



N° d'ordre :

UNIVERSITE DE M'SILA

FACULTE DES MATHÉMATIQUES ET DE L'INFORMATIQUE

Département d'informatique

MEMOIRE de fin d'étude

Présenté pour l'obtention du diplôme de LICENCE

Domaine : Mathématiques et Informatique

Filière : Informatique

Spécialité : informatique fondamentale

SUJET

**Conception et réalisation d'un site web social
dynamique pour Le Pole Universitaire de M'sila**

**Réalisé par :
Doucha Seyf eddine
Terchi Abd el Karim**

**Dirigé par :
Mr.Mansouri Kamel**

Promotion : 2014 /20 15

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Remerciements

C'est avec l'aide de Dieu qu'a vu les jours ce présent travail. Ensuite, il n'aurait pas pu être achevé sans le soutien, les conseils, les encouragements de certaines personnes auxquelles nous tenons ici à exprimer nos sincères remerciements.

En première lieu nous exprimons toute notre gratitude pour notre encadreur Mr "Mansouri Kamel" pour ses précieux conseils, ses disponibilités, la confiance qu'elle nous a toujours témoignée et la sollicitude dont elle nous a entourée, et ce tout au long de l'élaboration du présent travail.

Nous tenons enfin à remercier tous ceux qui ont collaborés de près ou de loin à l'élaboration de ce travail. Qu'ils acceptent nos humbles remerciements.

Karim & Seyf

Dédicace

Je dédie ce mémoire de fin d'étude à mes chers parents pour leurs encouragements, leurs soutiens et leur patience, surtout ma mère à qui j'espère qu'elle est fière de moi.

A mes frères, mes sœurs et toute ma famille.

A mawloud pour leur aide.

A toute mes amis et mes collègues.

A mon amis et binôme seyf.

A toute la promotion 3ème année LMD informatique.

2015 /2014

KARIM.

Table des matières

- Introduction générale 1
- Le cahier des charges de notre projet.....3

CHAPITER 1: L'ÉTAT DE L'ART

- 1. Introduction8
- 2. Les avantages de modélisation8
- 3. Les bases d'UML 9
- 4. Définition de l'internet :.....17
- 5. Histoire de l'internet18
- 6. La page Web et le site Web.....18
- 7. Comment Choix du sujet <<site web PUM>>.....19
- 8. Conclusion.....20

CHAPITER 2 : Analyse et Conception du System

- 1. Introduction22
- 2. Spécification des exigences d'après les cas d'utilisation.....22
 - 2-1. Identification des acteurs22
 - 2-2. Identification des cas d'utilisation.....22
- 3. Spécification détaillée des exigences.....26
 - 3-1. pour Créer compte26
 - 3-2. pour Authentifier28
 - 3-3.pour Consulter les messages.....31
 - 3-4.pour Envoyer message33
 - 3-5.pour Chercher contact35
 - 3- 6.pour Ajouter contact38
 - 3-7.pour Supprimer message41
 - 3-8.pour Consulter les demandes de jointure42
 - 3-9.pour Modifier les paramètres44
 - 3-10.pour Supprimer contact46
 - 3-11.pour Supprimer un utilisateur48
 - 3-12.pour Accepter nouvel utilisateur49
 - 3-13.pour Rechercher un utilisateur50
 - 3-14.pour Créer journal51
 - 3-15.pour Consulter la file d'actualité52

3-16.pour Consulter les notifications	55
3-17.pour Consulter page à propos	56
3-18.pour Consulter la liste des contacts	57
3-19.pour Consulter les journaux	58
4.Conclusion	60

CHAPITER 3: Réalisation et Modélisation du system.

1. Introduction	62
2. Identification des concepts de notre site	62
2-1.Pour le cas d'utilisation créer compte	62
2-2. Pour le cas d'utilisation créer journal, consulter les journaux	62
2-3. Pour le cas d'utilisation envoyer message, supprimer message, consulter les messages	62
2-4. Pour le cas d'utilisation consulter la file d'actualité	62
2-5. Pour le cas d'utilisation accepter nouvel utilisateur, supprimer utilisateur, chercher utilisateur.....	62
2-6. Pour le cas d'utilisation ajouter contact, supprimer contact, chercher contact, consulter la liste des contacts.....	63
2-7. Pour le cas d'utilisation consulter les demandes de jointures, notifications, supprimer notification	63
3. Le diagramme de classe de cas d'utilisation	63.
3-1.Créer compte.....	65
3-2. Créer journal, Consulter les journaux	65
3-3.Supprimer message, Envoyer message, Consulter les messages	66
3-4. Ajouter nouvel utilisateur, Supprimer utilisateur, Chercher utilisateur	66
3-5. Consulter la file d'actualité	67
3-6. Chercher un contact, Supprimer un contact, Consulter contact, Ajouter contact	68
3-7.Consulter les demandes de jointures, notification, Supprimer notification	69
4. Modélisation diagramme d'état de l' Activité	70
4-1.Pour les acteurs : l'abonnée, l'administrateur et visiteur.....	70
4-2. pour l'administrateur	71
4-3. Pour de l'abonnée	72
5. Conclusion	73

CHAPITER 4 : Implémentation et Réalisation

1. Introduction	75
2. Les pages du notre site.....	75
2-1. La page d'enregistrement	75
2-2. La page d'ajout d'information	77
2-3. Page d'accueil	78
2-4. La page de paramètre	80
2 -5. La page de messagerie	82
2 -6. Page créer journal	83
2-7. Page consulté les journaux	84
2 -8. La page à propos	85
2 -9. La page des contacts	87
2-10.la page créer journal (administrateur)	88
2 -11. La page d'ajout d'un nouvel utilisateur	90
2-12.Les méthodes de recherche	91
3.Plan de navigation du site.....	94
4. Conclusion	97
- Conclusion générale	98
- BIBLIOGRAPHIE.....	99

Table de Figures

Figure 1 : L'historique d'UML	9
Figure 2 : notion de base du diagramme d'états	16
Figure 3 : Les diagrammes UML utilisés dans notre démarche.....	17
Figure 4 : digramme de cas d'utilisation de visiteur.....	23
Figure 5 : diagramme de cas d'utilisation de l'administrateur.....	23
Figure 6 : diagramme cas utilisation principaux pour l'abonné.....	24
Figure 7 : diagramme de cas d'utilisation général.....	25
Figure 8 : diagramme d'Activité des acteurs : l'abonnée, l'administrateur et visiteur.....	70
Figure 9 : Diagramme global simplifié de l'Activité de l'administrateur.....	71
Figure 10 : Diagramme global simplifié de l'Activité de l'abonnée.....	72
Figure 11 : Plan de Activité des acteurs : l'abonnée, l'administrateur et visiteur.....	94
Figure 12 : Plan d' Activité de l'administrateur.....	95
Figure 13 : Plan d'Activité de l'abonnée.....	96

Introduction générale:

L'informatique est aujourd'hui présente dans les divers domaines de la vie professionnelle et privée. Ainsi que l'utilisation de l'internet est devenue une nécessité pour tout le monde et à tous les niveaux, chacun selon ses besoins et ses préoccupations, ces besoins augmentent de jour en jour en matière de présentation mais surtout en matière d'utilisation.

Avec la révolution de l'Internet et du World Wide Web, le rêve des milliers est de réaliser des applications Web car ces derniers sont devenue très nécessaire aujourd'hui dans les différents domaines (communication, éducation, économie, banques, commerce,...).

Un site web est un ensemble de pages web hyper liées entre elles et mises en ligne à une adresse web. en 2006, le web dépassé les 100 millions de sites web. Chaque site web a un propriétaire : entreprise, administration, association, etc. Le propriétaire choisit l'adresse web a laquelle le site est accessible.

Dans le cadre de notre projet de fin d'étude, nous avons réalisé un site web social dynamique pour Le PUM (POLE UNIVERSITAIRE DE M'SILA).

Pour l'implémentation nous avons utilisé des outils et des techniques informatiques facilitent la réalisation de notre application telle que CSS, HTML, PHP et le wamp server .

Plan de notre mémoire:

– Le mémoire a été organisé comme suit :

A Cahier de charge

A Chapitre1 : état de l'art

Présente la démarche que nous avons suivre lors de la réalisation de notre site web social.

A Chapitre2 : analyse et Conception du system

Dans ce chapitre, nous avons identifié les acteurs et les besoins fonctionnelle de notre système et nous avons fait la modélisation de notre site web par le diagramme de cas d'utilisation et nous allons décrire de façon détaillée les cas d'utilisation par le remplissage d'une fiche-type pour chaque cas d'utilisation, nous compléterons cette description textuelle par une représentation graphique UML: le diagramme de séquence « système ».

A chapitre 3 : Réalisation et modélisation du system.

Dans ce chapitre, nous avons identifier les concepts du domaine à partir de l'expression initiale des besoins, nous ajoutons ensuite les attributs et les associations à ces concepts ainsi que les représentations graphiques UML associées ,nous représenterons le résultat dans un diagramme de classes .et modélisation diagramme d'état de l'activité selon la

méthode qu'on suivi, nous avons réalisé dans ce chapitre des diagrammes dynamiques représentant de manière formelle l'ensemble des chemins possibles entre les principaux écrans proposés à l'utilisateur.

A chapitre 4 : implémentation et réalisation

Pour illustrer notre conception, dans ce chapitre nous avons décrit les différents composants du site web par des captures d'écran.

Finalement, on a achevé notre travail par une conclusion générale

Le cahier des charges de notre projet

« Création d'un site pour Le PUM »

Introduction :

Le cahier des charges est un outil capital pour notre travail, il permet de déterminer les outils nécessaires pour l'aboutissement du projet.

-pendant le développement du projet, il sera une pièce de référence pour les membres de notre équipe.

-une fois notre travail se terminera, il sera un élément de référence pour les étudiants de le PUM.

-il permet aussi de vérifier la faisabilité des besoins.

Ce que contient un cahier des charges :

- spécification du comportement du système.
- contraintes de réalisation.
- outil de référence aux programmeurs.
- éléments pour les étapes ultérieures.
- réponses aux événements désirables ou non.
- facile à mettre à jour.

Après une investigation à base de questionnaire fait auprès les étudiants et les enseignants de le PUM le 23/03/2015, nous avons dégagé le cahier des charges suivant :

1- Présentation du CC :

- identité du maître d'ouvrage :

POLE UNIVERSITE DE M'SILA

- convention et terminologie :

- PUM : pole universitaire de m'sila.
- UML: Unified Modeling Language.
- DCP: Diagramme de Classes Participantes.
- DDS: Diagramme de Séquence Système.
- UC: Use Case.

- Alt: alternative.
- Opt : optionnel.
- Réf : référence.
- XP : eXtreme Programming.
- HTML : Hyper Text Markup Language.
- PHP : Hypertext Preprocessor.
- CSS : Cascading Style Sheets
- SQL : Structured Query Language.

2- Présentation du logiciel à développer :

- présentation de la problématique visée :

De nos jours, les réseaux web social prennent une très grande importance dans la vie, ils représentent un outil indispensable de communication pour les entreprises et les fournisseurs. aussi un outil de communication populaire pour les étudiants, en particulier, les étudiants de le PUM, mais vue le nombre important des contacts, l'accès à ses derniers devient de plus en plus difficile. C'est pour cette raison, l'objectif de notre travail concerne le thème suivant : conception et réalisation d'un site web social dynamique pour le PUM.

- domaine d'application :

Développement web.

- objectif technique et économique :

- Faciliter la communication entre les étudiants.
- Faciliter la communication entre les étudiants et les enseignants.
- Permettre la discussion et l'échange d'idées.
- Découvrir les dernières nouvelles de le PUM .
- Le partage des documents électroniques entre les étudiants peut développer leurs compétences.
- Offrir la possibilité de créer et rejoindre des groupes culturels ce sera donc l'occasion de discuter sur un sujet précis ou d'adhérer à une idée.

- marché :

UNIVERSITAIRE DE M'SILA.

- utilisateurs :

Les étudiants et les enseignants et les personnels administratifs De « PUM ».

3- Description de l'environnement d'utilisation :

- contraintes :
 - Augmentation du nombre des utilisateurs puisque la base de donnée et la capacité de stockage sont limités.
- ressources (variantes) :
 - serveur d'hébergement non payant pour tester l'application qui s'agit de Hosttinguer.
 - le wamp server, PHP, CSS, HTML et SQL.

4- Description des fonctions à satisfaire :

- fonctions principales :
 - Enregistrement des utilisateurs (création des comptes utilisateur).
 - Envoi des messages entre utilisateur.
 - Sécuriser les informations du compte.
 - Notification des utilisateurs (informer les utilisateurs des différents événements traités par le système).
 - Gérer les demandes de jointures.
 - Gérer la fil d'actualité.
 - Rechercher les contacts.
 - Ajouter les contacts.
 - Consulter la liste des contacts.
 - Consulter les messages reçus.
 - création d'un journal.
- options :
 - Ajouter photo de profil.
 - Chercher un contact par la méthode de filtrage.
 - Chercher un contact à partir de la zone du texte.
 - Consulter les demandes de jointure.
 - consulter les notifications.

5- Description qualitative :

- Interface utilisateur :

Simple pour faciliter l'interaction des utilisateurs avec le système.
- Performances :
 - bande passante limité selon le serveur d'hébergement choisi.
 - l'espace de stockage est limité selon le serveur d'hébergement choisi.

- Fiabilité :

On n'a pas traité ce point.

- Sûreté de fonctionnement :

On n'a pas traité ce point.

6- Documentation à développer :

Le mémoire de fin d'étude et le code source.

7- Plan de certification :

Non déterminé.

8- Plan de développement :

- Coût et dates de paiement :

Hors prix.

- Sanctions éventuelles :

Les points vont échappés.

Chapitre 1

L'État de l'art

1. Introduction:

Dans ce chapitre introductif, nous dévoilons le processus simplifié que nous préconisons pour la modélisation des applications web. Après un premier tour rapide des différents types de diagrammes proposés par le langage de modélisation UML, nous introduirons ceux qui nous seront utiles. Nous présenterons la définition de internet et les types de site web Et comment choix du site web de « Pole Université M'sila » .

2. Les avantages de modélisation :

Le recours à la modélisation est depuis longtemps une pratique indispensable au développement logiciel, car un modèle est prévu pour arriver à anticiper les résultats du codage. Un modèle est en effet une représentation abstraite d'un système destiné à en faciliter l'étude et à le documenter. C'est un outil majeur de communication entre les différents intervenants au sein d'un projet. En outre, les systèmes devenant de plus en plus complexes, leur compréhension et leur maîtrise globale dépassent les capacités d'un seul individu. La construction d'un modèle abstrait aide à y remédier. Le modèle présente notamment l'atout de faciliter la traçabilité du système, à savoir la possibilité de partir d'un de ses éléments et de suivre ses interactions et liens avec d'autres parties du modèle. [Pasc]

Associé au processus de développement, un modèle représente l'ensemble des vues sur une expression de besoins ou sur une solution technique. Pris à un niveau de détail pertinent, il décrit ou conçoit la cible de l'étape en cours. Le modèle sert donc des objectifs différents suivant l'activité de développement et sera construit avec des points de vue de plus en plus détaillés :

Dans les activités de spécification des exigences :

Il convient premièrement de considérer le système comme une boîte noire à part entière afin d'étudier sa place dans le système métier plus global qu'est l'entreprise. On développe pour cela un modèle de niveau contexte, afin de tracer précisément les frontières fonctionnelles du système. [Pasc]

Dans les activités d'analyse :

Le modèle commence à représenter le système vu de l'intérieur. Il se compose d'objets représentant une abstraction des concepts manipulés par les utilisateurs. Le modèle comprend par ailleurs deux points de vue, la structure statique et le comportement dynamique. Il s'agit de deux perspectives différentes qui aident à compléter la compréhension du système à développer. [Pasc]

Dans les activités de conception

Le modèle correspond aux concepts informatiques qui sont utilisés par les outils, les langages ou les plates-formes de développement. Le modèle sert ici à étudier, documenter, communiquer et anticiper une solution. [Pasc]

3. Les bases d'UML :

UML se définit comme un langage de modélisation graphique et textuel destiné à comprendre et décrire des besoins, spécifier et documenter des systèmes, esquisser des architectures logicielles, concevoir des solutions et communiquer des points de vue.

UML unifie à la fois les notations et les concepts orientés objet (voir l'historique d'UML sur la figure si dessous). Il ne s'agit pas d'une simple notation graphique, car les concepts transmis par diagramme ont une sémantique précise et sont porteurs de sens au même titre que les mots d'un langage.

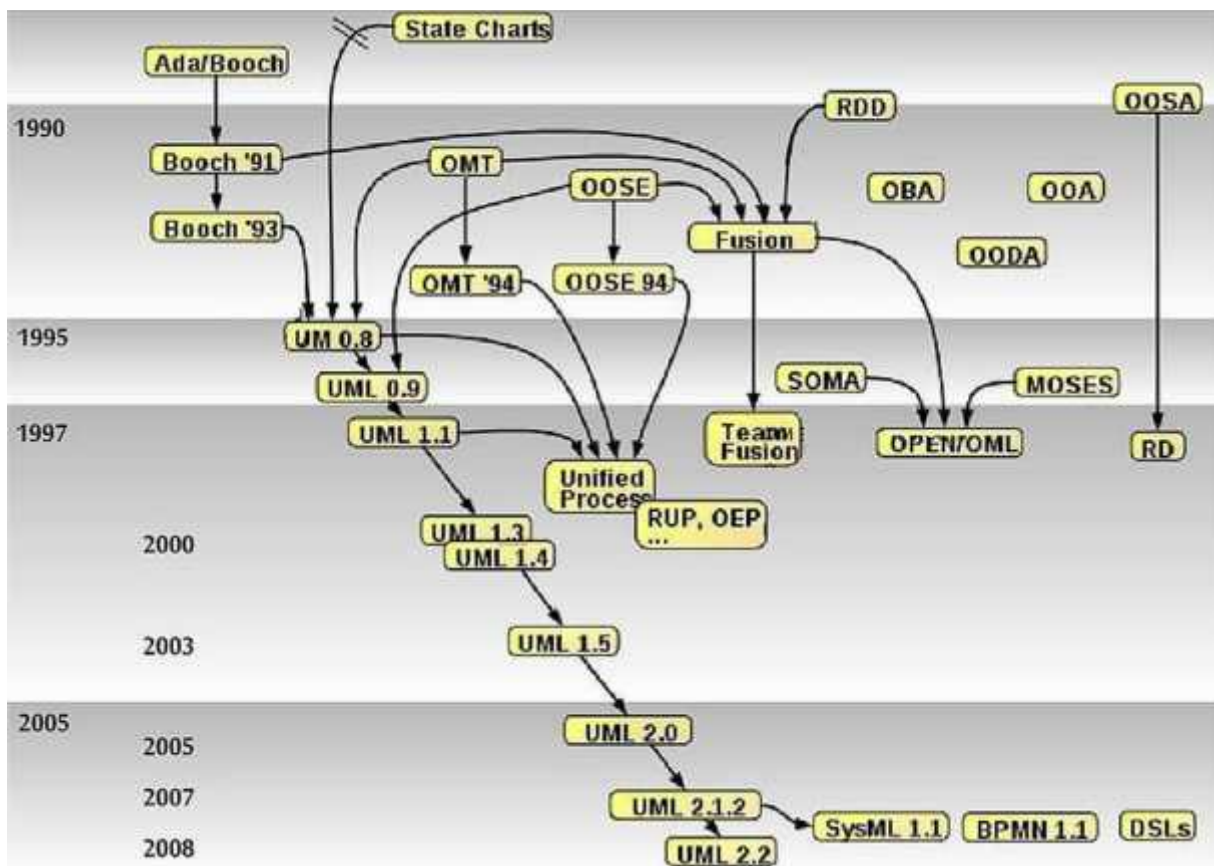


Figure 1 : l'historique d'UML

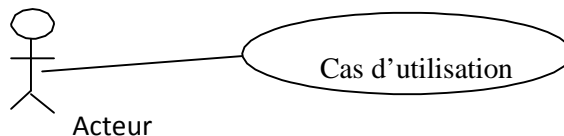
UML unifie également les notations nécessaires aux différentes activités d'un processus de développement et offre, par ce biais, le moyen d'établir le suivi des décisions prises, depuis l'expression de besoin jusqu'au codage. Le fil tendu entre les différentes étapes de construction permet alors de remonter du code aux besoins et d'en comprendre les tenants et les aboutissants.

UML 2: s'articule autour de treize types de diagrammes, chacun d'eux étant dédié à la représentation des concepts particuliers d'un système. Ces types de diagrammes sont répartis en deux grands groupes :

- Six diagrammes structurels : (diagramme de classes, diagramme d'objets, diagramme de packages, diagramme de structure composite, diagramme de composants et diagramme de déploiement).
- Sept diagrammes comportementaux : (diagramme de cas d'utilisation, diagramme de vue d'ensemble des interactions, diagrammes de séquence, diagramme de communication, diagramme de temps, diagramme d'activité, diagramme d'états). [Pasc]

3.1. Le diagramme de cas d'utilisation :

Est utilisé dans l'activité de spécification des besoins. Il montre les interactions fonctionnelles entre les acteurs et le système à l'étude. [Pasc]



Les éléments de modélisation de diagramme de cas d'utilisation sont :

L'acteur, le cas d'utilisation, la relation et les scénarios.

1. Un acteur :

Représente un rôle joué par une entité externe (utilisateur humain, dispositif matériel ou autre système) qui interagit directement avec le système étudié.

Un acteur peut consulter et/ou modifier directement l'état du système, en émettant et/ou en recevant des messages susceptibles d'être porteurs de données. [Pasc]

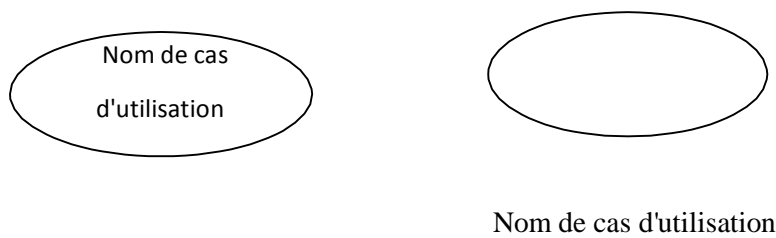
Notation : La représentation graphique standard de l'acteur en UML est l'icône appelée stick man, avec le nom de l'acteur sous le dessin.



2. Un cas d'utilisation (use case) :

Représente un ensemble de séquences d'actions qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier. Un cas d'utilisation modélise un service rendu par le système sans en imposer le mode de réalisation. Il exprime les

interactions acteurs/système et apporte une valeur ajoutée « notable » à l'acteur concerné et il peut être schématisé selon les deux formes suivantes : [Pasc]



3. La relation :

Elle exprime l'interaction existant entre : acteur et cas d'utilisation, entre acteurs, et entre cas d'utilisation.

UML définit trois types de relations standardisées entre cas d'utilisation.

- **relation d'inclusion :**

Le cas de base en incorpore explicitement un autre, à un endroit spécifié dans ses enchaînements. Le cas d'utilisation inclus n'est jamais exécuté seul, mais seulement en tant que partie d'un cas de base plus vaste. Elle est représentée par une flèche discontinue stéréotypée « include » [PaFr_03]

- **Alternative:**

Les alternatives sont très importantes. Elles indiquent tous les autres scénarios ou branchements possibles, aussi bien de succès que d'échec. Comme elles doivent se brancher sur le scénario nominal, la convention de numérotation des étapes prend toute son importance. Ainsi, à une étape « X », une première alternative se notera « Xa ». Elle identifiera d'abord la condition qui provoque l'alternative, puis la réponse du système. Le principe consiste à décrire la condition comme quelque chose qui peut être détecté par le système. Ensuite la réponse du système peut être résumée en une seule étape ou comprendre également une séquence d'étapes. Une seconde alternative à la même étape se notera « Xb » et ainsi de suite. S'il est nécessaire de signaler qu'une condition d'alternative peut survenir entre les étapes X et Y, elle sera notée « X-Ya ». Enfin, si elle peut arriver à tout moment du scénario nominal, elle sera notée « *a ». [Pasc]

3 .2. Le diagramme de classes :

En analyse :

Le diagramme de classes :

Un diagramme de classes fournit une vue globale d'un système en présentant ses classes et les relations entre elles. Les diagrammes de classes sont statiques : ils affichent ce qui interagit mais pas ce qui se passe pendant l'interaction.

Les éléments d'un diagramme des classes sont les classes et les relations qui les lient.

Classe :

Regroupement d'objets ayant les mêmes types de propriétés et de comportements (mêmes attributs +mêmes opérations).

Une classe est représentée en utilisant un rectangle divisé en trois sections. La section supérieure est le nom de la classe. La section centrale définit les propriétés de la classe. La section du bas énumère les méthodes de la classe. [Grim_07].

Objet :

L'objet c'est une instance d'une classe. [Delp_13].

Attributs:

- Propriété partagée par tous les objets de la classe.
- Associe à chaque objet une valeur. [Delp_13]

Lesopérations :

Service qui peut être demandé à tout objet de la classe. [Delp_13]

Relation entreclasse :

1. L'association :

Une association est une relation générique entre deux classes. Elle est modélisée par une ligne reliant les deux classes. Cette ligne peut être qualifiée avec le type de relation, et peut également comporter des règles de multiplicité. [Grim_07]

- Cardinalités (multiplicité) d'une association :

Précise combien d'objets peuvent être liés à un seul objet source.

- Multiplicité d'une terminaison.

Chaque terminaison d'association peut définir les multiplicités suivantes :

1 : C'est la valeur par défaut de toute terminaison qui précise qu'il y a un et un seul élément.

0..1 : Possibilité d'avoir 0 ou 1 élément.

1..* : Possibilité d'avoir 1 à n éléments.

* : Possibilité d'avoir 0 à n éléments (équivalent de 0..*).

N : Définit un nombre précis d'éléments.

N..M : Possibilité d'avoir n à m éléments.

2. L'agrégation:

Une association simple entre deux classes représente une relation structurelle entre pairs, c'est à dire entre deux classes de même niveau conceptuel : aucune des deux n'est plus importante que l'autre. Lorsque l'on souhaite modéliser une relation tout/partie où une classe constitue un élément plus grand (tout) composé d'éléments plus petit (partie), il faut utiliser une agrégation.

Une agrégation est une association qui représente une relation d'inclusion structurelle ou comportementale d'un élément dans un ensemble. Graphiquement, on ajoute un losange vide () du côté de l'agrégat.

La signification de cette forme simple d'agrégation est uniquement conceptuelle .Elle n'entraîne pas non plus de contrainte sur la durée de vie des parties par rapport au tout.

3. La composition :

La composition, également appelée agrégation composite, décrit une contenance structurelle entre instances. Ainsi, la destruction de l'objet composite implique la destruction de ses composants. Une instance de la partie appartient toujours à au plus une instance de l'élément composite : la multiplicité du côté composite ne doit pas être supérieure à 1 Graphiquement, on ajoute un losange plein (◆) du côté de l'agrégat.

L'héritage:

La généralisation décrit une relation entre une classe générale (classe de base ou classe parent) et une classe spécialisée (sous-classe). La classe spécialisée est intégralement cohérente avec la classe de base, mais comporte des informations supplémentaires (attributs, opérations, associations).

Le symbole utilisé pour la relation d'héritage ou de généralisation est une flèche avec un trait plein dont la pointe est un triangle fermé désignant le cas le plus général.

Enconception :

Le diagramme de classes représente la structure d'un code orienté objet. [Pasc]

3.3. Le diagramme de packages :

Montre l'organisation logique du modèle et les relations entre packages. Il permet de structurer les classes d'analyse et de conception, mais aussi les cas d'utilisation. [Pasc]

3.4. Diagramme de communication :

C'est un diagramme UML d'interaction, il représente des échanges de messages entre éléments, dans le cadre d'un fonctionnement particulier du système. [Pasc]

3.5. Diagramme de séquence système(DSS) :

L'objectif du diagramme de séquence est de représenter les interactions entre objets en indiquant la chronologie des échanges. Cette représentation peut se réaliser par cas d'utilisation en considérant les différents scénarios associés. Les principales informations contenues dans un diagramme de séquence sont les messages échangés entre les lignes de vie, présentés dans un ordre chronologique, visualisé par une lecture de haut en bas. Un Diagramme de séquence décrit la séquence temporelle des échanges de messages entre les objets et l'acteur pour réaliser une certaine tâche et il montre quels sont les objets qui participent à l'exécution d'un cas d'utilisation et quels sont les messages qu'ils échangent d'un point de vue temporel. [JARR_12]

- Les éléments de modélisation de diagramme de séquence sont :

Objets :

Les objets sont des entités appartenant au système (instance d'une classe) ou se trouvant à ses limites (acteurs). [Bousq].

