

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



N° Réf :.....

Centre Universitaire de Mila

Institut des sciences et de la technologie

Département de Mathématiques et Informatique

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

En :- Filière : Informatique générale

Thème

*Conception et réalisation d'un site web dynamique pour
un Magasin en ligne*

Préparé par : *Bouabibsa Abdelaziz* Encadré par: *Gettiche Mourad .M .A .A.*
Benhamida Abdelmalek

Année universitaire : 2013/2014

Remerciements

Louange à dieu tout puissant de nous avoir aidé et éclairé le chemin pour achever notre travail et nos études.

Nos remerciements à nos très chers parents, frères, sœurs, collègues et amis respectives qui nous ont encouragés et soutenu durant tout notre parcours.

Un remerciement particulier à notre encadreur Mr : «[Gettiche Mourad](#)» pour sa présence, son aide et surtout pour ses précieux conseils qui nous ont assistés pour l'accomplissement de notre projet malgré les préoccupations administratives. Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à tout le personnel de l'institut de l'informatique surtout les enseignants qui nous ont enseigné durant toutes nos années d'étude.

Enfin nous remercions toutes personnes particulières qui ont contribué de près ou de loin à l'achèvement de ce travail.

Merci bien.

Abdelaziz & Abdelmalek

Dédicace

Je dédie mon modeste travail à :

Ma plus belle famille,

Mes très chers parents, pour leur patience, leur soutien et leur confiance.

Ma mère qui est la plus chère Maman au monde,

Mon père qui s'est sacrifié afin que rien n'entrave le déroulement de mes études.

Mes frères, tous mes proches, mes oncles, mes amis, et à tous mes collègues sans exceptions, « Walid, Radwane, Hicham,

Lokmane, Mohammed, Djamel, Nacer, Zaki, Salem,

Aboubakeur, Asmahan, Wafa »

A mon enseignant « Gettiche Mourad », et tous mes enseignants sans exceptions,

A mon binôme et mon chère ami Abdelaziz, et son famille.

Dédicace

Je dédie mon modeste travail à :

Ma plus belle famille,

Mes très chers parents, pour leur patience, leur soutien et leur confiance.

Ma mère qui est la plus chère Maman au monde,

Mon père qui s'est sacrifié afin que rien n'entrave le déroulement de mes études.

Mes frères tous mes proches, mes oncles, mes amis, et à tous mes collègues sans exceptions, « Walid, Radwane, Hicham,

Lokmane, Mohammed, Djamel, Nacer, Zaki, Salem,

Aboubakeur, »

A mon enseignant « Gettiche Mourad », et tous mes enseignants sans exceptions,

A mon binôme et mon chère ami Abdelmalek, et son famille.

<i>Introduction générale</i>	8
chapitre 1	9
Introduction	10
□ Internet	10
1. Définition	10
2. Une histoire de l'internet	10
2.1 Un réseau d'abord militaire	10
2.2 Scientifique	11
3. Le boom du net	12
□ Le web	13
1. Définition	13
2. Histoire	13
3. Evolution de l'usage	14
□ Le commerce électronique	15
1. Définition	15
2. Histoire	15
3. Les différents types de relations dans le commerce électronique	15
4. Vente à distance de biens et services	16
4.1 Le commerce électronique entre particuliers	16
4.2 Le commerce électronique des entreprises aux particuliers	16
4.3 Le commerce électronique entre entreprises	16
5. Service en ligne	16
5.1 Le commerce électronique: un autre canal de distribution pour le marketing	17
5.2 Ventes combinées à la méthode rima	17
5.3 Ventes multicanaux	17
6. La différence entre e-commerce et e-business	17
7. Mise en œuvre du commerce électronique	18
7.1 Spécifications techniques	18
7.2 Commerce électronique délégué	18
7.3 Mesure du volume du commerceélectronique	18
8. Sécurité, responsabilité du vendeur et aspects juridiques	18

9 .conclusion.....	19
Chapitre 2.....	20
<i>Partie I :</i>	<i>21</i>
<i>1. Introduction</i>	<i>21</i>
<i>2. Présentation général d'UML</i>	<i>21</i>
<i>2.1. Historique.....</i>	<i>21</i>
<i>2.2. Définition</i>	<i>22</i>
<i>2.3. Pourquoi UML ?.....</i>	<i>22</i>
<i>2.4. Avantages et inconvénients d'UML.....</i>	<i>22</i>
<i>A. Les points forts d'UML.....</i>	<i>22</i>
<i>B. Les points faibles d'UML.....</i>	<i>23</i>
<i>2.5. Les diagrammes de l'UML :.....</i>	<i>23</i>
<i>A. Diagrammes des cas d'utilisation :</i>	<i>23</i>
<i>B. Diagramme de classes :</i>	<i>24</i>
<i>C .diagramme d'objet :</i>	<i>24</i>
<i>D .diagrammes de composants :</i>	<i>25</i>
<i>E .diagrammes de déploiement</i>	<i>25</i>
<i>F .diagrammes comportementaux (dynamiques).....</i>	<i>26</i>
<i>F.1. Diagrammes de séquence :</i>	<i>26</i>
<i>F.2. Diagramme des activités</i>	<i>26</i>
<i>F.3.diagramme de collaboration :</i>	<i>27</i>
<i>F.4. Diagramme états-transitions :</i>	<i>27</i>
<i>2.6. Les processus de développement :.....</i>	<i>27</i>
<i>A. Extrême programming (XP).....</i>	<i>27</i>
<i>B. Scrum.....</i>	<i>28</i>
<i>C. Processus unifié (up)</i>	<i>28</i>
<i>C.1. Les principes fondamentaux du processus unifié (up)</i>	<i>28</i>

<i>C.2. Les phases et les disciplines d'up</i>	29
<i>2.7. Conclusion</i>	29
<i>Partie II :</i>	30
<i>1. Introduction :</i>	30
<i>2. Expression initiale des besoins</i>	30
<i>2.1. Exigence fonctionnels du client :</i>	30
<i>2.2. Exigence fonctionnels de l'administrateur</i>	30
<i>3. Diagrammes élaborés :</i>	30
<i>3.1. Diagramme de cas d'utilisation :</i>	30
<i>3.1.1. Identification des acteurs :</i>	30
<i>3.2. Description textuelle des cas d'utilisation :</i>	32
<i>A. Ficher d'inscription de cas utilisation « s'authentifier » :</i>	32
<i>B. Ficher d'inscription de cas utilisation « acheter »</i>	32
<i>D. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « ajouter »</i>	33
<i>D. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « modifier »</i>	33
<i>E. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « supprime »</i>	33
<i>F. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « recherche »</i>	34
<i>3.3 Diagrammes de séquence :</i>	34
<i>A. Diagramme de séquence « s'authentifier » :</i>	34
<i>B. Diagramme de séquence « acheter » :</i>	35
<i>C. Diagramme de séquence « modifier » :</i>	36
<i>D. Diagramme de séquence « ajouter » :</i>	37
<i>E. Diagramme de séquence « supprimer » :</i>	38
<i>F. Diagramme de séquence « rechercher » :</i>	38
<i>3.4. Diagramme de classes :</i>	39
<i>A. Identification des classes:</i>	39
<i>Diagrammes de classes</i>	40

<i>4. Conclusion</i>	40
<i>chapiter 03:</i>	41
<i>1.inroduction:</i>	42
<i>2.les langages de programmation:</i>	42
<i>2.1.Le langage HTML:</i>	42
<i>2.1.1. Structure de base de page HTML:</i>	42
<i>.2. CSS (feuille de style de cascade):</i>	43
<i>2.3 .Le langage PHP :</i>	43
<i>2.3.1.Origine du langage PHP</i>	43
<i>2.3.2. Particulation du langage PHP</i>	43
<i>2.4. Le serveur web Apache</i>	44
<i>2.5. Le serveur de base de données MYSQL :</i>	44
<i>2.5.1.Pour quoi choisir MYSQL ?:</i>	44
<i>2.5.2. Organisation générale de MYSQL :</i>	44
<i>2.6. Php MyAdmin :</i>	45
<i>2.7 :Les interface de l'application</i>	45
<i>2.7.1. Page publier :</i>	45
<i>2.7.1.1.page d'accueil :</i>	45
<i>2.7.1.2.page guide d'achat :</i>	46
<i>2.7.1.3. formulaire d'acheter:</i>	47
<i>2.7.1.4. Page Administrateur:</i>	47
<i>2.7.2.Espace administrateur:</i>	48
<i>2.7.2.1.Accueil d'adminisrtateur :</i>	48
<i>2.7.2.2.Formulaire d'ajouter :</i>	48
<i>2.7.2.3. Formulaire de modifier:</i>	49
<i>2.7.2.4.formulaire de supprimer:</i>	49
<i>3. Conclusion :</i>	50

Conclusion générale :..... 51

Bibliographique :..... 52

Listes des tables

<i>Table 3.1 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « s'authentifier »</i>	32
<i>Table 3.2 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « acheter »</i>	32
<i>Table 3.3 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « modifier »</i>	33
<i>Table 3.4 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « ajouter »</i>	33
<i>Table 3.5 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « supprimer »</i>	33
<i>Table 3.6 : fichier d'inscription de cas d'utilisation « recherche »</i>	34

Listes des figures

<i>Figure 2.1 : historique de l'UML</i>	22
<i>Figure 2.2:diagramme des cas d'utilisation</i>	23
<i>Figure 2.3:diagramme des classes</i>	24
<i>Figure 2.4:diagramme d'objet</i>	24
<i>Figure 2.5: diagrammes de composants</i>	25
<i>Figure 2.6: diagrammes de déploiement</i>	25
<i>Figure 2.7: diagrammes de séquence</i>	26
<i>Figure 2.8: diagrammes d'activité</i>	26
<i>Figure 2.9: diagrammes d'états-initiale</i>	27
<i>Figure 3.1:diagrammes de cas d'utilisation</i>	31
<i>Figure 3.2:diagrammes de séquence s'authentifie</i>	34
<i>Figure 3.3:diagrammes de séquence achetée</i>	35
<i>Figure 3.4:diagrammes de séquence Modifier</i>	36
<i>Figure 3.5:diagrammes de séquence ajouter</i>	37
<i>Figure 3.6:diagrammes de séquence supprimer</i>	38
<i>Figure 3.7:diagrammes de séquence recherche</i>	38

<i>Figure 3.8 : diagrammes de classes.....</i>	<i>40</i>
<i>Figure 4.1 : Structure de bases d'un document HTML.....</i>	<i>42</i>
<i>Figure 4.2 : Organisation générale de MySQL.....</i>	<i>45</i>
<i>Figure 4.3 : Page d'accueil.....</i>	<i>46</i>
<i>Figure 4.4 : Page Guide d'achat.....</i>	<i>46</i>
<i>Figure 4.5 : Formulaire d'acheter.....</i>	<i>47</i>
<i>Figure 4.6 : Page administrateur.....</i>	<i>47</i>
<i>Figure 4.7 : Accueil administrateur.....</i>	<i>48</i>
<i>Figure 4.8 :Formulaire d'ajouter.....</i>	<i>48</i>
<i>Figure 4.9 : Formulaire de modifier.....</i>	<i>49</i>
<i>Figure 4.10 : Page de supprimer.....</i>	<i>49</i>

Introduction générale

L'entrée d'Internet dans le monde de commerce a bouleversé les façons de vendre, de fabriquer les produits et de gérer les clients et les fournisseurs. Nous avons vu, comment les entreprises en réseau ont inventés et inventent de nouvelles relations industrielles et comment elles ont définis de nouveaux modèles économiques pour satisfaire les clients au travers d'internet.

Aujourd'hui, le commerce électronique est considéré comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations internationales, surtout depuis que les problèmes liés à la facture numérique ramènent les politiques des technologies de l'information, de la communication et des recommandations stratégiques spécifiques ont été formulées dans différent domaine : infrastructure et services de télécommunications, fiscalité, protection du consommateur, sécurité des réseaux, protection de la vie privée et des données parce que la confiance est un élément crucial pour le développement du commerce électronique, il s'agit, essentiellement, d'assurer aux consommateurs et à l'entreprise des services de réseaux sûres, fiables et vérifiables...

Et pour toutes ces commandes nous avons avoir de besoin des sites web aux différentes conceptions dans notre projet nous allons essayer de réaliser un site web dynamique pour un magasin en linge en utilisant un outil de modélisation UML « *langage de modélisation unifié* »,

Avant d'aborder la conception et la réalisation de notre site web il est essential d'introduire les concepts d'Internet de Web et de commerce électronique tout en mettre en avant les avantages de l'utilisation de ses technologies pour augmenter les bénéfices de nos sociétés.

Puis nous faisons la conception de notre site Web basant sur le langage UML dirigé par le processus UP

Pour avoir une vue détaillé sur notre application tout en commençant par une étude de ces outils (méthode UML et processus UP) pour justifier à notre client (chef de magasin) nos choix technique pour la conception.

Dans le dernier chapitre après l'introduction des différents logiciels qui nous permettons de développer notre site (HTML, PHP, JavaScript, serveur apache, serveur MySQL) nous passons à la démonstration de fonctionnement de notre application en montrant les différentes interfaces par l'exécution de différents cas d'utilisations.

Finalement nous concluons et dressons les perspectives qui parmi aux le test de l'application et le perfectionnement de celui-ci afin d'avoir un produit logiciel valide susceptible d'être publié et utiliser par le magasin en question.

Ce mémoire est constitué de trois chapitres il organisé comme suit :

Dans le premier chapitre, nous présentons des généralités sur l'internet et le web (WWW) Ainsi que le commerce électronique.

Dans le deuxième chapitre nous faisons la conception de notre site Web basant sur le langage UML (Analyse & Conception de site)

Dans le troisième chapitre, nous présentons les différents outils et techniques utilisées pour l'implémentation de notre application.

CHAPITRE 01

INTERNET

WEB

COMMERCE ELECTRONIQUE

Introduction

S'il est un phénomène qui a marqué le monde de l'informatique ces dernières années, C'est bien celui d'internet. Ce réseau mondial créé en 1969 par l'armée américaine, Puis utilisé par les chercheurs et les scientifiques, a connu une croissance Phénoménale après du grand public avec l'introduction du Word Wide Web en 1989. Le web, c'est l'application client/serveur la plus largement déployée au monde. Ce

Dernier permet de publier simplement des informations riches, des mises en forme et

Pouvant même, par la suite contenir des documents multimédia.

Cependant il est nécessaire d'avoir un minimum de notion sur la technologie internet,

L'architecture client/serveur et le web

➤ ***Internet***

1. Définition

Internet est un réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés. L'ensemble utilise un même protocole de communication: tcp/IP, (transmission control Protocol / internet Protocol).

Internet propose trois types de services fondamentaux :

- Le courrier électronique (e-mail) ;
- Le web (les pages avec liens et contenus multimédia de ses sites web) ;
- L'échange de fichiers par ftp (file Transfer Protocol).

Le réseau internet sert également, et de plus en plus, aux communications téléphoniques et à la transmission de vidéos et d'audio en direct (ou streaming), c'est-à-dire à la manière d'un téléviseur ou d'un récepteur radio. [7]

2. Une histoire de l'internet

L'ambition d'internet s'exprime en une phrase : relier entre eux tous les ordinateurs du monde. A l'image du téléphone qui permet de converser avec toute personne dont on connaît le numéro, internet est un système mondial d'échange de documents électroniques : textes, fichiers, images, sons et séquences audiovisuelles. C'est l'alliance de l'informatique et des télécommunications : la télématique au véritable sens du terme, selon un mot français peu usité. Les utilisateurs d'internet sont désignés par le terme d'internautes, synonyme de cybernaute, de surfer ou de netsurfer. Quant aux informations du réseau, elles sont accessibles à partir de « lieux » que l'on appelle les sites internet.

