



N° Réf :.....

## Centre Universitaire de Mila

Institut des Sciences et de la Technologie

Département de Mathématiques et Informatique

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

En filière: informatique générale

# **Développement d'un site web dynamique pour la réservation des chambres d'hotels**

Préparé par :  
Hamoud Nor El Houda  
Hammoudi Fatima Zohra  
Bouredous Chama

Encadré par : Boukhchem Nadhir

Grade : Maitre assistant (A)

Année universitaire : 2013/2014

# RÉSUMÉ

Ce projet consiste à développer un site web dynamique pour la réservation des chambres d'hôtels, il y a deux principaux acteurs qui interagissent avec le système:

\* **Gérant d'hôtel** qui a sous la main le contrôle total du site web notamment S'inscrire dans le site, Gérer ses offres de chambres (Ajout, Modification, Suppression), Consulter les réservations (valider, Annuler).

\* **Le client** qui a la possibilité de S'inscrire dans le site, consulter le site, rechercher des chambres, demande de réservation d'une chambre.

Le site a été modélisé par le langage UML et implémenter en utilisant HTML, CSS , PHP et MYSQL.

## التلخيص

هذا المشروع عبارة عن تطوير موقع ويب ديناميكي لحجز غرف الفنادق، وهناك نوعان من الجهات الفاعلة الرئيسية التي تتفاعل مع النظام :

\*مدير الفندق الذي لديه السلطة المطلقة و التحكم في الموقع بما في ذلك التسجيل في الموقع، إدارة صفقات الغرف(إضافة، تعديل، حذف)، مشاهدة الحجوزات (قبول ، إلغاء) .

\*الزبون لديه الفرصة في التسجيل في الموقع ، مشاهدة الموقع ، البحث عن الغرف ، طلب حجز الغرفة . هذا الموقع مطور باستخدام لغة UML والتنفيذ باستخدام HTML ، CSS ، PHP و MySQL.

## **ABSTRACT:**

**This project is about how to develop dynamic web site for booking hotel rooms. There are two main actors that interact with the system:**

**\* Hotel Manager which has at hand the total control of the site including Joining the site, Managing deals of bedrooms (Add, Modify, Delete), View bookings (validate Cancel).**

**\* The client has the opportunity to join in the site, visiting it, searching for rooms, and booking a room.**

**The site was modeled by UML and implement using HTML, CSS, PHP and MYSQL.**

**JE DÉDIE CE MÉMOIRE :**

**À L'HOMME DE MA VIE, MON EXEMPLE ÉTERNEL, MON SOUTIEN MORAL ET  
SOURCE DE JOIE ET DE BONHEUR, CELUI QUI S'EST TOUJOURS SACRIFIÉ  
POUR MOI VOIR RÉUSSIR,**

**QUE DIEU TE GARDE DANS SON VASTE PARADIS,**

**À TOI MON PÈRE.**

**À LA LUMIÈRE DE MES JOURS, LA SOURCE DE MES EFFORTS, LA FLAMME  
DE**

**MON CŒUR, MA VIE ET MON BONHEUR**

**MAMAN QUE J'ADORE.**

**À MES CHERS GRANDS PARENTS QUI M'ONT SOUTENU ET ENCOURAGER.**

**À MES FRÈRES YASSER ET ADNANE.**

**À MA SŒUR DOUAA.**

**À MES AMIES AYOUN NASSIRA ,HAMOUDI FATIMA ZOHRA**

**ET BOURADOUS CHAMA.**

**À MES ONCLES SALAH, ABD AL RAHMAN ET MOUSSA.**

**À MA TANTE NAZIHA.**

**À MES COUSINES SELMA ,AMEL ,ROUMAISSA, AYÇA, AYCHA NOUR**

**ET ARIGE.**

**POUR TOUS CEUX QUI M'ONT AIDÉ RIMA , YAKOUB ET DALILA**

**À MON ENCADREUR MR BOUKHCHEM.**

**À TOUS CEUX QUI M'AIMENT.**

***HAMOUD NOR EL HOUDA***

# DÉDICACES

À MA CHÈRE MAMAN QUE J'AI ME LE PLUS  
AU MONDE QUI M'À DONNÉE LE  
COURAGE ET L'ESPOIR POUR ATTEINDRE  
MON BUT, ET MON PÈRE QUI EST TOUJOURS  
DANS MON COEUR

À MÔN FRÈRE ABD EL KADER

, ET

MÈS SŒURS LEILA ET RIMA ET TOUTE LA  
FAMILLE HAMMOUDI ET BOUDERBANE QUE  
J'ESTIME BEAUCOUP.

ET À TOUS MES AMIS CHAMA, NOR EL HOUDA,  
RAWNAK, HOUDA, SOUMIA, HOUDA, NASSIRA,  
SOULEF ET MARWA

À MON PROF ZIMAMOUCHE RIYAD

À MON ENCADREUR MR BOUKHECHEM  
NADHIR.

À TOUS CEUX ET CELLES QUI ME SONT  
CHERS.

NOUS REMERCIONS TOUS CEUX QUI NOUS ONT  
AIDÉS À RÉALISER CE TRAVAIL

YAAKOUB, RIMA ET FARAH

FATIMA ZOHRA

# DÉDICACES

À MA CHÈRE MAMAN BADIÀA QUI M'À DONNÉE LE  
COURAGE ET L'ESPOIR POUR ATTEINDRE  
MON BUT, ET MON PÈRE MOULOUD QUI EST  
TOUJOURS

DANS MON COEUR

À MÔNS FRÈRES ABD EL  
DJALIL, AMAR, YAAKOUB, MOUSAB, SOHAIB, ET  
MOUAD

MA SŒUR DONIA ET TOUTE LA FAMILLE  
BOUREDUS ET KEHILA QUE J'ESTIME  
BEAUCOUP.

ET À TOUS MES AMIS FATIMA ZOHRA, LOUBNA  
NOR EL HOUDA, NASSIRA, RAHMA ET HAYAT  
À MON ENCADREUR MR BOUKHECHEM  
NADHIR.

À TOUS CEUX ET CELLES QUI ME SONT  
CHERS.

NOUS REMERCIONS TOUS CEUX QUI NOUS ONT  
AIDÉS À RÉALISER CE TRAVAIL

YAAKOUB, RIMA ET FARAH

*CHAMA*

# REMERCIEMENTS

NOUS REMERCIONS LE BON DIEU TOUT  
PUISSANT, DE NOUS AVOIR DONNÉ LE  
BON SENS ET GRANDE VOLONTÉ POUR  
RÉALISER CE TRAVAIL.

NOUS REMERCIONS DU FOND DU COEUR  
MR BOUKHECHEM NADHIR POUR  
AVOIR ACCEPTÉ  
D'ENCADRER CE MÉMOIRE DE FIN  
D'ÉTUDE, ET POUR NOUS AVOIR GUIDÉS  
EN  
TOUT SINCÉRITÉ.

NOUS REMERCIONS ÉGALEMENT TOUS NOS  
ENSEIGNANTS DU CENTRE  
UNIVERSITAIRE DE  
MILA POUR LEUR CONTRIBUTION À  
NOTRE FORMATION SCIENTIFIQUE.  
NOUS REMERCIONS TOUS CEUX QUI NOUS ONT  
AIDÉS À RÉALISER CE TRAVAIL

***MERCI BIEN***

***NOR EL HOUDA, FATIMA ZOHRA ET CHAMA***

## Chapitre1 : Introduction sur les technologies web

Introduction .....	2
1. Les réseaux d'informatiques.....	2
1.1. Définition .....	2
1.2. Classification des réseaux .....	2
1.2.1. Les PAN .....	3
1.2.2. Les LAN .....	3
1.2.3. Les MAN .....	3
1.2.4. Les WAN .....	3
2. World Wide Web .....	4
3. Technologie internet .....	5
3.1. Définition .....	5
3.2. Histoire d'internet .....	5
3.3. Les services d'internet .....	6
3.3.1. E-mail .....	6
3.3.2. Le transfert de fichiers .....	6
3.3.3. TelNet.....	6
3.3.4. Les news(forumes Electroniques) .....	6
3.3.5. Les WAIS (Wide Area Information System) .....	7
3.3.6. Le commerce électronique .....	7
3.4. Site statique et dynamique .....	7
3.4.1. Définition de site .....	7
3.4.2. Site statique .....	7
3.4.3. Site dynamique .....	7
3.4.4. La référence entre les sites statiques et dynamiques .....	8
3.4.5. Les avantages d'un site web statique .....	9
3.4.6. Les inconvénients de site web statique .....	9
3.4.7. Les avantages d'un site web dynamique .....	9
3.4.8. Les inconvénients de site web dynamique .....	9
3.4.9. Comment ça marche le site statique et le site dynamique .....	9
3.4.9.1. Cas d'un site statique .....	10
3.4.9.2. Cas d'un site dynamique .....	11

4. Langage de web .....	11
4.1. HTML .....	12
4.1.1. Définition.....	12
4.1.2. Les avantages de HTML .....	12
4.2. CSS .....	13
4.2.1. Définition.....	13
4.2.2. Les avantages de CSS.....	13
4.3. Java Script .....	14
4.3.1. Définition.....	14
4.3.2. Les avantages de Java Script .....	14
4.4. PHP .....	14
4.4.1. Définition .....	14
4.4.2. Les avantages de PHP .....	15
4.5. SQL .....	16
4.5.1. Définition.....	16
4.5.2. Les avantages de SQL .....	16
4.6. Le flash .....	16
Conclusion .....	17

## **Chapitre2 : Spécification des besoins**

Introduction .....	19
1. Cahier de charge.....	19
1.1. Exigence fonctionnels du gérant d'hôtel .....	19
1.2. Exigence fonctionnels du client.....	19
2. Diagramme des cas d'utilisation .....	20
3. Description textuelle des cas d'utilisation.....	21
3.1. S'inscrire dans le site .....	21
3.2. Consulter les réservations .....	22
3.3. Gérer les offres de chambres .....	23
3.4. Modifie les caractéristiques d'une chambre .....	24
3.5. Supprimer une chambre .....	25
3.6. Ajouter une chambre .....	26
3.7. S'authentifier de gérant .....	27

3.8. Consulter le site .....	28
3.9. Rechercher chambre .....	29
3.10. Demande de réservation d'une chambre .....	30
3.11. S'authentifier du client .....	31
4. Diagramme de séquences .....	32
4.1. Consulter le site .....	32
4.2. Rechercher chambre .....	33
4.3. Réserver une chambre .....	34
4.4. S'inscrire dans le site .....	35
3.5. Consulter les réservations .....	36
4.6. S'authentifier de gérant d'hôtel .....	37
4.7. Supprimer une chambre .....	38
4.8. Ajouter une chambre .....	39
4.9. Modifier .....	40
4.10. S'authentifier de client .....	41
Conclusion .....	42

### **Chapitre3 : phase d'analyse**

Introduction .....	44
1. Analyse du domaine .....	44
2. Identification des concepts du domaine .....	45
3. Modèle du domaine .....	46
4. Diagramme d'activité de navigation .....	47
4.1. Diagramme d'ajouter une chambre .....	47
4.2. Diagramme d'identification .....	48
4.3. Diagramme d'inscription .....	49
4.4. Diagramme de modification d'une chambre .....	50
4.5. Diagramme de rechercher d'une chambre .....	51
4.6. Diagramme de Suppression d'une chambre .....	52
4.7. Diagramme de réservation d'une chambre .....	53
Conclusion .....	54

## **Chapitre4: conception**

Introduction .....	56
1. Les diagrammes d'interaction .....	56
1.1. Gèrent d'hôtel .....	56
1.1.1. S'inscrire dans le site .....	56
1.1.2. S 'authentifier .....	58
1.1.3. Modification .....	59
1.1.4. Ajouter une chambre .....	60
1.1.5. Supprimer une chambre .....	61
1.1.6. Consulter les réservations .....	62
1.2. Client .....	63
1.2.1. Rechercher une chambre .....	63
1.2.2. Réserver une chambre .....	64
1.2.3. S'authentifier .....	65
2. Diagramme de classe conception .....	66
3. Dictionnaire de données .....	67
3.1. Les classes et les attributs .....	67
3.2. Les opérations .....	68
4. Conception de la base de données .....	69
4.1. Transformation des entités/classe .....	69
4.2. Transformation des associations .....	69
Conclusion .....	70

## **Chapitre5: Réalisation**

Introduction .....	72
1. Environnement de développement de l'application .....	72
1.1. Outils utilisé .....	72
1.1.1. WAMP Server .....	72
1.1.2. Note pad++ .....	72
1.2.3. Système de gestion de base de données .....	73

1.2.4. PHPMyadmin .....	73
1.2.5. Apache .....	74
2. Présentation des interfaces de l'application.....	75
2.1. Page d'accueil .....	75
2.2. Page d'inscription d'un gérant d'hôtel .....	76
2.3. Page de d'authentification de gérant d'hôtel .....	77
2.4. Page d'espace administrateur .....	78
2.5. Page d'espace client .....	79
2.6. Page de réservation d'une chambre.....	80
2.7. Page de la liste des hôtels .....	81
2.8. Page de la réservation des chambres .....	82
2.9. Page de gestion les offres .....	83
2.10. Page d'ajout d'une chambre .....	84
2.11. Page de modification les caractéristiques des chambres .....	85
2.12. Page d'ajout d'un hôtel .....	86
2.13. Page d'inscription d'un client .....	87
2.14. Page de recherche d'une chambre .....	88
2.15. Page d'information d'un hôtel .....	89
3. Diagramme déploiement de l'application .....	90
Conclusion .....	91

## ***LISTE DES FIGURES***

Figure 1.1.1. Types réseau .....	4
Figure 1.3.1. Site web statique .....	8
Figure 1.3.2. Site web dynamique .....	8
Figure 1.3.3. Transfère avec un site statique .....	10
Figure 1.3.4. Transfère avec un site dynamique .....	11
Figure 2.2.1. Diagramme de cas d'utilisation « client_administrateur ».....	20
Figure 2.4.1. Diagramme de séquence «consulter le site » .....	32
Figure 2.4.2. Diagramme de séquence «Rechercher chambre».....	33
Figure 2.4.3. Diagramme de séquence «Réserver une chambre».....	34
Figure 2.4.4. Diagramme de séquence «S'inscrire dans le site ».....	35
Figure 2.4.5. Diagramme de séquence «consulter les réservations » .....	36
Figure 2.4.6. Diagramme de séquence «S'authentifier de gérant d'hôtel ».....	37
Figure 2.4.7. Diagramme de séquence «Supprimer une chambre » .....	38
Figure 2.4.8. Diagramme de séquence «Ajouter une chambre ».....	39
Figure 2.4.9. Diagramme de séquence «Modifier ».....	40
Figure 2.4.10. Diagramme de séquence «S'authentifier de client ».....	41
Figure 3.3.1. Diagramme de domaine .....	46
Figure 3.4.1. Diagramme d'activité d'ajout une chambre .....	47
Figure 3.4.2. Diagramme d'activité d'identification .....	48
Figure 3.4.3. Diagramme d'activité d'inscription .....	49
Figure 3.4.4. Diagramme d'activité de modification d'une chambre .....	50
Figure 3.4.5. Diagramme d'activité de rechercher .....	51
Figure 3.4.6. Diagramme d'activité de suppression d'une chambre .....	52
Figure 3.4.7. Diagramme d'activité de réservation d'une chambre .....	53
Figure 4.1.1.1. Diagramme d'interaction s'inscrire dans le site .....	57
Figure 4.1.1.2. Diagramme d'interaction de s'authentifier .....	58
Figure 4.1.1.3. Diagramme d'interaction de modification .....	59
Figure 4.1.1.4. Diagramme d'interaction ajouter une chambre .....	60
Figure 4.1.1.5. Diagramme d'interaction supprimer une chambre .....	61
Figure 4.1.1.6. Diagramme d'interaction de consulter une réservation.....	62

Figure 4.1.2.1. Diagramme d'interaction rechercher une chambre .....	63
Figure 4.1.2.2. Diagramme d'interaction réserver une chambre .....	64
Figure 4.1.2.3. Diagramme d'interaction de s 'authentifier .....	65
Figure 4.2.1. Diagramme de classe de conception.....	66
Figure 5.1.1.4. SGBD .....	73
Figure 5.2.1. Page d'accueil .....	75
Figure 5.2.2. Page d'inscription de gérant d'hôtel .....	76
Figure 5.2.3. Page d'authentification de gérant d'hôtel .....	77
Figure 5.2.4. Page d'espace administrateur.....	78
Figure 5.2.5. Page d'espace client .....	79
Figure 5.2.6. Page de réservation d'une chambre .....	80
Figure 5.2.7. Page de la liste des hôtels .....	81
Figure 5.2.8. Page de réservation des chambres .....	82
Figure 5.2.9. Page de gestion les offres .....	83
Figure 5.2.10. Page d'ajout d'une chambre .....	84
Figure 5.2.11. Page de modification des caractéristiques des chambres .....	85
Figure 5.2.12. Page d'ajout d'un hôtel.....	86
Figure 5.2.13. Page d'inscription d'un client .....	87
Figure 5.2.14. Page de recherche d'une chambre .....	88
Figure 5.2.15. Page d'information d'un hôtel .....	89
Figure 5.3.1. Le diagramme de déploiement .....	90

## ***LISTE DE TABLEAUX***

Tableau 2.3.1. Description textuelle des cas d'utilisation " S'inscrire dans le site " .....	21
Tableau 2.3.2. Description textuelle des cas d'utilisation " Consulter les réservations" .....	22
Tableau 2.3.3. Description textuelle des cas d'utilisation " Gérer les offres de chambre" .....	23
Tableau 2.3.4. Description textuelle des cas d'utilisation " Modifier les caractéristique d'une chambre" .....	24
Tableau 2.3.5. Description textuelle des cas d'utilisation " Supprimer une chambre" .....	25
Tableau 2.3.6. Description textuelle des cas d'utilisation " Ajouter une chambre" .....	26
Tableau 2.3.7. Description textuelle des cas d'utilisation " S'authentifier de gérant" .....	27
Tableau 2.3.8. Description textuelle des cas d'utilisation " Consulter le site" .....	28
Tableau 2.3.9. Description textuelle des cas d'utilisation " Rechercher une chambre" .....	29
Tableau 2.3.10. Description textuelle des cas d'utilisation " Demande de réservation d'une chambre" .....	30
Tableau 2.3.11. Description textuelle des cas d'utilisation " S'authentifier du client" .....	31
Tableau 4.3.11. Dictionnaire de données " Les classes et les attributs " .....	67
Tableau 4.3.12. Dictionnaire de données "Les opérations" .....	68

# ***INTRODUCTION GÉNÉRALE***

L'internet offre énormément de services intéressant les professionnels comme les particuliers. Dans le domaine économique, Internet se présente comme un outil de tout premier plan, offrant aux entreprises de nombreux services interactifs : marketing en direct, publicités, affiches commerciales, tarifs, documentations techniques, etc. Le commerce électronique est ainsi devenu un véritable secteur d'activité où le client a la possibilité, tout en restant chez lui, de faire ses courses, réserver un billet d'avion, réserver un chambre dans un hôtel ou participer à une discussion sur un thème particulier avec des intervenants de différents pays.

Dans notre projet nous avons développé un site web dynamique pour la réservation des chambres d'hôtels (en utilisant un outil de modélisation UML «langage de modélisation unifié », et les langages de programmations l'HTML, CSS et le PHP).

L'objectif de Notre site est de permettre à un client de rechercher et réserver une chambre dans un hôtel par une période donnée.

Les personnages du site sont :

- \* Un gérant d'hôtel S'inscrire dans le site, gère ses offres de chambres (Ajout, Modification, Suppression), et consulte les demandes de réservations (valider, Annuler).
- \* Un client S'inscrire dans le site, consulter le site, recherche des chambres, demande de réservation d'une chambre.

Le mémoire est constitué de cinq chapitres :

**Le premier chapitre** consiste à une présentation générale d'internet et des technologies web.

**Le deuxième chapitre** concerne la spécification des besoins, c'est-à-dire l'identification des Cas d'utilisation, la description des scénarios système et les diagrammes de séquences système.

**Le troisième chapitre** est consacré à l'analyse du système, c'est-à-dire l'analyse des domaines et les diagrammes d'activités.

**Le quatrième chapitre** concerne la conception du système, c'est-à-dire la construction des diagrammes de séquences, le diagramme de classe et la conception de la base des données.

**Le cinquième chapitre** présent la réalisation du système, notamment les outils techniques, les environnements de développement utilisés et les interfaces réalisées pour l'implémentation.

En fin nous terminons par une conclusion générale qui va évoquer les principaux apports de notre projet.

# Chapitre 01

## Introduction

### sur les technologies web

## ***Introduction :***

L'internet est un système de communication qui permet aux ordinateurs autour du monde de communiquer et de s'échanger de l'information entre eux. L'internet a ouvert d'énormes possibilités, elle permet d'accéder à plusieurs ressources de ceux-ci, que ce soit des fichiers, des services. Dans ce chapitre, nous allons présenter d'une façon générale les réseaux, l'internet et le web.

## ***1. Les réseaux informatiques :***

### ***1.1. Définition :***

Un réseau informatique est un ensemble d'ordinateurs connectés entre eux à l'aide de plusieurs supports de communication afin que les utilisateurs et les applications qui fonctionnent sur ces derniers puissent échanger des informations, coopérer et partager les ressources.

Généralement, les équipements constituant un réseau sont appelés nœuds. Un nœud est l'extrémité d'une connexion, qui peut être une intersection de plusieurs connexions (un ordinateur, un routeur, un concentrateur, un commutateur).

### ***1.2. Classification des réseaux :***

On distingue différents types de réseaux (privés) selon leur taille (en termes de nombre de machines), leur vitesse de transfert des données ainsi que leur étendue. Les réseaux privés sont des réseaux appartenant à une même organisation. On fait généralement quatre catégories de réseaux [1]:

- **PAN** (Personal Area Network).
- **LAN** (Local Area Network).
- **MAN** (Metropolitan Area Network).
- **WAN** (Wide Area Network).

## **1.2.1. Les PAN :**

- Interconnexion d'équipements personnels (téléphone mobile, ordinateur portable).
- Principalement sans fil et avec support de mobilité.
- Couvrent une distance de quelques mètres.
- Technologies : Bluetooth et infrarouge.

## **1.2.2. Les LAN :**

- Réseaux privés des entreprises:
  - Relient les ordinateurs, stations, équipements d'une entreprise.
  - Administrés par l'entreprise.
- Débit de quelques Mb/s à quelques Gb/s.
- Taille jusqu'à quelques kilomètres.
- Technologies : Ethernet, WLAN, Token Ring.

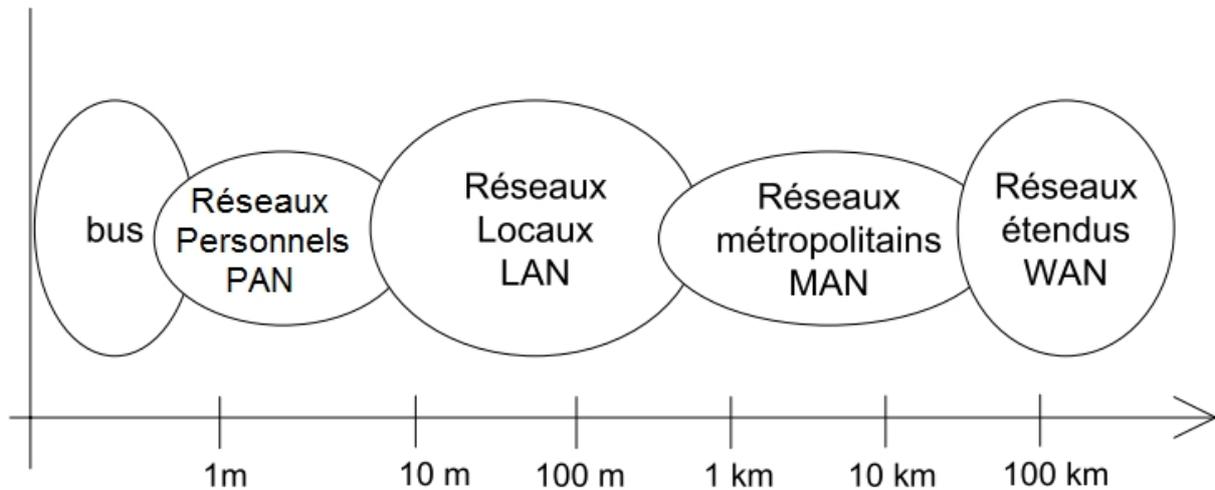
## **1.2.3. Les MAN :**

- Couvrent une ville, un campus.
- Relient les sous-réseaux LAN entre eux et avec l'extérieur.
- Technologies similaires aux LAN.
- Peuvent être publiques ou privés.

## **1.2.4. Les WAN :**

- Couvrent un pays, un continent ...etc.
- Relient les réseaux LAN et MAN.
- Opérés par de grands fournisseurs de réseaux.
- Basés sur fibres optiques, faisceaux hertziens, satellites.

La figure suivante présente la taille des réseaux :



**Figure 1.1.1. Types réseau**

## **2. World Wide Web:**

Ce que l'on appelle le « Web », ou encore la « toile », est un nom qui désigne en vérité le World Wide Web. C'est une application, un logiciel. Plus précisément, c'est un système hypertexte accessible au public et qui fonctionne sur Internet. Ce système permet de consulter des pages sur des sites, à l'aide d'un navigateur, le World Wide Web n'est PAS Internet, il s'utilise sur internet.

D'ailleurs, le Web n'est pas la seule et unique application d'Internet, Il en existe bien d'autres, et les deux plus connues du grand public sont :

- le courrier électronique qui permet d'envoyer et recevoir des emails.
- la messagerie instantanée qui permet de discuter en direct avec d'autres personnes.

Le Web a été inventé plusieurs années après internet son créateur s'appelle Tim Berners-Lee. Initialement, le World Wide Web était désigné sous de nombreuses appellations : WorldWideWeb, World-wide Web, Web, WWW, Toile d'araignée mondiale, Toile mondiale, Toile....etc.

Aussi, le sigle WWW était largement utilisé à l'époque pour abrégé World Wide Web. Plus tard, l'on utilisera cette abréviation en préfixe pour les URL.

### **3. Technologie Internet :**

#### **3.1. Définition :**

L'internet est le plus grand réseau informatique (ensemble d'ordinateurs interconnectés) du monde, un réseau qui peut échanger des informations en toute liberté. Il associe des ressources de télécommunication et des ordinateurs et est destiné à l'échange de messages électroniques, d'informations multimédias et de fichiers. L'apport d'Internet par rapport à d'autres réseaux est d'être basé sur un protocole de communication indépendant du type de machine (Mac, PC, Unix...) du système d'exploitation et du support de transport physique utilisé.

De plus, Internet fonctionne de manière décentralisée : il n'y a pas d'administration ni d'ordinateur central dont dépend son fonctionnement. Un ensemble d'informations peut aller d'un point à un autre en empruntant potentiellement plusieurs chemins et cela en décapant les messages en paquets indépendants.

#### **3.2. Histoire d'Internet :**

L'histoire d'Internet remonte au développement des premiers réseaux de télécommunication. L'idée d'un réseau informatique, permettant aux utilisateurs de différents ordinateurs de communiquer, se développa par de nombreuses étapes successives. La somme de tous ces développements conduisit au « réseau des réseaux » (network of networks [2]) que nous connaissons aujourd'hui en tant qu'Internet. Il est le fruit à la fois de développements technologiques et du regroupement d'infrastructures réseau existantes et de systèmes de télécommunications.