Lignedevied'un objet :

Comme il représente la dynamique du système, le diagramme de séquence fait apparaître les instances des classes, à chaque instance est associée une ligne de vie, c'est une ligne verticale en dessous des objets qui montre période de temps durant laquelle l'objet "existe" ainsi que les actions et réactions de l'objet, ses périodes actives / inactives et (éventuellement) sa création et/ ou sa destruction. [LaFi_04]

Unepérioded'activité :

Correspond au temps pendant lequel un objet effectue une action directe ou indirecte. [Bousq]

Représentation :

Bande verticale le long de la ligne de vie de l'objet. [Bousq]

Messages :

Les objets communiquent en échangeant des messages, ils sont représentés sous forme de flèches et étiquetés par le nom de l'opération ou du signal invoqué. [Bousq]

Lesopérateurs:

- L'opérateur d'itération « loop » :

L'opérateur « loop » correspond à une instruction de boucle qui permet d'exécuter une séquence d'interaction tant qu'une condition est satisfaite. Il est possible aussi d'utiliser une condition portant sur un nombre minimum et maximum d'exécution de la boucle en écrivant : loop min, max. Dans ce cas, la boucle s'exécutera au minimum min fois et au maximum max fois. L'opérateur loop se représente dans un fragment et englobant toutes les interactions faisant partie de la boucle. [JARR_12]

- L'Opérateur « Alt » :

Correspond à une instruction de test avec une ou plusieurs alternatives possibles. Il est aussi permis d'utiliser les clauses de type sinon ainsi il se représente dans un fragment possédant au moins deux parties séparées par des pointillées. [JARR_12]

- L'opérateur « opt » (optionnel) :

L'opérateur "opt" désigne un fragment combiné optionnel comme son nom l'indique : c'est à dire qu'il représente un comportement qui peut se produire ou pas. Un fragment optionnel est équivalent à un fragment "Alt" qui ne posséderait pas d'opérande else (qui n'aurait qu'une seule branche). Un fragment optionnel est donc une sorte de SI...ALORS.

- L'opérateur « Réf » :

Référence à un autre diagramme de séquence (=appel de fonction). [JARR_12].

3.6. Le diagramme d'états :

Représente le cycle de vie commun aux objets d'une même classe. Ce diagramme complète la connaissance des classes en analyse et en conception en montrant les différents états et transitions possibles des objets d'une classe à l'exécution. [Pasc]

▪ Notions de base du diagramme d'états :

État :

Un état représente une situation durant la vie d'un objet pendant laquelle :

- il satisfait une certaine condition,
- il exécute une certaine activité,
- ou bien il attend un certain événement.

Un objet passe par une succession d'états durant son existence.

Un état a une durée finie, variable selon la vie de l'objet, en particulier en fonction des événements qui lui arrivent. [Pasc].

Transition:

Une transition décrit la réaction d'un objet lorsqu'un événement se produit (généralement l'objet change d'état, mais pas forcément). En règle générale, une transition possède

un événement déclencheur, une condition de garde, et un état cible. [Pasc].

État initial et état final :

En plus de la succession d'états « normaux » correspondant au cycle de vie d'un objet, le diagramme d'états comprend également deux pseudo-états :

- L'état initial du diagramme d'états : correspond à la création de l'instance.
- L'état final du diagramme d'états : correspond à la destruction de l'instance. [Pasc].

Condition :

Une condition (ou condition de garde) est une expression booléenne qui doit être vraie lorsque l'événement arrive pour que la transition soit déclenchée. Elle se note entre crochets. [Pasc].

3.7. Le diagramme d'activité :

Représente les règles d'enchaînement des actions et décisions au sein d'une activité. [Pasc]

3.8. Le diagramme d'objets (diagramme d'instance) :

Est une instance d'un diagramme de classe qui illustre l'état d'un système à un moment donné.

3.9. Le diagramme de composants :

Montre les unités logicielles à partir desquelles on a construit le système informatique, ainsi que leurs dépendances. [Pasc]

3.10. Le diagramme de déploiement :

Montre le déploiement physique des artefacts (éléments concrets tels que fichiers, exécutables, etc.) sur les ressources matérielles. [Pasc]

3.11. Le diagramme de vue d'ensemble des interactions :

Fusionne les diagrammes d'activité et de séquence pour combiner des fragments d'interaction avec des décisions et des flots. [Pasc]

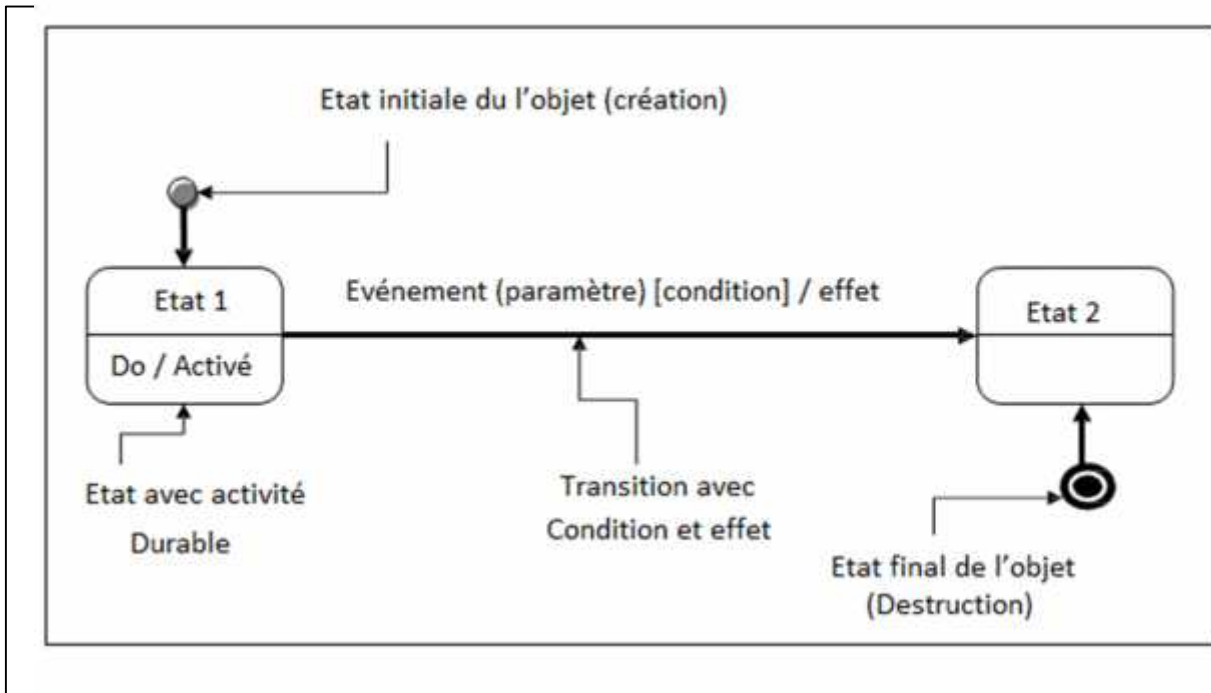


Figure 2 : notion de base du diagramme d'états

3.12. Le diagramme de temps :

Fusionne les diagrammes d'états et de séquence pour montrer l'évolution de l'état d'un objet au cours du temps et les messages qui modifient cet état. [Pasc]

3.13. Le diagramme de structure composite :

Montre l'organisation interne d'un élément statique complexe sous forme d'un assemblage de parties, de connecteurs et de ports. [Pasc]

L'ensemble des treize types de diagrammes UML peut ainsi être résumé sur la figure si dessous :

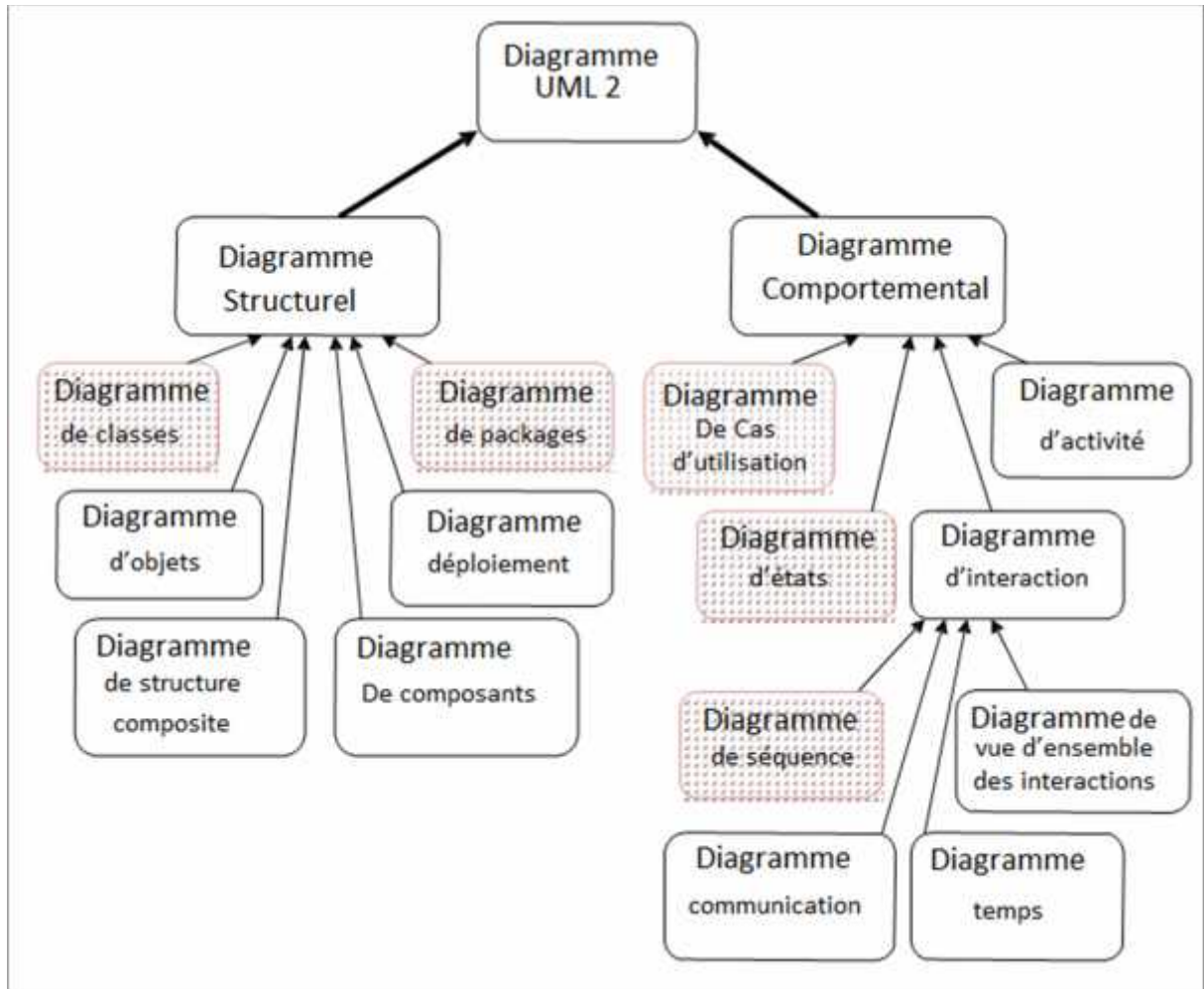


Figure 3 : Les diagrammes UML utilisés dans notre démarche

4. Définition de l'internet :

Internet est un réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés.

L'ensemble utilise un même protocole de communication : TCP/IP, (Transmission Control Protocol / Internet Protocol).

Internet propose trois types de services fondamentaux :

- Le courrier électronique (e-mail).
- Le Web (les pages avec liens et contenus multimédia de ses sites Web).
- L'échange de fichiers par FTP (File Transfer Protocol).

Le réseau Internet sert également, et de plus en plus, aux communications téléphoniques et à la transmission de vidéos et d'audio en direct (ou streaming), c'est-à-dire à la manière d'un téléviseur ou d'un récepteur radio.[3]

5.Histoire de l'Internet

L'ambition d'Internet s'exprime en une phrase : relier entre eux tous les ordinateurs du monde. À l'image du téléphonique permet de converser avec toute personne dont on connaît le numéro, Internet est un système mondial d'échange de documents électroniques : textes, fichiers, images, sons et séquences audiovisuelles. C'est l'alliance de l'informatique et des télécommunications : la télématique au véritable sens du terme, selon un mot français peu usité.

Les utilisateurs d'Internet sont désignés par le terme d'internautes, synonyme de cybernaute, de surfer ou de netsurfer.

Quant aux informations du réseau, elles sont accessibles à partir de « lieux » que l'on appelle les sites Internet.

6.La page Web et le site Web

La page web est le document qui apparaît sur un écran d'ordinateur et qui se présente sous forme de texte, de son d'images etc. Chaque page web est écrite dans un langage particulier appelé le HTML. Ce langage est basé sur des balises (ou tags), qui contiennent des instructions, lesquelles sont interprétées par les différents navigateurs et apparaissent sur votre écran. Il s'agit donc d'un langage de mise en forme du texte. Le code HTML d'une page est appelé le "code source". Les codes sources de chaque page web sont normalement en libre accès, vous pouvez les voir en cliquant sur : "Affichage > source" pour Internet Explorer "Afficher > Source" de la page pour Netscape. Le HTML est le langage de base des pages web. Cependant, il existe de nombreux autres langages qui interviennent dans la programmation d'une page web (PHP, ASP etc.).

Le site web quant à lui est constitué de l'ensemble des pages web créées par une structure ou un individu reliées entre elles par des liens hypertextes, stockées sur un serveur et accessibles via l'Internet.

Chaque site web possède un identificateur appelé adresse URL, permettant de la retrouver sur le Web et d'identifier le type de protocole d'accès qui lui est associé. [17]

6.1. Le site web statique :

Est un Site web constitué de pages HTML prédéfinies, créées une fois pour toutes à l'aide d'un éditeur HTML. Le contenu des pages est fixe.[11]

- **Evolutivité :** Si la ligne éditoriale est amenée à évoluer rapidement, la solution statique est plus simple : il existe moins de séparation entre le fond et la forme. Il est

aussi moins coûteux de faire évoluer un site statique vers l'accessibilité, sauf si la volumétrie est très importante.

- Fonctionnalités : Limitées en termes d'interactivité. Il est par exemple difficile d'utiliser des fonctionnalités liées à des bases de données.
- Prix de revient et coûts de maintenance :

Le coût de développement initial est moins élevé, sauf si le site est particulièrement volumineux. Mais la mise à jour revient plus cher à la longue (recours à un prestataire si les compétences ne sont pas présentes en interne, et si elles le sont, le webmaster met plus de temps à réaliser les mises à jour qu'avec un outil de gestion de contenus).

6.2. Le site web dynamique :

Site web dont les pages HTML se construisent lors de sa consultation par un internaute, en sollicitant des bases de données filtrées par des outils logiciels de mise en forme. [11]

- Evolutivité : Si la majorité des paramètres du site sont destinés à être pérennes, la solution dynamique est à privilégier. La solution est également préférée pour des sites à forte volumétrie ou intégrant de flux d'origine diverses.
- Fonctionnalités : Plus avancées grâce à l'utilisation de bases de données (moteur de recherche, interactivité, personnalisation...).

Prix de revient et coûts de maintenance :

Le coût de développement initial est en général plus élevé, sauf si le site est particulièrement volumineux. Mais ce surcoût est amorti en raison des économies réalisées sur la mise à jour. En revanche, une refonte plus globale que des simples mises à jour sera souvent plus coûteuse : elle nécessite de reparamétrer l'outil de gestion de contenus.

4. Comment Choix du sujet <<site web PUM>> :

Les réseaux web social prennent de plus en plus de place dans notre vie, ces derniers sont rapidement devenus un outil de communication pour les entreprises et les fournisseurs de service comme exemple : les entreprises de presse informent leurs membres des derniers développements dans l'actualité ainsi comme son nom l'indique, ils incitent chaque individu à être plus social et sortir de la solitude, ils permettent aussi de proposer une place de marché ou vous pouvez vendre des produits ou laisser une annonce ainsi presque toute personne utilise au moins un réseau social chaque jour, car ces derniers sont devenus une méthode de communication incontournable de plus les réseaux sociaux sont un outil de communication populaire pour les étudiants en particulier les étudiants de PUM ,mais vue le nombre important des contacts, l'accès à ses derniers devient de plus

en plus difficile . Parmi ces réseaux sociaux on cite Skye, LinkedIn, Tweeter et Face book, ce dernier est l'objectif de notre travail qui concerne de concevoir un web social pour PUM.

L'intérêt est de :

- Faciliter la communication entre les étudiants.
- Faciliter la communication entre les étudiants et les enseignants.
- Permettre la discussion et l'échange d'idées.
- Découvrir les dernières nouvelles de PUM.
- Le partage des documents électroniques entre les étudiants peut développer leurs compétences.
- Offrir la possibilité de créer et rejoindre des groupes culturels ce sera donc l'occasion de discuter sur un sujet précis ou d'adhérer à une idée.

5.Conclusion

Dans ce chapitre, Nous étudie le définition de base UML , les diagrammes dans ce base Et la définition de internet et les types de site web .

Nous ambiguë comment choix ce site web « PUM »et l'importance de notre site.

CHAPTER 2

Analyse et Conception du System

1. Introduction :

Dans ce chapitre, nous allons utiliser un des modèles, en l'occurrence le premier à construire c'est le diagramme de cas d'utilisation,

Il permet de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins fonctionnels du système et il nous permet de passer vers la conception et l'implémentation, qui sont les deux très importantes phases dans la réalisation d'un système.

Et nous apprendrons ainsi à remplir une fiche-type pour chaque cas d'utilisation. Nous compléterons cette description textuelle par une représentation graphique UML très utile : le diagramme de séquence « système ».

2 : Spécification des exigences d'après les cas d'utilisation

2.1. Identification des acteurs :

Pour notre site nous avons identifié les acteurs suivants :

*Visiteur :

Une personne qui est inconnue de notre site web, mais qui peut créer un compte à fin de devenir abonné et consulter les pages à propos.

*Administrateur :

C'est lui qui est en charge du bon fonctionnement et de la maintenance du site web, il peut ajouter un nouvel utilisateur, rechercher un abonné, supprimer un abonné, créer un journal et consulter la page des journaux.

*L'abonné :

Une personne qui est déjà inscrit sur notre site, et qui peut également utiliser les différentes fonctionnalités qui existent.

2.2. Identification des cas d'utilisation :

Pour chaque acteur identifié précédemment, nous avons recherché les différentes intentions « Métiers » selon lesquels il utilise le système.

2.2.1. Pour l'acteur : « visiteur »

- Créer compte.
- Consulter page à propos.

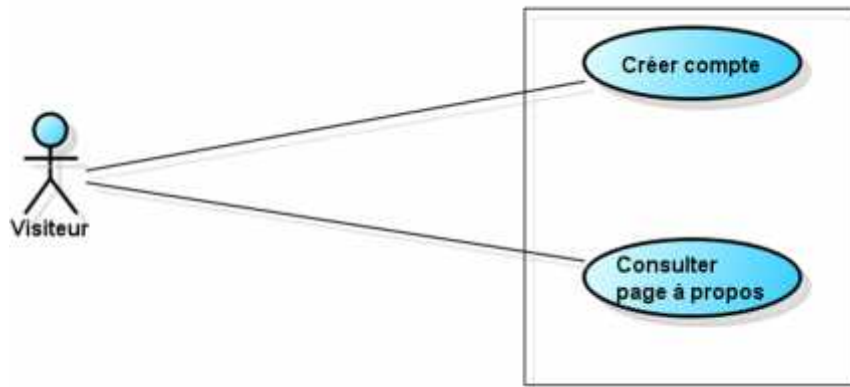


Figure4 : digramme de cas d'utilisation de visiteur

2.2.2. Description du diagramme du cas d'utilisation du « visiteur » :

A tout moment, chaque visiteur peut juste s'inscrire dans le site pour être un client et consulter page à propos.

2.2.3. Pour l'acteur « administrateur » :

- ajouter nouvel utilisateur.
- Créer journal.
- Rechercher un utilisateur.

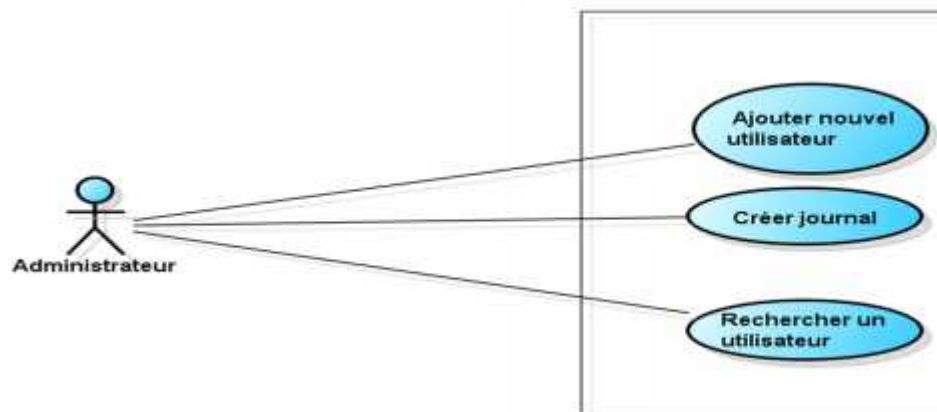


Figure 5: diagramme de cas d'utilisation de l'administrateur

2.2.4. Description du diagramme du cas d'utilisation de l'administrateur :

L'administrateur en tant que le créateur de site, il peut accepter un nouvel utilisateur, rechercher un abonné pour qu'il le supprimer, créer journal et consulter la page des journaux.

2.2.5. Pour l'acteur « abonné » :

- Chercher contact.
- Consulter les messages.

- Consulter les notifications.
- Consulter les demandes de jointure.
- Consulter la file d'actualité.
- Modifier les paramètres.
- Créer journal.
- Consulter la liste de contact
- Consulter page à propos

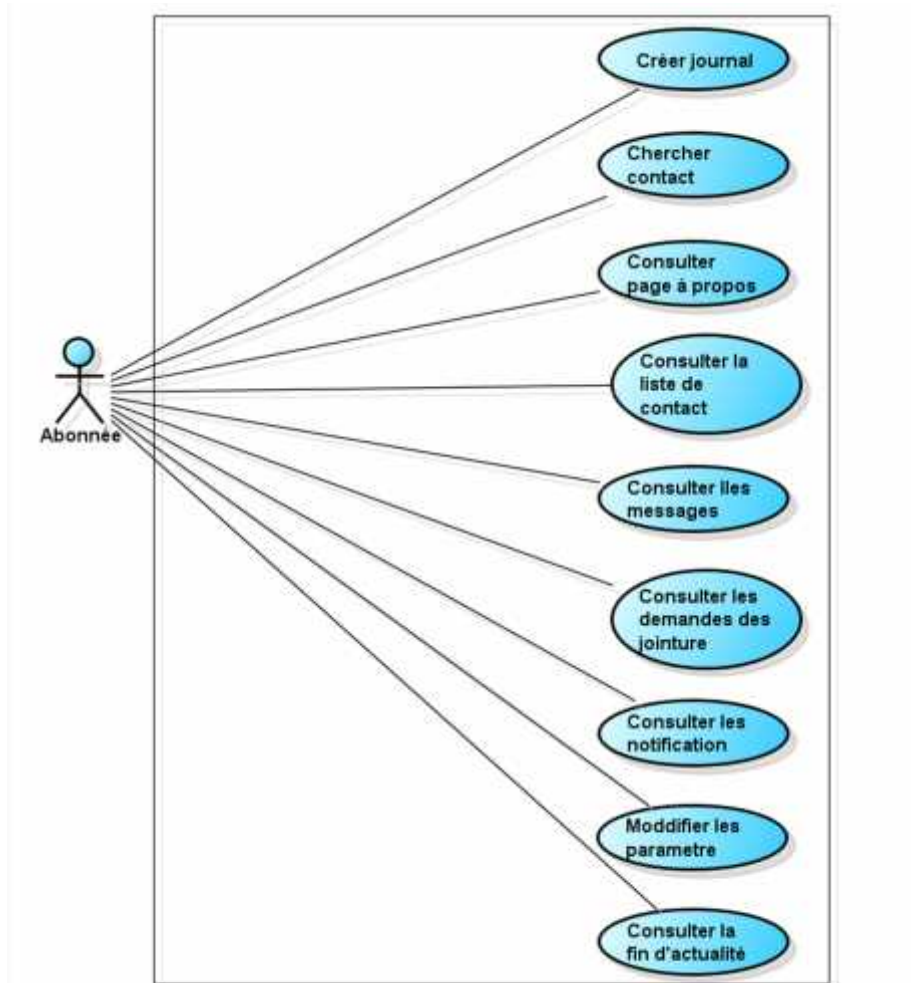


Figure 6 : diagramme cas utilisation principaux pour l'abonné.

2.2.6. Description du diagramme du cas d'utilisation de l'abonné :

Il faut bien comprendre que chaque cas d'utilisation doit avoir un objectif en soi et pouvoir être réalisé indépendamment des autres. Un abonné est la personne qui est déjà inscrit dans le site, il peut modifier ses paramètres, consulter la page de profil, consulter les notifications, consulter les messages ou les demandes de jointure.

Dans d'autre cas, il peut consulter la liste des contacts de plus il peut chercher un contact ou consulter la file d'actualité

2.2.7. Le diagramme de cas d'utilisation général :

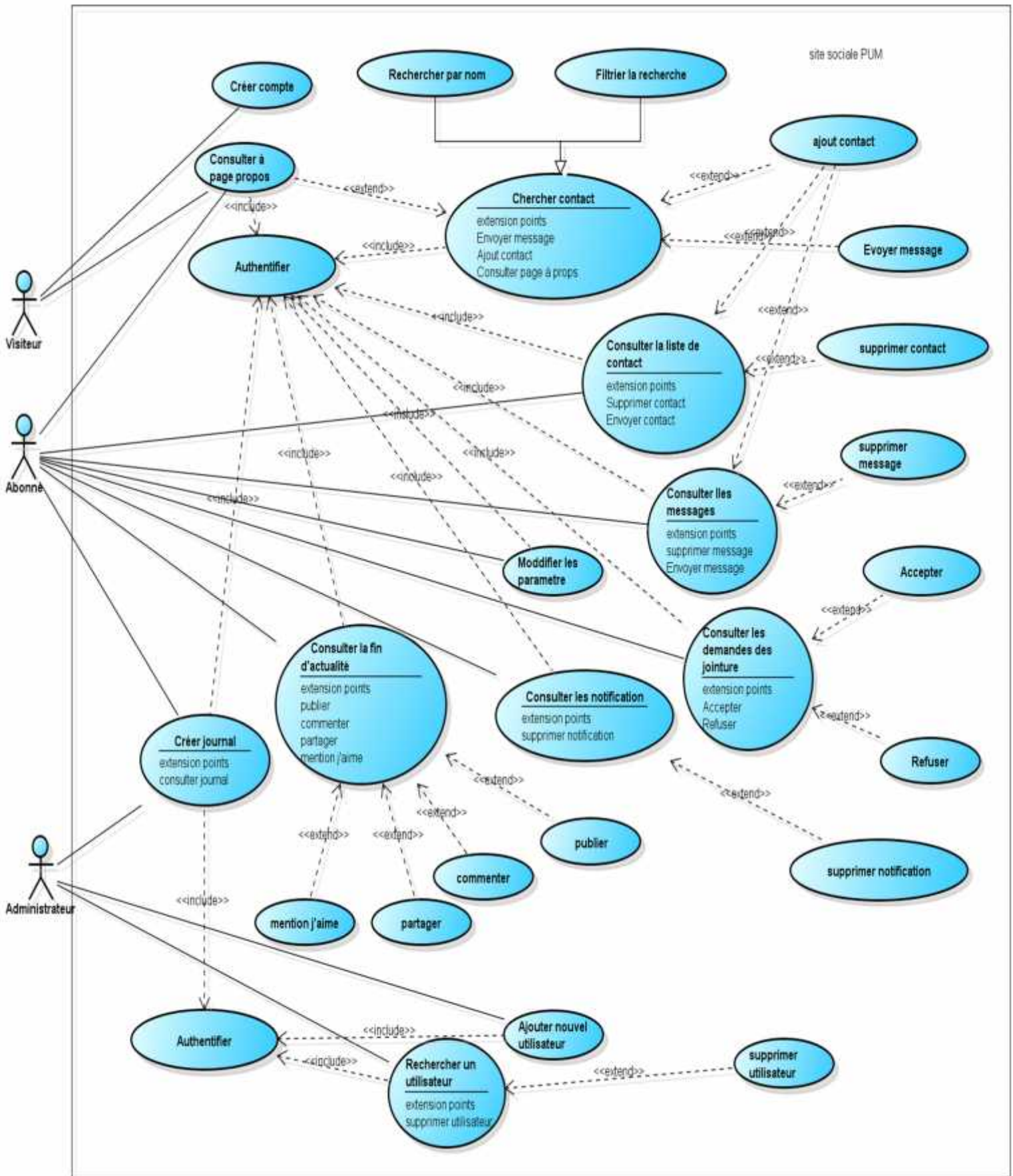


Figure 7 : diagramme de cas d'utilisation général.

3. Spécification détaillée des exigences

3.1. pour « Créer compte »

3.1.1 La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : visiteur.

Objectif : chaque visiteur peut s'inscrire dans site pour être un abonné.

Pré-condition : aucune.

Post-condition : le nouveau compte est enregistré dans la base de données et prend un espace personnel.