2.1 Un réseau d'abord militaire

Tout a commencé en 1969 par la création d'une norme de communication à toute épreuve : le tcp/ip. Celle-ci découpe les messages en paquets qui partent dans toutes les directions avant de se recomposer à l'arrivée. Une idée mise au point sur la demande du pentagone à l'époque de la guerre froide et qui s'est développée de manière féconde et exponentielle. En effet, le gouvernement américain, depuis les années 1950, se demandait comment protéger l'appareil d'état contre une éventuelle attaque nucléaire soviétique. [7]

La solution est venue de la RAND Corporation, le groupe d'experts de la guerre froide. En 1964, un chercheur du nom de Paul Baran propose de mettre en place un réseau de communication qui n'aurait aucun centre. Si un réseau avait eu un point névralgique, un cœur où auraient été centralisées toutes les décisions, les soviétiques y auraient certainement pointé suffisamment de missiles pour le détruire vingt-cinq fois. On a donc suggéré de mettre en place une série de nœuds (nodes en anglais), tous égaux et tous reliés les uns aux autres, de telle sorte que même si plusieurs d'entre eux étaient détruits, le réseau resterait fonctionnel.

Au début, c'est une agence du ministère américain de la défense, l'Advanced Research Project Agency (ARPA), qui finance la mise en place des premiers pans de ce réseau décentralisé qui devait relier des chercheurs des universités, de l'industrie et du ministère de la défense. C'est ainsi qu'est né, en décembre 1969, l'Arpanet, constitué de quatre nœuds (trois en Californie et un à Salt Lake City).

2.2 Scientifique

À l'origine, le réseau était censé permettre aux chercheurs de l'ARPA de faire des sérieux calculs à distance, sur des logiciels qu'ils ne possédaient pas, mais que leurs collègues, à l'autre bout du pays, pouvaient avoir sur leurs ordinateurs.

Au cours des années 1970, cependant, les chercheurs branchés sur l'Arpanet ont trouvé une utilité nouvelle au réseau. Ils se sont mis à correspondre avec leurs collègues, sur leurs travaux de recherche puis, petit à petit, les amitiés se formant, le réseau a servi à échanger des conseils plus personnels jusqu'aux dernières blagues sur Richard Nixon (alors président des États-Unis)...

Dès 1972, la première liste de diffusion électronique était créée : sf-lovers, sur la science-fiction. Le côté ludique du réseau émergent explique en grande partie la popularité d'Internet aujourd'hui. Pour la première fois, des machines avaient un visage humain.

Rapidement, la bonne nouvelle s'est propagée. Les universités américaines se sont progressivement reliées au réseau, chacune devenant un nouveau nœud et, profitant de l'occasion, publiaient les travaux de leurs chercheurs sur son répertoire FTP (File Transfer Protocol).

Avec les années, l'ARPA perd progressivement le contrôle sur le développement du réseau. Des chercheurs de tous les pays de l'OTAN rejoignent leurs homologues américains. En 1983, Arpanet se détache du reste du réseau, qui devient Internet, international network ou interconnected network. Dès lors, c'est la National Science Foundation (NSF) américaine qui finance ce qu'on appelle le backbone, la moelle épinière du réseau. Puis, d'autres agences, comme la NASA ou les agences de recherche des autres pays, jusqu'à des entreprises, comme AT&T, branchent leurs propres réseaux de communication à ce backbone. [7]

3. *Le boom du net*

C'est dans les années 1990 qu'internet s'est imposé au grand public par la grâce d'un système de consultation aisé : la world wide web (www). Le nombre d'ordinateurs hôtes sur le réseau double chaque année jusqu'en 1994, avant de connaître une croissance exponentielle dès 1995.

Entretemps sont apparus mosaïc puis Netscape Navigator, les premiers logiciels de navigation, encore appelés navigateurs, browsers en anglais, plus rarement viewers. Le grand public s'empare du net. Les systèmes de recherche font leur apparition, en particulier Yahoo Puis celui de Google.

Par millions, les utilisateurs d'ordinateurs équipés de modems ont découvert qu'ils pouvaient accéder à l'information désirée d'un simple clic de souris. A la façon d'une télévision dont les programmes seraient d'une telle variété que chacun puisse y trouver son bonheur, le web ne semble effectivement connaître aucune limite. Le réseau, limité au départ aux universitaires américains, a connu une expansion continue. Internet et la world wide web sont devenus les nouveaux standards d'une informatique qui n'en avait jamais eu jusqu'alors.

Non contents d'offrir au monde la plus vaste bibliothèque de textes, de sons et d'images de tous les temps, ils deviennent le support implicite de nombreuses applications futuristes : visiophonie, commerce électronique, jeux multi-utilisateurs... Personne n'avait prévu une telle explosion et nombreux sont les spécialistes qui s'accordent à dire que nous n'avons encore rien vu. Si l'on peine à imaginer des frontières à internet, c'est sans doute parce que, pour la première fois, chaque utilisateur peut devenir un émetteur d'information – et non plus seulement un consommateur. Quel système peut se targuer d'accueillir un tel potentiel de créativité ?

Aujourd'hui, le problème récurrent concerne la capacité du réseau en débit quand se multiplient les utilisateurs et les usages. Une même personne surfe désormais de plusieurs manières à partir de différents accès à internet, particulièrement les téléphones (ou Smartphones) et les tablettes, mais de plus en plus par bien d'autres moyens : les voitures, les appareils photo, les appareils ménagers ou encore les sites Wi-Fi publics (hôtels, points d'accès nomades gérés par les fournisseurs d'accès...) Ou privés (bâtiments, centres commerciaux, entreprises, avions, bateaux...). Les usages se multiplient eux aussi : internet sert de plus en plus à téléphoner et la vidéo se généralise. Internet servira de plus en plus à diffuser des films ou des émissions jusque-là réservés à la télévision.

Le nombre d'utilisateurs augmente également mécaniquement avec la population mondiale et avec la part de celle-ci qui a accès à internet. La gouvernance mondiale qui gère jusqu'à présent le réseau fonctionne bien mais les infrastructures doivent suivre, elle impose la construction de lignes à haut débit (comme l'ADSL et la fibre optique) et d'accès par radio. L'adressage a dû être revu. Chaque utilisateur connecté dispose en effet d'un numéro et le protocole ipv4 (version 4 du protocole ip) ne prévoit pas un nombre suffisant d'adresses possibles. De la même manière que le réseau téléphonique a dû intégrer une numérotation différente, le protocole ipv6 augmente le nombre de chiffres dans l'adresse, passant de 128 bits Le nombre d'adresses possibles passe donc de 2^{32} en ipv4, soit environ 4 milliards, à 2^{128} , soit $3,4 \times 10^{38}$, une quantité à peu près incommensurable. [7]

Le web

1. Définition

La *world wide web* (*www*) : littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », communément appelé le web, et parfois la toile, est un système hypertexte public fonctionnant sur internet. Le web permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles.

Le web n'est qu'une des applications d'internet ; distincte d'autres applications comme le courrier électronique, la messagerie instantanée, et le partage de fichiers en pair à pair. Le web a été inventé par « Tim berners-lee » plusieurs années après internet, mais c'est lui qui a rendu les médias grand public attentifs à internet. Depuis, le web est fréquemment confondu avec internet ; en particulier, le mot *toile* est souvent utilisé dans les textes non techniques sans qu'il désigne clairement le web ou internet.

2. Histoire

Tim berners-lee (tbl) travaille comme informaticien dans le bâtiment 31 de l'organisation européenne pour la recherche nucléaire (cern), situé à la frontière franco-suisse, lorsqu'il propose, en 1989, de créer un système hypertexte distribué sur le réseau informatique pour que les collaborateurs puissent partager les informations au sein du cern⁹. Cette même année, les responsables du réseau du cern décident d'utiliser le protocole de communication tcp/IP et le cern ouvre sa première connexion extérieure avec internet.

L'année suivante, l'ingénieur système robert cailliau se joint au projet d'hypertexte au cern, immédiatement convaincu de son intérêt, et se consacre énergiquement à sa promotion¹¹. Tim berners-lee et robert cailliau sont reconnus comme les deux personnes à l'origine de la world wide web. Tim berners-lee crée le premier navigateur et éditeur web, appelé world wide web et le premier serveur http appelé cern httpd.

Jusqu'en 1993, le web est essentiellement développé sous l'impulsion de Tim berners-lee et robert cailliau. Les choses changent avec l'apparition de ncsa mosaic, un navigateur web développé par Eric bina et marc andreessen au national center for supercomputing applications (ncsa), dans l'Illinois. Ncsa mosaic jette les bases de l'interface graphique des navigateurs modernes en intégrant les images au texte et cause un accroissement exponentiel de la popularité du web. Certains développeurs de mosaic, créeront ensuite Netscape Navigator qui apporte le parallélisme, permettant également d'utiliser les pages avec image sur des connexions bas débit. Celui-ci d'évolutions en évolutions est devenu aujourd'hui Mozilla Firefox. Le ncsa produit également le ncsa httpd, un serveur http qui évoluera en apache http server, le serveur http le plus utilisé depuis 1996.

Le 30 avril 1993, le cern verse dans le domaine public toutes les technologies développées autour du www. Pour l'occasion, l'organisation place en ligne ce qui peut être considéré comme étant le premier site en "www", hébergé sur la station next de tbl.

En 1994, Netscape communications corporation est fondée avec une bonne partie de l'équipe de développement de ncsa mosaic. Sorti fin 1994, Netscape Navigator supplante ncsa mosaic en quelques mois.

En 1995, Microsoft essaie de concurrencer internet avec the Microsoft network (MSN) et échoue. Fin 1995, après la sortie de Windows 95 sans le moindre navigateur web préinstallé, Microsoft lance avec internet explorer la guerre des navigateurs contre Netscape Navigator. [8]

3. Evolution de l'usage

En créant le logiciel world wide web, Tim berners-lee a créé à la fois le premier navigateur web et le premier éditeur web, car il voulait faire du web un média collaboratif, dans lequel tous les acteurs consultent et créent l'information. Cependant, le web s'est immédiatement orienté en un média de diffusion d'information global plutôt que de collaboration²⁴.

Dans la première moitié des années 1990, le concept de site web à la racine d'un nom de domaine stable n'était pas établi, à commencer par la première page web dont l'adresse était <http://nxoc01.cern.ch/hypertext/www/theproject.html>. Les sites étaient souvent mis en place dans des départements techniques par des employés et des étudiants, et les url changeaient au gré des changements de personnes et d'infrastructure. En outre, il n'existait pas de moteur de recherche efficace. Aussi de nombreuses pages étaient des listes de liens sur les pages préférées de l'auteur de la page. Cette propriété du web sera d'ailleurs exploitée plus tard par les créateurs de google pour calculer la pertinence des pages, puis détournée par les fermes de liens. Mais bien avant cela, en janvier 1994, yahoo! Est créé et devient rapidement le plus grand annuaire web. Comme les créateurs de Yahoo Etaient des étudiants de l'université stanford, l'url originale était <http://akebono.stanford.edu/yahoo>, et ce n'est qu'en janvier 1995 que le domaine yahoo.com est créé.

Dans la seconde moitié des années 1990, le web devient populaire, et toutes les grandes entreprises, organisations, écoles, administrations, ouvrent un site web. Les moteurs de recherche deviennent efficaces, notamment avec l'apparition d'AltaVista en décembre 1995, et pour finir Google en 1998. Dans cette phase de développement du média, un flot d'information top-down prédomine : un site web est fait pour diffuser les informations de son propriétaire. Les interactions s'arrêtent souvent à la recherche et au commerce en ligne. Bien sûr, le courrier électronique, la messagerie instantanée, et les forums de discussion existaient depuis plus longtemps que le web, mais ils fonctionnaient principalement avec des protocoles et logiciels spécifiques (voir catégorie :logiciel de messagerie instantanée, catégorie :logiciel de courrier électronique, catégorie :client Usenet).

➤ **Le commerce électronique**

1. Définition

Le commerce électronique ou vente en ligne, désigne l'échange de biens, de services et d'informations entre les réseaux informatiques, notamment internet. En France, les professionnels du secteur sont rassemblés au sein de la fédération du commerce électronique et de la vente à distance (fevad). Le commerce électronique ne se limite pas au seul réseau internet. Dans le cadre des commerces inter-entreprises, on utilise depuis de nombreuses années des réseaux de type échange de données informatisé (Edi) des transactions électroniques se réalisent également sur les réseaux téléphoniques mobiles. On parle de m-commerce (mobile commerce). Plus précisément, en France, depuis les années 1980, le minitel a permis le développement de transactions électroniques prémices des services proposés à ce jour sur internet dans un contexte de contraintes environnementales fortes, le développement de la vente à distance tend à transformer les problématiques de logistique.

2. Histoire

En France, le commerce électronique s'est développé tout d'abord sur les bases du minitel l'arrivée d'internet a dans un premier temps induit un modèle d'entreprise (business model) différent¹. A la fin des années 1990, ce modèle économique est rendu célèbre par Amazon, eBay et AOL des sociétés profitant d'une bulle des capitalisations boursières des jeunes sociétés sans équivalent dans l'histoire, qui finit en krach, phénomène touchant aussi des nombreuses petites sociétés de biotechnologies.

Le parlement européen et le conseil ont adopté le 8 juin 2000 une directive européenne sur le commerce électronique (directive 2000/31/ce du parlement européen et du conseil relative à certains aspects juridiques des services de la société de l'information, et notamment du commerce électronique, dans le marché intérieur). Celle-ci a été transposée en France par la loi pour la confiance dans l'économie numérique de 2004. l'arrivée de la téléphonie mobile a introduit une nouvelle rupture, avec une tarification quantitative a la donnée. [8]

3. Les différents types de relations dans le commerce électronique

On peut distinguer :

- L'échange électronique entre les entreprises privées et le gouvernement
- Souvent appelé b2g (se prononce bi-tous-dji), acronyme anglais de business to gouvernement
- Le commerce électronique entre entreprises, souvent appelé b2b (se prononce « bi-tous-bi »), acronyme anglais de business to business
- L'échange électronique entre une entreprise et ses employés, souvent appelé intranet ou b2e (Se prononce « bi-tous-i »), acronyme anglais de business to employée
- Le commerce électronique à destination des particuliers, ou b2c (se prononce « bi-tous-ci »), acronyme anglais de business to consommé. Il s'agit de sites web marchands

- Le commerce électronique entre particuliers, ou c2c (se prononce « ci-tous-ci »), acronyme anglais de consumer-to-consumer. Il s'agit de sites web permettant la vente entre particuliers. [8]

4. *Vente à distance de biens et services*

Lorsqu'un bien est vendu dans le cadre du commerce électronique, il s'agit aussi de vente à distance, et les lois afférentes s'appliquent.

4.1 *Le commerce électronique entre particuliers*

Dans ce cas, trois systèmes d'échanges coexistent:

- Les ventes aux enchères (eBay, icollec, etc.)
- Les tiers de confiance (priceminister.com, fnac.com, etc.)
- Les petites annonces (leboncoin.fr, topannonces, etc.).

4.2 *Le commerce électronique des entreprises aux particuliers*

Parmi les principaux biens et services vendus par internet aux particuliers on peut citer :

- Les biens culturels : livres, cd et dvd, etc.
- Les appareils technologiques : pc, électronique, hi-fi, etc.
- Le tourisme et les voyages : billets de train, d'avion, locations, etc.
- Les produits de grande consommation avec les supermarchés en ligne
- Les produits d'imprimerie : cartes de visites, plaquettes, supports commerciaux
- Les produits d'habitats, vêtements, puériculture, etc.

Ainsi que des systèmes de vente spécialement adaptés au monde internet :

- Développement de photographies numériques.
- Téléchargement de musique .
- Location de dvd par internet.
- La vod ou vidéo à la demande.

4.3 *Le commerce électronique entre entreprises*

Il existe également des produits vendus en ligne exclusivement aux professionnels comme :

- Le vin
- Des traceurs, des copieuses de plan, des scanners, etc., pour bureaux d'études
- Du matériel btp (mètres, lasers, etc.)
- Véhicule utilitaire (fourgons, camions, véhicules frigorifiques, etc.).

5. *Service en ligne*

Enfin, de nombreuses entreprises proposent des services sur internet, payants ou non :

- Banque en ligne
- Assurance en ligne
- Presse en ligne

5.1 Le commerce électronique: un autre canal de distribution pour le marketing

De manière générale, toute entreprise ou particulier voulant créer une boutique en ligne (commerce électronique), pourra utilement faire appel à un prestataire spécialisé en e-commerce, afin d'étudier son marché, sa concurrence et donc son positionnement sur le web.

