

# CHAPITRE 03 :

## Conception et implémentation du site

### Introduction:

Au cours de notre travail, nous avons essayé de faire une explication des étapes de la rétro-ingénierie pour deux applications dans un site web .premièrement la rétro-ingénierie d'application mobile Android ,et d'après la rétro-ingénierie d'une application desktop exécutable sur Windows. maintenant , on va choisir les outils et les environnement qui nous ont aidés à implémenter de ce travail.

### 1 Partie 1:conception

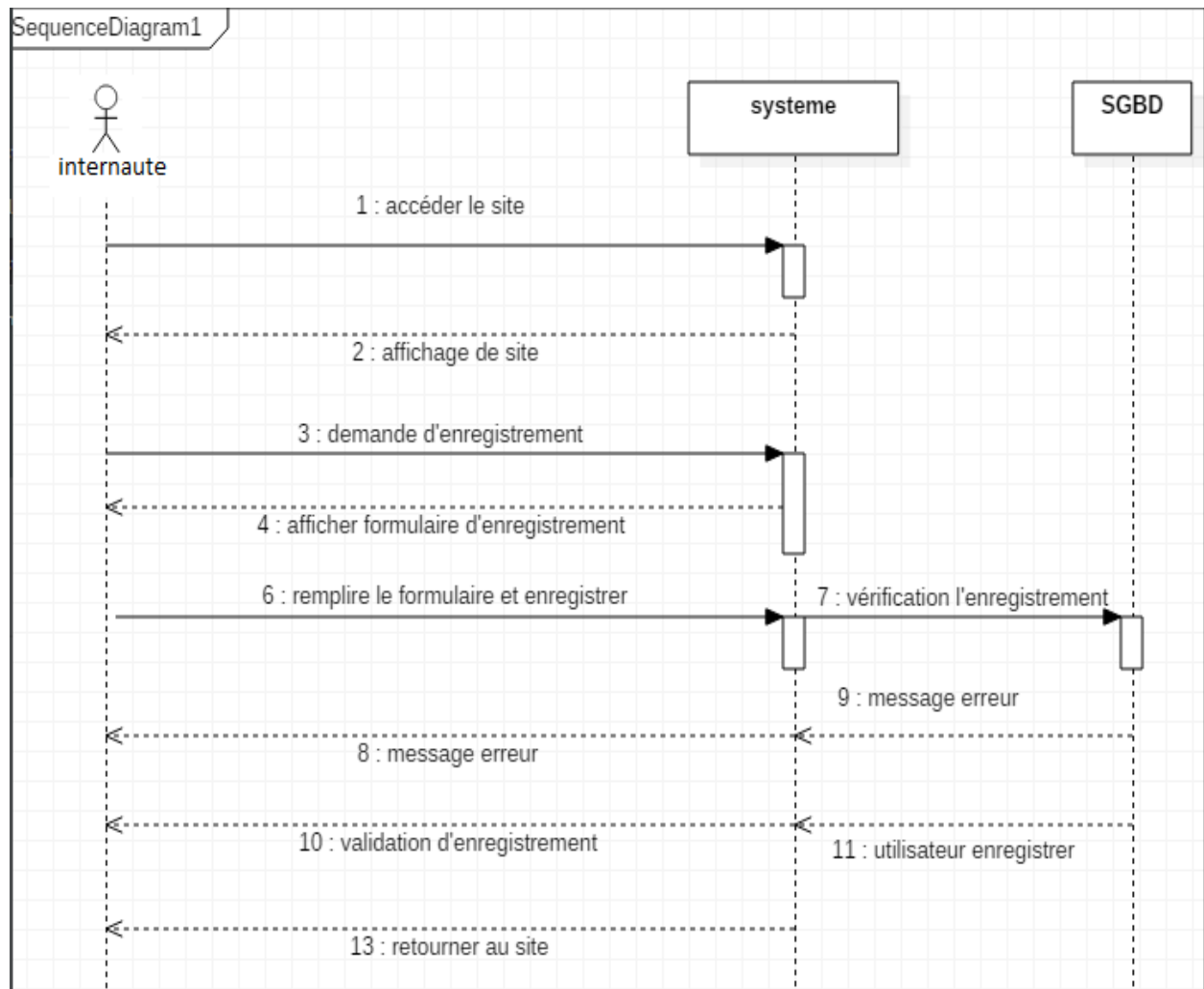
#### 1.1 La conception avec UML :

