

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



N°Réf :.....

Centre Universitaire de Mila

Institut des sciences et de la technologie Département de Mathématiques et Informatique

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

Thème
***Conception et Réalisation d'un
site web d'une revue électronique***

Préparé par : Arfi Mohammed
Hemaid Abd Alhamid
Sadaoui Bilal

Encadré par: M.C: S.Nebti

Année universitaire :2013/2014

شكر وتقدير

نحمد الله تعالى أن وفقنا إلى
اختيار هذا الموضوع الطيب
وأعاننا على خوض غمار بحثه ويسر
لنا أسباب التفرغ له والاستمرار
عليه حتى اكتماله ثم نتوجه
بالشكر الجزيل إلى السيدة
الأستاذة المشرفة نبتي سليمة
حفظها الله ورعاها التي تابعت
باهتمام مراحل تحرير هذا البحث
وكان لتوجيهاتها السديدة
وارشاداتها النافعة أثرها
المحمود في اكتمال بناءه
كما نتقدم بالشكر إلى كل من
أعاننا في انجاز هذا البحث.

إهداء

إلى والدي الكريمين اللّذين

حرصا منذ طفولتي على أن

أكون من الناجحين

والى جدتي وجدي

أهدي هذا العمل المتواضع

وأسأل الله لهم العافية وطول

العمر.

محمد

إهداء

الصلاة والسلام على أشرف الخلق وخاتم
النبيين والمرسلين الحمد لله الذي
بقدرته ورحمته أعاننا على إتمام
هذا العمل المتواضع.

وبالمناسبة أهدي ثمرة جهدي هذا إلى
الذي أوصى الله بهما خيرا في القرآن
الكريم " الوالدين العزيزين "

بقوله تعالى: «وأطيعوا الله ولا تشركوا
به شيئا وبالوالدين إحسانا»
عافاهما الله وحفظهما وباركهما وأطال
في عمريهما.

وبعد إلى كل من كان لمروره في
حياتي الأثر الكبير والدفع لي
التقدم في دراستي.

إلى إخواني رعاهم الله وحفظهم .
إلى أساتذتي، أصدقائي، أقاربي.

بلال

إهداء

الحمد لله الذي وفقنا لإنجاز هذا
العمل والصلاة والسلام على
أشرف المخلوق وخاتم النبيين
والمرسلين أما بعد: أهدي ثمرة
جهدي إلى:

إلى الذين أوصى الله بهما خيرا في
القرآن الكريم

إلى الوالدين الكريمين.

إلى رفقاء درب الدراسة
والجامعة.

وإلى كل من كان لمروره في حياتي

الأثر الكبير والدفء لي

للتقدم، إلى كل أساتذتي من

الابتدائية إلى الجامعة أشكرهم

جزيل الشكر ولهم مني كل التقدير

والاحترام.

عبد الحميد

المخلص

الاتصال يلعب دور حيوي في جميع الميادين ,مذكرتنا تتمثل في تصميم وإنجاز موقع إلكتروني ديناميكي من اجل مشاركة البيانات عبر الانترنت و الذي يسمح بنقل وتبادل البيانات بين الأشخاص الذين يشاركون في هذا الموقع وتسهيل المهام للمستخدمين ,وكذلك اقتصاد الوقت والدخول إلى كل الاستعلامات والمعلومات المرغوب فيها.

لقد قمنا بالبحث عن مختلف الوسائل الموجودة وفي الأخير اخترنا لغة البرمجة:

PHP,html,MYSAL,server httpapache

بينما تصميم هذا الموقع هو مرحلة أساسية لهذا UML ولانجاز هذا النظام اتبعنا طريقة المشروع ,في جميع الأحوال الرؤية العامة تسيير في بادئ الأمر على البنية و المشاركة وبعد ذلك على أهداف هذا الموقع والهدف المرجو يتمثل في وضع النتائج داخل نظام التسيير لقاعدة البيانات وبرمجة حركة الموقع وواجهته باستعمال :

HTML, WAB EXPERT

(WEB SERVER)في الأخير تحققنا من النتائج باستعمال ببرنامج ديناميكي والذي يوفر الخدمات اللازمة لإنشاء موقع إلكتروني.

Sommaire

Introduction Générale

Chapitre 1

l'internet et les applications web

1.1. Introduction.....	1
1.2. Internet	1
1.2.1. Définition.....	1
1.2.2. Historique.....	2
1.2.3. Structure d'internet.....	2
1.2.4. Le rôle d'internet.....	2
1.2.5. Les services d'internet	3
1.3. Les protocoles sur l'internet	4
1.3.1. Le Protocole de transmission TCP/IP.....	4
1.3.2. Le protocole IP.....	4
1.3.3. Le protocole TCP	5
1.4. Le modèle OSI.....	5
1.5. Les protocoles de communications	6
1.5.1. HTTP.....	6
1.5.2. FTP.....	6
1.5.3. SMTP.....	7
1.6. L'URL et l'adressage.....	7
1.7. Le WWW.....	7
1.7.1. Définition.....	7
1.8. Les Différents types de site web.....	7
1.8.1. Le web statique.....	7
1.8.2. Le web dynamique.....	7
1.8.3. Application Web.....	8
1.9. Les architectes.....	8
1.9.1. L'architecture Poste à poste.....	8
1.9.2. L'architecture client/serveur.....	8
1.10. Le Web et les bases de données :	9
1.11. Le serveur Web	9
1.12. Les passerelles	10
1.13. Conclusion.....	10

1.1.	Introduction	11
1.2.	Définition de l'UML	11
1.3.	Histoire d'UML.....	11
1.4	.UML n'est pas uneméthod.....	12
1.5	.UML est un support de communication	12
1.6	UML est un Métamodèle	12
1.7	Les points forts et faibles d'UML	12
1.7.1.	Les points forts d'UML.....	12
1.7.2.	Les points faibles d'UML.....	13
1.8.	Définition d'un diagramme	13
1.9.	Les différents types de diagrammes UML2	13
1.9.1.	les vues statiques	13
1.9.2.	les vues dynamiques	13
1.10.	PROCESSUS UNIFIÉ (UNIFIED PROCESS)	14
1.11.	Les phases d'UP	14
1.11.1.	Identification des besoins	14
1.11.1.1.	Spécification détaillée des besoins	15
1.11.1.2.	Maquette de l'IHM de l'application	15
1.11.1.3.	Analyse du domaine : modèle du domaine	16
1.11.1.4.	Diagramme de classes participantes	17
1.11.1.5.	Diagrammes d'activités de navigation	18
1.11.2.	Phases de conception	19
1.11.2.1.	Diagrammes d'interaction	19
1.11.2.2.	Diagramme de classes de conception	20
1.12.	Conclusion	21

1.	Introduction.....	22
2.	Phase d'identification des besoins.....	22
2.1	Cahier de charge.....	22
2.1.1	Présentation du projet	22

2.1.2	Les choix techniques.....	22
2.1.3	Les besoins fonctionnelles	22
2.1.3.1	S’inscrire	22
2.1.3.2	Recherche dans le site.....	23
2.1.3.3	Soumettre des articles.....	23
2.1.3.4	Faire le MAJ des infos personnelles.....	23
2.1.3.5	Répondre à la progression rapport.....	23
2.1.3.6	Envoi un feedback au reviewer.....	23
2.1.3.7	Assignment des articles aux reviewer.....	23
2.1.3.8	Suivie des articles.....	23
2.1.3.9	Evaluation des articles.....	23
2.1.3.10	Faire un rapport.....	23
2.1.3.11	Lecture des nouveaux affichages.....	23
2.1.3.12	Télécharger des articles.....	23
2.1.3.13	S’authentification.....	23
2.1.4	Les besoins techniques	23
2.1.4.1	Convivialité et simplicité d'utilisation du site web.....	23
2.1.4.2	Le temps de réponse.....	23
2.1.4.3	La sécurit.....	23
2.2	Identification des acteurs.....	23
2.3	Diagramme de casd'utilisation.....	24
2.4	Classement des casd'utilisation.....	25
2.5	Descriptions textuelles des casd'utilisation.....	26
2.5.1	S’inscrire.....	26
2.5.2	authentification.....	27
2.5.3	Recherchedans le site.....	28
2.5.4	Soumettre des article.....	29
2.5.5	Faire les MAJ des infos personnelles.....	30
2.5.6	Envoi de feedback au reviewer.....	31
2.5.7	Faire un rapport	31
3.	Les digrammes de séquences du système.....	32.
4.	Construction du diagramme de classe.....	39
4.1	Définition	39
5.	Le diagramme d'activité généralede navigation	4

1. Introduction.....	41
2. Les langages web.....	41
2.1 Le langage HTML.....	41
2.2 Le langage PHP (Personnel Home Page)..	42
2.2.1 PHP un langage simple	43
2.2.2 PHP un langage exécuté coté serveur... ..	43
2.2.3 PHP un langage très simple à assimiler.....	43
2.2.4 PHP un langage de script.....	43
2.3. Le serveur MYSQL.....	43
2.3.1 Vitesse de traitement.....	43
2.3.1 Fiabilité.....	44
2.3.2 Compatibilité SQL	44
2.3.3 Sécurité.....	44
3. Outils de développement.....	44
3.1 UML diagramme.....	44
3.2 Dreamweaver	45
3.3 WAMP	46
4. Passage du diagramme de classe au modèle relationnel	47
4.1 Transformation des entités /classes	47
4.2 Transformation des associations	47
4.2.1 Association 1 versplusieurs	47
4.2.2 Association plusieursversplusieurs	47
4.2.3 Tables de la base de données.....	48
5. Présentation de quelques pages de site web.....	48
5.1 Page Accueil	49
5.1 Page inscription.....	50
5.3 Page livre d'informatique.....	51
6. Conclusion	52

Listes des figures

Et Tableau

Figure 1 : Le modèle OSI	5
Figure 2: la genèse d'UML.....	11
Figure 3 : les besoins sont modélisés par un diagramme de cas d'utilisation.....	15
Figure 4 : Les diagrammes de séquence système illustrent la description textuelle des cas d'utilisation.....	15
Figure 5 : Une maquette d'IHM facilite les discussions avec les futurs utilisateur Phase d'analyses.....	16
Figure 6 : La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classes.....	17
Figure 7 : Le diagramme de classes participantes effectue la jonction entre les cas d'utilisation, le modèle du domaine et les diagrammes de conception logicielle.....	18
Figure 8 : Les diagrammes d'activités de navigation représentent graphiquement l'activité de navigation dans l'IHM	19
Figure 9 : Les diagrammes d'interaction permettent d'attribuer précisément les responsabilités de comportement aux classes d'analyse.....	20
Figure 10 : Chaîne complète de la démarche de modélisation du besoin jusqu'au code.....	20
Figure 11 : Diagramme de cas d'utilisation.....	25
Figure 12 : digramme de séquence1 : visiteur.....	32
Figure 13 : digramme de séquence2 : visiteur.....	33
Figure 14 : digramme de séquence : auteur.....	34
Figure 15 : digramme de séquence : authentification utilisateur.....	35
Figure 16 : digramme de séquence : envoi de feedback au reviewer.....	36
Figure 17 : digramme de séquence : authentification.....	37
Figure 18.: digramme de séquence : LOGIN d'un utilisateur.....	38
Figure 19 : digramme de classe	39
Figure 20 : Le diagramme d'activité générale.....	40
Figure 21 : Une partie du code HTML de la page d'accueil du site web développé.....	42
Figure 22 : Une partie du code PHP de la page supprimé du site web développé.....	43
Figure 23 : UML diagramme version 6.13.....	45

Figure 24 : Dreamweaver version 13.0 Bluid 6390.....	46
Figure 25 : WAMPSEVER version 2.4.....	47
Figure 26 : page accueil.....	49
Figure 27 : page inscription.....	50
Figure 28 : page livre d'informatique.....	51

Introduction Générale

L'histoire de l'humanité a connu beaucoup de révolutions, aujourd'hui nous vivons celle qui se traduit en rapidité et en efficacité à travers l'apparition de l'informatique. Son utilisation connaît une croissance rapide dans tous les domaines.

Dans notre projet nous allons essayer de réaliser un site web dynamique pour un revue électrique en utilisant un outil de modélisation UML « *langage de modélisation unifié* », et des langages de programmations tels que le PHP.

L'objectif de Notre site est permet de partager les documents et les articles scientifiques dans plusieurs domaines notamment l'informatique, gestion et économie, sciences et techniques, les mathématiques...etc.

Les personnages du site sont :

- ✓ Auteur: faire les M-J-R des infos.
- ✓ Editeur : qui dirige le site.
- ✓ Les visiteurs: visiteur inscrits dans le site.
- ✓ Reviewer : évaluer les articles.

Le mémoire est constitué de 4 chapitres :

- ✓ **Chapitre 1:** dans ce chapitre nous définissons quelques concepts de l'Internet, le Word Wide Web et les différents services d'internet.
- ✓ **Chapitre 2:** dans ce chapitre nous aborderons les outils de conception (diagrammes du langage UML) et le processus de développement UP.
- ✓ **Chapitre 3:** ce chapitre est consacré pour identifier tous les besoins d'utilisateurs , la phase d'analyse du domaine permet d'élaborer le modèle du domaine . On suite les diagrammes de séquence système.
- ✓ **Chapitre 4:** ce chapitre sera réservé à quelques aspects d'implémentation du système Développé à l'aide des outils technologiques choisis pour l'application à savoir : PHP, MySQL.

Nous terminerons ce mémoire par une conclusion générale.

The background features three large, semi-transparent blue circles of varying sizes. Two thin, light blue lines intersect diagonally across the page, one from the top-left to the bottom-right, and another from the top-right to the bottom-left. The text 'Chapitre 1' is rendered in a light blue, elegant script font, with the '1' being significantly larger than the other characters.

Chapitre 1

***l'internet et ses applications
web***

1.1. Introduction

Dans ce premier chapitre, on va introduire des notions générales sur la technologie Web, notamment le sens du terme internet, et donner une aperçue sur l'historique de l'internet. « Ensuite, on parlera sur le sens du terme web, site web, et ses différentes catégories »

1.2. Internet :

1.2.1. Définition :

L'Internet est avant tout la mise en forme d'une idée, simple et géniale, capable de résister à n'importe quelle évolution technologique précisément parce qu'elle la transcende. C'est l'idée de fédérer, grâce à une norme commune, tous les ordinateurs et tous les réseaux de communication, et donc de permettre la communication de n'importe quel ordinateur avec n'importe quel autre ordinateur par tout moyen de communication, dont, naturellement, le réseau téléphonique mondial.

Internet, c'est un protocole. On l'appelle par extension le réseau qui relie les réseaux. Ce réseau est constitué de plusieurs dizaines de millions d'ordinateurs. Ces ordinateurs communiquent entre eux de manière cohérente. L'utilisateur peut accéder aux services du réseau en s'adressant à d'autres ordinateurs appelés serveurs.

- Le concept a été inventé pendant la guerre froide, par l'agence américaine ARPA. Il permettait de sécuriser les transmissions informatiques contre les attaques nucléaires.
- La première fonction de l'Internet a concerné l'échange de courriers électroniques.
- Sa véritable naissance, date de 1974, quand Vint Cerf (UCLA) mit au point la norme IP (Internet Protocol). Cette norme permet de fédérer tous les ordinateurs, toutes plates-formes confondues.
- Le développement massif de l'Internet date de 1989, lorsque le CERN (Centre Européen de Recherche Nucléaire) mit au point le Web. La "toile", grâce à sa convivialité, (utilisation de l'Hypertexte), permet un usage facile, rapide, interactif et peu onéreux de l'Internet.[1]

1.2.2. Historique :

C'est au début des années 60 que les premiers tests de liaison entre ordinateurs ont été réalisés mais il faudra attendre le début des années 70 pour voir arriver l'ancêtre d'Internet : ARPANET.

L'objectif de ce réseau primitif était de pouvoir relier les centres de recherches et universités américaines afin de partager le fruit de leurs travaux. Il faudra attendre le début des années 80 pour que le réseau commence sa démocratisation.

Mais c'est dans les années 90 que l'Internet que nous connaissons actuellement commença à prendre forme, avec la possibilité de consulter des pages web et sites. C'est dans la fin des années 90 que les offres Internet pour le grand public ont fait leur apparition.

Aujourd'hui, Internet c'est beaucoup plus que la consultation de pages, c'est un outil de travail en ligne, interactif, communautaire, intelligent, qui vous permet de trouver une information très rapidement. [1]

1.2.3. Structure d'internet :

Pour comprendre comment est structuré Internet, il est important de prendre en note que le développement d'Internet ne s'est pas fait de manière structurée ou planifiée. C'est plutôt la mise en commun de plusieurs réseaux connectés ensemble et utilisant le même protocole de transfère de données qui nous a donné l'Internet.

L'expression World Wide Web ou WWW, signifie « Large toile Mondiale » autrement dit, l'Internet est un réseau mondial reliant des réseaux privés, publics et des ordinateurs personnels tout en étant supportés par des serveurs un partout dans le monde.

1.2.4. Le rôle d'internet :

- les gens partagent trop d'informations personnelles
- les échanges des données et du courrier.
- Réduire la distance et abolissant les frontières entre les nations.
- L'internet est le média le plus important dans tous les pays.
- Internet joue un rôle complet dans le processus décisionnel.
- permettant une libre circulation des informations.
- Permet à tout le monde peut participer.