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

L'infrastructure d'Internet se répandit autour du monde pour créer le large réseau mondial d'ordinateurs que nous connaissons aujourd'hui. Il se répandit au travers des pays occidentaux puis des pays en voie de développement, créant ainsi un accès mondial à

l'information et aux communications sans précédent ainsi qu'une fracture numérique. Internet contribua à modifier fondamentalement l'économie mondiale.

### **3.3. Les services d'internet:**

Internet permet différentes utilisations : courrier électronique, transfert de fichiers, navigation. Avec des logiciels spécifiques pour chacune d'entre elles. Il existe de très grands nombres de produits, aussi bien dans le domaine public que dans le domaine du commerce [3].

#### **3.3.1. E-mail:**

C'est le type de communication le plus utilisé sur internet. On peut facilement expédier des fichiers. E-mail se base sur le protocole SMTP (simple Mail Transfert Protocol) qui assure la transmission des messages, l'inconvénient de ce protocole est qu'il ne permet pas de transmettre des fichiers binaires. Il a fallu développer le protocole MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) qui permet d'annexer aux fichiers classiques des fichiers binaires.

#### **3.3.2. Le Transfert de Fichiers:**

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

#### **3.3.3. Tel Net:**

Il permet le lancement d'applications diverses sur des machines distantes à partir de notre PC et cela se fait comme si nous étions en face de cette machine.

#### **3.3.4. Les News (Forums Electroniques):**

C'est une messagerie électronique ouverte, dans laquelle chacun peut écrire et que tout le monde peut consulter.

### **3.3.5. Les WAIS (Wide Area Information System):**

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

### **3.3.6. Le commerce électronique:**

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

## **3.4. Site statique et dynamique :**

### **3.4.1. Définition de site :**

Un site web est composé d'un ensemble de documents structurés, nommés pages web, stockés (hébergés) sur un ordinateur (serveur) connecté au réseau mondial (internet).

Une page web contient essentiellement du texte, et est souvent enrichie d'images, de sons, de vidéos et de liens vers d'autres pages web.

### **3.4.2. Site statique :**

On entend par page statique, non pas une page sans mouvements ou sans animations, mais une page visible telle qu'elle a été conçue. Ces pages peuvent présenter toute forme de contenu, animations flash, images, musique, vidéo.... etc. Mais elles sont toujours présentées de la même façon. Elles ne changent pas et c'est en ce sens qu'elles sont statiques [4].

### **3.4.3. Site dynamique :**

En opposition aux pages statiques, les pages dynamiques permettent de présenter les informations de différentes manières selon l'interaction avec le visiteur. Les pages sont alors

# Chapitre:01.....Introduction sur les technologies Web

construites dynamiquement grâce à une programmation conçue par le webmaster. Le contenu est issu d'une base de données en fonction de critères établis par l'internaute puis mis en page en temps réel. C'est le cas par exemple d'un site de commerce : présentation des articles par thèmes, couleurs, prix.... etc. C'est également le cas des forums où les visiteurs peuvent participer au contenu du site [4].

### 3.4.4. La différence entre les sites statiques et dynamiques :

Un site Web statique est un site où chacune des pages est créée en HTML. Un ordinateur qui se connecte au serveur, demande une page. Celle-ci lui est directement servie (elle est stockée toute prête sur le serveur).



Figure 1.3.1. Site web statique

Par opposition, un site Web dynamique est un site Web dont les pages sont générées dynamiquement à la demande. Le contenu est obtenu (par exemple) en combinant l'utilisation d'un langage de scripts ou de programmation et une base de données. Il s'agit souvent de PHP pour le langage et MySQL pour la base de données [5].



Figure 1.3.2. Site web dynamique

### ***3.4.5. Les avantages d'un site web statique :***

Un site web statique est rapide et facile à mettre en place, même par quelqu'un qui ne possède pas beaucoup d'expérience, et il ne nécessite pas de ressources particulières (langages de scripts...etc).

Cependant, il est difficile de le maintenir quand il est de structure un peu complexe ; car le contenu informationnel est totalement inclus dans le code Html et n'offre aucune personnalisation au visiteur, Il est généralement peu pratique.

### ***3.4.6. Les inconvénients de site web statique:***

- \*Il est peu évolutif.
- \*Chaque modification est coûteuse en temps.
- \*Difficulté à gérer et à modifier le contenu du site.
- \* Difficulté à adapter ou à élargir l'activité du site dans l'avenir.

### ***3.4.7. Les avantages d'un site web dynamique:***

L'avantage d'un site dynamique et la mise à jour qui est beaucoup plus facile par l'administrateur ou le propriétaire du site. Il peut fonctionner comme un système permettant à des collègues de collaborer et travailler ensemble sur un même projet. Il est plus conviviale et personnalisable par les utilisateurs (apparence, ajout de contenu...etc).

### ***3.4.8. Les inconvénients de site web dynamique:***

Le site dynamique est plus lent et plus cher à développer (hébergement, ...etc.)

Il nécessite des ressources supplémentaires par abrégé le site.

### ***3.4.9. Comment ça marche le site statique et le site dynamique :***

Internet est un réseau composé d'ordinateurs. Ceux-ci peuvent être classés en deux catégories :

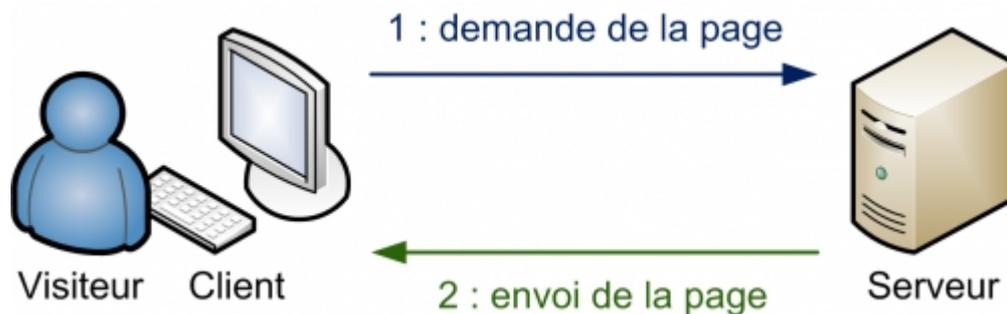
- Les clients : ce sont les ordinateurs des internautes, leur ordinateur fait donc partie de la catégorie des clients. Chaque client représente un visiteur d'un site web.

- Les serveurs : ce sont des ordinateurs puissants qui stockent et délivrent des sites web aux internautes, c'est-à-dire aux clients, les serveurs sont indispensables au bon fonctionnement du Web.
- La plupart du temps, le serveur est dépourvu d'écran : il reste allumé et travaille tout seul sans intervention humaine, 24 h/24, 7 j/7 [6].

### 3.4.9.1. Cas d'un site statique:

Lorsque le site est statique, le schéma est très simple. Cela se passe en deux temps (la figure suivante représente la relation entre le client et le serveur).

1. le client demande au serveur à voir une page web.
2. le serveur lui répond en lui envoyant la page réclamée.



**Figure 1.3.3. Transferts avec un site statique**

La communication est donc plutôt basique :

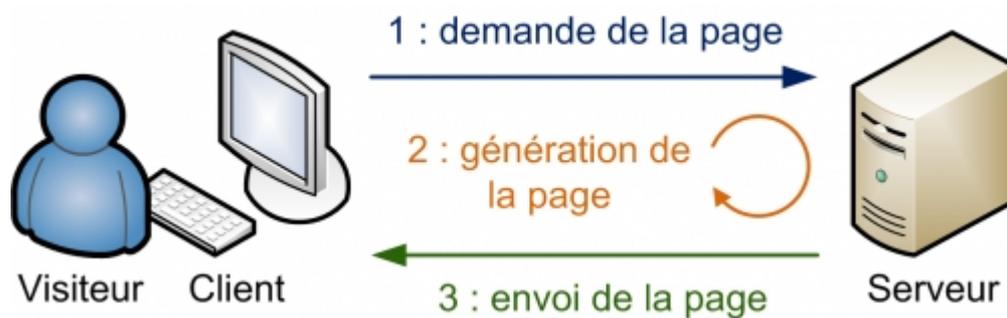
- « Bonjour, je suis le client, je voudrais voir cette page web. »
- « Tiens, voilà la page que tu m'as demandée. »

Sur un site statique, il ne se passe rien d'autre. Le serveur stocke des pages web et les envoie aux clients qui les demandent sans les modifier.

## 3.4.9.2. Cas d'un site dynamique:

Lorsque le site est dynamique, il y a une étape intermédiaire : la page est générée (figure N 1.1.5).

- Le client demande au serveur à voir une page web.
- le serveur prépare la page spécialement pour le client.
- le serveur lui envoie la page qu'il vient de générer.



**Figure 1.3.4. Transfert avec un site dynamique**

La page web est générée à chaque fois qu'un client la réclame. C'est précisément ce qui rend les sites dynamiques vivants : le contenu d'une même page peut changer d'un instant à l'autre.

## 4. Langages du web :

Les sites Web et les pages web qu'ils sont composés de doivent être écrites en utilisant un ou plusieurs langages informatiques que les navigateurs Web peuvent comprendre. On va prendre une brève introduction à la notion de langages du web en regardant certaines des plus communes.

## 4.1. HTML :

### 4.1.1. Définition:

Le HTML (Hyper-Text Markup Language), c'est tout simplement le langage dans lequel sont écrites les pages web ainsi, on peut créer nos propres pages web rien qu'avec le bloc-note (notepad.exe) ou tout autre éditeur de texte. Il suffit pour cela d'entrer les instructions comme si c'était du texte et d'enregistrer le texte ainsi obtenu avec une extension \*.htm ou \*.html.

Relativement simple, ce langage repose sur un système de balises, comme par exemple <head>. Mais nul besoin de les connaître pour réaliser une page de base. En effet, il existe de nombreux éditeurs de pages web qui vous permettent de créer des pages web comme on crée un document sous Word (Mozilla NVU, Macromedia Dreamweaver.... Etc [7]).

À noter qu'on ne parle pas de langage de programmation pour HTML mais de langage de présentation.

Le lien Hypertexte est un des principaux atouts du langage HTML, un lien permettant à l'utilisateur d'accéder rapidement à un autre emplacement du document ou à un autre page sur internet. Voici un exemple sur un code HTML :

```
<Html>
<Head>
<Title>Le titre de la page</title>
</Head>
<Body>
<h1>Mon premier titre</h1>
</Body>
</Html>
```

### 4.1.2. Les avantages de html:

\* HTML est indépendant de toute marque, conçu par des usagers pour des usagers, il est donc fait pour libérer et non pour rendre le client captif d'un produit particulier.

- \* Une page en HTML peut être lue par des ordinateurs de différentes marques pour obtenir essentiellement le même résultat.
- \* Sa structure distribuée (liens externes) permet de changer un élément sans rien changer à la page où il s'intègre. Le même élément peut être utilisé plusieurs fois sans devoir le répéter plusieurs fois.
- \* Lien réseau: On peut intégrer des éléments locaux dans une page personnelle ou destinée à des élèves et des éléments distants dont on intègre l'adresse (URL).
- \* L'hypertexte permet de gérer des informations très diversifiées sans devoir les stocker localement.

### **4.2. CSS :**

#### **4.2.1. Définition:**

Le CSS (Cascading Style Sheet = Feuille de Style en cascade) est utilisé pour alléger le code HTML. Pour cela, on crée généralement un fichier \*.css dans lequel on entre toutes les instructions codant le style de la page web (couleur d'arrière-plan, type de blocs, de bordures, etc.). En faisant appel à ce fichier dans la page HTML, on peut désigner un style lourd et complexe avec une simple petite balise. De plus, si la CSS est employée dans un site entier (comme c'est toujours le cas), il suffit de mettre à jour la CSS pour refaire le design du site en entier.

#### **4.2.2. Les avantages de CSS:**

- \*Permettent également les présentations "alternatives" qui offrent à l'internaute le choix de l'habillage du site.
- \* vous obligeant à structurer vos pages de façon précise.
- \* vous amènent à organiser votre site.
- \* facilite également l'"accessibilité" de votre site.

### **4.3. Java Script :**

#### **4.3.1. Définition:**

Le JavaScript (ne pas confondre avec le JAVA) est plutôt simple et n'a pas besoin d'être compilé. On insère le code dans la page web et le navigateur l'interprète tout seul. Les principales difficultés sont la connaissance des différents objets et événements d'une page web tout en restant compatible avec les différents navigateurs.

JavaScript permet notamment de changer l'arrière-plan d'une page web ou ses différents couleurs, d'afficher l'heure, de faire des calculs à partir d'éléments de formulaire... De nos jours, il est souvent combiné avec XML et des méthodes pour charger une page web en Java script de manière asynchrone pour réaliser des pages web se comportant comme des applications locales.

#### **4.3.2. Les avantages de Java Script:**

\*Vitesse : les fonctions du JavaScript ne doivent pas attendre pour des réponses de leurs serveurs pour agir, ce qui accélère l'ouverture des sites web.

\*Simplicité : le JavaScript est relativement simple et facile à apprendre.

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

### **4.4. PHP :**

#### **4.4.1. Définition:**

Le PHP (PHP : Hyper-text Preprocessor) est un langage exécuté côté serveur et non plus côté client comme le JavaScript. Pour cela, on place sur le serveur distant (équipé de PHP) des pages web avec l'extension \*.php. Ces pages contiennent en général du code PHP capable de générer une page HTML classique selon les paramètres envoyés par l'utilisateur et/ou contenus

## Chapitre:01.....Introduction sur les technologies Web

---

dans une base de données annexe. Ces instructions sont donc exécutées sur le serveur distant, ce qui génère une page HTML qui est ensuite envoyée à l'utilisateur (côté client).

Exemple : un JavaScript est incapable d'afficher à l'écran l'adresse IP de l'utilisateur. Par contre, le langage PHP dispose d'une variable d'environnement correspondant à l'IP de l'utilisateur. On va donc insérer un bout de code PHP (qui permet d'écrire l'IP) dans une page web (en supposant que le serveur gère le PHP). L'utilisateur verra ainsi son adresse IP s'afficher [7].