##### 1.1.1 Diagramme de cas utilisation (membre) :

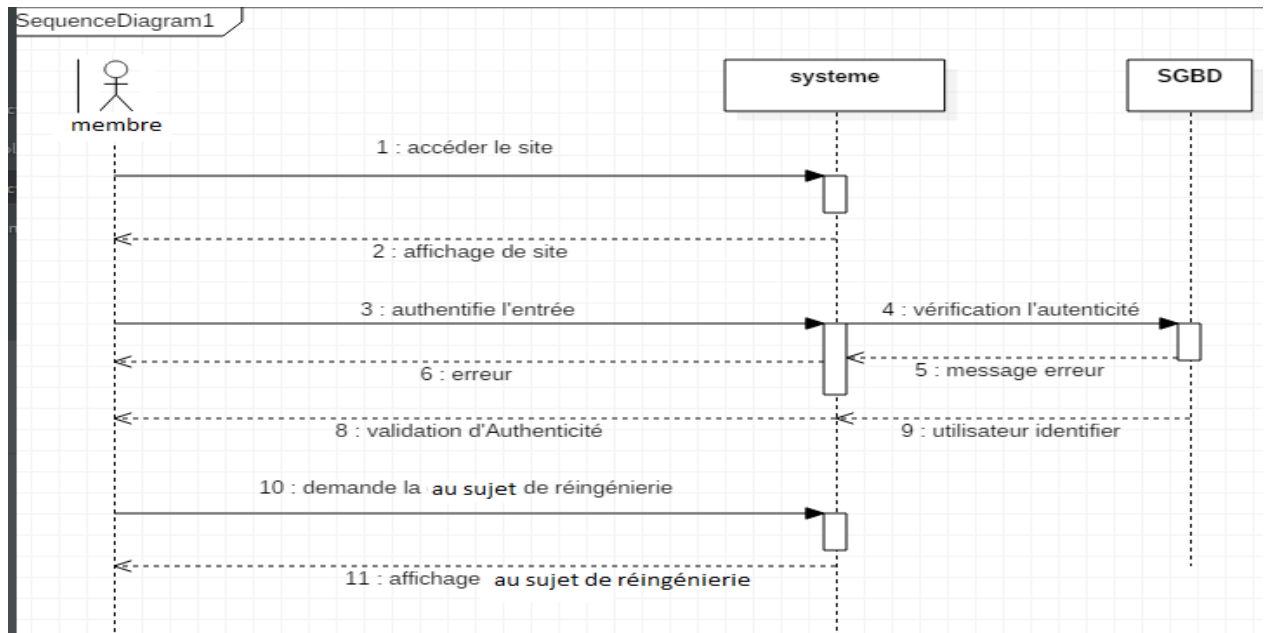
Ce diagramme décrit le role d'un membre qu'il faut être authentifié pour passé vers les taches de notre site.



