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 Informatique**

Mémoire préparé En vue de l'obtention du diplôme de licence en: - Filière informatique général

Thème
Développement d'un site Web des petites annonces de vente

Préparé par : - **FAHCI ROCHDI**
- **ZETILI AMIR**
- **SEMASSEL MAHIR**

Encadré par: Mr : Dib Abderrahim

Année universitaire : 2013/2014

Remerciements

Nous remercions dieu tout Puissant de nous avoir permis de mener à terme ce projet qui est pour nous le point de départ d'une merveilleuse aventure, celle de la recherche, source de remise en cause permanente et de perfectionnement perpétuelle.

Cette première expérience sera très importante pour notre carrière et les tâches auxquelles vous nous avez associé nous ont vraiment permis de consolider nos connaissances et d'en développer de nouvelles.

Il nous est très agréable d'exprimer notre gratitude ainsi que notre profonde reconnaissance à Monsieur « Dib abd elrrahim » notre encadreur pour son soutien constant, son aide précieuse et ses conseils attentifs durant tout le projet.

Nous nous sentons également redevable à l'égard de tous les Professeurs et Assistants du Département Informatique, pour le savoir qu'ils nous ont transmit.

Enfin, Nous exprimons nos plus vifs remerciements à toute personne qui nous a aidé à élaborer ce travail de proche ou de loin.

Dédicace

A chaque fois qu'on achève une étape importante dans notre vie, On fait une pose pour regarder en arrière et se rappeler toutes ces personnes

Qui ont partagé avec nous tous les bons moments de notre existence, mais, Surtout les mauvais.

Ces personnes qui nous ont aidés sans le leur dire, soutenus sans réserve, aimé

Sans compte r, Ces personnes à qui notre bonheur devient directement le leur, à Se transforme en pleur.

Je dédie ce modeste travail en signe de reconnaissance et de respect.

A mon très cher père qui ma donné tout ces pouvoir et tout

Son temps a moi et a tous mon parcoure d'étude il ma donné le courage,

la volonté, la confiance a moi-même, merci beaucoup mon Père.

A ma très chère mère la Meilleure femme du monde qu'elle a était comme une bougie brûlée

brule pour ses fils et sa famille, merci ma mère.

A mes frères & mes sœurs

A toute ma famille

A tous mes amies.

ROCHDI & AMIR & MAHIR

«Sommaire»

Introduction général : 9
Chapitre 01 : l'internet et les applications web 12
1. Introduction : 12
2. L'internet : 12
3. Introduction au World Wide Web : 13
4. Le site web : 13
4.1 Définition : 13
4.2 Structure des pages : 14
4.3 Les typologies possibles de site web : 14
4.3.1 Distinction selon le but poursuivi et le contenu : On distingue : 14
4.3.2 Distinction selon les fonctionnalités: 15
4.3.3 Distinction selon les techniques : Sites statiques et sites dynamiques : 15
4.3.3.1 Sites statiques : 15
**4.3.3.2 Sites dynamiques :* 16
4.3.3.3 Différence entre page web statique et page web dynamique : 17
4.3.3.4 Circuit d'une page web dynamique : 17
4.3.3.5 Circuit d'une page web statique : 18
4.3.3.6 Les avantages et les inconvénients des deux méthodes : 18
4.4 La sécurité des sites internet : 18
4.4.1 L'insécurité découle bien souvent de multiples facteurs : 19
4.4.2 La vulnérabilité des navigateurs : 19
4.4.3 Quelques types d'attaques : 19
a) Attaque d'URL sémantique (« Semantic URL attack ») : 19
b) Cross-Site Scripting (XSS) : 20
c) Injection SQL (« SQL injection ») : 20
5. Site internet e-commerce (Vente en ligne) : 21
5.1 Définition Site E-commerce : 21
5.2 Fonctionnalités d'un site web e-commerce : 21
6. Site internet de Petites annonces : 21
6.1 Définition du mot Petites annonces : 21

6.2 Fonctionnalité d'un site de petite annonce :.....22
6.2.1 Fonctions générales des sites des petites annonces :.....22
6.2.2 Fonctions des Annonceurs sur le site d'Annonces :.....23
6.3 Quelque exemple sur des sites web des petites annonces :.....24
7. Conclusion:.....25
Chapitre 02 : introduction au uml.....27
1. Introduction :.....27
2. Présentation d'UML :.....27
2.1 Historique :.....27
2.2 Qu'est-ce que l'UML ?.....28
2.3 Objectifs du langage UML :.....28
2.4 Avantages et inconvénients d'UML [1] :.....28
2.3.1 Les points forts d'UML :.....28
2.3.2 Les points faibles d'UML:.....29
2.5 Caractéristiques d'UML :.....29
2.6 La modélisation :.....30
2.6.1 Qu'est-ce que la modélisation ?.....30
2.6.2 Qu'est qu'un modèle?.....30
2.6.3 Modéliser ?.....30
2.6.4 Les Axes de la Modélisation :.....31
2.7 Les Diagrammes d'UML :.....32
2.7.1 Définition d'un diagramme uml :.....32
2.7.2 Diagramme de cas d'utilisation :.....32
2.7.3 Diagramme de classe :.....34
2.7.4 Diagramme d'objet :.....36
2.7.5 Diagramme de composant:.....36
2.7.6 Diagramme de déploiement:.....37
2.7.7 Diagramme de collaboration:.....38
2.7.8 Diagramme d'état-transition :.....39
2.7.9 Diagramme d'activité :.....40
2.7.10 Diagramme des séquences:.....41
3. Conclusion:.....43
Chapitre 03: Conception et Réalisation.....45

1. Introduction :.....45
2. Séquence 01 : Identification des acteurs, le Diagramme de cas.....45
d'utilisation et Les fiches descriptives.....45
2.1 Identifier les acteurs :.....45
2.2 Diagramme de cas d'utilisation :.....47
2.3 Les fiches descriptives :.....48
2.3.1 Fiche descriptive du cas d'utilisation «s'authentifier» :.....48
2.3.2 Fiche descriptive du cas d'utilisateur «envoyer un message» :.....48
2.3.3 Fiche descriptive du cas d'utilisation « créer un compte » :.....49
2.3.4 Fiche descriptive du cas d'utilisation « ajouter une annonce » :.....49
2.3.5 Fiche descriptive du cas d'utilisation «modifier une annonce» :.....50
2.3.6 Fiche descriptive de cas d'utilisation « supprimer annonce » :.....50
2.3.7 Fiche descriptive de cas d'utilisation « accepter/refuser une annonce » : 51
2.3.8 Fiche descriptive du cas d'utilisateur « rechercher une annonce » :.....51
2.3.9 Fiche descriptive du cas d'utilisateur « poser une annonce » :.....52
3. Séquence 02 : Les diagrammes de séquence.....53
3.1 S'authentifier:.....53
3.2 Envoyer message :.....54
3.3 Créer un compte :.....55
3.4 Ajouter une annonce :.....56
3.5 Modifier une annonce :.....57
3.6 Supprimer une annonce :.....58
3.7 Accepter/Refuser une annonce :.....59
3.8 Rechercher une annonce :.....59
3.9 Poser une annonce :.....60
4. Séquence 03: Analyse du domaine.....61
4.1 Analyse du domaine :.....61
4.1.1 La Démarche :.....61
4.1.2 Identification des concepts de domaine :.....61
4.2 Diagramme de classe :.....62
4.3 Diagrammes de classe participante :.....63
4.3.1 Diagramme de classe participante de cas <<s'authentifier>> :.....63
4.3.2 Diagramme de classe participante de cas <<créer compte>> :.....63

4.3.3 Diagramme de classe participante de cas<<envoyer message>> :.....64
4.3.4 Diagramme de classe participante de cas<< ajouter annonce >> : 64
4.3.5 Diagramme de classe participante de cas <<modifier annonce>> : 65
4.3.6 Diagramme de classe participante de cas <<supprimer annonce>> : 65
4.3.7 Diagramme de classe participante de cas <<accepter/refuser annonce>> : 66
4.3.8 Diagramme de classe participante de cas <<rechercher une annonce>> : 66
4.3.9 Diagramme de classe participante de cas <<poser une annonce>> : 67
5. Conclusion de la partie 01:.....67
Partie : 02.....69
1. Les langages et les Outils utilisés :.....69
1.1 Les langages de programmation : 69
1.1.1 PHP :.....69
1.1.2 SQL : 69
1.1.3 HTML : 69
1.1.4 CSS (feuille de style de cascade) :.....70
1.2 Les outils de travail :.....70
1.2.1 Notepad++ : 70
1.2.2 EASY PHP :.....71
1.2.3 PHP MY Admin : 71
1.2.4 Pace star UML Diagrammer 6.02 : 72
1.2.5 Adobe Photoshop :.....72
1.2.6 Google Chrome: 73
1.2.7 Mozilla Fire fox :.....74
1.2.8 Internet Explorer :.....74
2. Description des tables :.....75
2.1 Table membre (user) :.....75
2.2 Table pub :.....75
3. Interface de notre site web : 76
3.1 Page d'accueil :.....76
3.1.1 Non identifier : 76
3.1.2 Identifier : 77
3.2 Page d'inscription :.....78

3.3 Profile : *78*
4. Les différentes opérations : *79*
4.1 Connexion : *79*
4.2 Publier annonce : *80*
4.2.1 Non identifier : *80*
4.2.2 Identifier : *81*
4.3 Afficher les annonces : *82*
4.3.1 Afficher tout les annonces (mes annonces) : *82*
4.3.2 Afficher par catégorie : *82*
4.4 Supprimer annonce (x) : *83*
4.5 Modifier annonce : *83*
4.6 Détails de l'annonce : *84*
4.7 Rechercher une annonce : *84*
Conclusion général : *87*
Références bibliographiques : *88*

« Liste des figures »

Figure 1: différence entre page web statique et page web dynamique 17
Figure 2: circuit d'une page web dynamique 17
Figure 3: Circuit d'une page web statique.....18
Figure 4 : Les trois axes de modélisation.....31
Figure 5 : Diagramme de cas d'utilisation 47
Figure 6:diagramme de séquence «authentifier».....53
Figure 7:diagramme de séquence «Envoyer message».....54
Figure 8:diagramme de séquence «Créer un compte».....55
Figure 9:diagramme de séquence «Ajouter une annonce» 56
Figure 10:diagramme de séquence «Modifier une annonce » 57
Figure 11:diagramme de séquence « Supprimer une annonce» 58
Figure 12:diagramme de séquence « Accepter/Refuser une annonce » 59
Figure 13:diagramme de séquence « Rechercher une annonce ».....59
Figure 14:diagramme de séquence « Poser une annonce ».....60
Figure 15: Diagramme de classe.....62
Figure 16:Diagramme de classe participante de cas <<s'authentifier>> 63
Figure 17:Diagramme de classe participante de cas <<créer compte>>.....63
Figure 18:Diagramme de classe participante de cas <<envoyer message>> 64
Figure 19:Diagramme de classe participante de cas <<ajouter annonce>>.....64
Figure 20:Diagramme de classe participante de cas <<modifier annonce>>.....65
Figure 21:Diagramme de classe participante de cas <<supprimer annonce>>.....65
Figure 22:Diagramme de classe participante de cas<accepter/refuser annonce> ..66
Figure 23:Diagramme de classe participante de cas <<rechercher une annonce>>
.....66
Figure 24:Diagramme de classe participante de cas <<poser une annonce>> 67
Figure 25 : PHP MY Admin.....71
Figure 26 : pace star UML diagrammer.....72
Figure 27: Table membre (user) 75
Figure 28: Table pub 75
Figure 29: Non identifier.....76
Figure 30:Identifier 77
Figure 31:Page d'inscription.....78

Figure 32: Profile.....78
Figure 33:Connexion.....79
Figure 34: Publier annonce «Non identifier» 80
Figure 35:Publier annonce « Identifier».....81
Figure 36: Afficher tout les annonces (mes annonces).....82
Figure 37: Afficher par catégorie 82
Figure 38: Supprimer annonce (x) 83
Figure 39: Modifier annonce 83
Figure 40:Détails de l'annonce.....84
Figure 41:Rechercher une annonce 84
Figure 42:Affichage de la recherche 85

« Liste des TABLEAUX»

Tableau 1:Fiche descriptive du cas d'utilisation «s'authentifier».....48
Tableau 2:Fiche descriptive du cas d'utilisateur «envoyer un message».....48
Tableau 3:Fiche descriptive du cas d'utilisation « créer un compte » 49
Tableau 4:Fiche descriptive du cas d'utilisation « ajouter une annonce ».....49
Tableau 5:Fiche descriptive du cas d'utilisation «modifier une annonce».....50
Tableau 6:Fiche descriptive de cas d'utilisation « supprimer annonce » 50
*Tableau 7:Fiche descriptive de cas d'utilisation « accepter/refuser une annonce »*51
Tableau 8:Fiche descriptive du cas d'utilisateur « rechercher une annonce » 51
Tableau 9:Fiche descriptive du cas d'utilisateur « poser une annonce » 52

Introduction Général

Introduction général :

Aujourd'hui, parmi tous les réseaux, Internet peut être considéré comme le réseau spécialisé dans l'informatique, son apport prend de l'empierre de jour en jour, d'où son but n'est plus comme à l'origine, de transmettre quelques lignes à partir de messageries ; mais d'échanger des documents électroniques, des données informatisées, des informations économiques, des schémas, des sons…etc.

En quelques années, la notoriété d'Internet est ainsi passée de la simple découverte à une explosion de services intéressants les professionnels comme les particuliers. Par exemple, dans le domaine économique, Internet se présente comme un outil d'information de tout premier plan offrant au entreprise de nombreux services interactifs : marketing en direct, publicités, affiche commercial…

Ce phénomène (Internet) d'interaction 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 simples supportant la navigation et la recherche d'information dans un cadre restreint pour une simple consultation (lecture seul). Aujourd'hui leur évolution a permit de supporter des applications possiblement distribuées 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.

Notre travail consiste à réaliser un site web dynamique pour les petites annonces.

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

Ce mémoire est organisé comme suit :

- ✓ **Le premier chapitre :** consiste à une présentation générale des technologies Web et les sites des petites annonces.

- ✓ **Le deuxième chapitre :** présent le langage UML.
- ✓ **Le troisième chapitre :** présent les différentes étapes conceptuelles de notre site Web.
- ✓ **Le quatrième chapitre :** présenter la liste des outils et les langages de programmation que nous avons utilisée pour l'implémentation et la réalisation de notre site web. Puis nous allons présenter les différentes interfaces de notre application.
- ✓ En fin nous terminons par une conclusion générale qui va évoquer les principaux apports de notre projet.

CHAPITRE 01 : L'INTERNET ET LES APPLICATIONS WEB

Chapitre 01 : l'internet et les applications web

1. Introduction :

Dans ce chapitre, on va présenter d'une façon générale le web et la différente définition sur les sites web. Plus précisément, ce chapitre vise à répondre aux questions suivantes :

Qu'est-ce que le web et l'internet ?

Quelles sont les topologies des sites web ?

Quelle est la différence entre un site statique et un site dynamique ?

La sécurité des sites web en générale ?

Qu'est-ce que les sites E-commerce ?

2. L'internet :

L'Internet est un réseau mondial de réseaux informatiques, ayant chacune une adresse unique, qui utilise la technologie du système téléphonique et les liaisons par satellite pour communiquer des informations à toutes les 24 heures par jour en utilisant un logiciel standard commun. ordinateurs autonomes et privés des réseaux locaux dans les universités, entreprises et autres organisations communiquer les uns avec les autres plus haute vitesse de transmission appartenant dorsales et exploités par les fournisseurs de services Internet. **[12]**

La communication s'effectue via un modem ou une connexion réseau permanente. L'Internet se compose essentiellement d'un réseau des petits réseaux et des ordinateurs autonomes. La plupart des fournisseurs de services se connecter à un ou plusieurs autres fournisseurs de services, étendant ainsi la portée de leurs réseaux. Avec des organisations gouvernementales, les organisations commerciales et les particuliers autour des fournisseurs globe se connecter à Internet, et un service sans cesse croissante dénombre de réseaux auxquels ils ont des liens directs, l'Internet est de plus en plus de façon exponentielle.

3. Introduction au World Wide Web:

On appelle «Web» (nom anglais signifiant «toile»), contraction de «World Wide Web» (d'où l'acronyme www), une des possibilités offertes par le réseau Internet de naviguer entre des documents reliés par des liens hypertextes. Le concept du Web a été mis au point au CERN (Centre Européen de Recherche Nucléaire) en 1991 par une équipe de chercheurs à laquelle appartenaient Tim-Berners LEE, le créateur du concept d'hyperlien, considéré aujourd'hui comme le père fondateur du Web.

Le principe de web repose sur l'utilisation d'hyperliens pour naviguer entre des documents (appelés «pages web») grâce à un logiciel appelé navigateur(en anglais browser). Une page web est ainsi un simple fichier texte écrit dans un langage de description (appelé HTML), permettant de décrire la mise en page du document et d'inclure des éléments graphiques ou bien des liens vers d'autres documents à l'aide de balises.

Au-delà des liens reliant des documents formatés, le web prend tout son sens avec le protocole HTTP permettant de lier des documents hébergés par des ordinateurs distants (appelés serveurs web, par opposition au client que représente le navigateur). Sur Internet les documents sont ainsi repérés par une adresse unique, appelée URL, permettant de localiser une ressource sur n'importe quel serveur du réseau internet. **[12]**

4. Le site web :

4.1 Définition :

Un site web (aussi appelé site internet ou *page perso* dans le cas d'un site internet à but personnel) est un ensemble de fichiers HTML stockés sur un ordinateur connecté en permanence à internet et hébergeant les pages web (serveur web).

Un site web est habituellement architecturé autour d'une page centrale, appelée «page d'accueil» et proposant des liens vers un ensemble d'autres pages hébergées sur le même serveur, et parfois des liens dits «externes», c'est-à-dire de pages hébergées par un autre serveur. **[12]**

Une URL se présente sous la forme suivante :

`http://www.ram-annonce.com/site-test/Accueil.php`

4.2 Structure des pages :

Un site web est un ensemble de pages qui peuvent être consultées en suivant des hyperliens à l'intérieur du site. L'adresse web d'un site correspond en fait à l'URL d'une page web, prévue pour être la première consultée : la page d'accueil. La consultation des pages d'un site s'appelle une « visite », car les hyperliens devraient permettre de consulter toutes les pages du site sans le *quitter* (sans devoir consulter une page web hors du site). Une visite peut commencer par n'importe quelle page, particulièrement lorsque son URL est donnée par un moteur de recherche. Techniquement, rien ne distingue la page d'accueil d'une autre page**. [12]**

4.3 Les typologies possibles de site web :

Les sites web peuvent être distingués selon différents critères comme suit :

4.3.1 Distinction selon le but poursuivi et le contenu : On distingue :

- **Les Sites catalogue** : permettent de présenter les produits d'une entreprise et de les mettre en valeur.
- **Les Sites d'information** sont des sites fournissant des informations particulières à des internautes.
- **Les Sites institutionnels** sont des sites destinés à décrire l'activité d'une organisation, et à donner les informations nécessaires aux clients ou aux bénéficiaires.
- **Les Sites personnels** (parfois pages perso) sont des sites réalisés par des particuliers à titre de loisir, le plus souvent par passion pour un sujet ou une discipline.
- **Les Sites communautaires** sont des sites réunissant des internautes autour d'un intérêt commun.
- **Les Sites intranet** sont des sites accessibles de l'intérieur d'une entreprise ou d'une direction, ayant pour objet la mise à disposition et le partage d'informations professionnelles.

- **Les Sites vitrine** (sites plaquette ou sites identité) sont des sites dont l'objectif est de mettre en avant l'image de marque de la société, en présentant par exemple ses produits ou ses services. **[12]**

4.3.2 Distinction selon les fonctionnalités:

Sites collaboratifs : Un site collaboratif est un site dynamique dont le contenu est librement modifiable en ligne par tout visiteur, ce qui rend l'utilisateur contributeur. Ce dernier publie des informations, manipule les données et alimente le contenu : de l'écrit avec les wiki, du son avec les podcast notamment, de la vidéo sur les sites d'échanges façon You Tube, ou encore des photos avec Flickr. Le développement de sites collaboratifs repose sur la gestion des forums, des news, des flux RSS, contenus collaboratif, échanges etc.

Sites publics : ce sont des sites dont les pages peuvent être visitées par tous.

Sites privés : ce sont des sites qui ne donnent accès à aucune page autre que la page d'accueil, sans une inscription préalable. L'accès à ce type de sites peut être libre (accessible par tous) ou restreint (accessible par un groupe de personnes spécifique).

Sites gratuits : ce sont des sites qui offrent des services et outils gratuits.

Sites commerciaux : ce sont des sites de vente en ligne. **[12]**

4.3.3 Distinction selon les techniques : Sites statiques et sites dynamiques :

Il existe deux types de sites : les sites statiques et les sites dynamiques.

4.3.3.1 Sites statiques :

Une page web statique est une page web dont le contenu ne varie pas en fonction des caractéristiques de la demande, c'est-à-dire qu'à un moment donné tous les internautes qui demandent la page reçoivent le même contenu.

Lors de la consultation d'une page web statique, un serveur HTTP envoie le contenu du fichier dans lequel le contenu de la page est enregistré.

