الجزائـريـة الديمقراطيـة الشعبيـة
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليـم العالـي والبحـث العلمـي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

N° Réf :……

Centre Universitaire de Mila

Institut des sciences et de la technologie **Département de Mathématiques et Informatiques**

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 : **Bourekba Soumia**
Khaled Nedjla
Belghit Rahima

Encadré par: **Bouchekouf Asma**

Année universitaire :2013 /2014

Dédicace

Je tiens en tout premier lieu à remercier le dieu

Je dédie ce travail

A mon père et ma mère

Pour l'amour et l'aide qu'ils m'ont fait entourer

A mes frères « Saleh» « Zouzou » « Ammar »et « Djaafr »

A ma sœur « Fahima»

Et toute ma famille.

A mes Fidèles amis : « Soumia» et son famille.

A mon amis dans ce travail : « Rahma»

A mes amies « Rokia », «Sara », «Samia», «Amina»

« Halima », « Meriem », « Faten »

A tous mes amis en particuliers

A ma enseignant Mm : «Buchkuf Asma»

A mes enseignants sans exceptions

A tout Personne qui me connait.

NEDJLA

Dédicace

Nous remercions d'abord le Dieu le tout puissant de nous avoir donné le corage et la volonté pour realiser cette mémoire , Nous dédiant le travail aux personnes les plus tendre et gentil au monde , qui ont la source de bon sens mes parents « Omar » et « Houria » . nous disant merci pour leurs sacrifices tout au long nos études .

A toutes la famille « Belghit » et spécialement mes sœur « Zineb » , « Fadila » et « Sabrina » ,et mes fréres « Ahmed » , « Eljeudi » , A toutes personnes qui porten le nom « Belghit » et spécialement a mon marier « Hamid ».

أستغفر الله من ذنبي

A ma chére « Sara » , « Hadjre », « Wiam ».

A mes amies « Souad », «Amina », « Ikram »,« Ibtissam », « Farida », «Saida », « Aziza », « Salima », « Rokia » , « Iman » .

حبيبتي

A tous mes amis en particulier.

A mes enseignants sans exceptions.

A mes binome « najla » et « soumia »

RAHIMA

Dédicace

Au nom d'allah plus louange a dieux qui nous a donné la puissance et la patience pour accomplir ce modeste travail.

Au début je dédie ce mémoire à mes parents qui sont origines de mon existence et le secret de ma réussite.

A ma mère qui m'a donnée tout le courage, la prière pour réalise ce présent mémoire.

أستغفر الله من ذنبي

A mon père l'idéal home dans ma vie, l'homme qui a travail jour et nuit pour faire arriver à ce que je suis aujourd'hui,

A ma chère amie qui m'a accompagné dés mon enfance, celle qui m'a appris le bel ,le vrai ,le magique sens l'amitie ,celle que je ne peux pas l''oublier si jamais j'oublie mon nom , IMANE .

محبتي

A ma seule sœur qui était mon amis ,ma sœur ,et tout pour moi,a celle qui m'a aide beaucoup travers mon parcours ,a celle que je n'a qu'elle dans cette vie ,à celle qui est plus qu'une sœur et qui n'existe que dans mon cœur.

A tout mes frére qui construisent un mur de protection autour de ma vie ,que dieu vous protège.

A notre respectueuse encadreur « Bouchekouf Asma » qui nous aide beaucoup par ses conseils d'or, à celle qui nous apprendre le sens de patience et la volonté, à celle qui a passé son temps avec nous sans impatience, j'ai espère que dieu vous protège sons parents.

A mes trinôme Nedjla et Rehma qui fournirent plus de effort durant la période du travail collectif.

SOUMIA

REMERCIEMENT

Nous remercions le dieu pour le peut de savoir que nous avant acquis.

Tous nos remerciements vont tous doits a : Ms BOUCHEKOUF Asma pour toute l'aide que vous avez a porte au sein de votre établissement et pour votre orientation et assistance.

Nous remerciements spécialement : Amin, Kais, Ishak, , Zaki et ton amie Walid,

Abd Rzak,, Djaafr,

Et notre amie Soumia.

A mon amis qu'au accompagne durant tout ces trois ans et qui m'a partagée ce travail et tout les moments difficiles durant la période de la recherche.

A tout qui nous aide de prés on de loin.

أستغفر الله من ذنب

يحزنني ..

Résumé

Au cours des dernières années, le monde a connu des évolutions et des changements qu'il n'a 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, ce qui a conduit à offrir la possibilité de développer et d'héberger des sites web qui nous permettent de Faire les opérations d'achat et de vente à distance. Dans ce contexte nous avons Réalisé un site web dynamique pour la vente et l'achat des produits de la pharmacie en ligne; ce qui permet à un utilisateur de consulter les différents proposés pour la vente ou l'achat, en plus on l'a donné la possibilité de mettre produits de la pharmacie des propositions de ventes et des demandes d'achats. Dans la phase de conception on a passé par plusieurs étapes; l'identification des besoins, l'analyse et la conception en utilisant le processus UP du langage UML. Et dans la phase de programmation on a utilisé les outils et les langages suivants: PHP, MySQL, JAVA Script, HTML. L'objectif principal de cette application web est de rendre le commerce produit plus rapide et plus facile pour tout le monde.

ملخص

في السنوات الأخيرة، شهد العالم تطورات و تغييرات انه لم يشهد في السابق من خلال التكنولوجيا و الكمبيوتر التي أثرت على مختلف القطاعات الثورة و أشار إلى أن أكبر تأثير لهذا الموضوع يظهر في المنطقة التجارية التجارة الإلكترونية أو التجارة يفترض الإنترنت، مما أدى إلى فرصة لتطوير المواقع و المضيفة التي تسمح لنا ل جعل معاملات الشراء والبيع عن بعد. في هذا السياق يمكننا إخراج موقع ديناميكي لبيع وشراء المنتجات الصيدلانية على الشبكة ؛ التي تسمح للمستخدم لتصفح مختلف المقترح للبيع أو الشراء، بالإضافة إلى أنه أعطى إمكانية للمنتجات الصيدلية مقترحات المبيعات وطلبات الشراء. في مرحلة التصميم ذهبنا من خلال عدة مراحل ؛ يحتاج تحديد وتحليل و التصميم باستخدام UML عملية UP . و استخدمت مرحلة البرمجة الأدوات التالية واللغات : PHP و MySQL ، جافا سكريبت ، HTML. الغرض الرئيسي من هذا الهدف هو تطبيق ويب لجعل المنتج التجارة أسرع وأسهل للجميع.

summary

In recent years, the world has undergone developments and changes that he has not previously seen through technology and computer that has affected various sectors revolution and noted that the greatest impact of this topic appears in the commercial area supposedly electronic commerce or Internet commerce , which led to the opportunity to develop and host websites that allow us to Make the purchase and sale transactions remotely. In this context we Directed a dynamic website for buying and selling products online pharmacy ; which allows a user to browse the various proposed for sale or purchase , plus it gave the possibility of pharmacy products sales proposals and requests for purchases. In the design phase we went through several stages; needs identification , analysis and design using UML UP process . And the programming phase were used the following tools and languages : PHP , MySQL, Java Script , HTML . The main purpose of this web application goal is to make trade product faster and easier for everyone.

Sommaire

Introduction générale

CHAPITRE1 :…… L'Internet et les Applications Web

Partie1:

Introduction.....5
1- Qu'est-ce qu'internet ? 5
2-Histoire d'internet :…… ……..…….....5
3- Structure d'internet……..……...6
4- Le rôle d'internet:……..…….…..6
5-Les services d'internet:…….…….....7
5-1-Le Transfert de Fichiers(FTP:file transfert protocol):……...7
5-2-Tel net:……..…..……..……7
5-3-Vidéo ou radio au choix:……7
5-4- E-mail:……..……7
5-5-Les News (Forums Electroniques):……..…….8
5-6-Les WAIS (Wide Area Information System):……..…..……8
5-7- Le commerce électronique :…….……8
6-Les protocoles d'internet:……8
6-1- Le protocole IP:……..……..…8
6-2- Le Protocole de transmission TCP/IP:…….…9
6-3- HTTP :…….……..10
6-4- FTP ……10
6-5- SMTP :…….....11

PARTIE2:…… L'UML et le processus unifie UP

1-World Wide Web……..……11
2- Historique du web :……..……12
3- page web:……..……...……13
4-Le site Web:……...……13
4-1- Le site Web statique:…….……13
4-2-Site Web dynamique:……14
5-Le cycle de vie d'un site web :……..15
5-1- La création:…… ……..……15
5-2- L'exploitation : ……..……..……...15
6- Quelle est la différence entre une page web et un site Web :… …..15
7-L'application Web:……....15
7-1Quelques exemples sur les applications:……..……16
8-Les outils du web :……16
8-1- Le navigateur:…….……..16
8-2- Les URL :……...……16
a-Le nom du protocole :……16
b-L'adresse du serveur :……16

c- Le numéro du port :……..……16
d-Le chemin d'accès à une ressource cible : …….……..17
9-Les catégories des sites web:…… ……17
9-1- Les sites media :…… ……...……..17
9-2-Les sites vitrines :……17
9-3- Les sites catalogue :……17
9-4- Les sites communautaires / forums :…….……..17
9-5- Les sites personnels / professionnels :……17
9-6- Les sites marchands :…….……17
10- Hébergeur web :……17
10-1- Les hébergeurs gratuits :…… ……18
10-2- Les hébergeurs professionnels :…… ……..18

PARTIE3:…….. Les langages et les logiciels utilisés

L'architecture client/ serveur :…….……19
1-Définition :…… …….……19
2-Principe d'architecture Client/ serveur :… ……19
3-Type d'architecture Client/ Serveur :……..……19
3-1-l'architecture à deux niveaux :…….……20
3-2-l'architecture à trois niveaux :…….……20
3-3-L'architecture multi niveaux :……..……21
4-notions de base:…….……21
4-1-Client:…….…21
4-2-Serveur:……..……22
4-3- Requête:…… ……22
4-4-Réponse :…….… ……22
5-avantage de l'architecture client/serveur:……... ……..22
6-Inconvénient de l'architecture client/serveur:…… ……23
7-Caractéristiques du modèle Client/serveur :…….…… … ……..23
7-1- Le partage de ressources:……..……..23
7-2- Echange de messages:…… ……23
7-3- Intégrité:…… ……..…..23
Conclusion :

CHAPITRE 2:…… UML et processus unifier

L'UML :
Introduction.....25
1-Définition:……..…….……25
2-Histories d'UML :…..……..……..……..……25
3-les objectifes uml: ……25
4-Les points forts d'UML et les point faible d'UML:…..……26
4-1-Les points forts d'UML :…… ……..……26
4-2-Les points faibles d'UML……26

5-caractéristiques de l'UML: ……26
6-Diagrammes d'UML:……...26
6-1-Diagrammes structurels ou diagrammes statiques (UML Structure):…...….26
6-2-Diagrammes comportementaux ou diagrammes dynamiques:….26
7-Présentation des diagrammes UML le plus utilise :… ……27
7-1-Diagramme des cas d'utilisation (Use Case Diagram) :……..27
7-2-Diagramme de classe :…….28
7-3-Le diagramme de séquence/séquence système :…… ……30
8-Diagramme d'activités :…… ……33
Le processus unifie UP :…… ……34
1-Processus unifie (UNIFIE PROCESS):…… ……34
2-Principe:… …… ……34
3- Les phases d'UP:…… …….....35
1-Phase création :…… ……..35
2-Phase d'élaboration :……..35
3-Phase de construction :…… ……35
4-Phase de transition :…….35
Conclusion :

CHAPITRE 3 : ……...….Les langages et les logiciels utilisés

Introduction
Les langages utilisés :
1-HTML :…… ……..38
2-PHP :…… ……..38
3-CSS:…… ……39
4-SQL……39
5-JavaScripts :…… ……39
Les logiciels utilisés:
1-SQL (Structure Query Langage)……40
2-Wamp Server :…… ……..41
3-Easy PHP:…… ……41
4-Dreamweaver :……42
Présentation de pharmacie:
Introduction :…… ……..43
Le rôle de la pharmacie :……43
Les relations de la pharmacie :……43
Le cycle de vie de médicament :…… …44
Conclusion :

CHAPITRE 4:……Identification des besoins

Introduction
1-Identification des acteurs :……46
2- Diagramme De cas d'utilisation:……...……46

3-Les fiches descriptives des cas d'utilisations:……48
3-1-Fiche descriptive du cas d'utilisation"Chercher demédicaments"…:48
3-2-Fiche descriptive du cas d'utilisation "Effectuer une commande"…48
3-3-Fiche descriptive du cas d'utilisation "S'inscrire"…….....50
3-4-Fiche descriptive du cas d'utilisation "authentifier"……..51
3-5- Géré les produits :…….51
3-6-Accepter les demande :……..52
3-7-Facturation :……..52
4-Diagramme De Classe:…….53
5-Diagramme De séquence système:……...54
5-1-S'inscrire:…… ……54
5-2-S'authentifier:…… ……55
5-3-Chercher des médicament:…… ……56
5-4- consulter page d'accueil:…..…… ……57
5-5-modifier:……...58
5-6-supprimer:…… ……....59
5-7- Géré les produits :…… ……..60
5-8-Accepter la demande :…….……61
5-9-Facturation:…… ..62
6-Diagramme D'activité:…… ……..63
6-1-S'inscrire:…….…… ……64
6-2-S'authentifier:……..… ……65
6-3-Chercher des médicaments:…… …66
6-4- consulter page d'accueil:…… ……67
6-5-Ajouter:…… ……..68
6-6-modifier:…… ……..69
6-7-supprimer:…… ……70
6-8- Géré les produits :…… ……71
6-9-Accepter la demande :…….……72
6-10-Facturation:……..……..73
Conclusion :

CHAPITRE5:…….. Implémentation de site

Introduction :…….……75
1-Description des tables :……..75
1-1-Table de client:…… ……..…….75
1-2-Table de produit :…… ……..75
1-3-Table de vent :… ……..……..76
1-4-Table de utilisateur :……76
1-5-Table de facturation :……76
2- Interface de notre application :……76
A-Page d'accueil :……...……76
2-2-Page d'inscription :…… ……77

2-3-Contact :… ……..77
2-4-Page de baby :.……..……...78
2-5-Page de détails d'un produit: 79
B-Page Administrateur :.……79
1-Page d'accueil de administrateur :……..79
2-Ajouter produit:.……79
3-Gérer produit :.……..80
Conclusion :

LES FIGURE

FIGURE DE CHAPITRE1 :

Figure N° 1: internet …….....5
Figure N°2: Les couches du modèle TCP/IP et du modèle OSI ……9
Figure N°3: transfert de fichiers :…… ……..11
Figure N°4: site statique :…… ……..13
Figure N°5: fonctionnement d'un site dynamique ……14
Figure N°6: L'architecture client/serveur : ……..19
Figure N°7: Architecture à deux niveaux :……..20
Figure N°8: Architecture à trois niveaux:……21
Figure N°9: Architecture à multi niveaux :… ……..21
Figure N°10 : Serveur :…… ……..22

FIGURE DE CHAPITRE2 :

Figure1 : représentations de l'Acteur……..27
Figure2: représentations de cas d'utilisation……27
Figure3 : représentation de relation d'association……28
Figure4 : représentations de relation d'inclusion……..……28
Figure5 : représentations de relation d'extension……28
Figure 6: relation de généralisation…….....28
Figure7: représentations d'une classe :… ……..29
Figure8:Relation d'association ……..29
Figure 9: représentation relation d'agrégation….....29
Figure 10: représentation relation de compositsion……...30
Figure11 : représentation relation de généralisation……..30
Figure12:Messages synchrones……31
Figure13 : Messages asynchrones……31
Figure14 : Messages de création et destruction d'instance……..32
Figure15 :Exemple de diagramme d'activité……..34

FIGURE DE CHAPITRE3 :

Figure1: la relation enter PHP ; MY SQL ; EASY PHP……..……42
Figure : Dreamweaver version 8.0…….…….42

FIGURE DE CHAPITRE4 :

Figure1:Diagramme De Cas d'utilisation……47
Figure2: Diagramme De Classe……...53
Figure3: Diagramme De séquence système"S'inscrire"……..54
Figure3: Diagramme De séquence système "S'authentifier"……..55
Figure4:Diagramme De séquence systèm "Chercher des médicament"……...56
Figure5:Diagramme de séquence systeme"Consulter la page d'accueil"……..57
Figure5: Diagramme de séquence systeme"Ajouter"……..58
Figure6: Diagramme de séquence system "modifier"……..……59
Figure5: Diagramme de séquence system "Supprimer"……..60
Figure7: Diagramme de séquence système" Géré les produits"……..61
Figure8: Diagramme de séquence système" Accepter la demande ….62
Figure9: Diagramme de séquence système" Facturation "……..62
Figure10: Diagramme D'activité" s'inscrire " ……63
Figure11: Diagramme D'activité" s'authentifier "……64
Figure12: Diagramme D'activité" chercher des médicaments "……...65
Figure13: Diagramme D'activité" consulter page d'accueil "……..66
Figure14: Diagramme D'activité" Ajoute"... ……..67
Figure15: Diagramme D'activité" modifier" .....……68
Figure16: Diagramme D'activité"supprimer".....……69
Figure17: Diagramme D'activité" Géré les produit"……70
Figure18: Diagramme D'activité" Accepter la demande"...….....71
Figure19: Diagramme D'activité" Facturation……72
Conclusion:

FIGURE DE CHAPITRE5

Figure N° 1: Page d'accueil…….77
Figure N° 2: Page d'inscription……...78
Figure N° 3: Page de Contact……..78
Figure N° 4: Page de baby..…….79
Figure N° 5: Page de détails d'un produit……...79
Figure N°6: Page d'accueil..……80
Figure N° 7: Ajouter produit……...80
Figure N° 8: Gérer produit……..81

Conclusion général

Introduction générale

Le Web est le service qui a placé Internet sous les feux de projecteur, intéressant ainsi les medias et le grand public. Il était un support bien adapté pour la coopération sur un réseau à grande distance, pour permettre par exemple à plusieurs personnes de publier et maintenir un ensemble de documents consultable sur un serveur.

L'Internet offre des possibilités considérables et accroit les chances de communication à travers un lieu virtuel qui regroupe des pages Internet présentées par des personnes ou des organisations, c'est le site web. Les anciens sites Web permettaient des applications statiques supportant la navigation et la recherche d'information dans un cadre restreint pour une simple consultation.

Aujourd'hui leur évolution a permit de supporter des applications dynamique avec des opérations affectant le contenu (information) et l'état de la navigation ainsi que des opérations intégrées dotant d'une capacité de recherche prédéfinie des hypermédia, d'où la convergence entre le domaine de l'hypermédia et les systèmes d'information qui adoptent de plus en plus la navigation comme paradigme d'interaction fondamental.

L'internet va prendre en charge les besoins de l'utilisateur, et met à ça disposition le développement des applications dynamiques qui est le sujet de notre projet.

Donc notre objectif est de créer un site web dynamique, qui donne la possibilité de proposer, d'acheter et de vendre des produits de la pharmacie en ligne. L'objectif du projet est de réaliser un site Web dynamique, en appliquant un processus de développement repose sur une conception qui utilise des diagrammes du langage UML en suivant un processus de développement UP. La réalisation pratique fait appel à des outils technologiques récents tels que PHP et MYSQL. L'implémentation est effectuée sur L'environnement de développement DREAMWEAVER qui nous permit de discuter et de communiquer.

CHAPITRE 01 :

L'Internet et les Applications Web

CHAPITRE1: L'Internet et les Applications Web
Partie1:

Introduction :

La communication moderne basée sur l'internet et elle assurée par les réseaux informatique qui consiste à automatiser le transport des données. Dans ce chapitre, on va présenter d'une façon générale l'internet et les applications web plus précisément, et on va regarder l'aboutissement que présentent l'internet et son interconnexion d'une multitude de réseau d'internet.

1- Qu'est-ce qu'internet ?

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'information chaque jour plus important dans des domaines comme la médecine, la science et la Technologie. **[1]**

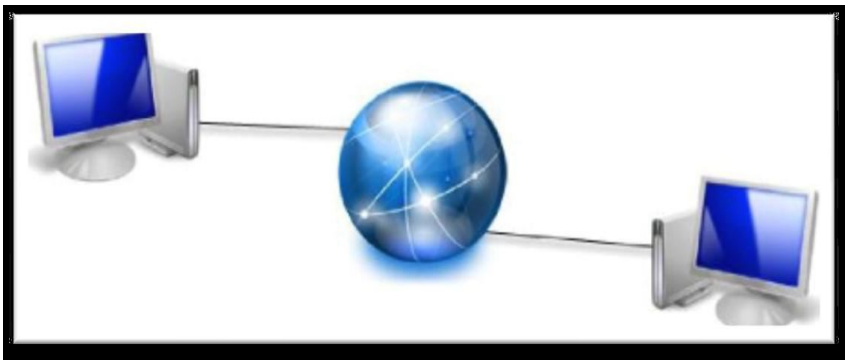


Figure N° 1: internet.

2-Histoire d'internet :

C'est dans les années 60's, en plein milieu de la "guerre froide" entre le bloc de l'est et les pays occidentaux qu'on retrouve les origines de l'Internet. Les militaires américains avaient besoin d'un moyen de coordonner leurs armes nucléaires en cas de guerre atomique. Ils avaient besoin d'un système de communication qui pourrait survivre même si plusieurs bases étaient détruites.

-1964: projet ARPANET, pour la création du premier réseau de communication distribué. Une technologie décentralisée, et pas d'ordinateur principale pour

coordonner les communications. Même en cas de panne d'un ordinateur, le fonctionnement du système persiste.

-1969: Mise en opération du projet ARPANET qui utilisent un protocole de communication appelé NCP (Network Control Protocol), assurant une communication sur de longues distances.

-1973: les scientifique prennent leur revanche en développant leur propre réseau à travers les universités et en utilisant un protocole de communication amélioré nommé TCP/IP (Transfert Contrôle Protocole /Internet Protocole).les fondation pour l'internet d'aujourd'hui sont placées.

-1989: Tim Berner - Lee conçoit la base de ce qui allait devenir le World Wide Web.

- **1995**: C'est cette année que le terme "Internet" est entré dans le vocabulaire de la Plupart du monde. C'est surtout à cause d'un "nouveau" service: le World Wide Web (WWW ou W3). Plusieurs personnes confondent encore aujourd'hui le terme WWW avec l'Internet. **[1]**

3- Structure d'internet :

Pour comprendre comment est structuré Internet, il est important de prendre en note que le développement d'internet ne s'est pas fait de manière structurée ou planifiée. C'est plutôt la mise en commun de plusieurs réseaux connectés ensemble qui nous a donné l'internet. Autrement dit, l'internet est un réseau mondial reliant des réseaux privés, publics et des ordinateurs personnels tout en étant supportés par des serveurs un partout dans le monde.**[2]**

4- Le rôle d'internet:

Le rôle d'internet et de :

- Permettre de partager les informations personnelles.
- Permettre les échanger des données et du courrier.
- Réduire la distance et supprimer les frontières entre les nations.**[2]**

5-Les services d'internet:

Internet permet différentes utilisations :

Transfert de fichiers, tel net, vidéo ou radio au choix …, il existe de très grands nombres de produits, aussi bien dans le domaine public que dans le domaine du commerce.