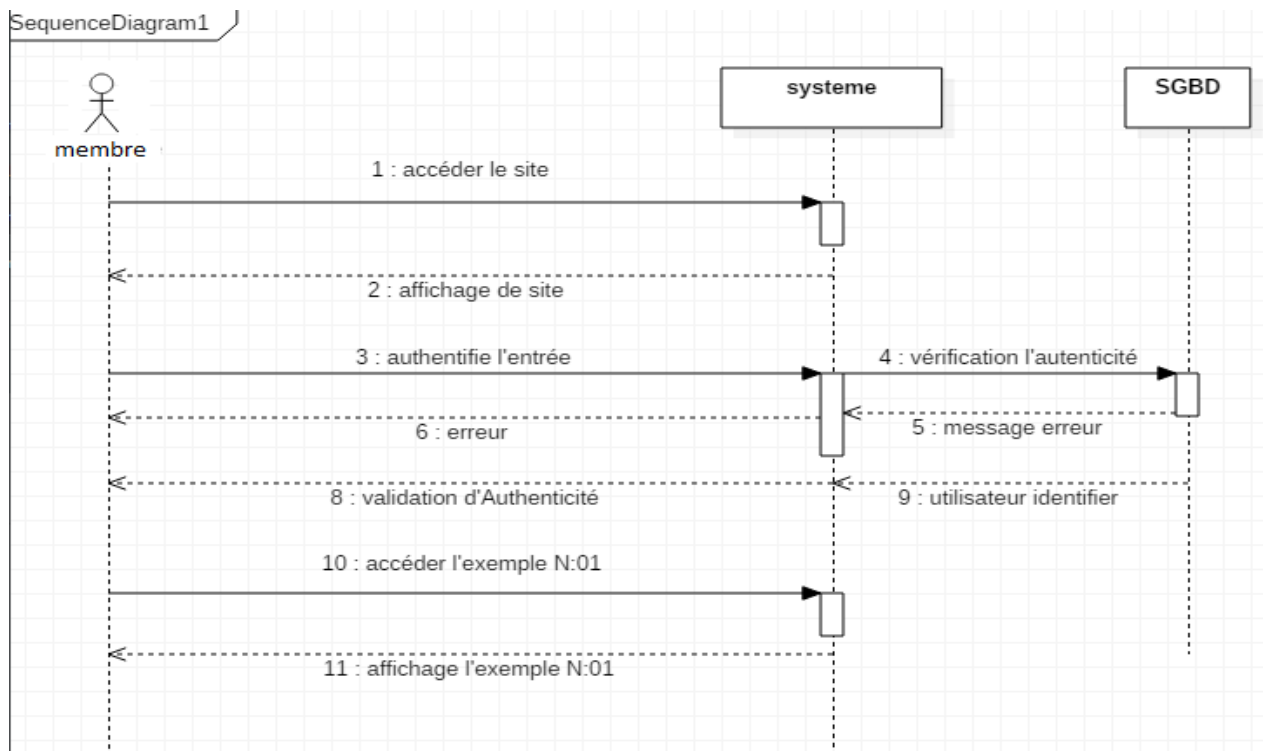
## 1.1.2 Diagramme de séquence (inscription) :



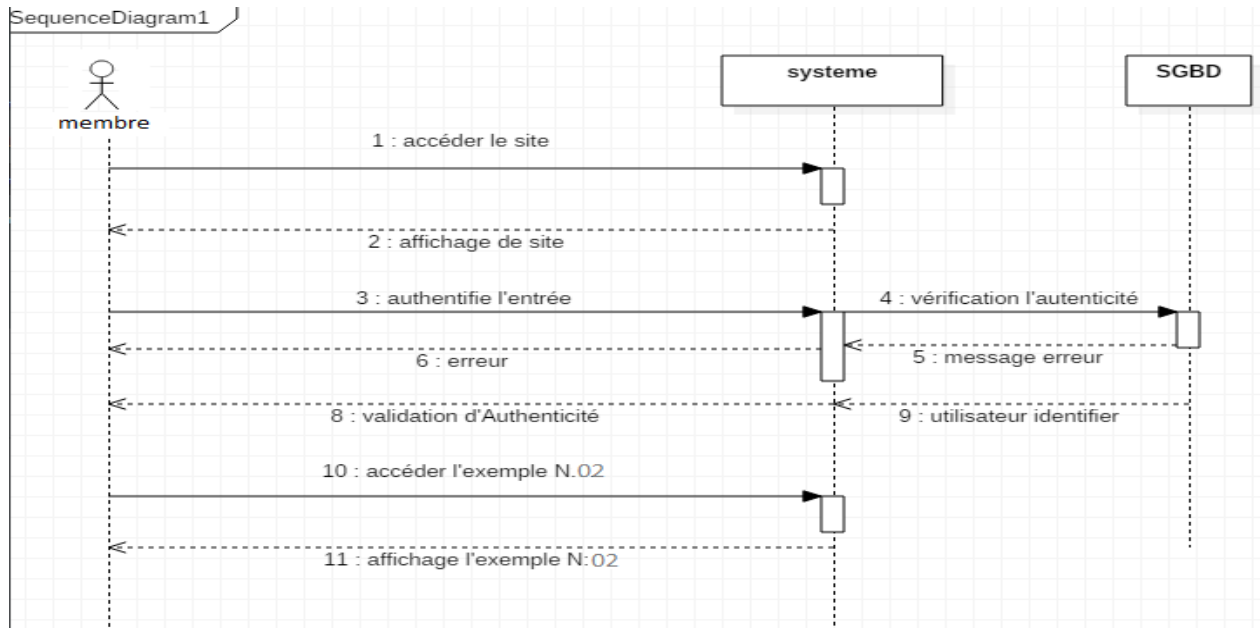
## 1.1.3 Diagramme de séquence (au sujet de réingénierie) :



