

.. ̊ ̊ ̊ ̊ ̊  
République Algérienne Démocratique et Populaire  
̊ ̊ ̊ ̊ ̊

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



N° Réf :.....

Centre Universitaire  
Abd elhafid boussouf 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

# Conception et Réalisation d'un Site Web dynamique pour l'organisation d'une Conférence Internationale

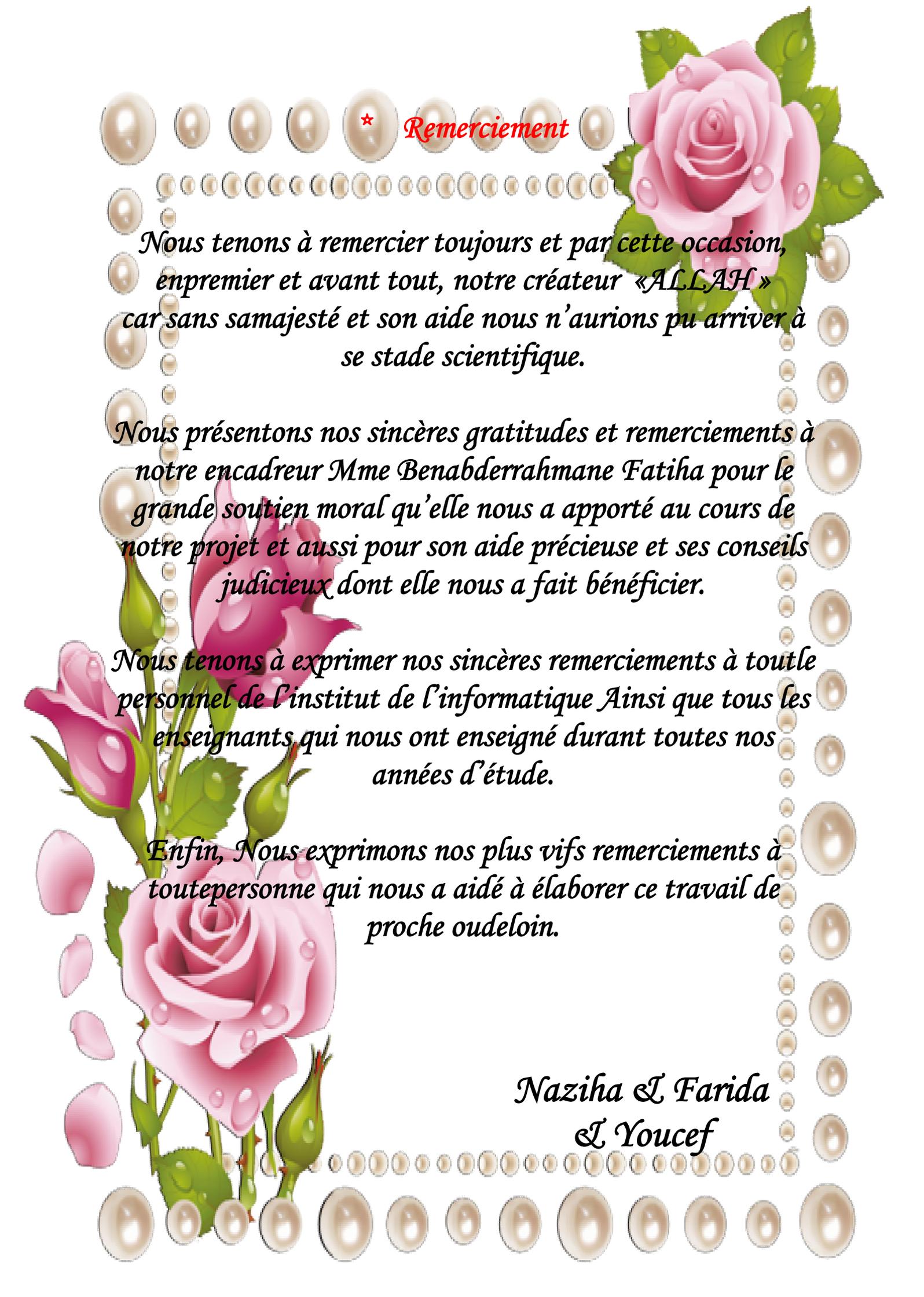
Préparé par :

-LEBLOUB NAZIHA  
- BOUARIOUA YUCEF  
- ZEROUKI FARIDA

Encadrer par :

-Mme f.benabderrahmane

Année universitaire :2014/2015



*\* Remerciement*

*Nous tenons à remercier toujours et par cette occasion, en premier et avant tout, notre créateur «ALLAH» car sans sa majesté et son aide nous n'aurions pu arriver à ce stade scientifique.*

*Nous présentons nos sincères gratitudee et remerciements à notre encadreur Mme Benabderrahmane Fatiha pour le grand soutien moral qu'elle nous a apporté au cours de notre projet et aussi pour son aide précieuse et ses conseils judicieux dont elle nous a fait bénéficier.*

*Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à tout le personnel de l'institut de l'informatique Ainsi que tous les enseignants qui nous ont enseigné durant toutes nos années d'étude.*

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

*Naziha & Farida  
& Youcef*

# Sommaire

Résumé.....	01
Introduction générale.....	02
Chapitre 01 : l'internet et les applications web.....	04
1.1 Introduction.....	05
1.2 Internet.....	05
1.2.1 Qu'est ce qu'internet.....	05
1.2.2 Histoire d'Internet.....	06
1.3 Les protocoles sur l'Internet .....	06
1.3.1 Le protocole de transmission TCP /IP.....	06
1.3.1.1 Le protocole IP.....	06
1.3.1.2 Le protocole TCP.....	07
1.4 Le modèle OSI.....	07
1.5 Les protocoles de communication.....	07
1.5.1 http.....	07
1.5.2 FTP .....	07
1.5.3 SMTP.....	07
1.6 Le Web.....	07
1.6.1 World Wide Web (WWW).....	07
1.6.2 Site Web.....	08
1.6.2.1 Quelques définitions.....	08
1.6.2.2 Les types de site web.....	08
1.6.2.2.1 Les sites web statiques.....	09
1.6.2.2.2 Les sites web dynamiques.....	10
1.6.2.2.3 Quel type de site pour quelle utilisation ?.....	10
1.7 Les architectures.....	11
1.7.1 L'architecture poste à poste.....	11
1.7.2 L'architecture client/serveur.....	11
1.8 Conclusion.....	11
Chapitre 02 : Le processus du développement.....	12
2.1 Introduction.....	13
2.2 Présentation du processus.....	13
2.3 La démarche d'analyse.....	13
2.3.1 Etude préliminaire .....	13
2.3.1.1 Objectifs.....	13
2.3.1.2 Les étapes de l'étude préliminaire.....	14
2.3.2 Le modèle des besoins.....	14
2.3.3 Spécification détaillée des besoins.....	14
2.3.4 Le modèle de domaine.....	14
2.3.5 Le diagramme de classes participantes.....	14

2.3.6 Conception détaillée du système.....	15
2.4 Conclusion.....	15
Chapitre 03 : étude de cas.....	16
3.1 Introduction.....	17
3.2 Etude préliminaire.....	17
3.2.1 Présentation globale du système.....	17
3.2.2 La définition des grands choix techniques.....	17
3.2.3 Les exigences fonctionnelles .....	17
3.2.4 Les exigences non fonctionnelles .....	17
3.2.5 La description du contexte du système.....	18
3.3 Le modèle des besoins.....	19
3.3.1 Le diagramme de cas d'utilisation .....	19
3.3.2 La description détaillée des CU par les fiches descriptives .....	21
3.3.3 Description des CU par les diagrammes de séquence système.....	26
3.3.4 Description des CU par les diagrammes d'activités .....	40
3.3.5 Description des CU par les diagrammes de séquence.....	50
3.4 modèle de domaine.....	60
3.5 Conception détaillée.....	61
3.5.1 Spécificités UML pour les applications Web.....	61
3.5.2 Diagramme des classes de conception.....	63
3.5.3 Diagramme de navigation entre les classes de conception .....	66
3.6 Conclusion.....	68
Chapitre 04 :implémentation.....	69
4.1 Introduction.....	70
4.2 Les langages de programmation et les outils de développement utilisé.....	70
4.2.1 Les langages de programmations.....	70
4.2.1.1 HTML.....	70
4.2.1.2 Java Script.....	70
4.2.1.3 CSS.....	70
4.2.1.4 php.....	70
4.2.1.5 MYSQL .....	71
4.2.2 Les outils de développement.....	71
4.2.2.1 easy php.....	71
4.2.2.2 PhpMyAdmin .....	71
4.3 Le passage du modèle du domaine au modèle relationnelle.....	72
4.3.1 Les règles de passage du diagramme de classe au modèle relationnel.....	72
4.3.2 Structure de la base de données.....	72
4.3.3 Implémentation de la base de données.....	72

<b>4.4 Quelques interfaces du site web.....</b>	<b>73</b>
<b>4.5 Conclusion.....</b>	<b>78</b>
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>79</b>
<b>Réfèrence bibliographiques.....</b>	<b>80</b>

# liste des figures

<b>Figure 01:</b> interconnexion entre les ordinateurs.....	05
<b>Figure 02:</b> Le modèle TCP / IP.....	06
<b>Figure03:</b> Le Modèle OSI .....	07
<b>Figure04:</b> Logo historique du World Wide Web par Robert Cailliau.....	08
<b>Figure05:</b> site statique.....	09
<b>Figure 06:</b> site dynamique .....	10
<b>Figure 07 :</b> diagramme de cas d'utilisation(côté administrateur).....	20
<b>Figure 08 :</b> diagramme de cas d'utilisation(côté client).....	21
<b>Figure 09 :</b> diagramme de séquence système «s'authentifier».....	27
<b>Figure 10 :</b> diagramme de séquence système «modifier session».....	28
<b>Figure 11:</b> diagramme de séquence système «ajouter session».....	29
<b>Figure 12 :</b> diagramme de séquence système «supprimer session».....	30
<b>Figure 13:</b> diagramme de séquence système «ajouter membre».....	31
<b>Figure 14 :</b> diagramme de séquence système «supprimer membre».....	32
<b>Figure 15 :</b> diagramme de séquence système «consulter papier».....	32
<b>Figure 16 :</b> diagramme de séquence système «répartir papier».....	33
<b>Figure 17 :</b> diagramme de séquence système «enregistré évaluation».....	33
<b>Figure 18 :</b> diagramme de séquence système «affecté papier accepté aux sessions ».....	34
<b>Figure 19 :</b> diagramme de séquence système «supprimer compte».....	35
<b>Figure 20:</b> diagramme séquence système «ajouter compte ».....	36
<b>Figure 21 :</b> diagramme de séquence système «modifier compte ».....	37
<b>Figure 22 :</b> diagramme de séquence système «consulter site».....	37
<b>Figure 23 :</b> diagramme de séquence système «inscrire à la conférence ».....	38
<b>Figure 24 :</b> diagramme de séquence système «soumettre papier ».....	39
<b>Figure 25 :</b> diagramme de séquence système «supprimer papier».....	39
<b>Figure 26 :</b> diagramme d'activité «s'authentifier».....	40
<b>Figure 27 :</b> diagramme d'activité «modifier session».....	41
<b>Figure 28 :</b> diagramme d'activité«ajouter session».....	42
<b>Figure 29 :</b> diagramme d'activité«supprimer session».....	43
<b>Figure 30 :</b> diagramme d'activité«ajouter membre».....	44
<b>Figure 31 :</b> diagramme d'activité «supprimer membre».....	45
<b>Figure 32 :</b> diagramme d'activité«consulter papier».....	46
<b>Figure 33 :</b> diagramme d'activité «répartir papier».....	46
<b>Figure 34 :</b> diagramme d'activité«enregistré évaluation».....	47
<b>Figure 35 :</b> diagramme d'activité«affecté papier accepté aux sessions».....	47
<b>Figure 36 :</b> diagramme d'activité «consulter site».....	48

<b>Figure 37</b> : diagramme d'activité «inscrire à la conférence».....	<b>48</b>
<b>Figure 38</b> : diagramme d'activité «soumettre papier».....	<b>49</b>
<b>Figure 39</b> : diagramme de séquence «supprimer papier».....	<b>50</b>
<b>Figure 40</b> :diagramme de séquence «s'authentifier».....	<b>51</b>
<b>Figure 41</b> :diagramme de séquence «modifier session».....	<b>52</b>
<b>Figure 42</b> :diagramme de séquence«ajouter session».....	<b>52</b>
<b>Figure 43</b> :diagramme de séquence«supprimer session».....	<b>53</b>
<b>Figure 44</b> :diagramme de séquence«ajouter membre».....	<b>54</b>
<b>Figure 45</b> :diagramme de séquence «supprimer membre».....	<b>55</b>
<b>Figure 46</b> :diagramme de séquence «consulter papier».....	<b>55</b>
<b>Figure 47</b> :diagramme de séquence «répartir papier».....	<b>56</b>
<b>Figure 48</b> :diagramme de séquence «enregistré évaluation».....	<b>56</b>
<b>Figure 49</b> :diagramme de séquence«affecté papier accepté aux sessions».....	<b>57</b>
<b>Figure 50</b> : diagramme de séquence «consulter site».....	<b>57</b>
<b>Figure 51</b> : diagramme de séquence «inscrire à la conférence».....	<b>58</b>
<b>Figure 52</b> : diagramme de séquence«soumettre papier».....	<b>59</b>
<b>Figure 53</b> : diagramme de séquence «supprimer papier».....	<b>60</b>
<b>Figure 54</b> : diagramme de classe métier.....	<b>61</b>
<b>Figure 55</b> : stéréotype page serveur «contrôle».....	<b>62</b>
<b>Figure 56</b> : stéréotype page client «interface».....	<b>62</b>
<b>Figure 57</b> : stéréotype page formulaire «form».....	<b>63</b>
<b>Figure 58</b> : Diagramme de classes de conception «Côté administrateur».....	<b>64</b>
<b>Figure 59</b> : Diagramme de classes de conception «Côté client».....	<b>65</b>
<b>Figure 60</b> : Diagramme de navigation «Côté administrateur».....	<b>67</b>
<b>Figure 61</b> : Diagramme de navigation «Côté client».....	<b>68</b>
<b>Figure 62</b> :l'interface de PHPMYADMIN.....	<b>71</b>
<b>Figure 63</b> :table base de données.....	<b>72</b>
<b>Figure 64</b> :table papier.....	<b>73</b>
<b>Figure 65</b> :table session.....	<b>73</b>
<b>Figure 66</b> : table lecteur.....	<b>73</b>
<b>Figure 67</b> : interface d'accueil .....	<b>74</b>
<b>Figure 68</b> : interface inscription.....	<b>74</b>
<b>Figure 69</b> : interface auteur.....	<b>75</b>
<b>Figure 70</b> : interface supprimer papier.....	<b>75</b>
<b>Figure 71</b> : interface soumettre papier.....	<b>76</b>
<b>Figure 72</b> : interface authentification.....	<b>76</b>
<b>Figure 73</b> : interface administrateur.....	<b>77</b>
<b>Figure 74</b> : interface ajouter session.....	<b>77</b>

**Figure 75** : interface consulter comptes.....78

## Résumé

L'organisation d'une conférence ou d'un symposium exige l'automatisation du suivi des rendez-vous et dates des sessions ainsi que les contributions des différents auteurs.

Notre objectif dans ce mémoire est de réaliser une application web capable de répondre aux besoins de publication et de communication qui exige l'organisation d'une conférence à savoir entre la recherche manuelle de documents permettre la soumission et la modification des papiers par leurs auteurs en ligne, permettre l'inscription à la conférence en ligne enregistrer le programme détaillé des sessions et des différents évaluations dans une base de données, ainsi que la publication via le site de la conférence de toutes les informations la concernant.

Pour la réalisation de notre projet nous avons suivi une démarche méthodologique inspirée d'UP et adaptée aux applications web.

Pour l'implémentation de notre projet nous avons utilisé les outils de développement : MySQL, DreamWeaver ,WampServer.

## Introduction générale

Dans notre monde qui s'élargit jour ,on trouve les différentes cultures humaines et sciences ont besoin de communiquer et d'échanger les informations et les connaissance C'est aussi que ,les conférence et les symposiums internationaux sont apparus .

Dans cette optique, l'informatique et les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) sont la meilleure solution pour bien communiquer et échanger les idées entre citoyens du monde et même entre pays .

Aussi,les applications informatiques proposent des solutions à ces besoins de communication dans tous les domaines de parmi les applications informatiques, les sites web et les applications web qui sont des applications de l'informatiques dont toutes les entreprises actuelles se proposent d'en tirer profit .

A cet effet , notre projet consiste à développer un site web dynamique pour l'organisation d'un conférence nationale au sendu centre universitaire de Mila.

Pour amener à terme notre projet , nous avons opté pour l'utilisation d'un processus de développement basé sur up et adapté aux applications web[9] les processus utilise le langage UML comme langage de modélisation.

En ce qui conserve l'implémentation, hors avons tiré profit des outils technologiques récents tels que l'environnement WamPserver doté du langage MySQL et du logiciel dreamweaver.

Notre mémoire est constitué d'une introduction générale , suivie de quatre chapitres , et d'une conclusion le premier chapitre « Internet et les applications web », est dédié à présenter des concepts jugés nécessaires sur le principe l'architecture, les avantages et les convenants du modèle client-serveur, aussi que le web.

Le deuxième chapitre« processus de développement »expose la méthodologie de développement adaptée à notre application.

Le troisième chapitre « étude de cas » est consacré à notre contribution par la définition des différents acteurs et les cas d'utilisations, et puis la proposition des différents diagrammes de cas d'utilisation , les fiches descriptives, les diagrammes de séquences et les diagrammes d'activités.

Enfin le quatrième chapitre « implémentation» présente les outils de développement que nous avons utilisés tel que : PHP , MySQL, HTML... et aussi le résultat de notre

implémentation résumé dans quelques 4 interfaces de notre site web de l'organisation d'une conférence internationale .

Chapitre 01

# Internet et les applications web

## 1.1 Introduction

S'il est un phénomène qui a marqué le monde de l'informatique, c'est bien celui d'Internet. Ce réseau mondial créé par l'armée américaine, puis utilisé par les chercheurs et autres scientifiques, a connu une croissance phénoménale auprès du grand public avec l'introduction du World Wide Web.

Cependant, il est nécessaire d'avoir un minimum de notion sur la technologie internet et le web, ce qui est l'objectif du présent chapitre.

## 1.2 Internet[1]

### 1.2.1 Qu'est ce qu'Internet ?

Il existe plusieurs définitions dans la littérature. On cite quelques une :

- **Définition 1** : Internet est un réseau international d'ordinateurs qui communiquent entre eux grâce à des protocoles d'échanges de données standard. Cette communication en réseaux se fait indépendamment des types d'ordinateurs utilisés (Mac, PC, Unix ou autres). Internet est un outil de communication qui utilise les fils téléphoniques, les fibres optiques, les câbles intercontinentaux et les communications par satellite.

- **Définition 2** : Internet est un système d'interconnexion de machines qui constitue un réseau informatique mondial, utilisant un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données.

C'est un réseau de réseaux, composé de millions de réseaux aussi bien publics que privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux. Internet transporte un large spectre d'information et permet l'élaboration d'applications et de services variés comme le courrier électronique, la messagerie instantanée et le World Wide Web.

Internet ayant été popularisé par l'apparition du World Wide Web, les deux sont parfois confondus par le public non averti. Le World Wide Web n'est pourtant que l'une des applications d'Internet.



**Figure 01:** interconnexion entre les ordinateurs.

-Il faut savoir qu'Internet est un réseau composé d'ordinateurs. Ceux-ci peuvent être classés en deux catégories.

- **Les clients** : ce sont les ordinateurs des internautes. 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. La plupart des internautes n'ont jamais vu un serveur de leur vie. Pourtant, les serveurs sont indispensables au bon fonctionnement du Web.

## 1.2.2 Histoire d'Internet

L'histoire d'Internet remonte au développement des premières télécommunications. 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*) 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 frappa à la porte 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, y compris avec les retombées de la bulle Internet.

## 1.3 Les protocoles sur l'Internet

### 1.3.1 Le protocole de transmission TCP /IP [4]

Le protocole TCP/IP définit une suite de divers protocoles probabilistes, appelé aussi modèle DOD (Department Of Defense), pour la communication sur un réseau informatique, notamment le protocole TCP et le protocole IP qui sont parmi les principaux protocoles de ce modèle.



**Figure02** : Le modèle TCP / IP

#### 1.3.1.1 Le protocole IP[5]

Le protocole IP (Internet Protocol, RFC 791) est au cœur du fonctionnement d'un Internet. Il assure sans connexion un service non fiable de délivrance de datagramme IP. Le service est non fiable car il n'existe aucune garantie que les datagrammes IP arrivent à destination .certains peuvent être perdus, dupliqués, retardés, altérés ou remis dans le désordre.

### 1.3.1.2 Le protocole TCP [3]

Le protocole TCP définit la structure des données et des acquittements échangés, ainsi que les mécanismes permettant de rendre le transport fiable. Il spécifie comment distinguer plusieurs connexions sur une même machine et comment détecter des paquets perdus ou dupliqués et remédier à cette situation. Il définit la manière d'établir une connexion et de la terminer.

### 1.4 Le modèle OSI

Le modèle OSI (Open System Interconnecting) est un modèle générique et standard d'architecture d'un réseau en 7 couches, élaborées par l'organisme ISO en 1984.



Figure 03 : Le Modèle OSI

## 1.5 Les protocoles de communication

### 1.5.1 http[6]

Le protocole HTTP (HyperText Transfer Protocol) est le protocole le plus utilisé sur Internet depuis 1990. C'est un protocole de communication client-serveur développé pour le World Wide Web. HTTPS (avec S pour *secured*, soit « sécurisé ») est la variante du HTTP *sécurisée* par l'usage des protocoles SSL ou TLS. HTTP est un protocole de la couche application. Il peut fonctionner sur n'importe quelle connexion fiable.

### 1.5.2 FTP[1]

File Transfer Protocol (protocole de transfert de fichiers) est un protocole de communication destiné à l'échange informatique de fichiers sur un réseau TCP/IP. Il permet, depuis un ordinateur, de copier des fichiers vers un autre ordinateur du réseau, ou encore de modifier des fichiers sur cet ordinateur. Ce mécanisme de copie est souvent utilisé pour alimenter un site web hébergé chez un tiers.

### 1.5.3 SMTP[7]

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) est un protocole ASCII, il est défini comme un protocole de transfert, donc un moyen pour router et délivrer le message à son destinataire finale.

## 1.6 Le Web

### 1.6.1 World Wide Web (WWW)[1]

Le World Wide Web (WWW), littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », communément appelé le Web, et parfois la Toile, est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet. Le Web permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles.



**Figure 04:** Logo historique du World Wide Web par Robert Cailliau.

## 1.6.2 Site Web

### 1.6.2.1 Quelques définitions

- **Un site Web** est un regroupement de pages web sur un sujet, un thème, un commerce ou une organisation. Un site Web a aussi une page principale. C'est une page Web qui aide les lecteurs à naviguer sur le site pour trouver l'information voulue.

Un site Web doit aussi être structuré. Comment une page Web est-elle reliée à une autre? Y a-t-il un ou plusieurs chemins ou parcours que les lecteurs peuvent utiliser pour naviguer à travers le site? Par exemple. Au début et à la fin de chaque page, il y a plusieurs boutons de navigation pour passer à la page précédente ou suivante.

#### - **Le client Web (navigateur)[1]**

On appelle logiciel client un programme qui utilise le service offert par un serveur. Le client envoie une requête et reçoit la réponse. Un navigateur Web est un logiciel client HTTP conçu pour accéder aux ressources du Web.

Sa fonction de base est de permettre la consultation des documents HTML disponibles sur les serveurs HTTP. Le support de d'autres types de ressource et d'autres protocoles de communication dépend du navigateur considéré. Exemples de navigateurs internet : Firefox, Google chrome, Internet Explorer de Microsoft.

#### - **Le serveur web [1]**

Un serveur web est un ordinateur connecté à Internet et sur lequel sont hébergés des sites web, composés de pages HTML (le serveur web, également appelé serveur HTTP, peut également être composé d'un groupe d'ordinateurs). Le logiciel fédérateur, sur un serveur web, est le serveur HTTP (Apache, le plus fréquemment), auquel viennent s'adjoindre un interpréteur de langage dynamique (PHP dans la plupart des cas), un gestionnaire de base de données (tel que MySQL) et d'autres programmes, comme un serveur SMTP.

La fonction d'un serveur web est de répondre aux requêtes des navigateurs Internet (Internet Explorer, Firefox, Chrome, Opéra, Safari...)

- **La requête :** C'est un message envoyé par le client au serveur décrivant l'opération à exécuter.
- **La réponse :** C'est le message envoyé par le serveur à un client (l'exécution d'une requête).

### 1.6.2.2 Les types de site web[2]

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

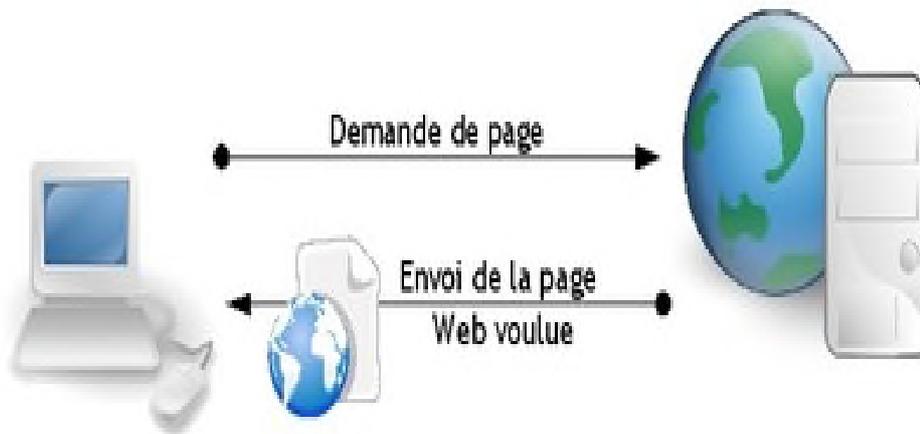
### 1.6.2.2.1 Les sites web statiques

#### a. Définition

Ce sont des sites réalisés uniquement à l'aide des langages (X) HTML et CSS. Ils fonctionnent très bien mais leur contenu ne peut pas être mis à jour automatiquement: il faut que le propriétaire du site (le webmaster) modifie le code source pour y ajouter des nouveautés. Ce n'est pas très pratique quand on doit mettre à jour son site plusieurs fois dans la même journée! Les sites statiques sont donc bien adaptés pour réaliser des sites "vitrine", pour présenter par exemple son entreprise, mais sans aller plus loin.

Ce type de site se fait de plus en plus rare aujourd'hui, car dès que l'on rajoute un élément d'interaction (comme un formulaire de contact), on ne parle plus de site statique mais de site dynamique. Lorsque le site est statique, le schéma est très simple. Cela se passe en deux temps :

- Le client demande au serveur une page Web.
- Le serveur lui répond en lui envoyant la page réclamée.