5-1-Le Transfert de Fichier (FTP:file transfert protocol):

L'échange de données (des programmes, des textes, des images….) dans les réseaux internet entres différents ordinateurs utilisant des systèmes d'exploitation différent se fait via le Protocol FTP (File Transfert Protocol). Il gère le transfert de fichiers entre des ordinateurs fonctionnant sur des systèmes est architecteurs divers.

5-2-Tel net:

Il vous permet de vous connecter à distance à un compte que vous avez sur un serveur. A partir de celui-ci, vous pouvez envoyer des messages, placer des documents disponibles possiblement les rendirent sur la world wide web.**[3]**

5-3-Vidéo ou radio au choix:

Plusieurs logiciels vous permettent de voir des "clips" sur l'internet. Plusieurs s'intègrent à votre fureteur de pages web (internet explorer, Netscape Navigator, opéra…..). Vous pouvez donc déclenchez une vidéo à partir d'une page web. **[3]**

5-4- E-mail:

C'est le type de communication le plus utilise sur internet. On peut facilement expédier des fichiers .E-mail se base sur le protocole SMTP (simple Mail Transfert Protocol) qui assure la transmission des messages, l'inconvénient de ce protocole est qu'il ne permet pas de transmettre des fichiers binaires .il a

fallu développer le protocole MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) qui permet d'annexer aux fichiers classiques des fichiers binaire. **[4]**

5-5-Les News (Forums Electroniques):

C'est une messagerie électronique ouvert, dans laquelle chacun peut écrire et que tout le monde peut consulter. **[4]**

5-6-Les WAIS (Wide Area Information System):

WAIS est un système de recherché d'information par lequel l'utilisation spécifie des mots-clés, puis lance une requête sur des ressources d'information potentielle, le serveur renvoie a son tour les éléments correspondants a la requête, en les hiérarchisant en fonction de la proximité de ce qu'il a trouvé par rapport a la question. **[4]**

5-7- Le commerce électronique :

Se définit essentiellement comme un processus d'achat et de vente de produits et de service sur internet, il englobe la gestion des transactions d'achat et de transfert de fond sur des réseaux d'ordinateur.

6-Les protocoles d'internet:

Le protocole est un ensemble de règles (codes) à respecter pour établir un échange d'informations entre ordinateurs. Le protocole plus utilisé par L'Internet est le TCP/ IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol). Il permet l'envoi des données par petits paquets. Il existe d'autres types de protocoles tels que le FTP, http …etc. **[2]**

6-1- Le protocole IP:

IP signifie "Internet Protocol", protocole Internet. Il représente le protocole réseau le plus répandu, Il permet de découper l'information à transmettre en paquets, de les adresser, de les transporter indépendamment les uns des autres et de recomposer le message initial à l'arrivée. Ce protocole utilise ainsi une technique dite de commutation de paquets. Il est souvent associé au protocole de

contrôle de la transmission des données appelé TCP/IP, on parle ainsi du protocole TCP/IP.

Les fonctions d'IP comprennent :

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

6-2- Le Protocole de transmission TCP/IP:

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

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

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

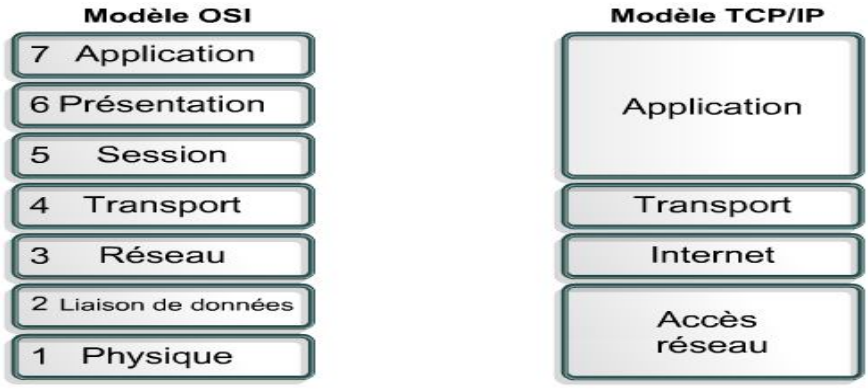


Figure N°2: Les couches du modèle TCP/IP et du modèle OSI.

- ☒ **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.
- ☒ **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.

6-3- 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.

6-4- FTP :

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

Le protocole FTP à pour objectifs de :

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

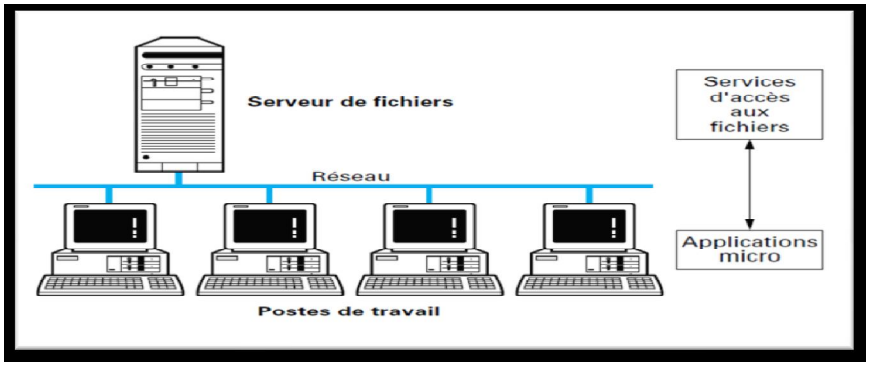


Figure N°3: transfert de fichiers.

6-5- SMTP :

Le Simple Mail Transfer Protocol (littéralement « Protocole simple de transfert de courrier »), généralement abrégé SMTP, est un protocole de communication utilisé pour transférer le courrier électronique (courriel)

Vers les serveurs de messagerie électronique**.**

CHAPITRE1: L'Internet et les Applications Web
PARTIE2:

1-World Wide Web

Le World Wide Web (ou WWW, ou Web) est un très grand système d'information réparti sur un ensemble de sites connectés par le réseau internet. Ce système est essentiellement constitué de documents hypertextes, ce terme pouvant être pris au sens large : textes, images, sons, vidéos, etc. Chaque site propose un ensemble plus ou moins important de documents qui se transmettent sur le réseau par l'intermédiaire d'un programme serveur. Ce programme serveur dialogue avec un programme client qui peut être situé n'importe où sur le réseau. Le programme client prend le plus souvent. la forme d'un navigateur. **[5]**

2- Historique du web :

-1990 : le travail de Tim Berners-Lee à porté sur le développement du protocole HTTP dans l'architecture client-serveur

-1993 : Marc Andreesen développe le web Mosaic au NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Mosaic, construit initialement sous UNIX, X/Windows et OSF/Motif, sera ensuite disponible sous Microsoft Windows et Macintosh. À cette époque, Mosaic est le seul logiciel de consultation disponible sur cet ensemble de plates-formes.

-1996 : l'université de Keio (Shonan Fujizawa Campus) au Japon représente l'Asie dans le consortium W3C.

-1997 : le consortium adopte la spécification de HTML 3.2 puis celle de HTML 4.0 comme des recommandations.

-1998 : le consortium adopte les spécifications de XML 1.0 et de SMIL 1.0 comme des recommandations.

-1999 : établissement d'une coopération formelle entre les consortiums W3C et WAP.Le consortium W3C participe à la création de l'ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). Le protocole HTPP 1.1 est standardisé par l'IETF (Draft Standard).

-Janvier 2000 : le consortium adopte la spécification XHTML 1.0 comme une recommandation du consortium W3C. **[6]**

3- page web:

Une page Web est un document du Web, un élément du réseau qui forme le Web. C'est un hypertexte qui contient des liens vers d'autre pages Web ou ressources. **[1]**

4-Le site Web :

Un site web est un regroupement de pages web on même Domène sur un sujet, un thème, un commerce, une organisation. Il contient une page principale qui aide les lecteurs à naviguer sur le site pour trouver l'information voulue.

4-1- Le site Web statique :

Page statique n'est pas une page sans mouvement ou sans animation mais une page visible tell qu'elle a été conçue. Les visiteurs peuvent voir le contenu de site mais ne peuvent pas y participer. Pour la réalisation deux langages sont nécessaires (X HTML) qui écrire le contenu de la page et CSS qui fait la décoration. **[1]**

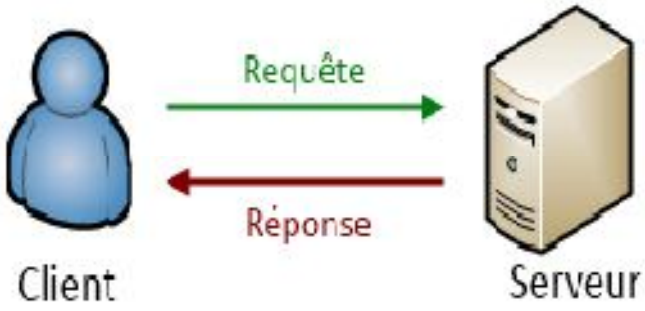


Figure N°4: site statique

✓ Les avantage:

- ❖ Permet de réduire le coût de l'hébergement.
- ❖ Le niveau nécessaire pour la réalisation de ce type de site est faible.
- ❖ Rapidité d'affichage.
- ❖ Ce type de site est parfaitement exploitable sur disquette (1,4Mo) ou sur CDROM, DVD, clé USB.

✓ Les inconvénient :

- ❖ Peut évolutif.
- ❖ Chaque modification coûte du temps, beaucoup de temps parfois.

4-2-Site Web dynamique:

En opposition aux pages statique, les pages dynamiques permettant de présenter les informations de différents manières selon l'interaction avec le visiteur. Le visiteur peut y participer. Pour la réalisation on a également besoin du (X) HTML et du CSS mais il faut aussi des autres langages qui crée dynamiquement les pages (java, C#, PHP, …).

Figure N°5: fonctionnement d'un site dynamique.

✓ Les avantage:

- ❖ La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie « administration » du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles(avec accès Internet naturellement)

- ❖ Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs : les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes.

☒ Remarque:

On utilisera plutôt un site dynamique si on souhaite créer une interaction avec les lecteurs. Le site dynamique permet de se connecter en ligne sur son site pour réaliser sa mise à jour en direct. Exemple (si on souhaite que les visiteurs ajoutent des commentaires sur les fiches produits et/ou qu'il faut modifier très souvent (ajout, suppression, modification) les fiches produits on utilise ***Un site dynamique*** .)

5-Le cycle de vie d'un site web :

Le cycle de vie d'un site web possédé deux principaux facettent qui sont :

5-1- La création:

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

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

5-2- L'exploitation :

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

6- Quelle est la différence entre une page web et un site Web :

Une page Web est un document du Web comme celui-ci qui contient du texte, des images et des liens à d'autres pages. Un site Web est une collection de pages Web et d'éventuelles autres ressources liées dans une structure cohérente. Un site Web est hébergé sur un ordinateur appelé le serveur Web.

7-L'application Web:

En informatique, une application Web est un logiciel applicatif manipulable grâce à un navigateur Web (liens, cliqués, formulaires,

cookies...).De la même manière que les sites Web, une application Web est généralement placée sur un serveur (base de données SQL, fichiers de configuration...). Et se manipule en actionnant des widgets à l'aide d'un navigateur Web, via un réseau informatique (Internet, intranet, réseau local, etc.)

7-1Quelques exemples sur les applications:

Les systèmes de gestion de contenu, les wikis, les blogs, les moteurs de recherches, les logiciels de commerce électronique, les jeux en ligne , les logiciels de forum et peut rajouter les appareils réseau tels par exemple les routeurs.

8-Les outils du web :

8-1- Le navigateur:

C'est un logiciel qui permet l'interprétation des documents HTML en pages web, il offre plusieurs fonctionnalités pour le serveur telles que paramétrage de sa navigation, histoire des pages visites. les principaux navigateurs sont : Netscape, Mozilla Firefox, Google Chrome et internet explorer**.**

8-2- Les URL« Uniform ressource Locator »:

Les URL fournit un schéma de nommage généralisé pour spécifier les ressources de l'Internet au moyen d'une chaine de caractère **ASCII** imprimables.les caractères sont imprimables pour que vous puissiez envoyer des **URL** dans votre courrier électronique, les imprimer sur vos cartes de visites ou les afficher sur des tableaux un **URL** typique comporte quatre parties :

a- Le nom du protocole :

Indique au navigateur le protocole qu'il doit utiliser pour accéder à une ressource sur le serveur.

b-L'adresse du serveur :

Est habituellement dans internet le nom de domaine de l'hôte qui identifie de site sur lequel le serveur est en train de fonctionner.

c- Le numéro du port :

Identifie un programme qui s'exécute sur le serveur. Vous spécifiez expressément un numéro de port, en le séparant du nom du serveur par deux points superposées.

d-Le chemin d'accès à une ressource cible :

Débute par une barre de fraction, et se trouve après l'hôte et le numéro de port, La signification de ce champ dépend de la ressource à laquelle vous accédez.

9-Les catégories des sites web:

On distingue plusieurs catégories de site web :

9-1- Les sites media :

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

9-2-Les sites vitrines :

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

9-3- Les sites catalogue :

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

9-4- Les sites communautaires / forums :

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

9-5- Les sites personnels / professionnels :

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

9-6- Les sites marchands :

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

10- Hébergeur web :

Un hébergeur Internet (ou hébergeur web) est une entité ayant pour vocation de mettre à la disposition des internautes des sites web conçu et gères par les conceptions et les web mastère.

10-1- Les hébergeurs gratuits :

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

10-2- Les hébergeurs professionnels :

Ce type d'hébergement garantit un service de qualité (bande passant) et de sécurité (sécurité des données et assurance d'un nombre de pannes réduit).Il s'avère assez indispensable dans le cas d'un site à trafic important (plus de 1000 visiteurs par jour)et permet l'achat d'un nom de domaine (un nom du type «.net » «.com» etc.).

Il y a trois types d'hébergement professionnel :

- ✓ **L'hébergement mutualisé :**

Appelé parfois hébergement partagé consiste à héberger plusieurs sites Internet sur un seul et même serveur. Cette solution permet de bénéficier d'un service de qualité à un prix modeste.

- ✓ **L'hébergement dédié:**

Consiste à mettre à disposition du client un serveur complet. C'est la solution d'hébergement exclusive qui comprend la fourniture du serveur. Du système d'exploitation et des logiciels applicatifs. Des services associés (garantie. maintenance. monitoring) ainsi que de l'espace et de la bande passante.

- ✓ **Colocation :**

Ce type d'offre permet au client d'installer les serveurs de son choix et d'en avoir la totale maitrise. L'hébergeur fournit ainsi l'infrastructure d'accueil des

serveurs.la bande passante ainsi qu'un certain nombre de services et de garanties.

PARTIE3:

L'architecture client/ serveur :

1- Définition:

L'architecture Client/serveur est un ensemble de machines clients liées à une machine serveur qui leur fournit des services. Elle propose un environnement ouvert et souple.**[14]**

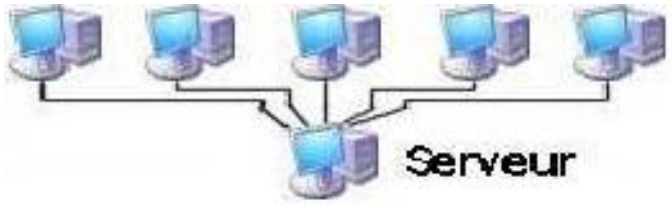


Figure N°6: L'architecture client/serveur.

2-Principe d'architecture Client/ serveur :

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

- ✓ Les machines clientes (en général des micro- ordinateurs) se chargent des fonctions d'affichage et de traitement "logique" des données.
- ✓ Les serveurs sont dédiés aux fonctions de stockage et de gestion des données.
- ✓ L'architecture Client /Serveur repose sur l'utilisation des liaisons réseau pour distribuer les traitements sur ces divers systèmes. Le dialogue entre les clients et les Serveurs se fait sous forme de requêtes.**[7]**

3-Type d'architecture Client/ Serveur :

Selon le nombre de niveau on peut distinguer :

3-1-l'architecture à deux niveaux :

Ce type d'architecture (2-tiers) caractérise les systèmes client -serveur où le poste client demande une ressource au serveur qui la fournit à partir de ses propres ressources.

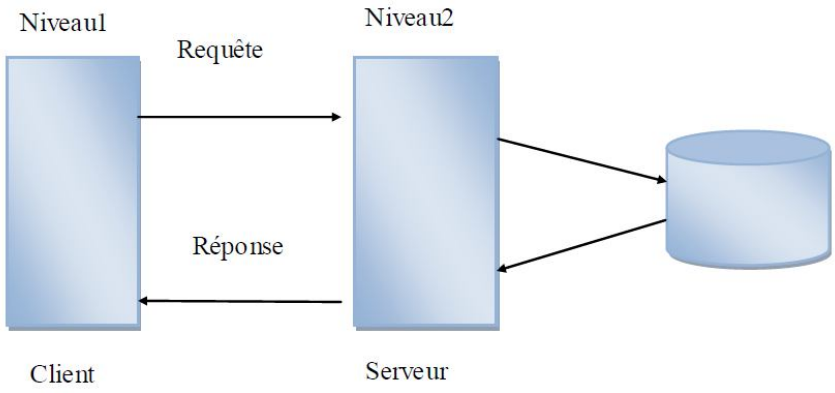


Figure N°7: Architecture à deux niveaux

3-2-l'architecture à trois niveaux :

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

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

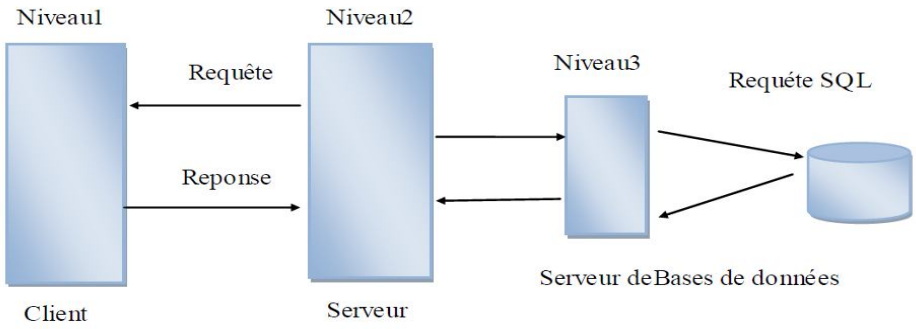


Figure N°8: Architecture à trois niveaux

3-3-L'architecture multi niveaux:

- ✓ Développer des interfaces standard pour rendre l'accès transparent et universel aux applications existantes.
- ✓ Intégrer les applications back office et front office.
- ✓ Déployer de nouvelles applications avec les technologies Internet intégrées aux applications existantes.

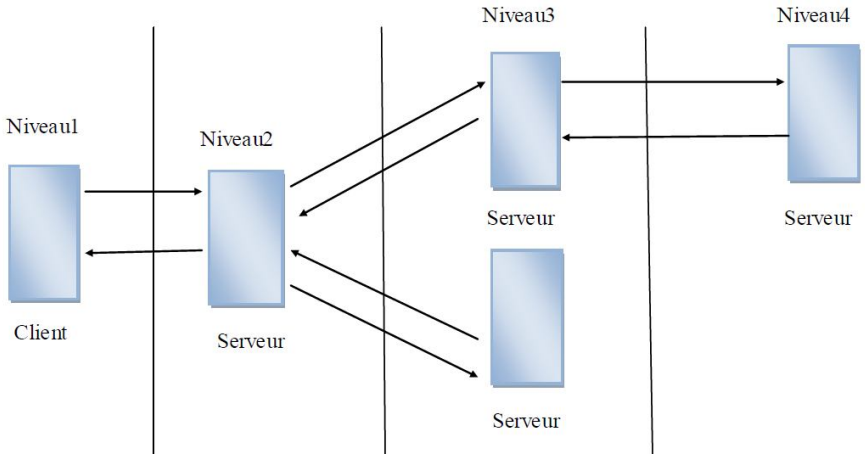


Figure N°9: Architecture à multi niveaux

4-notions de base:

4-1-Client:

Processus demandant l'exécution d'une opération à un autre processus par envoi d'un message contenant le descriptif de l'opération à exécuter.

4-2-Serveur:

Processus accomplissant une opération sur une demande d'un client et transmettant la réponse à ce client.

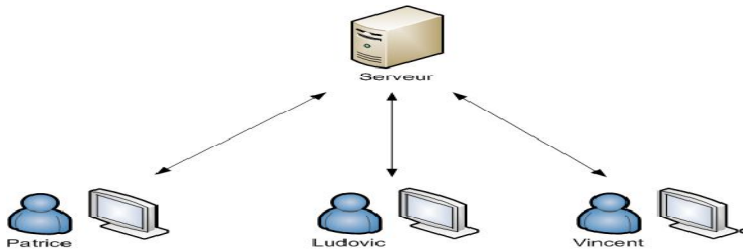


Figure N°10: Serveur

4-3- Requête:

Message transmis d'un client à un serveur décrivant l'opération à exécuter pour le compte du client et elle n'est pas obligatoire dans le compte.

4-4-Réponse :

Message transmis d'un serveur à un client suite à l'exécution d'une opération contenant les paramètres de retour de l'opération.

5-avantage de l'architecture client/serveur:

Cette modèle est particulièrement recommandée pour des réseaux nécessitant un grand niveau de fiabilité, ses principaux atouts sont :

- ✓ des ressources centralisées : le serveur est un centre du réseau il peut gérer des ressources communes a tous les utilisateurs.
- ✓ une meilleure sécurité : car le nombre de point d'entre permettant lacées au donné est moins importants.
- ✓ une administration au niveau : les clients ayant peu d'importance dans ce modèle ils ont moins besoins d'être administrer.
- ✓ un réseau évolutif : grâce à cette architecture il est possible de supprimer ou m'ajoutés des clients sans modification m'ajoures. **[4]**

6-Inconvénient de l'architecture client/serveur:

L'architecture client client/serveur a tout de même quelque lacune parmi les quelles :

- **un cout élève** : du a la technicité du serveur
- **maillon faible** : le serveur est le seul maillon faible du réseau client/ serveur était donné que tout le réseau est architecture autour de lui heureusement le serveur a une grande tolérance aux pannes.**[4]**

7-Caractéristiques du modèle Client/serveur :

7-1- Le partage de ressources:

Un serveur peut traiter plusieurs clients en même temps et contrôler leurs accès aux ressources.

7-2- Echange de messages:

Clients et serveurs sont des systèmes à couplage faible qui interagissent au moyen de messages. Le message est le mécanisme d'émission de demandes des services et des réponses à celles-ci.

7-3- Intégrité:

Le code et les données du serveur sont gérés de façon centralisée, ce qui garantit un moindre coût de maintenance et une meilleure intégrité de données partagées, et les clients restent indépendants.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons fait une visite très rapide sur l'internet, le Web et l'architecture client \ serveur qui sont la base de communication. Enfin on déduit que l'internet est développé de temps en temps et on a distingué qu'ils existent plusieurs applications web. Dans suit chapitre nous présentant la notation UML.

CHAPITRE 02:

L'UML et le processus unifie UP.

