الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي
كلية العلوم الدقيقة
قسم الإعلام الآلي

تصميم وإنجاز موقع ويب الكتروني لمخابر البحث بكلية العلوم الدقيق

مذكرة مقدمة ضمن طلبات نيل شهادة الليسانس

في الاعلام الالي

تخصص: نظم المعلومات

إعداد الطلبة:
* علي زكور فرحات
* عمان صلاح الدين
* مومن مسعود سالم

تحت اشراف :
* د. بن علي عبد الكامل

السنة الجامعية: 202/2020

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي

كلية العلوم الدقيقة

قسم الإعلام الآلي

تصميم وإنجاز موقع ويب الكتروني لمخابر البحث بكلية العلوم الدقيق

مذكرة مقدمة ضمن طلبات نيل شهادة الليسانس

في الاعلام الالي

تخصص: نظم المعلومات

إعداد الطلبة:

* علي زكور فرحات
* عمان صلاح الدين
* مومن مسعود سالم

تحت اشراف :

* د. بن علي عبد الكامل

السنة الجامعية: 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

إلى حبيبتي التي أفضلها عن نفسي، فهي التي ضحت من أجلي، والتي لم أراها يومًا ما تدخر جهدًا في سبيل إسعادي دائما وأبدًا، إليك وحدك أمي الحبيبة.

دائمًا ما نسير في دروب الحياة، ويبقى معنا من يسيطر على أذهاننا في كل طريق نسلكه، فلك أنت يا صاحب الوجه الطيب والأفعال الحسنة، فلم أراك تبخل عليا بأي شيء طيلة حياتي، إنه أنت والدي العزيز.

إليكم أصدقائي الأعزاء، ولكم جميعًا يا من ساعدوني وكانوا دائمًا بجانبي من أجل مساعدتي بكل ما يملكون من جهد ووقت.

فها أنا اليوم أقدم لكم بحثي هذا وأتمنى من الله أن ينال إعجابكم جميعًا.

*صلاح *_* علي *_* سالم*

شكر وعرفان

بدأنا أخذ العلم على يد الكثير قاسينا الصعاب في تحصيل كل معلومة واليوم هاهنا

نطوي دفتر السهر والتعب دام سنين في بحثنا المتواضع.

نهدي عملنا هذا الى كل من أخذ بأيدينا الى تعلم لغة الضاد لكم منا أسمى عبارات الود

والحب والتقدير على ما قدمتموه راجين لكم دوام الصحة والعافية لدعمنا أكثر في مجالات

لاحقة.

الملخص

الهدف من مشروع التخرج، الوارد في هذا التقرير هو تصميم وتنفيذ بسيط ومحسن لإدارة مخابر البحث بكلية العلوم الدقيقة وقد أجريت عملية الإنجاز من خلال ثلاثة مراحل وهي:

أولا حصلنا على المعلومات والمهام المختلفة للخدمة من مخابر البحث بكليتنا، ثم المرحلة الثانية المتمثلة في النمذجة والتي قمنا فيها بوصف بأجزاء ومكونات الموقع باللغة الموحدة للنمذجة UML، أما المرحلة الأخيرة اعتمدنا في تطوير هذا الموقع على العديد من التقنيات:

- قواعد بيانات MYSQL لتخزين البيانات
- لغة ال PHP للتعامل مع قواعد بيانات / BOOTSTAP / JQUERY / JQUERY UI لإنشاء واجهة تفاعلية حديثة.

Résume

L'objectif de notre projet de fin d'étude est de développer un site web pour les laboratoires de recherche au niveau de la faculté des sciences exactes. Les étapes de réalisation se divisent en trois phases principales :

Tout d'abord, nous avons collecté les informations nécessaires et les différentes structures et éléments depuis les canevas de proposition de création de laboratoires. La deuxième phase est la modélisation, dans laquelle nous avons décrit les composants et les états des utilisateurs de site par le langage unifié de modélisation UML. La dernière étape est l'étape de développement de site web. Pour réaliser cette phase on a utilisé plusieurs outils, comme :

a. Langage PHP pour traiter base de données /PHP PDO.
b. My SQL pour créer et stoker la base des données.
c. BOOTSTAP / JQUERY / JQUERY UI framworks pour créer une interface moderne.

الكلمات المفتاحية

المخبر ,الباحث ,اعلام الي ,المسؤول ,admin ,الزائر.

الفهارس

فهرس المحتويات

العنوان	رقم الصفحة
إهداء	–
شكر وعرفان	–
ملخص	–
فهرس المحتويات	–
فهرس الأشكال والصور	–
مقدمة	03
الفصل الاول: تقديم المشروع	
تمهيد	06
أولا: تعريف الويب	07
ثانيا: مراحل تطور الويب	08
ثالثا: التعريف بالموقع LIAP	09
رابعا: مراحل إنشاء موقع LIAP	10
خامسا: مزايا موقع LIAP	11

الفصل الثاني: التحليل والتصميم	
تمهيد	
أولا: عرض UML	13

1. لغة النمذجة UML	13
2. المخططات المستعملة	14
ثانيا: تحليل	15
1. الجهات الفاعلة	15
2. تحديد المهام	16
3. طريقة عمل الموقع	17
ثالثا: المخططات المستعمل	18
1. مخطط استخدام حالات	19
2. مخططات النشاط	19
3. مخططات التتابع	20

الفصل الثالث: الانجاز والتنفيذ

تمهيد	30
أولا: لغات التنفيذ المستخدمة	30
1. MySQL	30
2. PHP	31
ثانيا: أدوات التطوير	31
1. **BOOSTRAP**	31
2. jQuery	32
3. JQuery UI	32
4. XHTML	32
5. Css3	33
ثالثا: واجهات الموقع	34
1. واجهة تسجيل الدخول	34
2. واجهة إضافة أطروحة دكتوراه	35
3. واجهة إضافة باحثين	35

4. واجهة إضافة مواد	36
5. واجهة إضافة فريق	37
6. واجهة إضافة حدث	38
7. واجهة إضافة برنامج	39
8. واجهة إضافة منشور	40
9. واجهة عرض احداث	41
10. واجهة عرض حدث	42
11. واجهة عرض اخبار	42
12. واجهة عرض خبر	43
13. واجهة عرض اطروحات	43
14. واجهة عرض أطروحة	44
15. واجهة عرض باحثين	45
16. واجهة عرض منشورات	45
17. واجهة عرض منشور	46
18. واجهة عرض برنامج	47
الفصل الرابع: الخاتمة	
المراجع	

فهرس الأشكال والصور

الرقم	عنوان الأشكال أو الصورة	رقم الصفحة
-	مخطط الحالات	18
02	مخطط التسجيل الدخول	19
03	مخطط النشاط لتسجيل الدخول	19
04	مخطط التتابع لتسجيل الدخول	20
05	مخطط الحالة للموافقة على إضافة مستخدم	20
06	مخطط النشاط للموافقة على إضافة مستخدم	21
07	مخطط التتابع للموافقة على إضافة مستخدم	21
08	مخطط الحالة لتغيير معلومات مستخدم	22
09	مخطط النشاط لتغيير معلومات مستخدم	22
10	مخطط التتابع لتغيير معلومات مستخدم	23
11	مخطط الحالة لإضافة مستخدم	23
12	مخطط النشاط لإضافة مستخدم	24
13	مخطط التتابع لإضافة مستخدم	24
14	مخطط الحالة لحذف مستخدم	25
15	مخطط النشاط لحذف مستخدم	25

16	مخطط التتابع لحذف مستخدم	26
17	مخطط الحالة لتسيير مستخدم	26
18	مخطط النشاط لتسيير مستخدم	27
19	مخطط التتابع لتسيير مستخدم	27
20	مخطط diagramme de class	28
21	النموذج العلائقي لقاعدة البيانات	28

المقدمة

المقدمة:

الإنترنت هي شبكة اتصالات إلكترونية تربط بين شبكات الكمبيوتر، ومرافق الحاسوب التنظيمية ويتم استخدامه حول العالم، وهي شبكة عامة تربط بين ملايين الحواسيب حول العالم، وتتكون من ملايين الشبكات المنزلية، والأكاديمية، والتجارية والحكومية الصغيرة.

وكما يدل اسمها فإن شبكة إنترنت هي شبكة ما بين عدة شبكات تدار كل منها بمعزل عن الأخريات بشكل غير مركزي ولا تعتمد أيا منها في تشغيلها على الأخريات، كما قد تستخدم في كل منها داخليا تقنيات حاسوبية وشبكية مختلفة، وما يجمع بينها هو أن هذه الشبكات تتصل فيما بينها عن طريق بوابات تربطها ببروتوكول مشترك قياسي هو بروتوكول إنترنت.

ومع هذا ففي العصر الحالي تستخدم الغالبية العظمى من الشبكات المكونة لإنترنت بروتوكول إنترنت داخليا، وذلك بسبب ميزات تقنية فيه وبسبب الخبرة المتراكمة في تشغيله وصيانته، وكذلك بسبب شيوع العتاد وأنظمة التشغيل الذي تطبق هذا البروتوكول وتدعمه مبدئيا.