**Figure 05:** site statique

#### b. Quels avantages pour un site statique ?

On vient de voir qu'un site statique possède beaucoup d'inconvénient : il faut s'y connaître en HTML pour le modifier et l'étape de mise à jour est fastidieuse. (Pour résumer) Mais il faut aussi reconnaître au site statique des avantages dans plusieurs domaines :

- le site internet est mis à jour en local sur la machine de l'administrateur : il n'y a donc pas de surprise une fois que le site est en ligne.
- le site internet ne fait pas appel aux technologies en perpétuelles évolutions qui permettent la mise en place de sites dynamique (PHP, Ruby, Python, Perl, Java, ASP, etc.) : on gagne donc en sécurité et en veille technologique.
- le site internet statique consomme peu de ressource serveur : le site n'utilisant aucune technologie compliquée (au hasard : PHP + MySQL + Apache), les coûts d'entretien et de maintenance en activité sont très inférieurs à ceux d'un site dynamique.
- le site internet statique se sauvegarde plus facilement : ceux qui ont déjà manipulé les bases de données MySQL utilisées pour la création de sites dynamiques savent que c'est une galère à sauvegarder et à restaurer. Le fait de disposer directement des pages HTML du site facilite la sauvegarde (un simple copier / coller sur une clé USB est c'est bon !).

### 1.6.2.2.2 Les sites web dynamiques

#### a. Définition

Plus complexes, ils utilisent d'autres langages en plus de HTML et CSS, tels que PHP et MySQL. Le contenu de ces sites web est dit « dynamique » parce qu'il peut changer sans l'intervention du webmaster ! La plupart des sites web que vous visitez aujourd'hui, y compris le Site du Zéro, sont des sites dynamiques. Le seul pré requis pour apprendre à créer ce type de sites est de déjà savoir réaliser des sites statiques en HTML et CSS.



Figure 06: site dynamique

#### b. Quels avantages pour un site dynamique ?

- De nombreux scripts gratuits existent déjà et permettent de réaliser tous les sites qu'on souhaite. Ainsi en téléchargeant le script (ou CMS : Content Management System) qui va bien, il sera très simple de créer un forum, un blog ou tout autre site.
- La mise à jour est très simple : une fois le script dynamique en place, on met à jour le site en ligne dans la partie « administration » du site. On peut donc mettre à jour le site de n'importe quel ordinateur et même depuis certains téléphones mobiles (avec accès Internet naturellement).
- Avec un site dynamique il est possible de réaliser une grande interaction avec les visiteurs : les visiteurs peuvent donc rester beaucoup plus longtemps sur vos pages si les fonctionnalités sont intéressantes.

#### 1.6.2.2.3 Quel type de site pour quelle utilisation ?

On utilisera un site web statique pour une utilisation bien particulière. On utilisera ce fonctionnement pour un site web nécessitant peu de maintenance, peu de mise à jour et contenant peu de pages. En effet, comme la mise à jour d'un site Internet statique peut être fastidieuse, on utilisera ce type de site uniquement si les mises à jour sont exceptionnelles.

Car, à chaque mise à jour il faudra modifier la page HTML du site et la mettre en ligne en effectuant une copie par FTP.

On utilisera plutôt un site dynamique si on souhaite créer une interaction avec ses lecteurs. Le site dynamique permet de se connecter en ligne sur son site pour réaliser sa mise à jour en direct. Une fois la mise à jour du site dynamique effectuée, le résultat apparaît directement aux lecteurs. On privilégiera donc les sites web dynamiques pour les sites permettant aux visiteurs de laisser des commentaires (blogs) ou de converser avec d'autres lecteurs (forums).

De même si le site doit être mis à jour très fréquemment (plusieurs fois par semaine) on pourra choisir de créer un site dynamique même si aucune interaction n'est prévue avec les visiteurs.

Par exemple pour réaliser un site vitrine présentant les 10 produits vendus par une entreprise on pourra choisir :

- ❖ **Un site statique** si les produits ne sont modifiés qu'une ou deux fois par mois et qu'un ou deux nouveaux produits sont ajoutés au catalogue chaque année.
- ❖ **Un site dynamique** si on souhaite que les visiteurs ajoutent des commentaires sur les fiches produits et/ou qu'il faut modifier très souvent (ajout, suppression, modification) les fiches produits.

## **1.7 Les architectures[8]**

### **1.7.1 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.

### **1.7.2 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).

## **1.8 Conclusion**

Dans ce premier chapitre, nous avons vu quelques notions sur la technologie Internet et concepts du World Wide Web, les protocoles et les architectures des réseaux.

# Chapitre 02

# Le processus de développement

## **2.1 Introduction**

Le processus définit une séquence d'étapes, partiellement ordonnées, qui concourent à l'obtention d'un système logiciel ou à l'évolution d'un système existant. L'objet d'un processus de développement est de produire des logiciels de qualité qui répondent aux besoins de leurs utilisateurs dans des temps et des coûts prévisibles. Plus simplement, un processus doit permettre de répondre à la question fondamentale : « Qui fait quoi et quand ? ». Pour éviter les erreurs majeurs de notre démarche d'analyse, nous avons fait recours à le processus unifié (UP).

## **2.2 Présentation du processus**

Le Processus Unifié UP (Unified Process) est un processus de développement logiciel itératif et incrémental, centré sur l'architecture, conduit par les cas d'utilisation et piloté par les risques :

### **-Itératif et incrémental**

le projet est découpé en itérations de courte durée (environ 1 mois) qui aident à mieux suivre l'avancement global. 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.

## **2.3 La démarche d'analyse**

La démarche de développement que nous avons adoptée pour le site constitue une adaptation du processus UP pour des projets de logiciel de petite taille, en plus elle introduit au cours de l'analyse et de la conception, des concepts spécifiques aux applications web. La démarche de développement s'articule autour des étapes citées ci-dessous :

- 1) L'étude préliminaire.
- 2) Le modèle des besoins.
- 3) La spécification détaillée des besoins.
- 4) Le modèle de domaine.
- 5) diagramme de classes .
- 6) La conception détaillée du système.
- 7) L'implémentation.

### **2.3.1 Etude préliminaire**

#### **2.3.1.1 Objectifs**

- Bien comprendre le système.
- Recenser tous les besoins fonctionnels ou opérationnels.
- Décrire textuellement ces besoins.

Cette étape prépare la description des besoins par les CU.

### **2.3.1.2 Les étapes de l'étude préliminaire**

#### **a)Présentation globale du système**

Décrire par le texte, les objectifs globaux du système (projet).

#### **b)Détermination des grands choix techniques**

Fixer les techniques qu'on va utiliser pour le développement. On a parmi ces techniques :

- processus de développement à suivre.
- L'outil de modélisation.
- L'architecture du logiciel.
- La plate forme disponible.

#### **c)Les exigences fonctionnelles**

Décrire textuellement les grandes fonctionnalités attendues du système construire.

#### **d)Les exigences non fonctionnelles**

Ce sont les exigences liées à l'exploitation du système telles que :

- Le volume de données que le système sera appelé à traiter.
- Les contraintes temporelles.
- Les besoins liés à la sécurité tel que : l'authentification des acteurs du système notamment via les mots de passe des utilisateurs.

#### **e)La description du contexte du système**

- La détermination des tous les acteurs.
- La détermination des messages.
- Elaborer le diagramme de contexte dynamique (D.C.D)

### **2.3.2 Le modèle des besoins**

- Déterminer tous les acteurs.
- Recenser tous les CU.
- Etablir le DCU.
- Pour chaque CU on établit : la fiche descriptive et le diagramme d'activités (DAC).

### **2.3.3 Spécification détaillée des besoins**

- Déterminer les scénarios pour chaque CU.
- Décrire textuellement des scénarios.
- Représenter chaque scénario par un DSE.

### **2.3.4 le modèle de domaine**

C'est est une étape totalement dissociée de l'analyse des besoins, elle se divise par plusieurs étapes:

- identifier les classes métier.
- Identifier les entités ou concepts du domaine.
- Identifier et ajouter les associations et les attributs.
- Organiser et simplifier le modèle en éliminant les classes en paquetage selon les principes de cohérence et d'indépendance.

### **2.3.5 diagramme des classes participantes**

Il effectue la jonction entre, d'une part, les cas d'utilisation, et le modèle du domaine, et d'autre part, les diagrammes de conception logicielle, il modélise trois types de classe d'analyse, les dialogues, les contrôles et les entités ainsi que leurs relations :

#### **-Les classes de dialogue**

Elles permettent les interactions entre l'IHM (Interface Homme/Machine) et les utilisateurs . Ces classes sont directement issues de l'analyse de la maquette. En général les dialogues vivent seulement le temps du déroulement du cas d'utilisation concerné.

#### **-Les classes de contrôle**

Ces classes modélisent la cinématique de l'application. Elles font la jonction entre les dialogues et les classes métier en permettant aux différentes vues de l'application de manipuler des informations détenues par un ou plusieurs objets métier. Elles contiennent les règles applicatives et les isolent à la fois des dialogues et des entités.

### **-Les classes entités**

Ce sont les classes métier qui proviennent directement du modèle du domaine, elles sont généralement persistantes, c'est-à-dire qu'elle survient à l'exécution d'un cas d'utilisation particulier et qu'elles permettant à des données et des relations d'être stockées dans des fichiers ou des bases de données. Lors de l'implémentation, ces classes peuvent ne pas se concrétiser par des classes mais par des relations, au sens des bases de données relationnelles.

### **2.3.6 La conception détaillée du système**

Elle contient plus de détails en prenant en compte les objets systèmes en plus des objets métier, elle consiste à élaborer :

- Le diagramme des classes de conception (détaillée).
- Le diagramme de navigabilité.
- l'architecture logicielle du système, cette architecture est modélisée par un diagramme de composants où sont spécifiés les différents modules du système, ainsi que leurs interactions.

## **2.4 Conclusion**

Ce chapitre a présenté les différentes phases de la démarche de développement adoptée Unified Process (UP) La famille des UP constitue une trame commune pour intégrer les meilleures pratiques de développement.

# Chapitre 03

## Etude de cas

### **3.1 Introduction**

Dans ce chapitre, nous appliquons la démarche d'analyse que nous avons présentée dans le deuxième chapitre, sur notre étude de cas que nous rappelons est: «développement d'un site web dynamique pour l'organisation d'une conférence internationale». Cette analyse va s'articuler autour de trois phases qui sont :

- L'étude préliminaire.
- Le modèle des besoins.
- Le modèle de domaine.
- Conception détaillé.

### **3.2 Etude préliminaire**

C'est la première étape de notre processus de développement. Elle survient à la suite d'une décision de démarrage de projet, et consiste à effectuer un premier repérage des besoins fonctionnels et non fonctionnels, en considérant le système comme une boîte noire, afin d'étudier sa place dans le système métier plus global de l'entreprise. Après avoir identifié les acteurs qui interagiront avec le système, il sera développé un premier modèle UML de niveau contexte, pour pouvoir établir précisément les frontières fonctionnelles du système.

#### **3.2.1 Présentation globale du système**

Le système à développer est un site Web dynamique pour l'organisation d'une conférence internationale. Il a pour objectifs de :

- publier sur le site tout ce qui concerne la conférence.
- effectuer l'organisation de la conférence internationale.

#### **3.2.2 La définition des grands choix techniques**

- Le processus de développement : UP (unified process).
- L'outil de modélisation : UML (unified modeling language).
- L'architecture de l'application : client/serveur.
- La plate forme disponible : pc+Windows XP + wampserver

#### **3.2.3 Les exigences fonctionnelles**

Ce sont les actions que doit effectuer le système en réponse à une demande, Dans notre le système doit permettre de :

- gérer les comites de lecture.
- gérer les sessions.
- gérer les papiers (articles).
- gérer les comptes des utilisateurs de site.
- publier les informations relatives à la conférence sur le site.
- s'inscrire à la conférence.
- soumettre ou supprimer les papiers par leur auteur.

#### **3.2.4 Les exigences non fonctionnelles**

On distingue trois types d'exigences fonctionnelles :

##### **-Les exigences de qualité**

Pour attirer un internaute sur un site institutionnel, il est important de répondre aux exigences de qualité suivantes :

-Une ergonomie sobre et efficace : l'accès au site, et aussi pour les contributions ne doivent pas prendre beaucoup de temps.

-La mise en page du site doit faciliter son utilisation à l'aide d'une représentation claire.

### **-Les exigences de performance**

Elles concernent généralement le temps de réponse. Pour les applications Web, il est courant de spécifier le temps maximal de chargement par page: "le chargement d'une page Web dans le navigateur ne devrait pas prendre plus de 16 secondes".

### **-Les exigences de sécurité**

La saisie du mot de passe par les utilisateurs devra s'effectuer de manière sécurisée.

## **3.2.5 la description du contexte du système**

### **a-identification des acteurs**

- l'administrateur : gère toutes les activités liées à la conférence en particulier :

-il doit créer la conférence et déterminer les dates important (la date de la conférence, la date limite de soumission des papiers, la date d'acceptation...)

-il détermine aussi les sessions (les thèmes) et les responsables correspondants

-il construit la liste des comités de lecture.

-comme les responsables il a le droit d'assigner les papiers aux comités, de voir les évaluations des papiers et décider de leur état (accepté, rejeté, en ballottage), il peut aussi changer la session du papier.

- Le responsable : c'est le président de la session, il a la responsabilité de choisir les comités pour la session.

-il répartit les papiers aux comités de sa session.

-il peut évaluer et voir les évaluations des papiers de sa session.

-il a le droit de décider de l'état des papiers (accepté, rejeté, en ballottage).

\* le comité peut évaluer les papiers répartis.

Il est a noter que les différentes activités du comité et de responsables des sessions ne se font pas directement.

- L'auteur : il peut :
  - soumettre des papiers.
  - supprimer les papiers soumis.
  - il doit s'authentifier dans les deux cas.

- L'internaute :

L'internaute peut consulter les informations site concernant la conférence (l'appel à contributions).Il peut aussi créer un compte sur le site web pour soumettre un papier ou bien pour s'inscrire à la conférence.

### **b- identification des messages**

On a les messages suivant :

L'administrateur :

- S'authentifier.
- Ajouter session.
- Supprimer session.
- Modifier session.

- Ajouter membre.
- Supprimer membre.
- Modifier compte.
- Ajouter compte.
- Supprimer compte.
- Consulter les papiers.
- Répartir papiers.
- Enregistrer évaluation.
- Affecter papiers acceptés aux sessions.

L'auteur :

- S'authentifier.
- Soumettre papier.
- Supprimer papier.

L'internaute :

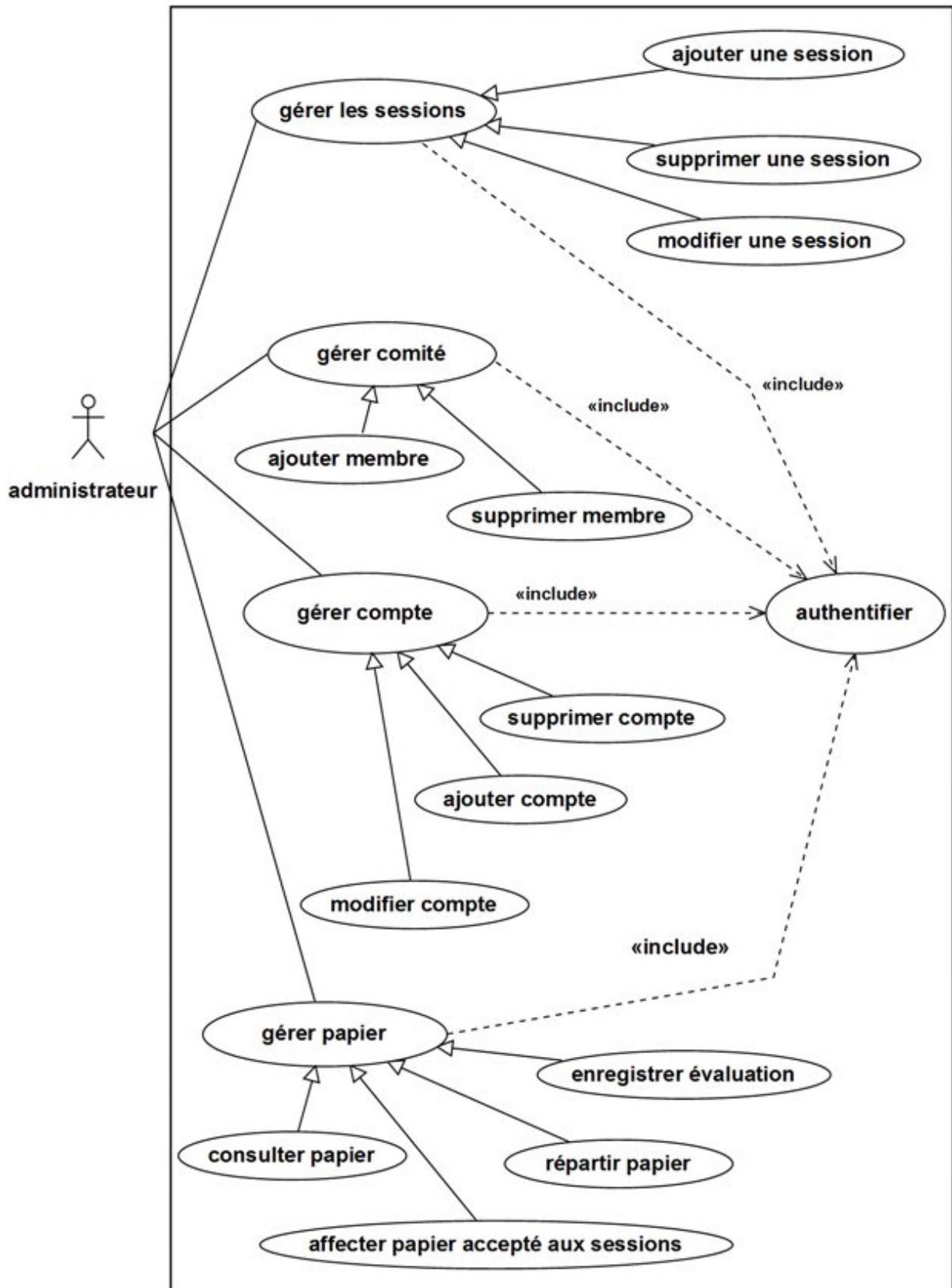
- Consulter site.
- S'inscrire à la conférence.

### **3.3 Le modèle des besoins**

La capture des besoins fonctionnels nous a permis d'identifier les différents cas d'utilisation du site que nous avons spécifiés en utilisant un diagramme de cas d'utilisation.

#### **3.3.1 Le diagramme de cas d'utilisation**

- **Coté administrateur :**



**Figure 07** :diagramme de cas d'utilisation(coté administrateur)

- coté client :

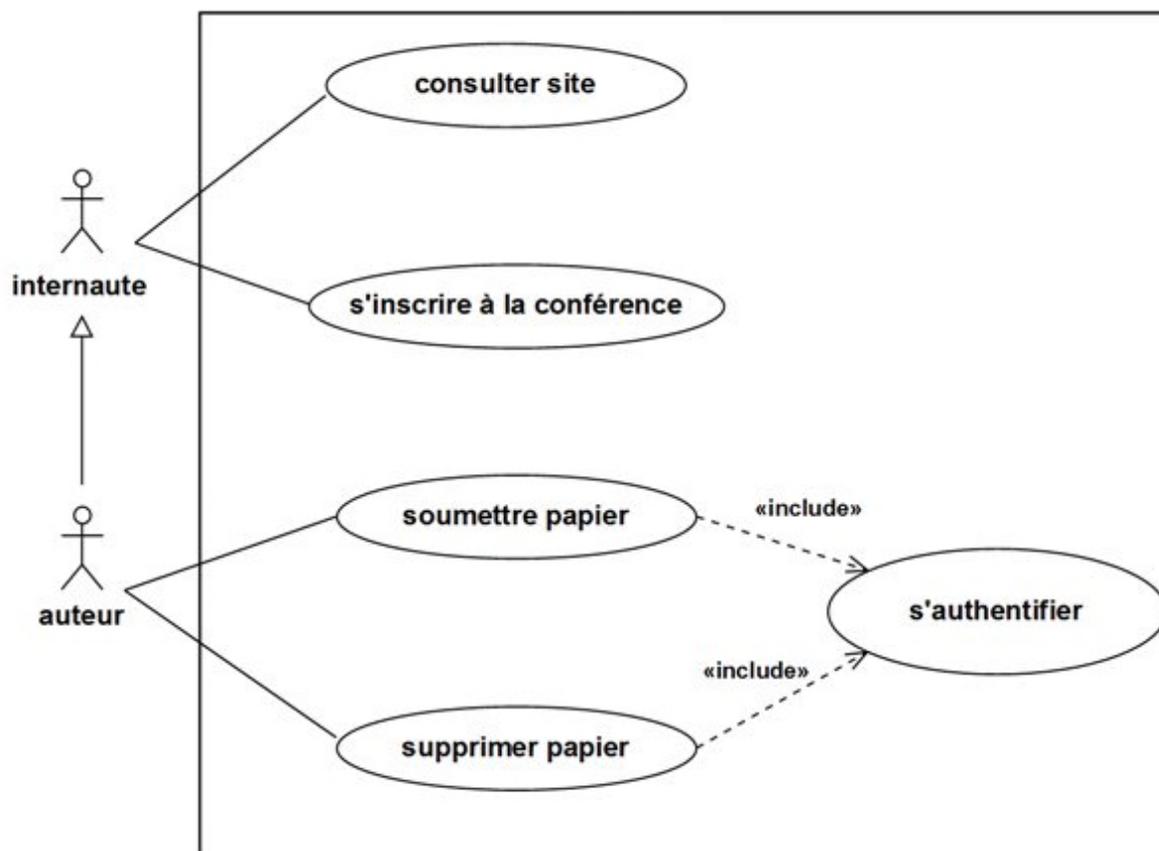


Figure 08 :diagramme de cas d'utilisation(coté client)

### 3.3.2 La description détaillée des CU par les fiches descriptives

Coté administrateur :

<b>Cas d'utilisation</b>	S'authentifier
<b>L'acteur principal</b>	L'administrateur
<b>Objectif</b>	Vérifier l'autorisation d'accéder au système
<b>Pré-condition</b>	L'utilisateur possède un compte.
<b>Post-condition</b>	L'utilisateur est identifié par le système et la page d'accueil est accessible
<b>Scénario Nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur lance l'application.</li> <li>2. Le système affiche le formulaire de «login».</li> <li>3. Le système vérifie la validité du nom d'utilisateur du mot de passe et affiche la page d'accueil</li> </ol>
<b>Scénario Alternatif</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le nom de l'utilisateur et/ou le mot de passe sont erronés.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Le système affiche une notification « Le nom ou mot de passe est incorrect ».</li> <li>-Le scénario nominal reprend au point 2.</li> </ul>

**Exception :**

L'utilisateur ne saisit pas le bon nom et mot de passe 3 fois. l'application se ferme.

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Modifier session</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur de modifier les sessions</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>session modifiée</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des sessions.</li> <li>2. L'administrateur sélectionne la session à modifier.</li> <li>3. L'administrateur saisit les modifications (thème, id-personne, id-papier, date, heure-début, heure-fin) et valide.</li> <li>4. Le système enregistre les modifications.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Ajouter session</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur d'ajouter une session</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>session ajoutée</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. le système affiche un formulaire d'ajout.</li> <li>2. l'administrateur saisit les champs (thème, id-personne, id-papier, date, heure-début, heure-fin) et valide.</li> <li>3. Le système lit les informations.</li> <li>4. Le système enregistre l'ajout.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Supprimer session</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur de supprimer une session</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>suppression appliquée</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des sessions.</li> <li>2. L'administrateur sélectionne la session à supprimer et valide.</li> <li>3. Le système enregistre la suppression.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Ajouter membre</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur d'ajouter membre</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>ajout effectué</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un formulaire pour l'ajout.</li> <li>2. L'administrateur remplit les champs (id-personne, nom, prénom, adresse, email, tel, fax) et valide.</li> <li>3. Le système enregistre l'ajout.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Supprimer membre</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur de supprimer un membre</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>suppression effectué</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des membres.</li> <li>2. L'administrateur sélectionne le membre à supprimer et valide.</li> <li>3. Le système enregistre la suppression.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Consulter-papiers</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur de consulter les papiers</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>Liste papiers éditée</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'administrateur demande la liste des papiers.</li> <li>2. Le système édite la liste des papiers.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Répartir papiers</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur de répartir les papiers.</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>les papiers répartis</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un formulaire pour répartir les papiers sur les sessions.</li> <li>2. L'administrateur remplit le formulaire et valide.</li> <li>3. Le système enregistre les modifications.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Enregistrer évaluations</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>

<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur d'enregistrer les évaluations des lecteurs après lecture des papiers</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>les évaluations enregistrées</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un formulaire d'évaluation.</li> <li>2. L'administrateur saisit les informations concernant l'évaluation (id-personne, id-papier , note, observation ).</li> <li>3. Le système enregistre l'évaluation des papiers.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Affecter papier accepté aux sessions</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>permet à l'administrateur d'affecter papier accepté aux sessions</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	<b>Les papiers affectés</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'administrateur demande d'affecter les papiers aux sessions.</li> <li>2. Le système retourne un formulaire pour l'affectation.</li> <li>3. L'administrateur remplit les champs ( id-papier ,thème ,heure-prés ) et valide.</li> <li>4. Le système enregistre les modifications.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>modifier compte</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Consiste à modifier un compte</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>-l'administrateur doit s'authentifier - il existe au moins un compte dans BDD.</b>
<b>Post-condition</b>	La mise à jour est effectuée et le nouveau compte est enregistré.
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le formulaire modifier compte.</li> <li>2. Le système affiche la liste des comptes existants.</li> <li>3. Le système lit le compte sélectionné.</li> <li>4. Le système affiche toutes les informations de cet utilisateur.</li> <li>5. Le système lit les nouvelles informations et les enregistre.</li> <li>6. Le système affiche une notification « modification avec succès ».</li> </ol>
<b>Exception :</b> L'administrateur ne valide pas l'opération, la modification est annulée.	