Scénario nominal :

- 1) Le visiteur se connecte au site.
- 2) Le système affiche le formulaire d'inscription.
- 3) Le visiteur remplit les champs de formulaire et appuie sur le bouton « s'inscrire ».
- 4) Le système enregistre les informations saisie dans la base de donné et affiche la page « D'ajout d'information ».
- 5) Le visiteur remplit les champs par ses propres informations et appuie sur le bouton «Terminer ».
- 6) Le système enregistre les informations saisie dans la base de donné et affiche la « Page d'accueil ».
- 7) La nouvelle inscription est enregistrée dans la base de données.

Alternatives :

4.1- le système à trouvé une adresse e-mail déjà existe.

Le système affiche message d'erreur : L'adresse e-mail est déjà enregistrée.

4.2- le visiteur ne remplit pas tous les informations.

Le système affiche un message : compléter tous les champs correctement.

4.3- le système ne trouve pas dans la base de données le matricule saisie par le visiteur ou il trouve un compte s'ouvrir déjà par le même matricule.

Le système affiche message d'erreur : le matricule saisi n'existe pas dans la base de données, vous devez contacter l'administrateur ou il affiche vous êtes déjà inscrit.

4.4- le système trouve la confirmation de mot de passe n'est pas correct.

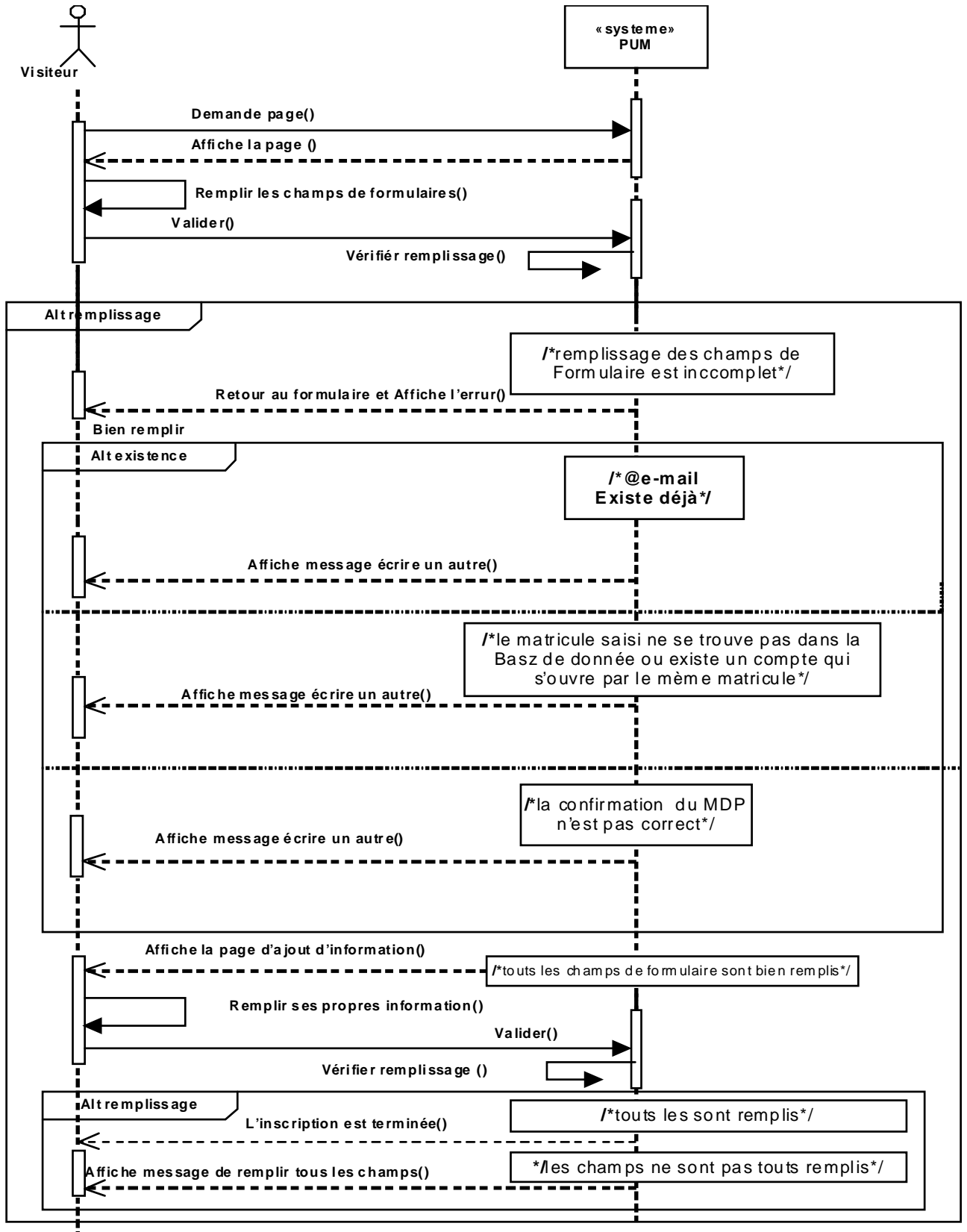
Le système affiche message d'erreur : mots de passe ne sont pas identiques.

4.5- Répétition d'enchaînement du scenario nominal.

4.6- le visiteur ne remplit pas tous les champs.

Le système affiche un message : compléter tous les champs correctement.
 Répétition d'enchaînement du scenario nominal.

3.1.2. Diagramme de séquence :



3.1.1. Description du Diagramme de séquence :

A tout moment, chaque visiteur peut s'inscrire dans le site pour être un client. Donc pour faire cela il accède à la page d'enregistrement où le système affiche le formulaire d'inscription, ainsi il remplit ses propre informations dans ce dernier (nom, prénom,@électronique, mot de passe qui doit être confirmé, matricule, sexe et date de naissance), dans ce cas le système vérifie les informations remplies :

-si le visiteur ne remplit pas tous les informations du formulaire :

Le système affiche un message retour au formulaire et de remplir le champ qui n'est pas remplis.

-si le système trouve une adresse email existe déjà :

Le système affiche un message d'erreur : entrer une autre adresse email.

-si le système ne trouve pas dans la base de données le matricule saisi par de visiteur ou il trouve un compte s'ouvre déjà par le même matricule :

Le système affiche un message d'erreur : entrer un autre matricule.

-si la confirmation de mot de passe est incorrecte :

Le système affiche un message d'erreur : les deux mots de passe ne sont pas identiques

-si tous les informations qui sont saisi dans des zone de texte de formulaire de la page d'enregistrement.

Sont bien remplis, le système enregistre ses informations et affiche « la page d'ajout d'information » pour compléter l'inscription. Le visiteur remplit alors ses propre informations (ville actuelle, ville d'origine département, spécialité, année d'étude, groupe, statut) ainsi dans ce cas si le visiteur ne remplit pas tous les champs, le système affiche message de remplir le champ qui n'est pas remplis. Lorsque il termine le remplissage de tous les champs, le système enregistre ses informations dans la base de données et un nouveau compte est enregistré et prend un espace personnel

3.2. pour « Authentifier » :

3.2.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : abonné.

Objectif : l'authentification est un pas nécessaire à chaque abonné pour accéder à son compte.

Pré-condition : l'abonné possède un compte.

Post- condition : l'abonné peut accéder à son compte.

Scénario nominal :

1) L'abonné se connecte au site.

- 2) L'abonné accède à l'espace d'authentification.
- 3) L'abonné remplit les champs : mot de passe et adresse e-mail.
- 4) L'abonné appuie sur le bouton s'identifier.
- 5) L'abonné accède à son compte

Alternatives :

- 4.1- l'abonné saisie le mot de passe ou bien l'adresse e-mail erroné.

Le système affiche message d'erreur : Mauvaise combinaison d'E-mail et mot de passe.

- 4.2- l'abonné oublie le mot de passe ou bien l'adresse e-mail.

L'abonné appuie sur le lien Mot de passe ou l'adresse .

Le system affiche une page « Mot de passe ou l'adresse oublié » qui contient les trois champs suivants : Nom, Prénom, N° matricule.

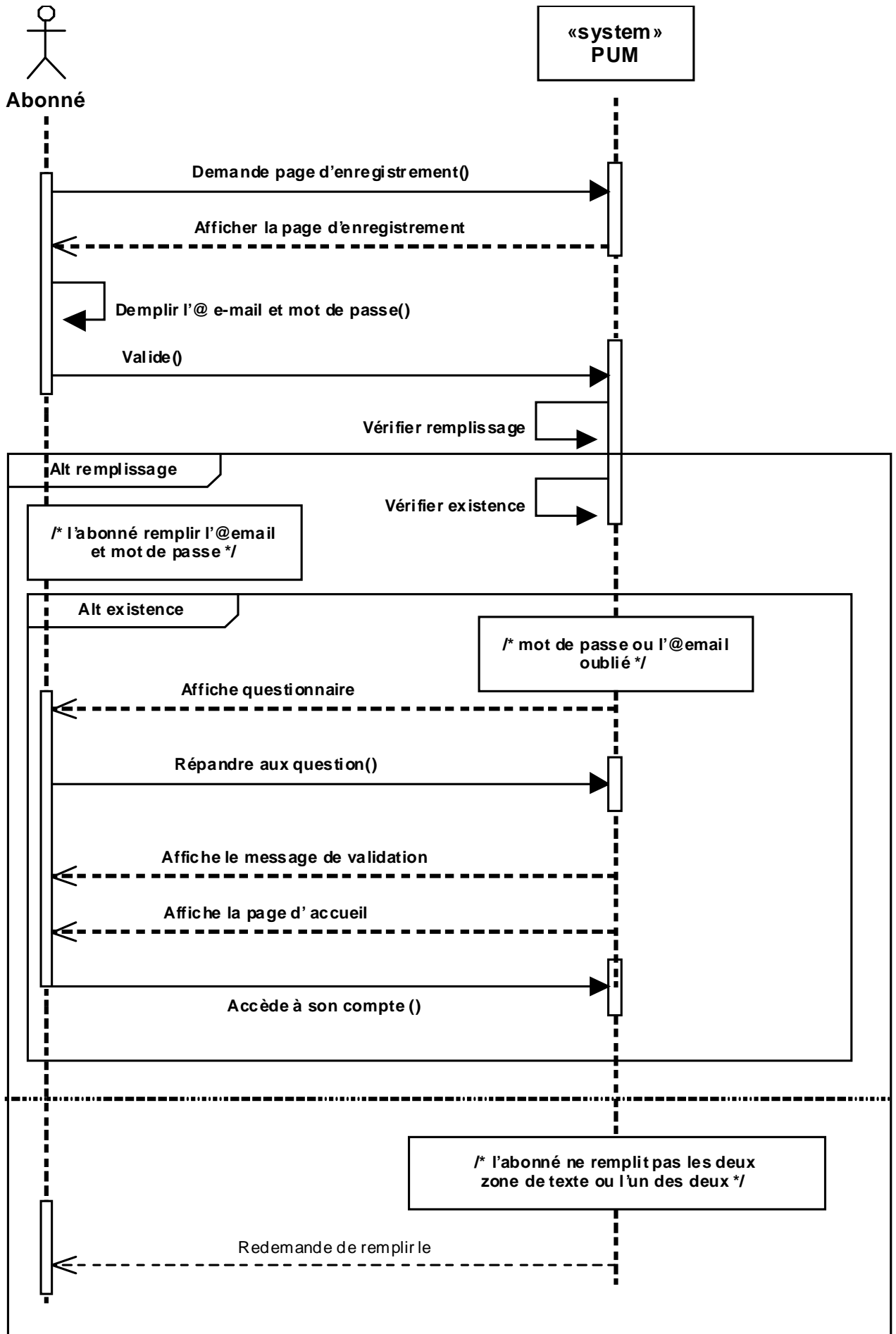
L'abonné remplit les trois champs....

Le système affiche l'adresse E-mail et le mot de passe de cet abonné

- 4.3- l'abonné ne remplis pas toutes les informations.

Le système redemande de remplir les informations. Répétition d'enchaînement du scenario nominal.

3.2.2. Diagramme de sequence :



3.2.3. Description du Diagramme de séquence:

Ce diagramme de séquence montre de façon séquentielle les interactions entre le système et l'abonné pour que l'abonné consulte son compte, alors pour que celui-ci consulte son compte, il envoie une demande d'accès à la page d'enregistrement au système. Lorsque ce dernier reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et affiche la page d'enregistrement. Cette dernière fait déclencher l'abonné d'accéder à l'espace d'authentification et saisir son mot de passe et l'@email et les envoyer au système pour les valider. Lorsque ce dernier reçoit les informations saisies, il commence l'exécution des instructions suivantes :

Si l'abonné remplit l'@email et mot de passe alors

Si l'abonné fait une erreur de remplissage que se soit dans le mot de passe ou l'@email alors

Le système affiche les questions de sécurité ;

L'abonné répond à la question ;

Le système vérifie la réponse et affiche un message de validation ;

Sinon

Le système affiche la page d'accueil de cet abonné;

L'abonné accède à son compte ;

Sinon

Le système redemande de remplir tous les informations des deux zones de texte.

3.3.pour « consulter les messages » :

3.3.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : à tous moments l'abonné peut consulter ses messages reçus.

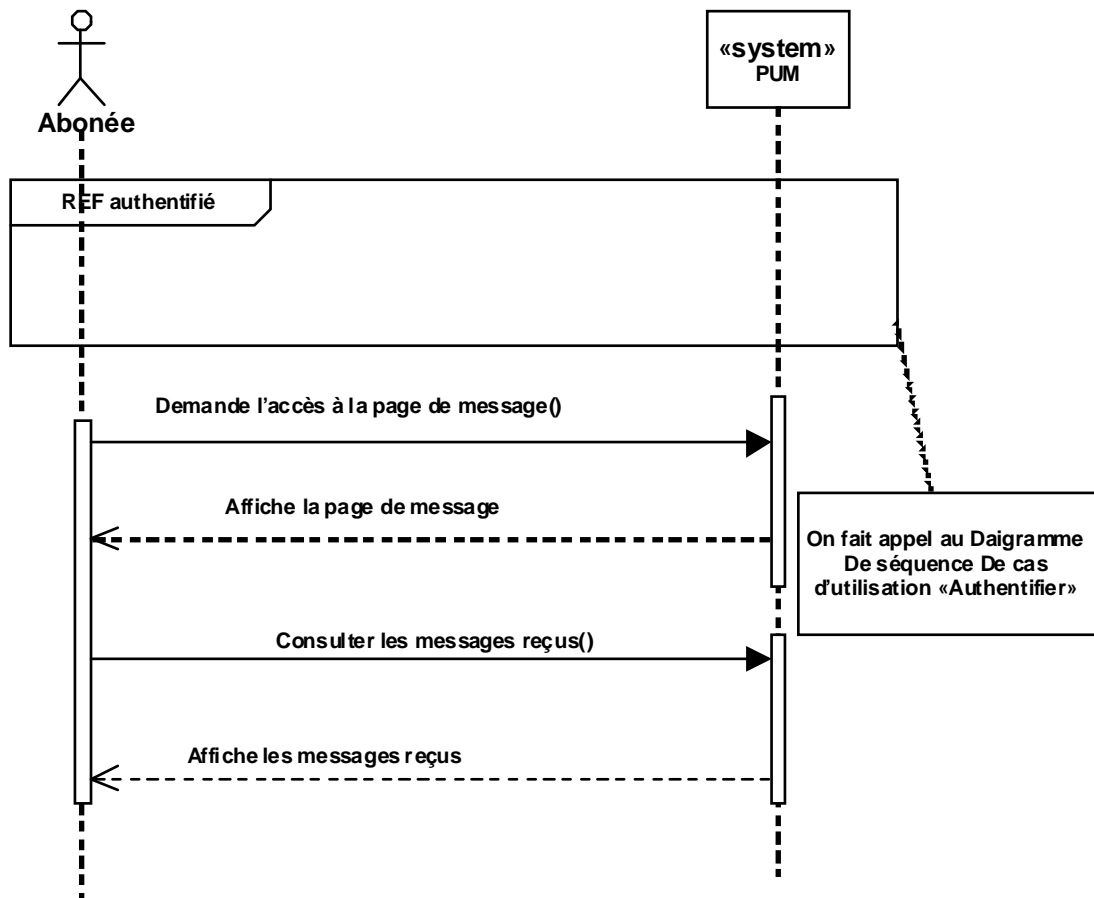
Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post-condition : l'abonné consulte leur boîte de réception.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page de message.
- 2) L'abonné consulte les messages reçus

3.3.2. Diagramme de séquence :



3.3.3. Description du Diagramme de séquence :

L'objectif du diagramme de séquence « consulter les messages » est de représenter les interactions entre l'abonné et le système en indiquant la chronologie des échanges à fin que l'abonné puisse consulter ses messages reçu. Donc pour que l'abonné atteindre son but, il fait une séquence temporelle des échanges de messages avec le système entre les lignes de vie en commençant par une référence qui peut être vue comme un pointeur ou un raccourci vers le diagramme de séquence « authentifier ». Cela équivaut à copier le contenu du diagramme de séquence pointé en lieu et place de la référence, ensuite il envoi une demande d'accès à la boite de messageries au système. Alors lorsque ce dernier reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et affiche la boite de messageries via un message de retour et qui fait déclenché celui ci l'abonné d'envoyer un autre message au système lui demandant de consulter ses messages reçu où ce dernier déclenché ainsi par ce message et afficher les message reçu de l'abonné.

3.4. pour « envoyer message » :

3.4.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : un abonné peut envoyer un message à un contact.

Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : le message est envoyé avec succès.

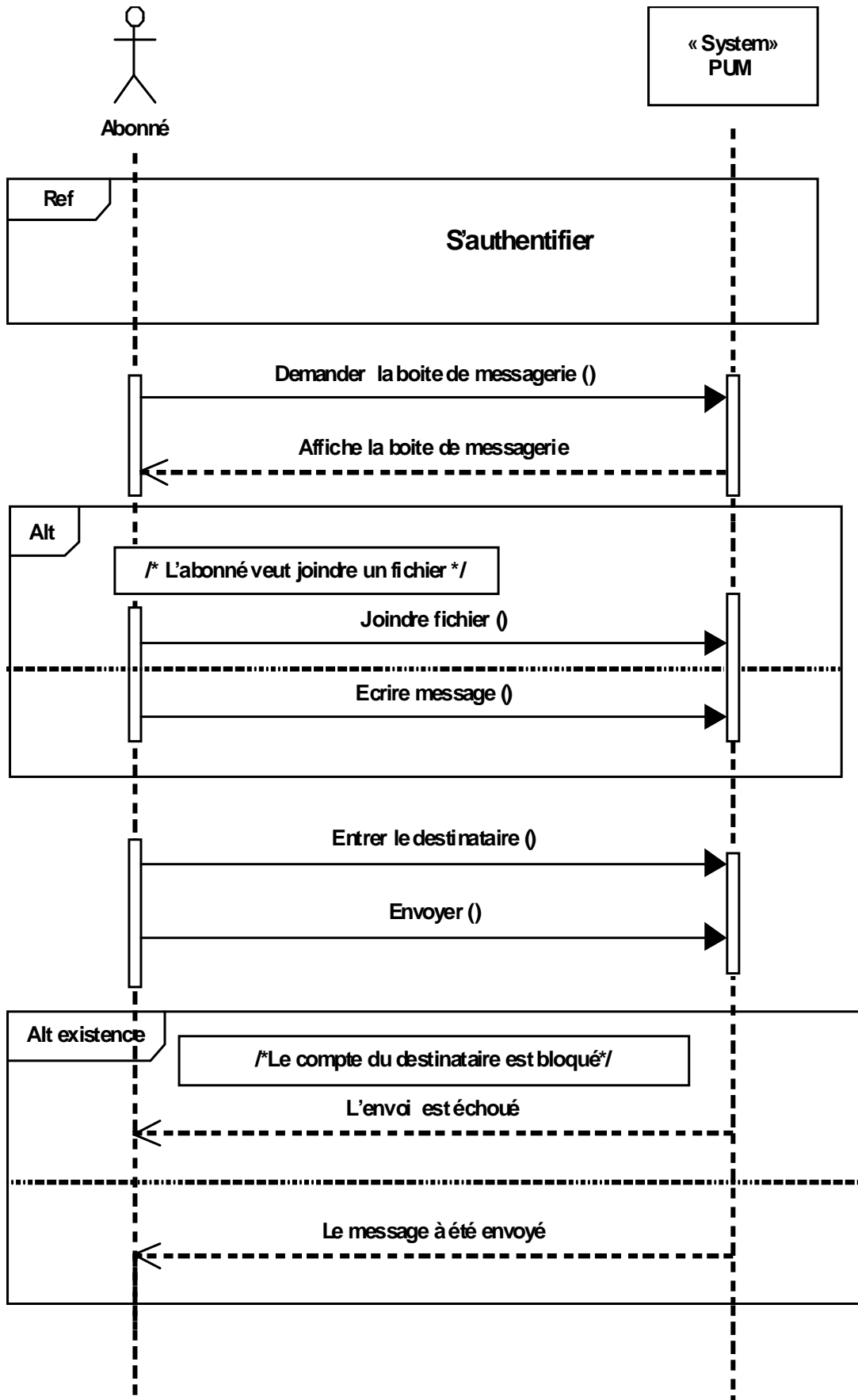
Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la boîte de messagerie.
- 2) L'abonné remplit les champs : destinataire<L'adresse électronique de contact>, écrire message
- 3) L'abonné envoyé le message.

Alternatives :3.1- L'adresse électronique incorrecte .Alors l'envoi est échouée

Le système affiche message : l'adresse électronique incorrecte.

3.4.2. Diagramme de séquence :



3.4.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme montre les interactions qui surviennent entre le système et l'abonné pour que celui-ci puisse envoyer un message. Alors pour envoyer un message, l'abonné doit être tout d'abord s'authentifier puis il envoi un message au système en lui demandant d'afficher la page de message .lorsque ce dernier reçoit le message, il affiche la page qui fait déclencher l'abonné d'envoyer le message selon deux façon que se soit, il écrit le message ou il fait son téléchargement à partir de l'ordinateur donc :

Si l'abonné veut joindre un fichier alors

Il envoi un message au système en lui demandant de joindre le fichier ;

Il écrit le nom du compte du destinataire ;

Il envoi le message ;

Sinon

Il écrit le message ;

Il écrit le nom du compte du destinataire ; Il envoi le message ;

Si le compte de destinataire est bloqué alors

Le système affiche l'envoi de message est échoué ;

Sinon

Le système affiche le message à été envoyé ;

3.5. pour « Chercher contact »

3.5.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné veut trouver le plus rapidement possible un contact.

Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : L'abonné a trouvé le contact précis qu'il cherchait.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné lance une recherche.
- 2) Le système affiche la liste des contacts trouvé.

Alternatives :

1.1- l'abonné choisit d'effectuer une recherche via la méthode de filtrage.

1) L'abonné accède au bouton « filtre » afin d'afficher la liste de filtrage.

2) L'abonné choisie un type de cette dernier pour filtrer la recherche du contact voulu.

3) L'abonné appuie sur le bouton « rechercher ».

1.2- l'abonné choisit d'effectuer la recherche à partir la zone de texte :

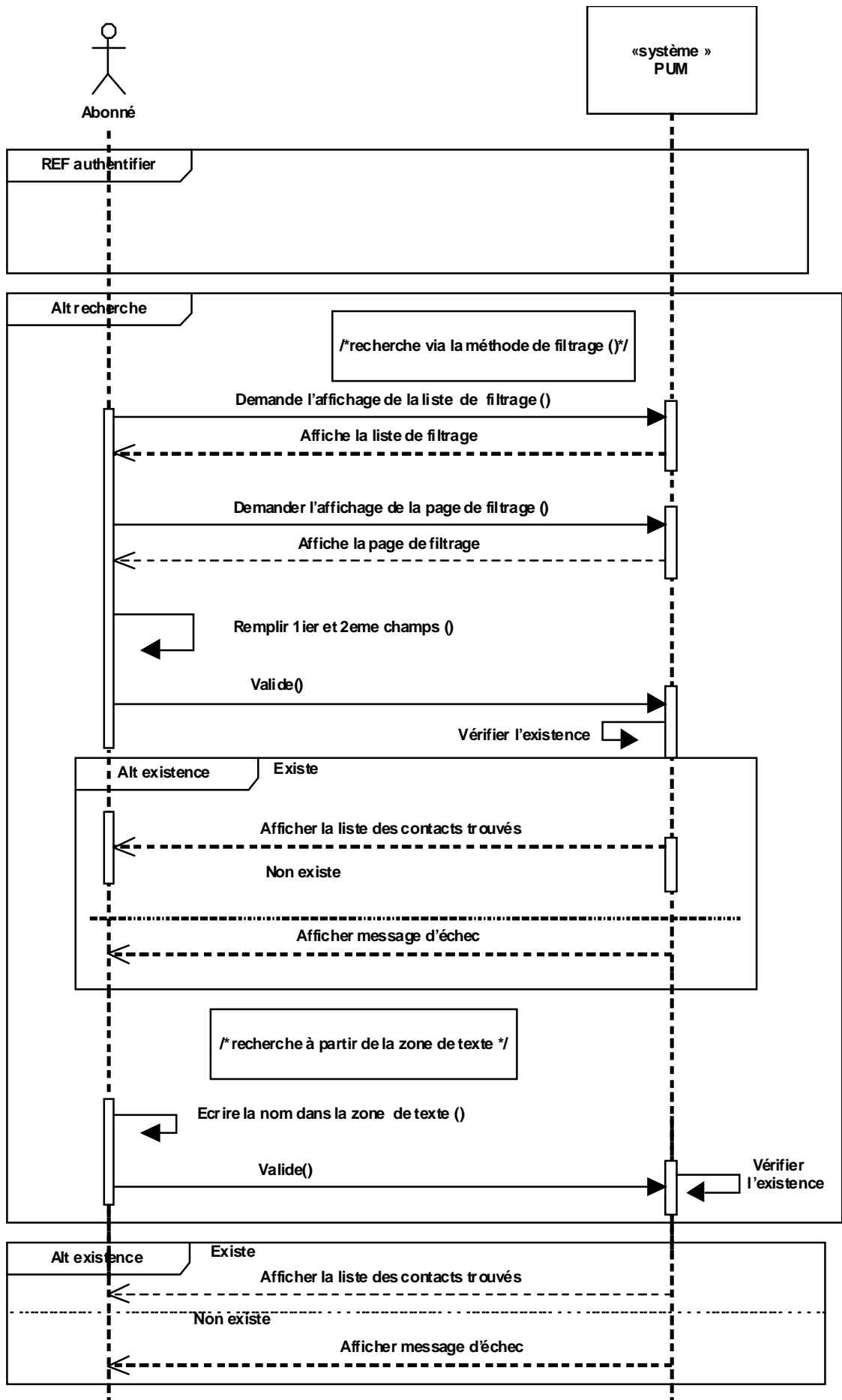
1) L'abonné accède à la zone de texte et saisie le nom du contact.

2) L'abonné appuie sur le bouton « rechercher ».

2.1- le système n'est pas trouvé le contact correspond à la recherche.

1) Le système signal l'échec à l'abonné et lui propose d'effectuer une nouvelle recherche, le cas d'utilisation redémarre à L'étape 1 du scénario nominal.

3.5.2. Diagramme de séquence :



3.5.3. Description du Diagramme de séquence :

Le diagramme de séquence « chercher contact » montre la séquence temporelle des Échanges de messages entre le système et l'abonné pour que celui-ci puisse rechercher un contact. Donc pour que l'abonné recherche un contact, il doit tout d'abord appeler un Séquence d'interactions décrite par ailleurs dans le diagramme de séquence "authentifier". Lorsqu' il fait l'authentification, il peut chercher le contact selon deux méthodes : c'est quelque sorte l'équivalent du si...alors...sinon : donc, une seule des deux branches sera réalisée dans un scénario donné.

Si l'abonné fait la recherche via la méthode de filtrage alors

Il demande l'affichage de la liste de filtrage ;

Le système affiche la liste de filtrage ;

Il demande l'affichage de « page de filtrage » ;

Le système affiche la page de filtrage ;

Il remplit le 1^{er} champ et le 2^{eme} champ et envoie ces informations au système ;

Le système compare les informations saisi à celle qui se trouve dans la base de donnée ;

Le système affiche la liste des contacts trouvés ou un message d'échec;

Sinon

Il remplit dans la zone de texte le nom de contact voulu et envoyé cette information au système ;

Le système compare le nom du contact saisi à celle qui se trouve dans la base de donnée ;

Le système affiche la liste des contacts trouvés ou un message d'échec;

3.6.Pour « Ajouter contact »

3.6.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : Lorsque l'abonné est intéressé par un contact, il peut l'ajouter à sa liste des contacts à fin d'échanger des informations.

Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : une demande de jointure à été envoyer.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné lance une recherche.
- 2) Le système affiche la liste des contacts trouvé.
- 3) L'abonné appuie sur le bouton « Ajouter » qui correspond au contact rechercher.
- 4) le système envoie une demande d'invitation.

Alternatives :

1.1- l'abonné choisit d'effectuer une recherche via la méthode de filtrage.

1) L'abonné accède au bouton « filtre » afin d'afficher la liste de filtrage.

2) L'abonné choisie un type de cette dernier pour filtrer la recherche du contact voulu.

3) L'abonné appuie sur le bouton « rechercher ».