5.2 Ventes combinées à la méthode rima

Dans le monde du commerce électronique, l'expression *click and mortar* (ou encore *bricks and clicks*) fait référence à des entreprises qui proposent de façon complémentaire :

- De la vente par internet (activités « en ligne »)
- Et de la vente en magasin ou en point de vente « physique » (distribution classique) ces expressions anglaises sont construites par analogie avec l'expression usuelle *brick and mortar* (« des briques et du mortier »). On pourrait donc traduire cette expression en français par : « click et magasin » ou encore « internet et magasin ». La Fnac en est un exemple classique ces modèles de distribution *click and mortar* s'opposent à des modèles « tout virtuel » où seul le commerce en ligne est proposé aux clients. Certains opérateurs « tout virtuel » semblent réorienter une partie de leur stratégie de distribution vers du *click and mortar*. [8]

5.3 Ventes multicanaux

Développer une stratégie multicanale, permet d'associer internet, la télévision numérique, les services mobiles et les magasins physiques. L'intérêt d'un tel dispositif est d'exploiter le nombre croissant de consommateurs qui utilisent pour leur achat, de multiples canaux de distribution interactifs. Cette forme de distribution permet également de faire face à certains obstacles inhérents aux caractéristiques du canal électronique. Certains consommateurs sont rétifs à payer en ligne et souhaitent par exemple pouvoir payer en magasin. Une stratégie multicanal a également un intérêt du point de vue logistique en utilisant le réseau de magasins comme un stock et transforme ceux-ci en points retraits. Plusieurs acteurs du commerce électronique ont opté pour une telle stratégie : meilleur taux, pixmania, ldlc, etc. Des acteurs traditionnels de la distribution ont quant à eux mis plus de temps à combiner le canal électronique et le canal physique. On peut citer comme exemples, la Fnac et Darty dans tous les cas la stratégie multicanale nécessite une organisation particulière sur de nombreuses fonctions : gestion logistique, système d'information, relations client, prix, promotion, fidélisation, etc. Il s'agit désormais du e-business. Bien que l'un des piliers de l'e-business soit l'e-commerce, l'e-business et l'e-commerce sont deux termes qui au final ont deux significations totalement différentes.

6. La différence entre e-commerce et e-business

Une solution *e-commerce* permet à un marchand de vendre tout simplement en ligne ses produits, il s'agit donc de VPC sur internet. Une solution *e-commerce* ne garantit pas le succès du site en lui-même, car elle n'offre que des fonctionnalités limitées au panier, et assure d'une manière basique la gestion du catalogue en ligne. Elle ne traite pas les problèmes fondamentaux liés aux développements d'une communauté verticale autour du site, la fidélisation de la clientèle, l'instauration de la confiance client/marchand, l'optimisation des ventes, l'analyse du comportement du client, le SAV, etc... Avec 22 % de croissance en 2009, le e-commerce tend vers une convergence de la toile et du mobile L'*e-business* est tout ce qui peut être mis en œuvre en amont pour concrétiser une vente et par la suite assurer la fidélisation client le business est composé de « relations d'échanges » d'ordre différent (mailing, actions de fidélisation, promotions,

support, service après-vente, etc.). Une solution *e-business* est un ensemble d'applications, d'outils qui permettent d'une part de créer un site de vente en ligne et d'autre part de mettre à disposition du marchand tous les moyens nécessaires pour prospector, transformer et fidéliser les clients (listes de cadeaux, points de fidélité, remises en espèces (*cash back*), chèques cadeau, coupons de remise, parrainage, affiliation, etc.). [8]

7. *Mise en œuvre du commerce électronique*

7.1 *Spécifications techniques*

Des spécifications techniques ont été adoptées pour le commerce électronique, avec ebxml, abréviation de l'anglais *electronic business using extensible markup language*. Ces spécifications s'appuient sur le langage de balisage XML. Ce standard est édité par l'oasis. Ebxml est devenu une spécification technique internationale (iso/ts 15000) en 2004. L'Onu supporte ebxml avec l'organisme un/cefact, qui a imposé cette spécification à l'union européenne.

7.2 *Commerce électronique délégué*

La délégation consiste en une prise en charge complète du développement et de la gestion de l'e-commerce d'une marque ou d'une enseigne, sous forme d'un partenariat pluriannuel, avec le souci constant du respect de l'image et de l'univers de la marque. À l'intérieur de cette opération, un opérateur partenaire offre une expertise globale dans chaque domaine de l'e-commerce que chaque marque ne pourrait s'offrir isolément (création de l'e-boutique, e-merchandising, e-marketing, logistique, service client, service de paiement, gestion du back-office, etc.)

7.3 *Mesure du volume du commerce électronique*

Il n'existe pas de statistiques officielles sur le commerce électronique en franc, mais des estimations reposant sur des sources différentes : panels de sites marchands, montant des transactions cartes bancaires, plateformes de paiement. En franc, le commerce électronique représente un montant de transactions de l'ordre de 20 milliards € et 25 milliards € si l'on inclut les services bancaires et le négoce de titres financiers en ligne (source : acsel). Le commerce électronique représente moins de 5 % du total du commerce de détail en franc. Ce pourcentage est assez voisin à ceux des pays européens. Aux Etats-Unis, on estime que le commerce électronique représente 6 % du commerce de détail en 2008 (source: nber).

En franc la feval, une fédération volontaire nationale de vente en ligne et de commerce à distance propose des indices de mesure au niveau mondial, le e-commerce représenterait un trillion (10^{12} , mille milliards) de dollars en 2012 selon emarketer

8. *Sécurité, responsabilité du vendeur et aspects juridiques*

La LOI CHATEL du 3 janvier 2008 a renforcé en franc la protection de cyber-consommateurs. Les professionnels de la vente à distance sont tenus d'indiquer une date limite de livraison et en cas de retard de plus d'une semaine le consommateur peut dénoncer la commande par lettre recommandée avec accusé de réception. Le remboursement des sommes versées doit alors intervenir dans les meilleurs délais et au plus tard dans les 30 jours suivant la date à laquelle le consommateur a exercé ce droit. L'offre de contrat doit préciser l'existence d'un droit de rétractation, ses limites éventuelles, ou même, son absence. Le remboursement sous forme d'avoir ne peut plus être imposé. Les services qui permettent de suivre l'exécution de la commande, d'exercer le droit de rétractation ou de faire jour la garantie ne peuvent être surtaxés.

Le commerce électronique induit un ensemble de questions sur l'interopérabilité informatique, entre les systèmes informatiques des clients et des fournisseurs, ainsi que des établissements financiers qui interviennent dans les règlements l'interopérabilité informatique repose de plus en plus sur l'emploi de métadonnées dans la plupart des composants informatiques (langage XML, bases de données, progiciels de gestion intégrés, qui peuvent être couplé au e-commerce pour une synchronisation en temps réel, informatique décisionnelle et hyper cubes olap, etc.).

L'état français met en place depuis 2008 de nombreuses règles légales pour d'une part limiter l'affluence de sites pirates et d'autres parts mettre en place un prélèvement fiscal sur les entreprises qui doivent (donc) se déclarer. En franc, la loi grenelle ii ajoute (en 2010) que quand ils sont vendus sous la seule marque d'un revendeur, ce dernier doit « pourvoir ou contribuer à la collecte, a l'enlèvement et au traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques en substitution de la personne qui fabrique, importe ou introduit sur le marché national ces équipements (...) Quelle que soit la technique de vente utilisée, notamment la vente à distance et la vente électronique ». [8]

8.conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté la technologie internet en particulier et web ainsi que le commerce électronique parce que les trois éléments sont très importants pour gérer un site dynamique pour un magazine en ligne

CHAPITRE 02

ANALYSE

&

CONCEPTION

Partie I :**1. Introduction**

UML (Unified Modeling Language), que l'on peut traduire par "langage de modélisation unifié" est une notation permettant de modéliser un problème de façon Standard. UML est né de la fusion des trois méthodes qui ont le plus influencé la modélisation objet au milieu des années 90 : OMT, Booch et OOSE. Issu du 'terrain' et fruit d'un travail d'experts reconnus, UML est le résultat d'un large consensus.

De très nombreux acteurs industriels de renom ont adopté UML et participent à son développement en fin 1997, UML est devenu une Norme OMG (Object Management Group).

2. Présentation général d'UML**2.1. Historique**

UML qui est un langage textuel et graphique a fait l'objet de grands travaux de recherche. Il y avait de cela une quinzaine d'années, merise était la méthode de conception et de développement de système d'information, de loin la plus utilisée dans le monde informatique. Mais de nos jours les tendances ont changé. La modélisation objet consiste à créer une représentation informatique des éléments du monde réel auxquels on s'intéresse, sans se préoccuper de l'implémentation, ce qui signifie indépendamment d'un langage de programmation. Il s'agit donc de déterminer les objets présents et d'isoler leurs données et les fonctions qui les utilisent. Pour cela des méthodes ont été mises au point. Entre 1970 et 1990, de nombreux analystes ont mis au point des approches orientées objets, si bien qu'en 1994 il existait plus de 50 méthodes objet. Toutefois seules 3 méthodes ont véritablement émergé :

- ✿ La méthode OTM de Rumbaugh : cette méthode inventée dans le centre de recherche et développement de générale Electric succès actuellement en France et en Europe

OTM utilisé tous les conceptions de l'approche objet :

Objet, relation entre objet, communication entre objet, architecteur système

OTM couvrir toutes les phases du cycle de développement du logiciel :

Analyse : modélisation du monde réel

Conception : définition d'un architecteur système

Réalisation : choix du SGBD et du langage de programmation

OTM utilise trois modèles :

Modèle objet, modèle dynamique, modèle fonctionnel

- ✿ La méthode booch'93 de Booch.

- ✿ La méthode oose de Jacobson (Object oriented software engineering).

Uml 1.0 est soumise à l'omg (Object management group) en janvier 1997, mais elle ne sera acceptée qu'en novembre 1997 dans sa version 1.1, date à partir de laquelle UML devient un standard international. UML a évolué très rapidement ainsi respectivement en 2003 et 2004, UML 1.5 et UML 2.0 ont vu le jour aussi qu'il indique à la figure suivant :

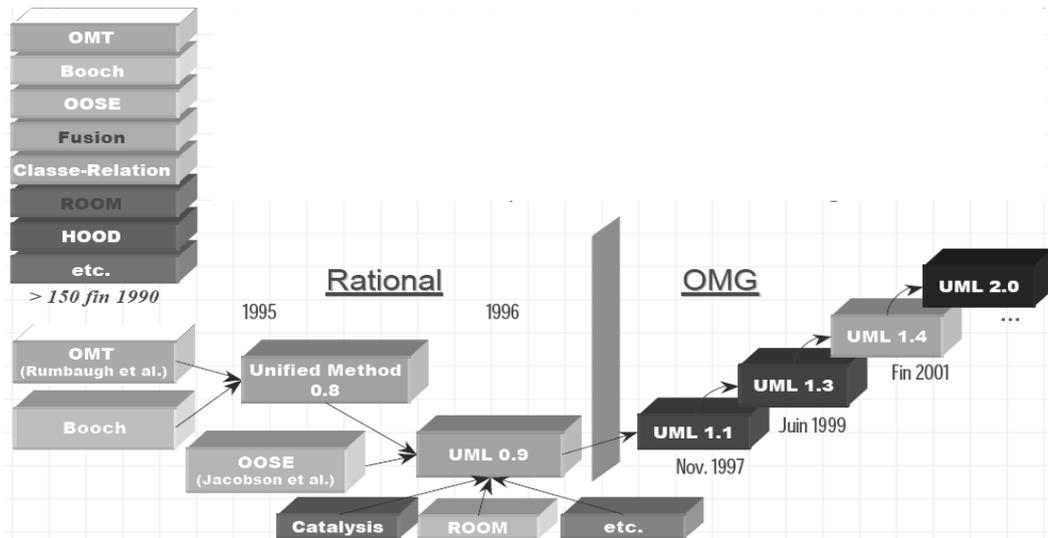


Figure 2.1 : historique de l'UML

2.2. Définition

Uml (unified modeling language), que l'on peut traduire par "langage de modélisation unifié" est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. UML est né de la fusion des trois méthodes qui ont le plus influencé la modélisation objet au milieu des années 90 : OMT, Booch et oose. Issu du "terrain" et fruit d'un travail d'experts reconnus, UML est le résultat d'un large consensus de très nombreux acteurs industriels de renom ont adopté UML et participent à son développement. En fin 1997, UML est devenu une norme omg (Object management group). [1]

2.3. Pourquoi UML ?

UML pour :

- obtenir une modélisation de très haut niveau indépendante des langages et des environnements.
- faire collaborer des participants de tous horizons autour d'un même document de synthèse.
- faire des simulations avant de construire un système.
- exprimer dans un seul modèle tous les aspects statiques, dynamiques, Juridiques, spécifications
- documenter un projet.
- générer automatiquement la partie logicielle d'un système.

2.4. Avantages et inconvénients d'UML

A. Les points forts d'UML

Uml est un langage formel et normalisé, il permet un gain de précision et un gain de stabilité. Ce qui encourage l'utilisation d'outils. UML est un support de communication performant, il cadre l'analyse et il facilite la compréhension des représentations abstraites complexes. Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel. [1]

B. Les points faibles d'UML

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

2.5. Les diagrammes de l'UML :

Un diagramme UML est une représentation graphique, qui s'intéresse à un aspect bien précis du modèle ; c'est une perspective du modèle. Les diagrammes permettent d'inspecter un modèle selon différentes perspectives. Pour modéliser un système complexe, un seul diagramme ne suffit pas, c'est la raison pour laquelle UML comprend neuf types de diagrammes essentiels qui sont les plus utilisés. Combinés, les différents diagrammes UML offrent une vue presque complète du système en question. Les diagrammes de l'UML peuvent être divisés en deux groupes : ceux qui décrivent les aspects statique et ceux qui décrivent la dynamique du système. [1]

A. Diagrammes des cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation constitue l'apport original de la méthode oose à la notation UML. L'approche consiste à regarder le système à construire de l'extérieur, du point de vue de l'utilisateur et des fonctionnalités qu'il en attend. Les cas d'utilisation représentent le dialogue entre l'acteur et le système de manière abstraite.

Exemple :

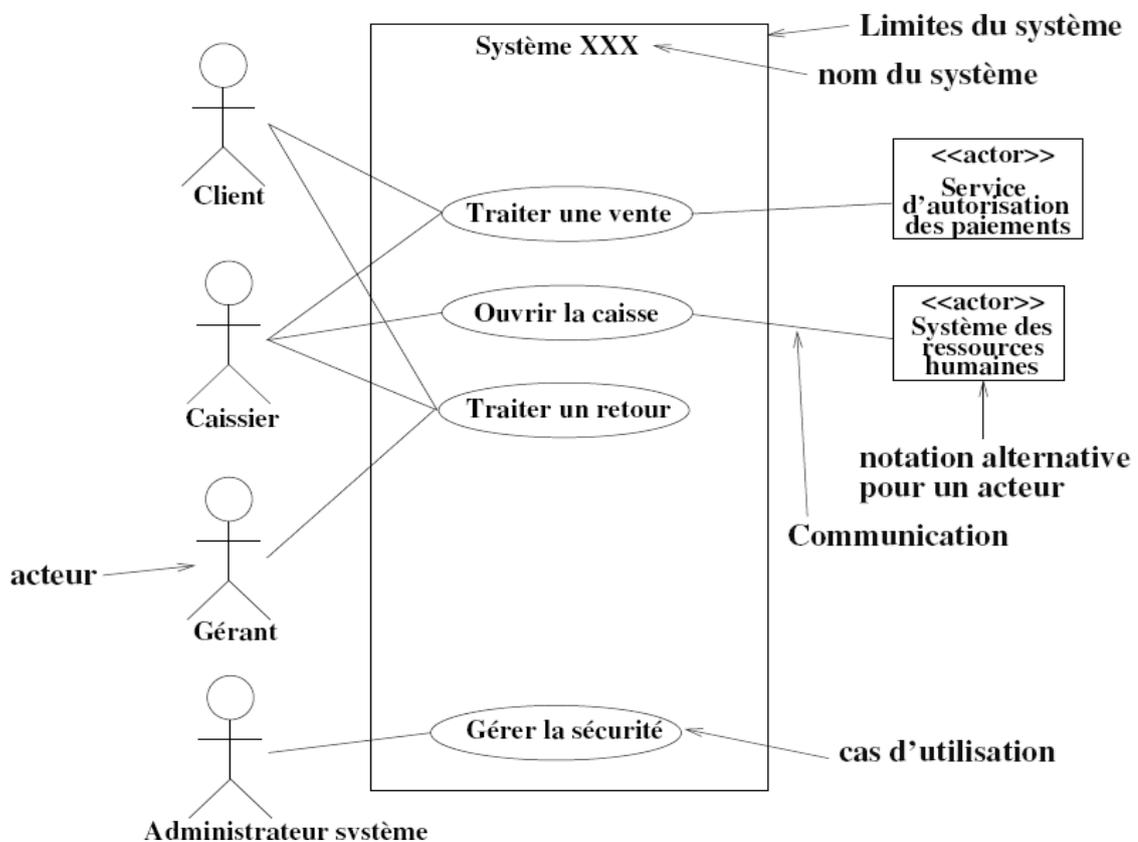


Figure 2.2:diagramme des cas d'utilisation

B. Diagramme de classes :

Les diagrammes de classes expriment la structure statique du système en termes de classe et de relation entre elle. Un diagramme de classes est une collection d'éléments de modélisation statiques (classes, paquets...), qui montre la structure d'un modèle.