L'UML :

Introduction :

Dans ce chapitre on propose une présentation générale d'UML, d'UP et ses objectifs et domaines d'application. Le langage UML a été utilisé pour modéliser le système et le logiciel pour réaliser les diagrammes.

1-Définition:

UML (Unifie Mödling Langage) se définit comme un langage de modélisation graphique qui permet la spécification, la représentation et la construction des composantes d'un système informatique**. [8]**

2-Histories d'UML :

UML Est né de la fusion des trois méthodes qui ont le plus influencées la modélisation objet au milieu des années 90 :

- **OMT** (Objet Modeling Technique) de james Rumbaugh fournit une représentation graphique des aspects statique, dynamique et fonctionnel d'un système .

- **OOD** (Objet Oriente design) de grady Booch , introduit le concept de paquetage .

- **OSE** (Objet Oriented Software Engineering) d'Ivar Jacobson fonde l'analyse sur la description des besoins des utilisateurs. **[1]**

3-les objectifes uml:

- ✓ Obtenir une modélisation de très haut niveau indépendante des langages
- ✓ Faire collaborer des participants de tous horizons autour d'un même document
- ✓ Faire des simulations avant de construire un système.
- ✓ Exprimer dans un seul modèle tous les aspects statiques, dynamiques,

  Documenter un projet.

- ✓ Générer automatiquement la partie logicielle d'un système. **[9]**

4-Les points forts d'UML et les points faibles d'UML :

4-1-Les points forts d'UML :

- UML est un langage formel et normalisé
- Permet une grande précision.
- Assure la pérennité.
- Facilite l'utilisation d'outils.
- UML est un outil qui facilite la communication
- Propose un cadre d'analyse.
- Permet la représentation d'éléments abstraits et complexes.
- Offre une grande expressivité. **[10]**

4-2-Les points faibles d'UML

- La mise en pratique d'UML nécessite un apprentissage et passe par une période d'adaptation.
- UML n'est pas à l'origine des concepts objets, mais en constitue une étape majeure, car il unifie les différentes approches et en donne une définition plu formelle.
- Le processus (non couvert par UML) est une autre clé de la réussite d'un projet. Or, l'intégration d'UML dans un processus n'est pas triviale et améliorer un processus et une tâche complexe et longue. **[10]**

5-caractéristiques de l'UML:

- UML n'est pas une méthode ou un processus
- UML est un langage semi formel
- UML a une représentation graphique standardisée
- UML est visuel (un ensemble de diagramme) un tel langage est peu Compréhensible qu'un langage textuel.
- UML est complet: tous les aspects d'un système peuvent être décrits. **[4]**

6-Diagrammes d'UML:

6-1-Diagrammes structurels ou diagrammes statiques (UML Structure) :

- Diagramme de classes.
- Diagramme d'objets.
- Diagramme de composants.
- Diagramme de déploiement.
- Diagramme de paquetages.
- Diagramme de structures composites.

6-2-Diagrammes comportementaux ou diagrammes dynamiques:

- Diagramme de cas d'utilisation.
- Diagramme d'activités.

- Diagramme d'états-transitions.
- Diagrammes d'interaction.
- Diagramme de séquence.
- Diagramme de communication.
- Diagramme global d'interaction.
- Diagramme de temps.

7-Présentation des diagrammes UML le plus utilise :

7-1-Diagramme des cas d'utilisation (Use Case Diagram) :

Diagramme des cas d'utilisation permet de représenter un ensemble de séquences d'action par un description du system étude selon un point de vue de l'utilisateur, Autrement dit-le diagramme des cas d'utilisation, permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs.

- **Acteur :** Un acteur est une description d'un prototype de l'utilisateur (personne, externe, ...) qui interagit avec le système. Il se représente par un petit bonhomme avec son nom inscrit dessous.

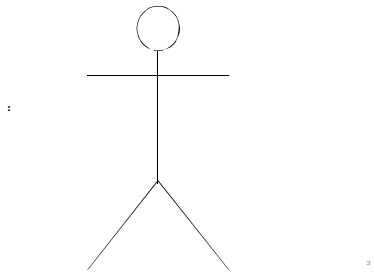


Figure N° 1: représentations de l'Acteur

- **Cas d'utilisations:** Les cas d'utilisations indiquent les diffèrent service rendu par le système, Ils permettent de décrire l'interaction entre l'acteur et le système. Les cas d'utilisations sont représentés par une éclipse sous-titrée par le nom du cas d'utilisation.

Figure N° 2: représentations de cas d'utilisation.

❖ Relations :

- **Relation d'association :** Une relation d'association est une attache de communication entre un acteur et un cas d'utilisation. Elle est représentée par un trait continu.

Figure N° 3: représentation de relation d'association.

- **Relation d'association :** La relation d'inclusion si un cas d'utilisation est une partie d'un autre cas d'utilisation. Elle est représentée par Un flèche discontinue <<inclusion>>.

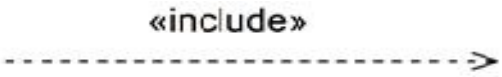


Figure N° 4: représentations de relation d'inclusion.

- **Relation d'extension:** La relation d'extension si un cas d'utilisation est éventuellement une partie d'un autre cas d'utilisation. Elle est représentée par Un flèche discontinue <<extension>>.

Figure N° 5 : représentations de relation d'extension.

- **Relation de généralisation :** La relation de généralisation /spécialisation est la permutation aux cas d'utilisation de la notion d'héritage dans le paradigme objet. Elle est représentée par Une flèche dont la pointe (un triangle fermé) est dirigée vers l'élément le plus général.

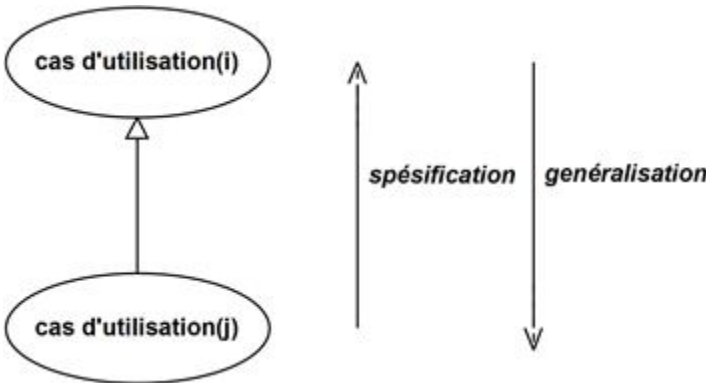


Figure N° 6: relation de généralisation.

7-2-Diagramme de classe :

Le diagramme de classe est considéré comme le plus important de la modélisation orientée objet, Le diagramme de classe est un diagramme entité association il identifie la structure des classe et les interfaces d'un système. Les éléments de diagramme de classe sont les suivants :

- **Classe**: Une classe est une abstraction de choses du monde réel possédant des
- **Attributs : (**caractéristiques) : et des comportements communs (méthodes) qui sont liées ensemble par un champ sémantique. Une classe est représentée par un rectangle séparée en trois parties : la première partie contient le nom de la classe, la seconde contient les attributs de la classe et la dernière contient les méthodes de la classe.

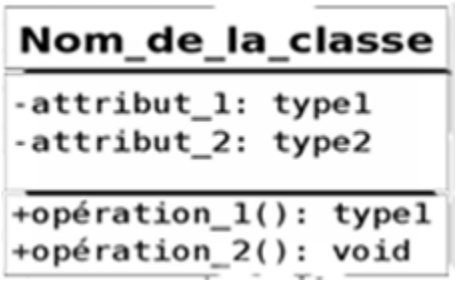


Figure N° 7: représentations d'une classe

- **Relations entre classes :**
  - **Relation d'association :** Une association est une relation entre deux classes, qui décrit les connexions structurelles entre leurs instances. Une association indique donc qu'il peut y avoir des liens entre des instances des classes associées.

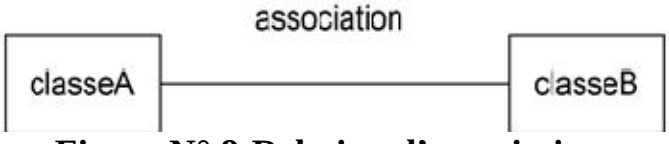


Figure N° 8:Relation d'association.

  - **Relation d'agrégation :** Une agrégation est une **relation tout-partie** entre un agrégat (le tout) et un composant ou agrégée (la partie). L'agrégation est représentée par un losange blanc du côté de l'agrégat

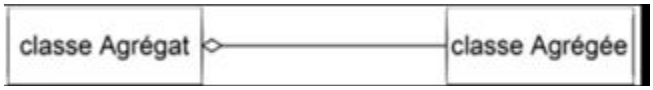


Figure N° 9: représentation relation d'agrégation.

- **Relation de composition:** La composition, également appelée agrégation composite, décrit une contenance structurelle entre instances. Ainsi, la destruction de l'objet composite implique la destruction de ses composants. L'agrégation est représentée par un losange noir du côté de l'agrégat composite.

Figure N° 10: représentation relation de composition.

- **Relation de généralisation et héritage:** La généralisation est la relation entre une classe et deux autres classes ou plus partageant un sous-ensemble commun d'attributs et/ou d'opérations. La classe qui est affinée s'appelle **super-classe**, les classes affinées s'appellent **sous-classes**. L'opération qui consiste à créer une super-classe à partir de classes s'appelle la généralisation. Inversement la **spécialisation** consiste à créer des sous-classes à partir d'une classe. Elle est représentée par Un flèche dont la pointe (un triangle fermé) est dirigée vers la super_classe . **[11]**

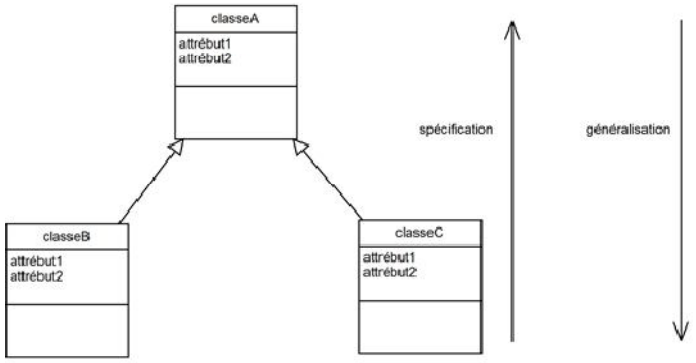


Figure N° 11 : représentation relation de généralisation

7-3-Le diagramme de séquence/séquence système :

Le diagramme de séquence sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et les objets du système selon un ordre chronologique. **[11]**

Les éléments d'un diagramme de séquences sont les suivant :

- **Messages :** Un message définit un moyen de communication spécial entre des lignes de vie.il ya plusieurs type des messages, les plus connus 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]**

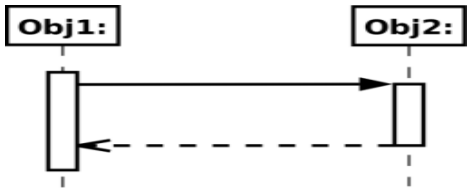


Figure N° 12:Messages synchrones.

- **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**. [8]**

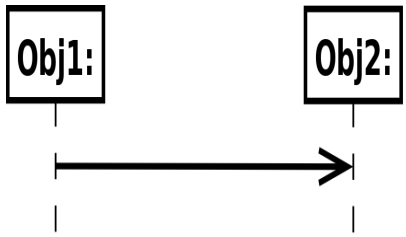


Figure N° 13 : Messages asynchrones.

Messages de création et destruction d'instance.

- La création d'un objet est matérialisée par une flèche qui pointe sur le sommet d'une ligne de vie.
- La destruction d'un objet est matérialisée par une croix qui marque la fin de la ligne de vie de l'objet.

La destruction d'un objet n'est pas nécessairement consécutive à la réception d'un message. **. [8]**

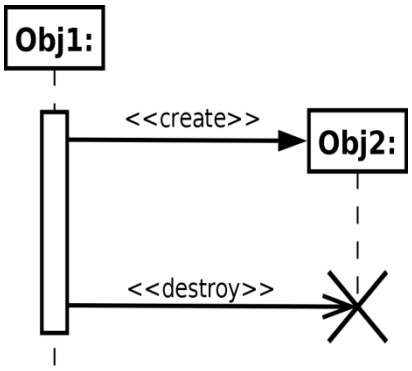
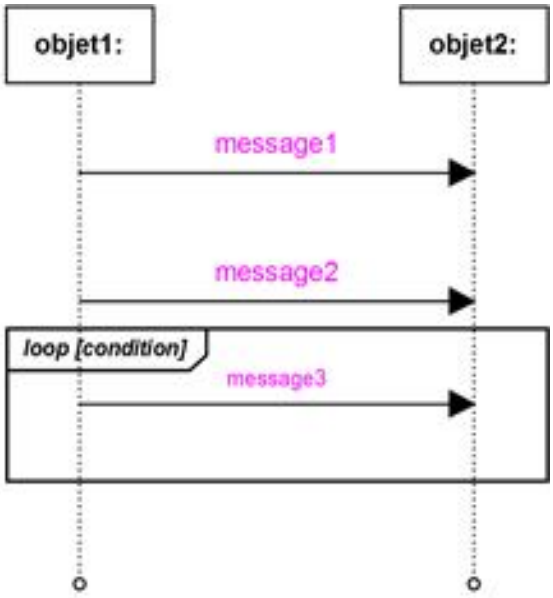


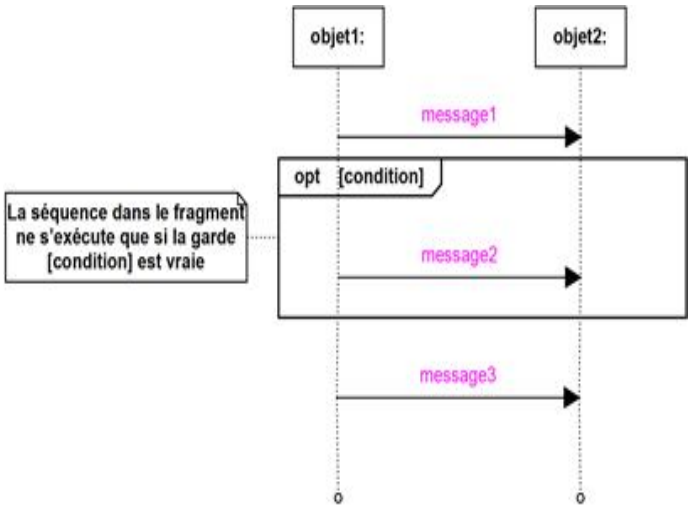
Figure N° 14: Messages de création et destruction d'instance.

- **Ligne de vie :** Une ligne de vie se dessine par un rectangle, auquel est accrochée une ligne verticale pointillée, représente l'ensemble des opérations exécutées par un objet. Les principaux opérateurs sont :

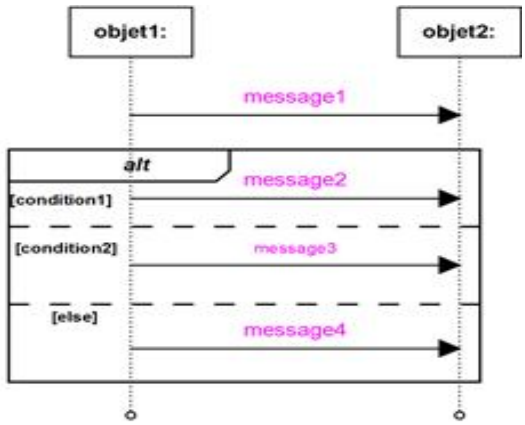
loop (boucle): Le fragment peut s'exécuter plusieurs fois, et la condition de garde explicite l'itération. **[8]**



opt (optionnel) Le fragment ne s'exécute que si la condition fournie est vraie. **[1]**



alt (fragments alternatifs): Seul le fragment possédant la condition vraie s'exécutera. **. [8]**



8-Diagramme d'activités :

Le diagramme d'activités n'est autre que la transcription dans UML de la représentation du processus tel qu'elle a été élaborée lors du travail qui a préparé la modélisation : il montre l'enchaînement des activités qui concourent au processus.

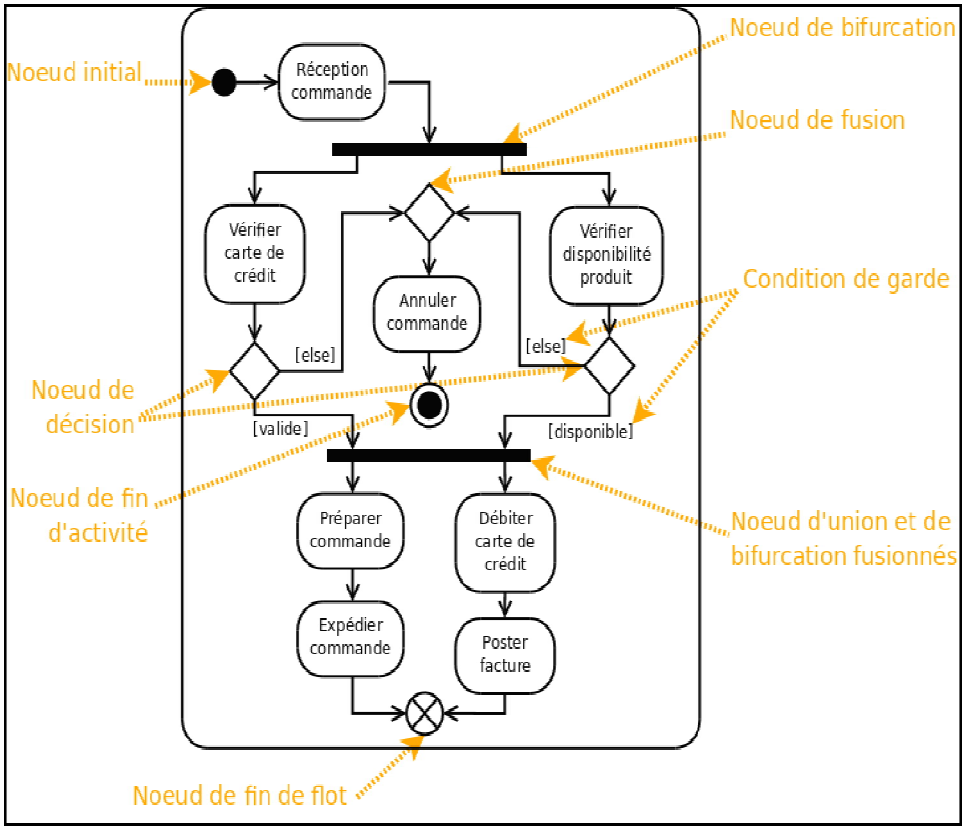


Figure N° 15: Exemple de diagramme d'activité.

Le processus unifie UP:
1-Processus unifie (UNIFIE PROCESS):

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

2-Principe:

- **Itératif :**

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

- **Centré sur l'architecture :**

Tout système complexe doit être décomposé en parties modulaires afin de garantir une maintenance et une évolution facilitées. Cette architecture doit être modélisée en UML et pas seulement documentée en texte.

- **Piloté par les risqué :**

Les risques majeurs du projet doivent être identifiés au plus tôt, mais surtout levés le plus rapidement possible. Les mesures à prendre dans ce cadre déterminent l'ordre des itérations.

- **Conduit par les cas d'utilisation:**

Les cas d'utilisation du futur système sont identifiés, décrits avec précision et priorisés.

3- Les phases d'UP:

1-Phase création :

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

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

On fait apparaître les principaux cas d'utilisation. L'architecture est provisoire, identification des risques majeurs et planification de la phase d'élaboration.

2-Phase d'élaboration :

Permet de préciser la plupart des cas d'utilisation et de concevoir l'architecture du système. L'architecture doit être exprimée sous forme de vue de chacun des modèles. Emergence d'une **architecture de référence**. A l'issue de cette phase, le chef de projet doit être en mesure de prévoir les activités et d'estimer les ressources nécessaires à l'achèvement du projet.

3-Phase de construction :

Consiste surtout à concevoir et implémenter l'ensemble des éléments opérationnels (autres que ceux de l'architecture de base). C'est la phase la plus consommatrice en ressources et en effort.

4-Phase de transition :

Permet de faire passer le système informatique des mains des développeurs à celles des utilisateurs finaux. Les mots-clés sont : conversion des données, formation des utilisateurs, déploiement, béta-tests.

Conclusion :

Dans ce chapitre, on présente les différentes phases de la méthode UP, des notions UML et ses diagrammes utilisés pour le développement de notre projet.

CHAPITRE 03:

Les langages et les logiciels utilisés.

Introduction

Ce chapitre consiste à représenter brièvement les langages de programmation et les outils utilisés pour la réalisation de notre application.

Les langages utilisés:

1-HTML:

HTML « Hyper Texte Mark up Langage » est un langage permettant de décrire les différents composants d'un document : définir des titres, construire des tableaux, mettre en forme des textes. 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' usager d'accéder rapidement à un autre place du document ou à une autre page sur internet**.**

2-PHP :

Le PHP (hypertexte préprocesseur), est un langage de script(scénario) généraliste et open source, spécialement donné pour le développement d'applications web il peut être intègre simplement au html.

Un exemple du traditionnel Hello World

```
<? php

Echo 'Hello World';

?>
```

Ou

```
<? php

Print ('Hello World');

?>
```

3-CSS:

C'est un système destiné à mettre en forme les contenus de pages Web. est un langage de style qui définit la présentation des documents HTML. Par exemple, CSS couvre les polices, les couleurs, les marges, les lignes, la hauteur, la largeur, les images d'arrière-plan, les positionnements évolués et bien d'autres choses. 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. HTML peut être (mal) utilisé pour la présentation des sites Web. Mais CSS offre plus d'options et se montre plus précis. CSS est pris en charge par tous les navigateurs actuels.

4-SQL :

SQL ("StructuredQuery Language" ou "Langage de requêtes structuré") est un langage informatique étudié à interroger une base de données. Autrement est un langage D'intégration de base de données, Les commandes SQL peuvent gérer tout type d'action sue le serveur de base de données MySQL.On peu montre les avantages de MySQL La rapidité et la partie taille de MySQL en font un outil idéal pour un site web :

- ✓ Il n'est pas cher.
- ✓ Il est facile à utiliser.
- ✓ Il tourne sur de nombreux systèmes d'exploitation.
- ✓ Il existe une assistance technique importante.
- ✓ Il est exact.
- ✓ Il est raide.

5-JavaScripts :

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans 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 des instances de classes.

La version standardisée de JavaScript est l'ECMA Script par exemple.

<html>

<head>

<title>First Java Script</title>

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

- **Avantages de JavaScripts :**

Les avantages du JavaScript sont nombreux:

- Vitesse - Les fonctions du JavaScript ne doivent pas attendre pour des réponses de leurs serveurs
- Simplicité - le JavaScript est relativement simple et facile à apprendre.
- Versatilité - Le JavaScript ne nécessite pas un programme spécial pour l'interpréter, JavaScript n'occupe pas un grand espace sur les sites web. **[12]**

Les logiciels utilisés:

1-SQL (Structure Query Langage) :

Le langage SQL est un langage normalisé d'intégration de base de données. MYSQL, le plus populaire des serveurs de bases de données

SQL Open Source, est développé, distribué et supporté par MYSQL AB. MYSQL AB est société commerciale, fondée par les développeurs de MySQL, qui développent leur activité en fournissant des services autour de MySQL.

