

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**  
**Université Echahid Hamma Lakhdar - El Oued**



**Faculté des Sciences Exactes**  
**Département d'informatique**

---

**Mémoire de fin d'étude**

**Présenté pour obtenir le diplôme de Licence en Informatique**

**THÈME**

**Conception et réalisation d'un blog  
personnel pour un enseignant**

**Réalisée par:**

**Bariki Saber**

**Mostefaoui Tarek**

**Encadré par :**

**Dr. BOUCHERIT Ammar**

**Année Universitaire: 2019-2020**

# Remerciements

En premier lieu, nous remercions DIEU de nous avoir donné la patience, le courage, la santé et la chance d'arriver jusqu'à ici.

Nous tenons à exprimer nos plus sincères remerciements à tous ceux qui nous aidé et encouragé à présenter notre modeste travail et en particulier:

Notre encadreur **Dr. BOUCHERIT Ammar**, qui n'a pas bésiter à tout instant à nous fournir tout ce qu'il acquit comme science et information, nous le remercions pour ses remarques constructrices et ses grands encouragements.

Nous remercions chaleureusement à tous ceux qui aidé de prés ou de loin à présenter ce projet.

# Sommaire

Résumé

ملخص

Liste des Figures

Introduction générale..... 1

## CHAPITRE1 : GENERALITE

1. Introduction..... 3

2. Internet..... 3

2.1 Qu'est-ce qu'Internet ?..... 3

2.2 Histoire d'Internet ?..... 4

2.3 Mécanisme de transport de l'information sur Internet..... 5

3. Technologies Web..... 6

3.1 Les termes rattachés au Web..... 6

3.2 Les sites web..... 7

3.2.1 Site web statique..... 7

3.2.2 Site web dynamique..... 7

4. Le Blog..... 8

4.1 Un blog, c'est quoi ?..... 8

4.2 Histoire le Blog..... 8

4.3 Les différents types de blogs et de blogueurs..... 10

5. Le blog personnel pour un enseignant..... 13

5.1 Les caractéristiques du blog personnel pour un enseignant..... 13

5.2 L'enseignement en ligne..... 14

6. Conclusion..... 14

## CHAPITRE2 : ANALYSE ET CONCEPTION

1. Introduction..... 15

2. Présentation générale du projet..... 15

3. Analyse..... 16

3.1 Analyse de besoin..... 16

3.1.1 Les connaissances pédagogiques relatives au domaine..... 16

|   |    |
|---|----|
| 3.1.2 Les connaissances pédagogiques relatives à L'enseignement ..... | 16 |
| 3.1.3 Les connaissances tutorial .....                                | 17 |
| 3.1.4 Diagramme de cas d'utilisations .....                           | 18 |
| 3.2 Analyse de besoin fonctionnel .....                               | 19 |
| 4. Les tables principales de la base de données .....                 | 27 |
| 5. Conclusion .....   | 28 |

## **CHAPITRE3 : Implémentation**

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Introduction.....                              | 29        |
| 2. Environnement de développement.....            | 29        |
| 2.1 Le système d'exploitation.....                | 29        |
| 2.2 Microsoft Visual Studio .....                 | 29        |
| 2.3 Langage de Programmation C# .....             | 30        |
| 2.4 Technologies Web (web Tech) Aspnet Core ..... | 30        |
| 2.5 SQLite .....                                  | 31        |
| 2.6 CSS (Feuilles de style en cascade).....       | 32        |
| 2.7 HTML5(HyperText Markup Language 5) .....      | 32        |
| 2.8 JSON (JavaScript Object Notation) .....       | 33        |
| 3. Présentation de l'application .....            | 34        |
| 3.1 L'Interface de Bienvenue .....                | 34        |
| 3.2 Les principe maquettes IHM .....              | 35        |
| 3.3 S'identifier l'enseignant Blogger .....       | 35        |
| 3.4 Gestion d'utilisateur pour .....              | 36        |
| 3.4.1 Ecrire un article (cours ,leçon ) .....     | 36        |
| 3.4.2 Analyse de blog .....                       | 37        |
| 3.4.3 Changer le Mot de Passe d'un blog.....      | 37        |
| 3.5 Les commentaires dans le blog .....           | 38        |
| 4. Exemple de code source .....                   | 39        |
| 5. Conclusion .....                               | 42        |
| <b>Conclusion Général.....</b>                    | <b>43</b> |

## **Bibliographie**

# Liste des Figures

|  |    |
|--|----|
| Figure. I.1: Internet.....   | 03 |
| Figure I. 2: Architecture Client-Serveur.....  | 05 |
| Figure I.3: Fonctionnement d'un site web entièrement statique.....                     | 07 |
| Figure I.4: Fonctionnement d'un site web entièrement dynamique.....                    | 07 |
| Figure. II.1: Diagramme de cas d'utilisation .....                                     | 18 |
| Figure. II.2: Diagramme de cas d'utilisation « Authentification ».....                 | 20 |
| Figure. II.3: Diagramme d'activité de cas ajouter un nouvel sujet.....                 | 21 |
| Figure. II.4: Diagramme d'activité de cas commencer le cours .....                     | 21 |
| Figure. II.5: Diagramme de séquence de cas s'authentifier.....                         | 23 |
| Figure. II. 6: Diagramme de séquence de cas d'ajoute nouvel sujet .....                | 24 |
| Figure. II. 7: Diagramme de séquence de cas choisir un thème .....                     | 25 |
| Figure. II. 8: Diagramme de séquence pour d'ajout d'une commentaire .....              | 26 |
| Figure. II.11: Schéma des tables principales de la base de données Blog Personnel..... | 27 |
| Figure III.01 : Interface de bienvenue .....   | 34 |
| Figure III.02 : Page d'accueil .....   | 35 |
| Figure. III.03: Page S'identifier .....  | 35 |
| Figure. III.04: Le Tableau de Bord d'un Blog .....                                     | 36 |
| Figure. III.05: Création d'un article .....  | 36 |
| Figure. III.06: Statistiques générales.....  | 37 |
| Figure. III.07: changer le mot de passe .....  | 37 |
| Figure. III.08:: Créer un commentaire .....  | 38 |
| Figure. III.09: Les commentaires en général .....                                      | 38 |

# RÉSUMÉ

L'enseignement à distance (E-learning) est devenu de plus en plus un système éducatif prépondérant aussi efficace que l'enseignement traditionnel (présentiel) surtout avec les circonstances exceptionnelles causé par la COVID-19.

Notre projet s'inscrit dans ce contexte et consiste à créer un blog pour un enseignant qui lui permet de mettre des supports documentaires (Cours, TDs et TPs), vidéos ou des articles liés à son domaine de recherche à la disposition de ses étudiants.

**Mots-clés:** L'enseignement à distance (E-learning), blog, blogger,

## ملخص :

أصبح التعليم عن بعد (التعلم الإلكتروني) على نحو متزايد نظامًا تعليميًا بارزًا وفعالًا مثل التعليم التقليدي (وجهًا لوجه) خاصةً مع الظروف الاستثنائية التي سببها تفشي وباء COVID-19.

يندرج مشروعنا في هذا السياق حيث سنقوم بإنشاء مدونة للمدرس تتيح له تقديم دعم وثائقي (دورات ودروس وتطبيقات عملية) أو مقاطع فيديو أو مقالات متعلقة بمجال بحثه متاحًا لطلابه.

**الكلمات المفتاحية:** التعليم عن بعد ، المدونة، المدون.

## Introduction générale

Il est clair que les écoles et les universités algériennes officielles ont traité la question du e-learning avec beaucoup de méfiance, car certains considèrent qu'il ne répond pas aux besoins requis dans le processus éducatif. Ce qui traduit le nombre faible de la logistique pour ce type de formation par rapporté celle consacrée de l'enseignement classique. Cependant, la récente pandémie du Covid-19 a démontré le besoin urgent d'une alternative éducative l'enseignement classique.

Par conséquent, la quasi-totalité des établissements de l'enseignement supérieur ont adopté officiellement des plateformes d'enseignement en ligne telles que Moodle, Claroline, Dokeos et Ganesha, ILIAS ... etc.

Notre présent travail s'inscrit dans le contexte du domaine E-learning et celui de la programmation web. Plus précisément, le but de ce projet est la conception et création d'un blog pour un enseignante qui s'adapte automatiquement l'apprenante afin de lui permettre de délivrer des cours, exercices, liens, livres et des vidéos sur son module ou n'importe quelle information utile.

La technologie du blog est caractérisée par "l'interactivité et la flexibilité" ce qui constitue un élément essentiel dans le processus éducatif, car ces caractéristiques permettront engage la conversation entre l'enseignant avec ses étudiants, en les invitante poser des questions, laisser des commentaires pour les voir et les répondre. Autrement dit, un blog permuté l'enseignant de créer un espace d'expression ou de débat dynamique supplémentaire par rapport un site web statique.

Les blogs ont ouvert la voie à "introduire librement des sujets scientifiques" de manière interactive afin que "la publication sur le blog soit devenue très facile" que tous les individus peuvent utiliser à travers la création et l'édition.

Dans notre cas, le blog comprend des fonctionnalités telles que : l'inscription, le choix d'un thème ou du mode d'apprentissage, voir les information statistique de l'apprentissage, etc.

les chapitres de ce mémoire sont présentés comme suit :

- ❖ Le premier chapitre présente les services d'Internet et les technologies web, et le blog , pour placer notre projet dans son contexte général.
- ❖ Le deuxième chapitre expose l'analyse des besoins et la modélisation de notre blog, en s'appuyant sur de diagrammes UML.
- ❖ Le chapitre 3 présente l'environnement de développement et les outils qui nous ont permis de réaliser l'implémentation, ainsi qu'un aperçu du blog développé.

# ***CHAPITRE 1***

---

## **Généralité**

## **1. Introduction**

Dès le début des années 60, la communication entre ordinateurs était une des questions les plus pressantes. Et pour cela, plusieurs groupes de scientifiques ont consacré une partie considérable de leurs efforts pour y arriver. A l'époque, les ordinateurs étaient souvent très différentes les unes des autres et par conséquent, la possibilité de communication entre-elles restait une question très ardue jusqu'à l'apparition de l'Internet. Au début, ce réseau mondial a été créé et exploité par l'armée américaine, puis il a été utilisé par les chercheurs et les scientifiques dans un cadre restreint. Enfin et avec l'apparition du World Wide Web, l'Internet a connu une croissance phénoménale auprès du grand public.

## **2. Internet**

### **2.1. Qu'est-ce qu'Internet ?**

Internet est un réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés. Il permet à tous les ordinateurs (stations) qui se connectent au réseau de communiquer et d'échanger de l'information entre eux. Il est appelé aussi le "réseau des réseaux".



**Figure I.01 : Internet**

## 2.2. Histoire d'Internet .

Similairement au réseau téléphonique qui permet de converser avec toute personne dont on connaît le numéro, l'ambition était - au début - de développer un moyen permettant de relier tous les ordinateurs du monde entre eux afin d'échanger de l'information.

La réalisation de ce projet a passée par plusieurs phases telles que :

☞ **1964: Projet ARPANET:** c'est le premier projet qui a eu une grande influence sur l'Internet d'aujourd'hui. Car, certaines des innovations apportées à l'époque par ARPA et BBN Technologies sont toujours utilisées aujourd'hui (comme par exemple le protocole de transfert de fichiers et les e-mails).

☞ **1969:** Mise en opération du projet ARPANET qui utilise un protocole de communication appelé NCP (Network Control Protocol). C'est la première fois que des ordinateurs communiquent entre eux malgré de longues distances. Pour des raisons de sécurité nationale, l'armée refuse aux scientifiques l'accès au réseau militaire et l'utilisation du protocole de communication entre les sites.

☞ **1973:** Les scientifiques prennent leur revanche en développant leur propre réseau à travers les universités et en utilisant un protocole de communication amélioré nommé TCP/IP (Transfert Control Protocol/ Internet Protocol). La recherche a permis d'augmenter le potentiel de l'Internet avec plusieurs autres services. Parmi ces services, il y a le courrier électronique.

Le "Gopher" ( l'ancêtre du World Wide Web). Il y a aussi le service FTP, pour permettre le transfert de fichiers à travers l'Internet.

☞ **1989:** Tim Berners-Lee conçoit la base de ce qui allait devenir le World Wide Web.

☞ **1995:** C'est cette année que le terme "Internet" est entré dans le vocabulaire de la plupart du monde. C'est surtout à cause d'un "nouveau" service: le World Wide Web (WWW ou W3). Plusieurs personnes confondent encore aujourd'hui le terme WWW avec l'Internet.

### 2.3. Mécanisme de transport de l'information sur Internet

Lorsque deux ordinateurs communiquent pour s'échanger des informations, il faut qu'ils utilisent une méthode commune de conversation. On parle alors d'un protocole informatique. En informatique, un protocole est un ensemble de règles suivies par deux ordinateurs lors de communication. l'échange de l'information. Il existe de nombreux protocoles différents. les entités communicantes que TCP/IP. Sur l'Internet, le protocole utilisé est appelé TCP/IP :On cite à titre d'exemple : TCP/IP, FTP et UDP. des transmissions Afin d'illustrer ce mécanisme, on donne la description suivante :

#### ☛ L'ordinateur qui fournit l'information (le serveur)

Lorsque des informations (un texte, une image, un courrier,...) doivent être envoyées sur Internet, l'ordinateur qui fournit l'information :

1. découpe le document à transmettre en petits paquets à l'aide d'un programme spécialisé ;
2. chaque paquet est muni de l'adresse de l'expéditeur et de l'ordinateur de destination ;
3. chaque paquet est envoyé indépendamment des autres: il passe peut-être par un autre chemin.