PHP est un langage de scripte qui langage HTML, prenons l'exemple HELLO WORLD

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>exemple</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<? PHP ECHO "HELLO.WORLD!!" ;?>
</BODY>
</HTML>
```

### ***4.4.2. Les avantages de PHP:***

- \* facilité d'utilisation.
- \* très grande richesse fonctionnelle notamment vis-à-vis de la connexion à des bases de données PHP.
- \* disponible pour énormément de plates-formes et compatibles avec beaucoup de serveurs web.
- \* Son utilisation se généralise très rapidement.

### 4.5. SQL :

#### 4.5.1. Définition:

SQL (Structured Query Language) est un langage d'interrogation de base de données très populaire. Il constitue aujourd'hui une norme implémentée par de nombreux SGBDs (Systèmes de Gestion de Bases de Données), comprenez : des serveurs de bases de données. On citera notamment Oracle, Postgre SQL et MySQL.

MySQL est souvent utilisé pour stocker les informations vitales d'un site web (exemple : les paramètres des membres enregistrés). Il est quasi-indissociable du PHP. L'association des deux permet en effet de réaliser des sites dynamiques, (exemples : forum). Toutefois, PHP peut également contacter d'autres bases de données, à commencer par PostGreSQL et Oracle.

On citera également le XML (langage à balise strict permettant de stocker n'importe quelles données) et l'ASP (PHP Microsoft).

#### 4.5.2. Les avantages de MySQL:

- \* La rapidité et la petite taille de MySQL en font un outil idéal pour un site web.
- \* Il est rapide.
- \* gratuit.
- \* Il est facile à utiliser.
- \* Il tourne sur de nombreux systèmes d'exploitation.
- \* Il existe une assistance technique importante.
- \* Il est sûr.
- \* permet la création et la manipulation de bases de données de grande taille.

### 4.6. Le Flash :

Flash n'est pas vraiment un langage de programmation comme le C++ mais plutôt un outil de dessin et d'animation qui permet de créer des animations comme le menu.

## Chapitre:01.....Introduction sur les technologies Web

Flash dispose d'un véritable petit langage proche du JavaScript, qui permet de programmer le comportement des différents objets graphiques, d'interagir avec l'utilisateur (boutons, champs de texte) et de communiquer avec des bases de données externes (XML). Aussi, on a une distinction fichier source/programme : les fichiers source (\*.fla) créent des fichiers \*.swf (idéals pour le net car assez petits mais ils nécessitent le téléchargement d'un plugin pour pouvoir être lus) [7].

### ***Conclusion :***

Dans ce premier chapitre, on remarque que les sites dynamiques sont meilleurs que les sites statiques pour les gérants d'hôtel et les clients par-ce-que les pages dynamiques permettent de présenter les informations de différentes manières selon l'interaction avec le visiteur.

# Chapitre 02

## Specification des besoins

### ***Introduction :***

L'évolution des techniques de programmation à toujours été dictée par le besoin, de concevoir et de maintenir des applications toujours plus complexe, modéliser d'un système avant sa réalisation, permet de mieux comprendre son fonctionnement, nous avons utilisé le langage UML pour modéliser notre application. Dans ce chapitre, on présente le diagramme de cas d'utilisation, Description textuelle des cas d'utilisation les diagrammes de séquences.

### ***1. Cahier de charge :***

#### ***1.1. Exigence fonctionnels du gérant d'hôtel :***

- \_ S'inscrire dans le site en spécifiant le nom de l'hôtel, l'adresse de l'hôtel, des photos de l'hôtel, ne numéro de téléphone, l'adresse mail, un pseudo et un mot de passe.....
- \_ Ajouter des hôtels.
- \_ supprimé des hôtels.
- \_ Gérer ses offres de chambres :
  - Ajouter une nouvelle chambre.
  - Supprimer une chambre.
  - Modifier les caractéristiques d'une chambre.
- \_ Consulter les réservations pour chaque chambre.
- \_ Réserver une ou plusieurs chambres.
- \_ Valider ou annuler la réservation d'une chambre.

#### ***1.2. Exigence fonctionnels du client :***

- \_ S'inscrire dans le site en spécifiant le nom, le prénom, e-mail et le mot\_de\_passe.
- \_ Rechercher dans la base des offres des chambres selon différent critère.
- \_ Consulter les offres de chambre pour un hôtel donné et éventuellement réserver une ou plusieurs chambres.

2. Diagrammes des cas d'utilisation :



Figure 2.2.1. Diagramme de cas d'utilisation « client administrateur »

**3. Description textuelle des cas d'utilisation :**

**3.1. S'inscrire dans le site :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>S'inscrire dans le site</b>
<b>But</b>	S'inscrire dans le site
<b>Acteur</b>	Gérant d'hôtel
<b>Pré condition</b>	
<b>Post condition</b>	Ajouter un nouveau membre
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le gérant demande la page d'inscription.</li> <li>- Le système affiche le formulaire d'inscription.</li> <li>- Le gérant d'hôtel saisie les informations nécessaires (nom d'hôtel, adresse d'hotel,des photo de l'hôtel, Email ,téléphone, un pseudo, mot de passe.).</li> <li>- Le gérant envoie son formulaire.</li> <li>- Le système enregistre le formulaire.</li> <li>- Le système affiche la réussite d'inscription.</li> </ul>

**Tableau 2.3.1. Description textuelle des cas d'utilisation " S'inscrire dans le site "**

**3.2. Consulter les réservations :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Consulter les réservations</b>
<b>But</b>	Consulter les réservations effectuées pendant une période du temps. pour la validation et la réalisation des contrats de location.
<b>Acteur</b>	Gérant d'hôtel
<b>Pré condition</b>	Le gérant s'est authentifié
<b>Post condition</b>	/
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gérant demande la consultation.</li> <li>2. Le gérant précise la période du temps.</li> <li>3. Le système affiche la liste des réservations effectuées.</li> <li>4. L'administrateur valide les réservations.</li> <li>5. Le système confirme la validation.</li> </ol>