Exemple :

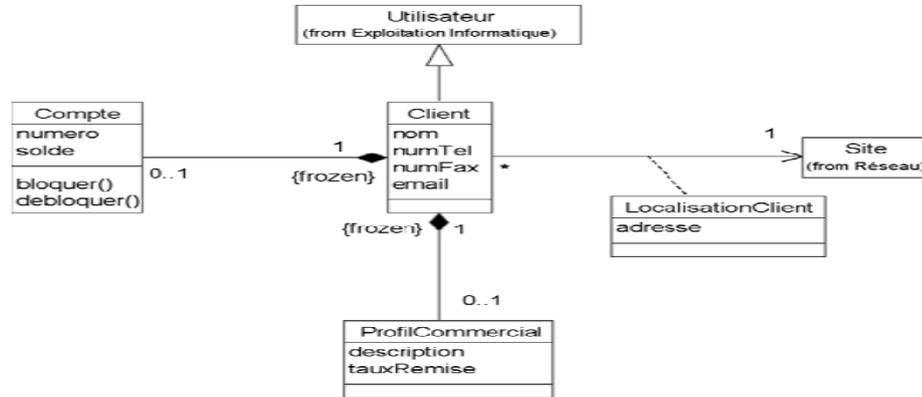


Figure2.3:diagramme des classes

C .diagramme d'objet :

Ce type de diagramme UML montre des objets (instances de classes dans un état particulier) et des liens (relations sémantiques) entre ces objets. Les diagrammes d'objets s'utilisent pour montrer un contexte (avant ou après une interaction entre objets par exemple). Ce type de diagramme sert essentiellement en phase exploratoire, car il possède un très haut niveau d'abstraction.

Exemple :

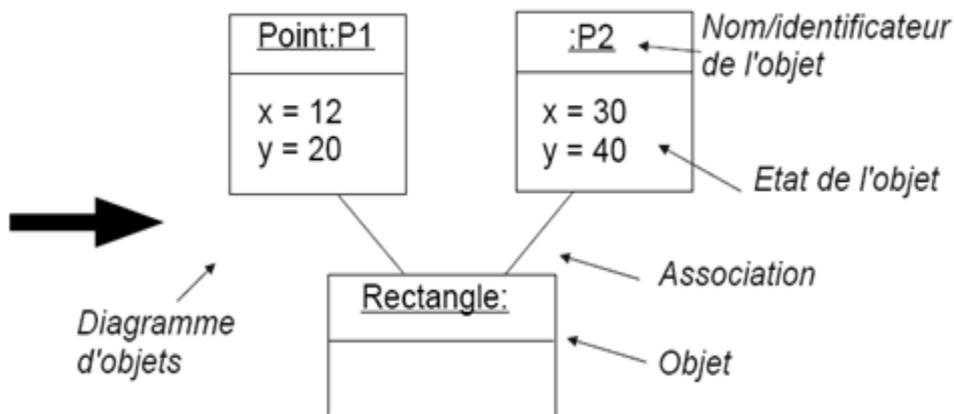


Figure2.4:diagramme d'objet

D .diagrammes de composants :

Ils permettent la description de l'architecture technique, des nœuds et leurs interconnexions. Les nœuds de l'architecture sont des serveurs, des postes de travail et des périphériques. Les composants sont alloués aux différents nœuds. Exemple :

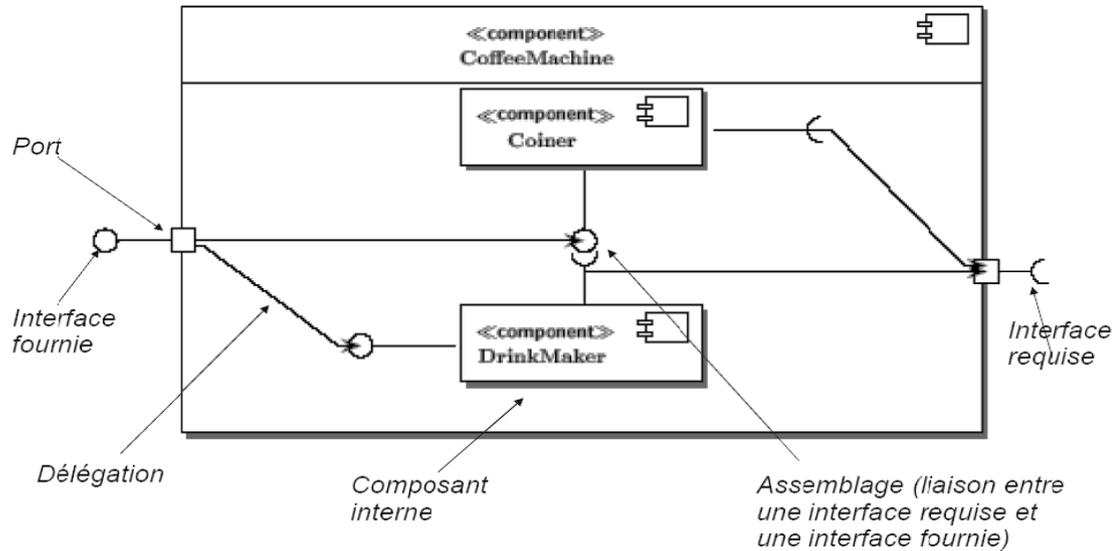


Figure 2.5: diagrammes de composants

E .diagrammes de déploiement

Ils sont utilisés pour regrouper des éléments de modélisation : classes, cas d'utilisation ou autres diagrammes. Ils sont, aussi, utilisés pour:

- obtenir une vision de plus haut niveau.
- mettre en évidence des éléments réutilisables.
- répartir le travail entre développeurs.
- organiser la gestion de configuration (versionning). [6]

Exemple :

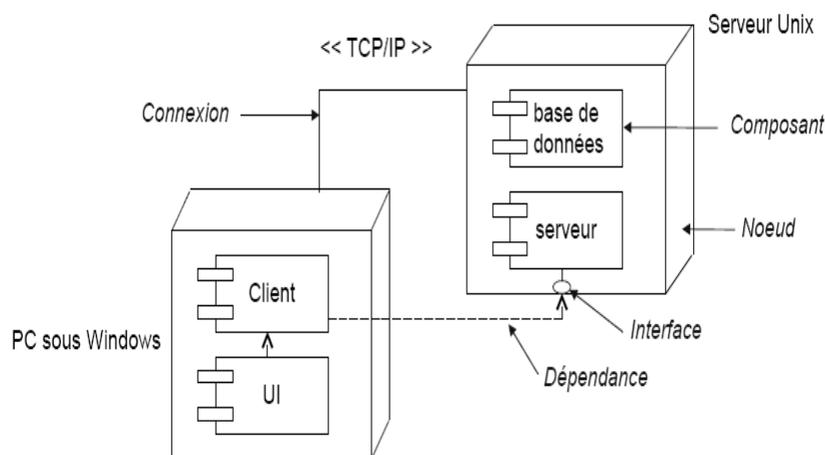


Figure 2.6: diagrammes de déploiement

F. diagrammes comportementaux (dynamiques)

F.1. Diagrammes de séquence :

Les diagrammes de séquences permettent de représenter des collaborations entre Objets selon un point de vue temporel, on y met l'accent sur la chronologie des envois De messages. Les diagrammes de séquences peuvent servir à illustrer un cas D'utilisation. Les diagrammes de séquences et les diagrammes d'état-transitions sont les vues Dynamiques les plus importantes d'UML. [1]

Exemple :

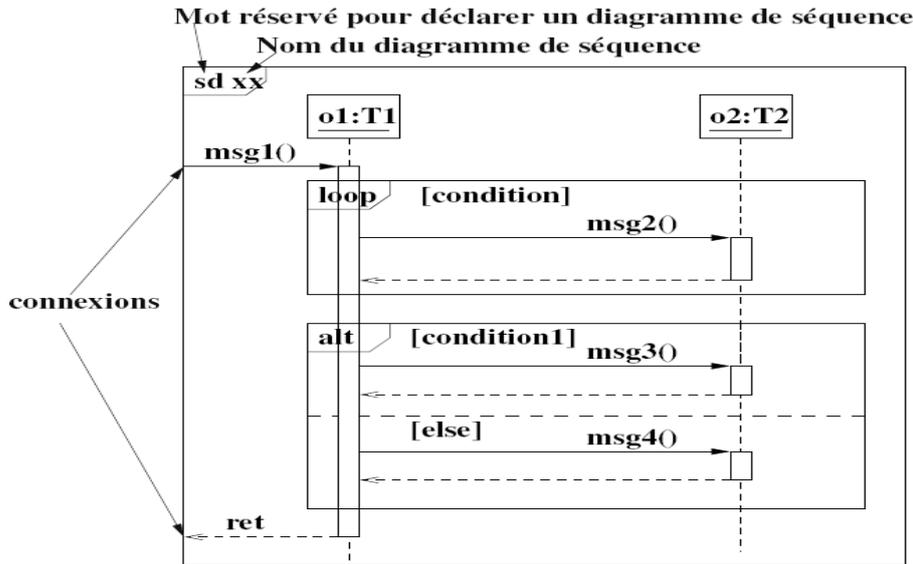


Figure 2.7: diagrammes de séquence

F.2. Diagramme des activités

Un diagramme d'activité est une variante du diagramme d'états-transitions. Il S'applique à représenter les comportements internes des méthodes et des opérations Des objets. C'est en fait un diagramme d'états-transitions qui s'organise par rapport aux Actions. Exemple :

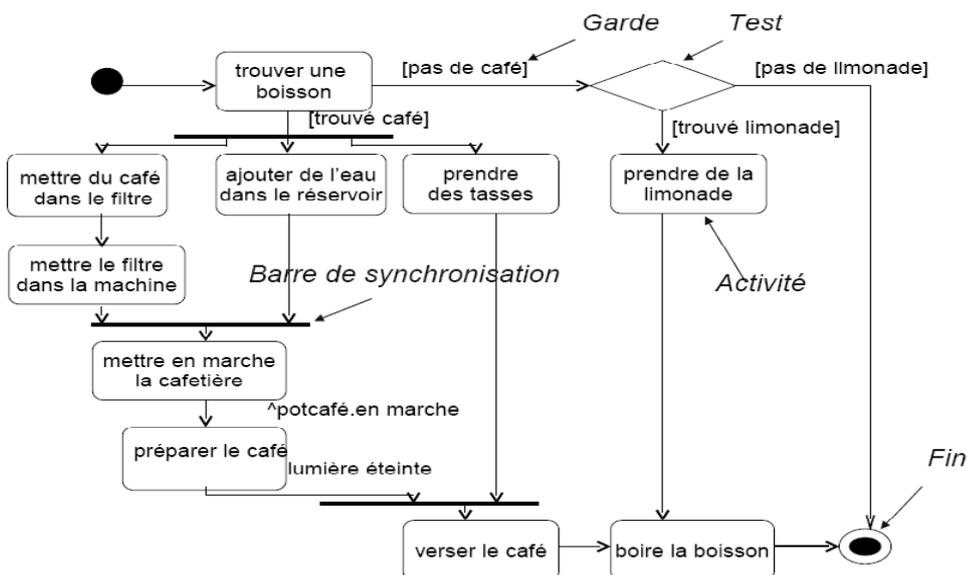


Figure 2.8: diagrammes d'activité

F.3. diagramme de collaboration :

Ces diagrammes montrent les interactions entre les objets. Ils insistent particulièrement sur la structure des liens permettant de mettre les objets en collaboration, en communication il représentent à la fois les objets et les messages que ceux-ci s'envoient. Les diagrammes de collaboration sont une extension des Diagrammes d'objets. [6]

F.4. Diagramme états-transitions :

Le diagramme états-transitions représente la dynamique de chacun des objets (et donc du système entier) au moyen d'automates. Un automate est composé d'états, modélisant une situation dans laquelle l'objet se situe à un instant précis. L'automate est composé de transitions, précisant comment on passe d'un état à un autre. Il décrit l'évolution au cours du temps d'une instance d'une classe en réponse aux interactions avec d'autres objets. [6]

Exemple :

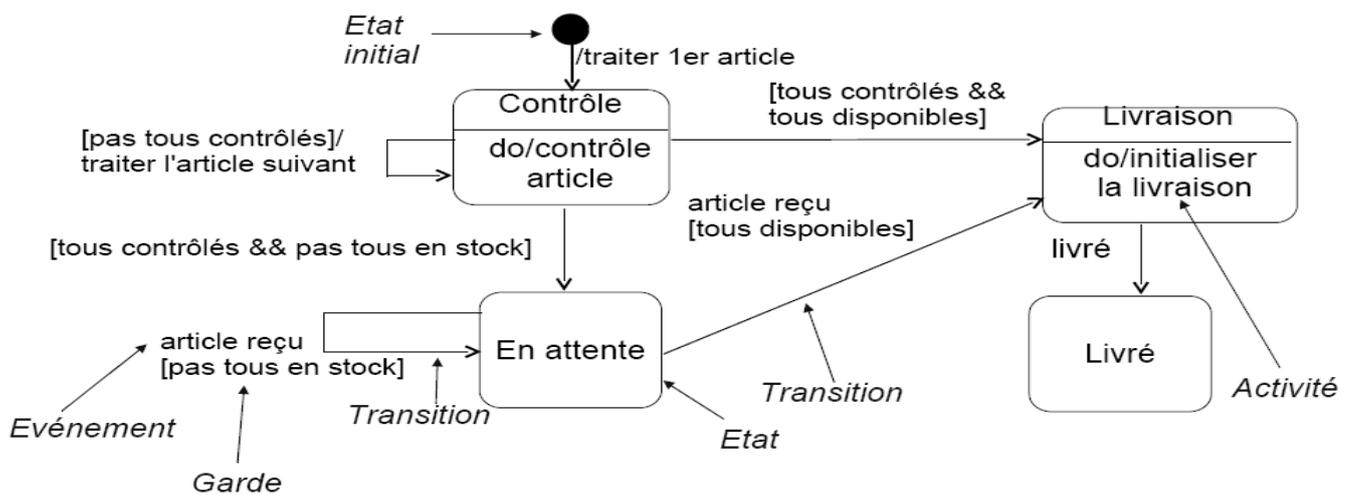


Figure 2.9: diagrammes d'états-initiale

2.6. Les processus de développement :

A. Extrême programming (XP)

L'extrême programming (XP) est un ensemble de pratiques qui couvre une grande partie des activités de la réalisation d'un logiciel, de la programmation proprement dite à la planification du projet, en passant par l'organisation de l'équipe de développement et les échanges avec le client. Ces pratiques ne sont pas révolutionnaires : il s'agit simplement de pratiques de bon sens mises en œuvre par des développeurs ou des chefs de projet expérimentés, telles que :

- un utilisateur à plein-temps dans la salle projet. Ceci permet une communication intensive et permanente entre les clients et les développeurs, aussi bien pour l'expression des besoins que pour la validation des livraisons.
- écrire le test unitaire avant le code qu'il doit tester, afin d'être certain que le test sera systématiquement écrit et non pas négligé. [1]

- programmer en binôme, afin d'homogénéiser la connaissance du système Au sein des développeurs, et de permettre aux débutants d'apprendre auprès des Experts. Le code devient ainsi une propriété collective et non individuelle, que tous les Développeurs ont le droit de modifier.
- intégrer de façon continue, pour ne pas repousser à la fin du projet le risque majeur De l'intégration des modules logiciels écrits par des équipes ou des personnes Différentes. Etc. Pour résumer, on peut dire que XP est une méthodologie légère qui met l'accent sur L'activité de programmation et qui s'appuie sur Les valeurs suivantes : communication, Simplicité et feedback. Elle est bien adaptée pour des projets de taille moyenne où le Contexte (besoins des utilisateurs, technologies informatiques) évolue en permanence.