4.3.3.2 Sites dynamiques :

Une page web dynamique est une page web générée à la demande, par opposition à une page web statique. Le contenu d'une page web dynamique peut donc varier en fonction d'informations (heure, nom de l'utilisateur, formulaire rempli par l'utilisateur, etc.) qui ne sont connues qu'au moment de sa consultation. À l'inverse, le contenu d'une page web statique est *a priori* identique à chaque consultation.

Lors de la consultation d'une page web dynamique, un serveur HTTP transmet la requête à un logiciel qui génère le contenu de la page. Les logiciels générant des pages web dynamiques sont fréquemment écrits avec les langages PHP, Java Server Pages (JSP) ou Active Server Pages (ASP). Les pages ou sites web statiques se font de plus en plus rares. Une page web statique n'est programmée qu' avec les langages de programmation de base : HTML et (facultatif) CSS; à la différence des pages dynamiques.

La création d'un site internet dynamique est destinée aux personnes qui ont besoin de mettre régulièrement à jour leur site, en toute indépendance.

Le système de gestion des utilisateurs permet de donner accès à plusieurs personnes à l'administration du site internet dynamique, tout en contrôlant leur niveau d'accès.

L'ajout de nouveaux articles, d'images et autres contenus multimédias devient extrêmement simple grâce à une interface intuitive proche de celle d'un logiciel de traitement de texte. Les modifications effectuées sont directement visibles depuis un site internet dynamique. **[12]**

4.3.3.3 Différence entre page web statique et page web dynamique :

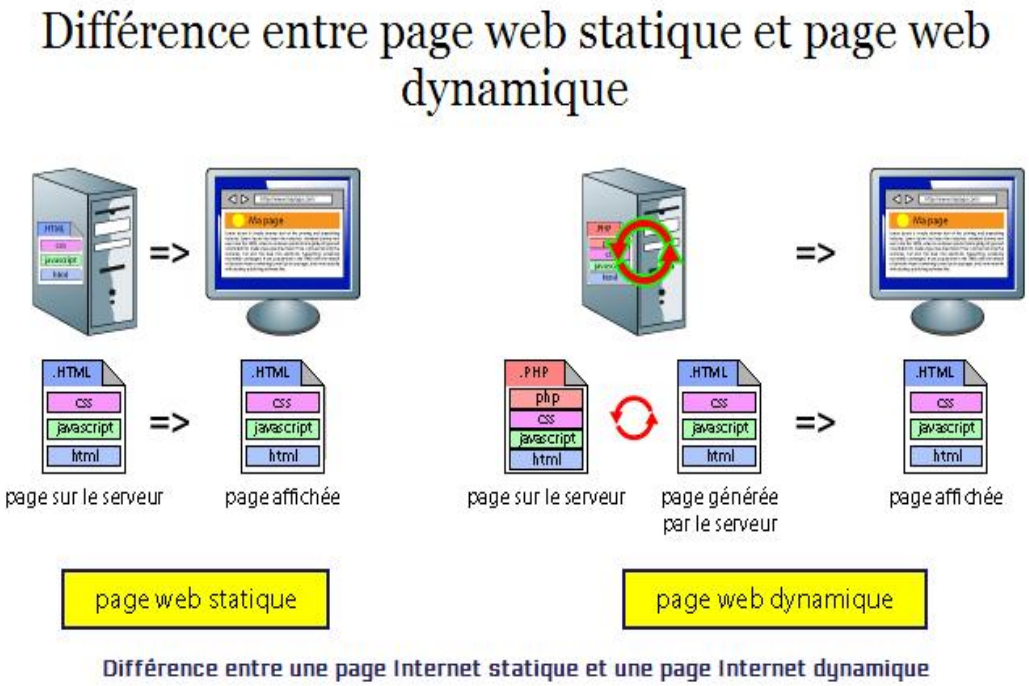


Figure 1: différence entre page web statique et page web dynamique

4.3.3.4 Circuit d'une page web dynamique :

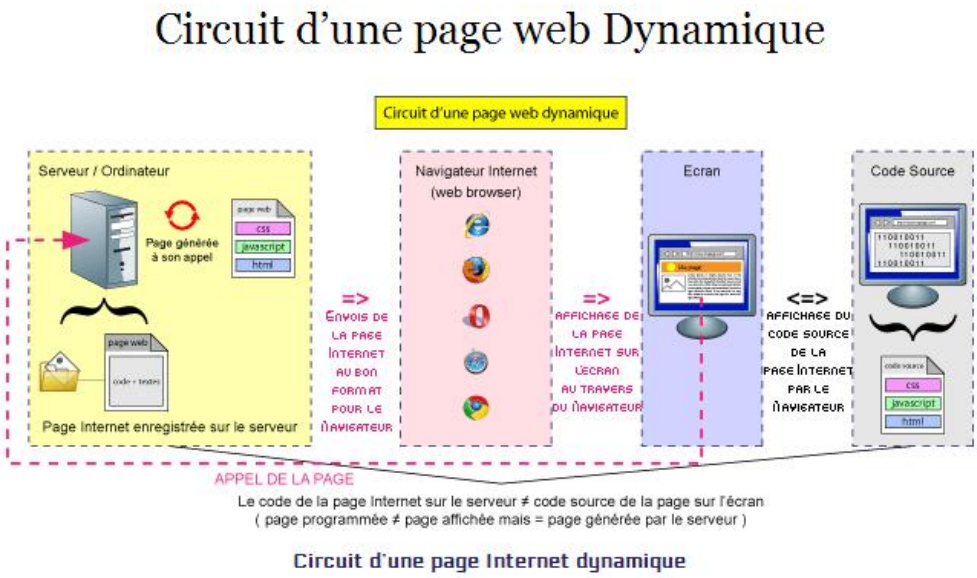


Figure 2: circuit d'une page web dynamique

4.3.3.5 Circuit d'une page web statique :

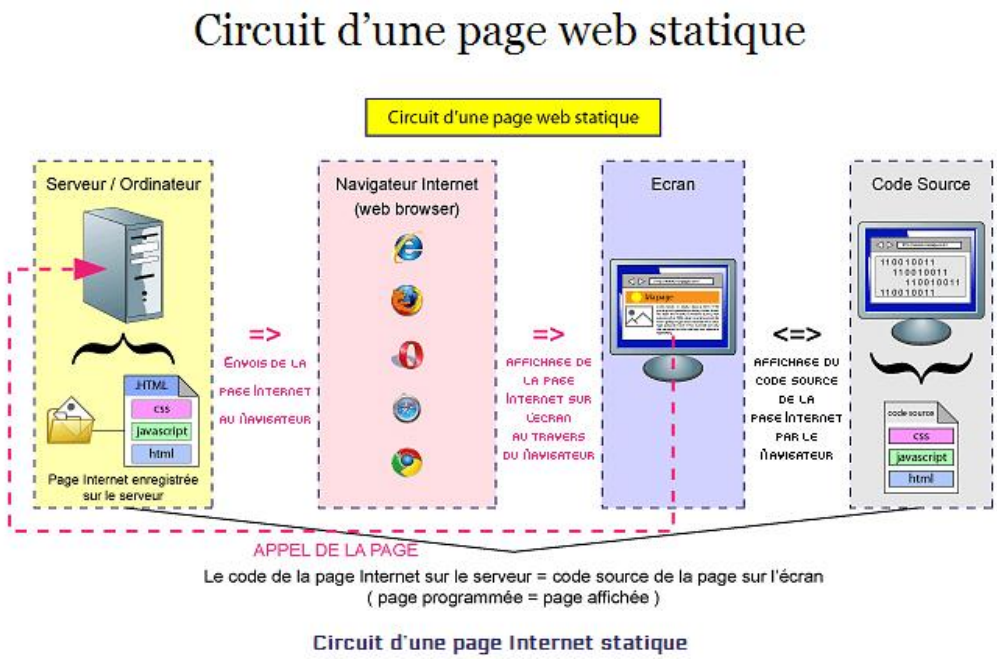


Figure 3: Circuit d'une page web statique

4.3.3.6 Les avantages et les inconvénients des deux méthodes :

L'utilisation des pages dynamiques est plus souple pour l'évolution du site mais nécessite plus de temps de travail pour la programmation. En opposition, les pages statiques sont plus "figées" mais plus simples à réaliser. **[12]**

4.4 La sécurité des sites internet :

Selon les experts en la matière, la majorité des applications Web souffrent de vulnérabilités. Il est pourtant nécessaire de comprendre que la sécurité des sites Internet ne souffre pas de manichéisme : un site peut être plus ou moins sûr, et la sécurité est souvent une affaire de compromis. Elle dépend de nombreux facteurs, tels que les connaissances du développeur bien entendu, mais aussi la conception et la complexité du site, le coût et les délais de fabrication et même parfois – aussi étonnant que cela puisse paraître – de la responsabilisation de ses utilisateurs. **[11]**

4.4.1 L'insécurité découle bien souvent de multiples facteurs :

L'insécurité d'un site peut être elle-même complexe à saisir. Une faille de sécurité peut s'avérer sans danger en soi pour les utilisateurs, mais être utile à un pirate pour réaliser une autre attaque.

Par exemple, pour garder trace des utilisateurs, les sites Internet utilisent le mécanisme de la session, qui se transmet de page en page. Cette session possède un identifiant unique qui permet de différencier les utilisateurs. Un pirate peut réussir à forcer un utilisateur à visiter un site avec un identifiant de session fixé par lui-même (« session fixation » ou fixation de session). Jusque-là, les dommages sont inexistants. Mais si l'utilisateur s'identifie et que le site ne force pas la génération d'un nouvel identifiant de session, le pirate peut – sans connaître les identifiants de l'utilisateur – alors visiter le site en présentant l'identifiant de session qu'il a préalablement fixé et se faire ainsi passer pour l'utilisateur légitime. Il a alors usurpé sa session (« session hijacking » ou détournement de session). **[11]**

4.4.2 La vulnérabilité des navigateurs :

Les internautes doivent utiliser des navigateurs (ou agents utilisateur) pour parcourir le Web. Comme tout logiciel, ceux-ci sont potentiellement porteurs de vulnérabilités et peuvent ainsi exposer accidentellement, sous certaines conditions, des informations concernant leur utilisateur. Il est donc nécessaire de mettre à jour ces logiciels lorsque de telles vulnérabilités sont découvertes et que des correctifs sont publiés. Mais beaucoup d'utilisateurs ne le font pas, ce qui ouvre une faille de sécurité qui n'est pas forcément du ressort des développeurs du site Internet. **[11]**

4.4.3 Quelques types d'attaques :

Voyons quelques attaques recensées pour bien comprendre la complexité du problème et l'ampleur des failles de sécurité potentielles d'un site Internet.

a) Attaque d'URL sémantique (« Semantic URL attack ») :

Cette technique consiste à modifier les variables passées en clair par l'URL. Ainsi, l'adresse http://www.exemple.com?utilisateur=dupont&mail=dupont@exemple.com transmet deux variables :

« Utilisateur », dont la valeur est « Dupont »

« Mail », dont la valeur est « dupont@exemple.com ».

Si une application ne vérifie pas correctement que ces variables correspondent bien à l'utilisateur authentifié, un attaquant peut par exemple injecter du code ou se faire passer pour un autre utilisateur et découvrir des informations le concernant, modifier son mot de passe, etc., selon les défauts de l'application Web.

Bien souvent, il leur faut procéder par tentatives multiples pour trouver les failles d'un site, mais les pirates savent être patients et méthodiques, et ils créent des robots qui vont tenter de découvrir toute faille permettant des opérations illicites.

b) Cross-Site Scripting (XSS) :

Le Cross-Site Scripting est une des attaques les plus connues. Si un site affiche sans le contrôler du texte saisi par un utilisateur, ce dernier peut attaquer l'application Web en inscrivant par exemple du code JavaScript. Ce dernier exécutant des actions, le code sera exécuté comme s'il faisait partie de la page originelle et l'attaquant peut rediriger les informations auxquelles JavaScript a accès vers un autre site. L'attaquant peut ainsi connaître par exemple le contenu des cookies, et dans le cas d'une application Web qui utiliserait les cookies pour enregistrer le nom des utilisateurs, ou pire leur mot de passe, voler ainsi ces informations.

c) Injection SQL (« SQL injection ») :

L'injection SQL l'une des vulnérabilités les plus courantes des applications Web.

SQL est le langage utilisé pour exécuter des actions sur les bases de données). L'injection SQL consiste à tenter de modifier la requête prévue par le développeur pour exécuter une action différente (illicite) sur la base de données. Par exemple, dans un formulaire de connexion contenant un nom d'utilisateur et un mot de passe, l'attaquant peut tenter d'écrire un code SQL dans l'un de ces champs pour court-circuiter la nécessité de présenter le mot de

Passe. Si l'application ne prend pas la peine de vérifier le contenu des deux champs et de bloquer le texte suspect, elle est vulnérable à ce type d'attaque. [11]

5. Site internet e-commerce (Vente en ligne) :

5.1 Définition Site E-commerce :

Le vente en ligne ou e-commerce est l'abréviation de "électronique commerce", ou "commerce électronique", ou encore "commerce en ligne", "boutique en ligne" etc. C'est un site sur lequel le marchand expose ses produits à vendre exactement comme dans une boutique classique. Le paiement s'effectue tout comme dans le commerce classique, c'est à dire via une plateforme bancaire (solution sécurisée, par carte bancaire / carte bleue, VISA master card, etc.) ou par chèque, ou encore par d'autres moyens de paiement... L'avantage d'une solution e-commerce est de pouvoir montrer et vendre ses produits dans n'importe quelle zone géographique, ce qui permet d'accroître sa clientèle, sans pour autant avoir un stock considérable et de ne pas être obligé d'avoir une location de boutique. **[13]**

5.2 Fonctionnalités d'un site web e-commerce :

Tout site internet e-commerce est un site dynamique, on peut facilement intégrer des fonctionnalités avancées grâce à l'utilisation de bases de données (moteur de recherche, interactivité, personnalisation...), cependant, attention aux coûts du développement qui pourra vite augmenter selon la complexité du module. **[13]**

6. Site internet de Petites annonces :

6.1 Définition du mot Petites annonces :

Les petites annonces concernent généralement des déclarations écrites dans un journal de petites annonces ou sur des sites internet, par des particuliers ou des professionnels, en vue d'être lues par le plus grand nombre. Cette annonce sert à vendre un bien d'occasion ou neuf, un animal (voire même le donner), un immeuble, un meuble, une voiture, un service... à un acheteur ou au plus offrant dans le cadre d'enchère. A l'inverse les petites annonces peuvent permettre d'offrir ses services pour un emploi ou pour rechercher des objets précis. Les petites annonces sont également très utilisées dans le cadre des rencontres amicales, amoureuses ou même coquines. L'annonce fait normalement quelques lignes avec tous les éléments essentiels (description, le prix, l'objet...) et elle peut être payante ou gratuite. **[14]**

Synonymes de Petites annonces : Déclaration, Recherche, Offre

6.2 Fonctionnalité d'un site de petite annonce :

- On peut classer la fonctionnalité d'un site web de petite annonce en trois classes :

1-Fonctions générales des sites des petites annonces.

2-Fonctions des annonceurs sur les sites web des petites annonces.

6.2.1 Fonctions générales des sites des petites annonces :

- Moteur de Recherche d'annonces par catégorie, par lieu ou par recherche avancée

Une manière simple et rapide de retrouver des annonces à partir de mots-clés

- Triage et ordre des annonces par différents critères

Affiche les annonces par ordre de choix des utilisateurs

- Annonces "mises en avant"

Annonces à paraitre en première page (option gratuite ou payante)

- Gestion de la publicité sur le site

Choix des quantités et emplacements publicitaires sur le site

- Fonction d'envoi d'une annonce à un ami

Pour partager avec des amis les annonceurs qui pourraient les intéresser

- Affichage des annonces les plus populaires

Les annonces les plus vues sur le site

- Voir les annonces les plus récentes

Pour rester au fait des nouvelles annonces placées sur le site

- S'inscrire pour placer des annonces

Afin d'éviter tous types de robots automatisés

- Récupération du mot de passe oublié

Pour éviter de perdre du temps ou des clients étourdis

- Site multilingue avec choix de la langue

Pour une cible internationale

- Possibilité d'ajouter un Forum, un Chat ou d'autres options au site d'annonces

6.2.2 Fonctions des Annonceurs sur le site d'Annonces :

- Paiement en ligne sécurisé pour la publication d'annonce

Sécurisation des méthodes de paiement sur module simplifié

- Plusieurs types de paiement possibles

Tarif unique, tarif en fonction de la durée, en fonction de la valeur, en fonction de la catégorie, services Promotion, mise en avant d'annonces, etc…

- Possibilité de gratuité des annonces

Fonction définie par l'Administrateur pour créer rapidement du trafic

- Limitation de la durée de publication d'une annonce

Afin d'éviter un encombrement inutile ou obsolète

- De multiples images ou vidéos pour chaque annonce

Permet aux annonceurs de mieux détailler visuellement leur annonce

- Mise en avant de ses annonces : Annonces Promotion

Pour valoriser des annonces à mettre en première page

- Notification par email de réponse à une annonce

Prévient l'annonceur aussitôt qu'un autre membre s'intéresse à son annonce

- Notifications aux annonceurs de l'approche de l'expiration des annonces

Afin de leur permettre de la renouveler avant que celle-ci ne disparaisse

- Page de modification de son profil

Permet de changer certaines informations personnelles. **[14]**

6.3 Quelque exemple sur des sites web des petites annonces :

Des exemples des sites des petites annonces :

- On donne quelque exemple qui représente les sites web des petites annonces:

www.dzairannonces.com

www.hadihiya.com

www.annonce-algerie.com

7. Conclusion:

Dans la fin d'étude de ce chapitre, nous avons présenté la définition de l'internet et Site web d'une façon générale et on a déduit que le web est beaucoup développé de temps en temps sur tout dans le domaine du e-commerce (vente en ligne), et on a distingué qu'ils existent plusieurs applications web.

CHAPITRE 02 : INTRODUCTION A UML

Chapitre 02 : introduction a UML

1. Introduction :

UML est rapidement devenu un langage de modélisation incontournable. Dans ce chapitre nous allons présenter les concepts de base du langage de modélisation UML, qu'est-ce que UML et quelle est son histoire ? Les différents diagrammes d'UML que nous allons utiliser.

2. Présentation d'UML :

2.1 Historique :

UML est le résultat de la fusion de trois de méthodes d'analyse orientées objet OOD, OMT et OOSE.

La méthode OOD, *Object Oriented Design*, de G.Booch a été conçue à la demande du Ministère de la Défense des USA. L'objectif était de préparer de façon rigoureuse la structuration des programmes écrits en langage ADA ou C++.

La méthode OMT, *Object Modeling Technique*, a été mise au point à General Electric. Ses auteurs ont puisé leur inspiration d'une part dans les langages à objets pour des applications d'informatique industrielle (automates, contrôle de processus...), d'autre part dans les techniques de modélisation conceptuelle des méthodes d'analyse des années 80. OMT représente un système comme un assemblage d'éléments auxquels on attache des comportements, c'est-à-dire des opérations pouvant être déclenchées à la réception d'un message envoyé par d'autres composants.

La méthode OOSE, *Object Oriented Software Engineering*, est d'origine universitaire (informatique temps réel) et industrielle (Ericsson). Son originalité consiste à faire reposer l'analyse sur une expression par l'utilisateur de la façon dont il pense utiliser le futur système.

Devant l'attentisme du marché face aux méthodes et aux AGL objets, la société Rational Software a Réuni les auteurs principaux de ces trois méthodes pour qu'ils se mettent d'accord sur un langage de modélisation dans l'espoir qu'il devienne une référence.sa réussite fut d'être retenu comme norme de modélisation par l'OMG, après avoir reçu le soutien de plusieurs grands constructeurs informatiques et éditeurs de logiciels. **[1]**

2.2 Qu'est-ce que l'UML ?

UML (Unified Modeling Language), se définit comme un langage de modélisation graphique et textuel destiné à comprendre et à définir des besoins, spécifier et documenter des systèmes, esquisser des architectures logicielles, concevoir des solutions et communiquer des points de vue. UML modélise l'ensemble des données et des traitements en élaborant des différents diagrammes. En clair, il ne faut pas designer UML en tant que méthode (Il y manque La démarche) mais plutôt comme une boite d'outils qui sert à améliorer les méthodes de travail. **[2]**

2.3 Objectifs du langage UML :

Aux milieux des années 90 les auteurs de BOOCH de grabybooch, OOSE « objectorianted software engineering », OMT « objectmodeling technique » ontdécide de créer un langage de modélisation unifié avec pour objectif :

- Modéliser un système de concepts à l'exécutable en utilisant les techniques orienté objet.
- Réduire la complexité de la modélisation.
- Utilisable par l'homme comme la machine.
- Représentation graphique mais disposant de qualité formelle suffisante pour justifier d'aussi bonne priorité mathématique des langages de spécification formelle. **[3]**

2.4 Avantages et inconvénients d'UML [1] :

2.4.1 Les points forts d'UML :

UML est un langage formel et normalisé

- gain de précision.
- gage de stabilité.
- encourage l'utilisation d'outils.

UML est un support de communication performant

- Il cadre l'analyse.
- Il facilite la compréhension de représentations abstraites complexes.

- Son caractère polyvalent et sa souplesse en font un langage universel.