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Ajouter compte</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Consiste à ajouter un compte</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Post-condition</b>	La mise à jour est effectuée et le nouveau compte est enregistré.
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le formulaire ajoute compte.</li> <li>2. L'administrateur remplit ce formulaire et valide.</li> <li>3. Le système vérifie les champs et enregistre le nouveau compte et affiche une notification « ajout avec succès».</li> </ol>
<b>Scénario alternatif</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le cas où le formulaire est mal rempli. <ul style="list-style-type: none"> <li>-le système affiche une notification « L'ajout refusé ».</li> <li>-Reprise du scénario nominal au point 1.</li> </ul> </li> <li>2. Le cas où le compte saisi existe déjà dans la base de données. <ul style="list-style-type: none"> <li>- le système affiche une notification « Le compte existe déjà ».</li> <li>-Reprise du scénario nominal au point 2.</li> </ul> </li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Supprimer compte</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>l'administrateur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Consiste à supprimer un compte</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>l'administrateur doit s'authentifier</b>
<b>Poste-condition</b>	La mise à jour est effectuée
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des comptes existants.</li> <li>2. l'administrateur sélectionne un compte et valide.</li> <li>3. Le système lit le compte sélectionné attend la validation de la suppression et supprime le compte.</li> <li>4. Le système affiche une notification « le compte est supprimé avec succès ».</li> </ol>
<p>Exception :</p> <p>L'administrateur ne valide pas l'opération, la suppression est annulée.</p>	

**Coté client :**

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Consulter site</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>Internaute</b>
<b>Objectif</b>	<b>Permet l'internaute de Consulter le site</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>Connexion existante</b>
<b>Post-condition</b>	<b>Néant</b>
<b>Scénario nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'internaute saisit l'URL du site de la conférence.</li> <li>2. Le système affiche la page d'accueil.</li> </ol> <p>L'internaute peut accéder à n'importe quelle rubrique publiée.</p>

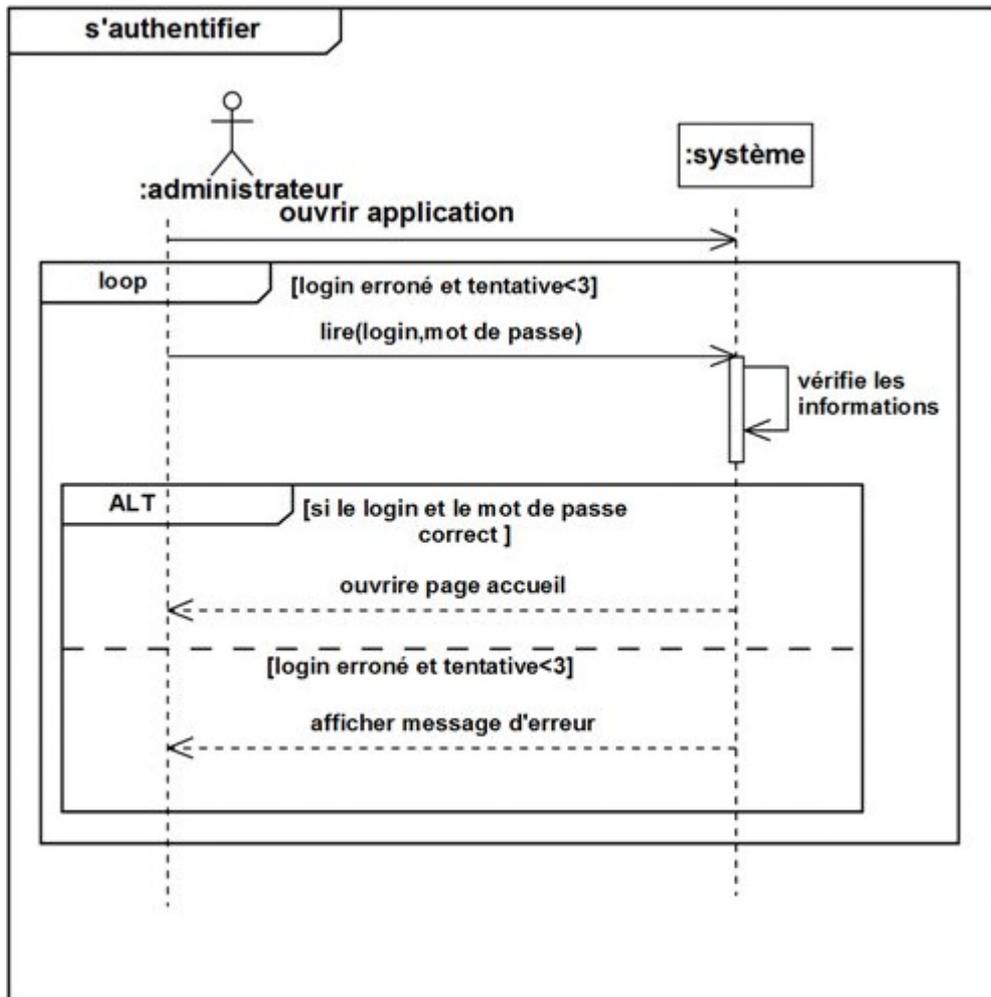
<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Soumettre papier</b>
--------------------------	-------------------------

<b>L'acteur principal</b>	<b>L'auteur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Permet à l'auteur de soumettre papier</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>L'auteur doit s'authentifier et connection existante</b>
<b>Post-condition</b>	<b>Le papier est soumis</b>
<b>Scénario Nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système retourne un formulaire de soumission (titre, nbr-page ,nbr-mot, le PDF du papier...)</li> <li>2. Le système lit les champs remplis.</li> <li>3. Le système sauvegarde le fichier et insère les informations du papier dans la base de données.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>Supprimer papier</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>L'auteur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Permet à l'auteur de supprimer un papier.</b>
<b>Pré-condition</b>	<b>L'auteur doit s'authentifier.</b>
<b>Post-condition</b>	<b>Suppression de papier.</b>
<b>Scénario Nominal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système retourne une liste des papiers.</li> <li>2. L'auteur sélectionne le papier et valide.</li> <li>3. Le système enregistre la suppression.</li> </ol>

<b>Cas d'utilisation</b>	<b>S'inscrire à la conférence</b>
<b>L'acteur principal</b>	<b>L'auteur</b>
<b>Objectif</b>	<b>Permet à l'auteur d'inscrire à la conférence</b>
<b>Pré condition</b>	<b>L'auteur doit s'authentifier</b>
<b>poste condition</b>	<b>L'inscrire effectuer</b>
<b>Scénario Nominale</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'auteur demande d'inscrire à la conférence.</li> <li>2. Le système affiche un formulaire (nom, prénom, adresse, email, tel, fax, pseudo, mot de passe)</li> <li>3. L'auteur remplit cette forme et la envoyer au système.</li> <li>4. Le système enregistre l'inscrire et ajoute les informations à la base de données</li> </ol>

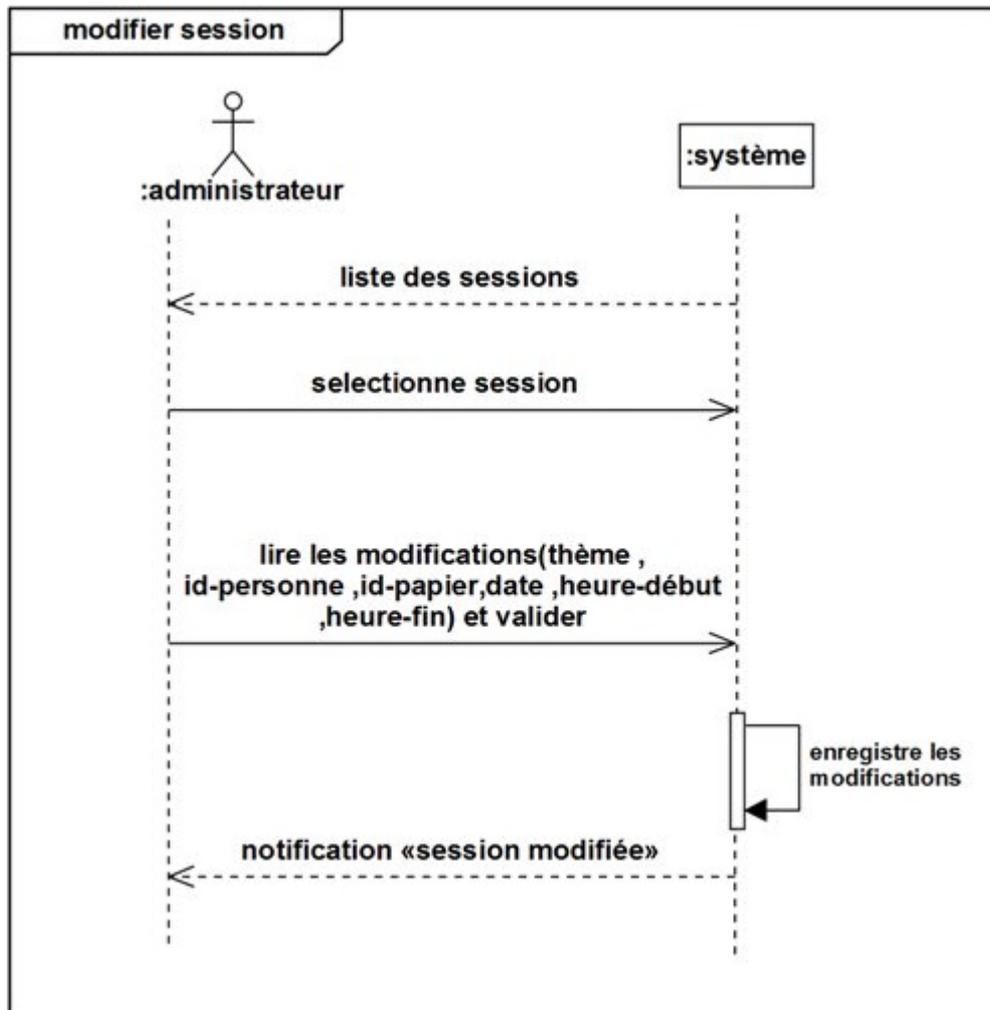
### 3.3.3 Description des CU par les diagrammes de séquence système s'authentifier (côté client+côté administrateur) :



**Figure 09** : diagramme de séquence système «s'authentifier»

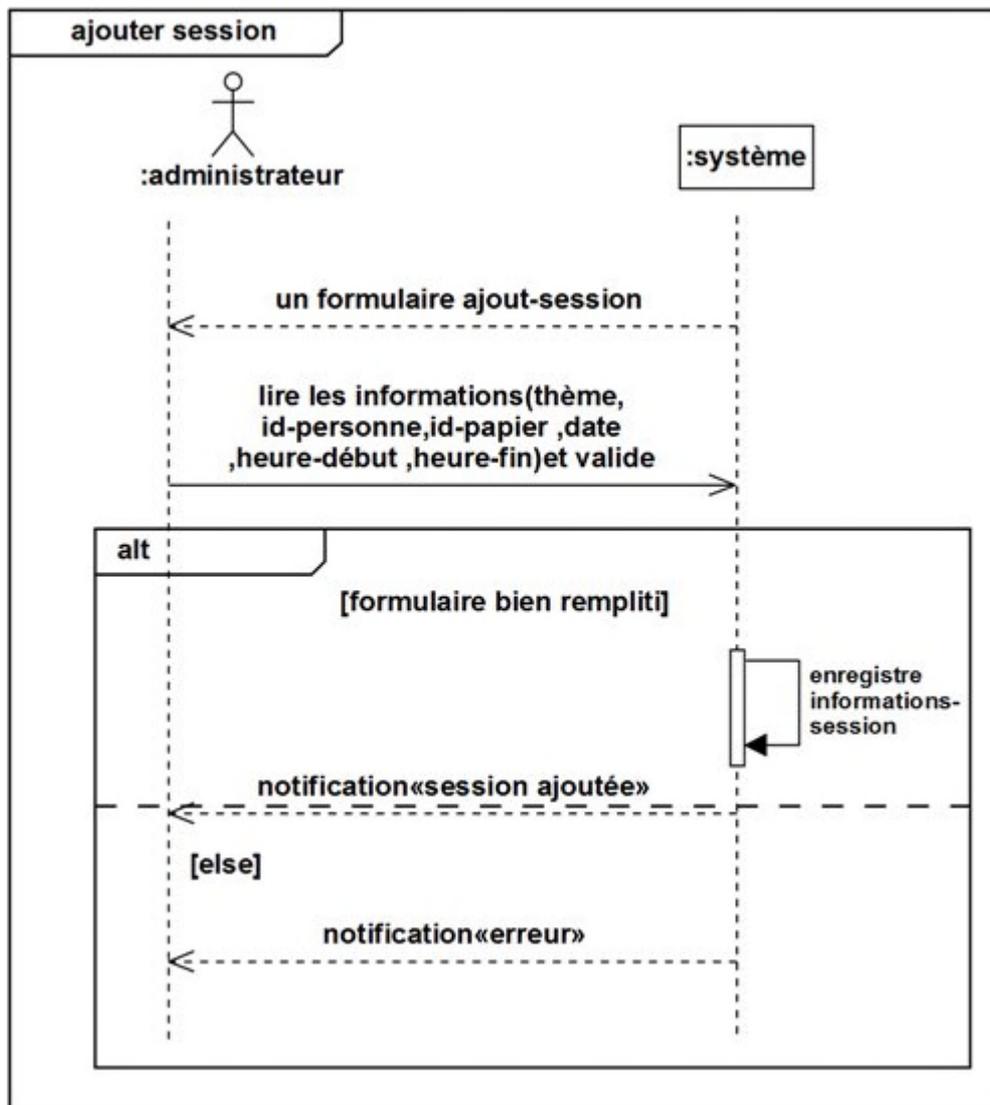
**Côté administrateur :**

- modifier session



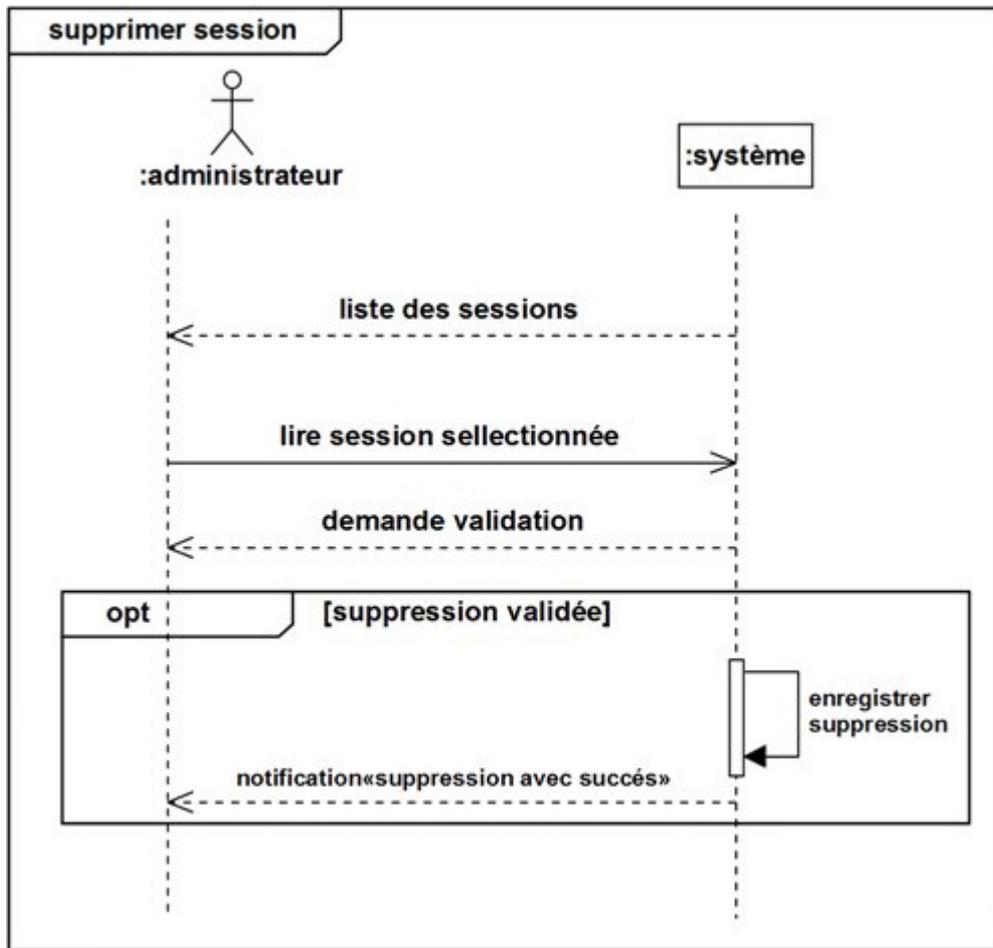
**Figure 10** : diagramme de séquence système «modifier session»

- ajouter session :



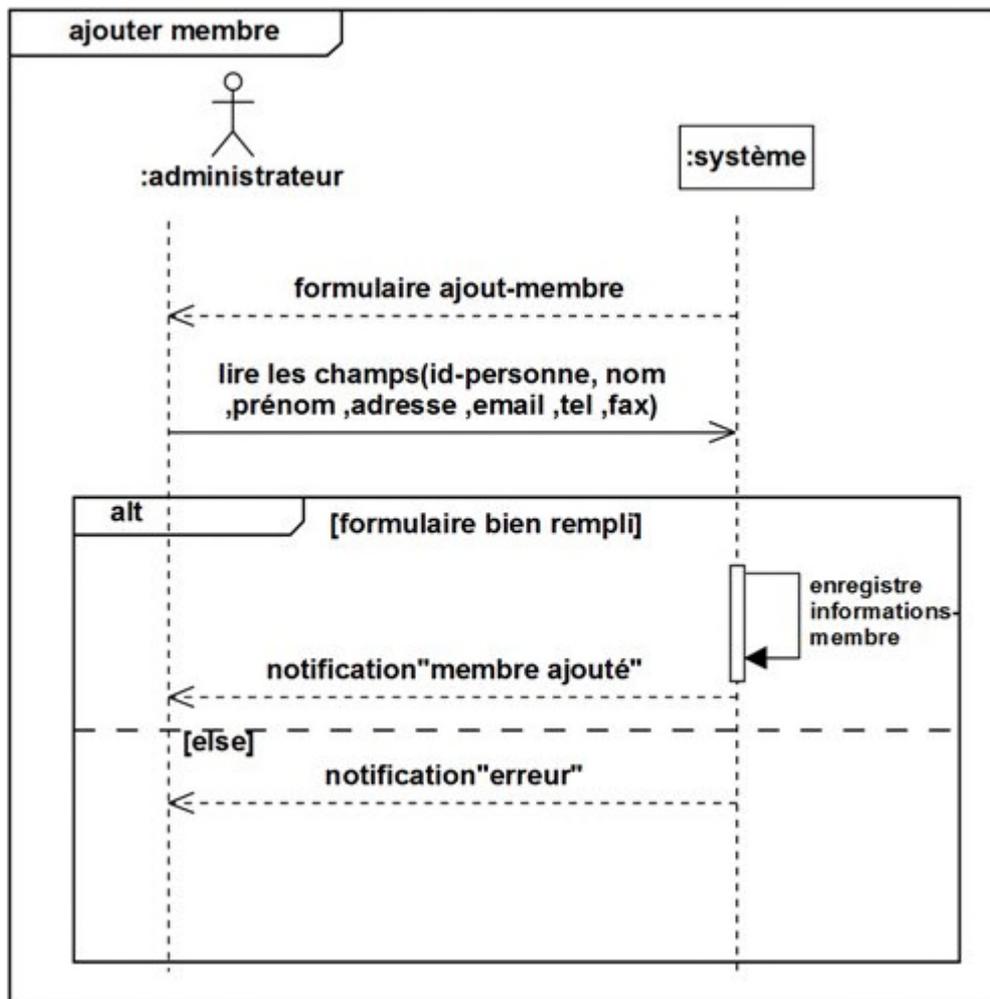
**Figure 11:** diagramme de séquence système «ajouter session»

- supprimer session :



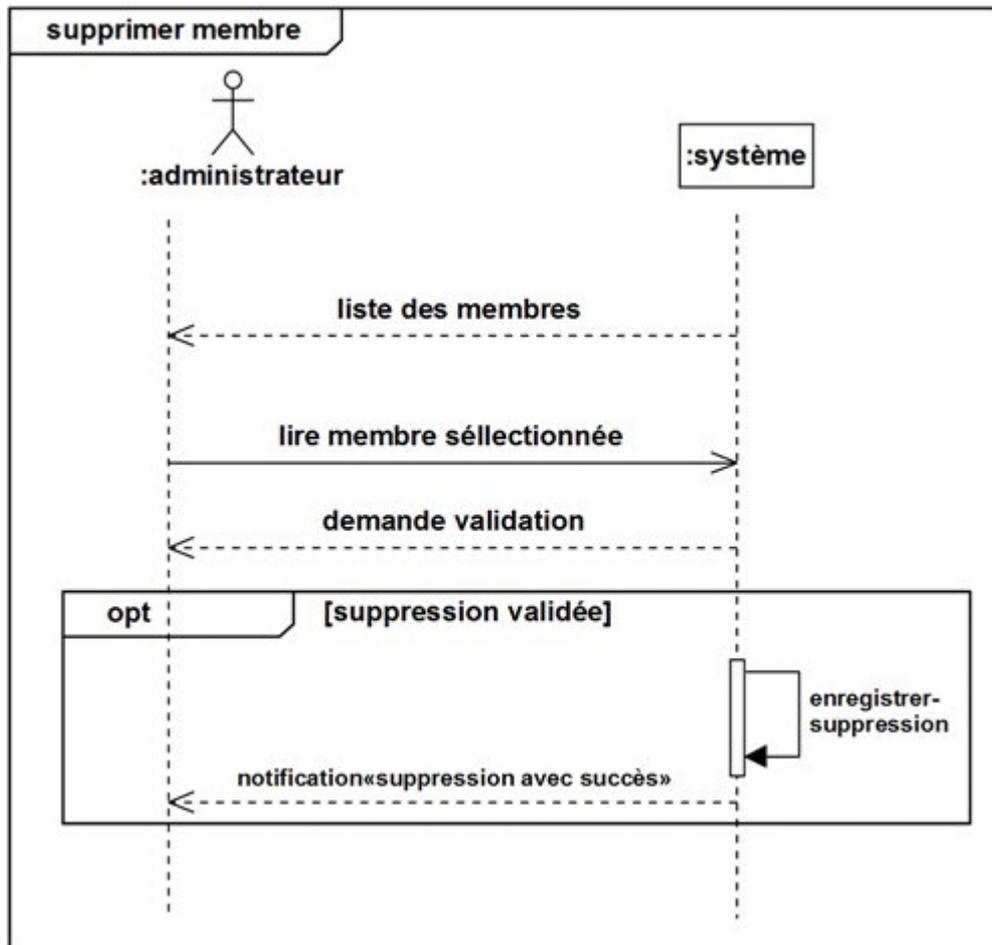
**Figure 12 :** diagramme de séquence système «supprimer session»

- ajouter membre :



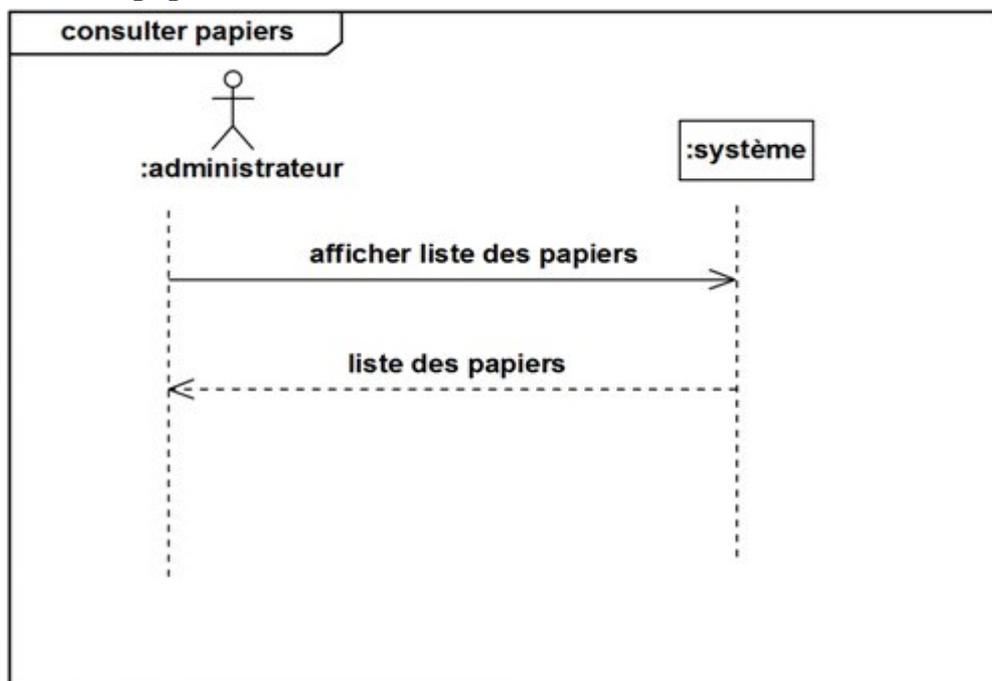
**Figure 13** : diagramme de séquence système «ajouter membre»

- supprimer membre :



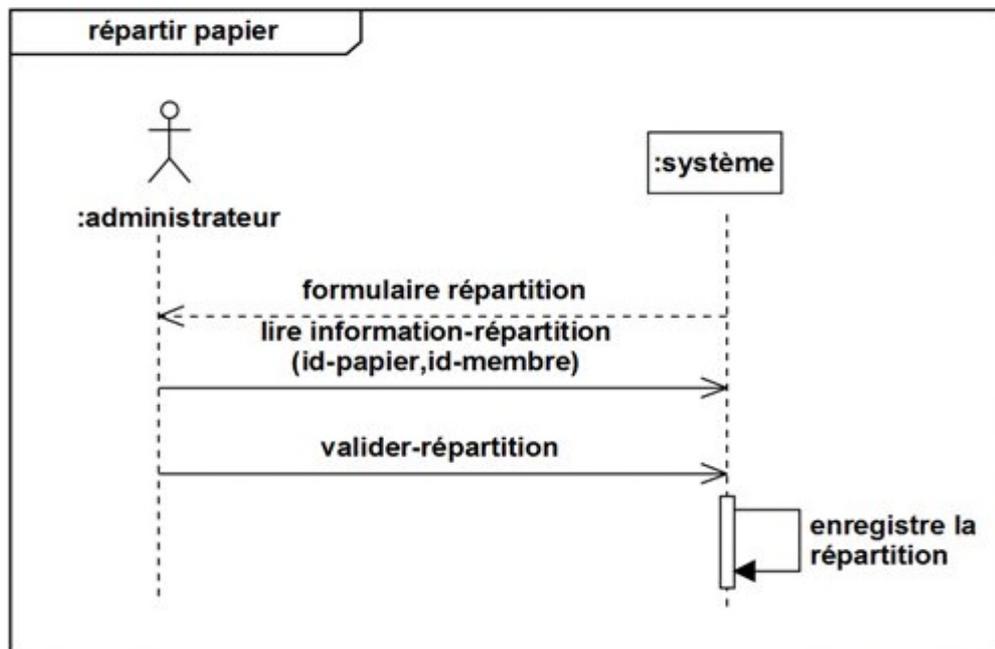
**Figure 14** : diagramme de séquence système «supprimer membre»

- consulter papiers :