ونظرا لمواكبة العصر لخدمات الانترنت أصبح لزاما استخدامها في مجالات البحث،

حيث دخلت في كل ميادين الحياة منها البحث العلمي وكل ما يخص المخابر حيث سنتطرق اليه في هذا المشروع الى دور الانترنت في سهولة التعامل مع المخبر والوصول الى كل ما هو يخص المخبر من اساتذة واطروحات دكتوراه ومواد مدرسة واخبار ...

حيث تناولنا في الفصل الأول تعرف الويب بالإضافة إلى تعريف موجز لموقع "LIAP" وشرح مراحل إنجازه وأهم مزاياه.

أما الفصل الثاني فكان به تعريف لغات النمذجة والمخططات (مخطط حالة الاستخدام، مخطط التسلسل ... الخ)

وفي آخر فصل، فتطرقنا فيه إلى مراحل الإنجاز والتنفيذ من حيث أدوات التطوير ولغات التنفيذ المستخدمة وواجهات الموقع

الإشكالية:

كيفية مساهمة الموقع في تسهيل ومساعدة الزوار للوصول الى كل ما هو يخص المخابر من مواد مدرسة وباحثين واخبار جديدة الاشكالية التالية:

كيف يساهم موقع " LIAP " في مساعدة الزوار في التكيف مع مخابر البحث بكل مافيها من مزايا؟

تقديم المشروع

الفصل الأول: تقديم المشروع

تمهيد

خلال هذا الفصل سنقوم بدراسة أولية للنظام الذي نريد انشاءه قصد جمع أكبر حجم ممكن من المعلومات حول النظام، والتي من خلالها نتوصل إلى بحث دقيق للواقع نفسه، ونستطيع بواسطتها القيام بحل تنظيمي وانشاء تصور مستقبلي للنظام

أولا: تعريف الويب:

الويب أو الشبكة العنكبوتية العالمية، هي نظام يعمل على ترابط المستندات ببعضها البعض أو هو مجموعة من النصوص الفائقة التي تعمل فوق الإنترنت. ويستطيع المستخدم تصفح هذه المستندات باستخدام متصفح ويب، كما يستطيع التنقل بين هذه الصفحات عبر وصلات النص الفائق. وتحوي هذه المستندات على نص صرف، صور ووسائط متعددة.

تم إنشاؤها سنة 1989م، وكان الغرض منها تيسير الاتصال بين المنظمات الأوروبية المجتمعة في سويسرا. والويب نظام للترابط بين النصوص في الشبكة (الانترنت). هذا الترابط المتداخل (Hyperlinking) بين النصوص في الشبكة (الإنترنت) يسمح بالانتقال فيما بين الصفحات باستعمال متصفح إنترنت .

وصفحات الويب من الممكن أن تحتوي على نصوص، وصور ، وأصوات، ومرئيات (فيديو)، وصور متحركة، وبرامج تفاعلية، وغير ذلك. ويقوم بتوفير هذه الصفحات في الشبكة (الإنترنت) مخدم (ويب سيرفر). ويقوم هذا المخدم بإرسال الصفحات، ومحتوياتها بناء على الطلب من متصفح الشبكة.

تعريف متصفح الويب

يعتبر متصفح الويب أو الإنترنت برنامجا موجودا على جهاز الحاسوب الخاص بالمستخدم، يسمح له بالوصول إلى مواقع الويب على الإنترنت، حيث يقوم المتصفح على ترجمة الويب المكتوبة بلغة الحاسوب، وهي لغة ترميز النص التشعبي HTML، حتى يتمكن المستخدم من قراءتها بسهولة

ثانيا: مراحل تطور الويب

الويب 1 او الويب الوصفي: يستخدم HTMLالتي تهتم بشكل النصوص.

–الويب 2 او الويب الدلالي: ويطلق عليه (الويب التفاعلي) يستخدم XMLلتوصيف النصوص بحسب المحتوى الدلالي.

–الويب 3 او الويب الذكي: حيث تعمل محركات البحث كعميل ذكي تتعلم بذاتها تلقائيا من خلال تعامل المستهلك وسلوكياته. ويتحول النص المفرد الى وحدة بإمكانها ان تتفاعل مع بقية النصوص.

Web1.0

بدأت من عام 1994 وتقلصت تدريجيا حتى عام 2001. يقصد بهذه الحقبة الميكانيكية التي تم استخدامها في النشر الإلكتروني، فقد كانت عملية النشر على الشبكة العنكبوتية مقتصرة على من لديهم خبرة في البرمجة وأيضا على المنظمات والشركات. وكان القلة من الأفراد من يقوم بإنشاء صفحة أو موقع له على الويب.

Web2.0

ويب 2.0 هو مصطلح يشير الى مجموعة من التكنولوجيا الجديدة والتطبيقات الشبكية التي ادت الى تغير سلوك الشبكة العالمية والانترنت ، كلمة ويب 2.0 سمعت لأول مرة في دورة نقاش بين شركة اورالي (O'Reilly) الاعلامية المعروفة ، ومجموعة ميديا لايف (medialive) الدولية للتكنولوجيا المعلومات في مؤتمر تطوير الويب الذي عقد في سان فرانسيسكو في اكتوبر 2004 ، الكلمة ذكرها نائب رئيس شركة اورالي (Dale Dougherty) في محاضرة الدورة للتعبير عن مفهوم جيل جديد للأنترنت ، ومنذ ذلك الحين اعتبر كل ما هو جديد وشعبي على الشبكة العالمية جزئا من الويب 2.0 .

قبل ظهور مصطلح الويب 2.0، كان هناك ما يسمى بالويب 1.0 والويب 1.5، الويب 1.0 يتضمن صفحات HTML ثابتة ونادرا ما يتم تحديتها، بعد ذلك جاءت الويب 1.5 وهي عبارة عن " الويب الديناميكية " والتي تكون فيها صفحات شبكة الانترنت تنشأ فورا من محتويات قواعد البيانات باستخدام نظم ادارة المحتويات.

الويب 2.0 هي أكثر من مجرد صفحات ويب ديناميكية، فهي تمثل شبكة اجتماعية وذات اعتمادية أكبر على المستخدمين (وهم مستخدمي خدمات الويب الجديدة المتطورة والتي أنشأها خبراء الشبكة).

Web3.0

تقنية الويب 3.0 الجيل الثالث للويب أحد التقنيات الحديثة في مجال تقنية الويب والمستحدثة في مجال تقنيات التعليم، حيث تعتمد هذه التقنية على الذكاء الصناعي في عمليات التصنيف والبحث وإدارة مواقع الويب، والتي تحول صفحات ومواقع الويب من

مجرد مجموعة صفحات ثابتة أو صفحات ديناميكية تعتمد على اجتماعية المعلومات إلى قواعد بيانات تقوم بفهرسة ما يتم وضعه فيها من بيانات والتوفيق بينها وبين مرادفاتها، ومن ثم إمكانية توزيع تلك المعلومات لاستخدامها في أكثر من سياق.

والويب 3.0 هو مصطلح مستخدم لوصف مستقبل شبكة الويب العالمية، وذلك بعد تقديم " الويب 2.0 " الذي يعبر عن ثورة الويب الحديثة، وأصبح كثير من العاملين في المجال التقني والصناعي يستخدمون مصطلح "الويب 3.0 " ليشيروا إلى الموجة المستقبلية لإبداع الإنترنت، وتختلف الرؤى بشكل متفاوت حول المرحلة التالية من ثورة الويب، حيث يعتقد البعض أن ظهور التقنيات مثل الويب الدلالي (الويب الذي يعتمد على فهم معاني الكلمات) سيغير طريقة استخدام الويب ،وسيؤدي إلى احتمالات جديدة في الذكاء الصناعي، فهو يحاول تحويل دور الآلة من مجرد عارض للمدخلات التي أدخلها المستخدم إلى فهم المعلومات التي أدخلها المستخدم، وبالتالي تكون أكثر إنتاجية، ويعتمد في البحث على اللغة الطبيعية ،والتنقيب عن المعلومات ومرادفاتها، والتعلم الآلي، مستخدما تقنيات الذكاء الاصطناعي، أو الويب الذكي.

ثالثا: التعريف بالموقع LIAP:

من خلال هذا الموقع والذي يعمل على انجاز أعمال علمية ومشاريع بحث تخدم الطلبة والباحثين والأساتذة، مما يسهل عليهم عملية الوصول الى مخابر البحث بكلية العلوم الدقيقة ومعرفة كل ما يخص المخابر من أبحاث وأخبار وغيرها ...

من خلال هذا الموقع يستطيع الباحث:

- إضافة (اخبار، منشورات، أطروحات دكتوراه، برامج، احداث)

كما يستطيع المسؤول:

- إضافة الباحثين الجدد
- إضافة الأعضاء
- إضافة فريق جديد او مواد مدرسة جديدة

رابعا: مراحل إنشاء موقع LIAP

انطلاقا بمرحلة التحليل والتصميم وذلك بإنشاء المخططات التوضيحية باستعمال برنامج StarUML :

- ❖ Class Diagram
- ❖ Activity Diagram
- ❖ Sequence Diagram
- ❖ Use Case Diagram

- ✓ انشاء قاعدة البيانات باستعمال MySQL
- ✓ انجاز الهيكل العام للموقع باستعمال لغة HTML
- ✓ ربط قواعد البيانات مع الموقع PHP
- ✓ اتمام انجاز الهيكل العام بإضافة التعديلات الخارجية والتصميم باستعمال CSS3
- ✓ تدعيم الموقع بالصور
- ✓ تحقيق أمان وتحقق من المعلومات المدخلة

خامسا: مزايا موقع LIAP:

- ❖ تسهيل عملية الوصول الى كل ما يخص المخابر.
- ❖ توفير الجهد والوقت للوصول الى المعلومات.
- ❖ المرونة للوصول الى الدكاترة والبحاث المختصين فالكلية.
- ❖ إعطاء فرصة للجميع لمعرفة كل ما هو جديد حول مخابر الكلية.
- ❖ القدرة على معرفة سيرورة المخابر.

