

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
-----------------------	---

Chapitre 1 :E-business et Cloud Computing

1.Introduction	03
2.Le Business Electronique	03
2. 1.E-business et E-commerce	03
2.2.Catégories du E-business	04
2.2.1. Le B2C	05
2.2.2. Le B2B	05
2.2.3. Le C2C	05
2.2.4. Le C2B	05
2.2.5. Le G2B et G2C	05
2.2.6. Le C2G et B2G	05
2.3. Avantages du E-business	06
3.Le Cloud Computing	07
3.1. Modèles et technologies du Cloud Computing	07
3.1.1. Les modèles et les aspects fonctionnels	07
3.1.2. Les technologies Cloud Computing	08
3.2. Modèles de déploiement du Cloud Computing	09
3.3.1.Cloud privé	09
3.3.2. Cloud public	09
3.3.3 Cloud hybride	09
3.3.Composants du Cloud Computing	10
3.3.1. Applications virtualisées	10
3.3.2. Infrastructure virtualisée	10
3.3.3. Gestion de sécurité et d'identité	10
3.3.4. Développement	10
3.4. Avantages et Inconvénients du Cloud Computing	11

4. Conclusion	12
---------------	----

Chapitre 2 : Rôle des Agents dans le E-business et le Cloud Computing

1. Introduction	13
2. Définition de L'Agent	13
2.1. Caractéristiques	13
2.1.1. L'autonomie	13
2.1.2. La situation	13
2.1.3. La flexibilité	14
2.2. Classification des agents	14
2.2.1. Les agents réactifs	14
2.2.2. Les agents cognitifs	14
2.2.3. Les agents hybrides	15
3. Les systèmes Multi-Agents	15
3.1. Caractéristiques des systèmes Multi-Agents	15
3.2. Interaction dans un système Multi-Agents	15
3.2.1. Définition de l'interaction	15
3.2.2. La coopération	16
3.2.3. La négociation	16
3.2.4. La coordination	17
3.3. Communication dans les systèmes Multi-Agents	17
4. Les Agents Intelligents dans le Cloud Computing	19
5. Les Agents Intelligents dans le Business électronique	19
5.1. Agents de recommandation	19
5.2. Agents de recherché d'information	20
5.3. Agents de transaction	21
5.3.1. Les agents d'enchères par procuration	21
5.3.2. Les agents de négociation	21
5.4. Agents d'application	22
5.5. Agents d'Interface	22
5.6. Agents Mobiles	22
6. Le protocole de négociation	23

7.Conclusion.	23
---------------	----

Chapitre 3: Proposition de l'architecture

1. Introduction	24
2. Entreprise virtuelle	24
2.1. Pourquoi L'entreprise virtuelle	24
2.2. Les caractéristiques de l'entreprise virtuelle	24
2.3. Le Cycle de vie d'une entreprise virtuelle	26
2.3.1. Création	26
2.3.2. Opération / Evolution	26
2.3.3. Dissolution	26
2.4. Avantages et inconvénients de l'entreprise virtuelle	27
3. Architecture Générale	27
3.1. Architecture Générale	28
3.1. Groupe SMA	29
3.1.1. Agent Interface	29
3.1.2. Agent Négociateur	31
3.2. Processus de création d'opération et de dissolution	32
3.3. Processus de négociation	32
4. Conclusion	34

Chapitre 4: Implémentation et mise en œuvre

1. Introduction	35
2. Environnement de développement	35
2.1. La plate-forme JADE	35
2.2. FIPA	36
2.2.1. Le Système de gestion d'Agent	36
2.2.2. Le Canal De communication	36
2.2.3. Le facilitateur d'Annuaire	36
2.3. Eclipse	37
2.4. Serveur de bases de données MySQL	37
3. Les technologies adoptées	38

3.1. JAVA	38
3.2. XML	39
4. Etude de cas : Entreprise virtuelle de tourisme	40
5. Conclusion	44
CONCLUSION GENERALE	
BIBLIOGRAPHIE	