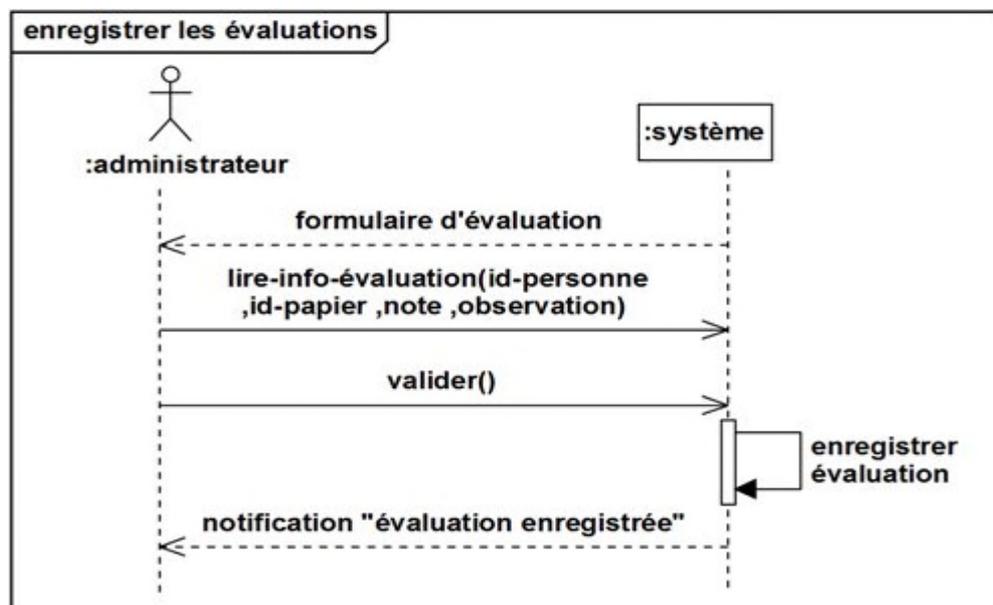
**Figure 15** : diagramme de séquence système «consulter papier»

- répartir papier :



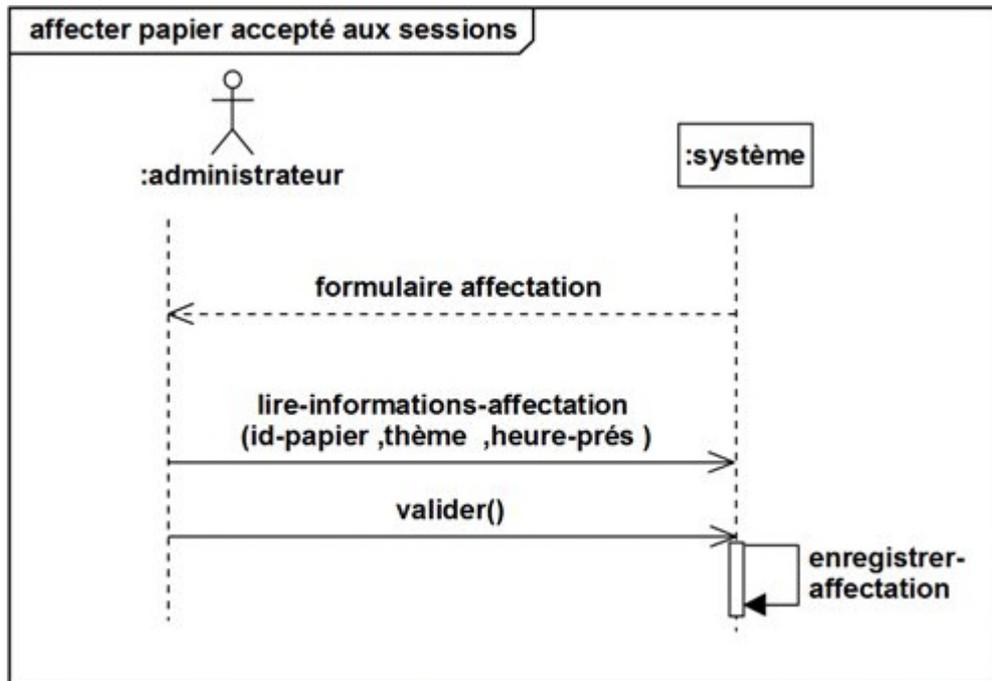
**Figure 16** : diagramme de séquence système «répartir papier»

- enregistrer évaluation :



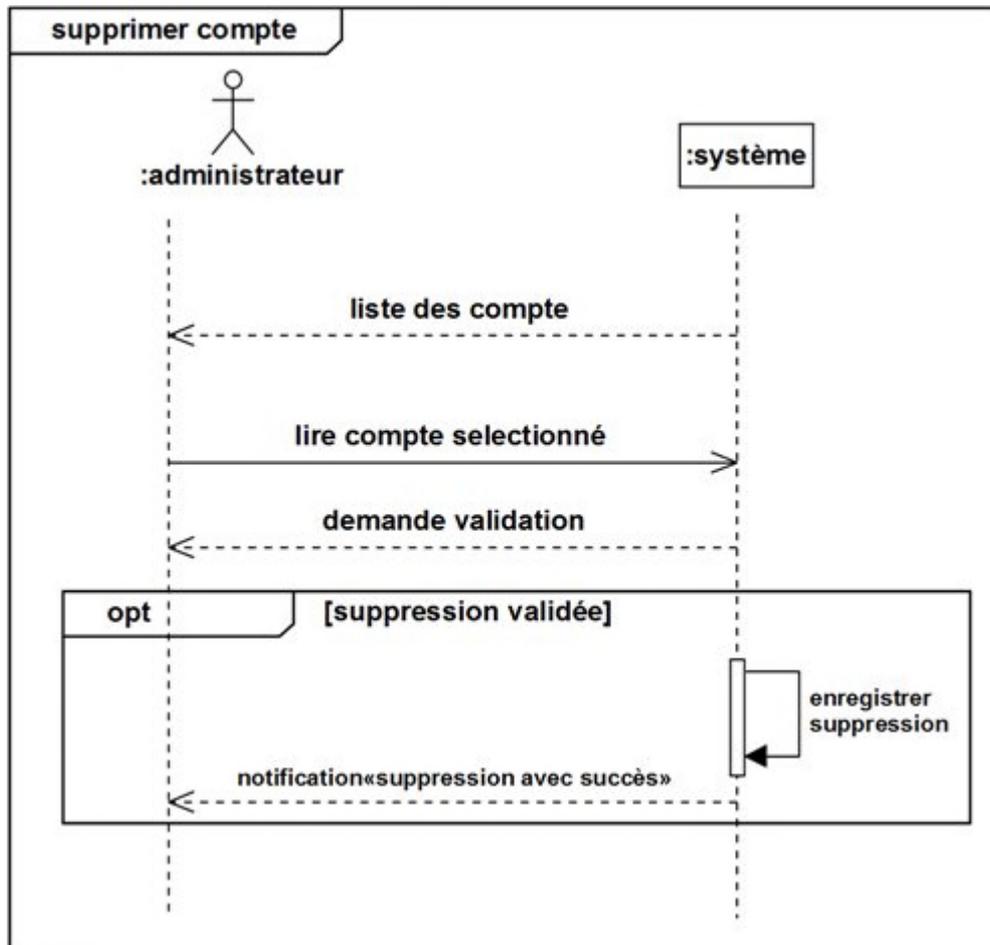
**Figure 17** : diagramme de séquence système «enregistré évaluation»

- affecter papier accepté aux sessions :



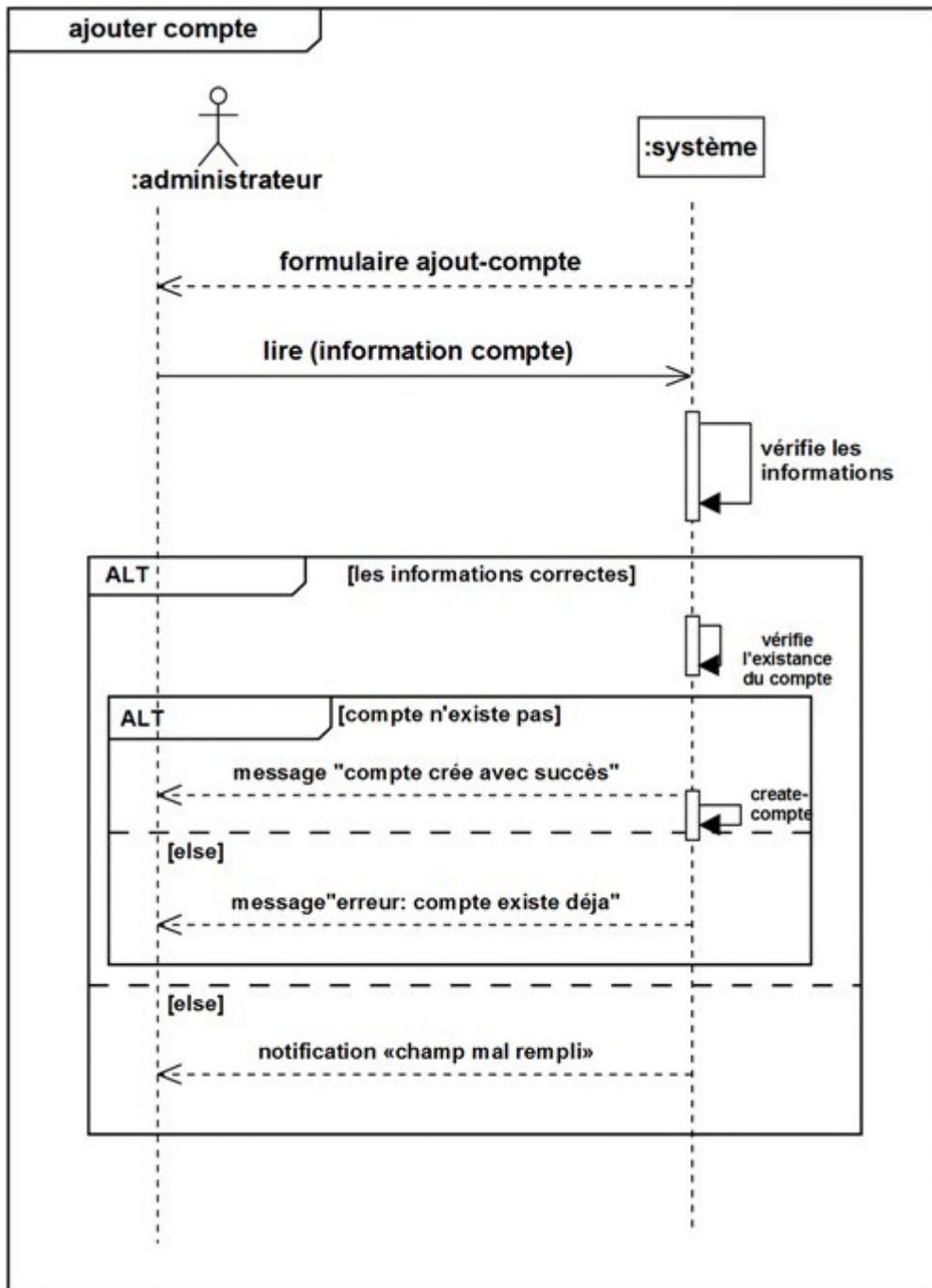
**Figure 18** : diagramme de séquence système «affecter papier accepté aux sessions »

- supprimer compte :



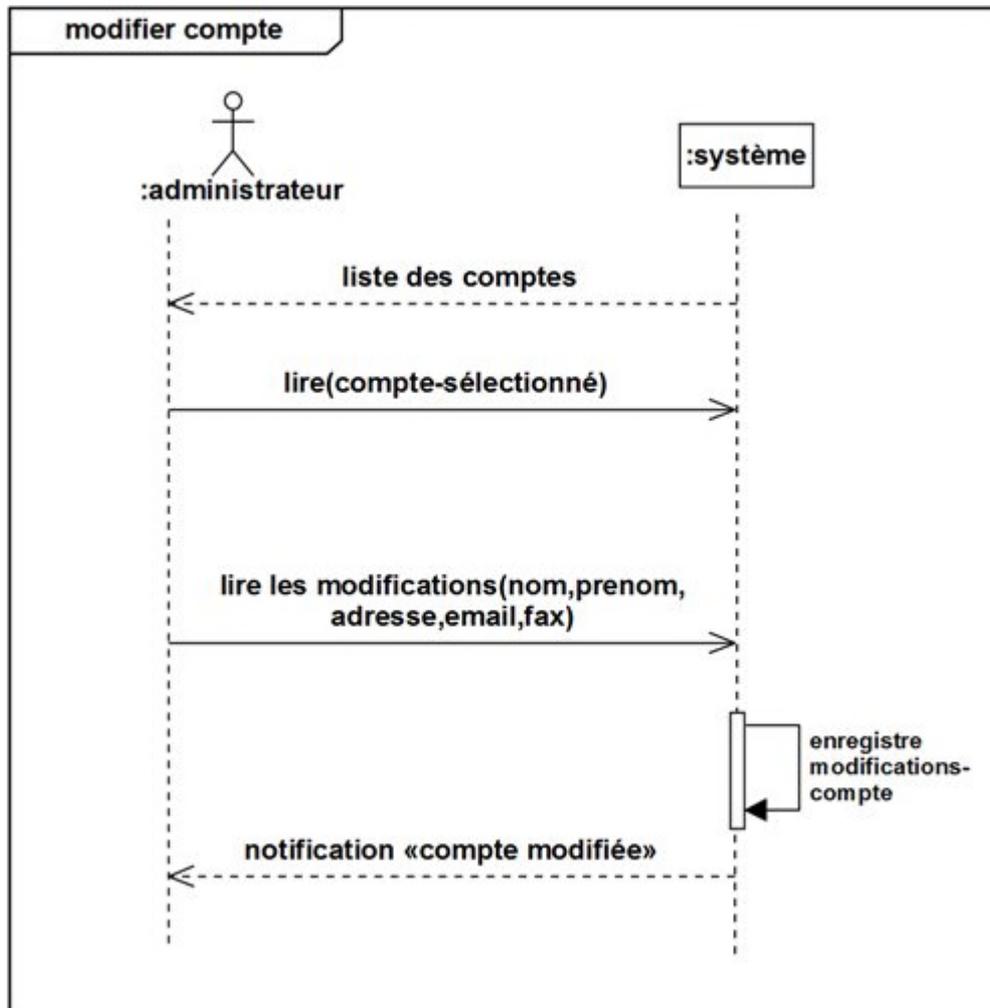
**Figure 19** : diagramme de séquence système «supprimer compte»

- ajouter compte :



**Figure 20** : diagramme séquence système «ajouter compte »

- modifier compte :



**Figure 21** : diagramme de séquence système «modifier compte »

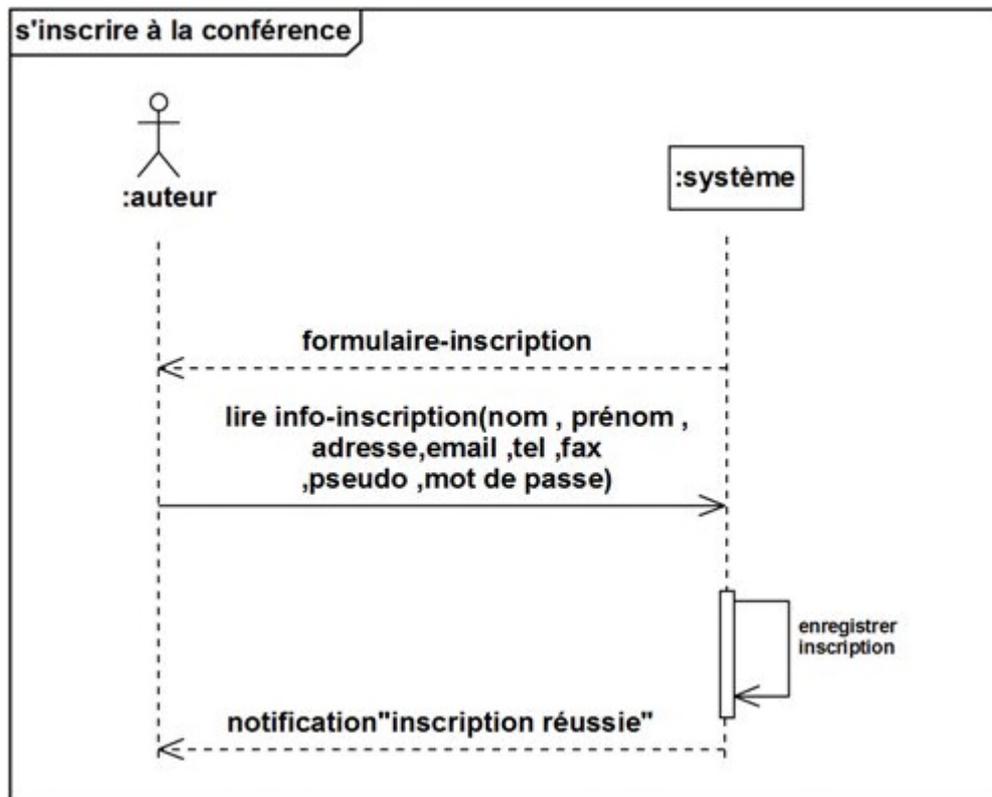
Côté client :

- consulter site :



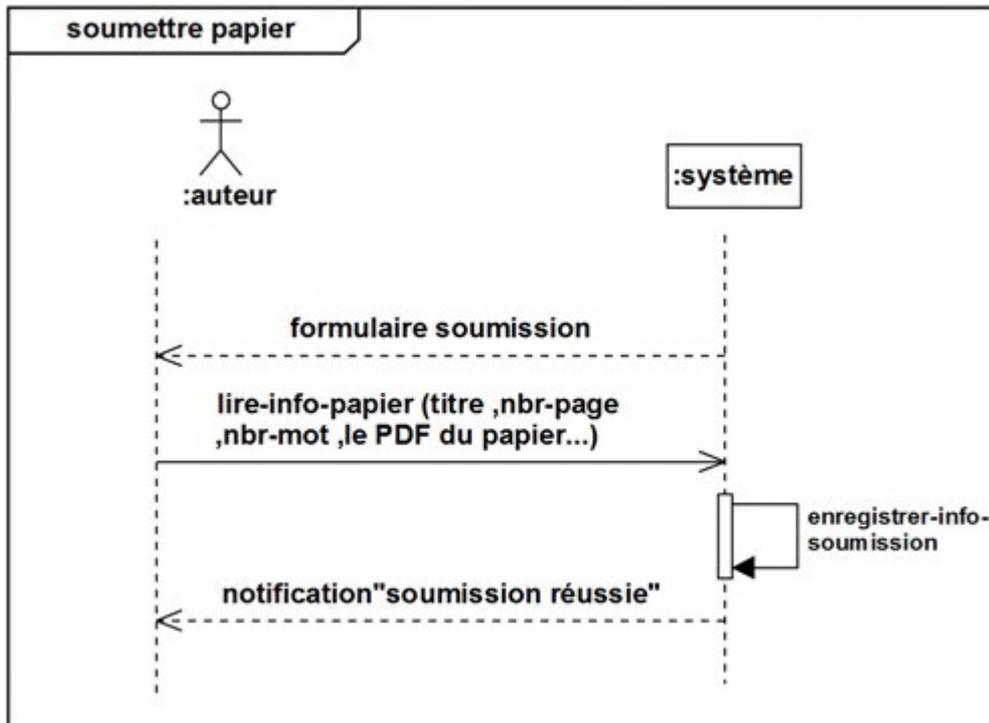
**Figure 22** : diagramme de séquence système «consulter site»

- s'inscrire à la conférence :



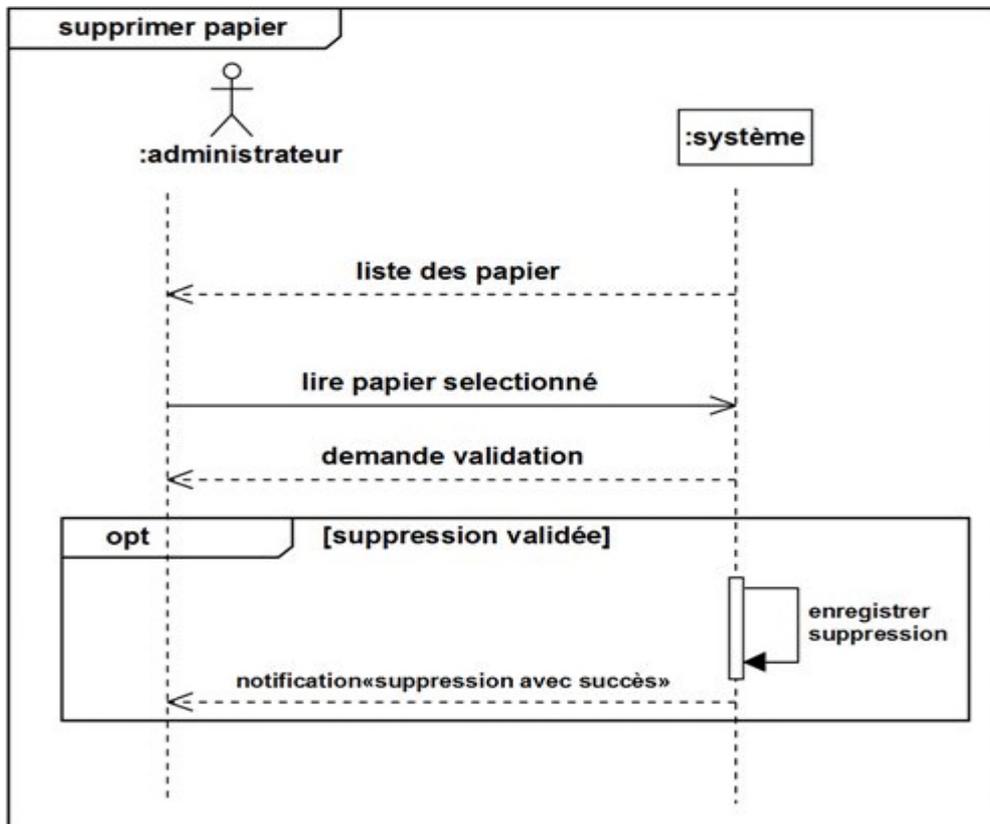
**Figure 23** : diagramme de séquence système «s'inscrire à la conférence »

- soumettre papier :



**Figure 24** : diagramme de séquence système «soumettre papier »

- supprimer papier :



**Figure 25** : diagramme de séquence système «supprimer papier»

### 3.3.4 Description des CU par les diagrammes d'activités s'authentifier (côté client + côté administrateur) :

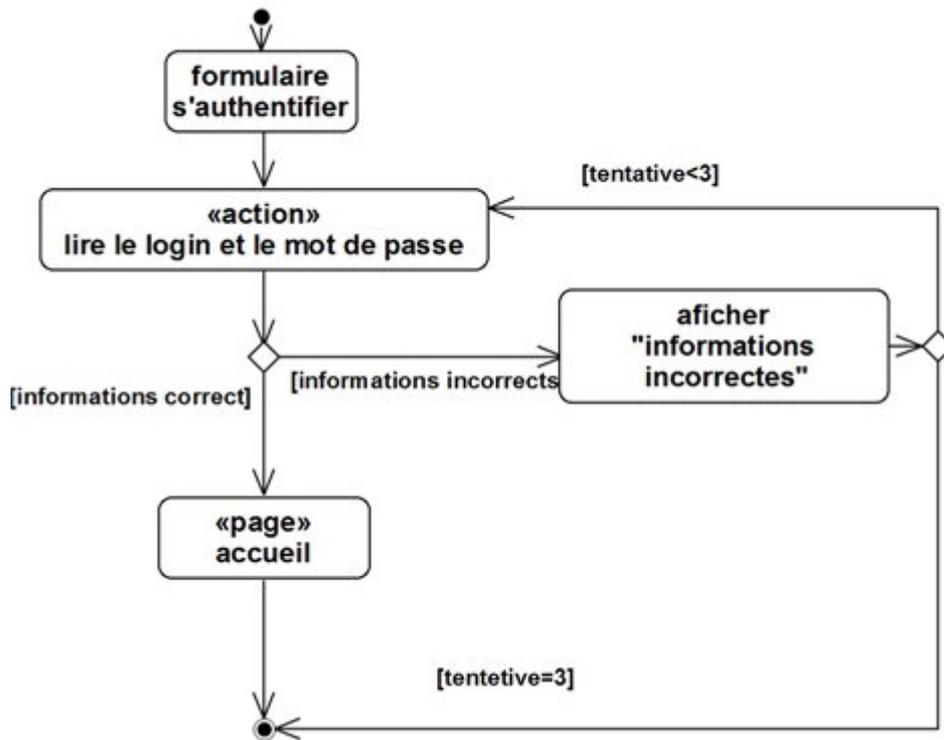
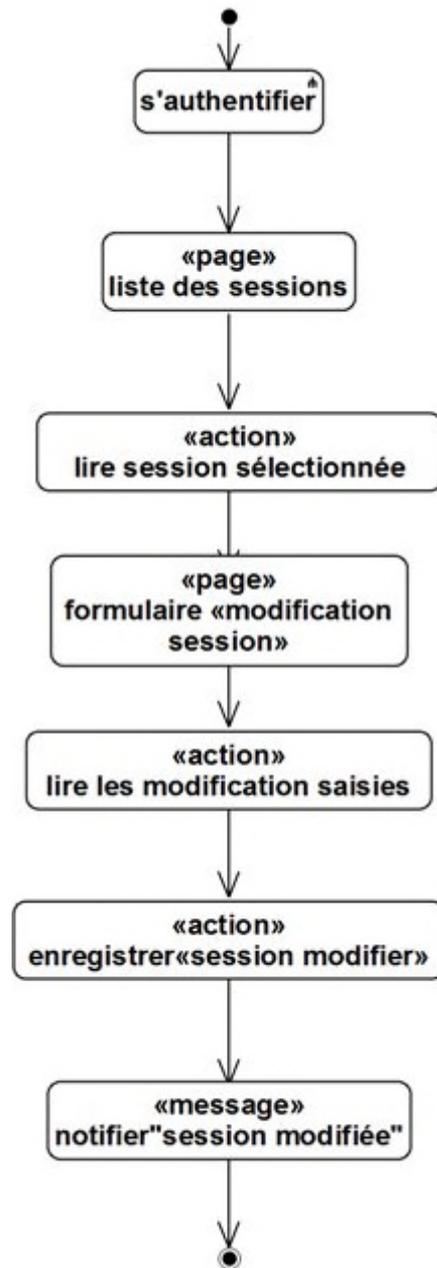


Figure 26 : diagramme d'activité «s'authentifier»