التحليل والتصميم

الفصل الثاني: التحليل والتصميم

تمهيد

نسعى من خلال هذا الفصل إلى الانجاز الجيد للمشروع، لذلك استوجب علينا القيام بنمذجة دقيقة للحصول على التوجيه الجيد عند البرمجة والإنشاء. سنتعرف على جزئيات تصميم المشروع من خلال تحديد أي العناصر الفاعلة في النظام والمتطلبات الوظيفية وسنعتمد على جملة من المخططات أهمها مخططات الحالة والتتابع والفئات والنشاط.

أولا: عرض UML

1. لغة النمذجة UML

UML Unified modeling Language لغة نمذجة موحدة ، هي علامة يمكن استخدامها لنمذجة مشكلة بطريقة قياسية.

ولدت هذه اللغة من مزيج من العديد من الأساليب الموجودة سابقا وأصبحت المرجع من حيث نمذجة الكائنات. والتي تكمن أهميتها فيما يلي:

- ✓ جعل النظام مقروء وتوضيح اغلب المعلومات
- ✓ تجنب الوقوع في اخطاء البرمجية واستغلال الوقت في التطوير.
- ✓ تسهيل امر البرمجة ومعرفة مخرجات التطبيق

2. المخططات المستعملة

- **مخطط حالات الاستخدام** Diagramme de cas d'utilisation وهو وصف لخطوات أو اجراءات بين المستخدم ونظام البرمجيات الذي يقود المستخدم إلى شيء مفيد. يمكن أن يكون المستخدم أو الممثل شخصا أو شيئا أكثر تجريدا مثل نظام برمجة خارجي أو عملية يدوية بحيث تساعد مطوري البرمجيات على تحديد ملامح لتنفيذ وحل الأخطاء بأمان.

- **Diagramme d'activités مخطط النشاط**

هي عبارة عن مخططات تصف سلوك سير العمل للنظام وهذا من خلال إظهار تسلسل الأنشطة التي تم القيام بها.

مخططات النشاط" " Activity diagrams يمكن أن تظهر الأنشطة المشروطة conditionnel أو المتوازية parallèle .

- **Diagramme de séquence مخطط التسلسل**

الرسوم التخطيطية للتسلسل هي التمثيل الرسومي للتفاعلات بين الجهات الفاعلة والنظام حسب الترتيب الزمني في صيغه لغة النمذجة الموحدة

❖ **مخطط الفئات Diagramme de classes**

هو من أحد اهم أنواع مخططات في لغة النمذجة الموحدة(UML) سهل الرسم نسبيا، هو نوع ثابت من هياكل الرسم التي تصف بنية النظام من خلال إظهار طبقات النظام، وخصائصها، والعمليات والعلاقات بين الكائنات

ثانيا: تحليل

1. الجهات الفاعلة

الجهات الفاعلة التي تشارك في هذا النظام هي:

الباحث: ويقوم بإضافة كل من (الاخبار، المنشورات، البرامج، الاحداث، اطروحات الدكتوراه)

المسؤول: هو المتحكم فالموقع حيث يقوم بإضافة الباحثين الجدد والفرق الجديدة والمواد التي يتم تدريسها

2. تحديد المهام:

الباحث:

يتيح الموقع للباحث ما يلي:

- ✓ إضافة الاحداث والاخبار.
- ✓ إضافة منشورات جديدة.
- ✓ إضافة مواضيع اطروحات الدكتوراه.
- ✓ إضافة برامج وأساليب جديدة.

المسؤول:

يتيح الموقع للمسؤول:

- ✓ إضافة الباحثين.
- ✓ إضافة فريق جديد.
- ✓ إضافة المواد المدرسة.

3. طريقة عمل الموقع

المرحلة الاولى: الانضمام للموقع

1 – يقوم الأدميين بإضافة البحاث واعطائهم معلومات الدخول الخاصة بهم

2 – LOGIN

يقوم الزائر بالدخول لصفحة LOGINويقوم بملأ البيانات (البريد الالكتروني، كلمة المرور) فيقوم النظام بإظهار الصفحة الرئيسية الخاصة بالموقع، او في حالة وجود خطأ في ملأ البيانات يرسل النظام رسالة بوجود خطأ (ERROR).

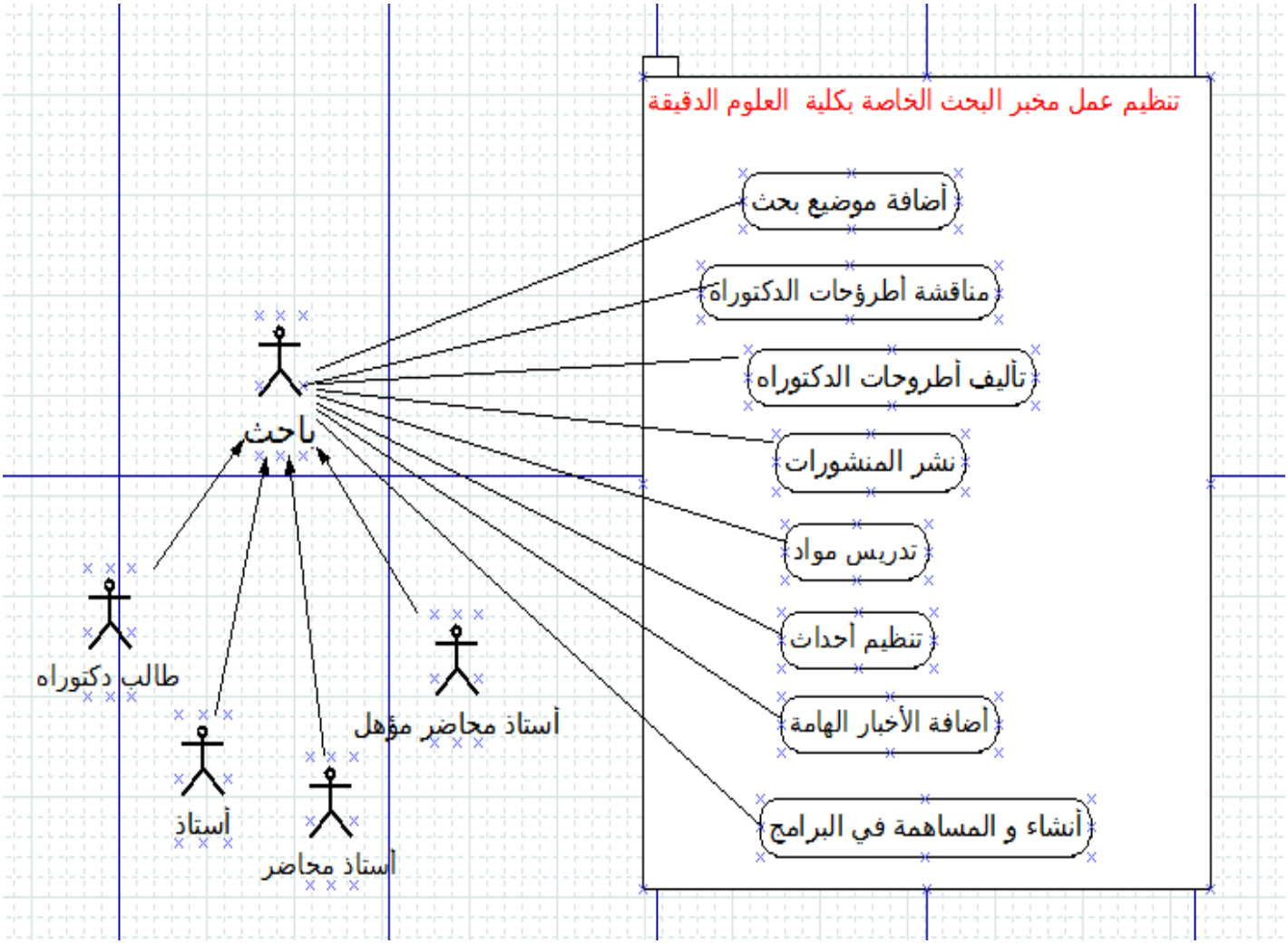
المرحلة الثانية: الاطلاع او الاضافات

في هذه المرحلة يقوم الزائر بعد تسجيل الدخول بالذهاب لخانة الاطلاع اما ان يطلع على المذكرات او كل ما يفيده في هذا الموقع او الإضافات التي يعملها البحاث الذين لديهم القدرة على فعل ذلك بعد اتاحة الصلاحيات من المسؤول