2.4.2 Les points faibles d'UML:

- La mise en pratique d'UML nécessite un apprentissage et passe par une période d'adaptation.

Même si l'Espéranto est une utopie, la nécessité de s'accorder sur des modes d'expression communs est vitale en informatique. UML n'est pas à l'origine des concepts objets, mais en constitue une étape majeure, car il unifie les différentes approches et en donne une définition plus formelle.

- Le processus (non couvert par UML) est une autre clé de la réussite d'un projet.

  Or, l'intégration d'UML dans un processus n'est pas triviale et améliorer un processus est une tâche complexe et longue.

  Les auteurs d'UML sont tout à fait conscients de l'importance du processus, mais l'acceptabilité industrielle de la modélisation objet passe d'abord par la disponibilité d'un langage d'analyse objet performant et standard.

2.5 Caractéristiques d'UML :

Parmi les caractéristiques attrayantes en UML nous pouvons citer :

- UML est un langage de modélisation général non spécifique à un domaine il est un standard de modélisation.
- UML est un langage graphique qui facilite la compréhension et la communication des acteurs du même objet.
- UML propose une notation qui permet de présenter graphiquement les éléments de modélisation.
- UML fournit une unification des notations et des méthodes de modélisation.
- UML fournit une lisibilité pour les utilisateurs et une facilité d'utilisation pour les concepteurs.

- UML permet de représenter le système selon différentes point de vie grâce aux diagrammes.
- UML set un moyen de définir la structure d'un programme. **[4], [5]**

2.6 La modélisation :

2.6.1 Qu'est-ce que la modélisation ?

La modélisation est une technique d'ingénierie qui permet de comprendre un système par l'établissement des modèles pour mettre au point une solution à un problème, et elle nous aide à représenter un système :

- En précisions a structure.
- En définissant ce qu'il fait son comportement.
- En déterminant comment il le fait.
- En fournissant un canevas qui guide sa construction.
- En le documentant. **[5]**

2.6.2 Qu'est qu'un modèle?

- Un modèle est une représentation abstraite de la réalité qui exclut certains détails du monde réel.
- Il permet de réduire la complexité d'un phénomène en éliminant les détails qui n'influencent pas son comportement de manière significative.
- Il reflète ce que le concepteur croit important pour la compréhension et la prédiction du phénomène modéliser dépendant des objectifs du modèle. **[3]**

2.6.3 Modéliser ?

UML propose un moyen pour représenter diverses projections d'un système: Elles sont généralement constituées d'un ou plusieurs diagrammes UML :

- Qui sont des représentations graphiques qui s'intéressent à un aspect précis du modèle.
- Dont chaque type est composé d'éléments de modélisation prédéfinis.
- Dont la combinaison offre une vue complète des aspects fonctionnels, statiques d'un système.

On distingue deux types de vues:

- **Les Vues Statiques** : c'est-à-dire représentant et dynamiques le système physiquement.
- **Les Vues Dynamiques** : montrant le fonctionnement du système.

2.6.4 Les Axes de la Modélisation :

Les concepteurs orientent leurs modélisations selon trois axes sur lesquels ils répartissent les diagrammes :

- L'axe fonctionnel qui est utilisé pour décrire le ce que fait le système à réaliser.
- L'axe structurel et statique qui est relatif à sa structure.
- L'axe dynamique qui est relatif à la construction de ses fonctionnalités.

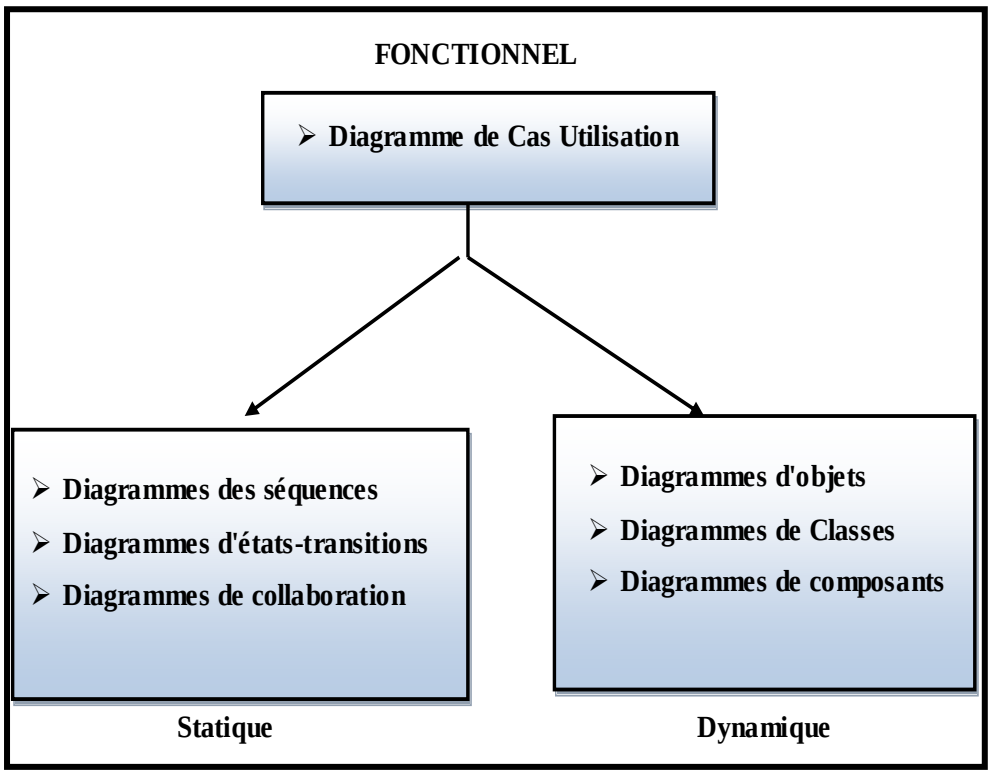


Figure 4 : Les trois axes de modélisation

2.7 Les Diagrammes d'UML :

2.7.1 Définition d'un diagramme uml :

Un diagramme UML est une représentation graphique, qui s'intéresse à un aspect précis du modèle. C'est une perspective du modèle, pas "le modèle". **[8]**

UML représente un système, en se basant sur 9 diagrammes :
Quatre pours la structure statique :

- Diagramme d'objets.
- Diagramme de classes.
- Diagramme de composant.
- Diagramme de déploiement.

Cinq pour le comportement dynamique :

- Diagramme de cas d' utilisation.
- Diagramme de séquences.
- Diagramme d'activité.
- Diagramme de collaboration.
- Diagramme d'états transitions.

2.7.2 Diagramme de cas d'utilisation :

Avant de développer un système il faut s'avoir précisément à quoi il devra servir c'est-à-dire à quels besoins il devra répondre.

Modéliser les besoins permet de faire l'inventaire des fonctionnalités attendues et permet d'organiser les besoins entre eux, de manière à faire apparaitre des relations.

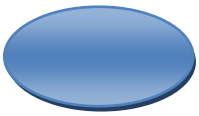
Avec UML en modélise les besoins au moyen de diagramme de cas d'utilisation.

Les éléments de base du diagramme de cas d'utilisation :

- **Cas d'utilisation:**

  Un cas d'utilisation (en anglais use case) est un service rendu à l'utilisateur, il implique des séries d'actions plus élémentaires.

Un cas d'utilisation est l'expression d'un service réalisé de bout au bout, avec un déclanchement, un déroulement et une fin, pour l'acteur qui l'initie.



- **Acteur:**

Un acteur est une entité extérieure au système modélisé et qui interagit directement avec lui.

Un acteur peut utiliser plusieurs fois le même cas d'utilisation.

Un acteur correspond a un rôle, pas à une personne physique.

L'acteur est dit principal pour un cas d'utilisation lorsque l'acteur est à l'initiative des échanges nécessaires pour réaliser le cas d'utilisation. Mais les acteurs secondaires sont sollicités par le système comme d'autres systèmes informatiques avec lesquels le système développé est interconnecté. **[3]**

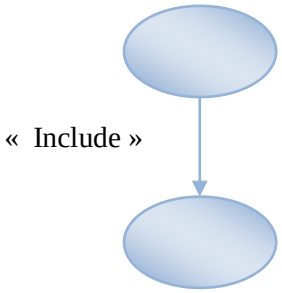
- **Relation:**

Elle exprime l'interaction existant entre un acteur et un cas d'utilisation. Il existe 3 types de relations entre cas d'utilisation :

- La relation de généralisation.
- La relation d'extension.
- La relation d'inclusion.

- **La relation d'inclusion :**

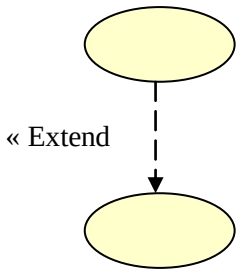
Elle indique que le cas d'utilisation source contient aussi le comportement décrit dans le cas d'utilisation destination. L'inclusion a un caractère obligatoire, la source spécifiant à quel endroit le cas d'utilisation cible doit être inclus. Cette relation permet ainsi de décomposer des comportements et de définir des comportements partageables entre plusieurs cas d'utilisation.



- **La relation d'extension :**

Elle indique que le cas d'utilisation source ajoute son comportement au cas d'utilisation destination. L'extension peut être soumise à condition. Le comportement ajouté est inséré au niveau d'un point d'extension défini dans le cas d'utilisation destination.

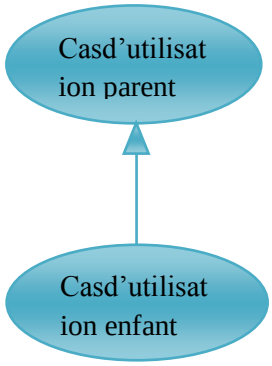
Cette relation permet de modéliser les variantes de comportement d'un cas d'utilisation (selon les interactions des acteurs et l'environnement du système).



- **La relation de généralisation :**

  Dans une relation de généralisation entre deux cas d'utilisation, le cas d'utilisation enfant est une spécialisation du cas d'utilisation parent.

  Une seule relation possible entre acteur c'est la généralisation. **[5]**



2.7.3 Diagramme de classe :

Les diagrammes de classes permettent de spécifier la structure et les liens entre les objets dont le système est composé.

Les diagrammes de classes montrant une abstraction de la réalité.

Les diagrammes de classe expriment de manière générale la structure statique d'un système, en termes de classe et de relation entre ces classes. De même qu'une classe décrit un ensemble d'objets, une association décrit un ensemble de liens sont des instances des relations. **[3], [4]**

Les éléments de base du diagramme de classe :

- **Les classes:**

  Une classe est la description d'un ensemble d'objets ayant une sémantique, des attributs, des méthodes et des relations en commun. Elle spécifier l'ensemble des caractéristiques qui composent des objets de même type.

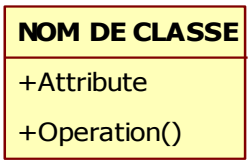
  Une classe est composée d'un nom, d'attributs et d'opérations.

  Le nom de la classe doit permettre de comprendre ce que la classe est, et non pas ce qu'elle fait.

  Un attribut décrit une donnée de la classe.

  Une opération est un service offert par la classe. **[3]**

-



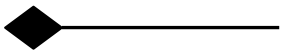
- **Association:**

  Une association est une relation structurelle entre objets. Elle est modélisée par un trait entre classes. Cette trait peut être qualifiée avec le type de relation, et peut également comporter des règles de multiplicité par exemple un à un, un à plusieurs, plusieurs à plusieurs pour la relation.

  Une association est souvent utilisée pour représenter les liens possibles. **[3]**

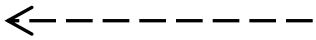
- **Composition:**

  Si une classe ne peut pas exister par elle-même, mais doit être un membre d'une autre classe, alors elle possède une relation de composition avec la classe contenant. Une relation de composition est indiquée par une ligne avec un "diamant" rempli.



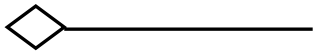
- **Dépendance :**

  Quand une classe utilise une autre classe, par exemple Comme membre ou comme paramètre d'une de ces Fonctions, elle "dépend" ainsi de cette classe. Une relation de dépendance est représentée par une flèche pointillée.

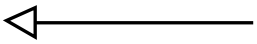


- **Agrégation:**

  Les agrégations indiquent une relation de contenant-contenu. Elle décrite par une relation "possède". Une relation d'agrégation est représentée par une ligne avec un "diamant" creux.



- **Généralisation:**

  Une relation de généralisation est l'équivalent d'une relation d'héritage en terme orientés objet (relation "est-un "). Une relation de généralisation est indiquée par une flèche creuse se dirigeant vers la classe "parent ". 

2.7.4 Diagramme d'objet :

Les diagrammes d'objet, ou diagrammes d'instances, montrant des objets et des liens .comme les diagrammes de classe, les diagrammes d'objets représentant la structure statique.

Les diagrammes d'objet s'utilisent principalement pour montrer un contexte, par exemple avant ou après une interaction.

Les objets sont reliés par des liens qui sont instances des relations entre les classe des objets considérer.

Les éléments de base de diagramme d'objet :

- **Objet:**

Des objets sont identifiés en plaçant le nom d'instance suivi des deux points (:) devant le nom de la classe. Les valeurs de propriété sont écrites comme des paires "nom=valeur". L'icône représentant un objet est un rectangle divisé en sections.

- **Association:**

Le diagramme des objets peut contenir également des associations. Souvent, les contraintes, le détail des relations et les règles de multiplicité trouvées dans le diagramme de classe ne sont pas représentés pour ne se concentrer que sur les objets et leurs propriétés. Les associations entre les objets sont représentées simplement en utilisant une ligne les joignant. **[5]**

2.7.5 Diagramme de composant:

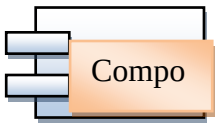
Il représente en premier lieu les concepts connus de l'exploitant pour installer et dépanner le système. Il s'agit dans ce cas de déterminer la structure de composants d'exploitation que sont les librairies dynamiques. Les objets distribués, les exécutables, etc.

Le diagramme de composant représente en second lieu des concepts de configuration logicielle. Pour fabriquer une version de composant d'exploitation ou tout autre produit intermédiaire tel qu'une librairie ou un fichier JAR (java). Il s'agit de montrer comment s'agencent des composants comme les fichiers source, les packages de code ou les librairies. **[6]**

Les éléments de base de diagramme de composant :

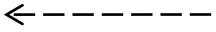
- **Composant :**

  Un composant représente une entité logicielle d'un système (Fichier de code source, programmes, documents, fichiers de ressource .etc.). Un composant représenté par une boîte rectangulaire, avec deux rectangles dépassant du côté gauche.



- **Dépendance :**

  Une dépendance est utilisée pour modéliser la relation entre deux composants. La notation utilisée pour cette relation de dépendance est une flèche pointillée, se dirigeant d'un composant donné au composant dont dépend. **[5]**



2.7.6 Diagramme de déploiement:

Les diagrammes de déploiement montrent la disposition physique des différents matériels (les nœuds) qui entrent dans la composition d'un système et la répartition des instances de composants, processus et objets qui « vivent » sur ces matériels. Les diagrammes de déploiement sont donc très utiles pour modéliser l'architecture physique d'un système. **[7]**

Les éléments de base de diagramme de déploiement :

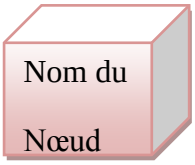
- **Composant :**

  Un composant représente une entité logicielle du système. (Fichier de code source, programmes, documents, fichiers de ressource .etc.). Sur un diagramme de déploiement, les composants sont

placés dans des nœuds pour identifier l'endroit de leur déploiement.

- **Nœud :**

Un nœud représente un ensemble d'éléments matériels du système. Cette entité est représentée par un cube tridimensionnel.



- **Association :**

Une association, représentée par une ligne pleine entre deux nœuds, indique une ligne de Communi - cation entre les éléments matériels. **[5]**

2.7.7 Diagramme de collaboration:

Les diagrammes de collaboration montrent les interactions entre objet, en insistant plus particulièrement sur la structure spatiale statique qui permet la mise en collaboration d'un groupe d'objet.
Ils expriment à la fois le contexte d'un groupe d'objets et l'interaction entre ces objets (par la présentation d'envoi de messages). **[4]**

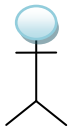
Les éléments de base de diagramme de collaboration :

- **Objet :**

Les objets, instances des classes, représentent une des entités impliquées dans les communications. La représentation graphique pour un objet est similaire à une classe (un rectangle) précédée du nom d'objet (facultatif) et d'un point-virgule (;) .

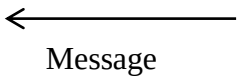
- **Acteur :**

Les acteurs peuvent également communiquer avec des objets, aussi peuvent-ils être présents sur des diagrammes de Collaborations. Un acteur est modélisé en utilisant le symbole habituel: *Stick man*.



- **Message :**

Les messages, modélisés par des flèches entre les objets, sont affectés d'un numéro et indiquent les communications entre les objets. **[5]**



2.7.8 Diagramme d'état-transition :

Le diagramme état-transition fait partie des modèles dynamiques.
Le diagramme état-transition décrit l'enchaînement de tous les états d'un objet.
Le diagramme état-transition propre à une classe donnée, il décrit :
Les états des objets de cette classe.
Les événements auxquels ils réagissent.
Les transitions qu'ils s'effectuent. **[7]**

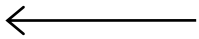
Représentation:

- **Etat:**

La notation de l'état décrit le mode de l'entité. Elle est représentée par rectangle avec les coins arrondis, contenant state le nom de l'état.

- **Transition :**

Une transition décrit le changement de l'état d'un objet, provoqué par un événement. La notation utilisée pour représenter une transition est une flèche, avec le nom d'événement écrit au-dessus, au-dessous, ou à côté.



- **Etat initial :**

L'état initial est l'état d'un objet avant toutes transitions. Pour des objets, ceci pourrait être l'état lors de leur instanciation. L'état initial est représenté par un cercle plein. Un seul état initial est autorisé sur un diagramme.

- **Etat final :**

  L'état final représente la destruction de l'objet que nous modélisons. Ces états sont représentés par un cercle plein entouré d'un cercle. **[5]**

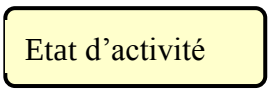
2.7.9 Diagramme d'activité :

Le diagramme d'activité est attaché à une catégorie de classe et décrit le déroulement des activités de cette catégorie. Le déroulement s'appelle "flot de contrôle". Il indique la part prise par chaque objet dans l'exécution d'un travail. Il sera enrichi par les conditions de séquencèrent.
Il pourra comporter des synchronisations pour représenter les déroulements parallèles. La notion de couloir d'activité va décrire les responsabilités en répartissant les activités entre les différents acteurs opérationnels. **[7]**

Les éléments de base de diagramme d'activité :

- **Etat d'activité:**

  L'état d'activité marque une action faite par un objet. Il est représenté par un rectangle arrondi.



- **Transition:**

  Quand un état d'activité est accompli, le traitement passe à un autre état transition d'activité. Les transitions sont utilisées pour marquer ce passage. Les transitions sont modélisées par des flèches.

- **Couloire *(Swimlane):***

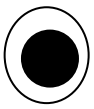
  Dans un diagramme d'activité, on peut placer les activités dans des couloirs (*Swimlanes*) qui représentent des systèmes. Les objets sont énumérés au-dessus de la colonne, et les barres verticales séparent les colonnes pour former les couloirs.

- **Etat initial :**

  L'état initial marque le point d'entrée la première activité. Il est représenté, comme dans le diagramme d'état, par un cercle plein. Il ne peut y avoir qu'un seul état initial sur un diagramme.

- **Etat final :**

  L'état final marque la fin du déroulement des opérations modélisées. Il peut y avoir des états finaux multiples sur un diagramme. Ils sont représentés par un cercle plein entouré d'un autre cercle.



- **Barre de Synchronisation:**

  Souvent, certaines activités peuvent être faites en parallèle. Pour dédoubler le traitement "Fork», ou le reprendre quand des activités multiples ont été accomplies ("join") des barres de synchronisation sont utilisées. Celles-ci sont modélisées par des rectangles pleins, avec des transitions multiples entrantes ou sortantes. **[5]**

2.7.10 Diagramme des séquences:

Représenter les interactions entre objets en précisant la chronologie des échanges de messages. Représente une instance d'un cas d'utilisation (les scénarios possible d'un cas d'utilisation donné). Montre sous forme de scénarios, la chronologie des envois de messages issus d'un cas d'utilisation.

Les éléments de base de diagramme de séquence :

Dans un diagramme de séquence, les classes et les acteurs sont énumérés en colonnes, avec leurs lignes de vie verticales indiquant la durée de vie de l'objet.

- **Objet:**

  Les objets sont des instances des classes, et sont rangés horizontalement. La représentation graphique pour un objet est similaire à une classe (un rectangle) précédée du nom d'objet (facultatif) et d'un point-virgule (;) .

- **Acteur:**

  Les acteurs peuvent également communiquer avec des objets, ainsi ils peuvent eux aussi être énumérés en colonne. Un acteur est modélisé en utilisant le symbole habituel: *Stick man*.

- **Ligne de vie:**

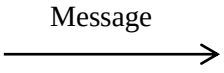
  Les lignes de vie, ***LifeLine***, identifient l'existence de l'objet par rapport au temps. La notation utilisée pour une ligne de vie est une ligne pointillée verticale partant de l'objet.