- ✓ MySQL est un système de gestion de base de données.
- ✓ MySQL est un serveur de bases de données relationnelles. **[13]**

2-Wamp Server :

Wamp Server (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe)

3-Easy PHP:

Easy PHP est une plateforme de développement Web sous Windows, il regroupe tous les éléments indispensables à l'évaluation d'un site dynamique :

- ✓ Le serveur Web Apache.
- ✓ Le serveur de base de données MySQL.
- ✓ Le serveur d'application PHP.
- ✓ L'outil permettant de gérer des bases MySQL.

Pourquoi utiliser Easy PHP ?

Soit vous installez un serveur web en local, qui vous permettra de tester directement vos pages PHP.Easy PHP permet également d'installer MySQL, une base de données. Easy PHP relié PHP My Admin (un outil écrit en PHP permettant de gérer vos bases de données MySQL) à MySQL.**[9]**

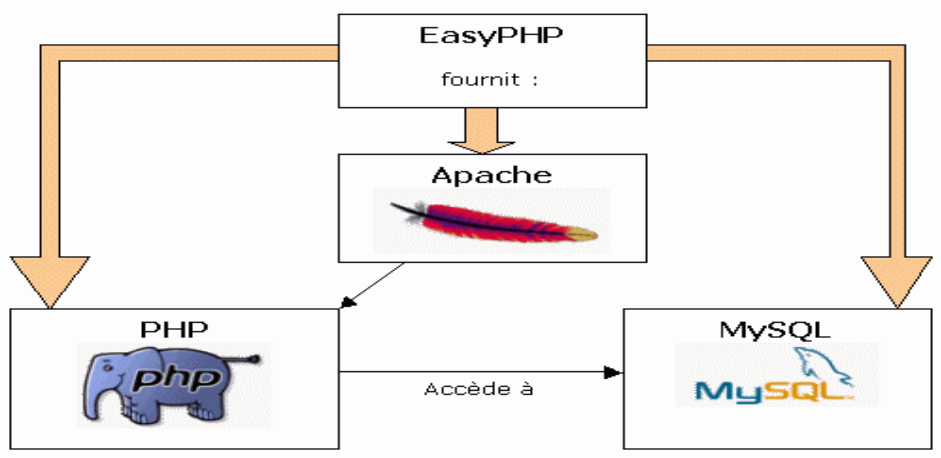


Figure N° 1: la relation enter PHP ; MY SQL ; EASY PHP.

4-Dreamweaver :

Dreamweaver est un éditeur WYSIWYG (What You See Is What You Get) : ce que vous voyez est ce que vous obtenez) affecté à la conception, au codage et au développement des sites et des pages web. Quel que soit l'environnement de travail utilisé, Dreamweaver propose des outils qui nous aideront à créer des applications Web. Ce logiciel est édité par Macro media.

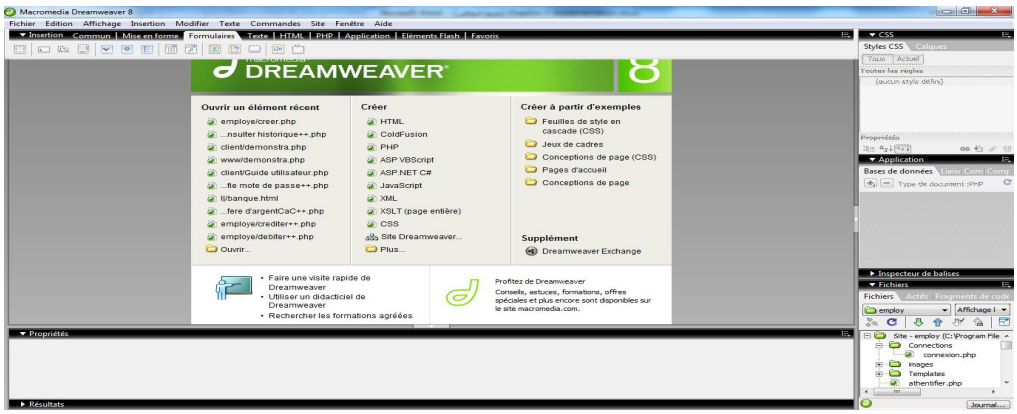


Figure N° 2 : Dreamweaver version 8.0

Présentation de pharmacie:

Introduction :

La pharmacie est un établissement qui est habilité à exécuter les ordonnances, faire des préparations magistrales, elle est affectée à la

délivrance au détail des médicaments et les objets réservés aux pharmaciens.

Pour créer notre site web, nous avons fait une série de visites à la pharmacie KHENNOUF, cette pharmacie qui est située au 26 rue ELKODS_ wilaya de MILA, elle a démarré de travailler au 6 Juin 2001.

Le rôle de la pharmacie :

Son rôle est de dispenser les ordonnances prescrites par le médecin, et de donner des conseils associés généralement la santé publique, elle peut être aussi un annexe où les produits paraphâmes sont vendus. Sa fonction est aussi d'analyser les ordonnances , de vérifier les interactions médicamenteuses existantes en fonction de l'état de patient .Le pharmacien est considéré au bout de la chaîne de la prescription médicale responsable de médicaments délivrés ,il a le droit de refuser de délivrer l'ordonnance en cas d'erreur par le médecin ou bien de modifier les médicaments après accord avec le médecin prescripteur .

les relations de la pharmacie :

Chaque pharmacie a des relations avec divers parts ;

- ✓ LA BANQUE
- ✓ CASNOS
- ✓ CNAS
- ✓ LE PATIENT : est le client qui achète les médicaments délivrés par ordonnance qui doit être nécessairement présent et prescrite par un médecin.
- ✓ LE GROSSISTE : est l'établissement d'où la pharmacie achète les médicaments et qui est considéré comme un intermédiaire entre la pharmacie et l'importateur ou le producteur local.

Le cycle de vie de médicament :

Les médicaments peuvent être apportés de deux ressources principale ;

- ✓ le producteur en cas où le médicament est de production locale.
- ✓ l'importateur en cas où le médicament est de production étranger importé.

Ces deux ressources délivrent les médicaments aux grossistes qui les stockent puis ils les délivrent à la pharmacie cette dernier vend ces médicaments aux malades.

La pharmacie à sa part commande des quantités limites pour éviter la péremption ou le stockage des médicaments dans la pharmacie.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons présenté des outils de développement mentionnés précédemment tout en basant sur la modélisation UML de notre système,et les différents diagramme élaborés dans le chapitre précédent.

CHAPITRE 04:

Identification des besoins.

Introduction

Après avoir bien réfléchir notre domaine, et choisir le langage de modélisation et le processus de développement, nous allons entamer dans ce chapitre la première étape du Processus UP qui est l'identification des besoins.

1- Identification des acteurs :

Un acteur est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système. Dans notre projet il existe trois acteurs qui est:

Visiteur : le personne qui consulte le site et peut s' inscrire dans le site.

Client: le personne qui consulte et participe dans le site.

Pharmacien : le personne qui consulte et modifie sa participation.

2- Diagramme de cas d'utilisation:

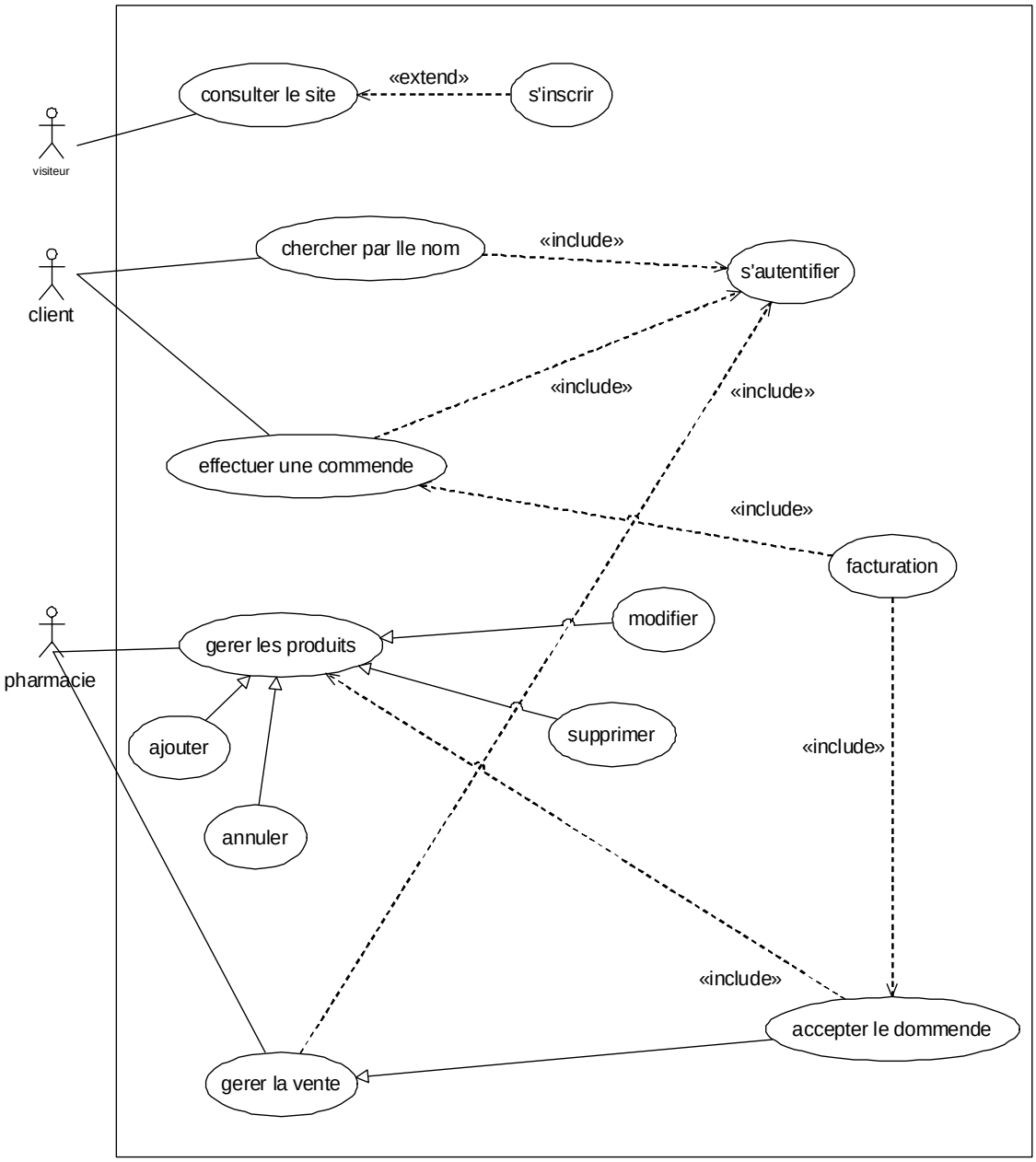


Figure N° 1:Diagramme De Cas d'utilisation.

3-Les fiches descriptives des cas d'utilisations:

3-1- Fiche descriptive du cas d'utilisation "Chercher des médicaments":

Acteur principal	L'Internaute (qu'il soit déjà client, ou simple visiteur)
Objectifs	L'Internaute veut trouver le plus rapidement possible un médicament. Il veut également pouvoir flâner comme il le ferait dans une vraie pharmacie et chercher des médicaments avec des critères variés.
Préconditions	
Postconditions	L'Internaute a trouvé le médicament précis qu'il cherchait, ou un médicament qui l'intéresse.
Scénario nominal	**1** L'Internaute lance une recherche rapide à partir de mots-clés : un Nom commercial, le nom chimique. **2** Le Système affiche une page de résultat. Les médicaments sont classés par la famille **3** L'Internaute sélectionne un ou plusieurs médicament **4** Le Système lui présente une fiche détaillée pour les médicaments sélectionné. ❖ **On y trouvera en particulier :** – une image (pour la majorité des médicaments), –locale ou étranger – son prix et sa disponibilité
Scénario alternatif	Le client n'est pas inscrit : • Le système affiche un message d'absence d'invitation pour s'inscrire dans le site.

3-2-Fiche descriptive du cas d'utilisation "Effectuer une commande".

Acteur principal	Le Client.

Objectifs	À tout moment, le client doit pouvoir accéder au formulaire du bon de commande, dans lequel il peut saisir ses coordonnées et les informations nécessaires au paiement et à la livraison.
Préconditions	La liste du client n'est pas vide et il s'est identifié.
Postconditions	• Une commande a été enregistrée et transmise au service Commandes. • Une transaction cryptée a été réalisée avec le système externe de Paiement sécurisé et sauvegardée.
Scénario nominal	**1-**Le Client saisit l'ensemble des informations nécessaires à la livraison, à savoir : • Sortie des informations d'inscription. • Sortie des informations de livraison. **2-** Le Système affiche un récapitulatif des adresses indiquées: • Le Client sélectionne le paiement par carte bancaire • valide sa commande. Il doit pour cela fournir un numéro de carte de crédit avec son type, sa date de validité et son numéro de contrôle. • Le Système envoie les informations cryptées au système externe de Paiement sécurisé. • Le Paiement sécurisé autorise la transaction. • Le Système confirme la prise de commande à l'Internaute. • Le Système enregistre la commande

Alternatives	• Le Client annule sa commande. • Le Système revient sur l'affichage du liste et le cas d'utilisation se termine en échec. • Le Client choisit un paiement différé (chèque, etc.). • Le Système détecte que les informations sur la carte sont incomplètes ou erronées (date de validité dépassée, etc.). • Le Système demande au client de modifier ou compléter les informations sur la carte. • Le cas d'utilisation reprend à l'étape 3 du scénario nominal. • Le Paiement sécurisé n'autorise pas la transaction ou ne répond pas. • Le Système indique au Client que le paiement par carte bancaire a échoué et propose de choisir un autre type de paiement. • Le cas d'utilisation reprend à l'étape 3 du scénario nominal.

3-3-Fiche descriptive du cas d'utilisation "S'inscrire".

Acteur principal	Visiteur
Objectifs	Permettre à le visiteur de se s'inscrit.
Préconditions	Ouverture de la page web de l'inscription.
Postconditions	le visiteur est inscrit.
Scénario nominal	• Le client demande les formulaires d'inscription. • Le système affiche les formulaires. • Le client remplit les formulaires. • Le client enregistre et valide ses informations. • Le système affiche les informations saisies.

Scénario alternatif	• Le client n'a pas complété son inscription. • Le système affiche une page qui permet au visiteur de modifier ses informations.

3-4-Fiche descriptive du cas d'utilisation "authentifier".

Acteur principal	client, pharmacie.
Objectifs	Vérifier l'autorisation d'accès au système
Préconditions	L'utilisateur est inscrit dans le site.
Postconditions	L'utilisateur est authentifié par le système
Scénario nominal	L'utilisateur choisie d'ouvrir la page d'authentification • Le système demande à l'utilisateur d'entrer le nom et le mot de passe. • L'utilisateur saisie le nom et le mot de passe et valide. • Le système vérifie la validité du nom et mot de passe et ouvre la page d'accueil.
Scénario alternatif	Les données d'authentification sont erronées : • Le système affiche un message d'erreur. • Le système propose à le client une nouvelle fois de saisir le nom et le mot de passe. • Le système propose au client de s'inscrire

3-5- Géré les produits :

Acteur principal	Pharmacien
Objectif	Permettre à le pharmacien de géré les produits
Prècondition	Le pharmacie s'autentifie

Postcondition	Le système affiche les renseignements de produit Après modification.
Scènario nominal	1- le pharmacie appuyer sur le bouton d'afficher la liste des produits. 2-le système afficher la liste. 3-Le pharmacie sélectionner choisir l'opération : • modifier. • supprimer. • Ajouter. 4-le système valider l'opération.
Alternatif	la pharmacie annuler l'opération.

3-6-Accepter les demande :

Acteur principal	Pharmacie
Objectif	Validation des demande
Prècondition	La pharmacie.
Postcondition	La pharmacie d'accepter une demande
Scènario nominal	1-Le pharmacie appuyé sur la liste des demandes 2- le système afficher la liste 3- Le pharmacie sélectionner la demande et décide de l'accepter. 4- le système valider la demande.
Alternatif	la Pharmacie refuser la demande.

3-7-Facturation :

Acteur principal	Pharmacien
Objectif	Faire une facturation
Prècondition	Le pharmacien s'autentifie
Postcondition	Le système afficher la facture
Scènario nominal	• le pharmacie vente

	lesproduits • le système afficher un message de ressué
Alternatif	le pharmacien refus la demande

4-Diagramme De Classe:

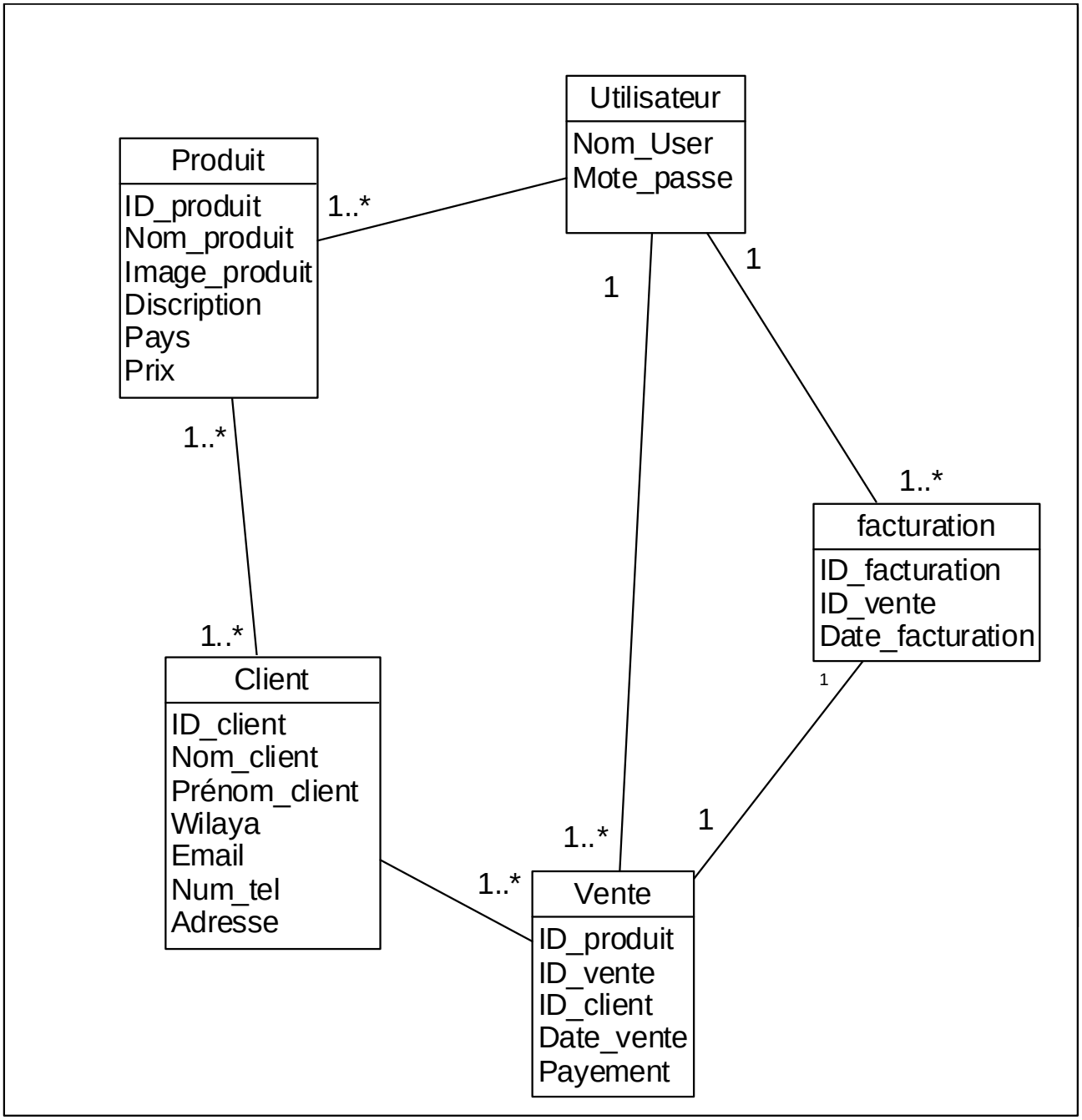


Figure N° 2: Diagramme De Classe.

5-Diagramme De séquence système:
5-1-S'inscrire:

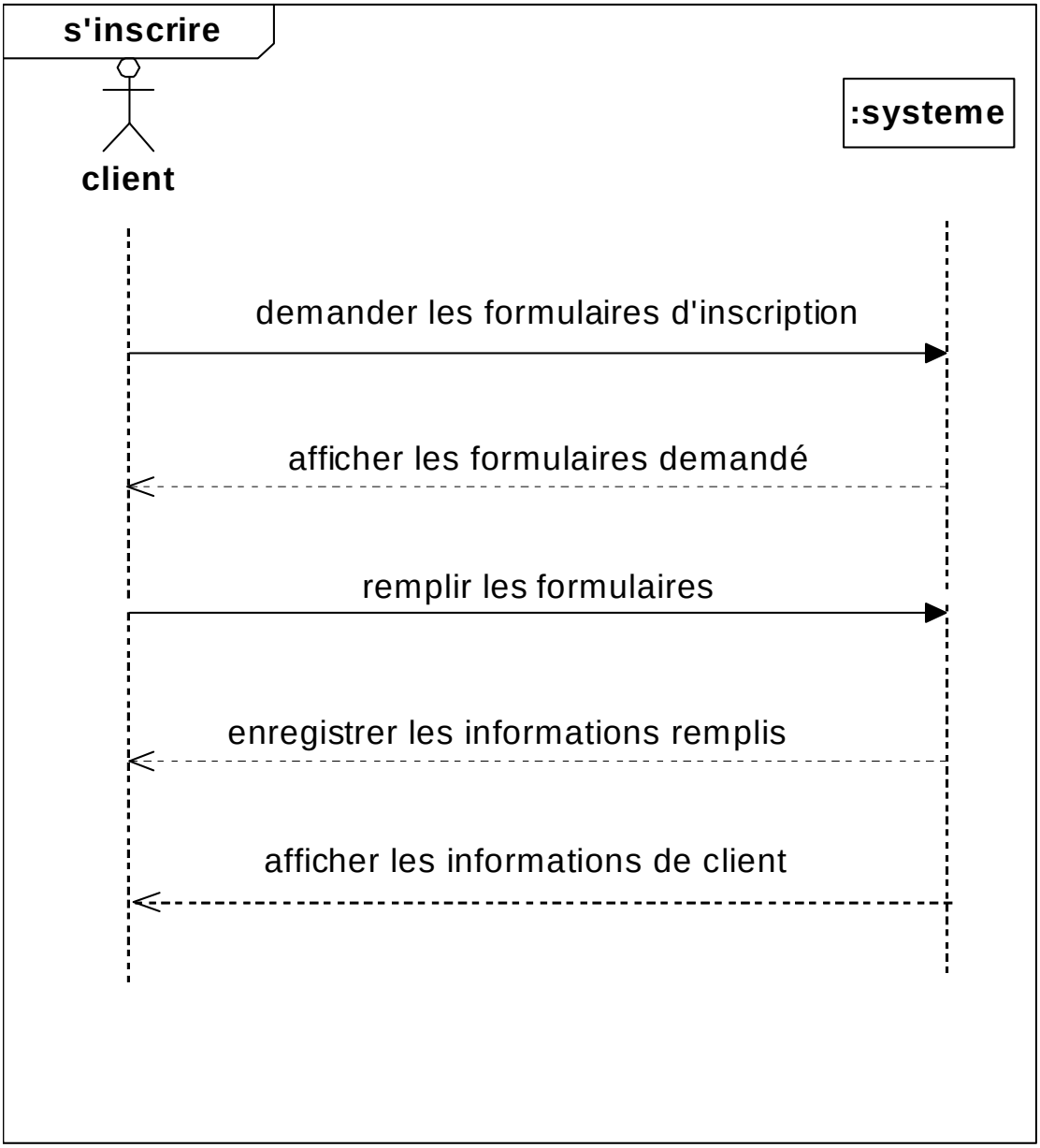


Figure N° 3: Diagramme De séquence système "S'inscrire".