#### ☛ L'ordinateur qui reçoit les informations (le client)

Les informations parviennent à l'ordinateur de destination

1. sous la forme de petits paquets ;
2. qui peuvent arriver dans le désordre (selon le chemin suivi) .
3. ces informations sont recombinaées et remises en ordre par un programme spécialisé dans l'ordinateur d'arrivée.



Figure I.02 : Architecture Client-Serveur

### 3. Technologies Web

On appelle « Web » (ce qui signifie en anglais «toile»), abréviation de «World Wide Web» un système d'information hypermédia, constitué de documents multimédia (pages de textes enrichies de sons, graphiques, images fixes et animées, vidéos...) qui sont reliés entre eux par des liens Hypertextes.

#### 3.1 Les termes rattachés au Web

Le web contient plusieurs termes :

↳ **Une ressource du World Wide Web**: Est toute unité d'information(Texte, image, vidéo, Email, etc.) : une ressource en accès public depuis Internet.

↳ **Une page web** : document écrit en langage HTML et pouvant contenir des liens vers d'autres ressources (images, musique, etc.) et vers d'autres pages(hyperlien).

↳ **Documents multimédia** : image, vidéo.

↳ **Services web** : programme qui s'exécute en réponse à une requête HTTP.

**Http** : « HyperText Transfer Protocol » est le protocole de communication client-serveur utilisé pour transférer les ressources du web, et la variantes sécurisée de ce protocole est Https.

**HTML** : « HyperText Mark up Langage » permet de créer des pages web.

C'est le langage informatique interprété dans les navigateurs web. Il représente ensemble des règles et des commandes d'affichage afin de définir un document pouvant être intégré à un site Web.

↳ **Navigateur web** : (Browser) Un Logiciel pour visionner et interagir avec les informations sur le World Wide Web, capable d'interpréter des codes HTML, CSS...etc. Exemple de navigateurs web : Mozilla Firefox, Google Chrome, opéra...

↳ **URL** : Adresse d'une ressource sur le réseau Internet. Elle est formée du protocole à utiliser, du nom de domaine concernant le serveur où se trouve la ressource, du chemin d'accès et du nom local de la ressource. <sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup>KHALLEF Ammar/ Conception et réalisation d'un système d'apprentissage en ligne avec personnalisation dynamique du parcours d'apprentissage/Mémoire de fin d'étude Présenté pour obtenir le diplôme de Master en Informatique. page6

↳ **Un hyperlien** : Un élément ou un texte dans un document permettant la navigation, et mettant en liaison des pages avec d'autres pages et ressources.

↳ **Un hébergeur web** : Est une entreprise de services informatiques hébergeant sur ses serveurs web les ressources constituant les sites web de ses clients.

↳ **Une agence web**: Est une entreprise de services informatiques réalisant des sites web pour ses clients.

### 3.2 Les sites web:

Ensemble structuré de pages Web reliées d'une manière cohérente, résidant sur un même serveur, appartenant à une entreprise ou à un particulier, et dont l'adresse Internet est celle de sa page d'accueil.

**3.2.1 Site web statique** : Un site web statique est un site internet composé de pages web statiques dont le contenu est fixe.

- Lorsque, le client demande au serveur à voir une page web, le serveur lui répond en lui envoyant la page réclamée.



**Figure I.3** : Fonctionnement d'un site web entièrement statique

**3.2.2 Site web dynamique**: Un site web dynamique est un site web relié à une base de données, dont les pages se construisent à la demande de l'internaute. Celui-ci envoie des requêtes que le serveur WEB traite afin de retransmettre les résultats au navigateur de l'internaute.<sup>(2)</sup>



**Figure I.4** : Fonctionnement d'un site web entièrement dynamique

<sup>(2)</sup> KHALLEF Ammar/ Conception et réalisation d'un système d'apprentissage en ligne avec personnalisation dynamique du parcours d'apprentissage/Mémoire de fin d'étude Présenté pour obtenir le diplôme de Master en Informatique. page7.

## 4. Le Blog

### 4.1 Un blog, c'est quoi ?

Après avoir écumé mes quelques petits dictionnaires, et sites web pour trouver la définition d'un blog, je suis arrivé à la conclusion suivante :

**Un blog ou blogue** est un type de site web - ou une partie d'un site web - utilisé pour la publication périodique et régulière d'articles personnels, généralement succincts, rendant compte d'une actualité autour d'une thématique particulière. À la manière d'un journal intime, ces articles - appelés billets - publiés par son/ses propriétaire(s) ou son/ses webmaster(s), sont typiquement datés, signés et présentés dans un ordre antérieur chronologique, c'est-à-dire du plus récent au plus ancien. Ils permettent à son auteur, appelé blogueur, d'exprimer une opinion subjective et sont la plupart du temps ouverts aux commentaires des lecteurs.

### 4.2 Histoire le Blog:

➤ **1 Janvier 1994** : tout 1<sup>er</sup> post de blog

le journaliste free-lance américain Justin Hall publie son premier post de blog. Sur son blog toujours en ligne il raconte sa découverte de l'internet en ... 1988 (#ugh !) et après plusieurs années de recherche écrit son premier post de blog.#1 Janvier 1994 : tout 1er post de blog.

➤ **Décembre 1997** : naissance du terme « weblog » (à lire « web log » et non « we blog »)...

En février 1995 John Barger créé son premier site web « Robot Widsom » sur lequel il publie ses réflexions sur des sujets très en vogue déjà à l'époque (restez bien assis ...) : l'intelligence artificielle (si, si, déjà !!), la culture internet, le design hypertexte et les dernières tendances technologiques. Le 17 décembre 1997, dans l'espoir d'apporter à son audience une valeur ajoutée il dresse dans ses différents articles, une liste de liens « chaque jour façonnés par ses propres intérêts dans les arts et la technologie ». Il offre ce faisant, une sorte de journal quotidien de ses recherches et lectures » (ce qu'il nomme en anglais « a day-to-day log of my readings and intellectuel poursuit »). Pour qualifier cette collection de liens édit oralement pertinent, il créé une nouvelle expression « Weblog », expression ayant vocation à décrire le processus de « logging du web » qui sera par la suite reprise puis raccourcie à « blog » par Peter Merholz en 1999.

**➤Janvier 1999 : Création du mot « blog »**

Peter Merholtz créé le terme « blog ». 5 ans plus tard, le terme « blog » était considéré par le Dictionnaire américain Merriam Webster, équivalent du Petit Robert Français, comme « le mot de l'année ». En 1999, l'on recensait 23 blogs (principalement des blogs politiques) sur internet et en 2006... près de 50 millions.

**➤Entre 2001 et 2002, lancement des premiers blogs à futur gros succès :**

Notamment et parmi les plus marquants d'entre eux, lancement des blogs devenus médias pure-players célèbres :Techcrunch, Mashable, le Huff Post ou Gizmodo. Ces médias aujourd'hui incontournables du web ont tous été lancés par des blogueurs indépendants.

**➤Entre2003 et 2005, les moteurs de recherche entrent dans le piste**

Les moteurs de recherche rachètent ou lancent leur propre plateforme de blogging. En 2003, Google entre dans la danse avec le rachat de Blogger (comptant à date environ 1 millions de blogueurs et 200.000 comptes actifs). Dans la foulée Google lance Adsense et créé ainsi le premier réseau publicitaire offrant la possibilité d'insérer des publicités contextualisées au sein des contenus de blogs. En 2004, MSN qui lance Spaces, plateforme de blogging qui leur permet de faire le lien entre MSN Messenger et les services Hotmail. En 2005, AOL lance son service de blogging RED ciblant la cible ado et rachète la plateforme d'édition de blog Weblogs Inc pour 25 millions de dollars.

**➤A partir de 2003 : Essor des plateformes de blogging**

Les toutes premières plateformes de blogging furent lancés en 2001, c'est surtout en 2003 que l'essor du blog prend un coup de boost avec la création de Word Press. Des plateformes périphériques destinées à aider le blogueur dans sa création de contenu furent également lancées dans la foulée. Tels fut par exemple le cas de Technorati, le premier vrai gros moteur de recherche de blogs ou encore de Audio Blogger, le tout premier service de podcast. D'ailleurs, les premiers blogs vidéos furent lancés dès 2004 soit un an avant la création de Youtube.

**➤Et aujourd'hui ...**

je rappelle Google indexe plus de 45 milliards de page et que l'internet recenserait plus d'un milliards et demi de blogs. Personnellement, je pense que le blog est le devenir de toutes les marques. En tant qu'outil individuel et incarné par une personne physique, il a même vocation à devenir le support média de n'importe quelle marque. Face à la prise en otage du web par l'oligopole et son hyper monopolisation, je pense que l'équilibre des forces passera justement par la réunion de ce milliard et demi d'individus qui, ensemble, constitueront le plus juste, le plus puissant et le plus humain des contre-pouvoir.

**4.3 Les différents types de blogs et de blogueurs**

Dans l'univers du blog Ging, il existe différents types de blogs et de blogueurs qui bloguent pour atteindre des objectifs spécifiques. Si vous avez décidé de devenir blogueur, mais que vous n'êtes pas sûr de ce que votre blog va aborder, alors identifier le type de blogueur que vous voulez devenir peut vous aider. Dans cette partie du post, nous allons examiner les types de blogs et de blogueurs qui existent et comment chacun s'efforce de réussir dans le monde du blogging.

**🔗Blogs personnels :**

Lorsque le blogging a commencé à la fin des années 90, le premier type de blogueur à apparaître fut le blogueur du journal intime en ligne. C'étaient des gens qui voulaient mettre leur journal quotidien en ligne pour partager leurs expériences, leurs sentiments et leurs pensées les plus intimes avec une audience. Pour le blogueur personnel, il n'y avait pas de règles à suivre ou de thèmes à respecter. Leurs blogs étaient des pages ouvertes de leurs journaux, entrés par un traitement de texte et publiés sur de simples pages HTML. Aujourd'hui, les blogueurs personnels ont tendance à suivre la même et trajectoire, même ils n'ont plus à se battre pour accéder à la création d'un site web. Il peuvent utiliser Blogger, Word Press, et des réseaux similaires pour démarrer un blog en moins de quinze minutes et commencer à partager leur éclat avec le monde. Alors qu'est-ce qu'un blogueur personnel écrit? Tout. Certains se concentreront sur un centre d'intérêt particulier, comme un passe-temps. Certains se concentreront sur quelque chose qui les passionne, comme l'Enseignant. Certains se concentreront sur Lecture motivante et études récentes, et les dernières études. Certains se concentreront sur tout ce qui leur passe par la tête au moment où ils commencent un nouveau billet de blog.

- **Le succès pour un blogueur personnel** est de voir d'autres personnes partager leur post. La meilleure façon de construire une communauté pour un blog personnel est de trouver d'autres blogueurs personnels qui partagent le même intérêt. Vous les avez trouvés, commencez à commenter leurs blogs et à vous connecter avec eux sur les réseaux sociaux. Au fur et à mesure que vous développez vos interactions avec d'autres blogueurs personnels, ils commencent à interagir avec vos articles de blog.

### ☞ **Blogs d'entreprise**

Les blogueurs d'entreprise sont ceux qui bloguent pour leur entreprise. Cela pourrait être une entreprise qu'ils possèdent ou une entreprise pour laquelle ils travaillent. L'objectif du blogueur d'entreprise est d'obtenir plus d'exposition (notoriété), de trafic et, en fin de compte, de clients pour son entreprise. Contrairement au blogueur personnel, leur écriture est moins axée sur eux-mêmes et plus axée sur leur entreprise et leur industrie. Un blogueur d'entreprise écrira sur les sujets qui attireront leurs clients idéaux. Par exemple, les employés d'une imprimerie rédigeront un contenu de blog destiné à d'autres propriétaires d'entreprise qui sont sur le marché des cartes de visite, des dépliants, des brochures et d'autres services d'impression. Les articles de blog couvriront des sujets tels que "Comment concevoir une carte de visite géniale", "Typographie 101" et "Création d'une brochure qui booste votre activité".

- **Le succès pour un blogueur d'entreprise** est d'attirer des lecteurs qui s'abonneront en fin de compte à leur liste de diffusion, soumettront un formulaire de lead ou feront un achat. La meilleure façon de créer une communauté pour un blog d'entreprise est d'identifier les personnes les plus susceptibles de devenir des clients de votre entreprise et de créer du contenu qui les intéresserait. Assurez-vous ensuite que chaque élément de contenu amène ces personnes à vouloir en savoir plus sur vos produits et services.

### ☞ **Blogs professionnels**

Les blogueurs professionnels sont ceux qui bloguent pour faire de l'argent en ligne. En d'autres termes, leur objectif de carrière est de gagner un salaire grâce à leurs efforts de blogging. Les blogueurs professionnels ont tendance à utiliser diverses stratégies de monétisation pour atteindre cet objectif, notamment la vente d'annonces graphiques, la création d'informations et de produits digitaux, la promotion de produits d'autres personnes pour une commission, etc. Les blogueurs professionnels ont tendance à se concentrer sur un blog ou de nombreux blogs de niche

pour générer des revenus. Chaque blog devrait avoir le potentiel d'attirer un large public, générer beaucoup de trafic, et être un bon choix pour les annonceurs et les ventes de produits.