ثالثا: المخططات المستعملة

في جميع الحالات المدير هو نفسه ال ADMIN

1. مخطط استخدام حالات

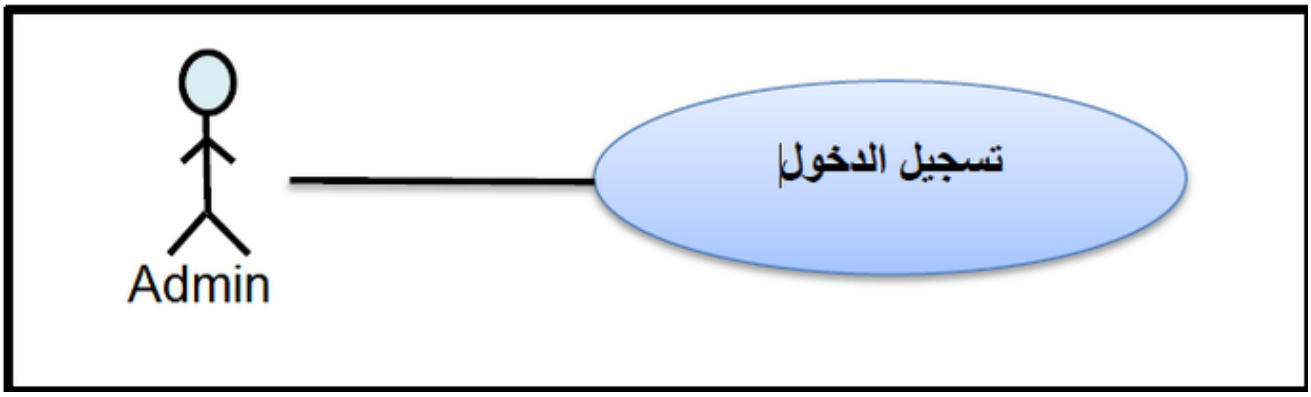


1. مخطط استخدام الحالات

1. العمليات التي يقوم بها النظام (المستخدم هو الباحث):

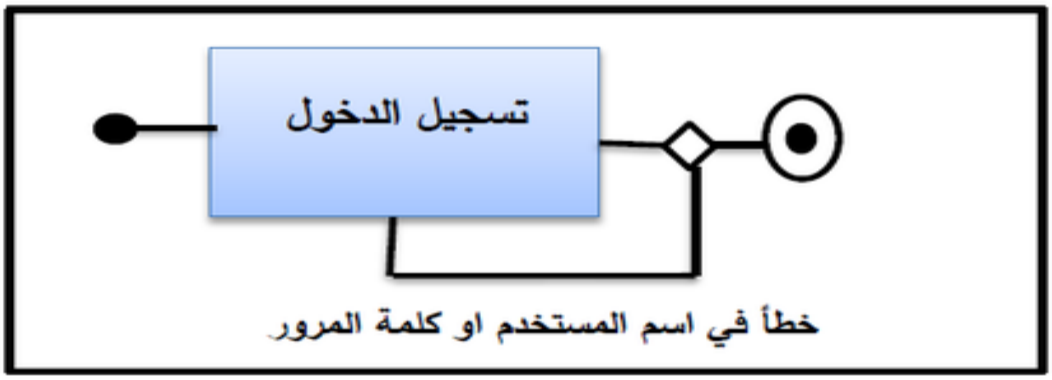
1_ تسجيل الدخول:

مخطط حالات الاستخدام:



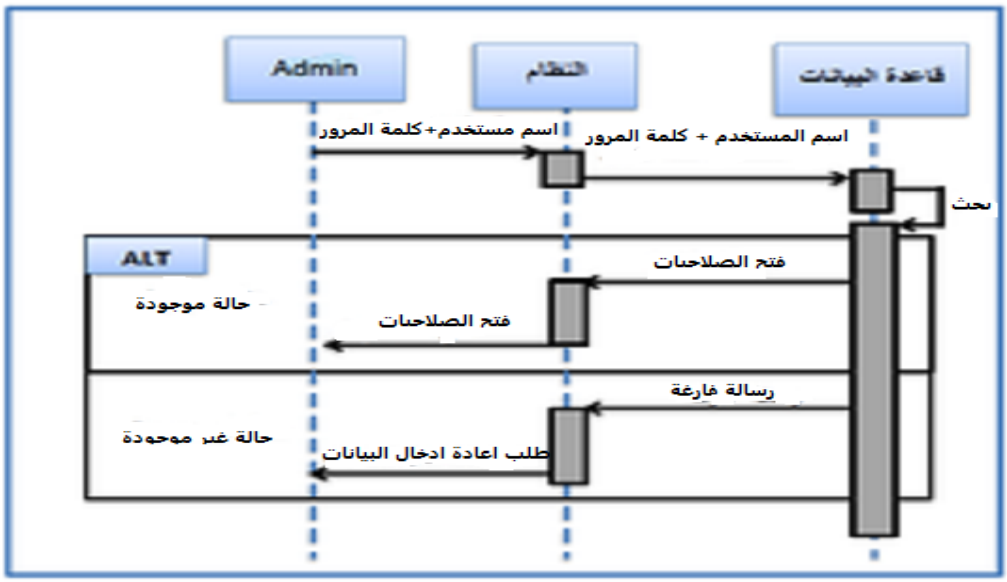
2. مخطط عملية تسجيل الدخول

وسنبين عن طريق مخطط النشاطات للنشاطات المستعملة في هذه الحالة



3. مخطط النشاطات عملية تسجيل الدخول

مخطط التتابع لشكل تسجيل الدخول:



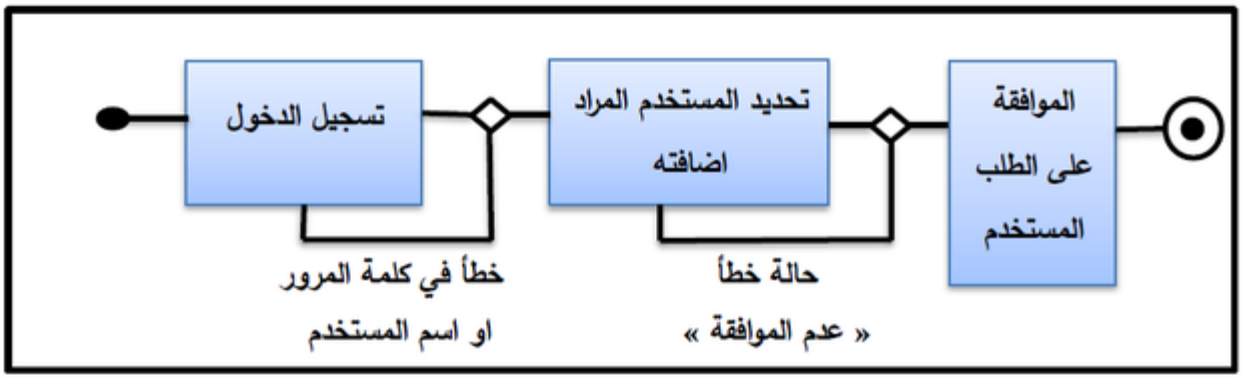
4. مخطط التتابع: تسجيل الدخول

2_طلب الموافقة على إضافة مستخدم:

مخطط حالات الاستخدام:

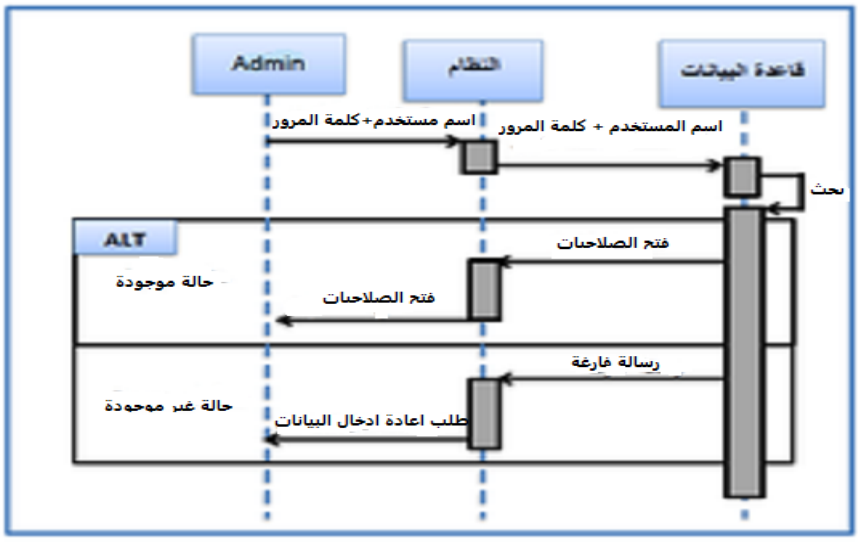
5. مخطط حالات الاستخدام: الموافقة على إضافة مستخدم