**Tableau 2.3.2. Description textuelle des cas d'utilisation " Consulter les réservations"**

**3.3. Gérer les offres de chambres :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Gérer les offres de chambres</b>
<b>But</b>	Gérer la liste des chambres et effectue des mises à jour.
<b>Acteur</b>	Le gérant
<b>Pré condition</b>	Le gérant s'est authentifié
<b>Post condition</b>	
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le gérant demande la page de mise à jour.</li> <li>-Le gérant effectue les mises à jour désirées (voir cas d'utilisation : Ajout, modifier et supprimer).</li> <li>- Le gérant confirme la mise à jour.</li> </ul>

**Tableau 2.3.3. Description textuelle des cas d'utilisation " Gérer les offres de chambre"**

**3.4. Modifier les caractéristiques d'une chambre:**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Modifier les caractéristiques d'une chambre</b>
<b>But</b>	Modifier les informations de la base de données
<b>Acteur</b>	Le gérant
<b>Pré condition</b>	Le gérant s'est authentifié
<b>Post condition</b>	Les informations sont modifiées
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le gérant demande la liste des chambres.</li> <li>- Le système affiche la page demandée.</li> <li>-Le gérant sélectionné une chambre.</li> <li>-Le système affiche les informations de la chambre sélectionnée.</li> <li>-Le gérant modifie les informations et confirme les modifications.</li> <li>- Le système confirme les modifications.</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La chambre demandée n'existe pas.</li> <li>- Le gérant décide de prendre le scenario nominal.</li> </ul>

**Tableau 2.3.4. Description textuelle des cas d'utilisation " Modifier les caractéristiques d'une chambre"**

**3.5. Supprimer une chambre :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Supprimer une chambre</b>
<b>But</b>	Permettre au gérant de supprimé une chambre
<b>Acteur</b>	Gérant
<b>Pré condition</b>	Le gérant s'est authentifié
<b>Post condition</b>	Les informations sont supprimées
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le gérant demande la liste des chambres.</li> <li>- Le système affiche la page demandée.</li> <li>-Le gérant sélectionne et supprime les chambres et confirme la suppression.</li> </ul>

**Tableau 2.3.5. Description textuelle des cas d'utilisation " Supprimer une chambre"**

**3.6. Ajouter une chambre :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Ajouter une chambre</b>
<b>But</b>	Permettre au gérant d'ajouter une chambre
<b>Acteur</b>	Gérant
<b>Pré condition</b>	Le gérant doit être authentifié par le système
<b>Post condition</b>	Les informations sont ajoutées
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le gérant demande la page d'ajout.</li> <li>-Le système affiche la page demandée.</li> <li>-L'administrateur saisie les informations.</li> <li>-Le système confirme l'ajout.</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	La chambre déjà existe, le système affiche erreur

**Tableau 2.3.6. Description textuelle des cas d'utilisation " Ajouter une chambre"**

**3.7. S'authentifier de gérant :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>S'authentifier de gérant</b>
<b>But</b>	Vérifier l'autorisation d'accès au système
<b>Acteur</b>	Gérant
<b>Pré condition</b>	/
<b>Post condition</b>	Le gérant s'est authentifié
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le gérant demande l'accès au système.</li> <li>-Le système demande à le gérant d'entrer le nom et le mot de passe.</li> <li>- Le gérant saisie le pseudo et le mot de passe et valide.</li> <li>- Le système vérifie la validité du pseudo et mot de passe et ouvre l'espace gérant d'hôtel.</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les données d'authentification sont erronées.</li> <li>-Le système affiche un message d'erreur.</li> <li>-Le système propose à l'administrateur une nouvelle fois de saisir le nom et le mot de passe.</li> </ul>

**Tableau 2.3.7. Description textuelle des cas d'utilisation " S'authentifier de gérant"**

**3.8. Consulter le site:**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Consulter le site</b>
<b>But</b>	Consulter les informations du site, (des hôtels, tarifs des chambres... etc)
<b>Acteur</b>	Client
<b>Pré condition</b>	/
<b>Post condition</b>	Consultation des informations qui sont affichées dans la page web.
<b>Scénario nominal</b>	-Le client demande l'ouverture de la page web. -Le système affiche la page demandé.

**Tableau 2.3.8. Description textuelle des cas d'utilisation " Consulter le site"**

**3.9. Rechercher chambre:**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Chercher des chambres</b>
<b>But</b>	Recherche des chambres d'hôtels dans le site pour trouver une offre
<b>Acteur</b>	Client
<b>Pré condition</b>	/
<b>Post condition</b>	Les résultats de la recherche sont affichés.
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le client saies les critères de la recherche et lance la recherche.</li> <li>-Le système affiche le résultat de la recherche.</li> <li>-Le client sélectionne la chambre.</li> <li>-Le système affiche les caractéristiques de chambre sélectionné.</li> <li>-Le client décide de réserver (cas d'utilisation réservé).</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'hôtel n'existe pas. le système affiche un message d'échec et lui propose de réessayer avec d'autres critères.</li> <li>-Le client décide de continuer la recherche, reprendre le scénario nominal.</li> </ul>
<b>Scénario d'exception</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La chambre n'existe pas.</li> <li>-Le client décide d'annuler la recherche.</li> <li>- La chambre existe le client décide d'annuler.</li> </ul>

**Tableau 2.3.9. Description textuelle des cas d'utilisation " Rechercher chambre"**

**3.10. Demande de réservation d'une chambre :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Demande de réservation d'une chambre</b>
<b>But</b>	Réserver la chambre choisie.
<b>Acteur</b>	Le client
<b>Pré condition</b>	/
<b>Post condition</b>	Le client a fait sa réservation.