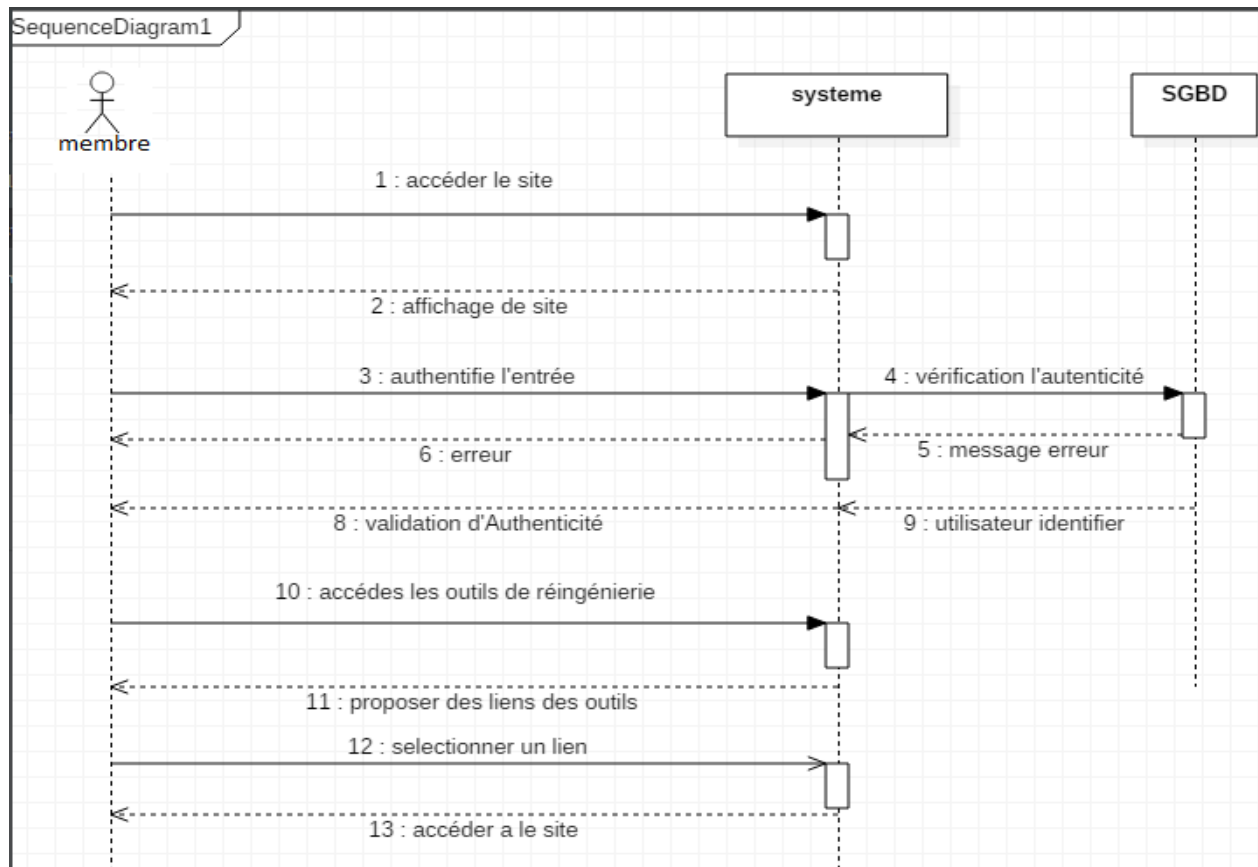
## 1.1.4 Diagramme de séquence (exemple 01) :



### 1.1.5 Diagramme de séquence (exemple 02) :



### 1.1.6 Diagramme de séquence (les outils de la réingénierie) :



## 2 Partie 02: implémentation

### 2.1 les principaux outils utilisés :

# Bootstrap

### 2.1.1 Bootstrap

Bootstrap est un cadre frontal puissant pour le développement de Web plus rapide et plus facile. Il comprend HTML et CSS base des modèles de conception pour l'utilisateur commun composants d'interface comme la typographie, les formes, boutons, tableaux, Navigations, Dropdowns, alertes, modaux, onglets, Accordéon, Carousel et beaucoup d'autres ainsi que des extensions optionnelles JavaScript.