5-2-S'authentifier:

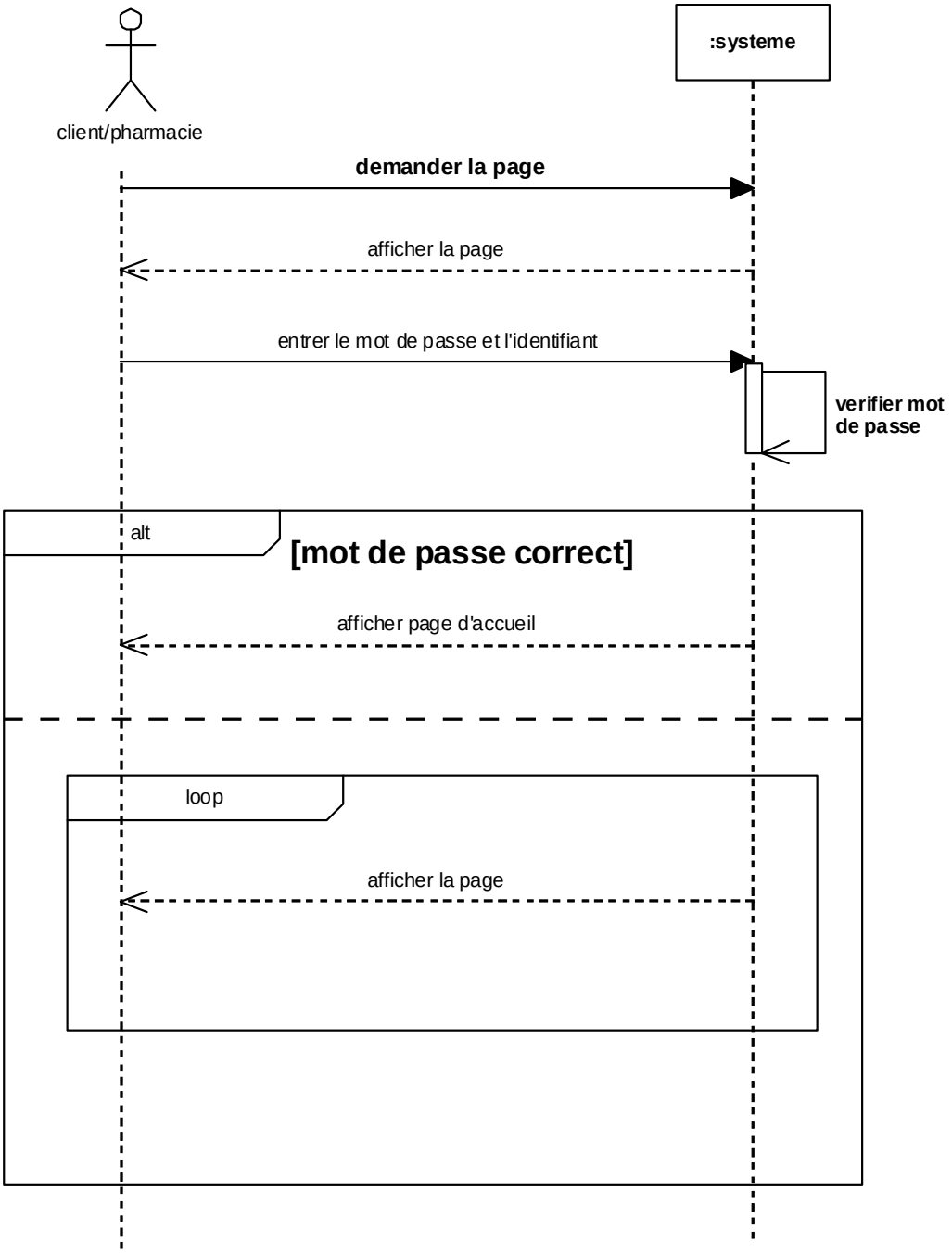


Figure N° 4: Diagramme De séquence système "S'authentifier".

5-3-Chercher des médicaments:

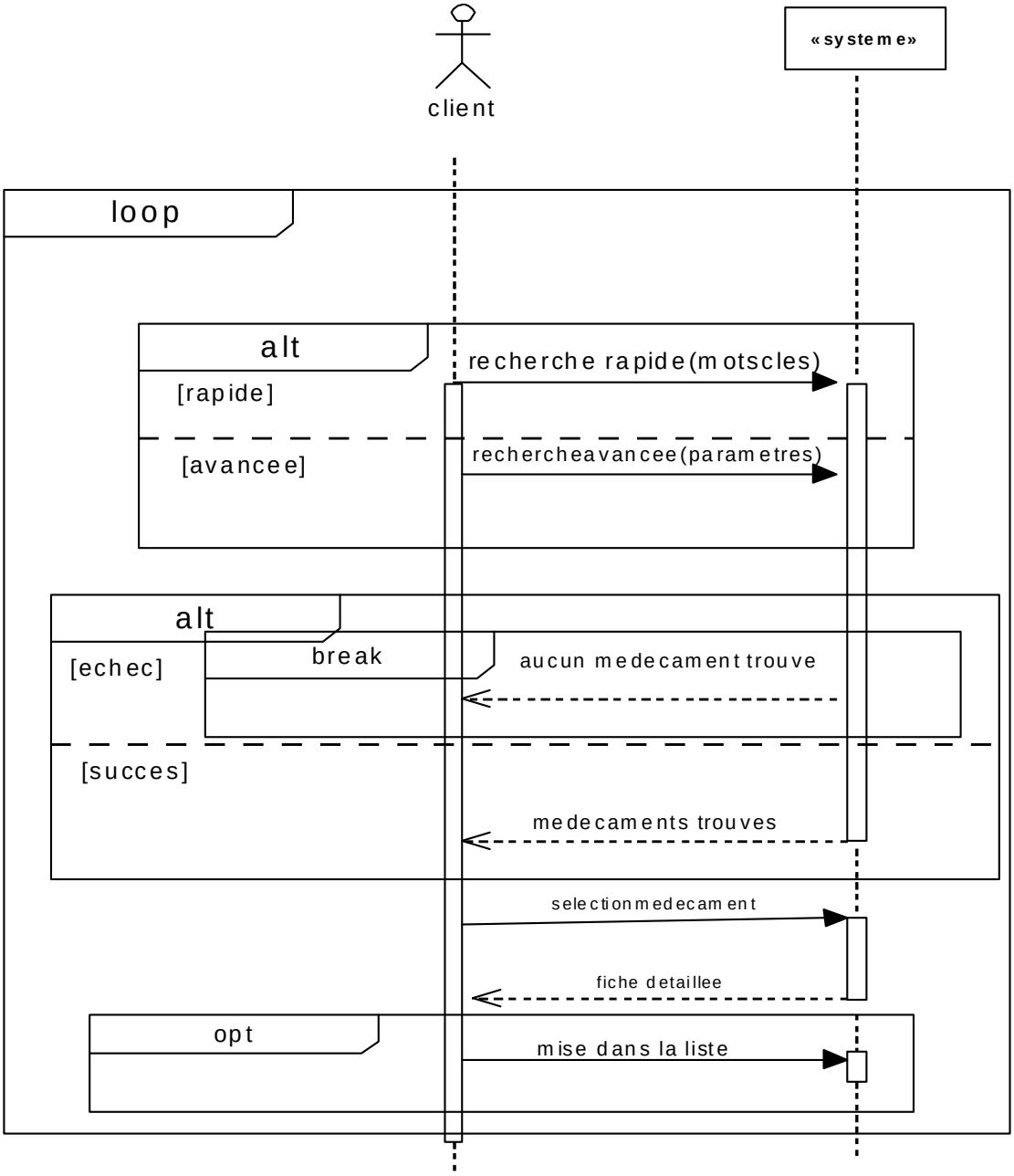


Figure N° 5 : Diagramme De séquence systèm "Chercher des médicaments".

5-4- consulter page d’accueil:

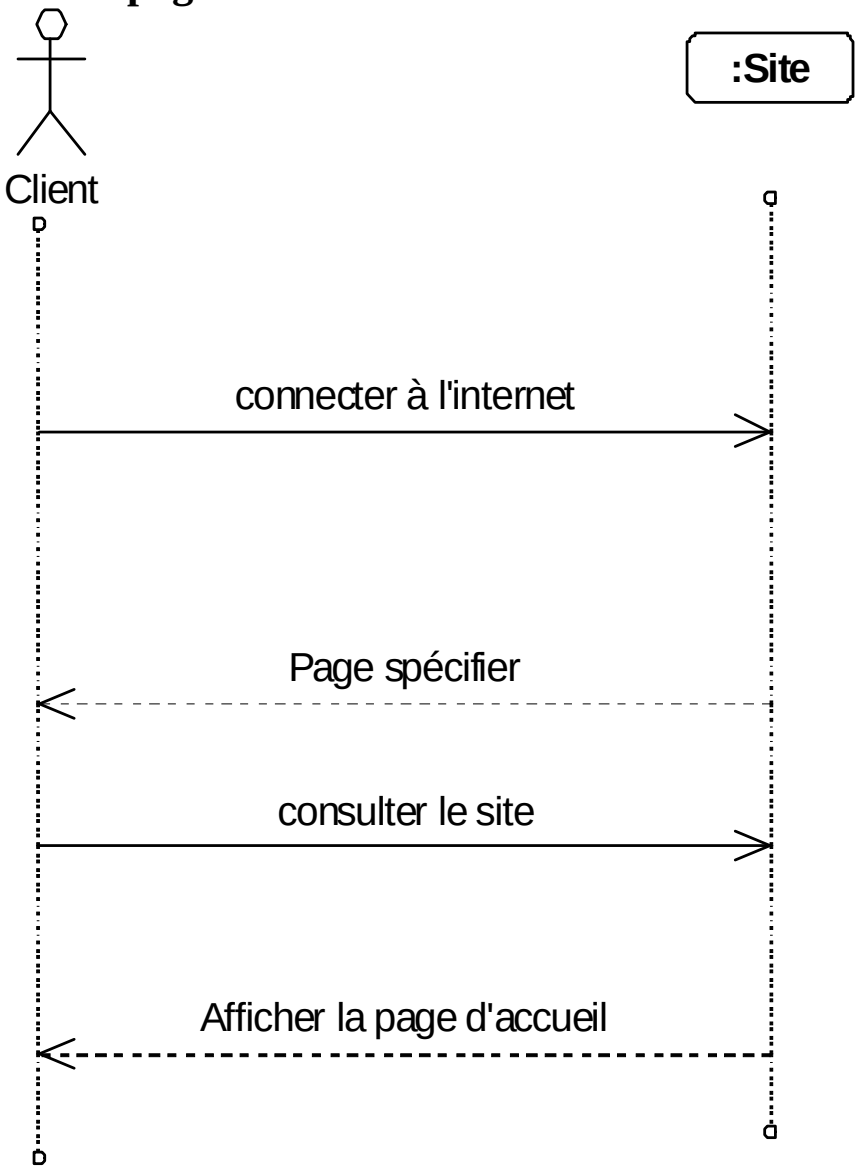


Figure N°6: Diagramme de séquence system "Consulter la page d’accueil".

3-5-Ajouter:

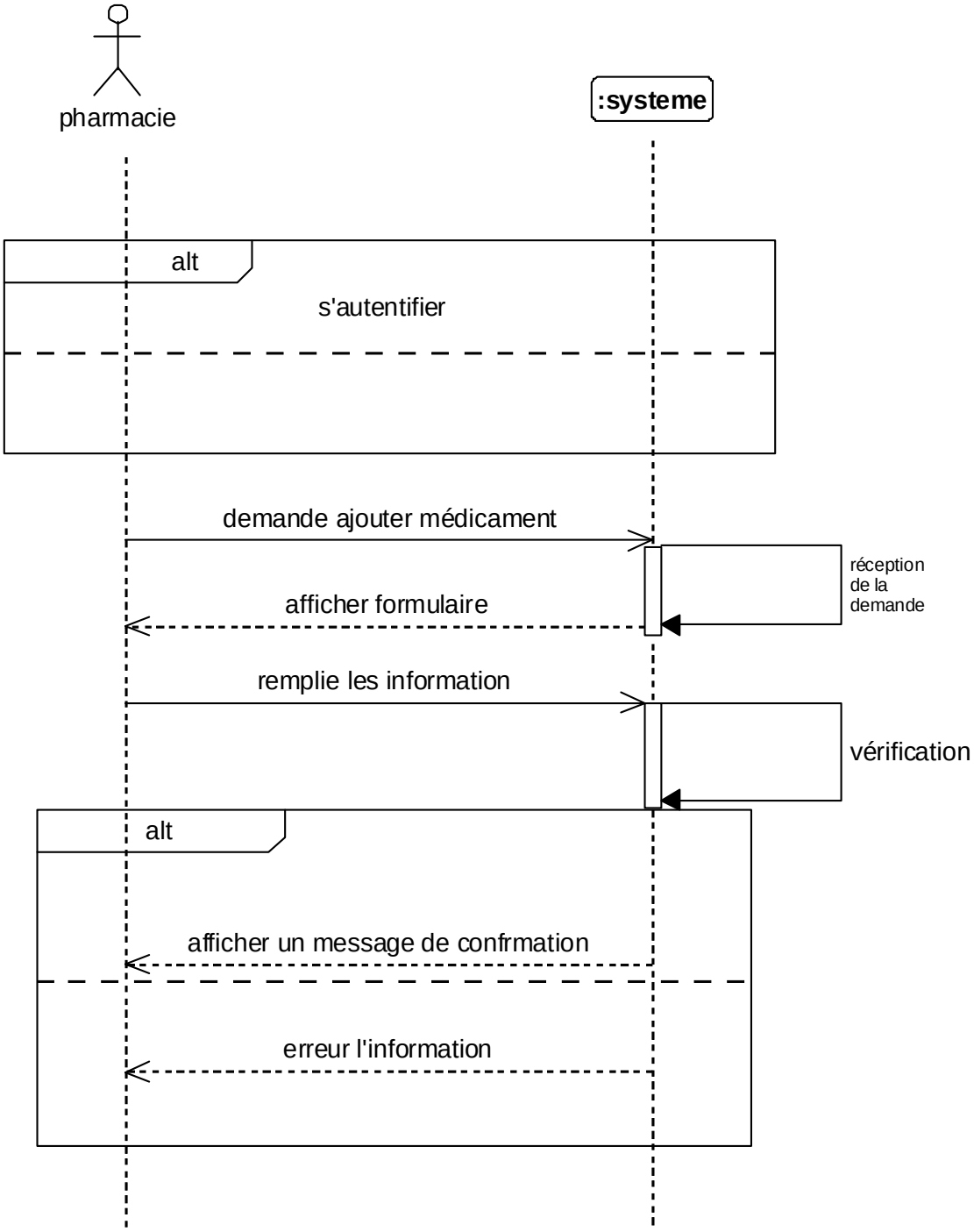


Figure N°7: Diagramme de séquence système "Ajouter".

5-5-modifier:

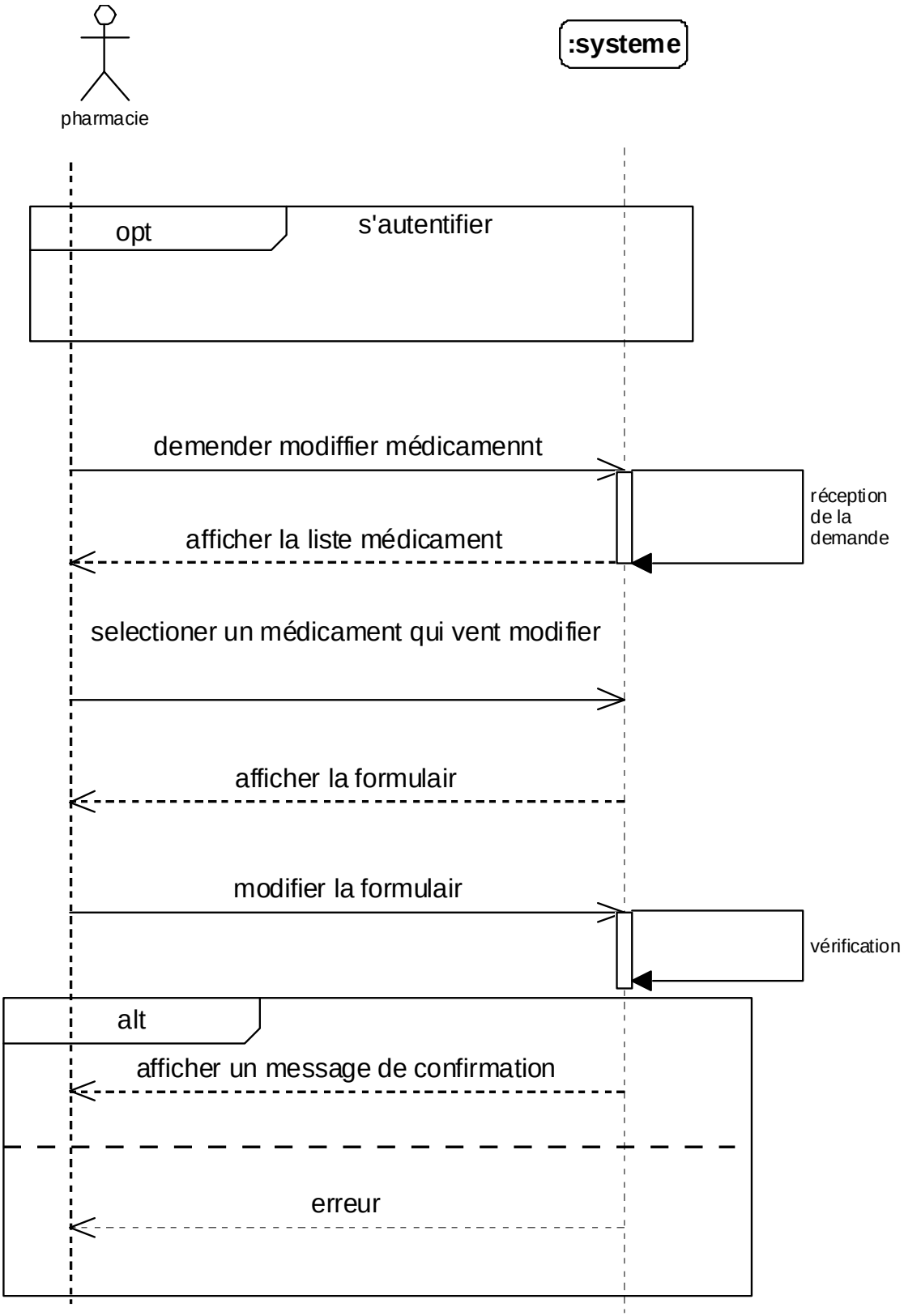


Figure N°8: Diagramme de séquence system "modifier".

5-6-supprimer:

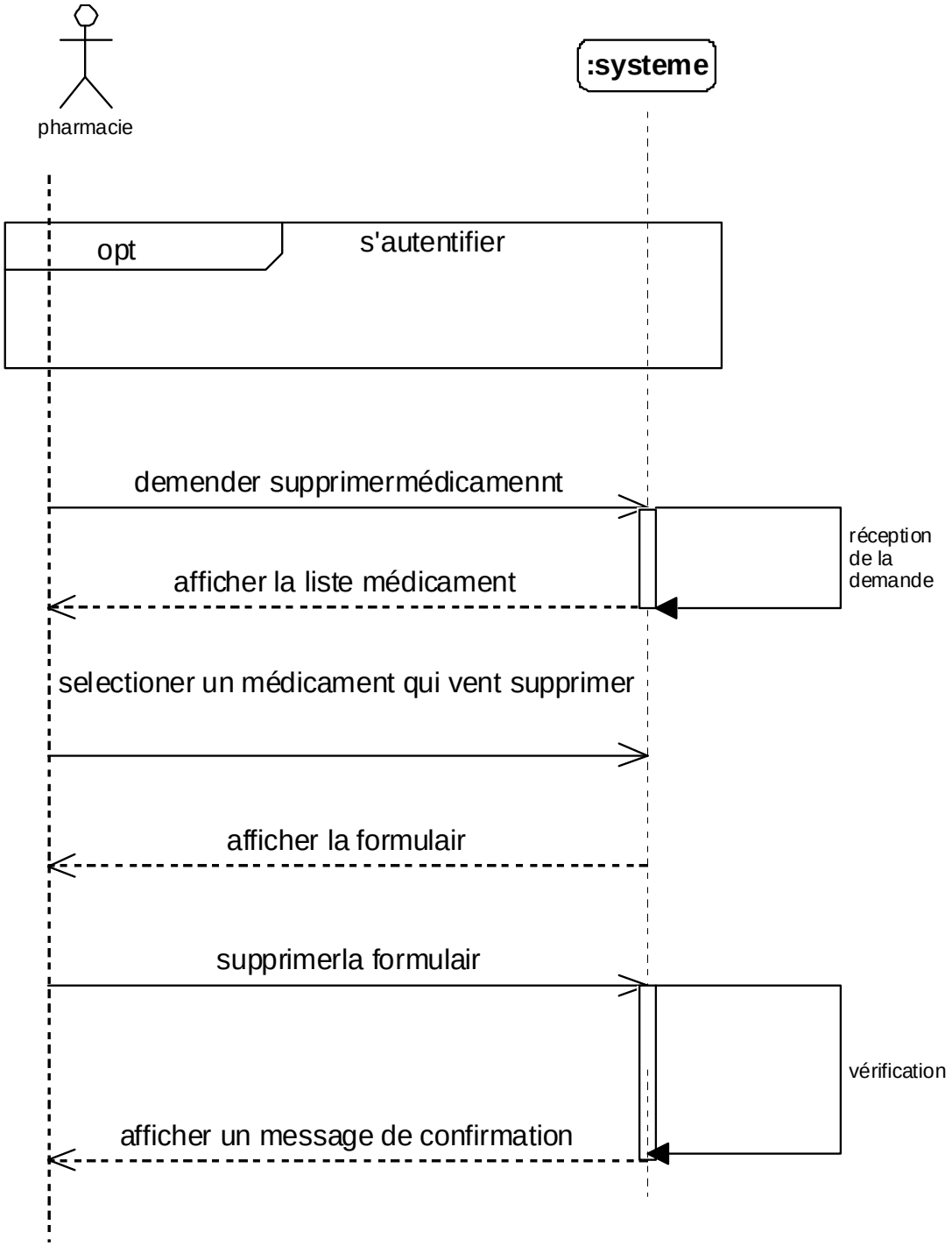


Figure N°9: Diagramme de séquence system "Supprimer".