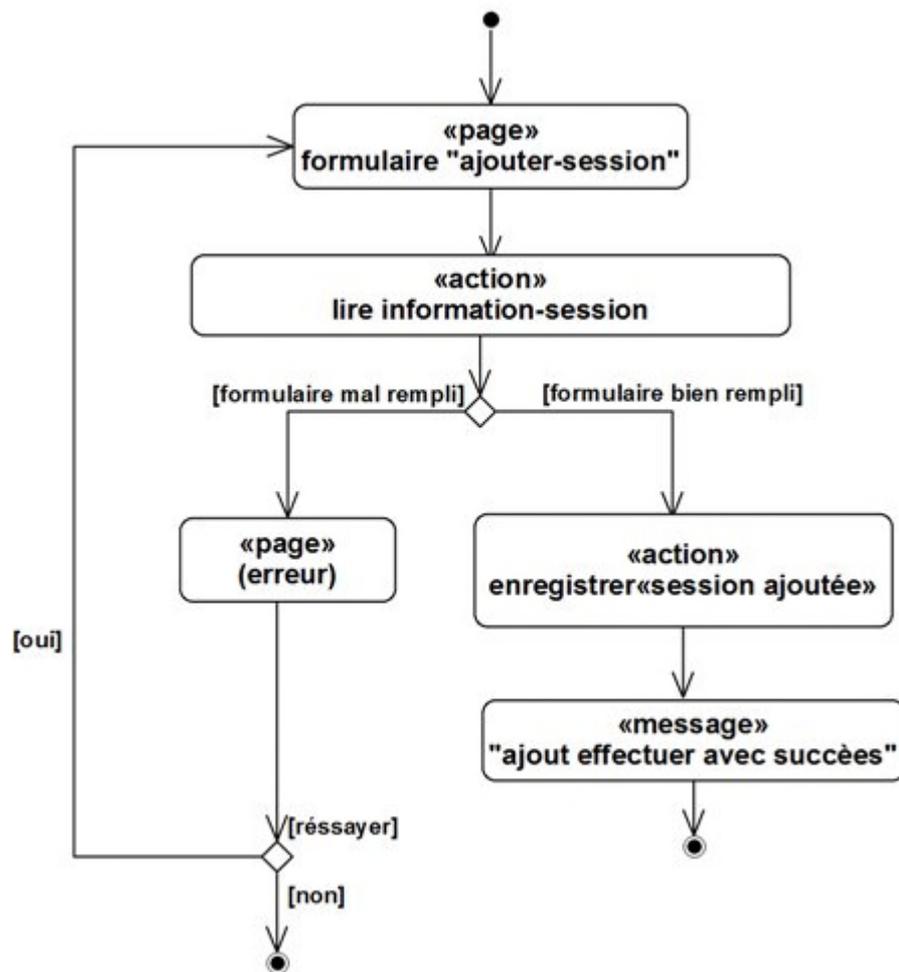
**Côté administrateur :**

- modifier session :



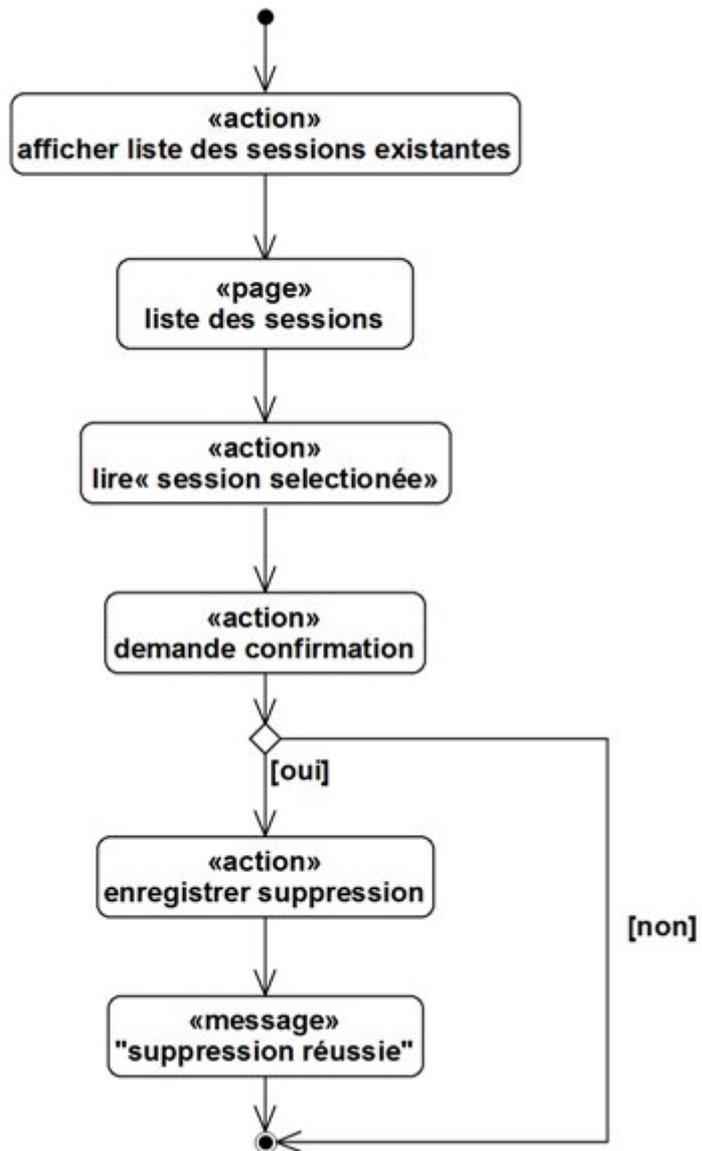
**Figure 27 :** diagramme d'activité «modifier session»

- ajouter session :



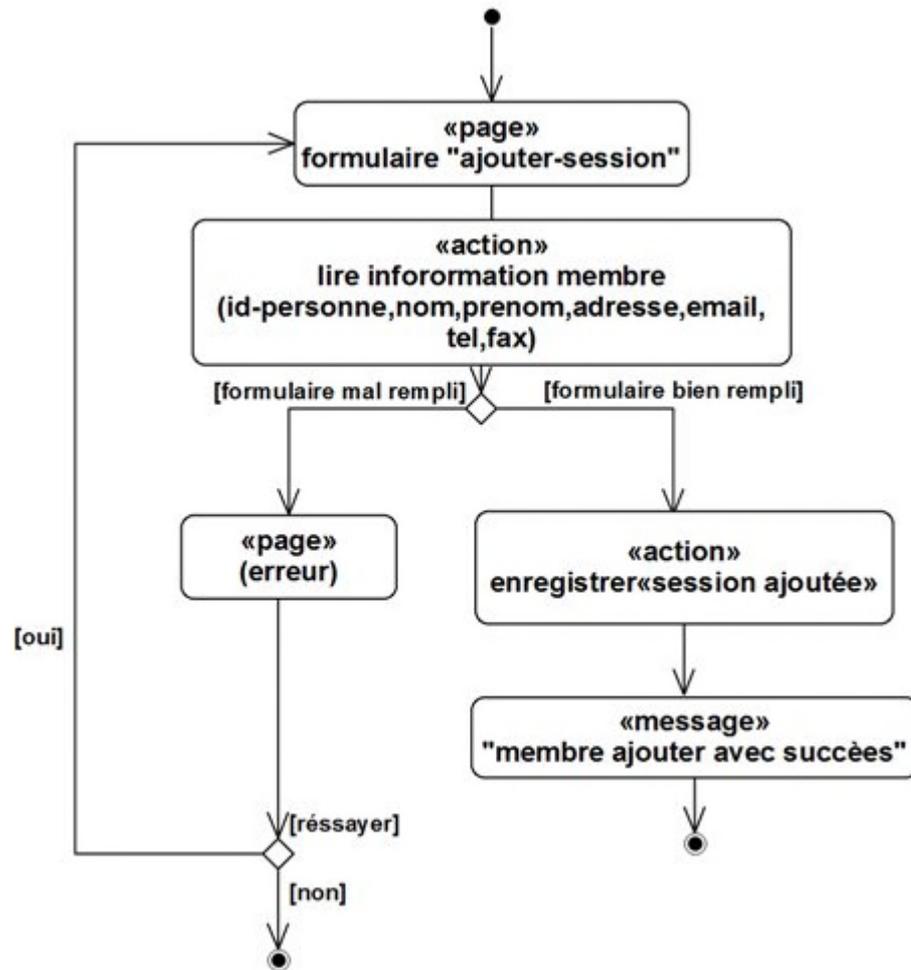
**Figure 28** : diagramme d'activité «ajouter session»

- supprimer session :



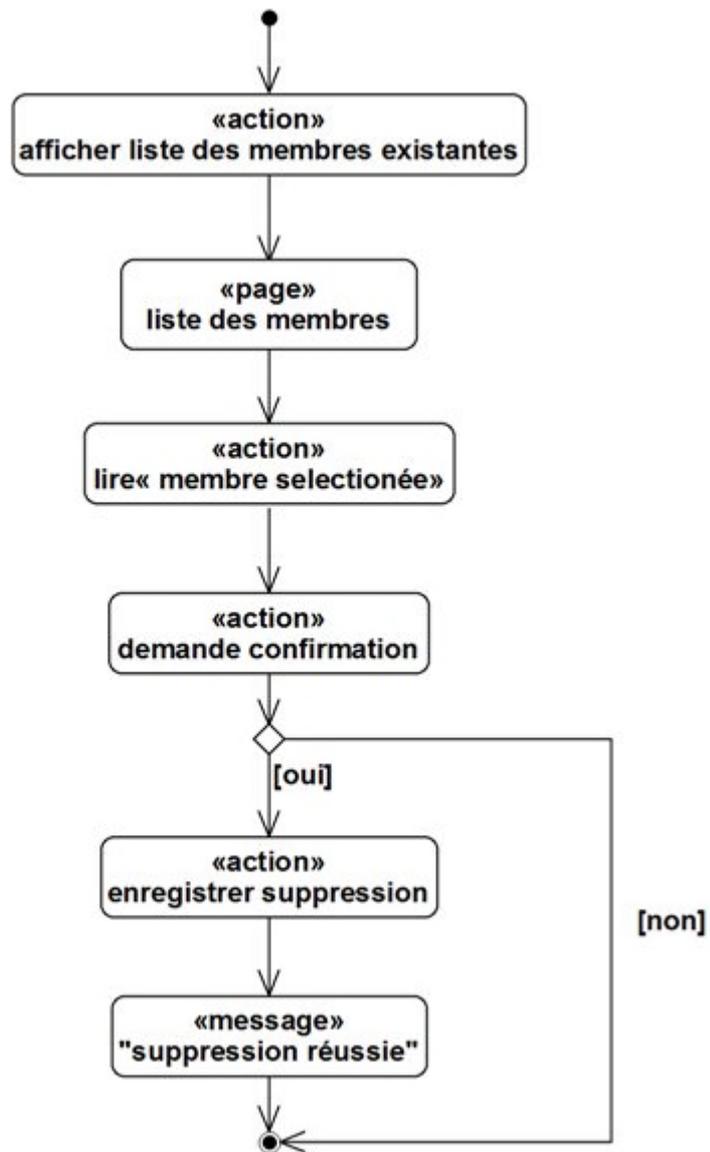
**Figure 29** : diagramme d'activité «supprimer session»

- ajouter membre :



**Figure 30** : diagramme d'activité «ajouter membre»

- supprimer membre :



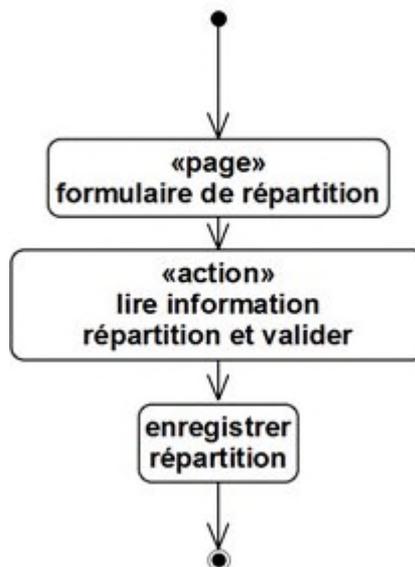
**Figure 31** : diagramme d'activité «supprimer membre»

- consulter papier :



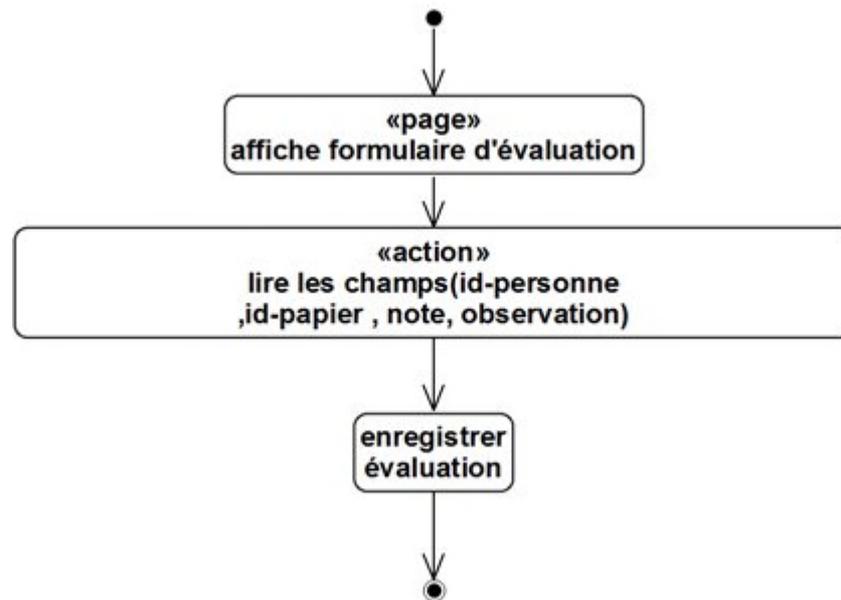
**Figure 32** : diagramme d'activité «consulter papier»

- répartir papier :



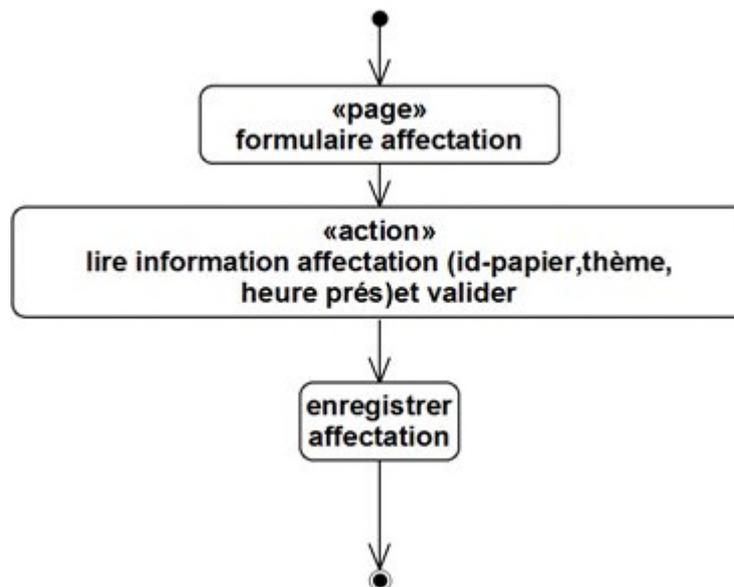
**Figure 33** : diagramme d'activité «répartir papier»

- enregistré évaluation :



**Figure 34** : diagramme d'activité «enregistré évaluation»

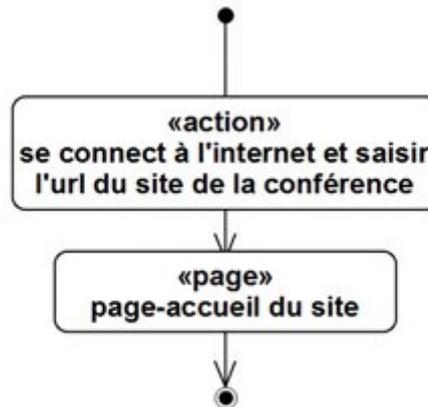
- affecter papier accepté aux sessions :



**Figure 35** : diagramme d'activité «affecter papier accepté aux sessions»

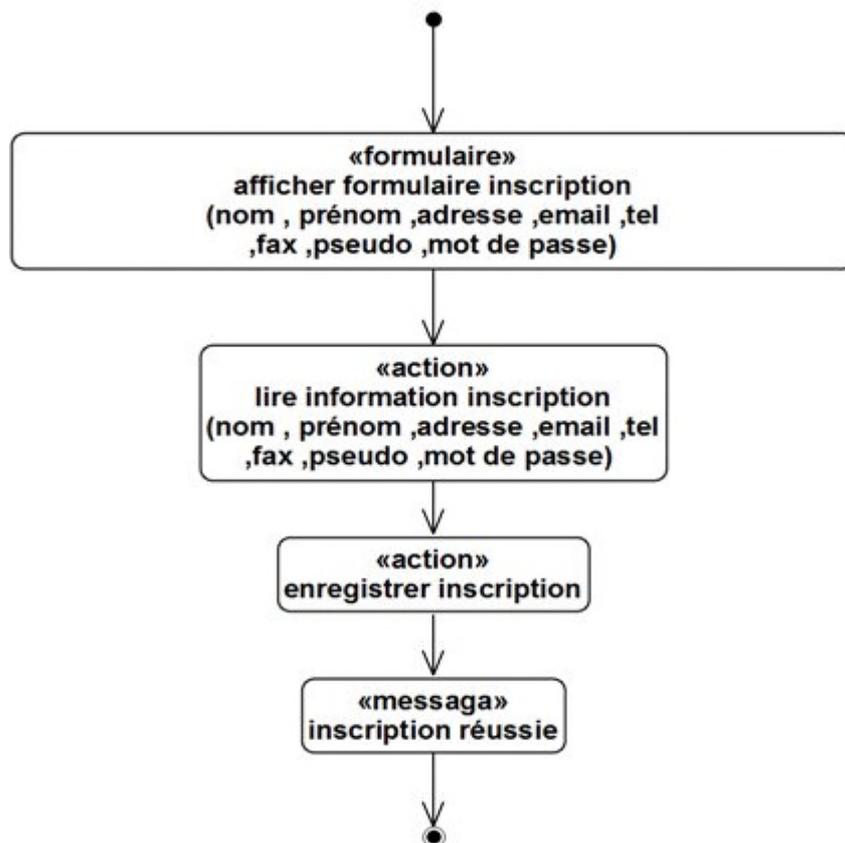
**Côté client :**

- consulter site :



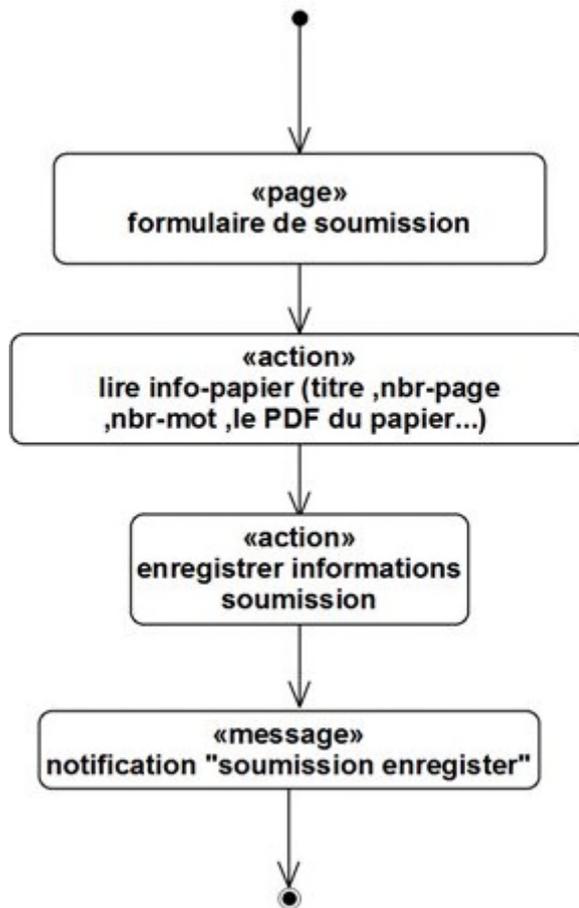
**Figure 36 :** diagramme d'activité «consulter site»

- s'inscrire à la conférence :



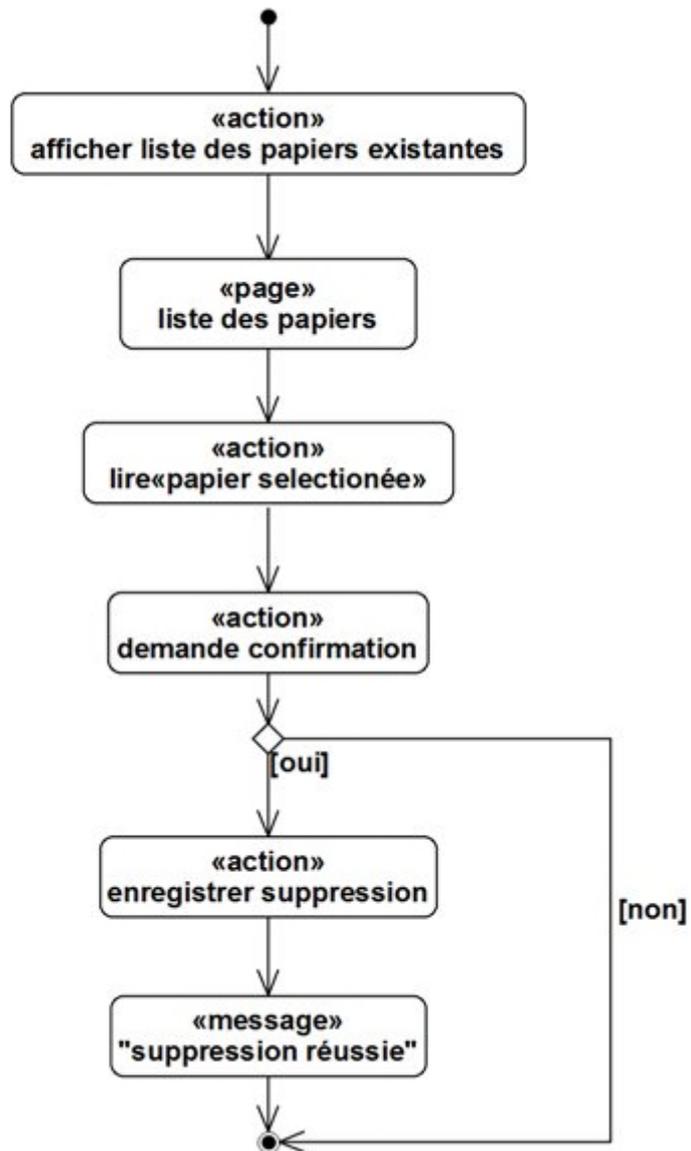
**Figure 37 :** diagramme d'activité «s'inscrire à la conférence»

- soumettre papier :



**Figure 38** : diagramme d'activité «soumettre papier»

- supprimer papier :



**Figure 39** : diagramme d'activité «supprimer papier»

### 3.3.5 Description des CU par les diagrammes de séquence

- S'authentifier :

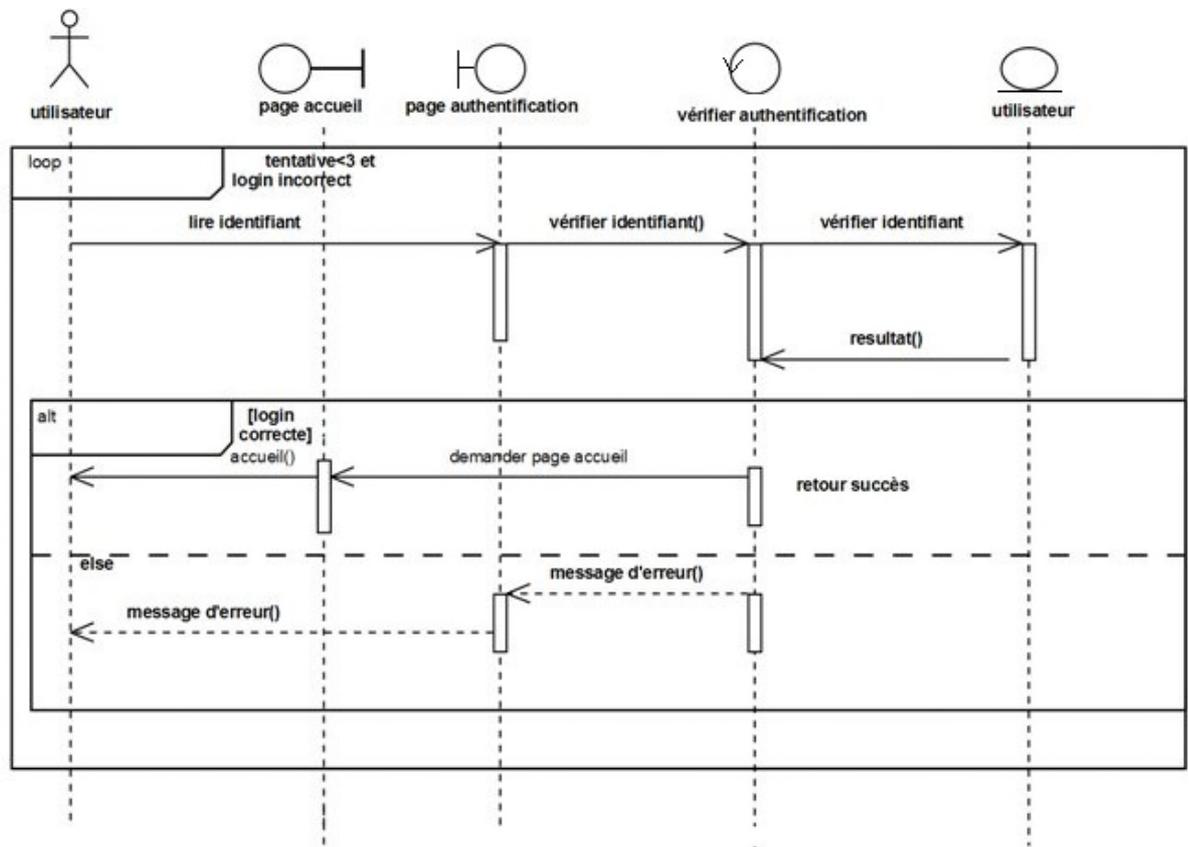
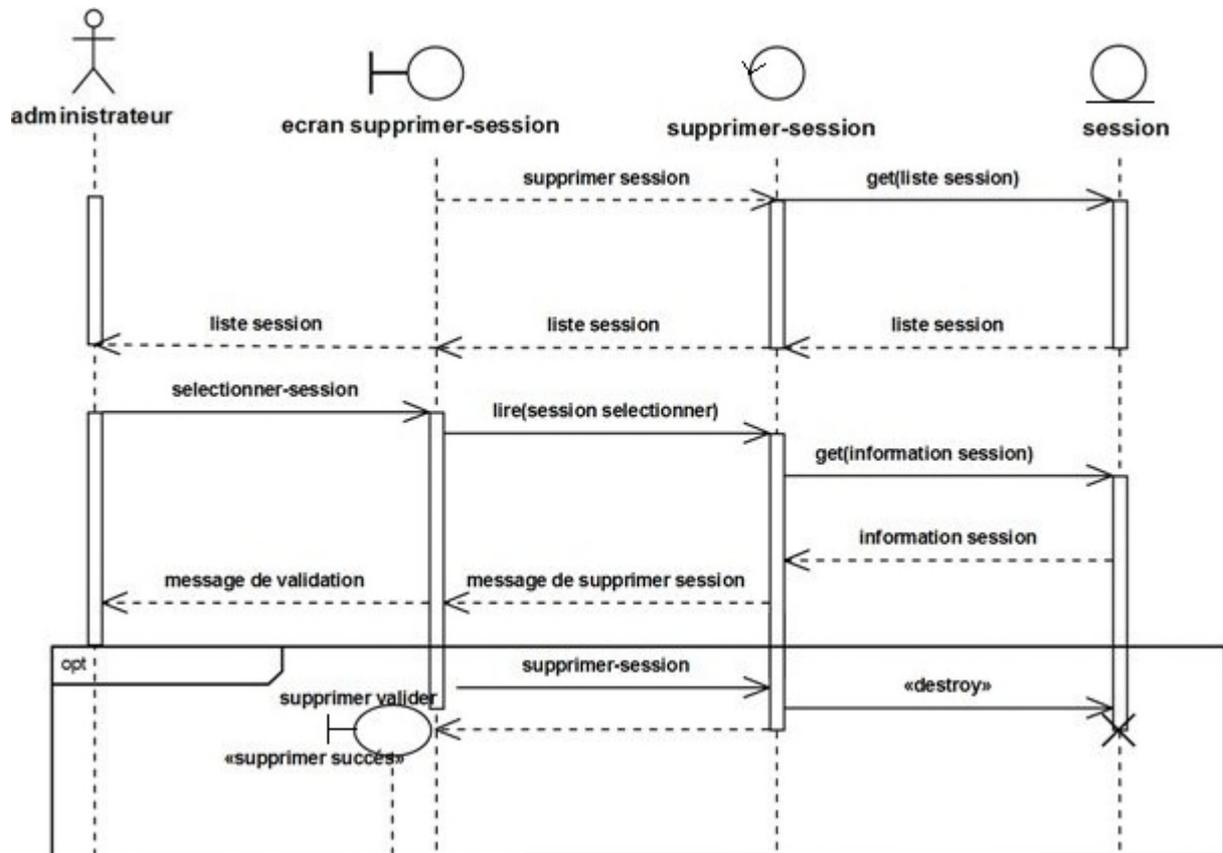