- **Le succès d'un blogueur professionnel** dépend de ses objectifs de monétisation. Ceux qui souhaitent faire de l'argent grâce à la publicité auront besoin de beaucoup de trafic d'un public intéressé par un sujet particulier. Par exemple, un blog populaire sur les finances personnel les attirerait probablement une audience auprès de laquelle les annonceurs comme des sociétés d'épargne-retraite, des banques et des entreprises similaires voudraient se mettre en avant.

### ☞ Les autres types

Dans les autres types de blogs ou de blogueurs, on peut mettre :

- **Blogs de niche** : Au lieu de simplement se concentrer sur des sujets généraux, les blogs de niche sont très spécifiques ! Certaines des idées de blog de niche pourraient être du blogging alimentaire, des programmes de formation avec votre propre poids, l'écriture de poèmes, ainsi que sur les aficionados de boule dogue français. Oui, ça peut être aussi spécifique !

- **Blogs inversés** : Les blogs inversés ou d'hébergement d'invités sont un type de blog unique mais moderne. Au lieu de la création du contenu par le propriétaire, le contenu est fourni par l'audience. Un blog inversé a une équipe qui modère les articles, empêche les interactions désagréables et favorise les sujets lents pour une plus grande interactivité. Malgré le fait que le blog inversé contienne principalement du contenu provenant d'auteurs invités, le propriétaire pourrait également écrire ses propres articles.

- **Blogs d'affiliation** : Les blogueurs s'affiliés sont ceux qui bloguent pour générer des commissions de marketing d'affiliation. Au lieu de créer leurs propres produits, ils rédigent des articles de blog qui passent en revue les produits des autres. L'objectif est d'encourager les visiteurs à acheter ces produits en utilisant le lien d'affiliation du blogueur, ce qui permet au blogueur de gagner une commission comme spécifié par le créateur du produit.

- **Blogs de médias** : Les blogs de médias sont définis par le contenu qu'ils produisent. Si vous aimez les blogs vidéo, alors vous êtes un blogger. Si vous sélectionnez le contenu d'autres sites Web, vous avez un link log. Si vous postez des photos ou des croquis d'art sur votre blog, vous hébergez un blog photo ou un blog d'art.

## **5. Le blog personnel pour un enseignant**

On l'appelle aussi carnet web, joueb ou carnet ciel. Il nous vient du mot Weblog inventé en 1997 par Jorn Barger. C'est un site personnel composé de commentaires, impressions, réactions publiés au jour le jour et associés à des informations glanées sur la toile. Le message le plus récent apparaît automatiquement en haut de page, tandis que les anciens sont peu à peu archivés, eux aussi de façon automatique.

C'est aujourd'hui un moyen très répandu pour s'exprimer sur la toile : on trouve des blogs de toutes sortes, du journal de campagne d'un candidat à la tribune de journalistes indépendants qui trouvent dans ce support un moyen de s'exprimer de façon plus personnelle et indépendante. Il existe aussi de plus en plus de blogs pédagogiques dans lesquels professeurs et étudiants échangent sur des thèmes libres ou imposés.

### **5.1. Les caractéristiques du blog personnel pour un enseignant:**

Le blog personnel se distingue par ce qui suit:

- ✓ **son caractère non institutionnel** : les blogs sont en général le fait d'individus ou de groupes d'individus intervenant à titre personnel. Intérêt pédagogique - encourage la créativité et l'autonomie en étant un espace d'expression individuelle libre.
- ✓ **l'utilisation d'outils dynamiques** : les blogs sont très fréquemment mis à jour et leurs archives restent consultables. La fonction "commentaire" permet aux lecteurs d'intervenir, de donner leur point de vue sur un article. Intérêt pédagogique .
- ✓ **l'interconnexion** : les blogs contiennent de multiples liens vers d'autres sources d'informations, sites web ou autres blogs. Intérêt pédagogique : permet de développer sa connaissance , incite à la recherche, encourage l'esprit d'analyse et de synthèse. Facilite l'échange et la communication. Moyen puissant de construction collective des savoirs.
- ✓ **l'aspect multimédia** : il existe aujourd'hui des podcasts (audioblogs) et des vidéos blogs. Intérêt pédagogique : permet de travailler tous types de compétences, à la fois de compréhension et de production.

### **5.2.L'enseignement en ligne:**

est l'utilisation des nouvelles technologies multimédias de l'Internet pour améliorer la qualité de l'apprentissage en facilitant d'une part l'accès à des ressources et à des services, d'autre part les échanges et la collaboration à distance. Cette définition large inclut plusieurs axes indépendants :

- enseignement individuel ou collectif,
- supports en ligne ou hors-ligne,
- enseignant présent, à distance, voire absent.

D'autres termes sont parfois utilisés, tels que :

- enseignement en ligne,
- formation à distance,
- L'e-learning,
- formation en ligne,
- enseignement à distance.

## **6.Conclusion**

Dans ce chapitre nous avons présenté un aperçu général sur l'internet et les services et les technologies Web et Le Blog, afin d'avoir une vision sur les outils et les protocoles pouvant servir au développement de notre projet à partir des objectifs tracés pour la réalisation de ce mémoire.

# *CHAPITRE 2*

---

## **Analyse et Conception**

## **1. Introduction**

Dans ce chapitre nous proposons les diagrammes de conception les plus important, voyons comment les utilisés dans la modélisation de notre projet du blog éducatif pour un enseignant., Tout au long de ce chapitre des diagrammes UML facilitant l'étude des processus selon différentes perspectives :

- ❖ Un diagramme de cas d'utilisations permet d'analyser et d'organiser les besoins et le comportement d'un Système.
- ❖ Un diagramme d'activité UML pour définir l'ordre d'exécution des déférents services afin d'atteindre un objectif métier.
- ❖ Un diagramme de séquence permet de représenter les interactions entre objets selon un point de vue temporel.
- ❖ Schéma des tables principales de la base de données d'un blog personnel pour un enseignant.

## **2. Présentation générale du projet**

Le sujet de ce projet entre dans le cadre de l'application Client/serveur tournant dans une méthode de diffusion de l'information éducative par Internet plutôt que dans une salle de classe physique ou ce qu'on appelle "e-learning ", qui aide des utilisateurs pour faciliter l'accès à la connaissance, via une interface facile a utilisé.

Nous avons effectué sur le thème de gestion d'un blog personnel pour un enseignant et fondés sur des composants de unité pédagogique (UP), les besoins des apprenant peuvent être aussi bien d'ordre professionnel que d'ordre général si l'apprenant prenant charge un cursus. Et l'objectif à atteint dépend du niveau départ et le niveau cible de l'apprenant.

Le but de Ce projet permet la création d'un blog personnel pour un enseignant dans lequel il dispense les cours et Les travaux dirigés (TD) & travaux pratiques.

### **3. Analyse:**

L'objectif de l'analyse est d'accéder à une compréhension des besoins et des exigences d'un blog de l'enseignant, et pour développer le blog, nous allons analyser les besoins métiers et de fonctionnelles, Il s'agit de réaliser des spécifications permettant de concevoir la solution.

#### **3.1 Analyse de besoin:**

Alors que l'enseignant en ligne nous allons d'écrire les acteurs avec les processus qui va servir le but le blog et dans ce projet nous basons à plus explicitement à l'apprenant

##### **3.1.1 Les connaissances pédagogiques relatives au domaine**

Dans cette partie nous allons présenter une description et le modèle pour les connaissances pédagogiques relatives au blog.

L'objet de ce section est pour décrivent des connaissances pédagogique qui portent sur des connaissances du blog, indépendant sur des domaines particulière, trois notion sont à la basent de ce blog : l'objectif pédagogique , le lient de composition, et le lient de pré requis.

##### **3.1.2 Les connaissances pédagogiques relatives à L'enseignement.**

###### **☒ Le niveau de reference:**

Le blog donne un ensemble de niveau de référence en relation avec l'apprenant et le niveau départ et le niveau cible, en même temps en relation avec la gestion d'Unité Pédagogique c'est à dire caractériser par un ensemble particulier d'objectif pédagogique, à chaque d'objectif pédagogique, deux seuil réussite et échec.

###### **☒ Le Blogueur (L'enseignant)**

contient les informations de l'enseignement pour adapter le parcours.

###### **☒ L'apprenant:**

Peut poser des questions par le biais de commentaires

**3.1.3 Les connaissances tutorielles :**

Dans cette phase nous allons présenter les connaissances tutoriels, pour traiter les connaissances relatives à l'apprenant et au domaine, pour la gestion de son apprentissage. ce mode permet à l'apprennent de parcourir des contenus relatifs à des cible de mode formation.



**□ Explorer Le rôle de l'enseignant**

- Suivez et voir les unités pédagogiques et l'objectif pédagogique(OP) pour faire l'enseignement.
- Suivez et développement des enseignements et des sujets.
- Voir les paramètres généraux de l'enseignant.
- Voir l'historique et le bilan de l'enseignement.

**□ Explorer Le rôle de l'apprenant**

- Suivez le tutoriel.
- Mettez des commentaires & des questions.

**3.2 Analyse de besoin fonctionnel:**

Le processus le blog d'enseignant se diviser en suivant :

- ✓ Début : Avant départ l'enseignement l'apprenant il faut sélectionner les caractéristiques de commencer le cursus mentionné précédemment.
- ✓ Déterminer le thème présenté : l'apprenant choisir son thème dans à blog.
- ✓ Sélectionner le mode d'exploitation: pour que l'apprenant choisisse des sujets nouveaux ou anciens sur le blog pour les consulter.
- ✓ Sélectionner le mode d'apprentissage : choisir le mode d'enchaînement sur la même secteur.
- ✓ Sélectionner le niveau départ et le niveau cible : Choisissez le niveau départ et ceci est le plus proche du niveau réel de l'apprenant, le niveau cible d'atteint par l'apprenant.
- ✓ Fin : commencer le cursus.

❖ Diagramme d'activité:

Nous allons présenter des diagrammes d'activité qui permet de présenter graphiquement le déroulement du cas d'utilisation.