- **Activation:**

  Les activations, sont modélisées par des boîtes rectangulaires sur la ligne de vie. Elles indiquent quand l'objet effectue une action.

- **Message:**

  Les messages, modélisés par des flèches horizontales entre les activations, indiquent les communications entre les objets. **[5]**



3. Conclusion:

UML est un moyen d'exprimer des modèles en faisant une abstraction de leur implémentation, i.e. que le modèle fourni par UML est valable pour n'importe quel langage de programmation. Il offre une manière de représenter le système selon différentes vues complémentaires grâce aux diagrammes.

Pour une pertinente conception UML doit suivre une démarche de développement. La démarche qu'on a suivi c'est UP (une approche simplifiée destinée pour les applications web).

CHAPITRE 03 : CONCEPTION ET REALISATION

PARTIE 01 : CONCEPTION

Chapitre 03: Conception et Réalisation

1. Introduction :

Dans ce chapitre, nous allons présenter les différentes étapes conceptuelles et la réalisation de notre site web.

On ce décompose ce chapitre en deux parties :

Partie 01 : Conception

Partie 02 : Réalisation et Implémentation

Partie 01 :

Dans cette partie on ce présente :

Séquence 01 : identification des acteurs qui interagirent avec le système, puis on va le diagramme de cas d'utilisation et leurs fiches descriptives.

Séquence 02 : élaboration des diagrammes de séquences qui nous permet d'attribuer précisément les responsabilités de comportement aux classes d'analyse.

Séquence 03 : on va présenter le diagramme de classe Puis, Nous développerons les diagrammes de classes participantes.

2. Séquence 01 : Identification des acteurs, le Diagramme de cas d'utilisation et Les fiches descriptives

2.1 Identifier les acteurs :

L'administrateur: le personne responsable de gérer les comptes utilisateurs (les comptes des visiteurs) et d'enregistrés les dans la base de donnée, il est responsable aussi de ajouter, modifier et supprimer les annonces de site.

Le gestionnaire de site: le personne participe dans le site selon le type d'utilisation il est responsable à consulter les annonces, changer son mot de passe et s'identifier.

Le visiteur : l'internaute qui visite le site, il est responsable à s'inscrire, poser, et rechercher des annonces.

2.2 Diagramme de cas d'utilisation :

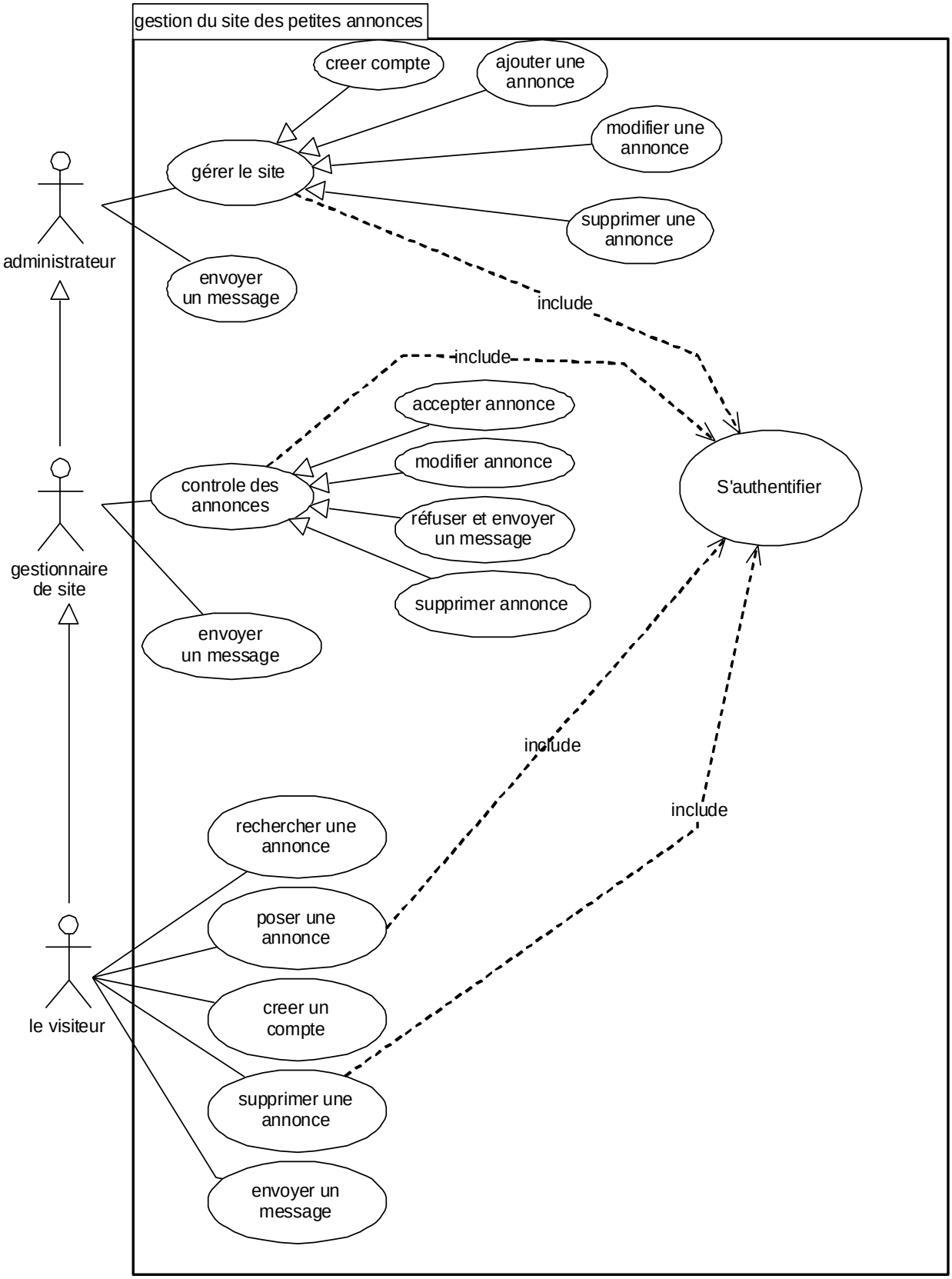


Figure 5 : Diagramme de cas d'utilisation

2.3 Les fiches descriptives :

2.3.1 Fiche descriptive du cas d'utilisation «s'authentifier» :

Acteur	Administrateur, Gestionnaire de site et le visiteur.
But	Vérifier l'autorisation d'accès au site.
Pré condition	Aucun.
Poste condition	L'administrateur, le gestionnaire et le visiteur sont authentifié par le système.
Scénario nominal	1. Le visiteur demande l'accès au site. 2. Le système affiche le formulaire d'authentification. 3. Le visiteur saisie le login et le mot de passe et valide. 4. Le système vérifie le login et le mot de passe et affiche le site.
Scénario alternatif	3-1 Login et /ou mot de passe incorrectes. 3-1-1 Le système informe le visiteur que le login et/ou le mot de passe sont incorrectes. 3-1-2 Le système propose au visiteur de renseigner une nouvelle fois le login et le mot de passe. 3-1-3 Reprise de l'enchainement au point 2

Tableau 1:Fiche descriptive du cas d'utilisation «s'authentifier»

2.3.2 Fiche descriptive du cas d'utilisateur «envoyer un message» :

Acteur	L'administrateur, le gestionnaire de site et le visiteur.
But	Envoyer un message.
Pré condition	L'utilisateur est déjà authentifié.
Poste condition	Le message a était envoyé.
Scénario nominal	1. L'utilisateur demande d'envoyer un message. 2. Le système affiche un formulaire à l'utilisateur. 3. L'utilisateur saisie les informations. 4. Le système affiche «le message est envoyé avec succès»
Scénario alternatif	4-1 L'adresse email n'existe pas dans la basse de données. 4-1-1 Le système indique à l'utilisateur que le message ne peut être envoyé. 4-1-2 Reprise de l'enchainement à partir de point 3.

Tableau 2:Fiche descriptive du cas d'utilisateur «envoyer un message»

2.3.3 Fiche descriptive du cas d'utilisation « créer un compte » :

Acteur	L'administrateur et le visiteur.
But	Inscrire/créer un nouveau compte.
Pré condition	Aucun.
Poste condition	Le compte été créé.
Scénario nominal	1. L'administrateur demande au système de créer un compte. 2. Le système affiche le formulaire de création. 3. L'administrateur remplit les informations nécessaires (nom, prénom, e-mail, mot de passe, …) 4. L'administrateur envoie son formulaire. 5. Le système enregistre les informations remplis. 6. Le système affiche un message de succès.
Scénario alternatif	5-1 L'administrateur n'a pas rempli les champs obligatoires. Le système indique à l'administrateur qu'il y'a des champs vides ou incorrectes et lui propose de remplir. 5-1-1 L'administrateur remplit à nouveau les champs vides ou incorrectes. 5-1-2 Reprise l'enchainement à partir de point 4.

Tableau 3:Fiche descriptive du cas d'utilisation « créer un compte »

2.3.4 Fiche descriptive du cas d'utilisation « ajouter une annonce » :

Acteur	L'administrateur.
But	L'ajout d'une annonce.
Pré condition	L'administrateur est authentifie.
Poste condition	L'annonce est a joutée.
Scénario nominal	1- L'administrateur connecte au site. 2- L'administrateur demande d'ajouter une annonce. 3- Le système affiche un formulaire pour l'ajout d'annonce. 4- L'administrateur ajoute l'annonce. 5- Le système confirme l'ajout.

Tableau 4:Fiche descriptive du cas d'utilisation « ajouter une annonce »

2.3.5 Fiche descriptive du cas d'utilisation «modifier une annonce» :

Acteur	L'administrateur et le gestionnaire de site.
But	Modifier une annonce.
Pré condition	L'administrateur / le gestionnaire de site sont authentifie.
Poste condition	L'annonce est modifiée.
Scénario nominal	1. Le gestionnaire connecte au site. 2. Le gestionnaire recherche de modifier une annonce. 3. Le système affiche un formulaire de la modification. 4. Le gestionnaire modifie les informations de l'annonce. 5. Le système confirme la modification.
Scénario alternatif	3-1 Les informations de la modification sont incorrectes. 3-1-1 Le système indique au gestionnaire que les informations sont Incorrectes. 3-1-2 Reprise de l'enchainement à partir de point 3.

Tableau 5:Fiche descriptive du cas d'utilisation «modifier une annonce»

2.3.6 Fiche descriptive de cas d'utilisation « supprimer annonce » :

Acteur	L'administrateur, le gestionnaire de site et le visiteur.
But	Supprimer une annonce.
Pré condition	L'annonce déjà existe.
Poste condition	L'annonce été supprimé.
Scénario nominal	1. Le gestionnaire consulte (recherche) les nouvelles annonce 2. L'administrateur demande de supprimer une annonce. 3. Le système affiche le formulaire de la suppression. 4. L'administrateur supprime son annonce. 5. Le système confirme la suppression.

Tableau 6:Fiche descriptive de cas d'utilisation « supprimer annonce »

2.3.7 Fiche descriptive de cas d'utilisation « accepter/refuser une annonce » :

Acteur	Gestionnaire de site.
But	Accepter une annonce.
Pré condition	Le gestionnaire de site est authentifie.
Poste condition	L'annonce est acceptée.
Scénario nominal	1. Le gestionnaire connecte au site. 2. Le gestionnaire consulte (recherche) les nouvelles annonces 3. Le système affiche un formulaire pour accepter/ refu l'annonce. 4. Le gestionnaire accepte l'annonce. 5. Le système confirme l'acceptation et affiche un message de succès.
Scénario alternatif	4-1- Le gestionnaire refuse l'annonce. 4-2 - Le système confirme le refus et affiche un message de refus.

Tableau 7:Fiche descriptive de cas d'utilisation « accepter/refuser une annonce »

2.3.8 Fiche descriptive du cas d'utilisateur « rechercher une annonce » :

Acteur	Le visiteur.
But	Trouver l'annonce à chercher.
Pré condition	Le visiteur est authentifie.
Poste condition	L'annonce est trouvé / n'existe pas.
Scénario nominal	1- Le visiteur demande de rechercher une annonce. 2- Le système affiche une formulaire de la recherche. 3- Le visiteur saisie les informations de l'annonce. 4- Le système vérifie l'existence de l'annonce. 5- Le système affiche l'annonce.
Scénario d'erreur	4-1 L' annonce n' existe pas. 4-1-1 Le système informe le visiteur que l'annonce n'existe pas.

Tableau 8:Fiche descriptive du cas d'utilisateur « rechercher une annonce »

2.3.9 Fiche descriptive du cas d'utilisateur « poser une annonce » :

Acteur	Le visiteur.
But	Poser une annonce.
Pré condition	Le visiteur est authentifie.
Poste condition	L'annonce est posée.
Scénario nominal	1. Le visiteur demande d'ajouter une annonce. 2. Le système affiche le formulaire de l'ajout. 3. Le visiteur saisie les informations de l'ajout. 4. Le système confirme l'ajout.
Scénario alternatif	3-1 Les informations saisis sont incorrectes/incomplets. 3-1-1 Le système informe le visiteur que les informations saisis sont incorrectes/incomplets. 3-1-2 Reprise l'enchainement à partir de point 2.

Tableau 9:Fiche descriptive du cas d'utilisateur « poser une annonce »

3. Séquence 02 : Les diagrammes de séquence

3.1 S'authentifier:

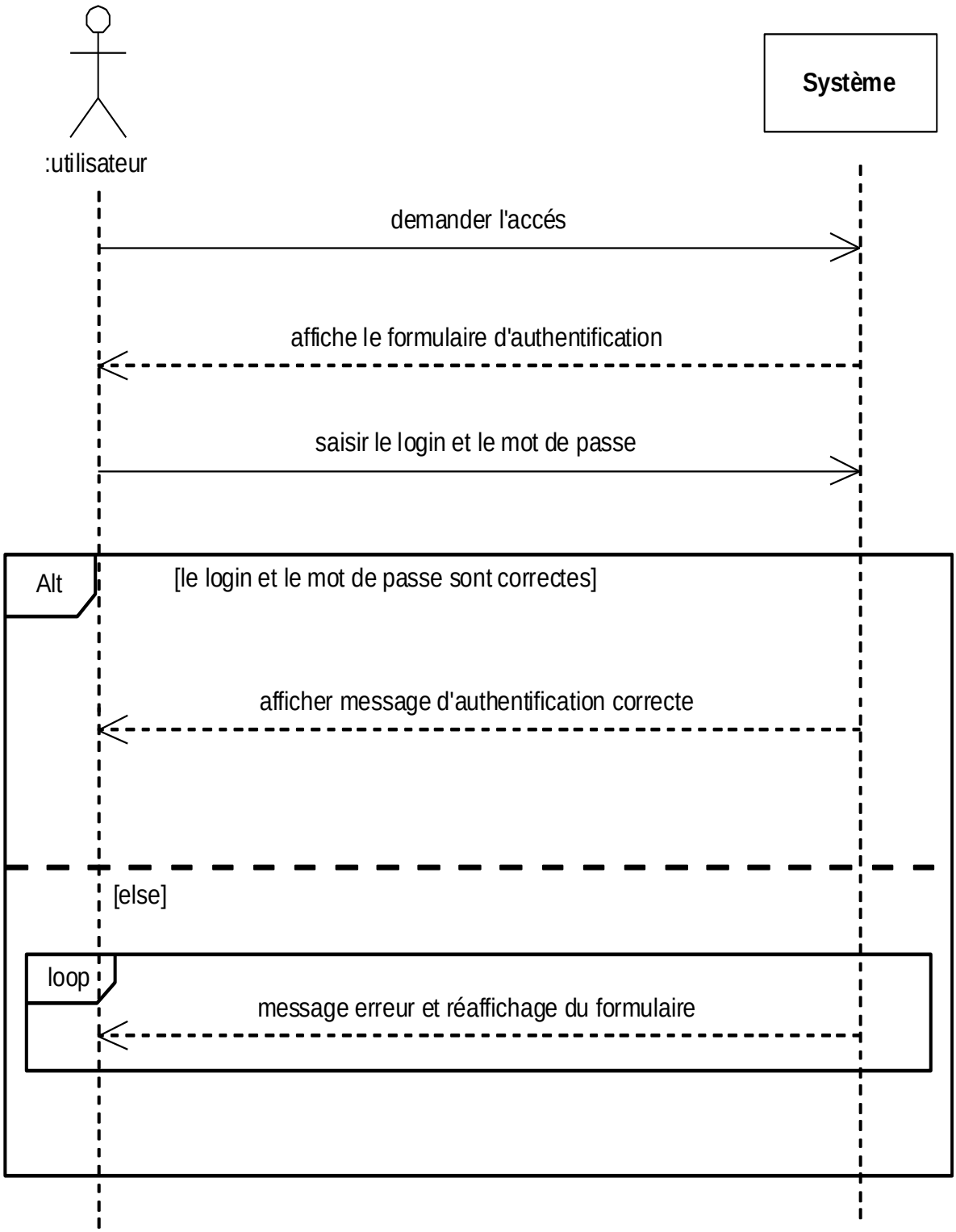


Figure 6:diagramme de séquence «authentifier»

3.2 Envoyer message :

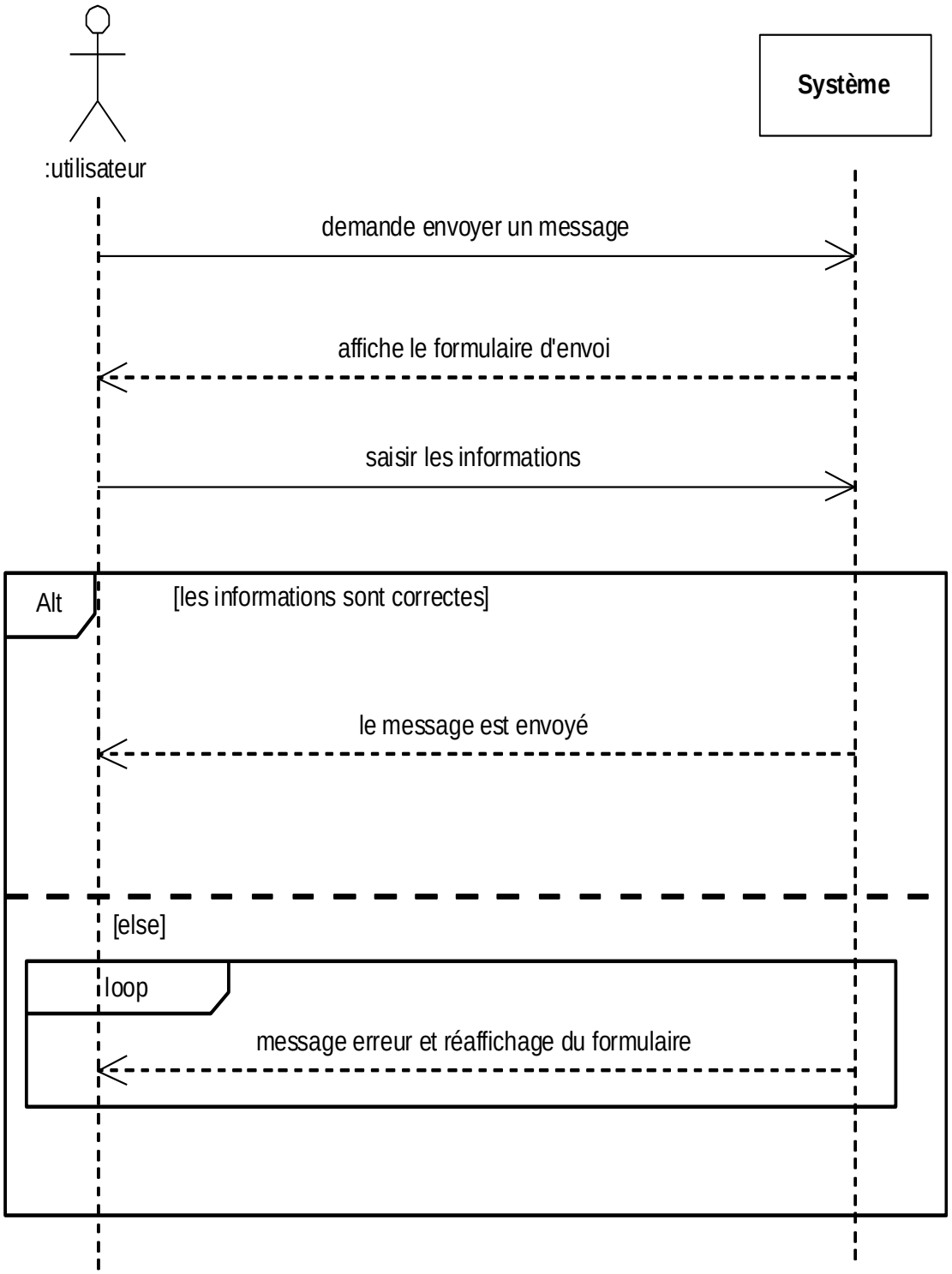


Figure 7:diagramme de séquence «Envoyer message»