Bootstrap vous donne également la capacité de créer la mise en page réactive avec beaucoup moins d'efforts.

Bootstrap parmi les plus populaires actuellement. Il est élégant et intuitif, et puissant premier cadre frontal mobile pour le développement web rapide et plus facile. Il utilise HTML, CSS et JavaScript.



### 2.1.2 HTML5 :

**HTML5** est la prochaine révision majeure du HTML qui remplace la norme 4.01, XHTML 1.0, et XHTML 1.1. HTML5 est un standard pour la structuration et le contenu présentant sur le World Wide Web.

La nouvelle norme intègre des fonctionnalités comme la lecture vidéo et drag-and-drop qui ont déjà été dépendante de tiers plug-ins de navigateur tels que Adobe Flash, Microsoft Silverlight, et Google Gears.



### 2.1.3 IDA pro 6.8 ( Interactive Disassembler):

Est un désassembleur pour un logiciel informatique qui génère le code source du langage d'assemblage à partir du code machine exécutable. Il prend en charge une variété de formats exécutables pour différents processeurs et systèmes d'exploitation. Un plug-in de compilateur pour les programmes compilés avec un compilateur C / C ++ est disponible à un coût supplémentaire. La dernière version intégrale d'IDA Pro est commerciale.



### 2.1.4 Dex2jar:

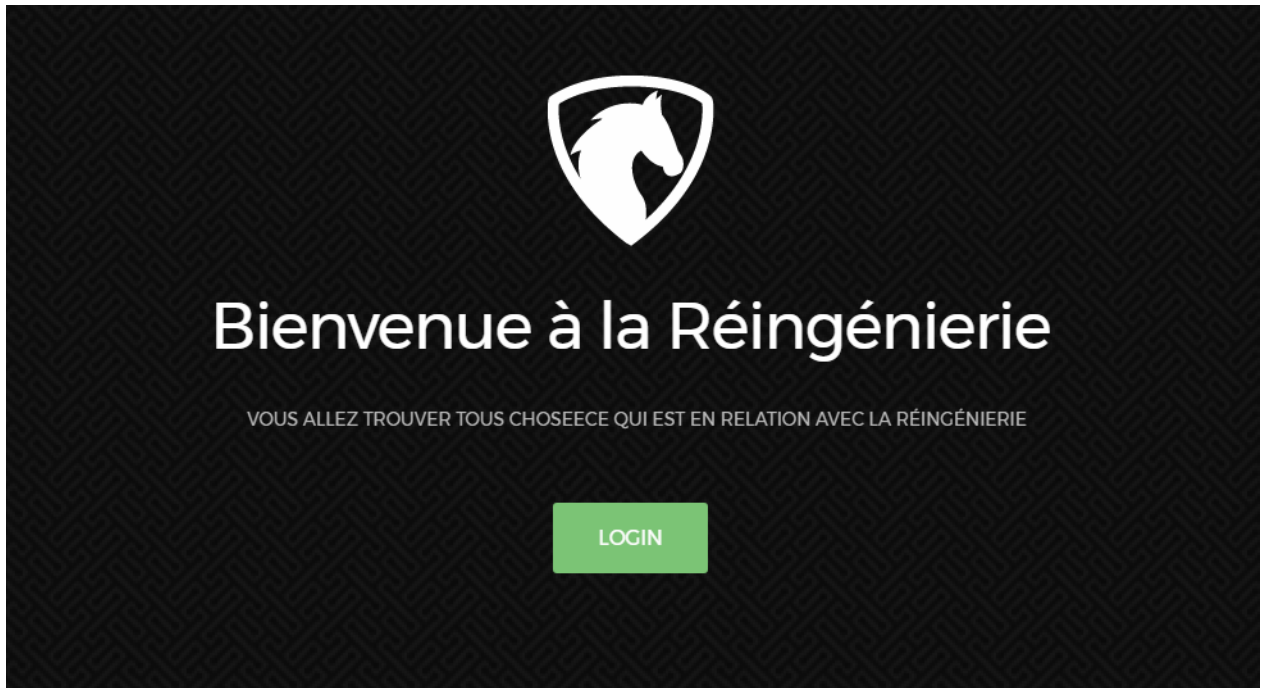
Dex2jar se compose d'une collection de bibliothèques Java qui peuvent rationaliser les tâches de développement pour les concepts liés à Android et peuvent simplifier les projets APK. et convertir les fichiers.dex vers des fichier.jar.