## ❶ Diagramme d'activité de cas s'authentifier

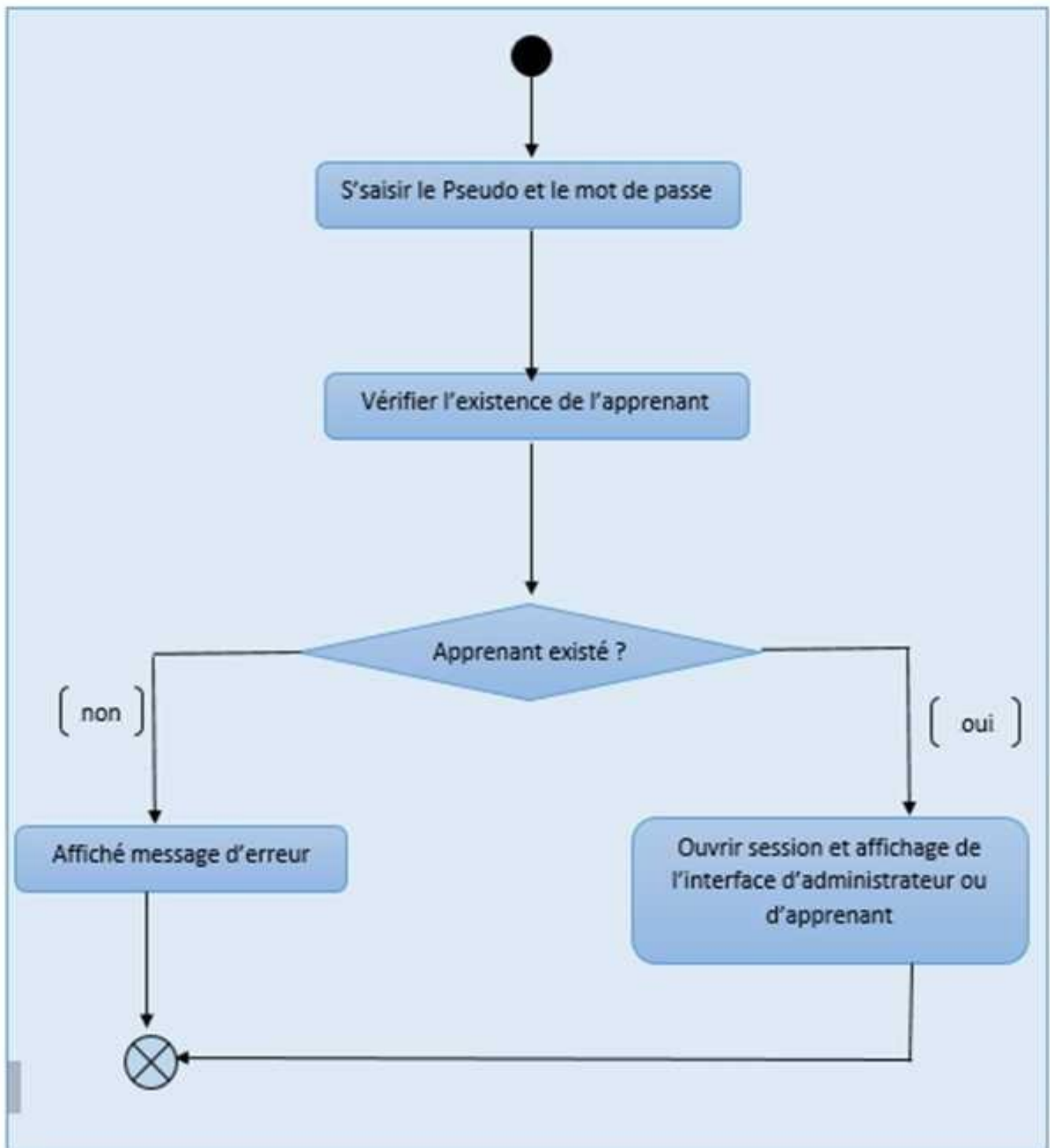


Figure II.02 : Diagramme d'activité de cas s'authentifier

## ② Diagramme d'activité d'ajoute nouvel sujet (cours , TD , TP)

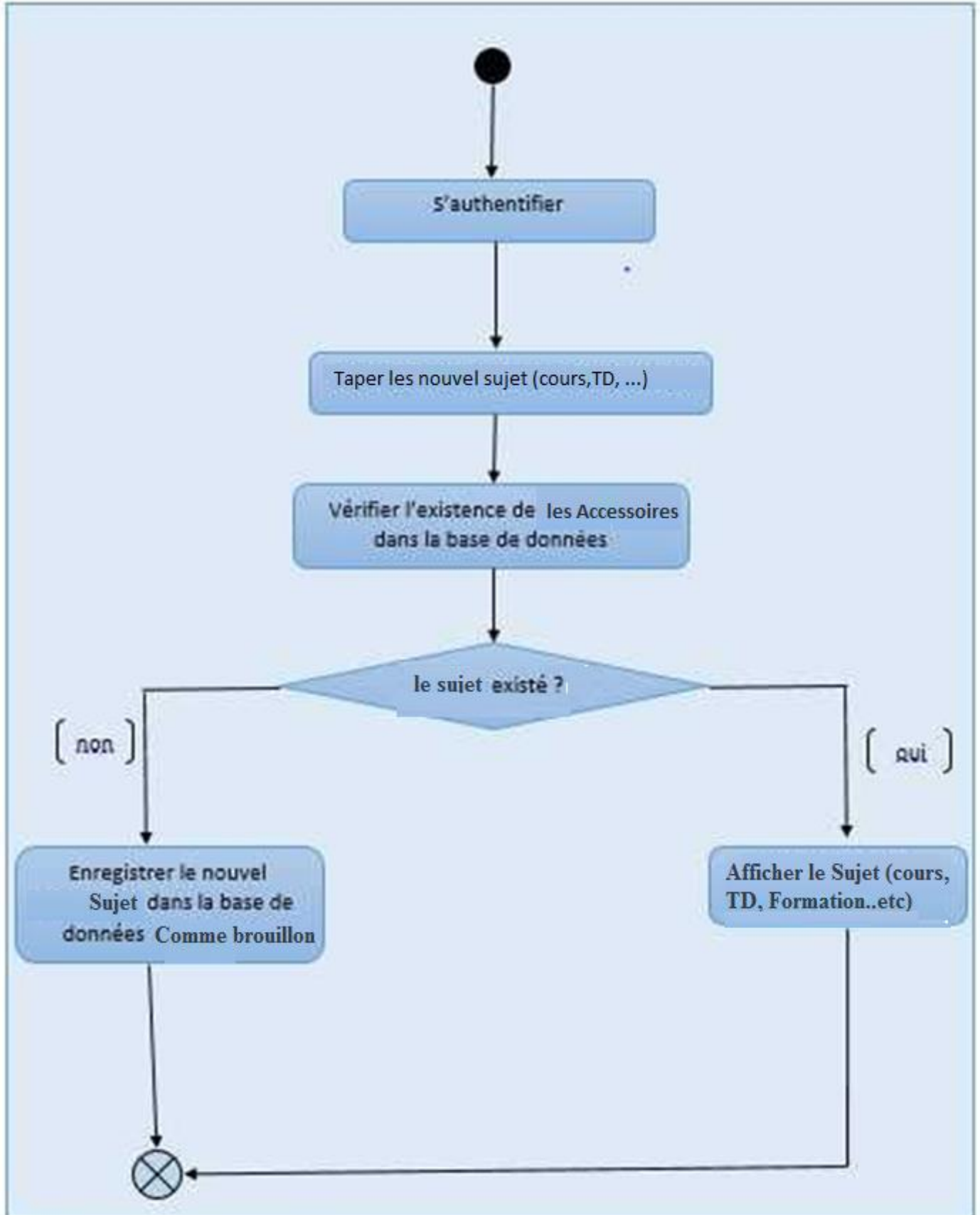
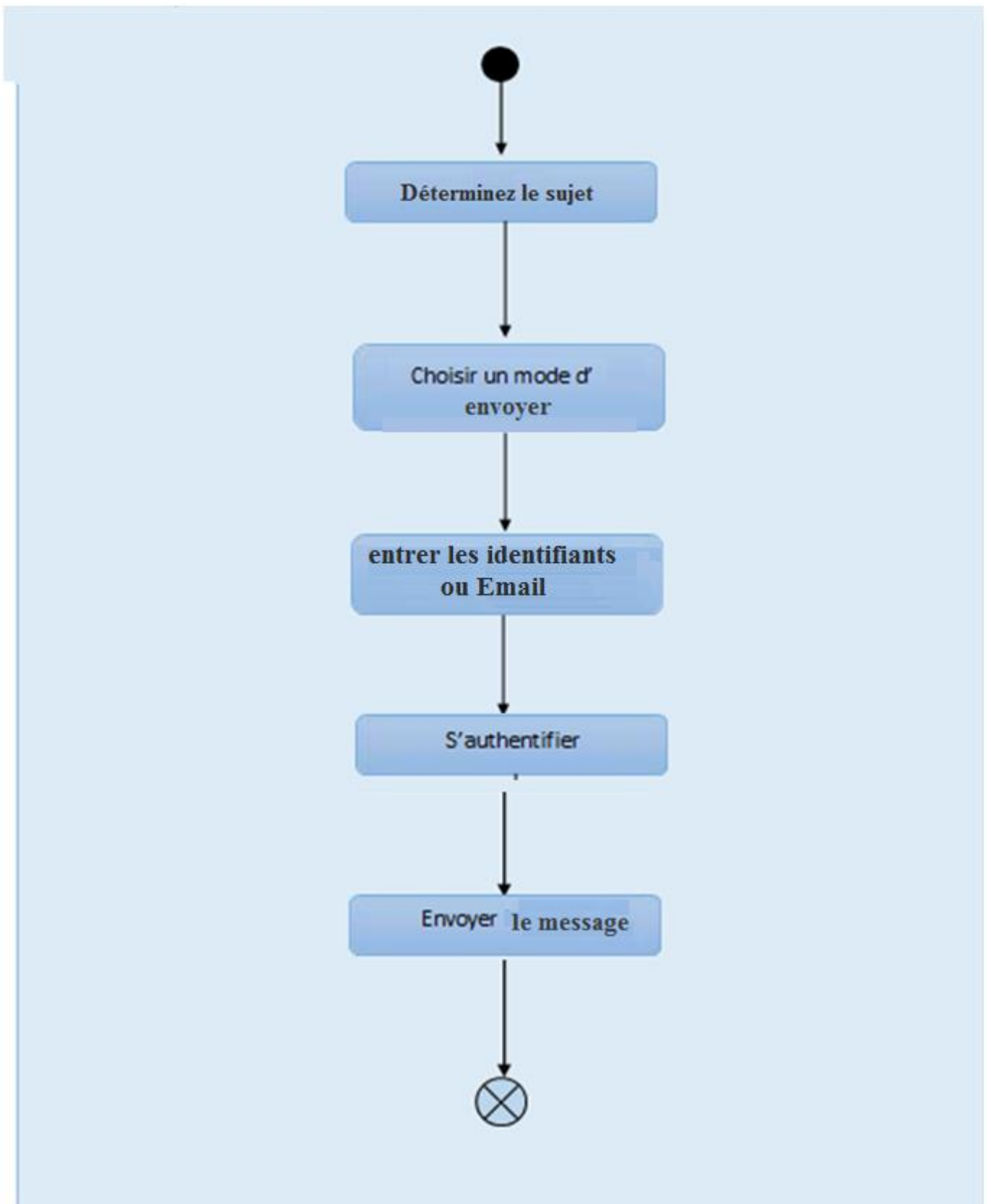


Figure II.03 .Diagramme d'activité de cas ajouter un nouvel sujet

**③ Diagramme d'activité Pour choisir d'un commenter un sujet****Figure II.04** : Diagramme d'activité de cas commencer le cours

❖ Diagramme de sequence:

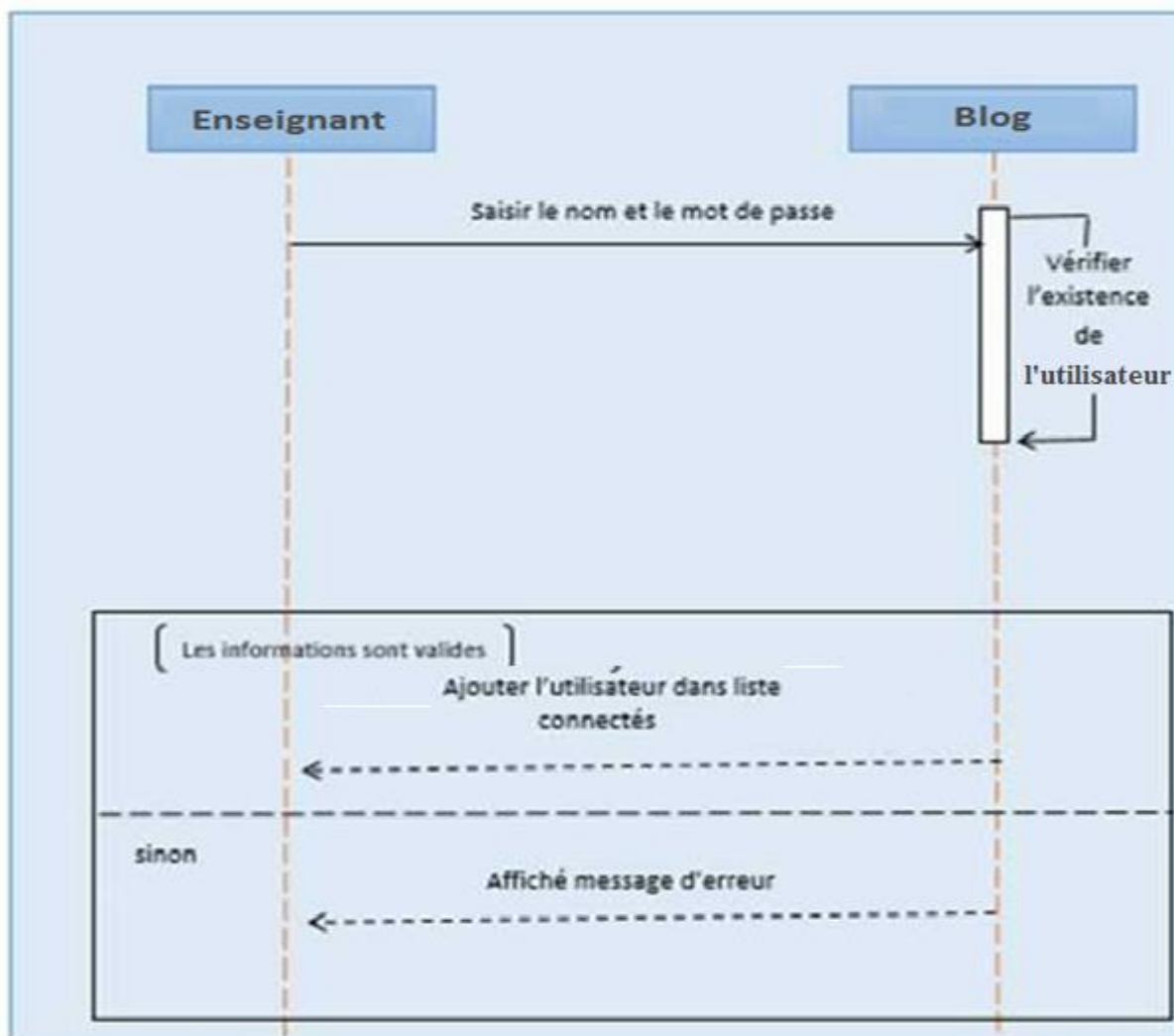
## ➤ Diagramme de séquence de cas s'authentifier

**Acteur :** Enseignant.

**Action réalisé:** authentifier.

**Condition :** l'enseignant doit saisir le nom et le mot de passe.

- le système vérifier l'existence d'un utilisateur (enseignant).
- Si l'utilisateur existe dans la base de données le système autoriser d'accéder l'utilisateur à son compte.
- Si non affiché message d'erreur.



**Figure II.05:** Diagramme de séquence de cas s'authentifier

❖ Diagramme de séquence d'ajoute nouvel sujet

Acteur : Enseignant

Action réalisé: Lancer une nouvel sujet

Condition : l'enseignant se connecte au blog .

- système vérifier l'existence de l'enseignant.
- Si l'enseignant existe dans la base saisie nouvel sujet
- l'enseignant n'existe pas dans la base de données donc affiché message d'erreur.