5-7- Géré les produits :

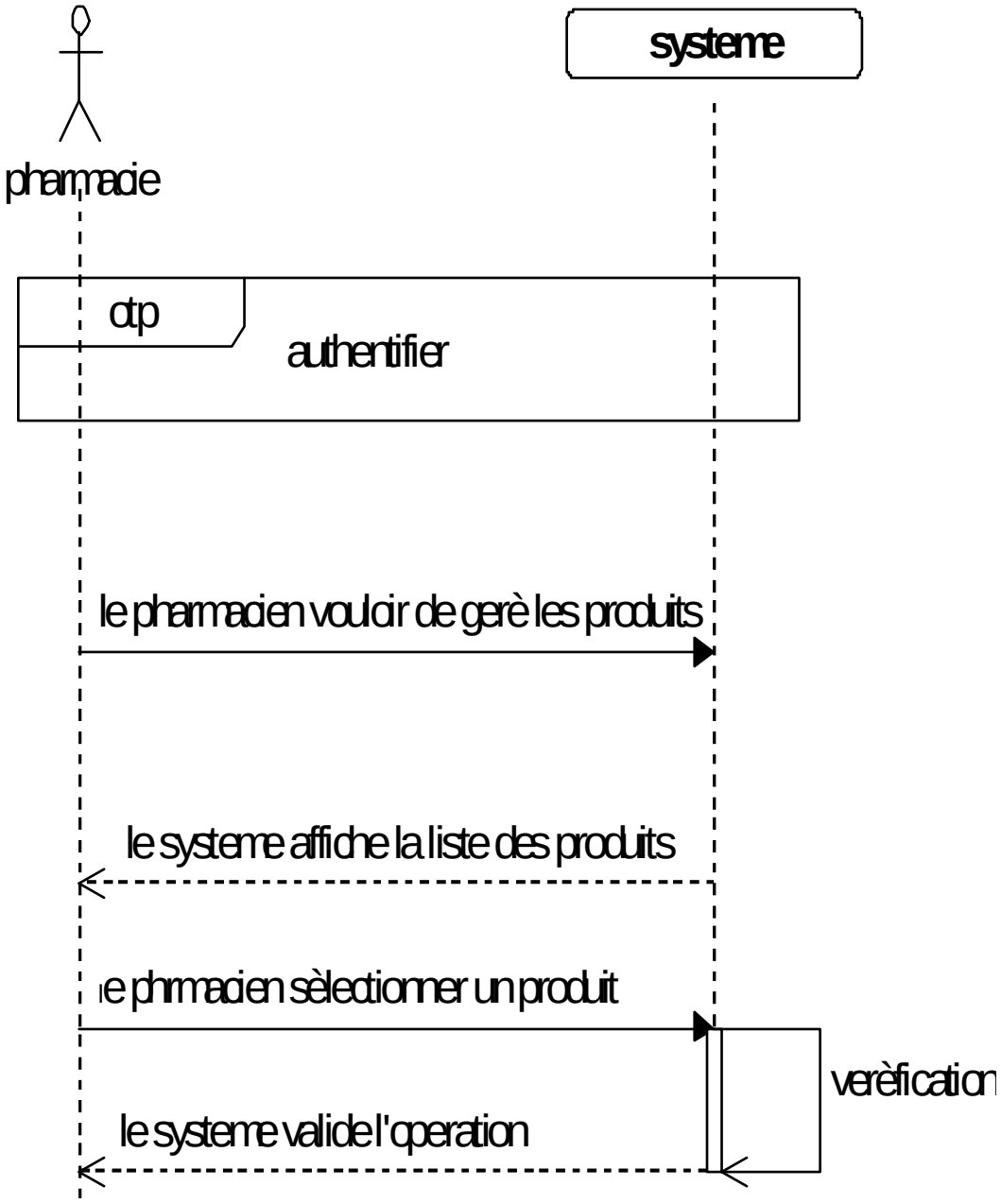


Figure N°10: Diagramme de séquence système" Géré les produits".

5-8-Accepter la demande :

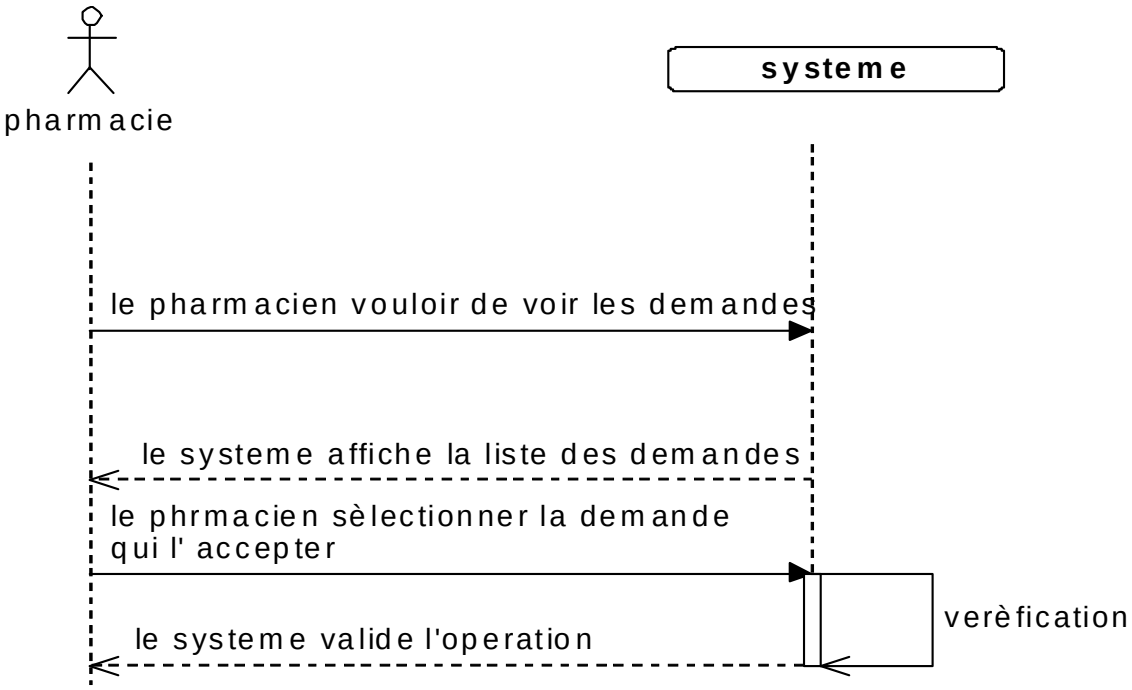


Figure N°11: Diagramme de séquence système" Accepter la demande ".

5-9-Facturation:

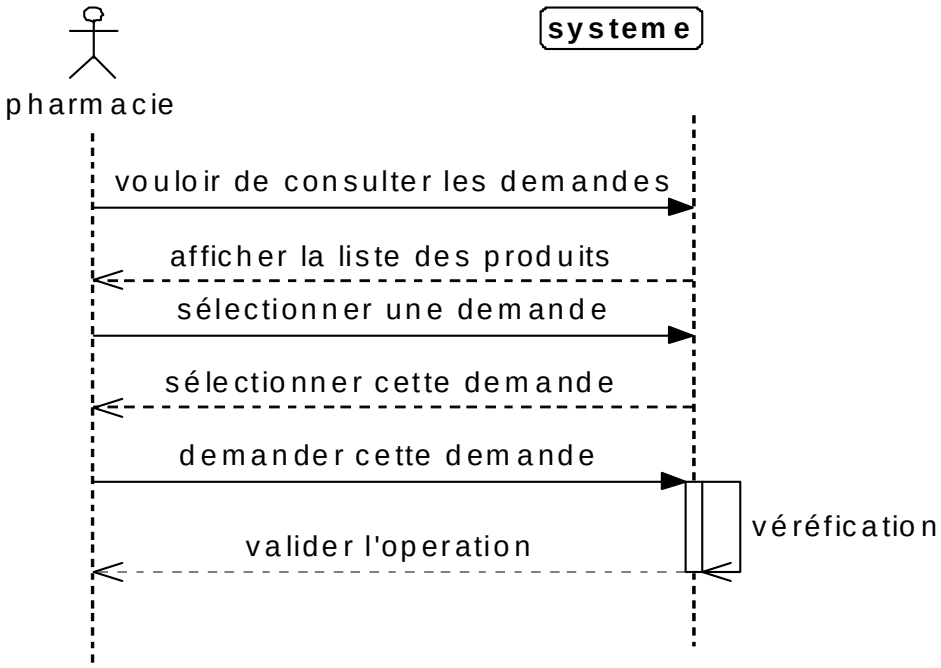


Figure N°12: Diagramme de séquence système" Facturation ".

6-Diagramme D’activité:

6-1-S'inscrire:

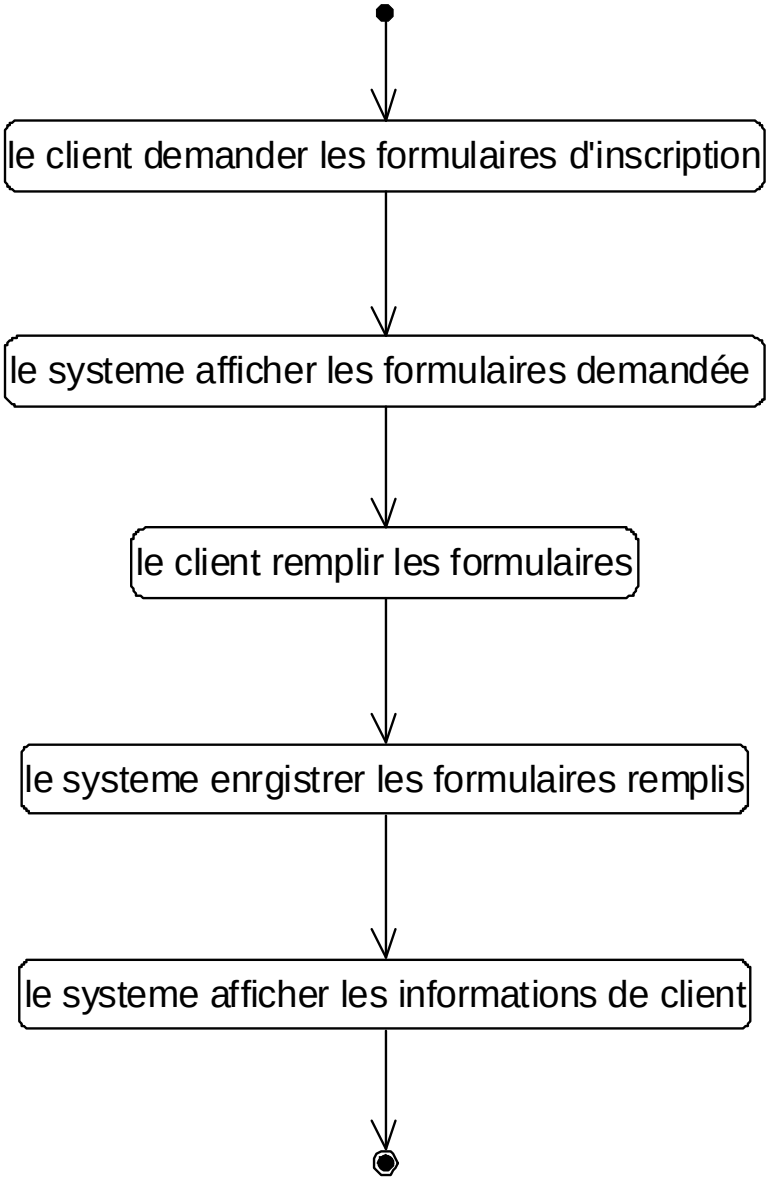


Figure N°13: Diagramme D’activité" s’inscrire ".

6-2-S'authentifier:

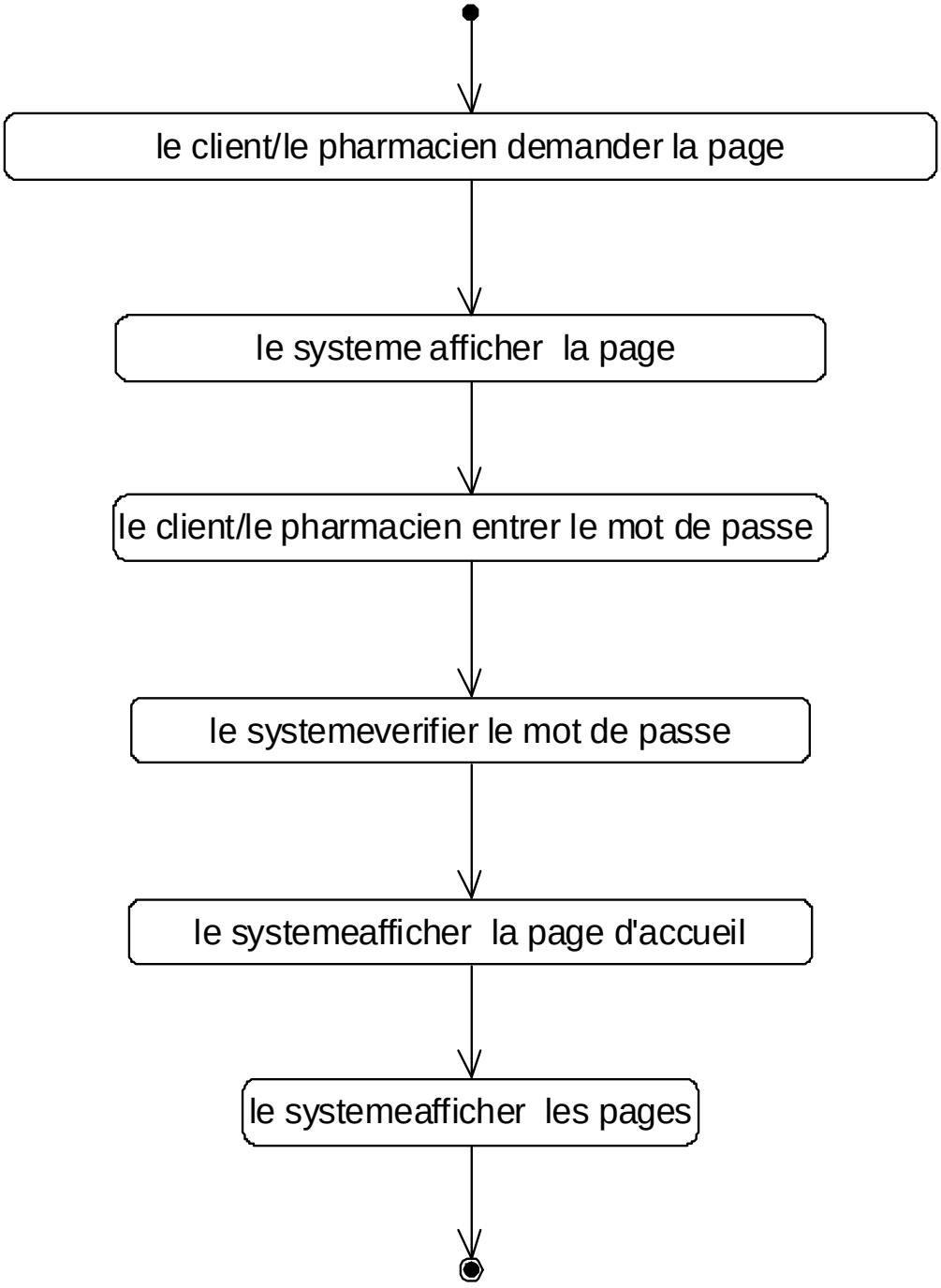


Figure N°14: Diagramme D'activité" s'authentifier ".

6-3-Chercher des médicaments:

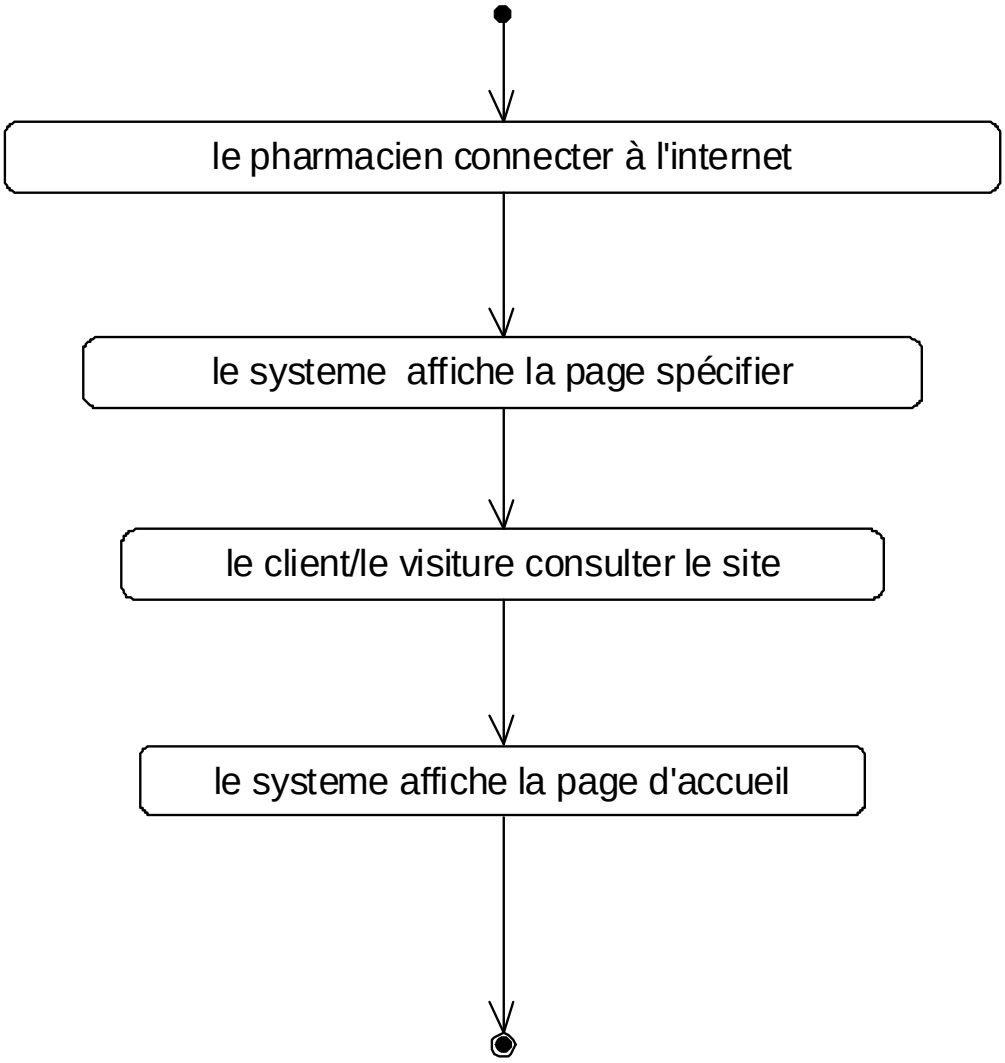


Figure N°15: Diagramme D'activité" chercher des médicaments ".

6-4- consulter page d’accueil:

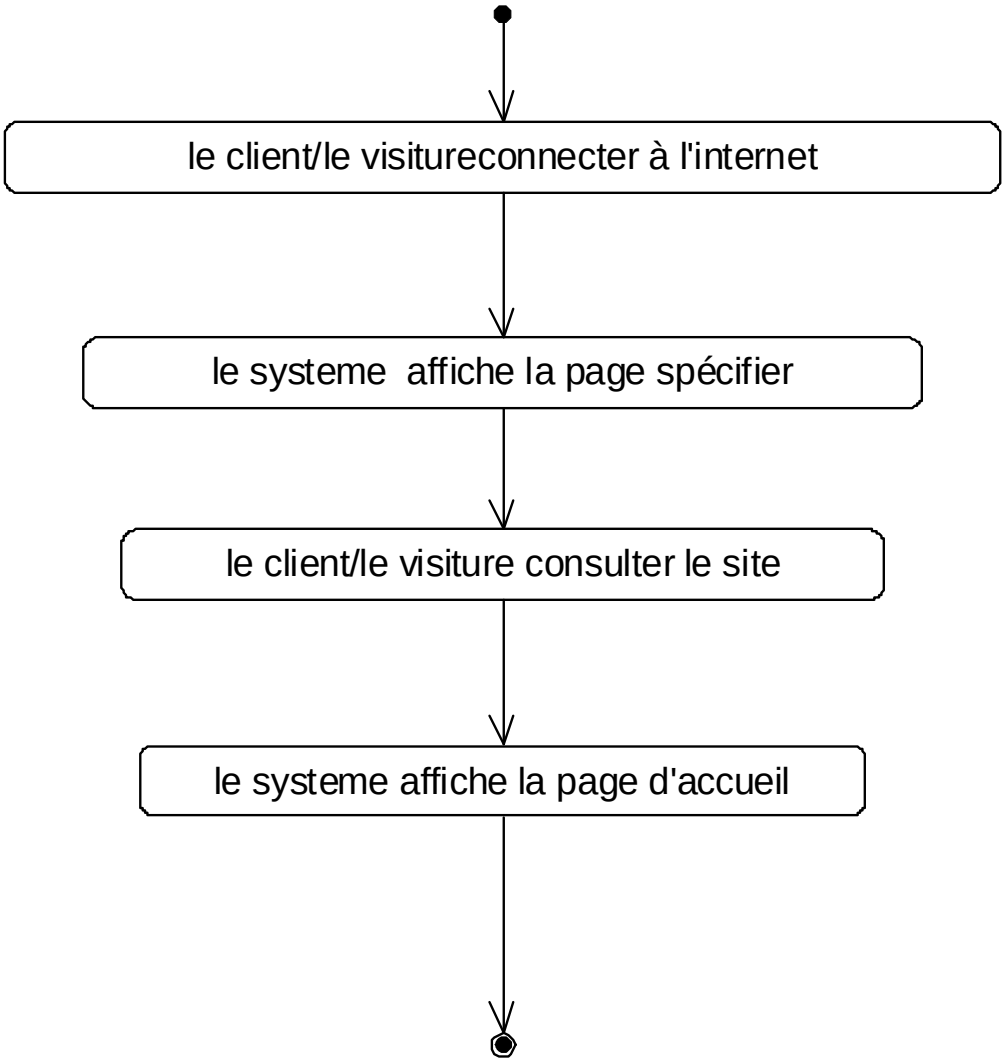


Figure N°16: Diagramme D’activité" consulter page d’accueil "

6-5-Ajouter:

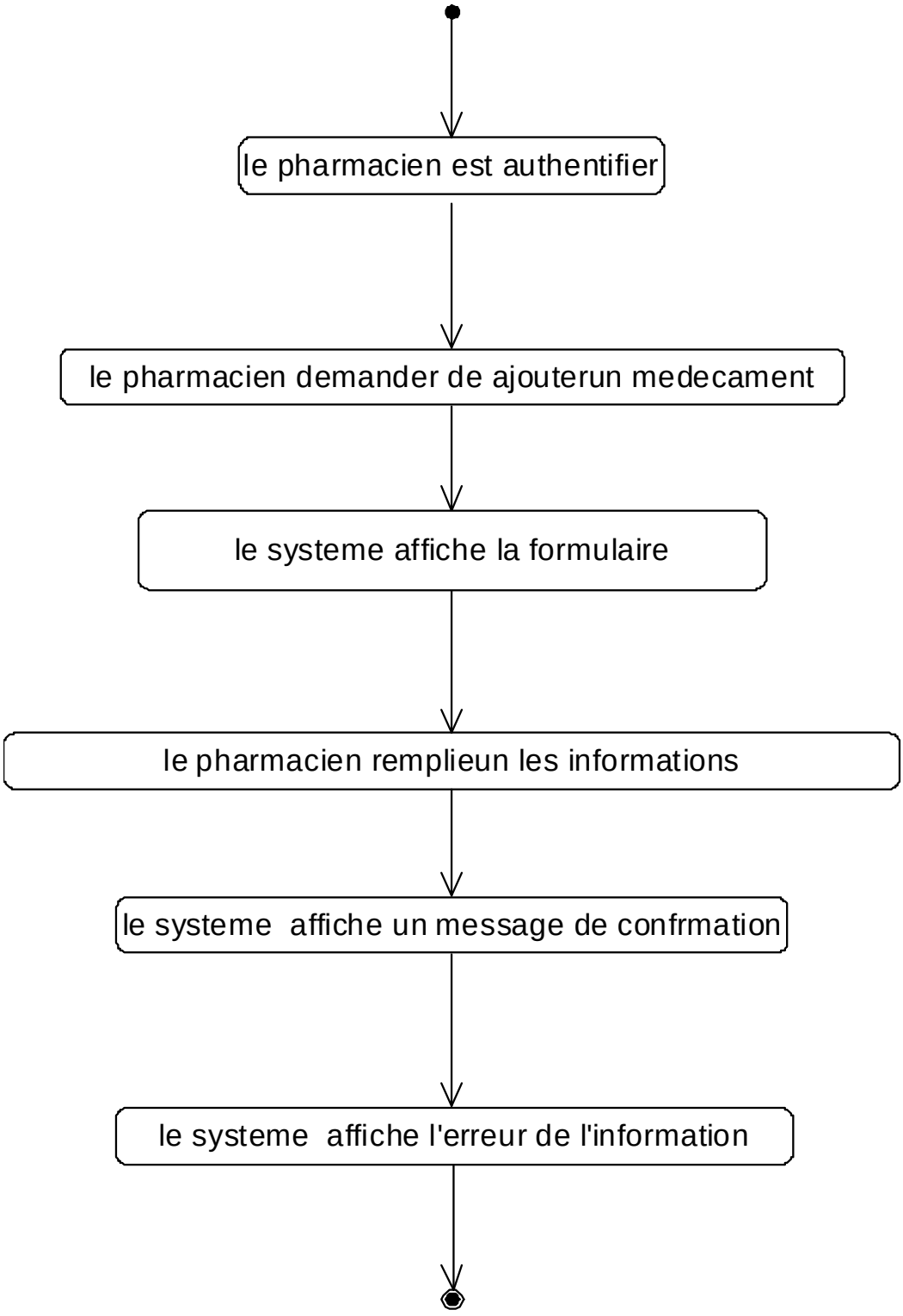


Figure N°17: Diagramme D'activité" Ajouter"

6-6-modifier:

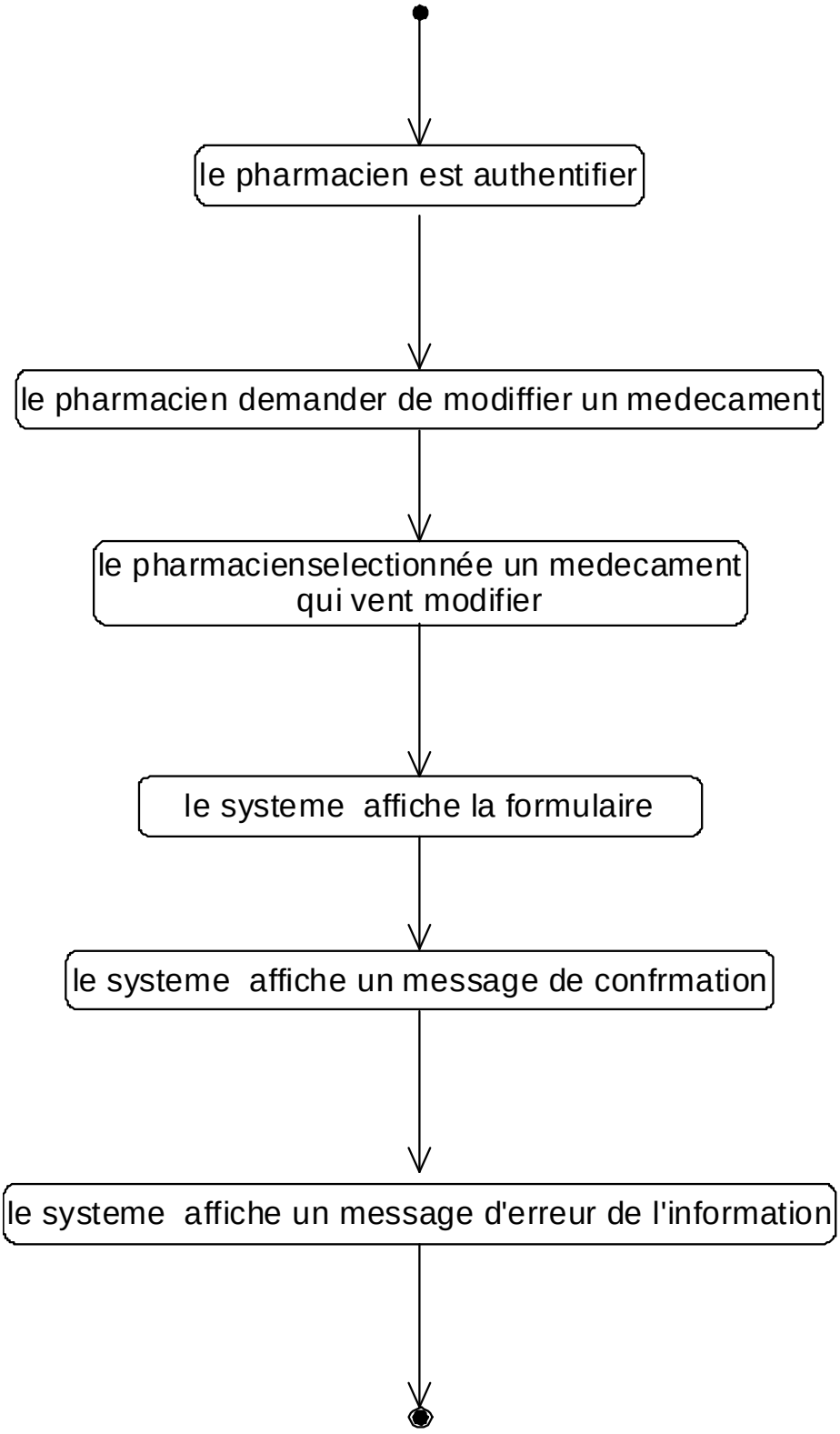


Figure N°18: Diagramme D'activité" modifier"

6-7-supprimer:

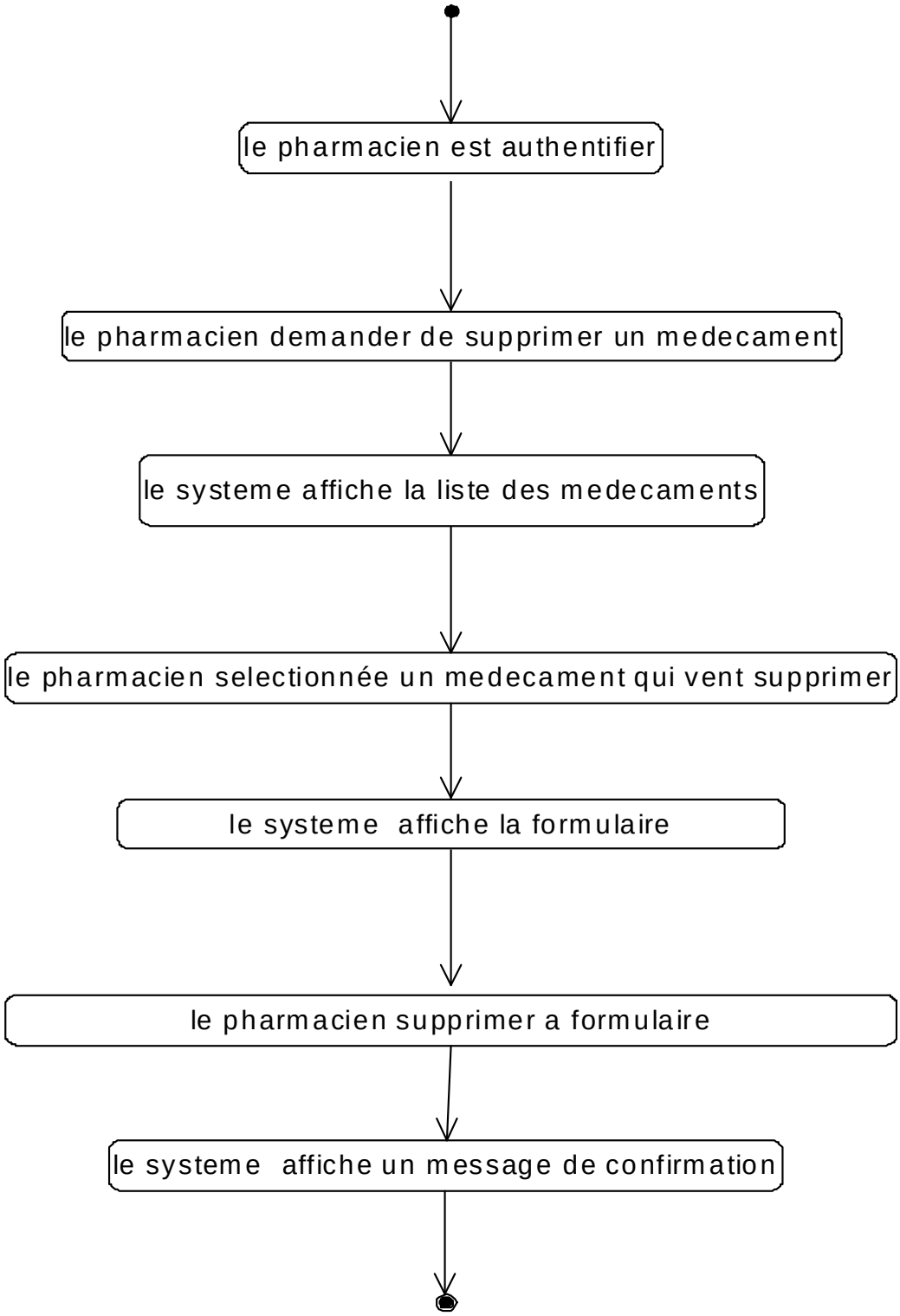


Figure N°19: Diagramme D'activité"supprimer

6-8- Géré les produits :

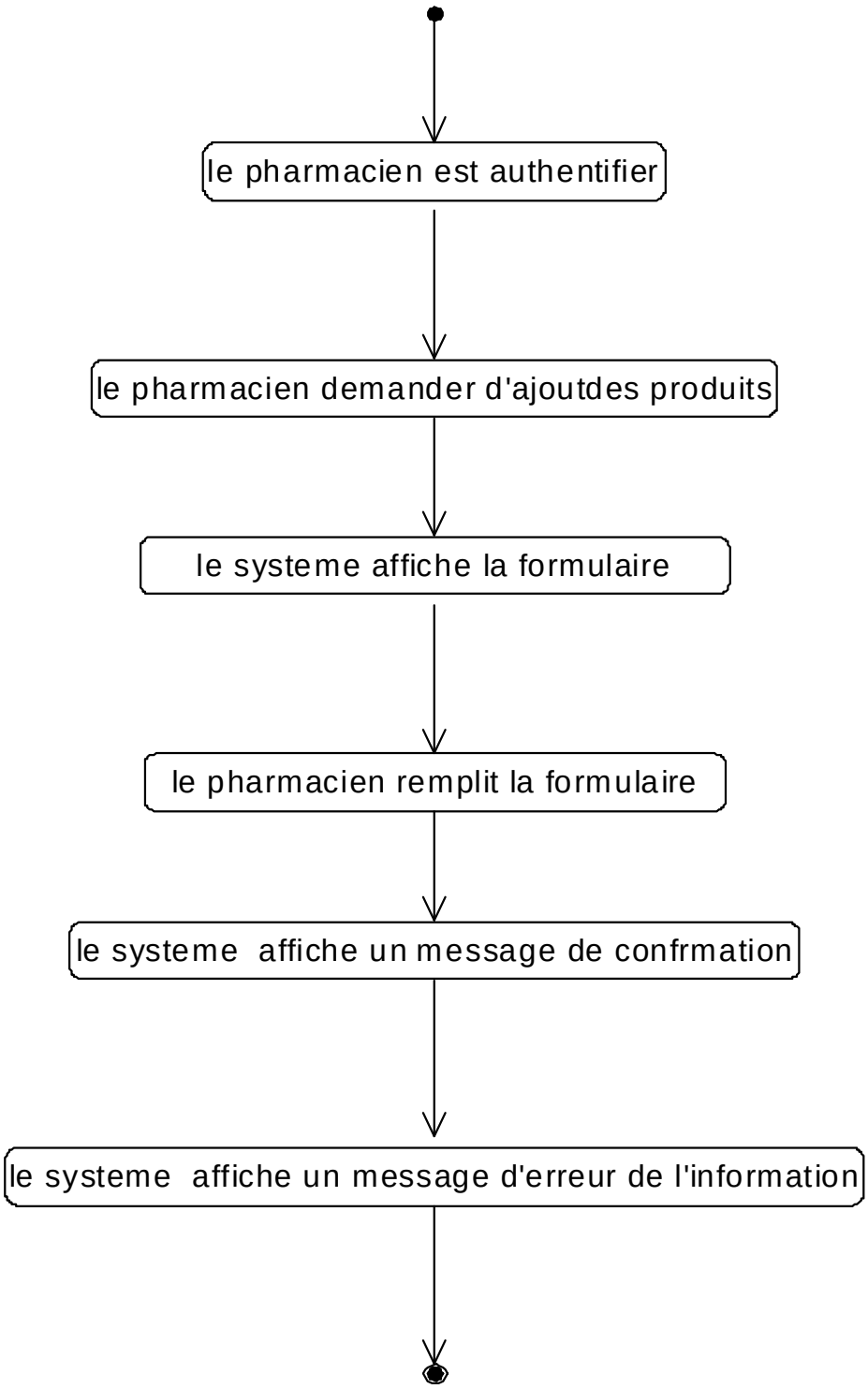


Figure N°20: Diagramme D'activité" Géré les produits

6-9-Accepter la demande :

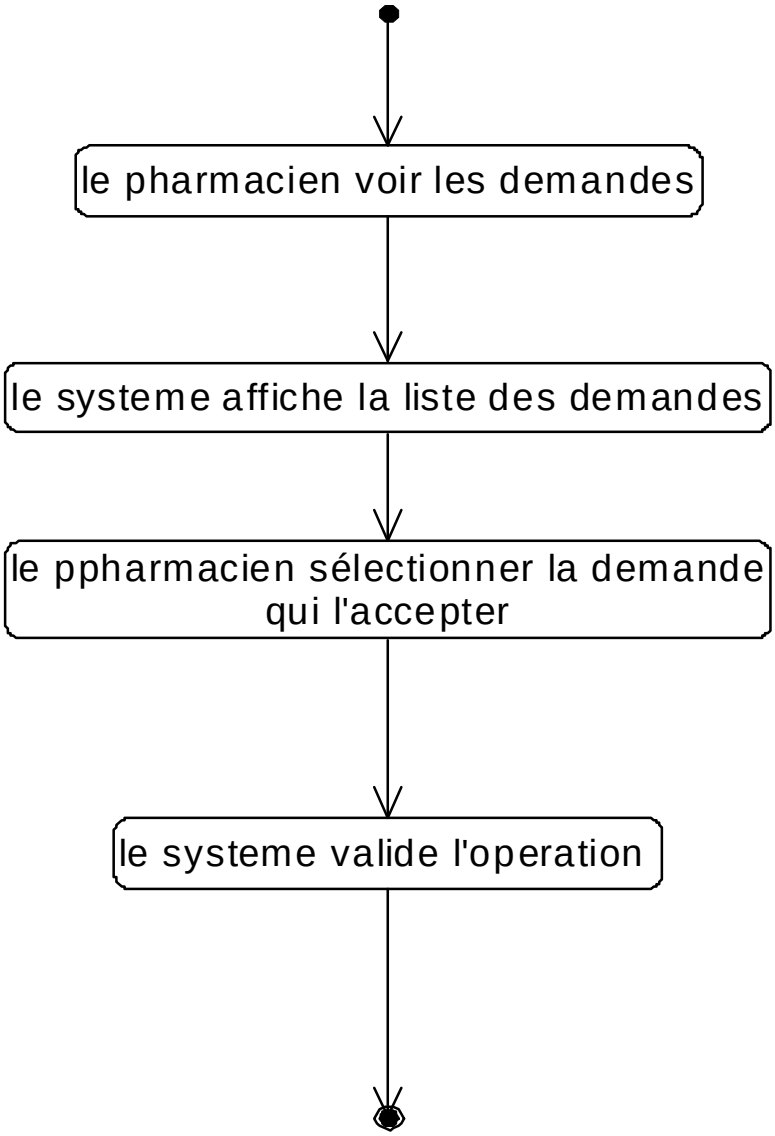


Figure N°21: Diagramme D'activité" Accepter la demande

4-10-Facturation:

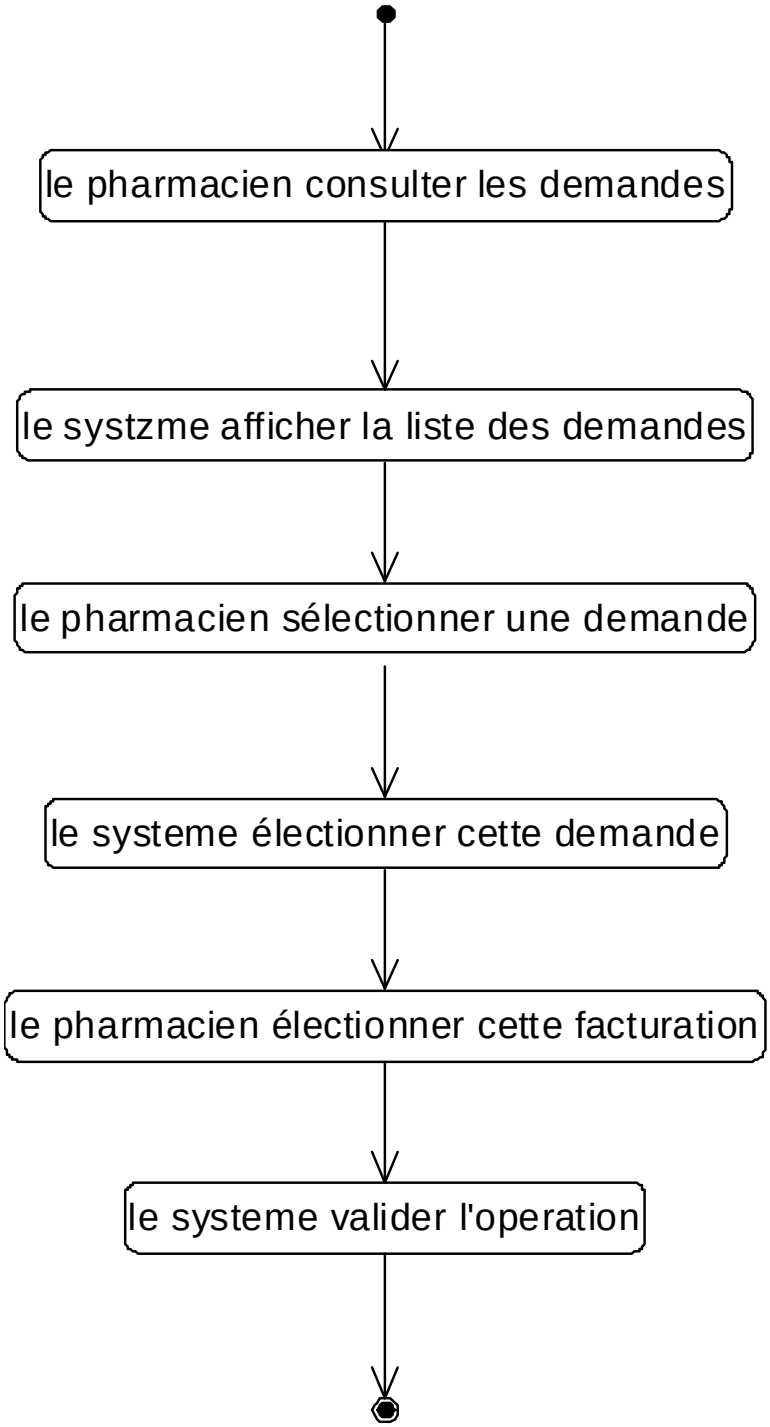


Figure N°22: Diagramme D'activité" Facturation "

Conclusion :

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

CHAPITRE 05:

Implémentation de site.

Introduction :

La réalisation du site consiste à créer des pages (statiques ou dynamiques) ainsi que des éléments graphiques (images, animation, …) d'une part, et la création de la base de données d'autre part. Nous allons présenter dans ce chapitre la partie utile de notre projet.

1-Description des tables :

1-1- les Table de pharmacie16:

	Table	Action	Lignes [1]	Type	Interclassement	Taille	Perte
☐	clientt		7	InnoDB	latin1_swedish_ci	16,0 Kio	-
☐	facture		1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16,0 Kio	-
☐	produits		6	InnoDB	latin1_swedish_ci	16,0 Kio	-
☐	utilisateur		2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16,0 Kio	-
☐	vente		4	InnoDB	latin1_swedish_ci	32,0 Kio	-
	5 table(s)	Somme	20	InnoDB	latin1_swedish_ci	96,0 Kio	0 o

1-2-Table de client:

←T→	ID_clientt	nom_clientt	Prénon_client	wilaya	email	téll	Adres
☐ ✎ ✕	5	torchi	roukia	mila	n.trc1993@gmail.com	696467328	SDTF
☐ ✎ ✕	7	belemrabat	sara	mila	sa26ra932@yahoo.com	662879654	bouslah
☐ ✎ ✕	16	nedjla	khaled	mila	nina_sily119@yahoo	669267567	ain elhamra
☐ ✎ ✕	17	bourekba	soumai	mila	sousou_bigboss@live.fr	669267555	beni oukdene
☐ ✎ ✕	24	bourekba	saida	42	chuny_sily119@yahoo	696266624	bousmail
☐ ✎ ✕	32	kram	zaki	19	zakaria_bigboss@live.fr	696688354	ain welman

1-3-Table de produit :

←T→	ID_Prod	Nom_Prod	Image_Prod	Description	Pays	prix
☐ ✎ ✕	2	gripex	images/gripex_noc_6szt_2.jpg	etas gripex	france	300
☐ ✎ ✕	3	Advil	images/Advil-NT-Cap40-Fre-M.jpg	Aide sommeil	France	185
☐ ✎ ✕	4	Paracetamol	images/paracetamol.jpg	pour les douleurs	France	200
☐ ✎ ✕	5	hemex	images/hemex.jpg	Fievre	france	666
☐ ✎ ✕	7	aspirin	images/1919.jpg	Pour les douleurs	Algerie	100
☐ ✎ ✕	8	Syrinol	images/f_CYRm_a3bc1ae.jpg	Pour les douleurs	Algerie	190

1-4-Table de vent :

	ID_Prod	ID_Vente	ID_Clientt	Date_vente	Payement
	4	3	5	6789	4356789
	5	6	7	08/04/2014	300.00 DA
	10	10	11	09/04/2014	500.00 DA

1-5-Table d'utilisateur :

	login	mot_passe
	lila	1234
	lina	5678

1-6-Table de facturation :

	ID_facture	ID_vente	Date_fact	ID_client
	1	2	08/04/2014	5

2-Interfaces de notre application :

A- les pages de client :

2-1-Page d'accueil de client:

Pour consulter le site il faut aller à la page d'accueil.

