

## Introduction Générale

Le « magazine électronique » signifie en fait "e-zine". Le terme est utilisé de différentes façons. Il décrit une nouvelle sorte de **site internet** qui contient un mélange stylisé de contenu (articles, images, commentaires etc.) transmis d'une façon exploitant et célébrant le web comme un moyen d'expression de nouvelles informations.

Le plus souvent on emploie le mot « e-zine » pour décrire un magazine disponible en ligne ou une **version électronique** d'un magazine. Les e-zines peuvent être créés indépendamment, ou peuvent être sponsorisées par les maisons d'édition. Un magazine est une revue un e-zine est une revue électronique.

C'est par ce biais que vous allez tenir au courant vos lecteurs des nouvelles, **actualités**, conseils, nouveaux produits etc. de votre site.

Qu'ils soient libres ou payants, recevoir un e-zine se fait la plupart du temps par **email** et nécessitent que le visiteur de votre site s'inscrive comme membre. Néanmoins, l'e-zine peut être un simple billet posté sur votre blog. L'e-zine est couramment appelé « newsletter ».

L'objectif essentiel d'un magazine électronique est de diffuser et publier des informations de manière régulière, périodique et continue sur le Net.

Tout cela nous a dressés à traiter ce domaine en raison de la création d'un **e-zine** électronique en utilisant UML comme un langage de modélisation et SPIP autant qu'un système de gestion de contenu.

**UML** (*Unified Modeling Language*, que l'on peut traduire par "**langage de modélisation unifié**") est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existant auparavant, et est devenu désormais la référence en terme de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance est souvent nécessaire pour obtenir un poste de développeur objet.

**SPIP** est l'un des logiciels libres de gestion de contenu parmi les plus utilisés en France (environ 40000 sites).

Il est utilisé à la fois par des sites institutionnels (sites thématiques, de certains services déconcentrés, ministères ou ambassades de France), des sites de presse (le webmestre du journal Le Monde diplomatique est un des initiateurs de SPIP), des sites associatifs, universitaires ou des particuliers. Son langage de « squelettes » permet de produire des sites Internet aux fonctionnalités élaborées.

Ce mémoire se subdivise en quatre chapitres :

- **Le premier chapitre** : développe le concept magazine électronique, ses types principaux, discute les avantages et les inconvénients de des magazines électronique en offrant quelques liens de magazines électroniques disponibles sur le web.
- **Le deuxième chapitre** : récapitule les notions générales sur Internet et le web, étudie les réseaux informatiques, les adresses IP, l'architecture client/serveur, les protocoles de l'architecture OSI. Ce chapitre récapitule les notions du web tel que les sites web, les pages web, les navigateurs web etc...
- **Le troisième chapitre** : décrit la modélisation UML2 et ses fondamentaux diagrammes. Pour exprimer nous besoins en matière de modélisation, on a opté le diagramme de classes pour concevoir l'aspect statique du magazine et les digrammes de séquence, les diagrammes d'états-transitions et le diagramme de cas d'utilisation pour modéliser l'aspect dynamique du celui-ci.
- **Le quatrième chapitre** : expose l'implémentation et la réalisation du magazine, les outils de programmation (PHP) et le SGBDR (MySQL) et le système de publication pour l'Internet (SPIP).