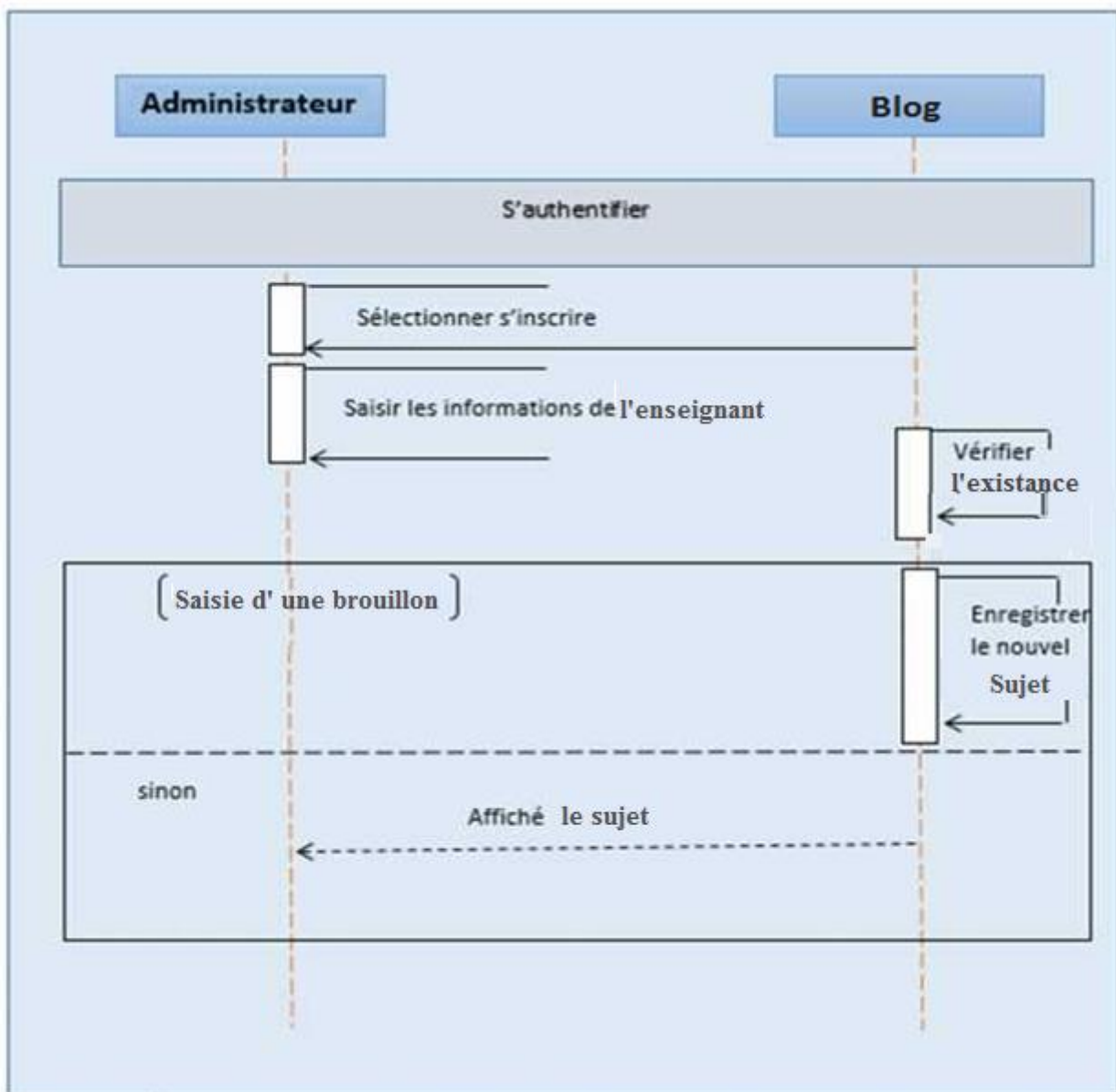


Figure II.06: Diagramme de séquence de cas d'ajoute nouvel sujet

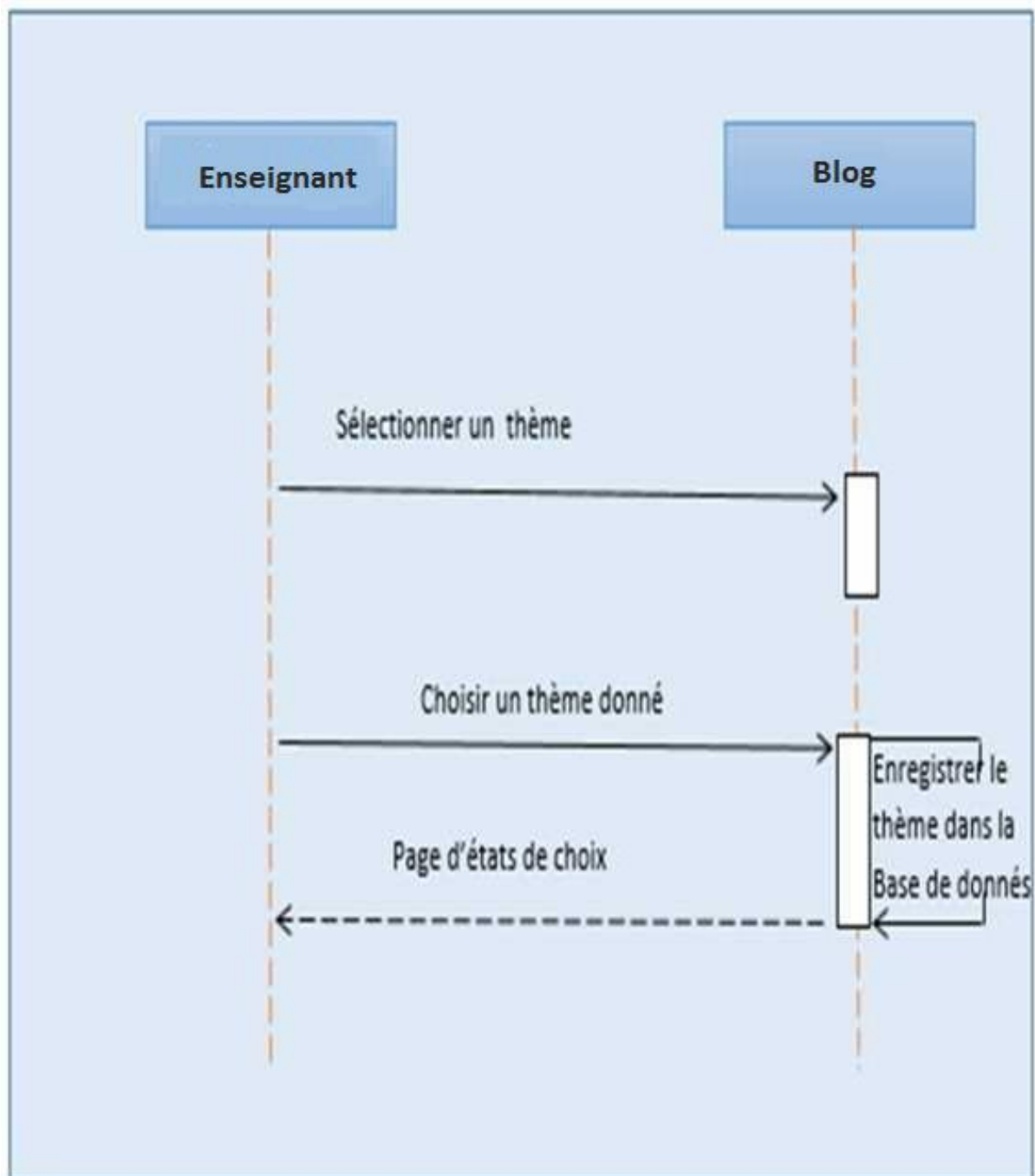
❖ **Diagramme de séquence de choisir un thème**

**Acteur :** Enseignant.

**Action réalisé:** choisir un thème (domaine) d'Enseignement.

**Condition :** l'Enseignant sélectionner le thème.

- le système enregistrer le choix et affiché à l'Enseignant la page de cours.



**Figure II.07: Diagramme de séquence de cas choisir un thème**

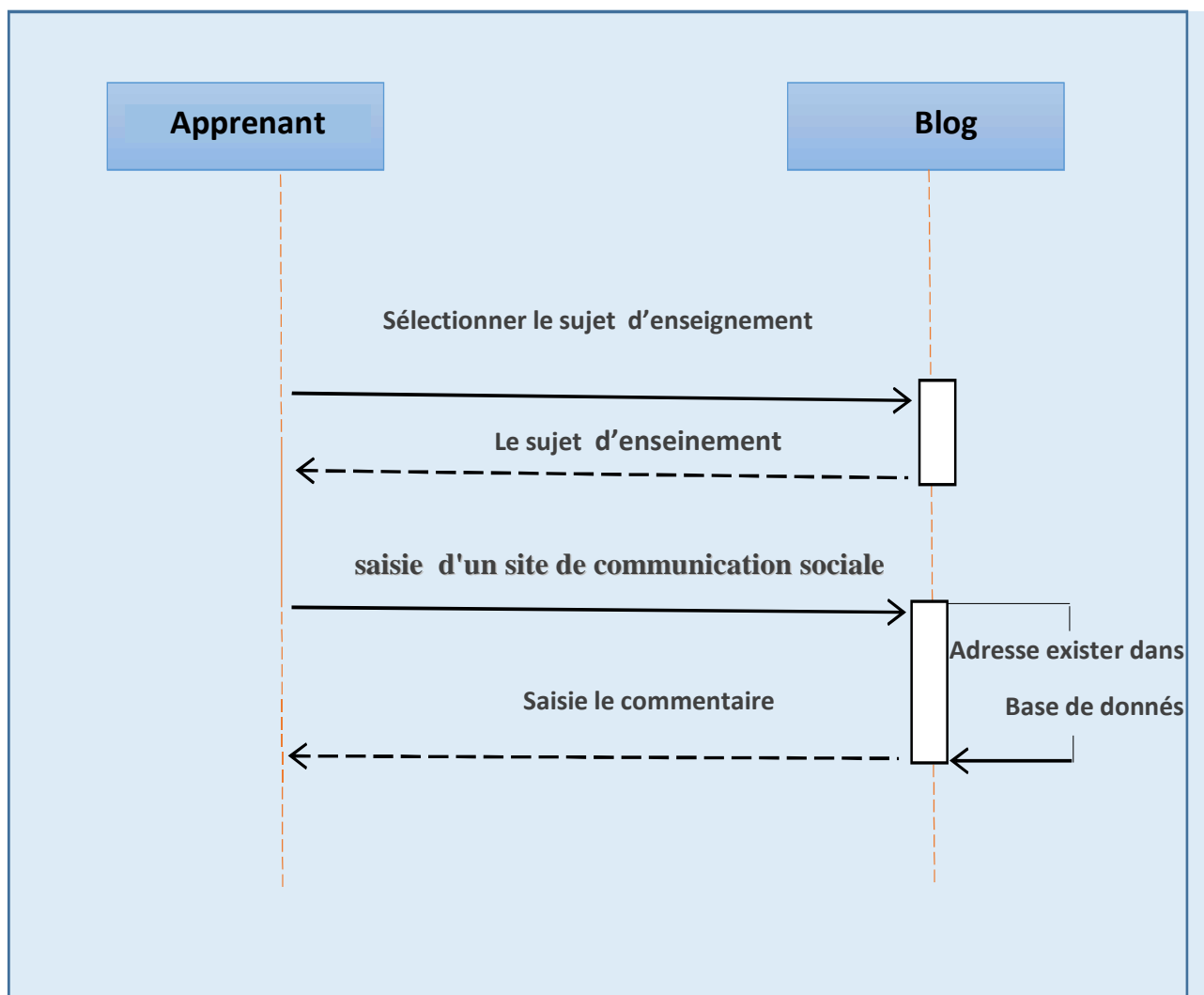
## ❖ Diagramme de séquence pour d'ajout d'une commentaire