1.2- l'abonné choisit d'effectuer la recherche à partir la zone de texte :

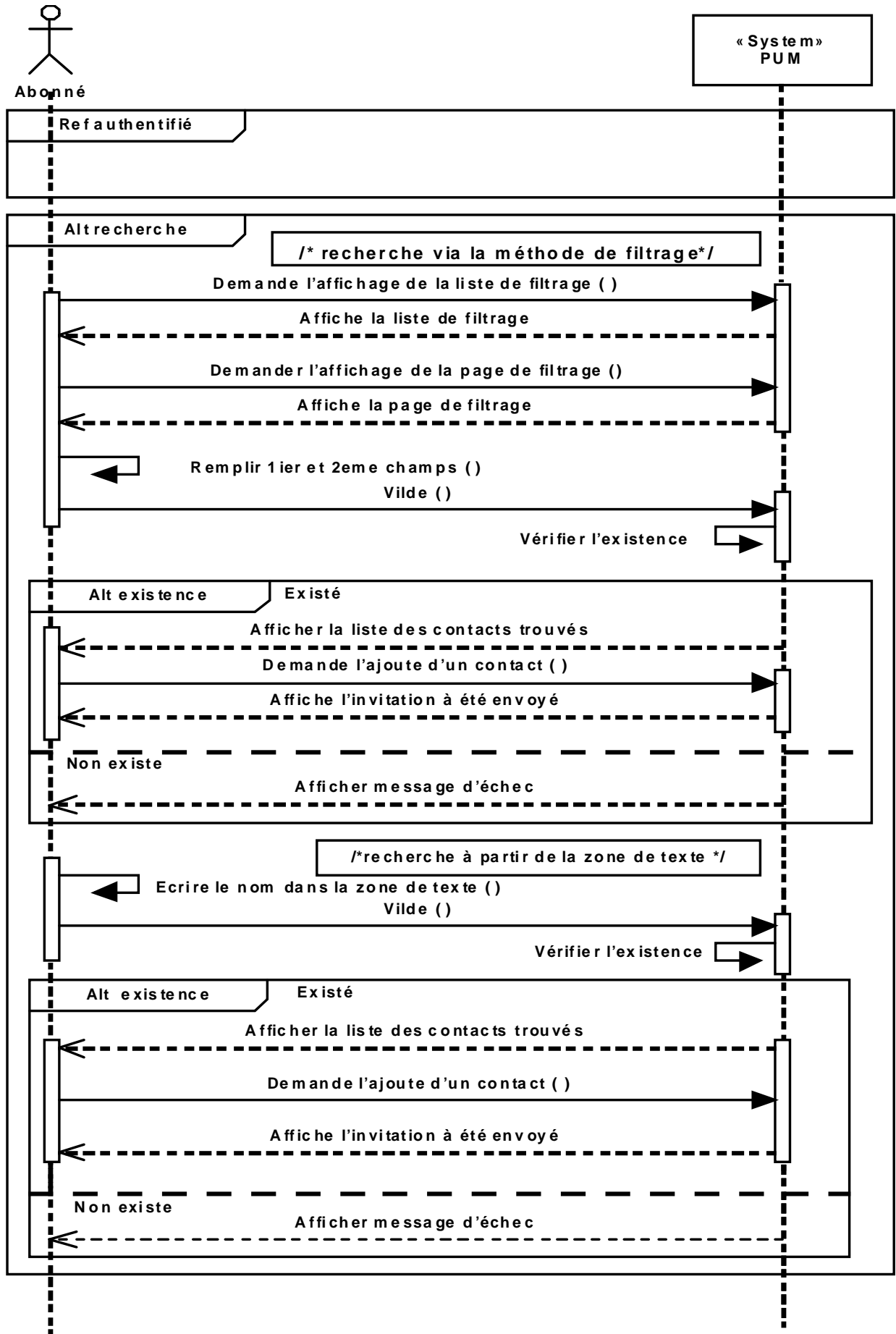
1) L'abonné accède à la zone de texte et saisie le nom du contact.

2) L'abonné appuie sur le bouton « rechercher ».

2.1- le système n'est pas trouvé le contact correspond à la recherche.

1) Le système signal l'échec à l'abonné et lui propose d'effectuer une nouvelle recherche, le cas d'utilisation redémarre à L'étape 4 du scénario nominal.

3.6.2. Diagramme de séquence :



3. 6.3. Description du Diagramme de séquence:

Le diagramme de séquence « ajouter contact » montre les interactions entre le système et l'abonné dans un enchaînement temporel pour que l'abonné puisse ajouter des contacts à sa liste des contacts. Alors, pour ajouter un contact, l'abonné exécute les mêmes séquences d'interactions décrites précédemment dans la représentation graphique d'un scénario de l'exécution d'un cas d'utilisation « chercher contact » et plus de ces interactions, lorsque le système affiche la liste des contacts trouvés, l'abonné envoyé aussi un message " demande d'ajout d'un contact " au système où ce dernier devient actif et affiche ainsi le message " l'invitation a été envoyé" à l'aide d'un message de retour.

3.7. Pour « Supprimer message »

3.7.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut supprimer un ou plusieurs messages.

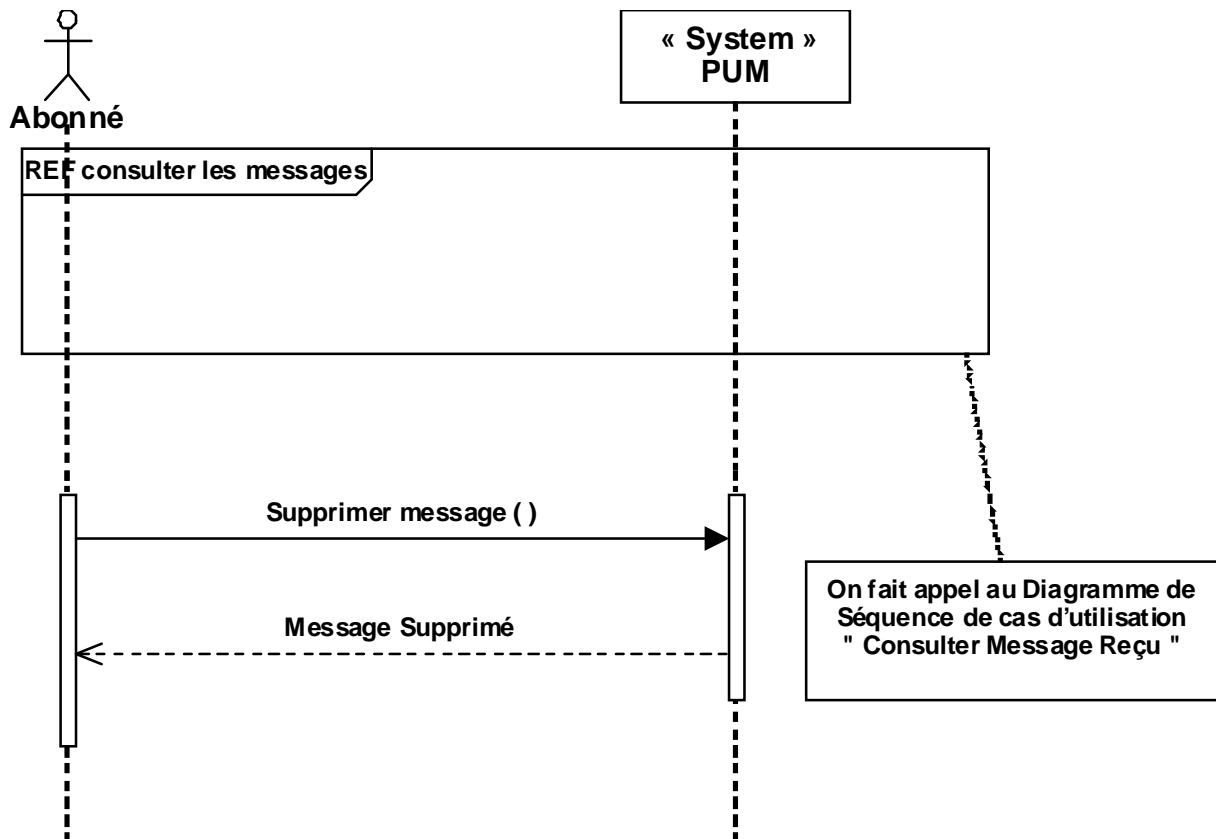
Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : l'abonné supprime un message de son boite de réception.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page de message.
- 2) Le système affiche les messages reçus.
- 3) L'abonné choisir le message qu'il veut le supprimer.
- 4) L'abonné supprime le message.

3.7.2. Diagramme de séquence :



3.7.3. Description du Diagramme de séquence :

Le diagramme de séquence « Supprimer message » décrit les interactions entre l'abonné et le système en montrant de façon séquentielle, les envois de messages qui interviennent entre eux pour que l'abonné supprime ses messages. Donc pour que l'abonné supprime ces derniers, il fait une référence au diagramme de séquence "consulter les messages" qui est présenté ci-dessus puis il envoie un message "supprimer message "au système. Alors lorsque ce dernier reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et affiche " message supprimer" à l'aide d'un message de retour.

3.8. Pour « Consulter les demandes de jointure »

3.8.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné accepte une demande de jointure.

Pré-condition : l'abonné doit être authentifié.

Post-condition : un nouveau contact est ajouté à la liste des contacts de l'abonné.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page demandes de jointure.

- 2) Le système affiche tous les demandes de jointure.
- 3) L'abonné appuie sur le bouton « accepter » ou « refuser ».

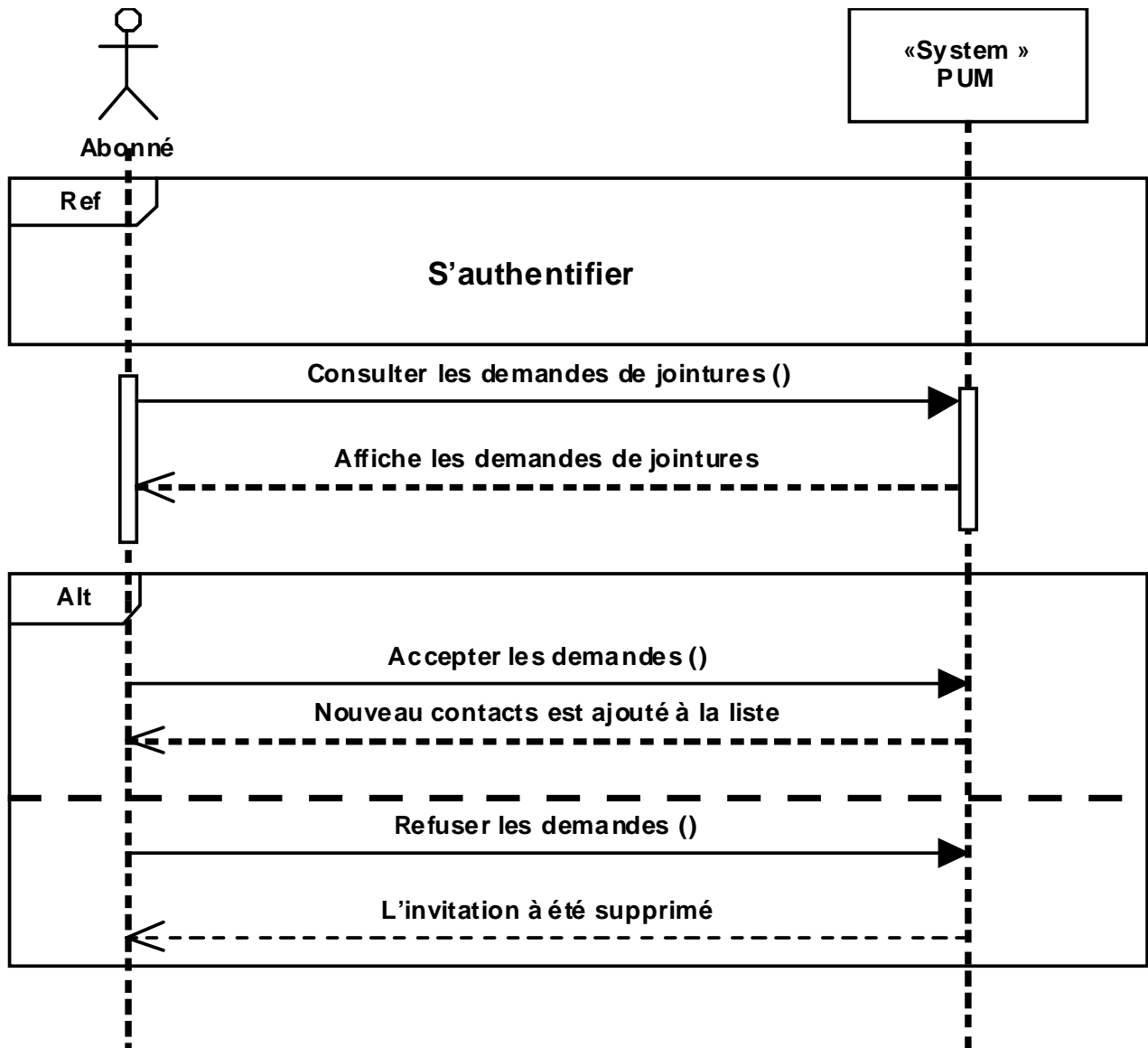
Alternatives :

3.1- L'abonné appuie sur le bouton « accepter »

1) un nouveau contact est ajouter à liste de contact que se soit à l'abonné qui envoi l'invitation ou qu'il accepte l'invitation.

3.2- L'abonné appuie sur le bouton « refuser »

3.8.2. Diagramme de séquence :



3.8.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence montre la façon de consultation des demandes de jointures de l'abonné à l'aide du système. Donc pour l'abonné consulter les

demandes de jointure des contacts, il fait tout d'abord l'authentification ensuite il demande du système l'affichage des demandes où celui-ci les affiche dans ce cas :

Si l'abonné veut accepter les demandes alors

Il envoie au système la demande d'acceptation d'un contact ;

Le système affiche nouveau contacts est ajouté à la liste ;

Sinon

Il envoie au système la demande de refus un contact ;

Le système affiche L'invitation à été supprimé ;

3.9.Pour « Modifier les paramètres » :

3.9.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut modifier ses paramètres comme : nom de compte /mot de passe/langue/ville actuel/spécialité/groupe/statut/@électronique.

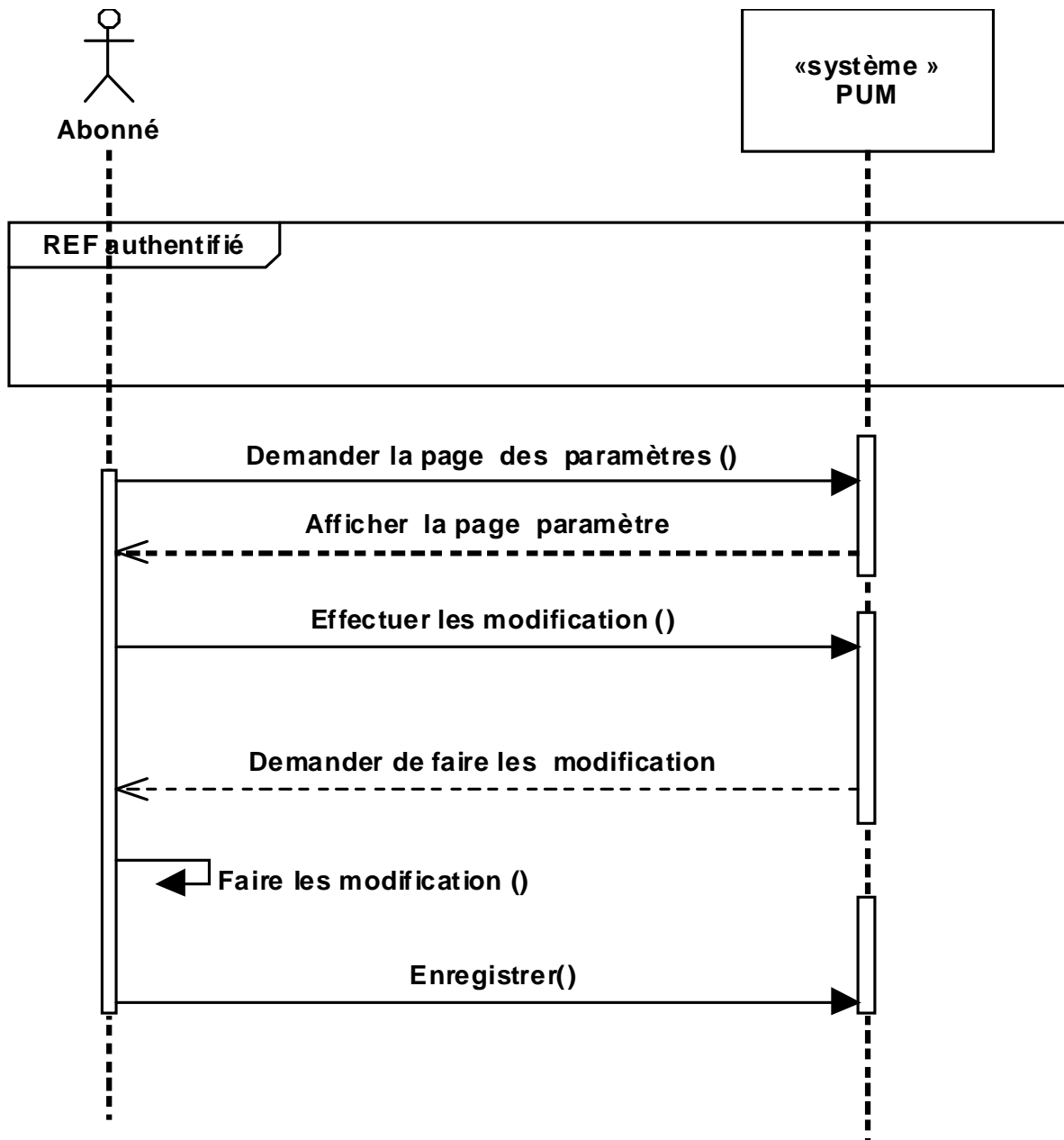
Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : les paramètres se modifier.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page de Paramètre de confidentialité.
- 2) Le système affiche la page de Paramètre de confidentialité.
- 3) L'abonné modifier ses paramètres.
- 4) Le système enregistre les modifications.

3.9.2. Diagramme de séquence :



3.9.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme montre la représentation graphique d'un scénario de l'exécution d'un cas d'utilisation " modifier les paramètres ". Alors, lorsque l'abonné veut modifier ses paramètres, il fait tout d'abord l'authentification puis il envoie une demande d'accès à " la page des paramètres " au système. Au moment où ce

dernier, reçoit le message il devient actif et exécute cette opération et affiche la page. L'abonné envoie ensuite un autre message au système en lui demandant d'effectuer les modifications où celui-ci l'autorise de faire les modifications donc l'abonné fait modifier ses paramètres et les envoie au système pour les enregistrer dans la base de données.

3.10. Pour « Supprimer contact » :

3.10.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné

Objectif : l'abonné peut supprimer un contact.

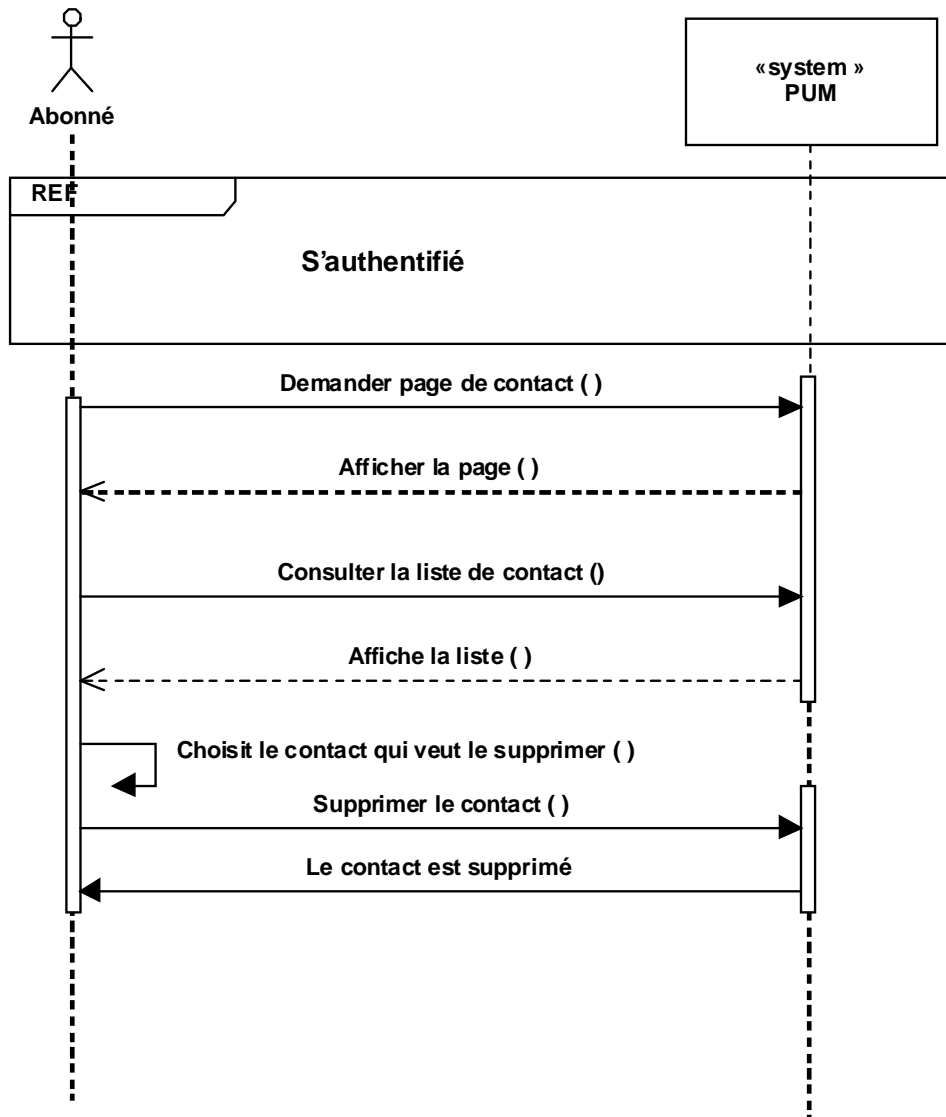
Pré-condition : l'abonné doit être authentifié.

Post-condition : l'abonné supprime un contact de sa liste de contact.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page de contact.
- 2) Le système affiche la page de contact.
- 3) L'abonné consulte sa liste de contact
- 4) L'abonné choisit le contact qu'il veut supprimer.
- 5) L'abonné supprime le contact.
- 6) le système retire le contact supprimé

3.10.2. Diagramme de séquence :



3.10.3. Description du Diagramme de séquence :

diagramme montre l'interaction entre le système et l'abonné pour que ce dernier supprime un contact. Alors pour supprimer un contact, l'abonné doit demande au système l'affichage de la page de contact, cette demande s'effectue après son authentification. Lorsque le système reçoit le message de l'abonné, il devient actif et exécute cette opération et affiche la page. Cette dernier fait déclenché l'abonné d'envoyer un autre message au système on lui demandant de consulter la liste des contacts où ce dernier déclenché ainsi par ce message et affiche la liste. Dans ce cas l'abonné choisit le contact qui veut le supprimer puis le supprimer. Cette suppression permet au système de retirer ce contact de la liste.

3.11.Pour « supprimer un utilisateur» :

3.11.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'administrateur.

Objectif : l'administrateur peut supprimer un ancien abonné existe dans la base de donn .

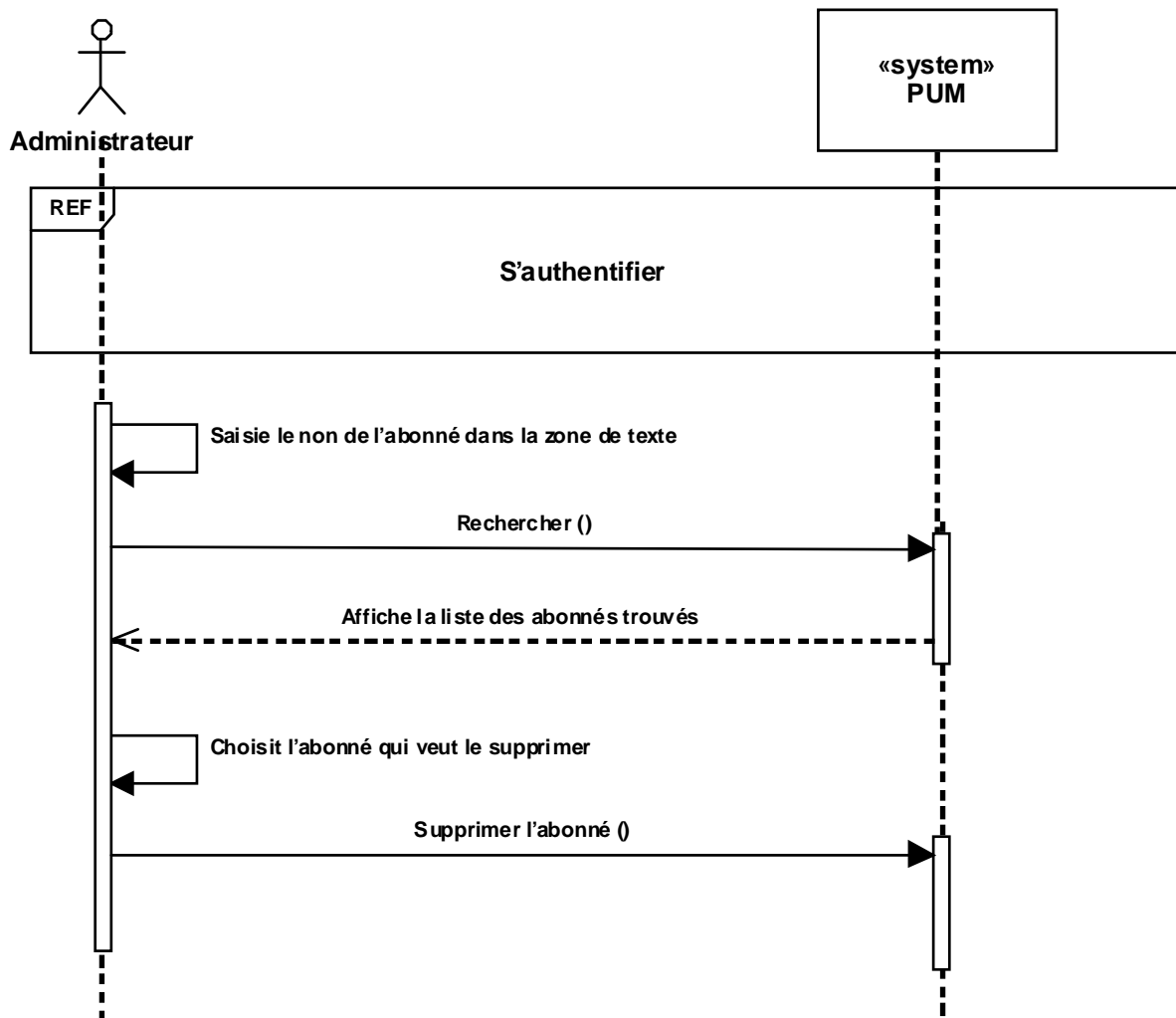
Pr -condition : l'administrateur doit  tre s'authentifier.

Post- condition : l'ancien abonn  est supprim  de la base se donn .

Sc nario nominal :

- 1) L'administrateur acc de   la zone de texte et saisie le nom de l'abonn .
- 2) L'administrateur appuie sur le bouton « rechercher ».
- 3) Le syst me affiche la liste des abonn s trouv .
- 4) L'administrateur choisit l'abonn  qui veut le supprimer.
- 5) L'administrateur appuie sur bouton « supprimer ».
- 6) le syst me retire l'abonn  supprim  de la base de donn es.

3.11.2. Diagramme de s quence :



3.11.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence permet à l'administrateur de supprimer un ancien abonné existe dans la base de données d'où il doit suivre une suite d'étapes pour qu'il atteigne son but. Tout d'abord, l'administrateur doit être s'authentifier afin qu'il accède à son compte puis, il saisi le nom de l'abonné dans la zone de texte de plus, il envoi un message au système on lui demandant de rechercher l'abonné .Au moment où ce dernier reçoit cette opération, il devient actif et fait exécuter cette dernière et affiche la listes des abonnés trouvés après la comparaison du nom de l'abonné saisi avec celle qui se trouve dans la base de données. Alors l'administrateur choisit l'abonné qui veut le supprimer puis, il envoi un autre message au système qui s'agit de la suppression de l'abonné. Ainsi donc celui-ci exécute cette opération et fait supprimer cet abonné.

3.12.Pour «ajouter nouvel utilisateur» :

3.12.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'administrateur. ajouter un nouvel utilisateur.