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le client sélectionner une chambre pour la réservation.</li> <li>- Le système confirmé la validation de la demande de réservation.</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>_ Si la chambre est réservée dans ce période, le système refuse la demande.</li> <li>_ Si la chambre est libre dans ce période, la demande accepté.</li> </ul>
<b>Scénario d'exception</b>	/

**Tableau 2.3.10. Description textuelle des cas d'utilisation " Demande de réservation d'une chambre"**

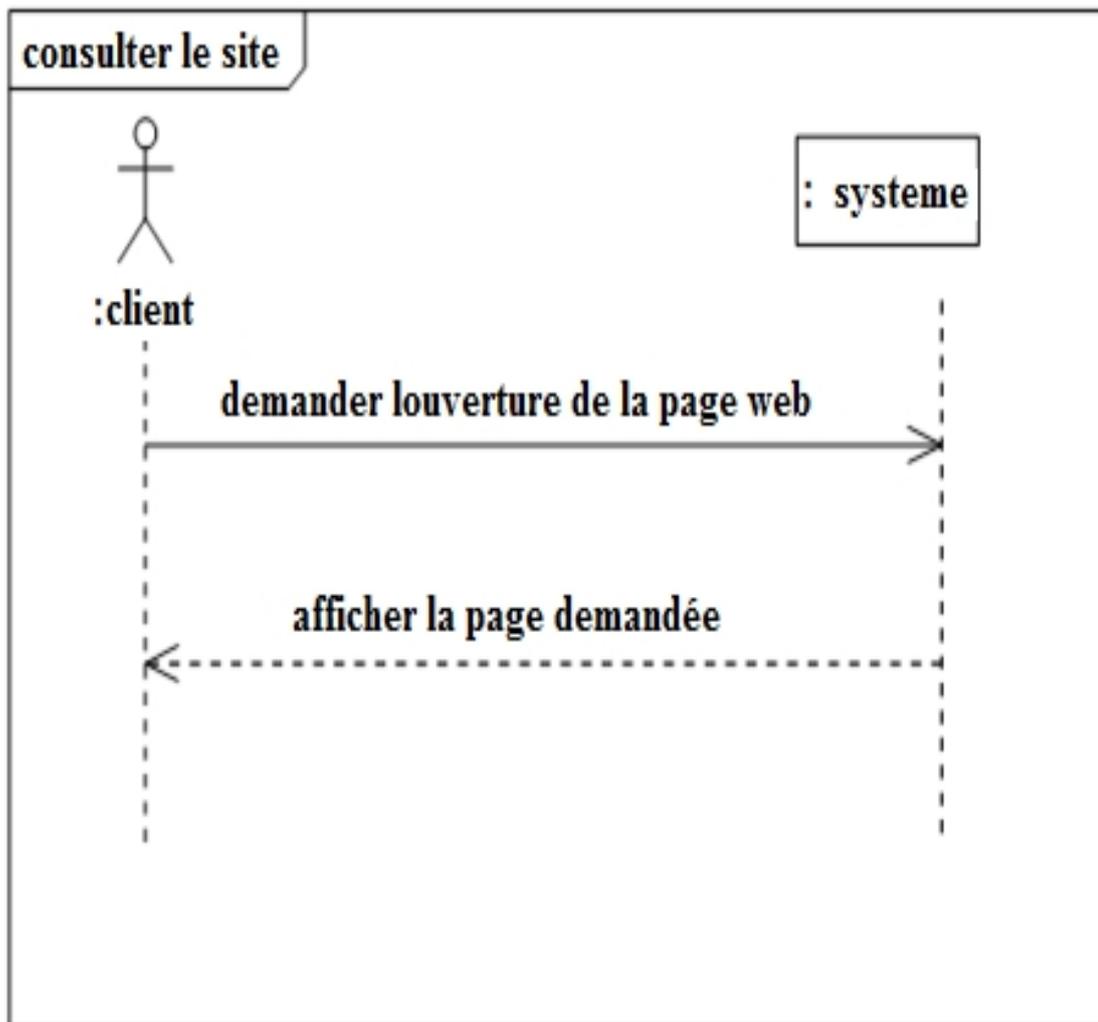
**3.11. S'authentifier du client:**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>S'authentifier du client</b>
<b>But</b>	Vérifier l'autorisation d'accès au système
<b>Acteur</b>	Client
<b>Pré condition</b>	/
<b>Post condition</b>	Le client s'est authentifié
<b>Scénario nominal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le client demande l'accès au système.</li> <li>-Le système demande à le client d'entrer l'email et le mot de passe.</li> <li>- Le gérant saisie l'email et le mot de passe et valide.</li> <li>- Le système vérifie la validité du l'email et mot de passe et ouvre l'espace client.</li> </ul>
<b>Scénario alternatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les données d'authentification sont erronées.</li> <li>-Le système affiche un message d'erreur.</li> <li>-Le système propose à le client une nouvelle fois de saisir l'email et le mot de passe.</li> </ul>

**Tableau 2.3.11. Description textuelle des cas d'utilisation " S'authentifier du client"**

**4. Diagramme de séquences:**

**4.1. Consulter le site:**



**Figure 2.4.1. Diagramme de séquence «consulter le site »**

4.2. Rechercher chambre:

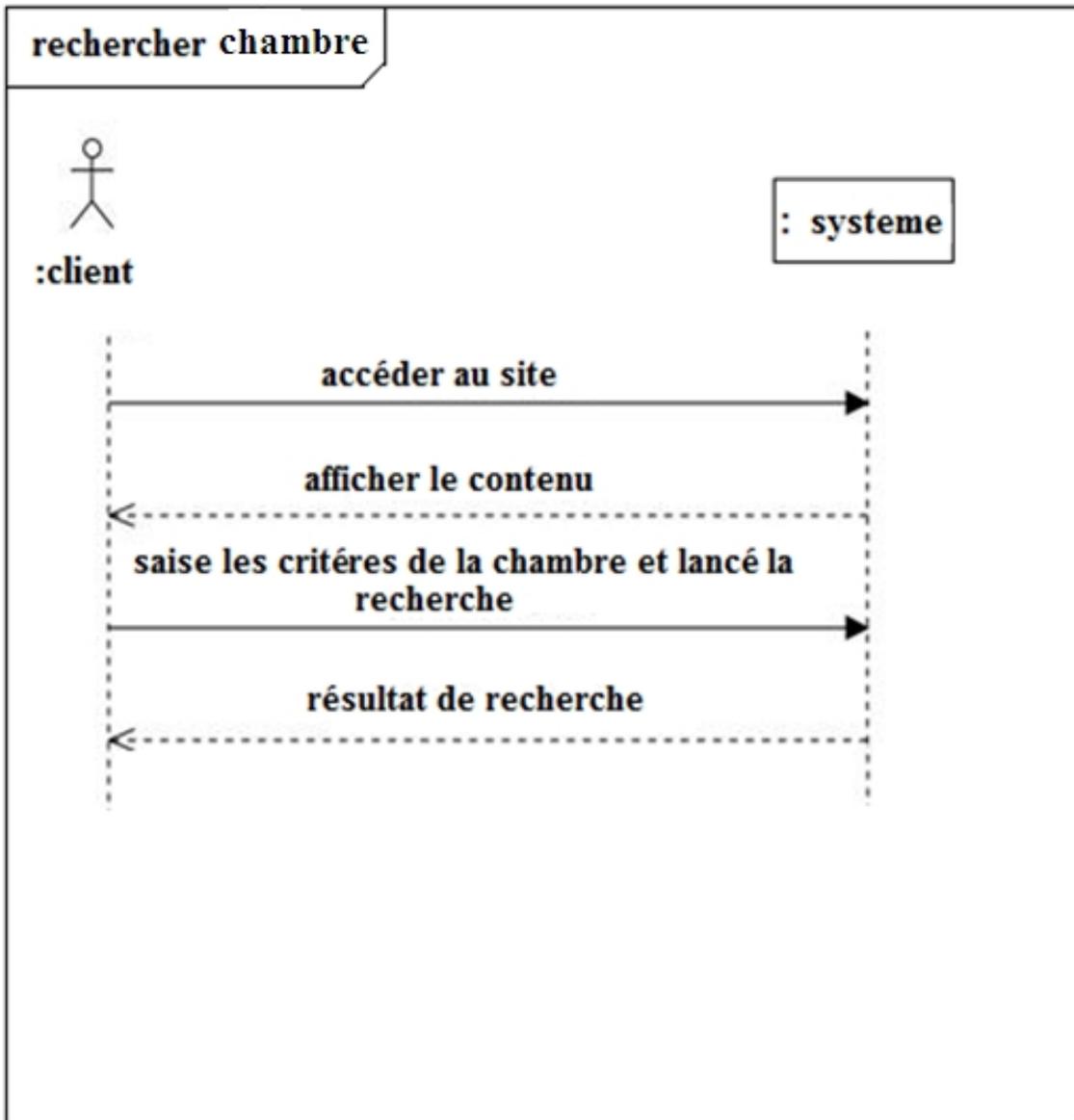


Figure 2.4.2. Diagramme de séquence « rechercher chambre»

4.3. Réserver une chambre:

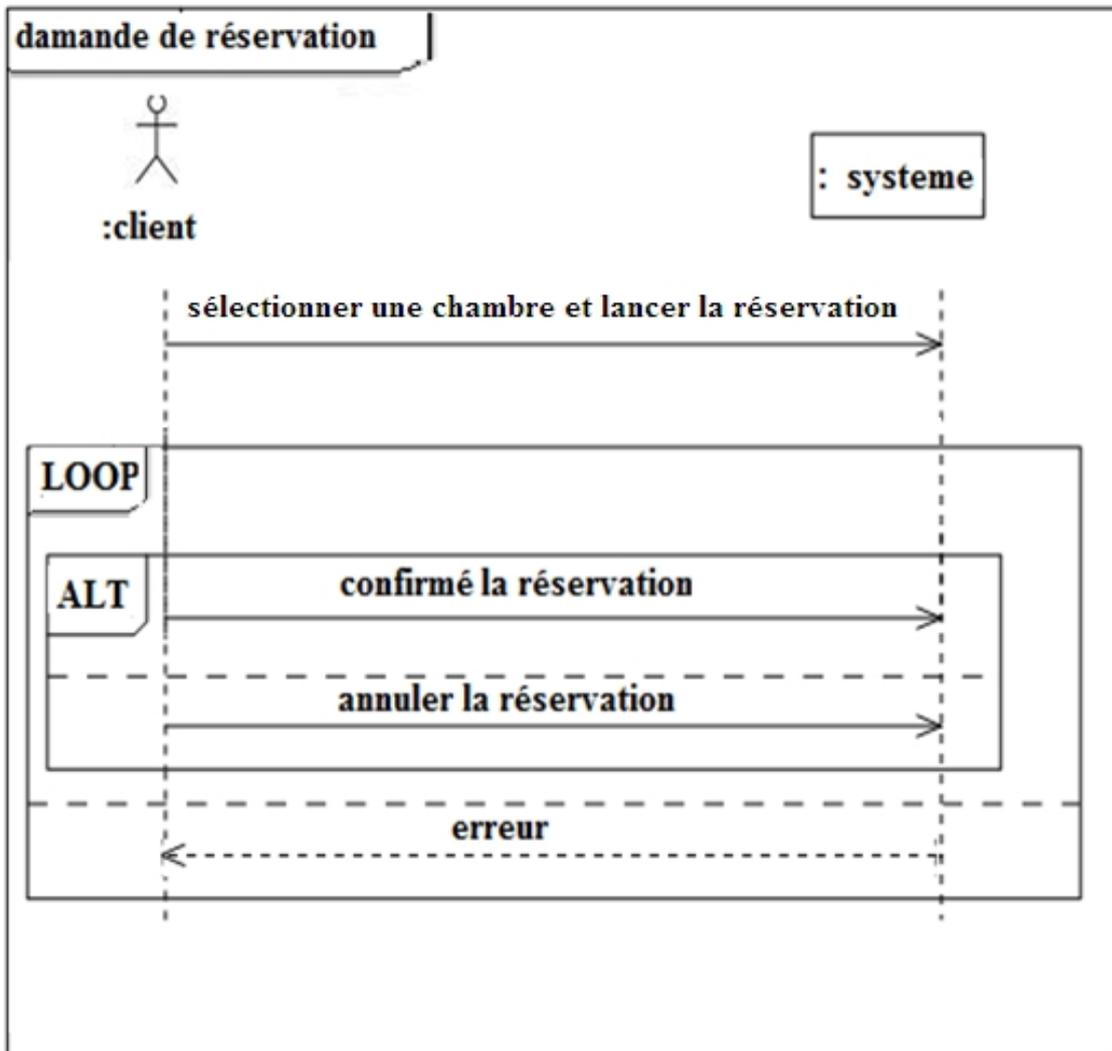


Figure 2.4.3. Diagramme de séquence « réserver une chambre »

4.4. S'inscrire dans le site :

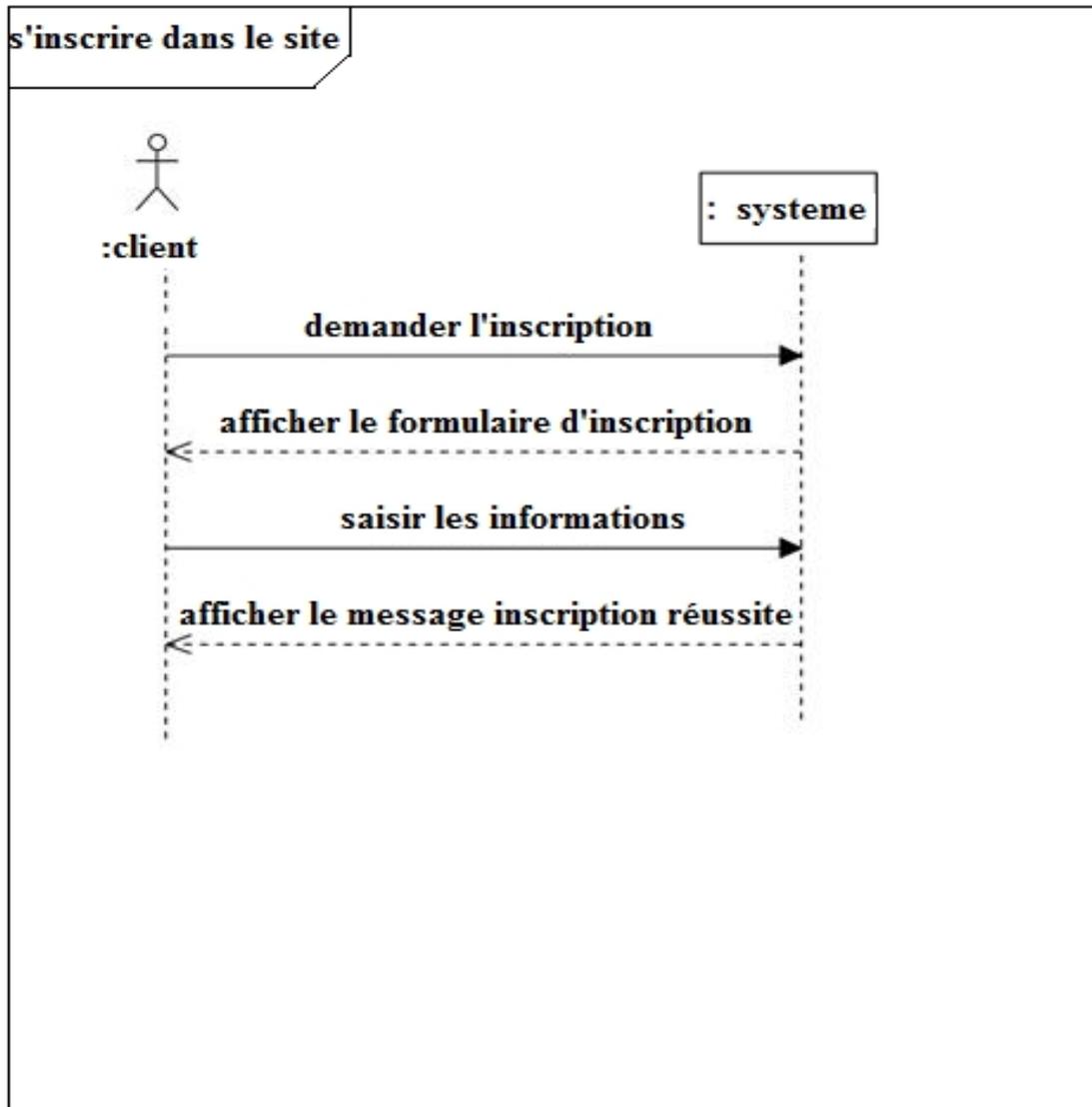


Figure 2.4.4. Diagramme de séquence « S'inscrire dans le site»

4.5. Consulter les réservations :

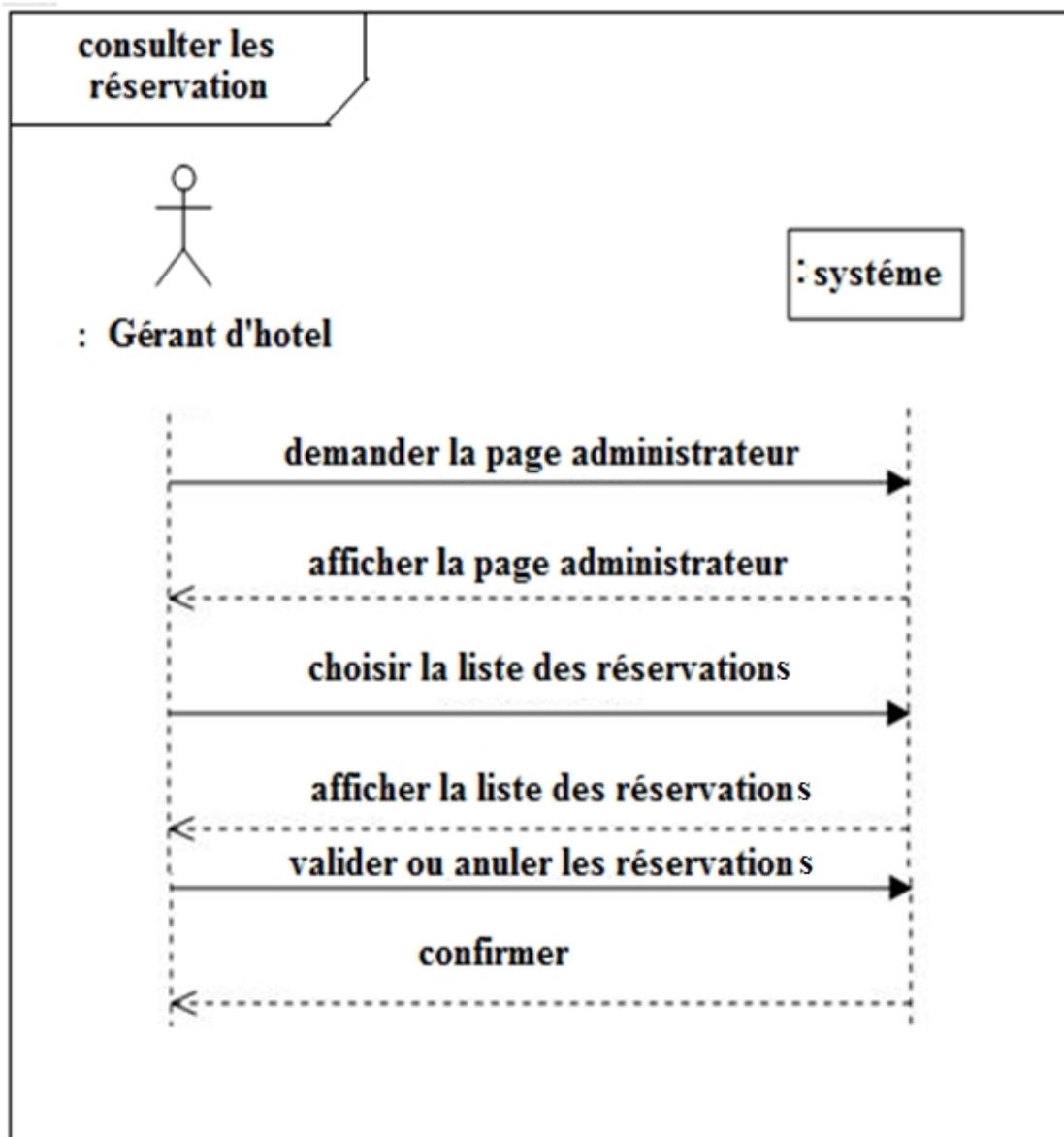


Figure 2.4.5. Diagramme de séquence «consulter les réservations »

4.6. S'authentifier de gérant d'hôtel:

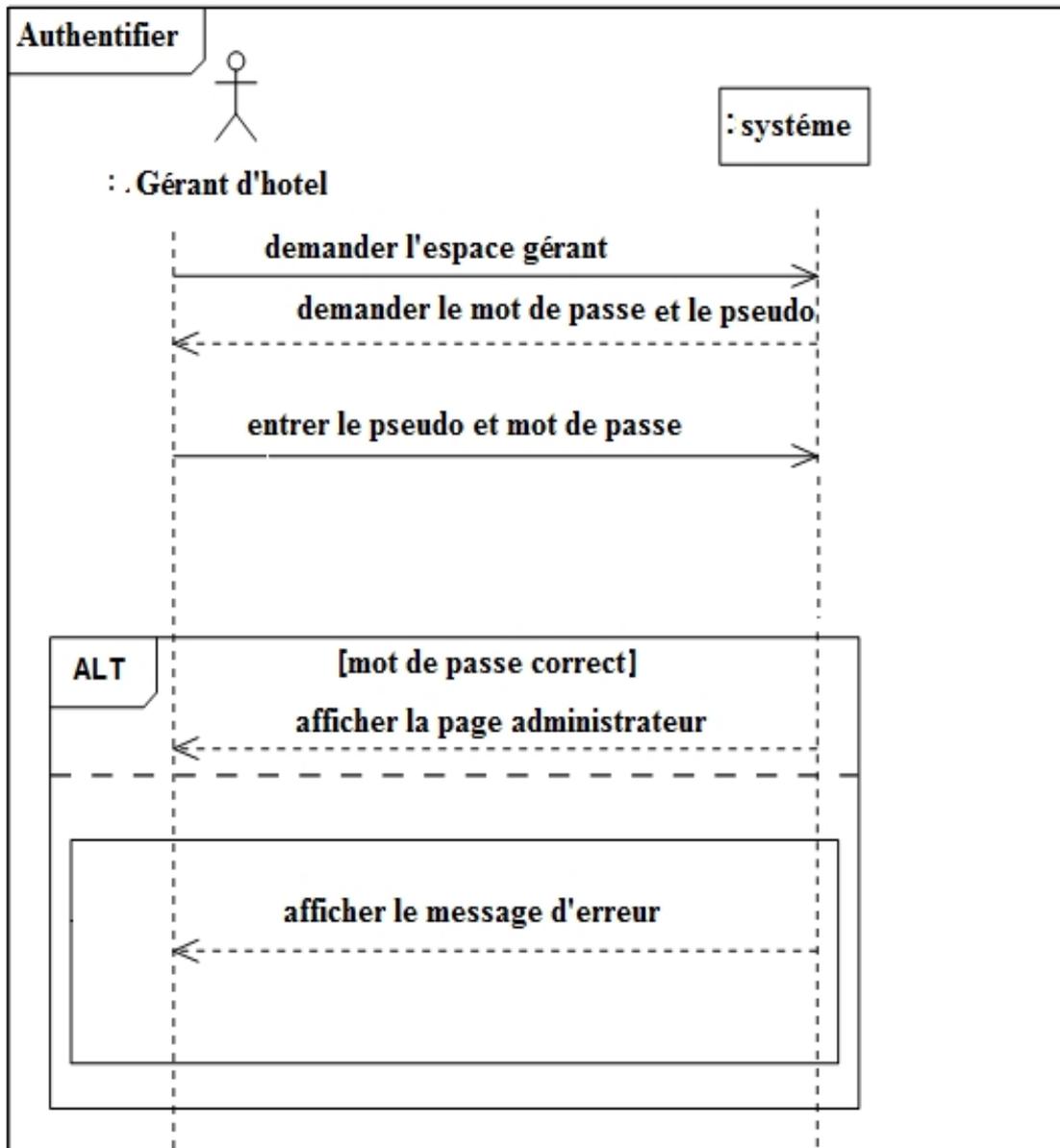


Figure 2.4.6. Diagramme de séquence «S'authentifier de gérant d'hôtel »

4.7. *Supprimer une chambre :*

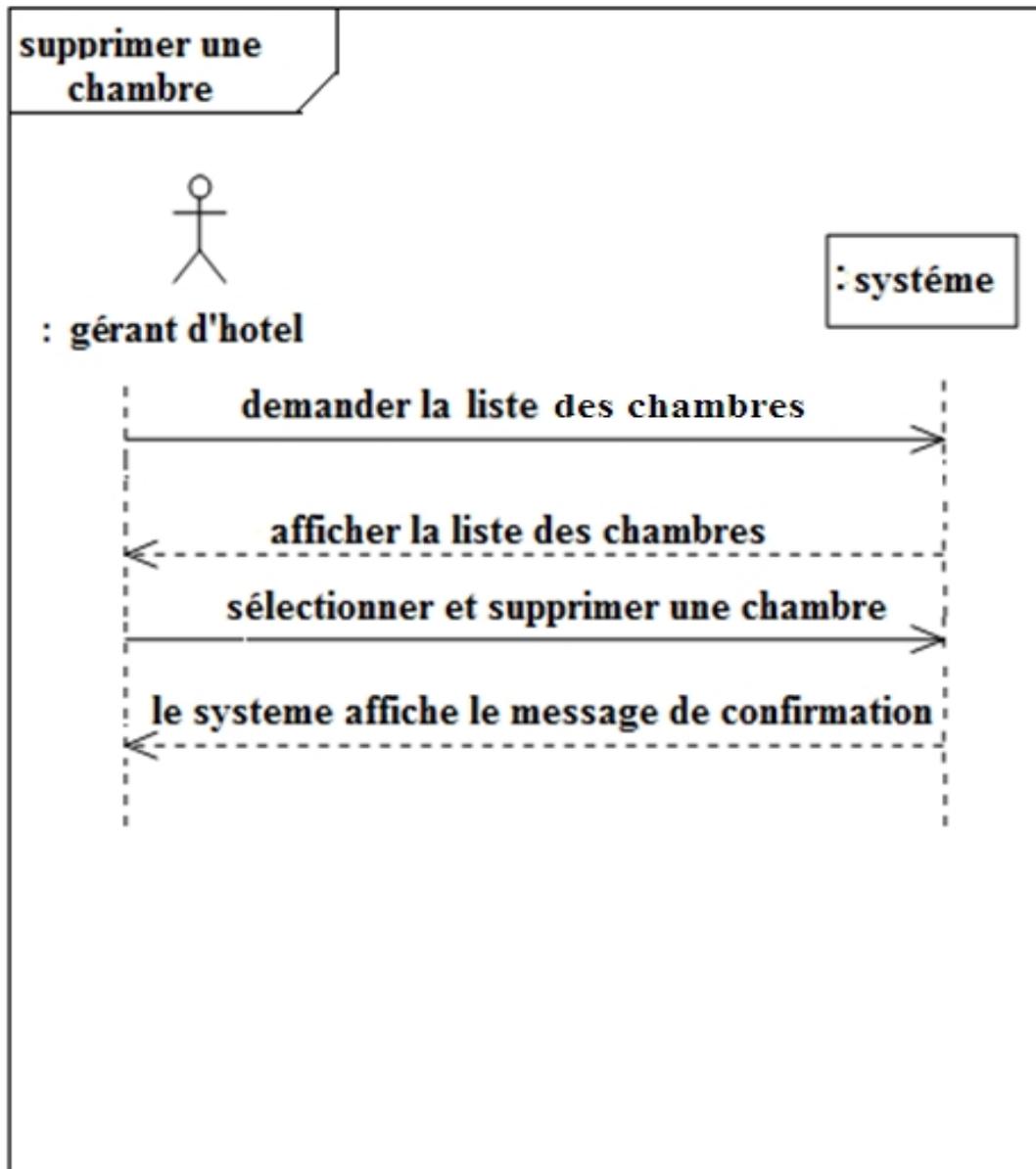
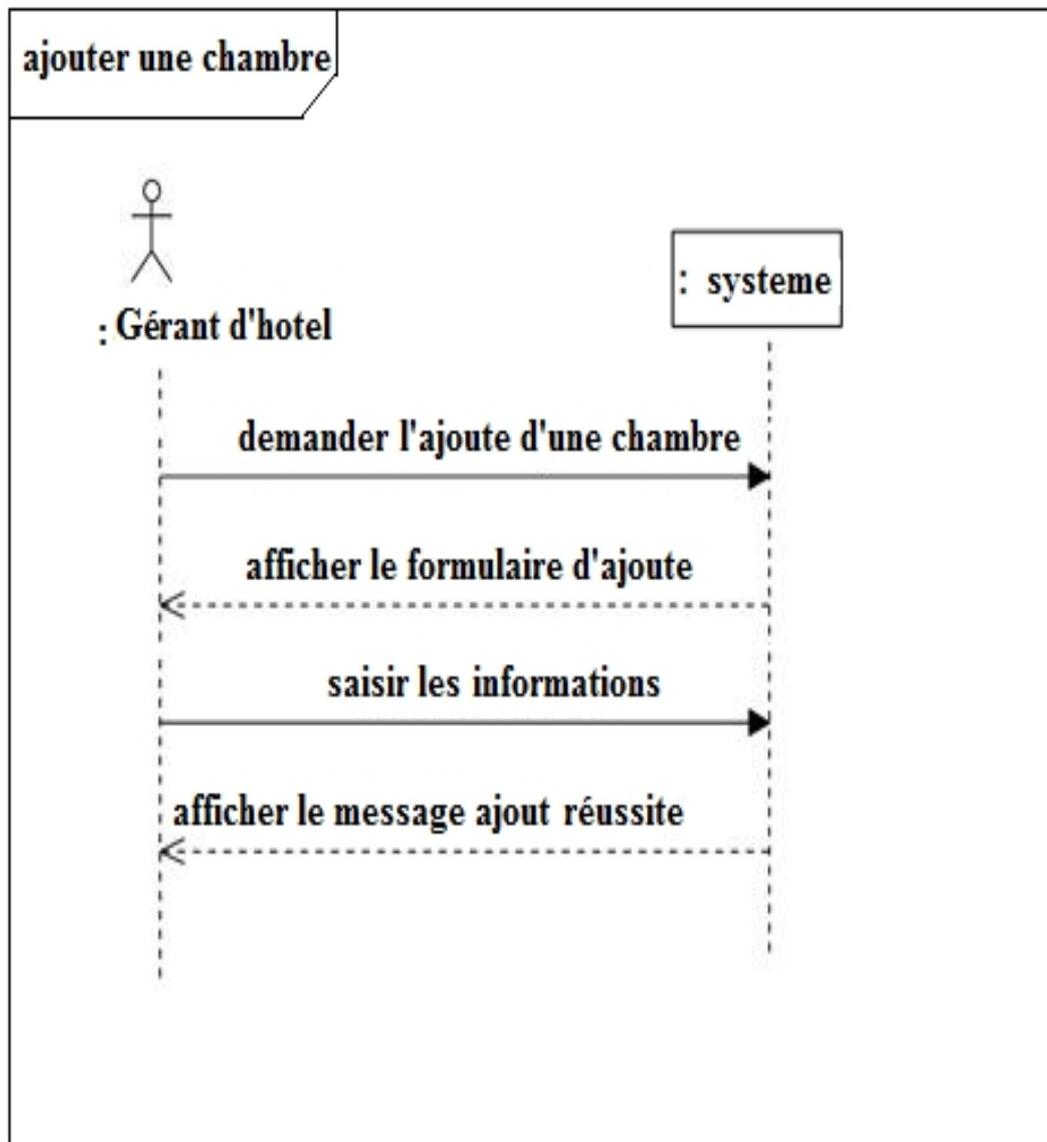


Figure 2.4.7. Diagramme de séquence «supprimer une chambre»

**4.8. Ajouter une chambre:**



**Figure 2.4.8. Diagramme de séquence « ajouter une chambre»**

4.9. Modifier :

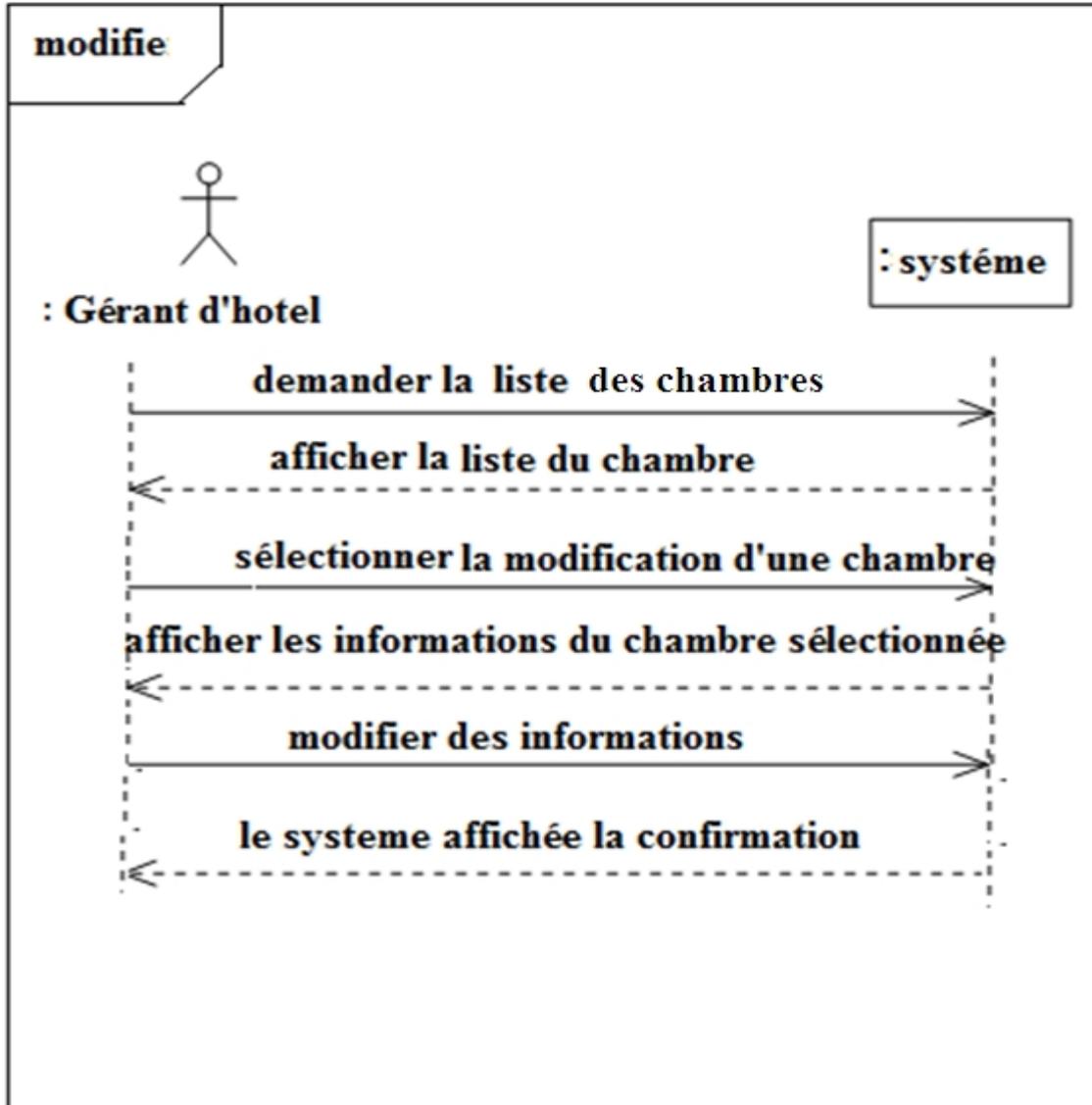


Figure 2.4.9. Diagramme de séquence «modifier »

4.10. S'authentifier de client:

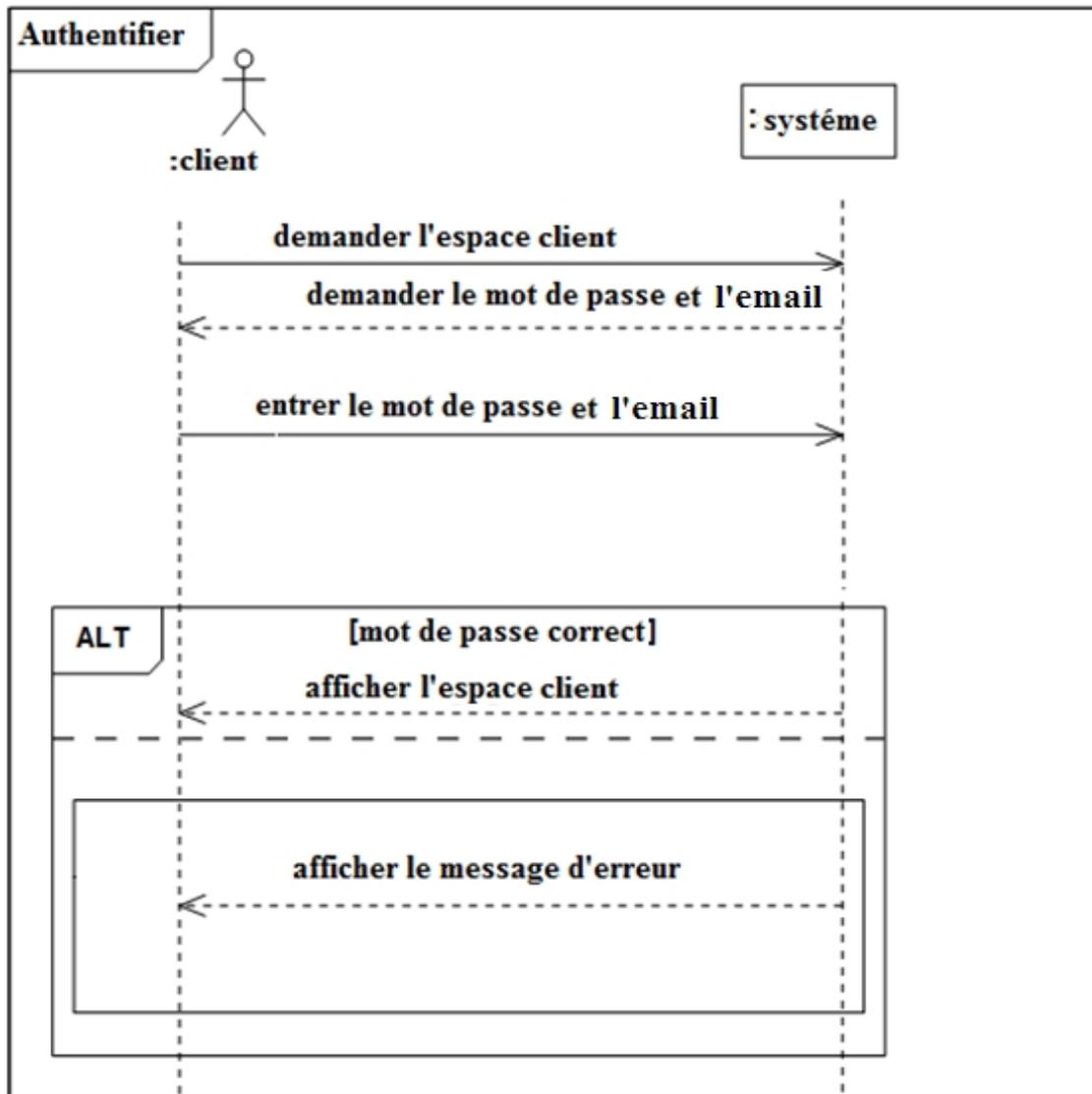


Figure 2.4.10. Diagramme de séquence «S'authentifier de client »

### ***Conclusion :***

La phase d'identification des besoins nous a permis de bien modéliser les cas d'utilisation et les diagrammes de séquence système en prenant en considération que le système est toujours vu comme une boîte noire. Cette phase prépare la phase d'analyse qui est l'objet de chapitre suivant.

# Chapitre 03

## Analyse

## ***Introduction :***

L'analyse permet de lister les résultats attendus, en termes de fonctionnalités. Elle répond à la question « que faut-il faire ? » et a pour but de se doter d'une vision claire et rigoureuse du problème posé et du système à réaliser en déterminant ses éléments et leurs interactions. Elle met l'accent sur les exigences, plutôt que sur la solution. Dans ce chapitre nous allons présenter l'identification des concepts du domaine, puis nous allons élaborer le diagramme de modèle du domaine, et représenterons l'activité de navigation dans l'interface de la future application en produisant des diagrammes d'activités de navigation.

## ***1. Analyse du domaine :***

La phase d'analyse du domaine permet d'élaborer la première version du diagramme de classes appelée modèle du domaine. Ce modèle doit définir les classes qui modélisent les entités ou concepts présents dans le domaine (on utilise aussi le terme de métier) de l'application. Ces entités ou concepts peuvent être identifiés directement à partir de la connaissance du domaine ou par des entretiens avec des experts du domaine. Il faut utiliser le vocabulaire du métier pour nommer les classes et leurs attributs. Les étapes à suivre pour établir ce diagramme sont :

\*Identifier les concepts des domaines ou bien identifier les classes qui réalisent chaque cas d'utilisation.

\*Ajouter les associations entre ces classes.

\*Ajouter les attributs des classes.

L'erreur la plus courante lors de la création d'un modèle du domaine consiste à modéliser un concept par un attribut alors que ce dernier devait être modélisé par une classe. Si la seule chose que recouvre un concept est sa valeur, il s'agit simplement d'un attribut. Par contre, si un concept recouvre un ensemble d'informations, alors il s'agit plutôt d'une classe qui possède elle-même plusieurs attributs.

**2. Identification des concepts du domaine :**

- **S'Authentifier :**  
Gérant d'hôtel, client.
- **S'inscrire dans le site :**  
Gérant d'hôtel, client.
- **Consulter les demandes de réservation :**  
Gérant d'hôtel, chambres.
- **Gérer les offres des chambres :**  
Gérant d'hôtel, chambres.
- **Modifier les caractéristiques d'une chambre:**  
Gérant d'hôtel, chambres.
- **Supprimer une chambre :**  
Gérant d'hôtel, chambres.
- **Ajouter une chambre :**  
Gérant d'hôtel, chambre.
- **Rechercher :**  
Client, chambres.
- **Demander réservation :**  
Client, chambres.

3. *Modèle du domaine :*

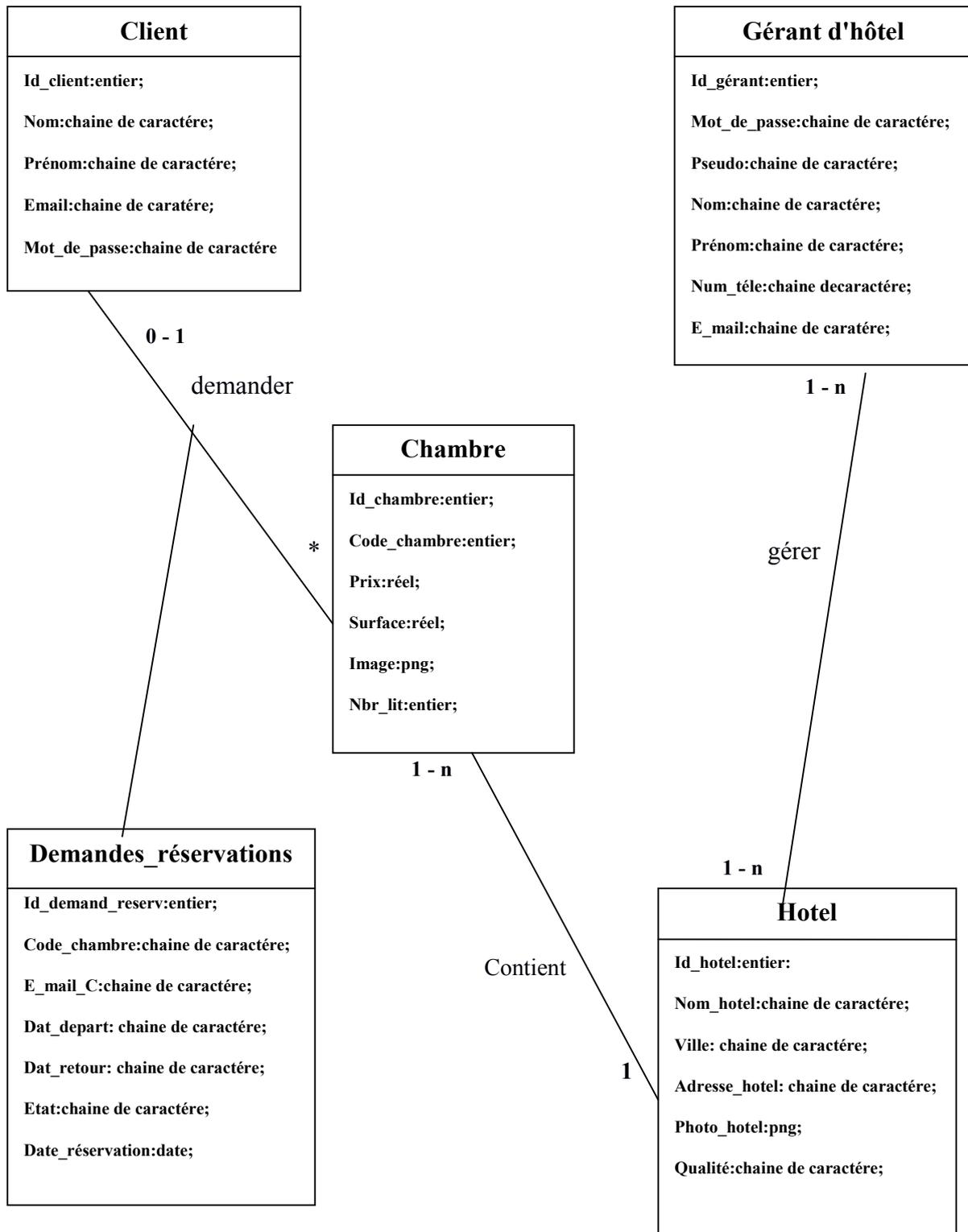


Figure 3.3.1. Diagramme de domaine

4. Diagramme d'activité de navigation :

4.1. Diagramme d'ajout d'une chambre :

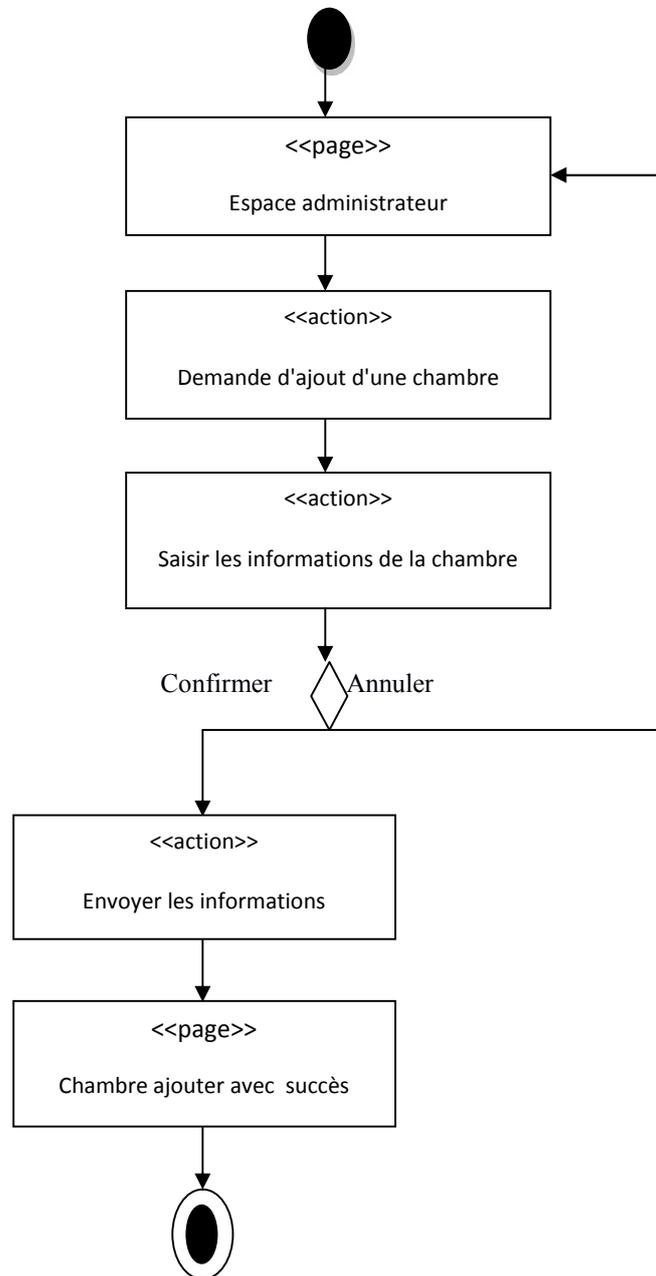


Figure 3.4.1. Diagramme d'activité d'ajout une chambre

4.2. Diagramme d'identification:

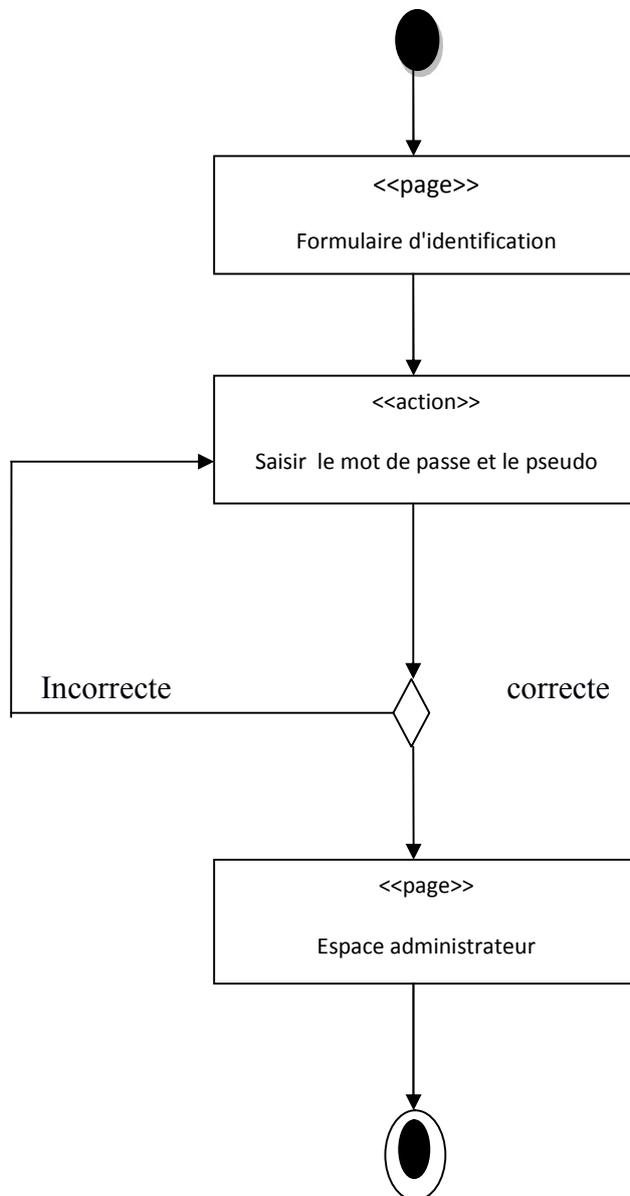


Figure 3.4.2. Diagramme d'activité d'identification

4.3. Diagramme d'inscription :

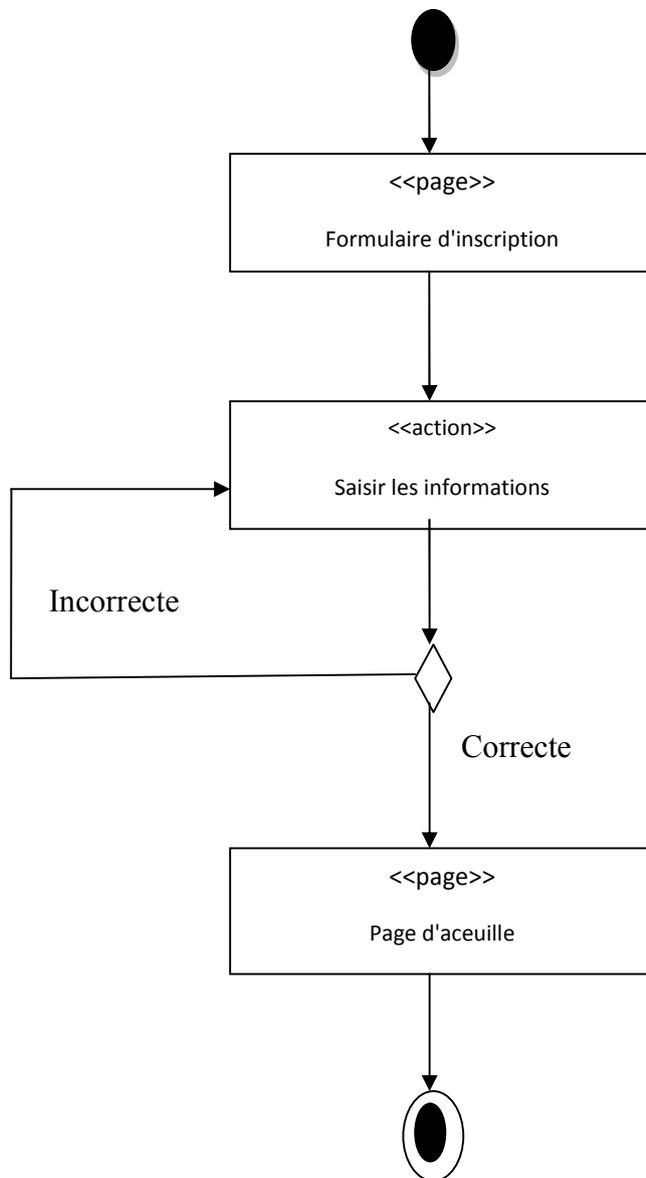


Figure 3.4.3. Diagramme d'activité d'inscription