3.3 Créer un compte :

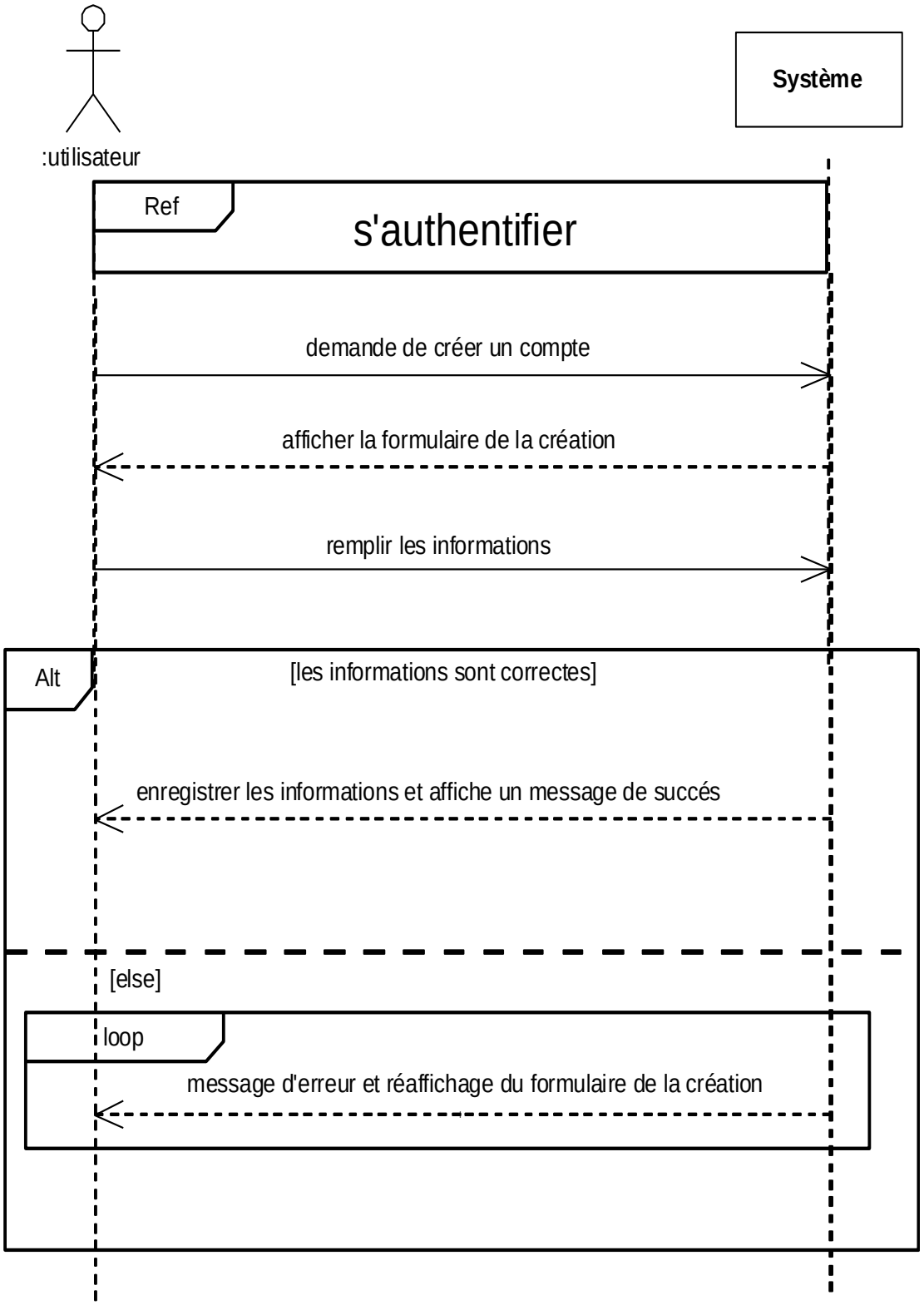


Figure 8:diagramme de séquence «Créer un compte»

3.4 Ajouter une annonce :

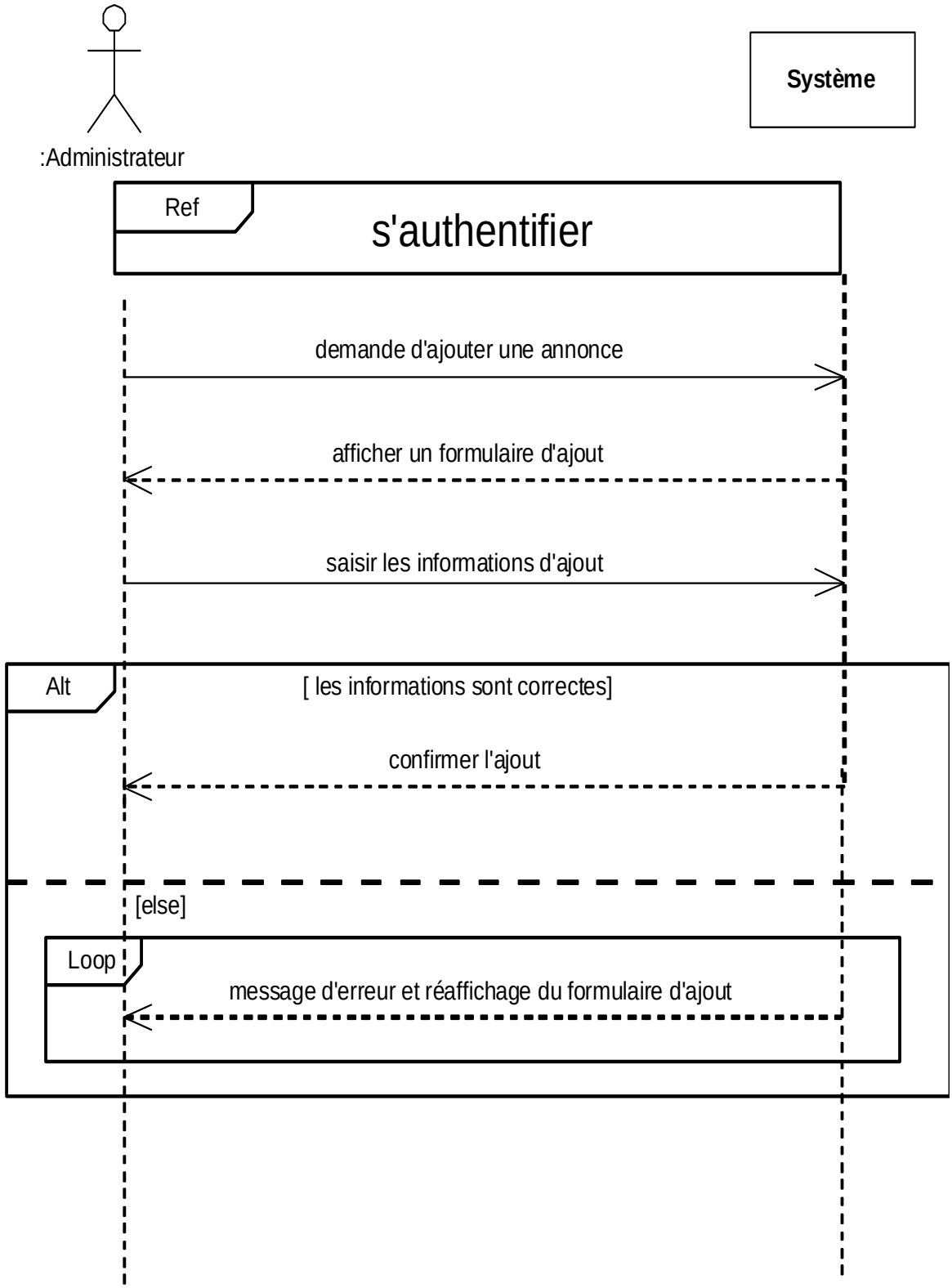


Figure 9:diagramme de séquence «Ajouter une annonce»

3.5 Modifier une annonce :

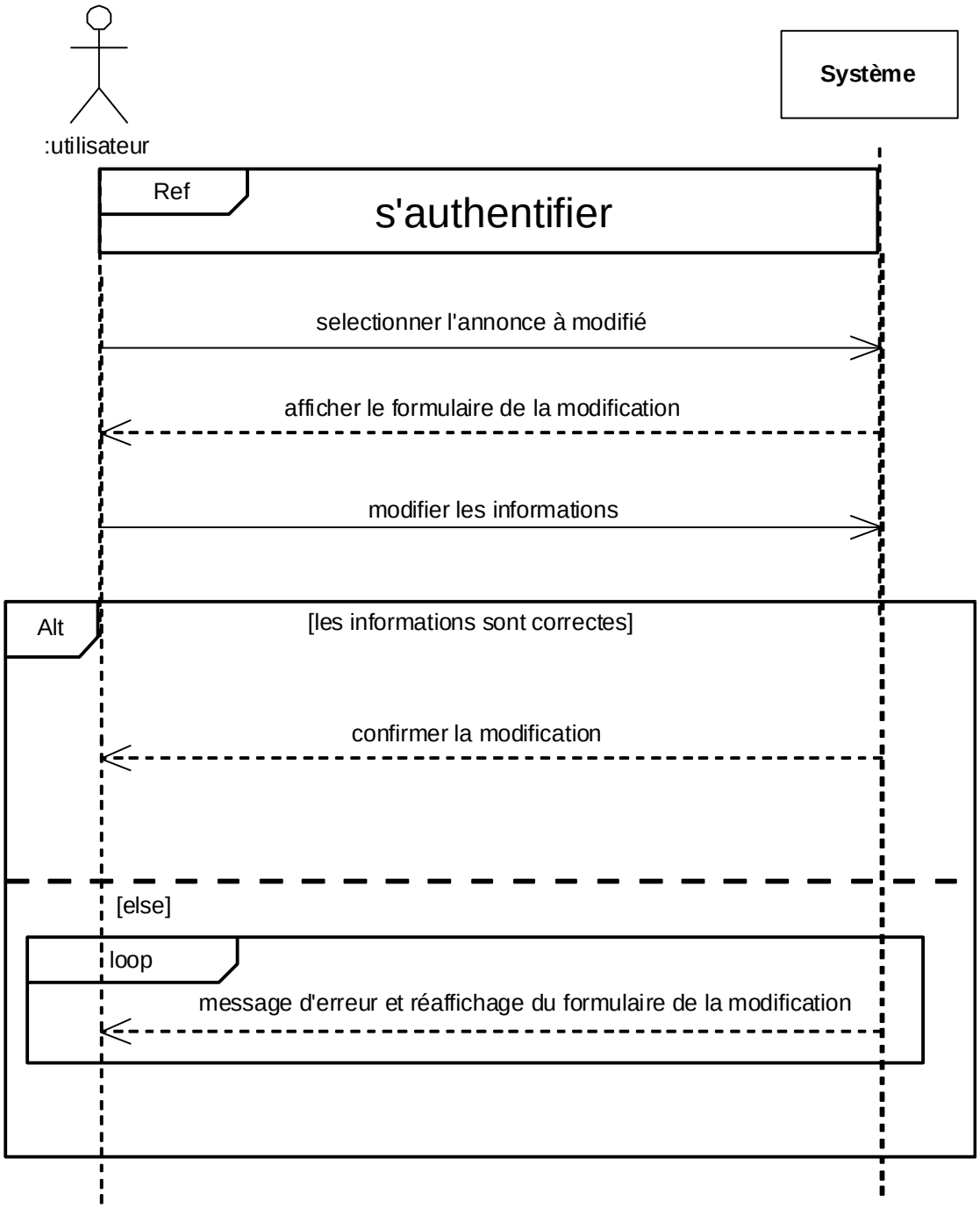


Figure 10:diagramme de séquence «Modifier une annonce »

3.6 Supprimer une annonce :

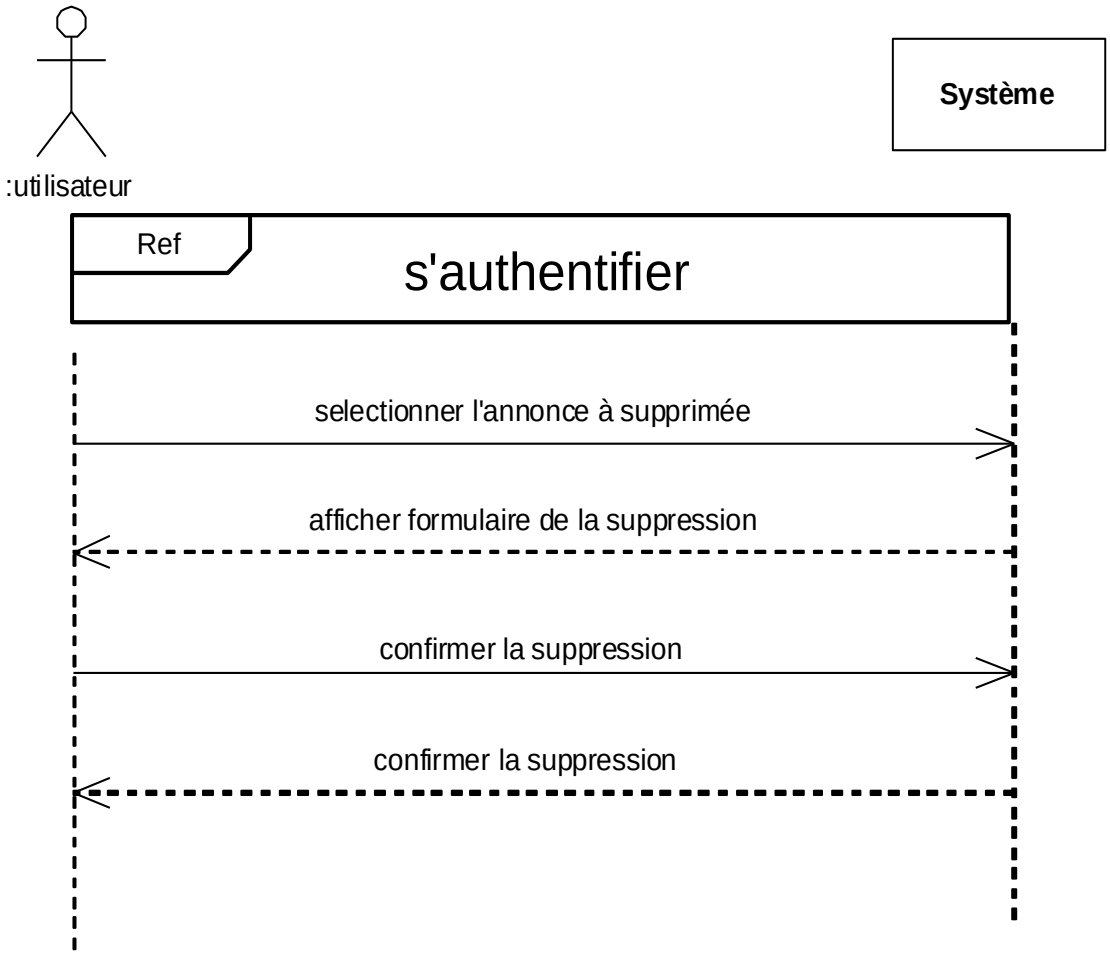


Figure 11:diagramme de séquence « Supprimer une annonce»

3.7 Accepter/Refuser une annonce :

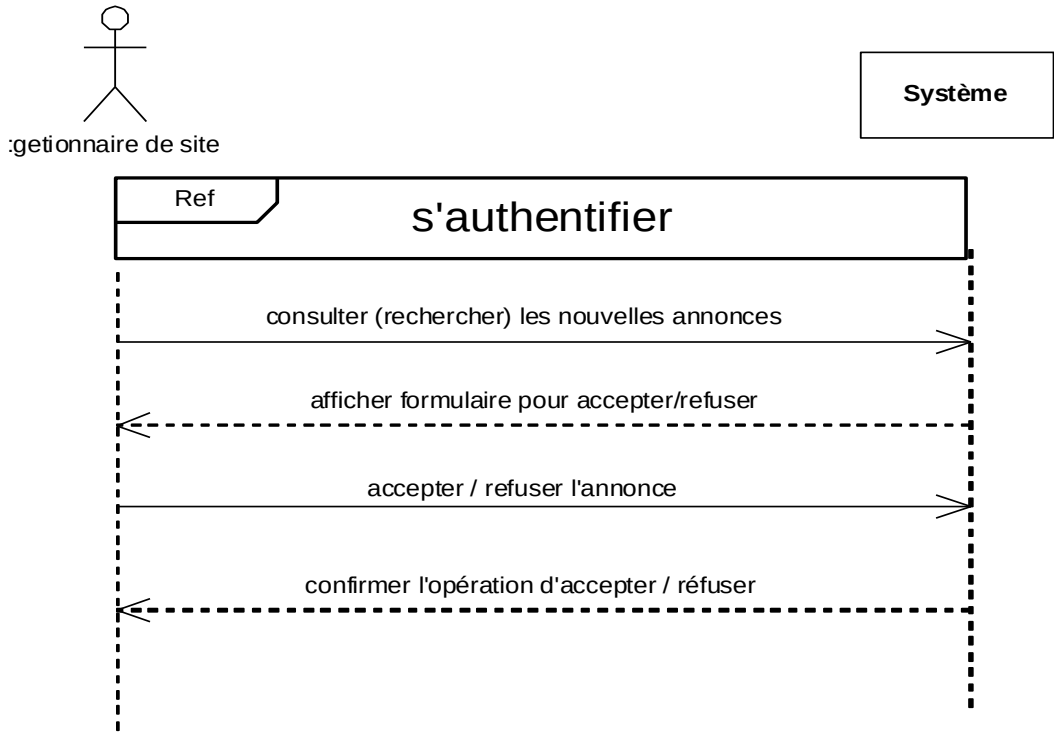


Figure 12:diagramme de séquence « Accepter/Refuser une annonce »

3.8 Rechercher une annonce :

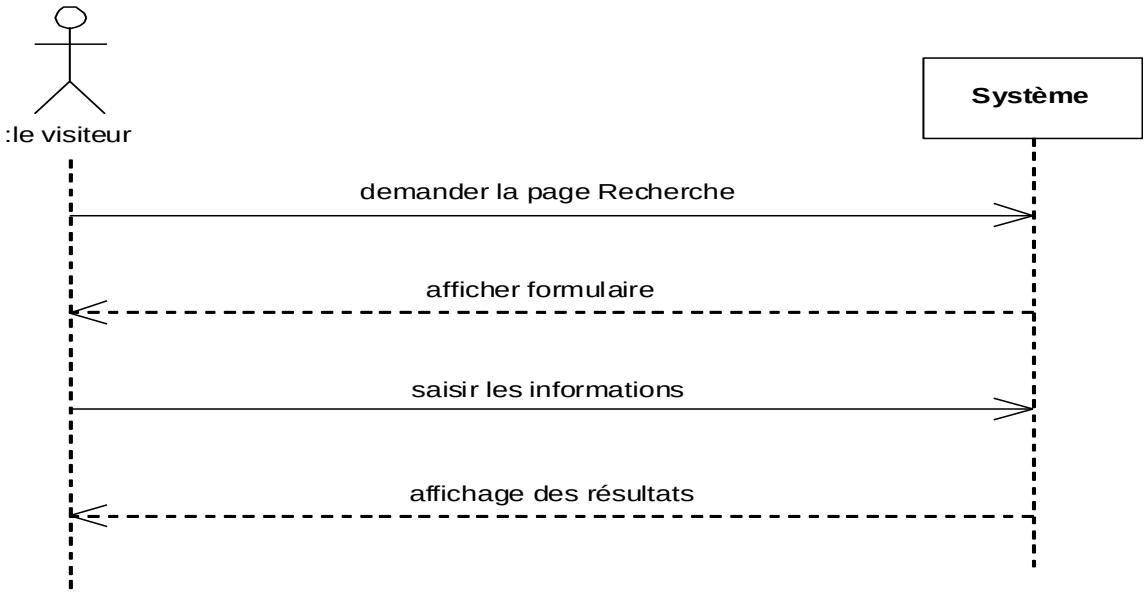


Figure 13:diagramme de séquence « Rechercher une annonce »

3.9 Poser une annonce :

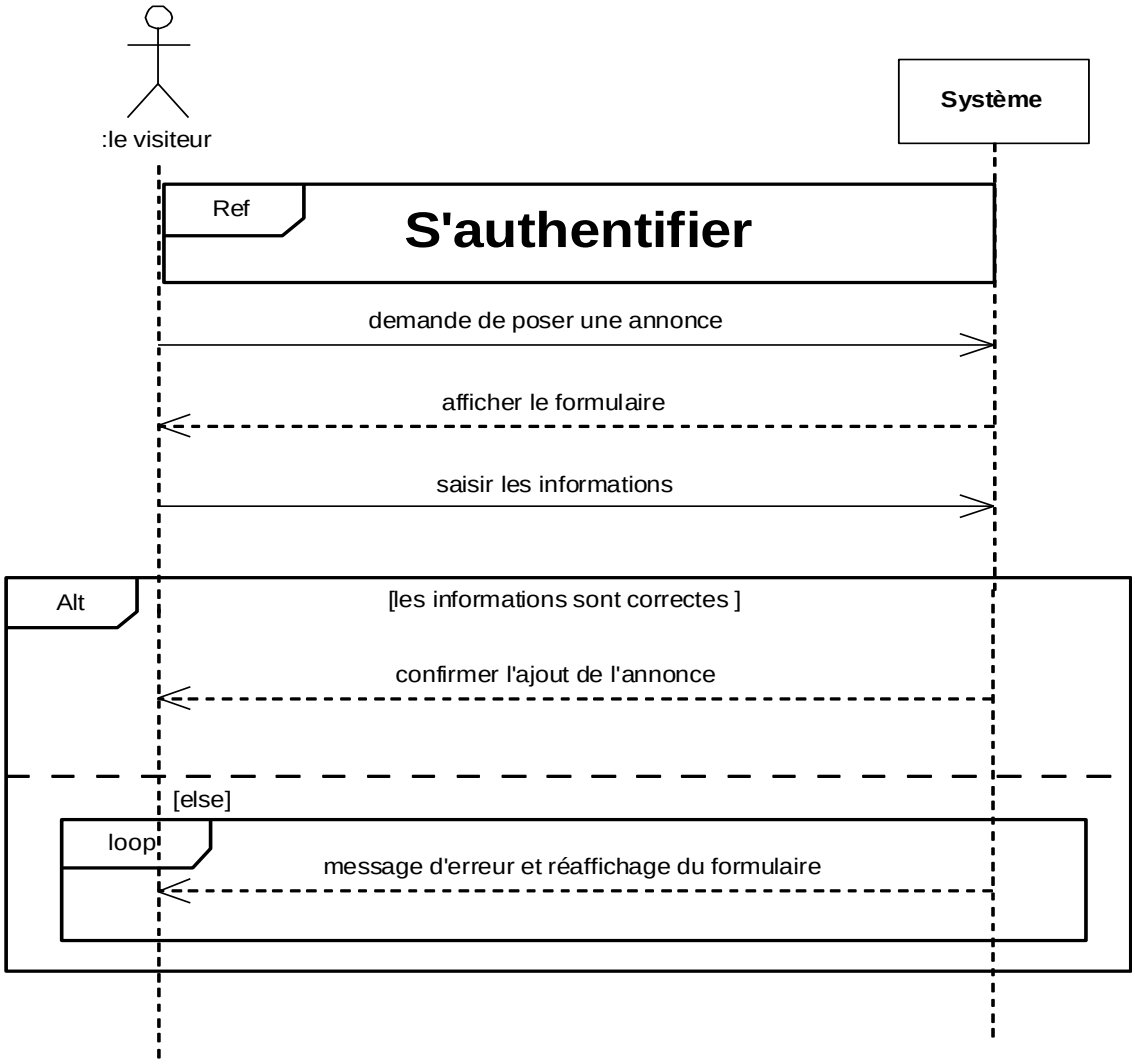


Figure 14:diagramme de séquence « Poser une annonce »

4. Séquence 03: Analyse du domaine

4.1 Analyse du domaine :

4.1.1 La Démarche :

La conception objet demande principalement une description structurelle, statique, du système à réaliser, sous forme d'un ensemble de classes logicielles. Les classes candidats sont celle issues d'une analyse de domaine, effectivement ces concepts peuvent être identifiés directement à partir de la connaissance du domaine. Détaillons les différentes étapes de la démarche que nous allons suivre :

- ✓ Identifier les concepts du domaine.
- ✓ Ajouter les associations entre classes.
- ✓ Ajouter les attributs.