### 2.1.5 jd-gui(java decompiler):

JD-GUI est un utilitaire graphique autonome qui affiche les codes source Java des fichiers ".class". Vous pouvez parcourir le code source reconstruit avec la JD-GUI pour un accès instantané aux méthodes et aux champs.

### 2.2 Les différentes interfaces :

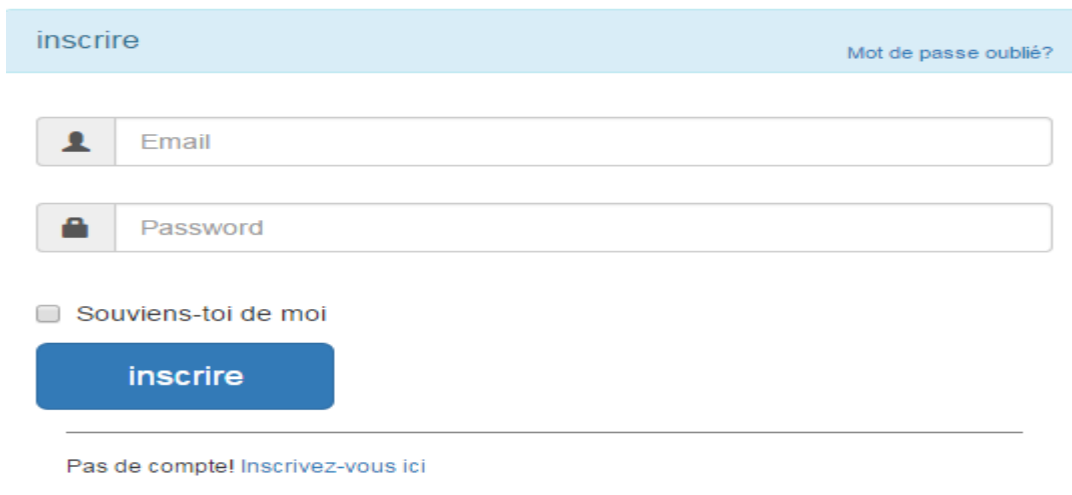
#### 2.2.1 Page d'accueil :



**Figure 3.1 :** page d'accueil .

#### 2.2.2 Login :

Authentification de l'internaute s'il est un membre .

The image displays a login form with a light blue border. At the top left of the form is the word 'inscrire' in a light blue font. At the top right is a link 'Mot de passe oublié?' in a light blue font. Below these are two input fields: the first is labeled 'Email' with a person icon, and the second is labeled 'Password' with a padlock icon. Under the password field is a checkbox labeled 'Souviens-toi de moi'. Below the checkbox is a large blue button with the word 'inscrire' in white. At the bottom of the form, there is a horizontal line followed by the text 'Pas de compte! Inscrivez-vous ici' in a light blue font.

**Figure 3.2 :**login formulaire .



### 2.2.3 Inscrire dans notre site :

Si il y'a un internaute n'était pas un membre si obligatoire d'inscrire pour voir le contenu de notre site.

**Inscrivez-vous** C'est gratuit et sera toujours.

---

prenom nom

nom d'utilisateur

Email

mot de passe Confirm mot de passe

☐ Regarde moi


---

inscrire login

Figure 3.3 :formulaire d'inscription.

### 2.2.4 Les exemples de site:

on a deux objectifs, le première objectif lien cliquable pour les étapes et les outils pour l réingénierie d'une application mobile. et deuxième objectif aussi est un lien cliquable pour les étapes et les outils pour la réingénierie d'une application desktop sur Windows.