1.2.5. Les services d'internet :

✓ **Echange de messages (e-mail)**

E-mail(electronic mail ou courrier électronique) : IL permet d'échanger (quasi instantanément) du courrier (et des documents) avec toute personne possédant une adresse électronique, le protocole utilisé est le(SMTP).

✓ **Les forums de discussion (News)**

News (Groupe News ou forum de discussion) : IL s'agit d'un immense ensemble de forum, les débats s'organisent sous forme de questions et de réponses animées par les abonnés à ces forums, le protocole utilisé est le(HHTP).

✓ **Echange de fichiers (FTP)**

Transfer de fichiers : ce service comme son nom l'indique, permet de transférer directement des fichiers d'une machine à une autre ,le protocole utilisé est le(FTP).

✓ **Gopher**

Ce service est semblable au service FTP, il permet toutefois seulement de retrouver des informations, mais n'autorise pas le téléchargement.

Gopher a vu le jour en tant que service de distribution d'information, il s'agit d'une méthode quelque peu plus conviviale pour accéder aux informations via une série de menus proposant : des recherches à effectuer, des liens vers d'autres sites Gopher, des liens vers d'autres menus, des documents à récupérer ou à consulter.

✓ **La connexion à distance (Telnet)**

Telnet est un protocole permettant d'émuler un terminal à distance, cela signifie qu'il permet d'exécuter des commandes saisies au clavier sur une machine distante.

L'outil Telnet est une implémentation du protocole Telnet, cela signifie qu'il s'agit de la traduction des spécifications en langage informatique pour créer un programme permettant d'émuler un terminal.

Telnet fonctionne dans un environnement client/serveur, c'est-à-dire que la machine distante est configurée en serveur et par conséquent attend qu'une machine lui demande un service. Ainsi, étant donné que la machine distante envoie les données à afficher, l'utilisateur a l'impression de travailler directement sur la machine distante. Sous UNIX, le service est fourni par ce que l'on appelle un démon, une petite tâche qui fonctionne en arrière-plan. Le démon Telnet s'appelle Telnet. [2]

✓ **Le Web (WWW)**

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

1.3. Les protocoles sur l'internet :

1.3.1. Le Protocole de transmission TCP/IP :

TCP/IP est une suite de protocoles. Le sigle TCP/IP signifie «Transmission Control Protocol/Internet Protocol». Il provient des noms des deux protocoles majeurs de la suite de protocoles, c'est-à-dire les protocoles TCP et IP). [4] TCP/IP représente d'une certaine façon l'ensemble des règles de communication sur internet et se base sur la notion adressage IP, c'est-à-dire le fait de fournir une adresse IP à chaque machine du réseau afin de pouvoir acheminer des paquets de données. Etant donné que la suite de protocoles TCP/IP a été créée à l'origine dans un but militaire, elle est conçue pour répondre à un certain nombre de critères parmi lesquels :

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

1.3.1.1. Le protocole IP :

IP signifie "Internet Protocol", protocole Internet. Il représente le protocole réseau le plus répandu, Il permet de découper l'information à transmettre en paquets, de les adresser, de les transporter indépendamment les uns des autres et de recomposer le message initial à l'arrivée.

Ce protocole utilise ainsi une technique dite de commutation de paquets. Il apporte, l'adressage en couche 3 qui permet, par exemple, la fonction principale de routage. Il est souvent associé à un protocole de contrôle de la transmission des données appelé

TCP, on parle ainsi du protocole TCP/IP. Cependant, TCP/IP est un ensemble de protocole dont voici les plus connu.

Les fonctions d'IP comprennent :

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

1.3.1.2. Le protocole TCP :

C'est un ensemble de protocoles qui offre les services nécessaires pour interconnecter des ordinateurs et des réseaux. Le protocole TCP est basé en couche 4 (TRANSPORT) du modèle OSI. Le rôle de TCP est de s'assurer que les paquets IP sont bien arrivés.

Il remplit aussi plusieurs fonctions:

- ✓ Transfert
- ✓ Correction d'erreurs
- ✓ Contrôle de flux
- ✓ Gestion des connexions

1.4. Le modèle OSI:

Le modèle OSI est un modèle qui comporte 7 couches, tandis que le modèle TCP/IP n'en comporte que 4. En réalité le modèle TCP/IP a été développé à peu près au même moment que le modèle OSI, c'est la raison pour laquelle il s'en inspire mais n'est pas totalement conforme aux spécifications du modèle OSI. Les couches du modèle OSI sont les suivantes :

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

Tableau 1 : Le modèle OSI.

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

1.5. Les protocoles de communications :

1.5.1. HTTP :

Le protocole HTTP (HyperText Transfer Protocol) est le protocole le plus utilisé sur Internet depuis 1990. La version 0.9 était uniquement destinée à transférer des données sur Internet (en particulier des pages Web écrites en HTML. La version 1.0 du protocole (la plus utilisée) permet désormais de transférer des messages avec des en-têtes décrivant le contenu du message en utilisant un codage de type MIME.

Le but du protocole HTTP est de permettre un transfert de fichiers (essentiellement au format HTML) localisés grâce à une chaîne de caractères appelée URL entre un navigateur (le client) et un serveur Web (appelé d'ailleurs *httpd* sur les machines UNIX).

1.5.2. FTP :

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

Le protocole FTP à pour objectifs de :

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

1.5.3. SMTP :

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

1.6. L'URL et l'adressage :

L'URL est l'adressage standard de n'importe quel document, sur n'importe quel ordinateur en local ou sur Internet.

1.7. Le WWW :

1.7.1. Définition :

Le World Wide Web (littéralement la toile mondiale) est communément appelé le Web et abrégé en "WWW" ou "W3". Le Web actuel est constitué de pages web, physiquement stockées dans des serveurs web (des ordinateurs connectés à Internet), structurées en sites web et reliées entre elles par des liens hypertextes.

1.8. Les Différents types de site web :

1.8.1.1. Le web statique :

Un site statique est un site basé sur une architecture de type html.

Les éléments suivants caractérisent le site :

- Chaque page html a son code source spécifique.
- Il n'y a pas de base de données.
- Les url ne prennent pas en compte les paramètres.
- les pages peuvent être programmées avec des langages de script (vb, javascript) et utiliser des formulaires.

Ce site de site est de plus en plus lourd à maintenir au fur et à mesure que le site augmente en nombre de pages.

1.8.1.2. Le web dynamique :

La notion de site Web dynamique s'oppose à celle de site statique, Dans le cadre d'un site dynamique, le contenu et la présentation des pages peuvent être gérés indépendamment. Ainsi, le webmaster définit un modèle de présentation dans lequel peut s'afficher "dynamiquement" un contenu, extrait le plus souvent d'une base de données. Les modifications à apporter au site sont ainsi plus légères puisqu'elles ne nécessitent l'accès qu'à un seul fichier ou au texte présent dans une base.

1.8.2. Application Web :

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

Les applications web sont souvent créées par des équipes composées à la fois de développeurs et de designers. Le développement nécessite la connaissance des différents langages utilisés dans les technologies du Web : HTML pour la présentation des pages, CSS pour la charte graphique, JavaScript, Java ou ActionScript pour les automatismes exécutés par le client, ainsi qu'un langage tels que par exemple Java, PHP, C# ou VBScript pour les automatismes exécutés par le serveur.

Le navigateur web est le logiciel qui affiche les résultats envoyés par le serveur, reçoit les manipulations de l'utilisateur et les transmet au serveur. [10]

1.9. Les architectes :

1.9.1. L'architecture Poste à poste :

La mise en œuvre d'une telle architecture réseau repose sur des solutions standards :

Placer les ordinateurs sur le bureau des utilisateurs.

Chaque utilisateur est son propre administrateur et planifie lui-même sa sécurité Pour les connexions, on utilise un système de câblage simple et apparent Il s'agit généralement d'une solution satisfaisante pour des environnements ayant les caractéristiques Suivantes :

- Moins de 10-30 utilisateurs
- Tous les utilisateurs sont situés dans une même zone géographique
- La sécurité n'est pas un problème crucial

- Ni l'entreprise ni le réseau ne sont susceptibles d'évoluer de manière significative dans un proche Avenir[11]

1.9.2. L'architecture client/serveur :

De nombreuses applications fonctionnent selon un environnement client/serveur, cela signifie que des machines clientes (des machines faisant partie du réseau) contactent un serveur, une machine généralement très puissante en terme de capacités d'entrée-sortie, qui leur fournit des services. Ces services sont des programmes fournissant des données telles que l'heure, des fichiers, une connexion, etc.

Les services sont exploités par des programmes, appelés programmes clients, s'exécutant sur les machines clientes. On parle ainsi de client (client FTP, client de messagerie, etc.) lorsque l'on désigne un programme tournant sur une machine cliente, capable de traiter des informations qu'il récupère auprès d'un serveur (dans le cas du client FTP il s'agit de fichiers, tandis que pour le client de messagerie il s'agit de courrier électronique).[12]

1.10. Le Web et les bases de données :

La mise à jour régulière d'un site Web peut être fatigante. Beaucoup de webmasters à été trouver des problèmes après un certain temps et cessent d'actualiser leur site. Le résultat est que le nombre des visiteurs n'arrive pas à son objectives(un site n'est intéressant que s'il change régulièrement).

La solution à ce problème d'actualisation est de construire un site lié à une base de données. Cela facilite considérablement l'actualisation du site : vous insérez le contenu dans une base et le site génère dynamiquement, à votre place, les pages web.

Normalement, la création de pages Web liées à une base de données est relativement compliquée, car elle exige une bonne connaissance de plusieurs langages de programmation, Mais Dreamweaver permet de créer ces pages sans taper une seule ligne de code.

1.11. Le serveur Web :

Un **serveur Web** peut être :

- un ordinateur tenant le rôle de serveur informatique sur lequel fonctionne un logiciel serveur HTTP.
- le serveur HTTP lui-même.
- un ensemble de serveurs permettant le fonctionnement d'applications Web.

Le plus souvent, un serveur Web fait fonctionner plusieurs logiciels qui fonctionnent en parallèle. On retrouve la combinaison Apache (serveur HTTP), MySQL (serveur de base de données) et PHP

La plupart des ordinateurs utilisés comme serveur Web sont reliés à Internet et hébergent des sites web du World Wide Web. Les autres serveurs se trouvent sur des intranets et hébergent des documents internes d'une entreprise, d'une administration, etc.

1.12. Les passerelles :

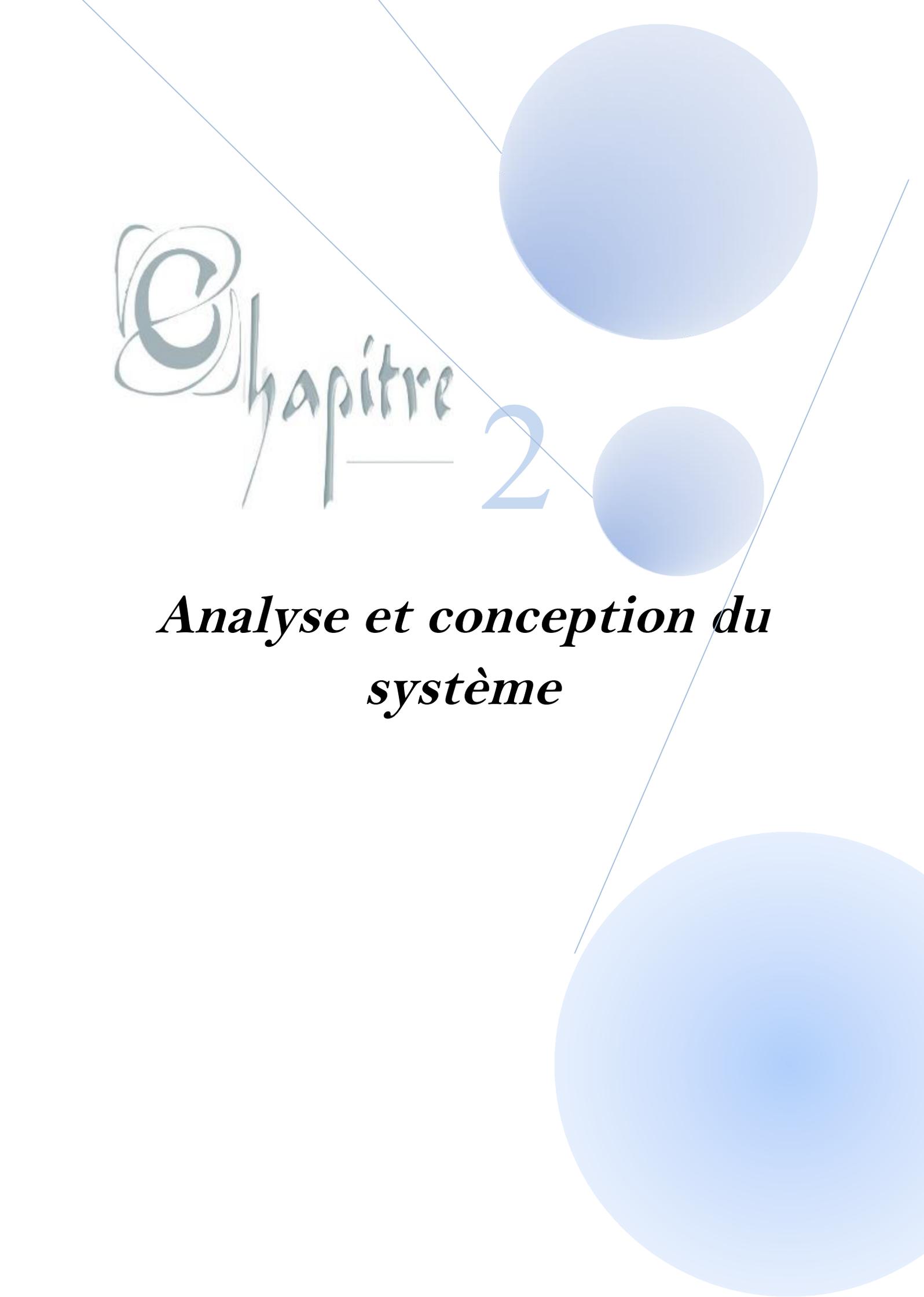
Une passerelle est un système matériel et logiciel permettant de faire la liaison entre deux réseaux, afin de faire l'interface entre des protocoles réseau différents.

Lorsqu'un utilisateur distant contacte un tel dispositif, ce dernier examine sa requête et, si jamais celle-ci correspond aux règles que l'administrateur réseau a définies, la passerelle crée une liaison entre les deux réseaux. Les informations ne sont donc pas directement transmises, mais traduites afin d'assurer la continuité des deux protocoles.

Ce système offre, outre l'interface entre deux réseaux hétérogènes, une sécurité supplémentaire car chaque information est passée à la loupe (pouvant causer un ralentissement) et parfois ajoutée dans un journal qui retrace l'historique des événements.

1.13. Conclusion :

Ce chapitre a été consacré à la présentation de quelques technologies de l'Internet et concepts du World Wide Web, ainsi que les services d'Internet et les protocoles des réseaux, ainsi les applications de web.

The background features three large, semi-transparent blue circles of varying sizes. Two thin, light blue diagonal lines cross the page from the top-left to the bottom-right. The text 'Chapitre 2' is rendered in a light blue, elegant script font, with the '2' being significantly larger than the other characters.

Chapitre 2

***Analyse et conception du
système***

1.1. Introduction :

Dans ce chapitre nous allons présenter le langage unifié de modélisation UML et leurs diagrammes, ainsi le processus unifié qu'est le processus de développement d'un logiciel et leurs phases.

1.2. Définition de l'UML :

Le langage unifié de modélisation est un langage ou une notation pour analyser, décrire et documenter tous les aspects d'un système intensif, Autrement dit c'est le langage de modélisation orienté objet le plus connu et le plus utilisé au monde. UML facilite la visualisation et la conception des systèmes d'informations aux concepteurs en leur fournissant des outils graphiques tels que les symboles et les diagrammes.