4.1.2 Identification des concepts de domaine :

Nous allons prendre les cas d'utilisations.

- ❖ Créer compte :
  - L'administrateur
- ❖ Ajouter annonce :
  - L'administrateur
  - Le visiteur
- ❖ Ajouter, modifier et supprimer annonce :
  - L'administrateur
- ❖ Changer mot de passe :
  - Le gestionnaire de site
  - Le visiteur
- ❖ Identifier :
  - Le gestionnaire de site
  - Le visiteur
- ❖ Consulter :
  - Le gestionnaire de site

- ❖ S'inscrire :
  - Le visiteur
- ❖ Poser et rechercher annonce:
  - Le visiteur

4.2 Diagramme de classe :

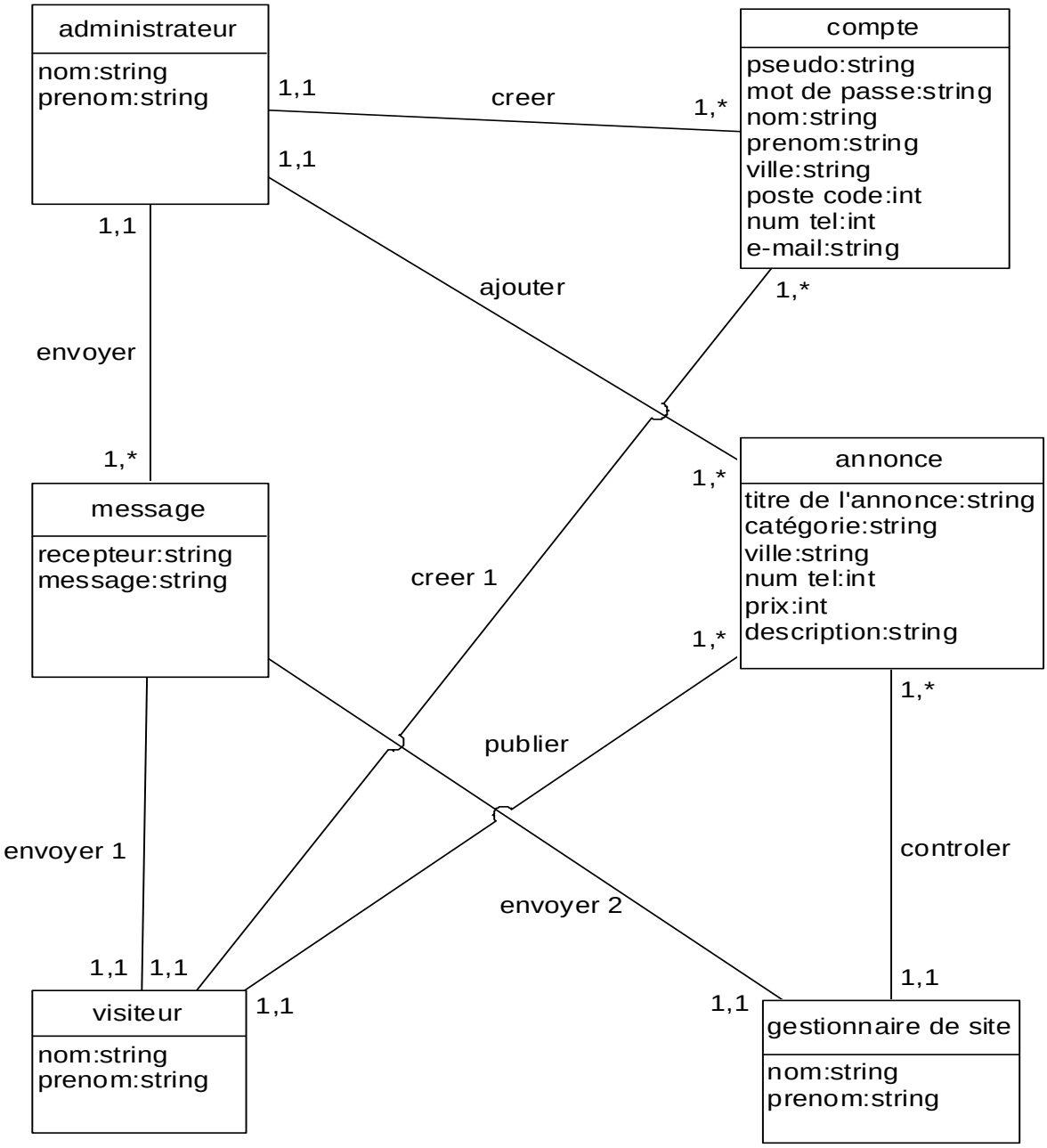


Figure 15: Diagramme de classe

4.3 Diagrammes de classe participante :

4.3.1 Diagramme de classe participante de cas <<s'authentifier>> :

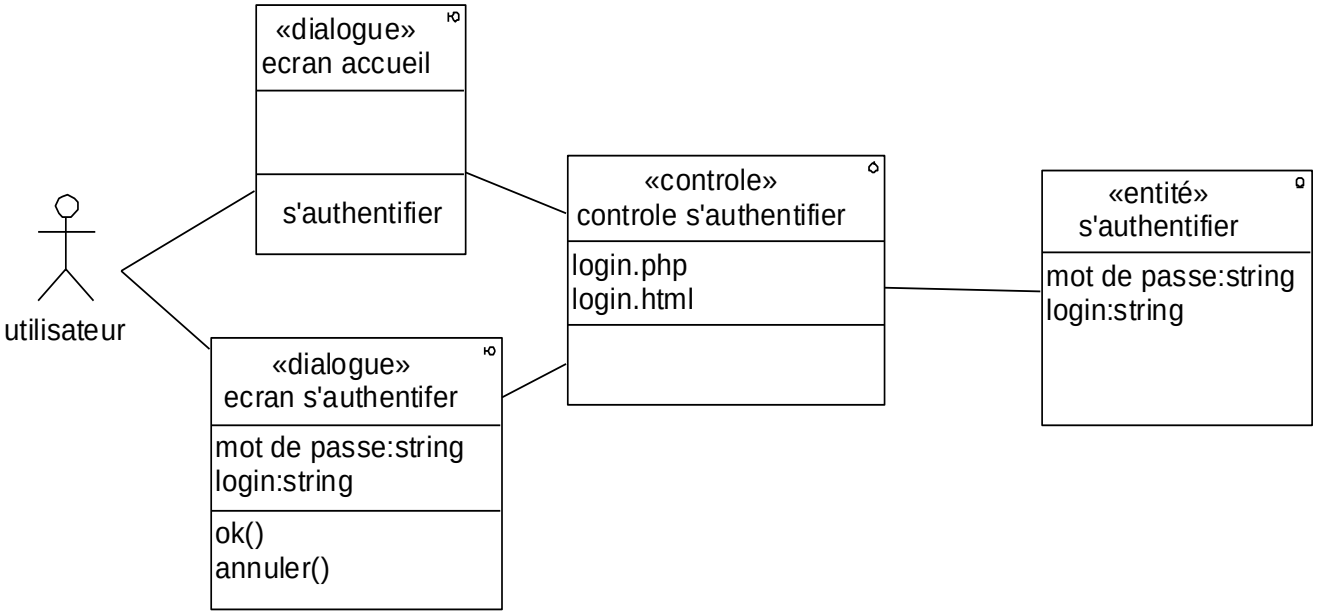


Figure 16:Diagramme de classe participante de cas <<s'authentifier>>

4.3.2 Diagramme de classe participante de cas <<créer compte>> :

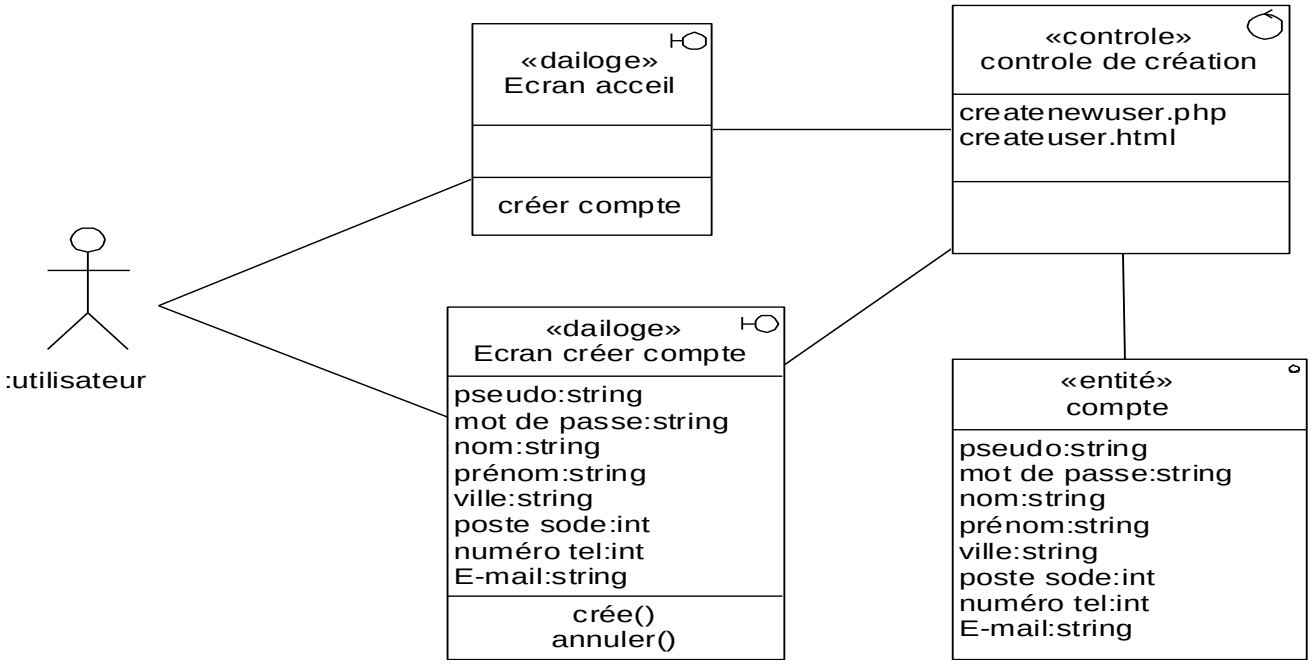


Figure 17:Diagramme de classe participante de cas <<créer compte>>

4.3.3 Diagramme de classe participante de cas<<envoyer message>> :

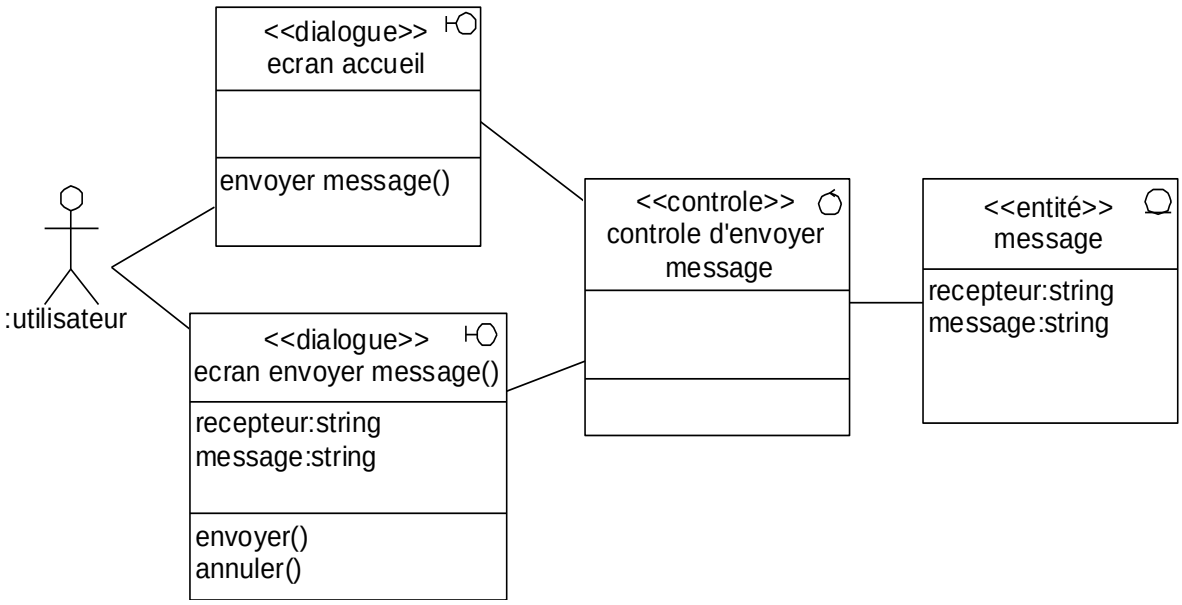


Figure 18:Diagramme de classe participante de cas <<envoyer message>>

4.3.4 Diagramme de classe participante de cas<< ajouter annonce >> :

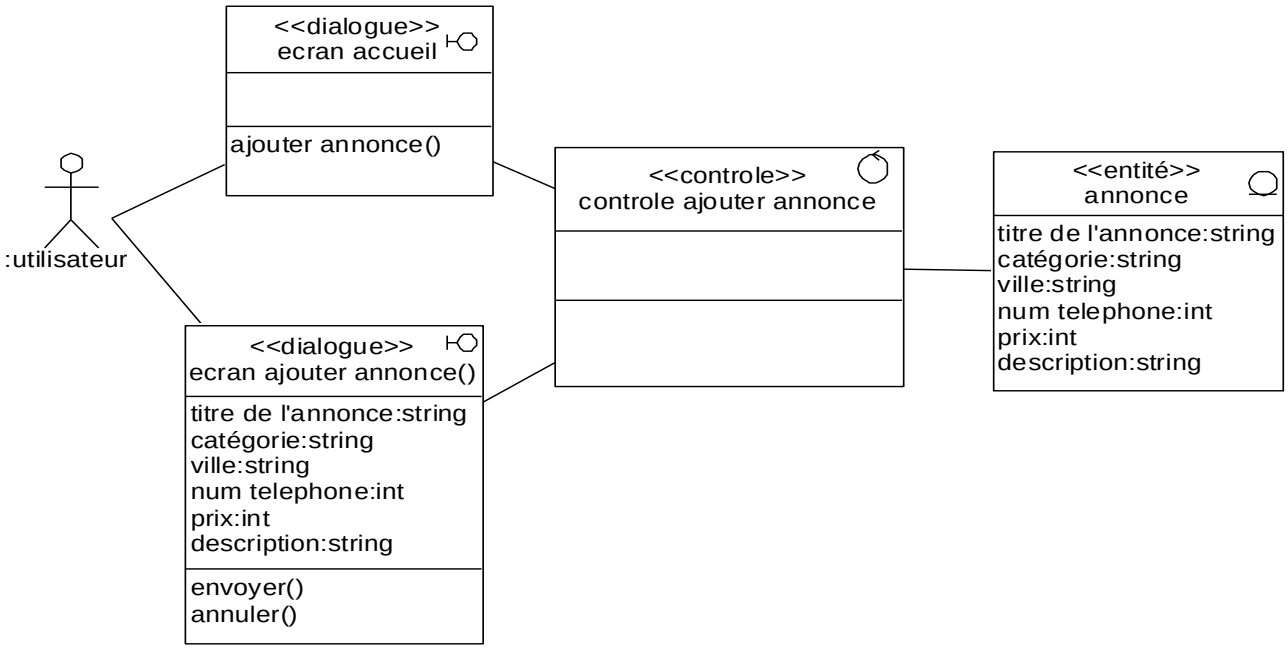


Figure 19:Diagramme de classe participante de cas <<ajouter annonce>>

4.3.5 Diagramme de classe participante de cas <<modifier annonce>> :

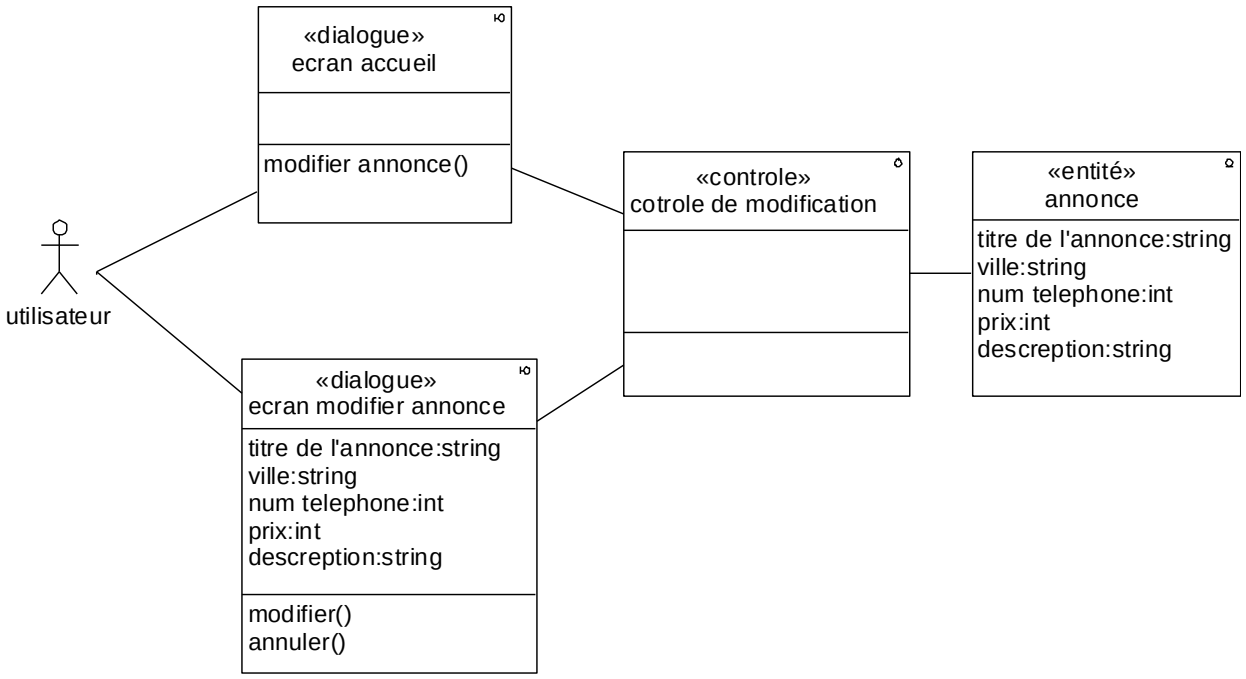


Figure 20:Diagramme de classe participante de cas <<modifier annonce>>

4.3.6 Diagramme de classe participante de cas <<supprimer annonce>> :

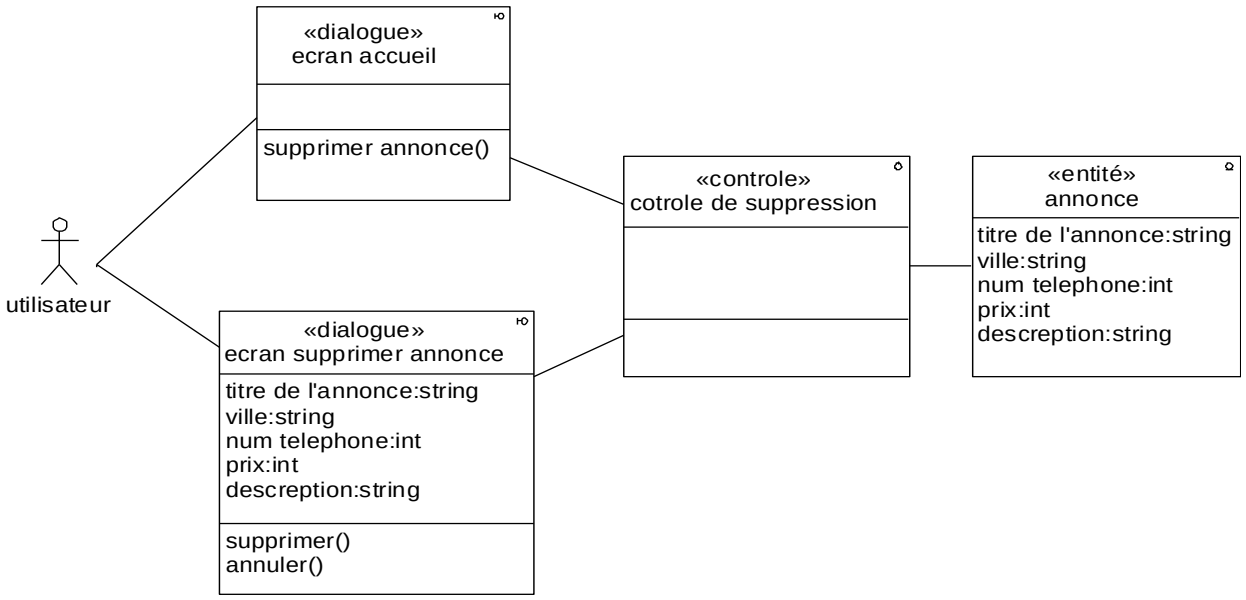


Figure 21:Diagramme de classe participante de cas <<supprimer annonce>>

4.3.7 Diagramme de classe participante de cas <<accepter/refuser annonce>> :

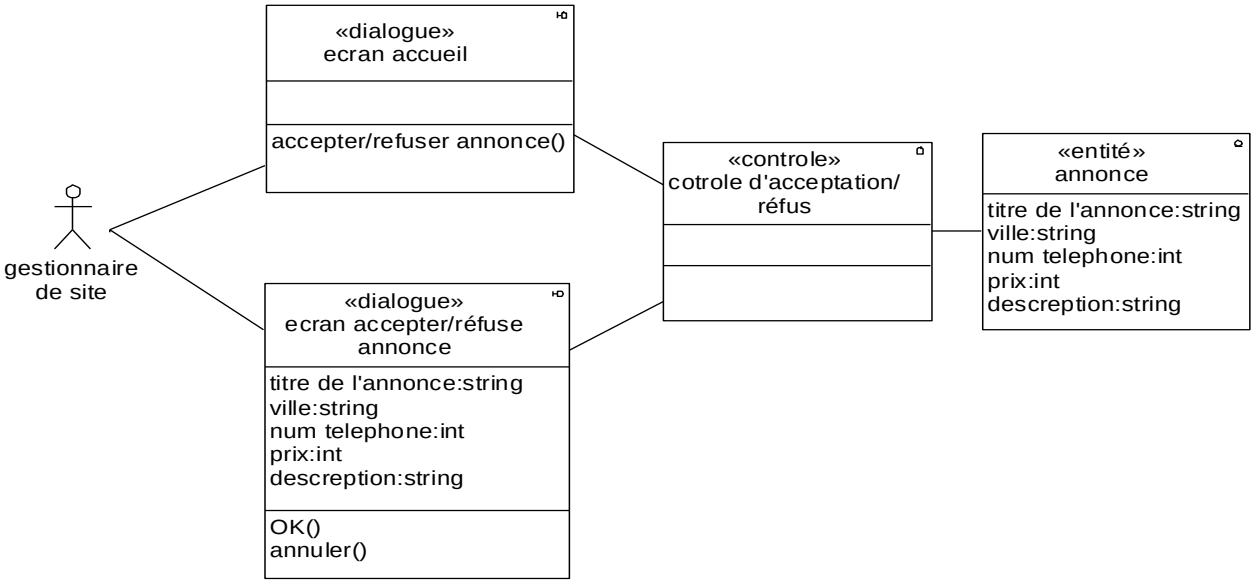


Figure 22:Diagramme de classe participante de cas<accepter/refuser annonce>

4.3.8 Diagramme de classe participante de cas <<rechercher une annonce>> :

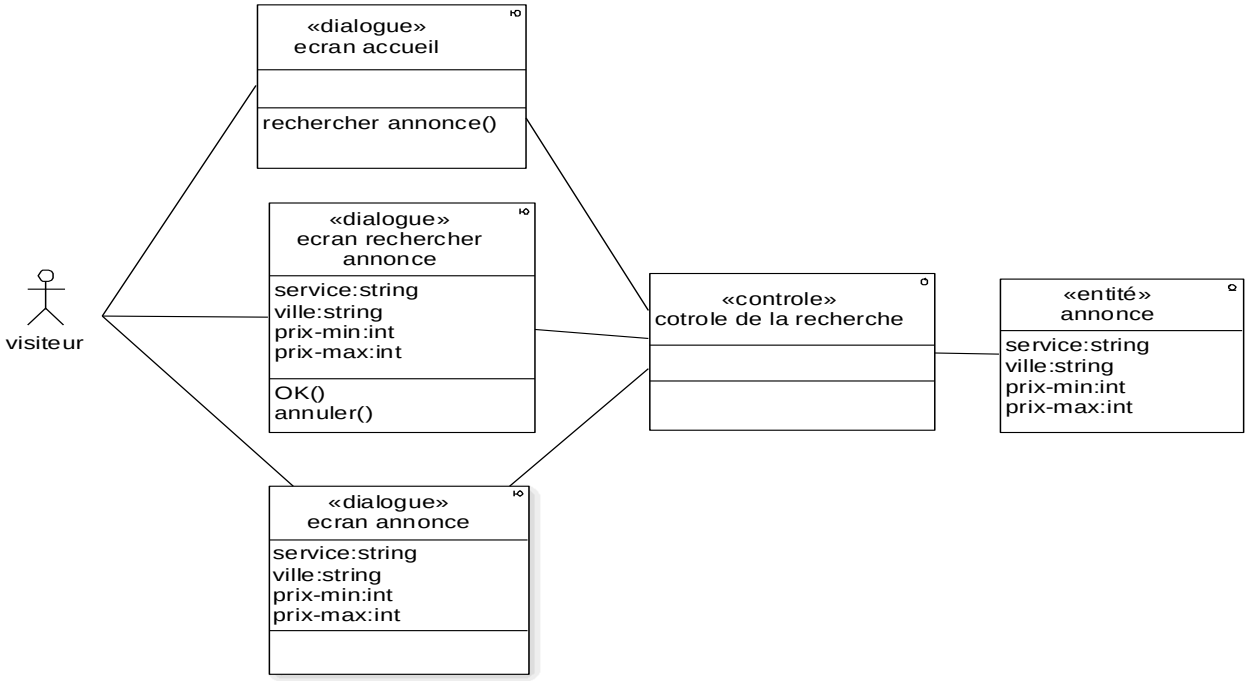


Figure 23:Diagramme de classe participante de cas <<rechercher une annonce>>

4.3.9 Diagramme de classe participante de cas <<poser une annonce>> :

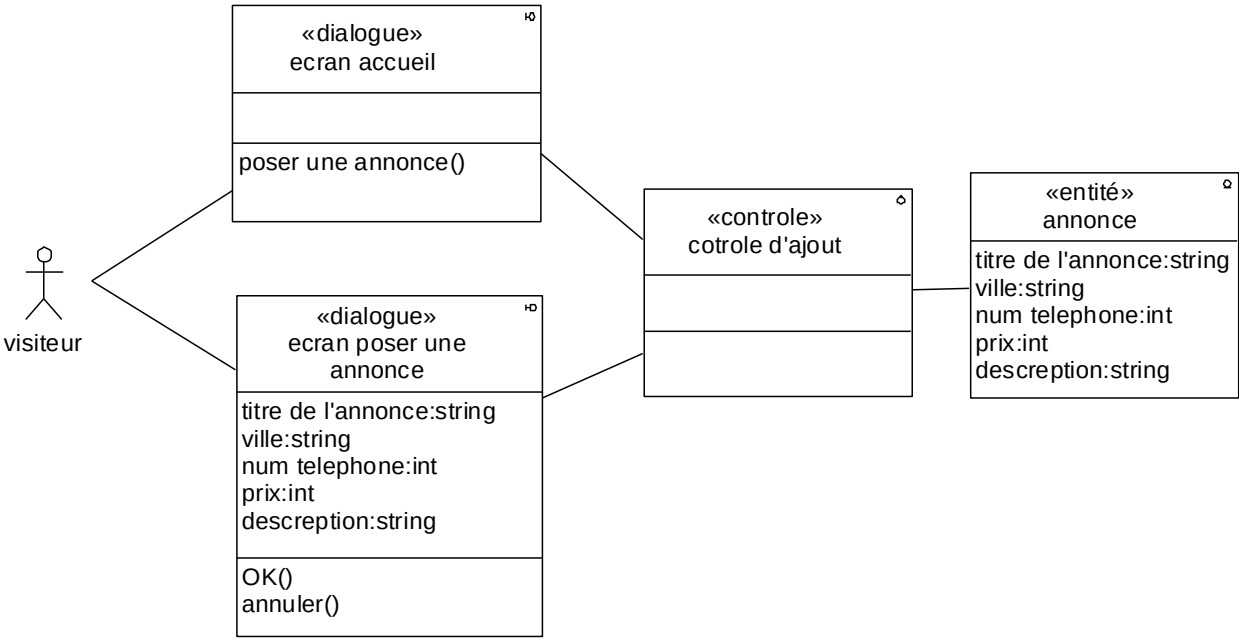


Figure 24:Diagramme de classe participante de cas <<poser une annonce>>

5. Conclusion de la partie 01:

La phase de la conception et la réalisation nous a permis de modéliser le contexte du système considéré comme une boite noire en :

- Représentant les interactions entre acteurs et système.
- Représentant les interactions sur le diagramme de contexte dynamique.

La conception et la réalisation nous permis aussi de modéliser les cas d'utilisations, les diagrammes de séquences, le diagramme de classe et les diagrammes de classes participantes.

CHAPITRE 03 : CONCEPTION ET REALISATION

PARTIE 02 : REALISATION ET IMPLIMENTATION

Partie : 02

Dans cette partie nous allons présenter la liste des outils et les langages de programmation que nous avons utilisée pour l'implémentation et la réalisation de notre site web. Puis nous allons présenter les différentes interfaces de notre application.

1. Les langages et les Outils utilisés :

1.1 Les langages de programmation :

1.1.1 PHP :

PHP est un langage de programmation, très proche du langage C dont il reprend l'essentiel de la syntaxe et destiné à être intégré dans des pages HTML. Contrairement à d'autre langage, PHP est exclusivement dédie à la production des pages HTML générer dynamiquement. Il essentiel d'être bien conscient qu'un script PHP est exécuté par un interpréteur qui se trouve du coté serveur. L'interpréteur exécute le script, ce qui a pour effet de produire du code HTML qui vient remplacer le script PHP dans le document finalement fourni au navigateur.
Le client ne reçoit que le résultat du script sans aucun moyen d'avoir d'accès au code qui a produit ce résultat. **[6]**

1.1.2 SQL :

Le langage SQL « Structure Query Language » est un langage normalisé d'intégration de base de donné. Puis qu'il est normalisé, est il indépendant du type des bases de données les mêmes commandes peuvent donc être exploitées quelle que soit la base utilisée « MYSQL ». Les commandes SQL peuvent ainsi gérer tout type d'action sur le serveur de base de données. **[6]**

1.1.3 HTML :