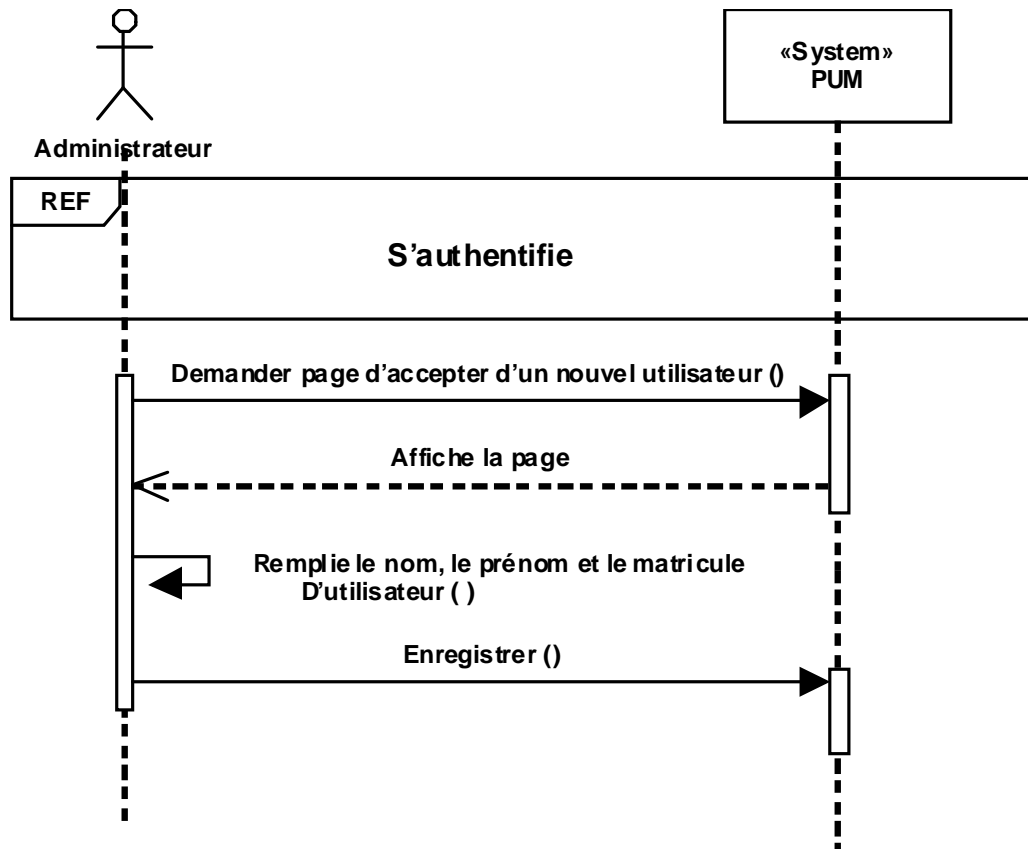
Pré-condition : l'administrateur doit être s'authentifier.

Post- condition : un nouveau utilisateur est ajouté à la base de données.

Scénario nominal :

- 1) l'administrateur accède à la page d'ajouter d'un nouvel utilisateur.
- 2) L'administrateur remplit le nom, le prénom et le matricule qui sont correspondent à cet utilisateur.
- 3) L'administrateur saisi le mot de passe d'administrateur.
- 4) L'administrateur appuie sur le bouton « accepter»
- 5) Le système enregistre les informations dans la base de données.
- 6) Un nouveau utilisateur est ajouté à la base de données.

3.12.2. Diagramme de séquence :



3.12.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence montre de façon séquentielle les interactions entre le système et l'administrateur qui se traduit par l'envoi de message pour que l'administrateur puisse ajouter un nouvel utilisateur à la base de données. Alors pour que l'administrateur atteigne son but, il fait d'abord appel au diagramme de séquence « authentifier » qui peut être vue comme un pointeur vers ce diagramme et copier son contenu en lieu puis il envoi une demande d'accès à " la page d'ajout d'un nouvel utilisateur " au système. Alors lorsque ce dernier reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et affiche la page .cette dernier fait déclenché l'administrateur de remplir le nom, le prénom et le matricule du nouvel utilisateur et les envoyer au système pour les enregistrer.

3.13. Pour « rechercher un utilisateur » :

3.13.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'administrateur.

Objectif : l'administrateur peut rechercher un utilisateur.

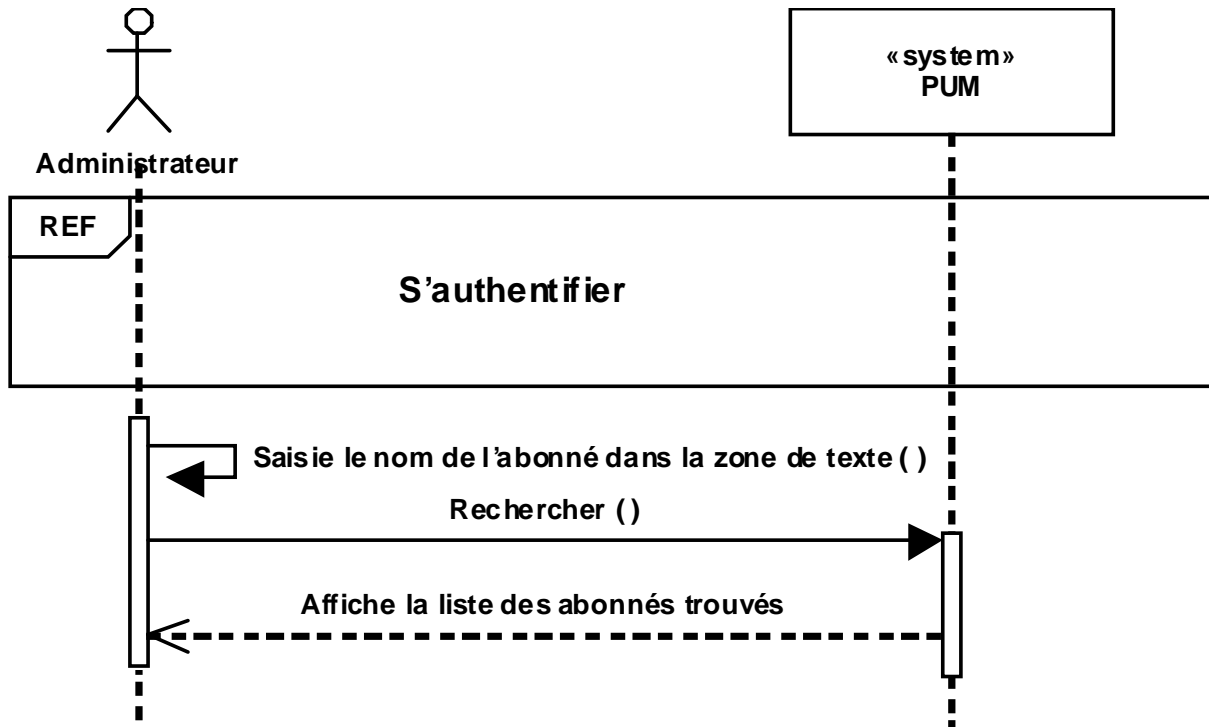
Pré-condition : l'administrateur doit être s'authentifier.

Post-condition : L'administrateur a trouvé l'abonné précis qu'il cherchait.

Scénario nominal :

- 1) L'administrateur saisie le nom de l'abonné dans la zone de texte.
- 2) L'administrateur appuie sur le bouton « Rechercher ».
- 3) Le système affiche la liste des abonnés trouvés.

3.13.2. Diagramme de séquence:



3.13.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme permet à l'administrateur de rechercher un abonné suivant une succession d'étapes. Premièrement, l'administrateur doit s'authentifier pour accéder à son propre compte, puis il saisie le nom de l'abonné dans la zone de texte spécifique, et enfin, il envoie un message de recherche vers le système, ce dernier fait comparé le nom de l'abonné recherché à celle qui se trouve dans la base de données et affiche la liste des abonnés trouvés.

3.14. Pour « Créer journal » :

3.14.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'administrateur.

Objectif : l'administrateur peut créer un journal.

Pré-condition : l'administrateur doit être s'authentifier.

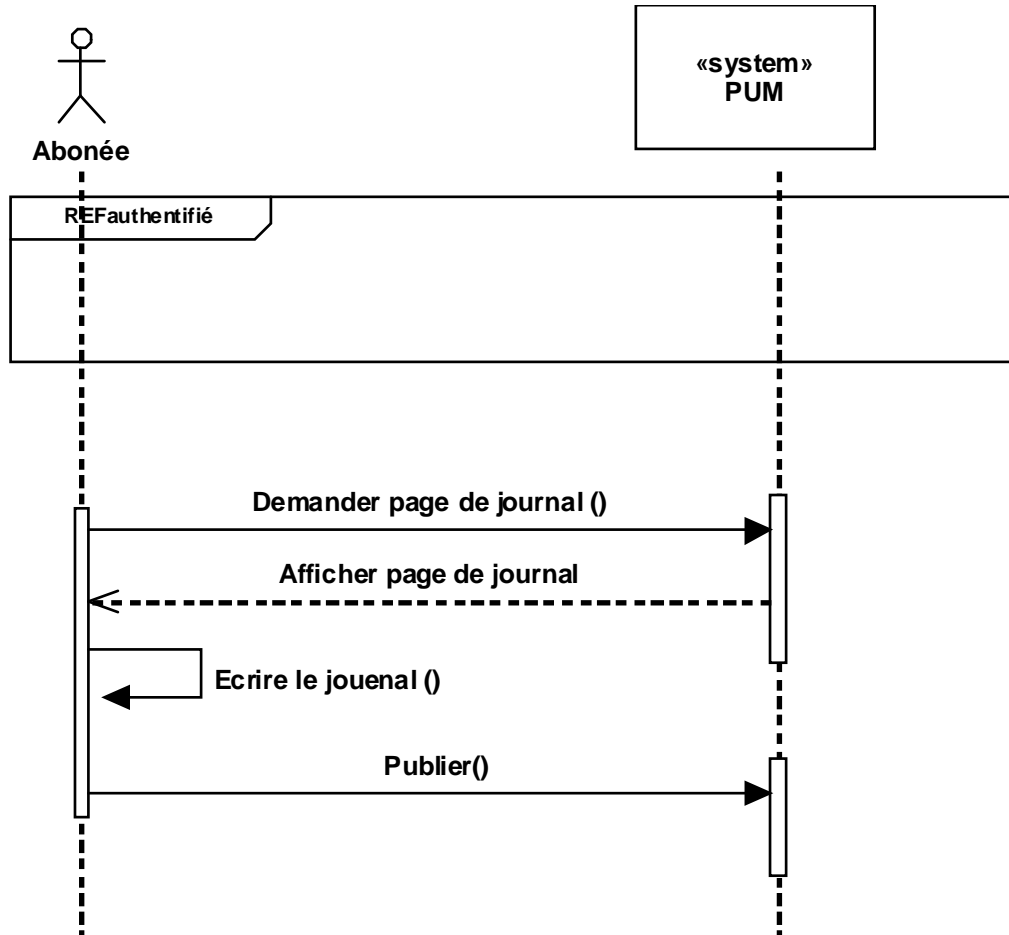
Post-condition : le journal est créé.

Scénario nominal :

- 1) L'administrateur accède à la page créé journal.

2) Le système affiche la page créé journal.

3.14.2. Diagramme de séquence :



3.14.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence décrit l'interaction entre l'administrateur et le système qui sont participé à l'exécution d'un cas d'utilisation « créer journal ». Alors, pour que l'administrateur crée un journal, il doit tout d'abord s'authentifier puis il envoi une demande d'accès à " la page de journal " au système. Au moment où ce dernier, reçoit le message il devient actif et exécute cette méthode et affiche la page. Cette dernier fait déclenché l'administrateur de créer son propre journal et d'envoyer celui-ci au système à fin de le publier dans la page des journaux.

3.15.Pour « consulter la file d'actualité » :

3.15.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation:

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut commenter un contact, indiquer un avis positif sur un contenu, publier ou partager une publication.

Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : l'abonné est commenté son contact, indiqué un avis positif su un contenu, partagé ou publié une publication.

Scénario nominal :

1) L'abonné consulte la file d'actualité.

Alternatives :

1.1) L'abonné veut commenter son contact :

1) l'abonné saisi le commentaire.

2) l'abonné appuie sur le bouton " enter ".

3) Le système envoi le commentaire.

1.2) L'abonné veut aimer une publication :

1) l'abonné appuie sur le lien " j'aime".

2) Le système envoi un avis positif concernant cette publication à un contact précis.

1.3) L'abonné veut partager une publication :

1) L'abonné appuie sur le lien " partager ".

2) Le système demande de sélectionner l'emplacement de partage.

3) L'abonné choisit son profil ou l'un des profils de ses contacts.

4) L'abonné appuie sur le bouton " partager ".

5) Le système affiche un message qui indique que ce partage a bien été fait.

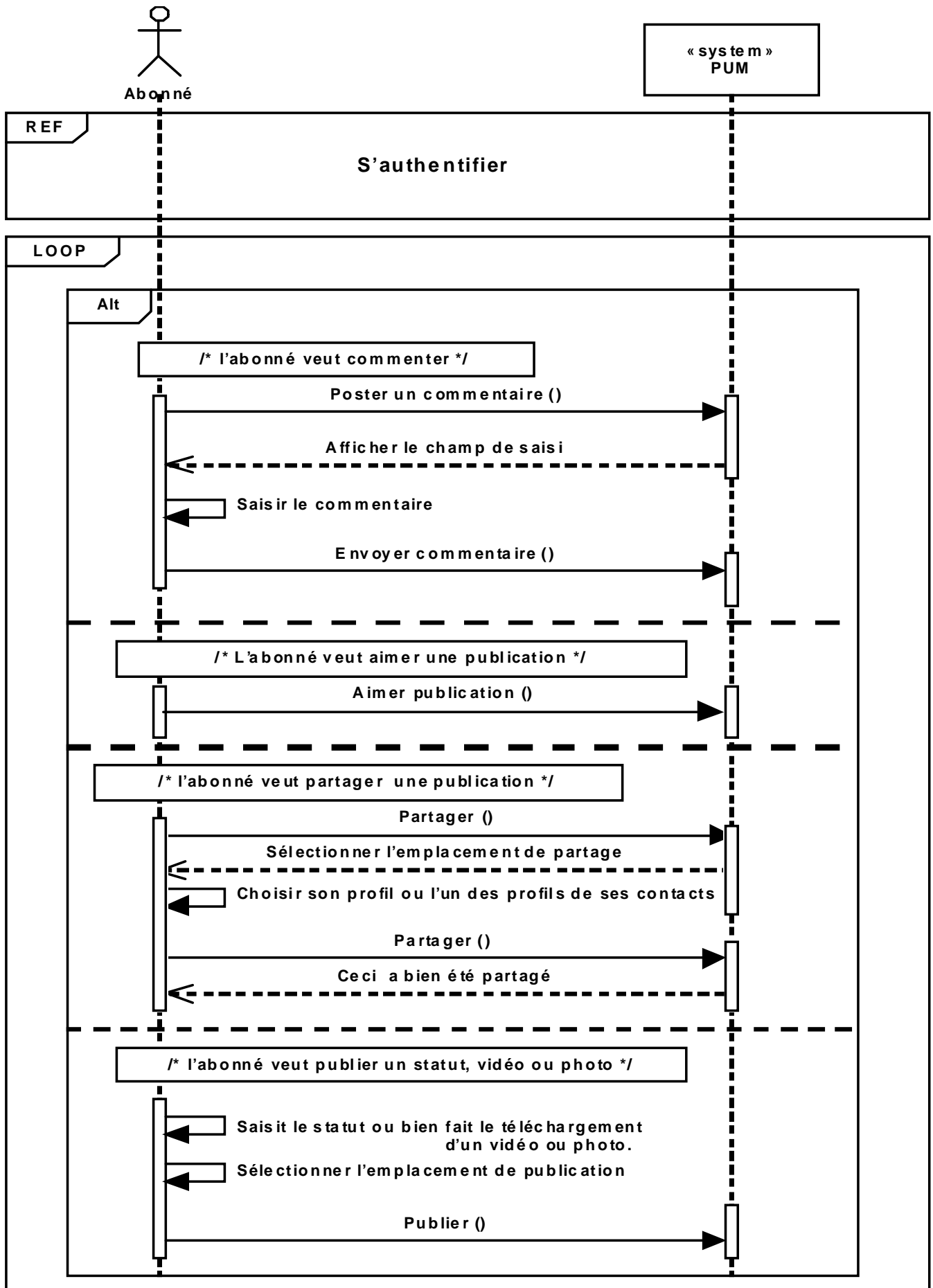
1.4) L'abonné veut publier un statut:

1) L'abonné Saisit le statut.

2) L'abonné appuie sur le bouton " publier".

3) Le système fait la publication dans l'emplacement sélectionné.

3.15.2. Diagramme de séquence:



3.15.3. Description du Diagramme de séquence:

Ce diagramme de séquence montre l'ensemble des interactions entre l'abonné et le système lors de la réalisation de la fonctionnalité «consulter la file d'actualité».ainsi donc, il était nécessaire pour l'abonné de s'authentifier premièrement pour qu'il puisse consulter cette dernière. Lorsque l'abonné consulte la file d'actualité, il peut faire les déférents fonctionnalités que ce soit aimer une publication, commenter un contact, publier ou partager une publication alors :

Si l'abonné veut commenter, il envoi un message au système on lui demandant de poster un commentaire où celui-ci affiche le champ de saisi lorsque il reçoit le message. Dans ce cas l'abonné saisit le commentaire et envoi un autre message au système pour qu'il envoi le commentaire à un contact précis.

Si l'abonné veut aimer une publication, il envoi ainsi un message au système on lui demandant d'envoyer un avis positif d'une publication d'un contact précis.

Si l'abonné veut partager une publication, il fait déclencher en première lieu le système par l'envoi de message " partager ". Lorsque celui-ci reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et demande de l'abonné de choisir où il veut partager la publication où ce dernier sélectionne l'emplacement de partage que ce soit dans son propre profil ou dans le profil d'un contact et envoi un autre message au système on lui demandant de partager la publication dans l'emplacement sélectionné .dans ce cas le système exécute cette opération et affiche un message qui indique que ce partage a bien été fait.

Sinon, l'abonné saisit le statut ou bien fait le téléchargement d'un vidéo ou photo de plus il sélectionne où il veut publier que ce soit sur son propre profil ou sur le profil des contacts puis il envoi un message au système en vue qu'il fait la publication dans l'emplacement sélectionné.

3.16.Pour « consulter les notifications» :

3.16.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation:

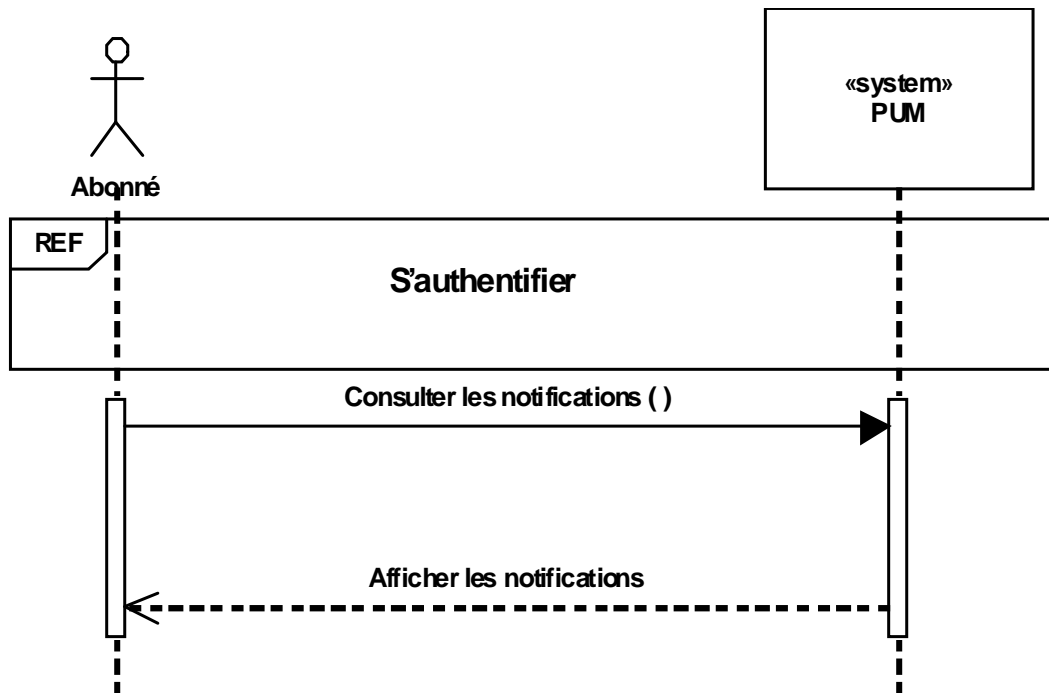
Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut consulter ses notifications.

Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : l'abonné consulte ses notifications.

3.16.2. Diagramme de séquence :



3.16.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence permet à l'abonné de consulter ses notifications où il doit s'authentifier tout d'abord puis il envoie un message au système pour qu'il affiche les notifications. Dans ce cas le système reçoit le message et exécute cette opération et affiche les notifications de cet abonné.

3.17. Pour « consulter page à propos » :

3.17.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : visiteur et l'abonné.

Objectif : visiteur et l'abonné peut consulter page à propos.

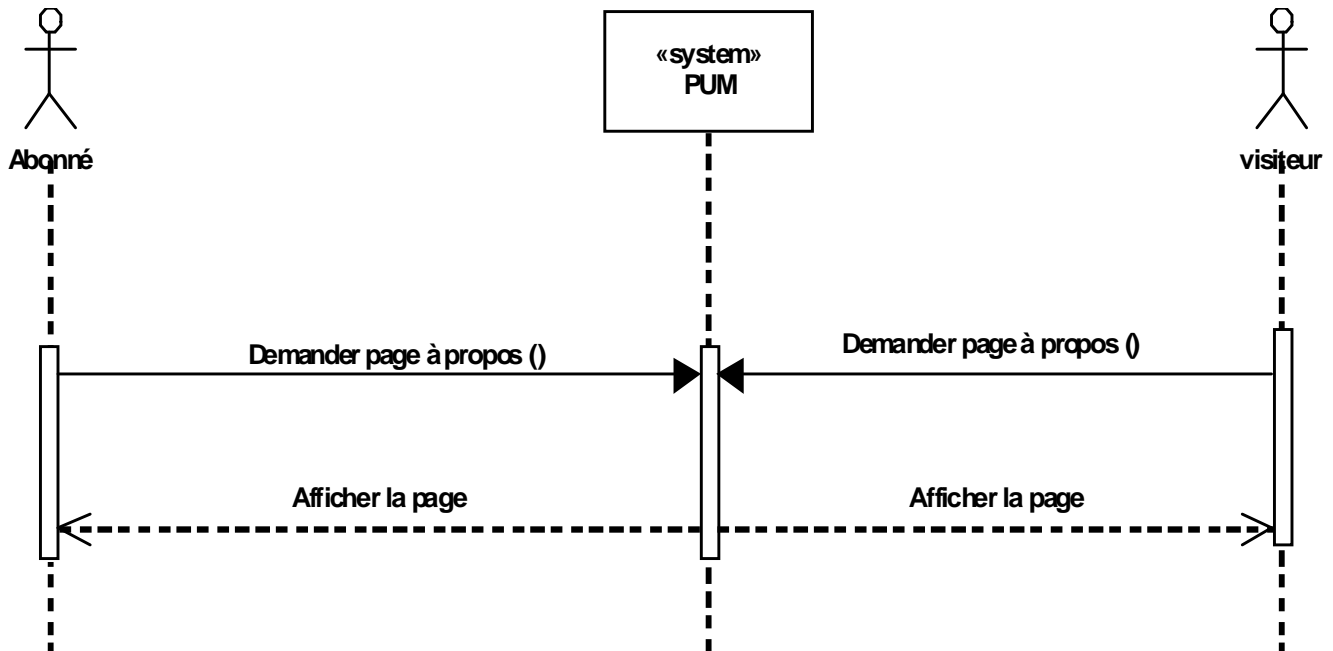
Pré-condition : aucune.

Post-condition : visiteur et l'abonné consulte la page à propos.

Scénario nominal :

- 1) Visiteur et l'abonné accède à la page à propos.
- 2) Le système affiche la page à propos.
- 3) Visiteur et l'abonné consulte la page à propos.

3.17.2. Diagramme de séquence :



3.17.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence visiteur et l'abonné pour consulte la page à propos, il envoi un message au système pour qu'il affiche la "page à propos". Alors lorsque le système reçoit le message, il devient ainsi actif et exécute cette opération et affiche " page à propos ".

3.18.Pour « consulter la liste de contact » :

3.18.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation :

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut consulter la liste de contact.

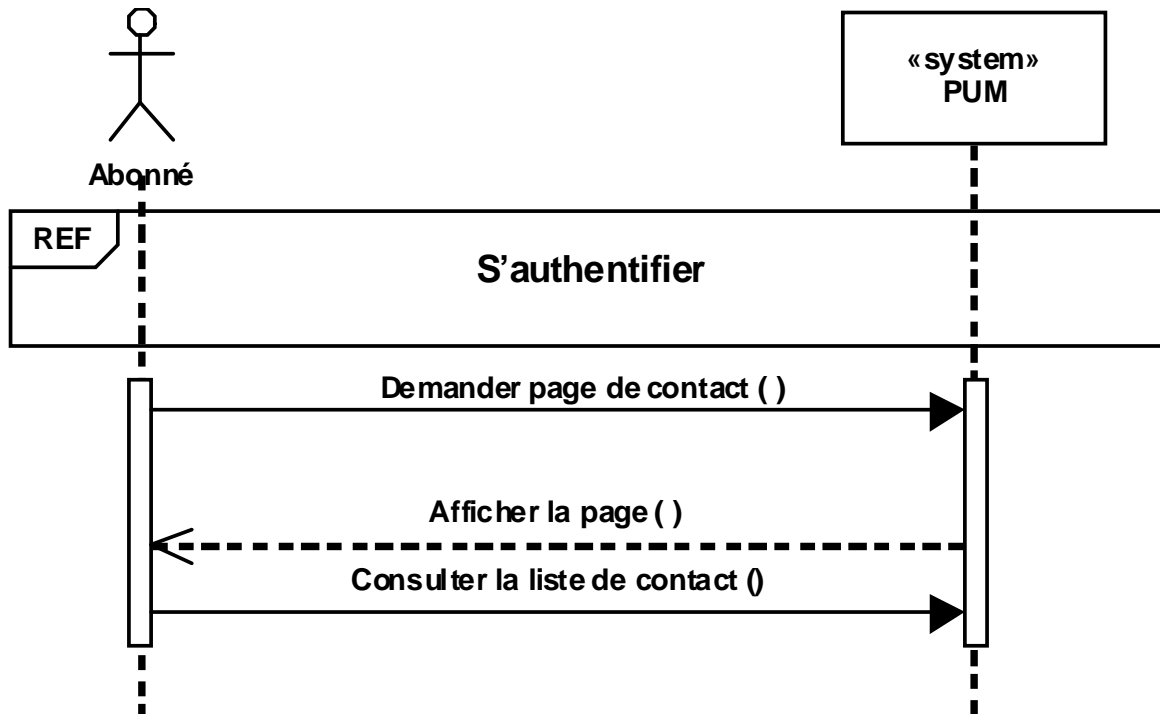
Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post- condition : l'abonné consulte la liste de contacte.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page de contacte.
- 2) Le système affiche la page de contacte.
- 3) L'abonné consulte la liste de contacte.

3.18.2. Diagramme de séquence « consulter la liste des contacts» :



3.18.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence permet à l'abonné de consulter la liste des contacts où il doit s'authentifier tout d'abord puis il envoie un message au système pour qu'il affiche la page de contact. Dans ce cas le système reçoit le message et exécute cette opération et affiche la page. Cette dernière permet à l'abonné de consulter sa liste des contacts.

3.19. Pour « consulter les journaux» :

3.19.1. La fiche descriptive de cas d'utilisation:

Acteur : l'abonné.

Objectif : l'abonné peut consulter la page créer journal.