1.3. Histoire d'UML :

Historique d'UML

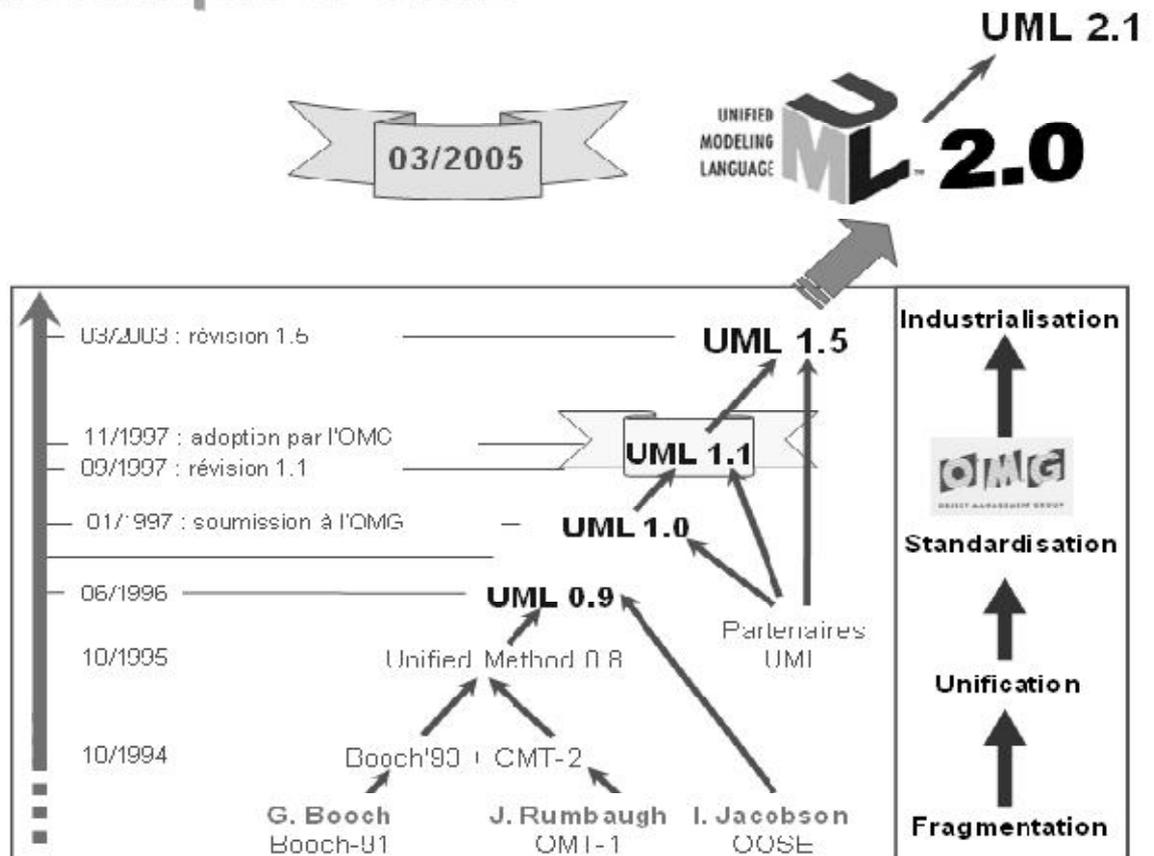


Figure 2: la genèse d'UML.

1.4. UML n'est pas une méthode :

UML n'est pas une méthode dans la mesure où elle ne présente aucune démarche, Ace titre UML est un formalisme de modélisation objet.

Le mot méthode parfois utilisé par abus de langage dans les pages suivantes ne doit donc pas être entendu comme une "démarche", Une méthode propose aussi un processus, qui régit notamment l'enchaînement des activités de production d'une entreprise.

UML a été pensé pour permettre de modéliser les activités de l'entreprise, pas pour les régir (ce n'est pas CMM ou SPICE). Un processus de développement logiciel universel est une utopie : Impossible de prendre en compte toutes les organisations et cultures d'entreprises, Un processus est adapté (donc très lié) au domaine d'activité de l'entreprise, Même si un processus constitue un cadre général, il faut l'adapter de manière précise au contexte de l'entreprise.

1.5. UML est un support de communication :

UML est avant tout un support de communication performant, qui facilite la représentation et la compréhension de solutions objet.

Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation de solutions, L'aspect formel de sa notation limite les ambiguïtés et les incompréhensions.

1.6. UML est un Métamodèle :

Le méta_modèle d'UML décrit de manière très précise tous les éléments de modélisation

(Les concepts véhiculés et manipulés par le langage) et la sémantique de ces éléments (leur définition et le sens de leur utilisation).

Un méta_modèle permet de limiter les ambiguïtés et encourage la construction d'outils, Il permet aussi de classer les différents concepts du langage (selon leur niveau d'abstraction ou leur domaine d'application) et expose ainsi clairement sa structure.

1.7. Les points forts et faibles d'UML :

1.7.1. 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.

1.7.2. Les points faibles d'UML:

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

NB :

UML permet de définir et de visualiser un modèle, à l'aide de diagrammes.

1.8. Définition d'un diagramme :

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".

Chaque type de diagramme UML possède une structure (les types des éléments de modélisation qui le composent sont prédéfinis).

Un type de diagramme UML véhicule une sémantique précise (un type de diagramme offre

toujours la même vue d'un système).

Les différents types de diagrammes UML offrent une vue complète des aspects statiques et dynamiques d'un système.

1.9. Les différents types de diagrammes UML2 :

Il existe 2 types de vues du système qui comportent chacune leurs propres diagrammes :

1.9.1. les vues statiques :

- ✓ diagrammes de cas d'utilisation
- ✓ diagrammes d'objets
- ✓ diagrammes de classes
- ✓ diagrammes de composants
- ✓ diagrammes de déploiement

1.9.2. les vues dynamiques :

- ✓ diagrammes de collaboration
- ✓ diagrammes de séquence
- ✓ diagrammes d'états transitions
- ✓ diagrammes d'activités

1.10. PROCESSUS UNIFIÉ (UNIFIED PROCESS) :

Un processus unifié est un processus de développement logiciel construit sur UML, il est itératif et incrémental, centré sur l'architecture, conduit par les cas d'utilisation et piloté par les risques.

• Itératif et incrémental :

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

• Centré sur l'architecture :

tout système complexe doit être décomposé en parties modulaires afin de garantir une maintenance et une évolution facilitées.

Cette architecture (fonctionnelle, logique, matérielle, etc.) doit être modélisée en UML et pas seulement documentée en texte.

• Piloté par les risques :

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

• Conduit par les cas d'utilisation :

Le projet est mené en tenant compte des besoins et des exigences des utilisateurs, Les cas d'utilisation du futur système sont identifiés, décrits avec précision et priorisés.

1.11. Les phases d'UP :

1.11.1. Identification des besoins :

Les besoins sont modélisés par un diagramme de cas d'utilisation, les cas d'utilisation sont utilisés tout au long du projet, dans un premier temps, on les crée pour identifier et modéliser les besoins des utilisateurs.

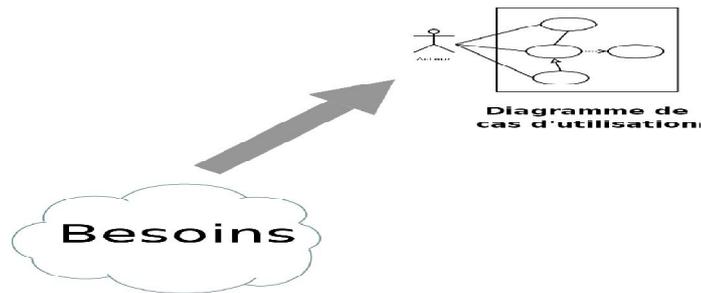


Figure 3: les besoins sont modélisés par un diagramme de cas d'utilisation.

1.11.1.1. Spécification détaillée des besoins :

Dans cette étape, on cherche à détailler la description des besoins par la description textuelle des cas d'utilisation et la production de diagrammes de séquence système illustrant cette description textuelle.

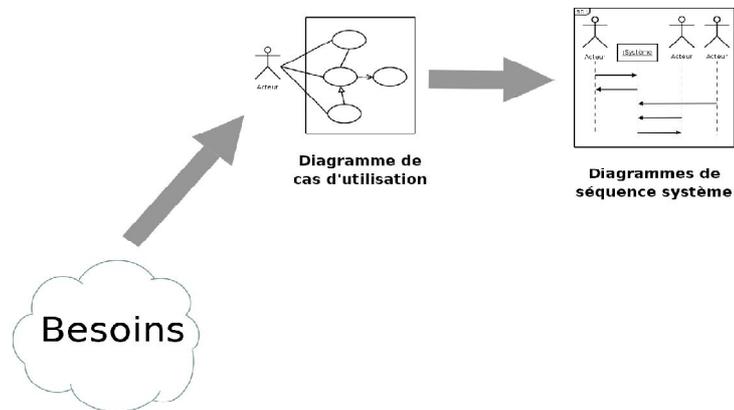
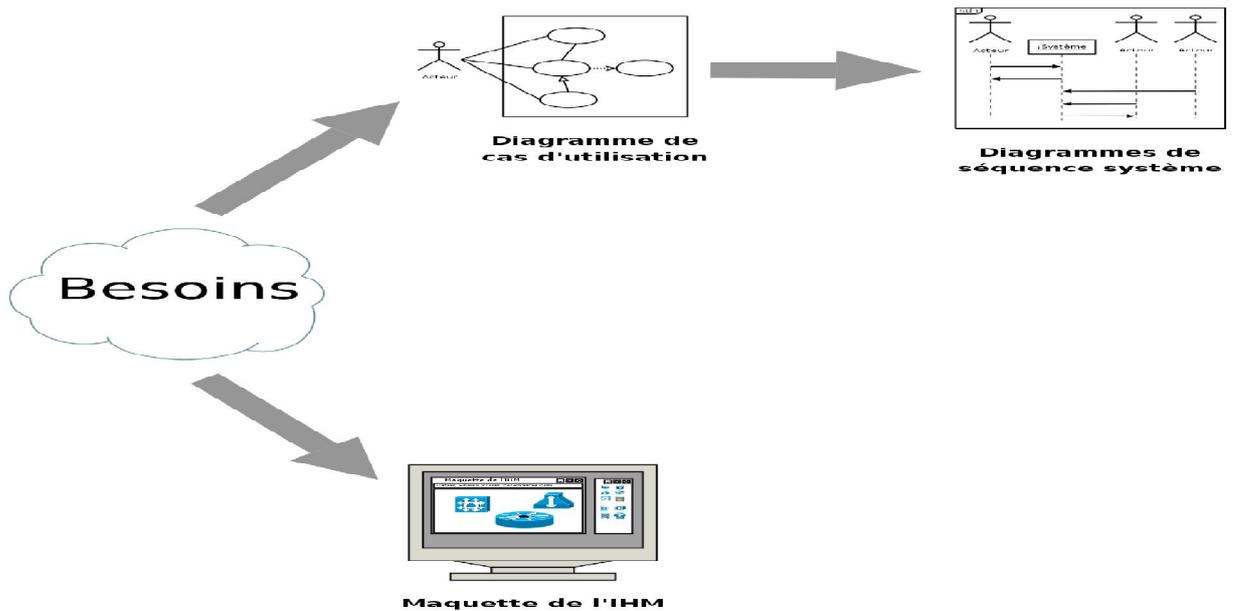


Figure 4: Les diagrammes de séquence système illustrent la description textuelle des cas d'utilisation.

1.11.1.2. Maquette de l'IHM de l'application :

Une maquette d'IHM (Interface Homme-Machine) est un produit jetable permettant aux utilisateurs d'avoir une vue concrète mais non définitive de la future interface de l'application.



**Figure 5: Une maquette d'IHM facilite les discussions avec les futurs utilisateurs
Phase d'analyses.**

1.11.1.3. Analyse du domaine : modèle du domaine :

La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classes appelée modèle du domaine.

Les étapes à suivre pour établir ce diagramme sont :

- identifier les entités ou concepts du domaine.
- identifier et ajouter les associations et les attributs.
- organiser et simplifier le modèle en éliminant les classes redondantes et en utilisant l'héritage.

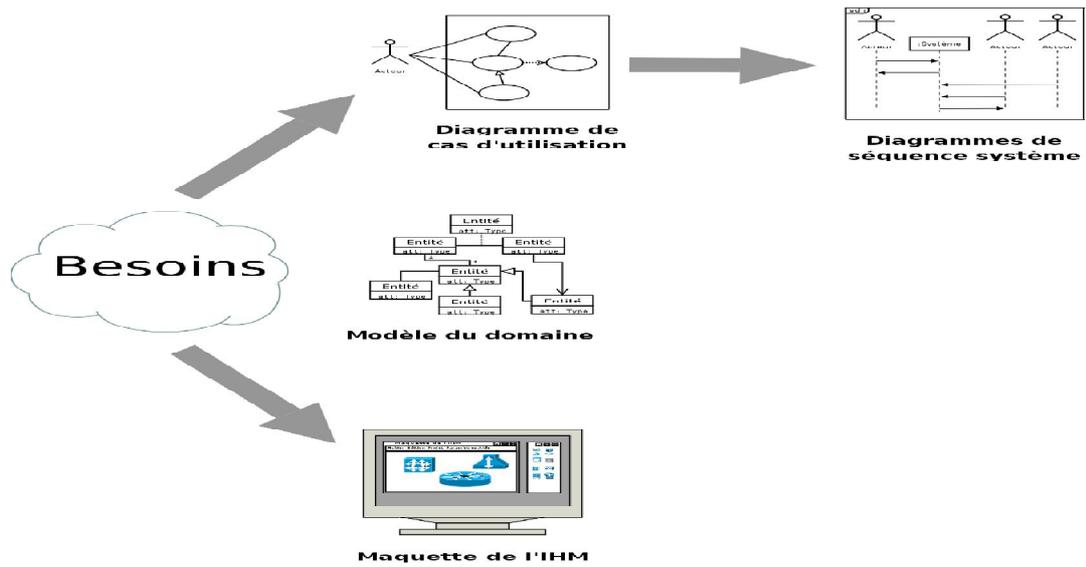


Figure 6: La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classes.

1.11.1.4. Diagramme de classes participantes :

Le diagramme de classes participantes est particulièrement important puisqu'il effectue la jonction entre les cas d'utilisation, le modèle du domaine et la maquette, et d'autre part, les diagrammes de conception logicielle que sont les diagrammes d'interaction et le diagramme de classes de conception.

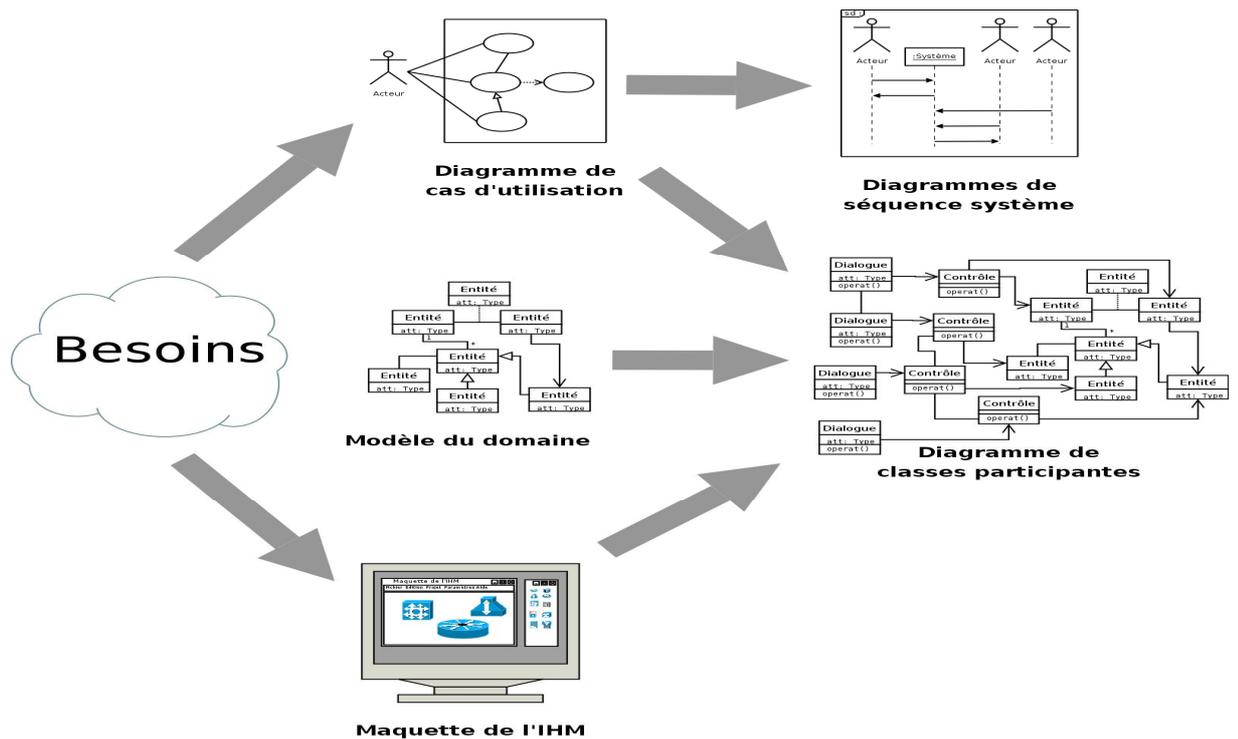


Figure 7: *Le diagramme de classes participantes effectue la jonction entre les cas d'utilisation, le modèle du domaine et les diagrammes de conception logicielle.*

1.11.1.5. Diagrammes d'activités de navigation :

Les diagrammes d'activités de navigation sont à relier aux classes de dialogue du diagramme de classes participantes. Les différentes activités du diagramme de navigation peuvent être stéréotypées en fonction de leur nature : « fenêtre », « menu », « menu contextuel », « dialogue », etc.