HTML est l'abréviation de HyperText Mark up Langage. Il a été présenté en version1 en 1993. Au moment de l'apparition de MOSAIC 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. 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 il s'agit des balises qui représentent la structure de base**. [9]**

1.1.4 CSS (feuille de style de cascade) :

C'est un système destiné à mettre en forme les contenus de pages Web. La partie CSS d'un document Web se contente de définir les différents styles de textes ou De blocs qui seront utilisés pour la mise en forme tandis que la partie HTML ne contient que le texte encadré de quelques balises. Chaque style CSS se voit attribuer un nom. Pour attribuer l'un de ces styles à un segment de texte particulier, il suffit d'ajouter les attributs "class=nom_du_style" ou "id=nom_du_style" au sein n'importe quel le balise HTML. **[6]**

1.2 Les outils de travail :

1.2.1 Notepad++ :

Notepad++ est un éditeur de texte générique sous licence GPL codé en C++, qui intègre la coloration syntaxique de code source pour les langages et fichiers C, C++,Java, C#, XML, HTML, PHP, JavaScript, makefile, art ASCII, dioxygène, .BAT,MS fichier Inis, ASP, VB/VB Script, SQL, Objective-C, CSS, Pascal, Perl, Python, Lua, TCL, Assembleur, Ruby, Lisp, Schème, Propretés, Diff, Small talk, Postscript et VHDL ; ainsi que pour tout autres langages informatiques, ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque.

Ce logiciel fournir un éditeur léger aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution. [**10]**

1.2.2 EASY PHP :

EASY PHP installe est configure automatiquement un environnement de travail complet sous Windows permettant de mettre en ouvre toute la puissance et la souplesse qu'offrent le langage dynamique PHP et son support efficace de base de donnée. EAS PHP regroupe un serveur APACHE, une base de données MYSQL, le langage PHP ainsi que des outils facilitant le développement des sites ou des applications. **[11]**

1.2.3 PHP MY Admin :

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 permette la:

- gestion des bases de données (Créer, copier, supprimer et modifier des tables).
- gestion des utilisateurs et leurs droits d'accès.
- exécution des requêtes SQL. **[11]**

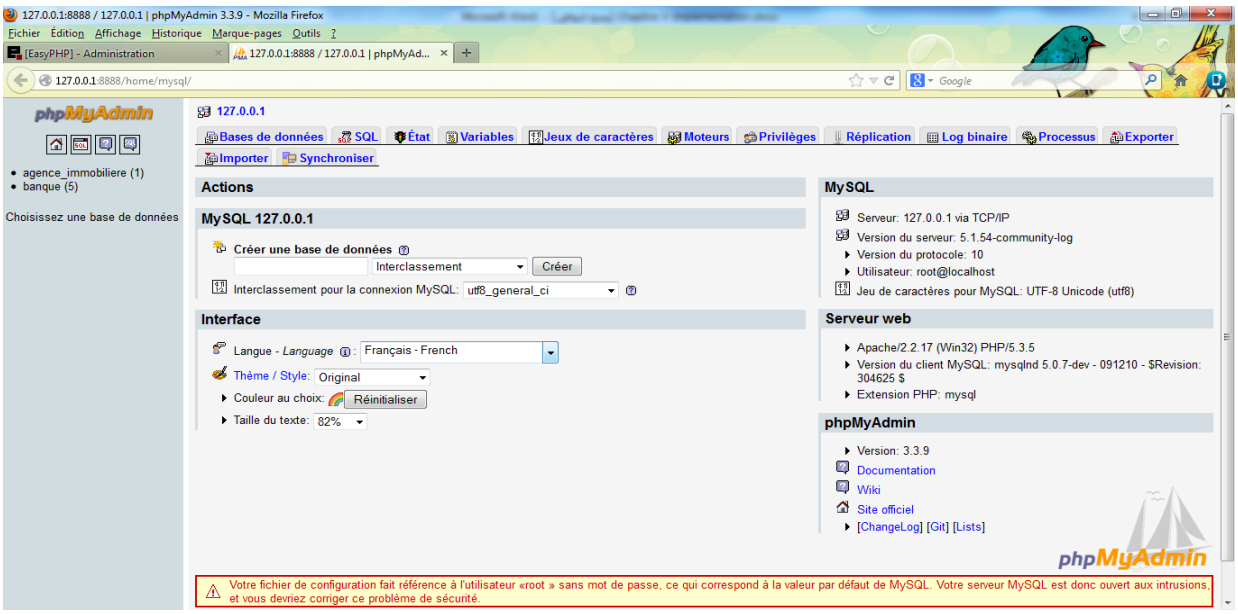


Figure 25 : PHP MY Admin

1.2.4 Pace star UML Diagrammer 6.02 :

C'est une application qui permet au l'utilisateur de construire touts les diagrammes UML utilisable quand faire la pratique de la démarche de développement, il fournit Un ensemble complet d'outils de modélisation basé sur langage UML.**[11]**

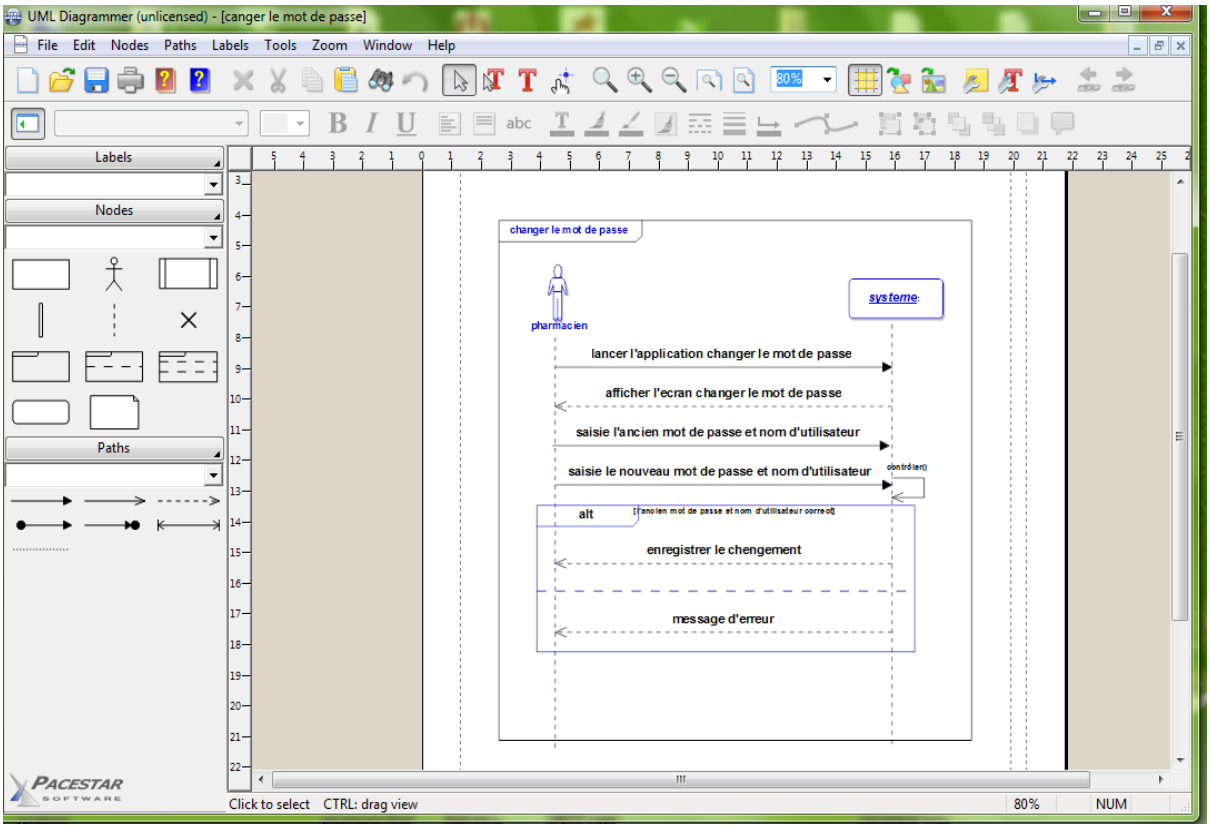


Figure 26 : pace star UML diagrammer

1.2.5 Adobe Photoshop :

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur et édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour les traitements de photographies numériques.

Photoshop travaille sur les images matricielles (également appelées "bitmap", à ne pas confondre avec le format d'enregistrement Windows bitmap) car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des graduations.

Photoshop possède son propre format de projet (PSD), qui est plus qu'un simple format de fichier. Le programme accepte également d'importer et d'exporter des

fichiers d'image dans les formats les plus courants (GIF, JPEG, TIFF, PNG, ILBM, etc.).IL offre des fonctionnalités de haut niveau qui permettent de traiter les images comme des professionnels tel que :

- un système de tri et d'organisation des fichiers permettant l'application d'une opération sur plusieurs fichiers simultanément.
- des outils de dessin en mode bitmap : pinceau, crayon, formes géométriques.
- des outils de sélection de zones de travail (ou zones d'intérêt) : lasso, rectangle de sélection, sélection par plage de couleur.
- des outils de copie, collage et duplication de zones de travail.
- des outils de manipulation de calques : par l'empilement de zones graphiques et l'utilisation de transparence et autres effets, on peut construire l'équivalent de photomontages complexes.
- des outils de manipulation de la palette de couleurs : changement de palette, réglages colorimétriques, de luminosité, de contraste, de saturation.
- des filtres pour appliquer divers effets à des zones d'intérêt: texturent, ombres, renforcement des contours, estampage, flou, etc. **[11]**

Il est utilisé pour la création de toutes les images de notre site web.