4.4. Diagramme de modification d'une chambre :

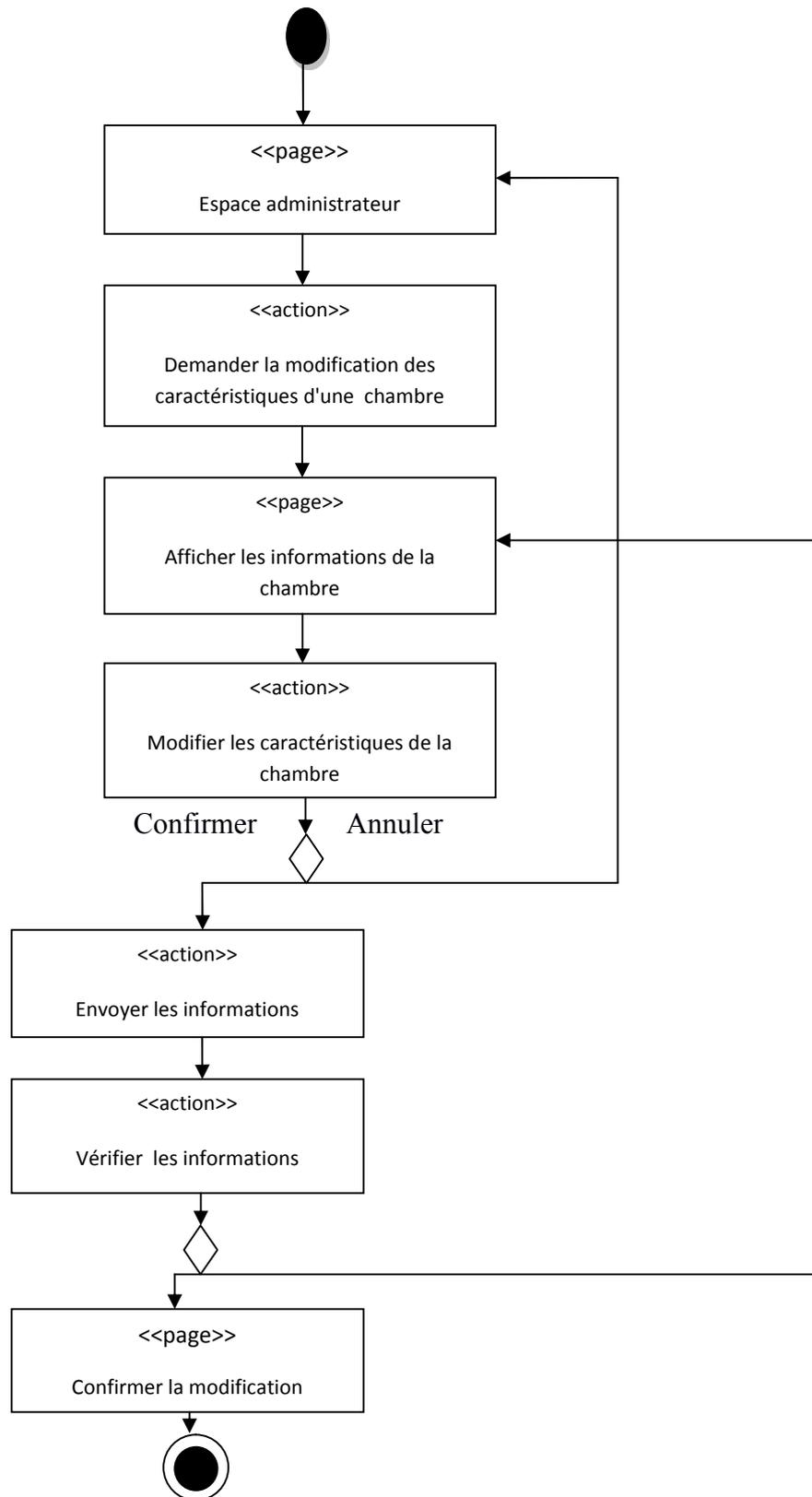
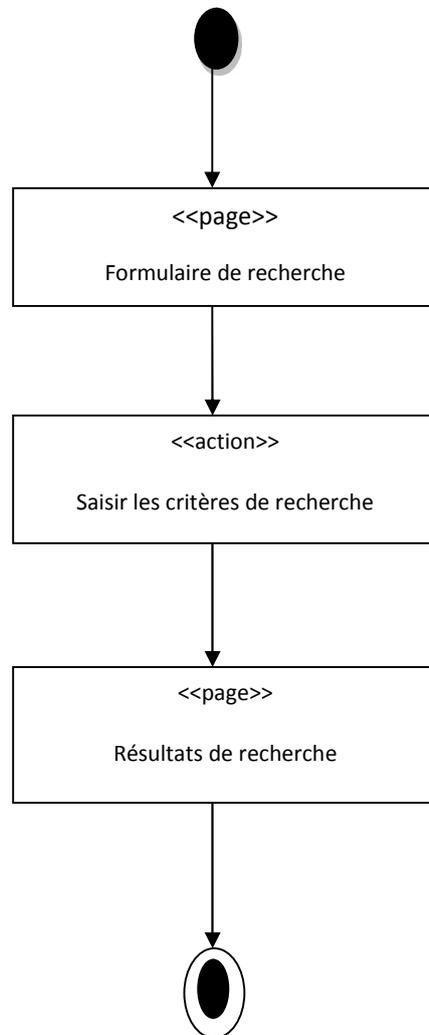


Figure 3.4.4. Diagramme d'activité de modification d'une chambre

**4.5. Diagramme de recherche d'une chambre :**



**Figure 3.4.5. Diagramme d'activité de rechercher**

4.6. Diagramme de Suppression d'une chambre :

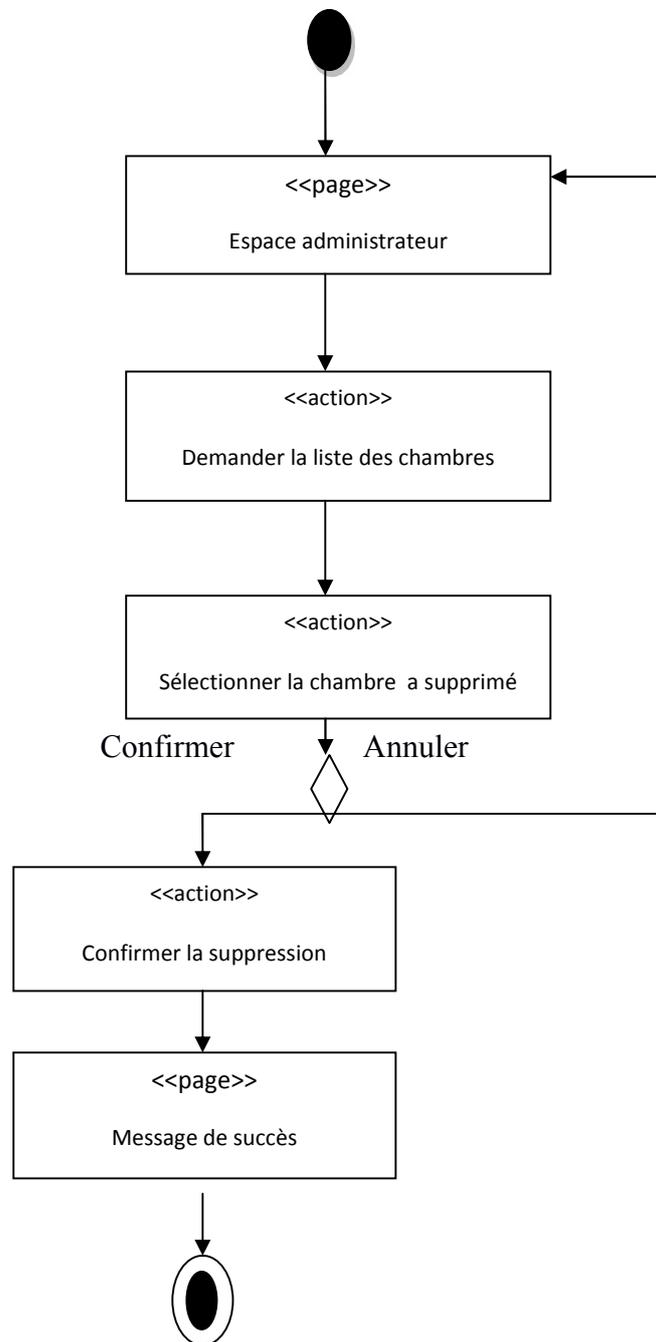


Figure 3.4.6. Diagramme d'activité de suppression d'une chambre

4.7. Diagramme de réservation d'une chambre :

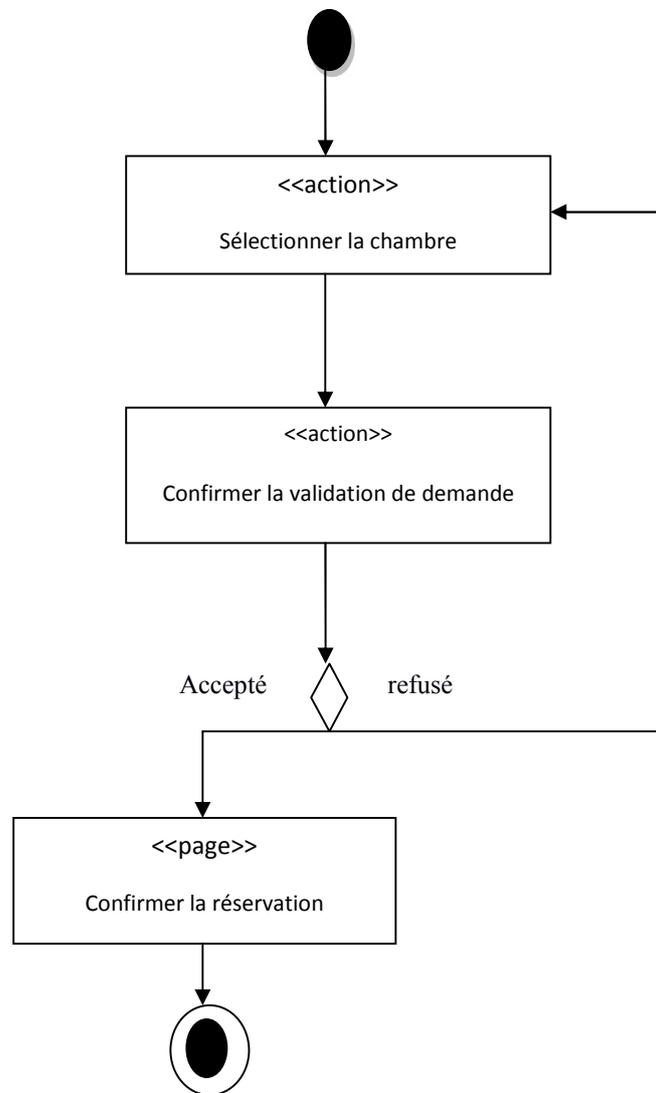


Figure 3.4.7. Diagramme d'activité de réservation d'une chambre

***Conclusion:***

Dans ce chapitre l'élaboration du modèle des classes du domaine nous a permis d'opérer une transition vers une véritable modélisation objet. Elle prépare ainsi la phase suivante qui la conception du système qui sera l'objet du chapitre 4.

# Chapitre 04

# Conceptions

***Introduction :***

Dans ce chapitre on va décrire la façon dont le système va fonctionner, on va façonner le système et lui donner une forme et une architecture en utilisant les diagrammes d'interaction, et les diagrammes de classe de conceptions.

***1. Les diagrammes d'interaction :***

***1.1. Gèrent d'hôtel :***

***1.1.1. S'inscrire dans le site :***

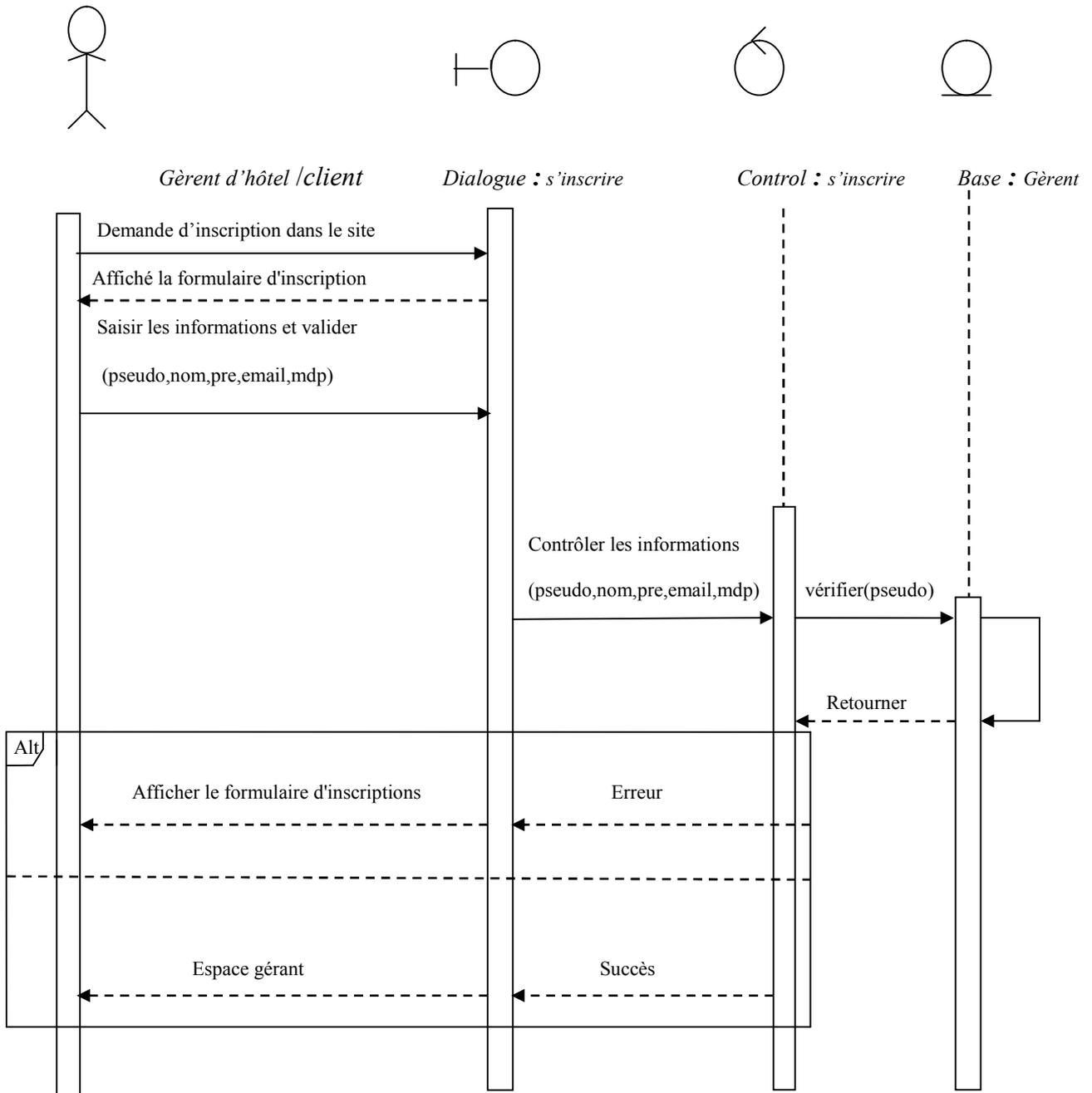


Figure 4.1.1.1. Diagramme d'interaction s'inscrire dans le site

1.1.2. S 'authentifier :

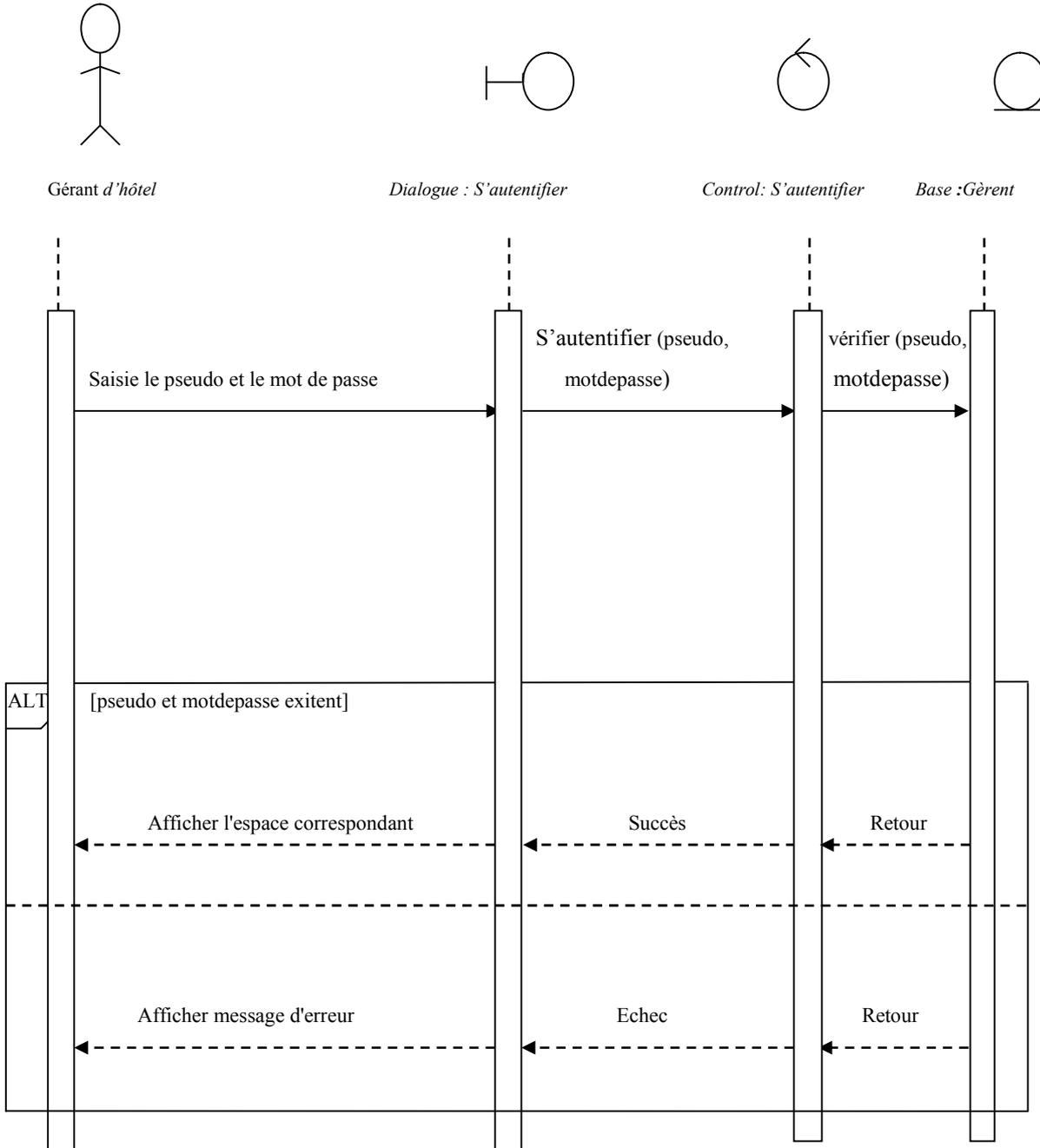


Figure 4.1.1.2. Diagramme d'interaction de s 'authentifier

1.1.3. Modification :

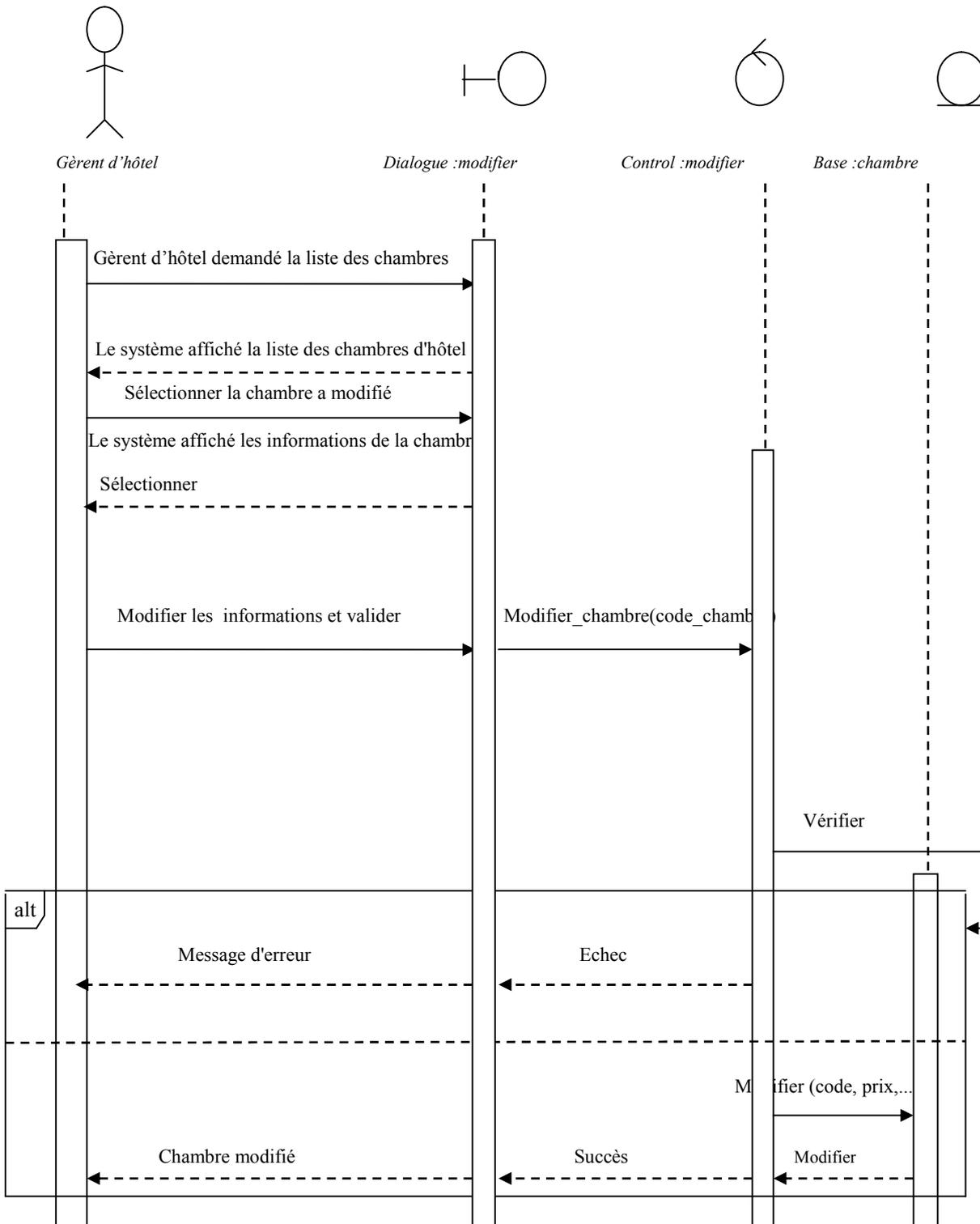


Figure 4.1.1.3. Diagramme d'interaction de modification

1.1.4. Ajouter une chambre :

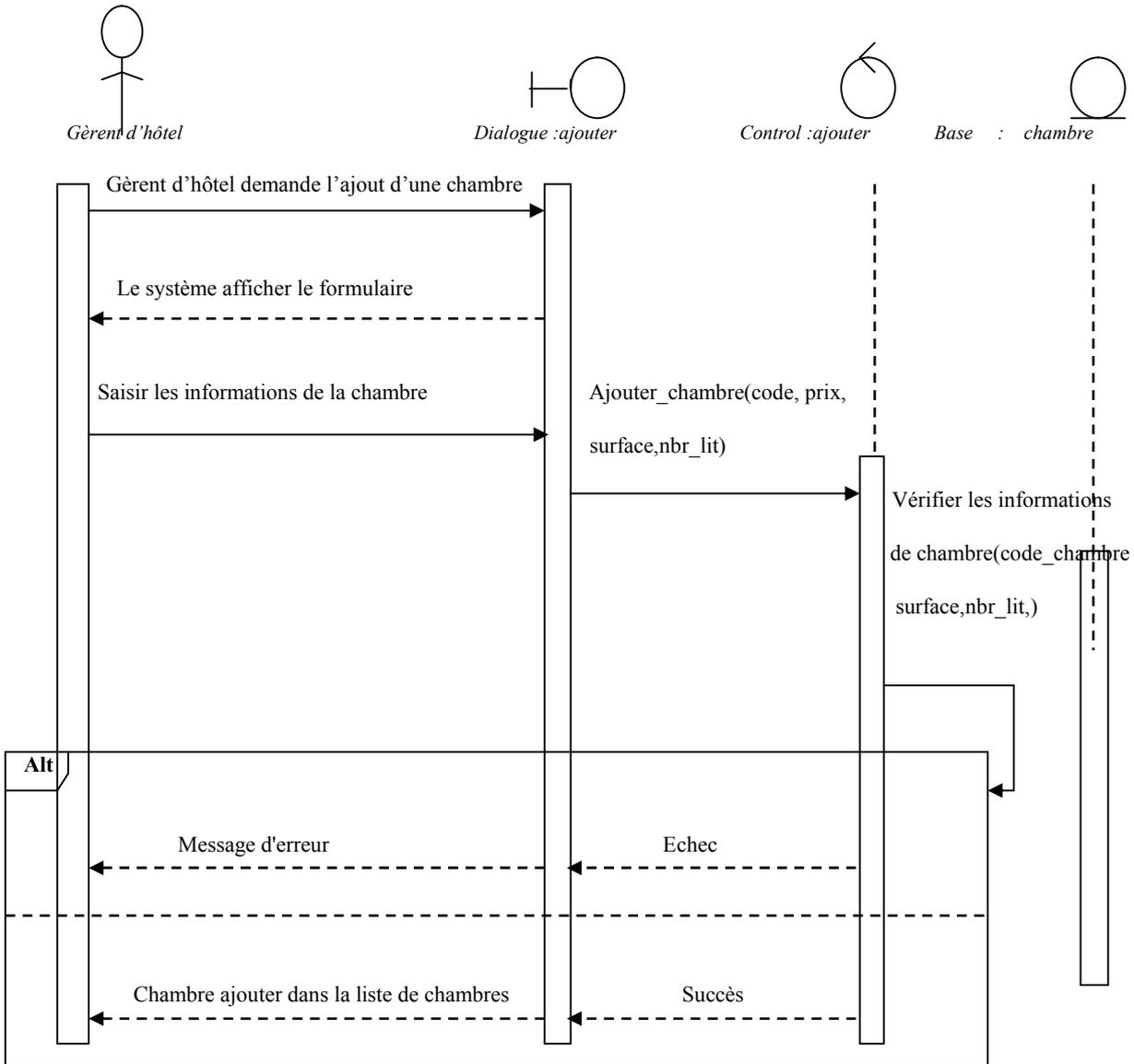
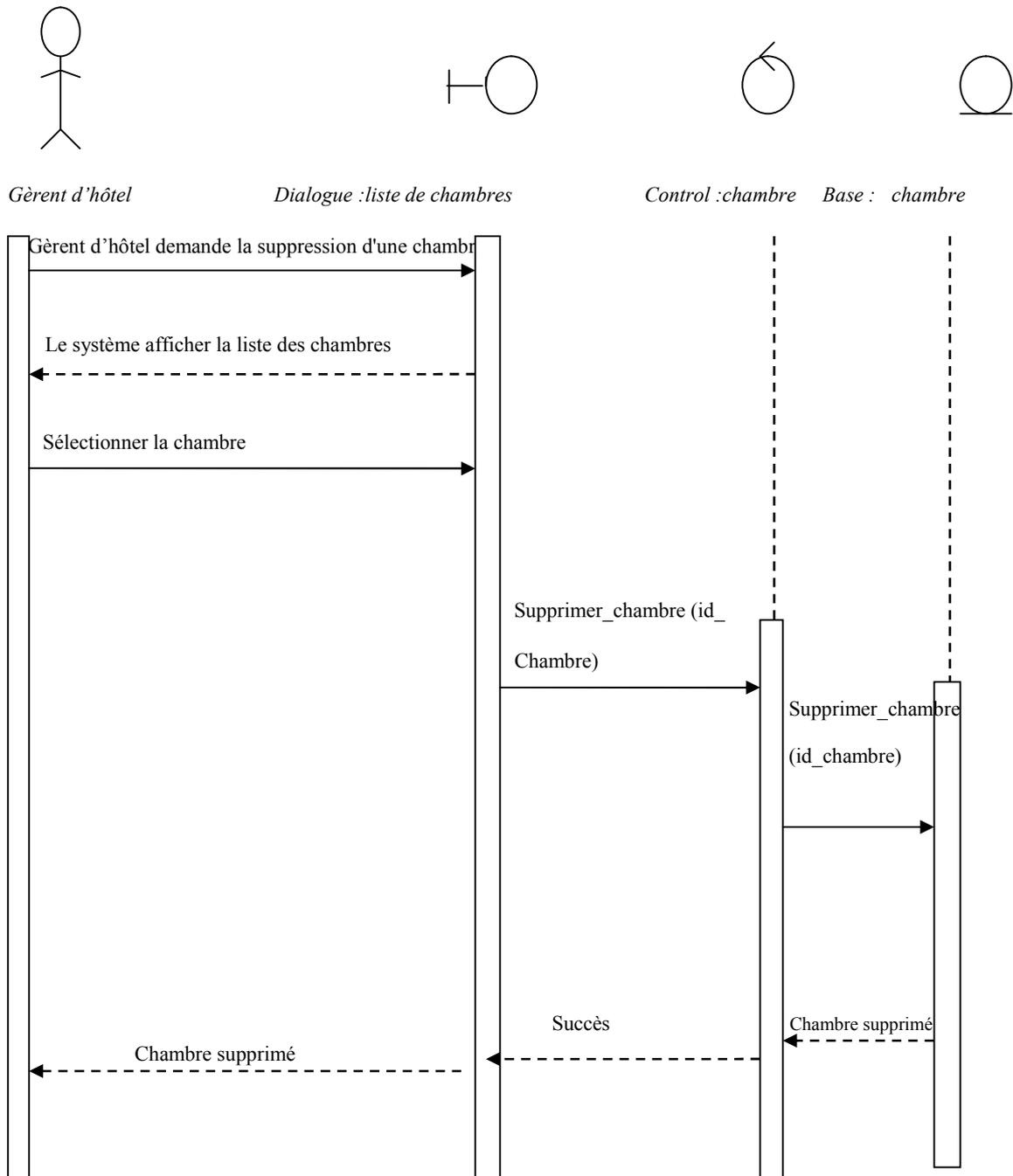


Figure 4.1.1.4. Diagramme d'interaction ajouter une chambre

**1.1.5. Supprimer une chambre :**



**Figure 4.1.1.5. Diagramme d’interaction supprimer une chambre**

1.1.6. Consulter les réservations :

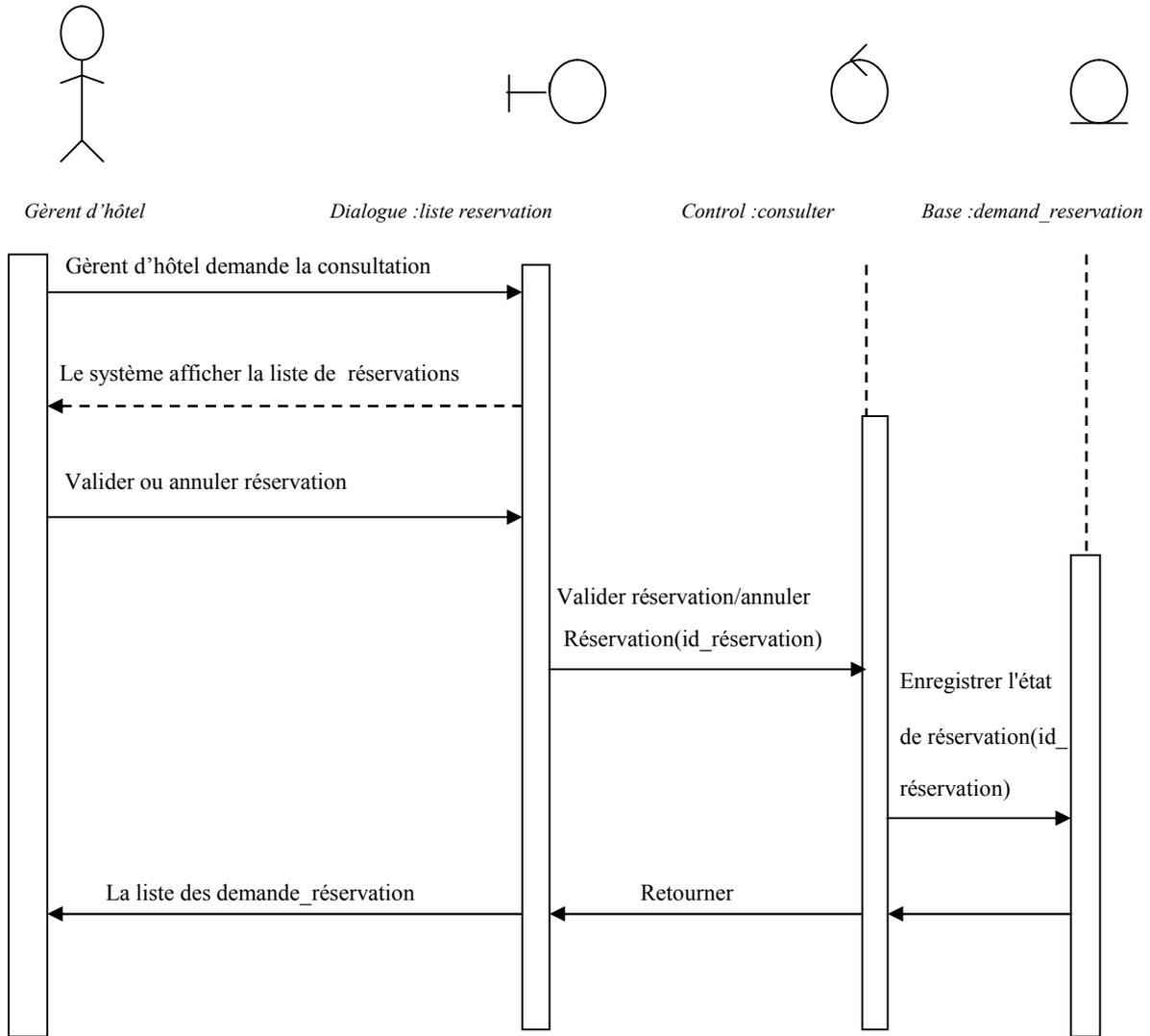


Figure 4.1.1.6. Diagramme d’interaction de consulter une réservation

1.2. Client :

1.2.1. Rechercher une chambre :

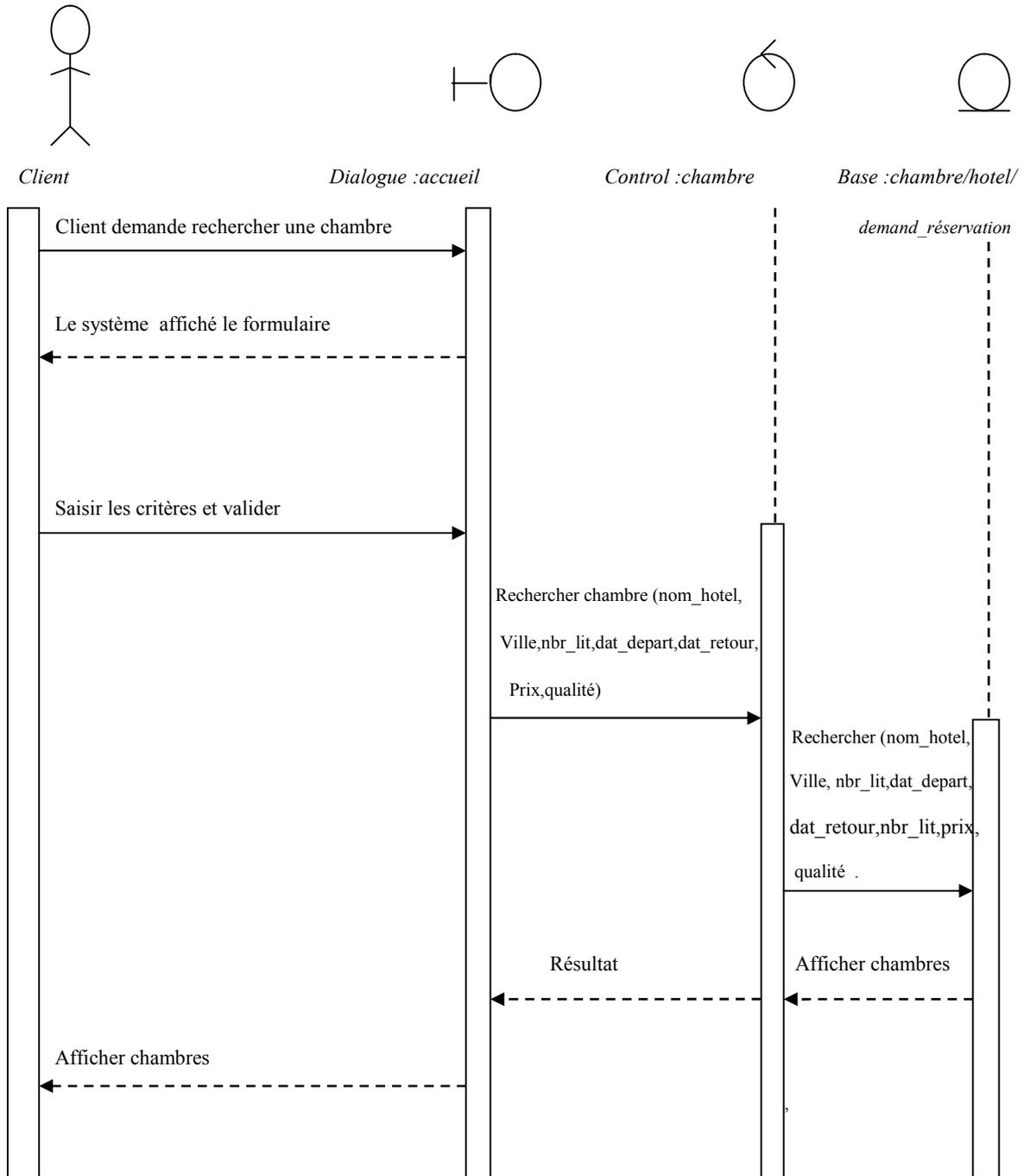


Figure 4.1.2.1. Diagramme d'interaction rechercher une chambre

1.2.2. Réserver une chambre :

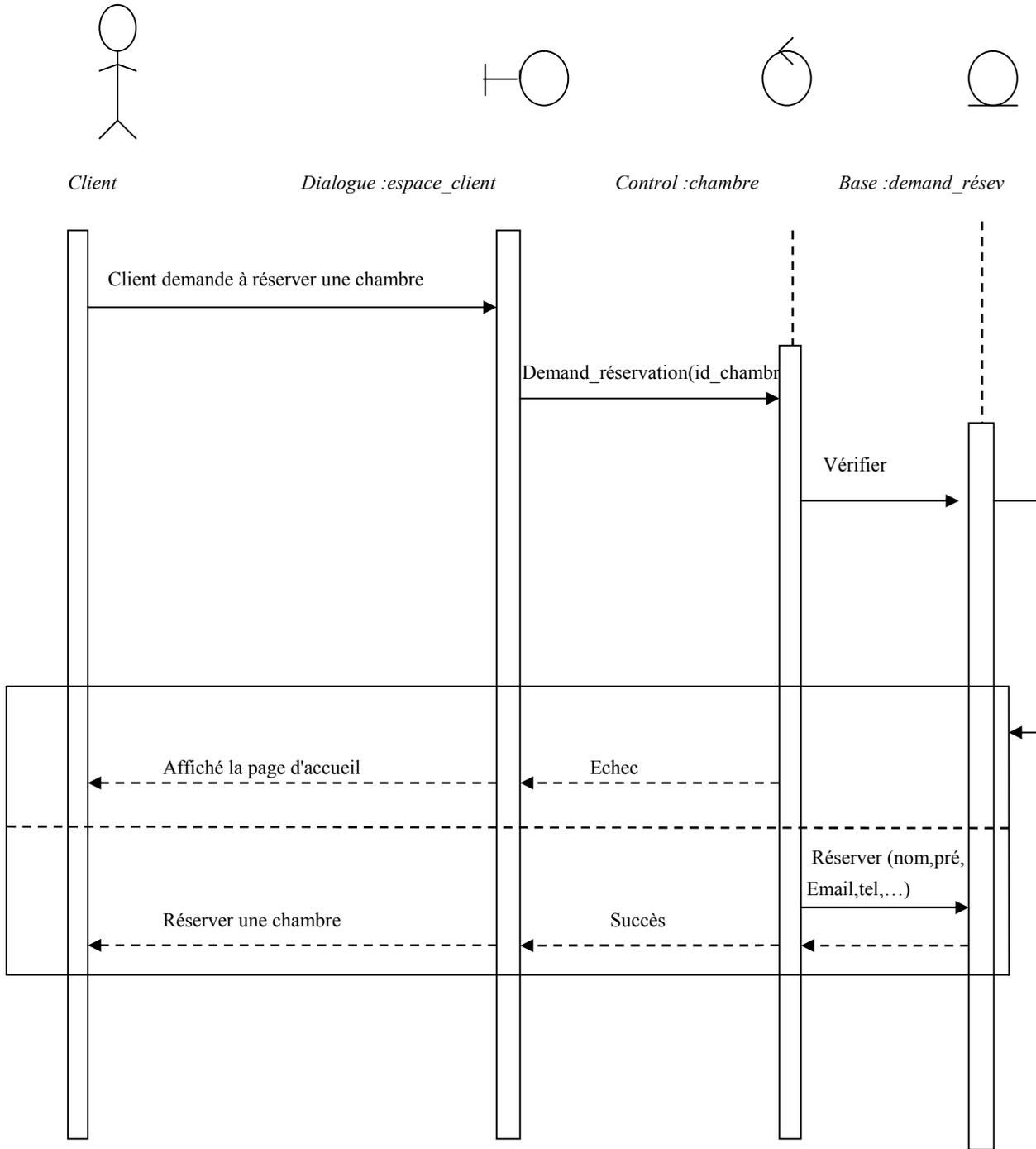


Figure 4.1.2.2. Diagramme d'interaction réserver une chambre

1.2.3. S 'authentifier :

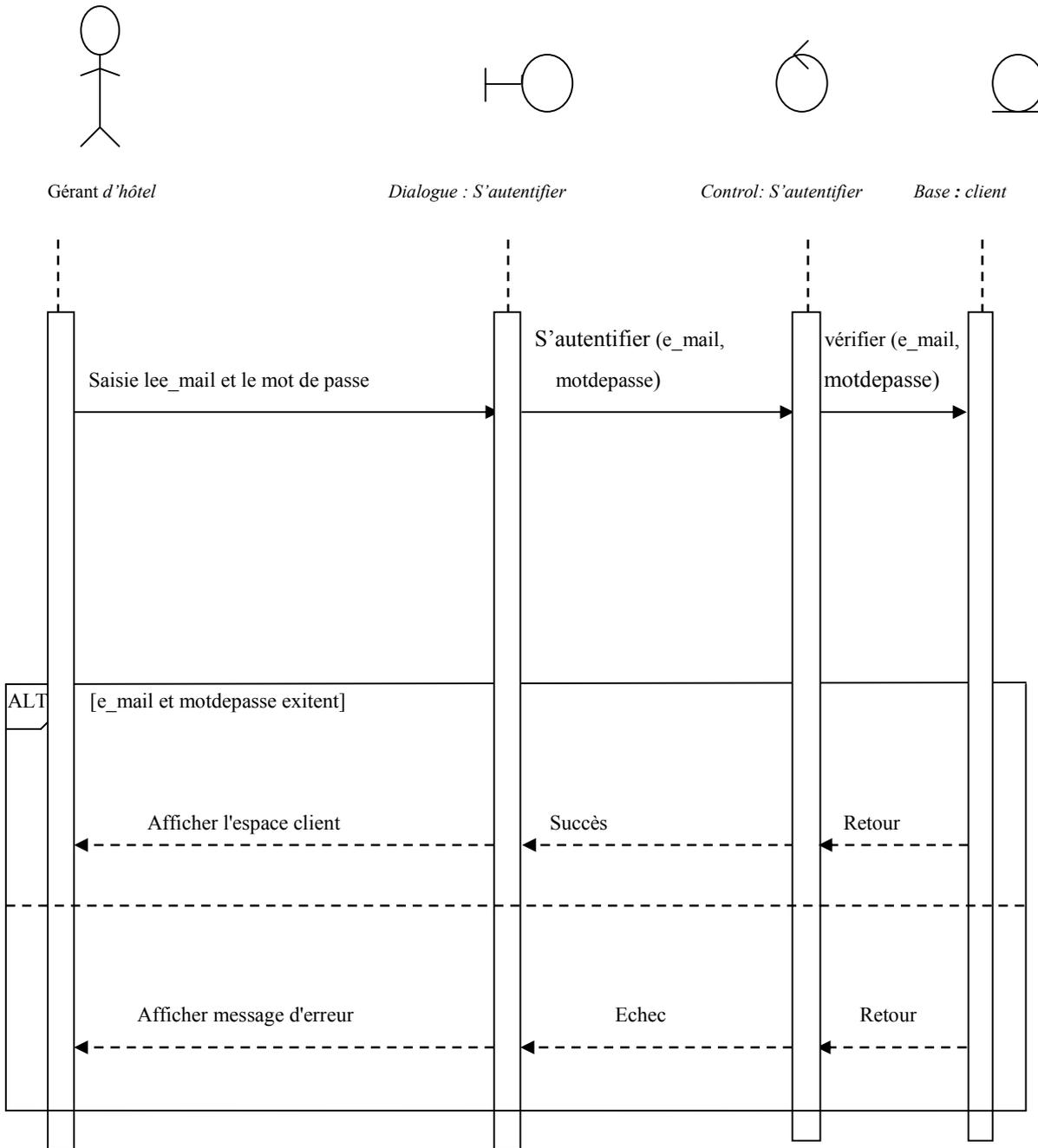


Figure 4.1.2.3. Diagramme d'interaction de s 'authentifier

2. Diagramme de classe conception :

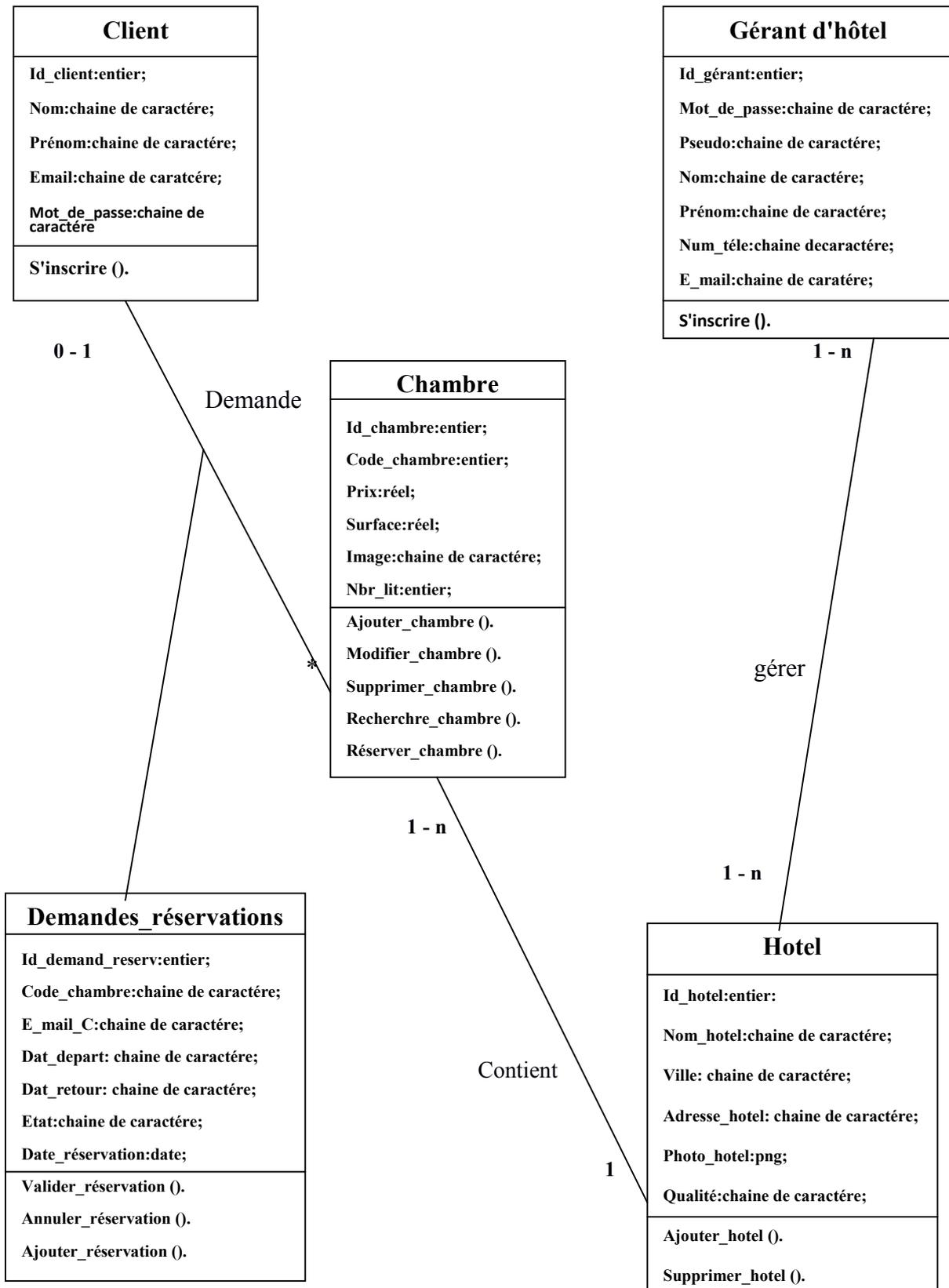


Figure 4.2.1. Diagramme de classe de conception

**3. Dictionnaire de données :**

**3.1. Les classes et les attributs :**

<i>Classe</i>	<i>Information</i>	<i>Code d'information</i>	<i>Type d'information</i>
<b>Gérant d'hôtel</b>	Identificateur de gérant	Id_client	Integer
	Mot de passe	Mot_de_passe	Varchar(25)
	Nom	Nom	Varchar(25)
	Prénom	Prénom	Varchar(25)
	Numéro de téléphone	Num_tel	Varchar(25)
	Adresse E-mail	E_mail	Varchar(50)
<b>Hôtel</b>	Identificateur de client	Id_client	Integer
	Nom d'hôtel	Nom_hotel	Varchar(25)
	Ville d'hôtel	Ville	Varchar(25)
	Adresse d'hôtel	Adresse_hotel	Varchar(50)
	Photo d'hôtel	Photo_hotel	Varchar(50)
	Qualité d'hôtel	Qualité	Varchar(25)
<b>Chambre</b>	Identificateur de chambre	Id_chambre	Integer
	Code chambre	Code_chambre	Integer
	Prix de la chambre	Prix	Float(25)
	Surface de la chambre	Surface	Float(25)
	Image	Image	Varchar(25)
	Nombre lit dans la chambre	Nbr_lit	Int(25)
	Etat de la chambre	Etat	Varchar(25)
<b>Client</b>	Identificateur de client	Id_client	Integer
	Nom de client	Nom	Varchar(25)
	Prénom de client	Prénom	Varchar(25)
	Adresse E_mail	E_mail	Varchar(50)
<b>Demandes réservations</b>	Identificateur demand_reserv	Id_demand_reserv	Integer
	Code chambre	Code_chambre	Varchar(25)
	Adresse E_mail	E_mail	Varchar(25)
	Date de départ	Dat_depart	Varchar(25)
	Date de retour	Dat_retour	Varchar(25)
	Etat de réservation	Etat	Varchar(25)

**Tableau 4.3.11. Dictionnaire de données " Les classes et les attributs "**

**3.2. Les opérations :**

<i>Classe</i>	<i>Méthode</i>	<i>Description</i>
<b><i>Gérant d'hôtel</i></b>	S'inscrire ()	Permet de crée un compte
<b><i>Hôtel</i></b>	Ajouter_hotel()	Permet d'ajouter un nouvel hôtel
	Supprimer_hotel ()	Permet de supprimer un hôtel
<b><i>Chambre</i></b>	Ajouter_chambre()	Permet d'ajouter nouvelle chambre
	Supprimer_chambre()	supprimer une chambre
	Modifier_chambre()	Modifier les caractéristiques d'une chambre
	Rechercher_chambre()	Rechercher des chambres
	Réserver_chambre()	Réserver une chambre
<b><i>Client</i></b>	S'inscrire ()	Permet de crée un compte
<b><i>Demandes réservation</i></b>	Valider_réservation()	Valider une réservation
	Annuler_réservation()	Annuler une réservation
	Ajouter_réservation()	Ajouter une réservation

**Tableau 4.3.12. Dictionnaire de données "Les opérations"**

### **4. Conception de la base de données :**

Nous donnons dans la suite quatre règles pour traduire un schéma conceptuel entité association ou UML en un schéma relationnel équivalent.

#### **4.1. Transformation des entités/classe :**

##### **R1 :**

- \*Chaque entité une devient relation, l'identifiant de l'entité devient clé primaire pour la Relation.
- \* Chaque classe du diagramme UML devient une relation. Il faut Choisir les attributs de la classe pouvant jouer le rôle d'identifiant.

#### **4.2. Transformation des associations :**

Les règles de transformation que nous allons voir dépend des cardinalités/multiplicités maximale des associations. Nous distinguons trois familles :