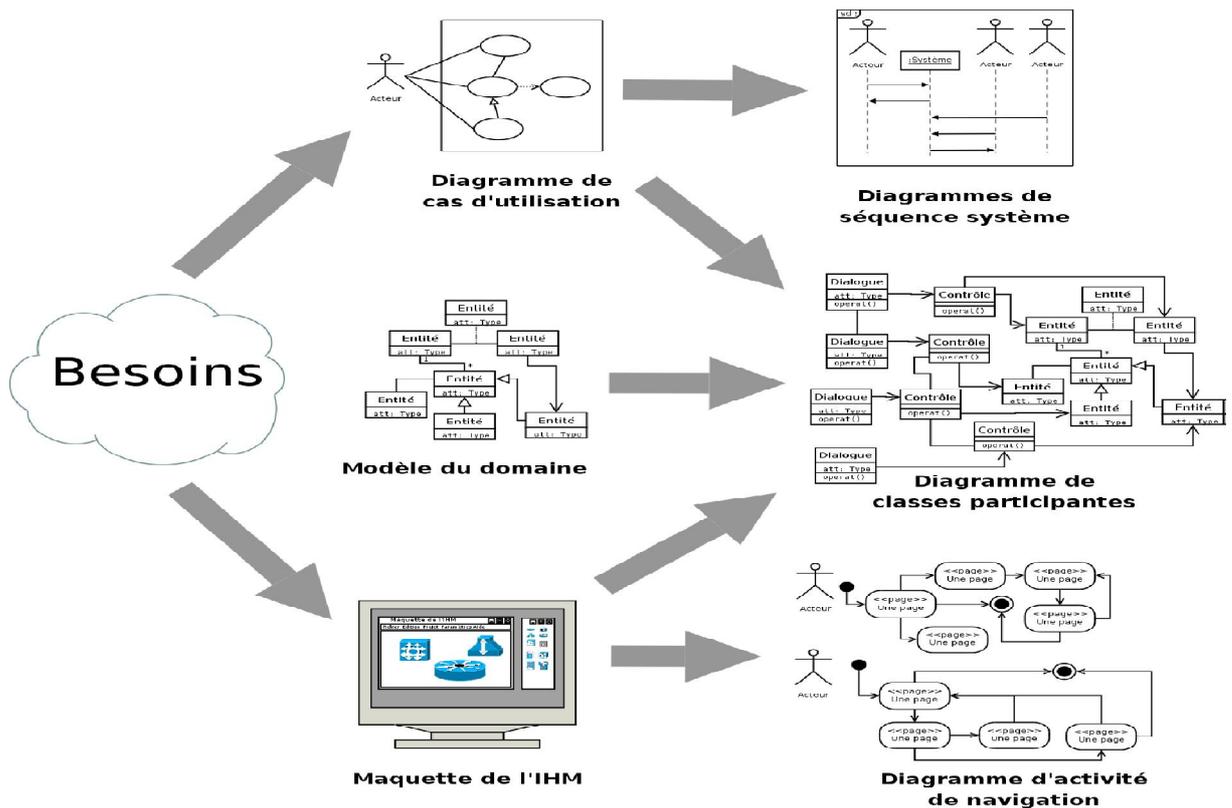


Figure 8: Les diagrammes d'activités de navigation représentent graphiquement l'activité de navigation dans l'IHM.

1.11.2. Phases de conception :

1.11.2.1. Diagrammes d'interaction :

Maintenant, il faut attribuer précisément les responsabilités de comportement, dégagée par les diagrammes de séquence système, aux classes d'analyse du diagramme de classes participantes, les résultats de cette réflexion sont présentés sous la forme de diagrammes d'interaction UML.

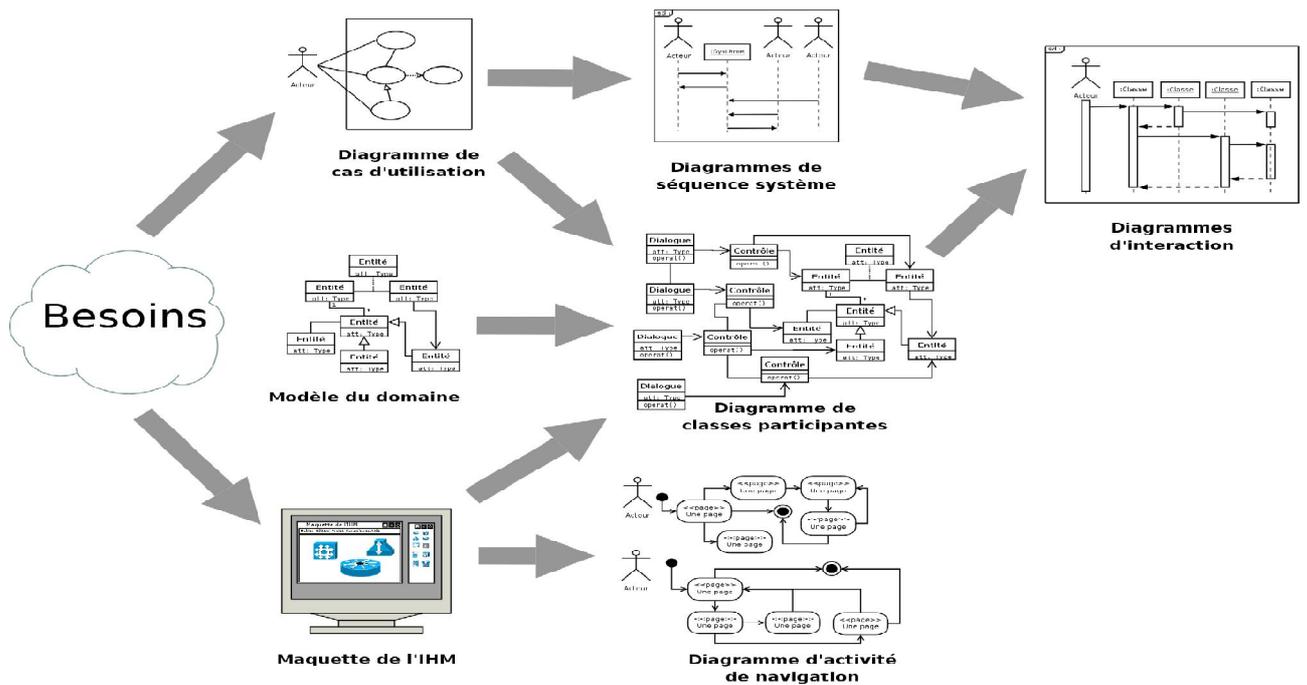


Figure 9: Les diagrammes d'interaction permettent d'attribuer précisément les responsabilités de comportement aux classes d'analyse.

1.11.2.2. Diagramme de classes de conception :

L'objectif de cette étape est de produire le diagramme de classes qui servira pour l'implémentation, une première ébauche du diagramme de classes de conception a déjà été élaborée en parallèle des diagrammes d'interaction, Il faut maintenant le compléter en précisant les opérations privées des différentes classes.

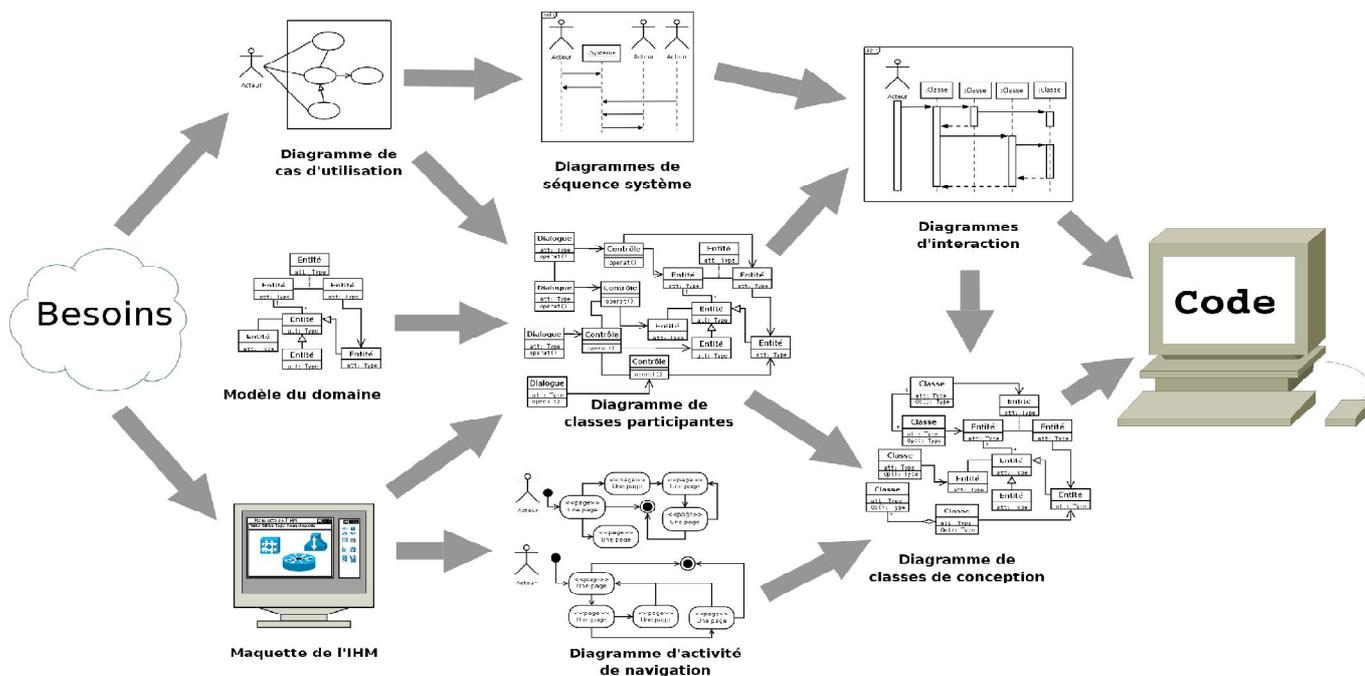


Figure 10: Chaîne complète de la démarche de modélisation du besoin jusqu'au code.

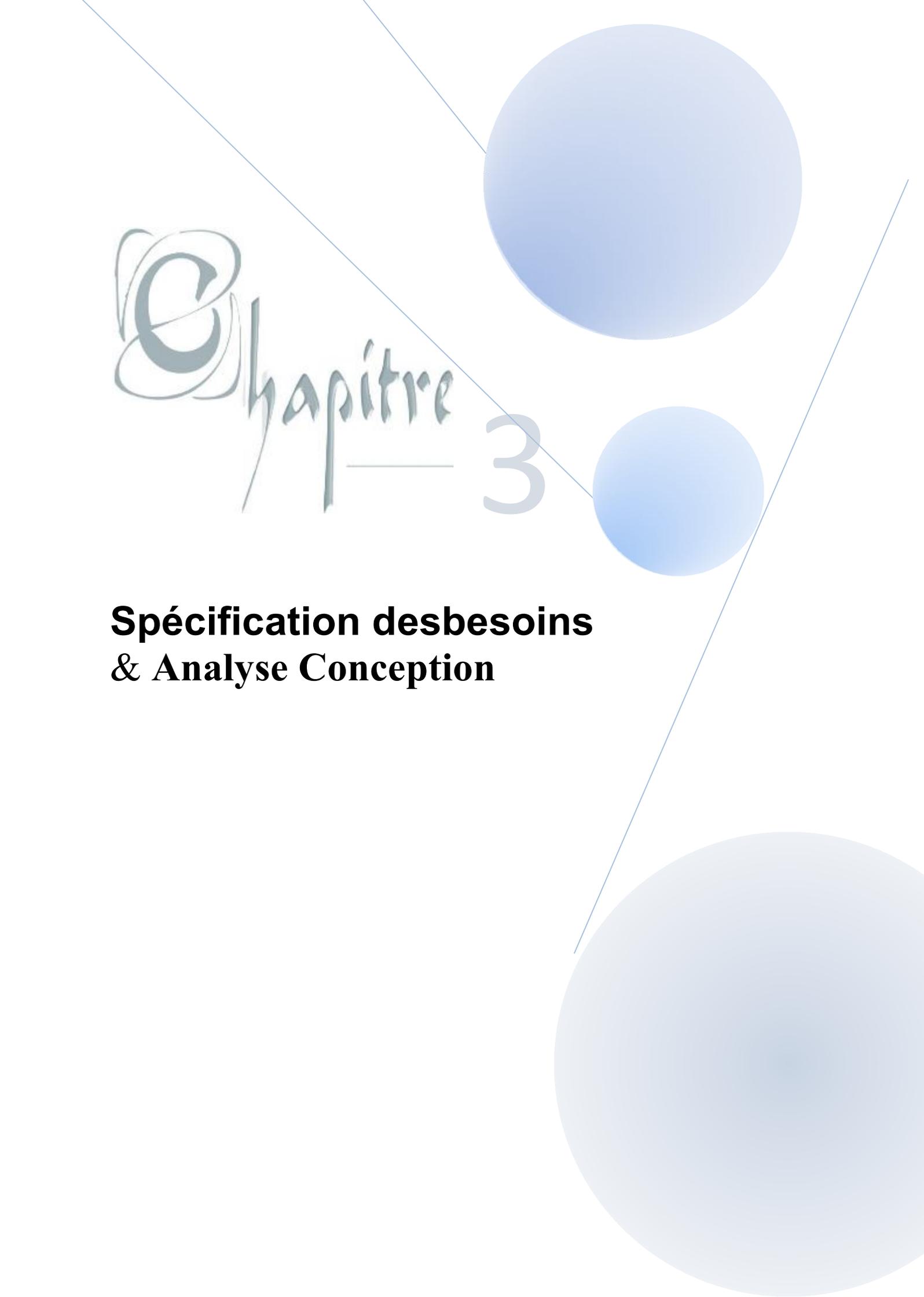
Conclusion :

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

Ce chapitre nous a permis de poser les bases de notre démarche qui sont: «UML» le guide de la bonne modélisation et «UP» le processus qui propose une séquence d'étapes bien ordonnées.

Il nous a bien expliqué chacun de ces deux termes et nous a montré qu'ils permettent l'acquisition d'un cadre de travail qui facilite le développement de notre site web.

Ce qui nous conduisons aux chapitres suivants

The background features three large, semi-transparent blue circles of varying sizes. Two thin blue lines cross the page diagonally, one from the top-left to the bottom-right, and another from the top-right to the bottom-left. The text 'Chapitre 3' is rendered in a light grey, elegant script font, with the '3' being significantly larger than the word 'Chapitre'.

Chapitre 3

**Spécification des besoins
& Analyse Conception**

1.Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter les différentes étapes conceptuelles de notre site web, alors, nous commencerons à identifier les acteurs qui interagiront avec le système, nous développerons un premier modèle UML de niveau contexte, pour pouvoir établir précisément les frontières fonctionnelles du système. Puis, nous identifions et nous décrivons les cas d'utilisation du système.

2.Phase d'identification des besoins

2.1. Cahier de charge

2.1.1 Présentation du projet

2.1.2 Les choix techniques

- La modélisation du site web avec UML, et l'utilisation d'une démarche itérative et incrémentale fondée sur le processus UP (Unified Process).
- Utilisation de l'éditeur de site web Dreamweaver CC (2013).
- Utilisation du serveur de base de données MySQL.
- Utilisation du langage HTML et CSS pour implémenter la structure et la présentation du site.
- Utilisation du langage PHP pour implémenter les fonctions du site.

2.1.3 Les besoins fonctionnelles

Un premier tour d'horizon des besoins exprimés par les utilisateurs du site a permis d'établir le cahier des charges préliminaire suivant :

2.1.3.1 S'inscrire

- Un visiteur du site peut s'inscrire sur le site, avec son nom, prénom, et email.
L'inscription se fait en choisissant un nom d'utilisateur et mot de passe.
L'inscription permet aux utilisateurs d'accéder à leurs services réservés (visiteurs, auteurs ou éditeurs).

2.1.3.2 Recherche dans le site: ce cas d'utilisation permet au visiteur de rechercher les articles qui sont dans le site, la recherche se fait par quatre choix

- par date.
- Par titre.
- Par domaine.
- Par auteur.

- **2.1.3.3 Soumettre des articles:** ce cas fait parti par l'auteur pour charger ses articles, ce dernier peut voir et télécharger par visiteur, et aussi critiquer par le reviewer.
- **2.1.3.4 Faire le MAJ des infos personnelles:** pour la mise à jours des informations de l'auteur, ce dernier est l'un seul acteur qui peut faire ce cas.
- **2.1.3.5 Répondre à la progression rapport:** l'auteur peut être répondu à reviewer par une justification ou explication sur l'article qui critiqué.

2.1.3.6 Envoi un feedback au reviewer

- **2.1.3.7 Assignation des articles aux reviewer:** d'après de mettre des articles par l'auteur, l'éditeur assigner ces articles au reviewer pour critiquer.
- **2.1.3.8 Suivie des articles:** l'éditeur faire ce cas pour contrôler les informations concerne les articles, et contrôler si existe des rapports afin d'envoyer les.

2.1.3.9 Evaluation des articles: le reviewer évaluer les articles de site afin de rédiger une rapport et envoyer a l'éditeur.

- **2.1.3.10 Faire un rapport:** la rédaction d'un rapport se faire par le reviewer pour l'envoyer a l'éditeur afin de transmettre à l'auteur.
- **2.1.3.11 Lecture des nouveaux affichages :** ce cas permet au visiteur de lire tout nouvel affichage publier dans le site.

2.1.3.12 Télécharger des articles: le visiteur télécharger les articles qui publier dans le site

- **2.1.3.13 S'authentification :** ce cas d'utilisation est obligatoire pour tout utilisateur de ce site afin de garantie la sécurisation du site et respecté les privilèges de tout acteurs

2.1.4 Les besoins techniques

2.1.4.1 Convivialité et simplicité d'utilisation du site web

Le site web devra pouvoir être utilisée simplement. Il doit donc avoir une interface graphique conviviale.

2.1.4.2 Le temps de réponse

Le temps de réponse doit être acceptable.