1.2.6 Google Chrome:

Chrome est un navigateur web développé par Google basé sur le projet libre Chromium fonctionnant sous Windows, Mac, Linux, Android et iOS. Google Chrome est identique à Chromium hormis un logo différent et quelques fonctionnalités en moins ou en développement.

Il est annoncé le 1er septembre 2008 dans une bande dessinée de Scott McCloud, la veille de la sortie de la première version beta. La première version stable est quant à elle dévoilée le 11 décembre 2008. Selon l'institut StatCounter, Google Chrome devient en juin 2012 le navigateur le plus utilisé dans le monde, avec environ un tiers des utilisateurs. **[11]**

1.2.7 Mozilla Fire fox :

Mozilla Firefox est un navigateur Web libre et gratuit, développé et distribué par la Mozilla Foundation avec l'aide de milliers de bénévoles grâce aux méthodes de développement du logiciel libre/open source et à la liberté du code source.

Firefox est à l'origine un programme dérivé du logiciel Mozilla (actuellement connu sous le nom de SeaMonkey), mais reprenant uniquement les fonctions de navigation de celui-ci. Ce logiciel multiplate-forme est compatible avec diverses versions de Windows, Mac OS X, GNU/Linux et Android. Il a été porté sur d'autres systèmes d'exploitation, ce qui est rendu possible par la mise à disposition de son code source sous trois licences libres différentes en même temps (MPL, GPL et LGPL).

Ce logiciel a connu un succès croissant depuis sa sortie, dépassant 1,2 milliard de téléchargements en janvier 2010. Même si ce nombre ne reflète pas le nombre réel d'utilisateurs du logiciel, Firefox est rapidement devenu le principal concurrent d'Internet Explorer, le navigateur Web de Microsoft. En décembre 2010, Firefox devient temporairement le navigateur le plus utilisé en Europe devant Internet Explorer et Google Chrome. Il se situe actuellement, selon une majorité des études réalisées en Europe et dans le monde, derrière le navigateur Google Chrome. Le 3 avril 2013, la fondation Mozilla fête ses quinze années d'existence. **[11]**

1.2.8 Internet Explorer :

Internet Explorer (officiellement Windows Internet Explorer depuis la version 7, anciennement Microsoft Internet Explorer), parfois abrégé IE, MIE ou MSIE, est le navigateur Web développé par Microsoft, installé par défaut avec Windows. Depuis qu'il a détrôné Netscape Navigator à la fin des années 1990 et jusque vers 2012, c'est le navigateur Web qui a le plus été utilisé au monde. Ses principaux concurrents sont Mozilla Firefox (depuis 2004) et Google Chrome (depuis 2008).

Les versions antérieures à la version 7 sont nommées « *Microsoft* Internet Explorer », tandis qu'à partir de la version 7, le logiciel est intitulé « *Windows* Internet Explorer ». **[11]**

2. Description des tables :

Dans notre application nous avons créé 2 tables dans la base de données et ses tables sont :

2.1 Table membre (user) :

Afficher | Structure | SQL | Rechercher | Insérer | Exporter | Importer | plus

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Défaut	Extra	Action
1	id	int(2)			Non	*Aucune*	AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer plus
2	pseudo	varchar(60)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
3	nom	varchar(60)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
4	prenom	varchar(60)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
5	pass	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
6	ville	varchar(60)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
7	numtel	int(11)			Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
8	email	varchar(60)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus

Figure 27: Table membre (user)

2.2 Table pub :

localhost » ram_annonce » pub

Afficher | Structure | SQL | Rechercher | Insérer | Exporter | Importer | plus

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Défaut	Extra	Action
1	id	int(11)			Non	*Aucune*	AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer plus
2	titre	varchar(75)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
3	prix	int(11)			Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
4	categorie	varchar(75)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
5	ville	varchar(75)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus
6	description	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Non	*Aucune*		Modifier Supprimer plus

Figure 28: Table pub

3. Interface de notre site web :

3.1 Page d'accueil :

3.1.1 Non identifier :

Figure 29: Non identifier

- **1 – Connecter (login)**

3.1.2 Identifier :

Figure 30:Identifier

- **1- rechercher une annonce**
- **2- liste des catégories**
- **3-liste de membre**
- **4-information de l'utilisateur**
- **5-afficher les dernières annonces**

3.2 Page d'inscription :

Figure 31:Page d'inscription

3.3 Profile :

Figure 32: Profile

4. Les différentes opérations :

4.1 Connexion :

Figure 33:Connexion

4.2 Publier annonce :

4.2.1 Non identifier :

Figure 34: Publier annonce «Non identifier»

4.2.2 Identifier :

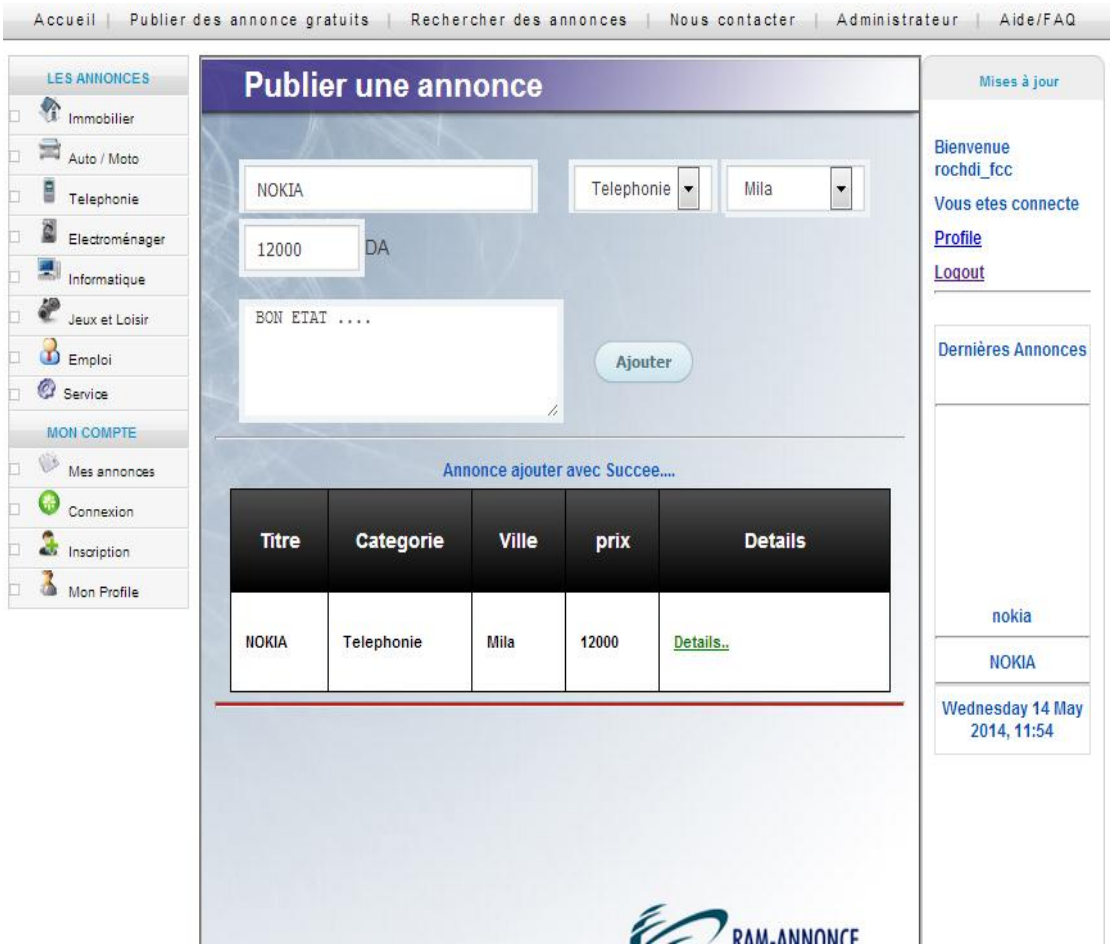


Figure 35:Publier annonce « Identifier»

4.3 Afficher les annonces :

4.3.1 Afficher tout les annonces (mes annonces) :

Figure 36: Afficher tout les annonces (mes annonces)

4.3.2 Afficher par catégorie :

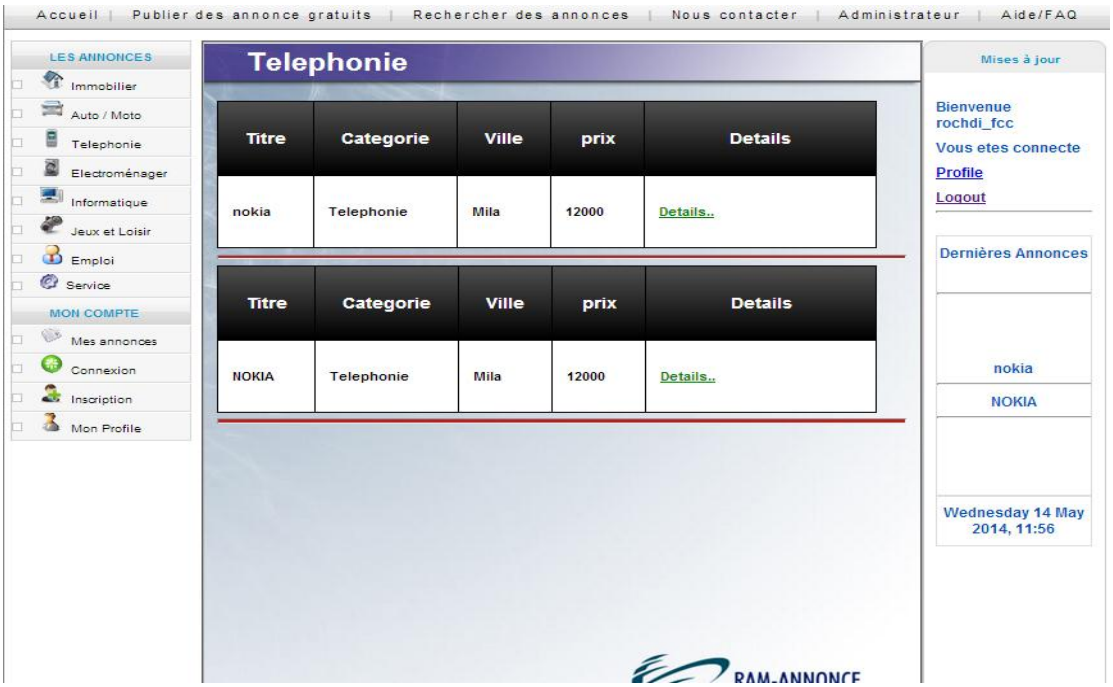


Figure 37: Afficher par catégorie

4.4 Supprimer annonce (x) :

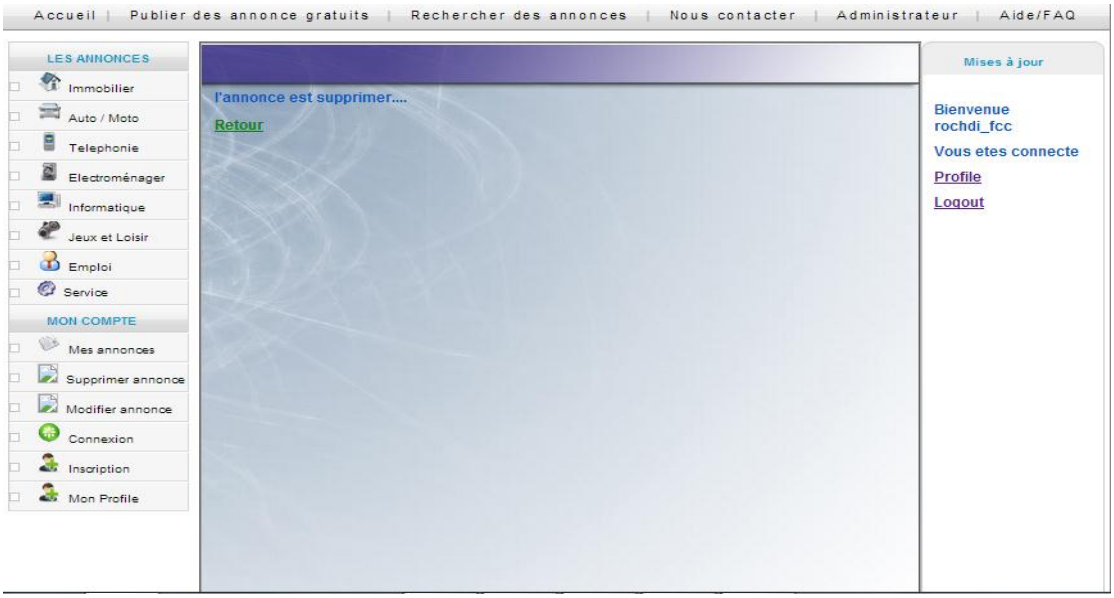


Figure 38: Supprimer annonce (x)

4.5 Modifier annonce :

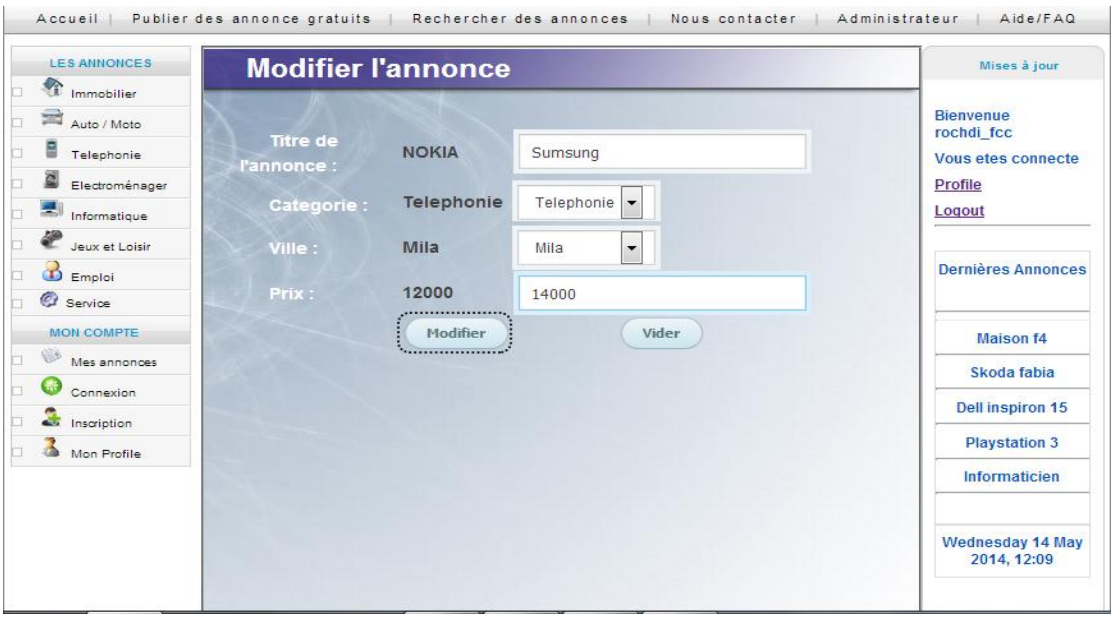


Figure 39: Modifier annonce

4.6 Détails de l'annonce :

Figure 40:Détails de l'annonce

4.7 Rechercher une annonce :

Figure 41:Rechercher une annonce

4.8 Affichage de la recherche :

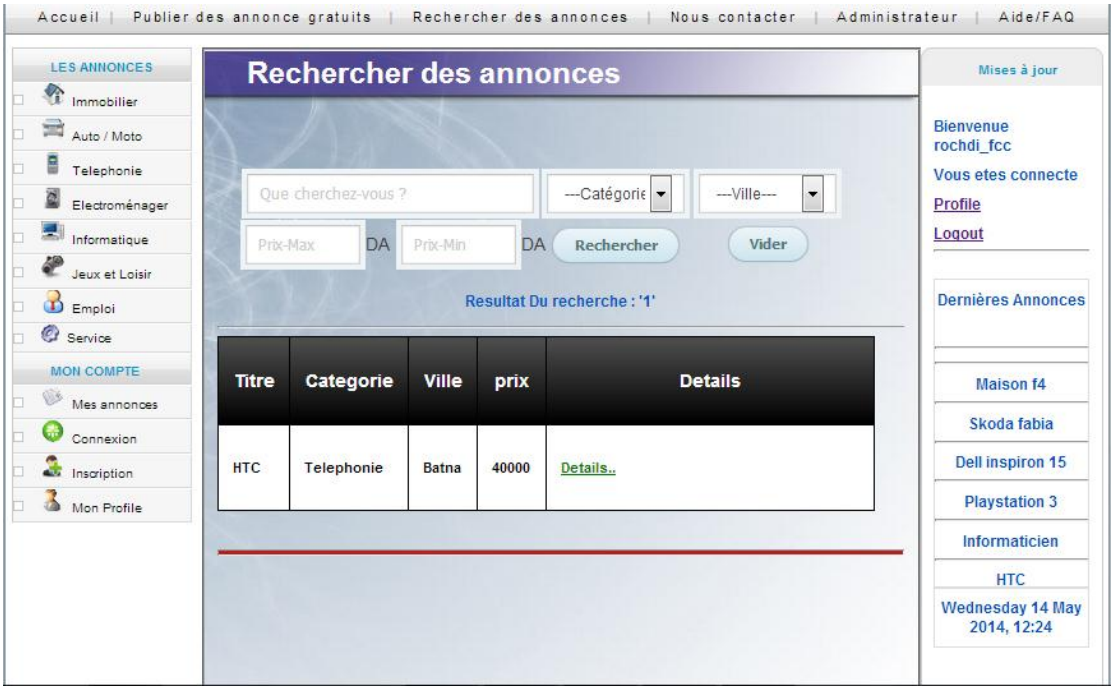


Figure 42:Affichage de la recherche

CONCLUSION GENERAL

Conclusion général :

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

Le travail que nous avons effectué consiste à concevoir et réaliser un site Web dynamique pour les petites annonces.

La mise en œuvre de ce site permet à tous les visiteurs de créer un compte pour ajouter une annonce ou acheter quelque chose. Pour ce faire, nous sommes passés par plusieurs phases allant de la spécification des besoins jusqu'à la phase d'implémentation. Durant l'étape d'analyse et de conception, nous avons eu recours au langage de modélisation UML.

Pour finir nous avons opté pour la mise en œuvre de l'application, l'environnement de développement EASYPHP.

Par ce travail, Nous avons réussi à développer un site opérationnel qui couvre les fonctionnalités pertinentes citées dans ce mémoire mais il reste beaucoup de fonctionnalités à développer.

En fait, à la fin de la réalisation de ce mémoire il est important de dire que ce projet était une bonne opportunité pour sortir non seulement du cadre théorique et d'exploiter les connaissances acquises pendant le cycle de notre formation dans un environnement réel de travail mais aussi d'enrichir nos connaissances dans des domaines variés (PHP, MYSQL, HTML…).

Finalement nous espérons que ce modeste mémoire aura une utilité dans le cadre de la formation des future étudiants du centre universitaire de Mila.

Références bibliographiques :

[1] : Clés d'accès à UML , Chantal Morley.

[2] : Bendjabeur Abdelhakim & Mehazzem Wassim, Modélisation et réalisation d'un site web dynamique pour la vente de matériels informatiques Centre universitaire de mila ,promotion 2012/2013

[3] : Piere Gérard , Introduction à UML2 « modélisation orienté objet de système logiciel » ; université de Paris 13_IUT Villetaneuse DUT informatique S2D ; www.lipn.univ-paris13.fr/~gerard/images/user/cours/methode_support.pdf.

[4] : Bouslah Nadia& Agoun Radia, conception&réalisation d'un site web dynamique au sein d'Algérie télécom « service EASY ADSL », université Mentouri de Constantine promotion 2007/2008 .

[5] : Bouziane Yousef, Latreche Hakim, conception et réalisation d'un système pour le vote électronique, université Mentouri de Constantine promotion 2007/2008.

[6] : Lahmari Hichem, Lahmari Djamel, E-Commerce étude de cas développement d'un site web pour la société africaine du verre, université de Jijel promotion juin 2006.

[7] : M. Grimaldi ; modélisation UML diagrammes structurels ; février 2007

[8] : Cheheb Sonia & Ben ablaziz Katia conception et réalisation d'un site web pour le département d'informatique , Université Mouloud Mammeri de Tizi- Ouzou .

[9] : Grand livre HTML Daniel KOCH, Oliver KURTEN, Florian HARMS 1ère édition 2000.

[10] : Cours réseau Filière : Informatique Année : 3 eme année licence Année universitaire : 2011-2012 Centre Universitaire de Mila.

[11]: Site Web : http://www.wikipedia.org

[12]: Guide to the internet and World Wide Web for archivists and managers

[13]: www.radisnoir.com/blog-agence-web-paris-radis-noir/lexique-general/Définition Site internet e-Commerce.

[14] :http://www.francetop.net/dictionnaire/synonymes/definition/Petites_annonces.