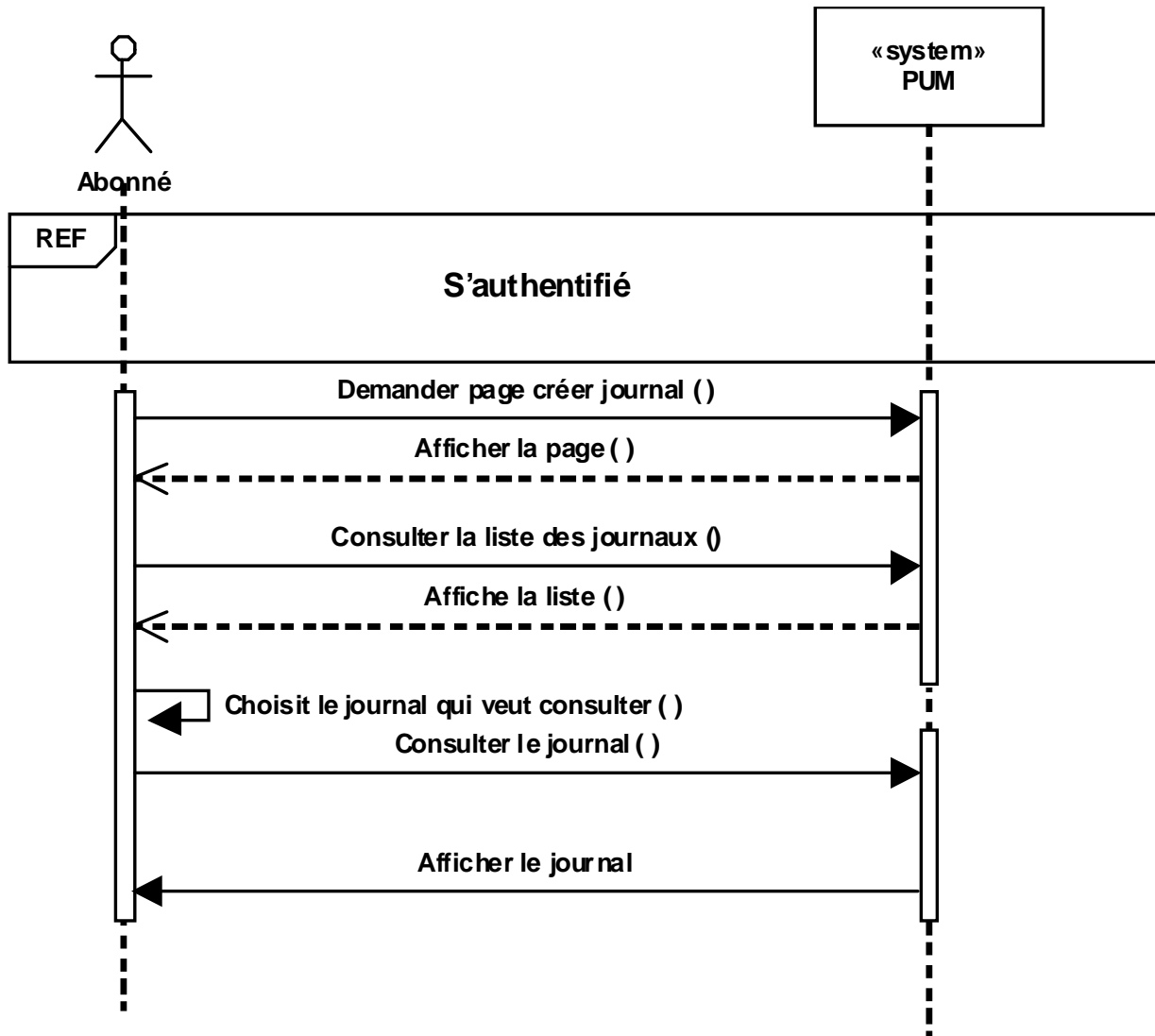
Pré-condition : l'abonné doit être s'authentifier.

Post-condition : l'abonné consulte les journaux.

Scénario nominal :

- 1) L'abonné accède à la page créer journal.
- 2) Le système affiche la page créer journal.
- 3) L'abonné consulte la liste des journaux.
- 4) L'abonné choisit le journal qui veut consulter.
- 5) le système affiche le journal.

3.19.2. Diagramme de séquence:



3.19.3. Description du Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence montre de façon séquentielle les interactions entre le système et l'abonné (aussi l'interaction entre le système et l'administrateur) qui se traduit par l'envoi de message pour que l'abonné puisse consulter les journaux. Alors pour que l'abonné atteigne son but, il fait d'abord appel au diagramme de séquence « authentifier » puis il envoi une demande d'accès à " la page créer journal " au système. Lorsque le système reçoit le message, il devient actif et exécute cette opération et affiche la page. Cette dernier fait déclenché l'abonné d'envoyer un autre message au système on lui demandant de consulter la liste des journaux où ce dernier déclenché ainsi par ce message et affiche la liste. Dans ce cas l'abonné choisit le journal qui veut le consulter et envoi un message au système en lui demandant d'afficher le journal, alors lorsque ce dernier reçoit le message, il affiche le journal.

4. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons élaboré le diagramme de cas d'utilisation où nous avons identifié toutes les fonctions de notre système qui seront mis en œuvre par les différents acteurs.

Nous avons maintenant fait la description et la représentation des scénarios où chaque cas d'utilisation se traduit par un certain nombre de scénario ensuite chaque scénario est décrit sous forme graphique à l'aide du diagramme de séquence.

CHAPTER 3:

Réalisation et modélisation du system.

1. Introduction :

Dans ce chapitre nous allons identifier les concepts du domaine à partir de l'expression initiale des besoins de notre étude de cas. Nous allons ajouter des attributs et des associations à ces concepts ainsi que les représentations graphiques UML associées.

Et nous allons réaliser des diagrammes dynamiques représentant de manière formelle l'ensemble des chemins possibles entre les principaux écrans proposés à l'utilisateur. Ces diagrammes s'appellent des diagrammes d'Activité.

Les concepteur utilisent pour la modélisation du diagramme de navigation des organigrammes accompagnés de captures d'écrans.

2. Identification des concepts de notre site :

2.1. Pour le cas d'utilisation créer compte:

- l'entité compte utilisateur.
- l'entité abonnée.
- l'entité administrateur.

2.2. Pour le cas d'utilisation créer journal, consulter les journaux:

- l'entité journal.
- l'entité compte utilisateur.

2.3. Pour le cas d'utilisation envoyer message, supprimer message, consulter les messages:

- l'entité message.
- l'entité fichier.
- l'entité compte utilisateur.

2.4. Pour le cas d'utilisation consulter la file d'actualité:

- l'entité compte utilisateur.
- l'entité file d'actualité.
- l'entité publication.
- l'entité commentaire.
- l'entité mention j'aime.

2.5. Pour le cas d'utilisation ajouter nouvel utilisateur, supprimer utilisateur, chercher utilisateur:

- l'entité administrateur.
- l'entité abonnée.

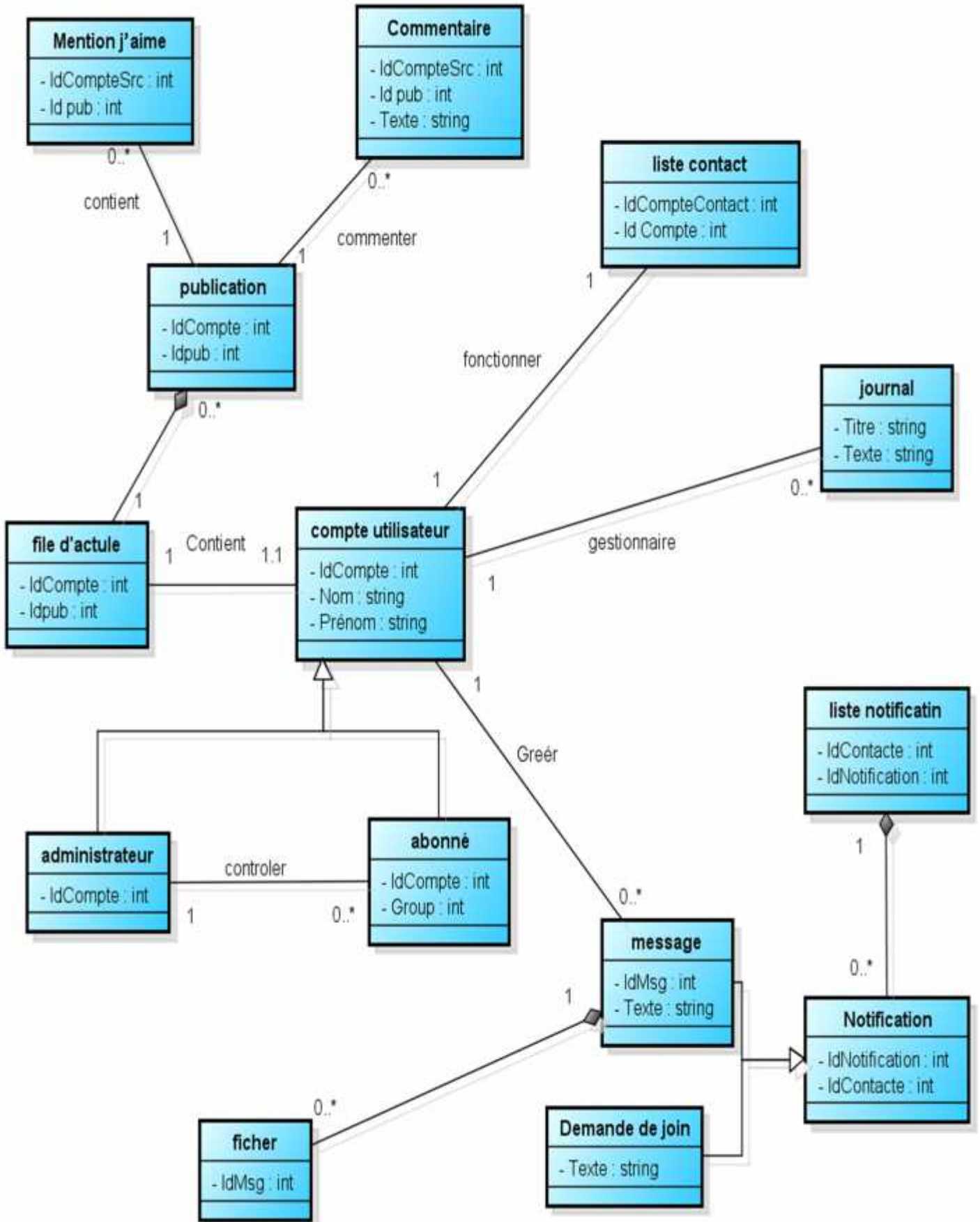
2.6. Pour le cas d'utilisation ajouter contact, supprimer contact, chercher contact, consulter la liste des contacts:

- l'entité compte utilisateur.
- l'entité liste contacts.
- l'entité abonnée.
- l'entité administrateur.

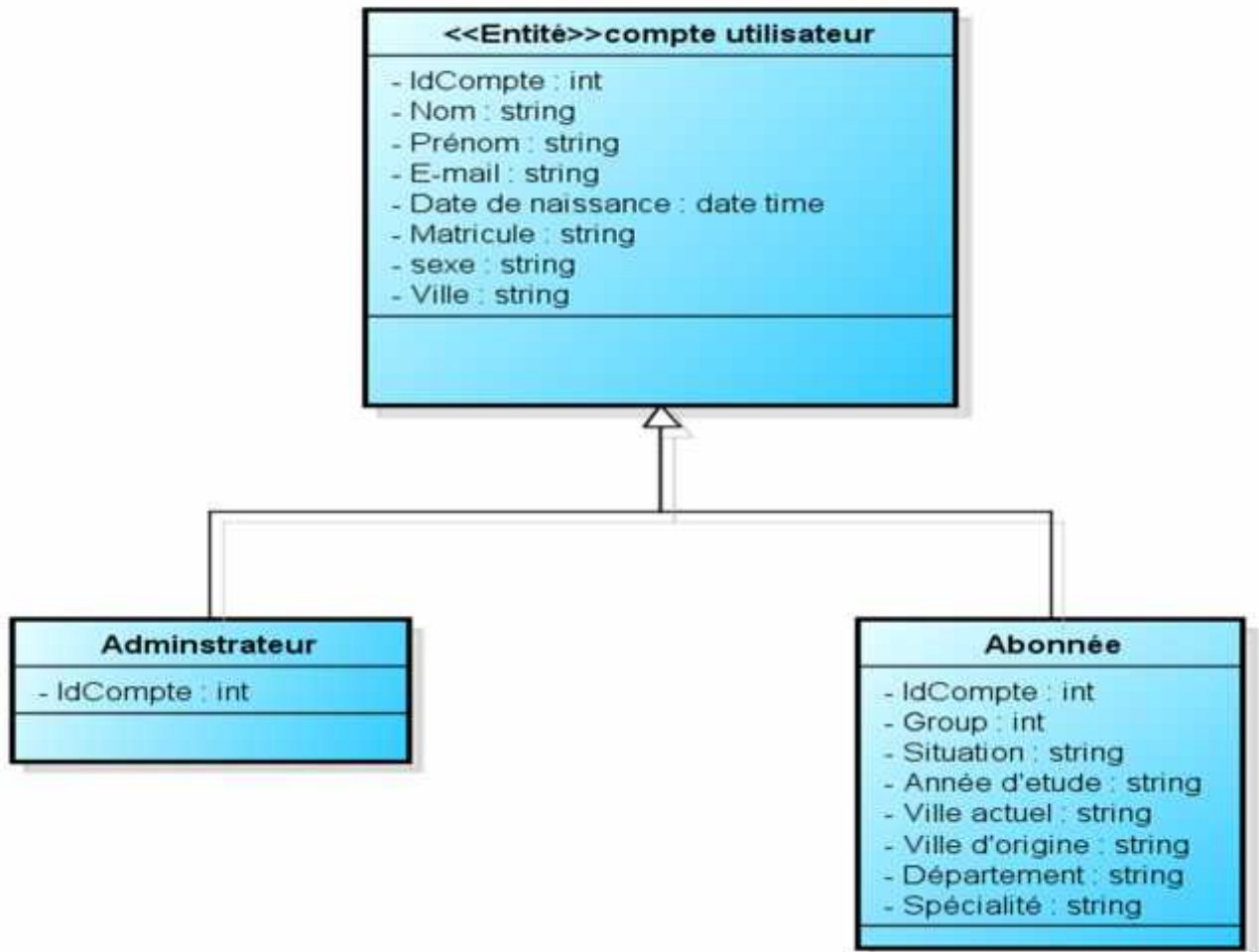
2.7. Pour le cas d'utilisation consulter les demandes de jointures, notifications, supprimer notification:

- l'entité Liste de notification.
- l'entité Notification.
- l'entité compte utilisateur.
- l'entité Demande de jointure.
- l'entité message.

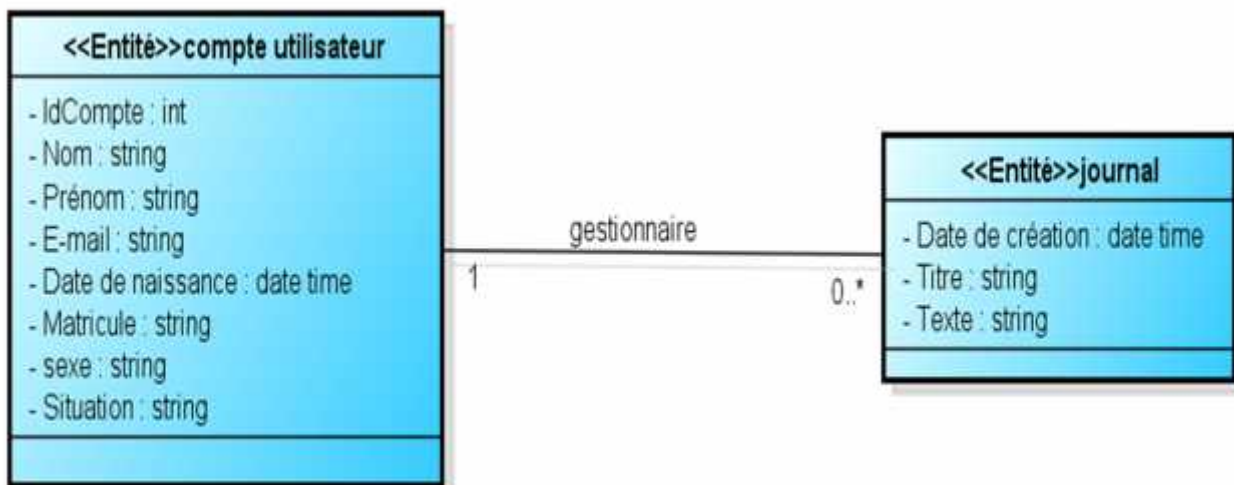
3. Le diagramme de classe de cas d'utilisation:



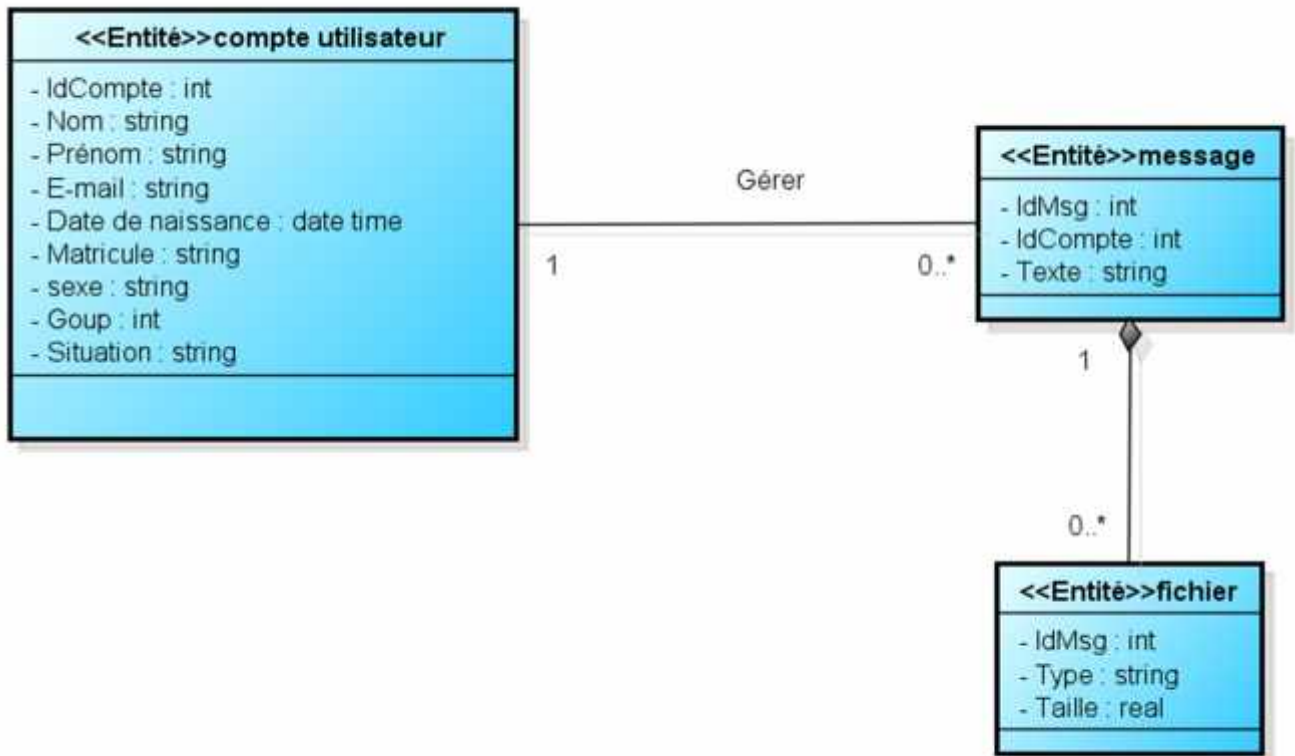
3.1.Créer compte:



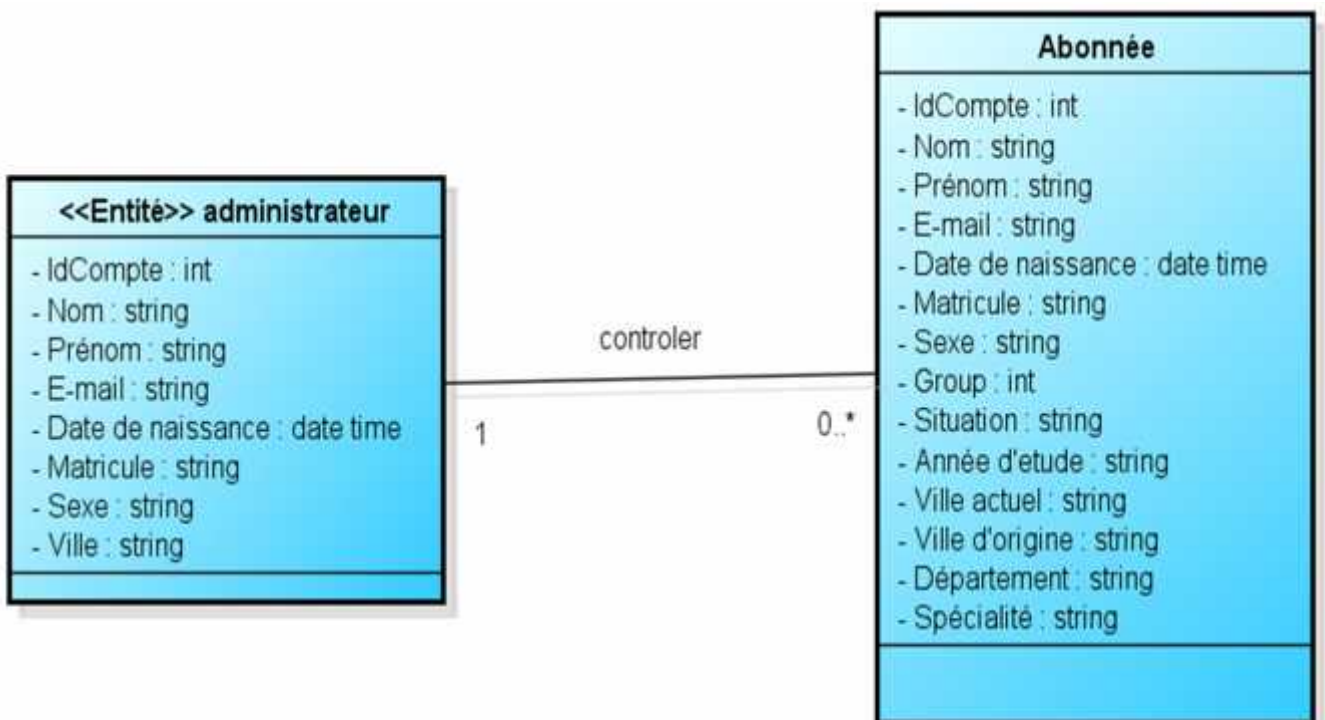
3.2. Créer journal, Consulter les journaux:



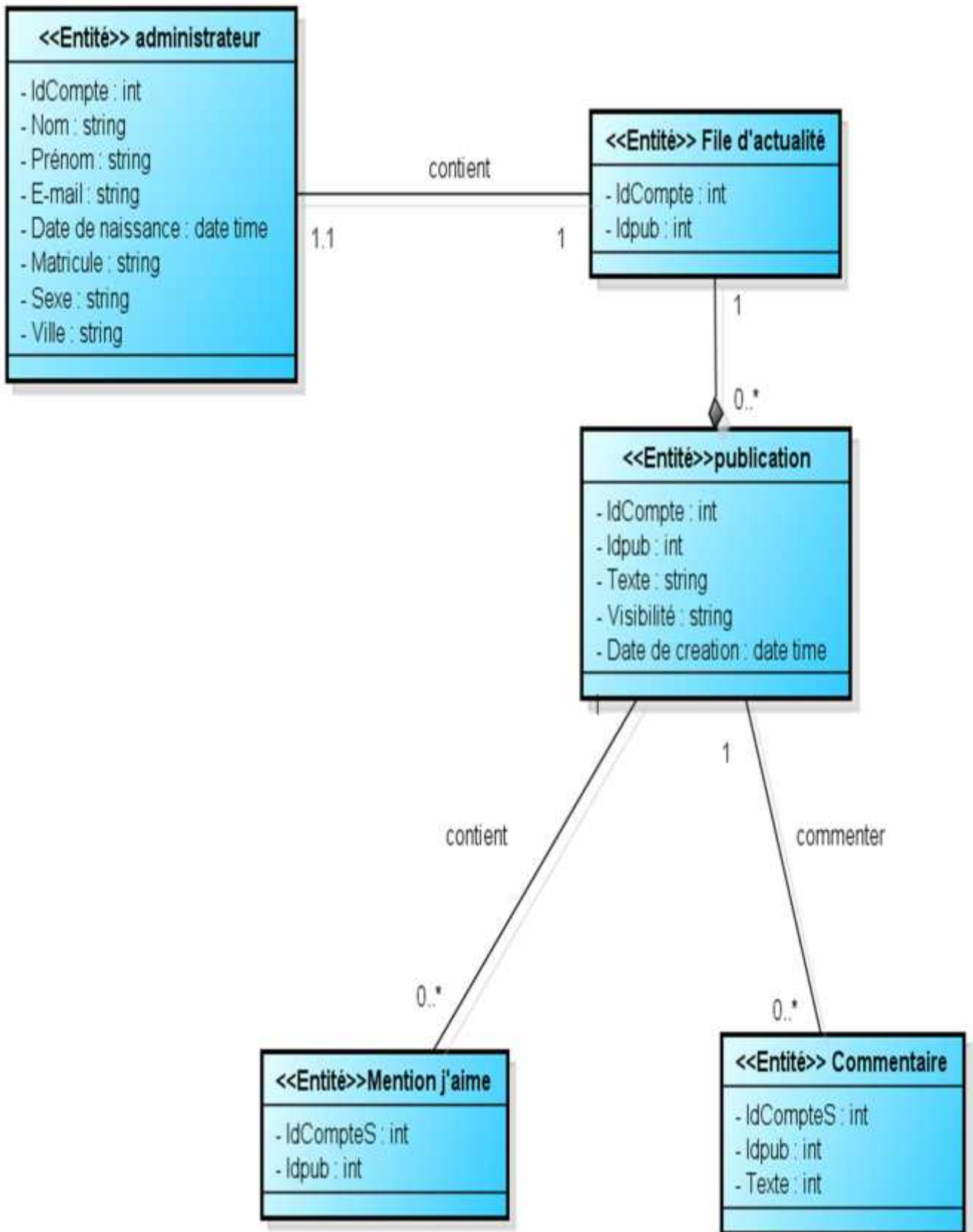
3.3. Supprimer message, Envoyer message, Consulter les messages:



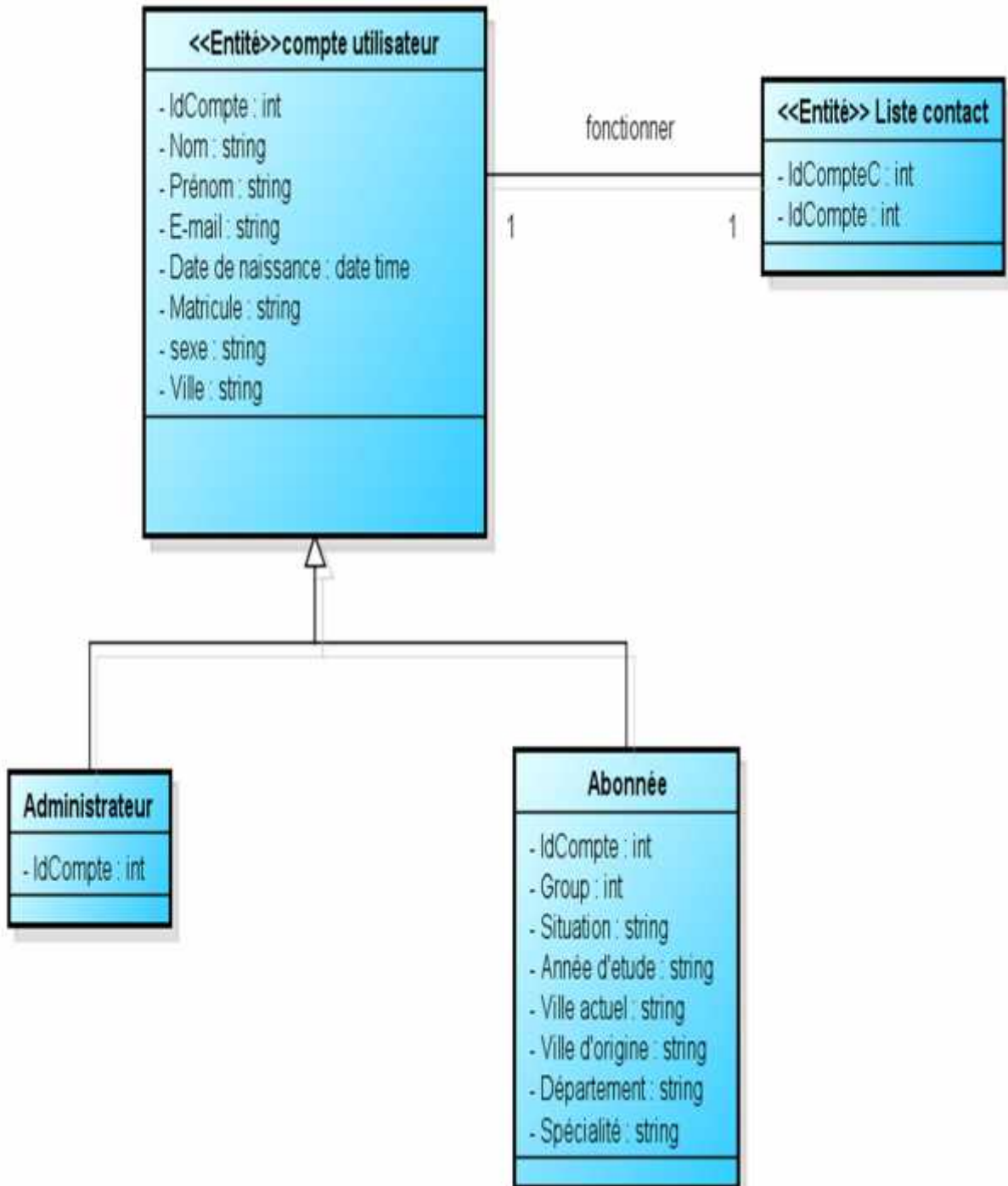
3.4. Ajouter nouvel utilisateur, Supprimer utilisateur, Chercher utilisateur:



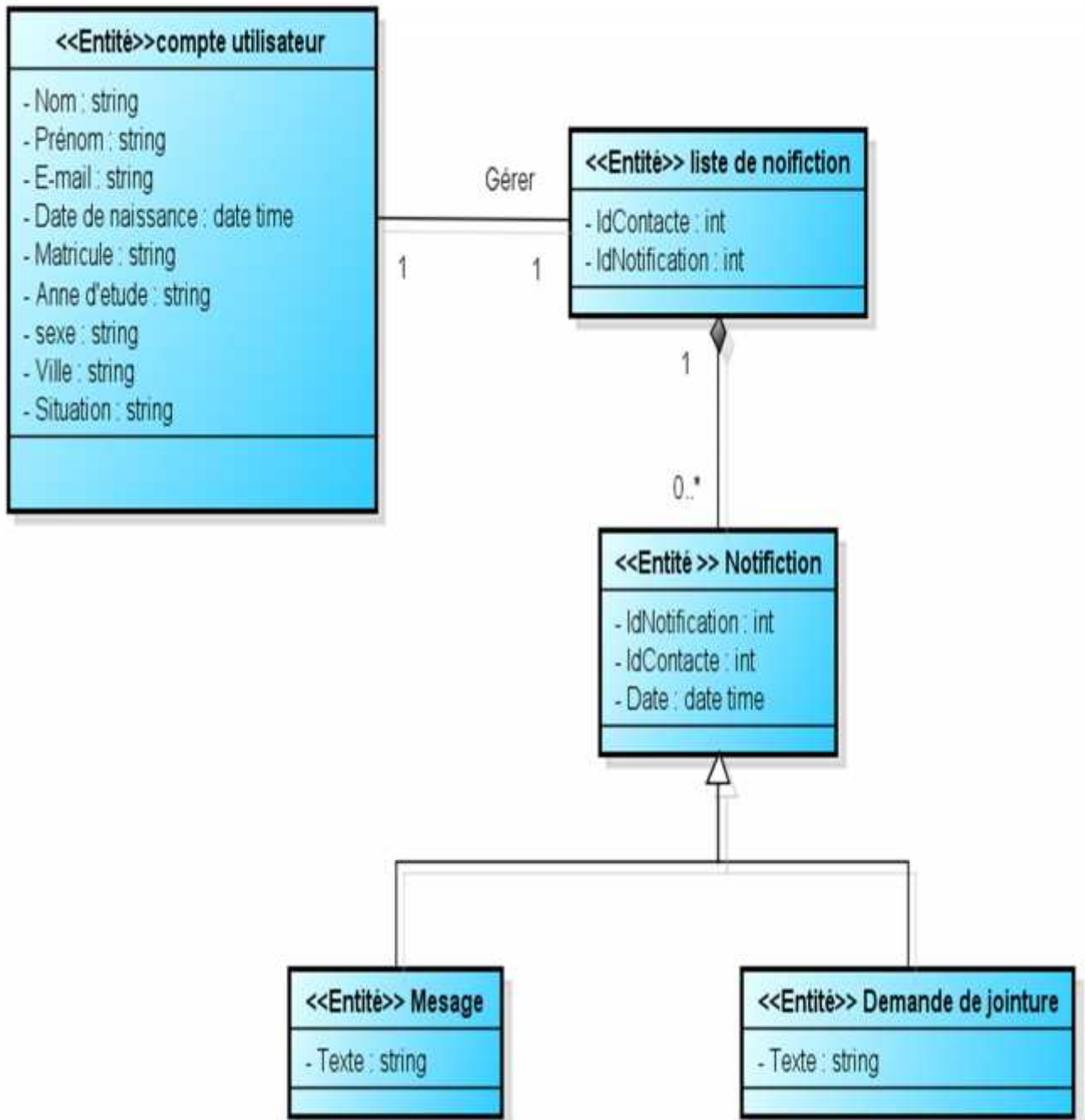
3.5. Consulter la file d'actualité:



3.6. Chercher un contact, Supprimer un contact, Consulter contact, Ajouter contact:



3.7.Consulter les demandes de jointures, notification, Supprimer notification:



4. Modélisation diagramme d'état de l' Activité :

4.1.Pour les acteurs : l'abonné, l'administrateur et visiteur:

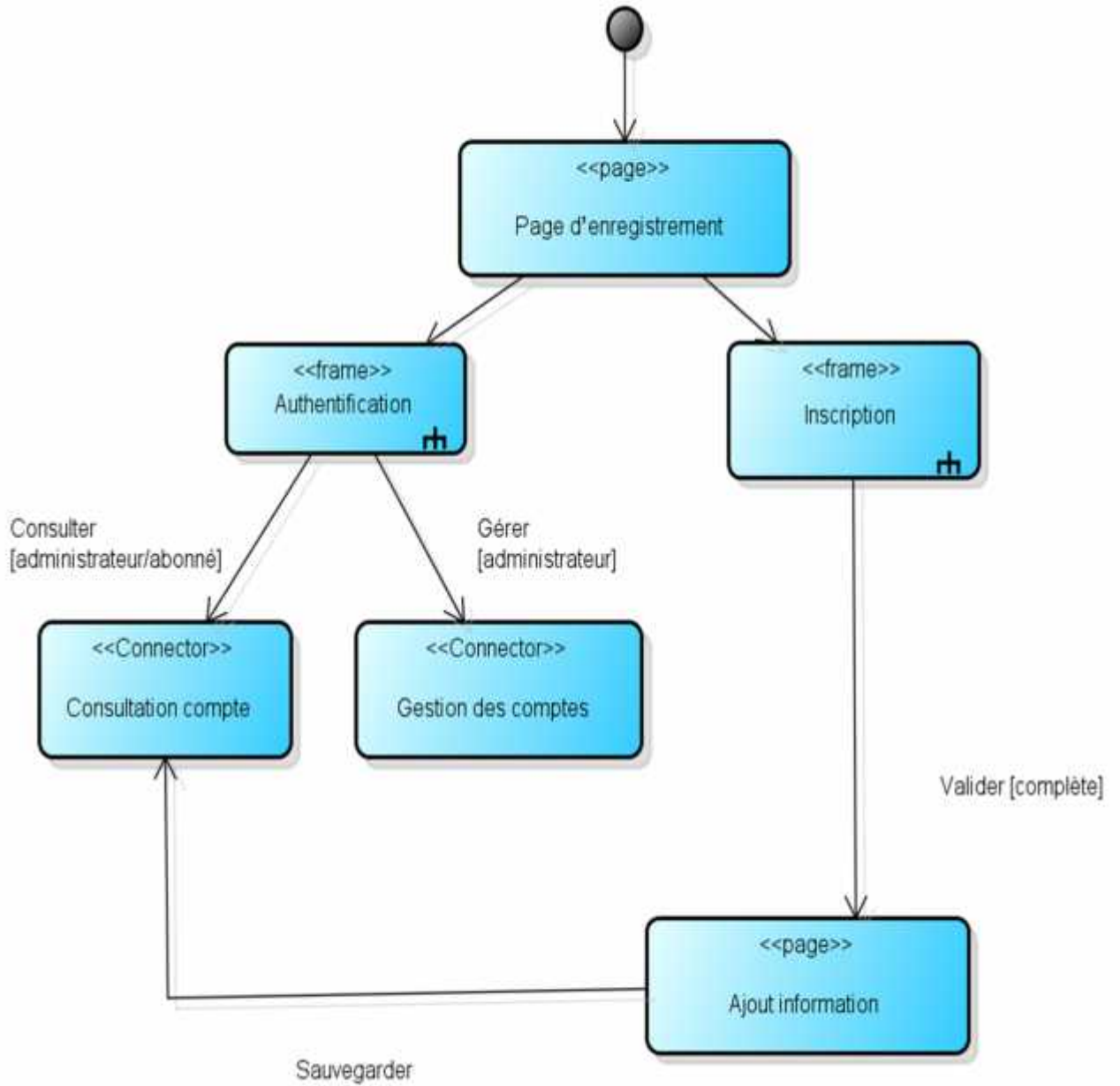


Figure 8 : diagramme d'Activité des acteurs : l'abonné, l'administrateur et visiteur

4.2. pour l 'administrateur :

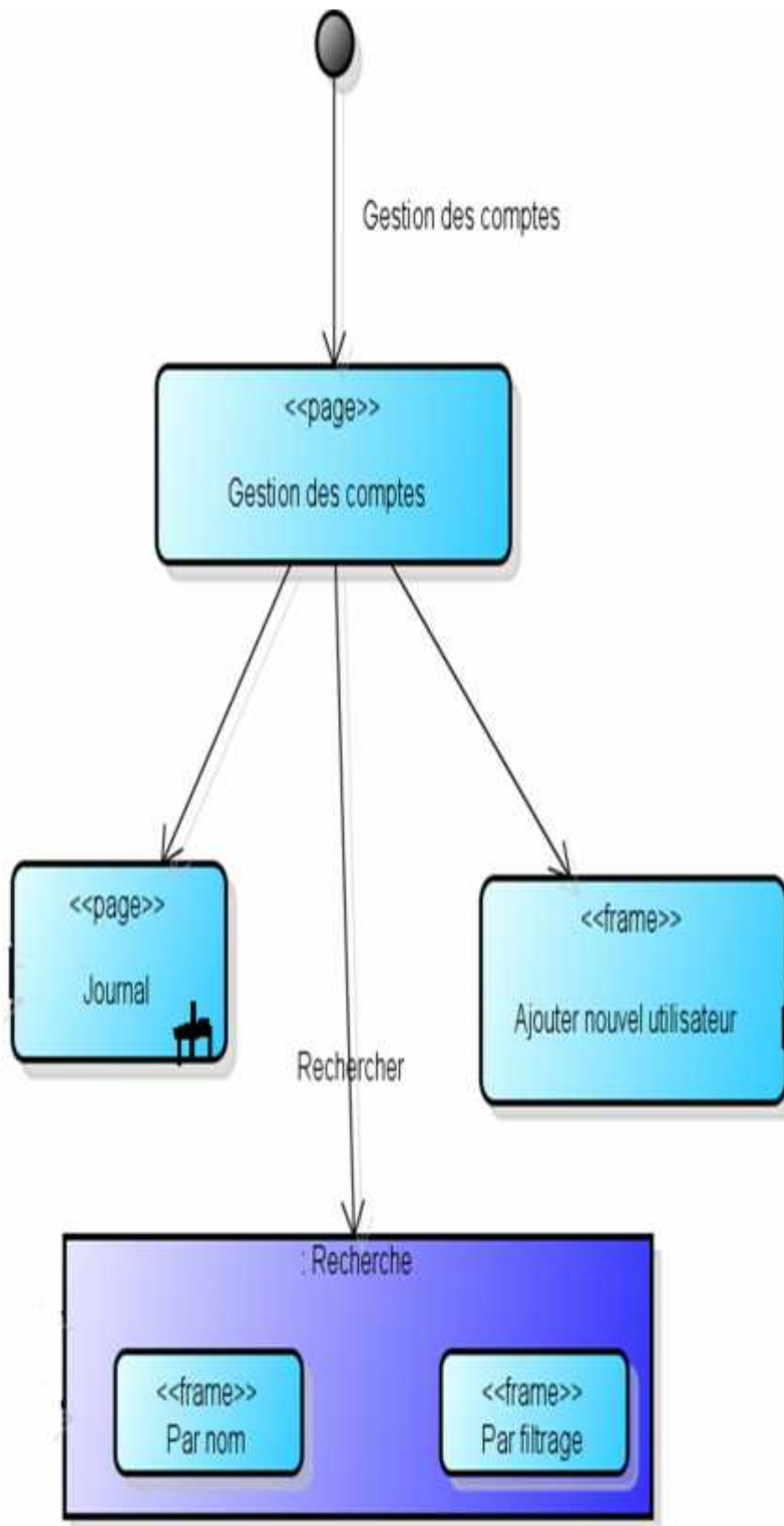


Figure 9 : Diagramme global simplifié de l'Activité de l'administrateur.

4.3. Pour de l'abonné :

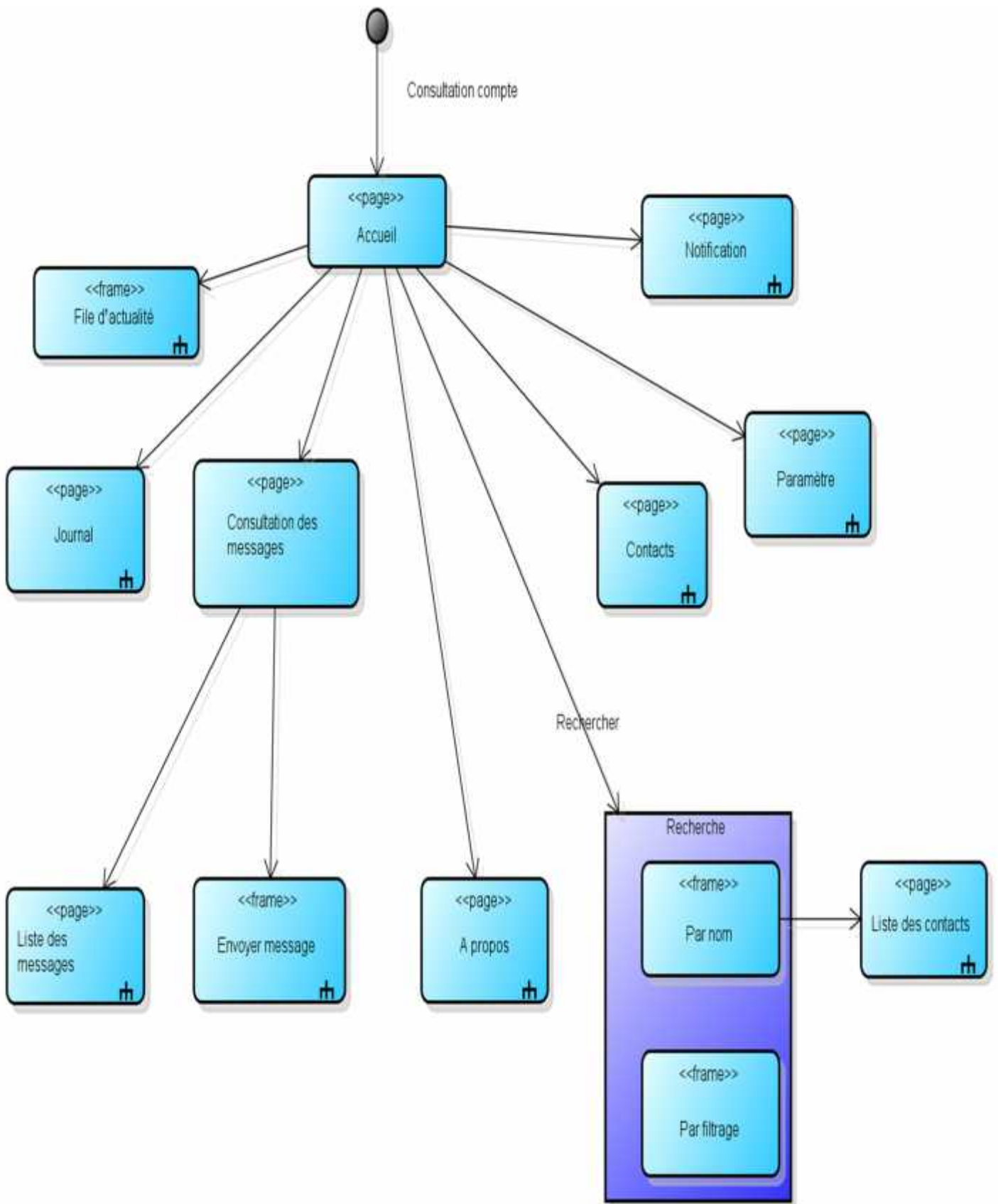


Figure 10 : Diagramme global simplifié de l'Activité de l'abonné.

5. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons élaboré le diagramme de classes qui s'agit d'un diagramme le plus important parmi les diagrammes UML où nous avons identifié « les classes d'entité » qui s'agit des tables dans la base de donnée et les poser dans les tables via les requêtes SQL.

Nous allons réaliser dans le chapitre le diagramme d'état d'activité.

Chapitre 4

Implémentation et Réalisation

1.Introduction :

Dans cette partie nous allons présenter les pages de notre site et décrire les différentes composantes de notre site web par des captures d'écran. Pour illustrer notre conception.

2.Les pages du notre site :

2-1. La page d'enregistrement :

Dans la page d'enregistrement on distingue deux parties :

Si on a déjà inscrit dans le site on doit remplir la première partie qui se situe au côté droit de la page. elle comprend deux zones de texte, la première c'est celle de l'adresse électronique ou on doit saisir notre propre e-mail, la deuxième c'est pour sécuriser notre compte utilisateur et un bouton « S'identifier » pour envoyer et vérifier l'exactitude des informations saisies par rapport aux données enregistrées dans le serveur. Sinon, l'utilisateur doit s'inscrire pour cela il doit remplir la seconde partie située dans le côté droit de la page.

Afin d'ouvrir un compte, l'utilisateur doit remplir le formulaire constitué de plusieurs zones de texte (nom, prénom, adresse électronique, mot de passe, N°matricule d'étudiant, date de naissance, le sexe « femme ou homme », situation (Enseignant, étudiant(e), chef de département, directeur).

Lorsque l'utilisateur a terminé de saisir toutes les informations exigées dans le formulaire il appuie sur le bouton « S'inscrire » pour passer à l'étape suivante de l'inscription (la page d'ajout d'information).

- Voici la page d'enregistrement :

PUM

Créer un compte

Nom

Prénom

E-mail

Mot de passe

Confirmer mot de passe

N°matricule

situation :

Sexe :
 Homme Femme

Date de naissance :
Jours Mois Année

S'inscrire

E-mail

Mot de passe

S'Authentifier

2-2. la page d'ajout d'information :

Quand l'utilisateur appuie sur le bouton « S'inscrire » qui se situe au dessous de la page d'enregistrement, il va trouver la page d'ajout d'information. Dans cette page vous allez choisir les renseignements selon la situation les qui affiche comme suivant :

- Pour étudiant(e) :

Ville actuelle, Ville d'origine, Département, Spécialité, Année d'étude, Groupe.

- Pour Enseignant :

Ville actuelle, Ville d'origine, Département, Spécialité.

- Pour Chef de département :

Ville actuelle, Ville d'origine, Département.

- Pour Directeur :

Ville actuelle, Ville d'origine.

- Voici la page d'ajout d'information « étudiant(e) » :

PUM

Remplissez votre profil

Choisir les informations d'étudiant(e)

Situation :
Etudiant(e) ▾

Ville actuelle :
Ville actuelle ▾

Ville d'origine :
Ville d'origine ▾

Département :
Département ▾

Spécialité :
Spécialité ▾

Année d'étude :
Année d'étude ▾

Groupe :
Groupe ▾

Terminer

2-3. Page d'accueil :

La page d'accueil c'est La première page qui s'affiche quand vous consultez votre compte, c'est un espace sur lequel apparait en temps réel tout les publications et les activités des votre contacts et vous- même où vous pouvez les commenter, aimer et les partager.

En haut de la page vous trouvez la barre horizontale qui comprend divers fonctionnalités qui sont :

- Zone de texte : pour saisir le nom de profil de l'abonné.
- Bouton « rechercher » : pour chercher l'abonné qui est déjà saisi dans la zone de texte pour envoyer demande de rejoindre ou consulter votre page
- Bouton de filtrage : pour filtrer la recherche.
- Boite de messageries : elle vous permet d'envoyer un message et vous informer de l'acquisition de nouveaux messages de plus vous pouvez supprimer votre message reçu.
- Zone de notification : regroupe les nouveaux événements qui passent sur le profil utilisateur comme exemple : les publications des contacts, les publications de mention j'aime, les acceptations d'ajout à notre liste de contact, ...
 - Invitation : elle concerne la demande d'ajout des contacts à la liste des contacts.
- Lorsque un utilisateur veut vous joindre, il doit envoyer une demande d'ajout à sa liste de contact, vous recevrez alors cette demande à travers le bouton «invitation».
 - Si vous appuyez sur ce dernier, vous trouvez le contact
 - Si vous voulez le accepter, vous appuyez sur le bouton « Accepter » et la personne qui vous invitez reçoit dans sa zone de notification que vous acceptez sa demande.
 - Sinon vous appuyez sur le bouton « supprimer l'invitation ».
- Le bouton de déconnexion : permet de déconnecter votre compte
- File d'actualité :

dans la file d'actualité vous publiez des informations et émettez des opinions (conseil, question, donnez l'adresse d'un site web qui vous plait et de partager des contenus trouvés sur d'autres site (photo, vidéo , article)) à travers les statuts qui sont des messages que vous postez sur votre mur via l'outil de publication «publier », Dès que vous partager du contenu vous devez d'abord être conscient que les utilisateurs peuvent publier votre renseignements sans demander votre consentement donc vous devez contrôlez qui voit chacune de vos publication.

Dans cette page vous trouvez les dernières publications de votre contact et de vous- même

Les possibilités d'interagir avec les publications des contacts sont :

- J'aime : permet d'indiquer un avis positif sur un contenu.
- Commenter : il s'agit de laisser un message, une remarque ou une observation sur votre

Chapitre 4 : implémentation et réalisation

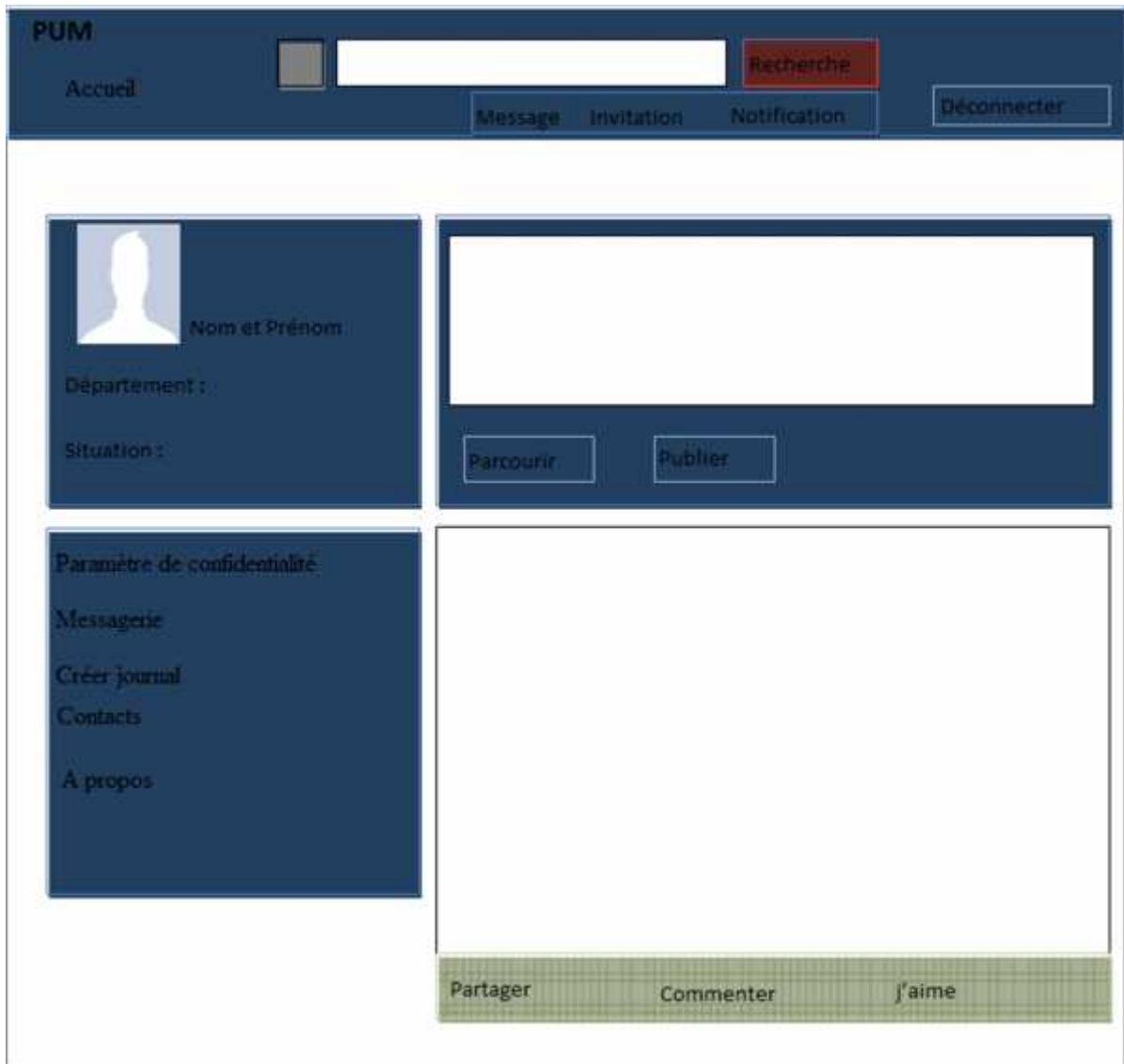
page d'accueil ou de profil par un de vos contacts.

- **Partager** : action de mettre à disposition sur votre propre ou dans un journal d'un contact : un article, une image, une vidéo... le partage est l'un des principaux piliers du réseautage social.

A la coté droite de la page on distinguer deux zone la premier zone pour afficher des informations de l'utilisateur le nom et le prénom et Département, Situation.

- Au dessous de la premier zone on distinguer quatre lien :
- Le lien Paramètre de confidentialité : Ce lien permet de diriger vers la page de Paramètre de confidentialité.
- Le lien Messagerie : Ce lien permet de diriger vers la page de messagerie.
- Le lien créer un journal : Ce lien permet de diriger vers la page de création d'un journal.
- Le lien contacts : Ce lien vous permet de diriger vers " la page des contacts ".
- Le lien à propos : Ce lien vous permet de diriger vers" la page à propos".

- Voici la page d'accueil :



2.4. la page de paramètre :

Il existe plusieurs utilisateurs de ce média social, c'est pour cette raison, les paramètres de confidentialité qui sont paramétrés public ne sont pas tous convenables à tous les utilisateurs puisque dès que vous acceptez quelqu'un comme contact, ce dernier peut accéder à toutes les informations qui vous concernent par défaut.

Alors, l'utilisateur doit être conscient afin de protéger ses renseignements personnels

Voici quelque astuce pour sécuriser vos renseignements :

Profil : elle contient des champs de choix permet de modifier les informations de votre profil qui s'agit de :

- Ville actuel.
- Spécialité.
- Groupe.
- Situation.

Et deux bouton le premier bouton c'est «Bloquer mon compte » qui permet de bloquer votre compte dans le site la deuxième c'est « parcourir» permet de télécharger une image à partir de l'ordinateur pour modifier l'image de profil .

1. mot de passe : elle contient 3 champs de texte le premier champ pour saisir le mot de passe actuel, la deuxième pour saisir nouveau mot de passe et la dernière pour confirmer nouveau mot de passe.
2. E-mail : elle contient champ de texte le premier pour saisir nouveau E-mail .
3. Langage : elle contient champ de choix pour changer la langue d'affichage la langue (français, anglais, arabe).

Chapitre 4 : implémentation et réalisation

- voici la page de paramètre « profil » :

The image shows a web interface for a PUM (Pilotage Urbain de Mobilité) system. At the top, there is a dark blue navigation bar with the text 'PUM' on the left, a search bar with a 'Recherche' button, and a 'Déconnecter' button on the right. Below the search bar are buttons for 'Message', 'Invitation', and 'Notification'. A secondary navigation bar below that contains links for 'Profil', 'Mot de passe', 'E-mail', and 'Langage'. The main content area is titled 'Profil' and features a user profile picture placeholder with a 'Parcourir' button below it. To the right of the picture is a 'Bloquer mon compte' button. Below the picture are five dropdown menus labeled 'Ville actuelle', 'Spécialité', 'Groupe', 'Département', and 'Situation'. At the bottom right of the profile section is a 'Modifie' button.

PUM

Accueil

Recherche

Message Invitation Notification

Déconnecter

Profil | Mot de passe | E-mail | Langage

Bloquer mon compte

Parcourir

Ville actuelle :

Spécialité :

Groupe :

Département :

Situation :

Modifie

2 -5. La page de messagerie :

La méthodes d'envoyer message :

L'utilisateur peut discuter avec ses contacts à travers la page de messagerie, si ce dernier veut transmettre un message écrit ou un fichier téléchargé à partir d'un répertoire de son ordinateur, il doit appuyer sur ce lien « messagerie» qui se situe à gauche de la page d'accueil. Quand il appuie sur ce dernier, une page apparait contenant trois champs.

- 1^{ere} champ : pour saisir le nom du compte du destinataire.
- 2^{eme} champ : saisir le message à envoyer.
- 3^{eme} champ : comporte un bouton « envoyer » pour envoyer le message et un lien « parcourir » pour télécharger un fichier à partir de l'ordinateur pour l'envoyer comme un message.

- Voici la page de messagerie :

The screenshot shows a web application interface for creating a new message. At the top, there is a dark blue header with the text 'PUM' on the left. To its right is a search bar with a 'Recherche' button. Below the header, there are navigation buttons: 'Accueil', 'Message', 'Invitation', 'Notification', and 'Déconnecter'. The main content area features a dark blue button labeled 'Créer nouveau message'. Below this button is a form with a 'Vers :' label and a text input field. A large, empty text area is positioned below the input field. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Envoyer' and 'Parcourir'.