وسنبين عن طريق مخطط النشاطات ماهي النشاطات المستعملة في هذه الحالة



6. مخطط حالات النشاطات: الموافقة على إضافة مستخدم

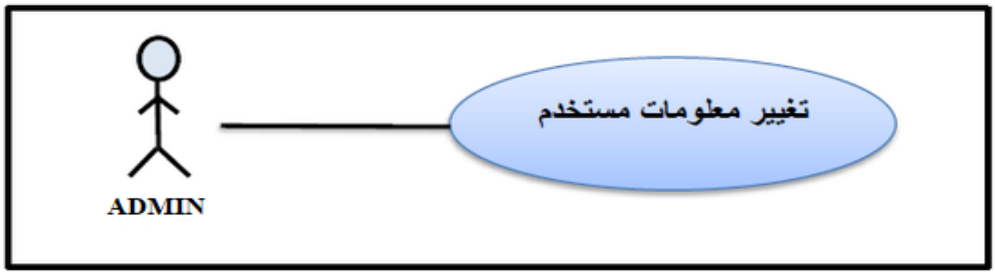
مخطط التتابع للشكل السابق



7. مخطط التتابع: الموافقة على طلب إضافة مستخدم

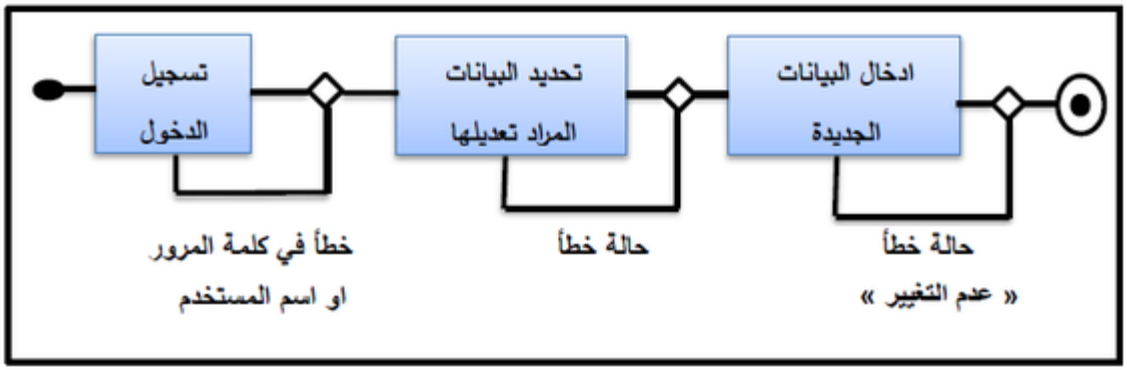
3_تغيير معلومات مستخدم:

مخطط الحالات:



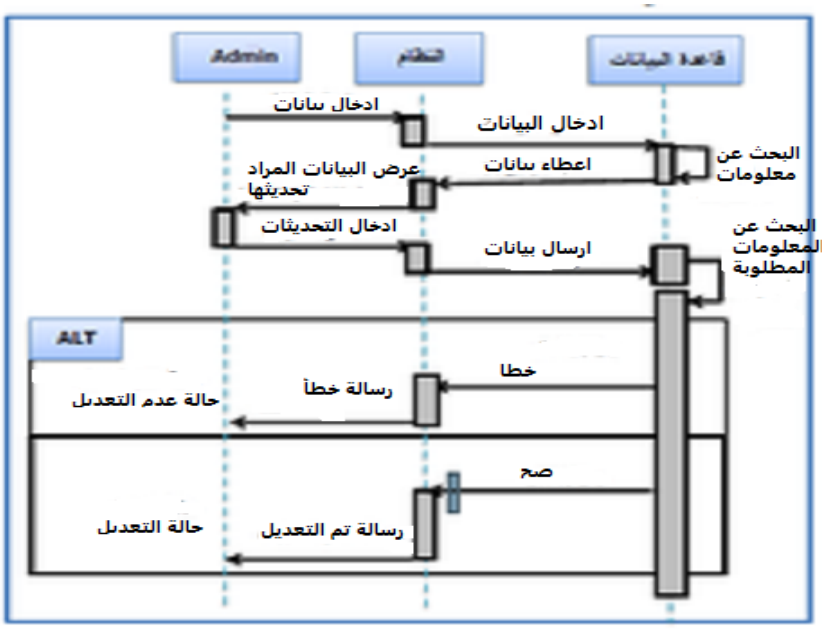
8. مخطط حالات الاستخدام : تغيير معلومات مستخدم

وهذا مخطط النشاطات المستعمل في تعديل البيانات:



9. مخطط حالات النشاط: تغيير معلومات مستخدم

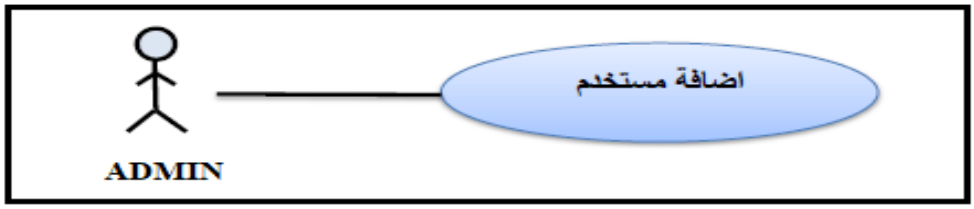
وهذا مخطط التتابع المستعمل في تعديل البيانات:



10. مخطط حالات التتابع: تغيير معلومات مستخدم

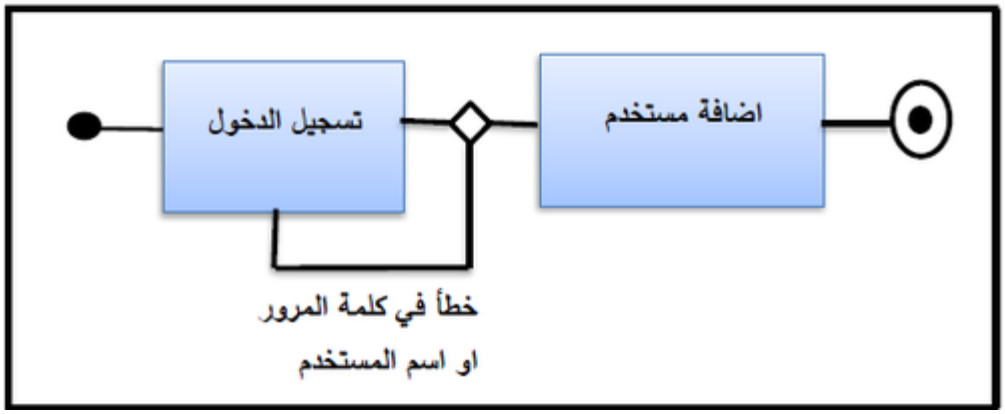
4_اضافة مستخدم:

مخطط الحالة:



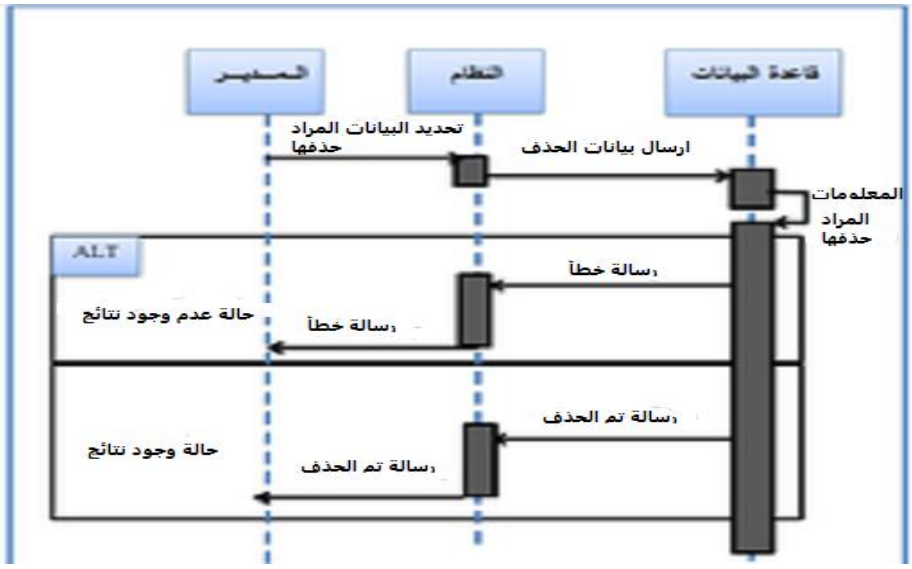
11. مخطط الحالة: إضافة مستخدم

وهذا مخطط النشاطات المستعمل في إضافة مستخدم:



12. مخطط النشاط: إضافة مستخدم

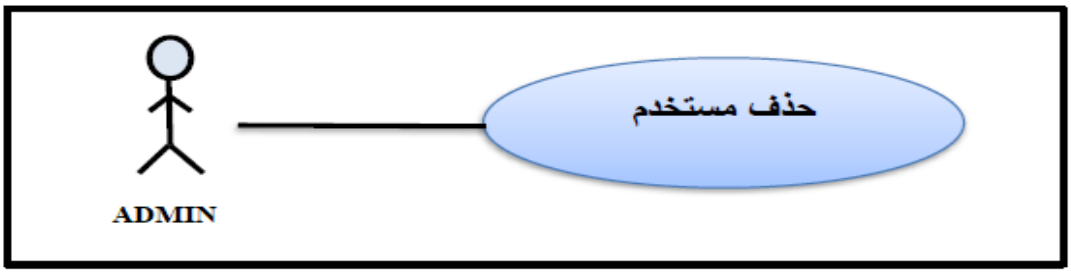
وهذا مخطط التتابع المستعمل في إضافة مستخدم:



13. مخطط التتابع : إضافة مستخدم

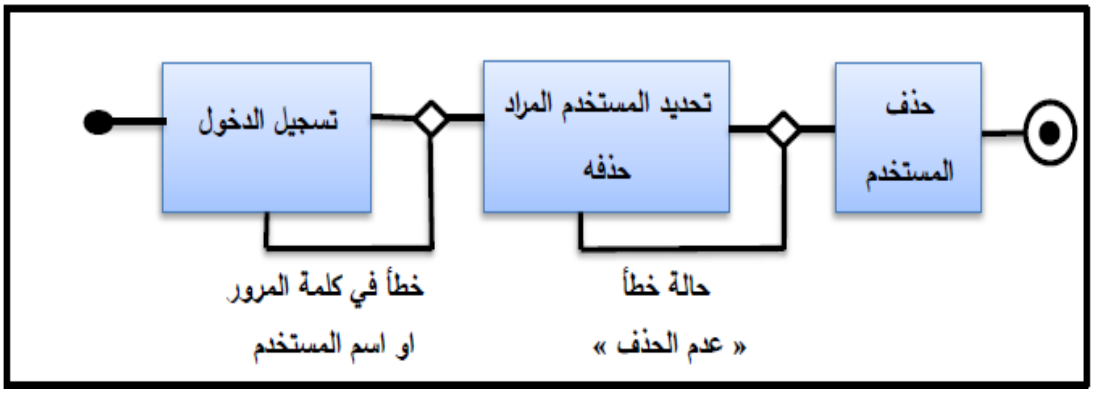
5_ حذف مستخدم:

مخطط الحالة لحذف مستخدم:



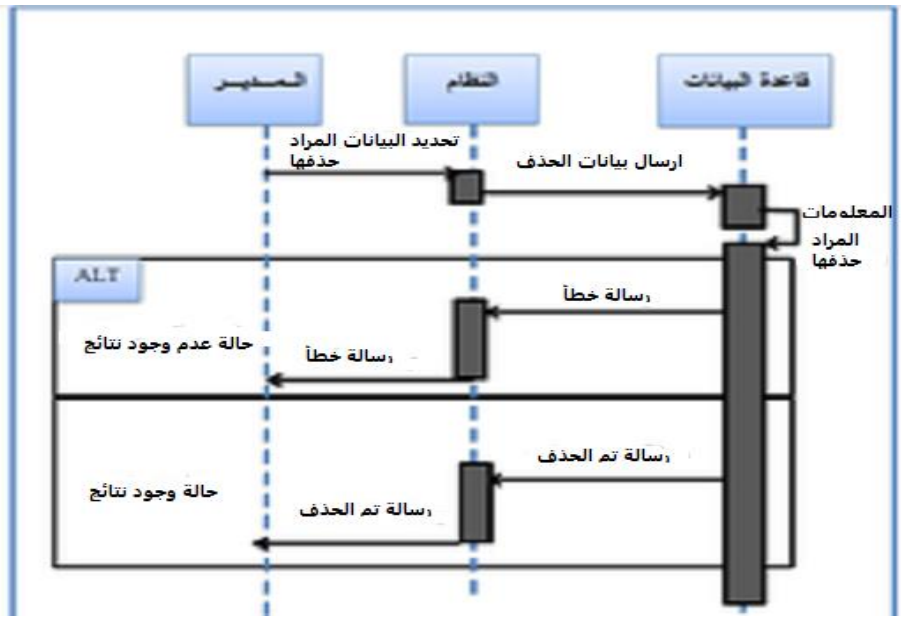
14.مخطط الحالة: حذف مستخدم

وهذا مخطط النشاطات لحذف مستخدم:



15. مخطط النشاط: حذف مستخدم

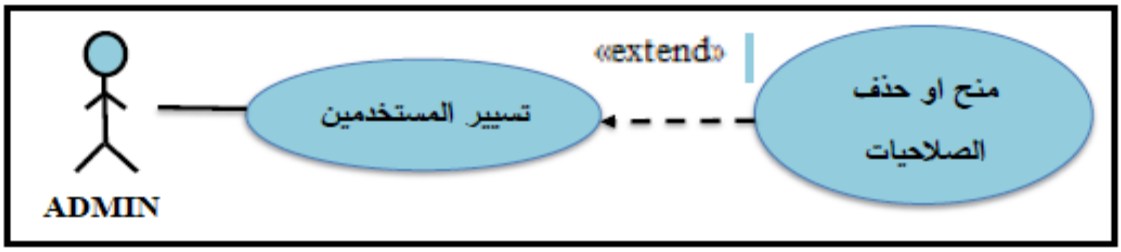
وهذا مخطط التتابع لحذف مستخدم:



16.مخطط التتابع: حذف مستخدم

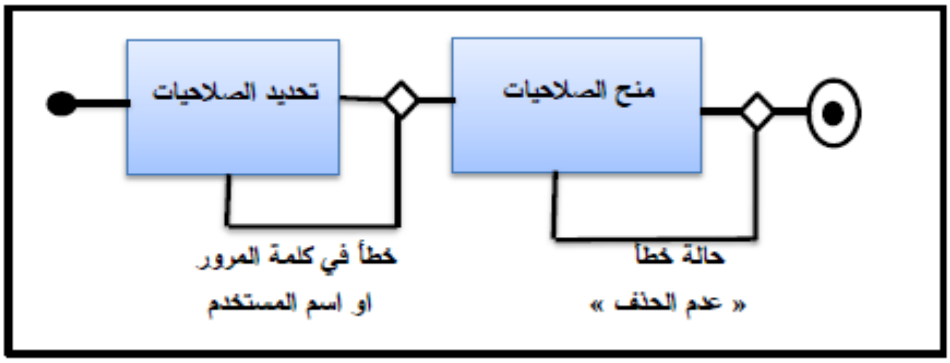
6_ تسيير مستخدم:

مخطط الحالة:



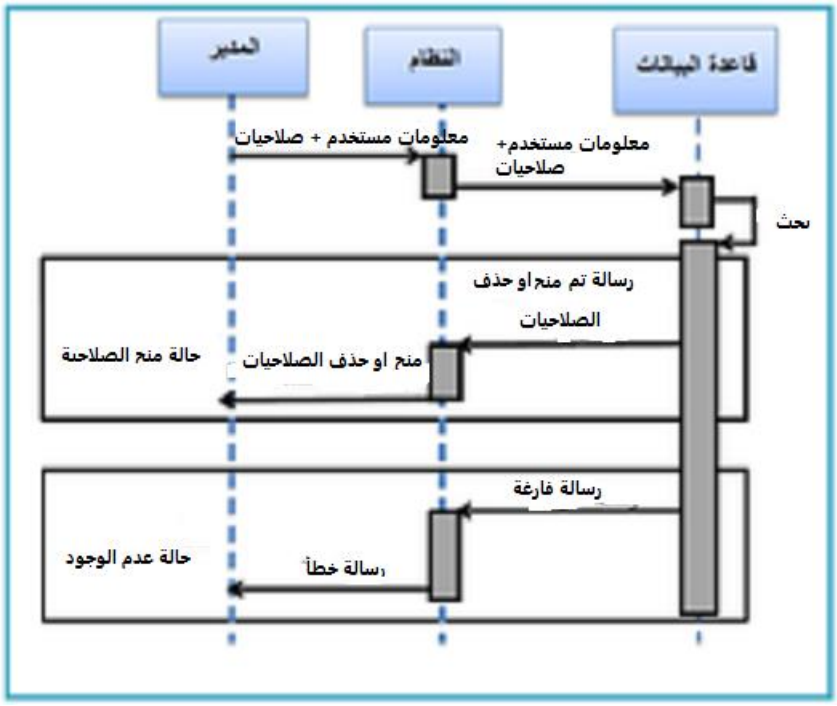
17.مخطط الحالة: تسيير مستخدم

مخطط النشاط:



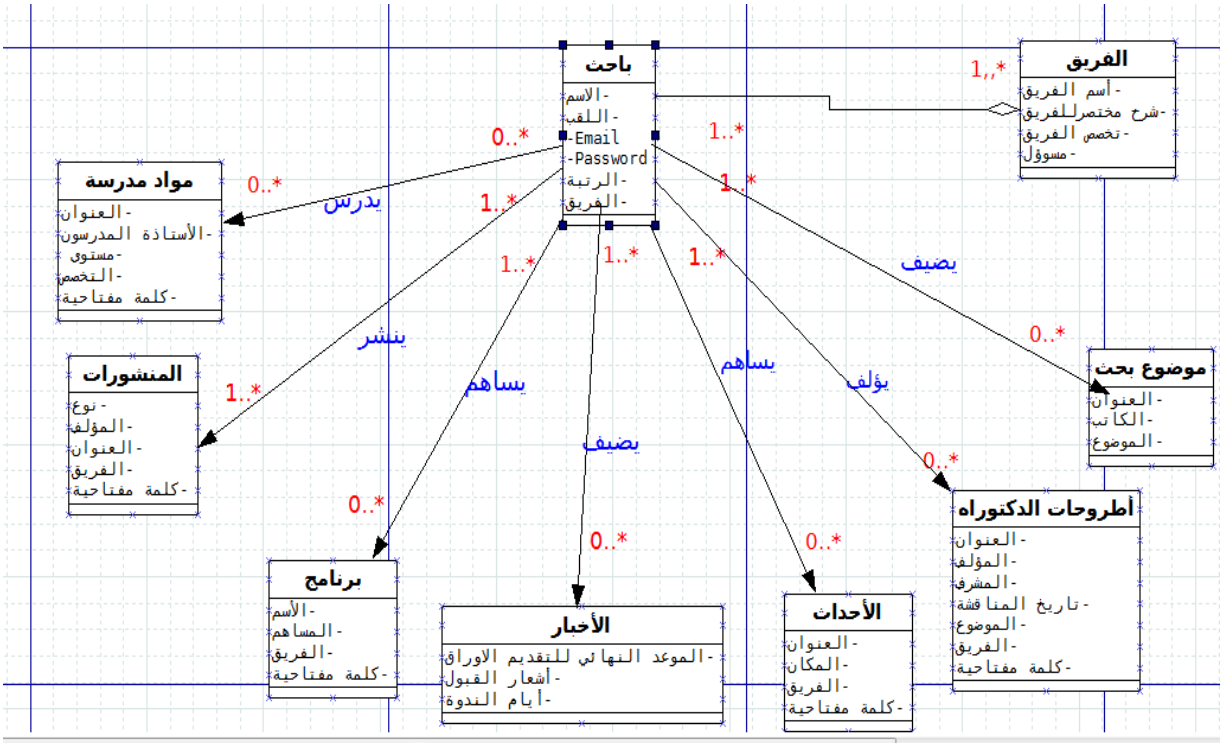
18.مخطط النشاط: تسيير مستخدم

مخطط التتابع:



19.مخطط التتابع: تسيير مستخدم

هذا عبارة على المخطط العام للموقع diagramme de class:



20. مخطط diagramme de class

وهذا عبارة على النموذج العلائقي لقاعدة البيانات

الباحث(الأسم،اللقب،Email،Password،الرتبة،الفريق)

المواد المدرسة(العنوان،الأساتذة المدرسون،مسؤول،التخصص،الكلمة المفتاحية،الأسم)

المنشورات(النوع،المؤلف،العنوان،الفريق،الكلمة المفتاحية،الأسم)

البرامج(أسم،المساهم،الفريق،الكلمة المفتاحية،الأسم)

الأخبار(الموعد النهائي للتقديم الأوراق،اشعار القبول،أيام الندوة،الأسم)

الأحداث(العنوان،المكان،الفريق،الكلمة المفتاحية،الأسم)

أطروحات الدكتوراه(العنوان،المؤلف،المشرف،تاريخ المناقشة،الموضوع،الفريق،الكلمة المفتاحية،الأسم)

موضوع بحث(العنوان،الكاتب،الموضوع،الأسم)

الفريق(أسم الفريق،شرح مختصر للفريق،تخصص الفريق،مسؤول،الأسم)

21. النموذج العلائقي لقاعدة البيانات

الانجاز

الفصل الثالث: الانجاز والتنفيذ

تمهيد

اصبحت لغات البرمجة عالية المستوى قريبة جدا من لغة الانسان بحيث أدى تطورها من يوم لأخر الى جعل اغلبها سريعة وقوية وبسيطة خاصة المتبنية من قبل شركات كبيرة كقوقل وفيس بوك وغيرها، في نفس السياق يسعى جميع مطوري اللغات الى تحسين وتطوير تقنيات جديدة تنافس وتتحدى بقية اللغات والتقنيات من كل هذا يحتار مطور البرمجيات في اختيار لغة مناسبة له ولمشاريعه ومن هنا حاولنا في هذا المشروع البحث عن ابرز واهم التقنيات الحديثة الامنة والتي تشهد تطور ملفت والتي وظفناها في مشروعنا الحالي ووضعنا لها شرح مبسط في هذه الفصل، وسنقوم بدارسة تفصيلية وانجاز قاموس معطيات يساعدنا على إنشاء قاعدة بيانات دقيقة وذات جودة عالية نستعملها لإتمام إنشاء هذا النظام لإدارة المؤتمرات. كما سوف نتطرق الى عرض الواجهات الرسومية لهذا النظام

أولا: لغات التنفيذ المستخدمة

1. MySQL

اعتمدنا في تطوير النظام على قاعدة البيانات مفتوحة المصدر My SQL وهو نظام إدارة قواعد بيانات علائقي يعتمد التعامل معه على لغة إس كيو إل

يعتبر MySQL نظام لادارة قواعد البيانات العلائقية الاشهر عالميا نضرا لكونها متاحة تحت ترخيص مفتوح المصدر GUN GPL، تم تصميم MySQL حول ثلاث مفاهيم رئيسية وهي السرعة والثبات وسهولة الاستخدام.

تعتبر أهم سمات نظم قواعد البيانات MySQL السرعة والثبات، الشيء الدي يفسر كترة استخدامها من طرف المطورين والمدراء والمستخدمين حول العالم، وسوف نستعرض الآن ما يميز هذه القاعدة بشيء من التفصيل.

2. PHP

لغة PHP هي لغة برمجة لإنشاء تطبيقات وصفحات مواقع الإنترنت وهي اختصار لـ Personale Home Pages أو بصيغة أخرى هي لغة لبرمجة المواقع الإلكترونية. بيئة تطوير لغة PHP هو نظام Linux هي لغة سهلة التعلم لأن المنطق البرمجي واحد وأوامرها تشبه إلى حد كبير أمها لغة C.

ثانيا: أدوات التطوير

2. 1. BOOSTRAP

هي مجموعة من الأدوات مفتوحة المصدر لإنشاء مواقع الويب وتطبيقات الانترنت. قامت شركة تويتر بتطويرها مع. Jacob Thornton وتم إنشائها لمساعدة المصممين والمطورين على بناء منتجات مذهلة بسرعة وفعالية، الهدف منها هو توفير مكتبة واسعة مرنة وموثقة بشكل جيد للتصاميم "مكررة الاستعمال" المبنية باستخدام HTML و CSS و JavaScript كي يقوم المطورون باستعمالها والإبداع باستخدامها.

توسع المشروع ليصبح يعرف بـ Boostrap ويستقل عن تويتر لأنه كما صرح المسؤولون أصبح مشروع كبير الآن يتضمن العشرات من العناصر حيث أصبح المشروع الأكثر شعبية على موقع Git Hub بعد أن حصل على أكثر من 13 ألف متابع و2000 تطوير فرعي.

3. jQuery

عبارة عن مكتبة تحوي مجموعة توابع سريعة وصغيرة وخاصة بالـ JavaScript، ومهمة هذه المكتبة جعل استخدام الـ JavaScript أسهل ضمن موقعك الالكتروني. بنيت jQuery بحيث تختصر العمليات التي تحتاج عددا كبيرا من الأسطر البرمجية إلى مجموعة توابع تستدعى بسطر برمجي واحد.

4. JQuery UI

هي مكتبة JavaScript تقوم بتحسين واجهة المستخدم في مشروعك الجديد من تطبيق الويب، وUI اختصار لـ User Interface يتم استخدام مكتبة jQuery منها ليتم استخدام مميزات هذه المكتبة الرائعة.

5. XHTML

HyperText Markup Language ، ويشار إليها اختصارا بـHTML، وتعرف بلغة ترميز النص التشعبي، هي عبارة عن لغة ترميز خاصة تستخدم لغايات تصميم وإنشاء صفحات الويب، كما يمكننا القول بانها عبارة عن الهيكل الرئيسي لصفحات الويب والبنية التحتية لها؛ إذ تقدم وصفا مفصلا حول الكيفية التي ستكون عليها آلية عرض محتويات الموقع الإلكتروني ويكون ذلك بتقسيمه إلى عنوان وفقرات، ويتم ذلك كله بالاعتماد على ما يعرف بالوسوم.

6. Css3

مع CSS3، يمكن للمصممين الآن استخدام خطوط خاصة، مثل الخطوط المتوفرة في Google Fonts وTypecast. في وقت سابق، عندما كان المصممون يستخدمون CSS وCSS2، لم يكن بإمكانهم استخدام غير "الخطوط الآمنة للويب "(web safe fonts) حتى يتأكدوا من أن النصوص ستعرض بنفس الشكل على كل الأجهزة.

في حين أنه كانت لغتا CSS وCSS2 تعتمدان "المحددات البسيطة (« simple selectors)، فإن CSS3 تتيح استخدام "سلاسل من المحددات البسيطة («sequence of simple selectors).

أضافت CSS3 بعض الميزات الجديدة في التصميم، مثل الحدود المدورة (rounded borders). وقد ساعد هذا المطورين الذين كانوا يكافحون من قبل مع الإصدارات الأولية من CSS في تنسيق الحدود.

CSS3 لديها القدرة على تقسيم النص إلى عدة أعمدة، بحيث يمكن قراءتها كصحيفة. في CSS2، واجه المطورون صعوبة في تحقيق ذلك، لأن المعيار لم يكن مجهزا بإمكانية التقسيم التلقائي للنصوص.

ثالثا: واجهات الموقع:

هذا الجزء مخصص لوصف مرحلة تنفيذ هذا المشروع، وسوف نقدم بعض الواجهات لتوضيح الاستخدامات المختلفة للتطبيق بشكل أوضح.