Figure 40 : diagramme de séquence «s'authentifier»

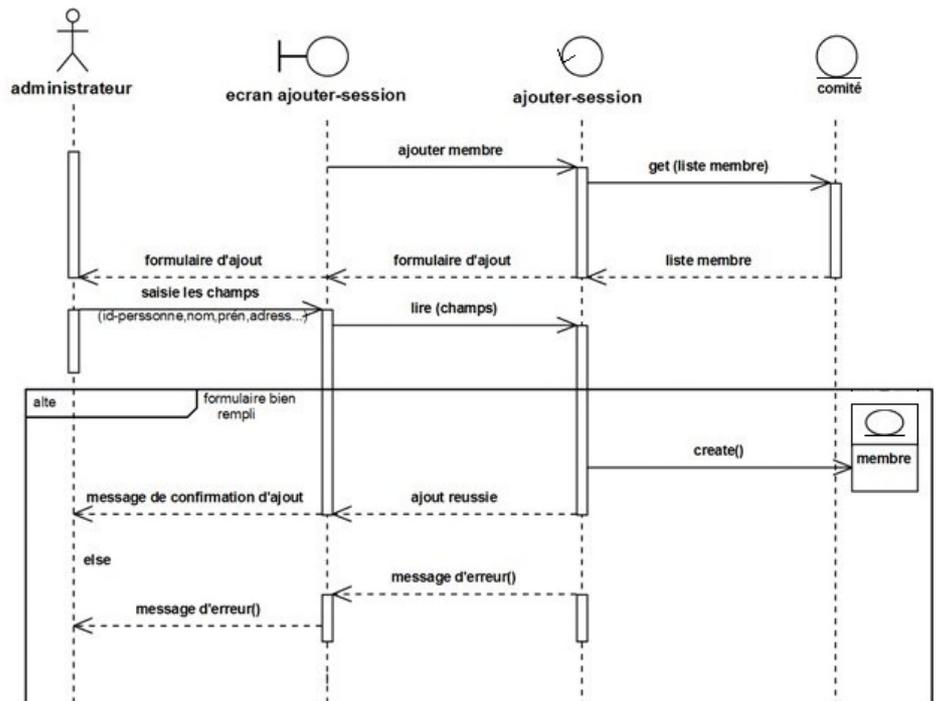


- supprimer session :



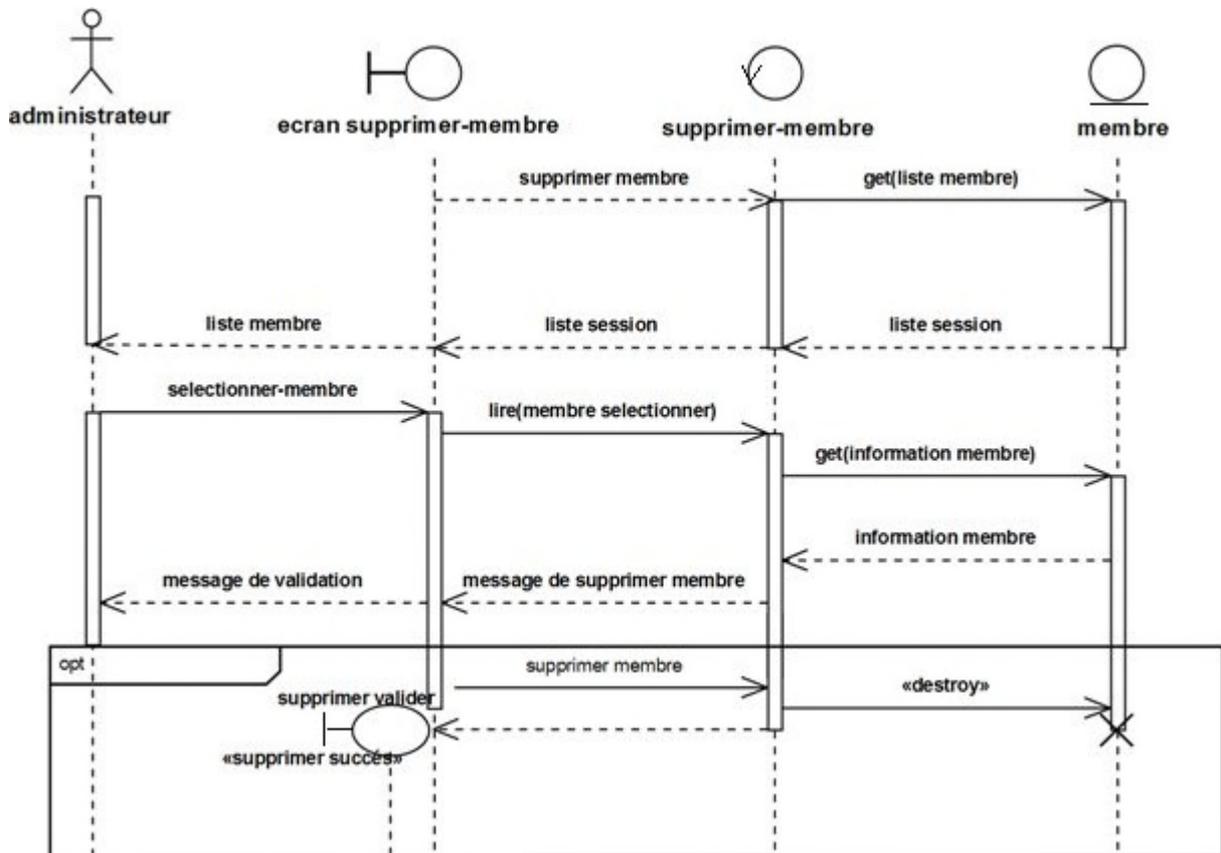
**Figure 43** : diagramme de séquence «supprimer session»

- ajouter membre :



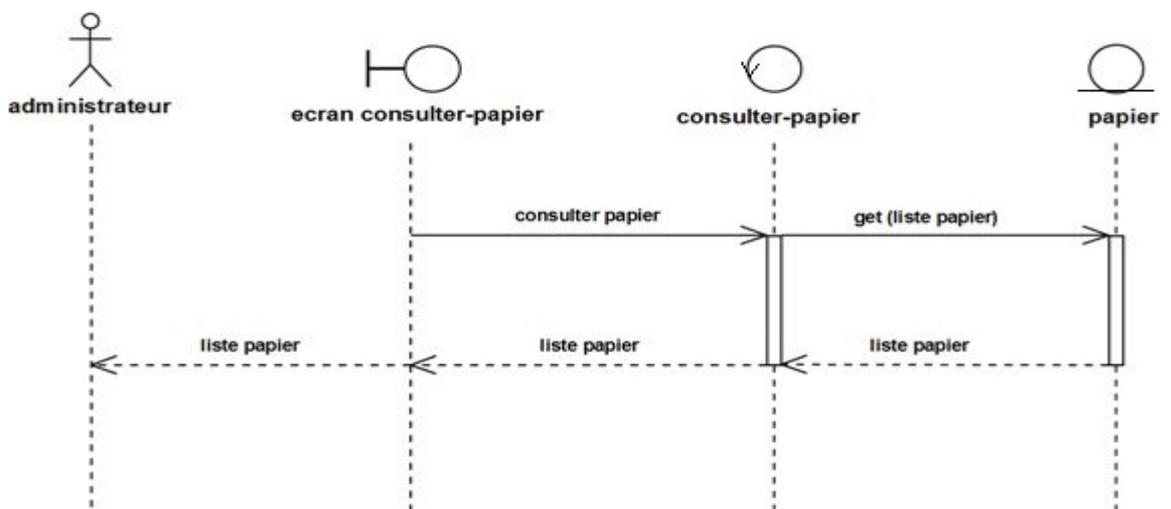
**Figure 44** : diagramme de séquence «ajouter membre»

- supprimer membre



**Figure 45** : diagramme de séquence «supprimer membre»

- consulter papier :



**Figure 46** : diagramme de séquence «consulter papier»

- répartir papier :

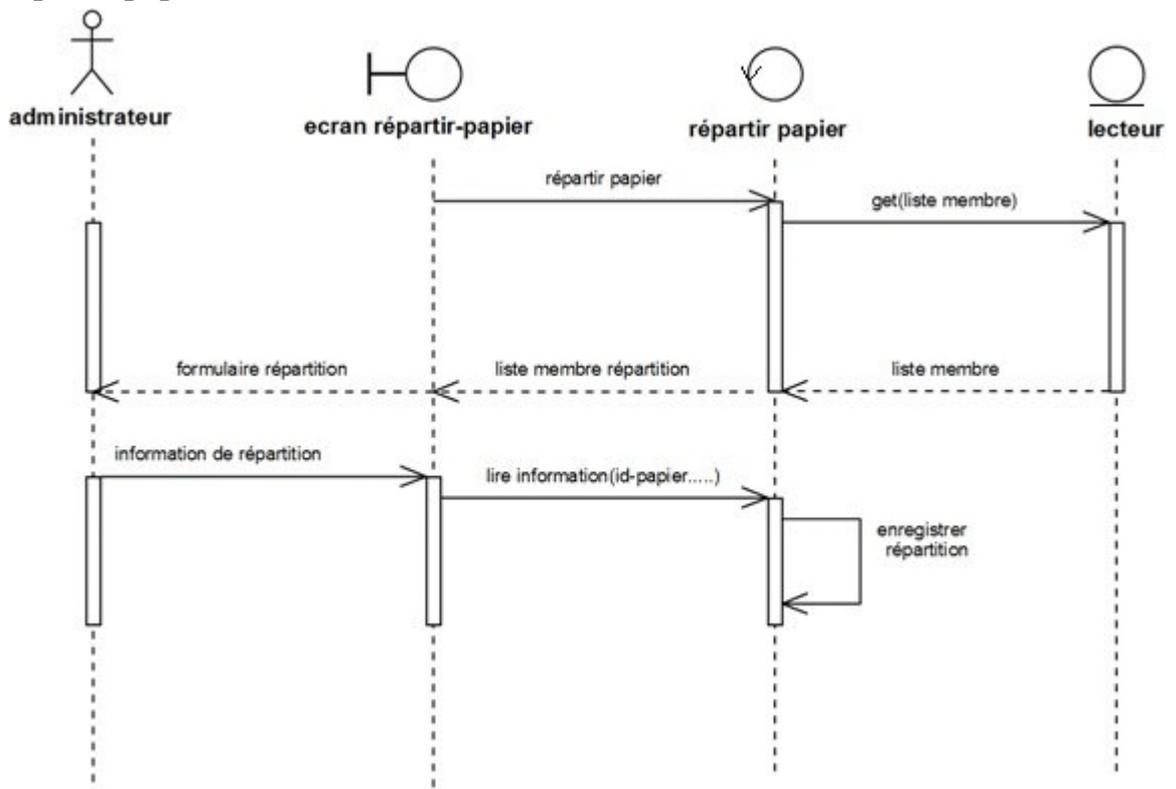


Figure 47 : diagramme de séquence «répartir papier»

- enregistré évaluation :

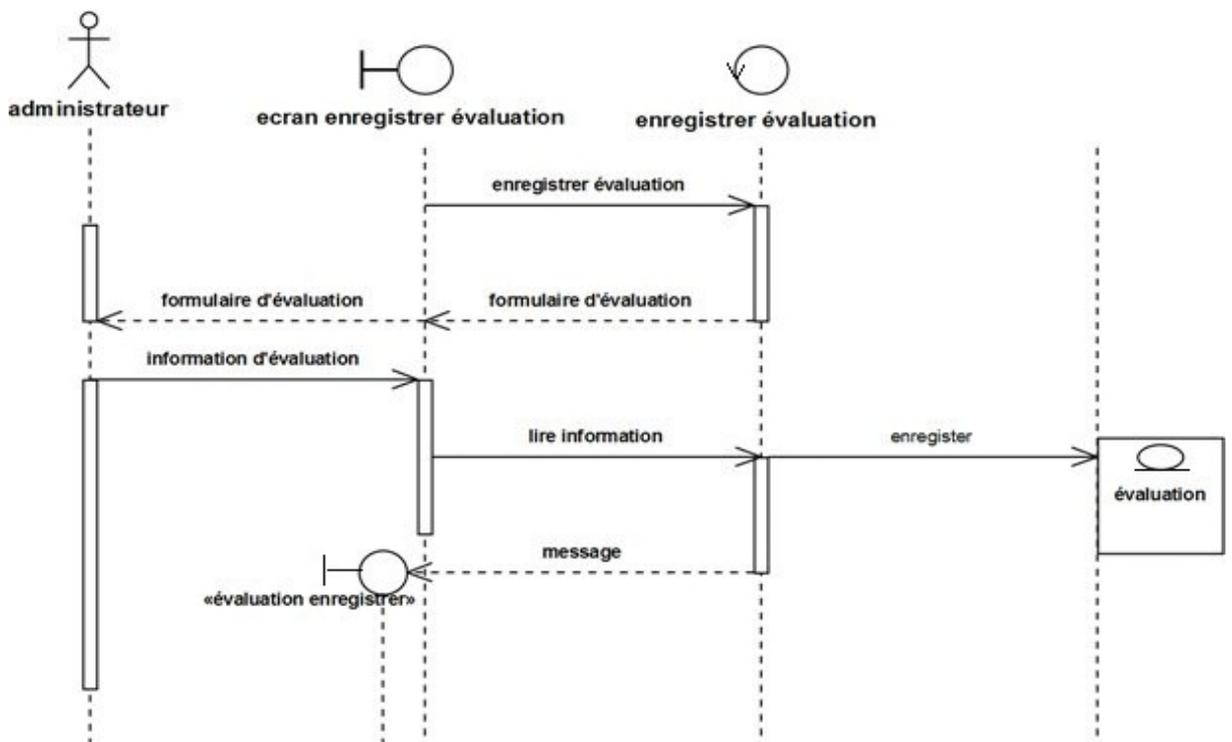
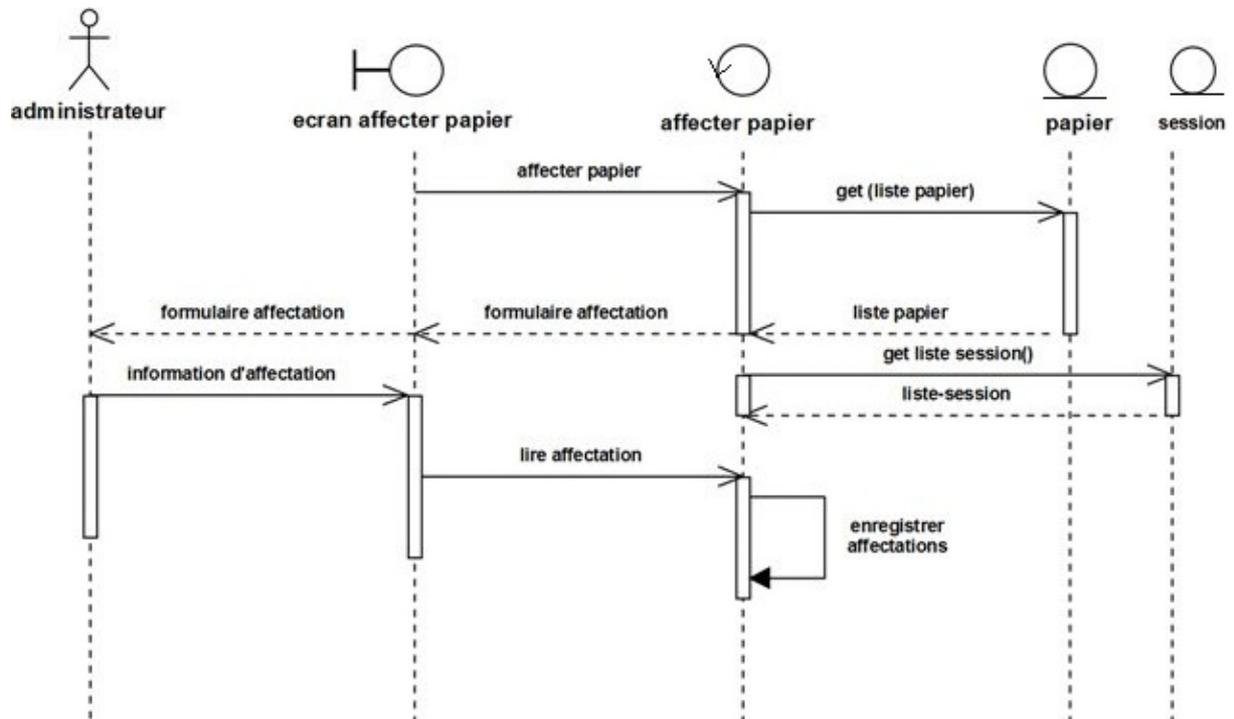


Figure 48 : diagramme de séquence «enregistré évaluation»

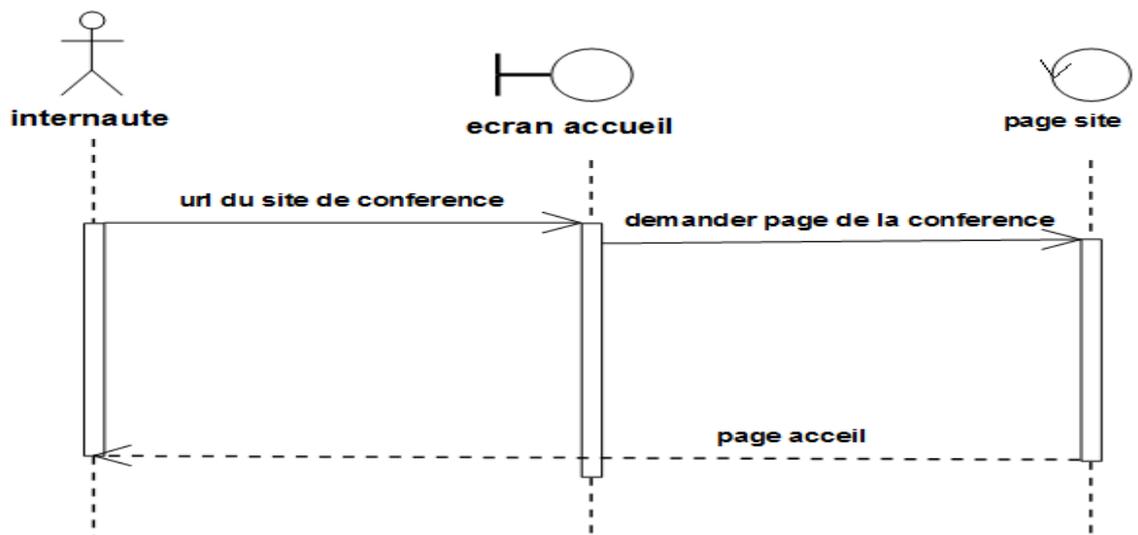
- affecter papier accepté aux sessions :



**Figure 49** : diagramme de séquence «affecter papier accepté aux sessions»

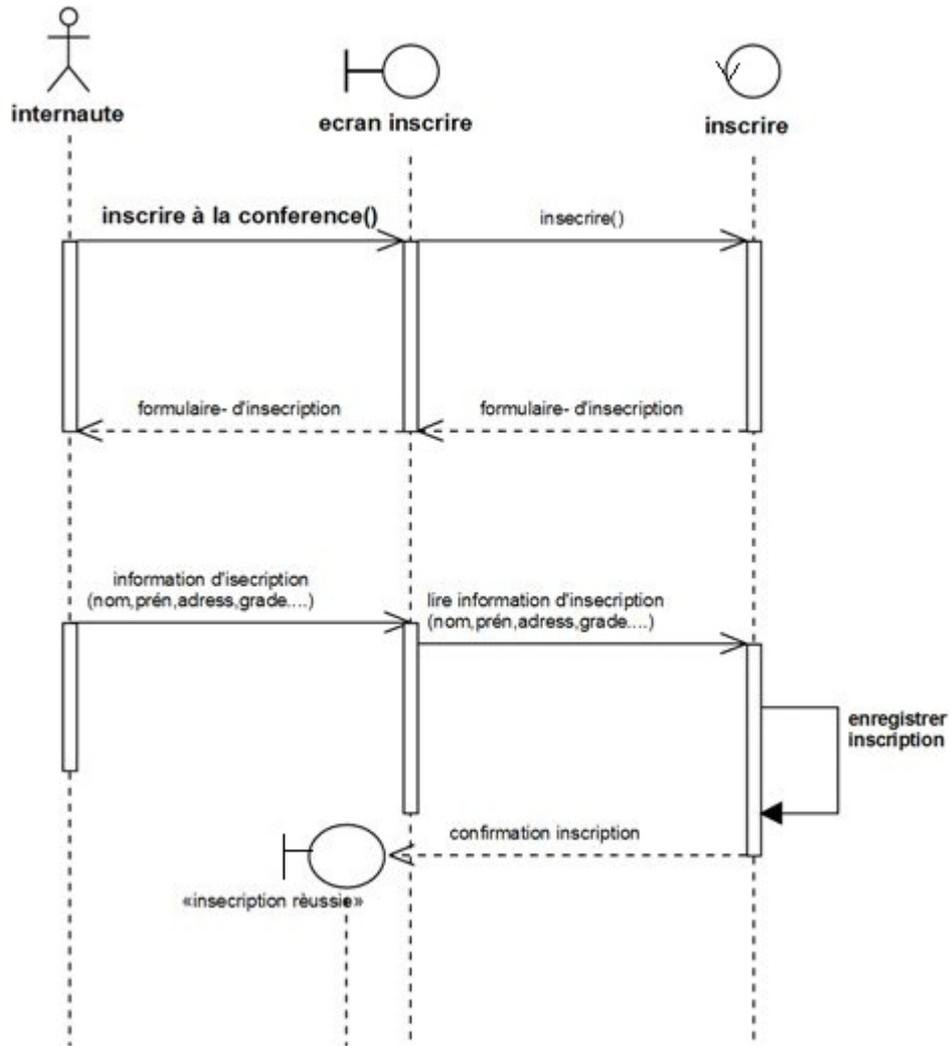
**Côté client :**

- consulter site :



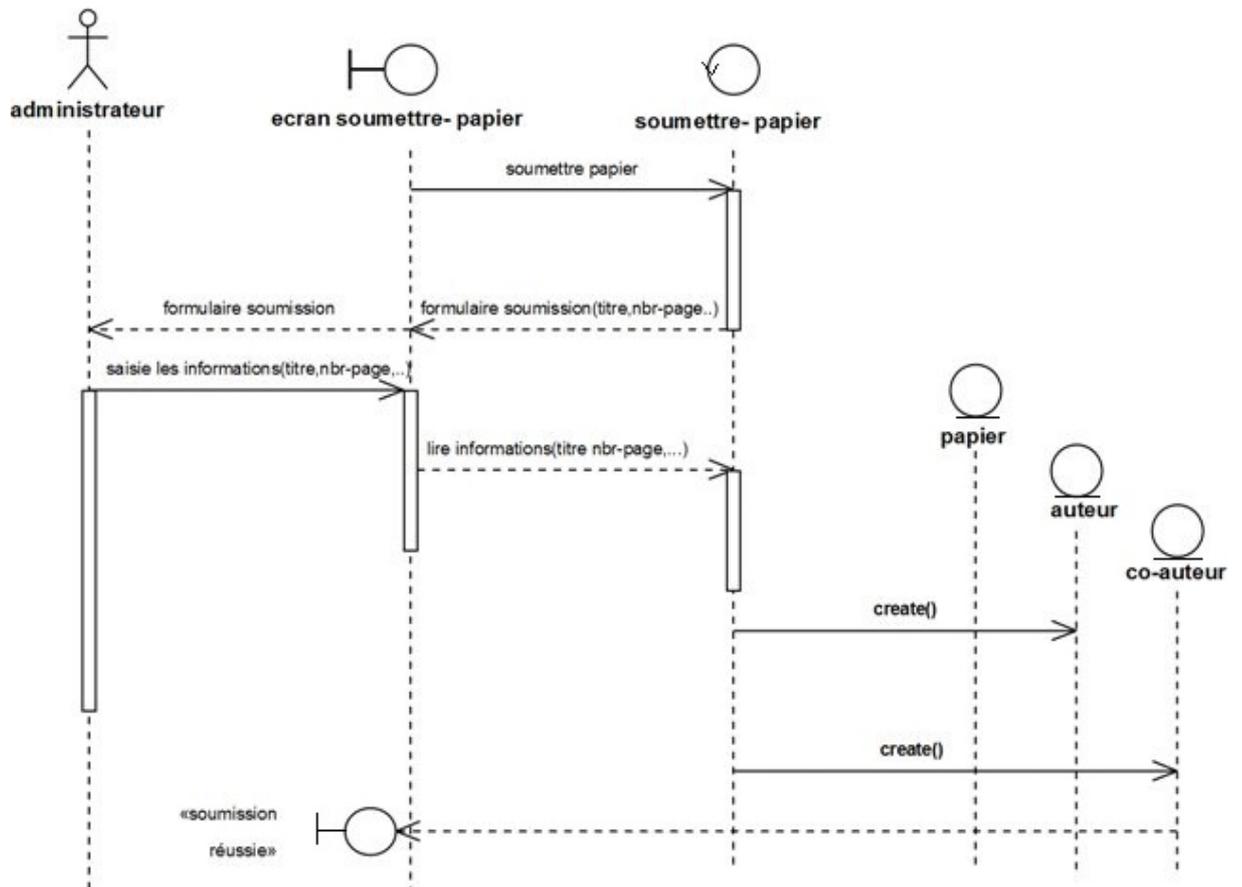
**Figure 50** : diagramme de séquence «consulter site»

