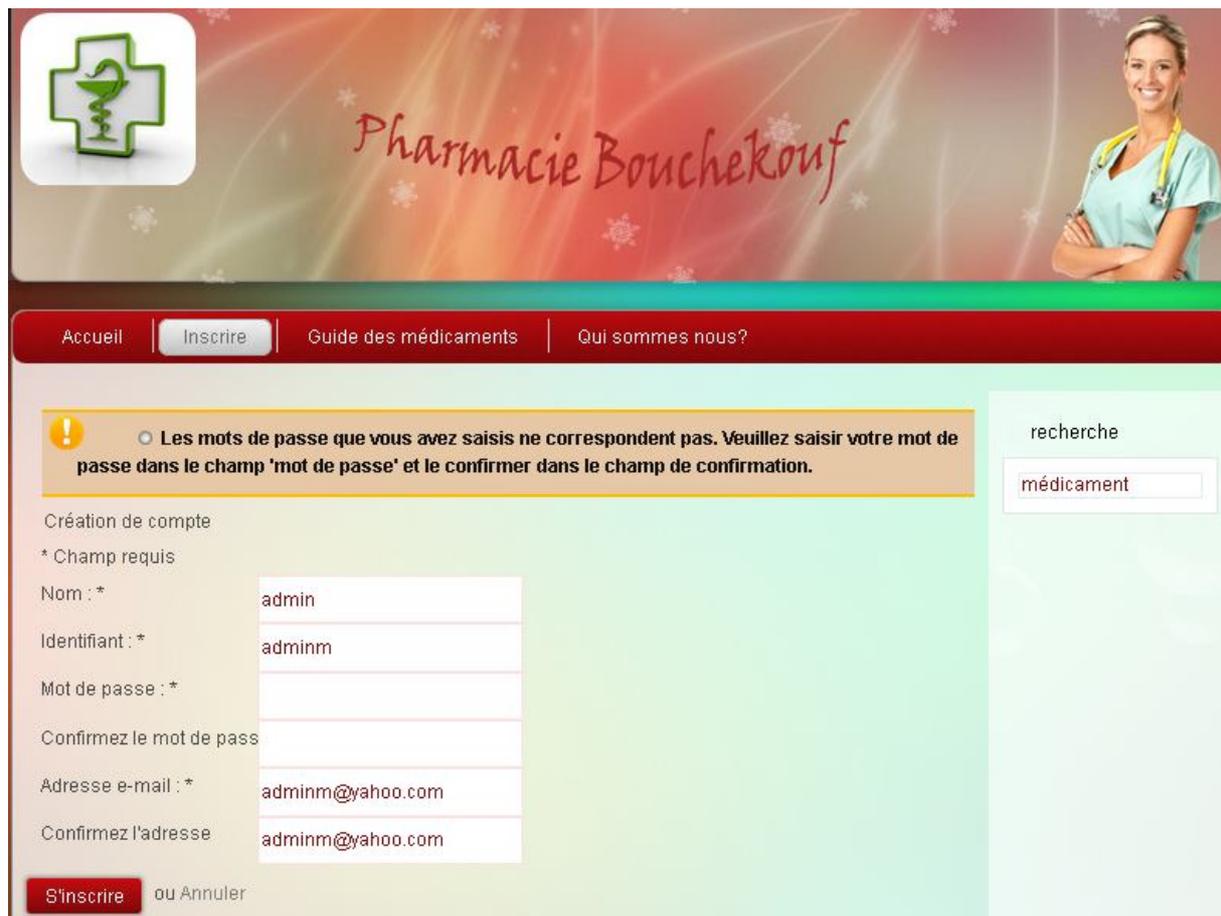
S'inscrire ou Annuler

recherche

médicament

Figure 5.4 : Page d'inscription

5.2.5 Page message d'erreur de l'inscription



The screenshot shows a web page for 'Pharmacie Bouchekouf'. At the top left is a green pharmacy logo. The header features the pharmacy name in red script and a photo of a smiling female pharmacist. A dark red navigation bar contains links for 'Accueil', 'Inscrire', 'Guide des médicaments', and 'Qui sommes nous?'. A yellow error message box with an exclamation mark icon reads: 'Les mots de passe que vous avez saisis ne correspondent pas. Veuillez saisir votre mot de passe dans le champ 'mot de passe' et le confirmer dans le champ de confirmation.' Below this is a registration form titled 'Création de compte' with a legend '* Champ requis'. The form fields are: 'Nom : *' (admin), 'Identifiant : *' (adminm), 'Mot de passe : *' (empty), 'Confirmez le mot de passe' (empty), 'Adresse e-mail : *' (adminm@yahoo.com), and 'Confirmez l'adresse' (adminm@yahoo.com). A red 'S'inscrire' button and a grey 'ou Annuler' link are at the bottom. On the right, a search box labeled 'recherche' contains the text 'médicament'.

Figure 5.6: message d'erreur d'inscription

5.2.6 Page guide des médicaments



Figure 5.7: page guide médicament

5.2.7 Qui somme nous ?



Pharmacie Bouchekouf

Accueil | Inscrire | Guide des médicaments | **Qui sommes nous?**

Présentation:

Pharmacie Bouchekouf Nouar a été créé en 1980 par le pharmacien Bouchekouf Nouar Al- tour mandat de Mila

Au fil des ans, il a été le but de la pharmacie est de fournir des produits et des médicaments de haute qualité pharmaceutiques , ainsi que d'assurer la prestation de services d'information et de consultation de pharmacie distincte à leurs clients , en utilisant la méthode scientifique

Au cours de ces années de pharmacie Bouchekouf Nouar en mesure de gagner la confiance des clients et est devenu aujourd'hui l'un des plus célèbres pharmacies dans la municipalité de Oued Endja_Mila s'appuyant sur Secrétariat de travailler et de traiter et souci de répondre aux besoins de leurs clients et de travailler sur leur confort les .Est leader pharmacie Bouchekouf Nouar dans son domaine.