##### **Association1..\* :**

**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.

##### **Association\*..\* :**

**R3 :**L'association/classe-association devient une relation. La clé primaire de cette relation est la concaténation des identifiants des identités connectées l'association. Chaque attribut devient clé étrangère l'entité/classe connectée dont il devient une relation en vertu de la règle R1. Les attributs de l'association/classe-association doivent être ajoutés à la nouvelle relation. Ces attributs ne sont ni clé primaire, ni clé étrangère.

##### **Association1..1 :**

**R4 :** il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation dérivée de l'entité ayant la cardinalité minimale égale à zéro. Dans le cas du diagramme UML il faut ajouter un attribut de type clé étrangère dans la relation dérivée de la classe ayant la multiplicité minimale égale à un. L'attribut porte le nom de la clé primaire de la relation dérivée de l'entité/classe connectée à

l'association. Si les deux cardinalités minimales égale à zéro, le choix est donné entre les deux relations dérivées de la R1. Si les deux cardinalités minimales égale à un, il est préférable de fusionner les deux entités/classe en une seule.

Après l'application des règles de passage, nous avons déduit les tables suivant:

Gérant\_d\_hotel(**Id\_gérant**, mot\_passe, pseudo, nom, prénom, num\_télé, e\_mail).

Hotel (**Id\_hotel** , nom\_hotel,ville,adresse\_hotel,photo\_hotel,qualité)

Client (**id\_client**, nom, prénom, e\_mail, mot\_passe).

Chambre (**id\_chambre**, code\_chambre, prix, surface,image, nbr\_lit).

Demande\_reservation(**id\_deamand\_reserv**,code\_chambre,E\_mail\_C,dat\_depart,dat\_retour,etat, date\_réservation).

### **Conclusion :**

Dans ce chapitre, nous avons réalisé les diagrammes d'interaction et les diagrammes de classe de conception ce dernier nous ont permis de déterminer les tables pour l'implémentation de la base de données de notre site.



# Chapitre:05

## Réalisation

### ***Introduction:***

La réalisation du site consiste à créer des pages et les éléments graphiques d'une part et la création de la base de données d'autre part. Nous allons dans ce chapitre citer les outils utilisés dans la création des pages et de la base de données et présenter les différentes interfaces de notre site.

### ***1. Environnement de développement de l'application :***

#### ***1.1. Outils utilisé:***

##### ***1.1.1. WAMP Server:***

WAMP Server pour le développement PHP et d'hébergement Web sur Windows est un environnement complet et prêt à l'emploi pour les développeurs.

WAMP est un package complet permettant d'utiliser toute la puissance et la flexibilité qu'offre le PHP. Il comprend un serveur Apache, un SGBD (système de gestion de base de données) MySQL, et un outil de création de la base de données PHPMyAdmin ainsi que d'autres outils de développement et d'hébergement des sites Web.

EasyPHP est portable et modulaire, il permet de simplifier le travail sur les fichiers au format PHP. En effet, ce format nécessite d'être interprété, ce qu'un simple navigateur Web ne peut pas faire. WAMP comprend un serveur Apache qui peut interpréter le code PHP.

##### ***1.1.2. Note pad++:***

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... etc. ce logiciel propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque.

Ce logiciel fournit un éditeur léger aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution [9].

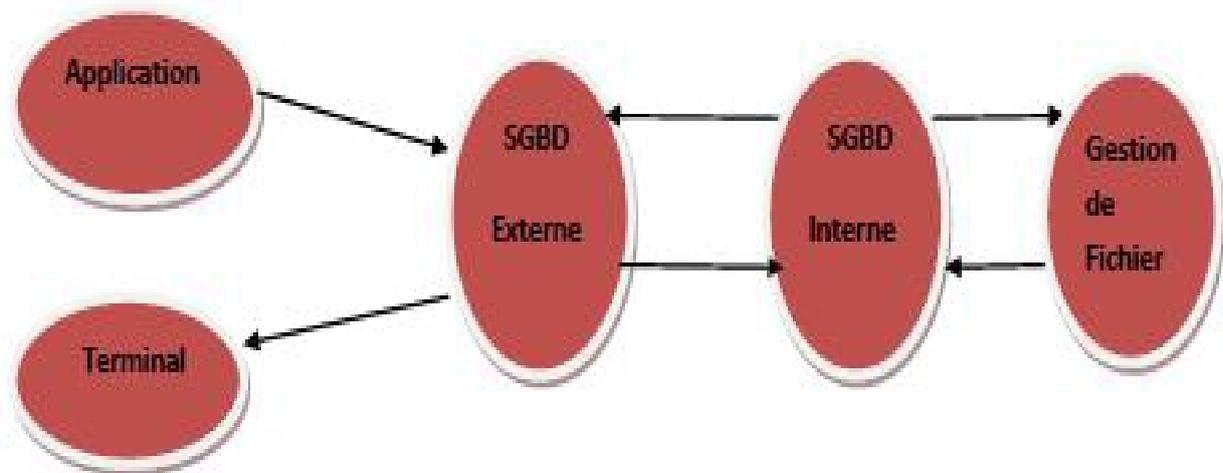
### 1.1.3. Système de gestion de base de données:

Nous avons choisi le SGBD MYSQL, MySQL est un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde1, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server [10].

MySQL a une bibliothèque complètent contenant un ensemble complet de fonctions pour interroger les serveurs MySQL [11].

Le SGBD peut se décomposer en trois sous-systèmes :

- \*Le system de gestion de fichier : il permet le stockage des informations sur un support physique.
- \* Le SGBD interne : il gérer l'ordonnancement des informations.
- \* Le SGBD externe : il représenter l'interface avec l'utilisateur.



**Figure 5.1.1.4. SGBD**

### 1.1.4. PHPMyadmin:

Il existe plusieurs façons d'accéder à la base de données et de faire des modifications. En peut soit utiliser les lignes de commande, exécuter les requêtes en PHP ou faire appel à d'autres programmes qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de la base de donnée. Sur notre projet on a travaillé avec PHPMYADMIN, un des outils les plus connu permettant de manipuler rapidement une base de données MYSQL.

### ***1.1.5. Apache :***

Apache est un serveur web. Il s'agit du plus important de tous les programmes, car c'est lui qui est chargé de délivrer les pages web aux visiteurs. Le rôle du serveur Apache est d'écouter les requêtes émises par les navigateurs (qui demandent des pages web), de chercher la page demandée et de la renvoyer.

## 2. Présentation des interfaces de l'application:

### 2.1. Page d'accueil:

La page d'accueil est la première page consultée par un utilisateur. Elle est conçue dans le but de permettre à l'utilisateur d'accéder aux autres pages de manière facile et simple (utilisation des liens hypertextes).

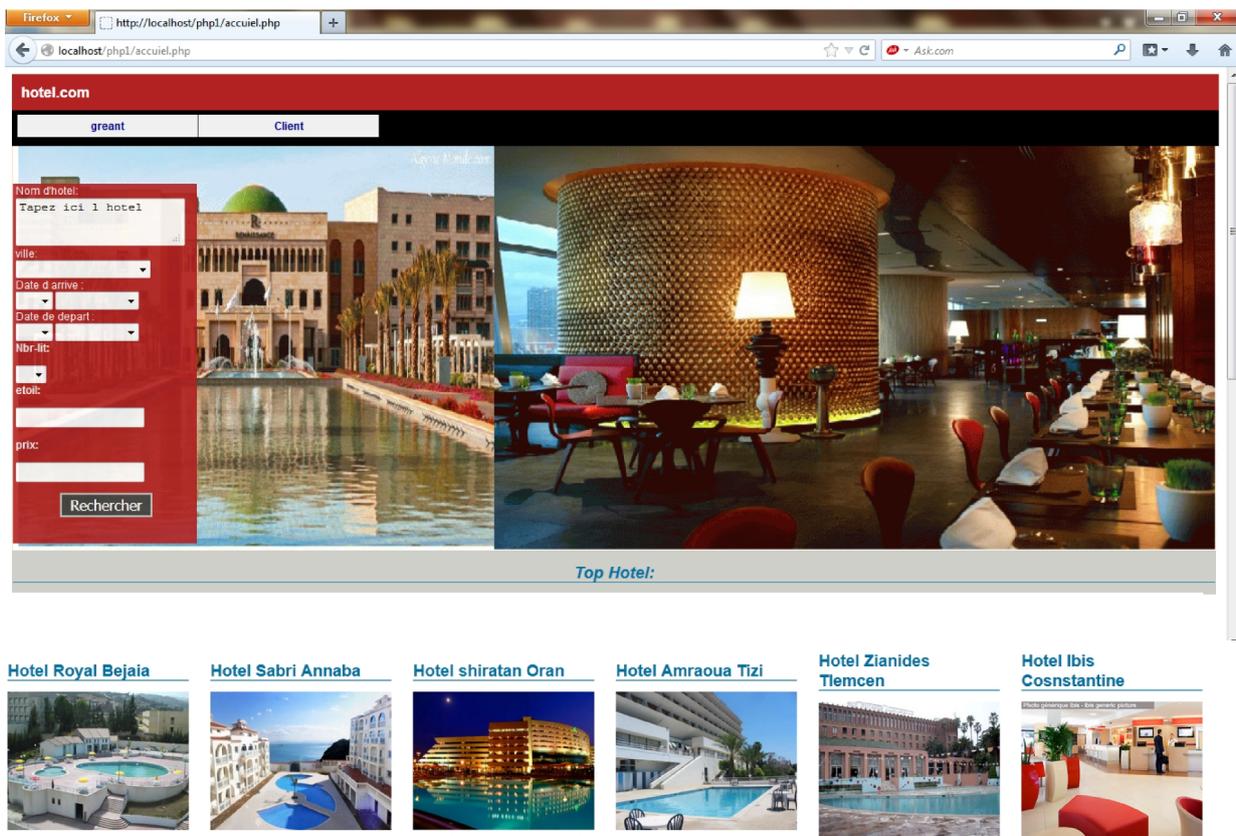
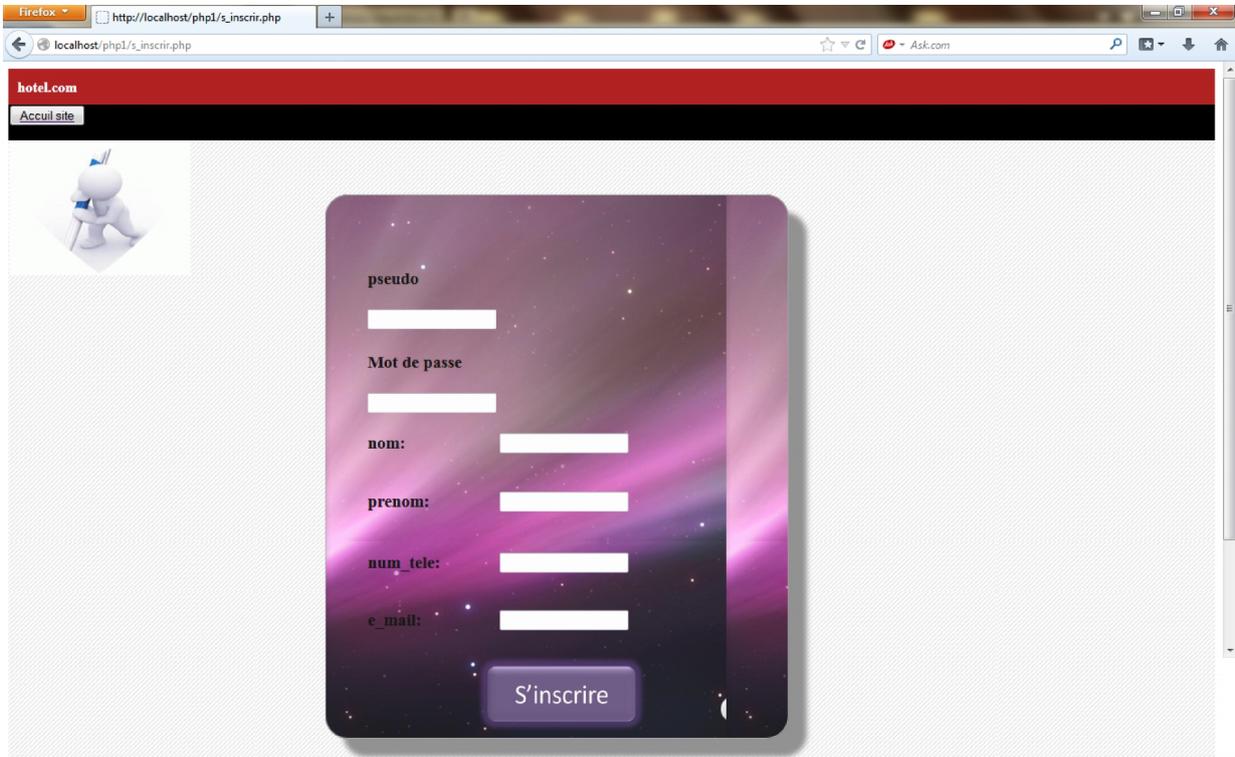


Figure 5.2.1. Page d'accueil

## 2.2. Page d'inscription d'un gérant d'hôtel:

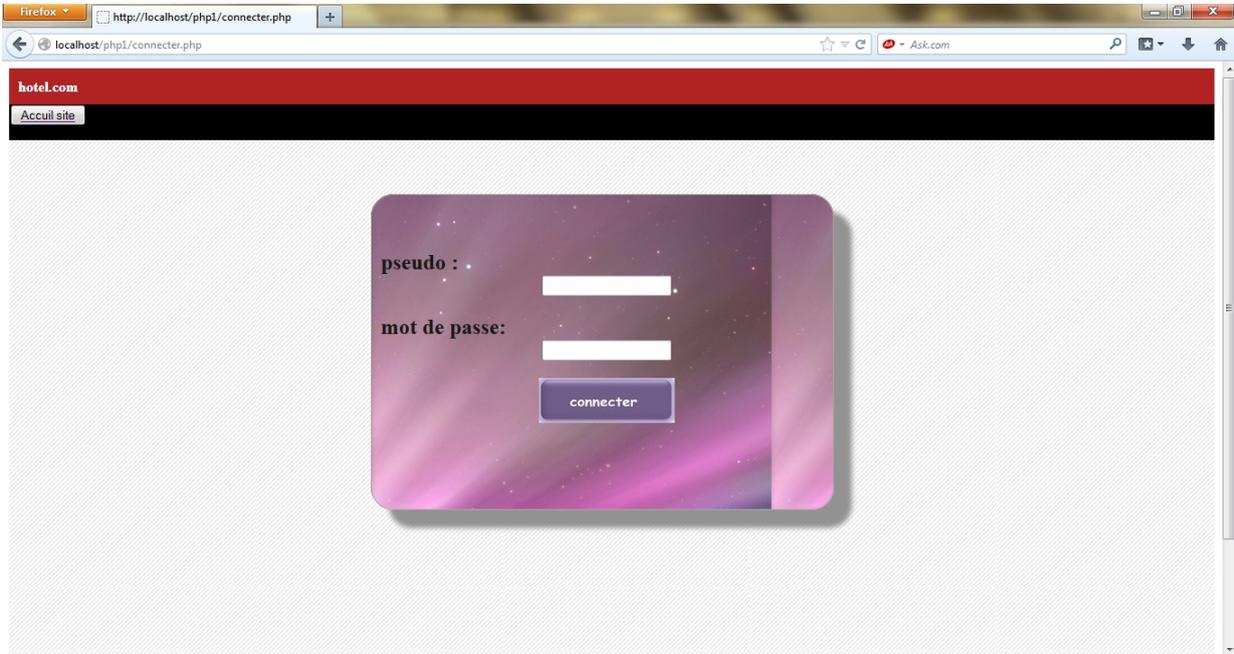
Cette page permet à un gérant d'hôtel de créer un compte.



*Figure 5.2.2. Page d'inscription d'un gérant d'hôtel*

### 2.3. Page d'authentification de gérant d'hôtel:

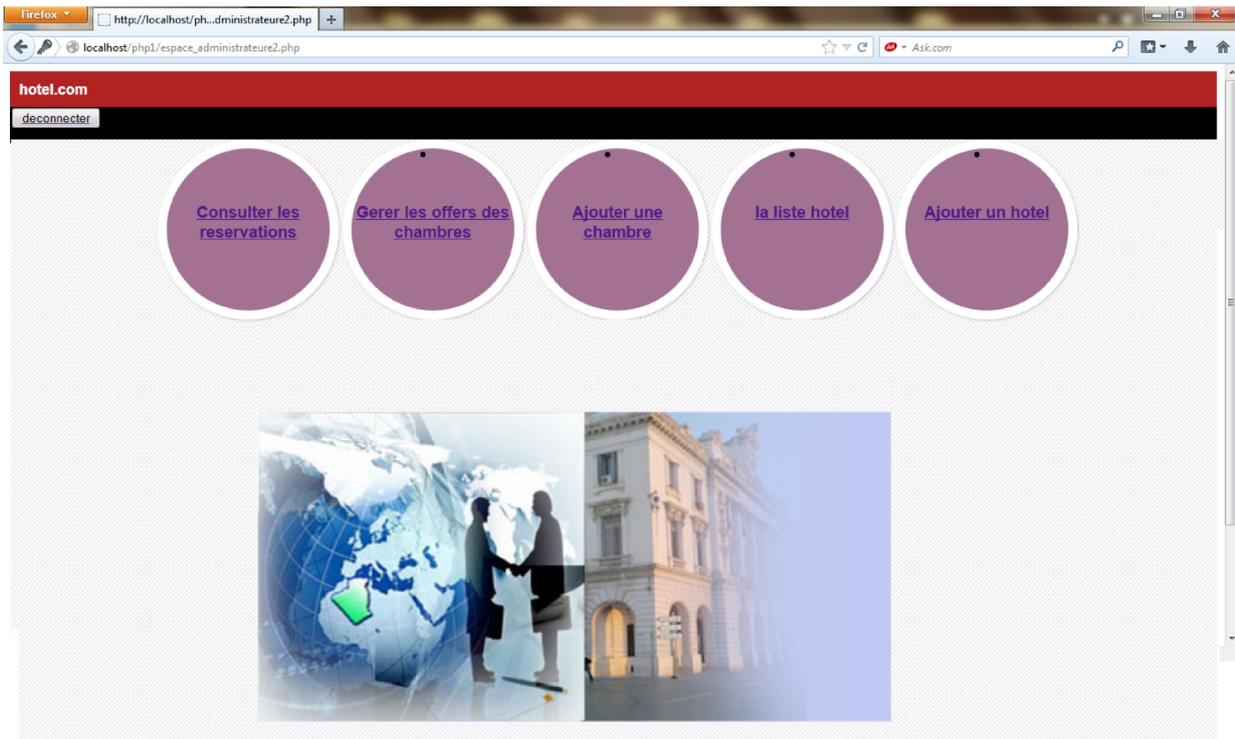
Cette page permet de connecter pour un client déjà s'inscrire dans le site.



*Figure 5.2.3. Page d'authentification de gérant d'hôtel*

### 2.4. Page d'espace administrateur:

C'est un espace réservé à l'administrateur du site, il pourra y accéder en introduisant son pseudo et son mot de passe. Il offre à l'administrateur le privilège de la mise à jour certain données de la base.



*Figure 5.2.4. Page d'espace administrateur*

### 2.5. Page d'espace client:

C'est un espace réservé au client du site, il pourra y accéder en introduisant son email et son mot de passe. Il offre au client le privilège de réserver une chambre et consulter ses réservations.

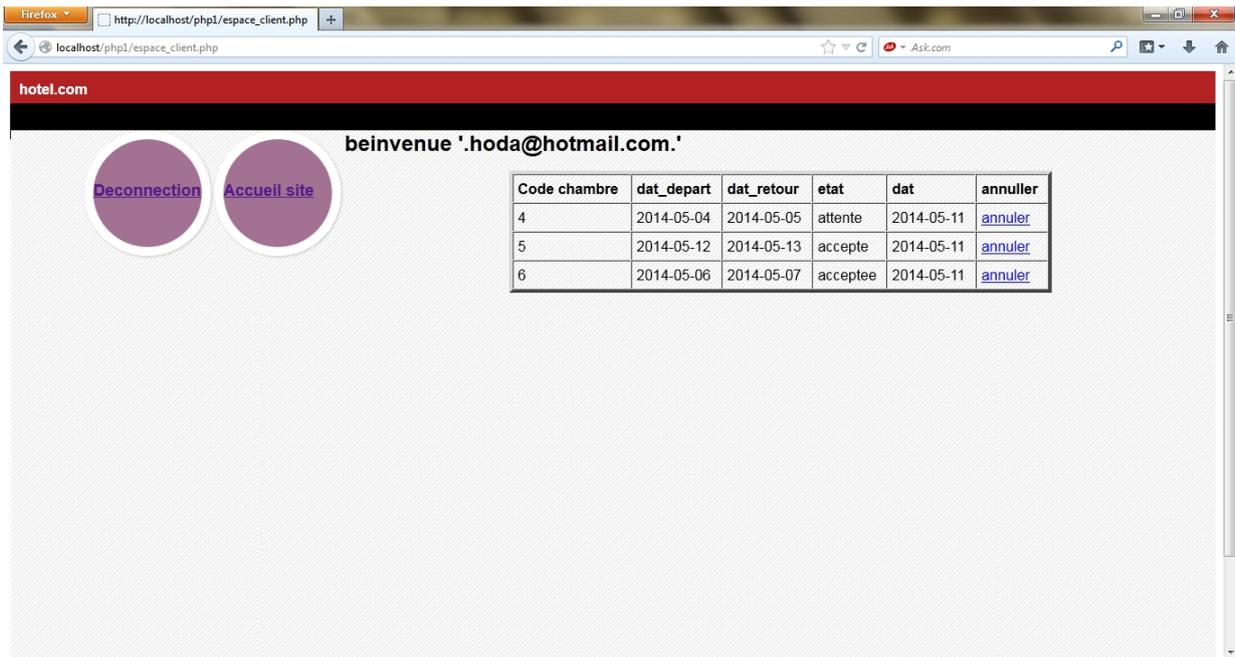
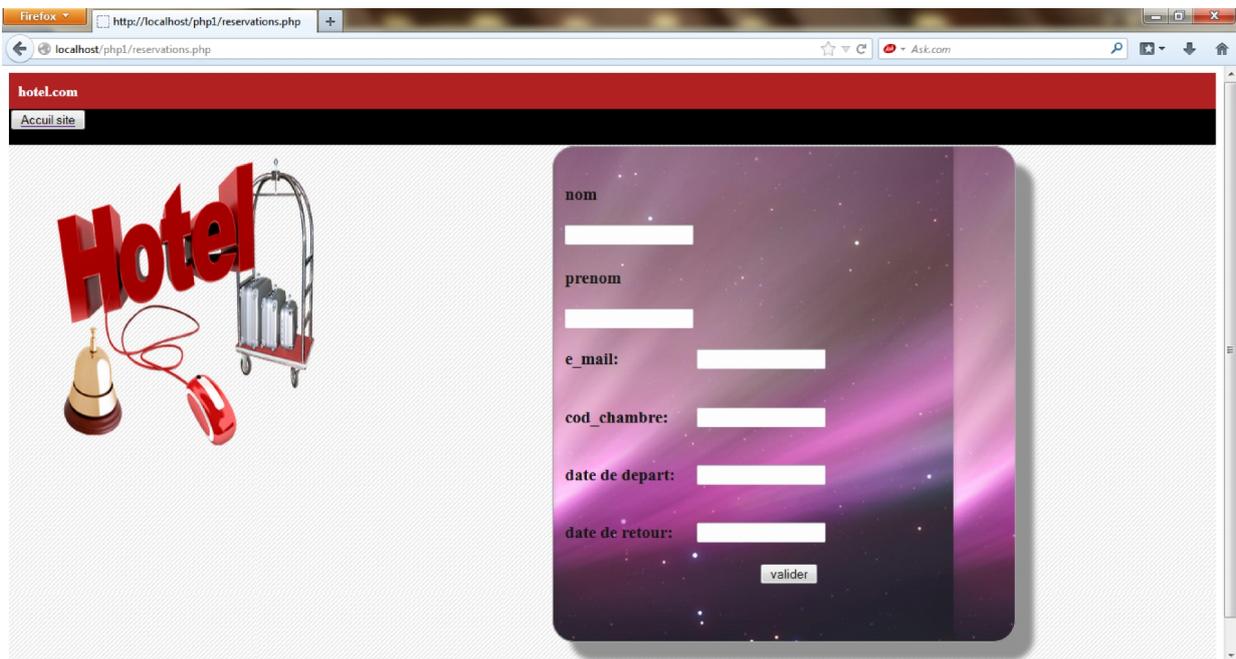


Figure 5.2.5. Page d'espace client

### 2.6. Page de réservation d'une chambre:

Une page de réservation est constituée d'un formulaire de réservation, qui est composé d'un ensemble de champs à remplir, ces champs contiennent des informations sur la réservation à effectuer. Ces informations seront sauvegardées dans la base après validation par le bouton "Valider".