### LES EXEMPLES:



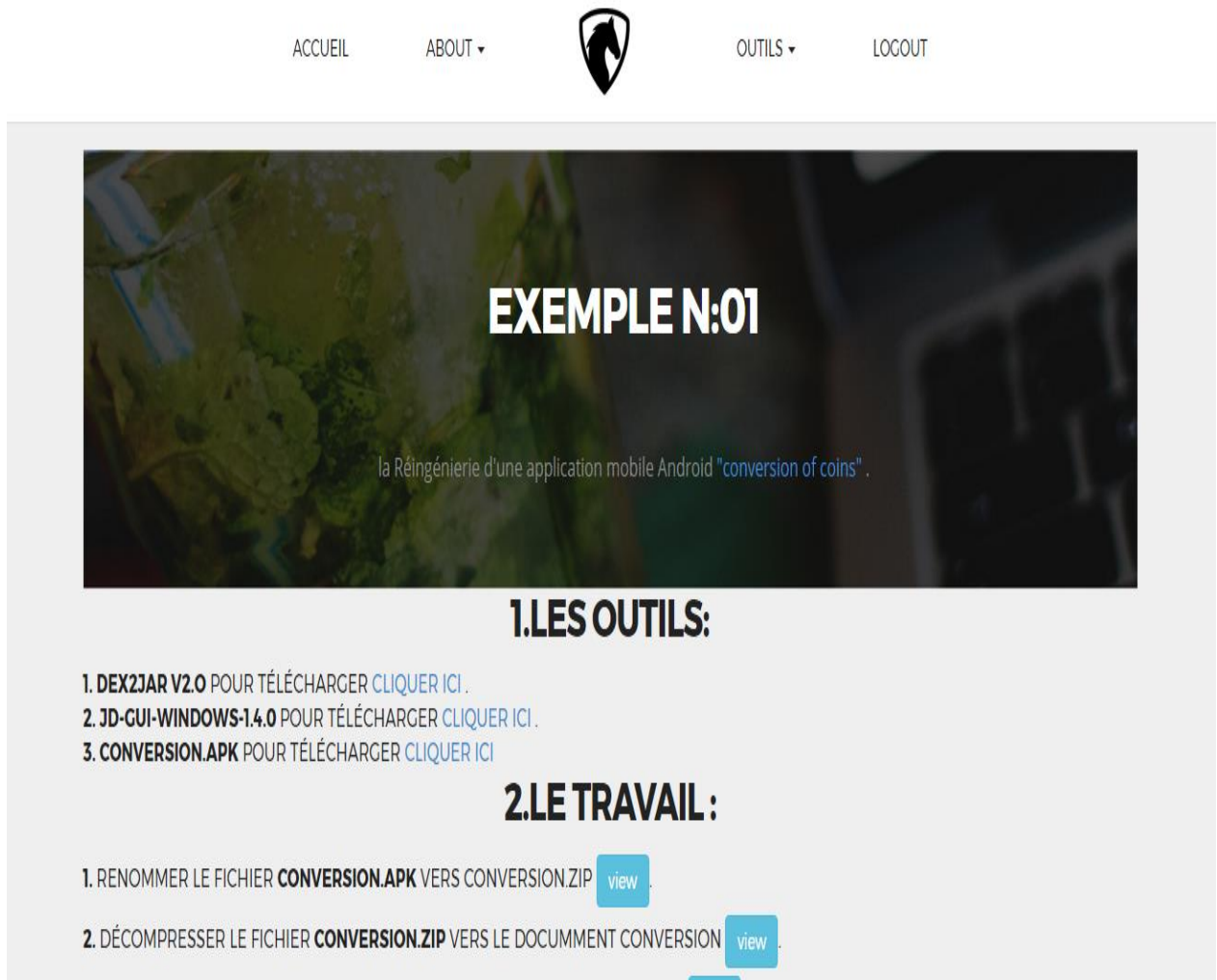
-  **LA RÉINGÉNIERIE D'UNE APPLICATION MOBILE**  
on va expliquer toutes les étape pour extraire le code source d'un application mobile Android
-  **LA RÉINGÉNIERIE D'UNE APPLICATION DESKTOP EXECUTABLE**  
Idem on va expliquer toutes les étape pour extraire le code source d'une application simple qui calcule l'addition ,la multiplication ,la division et soustraction

Figure 3.4 : les exemple pratiqué dans le site

### 2.2.5 les outils et le travail (les étapes) d'exemple 01:

Tous les outil que nous avons besoin pour fait la réingénierie d'une application mobile Android "**conversion of coins**" avec des liens pour le téléchargement ,et les étapes avec des view explicatif.