Internet :

recherche

médicament

Figure 5.8 : Page Qui somme nous ?

5.2.8 La recherche

Cette page représente la recherche multi critères des médicaments

Élément à rechercher : ASPEGIC 500

recherche
médicament

Total : Un résultat trouvé.

Rechercher :

Tous les mots N'importe quel mot Phrase exacte

Classement :
Le plus récent en premier

Rechercher seulement dans :

Catégories Contacts Articles Fils d'actualité Liens web

Affichage # 20

1. ASPEGIC 500
(guide des médicaments)
ASPEGIC 500 acétylsalicylate de DL-lysine poudre pour solution buvable en sachet-dose mg sanoFi aventis Veuillez lire attentivement cette notice avant de prendre ce médicament. Elle contient des ...
Créé le 5 mai 2014

Figure 5.9 : Page de rechercher médicament.

5.2.9 Page mise à jour des médicaments

Cette page permet à l'administrateur d'ajouter, modifier ou supprimer d'un médicament en base de données.



Pharmacie Bouchekouf

Accueil | Inscrire | Guide des médicaments | Espace administrateur | Qui sommes nous?

Mise à jour des médicaments

Bienvenu l'administrateur

Nom_j:

Nom_c:

Nom_ch:

Seuil_m:

Date_fab:

Date_preem:

PPA:

Qt_stock:

supprimer | ajouter | modifier

Connexion

Bonjour, Super Utilisateur

Déconnexion

recherche

médicament

Figure 5.10 : Page de mise à jour des médicaments..

5.2.10 Page d'administrateur

Cette page permet à l'administrateur pour modifier profil

Pharmacie Bouchekouf

Accueil | Inscrire | Guide des médicaments | Espace administrateur | Qui sommes nous?
Mise à jour des médicaments

Modifier votre Profil

Nom * Super Utilisateur

Identifiant admin

Mot de passe

Confirmation

Adresse e-mail * admin@yahoo.com

Confirmation * admin@yahoo.com

Paramètres de base

Éditeur - Valeur par Défaut -

Fuseau horaire - Valeur par Défaut -

Langue du site - Valeur par Défaut -

Template Administration - Valeur par Défaut -

Langue de - Valeur par Défaut -

Site d'Aide - Valeur par Défaut -

Envoyer ou Annuler

recherche
médicament

Figure 5.11 : Page modifier l'espace administrateur.