**Acteur :** Apprenant.

**Action réalisé:** d'ajout d'un commentaire d'enseignement.

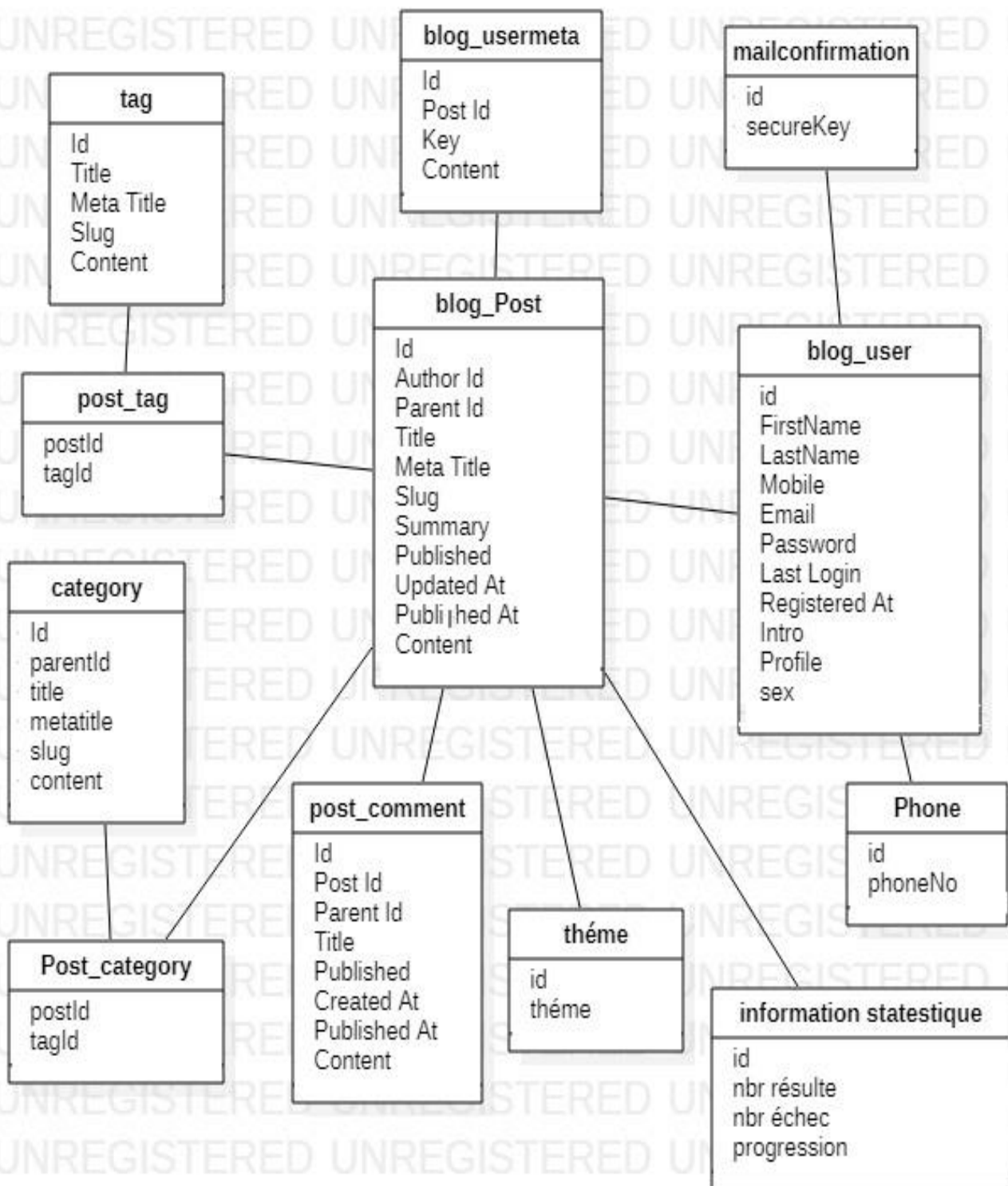
**Condition :** l'apprenant sélectionner sur le sujet d'enseignement

- le système retourner le sujet d'enseignement
- L'apprenant saisie d'un site de communication sociale ( email , facebook ...).
- Le système enregistrer dans la base de données le commentaire.



**Figure II.08: Diagramme de séquence pour d'ajout d'une commentaire**

**4. Les tables principales de la base de données:**



**Figure II.09: Schéma des tables principales de la base de données Blog Personnel**

## 5. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté les besoins de métiers et l'analyse des besoins fonctionnelle avec les diagrammes nécessaires à la réalisation de notre Blog, en utilisant le langage UML qui nous a permis de définir toutes les concepts participants à la dernière phase de réalisation de ce travail, la deuxième présentée la phase implémentation de Blog personnel, dans le chapitre suivant, nous allons présenter notre implémentation sur une étude de cas concrète.

# *CHAPITRE 3*

---

## **Implémentation**

## **1.Introduction**

Dans ce chapitre nous allons développer un blog personnel pour un enseignant en ligne, pour cela nous allons décrire les logiciels et les langages de programmation utilisés, qui nous ont permis la réalisation de ce travail et qu'on a utilisé et on évoquera le système d'exploitions, ainsi nous présenterons quelques exemples des interfaces représentant la plateforme qui ont été réalisées.

## **2. Environnement de développement**

Dans cette partie nous allons présenter chacun des logiciels de programmation, langage de programmation, logiciel de traitement d'image qu'on a utilisé le système d'exploitions.

### **2.1. Le système d'exploitation :**

L'environnement de base pour ce travail est le système d'exploitation Windows 10.0.1, pour obtenir des performances de façon plus facile, et il est lié à la machine.



Donc Windows 10.0.1, fournit un travail plus efficace, qui offre la fiabilité et l'efficacité. Dans cette partie on va donner quelque définition sur les langages de programmations qu'on va utiliser pour la réalisation de notre travail qui sont les suivant :

### **2.2. Microsoft Visual Studio**



est une suite de logiciels de développement pour Windows et mac OS conçue par Microsoft. La dernière version s'appelle Visual Studio 2019. Visual Studio est un ensemble complet d'outils de développement permettant de générer des applications web ASP.NET, des services web XML, des applications bureautiques et des applications mobiles. Visual Basic, Visual C++, Visual C# utilisent tous le même environnement de développement intégré (IDE), qui leur permet de partager des outils et facilite la création de solutions faisant appel

à plusieurs langages. Par ailleurs, ces langages permettent de mieux tirer parti des fonctionnalités du framework .NET, qui fournit un accès à des technologies clés simplifiant le développement d'applications web ASP et de services web XML grâce à Visual Web Developer.

Durant sa conférence Connect() 2016, Microsoft a annoncé le portage de Visual Studio sur mac OS, le système d'exploitation d'Apple.<sup>(1)</sup>

### **2.3. Langage de Programmation C# :**

C# ( C sharp en anglais) est un langage de programmation orientée objet, fortement typé, dérivé de C et de C++, ressemblant au langage Java. Il est utilisé pour développer des applications web, ainsi que des applications de bureau, des services web, des commandes, des widgets ou des bibliothèques de classes.. En C#, une application est un lot de classes où une des classes comporte une méthode Main, comme cela se fait en Java.



C# est destiné à développer sur la plateforme .NET, une pile technologique créée par Microsoft pour succéder à COM. Les exécutables en C# sont subdivisés en assemblies, en name spaces, en classes et en membres de classe. Un assembly est la forme compilée, qui peut être un programme (un exécutable) ou une bibliothèque de classes (une dll). Un assembly contient le code exécutable en MSIL, ainsi que les symboles. Le code MSIL est traduit en langage machine au moment de l'exécution par la fonction just-in time de la plateforme .NET.

### **2.4 Technologies Web (web Tech) Aspnet Core:**

**ASP.NET Core :** est un Framework Web gratuit et open-source, développé par Microsoft et la communauté. Il est plus performant qu'ASP.NET. C'est un Framework modulaire qui fonctionne à la fois avec le Framework .NET, sous Windows et .NET Core en multiplate-forme. Cependant la prochaine version ASP.NET Core



<sup>(1)</sup> [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Microsoft\\_Visual\\_Studio&veaction=edit&section=0](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Microsoft_Visual_Studio&veaction=edit&section=0)

fonctionnera uniquement avec .NET Core abandonnant le support du Framework .NET.

Le framework est une réécriture complète qui unit ASP.NET MVC et ASP.NET API Web en un seul modèle de programmation.

Bien qu'il s'agisse d'un nouveau Framework, reposant sur une nouvelle pile Web, il présente un degré élevé de compatibilité avec ASP.NET MVC. Les applications ASP.NET Core prennent en charge les versions côte à côte dans lesquelles différentes applications s'exécutant sur le même ordinateur peuvent cibler différentes versions d'ASP.NET Core. Cela n'est pas possible avec les versions précédentes d'ASP.NET.

## 2.4. SQLite



**SQLite** Est une bibliothèque écrite en langage C qui propose un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL. SQLite implémente en grande partie le standard SQL-92 et des propriétés ACID.

Contrairement aux serveurs de bases de données traditionnels, comme MySQL ou Postgre SQL, sa particularité est de ne pas reproduire le schéma habituel client-serveur mais d'être directement intégrée aux programmes. L'intégralité de la base de données (déclarations, tables, index et données) est stockée dans un fichier indépendant de la plateforme.

D. Richard Hipp, le créateur de SQLite, a choisi de mettre cette bibliothèque ainsi que son code source dans le domaine public, ce qui permet son utilisation sans restriction aussi bien dans les projets open source que dans les projets propriétaires.

Le créateur ainsi qu'une partie des développeurs principaux de SQLite sont employés par la société américaine Hwaci2.

SQLite est le moteur de base de données le plus utilisé au monde, grâce à son utilisation dans de nombreux logiciels grand public comme Firefox, Skype, Google Gears, dans certains produits d'Apple, d'Adobe et de McAfee et dans les bibliothèques standards de nombreux langages comme PHP ou Python. De par son extrême légèreté (moins de 600 Kio3), il est également très populaire sur les systèmes embarqués, notamment sur la plupart des smartphones et tablettes modernes : les

systèmes d'exploitation mobiles iOS, Android et Symbian l'utilisent comme base de données embarquée.

### **2.5. CSS (Feuilles de style en cascade) :**

Généralement appelées CSS de l'anglais **Cascading Style Sheets**, est un langage de conception simple destiné à simplifier le processus de présentation des pages Web, donc utilisé sur l'internet pour mettre en forme les fichiers HTML ou XML, donc ce code pour gérer le design d'une page web.



forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

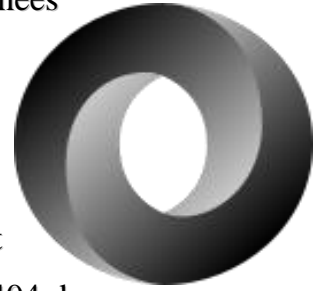
### **2.6. HTML5(HyperText Markup Language 5)**

Est la dernière révision majeure du HTML (format de données conçu pour représenter les pages web). Cette version a été finalisée le 28 octobre 2014. HTML5 spécifie deux syntaxes d'un modèle abstrait défini en termes de DOM : HTML5 et XHTML5. Le langage comprend également une couche application avec de nombreuses API, ainsi qu'un algorithme afin de pouvoir traiter les documents à la syntaxe non conforme. Le travail a été repris par le W3C en mars 2007 après avoir été lancé par le WHATWG. Les deux organisations travaillent en parallèle sur le même document afin de maintenir une version unique de la technologie. Le W3C clôt les ajouts de fonctionnalités le 22 mai 2011, annonçant une finalisation de la spécification en 2014, et encourage les développeurs Web à utiliser HTML 5 dès ce moment. Fin 2016, la version 5.1 est officiellement publiée et présente plusieurs nouveautés qui doivent faciliter le travail des développeurs d'applications Web2.



## 2.7. JSON (JavaScript Object Notation)

JavaScript Object Notation (JSON) est un format de données textuelles dérivé de la notation des objets du langage JavaScript. Il permet de représenter de l'information structurée comme le permet XML par exemple. Créé par Douglas Crockford entre 2002 et 2005, la première norme du JSON est ECMA-404 qui a été publiée en octobre 2003, il est actuellement décrit par les deux normes en concurrence : RFC 8259 de l'IETF et ECMA-404 de l'ECMA.



La dernière version des spécifications du format date de décembre 2017. Des bibliothèques pour le format JSON existent dans la plupart des langages de programmation.<sup>(2)</sup>

---

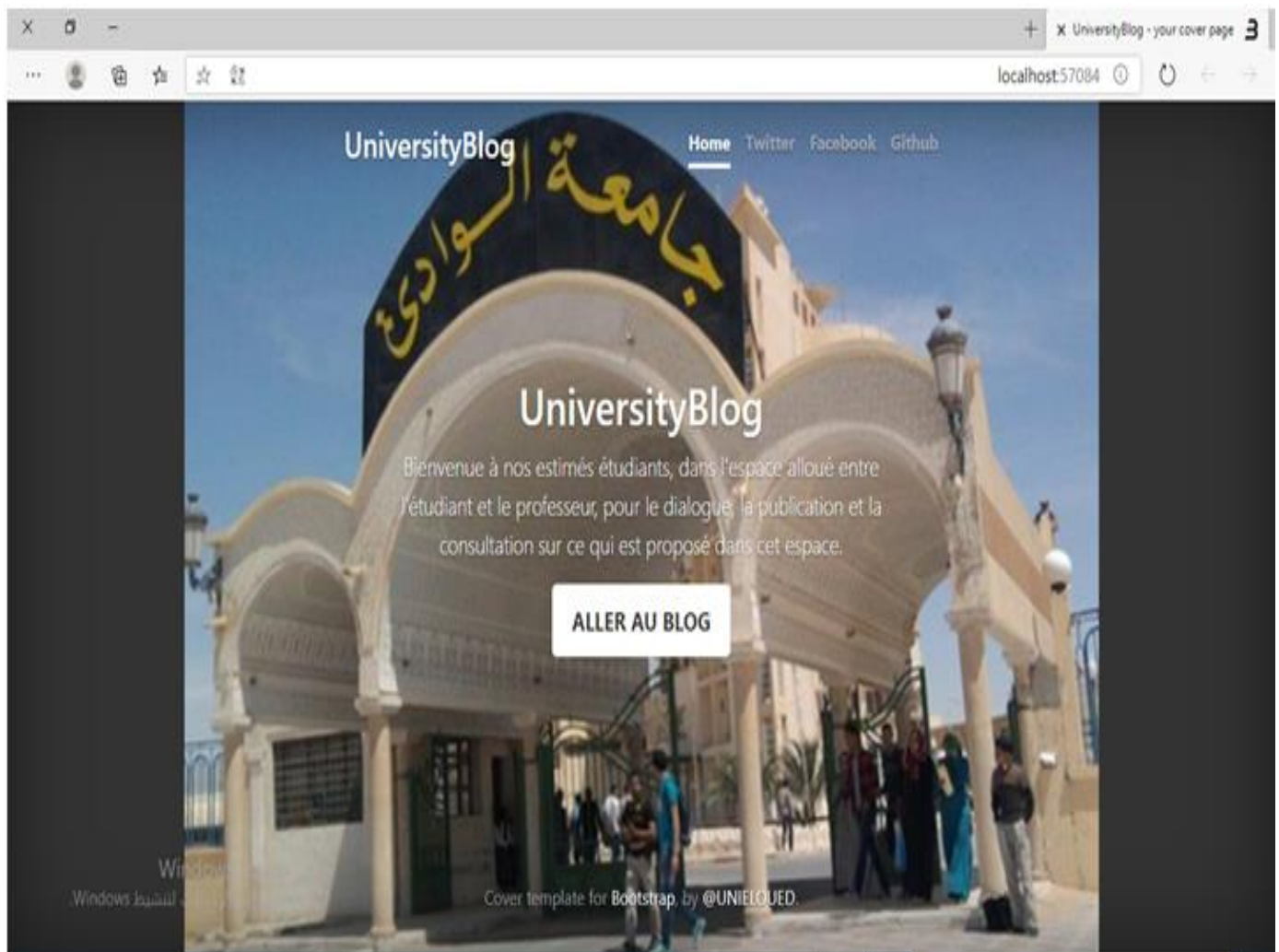
<sup>(2)</sup> [https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation\\_orient%C3%A9e\\_objet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_orient%C3%A9e_objet)

### 3. Présentation de l'application

Lorsque vous démarrez notre application, elle affiche une page d'accueil, et via cette interface A travers cette interface les acteurs peuvent utiliser le blog chacun selon ses droits. Nous donnons une description pour chaque fenêtre ce qui concerne les différentes interfaces que constituent notre Blog personnel.