- s'inscrire à la conférence :



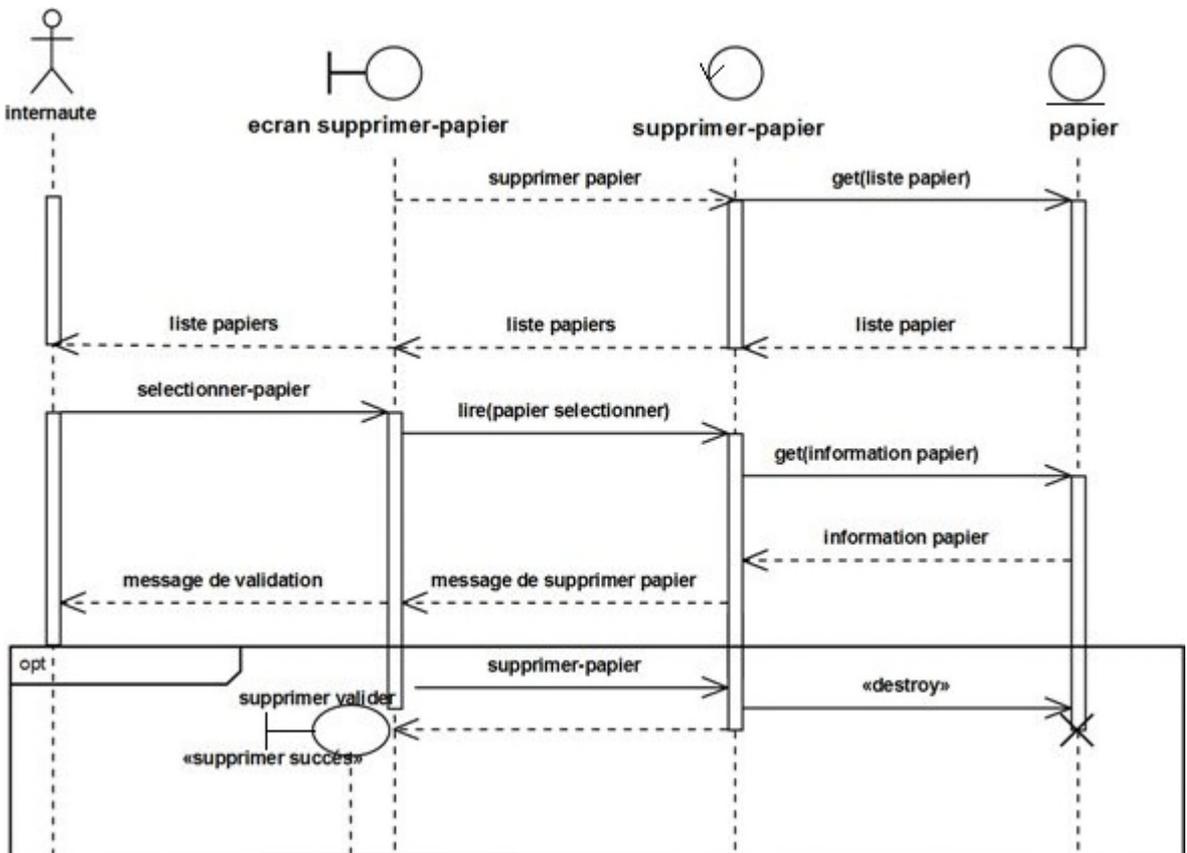
**Figure 51** : diagramme de séquence «s'inscrire à la conférence»

- soumettre papier :



**Figure 52** : diagramme de séquence «soumettre papier»

- supprimer papier :



**Figure 53** : diagramme de séquence «supprimer papier»

### 3.4 Le modèle de domaine

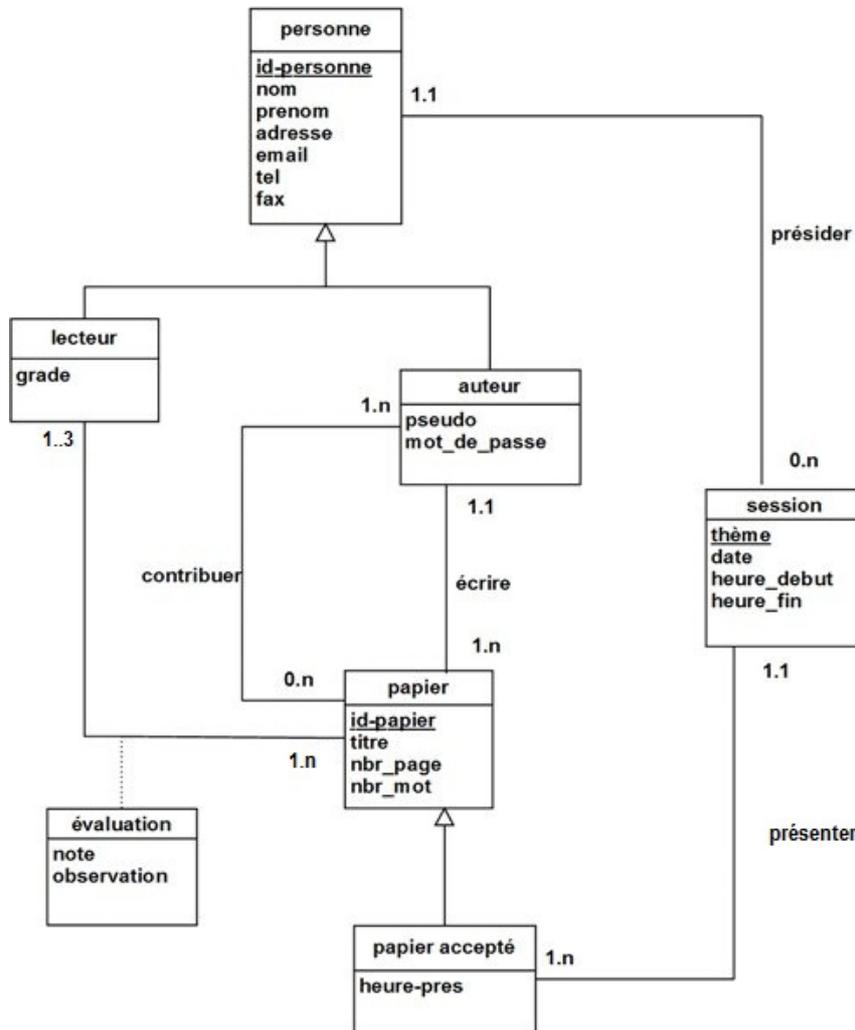


Figure 54 : diagramme de classe métier

### 3.5 Conception détaillée

Durant cette étape du développement, notre travail consiste à déterminer comment les objets logiciels vont interagir entre eux pour réaliser telle ou telle opération.

#### 3.5.1 Spécificités UML pour les applications Web

La conception des applications Web se distingue de la conception d'autres systèmes par deux activités majeures :

- La répartition des objets sur le client ou le serveur.
- La définition de l'interface utilisateur sous forme de pages Web.

L'extension d'UML pour les applications Web consiste à définir de nouveaux stéréotypes, étiquettes et contraintes, ce qui permet de fournir une notation pour exprimer les composants de technologie Web du système dans le modèle.

Le principal élément spécifique des applications Web étant la page Web, plusieurs stéréotypes lui sont destinés comme les formulaires, les frames, les pages,...etc. Avant d'utiliser ces stéréotypes dans nos modèles, nous allons expliquer dans le passage suivant leur signification et les icônes utilisées pour leur représentation.

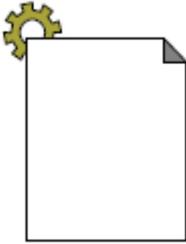
## Définition

Un stéréotype est une extension d'une classe, il a pour objectif de définir une utilisation particulière des éléments modélisés ou pour modifier la signification d'un élément.

### a) Le stéréotype page serveur «contrôle»

Une page serveur représente une page Web qui possède des scripts exécutés par le serveur. Ces scripts interagissent avec des ressources du serveur, telles que bases de données, la logique métier ou des systèmes externes. Les opérations de l'objet représentent les fonctions dans le script et ses attributs représentent les variables qui sont visibles dans la portée de la page (c'est-à-dire accessibles par toutes les fonctions de la page).

#### Icône

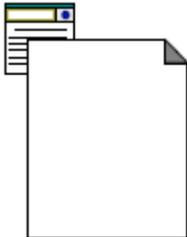


**Figure 55** : stéréotype page serveur «contrôle»

### b) Le stéréotype page client «interface»

Une instance d'une page client est une page Web formatée en HTML, mélange de données, de présentation et même de logique. Les pages client, restituées par des navigateurs client, peuvent contenir des scripts interprétés par les navigateurs. Les fonctions d'une page client correspondent aux variables déclarées dans les scripts qui sont accessibles à toute fonction de la page (portée de la page). Les pages client peuvent entretenir des associations avec d'autres pages client ou serveur.

#### Icône :

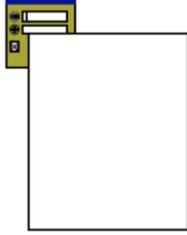


**Figure 56** : stéréotype page client «interface»

### c) Le stéréotype page formulaire «form» :

Une classe stéréotypée «form» est un ensemble de champs de saisie faisant partie d'une page client. A une classe formulaire correspond une balise HTML « form » . Les attributs de cette classe correspondent aux éléments de saisie d'un formulaire HTML (zones de saisie, zones de texte, bouton d'option, cases à cocher et éléments cachés). Un formulaire n'a pas d'opération, puisqu'il ne peut les encapsuler. Toute opération qui interagit avec le formulaire appartient à la page qui la contient.

#### Icône :



**Figure 57** : stéréotype page formulaire «form»

**d) Le stéréotype lien «link»**

Un lien est un pointeur d'une page vers une autre page. Dans un diagramme de classes, un lien est une association entre une page client et une autre page client ou une page serveur.

**Icône** : Aucune.

**e)Le stéréotype soumettre «submit»**

Une association de soumission se trouve toujours entre un formulaire et une page serveur. Les formulaires soumettent les valeurs de leurs champs au serveur, par l'intermédiaire de pages serveur, pour qu'il les traite.

**Icône** : Aucune.

**f)Le stéréotype construit «build»**

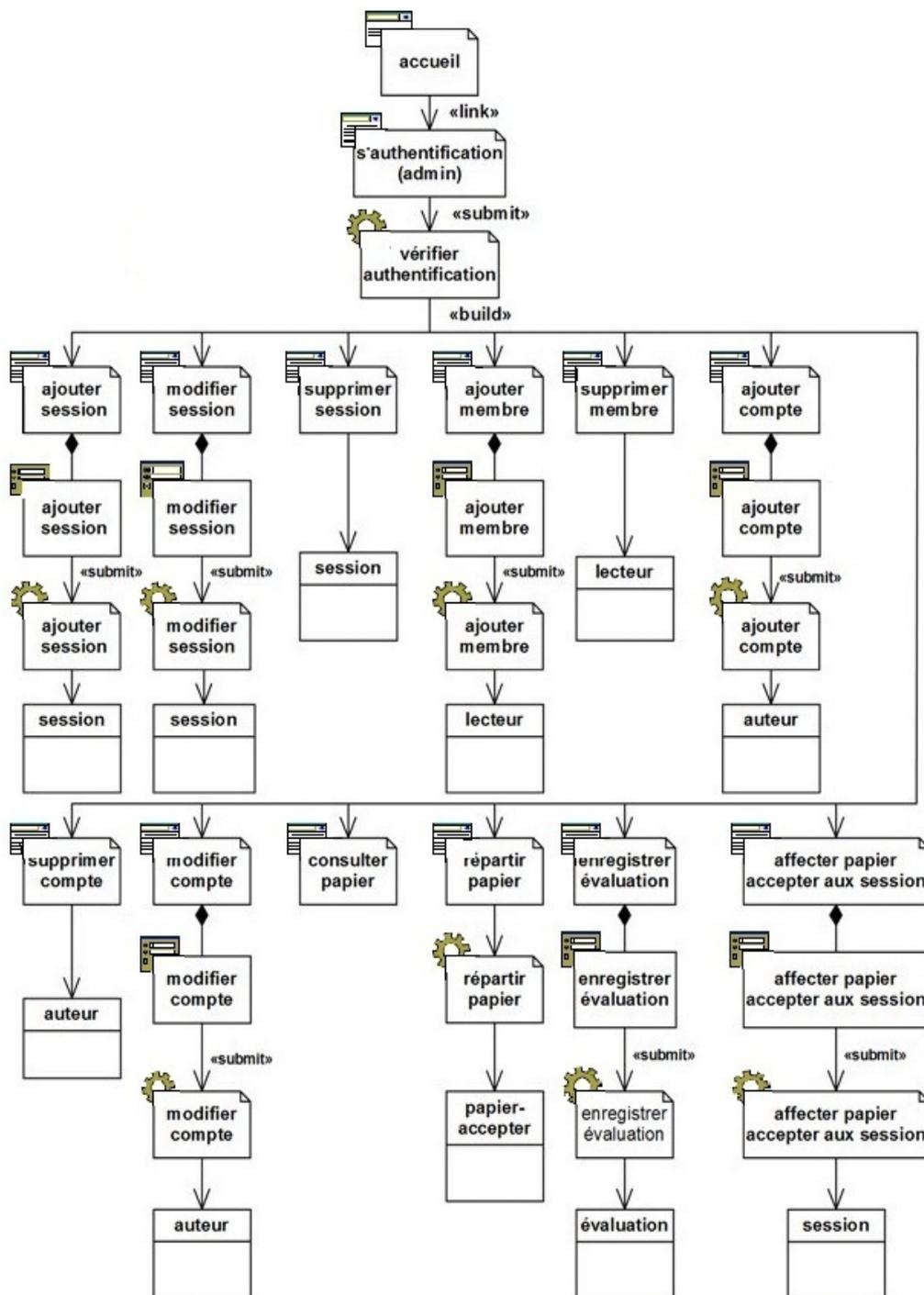
L'association «build» est une relation particulière qui fait le pont entre les pages client et les pages serveur. Les pages serveur n'existent que sur le serveur, ou elles sont employées à construire les pages client.

Une page serveur peut construire plusieurs pages client, en revanche, une page client ne peut être construite que par une seule page serveur.

**Icône** : Aucune.

**3.5.2 Diagramme des classes de conception**

- **Côté administrateur**



**Figure 58 :** Diagramme de classes de conception «Coté administrateur»

- Côté client

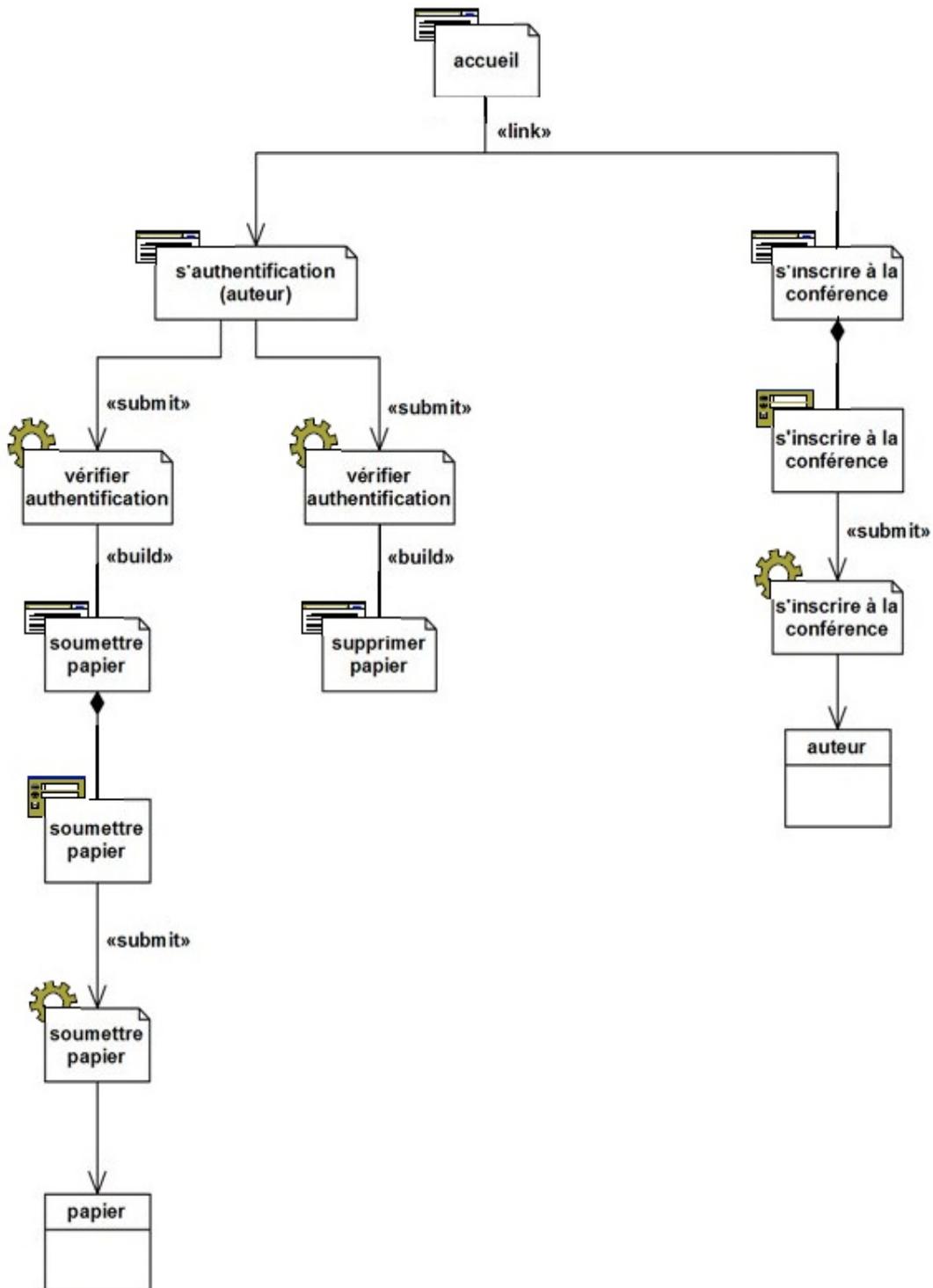


Figure 59 : Diagramme de classes de conception «Côté client»

### **3.5.3 Diagramme de navigation entre les classes de conception**

UML nous offre la possibilité de représenter formellement la navigation au moyen d'un diagramme d'états ou éventuellement d'un diagramme d'activité. L'utilisation de la modélisation UML pour la navigation nous permet en outre de la relier efficacement aux classes dialogues que nous avons identifiées.

Le diagramme de navigation représente ainsi un ajout important dans l'arsenal des outils de modélisation du concepteur de site Web car il fournit la possibilité de décrire précisément et exhaustivement les aspects dynamiques de l'interface utilisateur.

- **Côté administrateur**

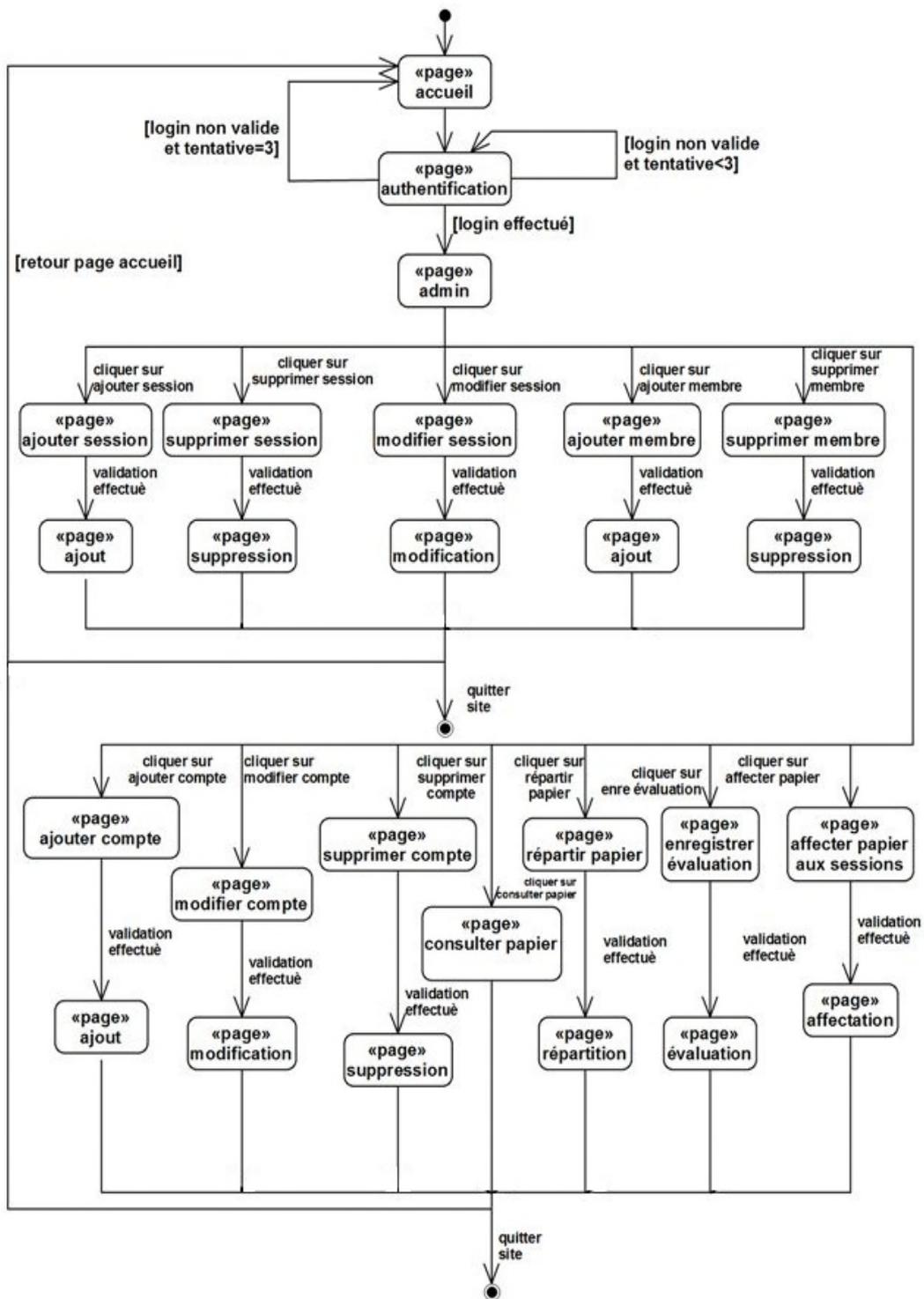
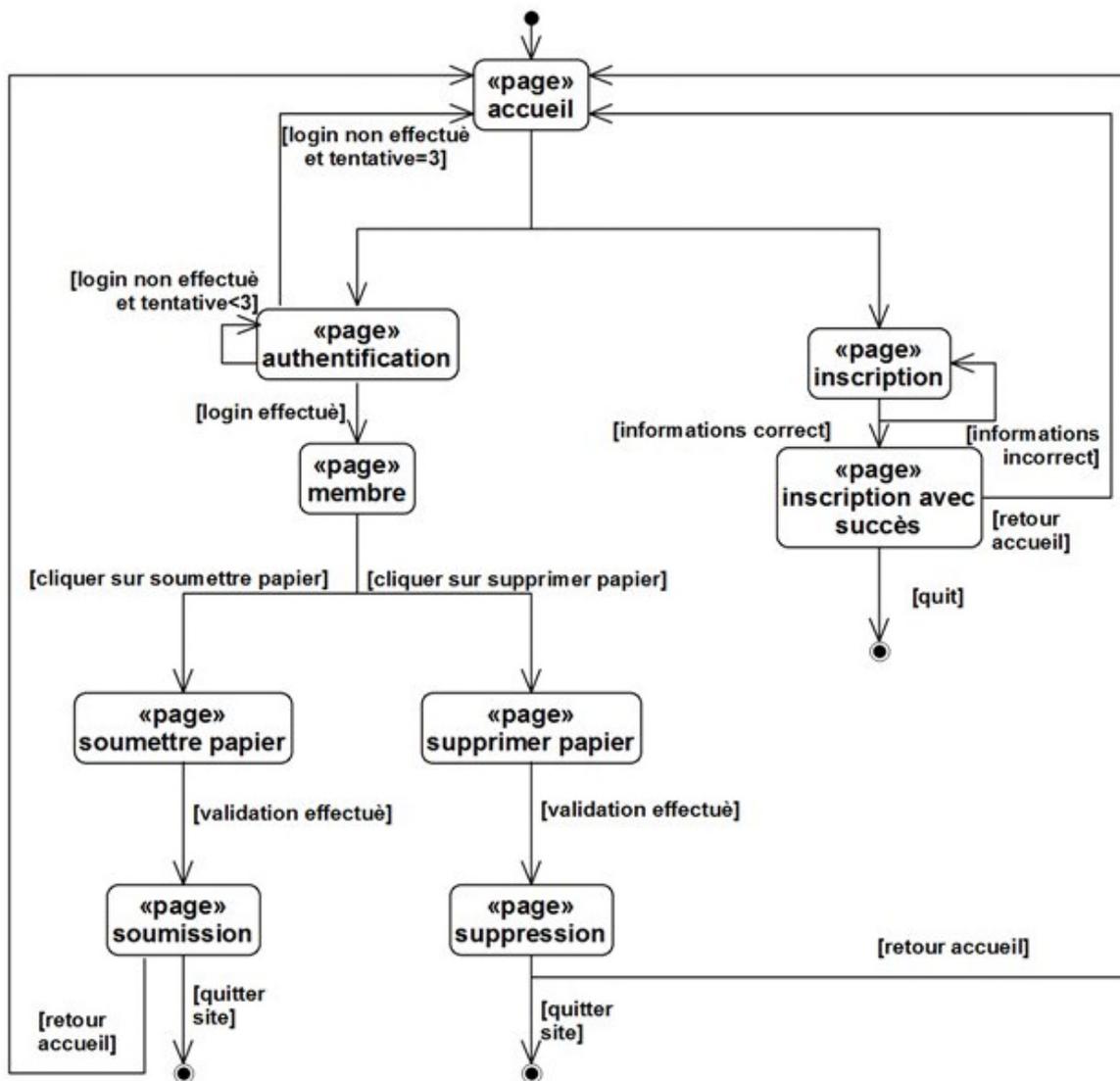


Figure 60 : Diagramme de navigation «Côté administrateur»

- Côté client



**Figure 61** : Diagramme de navigation «Côté client»

### 3.6 Conclusion

Pour la réalisation de ce chapitre, nous avons utilisé un langage de modélisation UML pour les applications Web, en suivant une démarche de développement logiciel qui le Processus unifié (UP).