5.2.11 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté quelques interfaces de notre site, les plus importantes du point de vue fonctionnel.

CONCLUSION GENERALE

Avec le développement de l'utilisation de l'internet. Pour cela, nous avons développé un site web dynamique commercial qui offre les principales fonctionnalités nécessaires pour réaliser facilement des transactions commerciales. L'objectif de notre projet est la conception la réalisation d'un site web dynamique pour l'achat et la vente d'une pharmacie.

Le site web développé, qui est consacré pour la vente des médicaments, dans pharmacie virtuelle. Pour réaliser effectivement ce travail, on a eu besoin d'un ensemble varié d'outils de modélisation et de programmation pour les sites dynamiques. Pour la réalisation de ce projet, on a utilisé pour la conception, l'outil de modélisation UML. Il peut plusieurs diagramme pour présenter les différents aspects statiques et dynamiques de l'application, Pour l'implémentation on a utilisé des outils de développement récents tel que (PHP, HTML).

Le site développé est entièrement opérationnel concernant les fonctionnalités citées dans ce mémoire. Notre site est très facile à utiliser, toutes les fonctionnalités nécessaires des médicaments sont implémentées. Malgré que tout ça il reste une dernière étape qu'est l'hébergement du notre site, à l'aide d'un hébergeur sur le Web.

A la fin nous allons terminer notre travail avec succès.

Bibliographie

- [1] «Modélisation et réalisation d'un site web dynamique pour la vente de matériels informatiques» centre universitaire de Mila.
- [2] «Conception et réalisation d'un site web dynamique pour un centre de information professionnel « l'insep »centre universitaire de Mila.
- [3] « développement d'un site web dynamique pour le partage de documents »centre universitaire de Mila.
- [4] « Internet 6.en.1 » Simon & Schuster Macmillan, Paris, 1996 Auteur : Joe Kraynak et Joe Habraken.
- [5]Cours PDF de la technologie Web 1ère année universitaire, Enseignant :Douas Bilal.
- [6]Cours PDF de réseau 3 ème année universitaire, Enseignant :Laalou Mohammed.
- [7] « Développement d'un site web dynamique pour les offres et demandes d'emplois »centre universitaire de Mila.
- [8] <http://www.click-up.fr/langage-web/317-site-dynamique.html>.
- [9]. http://fr.wikipedia.org/wiki/Application_web.
- [10] « conception et réalisation d'une application de gestion d'une pharmacie » centre universitaire Mila.
- [11]Cours PDF de Méthode d'analyse 3 ème année universitaire, Enseignant :Benhammada Sadek.
- [12] « conception et Réalisation d'un site Web dynamique pour l'agence commerciale de Télécommunication» centre universitaire Mila.
- [13] « La Conception et la Réalisation D'un Site Web Dynamique pour l'achat et la vente des immobiliers en ligne » centre universitaire de Mila.
- [14] Pascal Roques « UML2 modéliser une application Web »,

[15] http://www.memoireonline.com/07/10/3700/m_Conception-et-realisation-dune-application-web-pour-la-gestion-des-stocks-cas-detude-magasin5.html.

[16] : <http://sabricole.developpez.com/uml/tutoriel/unifiedProcess/>.

[17] Grand livre HTML, Daniel Koch, Oliver Kurten, Florian Harm.

[18] « Conception et réalisations d'un site web dynamique pour l'enseignant à distance »
centre universitaire de Mila.

[19] Ouvrage PHP 4 et MYSQL, Philip Rigaux.

[20] « Conception et réalisation d'un site web dynamique pour une agence de location des voitures »
centre universitaire de Mila.

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

[22] : <http://www.wampserver.com>.

[23] : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Joomla!>

[24] : <http://cms.vunet.fr/31-joomla-les-avantages>.

[25] : <http://www.mosaiqueinformatique.com>.

[26] : <http://docs.joomla.org/Glossary/fr>.