#### 3.1. l'Interface de Bienvenue :

Et grâce à cette interface qui accueille le visiteur, qui vous permet d'accéder au blog personnel ou simplement de communiquer via les réseaux sociaux.



**Figure III.01 : Interface de bienvenue**

### 3.2. Les principe maquettes IHM :

Dans cette partie nous allons créer une maquette de notre blog, et offre d'accès à différentes interfaces , sur tous les sujets sur notre blog personel.



Figure III.02 : Page d'accueil

### 3.3. S'identifier l'enseignant Blogger :

Si l'enseignant (c'est-à-dire l'enseignant propriétaire du blog) souhaite ajouter un sujet ou une leçon, il doit se connecter. en cliquant sur le lien "Inscription" il trouvera un formulaire à remplir login & password.

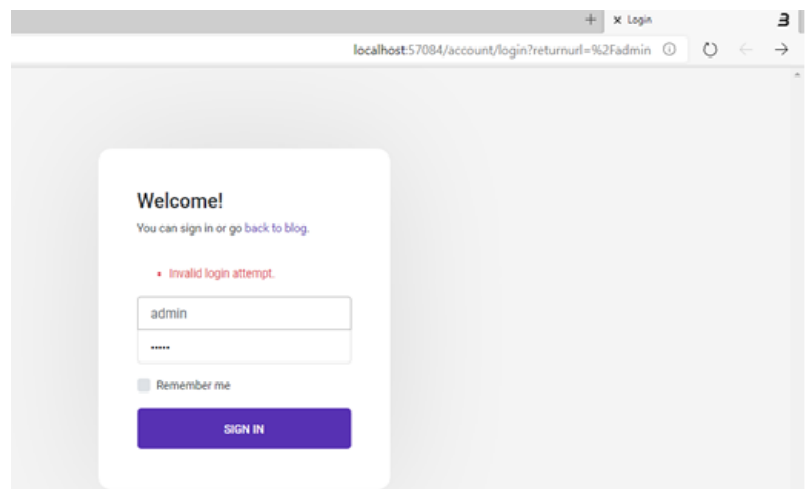
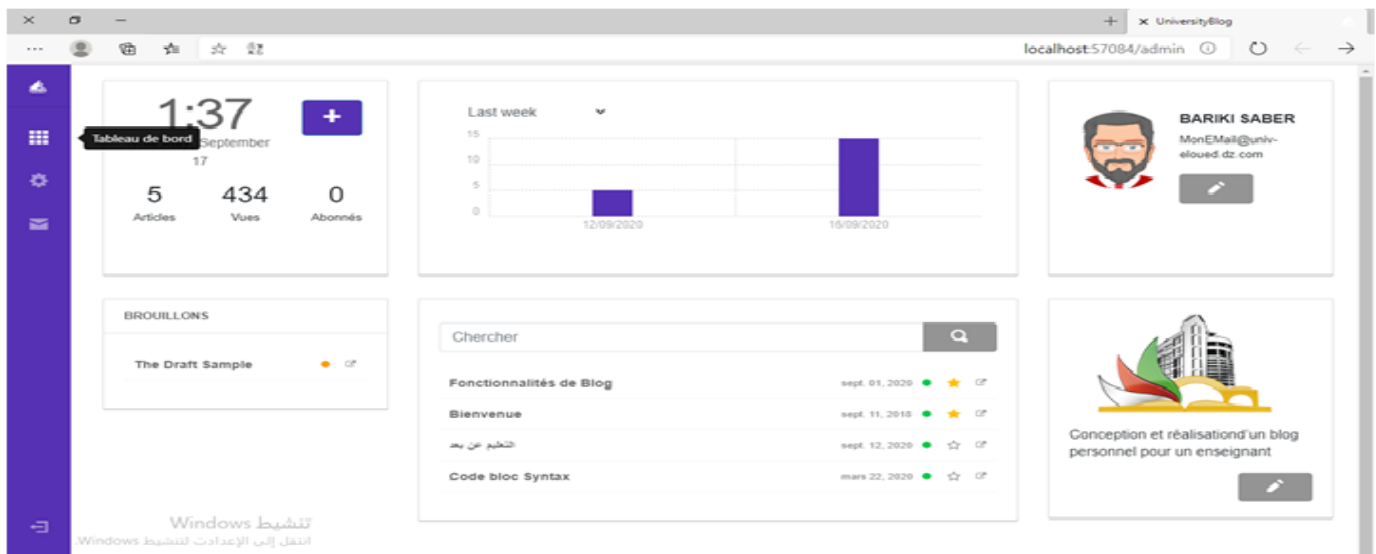


Figure III.03: Page S'identifier

### 3.4. Gestion d'utilisateur pour :

C'est fait par le tableau de bord d'un Blog d'enseignant, grâce à ce panneau de contrôle, vous pouvez effectuer de nombreuses opérations:

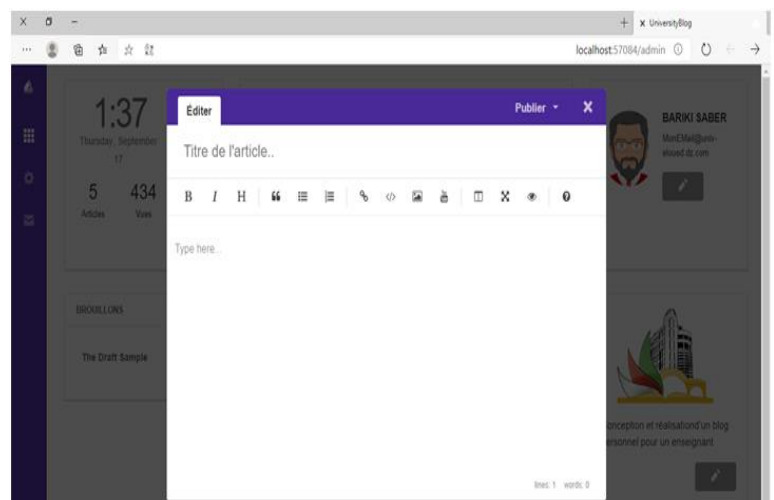
- Ajouter ou supprimer une leçon ou un sujet
- Modification des informations personnelles.
- changer le mot de passe.
- Statistiques du blog (quotidiennes, mensuelles et annuelles).
- Répondre et commenter les préoccupations des étudiant.



**Figure III.04:** Tableau de Bord d'un Blog

#### 3.4.1 Ecrire un article (cours ,leçon)

Ecrire le texte. (il est plus facile d'écrire dans word et de faire un copier/coller dans le cadre de saisie du texte).



**Figure III.05:** Création d'un article

3.4.2 Analyse de blog:

Les paramètres de mesure du succès d'un blog sont essentiels, lorsque celui-ci est professionnel, à l'image d'un blog d'enseignant utilisé en tant qu'outil Tutoriels , Examens par exemple. on cherche à Plus de résonance pour un blog personnel d'enseignant. Avec l'aide de différents outils d'analyse de blog, il est possible de voir quelle est la performance de chaque article ou du site dans son ensemble. Ainsi, grâce à des statistiques quotidiennes, mensuelles ou annuelles

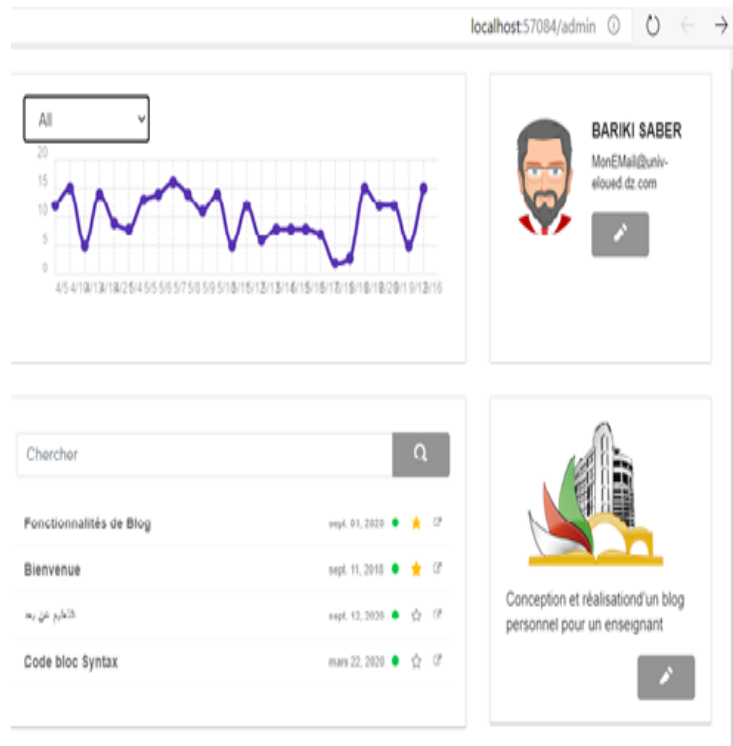


Figure III.06: Statistiques générales

3.4.2 Changer le Mot de Passe d'un blog:

Les mots de passe constituent la première ligne de défense contre l'accès non autorisé à votre Blog et vos informations personnelles. Le plus fort est votre mot de passe, le plus votre ordinateur sera protégé contre les pirates informatiques et les logiciels malveillants. Vous devez maintenir des mots de passe robustes pour tous les comptes sur votre ordinateur ou changer le mot de passe.

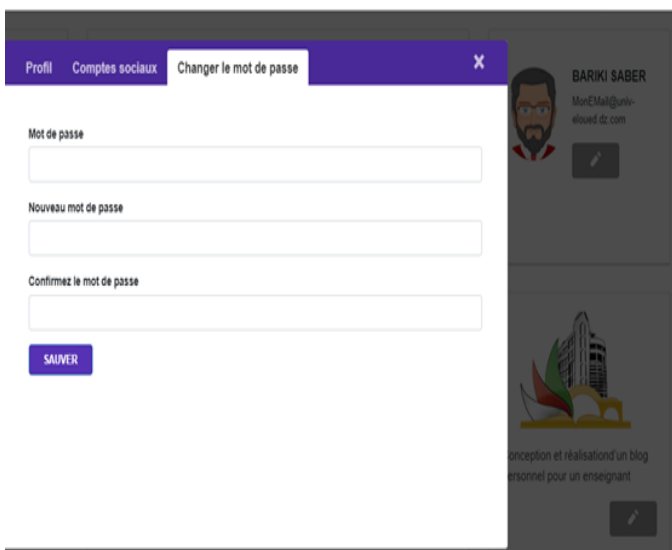


Figure III.07: changer le mot de passe

### 3.5. Les commentaires dans le blog :

toujours les commentaires et qui vous laissent de déclenchent une discussion et soulignent parfaitement le compétence le blogger (enseignant).

Dans nos travaux applicatifs et pour commenter le blog personnel d'un enseignant sur un sujet, le commentateur (étudiant, professeur) doit saisir soit l'adresse e-mail, soit l'adresse de l'un des sites sociaux personnels: Facebook ou Twitter ... etc. Et il exprime son opinion sur le sujet.