L'analyse et la conception détaillée nous permettent de bien représenter le système à réaliser ainsi qu'elles nous facilitent la tâche de programmation.

# Chapitre 04

# Implémentation

## 4.1 Introduction

L'objectif de ce chapitre est de montrer comment nous avons implémenté notre site. Nous présenterons d'abord les langages de programmation ainsi que les outils utilisés pour le développement de l'application. Par la suite nous allons présenter quelques pages de notre système.

## 4.2 Les langages de programmation et les outils de développement utilisés

### 4.2.1 Les langages de programmations

Dans notre réalisation de site web nous avons utilisé les langages de programmations suivants :

#### 4.2.1.1 HTML

Nous avons utilisé l'HTML pour créer les pages statiques de notre site web. HTML est l'acronyme du terme anglais « HyperText markup language », il n'est pas un langage de programmation à proprement dit mais un ensemble de commandes permettant de formater des documents. Il est interprété comme des balises de la forme suivante :

```
<A HREF="URL"> ceci est un lien </A>
```

HTML a été développé au sein de la CERN à Genève afin de pouvoir diffuser par Internet des publications diverses et des documents multimédias.

#### 4.2.1.2 Java Script

Est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur. C'est un langage orienté objet à prototype. Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich pour le compte de Netscape Corporation. La version 1.8.5 du langage est prévue pour intégrer la 5e version du standard ECMA.

Le code JavaScript peut être intégré directement au sein des pages web, pour y être exécuté sur le poste client. C'est alors le navigateur Web qui prend en charge l'exécution de ces programmes appelés scripts. Généralement, JavaScript sert à contrôler les données saisies dans des formulaires HTML, ou à interagir avec le document HTML via l'interface Document Object Model,

#### Exemple :

```
<SCRIPT langage="JavaScript">
```

```
.....
```

```
</SCRIPT>
```

#### 4.2.1.3 CSS

Les feuilles de style en cascade de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML.

#### Exemple :

```
<STYLE type="text/css" >
```

```
a:link {
```

```
Color: blue
```

```
}
```

```
</STYLE>
```

Nous avons utilisé aussi les feuilles de style (CSS) pour :

- Mettre en forme notre site
- Centraliser l'apparence de notre site dans un seul fichier CSS.
- Créer les boutons et leurs propriétés.
- Positionner les éléments du code HTML.

#### 4.2.1.4 PHP

PHP ( Personnal Home Page, peut signifier aussi HyperText préprocesseur) est un langage de programmation web (langage de scripts). Il est interprété, par conséquent, il ne nécessite pas

d'être compilé pour obtenir un objet, un exécutable avant d'être utilisable (comme en C par exemple). Nous avons choisi le PHP comme un langage de programmation web dynamique parce qu'il est très riche et très utilisé et supporté par la majorité d'hébergeur. On a utilisé ce langage principalement pour la communication avec la base de données MYSQL. C'est le meilleur support pour le MYSQL.

#### 4.2.1.5 MYSQL

Pour gérer notre base de données nous avons choisi le système de gestion de base de données MYSQL parce que il libre (gratuit). Ainsi, MYSQL offre l'interface PHPMYADMIN pour faire toutes les opérations (créé, modifier, supprimer les tables) en mode graphique. Il représente la meilleure combinaison avec le PHP.

### 4.2.2 Les outils de développement

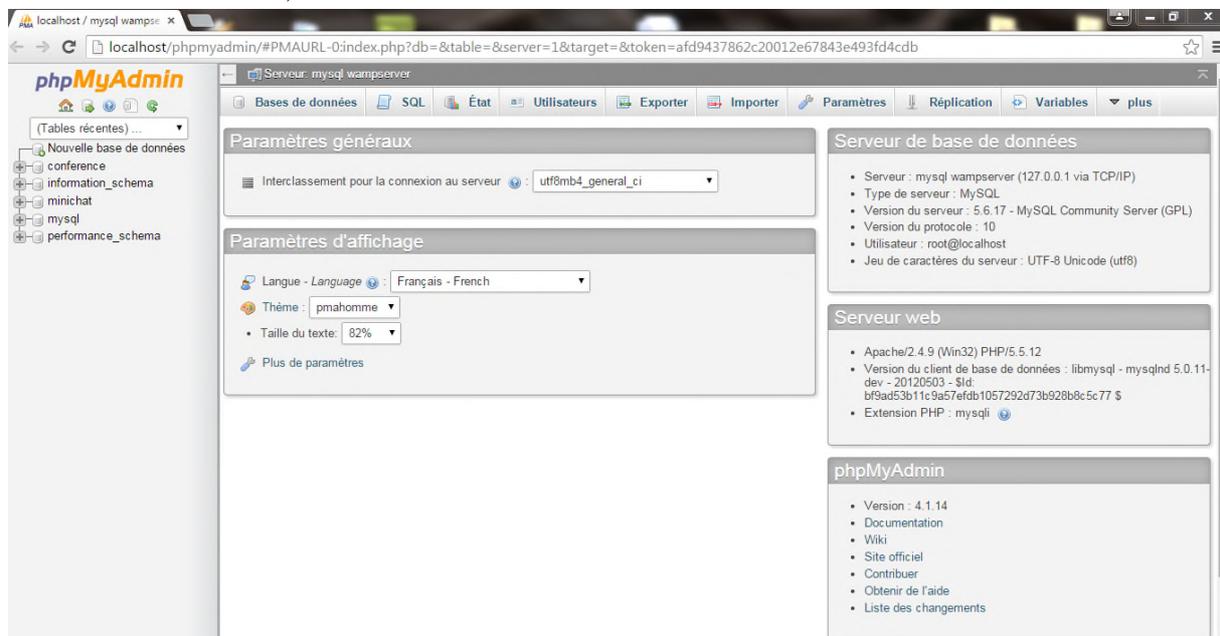
#### 4.2.2.1 EasyPHP

C'est une plateforme de développement Web, permettant de faire fonctionner localement des scripts PHP. EasyPHP (5.3.9) contient un serveur web Apache (2.2.21 VC9) et un serveur de bases de données MySQL (5.5.20), un interpréteur de script PHP (5.3.9), ainsi qu'une administration SQL phpMyAdmin.

#### 4.2.2.2 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin est une interface d'administration pour le SGBD MySQL. Il est écrit en langage PHP et s'appuie sur le serveur HTTP Apache. Il permet d'administrer les éléments suivants :

- les bases de données.
- les tables et leurs champs (ajout, suppression, définition du type).
- les index, les clés primaires et étrangères.
- les utilisateurs de la base et leurs permissions.
- exporter les données dans divers formats (CSV, XML, PDF, Open Document, Word, Excel et Latex).



**Figure 62 :** l'interface de PHPMYADMIN

## 4.3 Le passage du modèle du domaine au modèle relationnelle

### 4.3.1 Les règles de passage du diagramme de classe au modèle relationnel

Pour traduire le model du domaine en un schéma relationnel équivalent, nous avons utilisé quatre règles (de R1 à R4) qui sont les plus simples et les plus opérationnelles :

- **Transformation des entités/ classes** : La règle est simple :

**R1**: Chaque classe devient une relation, Les attributs de la classe deviennent des attributs de la relation. Si la classe possède un identifiant, il devient la clé primaire de la relation, sinon, il faut ajouter une clé primaire arbitraire.

- **Transformation des associations**

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

**Association 1..1** : La règle est la suivante :

**R2** : Pour représenter une association 1 vers 1 entre deux relations, la clé primaire de l'une des relations doit figurer comme clé étrangère dans l'autre relation.

**Association 1..\*** : La règle est la suivante :

**R3** : Pour représenter une association 1 vers plusieurs, on procède comme pour une association 1 vers 1, excepté que c'est forcément la relation du côté plusieurs qui reçoit comme clé étrangère la clé primaire de la relation du côté 1.

**Association \*.\*** : La règle est la suivante :

**R4** : Pour représenter une association du type plusieurs vers plusieurs, il faut introduire une nouvelle relation dont les attributs sont les clés primaires des relations en association, et dont la clé primaire est la concaténation de ces deux attributs. Si l'association possède des attributs, ils deviennent des attributs de la relation correspondante.

### 4.3.2 Structure de la base de données

Après applications des quatre règles p8récédentes, nous avons obtenus les tables suivantes :

**Personne**(id-personne,nom, prenom ,adresse ,email ,tel ,fax )

**Auteur** (id-auteur ,id-personne , pseudo ,mot de passe).

**Papier** (id-papier ,titre ,nbr-page ,nbr-mot).

**Session** (thème ,président ,date ,heure-debut ,heure-fin).

**Lecteur** (id-lecteur ,id-personne ).

**Evaluation**(id-lecteur ,id-papier ,note ,observation).

**Papier-accepté**(id-papier-accepte ,id-papier ,heur-pres ,thème).

**Co-auteur**(id-papier , id-auteur).

### 4.3.3 Implémentation de la base de données

Pour implémenter notre base de données, nous avons utilisé PHPMYADMIN.

#### Quelque table

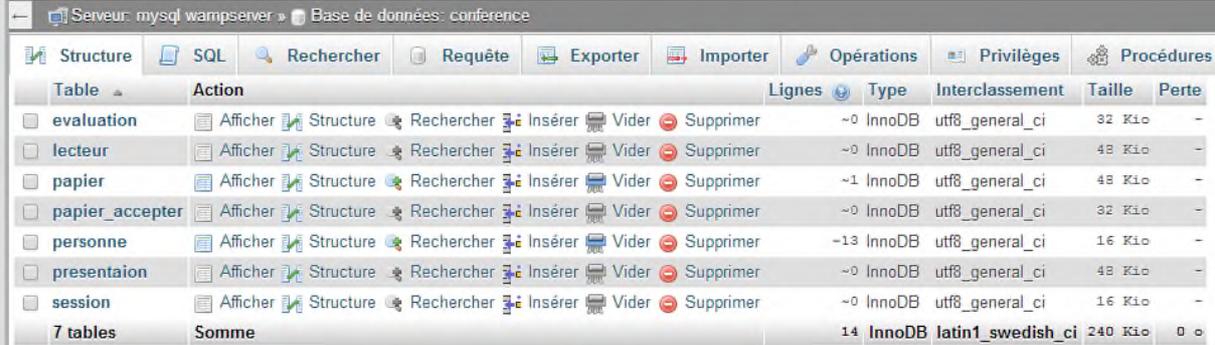


Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
evaluation	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	utf8_general_ci	32 Kio	-
lecteur	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	utf8_general_ci	48 Kio	-
papier	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~1	InnoDB	utf8_general_ci	48 Kio	-
papier_accepter	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	utf8_general_ci	32 Kio	-
personne	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~13	InnoDB	utf8_general_ci	16 Kio	-
presentiaon	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	utf8_general_ci	48 Kio	-
session	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	utf8_general_ci	16 Kio	-
7 tables	Somme	14	InnoDB	latin1_swedish_ci	240 Kio	0 o

Figure 63 : structure de la base

Serveur: mysql wampserver » Base de données: conference » Table: papier

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Défaut	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_papier	int(11)			Non	Aucune	AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	2 id_personne	int(11)			Non	Aucune		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	3 id_session	int(11)			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	4 titre	varchar(45) utf8_general_ci			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	5 nbr_page	int(11)			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	6 nbr_mot	int(11)			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus

Tout cocher Pour la sélection : Afficher Modifier Supprimer Primaire Unique Index

Figure 64 : table papier

Serveur: mysql wampserver » Base de données: conference » Table: session

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Défaut	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_session	int(11)			Non	Aucune	AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	2 theme	varchar(45) utf8_general_ci			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	3 date	date			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	4 heur_deb	time			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus
<input type="checkbox"/>	5 heur_fin	time			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial plus

Tout cocher Pour la sélection : Afficher Modifier Supprimer Primaire Unique Index

Figure 65 : table session

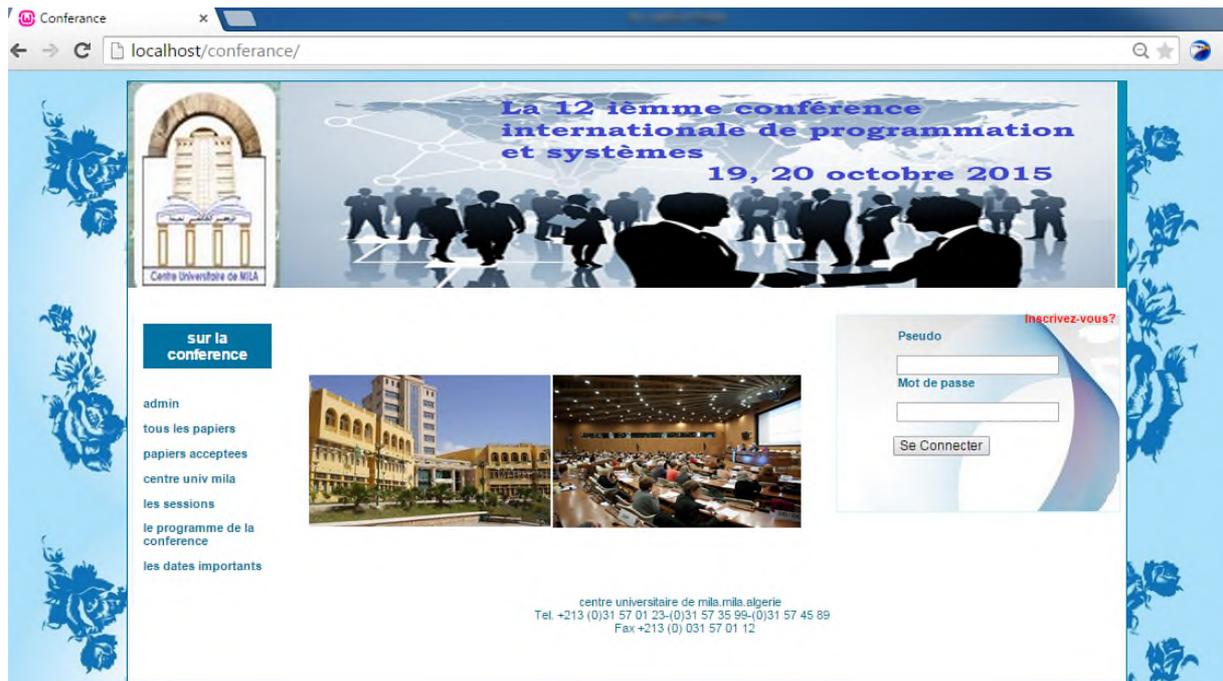
Serveur: mysql wampserver » Base de données: conference » Table: lecteur

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Défaut	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_personne	int(11)			Non	Aucune		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial Texte entier plus
<input type="checkbox"/>	2 id_session	int(11)			Non	Aucune		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial Texte entier plus
<input type="checkbox"/>	3 grade	varchar(45) utf8_general_ci			Oui	NULL		Modifier Supprimer Primaire Unique Index Spatial Texte entier plus

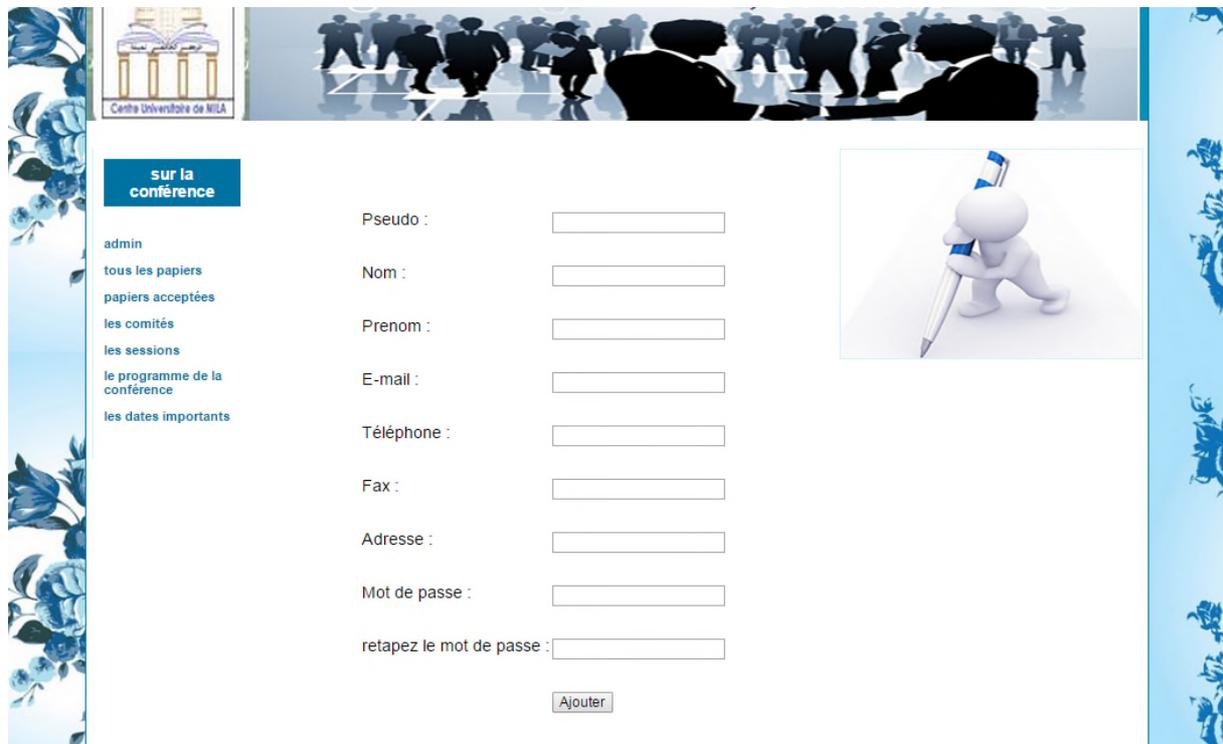
Tout cocher Pour la sélection : Afficher Modifier Supprimer Primaire Unique Index

Figure 66 : table lecteur

#### 4.4 Quelques interfaces du site web



**Figure 67** : interface d'accueil



**Figure 68** : interface inscription



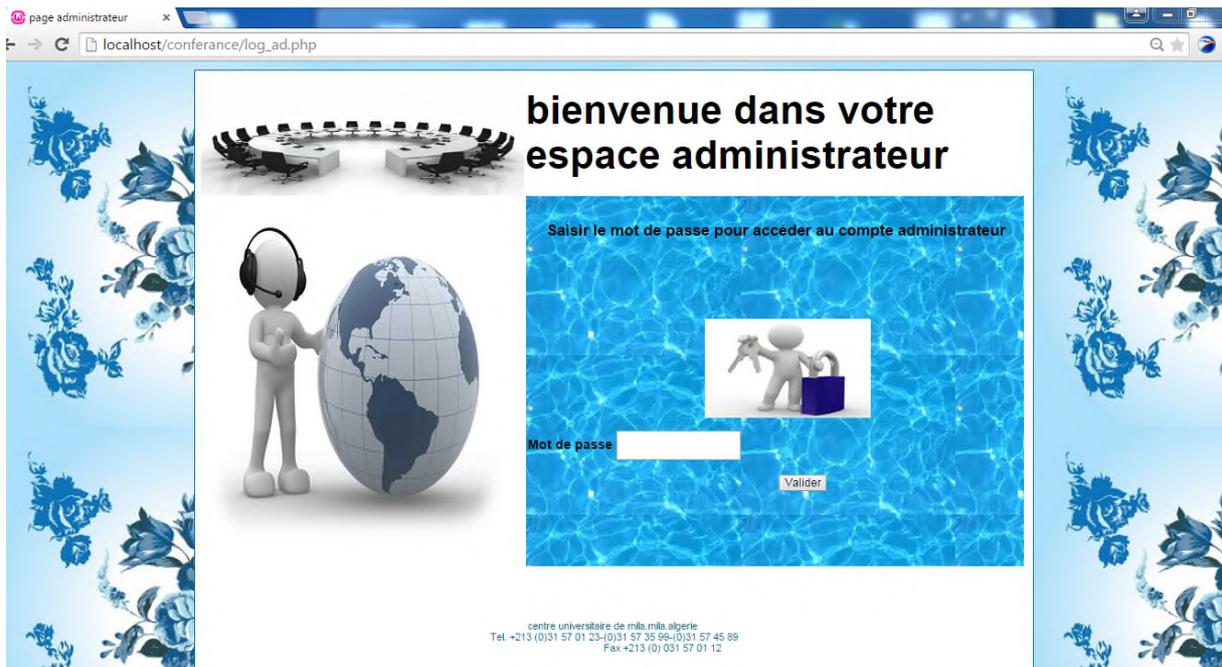
Figure 69 : interface auteur



Figure 70 : interface supprimer papier



**Figure 71 :** interface soumettre papier



**Figure 72 :** interface authentication

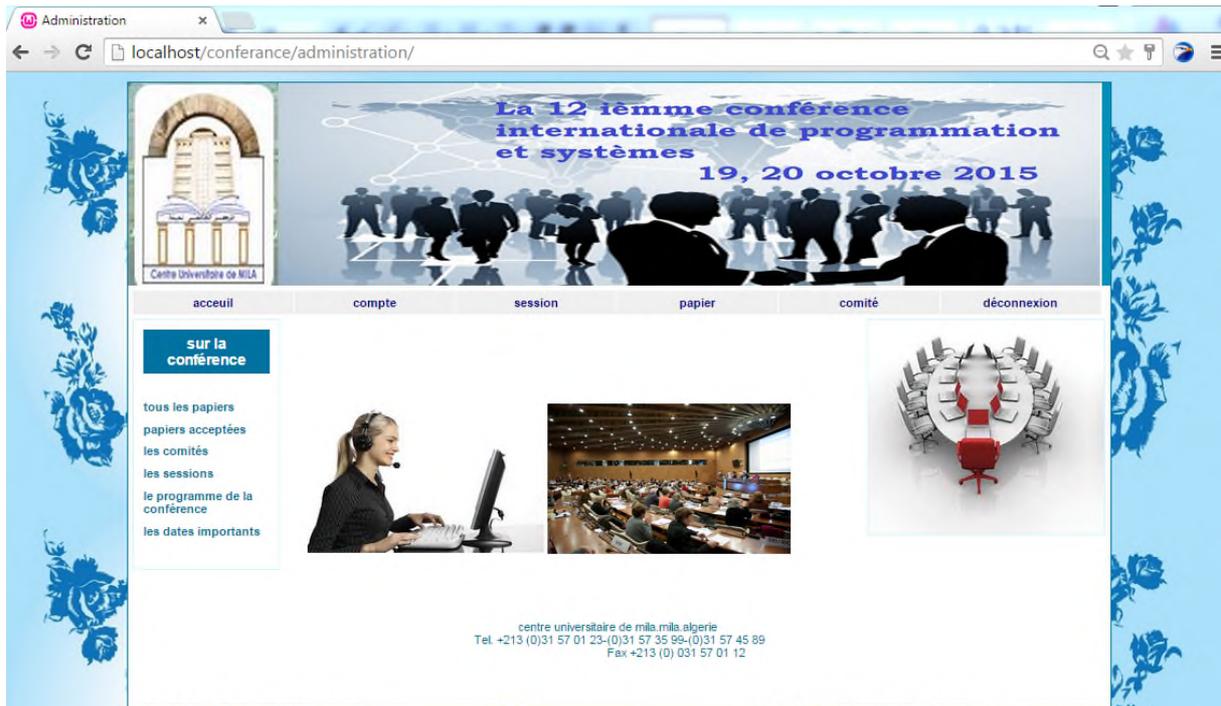


Figure 73 : interface administrateur



Figure 74 : interface ajouter session

La 12<sup>ème</sup> conférence internationale de programmation et systèmes  
19, 20 octobre 2015

Centre Universitaire de MILA

accueil    compte    session    papier    comité    déconnexion

**sur la conférence**

tous les papiers  
papiers acceptées  
les comités  
les sessions  
le programme de la conférence  
les dates importants

## Consulter Comptes

Pseudo	Nom	Prenom	E-mail	Adresse	Téléphone	Fax	Grade
stevenrues	rues	steven	steven.rues@gmail.com	berlin.germany	0598653262	123951753285	1
nazieb	lebloub	naziha	naz.leb@email.com	mila.algerie	0697502364	758965235252	2
faridazer	zerrouki	farida	farida.zer@email.com	mila.algerie	0789562586	458965821542	1
olivercamp	camp	oliver	oliver.camp@email.com	roma.italy	0697575364	458965891542	2
bouyoucef	bouarioua	youcef	bou.youcef@email.com	mila.algerie	0697578964	145298654236	1

centre universitaire de mila mila algerie  
Tel: +213 (0)31 57 01 23-(0)31 57 35 99-(0)31 57 45 89  
Fax: +213 (0) 031 57 01 12

**Figure 75** : interface consulter comptes

## 4.5 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons décrit brièvement le processus de réalisation de notre application en spécifiant l'environnement de développement, l'implémentation de la base des données et la démarche suivie pour la réalisation à la fin de ce travail, nous avons réussi à développer un site web qui gère pratiquement toutes les activités principales de l'organisation d'une conférence internationale.

## **Conclusion générale**

L'objectif de notre projet est la réalisation d'un site web pour l'organisation des conférences internationales qui permette d'automatiser la gestion et la suivi des sessions d'une conférence

Afin de réaliser notre projet, on utilisé la modélisation, les diagrammes du langage UML, parce qu'il est adapté pour les processus de développements orientés objet des logiciels .

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 une méthodologie issue du processus UP et adapté aux applications web, car elle est caractérisée par les exigences d'utilisation d'UML. Pour l'implémentation du projet abordé, on a utilisé des outils de développement tel que (DreamWeaver et WampServer...).

Malgré l'insuffisance de temps et le manque d'expérience, nous avons pu réaliser en totalité ce site.

Finalement nous espérons que ce mémoire sera utile à ses lecteurs mémoire.

## Référence bibliographiques

- [1] [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- [2] [www.siteduzero.com](http://www.siteduzero.com)
- [3] GUY Pujolle, cours réseaux et télécoms, 3ème édition 2008
- [4] GATEAU Guillaume, le minimum sur TCP/IP, 1997
- [5] MALAK RAHOUAL et Patrick SIARRY, Réseaux informatique : conception et Optimisation, Edition TECHNIP 27 rue Ginoux, 75737 PARIS Cedex 15, France.
- [6] Marc Dovero, Cours réseaux, du 29 Octobre au 9 Novembre 2001 à Bobo–Dioulasso au Burkina Faso
- [7] François Laissus, Cours d'introduction à TCP/IP, Version du 20 février 2005
- [8] <http://bioinfo.unice.fr/enseignements/GBM/cours/reseau.pdf>
- [9] P. ROQUES, UML 2, Modéliser une application web. 3ème édition, 2007, (collection Cahiers du programmeur).