**Figure 3.5 :** les étapes et lien des outils d'exemple une

### 2.3 les outils et le travail (les étapes) d'exemple 02:

Tous les outils que nous avons besoin pour faire la réingénierie d'une application desktop "**mini calucator**" avec un lien de téléchargement, et les étapes de travail avec des vues explicatives.

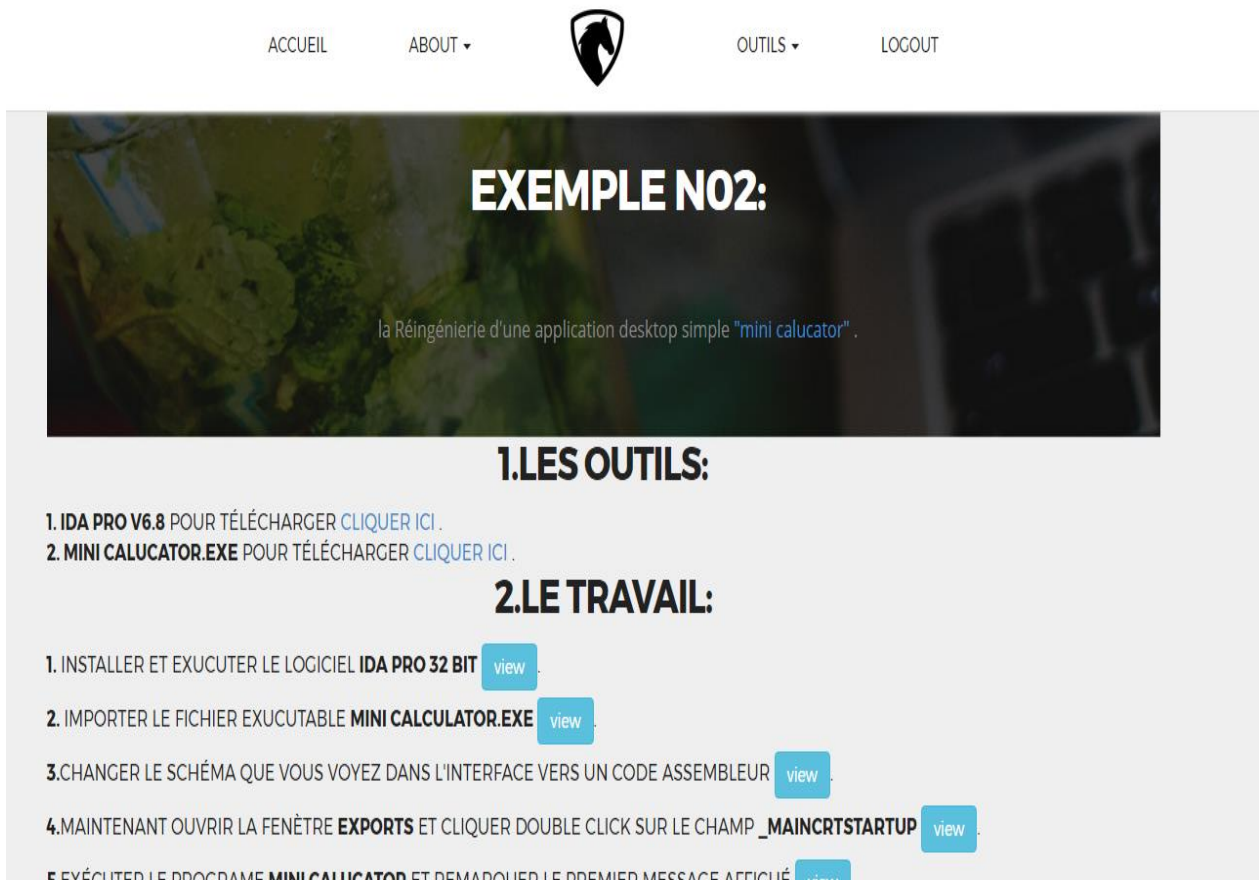


Figure 3.6 :les étapes et les liens des outils d'exemple 2

### conclusion:

A travers ce chapitre, nous avons présenté une démarche pour concevoir un site web qui implémente les principales étapes de réingénierie, et on pose des quelques interfaces nécessaire pour notre application qui a donné une description générale à l'utilisateur.