B. Scrum

Scrum est issu des travaux de deux des signataires du manifeste agile, Ken Schwaber Et Jeff Sutherland, au début des années 1990. Le terme Scrum est emprunté au rugby et Signifie mêlée. Ce processus agile s'articule en effet autour d'une équipe soudée, qui Cherche à atteindre un but, comme c'est le cas en rugby pour avancer avec le ballon Pendant une mêlée. Le principe de base de Scrum est de focaliser l'équipe de façon itérative sur un Ensemble de fonctionnalités à réaliser, dans des itérations de 30 jours, appelées Sprints. Chaque sprint possède un but à atteindre, défini par le directeur de produit (Product Orner), à partir duquel sont choisies les fonctionnalités à implémenter dans Ce sprint. Un sprint aboutit toujours sur la livraison d'un produit partiel fonctionnel. Pendant ce temps, le Scrum master a la charge de réduire au maximum les Perturbations extérieures et de résoudre les problèmes non techniques de l'équipe. Un principe fort en Scrum est la participation active du client pour définir les priorités Dans les fonctionnalités du logiciel, et choisir lesquelles seront réalisées dans chaque Sprint. Il peut à tout moment ajouter ou modifier la liste des fonctionnalités à réaliser, Mais jamais ce qui est en cours de réalisation pendant un sprint. [1]

C. Processus unifié (up)

C.1. Les principes fondamentaux du processus unifié (up)

Le processus unifié (up, pour unified process) est un processus de développement Logiciel « itératif et incrémental, centré sur l'architecture, conduit par les cas d'utilisation et piloté par les risques » :

- itératif et incrémental : le projet est découpé en itérations de courte durée (environ 1 mois) qui aident à mieux suivre l'avancement global. A 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 (fonctionnelle, logique, matérielle, etc.) Doit être modélisée en UML et pas seulement documentée en texte.
- piloté par les risques : les risques majeurs du projet doivent être identifiés au Plus tôt, mais surtout levés le plus rapidement possible. Les mesures à prendre Dans ce cadre déterminent l'ordre des itérations.
- conduit par les cas d'utilisation : le projet est mené en tenant compte des Besoins et des exigences des utilisateurs. Les cas d'utilisation du futur système Sont identifiés, décrits avec précision et priorisés.

C.2. Les phases et les disciplines d'up

La gestion d'un tel processus est organisée suivant les quatre phases suivantes : Initialisation, élaboration, construction et transition. La phase d'initialisation conduit à définir la « vision » du projet, sa portée, sa faisabilité, son business case, afin de pouvoir décider au mieux de sa poursuite ou de son arrêt. La phase d'élaboration poursuit trois objectifs principaux en parallèle :

- identifier et décrire la majeure partie des besoins des utilisateurs,
- construire (et pas seulement décrire dans un document !) L'architecture De base du système.
- lever les risques majeurs du projet. La 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. Enfin, la 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, bêta-tests. Chaque phase est elle-même décomposée séquentiellement en itérations limitées dans Le temps (entre 2 et 4 semaines). Le résultat de chacune d'elles est un système testé, Intégré et exécutable. L'approche itérative est fondée sur la croissance et l'affinement Successifs d'un système par le biais d'itérations multiples, feedback et adaptation Cycliques étant les moteurs principaux permettant de converger vers un système satisfaisant. Le système croît avec le temps de façon incrémentale, itération par itération, et c'est Pourquoi cette méthode porte également le nom de développement itératif et Incrémental. Il s'agit là du principe le plus important du processus unifié. Les activités de développement sont définies par cinq disciplines fondamentales qui Décrivent la capture des exigences, l'analyse et la conception, l'implémentation, le test Et le déploiement. La modélisation métier est une discipline amont optionnelle et Transverse aux projets. Enfin, trois disciplines appelées de support complètent le Tableau : gestion de projet, gestion du changement et de la configuration, ainsi que la Mise à disposition d'un environnement complet de développement incluant aussi bien Des outils informatiques que des documents et des guides méthodologiques. Up doit donc être compris comme une trame commune des meilleures pratiques de Développement, et non comme l'ultime tentative d'élaborer un processus universel. [1]

2.7. Conclusion

La famille des « unified processus » constitue une trame commune pour intégrer les Meilleures pratiques de développement. Un processus up est interactif et incrémental, Centré sur l'architecture conduit par les exigences d'utilisateurs, piloté par les risques Et orienté composant.

Partie II :

1. Introduction :

Dans cette partie nous présentons la conception de notre application, suivie d'une Analyse détaillée des fonctionnalités du travail demandé Besoins opérationnels.

2. Expression initiale des besoins

Le but est Le site a renforcé toutes les fonctionnalités nécessaires de la recherche, Découverte détaillée, la sélection et l'achat de divers produits facilement. Cela devrait être Possible grâce à l'interface accessible par tout utilisateur, ce qui devrait permettre Effectuez les tâches suivantes:

2.1. Exigence fonctionnels du client :

- La consultation du site pour voir les offres offerts par le magasin
- La recherche d'une offre : le client doit avoir la capacité de faire des recherches Pour trouve l'offre qui satisfait ses besoins. Les résultats de la Recherche seront disponibles sur une page particulière, et devront pouvoir être Facilement parcourus et reclassés.
- Le client doit avoir la capacité d'effectué une réservation en Ligne lorsqu'il trouve un offre qui satisfait ses besoins.

2.2. Exigence fonctionnels de l'administrateur

D'une autre part, notre site doit doter d'une interface coté administrateur lui permettre, après S'authentification, d'effectuer plusieurs les taches suivantes :

- La mise à jour de la liste des produits : l'ajout de nouveaux produits, la modification des informations d'un produit et la suppression de produit.
- La consultation et la validât
- ion des demandes d'achat des produits.

3. Diagrammes élaborés :

3.1. Diagramme de cas d'utilisation :

3.1.1. Identification des acteurs :

Les acteurs humains pour le site web sont les suivants :

- **L'administrateur** : c'est la personne qui gère le site et qui effectue les mises à jour nécessaires
- **Le client** : c'est la personne qui accède le site pour consulte le site et faire l'achat du produits

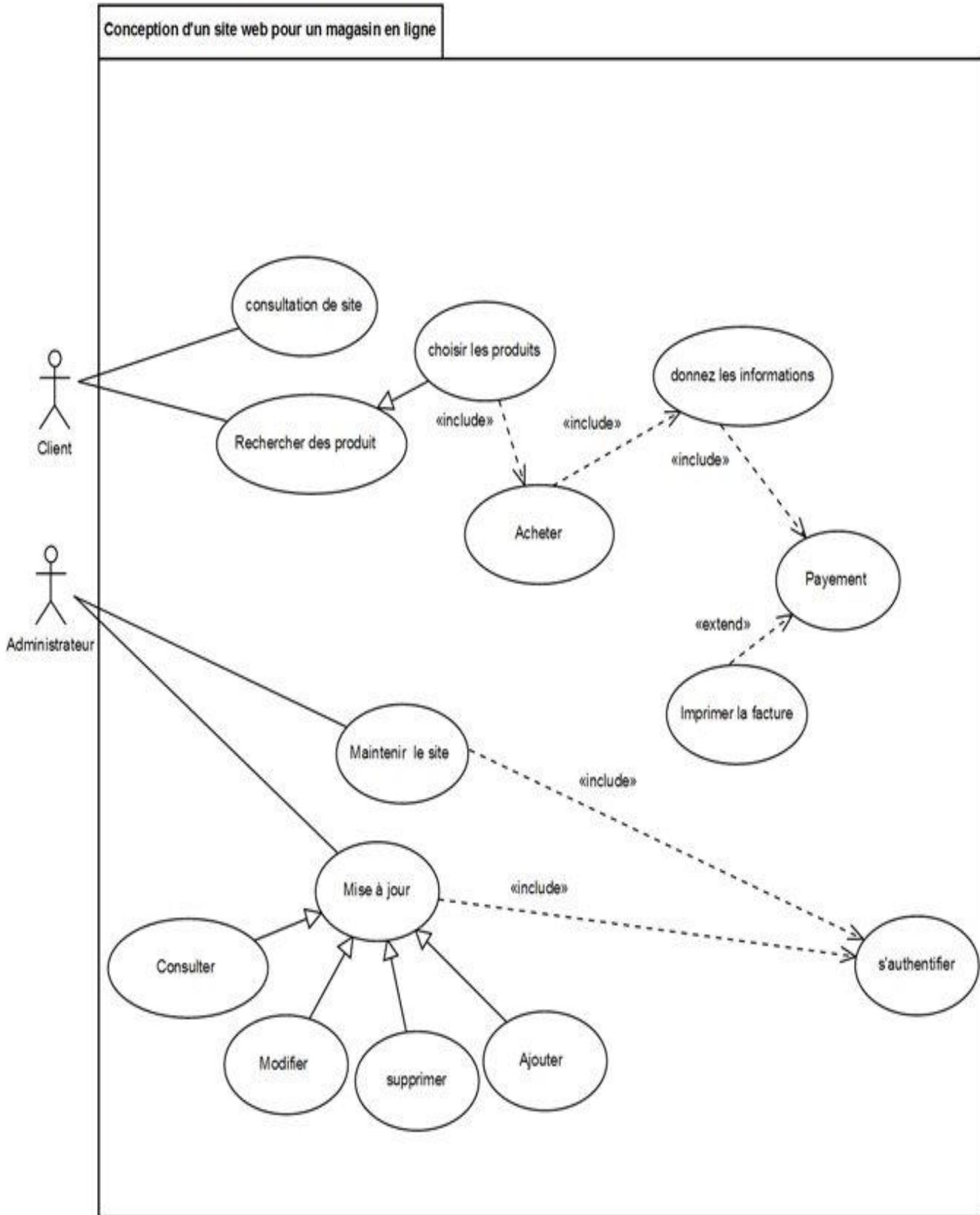


Diagramme de cas d'utilisation

Figure 3.1:diagrammes de cas d'utilisation

3.2. Description textuelle des cas d'utilisation :

A. Ficher d'inscription de cas utilisation « s'authentifier » :

« s'authentifier »	
Acteur	Administrateur
Pré condition	Administrateur accédé au site
Poste condition	Le système reconnait l'administrateur
Nominale	1-administrateur accédé le site 2- le système demander à l'administrateur d'entrer l'user Name et le mot de passe. 3- l'administrateur saisir l'user Name et le mot de passe. 4-le système vérifier et afficher son espace.
Alternative	2.1-erreur d'information (return 1)

Table 3.1 : ficher d'inscription de cas d'utilisation « s'authentifier »

B. Ficher d'inscription de cas utilisation « acheter »

« acheter »	
Acteur	Client
Pré condition	Le client choisi le produit
Poste condition	Le client acheter le produit
Nominale	1-le client accède au site 2-le système afficher la page accueil 3 - le client choisie les produits et confirme 4- le système demandé au client saisie les informations 5- le client saisir les informations 6- le système vérifié les informations 7-le système demande au client payer 8-le client payée et imprimer la facture
Alternative	6.1- les informations incomplètes (retour 4) 7.1-pas d'argent

Table 3.2 : ficher d'inscription de cas d'utilisation « acheter »

C. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « modifier »

« modifier »	
Acteur	Administrateur
Pré condition	L'administrateur s'est authentifié
Poste condition	Les informations sont modifiées
Nominale	1-l'administrateur demande la page de modification 2-le système affiche la page demande 3- l'administrateur modifie les informations et confirme les modifications 4-le système confirme la modification
Alternative	3.1-le produit demande n'existe pas 2-le système afficher un message (retour 1)

Table 3.3 : ficher d'inscription de cas d'utilisation « modifier »

D. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « ajouter »

« ajouter »	
Acteur	Administrateur
Pré condition	L'administrateur s'authentifié
Poste condition	Les produit est ajoute
Nominale	1- l'administrateur demande la page d'ajouter 2- le système affiche la page d'ajouter 3- l'administrateur ajouter les informations de produit et confirme l'ajouter 4-le système confirme l'ajouter
Alternative	2-le produit déjà existe (retour 1) 3.1 -information incomplet

Table 3.4 : ficher d'inscription de cas d'utilisation « ajouter »

E. Ficher d'inscription de cas d'utilisation « supprime »

« supprime »	
Acteur	Administrateur
Pré condition	L'administrateur s'authentifié
Poste condition	Les produit est supprime
Nominale	1- l'administrateur demande la page de suppression 2- le système affiche la page de suppression 3- l'administrateur supprime et confirme la suppression 4-le système confirme la suppression
Alternative	3.1-le produit déjà supprime ou n'existe pas (routeur 1)

Table 3.5 : ficher d'inscription de cas d'utilisation « supprime »

F. Ficher d’inscription de cas d’utilisation « recherche »

« recherche »	
Acteur	Client
Pré condition	Le site est disponible
Poste condition	Le client trouve le produit recherché
Nominale	1-le client lancé la recherche 2-le système fait la recherche 3-le système affiché le produit qui recherché
Alternative	3.1-le produit introuvable (retour 1)

Table 3.6 : ficher d’inscription de cas d’utilisation « recherche »

