

INTRODUCTION GENERALE

Avec cette évolution des technologies d'informatique que nous assistons , dans tous les domaines de la vie , la technologie est intervenue et est devenu un médiateur entre toutes les personnes comme elle comprenait les domaines économique, commercial et même l'éducation , ce dernier qui il devient aujourd'hui plus nécessaire parce qu'il raccourci beaucoup d'étapes pour amener l'apprentissage à l'internaute c'est ce que appelle 'E-Learning ' .

Le e-learning est un moyen d'apprentissage qui tire parti de l'usage des technologies de l'information et de la communication à tous les niveaux de l'activité. Il désigne plus particulièrement un dispositif de formation dont les principaux objectifs peuvent être définis comme l'autonomie d'apprentissage, la formation à distance, l'individualisation des parcours de formation et le développement des relations pédagogiques en ligne .

Dans ce travail pédagogique nous voulons spécifie la réingénierie quelle est l'étape de programmation a l'inverse afin que nous voulons atteindre un code à partir de l'application ,Le travail que nous allons faire est un œuvre d'enseignement par un site qui représente le processus 'réingénierie ' et son importance , nous allons présenter les étapes de ce processus par une approche simplifiée pédagogique, et comment ca fonctionne , aussi nous allons présenter l'aspect pratique de la réingénierie pour bien la faire comprendre aux étudiants de l'informatique.

Le premier chapitre contient une vision générale sur la réingénierie, introduction général et leurs raisons d'utilisation et son objectif dans le domaine de processus , ensuite le deuxième chapitre présente l'outil d'apprentissage en ligne qui a donné un moyen pour apprendre cette méthode et comment utiliser la renversement de logiciel , on termine par le troisième chapitre qu'explique les opérations internes et les interactions procédurales a travers d'une modélisation UML qui a permet de bien comprendre le mécanisme implicite de cette application , et dans ce chapitre nous avons donné des interfaces graphiques de site et les résultats obtenus avec les outils utilisés pour l'implémentation .