2.1.4.3 La sécurité

Le site web devrait être protégé contre le piratage, particulièrement les injections SQL.

2.2 Identification des acteurs

- **Auteur:** : son rôle principal est de soumettre les articles.
- **Editeur:** parmi ses rôles, le principe rôle est d'assigner les articles.
- **Reviewer:** c'est l'acteur qui évaluer les articles de l'auteur.
- **visiteur:** avant l'inscription, le visiteur a un seul droit qui est la recherche dans le site.

2.3 Diagramme de cas d'utilisation

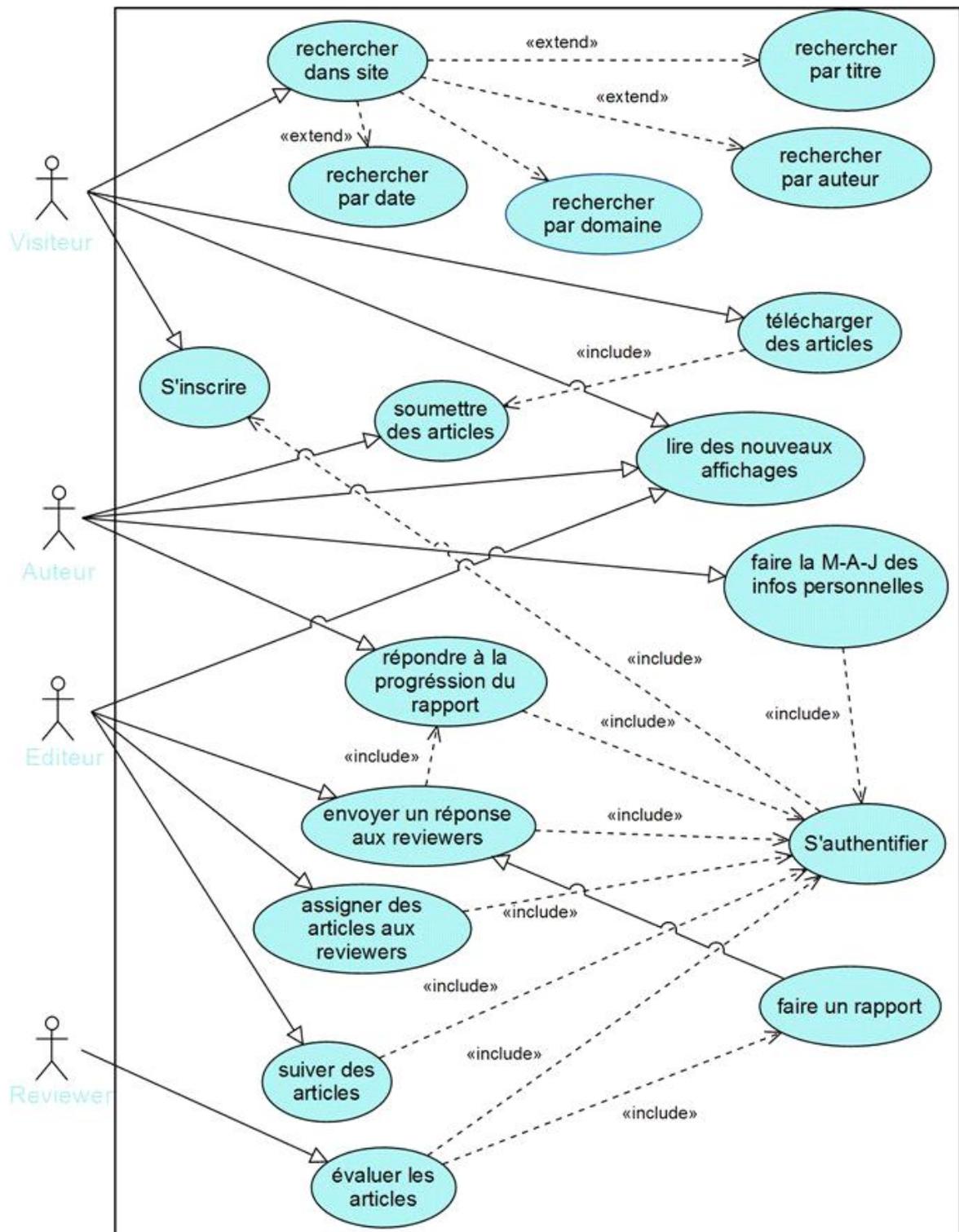


Figure 11. Diagramme de cas d'utilisation.

2.4 Classement des cas d'utilisation

À chaque cas d'utilisation du site, nous avons affecté une priorité fonctionnelle (haute, moyenne, basse). Nous nous sommes basé sur cette priorité pour déterminer les itérations lors du développement du site web.

Casd'utilisation	Priorité	Itération
S'inscrire	Haute	1
Authentification	Haute	2
Rechercher dans le site	Haute	3
Faire un rapport	Moyenne	5
Faire des m-a-j des infos personnelles	Moyenne	6
Soumettre des articles	Moyenne	7
Répondre à la progression du rapport	Moyenne	8
Suivre des articles	Moyenne	9
Evaluation des articles	Moyenne	10
Lecture des nouveaux affichages	Moyenne	11
Télécharger des articles	Moyenne	12
Envoyer un feedback au reviewer	Moyenne	13

2.5 Descriptions textuelles des cas d'utilisation

2.5.1 S'inscrire

Casd'utilisation	S'inscrire
Acteur	Le visiteur
But	Ce cas permet à n'importe quel visiteur de s'inscrire sur le site.
Pré condition	/
Post condition	Le compte est créé.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. le visiteur demande de s'inscrire sur le site. 2. le site web demande au visiteur d'entrer ses informations personnelles. 3. le visiteur saisit ses informations. 4. le site web confirme l'inscription.
Scénario Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 4.1. Le formulaire d'inscription est rempli incorrectement. <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1. le site web avertit le visiteur que le formulaire est rempli incorrectement. 4.1.2 le site web demande au visiteur de corriger le formulaire. Reprise du scénario nominal à partir du point 3. •

2.5.2 authentification

Casd'utilisation	inscription
Acteur	Editeur, reviewer, auteur
But	S'authentifier avant de faire les māj sur la base du système
Pré condition	Visiteur du site
Post condition	Login avec mot de passe et nom d'utilisateur
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1 choisi une des options suivantes lors de l'inscription : auteur ; reviewer ou éditeur 2. afficher une formulaire pour saisir les informations personnelles 3. saisir les informations demandées (le mot de passe et le nom d'utilisateur).

	4. Le site web confirme l'inscription dans l'option choisie
Scénario Alternatif	4.1. vérification des reviewers et éditeurs, si un utilisateur n'existe pas dans l'adresse indiquée alors suivi de cette personne. 4.2 Le système n'accepte pas un reviewer et auteur en même temps 4.2 Le système n'accepte pas aussi un éditeur et auteur en même temps

2.5.3 Recherche dans le site

Cas d'utilisation	Recherche dans le site
Acteur	Le visiteur
But	Permettre au visiteur de rechercher dans le site
Pré condition	/
Poste condition	Le visiteur est identifié par le site
Scénario nominal	1. choisit la recherche "gestion de la recherche". 2 afficher formulaire de la recherche. 3. choisit le type de la recherche 4. afficher formulaire 5 . transmettre les données de recherche
Scénario alternative	3.1 [s'il y a des champs obligatoire sont vides] 3.1.1 afficher message d'erreur afficher le résultat de la recherche •

2.5.4 Soumettre des article

Casd'utilisation	Soumettre des articles
Acteur	Auteur
But	Ce cas permet à Auteur Soumettre des articles.
Pré condition	Auteur est inscrit et login.
Post condition	Confirmation de la soumission
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none">1. remplir le titre et l'abstract2. choisir le domaine de l'article3. envoi de l'article4. envoi du copyright5. confirmation de la soumission
Scénario Alternatif	<ol style="list-style-type: none">2.1. le domaine n'est pas choisi<ol style="list-style-type: none">2.1.1. averti l'auteur3.1. L'article n'est pas correctement upload dans la base du site<ol style="list-style-type: none">3.1.1 averti l'auteur4.1 le copyright n'est pas correctement upload dans la base du site<ol style="list-style-type: none">4.1.1 averti l'auteur

2.5.5 Faire les MAJ des infos personnelles

Casd'utilisation	Faire les MAJ des infos personnelles
Acteur	Auteur
But	Ce cas permet à Auteur de Faire le MAJ des infos personnelles
Pré condition	Auteur estconnecté
Post condition	Auteur login
Scénario Nominal	1. accéder au site 2. accéder au champ faire la M-A-J des infos personnelles 3. afficherformulaire 4. remplirformulaire.
Scénarioalternative	2.1. (s'il y a des champs obligatoires qui sont vides) <ul style="list-style-type: none">• afficher message d'erreur.• afficher message de confirmation.

2.5.6 Envoi de feedback au reviewer

Casd'utilisation	Envoi un feedback au reviewer.
Acteur	Editeur.
But	Ce cas permet à l'éditeur d'envoyer un feedback au reviewer
Pré condition	L'auteur a envoyé l'article corrigé à l'éditeur, éditeur login
Post condition	Feedback envoyé
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. accéder au site 2. accéder aux nouvelles informations d'auteur. 3. afficher le formulaire d'envoi du message au reviewer. 4. averti le reviewer des nouveautés.
Scénario Alternatif	2.1 si le délai spécifié pour la correction de l'article est expiré alors n'envoyer pas le feedback et informer le rejet de la soumission à l'auteur.

2.5.7 Faire un rapport

Casd'utilisation	Faire un rapport
Acteur	Reviewer.
But	Ce cas permet au Reviewer de Faire un rapport.
Pré condition	Le reviewer a bien reçu l'article et il a déjà lu l'article, Reviewer est login.
Post condition	Le rapport est envoyé à l'éditeur.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. accéder au site 2. accéder au formulaire du rapport. 4. remplir le formulaire. 5. envoi du formulaire
Scénario Alternatif	<p>s'il y a des champs obligatoires sont vides. •</p> <p>afficher message d'erreur •</p> <p>5.2 afficher message de confirmation</p>