3.3 Diagrammes de séquence :

A. Diagramme de séquence « s’authentifier » :

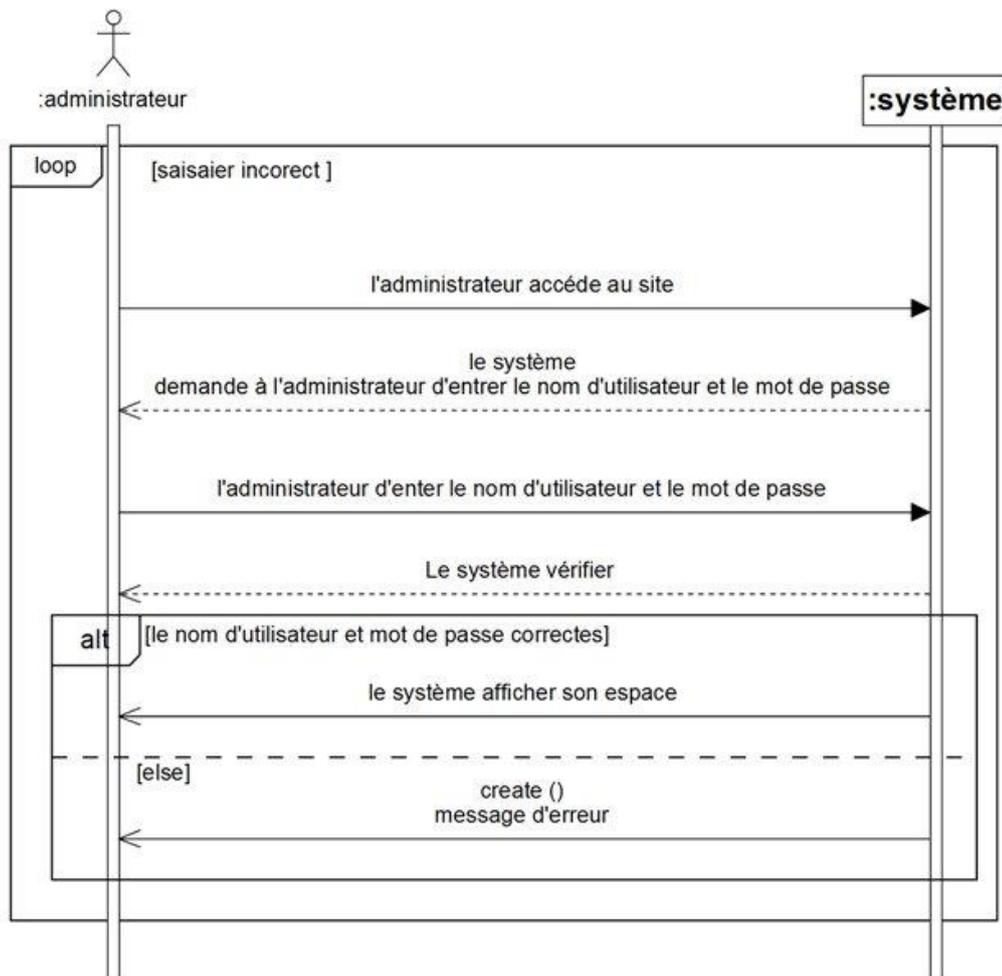


Figure 3.2:diagrammes de séquence s’authentifie

B. Diagramme de séquence « acheter » :

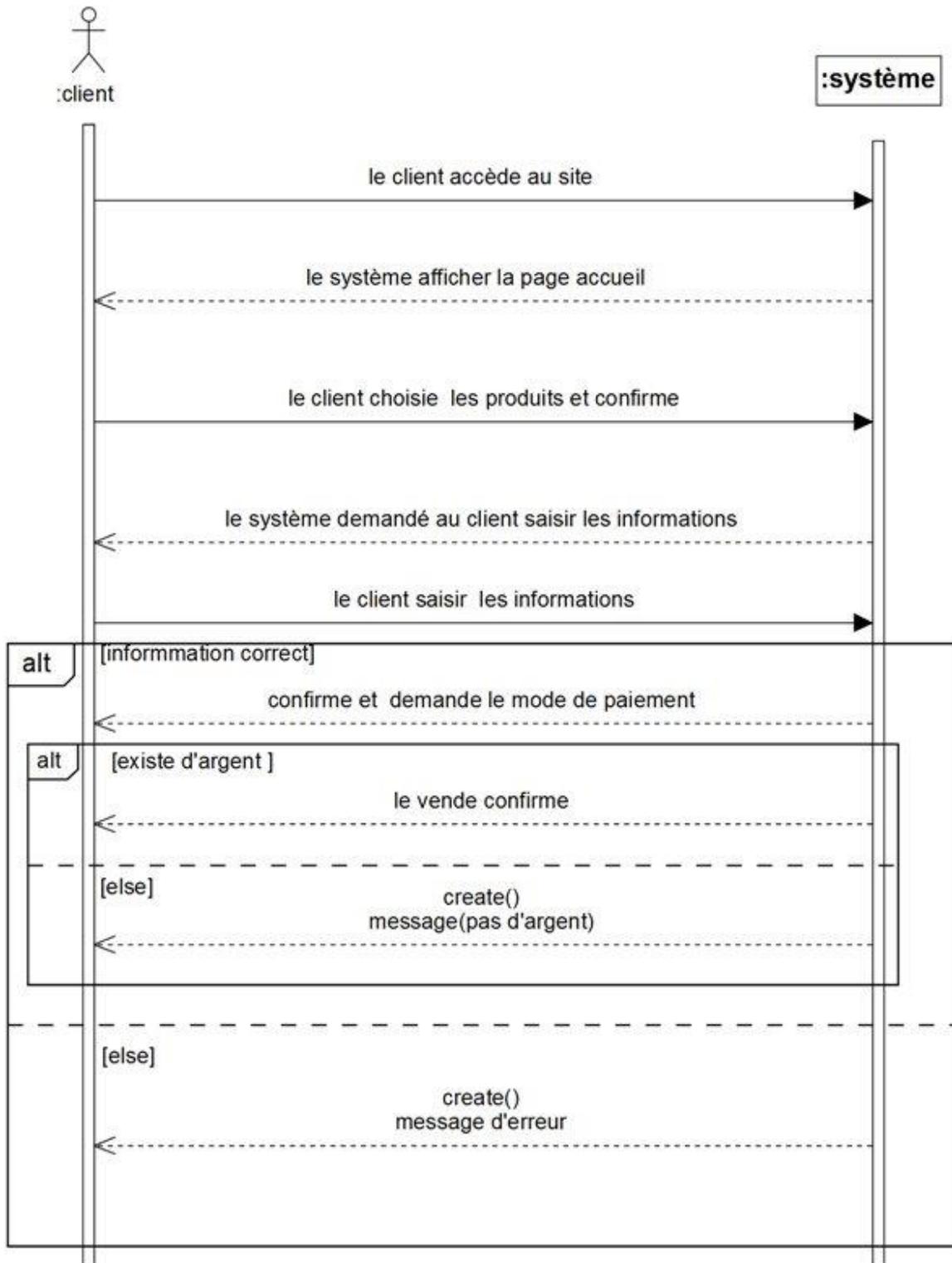


Figure 3.3:diagrammes de séquence acheter

C. Diagramme de séquence « modifier » :

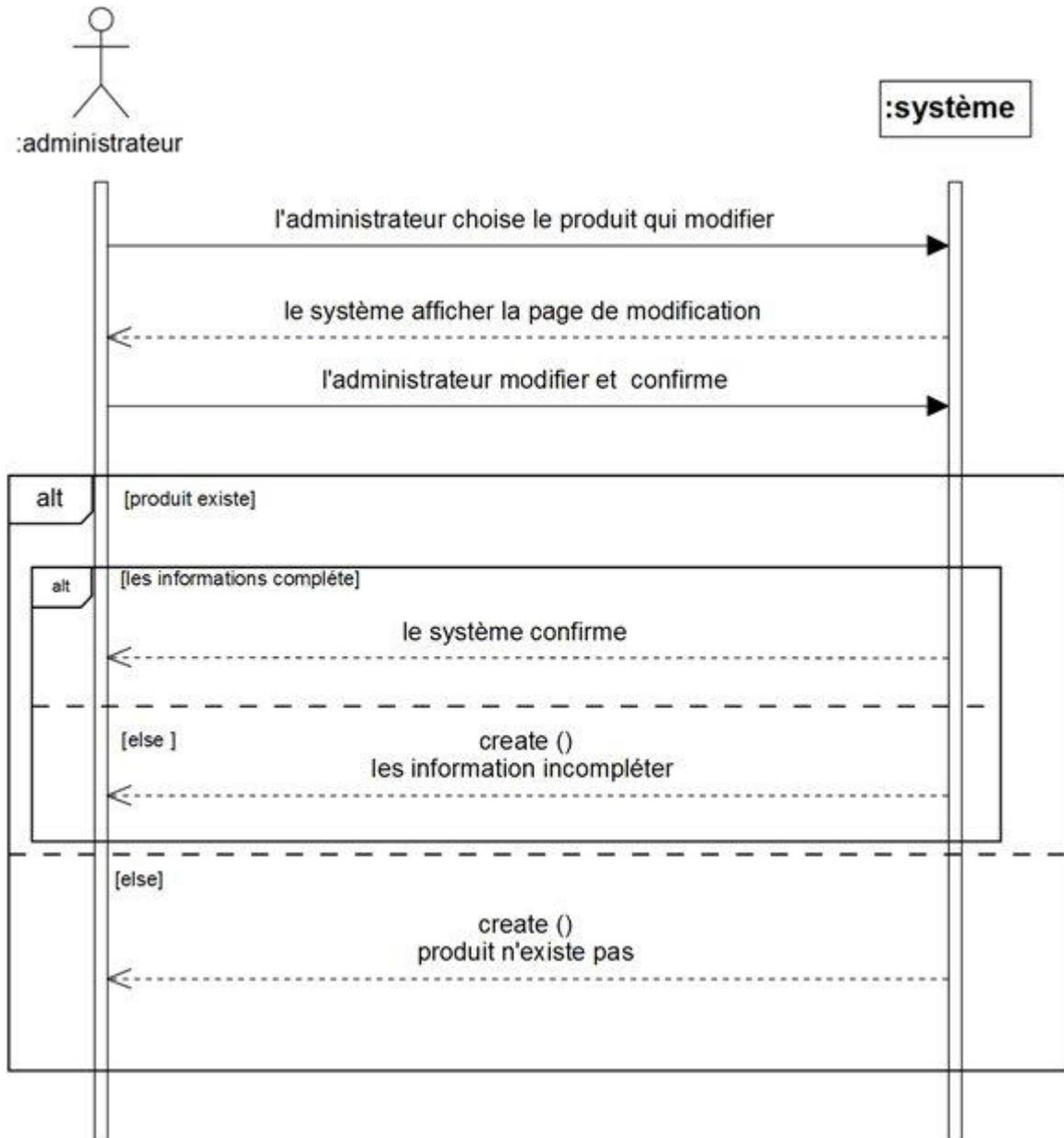


Figure 3.4:diagrammes de séquence Modifier

D. Diagramme de séquence « ajouter » :

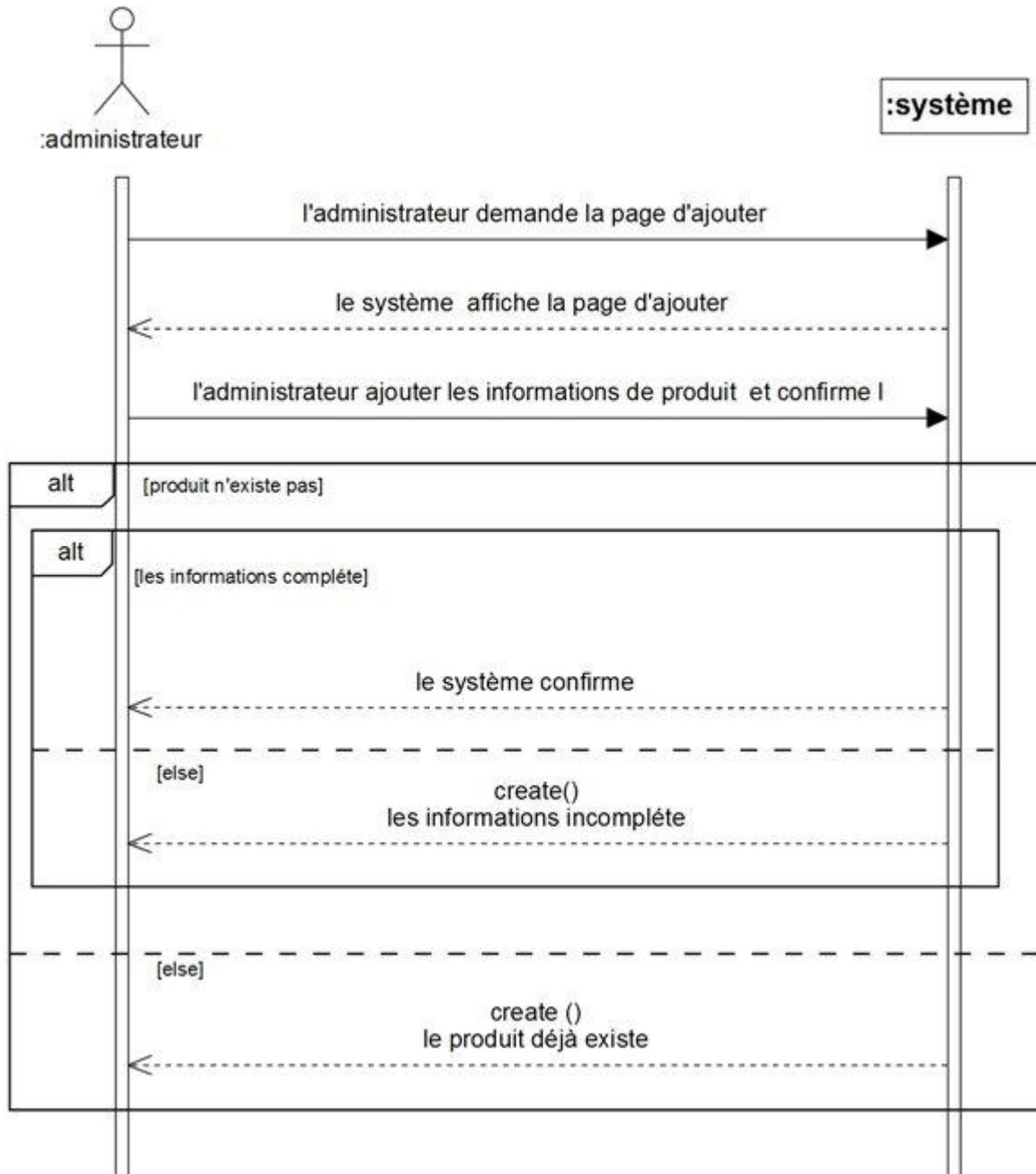


Figure 3.5:diagrammes de séquence ajouter

E. Diagramme de séquence « supprimer » :

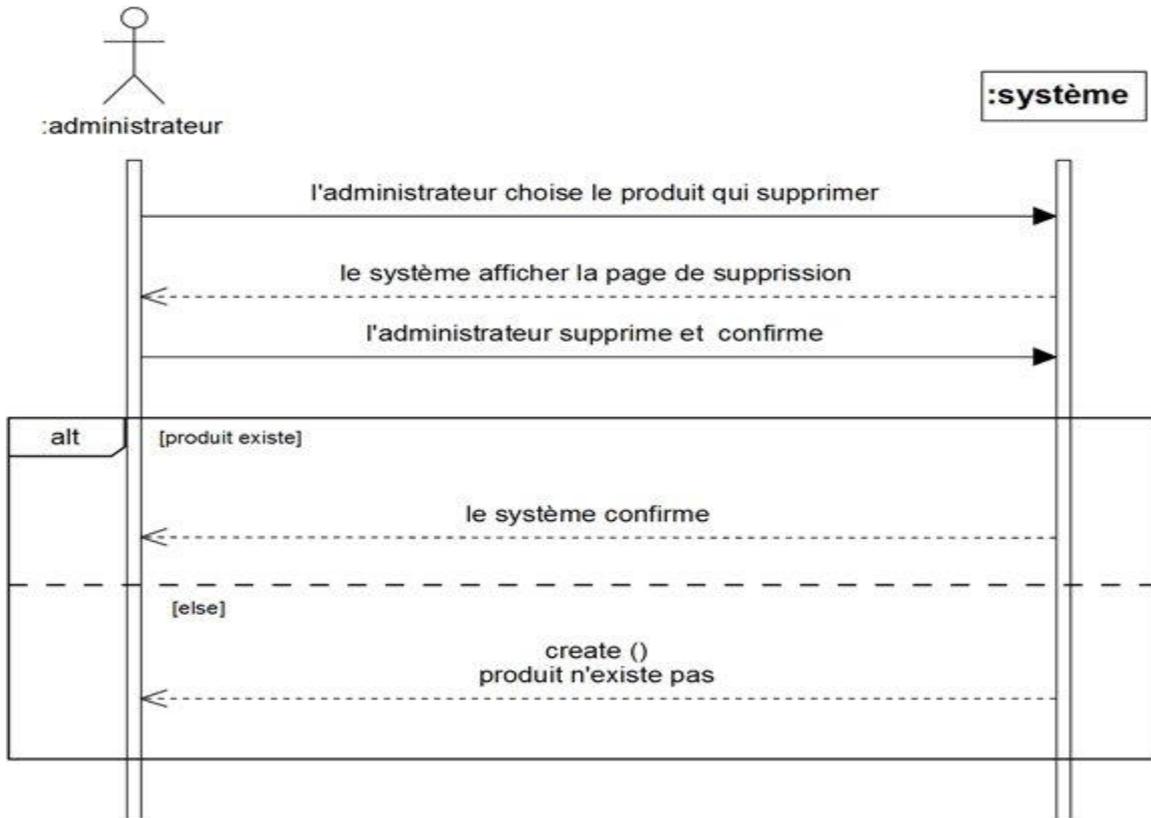


Figure 3.6:diagrammes de séquence supprimer

F. Diagramme de séquence « rechercher » :



Figure 3.7:diagrammes de séquence recherche

3.4. Diagramme de classes :

A. Identification des classes:

Une classe est une description d'un groupe d'objets partageant un ensemble commun De propriétés (les attributs), de comportements (les opérations) et de relations avec D'autres objets (les associations et les agrégations). Une classe contient :

des attributs (ou champs, ou variables d'instances) : les attributs d'une classe Décrivent la structure de ses instances (les objets). Des méthodes (ou opérations de la classe) : les méthodes décrivent les opérations qui Sont applicables aux instances de la classe. Une agrégation est une association correspondant à une relation qui lorsqu'elle est lue Dans un sens signifie "est une partie de" et lorsqu'elle est lue dans l'autre sens elle Signifie "est composé de". Nous définissons les attributs de chaque classe comme suit :