*Figure 5.2.6. Page de réservation d'une chambre*

2.7. Page de la liste des hôtels:

Cette page affiché la liste des hôtels existants dans la base.

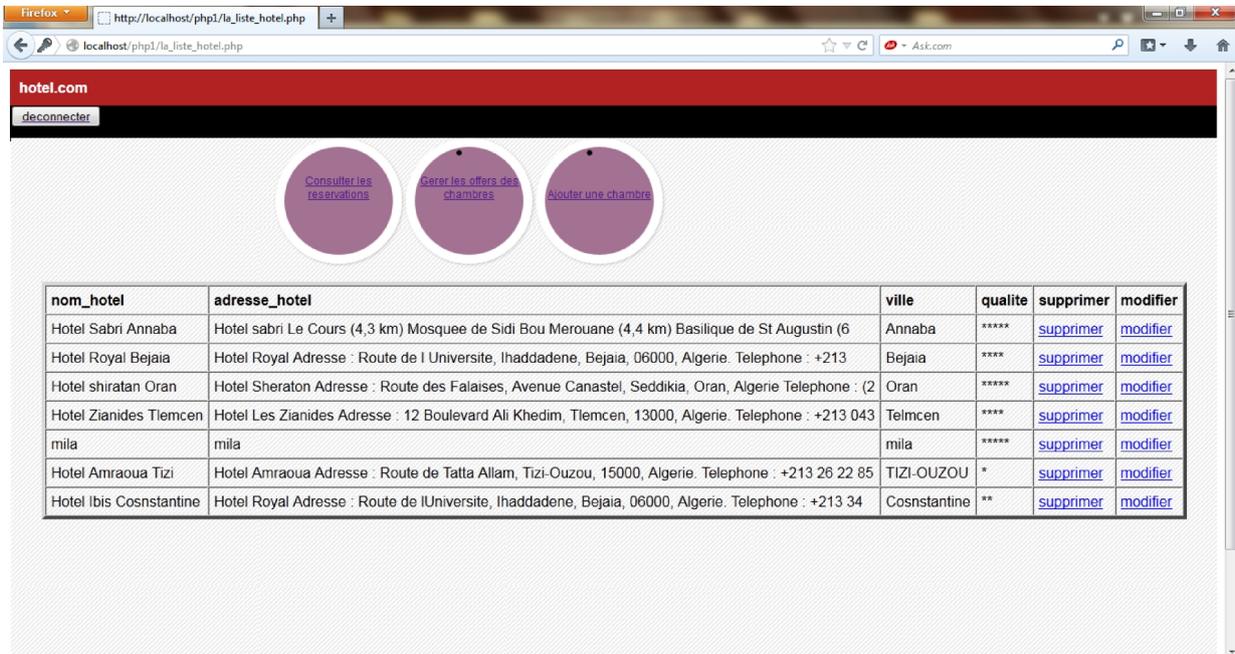


Figure 5.2.7. Page de la liste des hôtels

### 2.8. Page de la réservation des chambres:

Cette page affichée les chambres déjà réservé et permet de valider ou annuler une réservation.

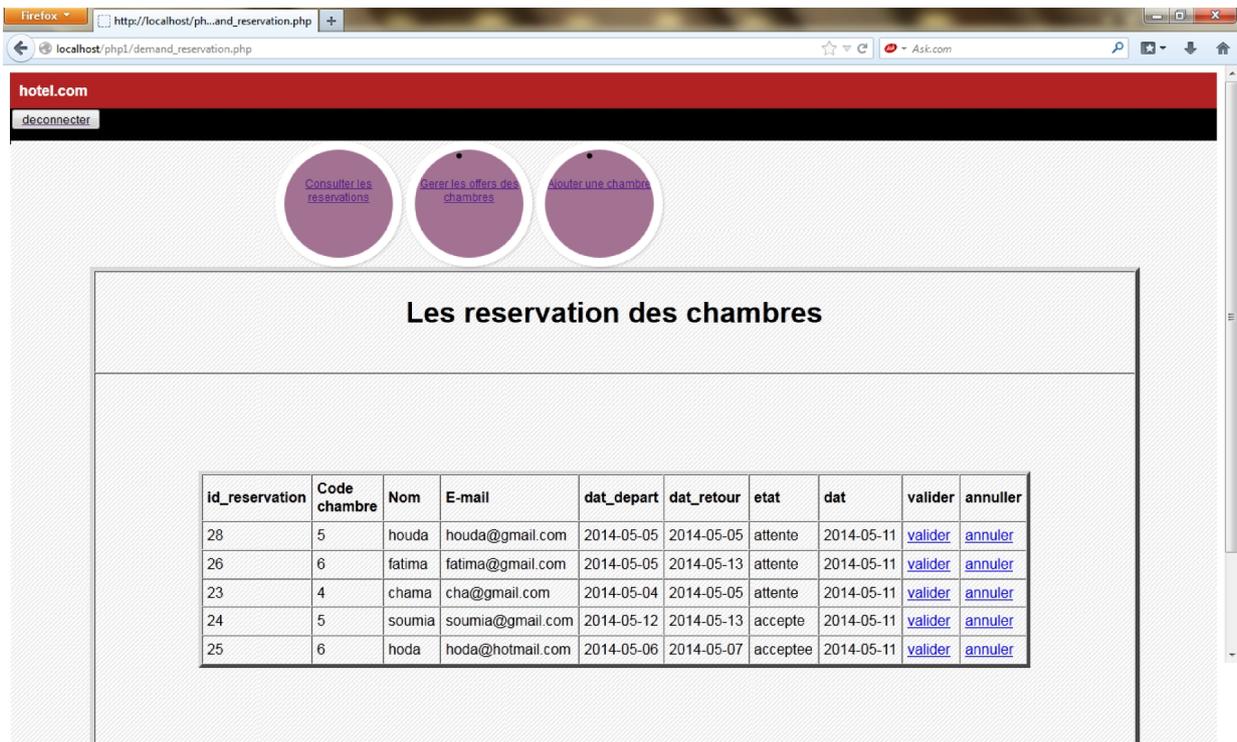


Figure 5.2.8. Page de réservation des chambres

### 2.9. Page de gestion des offres:

Cette page affich  la liste des chambres de un seul g rant et ce g rant permet de supprimer ou modifier une chambre.

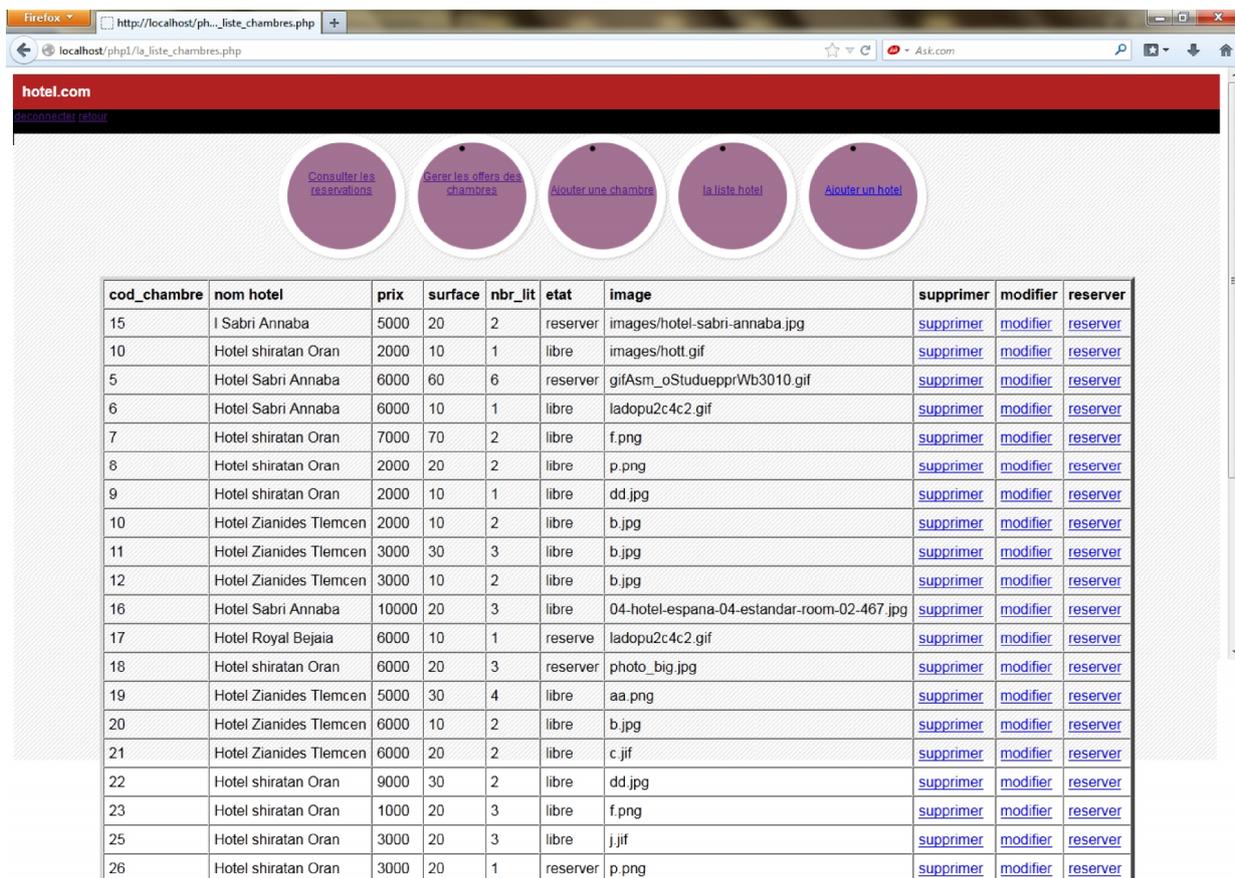
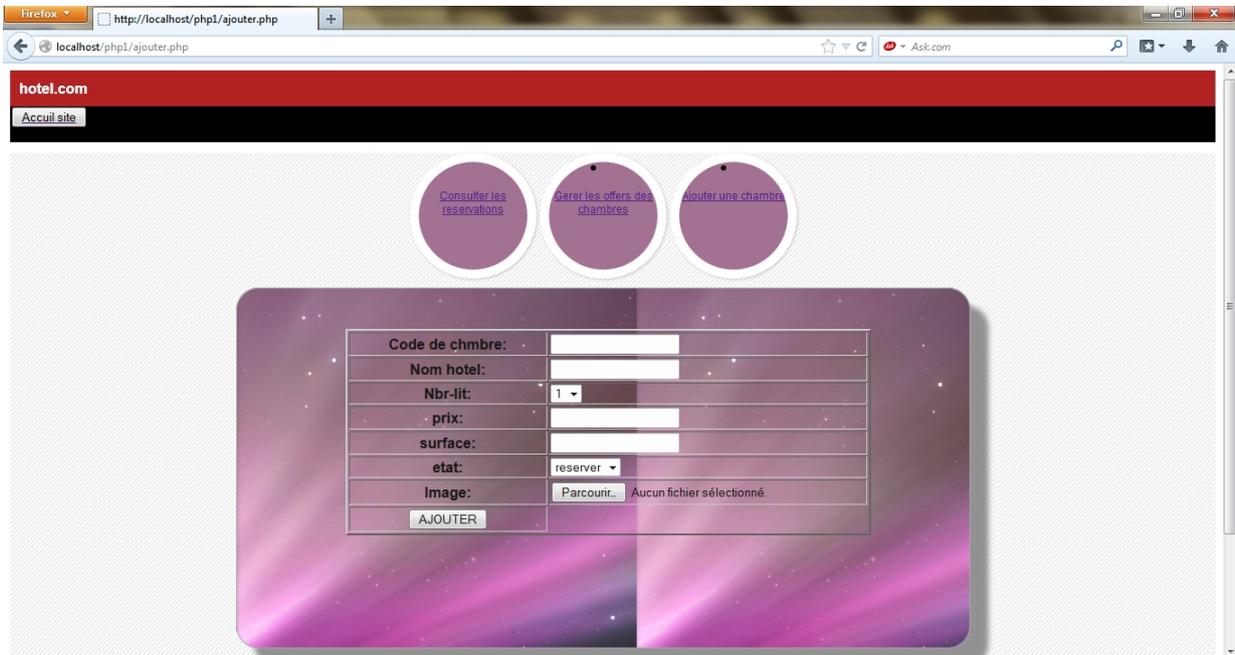


Figure 5.2.9. Page de gestion des offres

**2.10. Page d'ajout d'une chambre:**

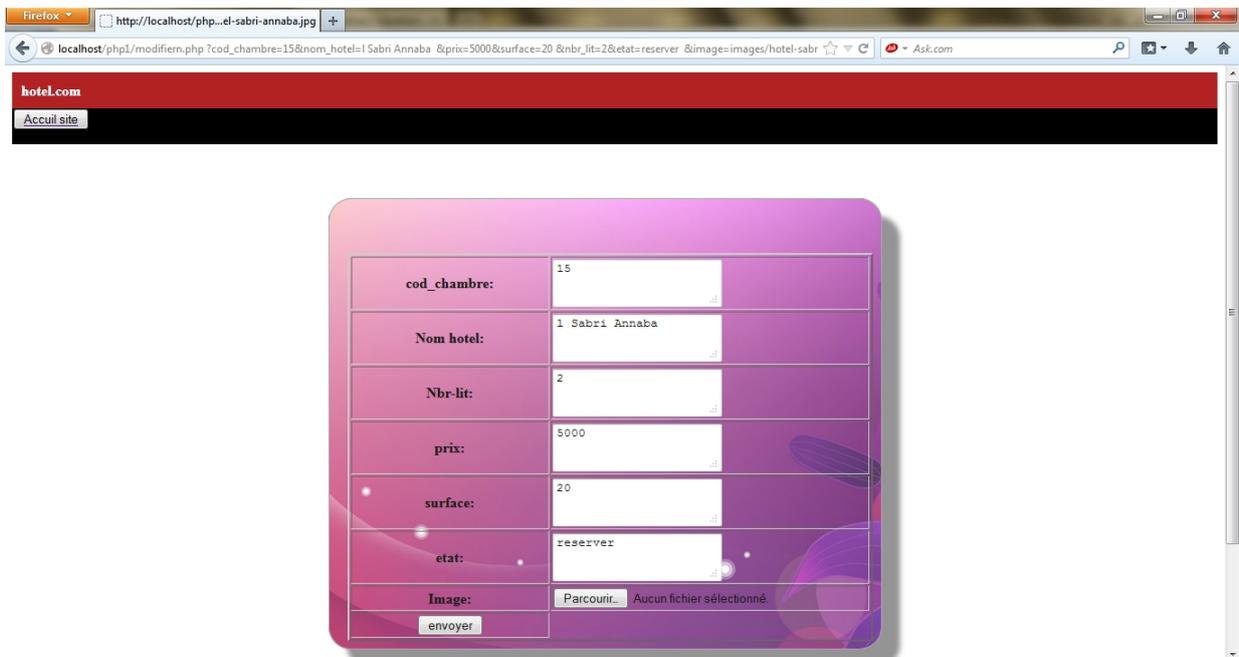
Cette page permet d'ajouter une chambre dans la base de données.



**Figure 5.2.10. Page d'ajout d'une chambre**

**2.11. Page de modification des caractéristiques des chambres:**

Cette page permet de modifier les caractéristiques des chambres.



**Figure 5.2.11. Page de modification des caractéristiques des chambres**

### 2.12. Page d'ajout d'un hôtel:

Cette page permet d'ajouter un hôtel dans la base de données.

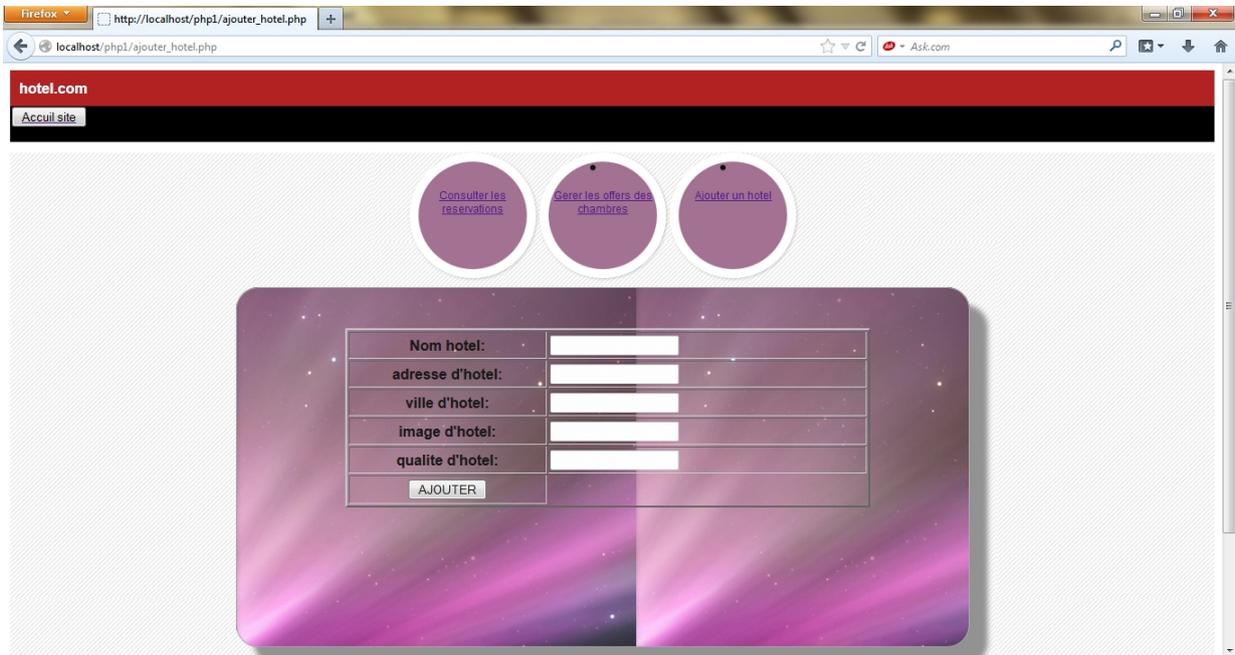
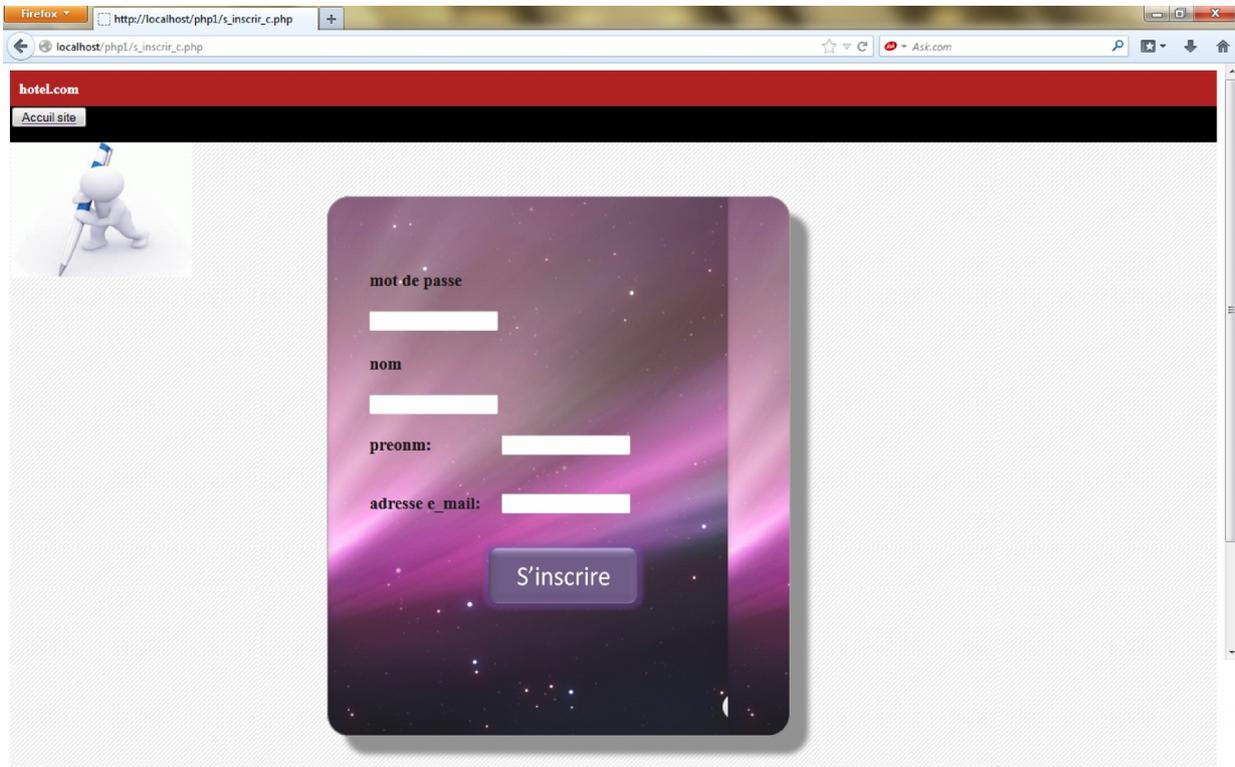


Figure 5.2.12. Page d'ajout d'un hôtel

### 2.13. Page d'inscription d'un client:

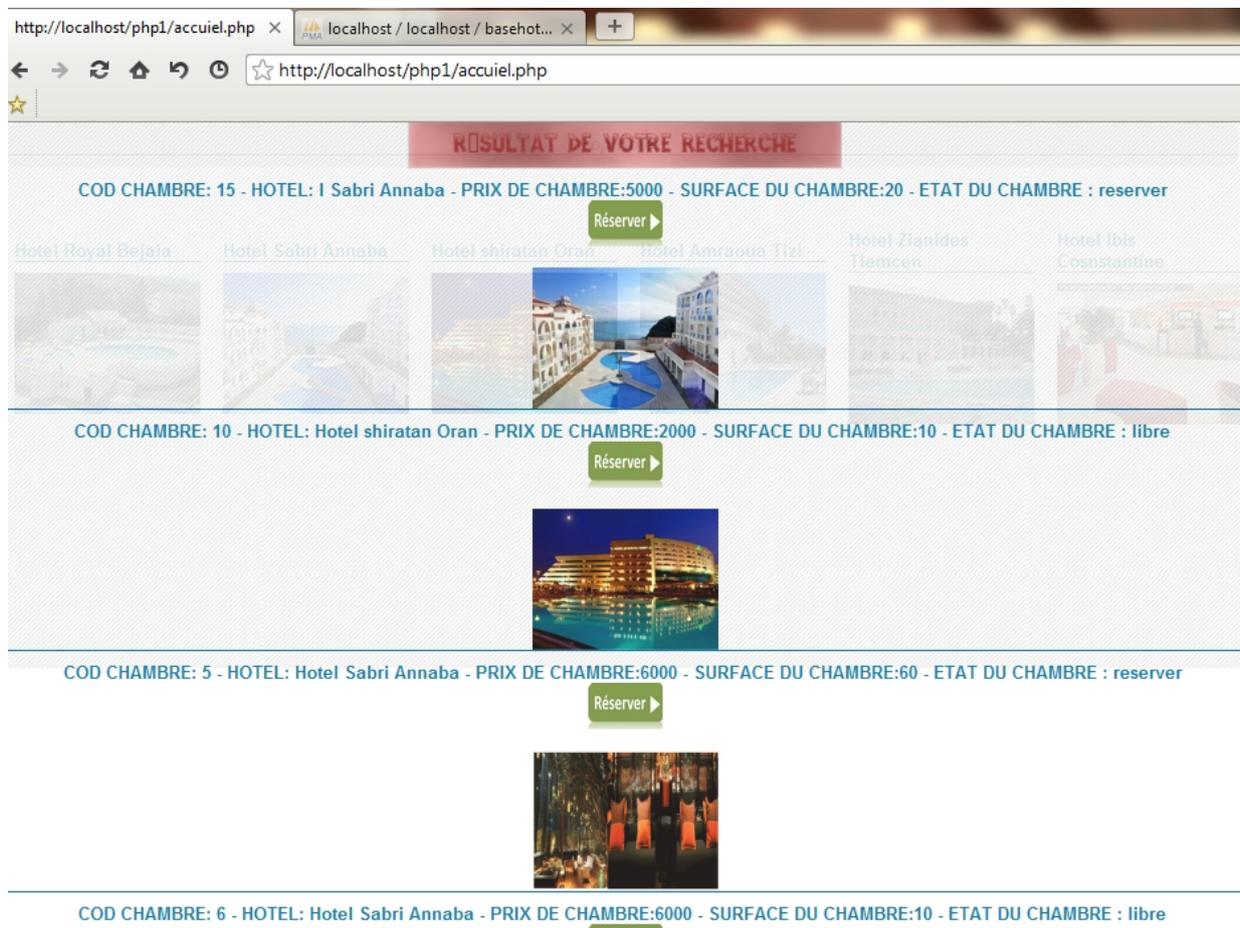
Cette page permet à un client de créer un compte.



*Figure 5.2.13. Page d'inscription d'un client*

### 2.14. Page de recherche d'une chambre:

Cette page permet de rechercher une chambre.



*Figure 5.2.14. Page de recherche d'une chambre*

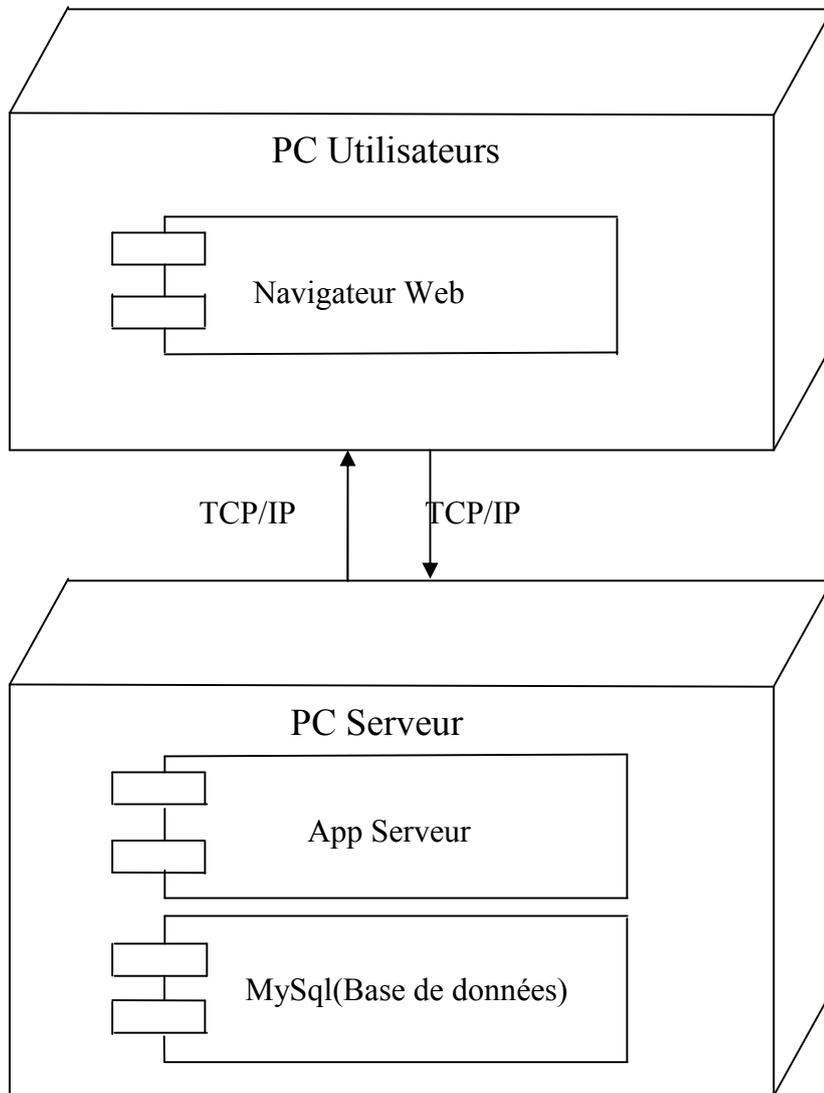
### 2.15. Page d'information d'un hôtel :

Cette page permet de donné des informations sur l'hôtel.



*Figure 5.2.15. Page d'information d'un hôtel*

**3. Diagramme de déploiement de l'application:**



**Figure 5.3.1. Le diagramme de déploiement**

### ***Conclusion:***

Dans ce chapitre on a présenté le détail des différentes interfaces de notre site web qui peut être utilisé avec différent navigateurs. On a essayé de le simplifier le maximum pour une meilleure utilisation.

# LISTE DES SINGLES ET ABRÉVIATIONS

PAN: Personal Area Network.

LAN: Local Area Network.

MAN: Metropolitan Area Network.

WAN: Wide Area Network.

SMTP: simple Mail Transfert Protocol.

MIME : Multipurpose Internet Mail Extension.

HTTP: Hypertext Transfer Protocol.

FTP: File Transfert Protocol.

WAIS: Wide Area Information Syste.

IP: Internet protocol.

WWW: world Wide Web.

UML: Unified Modeling Language.

PHP: Hypertext Preprocessor.

HTML: Hypertext Markup Language.

CSS: Cascading Style Sheets.

SQL: Structured Query Language.

SGBD : Système de gestion de base de données.

ASP: Active Server Pages.

## ***RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES***

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

[2] : Ronda Hauben publria The Internet: On its International Origins and Collaborative Vision en 2004.

[3] : Boufenneche Amine et Boudjadja Sara vers un site web dynamique pour l'achat et la vente des immobiliers en ligne, Centre universitaire de mila promotion 2012/2013.

[4] : Agence de création web, web master et web design, depuis 2002 Morphemzero est une agence d'infographie spécialisée dans la création de site internet le développement web et les applications multimédias.

[5] : Bernard gugger canopé académie de dijon 3, avenue Alain saveary-CS 2139321013 Dijon cedex.

Canopé académie de Dijon-pole informédia 2005/réalisé sous SPIP Mentions légales interface privée.

[6] : Mathieu Nebra concevez votre site web avec PHP et MYSQL – le développement et un site dynamique enfin a votre portée 2 eme edition 2013 Issu du célèbre site de zéro [www.siteduzéro.com](http://www.siteduzéro.com). :

[7] : [www.lopr.net/informatique.php?n=8](http://www.lopr.net/informatique.php?n=8)

[8] : PHP : Le tutoriel pour grands débutants pressés par Sylvie Vauthier (Accueil) 1er février 2009.

[9] : Belkacemi roumeissa et Benziane siham vers un site web dynamique pour le partage de documents, Centre universitaire de Mila promotion 2012/2013.

[10] : PHP/MySQL avecDreamweaver 8 8DITIONS EYROLLES 61, bd Saint-Germain 75240 Paris Cedex 05 [www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com).

[11]: Titre : L'essentiel pour concevoir un site web dynamique Auteur : C. Noiton .PHP et MY SQL en ligne.

# ***CONCLUSION GÉNÉRALE***

L'objectif de notre projet est la réalisation et la conception d'un site web dynamique pour la réservation des chambres d'hôtels.

Pour la réalisation de ce projet, on a utilisé pour la conception, l'outil de modélisation UML « langage de modélisation unifié ». Il décrit plusieurs diagrammes pour présenter les différents aspects statiques et dynamiques de l'application.

Pour l'implémentation on a utilisé des outils de développement récents (PHP, HTML et CSS) qui sont considérés comme les langages les plus importants dans le monde d'implémentation des applications Web. En effet le langage PHP assure la possibilité de communiquer facilement avec la base de données MySQL.

Nous pouvons dire qu'on a réalisé un travail de qualité en développant des interfaces performantes et conviviales qui permettant à l'utilisateur de réserver facilement et rapidement des chambres d'hôtels. On a aussi pris en compte l'aspect de sécurité en employant les authentifications par pseudo et mot de passe.

Malgré que tout ce qui a été réalisé dans notre projet, il reste quelques perspectives qui ne sont pas encore ajoutées à cet site donc il est possible d'ajouter un outil de communication avec des messages portable ou bien des messages email pour informer les clients s'il y a des nouveaux hôtels par les différentes régions.

Finalement nous espérons que ce modeste travail soit un modèle pour les autres étudiants notamment dans la conception et la réalisation des sites web dynamique.