3. Les digrammes de séquences du système

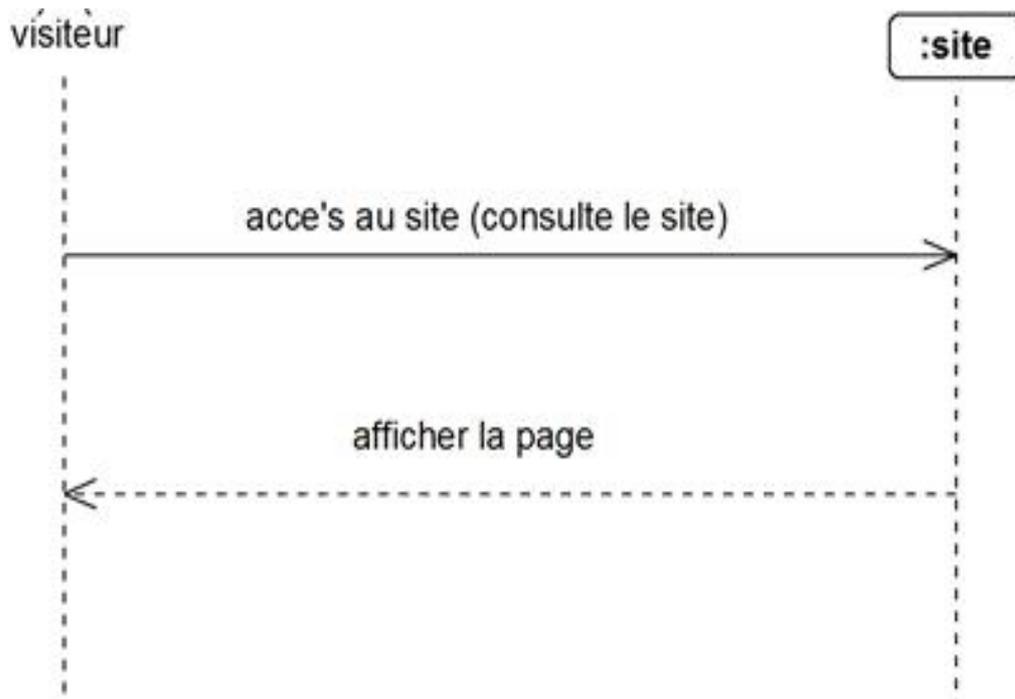


Figure 12 :digramme de séquence1 : visiteur

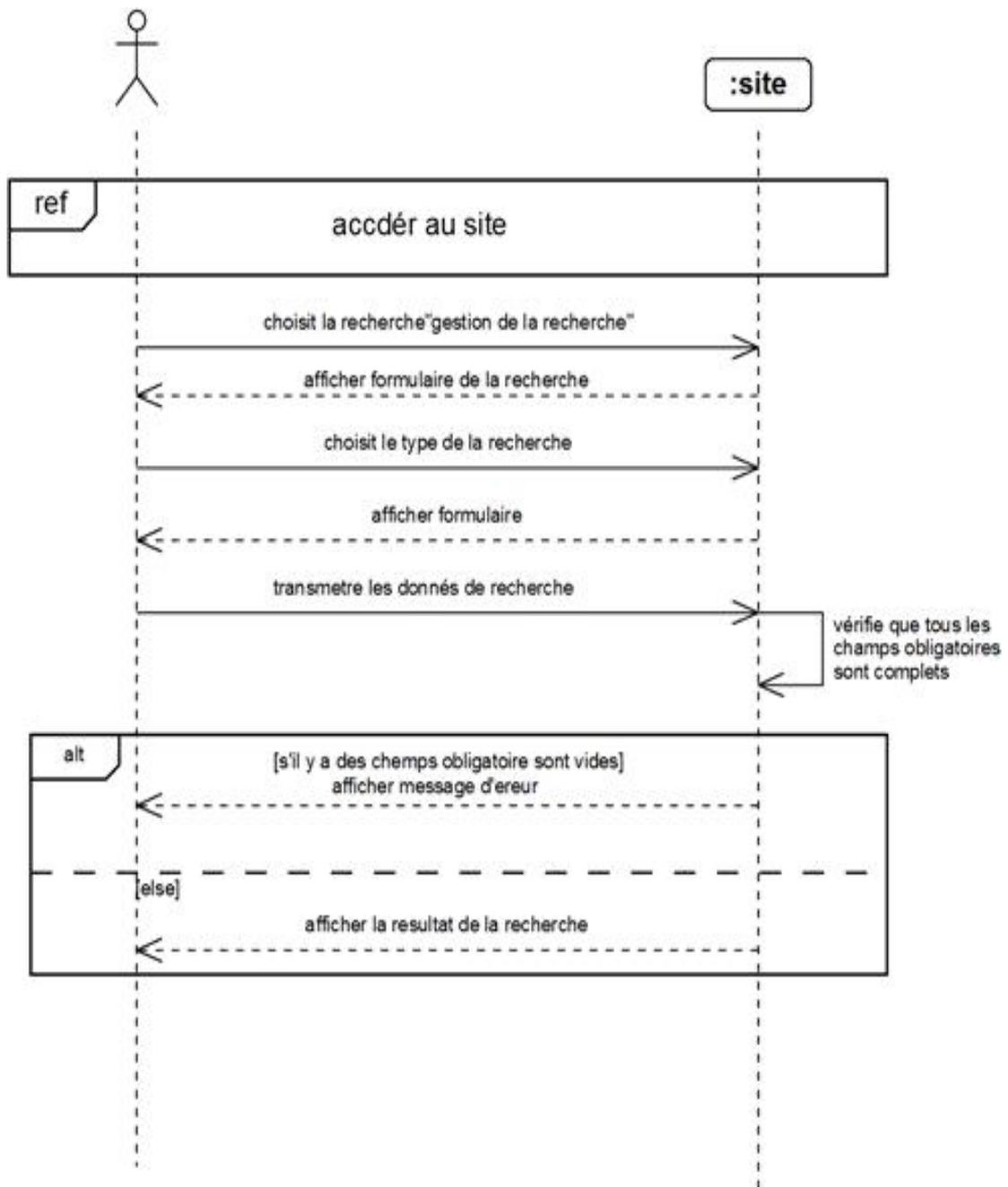


Figure 13: digramme de séquence2 : visiteur

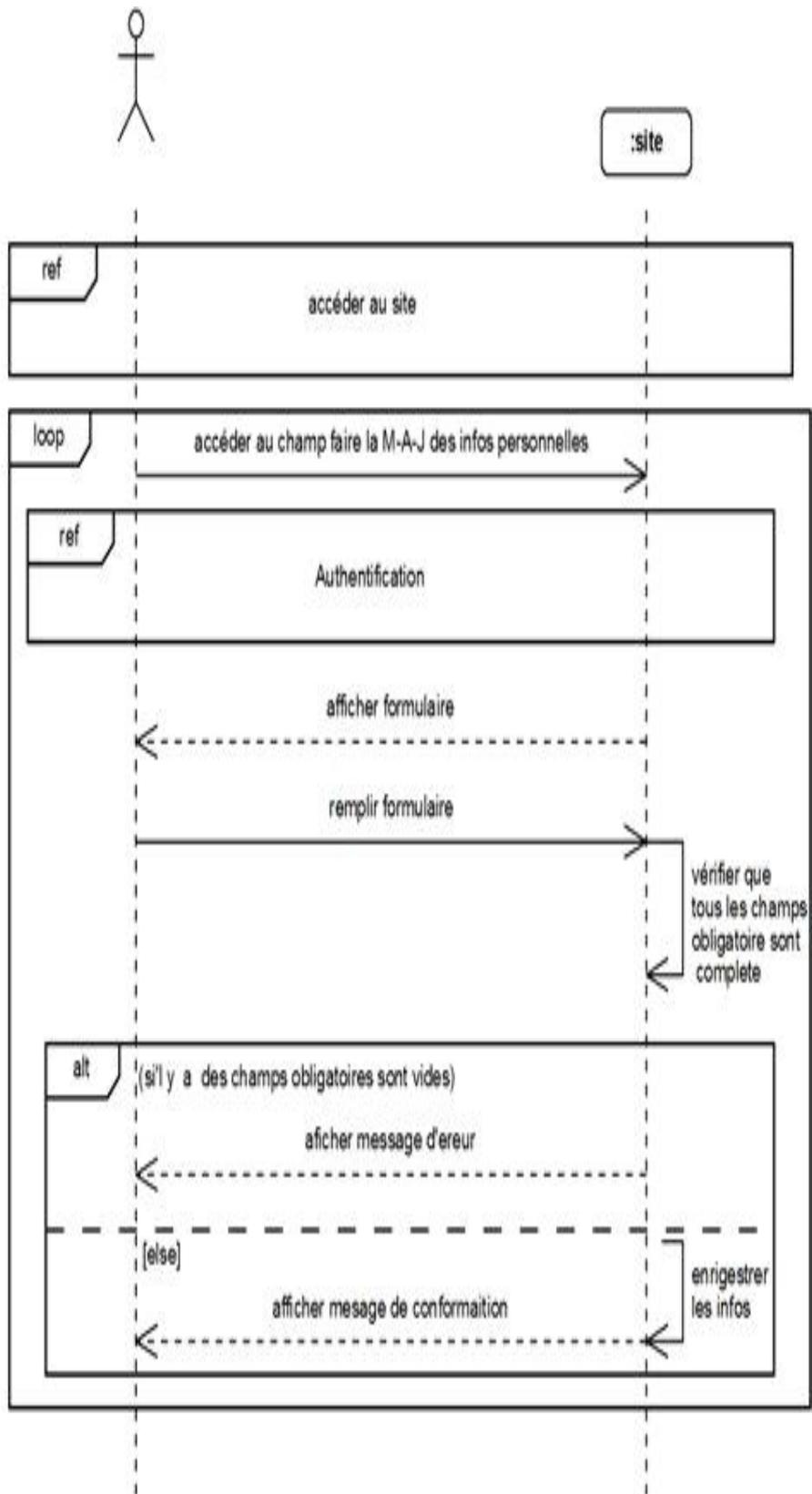


Figure 14: digramme de séquence : auteur

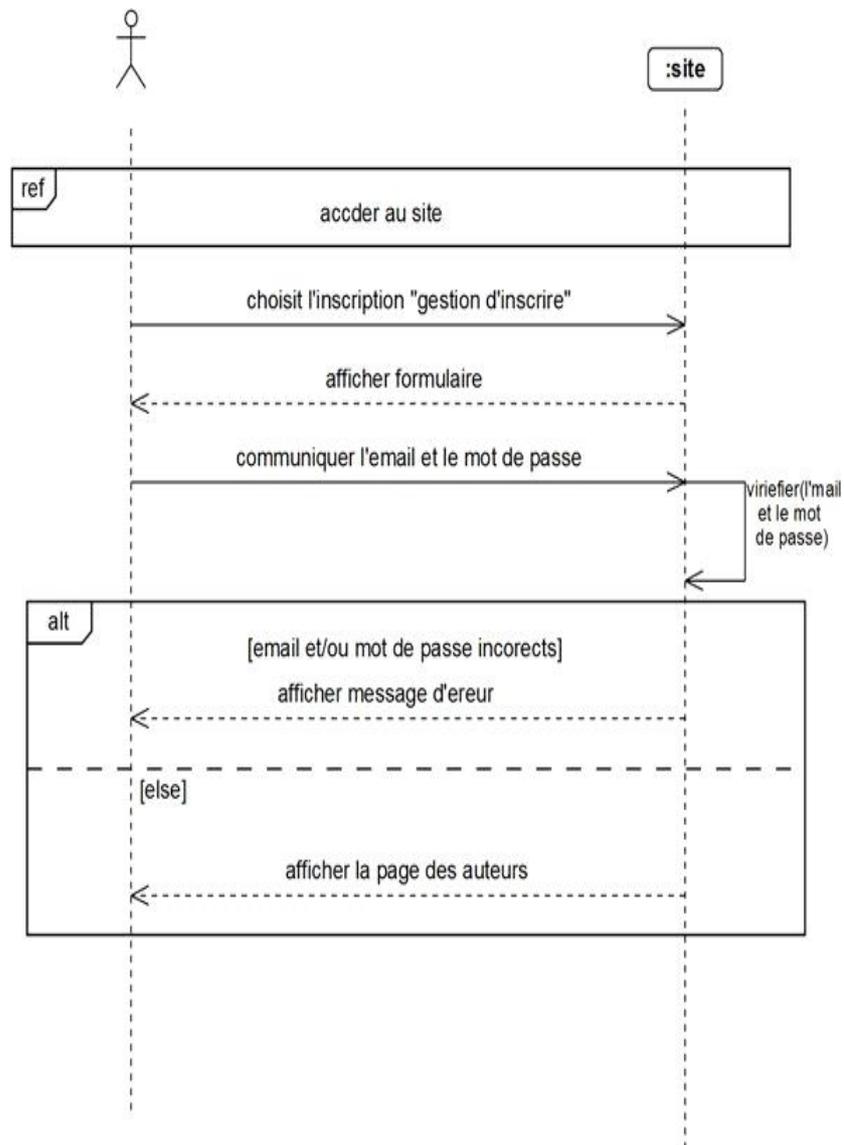


Figure 15: digramme de séquence : authentification utilisateur

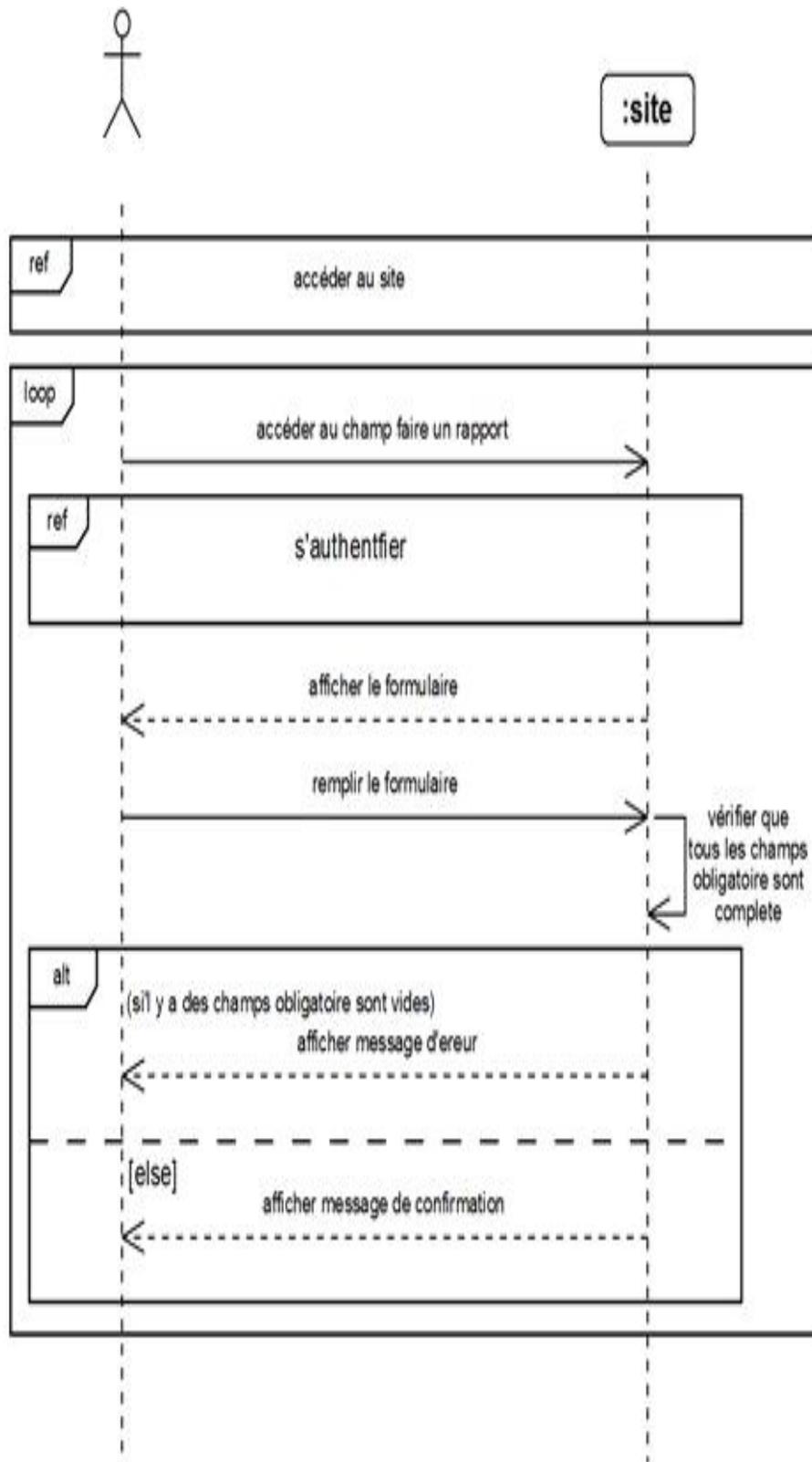


Figure 16: digramme de séquence : envoi de feedback au reviewer

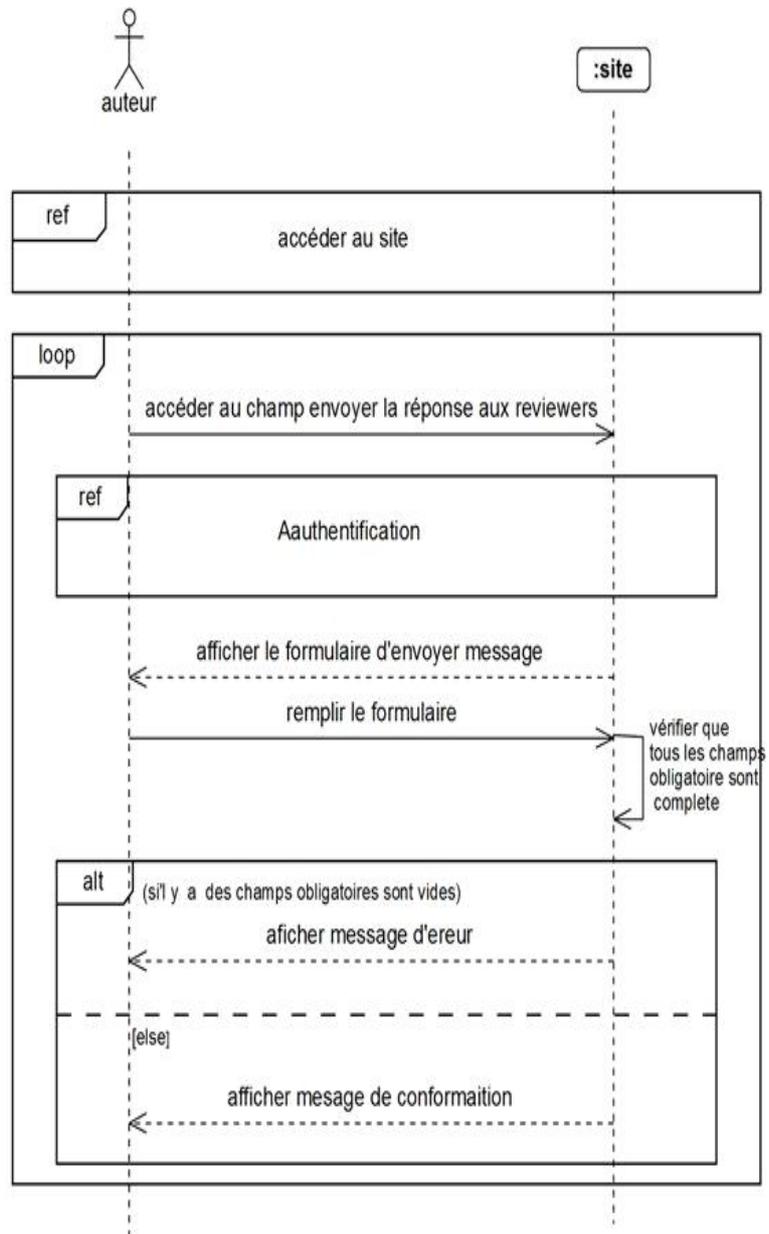


Figure 17: digramme de séquence : authentification

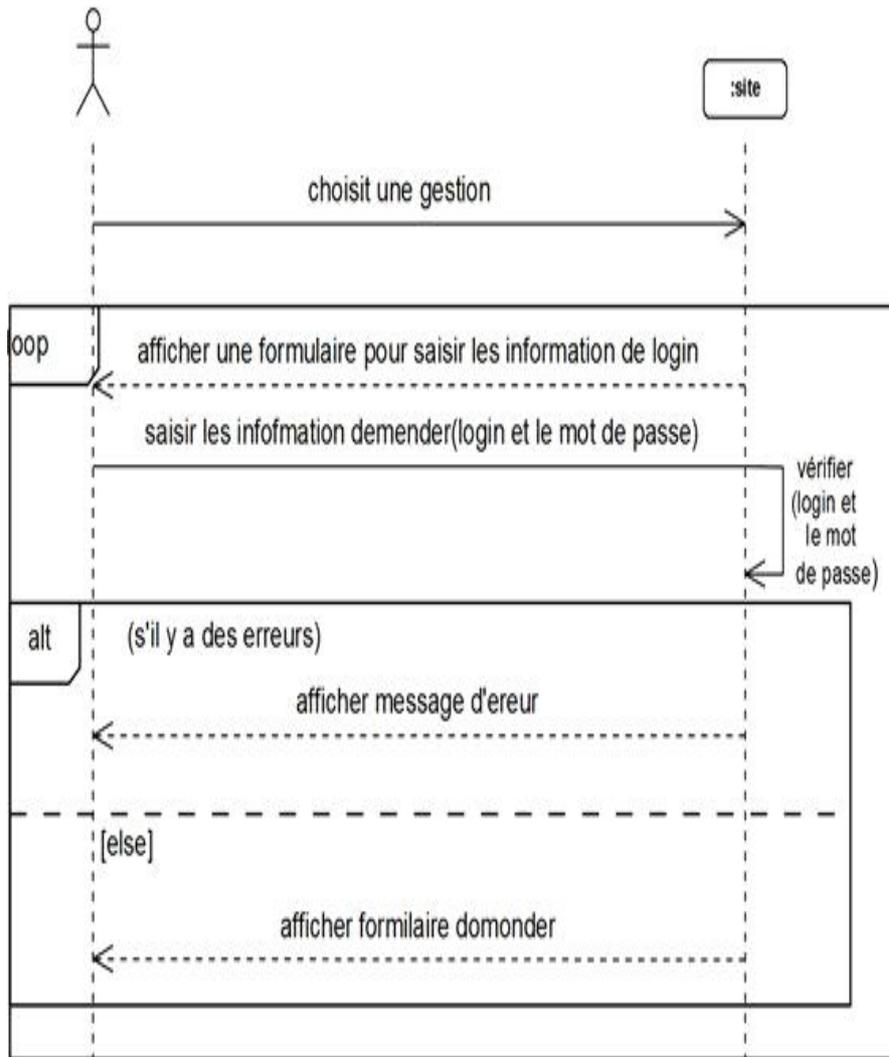


Figure 18: digramme de séquence : LOGIN d'un utilisateur

4. Construction du diagramme de classe:

4.1 Définition :

Les diagrammes de classes expriment de manière générale la structure statique d'un système, en termes de classes et de relations entre ces classes. Une classe permet de décrire un ensemble d'objets (attributs et comportement), Le diagramme de classe est un modèle permettant de décrire de manière abstraite et générale les liens entre Objets.