<i>Classe</i>	<i>Attributs</i>
<i>Client</i>	Nom, prénom, numéro, pays, ville, adresse, numéro de carte crédit
<i>Administrateur</i>	Pseudo, mot de passe
<i>Produit</i>	Numéro, nom, quantité, prix, numéro de stock, numéro de section
<i>Section</i>	Nom de section, numéro de section, capacité de section

Diagrammes de classes

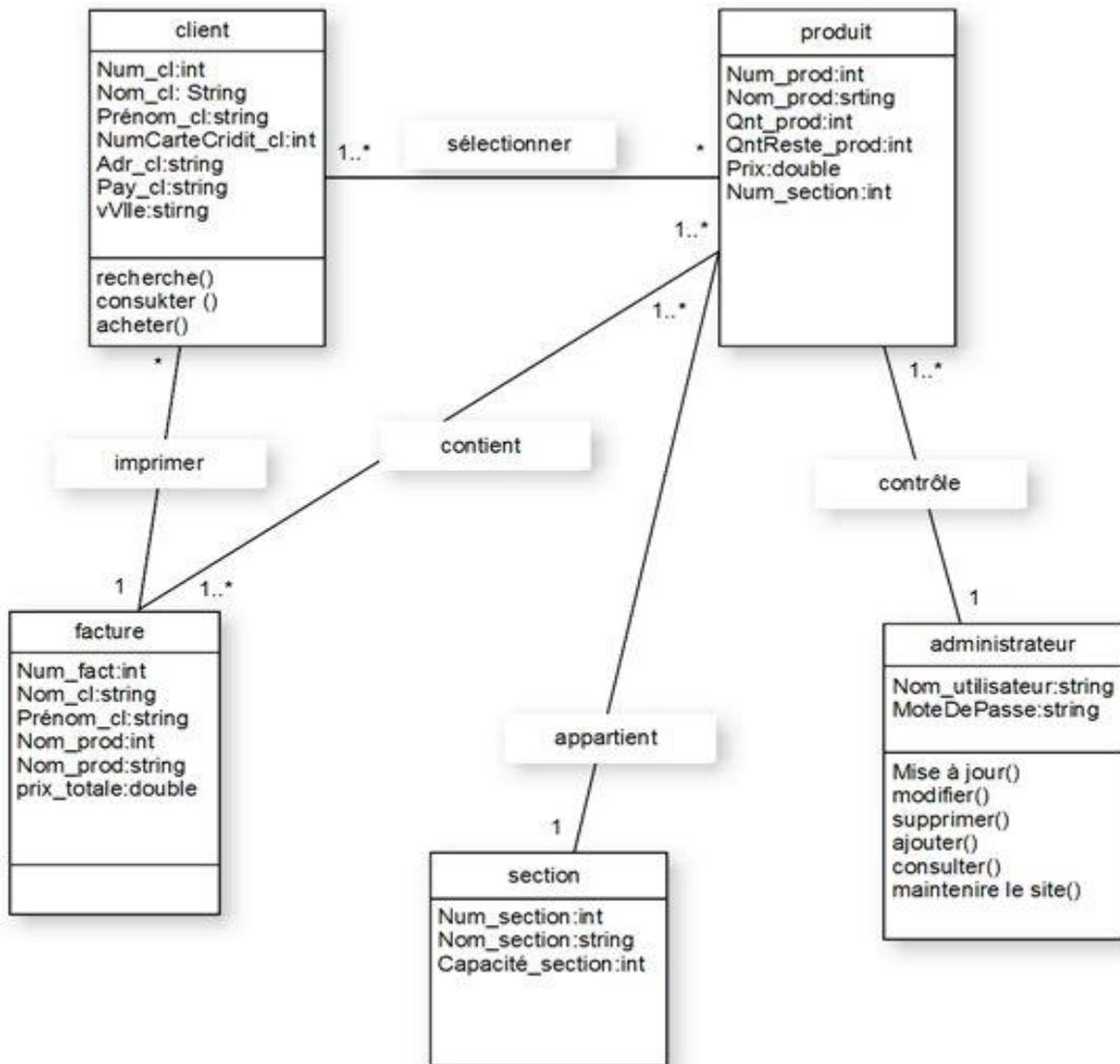


Figure 3.8 : diagramme de classes

4. Conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté la conception d'un site web pour un magasin en ligne. Après 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 03

REALISATION

DU

PROJET

1. Introduction :

Dans ce chapitre, nous faisons une présentation générale de différentes techniques de programmation Web. Nous présentons le langage principal de production de pages hypertextes, le HTML, ainsi que les langages de script utilisés pour développer des sites Web interactifs. Le langage de script permet de résoudre les lacunes des sites web statiques. Ils facilitent les opérations de mises à jour, et ils permettent plus d'interactivité sur les pages. Pour cela, nous avons choisi l'un des langages les plus en vogue actuellement, le PHP. Grâce à la grande compatibilité du langage PHP avec le serveur de bases de données MySQL et le serveur Web Apache, nous avons dû les choisir parmi plusieurs.

2. les langages de programmation :

2.1. Le langage HTML :

HTML est l'abréviation de HyperText Mark up Language, Il a été présenté en version 1 en 1993. au moment de l'apparition de MOSAIC, le premier navigateur WWW. Depuis lors, HTML a été largement amélioré et étendu, le langage HTML permet de créer des documents indépendants de toute plateforme, bien adaptés à des échanges d'information dans un environnement hétérogène comme le Web. Il existe de nombreux éditeurs HTML qui facilitent grandement la programmation, comme (Microsoft FrontPage, DreamWeaver, ...etc.) . [5]

2.1.1. Structure de base des pages HTML :

Les pages HTML ont toutes la même structure de base. Elles se composent de plusieurs balises (tags) ou instruction, placées entre les caractères < et >. La plupart d'entre elles vont de pair avec une balise de fin, servant à interrompre leur action. La balise de fin est identique à celle de départ sauf que l'instruction proprement dite est précédée d'un slash (/). Ainsi, un document HTML commence par <html> et se termine par </html>. Entre les balises se trouve le texte définissant le contenu ou le comportement (script) du document. Même si rien n'est inséré, une page HTML comporte néanmoins quelques éléments (voir Figure....), il s'agit des balises qui représentent la structure de base.

Exemple :

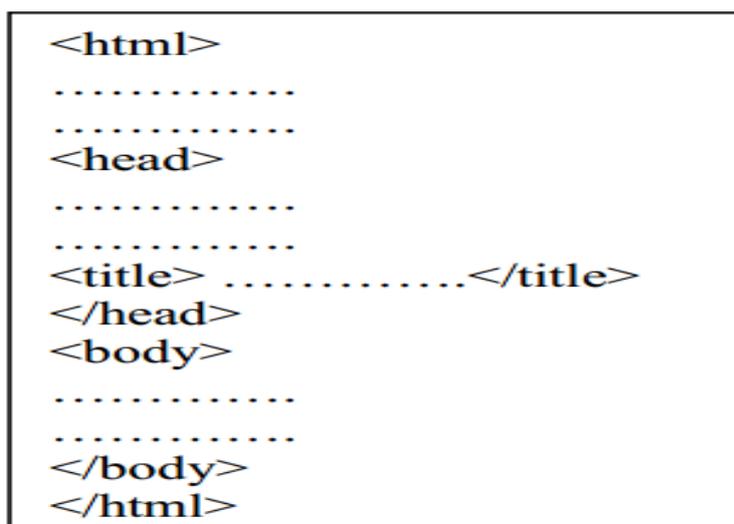


Figure 4. 1: Structure de bases d'un document HTML

Une page HTML valide est composée de deux parties : l'entête et le corps. L'entête est comprise entre les tags <Head> et </Head>, et le corps de la page est compris entre les tags <body> et </body >.

Tout élément se trouvant en dehors de ces tags ne sera pas affiché par le navigateur.

2.2. CSS (feuille de style de cascade)

Le langage informatique CSS (Cascading Style Sheets : feuilles de style en cascade) sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C).

Exemple:

```
<STYLE type="text/css" >
a:link { Color: blue }
</STYLE>
```

2.3. Le langage PHP

Le PHP, Personnel Home Page ou HyperText préprocesseur, est un langage de programmation Web.

Le code PHP est directement inclus dans les pages Hypertexte, il doit être placé entre les balises

« < ? PHP » et « ? > ». On appelle ce genre de langage, un langage de script.

2.3.1. Origine du langage PHP :

Le langage PHP a vu le jour en 1994, sur le site de Rasmus Lerdof. Ce dernier avait créé une page personnelle avec son Curriculum Vitae (CV), il souhaitait conserver une trace du passage de ses visiteurs et pour ce faire il inventa quelques scripts. Très vite les internautes qui découvrent le site, désirent obtenir un exemplaire du langage. Par la suite, Rasmus a décidé que son langage sera mis gratuitement à disposition des utilisateurs.

2.3.2. Particularités du langage PHP :

A l'origine du PHP, il y a les CGI (Common Gateway Interface) et plus particulièrement des langages tels que le PERL ou C. On trouve dans le PHP un grand nombre de similitudes avec ces derniers et plus particulièrement au niveau de la syntaxe. Généralement, Le PHP est caractérisé par le fait qu'il est:

✓ Un langage polyvalent :

Le PHP s'inscrit dans le mode des logiciels libres, cela signifie que la communauté des programmeurs qui s'axent autour du PHP participe activement au développement de ce langage.

✓ Un langage exécuté coté serveur :

Lorsqu'on effectue une requête sur une page écrite en PHP, celle-ci est interprétée et exécutée par le serveur. Le résultat qui apparaît au client est totalement dépourvu de code et celui-ci reste confidentiel.

✓ Un langage très simple à assimiler :

La programmation en PHP est très libre, pas besoin, par exemple, de déclarer les variables ou redimensionner les tableaux manuellement... etc.

✓ Un langage de script :

Le PHP n'est pas compilé à chaque fois qu'une requête est effectué sur une page PHP, le serveur interprète celui-ci et le traduit en langage machine exécutable.

2.4. Le serveur web Apache :

Apache est le serveur le plus répandu sur Internet. Il a été développé au NCSA (Center National pour les Applications sur les supercalculateurs) avec l'intention d'y apporter des améliorations complémentaires tout en restant compatible depuis lors, Apache est devenu le plus répandu des serveurs Web, vu sa distribution de base qui est rapide, gratuite et complète. Il fonctionne, à la base, sur les systèmes d'exploitation de type Unix. Désormais, il porte sur de nombreux systèmes dont Microsoft Windows. Il est en évolution continue, et il possède de nombreuses fonctionnalités dont la possibilité de définir une configuration spécifique à chaque fichier ou répertoire partagé.

2.5. Le serveur de bases de données MySQL :

MySQL est un SGBD (Système de Gestion de Bases de Données) relationnel Performant basé sur le langage SQL (Structured Query Language). Il est écrit en Langage C, C++, et inclus dans les principales distributions de Linux. Maintenant, Il porte sur d'autres plates-formes, dont Windows, OS/2...etc.

MySQL a une bibliothèque complèment contenant un ensemble complet de fonctions pour interroger les serveurs MySQL . [4]

2.5.1. Pourquoi choisir MySQL ? :

Les alternatives de MySQL sont DB ; conçu par l'université de Berkeley, PostgreSQL et Oracle...etc. De nombreux fournisseurs d'accès Internet, et hébergeurs de sites proposent un accès gratuit à une plate-forme PHP/MySQL, ceci soutient le choix de MySQL. D'autres facteurs d'ordre technique existent :

✓ Vitesse de traitement :

MySQL se distingue par une vitesse de traitement accrue résultant de la réécriture de routine ISMA de gestion des entrées/sorties, et de l'adoption d'algorithmes d'appariement de tables optimisés et organisés autour de threads.

✓ Fiabilité :

Des listes de diffusion active contribuent à la correction rapide d'éventuels bogues de MySQL. De plus, des utilitaires de teste de cohérence automatique existent, comme MYIAMCHK.

✓ Compatibilité SQL :

MySQL est compatible avec SQL, il respecte la norme ANSI SQL 92.

✓ Sécurité

L'administrateur d'une base de données contrôle finement les catégories de personnes et les machines autorisées à se connecter, et l'authentification repose sur des mots de passe cryptés, d'autre part, MySQL montre des limitations. Il n'intègre pas de mécanisme de transaction ou de réplication des bases de données existantes, ainsi que les instructions SELECT ne peuvent pas être imbriquées...etc. [4]

2.5.2. Organisation générale de MySQL :

MySQL adopte le modèle client /Serveur. Un serveur héberge un démon nommé MySQL (Unix) ou MySQLd_shareware (Windows 9x). Ce démon interface le moteur du SGBD et les requêtes des clients (Voir la figure suivant).

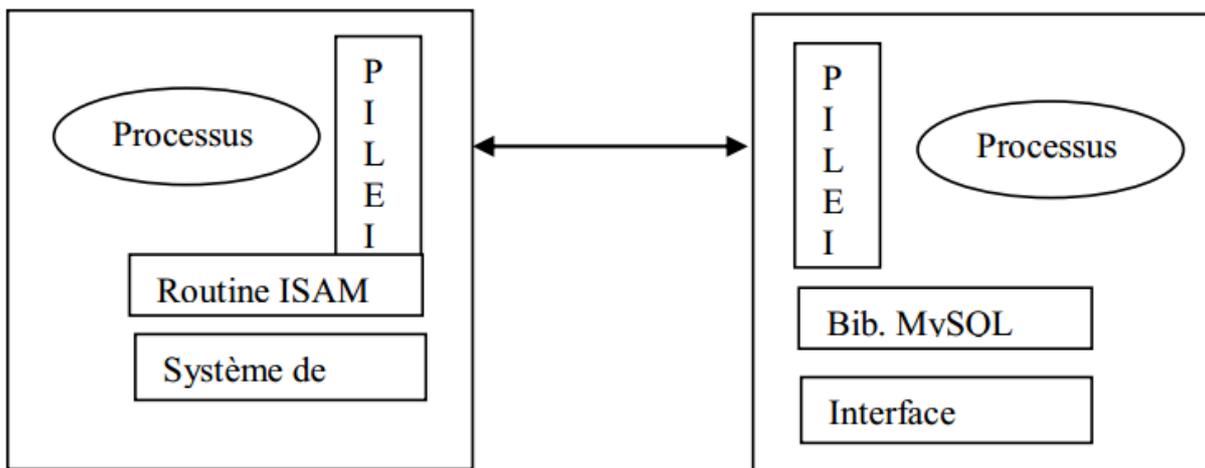


Figure 4. 2: Organisation générale de MySQL

2.6. PhpMyAdmin :

PhpMyAdmin est une interface conviviale qui permet de gérer très facilement une base de données, sans nécessiter d'une connaissance avancée des requêtes SQL. Elle utilise conjointement une base MySQL et un moteur de scripts PHP.

Cette interface peut donc fonctionner directement sur le serveur Web et être accessible par le biais d'un simple navigateur. Elle permet de :

- ✓ Créer copier supprimer et modifier des tables ;
- ✓ Créer et supprimer des données ;
- ✓ Supprimer, éditer et ajouter des champs ;
- ✓ Exécuter des requêtes SQL ;

2.7. Les interface de l'application

2.7.1. Interfaces public :

2.7.1.1. Page d'accueil :

L'utilisateur lance l'application via un navigateur web, en tapant son URL. Une Fenêtre s'affiche contenant la page d'accueil du site. Elle est commune à tous les clients.