2 -6. Page créer journal :

Elle contient deux parties :

1^{ère} partie : la liste de journaux (les titres de journaux) qui permet de consulter le journal par un clic sur le titre.

2^{ème} partie : c'est la partie qui permet de créer un nouveau journal. Elle contient deux zones de texte et deux boutons :

- 1^{ère} zone de texte : pour saisir le nom du journal.
- 2^{ème} zone de texte : pour saisir le texte du journal.
- 1^{ère} bouton «Créer journal» : pour créer un nouveau journal.
- 2^{ème} bouton «parcourir» : pour télécharger un fichier à partir de l'ordinateur.

* Voici la page de créer journal :

The screenshot shows a web application interface for creating a new journal. At the top, there is a dark blue header with the text 'PUM' on the left, a search bar with a 'Recherche' button, and navigation links for 'Accueil', 'Message', 'Invitation', 'Notification', and 'Déconnecter'. The main content area is divided into two sections. On the left, there is a box titled 'La liste des journaux'. On the right, there is a larger box titled 'Créer nouveau journal'. This box contains a text input field for 'Titre de journal', a large text area for 'Exprimez-vous', and two buttons at the bottom: 'Créer journal' and 'Parcourir'.

2-7. Page consulter les journaux :

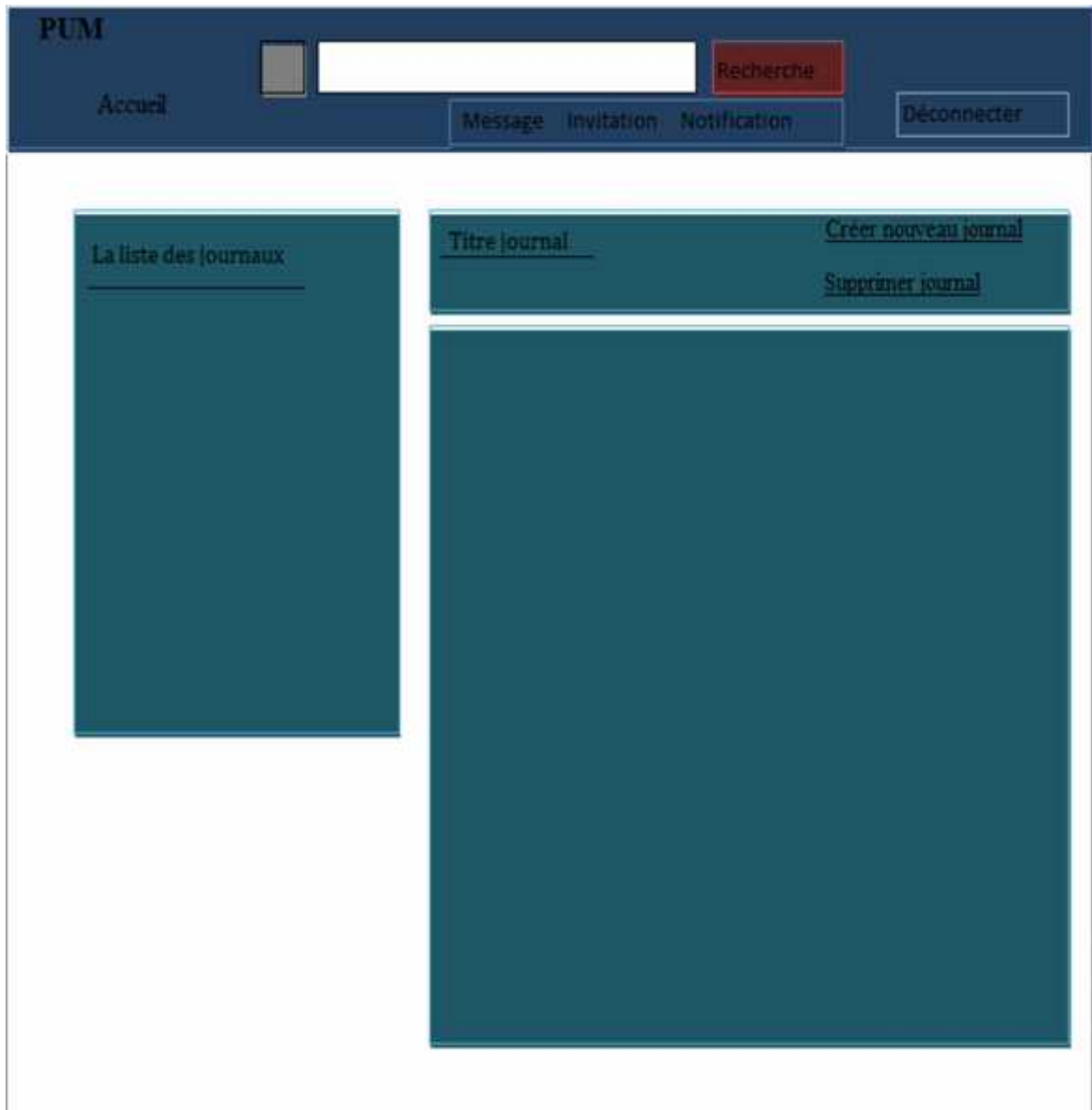
Elle contient deux parties :

1^{ère} partie : la liste de journaux (les titres de journaux) qui permet de consulter le journal par un clic sur le titre.

2^{ème} partie : c'est la partie qui permet de consulter le journal elle contient:

- Le titre de journal
- Lien pour créer nouveau journal
- Lien pour supprimer un journal
- le contenu de journal.

- Voici la Page Consulter les journaux :



2 -8. La page à propos :

Cette page contient votre renseignement personnelles que ce soit : ville actuel, ville d'origine concernant votre résidence encore des informations généraux qui s'agit de : Date de naissance, Sexe, Département, E-mail, Groupe, Spécialité et Situation.

- Voici la page à propos :

PUM

Accueil Recherche

Message Invitation Notification Déconnecter

Information générale

Date de naissance : ...

Sexe : ...

Département : ...

E-mail : ...

Situation : ...

Groupe : ...

Spécialité : ...

Résidence

Ville actuel : ...

Ville d'origine : ...

2-9. Page des contacts :

Si vous faite la consultation de la liste des contacts vous trouvez au dessus de la page une zone de texte pour saisissez le nom de votre contact et un bouton « chercher » pour faire la recherche de ce dernier. Cela vous permet de trouver la personne voulue rapidement.

- Voici la page des contacts :

The screenshot displays the 'PUM' contact management interface. At the top, there is a dark blue header with the 'PUM' logo on the left. To its right is a search bar with a 'Recherche' button. Below the header, a navigation bar contains links for 'Accueil', 'Message', 'Invitation', 'Notification', and 'Déconnecter'. The main content area is divided into two columns. The left column is a dark blue sidebar with a profile picture placeholder and labels for 'Nom et Prénom', 'Département', and 'Situation'. Below this are links for 'Paramètre de confidentialité', 'Messagerie', 'Créer journal', 'Contacts', and 'A propos'. The right column features a search bar with the placeholder text 'Chercher un contact' and a 'Rechercher' button. Below the search bar is a list of five contact entries. Each entry consists of a small profile picture icon on the left and two buttons on the right: 'Envoyer message' and 'Supprimer'.

2-10. la page créer journal (administrateur) :

Au dessus de la page on trouve la barre horizontale qui comprend :

Une zone de texte : pour saisir le nom de profil de l'abonné.

Un bouton « rechercher » : pour chercher l'abonné qui est déjà saisi dans la zone de texte à fin de le supprimer à partir de la base de données.

Un bouton « déconnecter » : pour déconnecter le compte de l'administrateur. Au dessous de la page on distingue deux parties :

1^{ere} partie : la liste de journaux(les titre de journaux) qui permet de consulter le journal par en clic sur le titre.

2^{eme} partie : c'est la partie qui permet de créer nouveau journal elle contient deux zones de texte et deux bouton :

1^{ere} zone de texte : pour saisir le nom de journal.

2^{eme} zone de texte : pour saisir le texte de journal.

1^{ere} bouton «Créer journal» : pour créer nouveau journal.

2^{eme} bouton «Effacer tous» : pour Effacer le texte.

- Voici la page Créer journal:

The screenshot shows a web application interface with a dark blue header. On the left, the text 'PUM' is displayed. In the center of the header is a white search input field, followed by a red 'Rechercher' button and a blue 'Déconnecter' button. The main content area is divided into two sections. The left section, titled 'la liste des journaux', is currently empty. The right section, titled 'Créer nouveau journal', contains a form for creating a new journal entry. This form includes a text input field labeled 'Titre de journal', a large text area labeled 'Exprimez-vous', and two buttons at the bottom: 'Créer journal' and 'Effacer tous'.

2 -11. La page d'ajouter d'un nouvel utilisateur :

La page d'ajouter d'un nouvel utilisateur s'adresse à l'administrateur pour qu'il puisse ajouter un nouvel utilisateur à la base de données.

Au dessus de la page on trouve la barre horizontale qui comprend :

Une zone de texte : pour saisir le nom de profil de l'abonné.

Un bouton « rechercher » : pour chercher l'abonné qui est déjà saisi dans la zone de texte à fin de le supprimer à partir de la base de données.

Un bouton « déconnecter » : pour déconnecter le compte de l'administrateur. Au dessous de la page on distingue deux parties :

La 1^{ère} partie : Elle se situe sur la cotée gauche de la page, elle contient trois liens :

Le lien ajouter un nouvel utilisateur : Ce lien permet de diriger vers la page d'accepter d'un nouvel utilisateur.

Le lien créer un journal : Ce lien permet de diriger vers la page de création d'un journal.

La 2^{ème} partie : Elle est destinée pour le remplissage des renseignements de ce nouvel utilisateur.

- Voici la page d'accepter un nouvel utilisateur :

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a dark blue header bar containing a search bar, a 'Rechercher' button, and a 'Déconnecter' button. Below the header, the main content area is divided into two panels. The left panel is titled 'Accepter nouvel utilisateur' and contains a 'Créer journal' button. The right panel is also titled 'Accepter nouvel utilisateur' and contains a form with the label 'Accepter utilisateur :', a text input field, and an 'Accepter' button.

2-12. Les méthodes de recherche :

Pour que l'utilisateur ajoute des contacts, il utilise les méthodes de recherche pour retrouver les personnes rapidement, notre site comporte deux méthodes de recherche :

1^{ere} méthode :

Dans ce cas, il suffit d'entrer dans la zone du texte qui se situe en haut de la barre horizontale le nom du profil du contact qu'il vous voulez le joindre puis appuyer sur le bouton « rechercher » où les contacts qui prennent le même nom apparaissent. Si vous connaissez les personnes recherchées, cliquez sur le bouton « ajouter » pour envoyer une demande de jointure ainsi vous pouvez envoyer un message à l'un des contacts qui sont affichés.

Sinon, vous essayez de filtrer vos recherches. Pour faire cela vous devez appliquer la 2eme méthode.

2^{eme} méthode :

Dans ce cas vous devez cliquer sur le bouton de filtrage pour afficher la liste de filtrage qui comporte la ville actuelle, la ville d'origine, département, spécialité, année d'étude, groupe,

Chapitre 4 : implémentation et réalisation

situation et sexe, chacune de ces liens vous permet accéder à la page de filtrage.

- voici la liste de filtrage :

The image shows a dark blue header bar. On the left, it says 'PUM'. In the center, there is a search input field with a red 'recherche' button to its right. Below the search bar, there is a dropdown menu with the following options: 'ville actuelle', 'ville d'origine', 'Département', 'Spécialité', 'Année d'étude', 'Groupe', 'Situation', and 'Sexe'. To the right of the dropdown menu, there is a 'Notification' button and a 'Deconnecter' button.

- page de filtrage est composée de 3 parties :

La1^{ere} partie :

Qui est situé sur la cotée gauche de la page et contient le menu de filtrage qui permet de changer le type de recherche.

Vous pouvez changer le type de recherche si vous voulez, vous appuyez seulement sur un l'un des type dans le menu de filtrage qui apparait dans la première partie par exemple : Changer " le type département « au " type spécialité".

La2^{eme} partie :

Comprend deux champs :

- Le premier champ : pour les paramètres de filtrage qui sont remplis au début dans la Page «d'ajout d'information ».

- Le deuxième champ :

Comporte la zone de texte pour saisissez le nom de profil utilisateur voulu et le bouton « rechercher » pour chercher ce dernier à fin de le rejoindre à votre liste des contacts.

La 3^{eme} partie :

Concerné pour l'affichage des résultats de recherche et vous permet d'ajouter des contacts ou envoyer des messages à ces derniers.

Donc pour chercher un contact, saisissez d'abord Paramètres de recherche dans le premier champ puis saisissez le nom de profil utilisateur dans la zone de texte ainsi appuyez sur le bouton « rechercher ».

Pour les deux méthodes l'utilisateur va recevoir immédiatement la demande de jointure à travers le bouton « invitation ». s'il appuie sur ce dernier, il trouve le contact. S'il veut l'accepter, il appuie sur le bouton « accepter » et la personne qu'il lui invite reçoit dans sa zone de notification son acceptation. Sinon il refuse en cliquant sur le bouton « supprimer l'invitation ».

L'utilisateur via ses méthodes de recherche a la possibilité de rassembler le plus possible de contacts qui sont que ce soit : (enseignant(e), étudiant(e), chef de département, directeur, personnel).

- voici la page de filtrage :

The screenshot displays the PUM (Personnel Utilisateur) search interface. At the top, there is a navigation bar with 'Accueil', a search input field, and buttons for 'Recherche', 'Message', 'invitation', 'Notification', and 'Déconnecter'. On the left side, a vertical menu lists various filters: 'ville actuelle', 'ville d'origine', 'Département', 'Spécialité', 'Année d'étude', 'Groupe', 'Situation', and 'Sexe'. The main area features a search input field with a dropdown arrow and a 'Rechercher' button. Below this, a list of search results is shown, each with a profile icon, a 'envoyer message' button, and an 'Ajouter' button.

3. Plan de navigation du site :

Pour une bonne vision de l'ensemble du site et des différents liens à créer entre les écrans, nous avons réalisé un plan de navigation pour les pages de notre site web :

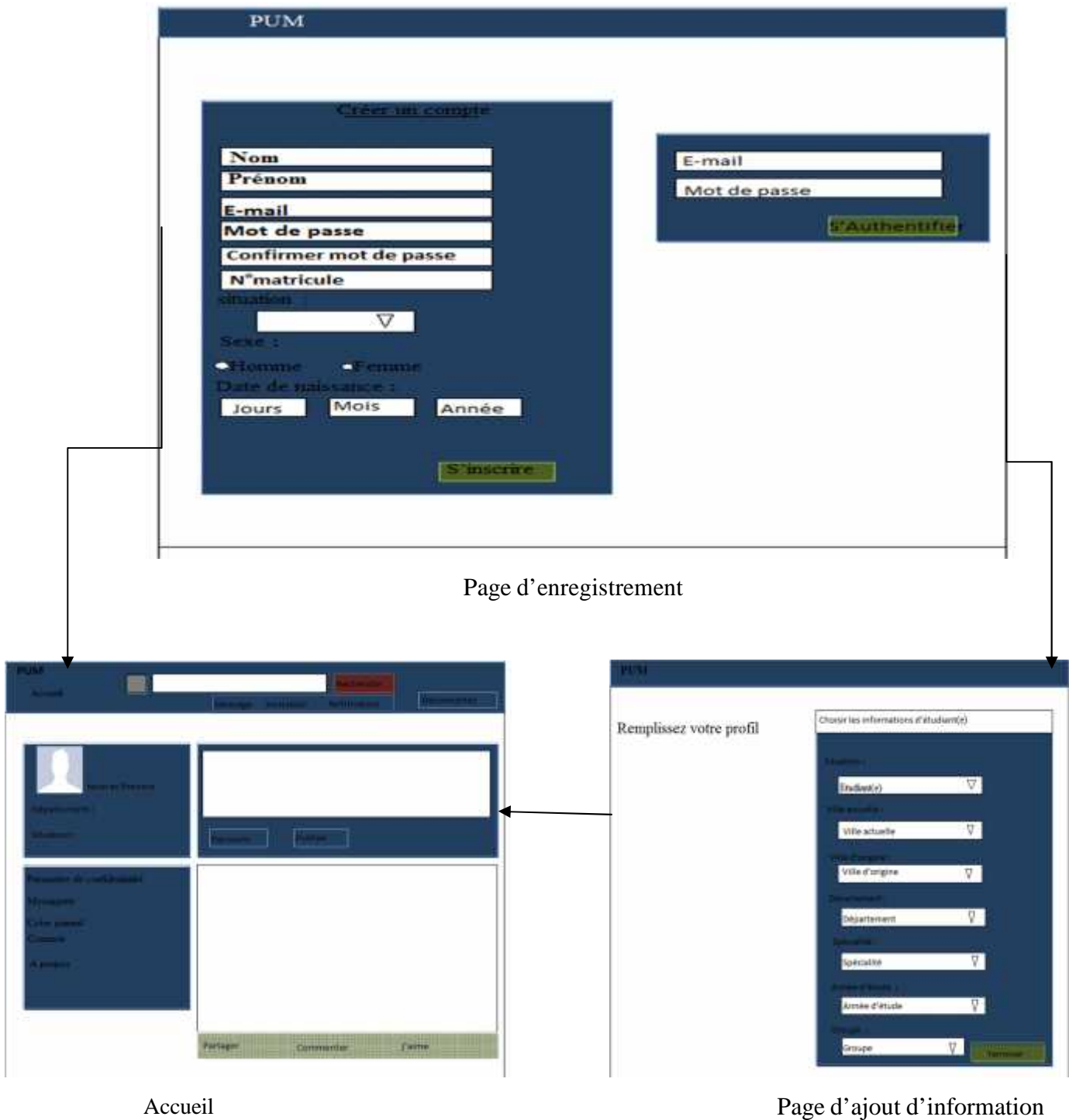


Figure 11 : Plan de Activité des acteurs : l'abonné, l'administrateur et visiteur

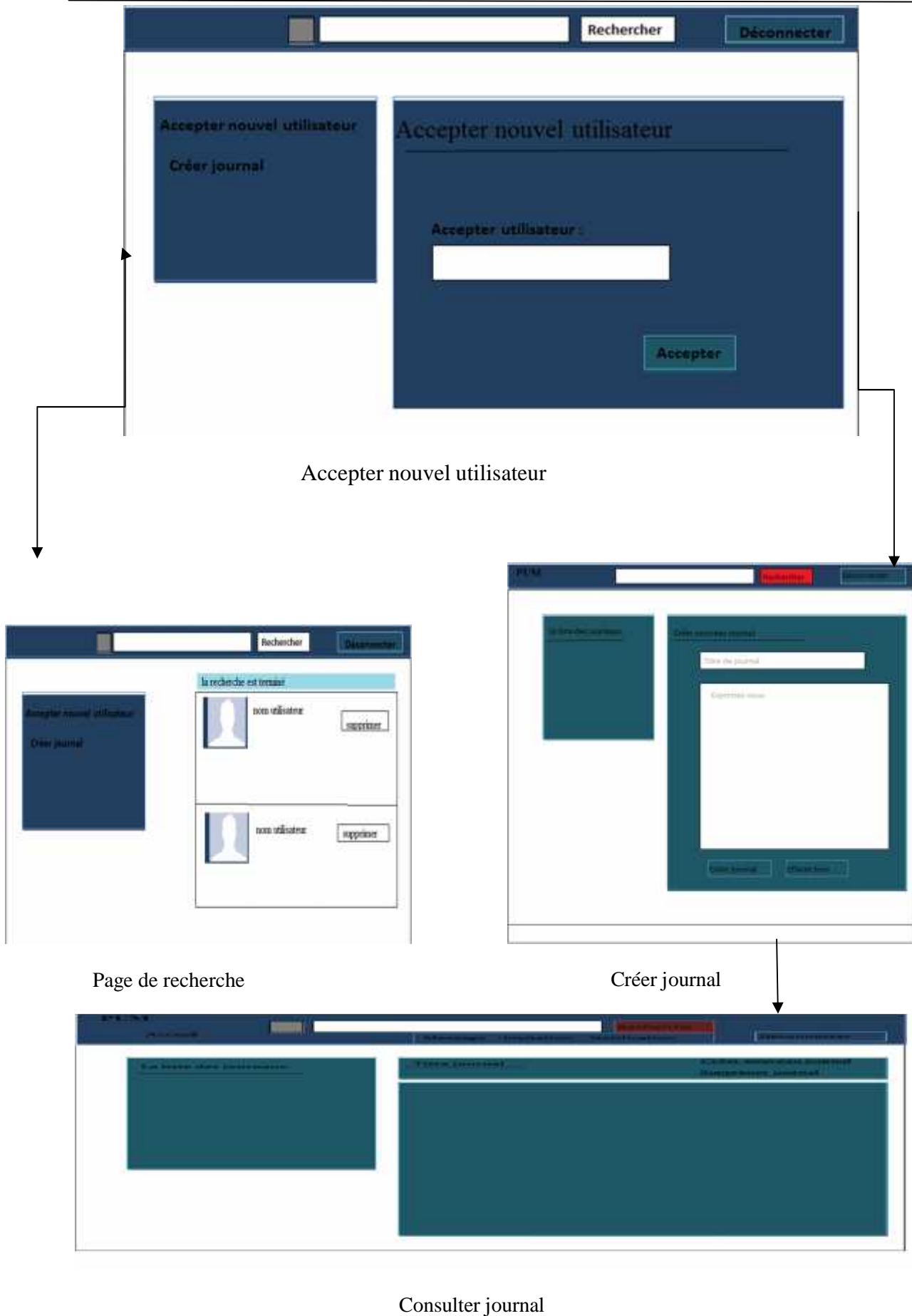


Figure 12 : Plan d' Activité de l'administrateur.

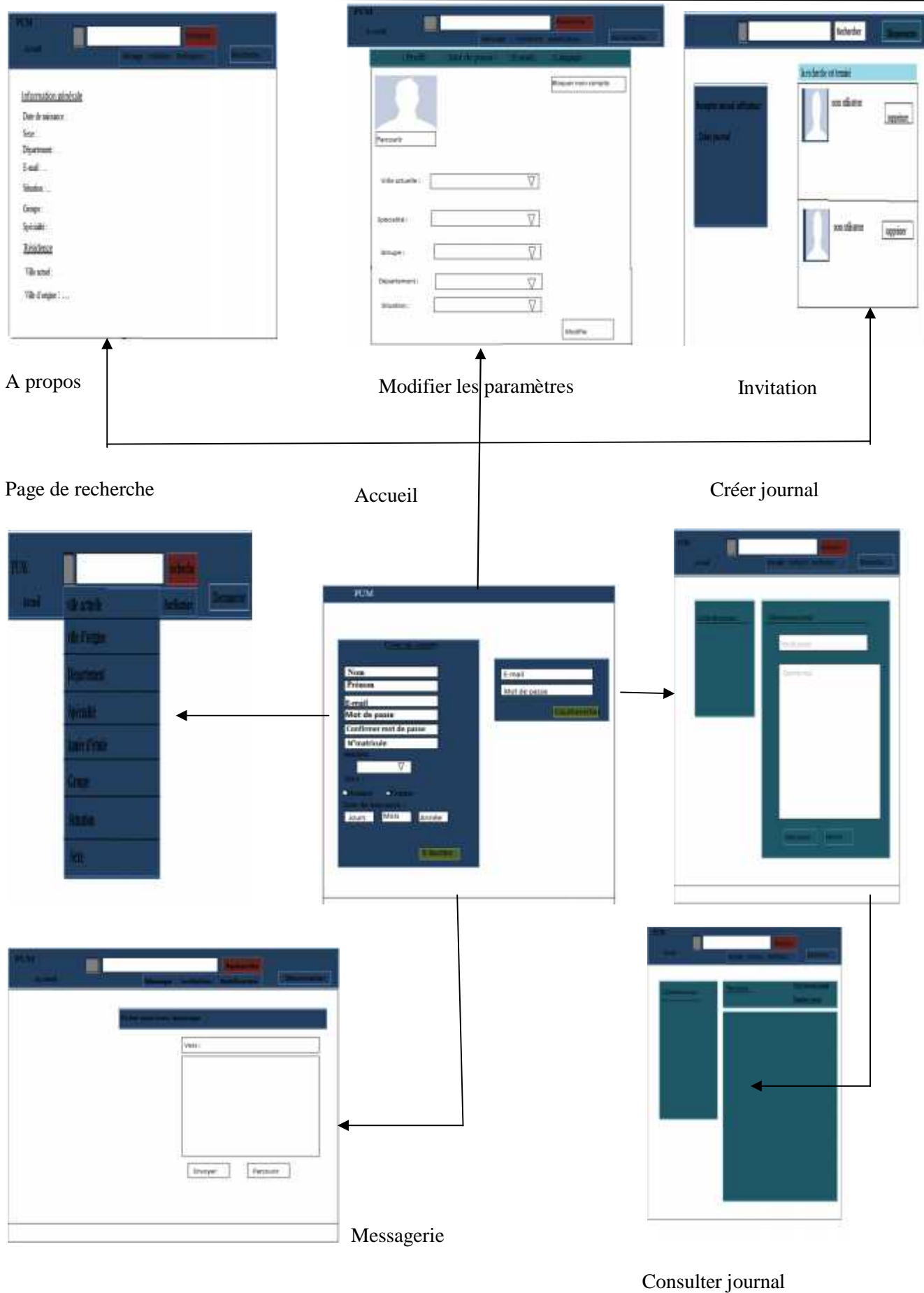


Figure 13 : Plan d'Activité de l'abonné.

Conclusion :

Notre site web a été créé en passant par différentes étapes de conception et nous avons utilisé des logiciels qui nous ont facilité la tâche de réalisation tel que :

- appserv.
- PHP rapide 2014.
- Mozilla firefox.

Conclusion général

Le but de notre travail était la conception et la réalisation d'un site web social dynamique pour le pôle universitaire de m'sila. Nous estimons d'avoir réalisé une bonne partie de notre objectif visés, en utilisant les nouvelles technologies PHP, CSS, HTML et le wamp server.

Pour une analyse et une conception claire et explicatives de notre site, on a utilisé le langage de modélisation UML, il ne propose pas une démarche de modélisation explicitant et encadrant toutes les étapes de notre projet.

Le résultat de l'application de la méthode de pascal Roque, nous a permis d'implémenter un site dynamique avec une interface simple pour faciliter l'interaction des utilisateurs avec le système.

Comme perspective de notre travail, nous voulons en premier lieu héberger notre site pour permettre une utilisation réel de l'outil qu'on a conçu, ainsi dans un futur proche on pourrait tester les fonctionnalités du système.

Nous voulons aussi ajouter des mécanismes du cryptage qui permettront de sécuriser les données des utilisateurs.

BIBLIOGRAPHIE

1. OUVRAGES:

1- [PaFr_03] Pascal ROQUES ,Franck VALLÉE.UML en action De l'analyse des besoins à la conception en Java. Edition EYROLLES.2003.2^{eme} édition .

2-[Pasc] Pascal ROQUES.les Cahiers du Programmeur UML2 Modéliser une application web. Edition EYROLLES. 2^{eme} edition.

< [BeAoYa_10

3-[LaFi_04] Laurent Debrauwer, Fien Van der Heyde. UML 2: initiation, exemples et exercices corrigés. Editions ENI.2005. 2^{eme} edition.

2. Cours divers:

4- [Capu_04]Olivier

5- [JARR_12]Salem JARRAY ISIMed .Modélisation UML (4), Institut Supérieur de l'Informatique de Medenine,LA2 TMI,07 Décembre 2012

6- [Bousq]Lydie du Bousquet, J.-M. Favre, I. Parissis, Ph. Lalanda
Le langage UML.

7- [Delp_13] Delphine Longuet.UML . Polytech Paris-Sud Formation initiale 3e année Spécialité Informatique, 2012-2013

8- [Grim_07]M. Grimaldi. Modélisation UML Diagrammes Structurels.
février 2007

هذا بتصميم الكليات لتسهيل وتطوير
والمدرسين
ديناميكي . يساعد .
بين
تصميم هذا
باختيار محيط
UML
AppServ
Adobe Dreamweaver C56
PHP , HTML,CSS ,
المفاتيح : تطبيقات , UML , WEB ,
قاعدة البيانات .
وللتطوير

Résumé :

Dans notre projet, nous avons conçu ce site dynamique sociale .qui facilite la communication entre les étudiants et les enseignants et les chefs de collèges et de faciliter le développement par la recherche scientifique.

Pour la conception de ce site Web, nous avons choisi le standard **UML** qui répondait à tous nos besoins, et pour le développement et la réalisation, nous avons sélectionné. **AppServ** et **Adobe Dreamweaver C56** et le langage de programmation utilisé est **PHP ,HTML,CSS,.**

Mots clés: APPLICATION,SITE WEB, UML, BASE DE DONNEES

Summary :

In our project we have designed this social dynamic site .which helps communication between students and teachers and heads of colleges and to facilitate the development by the scientific research.

To design this web site we have chosen the standard **UML** that met all our requirements, and for the development and application we have selected **AppServ** and **Adobe Dreamweaver C56** and the programming language used is **PHP ,HTML,CSS,.**

Ke y words: APPLICATION, WEB SITE, UML, DATABASE