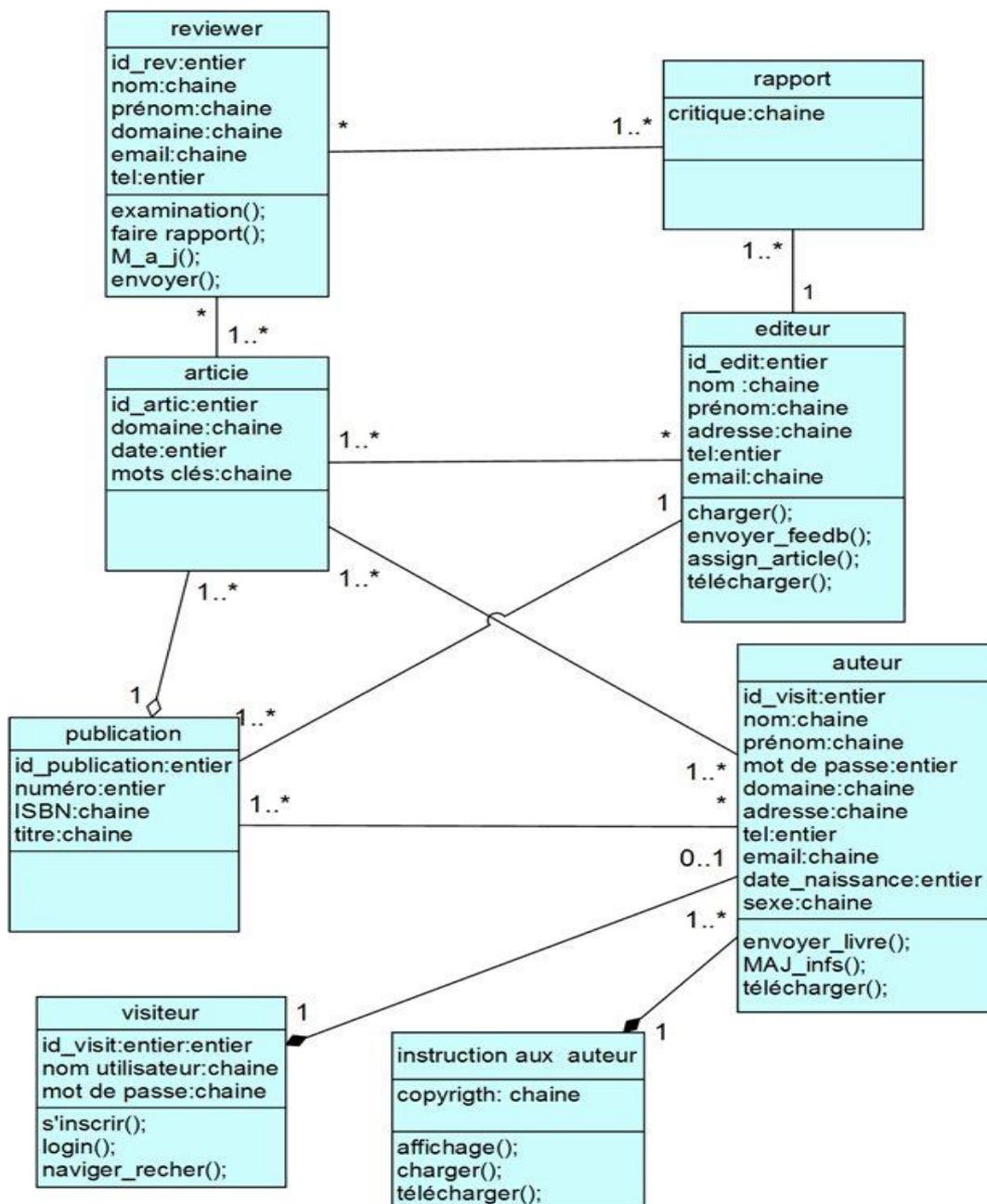


Figure 19: digramme de classe

5. Le diagramme d'activité générale de navigation :

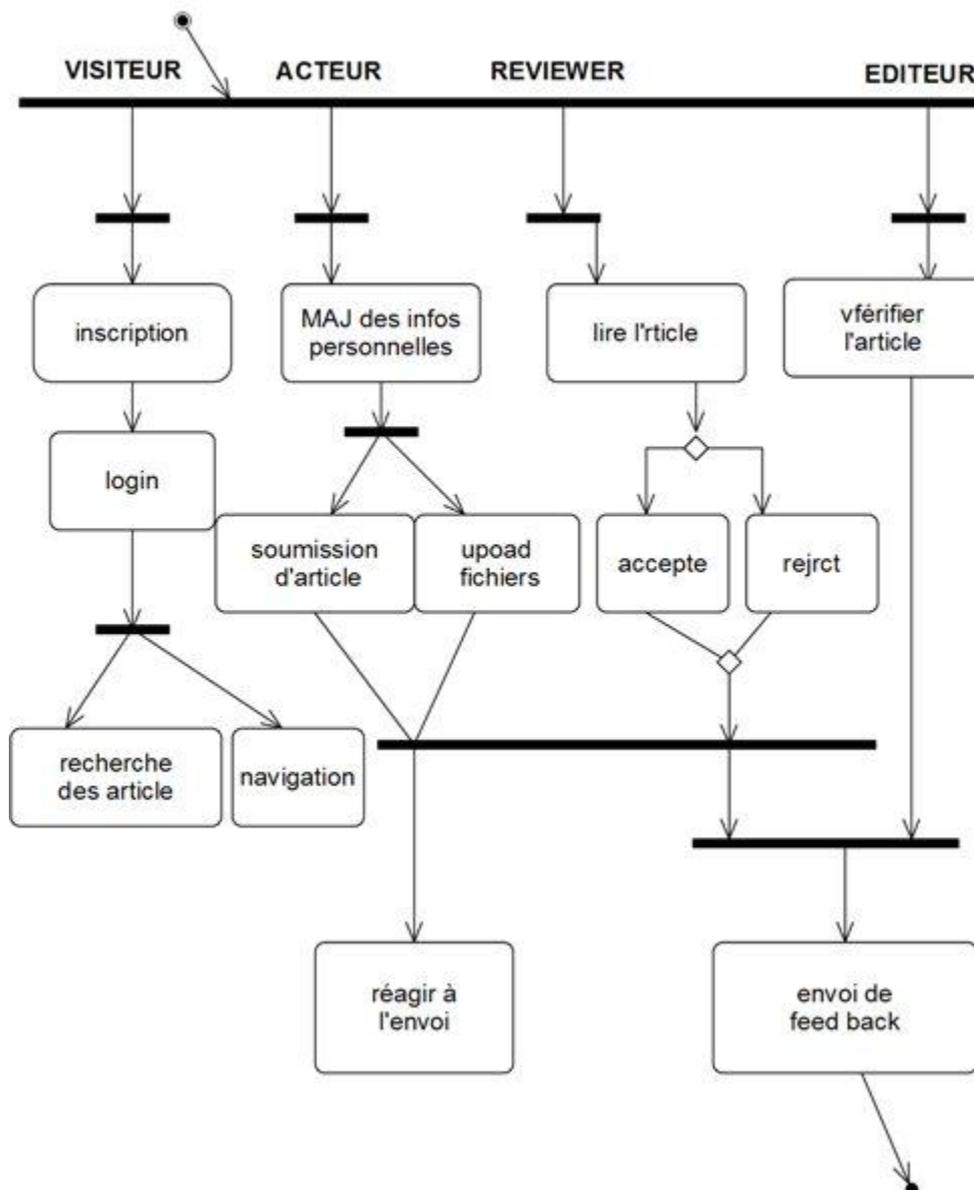


Figure 20:Le diagramme d'activité générale

The background features three large, semi-transparent blue circles of varying sizes and two thin, light blue diagonal lines. The text 'Chapitre 4' is rendered in a light blue, elegant script font, with the '4' being a simple, bold sans-serif numeral.

Chapitre 4

***Mise en œuvre et
implémentation***

1. Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter les règles de passage du diagramme de classes au modèle relationnel, puis, les résultats de l'application de ces règles sur le modèle du domaine élaboré dans la phase d'analyse. Puis, nous allons passer en revue les langages et les outils que nous avons utilisés pour réaliser notre site. Finalement, nous présentons quelques pages de notre site.

2. Les langages web

Pour réaliser notre site web, nous avons utilisé quelques langages web que nous allons passer en revue ci-dessous.

- **2.1 Le langage HTML**

L'HyperText Mark up Langage, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Mark up Language (SGML).

```

<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>accueil</title>
</head>
<body>
.....
|<div class="cleaner"></div>
</div> <!-- end of wrapper 02 -->
  </div> <!-- end of wrapper 01 -->
<div id="templatemo_footer">
<ul class="footer_list">
<li><a href="index.php" class="current">Accueil</a></li>
<li><a href="PageInscription.php">S'inscrire</a></li>
<li><a href="PageConnexion.php">Se connecte</a></li>
<li><a href="PageConnexion.php">Rechercher</a></li>
<li><a href="PageNousJoindre.php">Nous joindre</a></li>
  </ul>
  .....
</body>
</html>

```

Figure 21: Une partie du code HTML de la page d'accueil du site web développé.

2.2 Le langage PHP (Personnel Home Page)

Le PHP, Personnel Home Page ou HyperText préprocesseur, est un langage de programmation Web. Le code PHP est directement inclus dans les pages Hypertexte, il doit être placé entre les balises « < ? PHP » et « ? > ». On appelle ce genre de langage, un langage de script.

PHP permet de créer des pages interactives. Une page interactive permet à un visiteur de saisir des données personnelles. Ces dernières sont ensuite transmises au serveur, où elles peuvent rester stockées dans une base de données pour être diffusées vers d'autres utilisateurs. Un visiteur peut, par exemple, s'enregistrer et retrouver une page adaptée à ses besoins lors d'une visite ultérieure. Il peut aussi envoyer des e-mails et des fichiers sans avoir à passer par son logiciel de messagerie.

En associant toutes ces caractéristiques, il est possible de créer aussi bien des sites de diffusion et de collecte d'information que des sites d'e-commerce, de rencontres ou des blogs .

```

<?php
mysql_connect("localhost","root","");
mysql_select_db("bdbib");
$select="delete | from ouvrage " ;
header("location:PageWebmastre.php?valider");

?>

```

Figure 22 : Une partie du code PHP.

2.2.1 PHP un langage simple

PHP propose un langage et un modèle de développement très simple. La vocation historique de PHP était de permettre à n'importe quel informaticien de développer rapidement et sans formation préalable une application web dynamique. Elle s'avère tellement simple que tous les hébergeurs grand public ont retenu PHP.

2.2.2 PHP un langage exécuté coté serveur

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

2.2.3 PHP un langage très simple à assimiler

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

2.2.4 PHP un langage de script

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

2.3. Le serveur MYSQL

Le langage SQL est un langage normalisé de gestion de base de données. MYSQL, le plus populaire des serveurs de bases de données SQL Open Source, est développé, distribué et supporté par MYSQL AB (MYSQL AB est une société commerciale, fondée par les développeurs de MySQL, qui développent leur activité en fournissant des services autour de MySQL). De nombreux fournisseurs d'accès Internet, et hébergeurs de sites proposent un accès gratuit à une plate-forme PHP/MySQL, ceci soutient le choix de MySQL. D'autres facteurs d'ordre technique existent :

2.3.1 Vitesse de traitement

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

2.3.1 Fiabilité

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

2.3.2 Compatibilité SQL

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

2.3.3 Sécurité

L'administrateur d'une base de données contrôle finement les catégories de personnes et les machines autorisées à se connecter, et l'authentification repose sur des mots de passe cryptés.

3. Outils de développement

3.1 UML diagramme

UML Diagramme est un programme qui fournit un ensemble complet d'outils de modélisation graphique , d'analyse et de conception dans le développement de logiciels basés sur les modèles UML, COM, OMT. Nous avons utilisé cet outil pour produire les diagrammes UML que nous avons besoin pendant la modélisation de notre site.

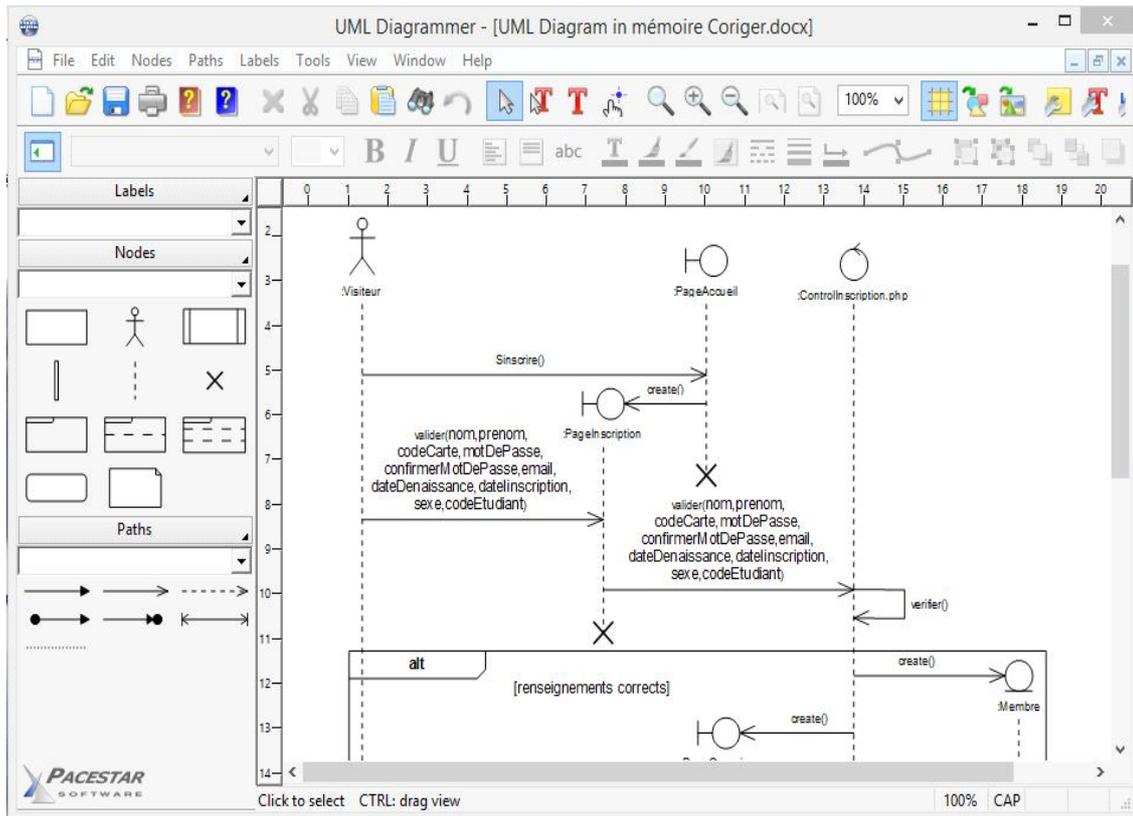


Figure 23 : UML diagramme version 6.13.

3.2 Dreamweaver

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

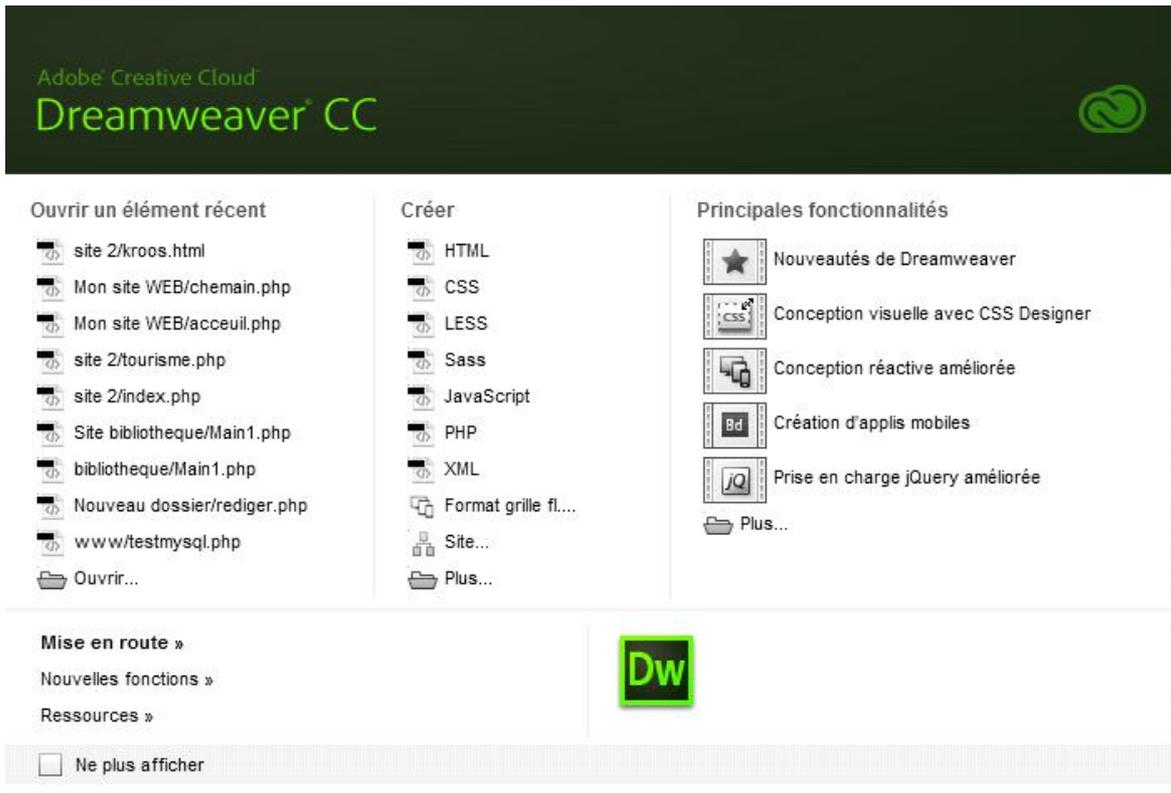


Figure 24: Dreamweaver version 13.0 Bluid 6390.

3.3 WAMP

WampServer est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que phpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.