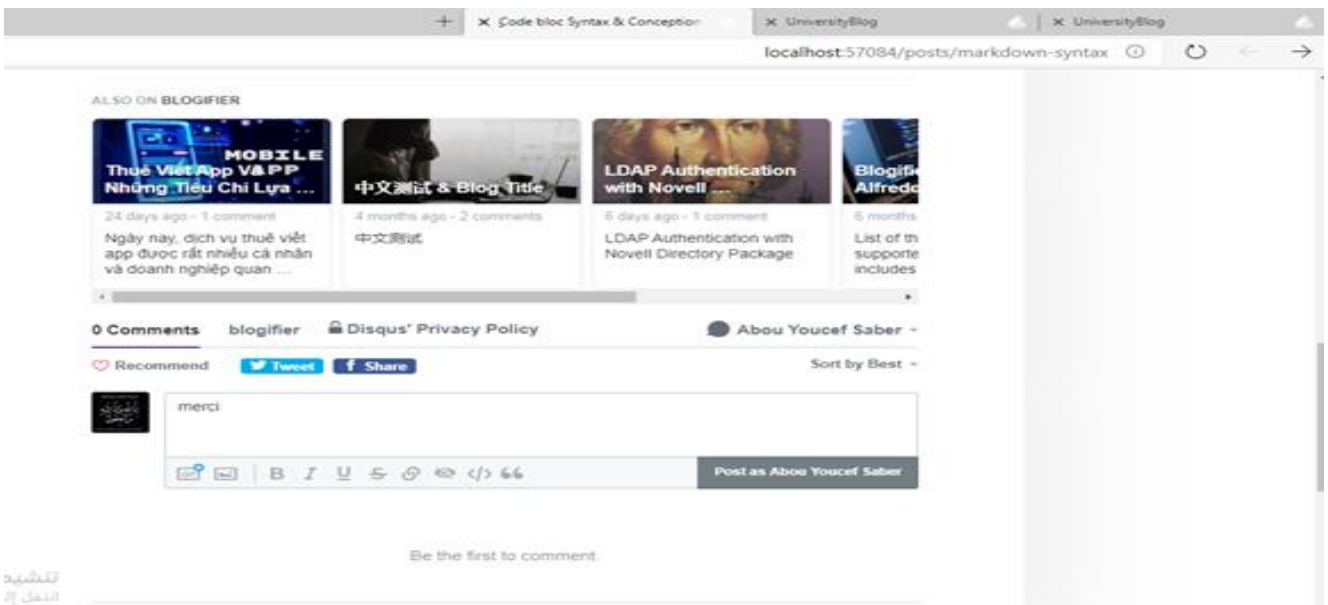


Figure III.08: Créer un commentaire

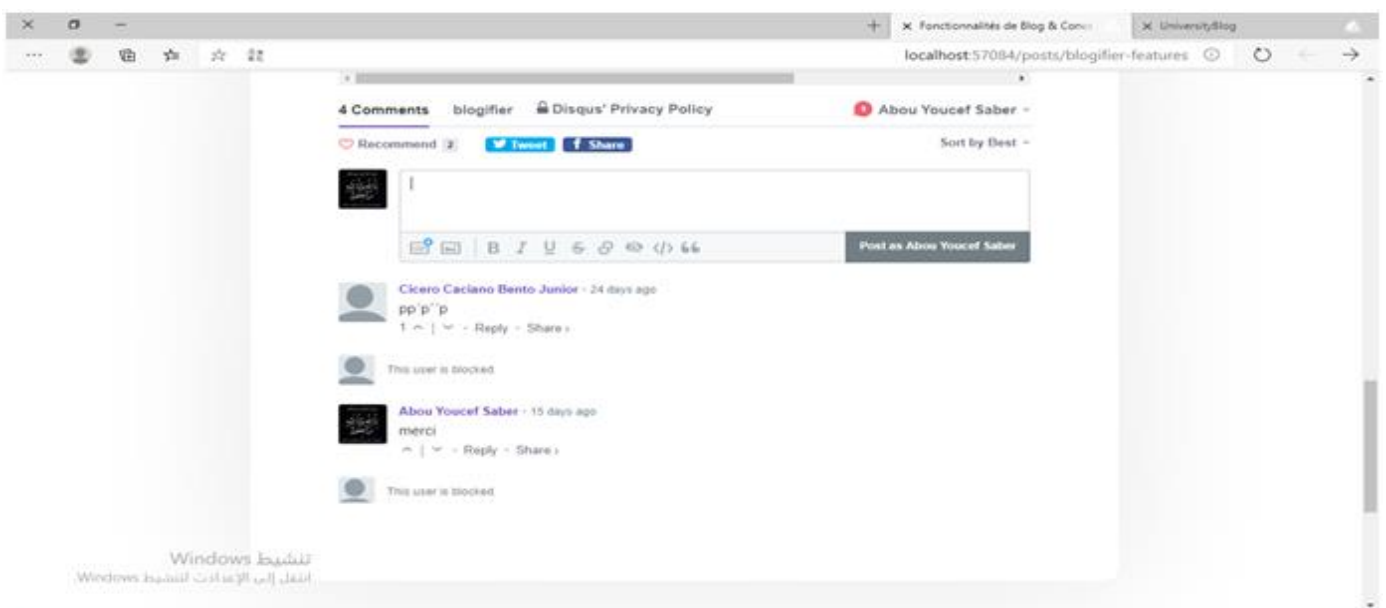


Figure III.09: Les commentaires en général

## 4. Exemple de code source :

```

<PropertyGroup>
  <TargetFramework>netcoreapp3.1</TargetFramework>
  <Version>1.1.4.0</Version>
  <CopyRazorGenerateFilesToPublishDirectory>>true</CopyRazorGenerateFilesToPublishDirectory>
  <TypeScriptCompileBlocked>>true</TypeScriptCompileBlocked>
  <AssemblyName>UniversityBlog</AssemblyName>
</PropertyGroup>

<ItemGroup>
  <PackageReference Include="Askmethat.AspNetCore.JsonLocalizer" Version="2.2.0" />
  <PackageReference Include="BuildBundlerMinifier" Version="3.2.447" />
  <PackageReference Include="BundlerMinifier.Core" Version="3.2.447" />
  <PackageReference Include="Markdig" Version="0.20.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Mvc.Razor.RuntimeCompilation" Version="3.1.3" />
  <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools" Version="3.1.3">
    <PrivateAssets>all</PrivateAssets>
    <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers; buildtransitive</IncludeAssets>
  </PackageReference>
  <PackageReference Include="Microsoft.FeatureManagement" Version="2.0.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.FeatureManagement.AspNetCore" Version="2.0.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.VisualStudio.Web.CodeGeneration.Design" Version="3.1.2" />
  <PackageReference Include="Sotsera.Blazor.Toaster" Version="3.0.0" />
  <PackageReference Include="System.ServiceModel.Syndication" Version="4.7.0" />
  <PackageReference Include="Serilog.Extensions.Logging" Version="3.0.1" />
  <PackageReference Include="Serilog.Sinks.RollingFile" Version="3.3.0" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <Content Include="Blog.db" CopyToPublishDirectory="PreserveNewest" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <Content Update="Resources\localization.json">
    <CopyToOutputDirectory>Always</CopyToOutputDirectory>
  </Content>
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <Folder Include="Logs\" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <ProjectReference Include="..\Blogifier.Core\Blogifier.Core.csproj" />
  <ProjectReference Include="..\Blogifier.Widgets\Blogifier.Widgets.csproj" />
</ItemGroup>

</
Project>

```

```

<Project Sdk="Microsoft.NET.Sdk">
  <PropertyGroup>
    <TargetFramework>netcoreapp3.1</TargetFramework>
    <Version>2.7.4.0</Version>
    <Authors>blogifierdotnet</Authors>
    <Description>Blogifier Core Library provides Database and file I/O support to Blogifier
    projects via common service layer</Description>
    <Copyright>Blogifier.Net</Copyright>
    <PackageLicenseFile>LICENSE</PackageLicenseFile>
    <PackageProjectUrl>http://blogifier.net</PackageProjectUrl>
    <RepositoryUrl>https://github.com/blogifierdotnet/Blogifier.Core</RepositoryUrl>
    <PackageTags>blog,blogifier,asp.net,.net core,blogifier.net,asp.net core</PackageTags>
    <PackageIcon>icon.png</PackageIcon>
  </PropertyGroup>

  <ItemGroup>
    <FrameworkReference Include="Microsoft.AspNetCore.App" />
  </ItemGroup>

  <ItemGroup>
    <PackageReference Include="Askmethat.AspNet.JsonLocalizer" Version="2.2.0" />
    <PackageReference Include="Markdig" Version="0.20.0" />
    <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.WebApi.Client" Version="5.2.7" />
    <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Diagnostics.EntityFrameworkCore"
    Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore"
    Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Mvc.NewtonsoftJson" Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Mvc.Razor.RuntimeCompilation"
    Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Sqlite" Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Sqlite.Core" Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer" Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools" Version="3.1.3">
      <PrivateAssets>all</PrivateAssets>
      <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers;
    buildtransitive</IncludeAssets>
    </PackageReference>
    <PackageReference Include="Microsoft.VisualStudio.Web.CodeGeneration.Design"
    Version="3.1.2" PrivateAssets="All" />
    <PackageReference Include="Microsoft.SyndicationFeed.ReaderWriter" Version="1.0.2" />
    <PackageReference Include="Microsoft.FeatureManagement.AspNetCore" Version="2.0.0" />
    <PackageReference Include="Npgsql.EntityFrameworkCore.PostgreSQL" Version="3.1.3" />
    <PackageReference Include="Pomelo.EntityFrameworkCore.MySql" Version="3.1.1" />
    <PackageReference Include="ReverseMarkdown" Version="3.11.0" />
    <PackageReference Include="SendGrid" Version="9.21.0" />
    <PackageReference Include="System.Drawing.Common" Version="4.7.0" />
    <PackageReference Include="System.Linq.Dynamic.Core" Version="1.0.23" />
  </ItemGroup>
  <ItemGroup>
    <None Include="..\..\LICENSE">
      <Pack>True</Pack>
      <PackagePath></PackagePath>
    </None>
    <None Include="..\Blogifier\icon.png">
      <Pack>True</Pack>
      <PackagePath></PackagePath>
    </None>
  </ItemGroup>
</Project>

```

```
<Project Sdk="Microsoft.NET.Sdk.Web">
```

```

<PropertyGroup>
  <TargetFramework>netcoreapp3.1</TargetFramework>
  <Version>1.1.4.0</Version>

<CopyRazorGenerateFilesToPublishDirectory>true</CopyRazorGenerateFilesToPublishDir
ectory>
  <TypeScriptCompileBlocked>true</TypeScriptCompileBlocked>
  <AssemblyName>UniversityBlog</AssemblyName>
</PropertyGroup>

<ItemGroup>
  <PackageReference Include="Askmethat.AspNet.JsonLocalizer" Version="2.2.0" />
  <PackageReference Include="BuildBundlerMinifier" Version="3.2.447" />
  <PackageReference Include="BundlerMinifier.Core" Version="3.2.447" />
  <PackageReference Include="Markdig" Version="0.20.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Mvc.Razor.RuntimeCompilation"
Version="3.1.3" />
  <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools"
Version="3.1.3">
    <PrivateAssets>all</PrivateAssets>
    <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers;
buildtransitive</IncludeAssets>
  </PackageReference>
  <PackageReference Include="Microsoft.FeatureManagement" Version="2.0.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.FeatureManagement.AspNetCore"
Version="2.0.0" />
  <PackageReference Include="Microsoft.VisualStudio.Web.CodeGeneration.Design"
Version="3.1.2" />
  <PackageReference Include="Sotsera.Blazor.Toaster" Version="3.0.0" />
  <PackageReference Include="System.ServiceModel.Syndication" Version="4.7.0" />
  <PackageReference Include="Serilog.Extensions.Logging" Version="3.0.1" />
  <PackageReference Include="Serilog.Sinks.RollingFile" Version="3.3.0" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <Content Include="Blog.db" CopyToPublishDirectory="PreserveNewest" />
</ItemGroup>

<ItemGroup>
  <Content Update="Resources\localization.json">
    <CopyToOutputDirectory>Always</CopyToOutputDirectory>
  </Content>
</ItemGroup>
<ItemGroup>
  <Folder Include="Logs\" />
</ItemGroup>
<ItemGroup>
  <ProjectReference Include="..\Blogifier.Core\Blogifier.Core.csproj" />
  <ProjectReference Include="..\Blogifier.Widgets\Blogifier.Widgets.csproj" />
</ItemGroup>
</Project>

```

## **5. Conclusion :**

La première partie de ce dernier chapitre a été concrétisée par la présentation des différents outils utilisés pour la réalisation de notre projet, nous avons décrit brièvement le processus de réalisation de notre application en spécifiant l'environnement de développement, l'implémentation de la base des données et la démarche suivie pour la réalisation. En effet, nous avons achevé l'implémentation et les tests de tous les cas d'utilisation, tout en respectant la conception élaborée avec des exemples de code en utilisant des logiciels adéquats et des exemples d'interfaces plus important.

## Conclusion générale

Le but de notre projet était de créer un blog personnel pour un enseignant, qui lui permet de communiquer avec les étudiants en dehors des heures de cours. L'une de ses meilleures fonctionnalités pour les étudiants est qu'elle leur permet d'y accéder, que ce soit de la maison, de l'école, de la bibliothèque ou même de n'importe où ailleurs.

Bien que les étudiants ont la possibilité de télécharger les supports de cours, TDs et TPs, le blog d'un enseignant leur offre d'autres avantages tels que les moyens de communiquer leurs pensées et de discuter leurs opinions sur ce qu'ils apprennent avec leur enseignant à distance, où tous les étudiants peuvent le voir.

Après beaucoup d'efforts, nous avons pu créer un blog pour un enseignant et nous pensons qu'il sera très encourageant pour les enseignants de l'utiliser avec leurs étudiants.