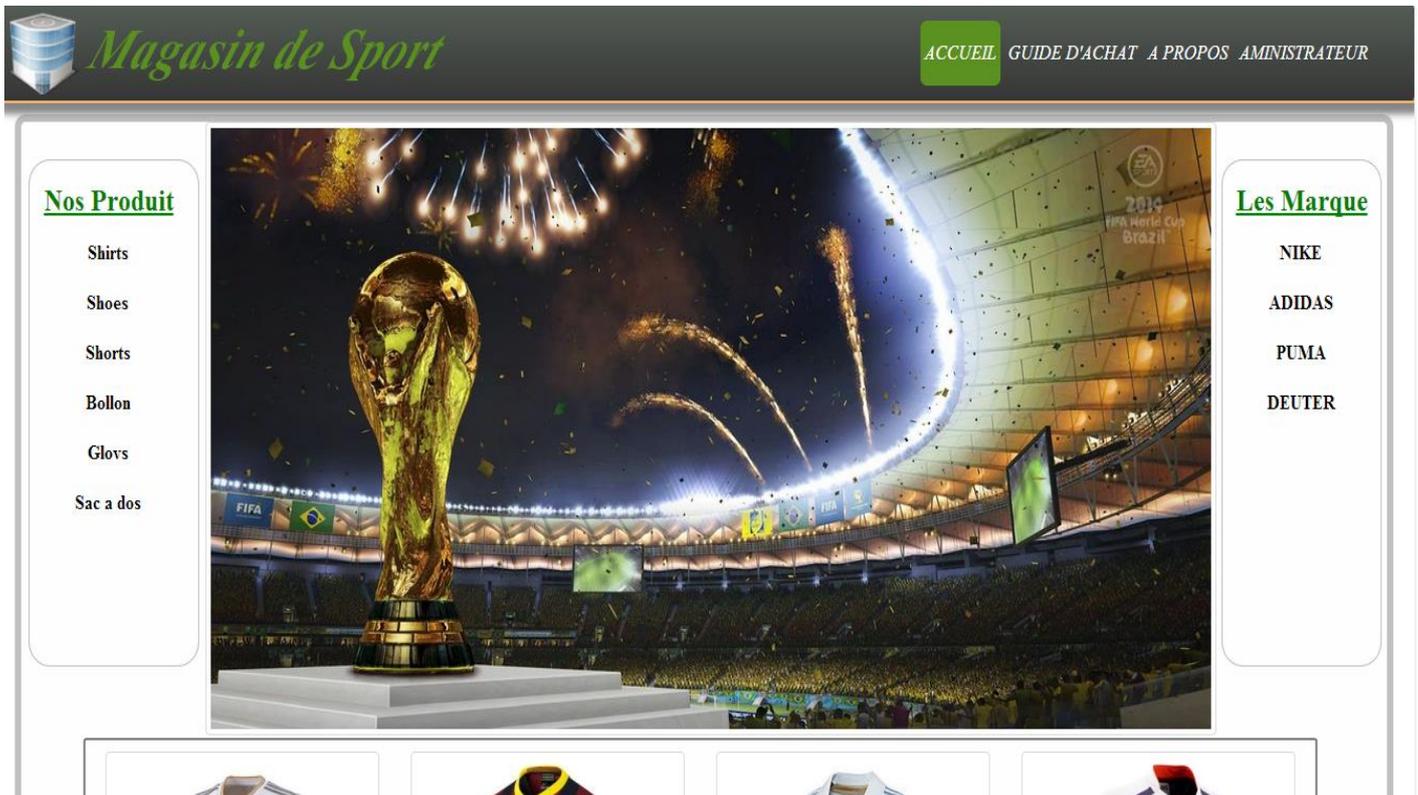


Figure 4.3 : Page d'accueil

2.7.1.2. Page Guide d'achat:

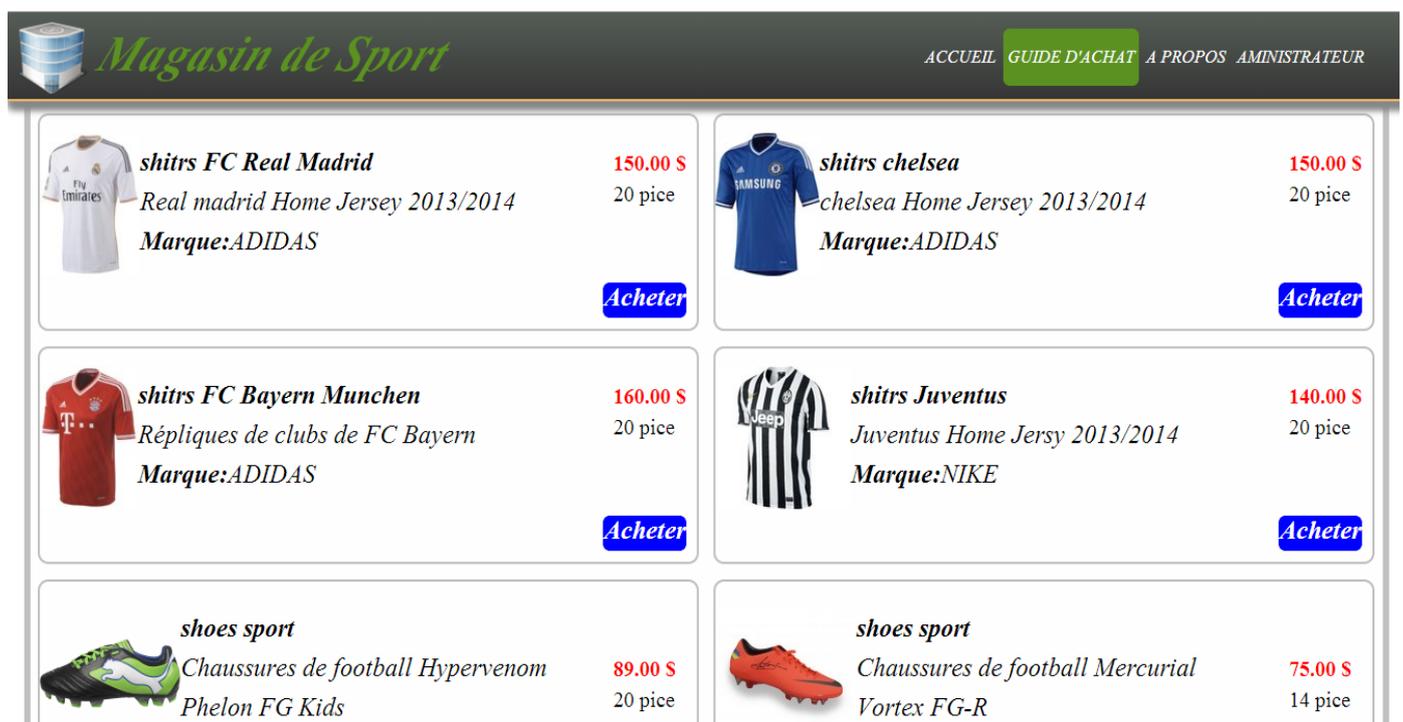


Figure 4.4 : Page Guide d'achat

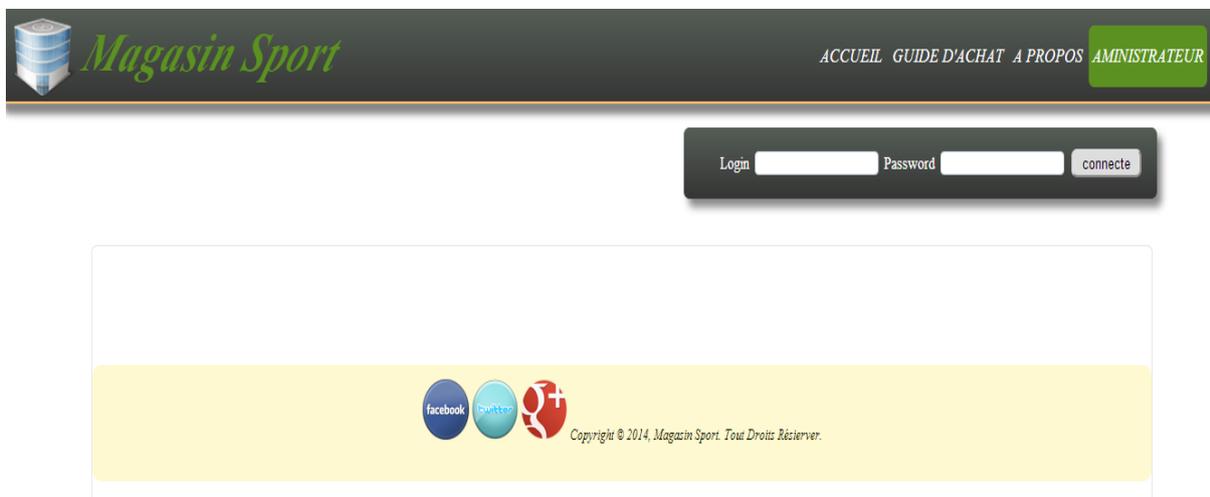
2.7.1.3. Formulaire d'acheter:



The screenshot shows the 'Magasin de Sport' website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and the text 'Magasin de Sport' on the left, and 'ACCUEIL GUIDE D'ACHAT A PROPOS AMINISTRATEUR' on the right. Below the navigation bar, the main content area is titled 'Saisir Votre Informations SVP!'. On the left, there is a product listing for 'shirts FC Real Madrid' priced at '150.00 \$', accompanied by an image of a white Real Madrid jersey. To the right of the product listing is a form with the following fields: 'Nom (*)', 'Prénom (*)', 'Adresse (*)', 'Pays (*)' (with 'Algérie' selected), 'Ville (*)', 'Mode de paiement (*)' (with 'Selectionner votre mode..' selected), and 'Saisir votre numéo de CCP ou C_Crédit (*)' (with 'Votre numéo' entered). To the right of the form is a box titled 'Instructions...' containing the text: 'Remplissez tres soigneusement les différents champs !' and 'Vérifiez bien votre informations afin que vos Livraisons de Voter choses sans probleme.'

Figure 4.5: Formulaire d'acheter

2.7.1.4. Page Administrateur:



The screenshot shows the 'Magasin de Sport' website interface for the administrator page. At the top, there is a navigation bar with the logo and the text 'Magasin Sport' on the left, and 'ACCUEIL GUIDE D'ACHAT A PROPOS AMINISTRATEUR' on the right. Below the navigation bar, there is a login form with 'Login' and 'Password' fields and a 'connecte' button. Below the login form is a yellow banner with social media icons for Facebook, Twitter, and Google+, and a copyright notice: 'Copyright © 2014, Magasin Sport. Tout Droits Réserver.'

Figure 4.6 : Page d'administrateur

2.7.2. Espace Administrateur:

2.7.2.1. Accueil d'administrateur

Permet de modifier des produit existe



Figure 4.7 : Accueil d'administrateur

2.7.2.2. Le formulaire d'ajouter :

The screenshot shows the 'AJOUTER' form for adding a new product. The header includes the site logo and navigation links: ACCUEIL, GUIDE D'ACHAT, A PROPOS, AMINISTRATEUR. The main area is titled 'AJOUTER' and contains a form with the following fields: 'Nom_produit', 'Type_produit', 'Prix', 'Qnt_produit', 'Informations', 'Marque', and 'Imagc'. The 'Imagc' field has a file selection button 'Choisissez un fichier' and the text 'Aucun fichier choisi'. An 'Ajouter' button is located at the bottom of the form.

Figure 4.8 : Formulaire d'ajouter

2.7.2.3. Le formulaire de modifier:

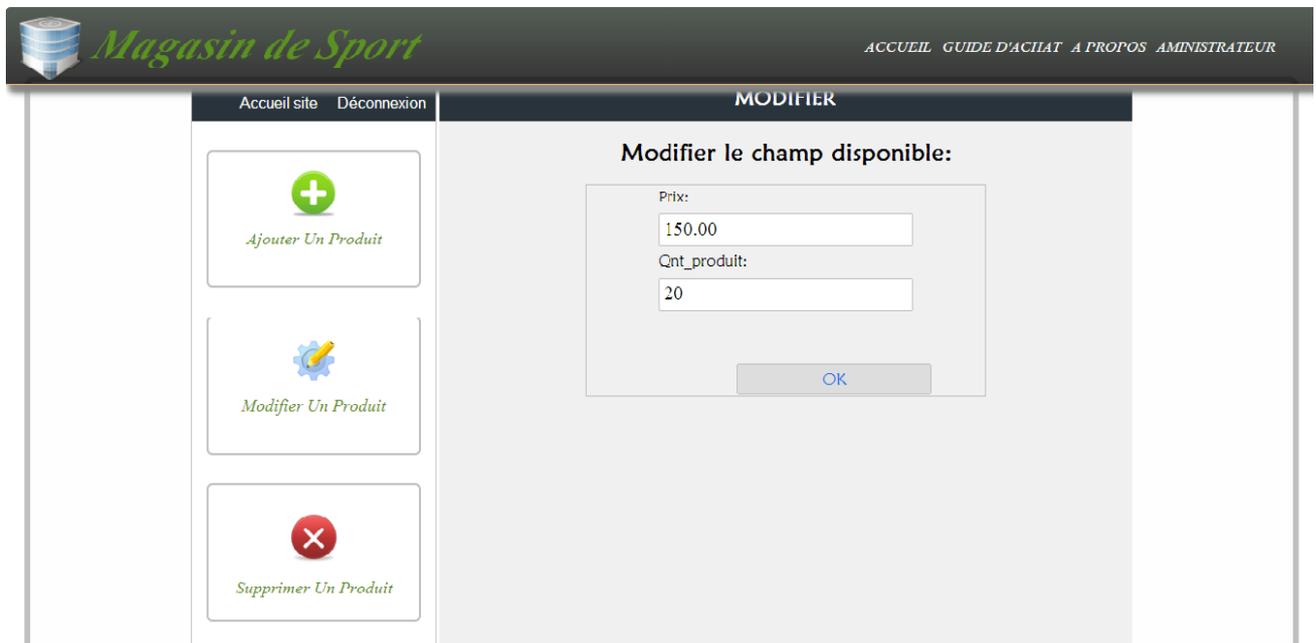


Figure 4.9 : Formulaire de modifier

2.7.2.4. Le formulaire de supprimer:



Figure 4.10 : Formulaire de supprimer

4. Conclusion :

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

Conclusion générale

Le travail présenté dans ce mémoire est la conception et la réalisation d'un site web dynamique d'un Magasin en ligne. Pour la réalisation de ce site, nous avons utilisé le langage **UML** pour la phase de conception. Pour la phase d'implémentation, nous avons utilisé le langage de programmation **PHP**, le serveur de base de données **MySQL** et le serveur **APACHE**, dans le trio connu sous le nom de Wamp server. La réalisation de ce travail est une expérience enrichissante. D'une part, elle nous a permis d'acquérir des connaissances théoriques et pratiques en langages de programmation. Ainsi, nous avons pu mettre en pratique tout ce que nous avons appris au cours de l'année.

D'autre part, elle nous a permis de nous affronter au monde professionnel. Nous espérons que les objectifs fixés au départ ont été atteints et que le site répondra aux besoins des clients.

Finalement, nous pouvons dire que le développement d'une application qui soit, tout à la fois, contrôlée et renouvelable exige la mise en œuvre de connaissances pratiques éprouvées, telles que le développement itératif, la modélisation graphique et en particulier l'architecture en couches.

Bibliographiques

Ouvrage:/

[1]. Titre : *Concevoir des application Web avec UML.*

Auteur : *Jim Conallen.*

[2].Titre : *L'essntiel pour concevoir un site web dynamique*

Auteur : *C. Noiton .PHP et MY SQL en ligne.*

[3].Titre : *Java script-programmation*

Auteur : *A.Stallek ,M.Kreinake.*

Mémoires de fin d'étude :

[4]. *Conception et réalisation d'un site web dynamique pour une agence immobilière : EL-AQARYA Agence*

[5].*Conception et réalisation d'un système multi-agents pour le commerce électronique. Mémoire d'ingéniorat à l'ESI, promotion 2008.*

Site web :

[6].<http://web.univ-pau.fr/~ecariou/cours/spec/cours-UML.pdf>

[7]. <http://www.sitedezero.com>

[8].[http:// www.wikipidia.com.](http://www.wikipidia.com)