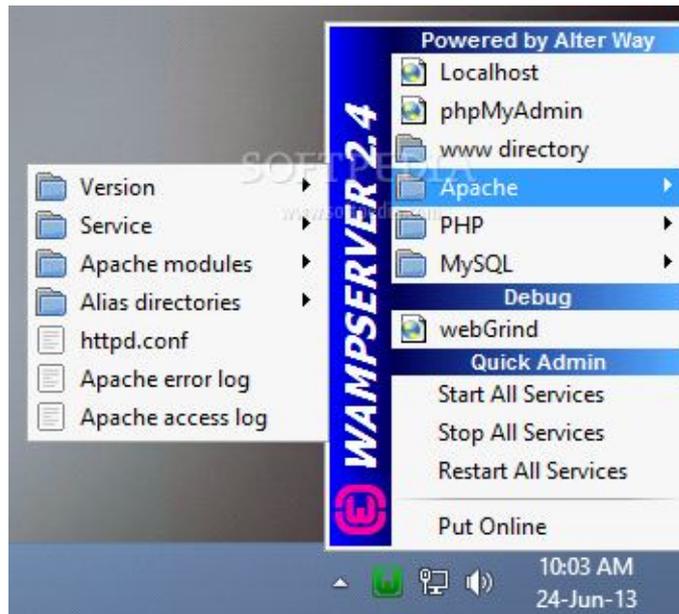


Figure 25: WAMP SERVER version 2.4.

4. Passage du diagramme de classe au modèle relationnel

Nous donne ci –après quatre règles de (R1 à R4) pour traduire le modèle du domaine en un schéma relationnel équivalent. Il existe d’autre solution de transformation mais ces règles sont les plus simples et les plus opérationnelles.

4.1 Transformation des entités /classes

La règle est simple R1 :

Chaque entité devient une relation, identifiant de l’entité devient clé primaire pour la relation. Chaque classe du diagramme UML devient une relation. Il faut choisir un attribut de la classe pouvant jouer le rôle identifiant.

4.2 Transformation des associations

Les règles de transformation que nous allons voir dépendent des cardinalités / multiplicités maximale des associations. Nous distinguons trois familles d’association.

4.2.1 Association 1 vers plusieurs (1..*)

La règle est la suivante : R2 : Il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation fils de l’association. L’attribut porte le nom de la clé primaire de la relation père de l’association.

4.2.2 Association plusieurs vers plusieurs (*..*)

La règle est la suivante : R3 : Une association ou classe-association plusieurs vers plusieurs devient une relation. La clé primaire de cette relation est la concaténation des

identifiants des identités connecté à l'association. Chaque attribut devient clé étrangère si entité/classe connectée dont il devient une relation en vertu de la règle R1.

4.2.3 Tables de la base de données

En se basant sur les règles ci-dessus, nous avons converti les classes entités et leurs associations, à des tables dans la base données. Les tables générées sont :

Auteur (id_visit, nom, prenom , motDePasse ,dateDeNaissance ,
dateInscription ,sexe, email , adresse , domaine, tel ,).
editeur (id_edit , nom, prenom , email , adresse, tel ,).
publication (id_pub, titre , ISBN numéro).
article (id_article, datepublie , domaine , motsclés).
reviewer(id_rev, nom, prenom , email , domaine, tel,).
visiteur (id_visit, motdepasse , nomutilisateur).
rapport (critique ,).

5. Présentation de quelques pages de site web

5.1 Page « Accueil »

Au lancement du site web une fenêtre d'accueil s'affiche, cette fenêtre est contient résumé à de site web et service aussi.

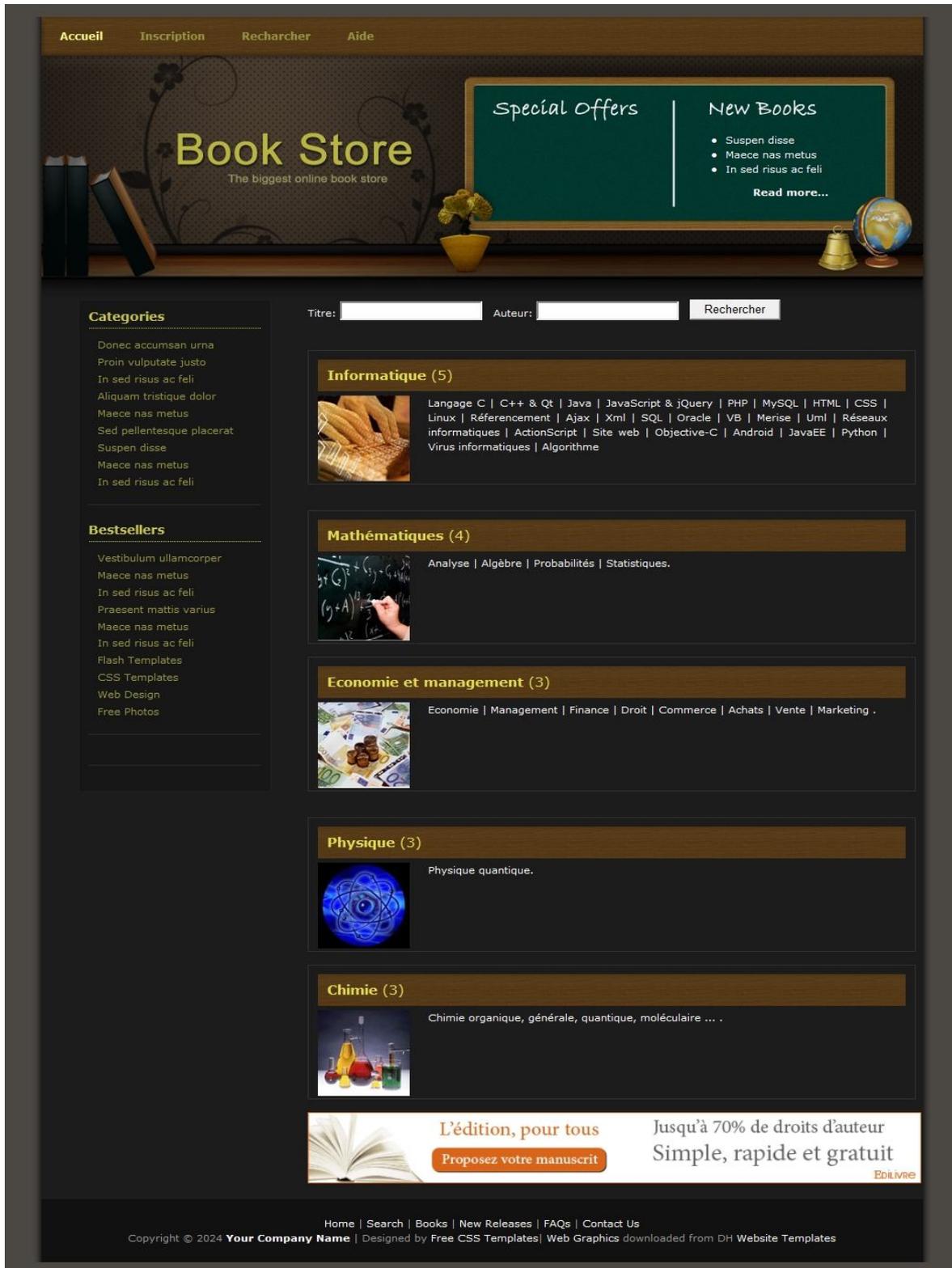


Figure 26 : page accueil.

5.1 Page inscription

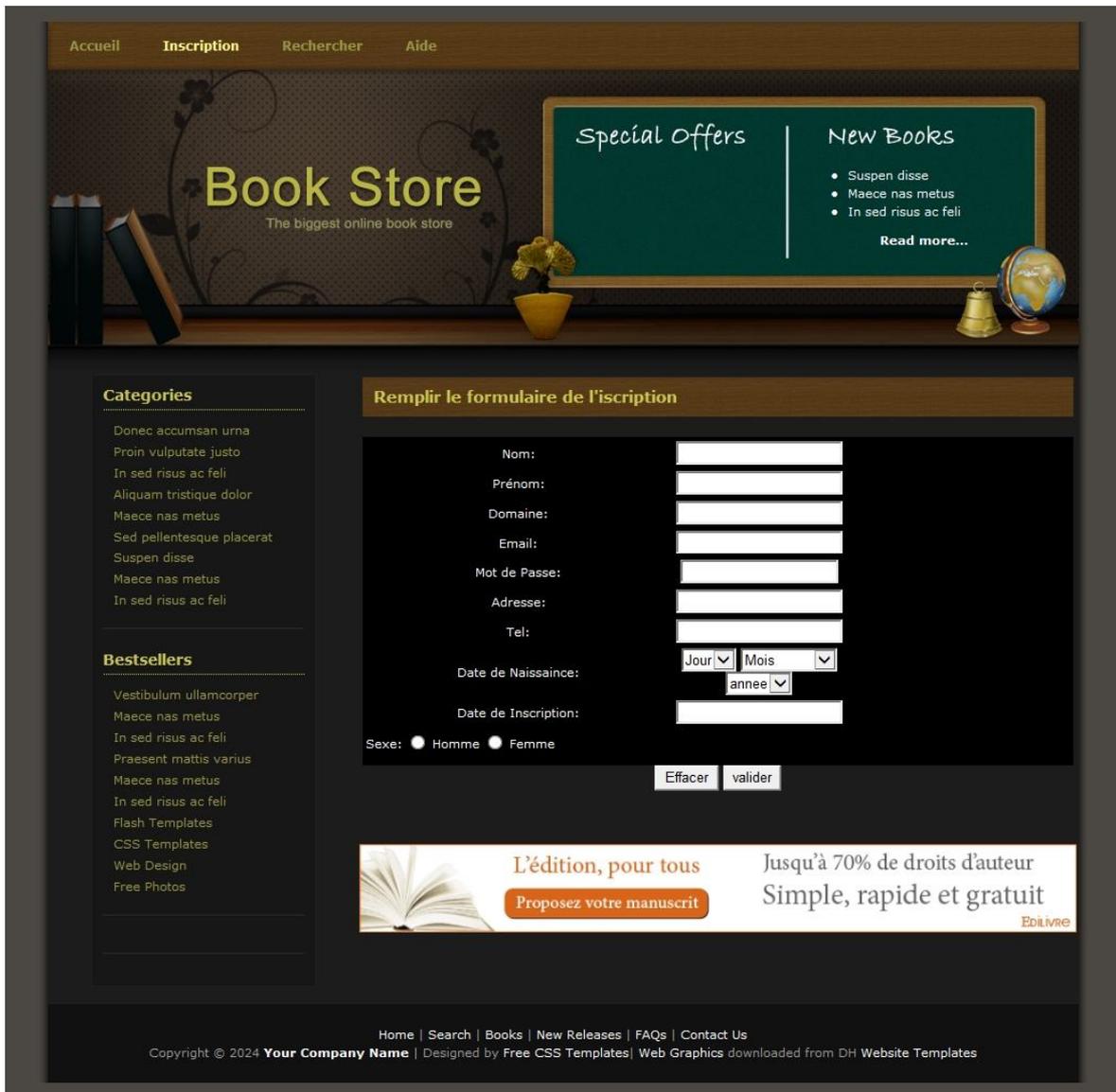


Figure 28 : page inscription

5.3 Page livre d'informatique

Accueil
Inscription
Rechercher
Aide

Book Store

The biggest online book store

Special Offers

25% discounts for purchase over \$ 40

[Read more...](#)

New Books

- Suspen disse
- Maece nas metus
- In sed risus ac feli

[Read more...](#)

Categories

Donec accumsan urna
Proin vulputate justo
In sed risus ac feli
Aliquam tristique dolor
Maece nas metus
Sed pellentesque placerat
Suspen disse
Maece nas metus
In sed risus ac feli

Bestsellers

Vestibulum ullamcorper
Maece nas metus
In sed risus ac feli
Praesent mattis varius
Maece nas metus
In sed risus ac feli
Flash Templates
CSS Templates
Web Design
Free Photos

Livres d'informatique

	<p>Nom : Les Cahiers du Programmeur : Java 1.4 et 5.0</p> <p>Auteur (s) : Arfi Mehammed</p> <p>Publié le 19/04/2014 à 00:58:38</p> <p>Description : A travers la réalisation d'un forum de discussion et plus de 50 études de cas, ce cahier montre à tous les programmeurs comment exploiter la richesse de Java pour créer sans mal des applications fiables et évolutives. Ce cahier met à la portée de tous les développeurs les meilleures pratiques Java, depuis l'installation des outils de développement et la création d'un premier objet jusqu'à la programmation multitâche, en passant par l'accès aux bases ...</p>
	<p>Nom : Expression des besoins pour le système d'information - Guide d'élaboration du cahier des charges</p> <p>Auteur (s) : Nebti Salima</p> <p>Publié le 22/03/2014 à 16:32:42</p> <p>Description : Comment recueillir tous les besoins des acteurs du système d'information, et rien que leurs besoins réels ? Comment se mettre d'accord sur la spécification des exigences ? Comment aboutir à un cahier des charges clair, complet et consensuel ? Phase cruciale dans le choix, le développement ou la mise en oeuvre d'une solution d'entreprise, la définition des besoins conditionnera en effet la réussite du projet, notamment son coût et sa qualité ..</p>
	<p>Nom : Optimisation des bases de données : Mise en oeuvre sous Oracle</p> <p>Auteur (s) : Chadi Khaled</p> <p>Publié le 23/01/2014 à 17:39:41</p> <p>Description : Ce livre traite de l'optimisation sous Oracle : il ne s'agit ni d'une introduction à Oracle pour néophyte ni d'une présentation de techniques avancées pour DBA avertis. Il se place entre les deux : pour un public de développeurs sachant ce qu'est une base de donnée relationnelle mais n'ayant pas vocation à devenir experts Oracle. Les différentes techniques sont illustrées par des cas concrets qui mettent en relief les difficultés et présentent la meilleure ...</p>
	<p>Nom : Réussir un projet Intranet 2.0</p> <p>Auteur (s) : Nebti Salima</p> <p>Publié le 20/01/2012 à 20:15:11</p> <p>Description : La nouvelle génération d'Intranet est devenue une pierre angulaire du système d'information. Inscrire la démarche dans une approche organisationnelle : alignement avec le projet d'entreprise. Une méthodologie de gestion de projet Intranet opérationnelle et éprouvée dans le cadre d'entreprises et de grandes administrations publiques. En s'appuyant sur des préceptes de conduite de projet et de conduite du changement, les auteurs développent une approche originale des b ...</p>

L'édition, pour tous

Proposez votre manuscrit

Jusqu'à 70% de droits d'auteur

Simple, rapide et gratuit

Epublire

Home | Search | Books | New Releases | FAQs | Contact Us

Copyright © 2024 **Your Company Name** | Designed by Free CSS Templates

Figure 28 : page livre d'informatique.

6. Conclusion

Ce chapitre est consacré à la phase d'implémentation. Nous avons présenté le différent langage et outil que nous avons utilisé pour réaliser notre site, puis, nous avons présenté quelques pages du site web développé. La phase d'implémentation, nous a permis de matérialiser les résultats des phases précédentes. Cette phase nous a permis aussi d'apprendre des langages et des outils nécessaires pour un développeur de sites web.

Conclusion Générale

L'évolution des réseaux représente un axe de recherche très important dans le monde Informatique, nécessitant un suivi constant des nouveautés, afin d'être à jour avec la technologie exploitée par les différents secteurs.

L'objectif de notre projet est la réalisation et la conception d'un site web dynamique pour partager des articles scientifiques.

Pour la réalisation de ce projet, on a utilisé pour la conception, un outil de modélisation UML « langage de modélisation unifié », parce qu'il est adapté pour les processus du développement.

Comme UML n'est pas une méthode, son utilisation exige un processus de développement, itératif et incrémental, centré sur les cas d'utilisation. On a suivi la méthodologie UP, car elle est caractérisée par les exigences d'utilisation d'UML. Pour l'implémentation du projet abordé, on a utilisé des techniques de développement récentes tel que (PHP et MyAdmin.....).

Ce projet nous a permis d'enrichir nos connaissances dans des domaines

Variés comme : PHP, MYADMIN, UML, UP, VP,.....

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

Les Ouvrages

1 : Philippe Rigaux, *Pratique de MYSQL et PHP*

2 : Laurent AUDIBERT *UML 2 Édition 2007-2008*

3: *Grand Livre PHP & MySQL*

GA. LEIERER et R.STOLL

Traduction: Samy Boutayeb 1ère édition août 2000

4 : *Conception et réalisation d'un site web dynamique pour*

5 : **Titre: Programmation Web**, Simon & Schuster Macmillan. Paris, 1999

Auteur : Bob Breedlove.

6 : *Conception et réalisation d'un site web dynamique pour le centre des carrières de l'Université Mentouri Constantine*

Promotion **2009-2010.**

7 : **Titre : Internet 6.en.1**, Livre, Simon & Schuster Macmillan, Paris, 1996

Auteur : Joe Kraynak et Joe Habraken.

Les Sites web

1: www.commentcamarche.net

2 : <http://www.wampserver.com>

3 : [http : \\www.visual-paradigm.com](http://www.visual-paradigm.com)

4. <http://www.comp2.competencemicro.com/>

[_cm/2914944837/dreamweavermx2004.pdf](http://www.comp2.competencemicro.com/cm/2914944837/dreamweavermx2004.pdf)

5. http://fr.wikipedia.org/wiki/Serveur_

6. <http://www.commentcamarche.net/contents/lan/gateway.php3>