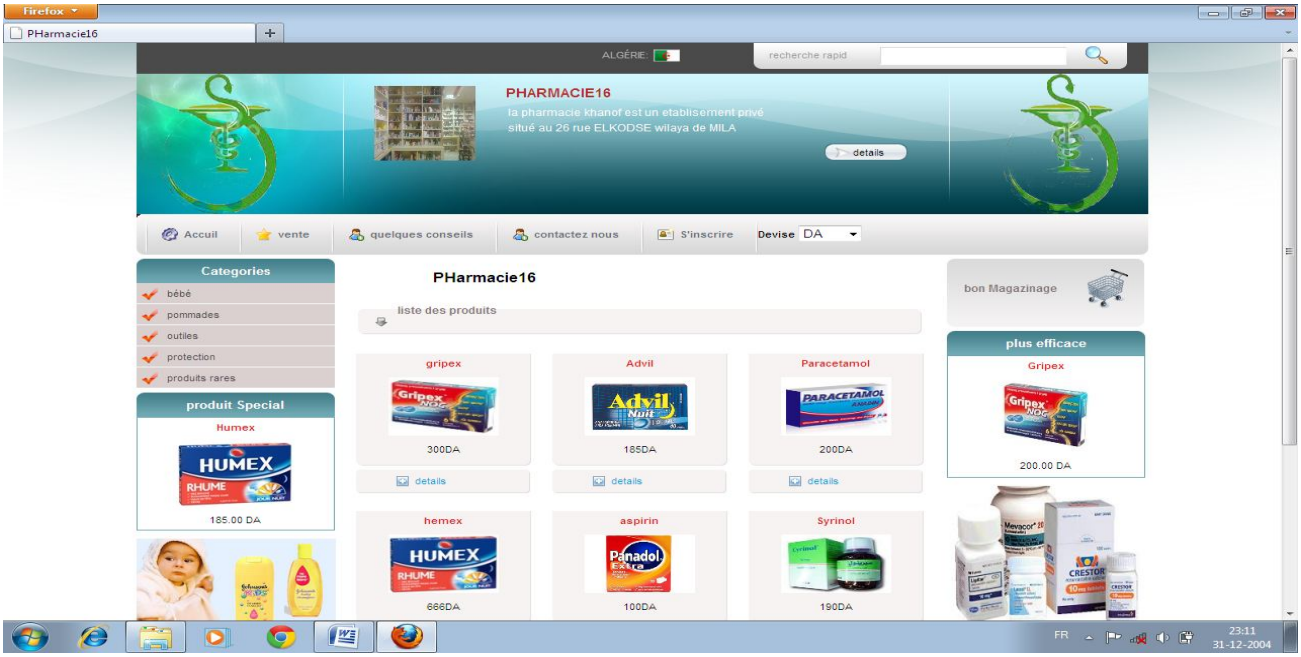


Figure N° 1: Page d'accueil.

2-2-Page d'inscription :

Dans ce page on mètre le formulaire d'inscription pour perme le client à l'inscrire dans le site.

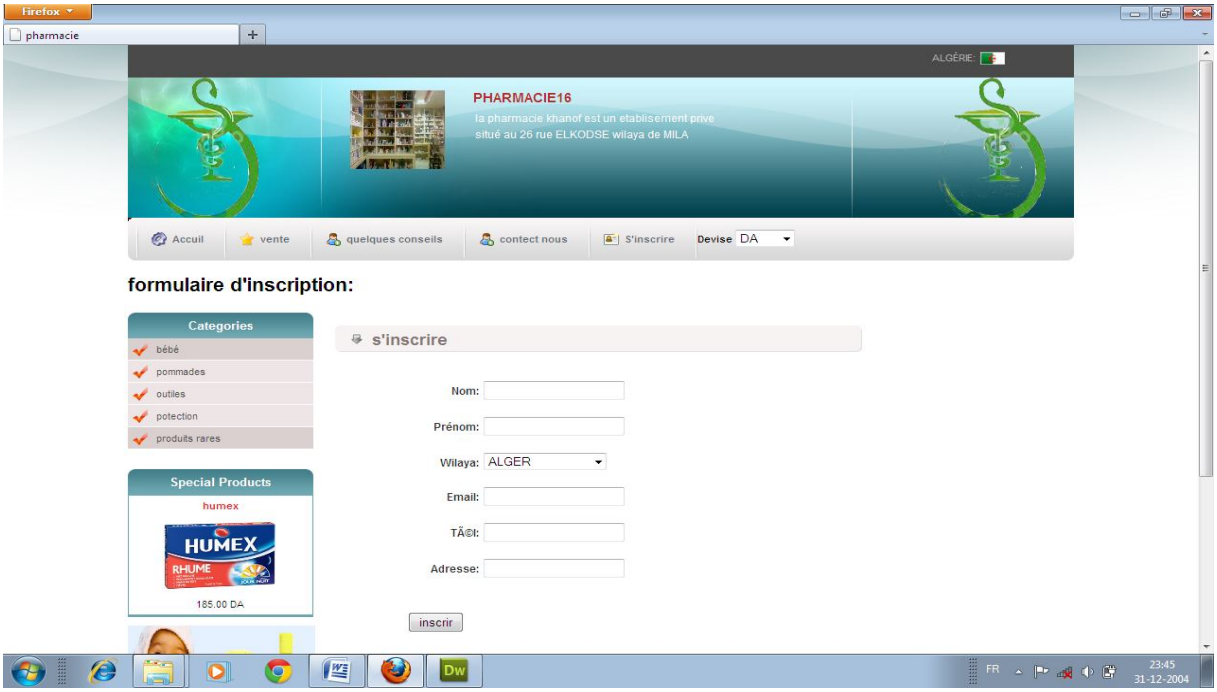


Figure N° 2: Page d'inscription.

2-3-Page de Contact : Dans ce page on mètre le formulaire de contact qui perme de contact avec le pharmacien est envoyer un message.

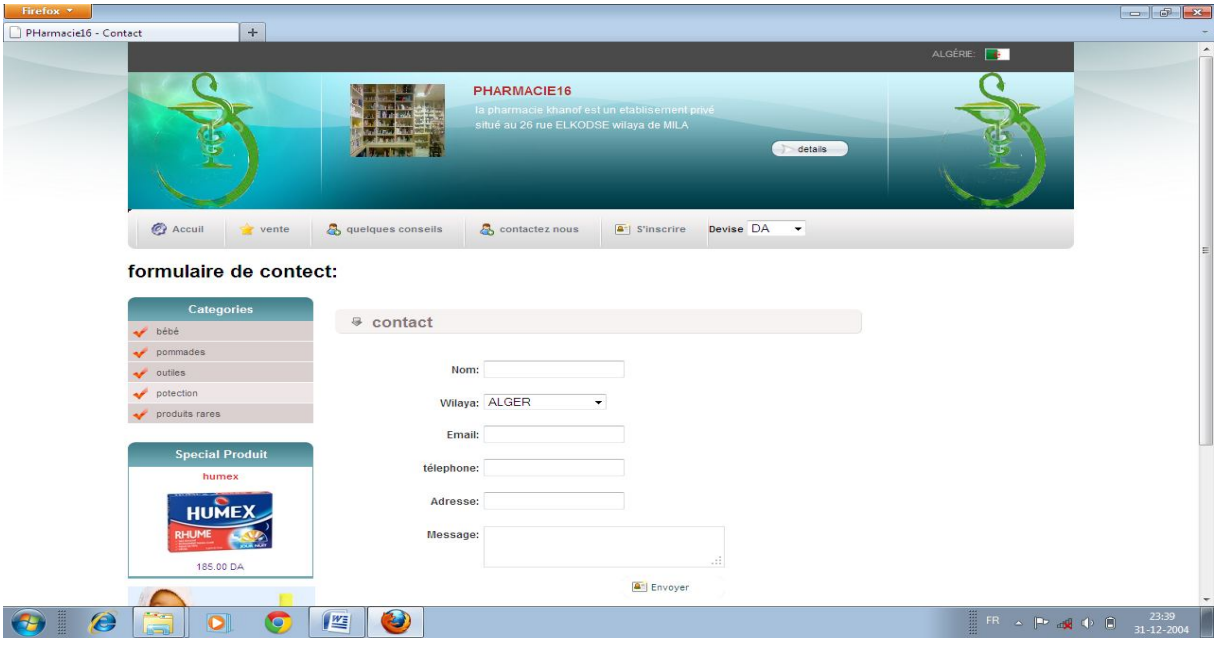


Figure N° 3: Page de Contact.

2-4-Page de baby :

Dans ce page on affiche les produits de baby qui existant dans le site.

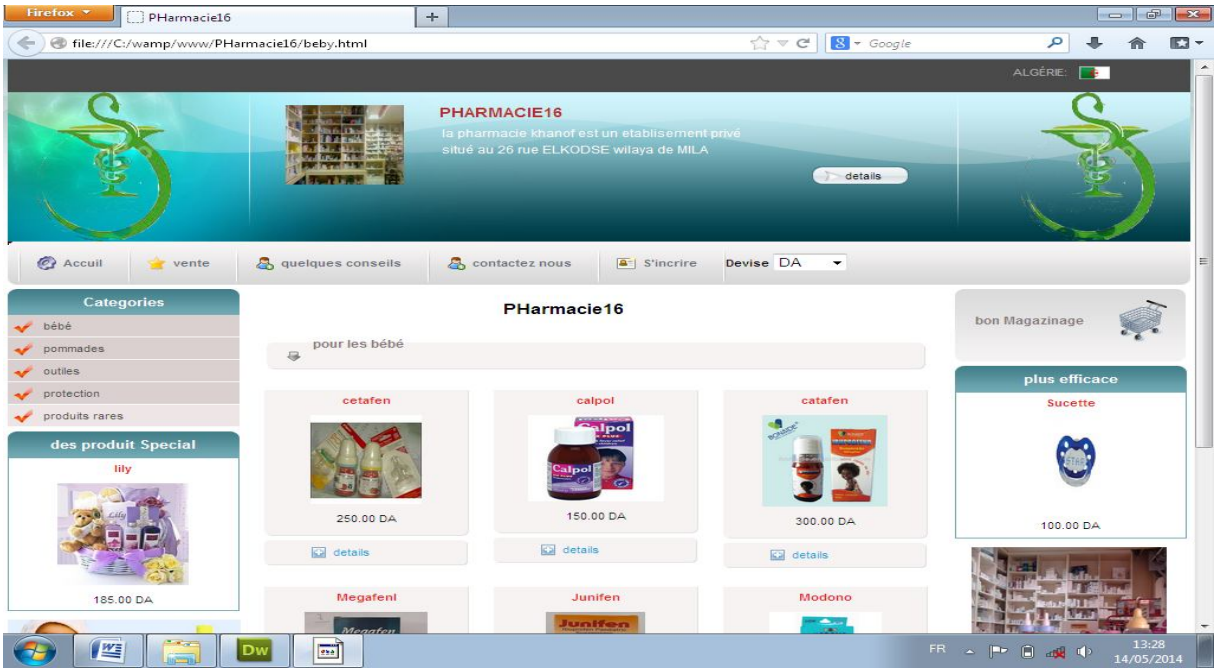


Figure N° 4: Page de baby.

2-5-Page de détails d'un produit:

On mètre cette page pour avoir les détails d'un produit. On parle dans ce page : Image de produit, Le nom de produit, Prix de produit.

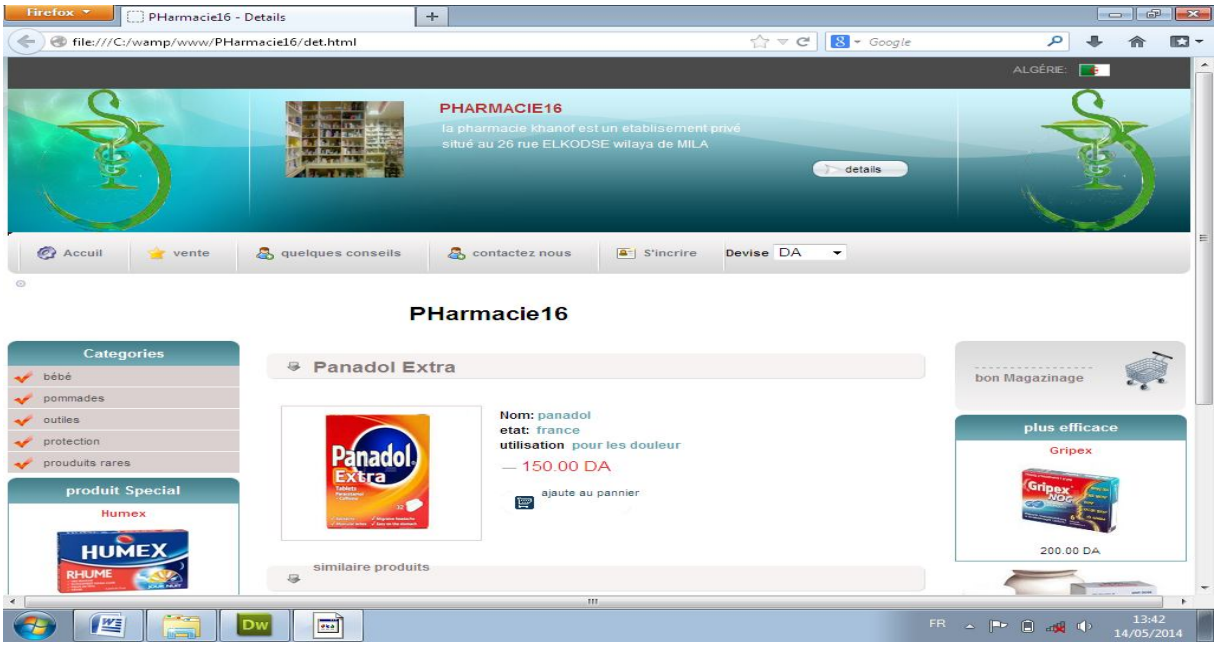


Figure N° 5: Page de détails d'un produit.

B-Page Administrateur :

1-Page d'accueil de administrateur :

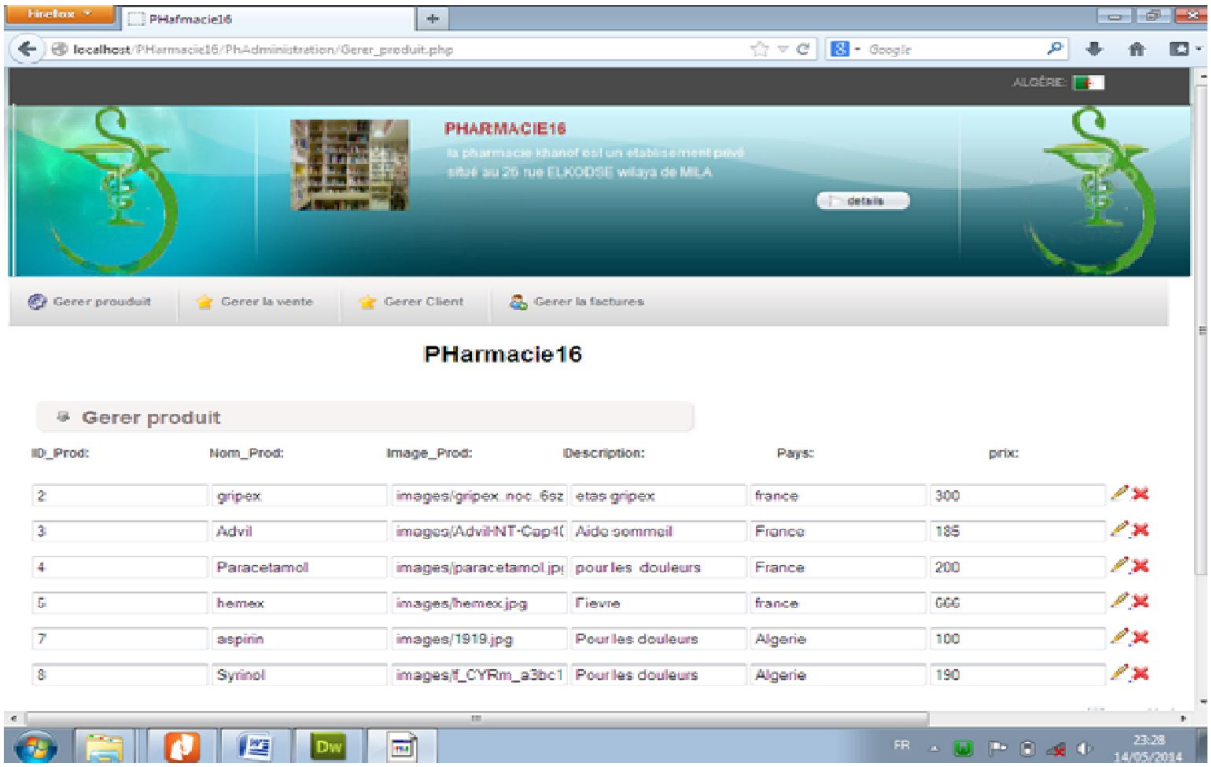


Figure N°6: Page d'accueil.

2-Ajouter produit:

Cette page perme a l'administrateur de ajouter un produit dans la base.

Figure N° 7: Ajouter produit.

3-Gérer produit :

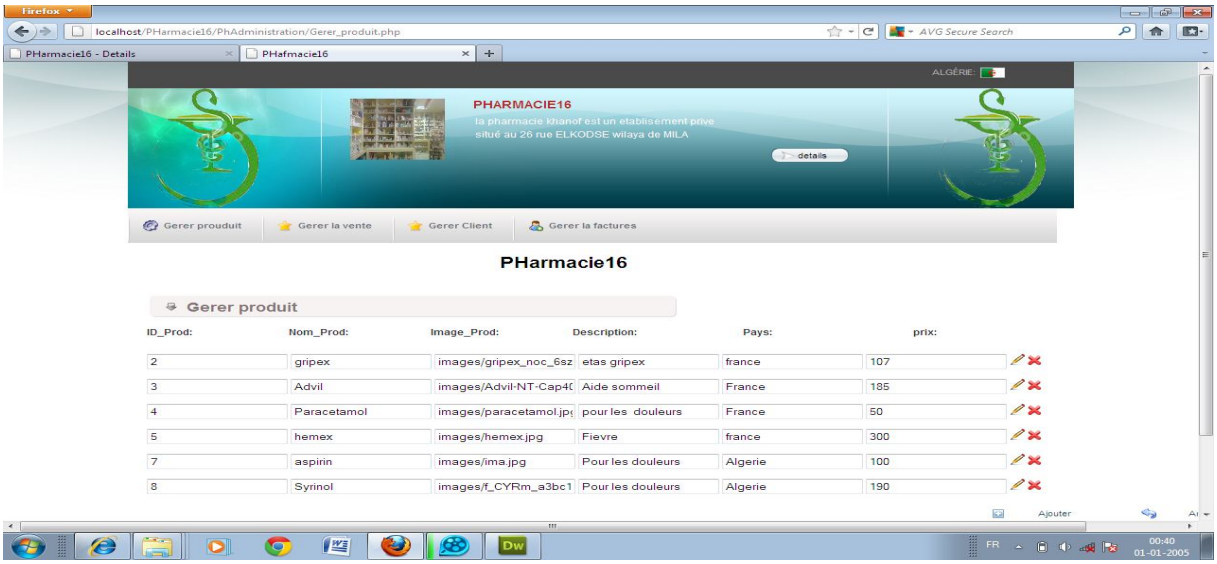


Figure N° 8: Gérer produit.

2-1-supprimer :

Cette page perme a l'administrateur de supprimer un produit.

2-2-modifie :

Cette page perme a l'administrateur de modifie des informatios :

Par exemple modifier le prix.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous présenté la réalisation de notre application en utilisant les outils de développement mentionnés précédemment tout en basant sur la modélisation UML de notre système , et les différents diagrammes élaborés dans le chapitre trois . Les principales interfaces de notre site ont été aussi présentées avec des exemples d'exécution.

Conclusion général

Le Web est avant tout un outil de communication et de transfert d'information. Très vite, se ressent le besoin de faire connecter des données avec ce moyen de communication et de les mettre sur le réseau. On a tenté à travers ce projet de présenter une application Web pour l'achat et la vente en ligne. Pour réaliser effectivement ce travail, on a eu besoin d'un ensemble varié d'outils de modélisation et de programmation pour les sites dynamiques. Pour mener la phase d'identification de besoins, d'analyse et de conception, nous avons suivi une démarche basée sur le langage de modélisation UML Dans la phase d'implémentation, nous avons tiré profit des langages PHP et HTML qui sont considérés comme les langages les plus importants dans le monde d'implémentation des applications Web. En effet le langage PHP assure la possibilité de communiquer facilement avec la base de données MySQL.

BIBLIOGRAFIQUE

REFIRENCE DE CHAPITRE 01

[1]: Conception et développement d'un site web dynamique pour la gestion des comptes Boncaire2012/2013.

[2]:développement d'un site web dynamique pour le partage de documents 2012/2013.

[3]:conception et réalisation d'un site web dynamique pour centre de formation professionnele2012/2013.

[4]: La Conception et la Réalisation D'un Site Web Dynamique pour l'achat et la vente des immobiliers en ligne2012/2013.

[5]:conception et réalisation d'un site web dynamique pour la gestion et le suivi des journées scientifiques au centre universitaire de Mila

[6]: Développement d'un site web dynamique pour les offres et demandes d'emplois2012/2013.

[7] : Conception et Réalisation d'un site Web dynamique pour l'agence commerciale de Télécommunication de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013

REFIRENCE DE CHAPITRE 02

[8]:cour de l'ensignent Ben Hameda Sadek
Année :2013-2014
3eme année informatique

[1] : Conception et développement d'un site web dynamique pour la gestion des compte de bancair de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013

[9] :développement d'un site web dynamique pour une agence de voyage et de tourisme de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013

[10]: Conception et réalisation d'un site web dynamique pour la gestion de lycée chouhada ahdat berak 1956 grarem gouga de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013

[11]: Conception et réalisation d'une application de gestion d'une pharmacie de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013

REFIRENCE DE CHAPITRE 03

[12] fr.wikipedia.org

[13] : Conception et Réalisation D'un Site Web Dynamique pour Gestion d'admission sur Internet d'un Hôpital de centre universitaire de Mila promotion 2012-2013