

TABLE DE MATIERE :

Introduction générale.....	2
Chapitre 01 :introduction à la réingénierie	
Introduction.....	4
1 Définition	4
2 Les origines de la rétro ingénierie.....	4
3 Mise en œuvre	5
4 Objectifs:.....	5
5 Compétences	5
6 Raisons.....	6
7 Les droits du Reverse Engineering	6
7.1 Le droit d'analyse :.....	6
7.2 Le droit de décompilation :.....	7
8 Les Outils :	7
9 Les applications en informatique.....	7
10 Des méthode générique de rétro-ingénierie:	9
10.1 Une méthode générique de rétro-ingénierie de bases de données:	9
10.2 L'extraction des structures de données :.....	9
10.3 La conceptualisation des structures de données :.....	11
10.3.1 détraduction du schéma :	11
10.3.2 désoptimisation du schéma :	11
10.4 Fragmentation de programmes :	12
10.5 L'outil DB-MAIN :	12
Conclusion.....	12
Chapitre 02 :Le E-learning	
introduction:	14
2 Le E-Learning :	14
3 Définition :	14
4 Plateforme :	14
5 Fonctions des plateformes d'apprentissage en ligne :	14

6	Historique :.....	15
7	Composant d'un dispositif E-Learning.....	15
8	Les principaux outils de communication pour le E-Learning :	16
9	Typologie :	16
10	Coté technique :.....	17
	10.1 Web.....	17
11	Formation par web :	17
	11.1 Staff.....	17
	11.2 Plateforme	18
	11.3 Resource.....	18
12	Formation par visioconférence	18
	12.1 Staff.....	18
	12.2 Mode de liaison	18
	12.3 Condecs audio/video.....	18
13	Mixité de programme présentiel et e-Learning :	18
14	Description	19
15	L'évolution du e-Learning :	22
	15.1 L'évolution historique de la formation à distance.....	22
	15.2 2 ^{ème} génération : enseignement télévisé et modèle industriel :	22
	15.3 3 ^{ème} génération : enseignement à distance interactif :	22
16	Les étapes:.....	24
	16.1 Analyser les besoins	24
	16.2 Identifier les technologies.....	24
	16.3 Acquérir les contenus	25
	16.4 Démarrer un projet pilote.....	25
	16.5 Déployer le projet.....	25
	16.6 Accompagner les apprenants	25
	16.7 Evaluer les bénéfices	26
17	E-learning béjaia par exemple :	27
	17.1 Les contenus :	27
	17.2 Barre des tâches :	27
	Conclusion.....	29
Chapitre 03 :Conception et implémentation du site		
	Introduction.....	31
1	Partie 1:conception.....	31

1.1	La conception avec UML :	31
1.1.1	Diagramme de cas utilisation (membre) :	31
1.1.2	Diagramme de séquence (inscription) :	32
1.1.3	Diagramme de séquence (au sujet de réingénierie) :	33
1.1.4	Diagramme de séquence (exemple 01) :	33
1.1.5	Diagramme de séquence (exemple 02) :	34
1.1.6	Diagramme de séquence (les outils de la réingénierie) :	35
2	Partie 02: implémentation.....	35
2.1	les principaux outils utilisés :	35
2.1.1	Bootstrap	36
2.1.2	HTML5 :.....	36
2.1.3	IDA pro 6.8 (Interactive Disassembler):	37
2.1.4	Dex2jar:.....	37
2.1.5	jd-gui(java decompiler):	37
2.2	Les différentes interfaces :	38
2.2.1	Page d'accueil :	38
2.2.2	Login :	38
2.2.3	Inscrire dans notre site :	39
2.2.4	Les exemples de site:	39
2.2.5	les outils et le travaille (les étapes) d'exemple 01:	40
2.3	les outils et le travaille (les étapes) d'exemple 02:	41
	Conclusion :	41
	Conclusion générale.....	42