وينقسم الموقع الى عدة اقسام:

قسم الإضافات

قسم الانشطة

قسم فرق البحث

قسم الروابط

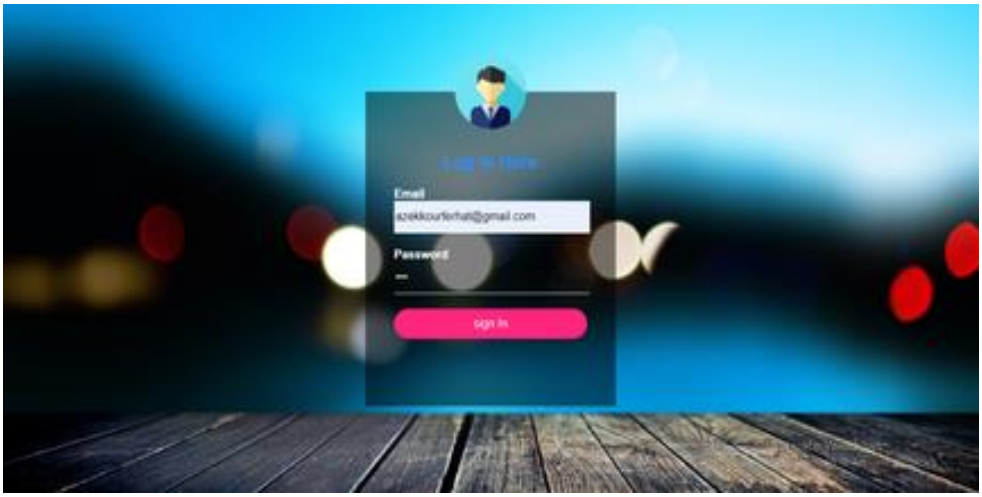
قسم التقديم

وكل جزء منفصل تماما عن الجزء الآخر

وهنا نعرض اهم واجهات الموقع:

1. **واجهة تسجيل الدخول:**

يقوم المستخدم بإدخال معلوماته الخاصة



الصورة 01: واجهة تسجيل الدخول

2. واجهة إضافة اطروحة دكتوراه:

حيث تتم إضافة أطروحة بإدخال كل البيانات الخاصة

الصورة 02: واجهة إضافة أطروحة دكتوراه

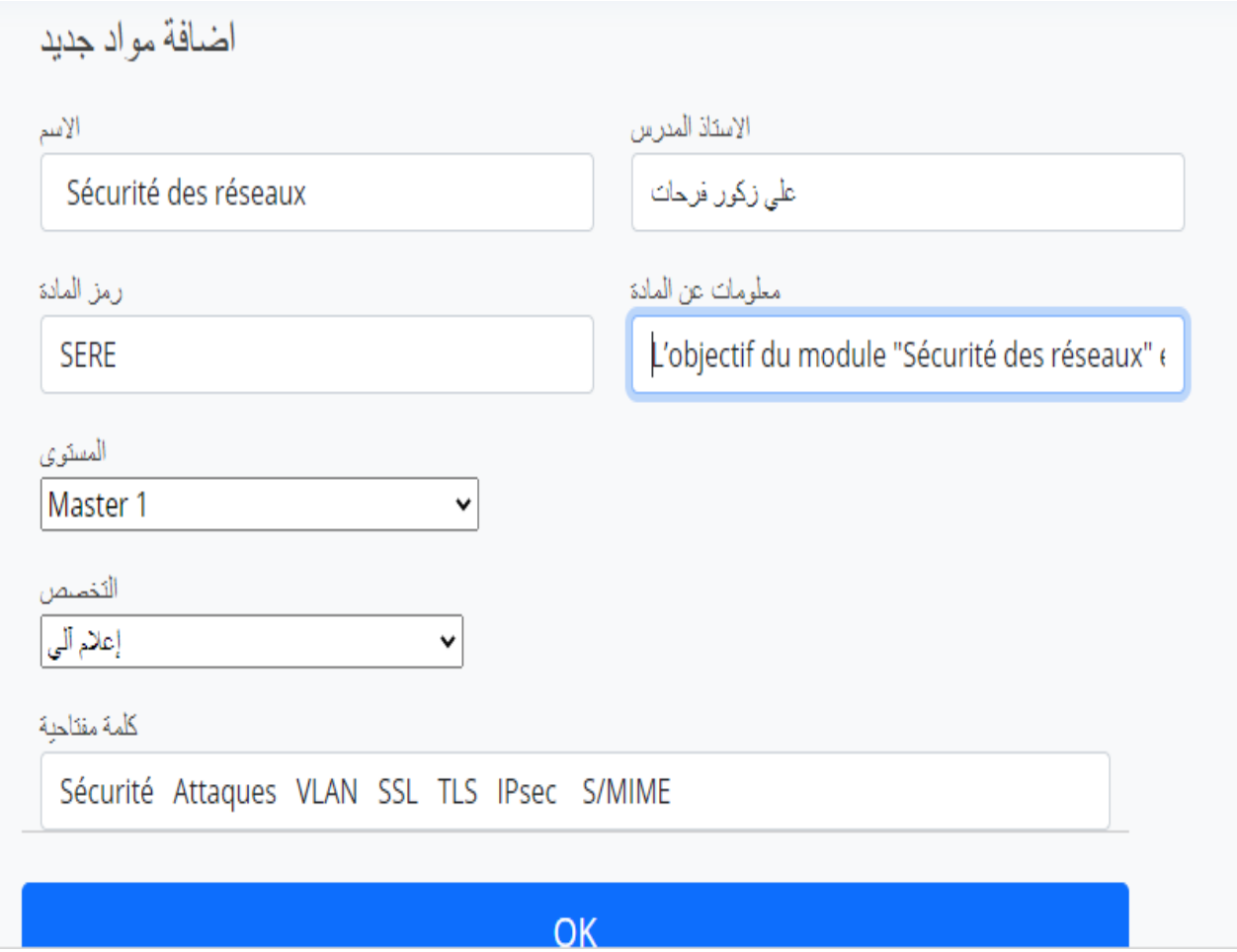
3. واجهة إضافة باحث:

حيث نقوم في هاته الواجهة بإضافة المعلومات الخاصة بالباحث الذي نريد اضافته

الصورة 03: واجهة إضافة باحث

4. واجهة إضافة مواد مدرسة:

حيث نقوم في هاته الواجهة بإضافة المعلومات الخاصة بالمادة المراد اضافتها



الصورة 04: واجهة إضافة مواد مدرسة

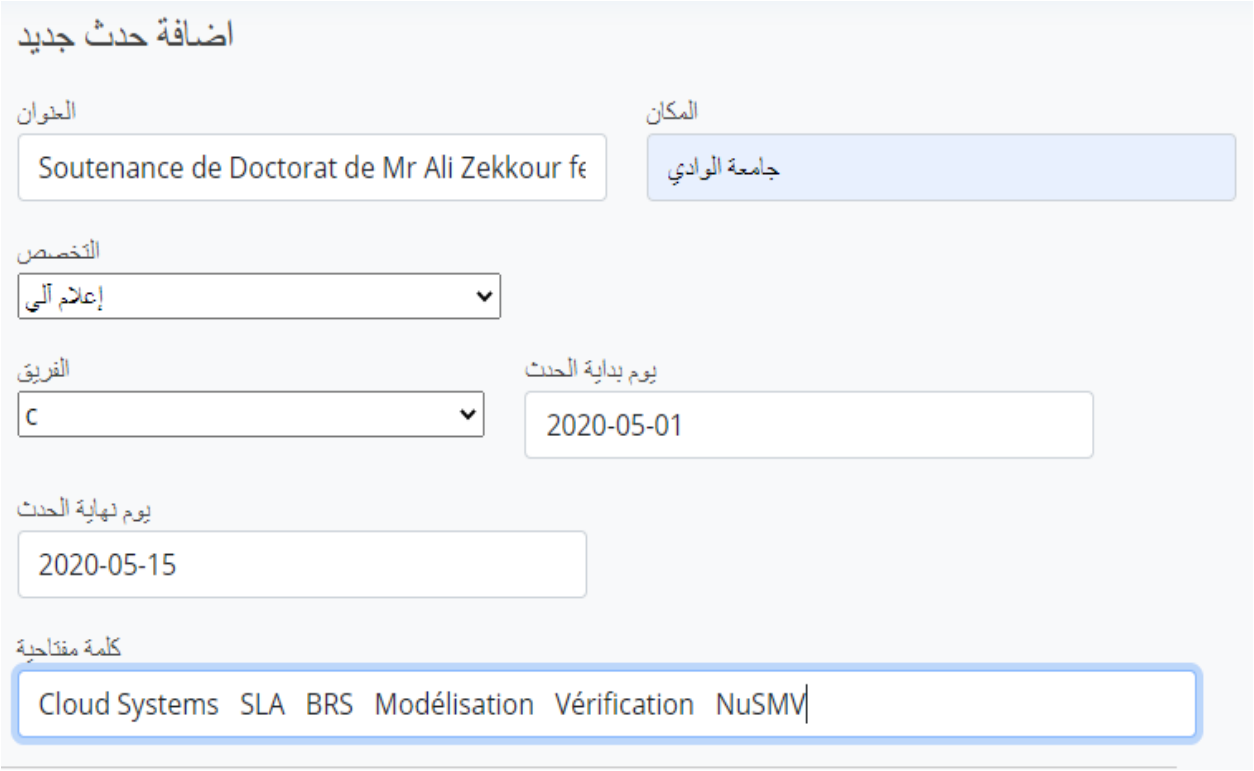
5. واجهة إضافة فريق:

حيث نقوم بإضافة البيانات الخاصة بالفريق المراد اضافته

الصورة 05: تمثل واجهة إضافة فريق

4. واجهة إضافة حدث:

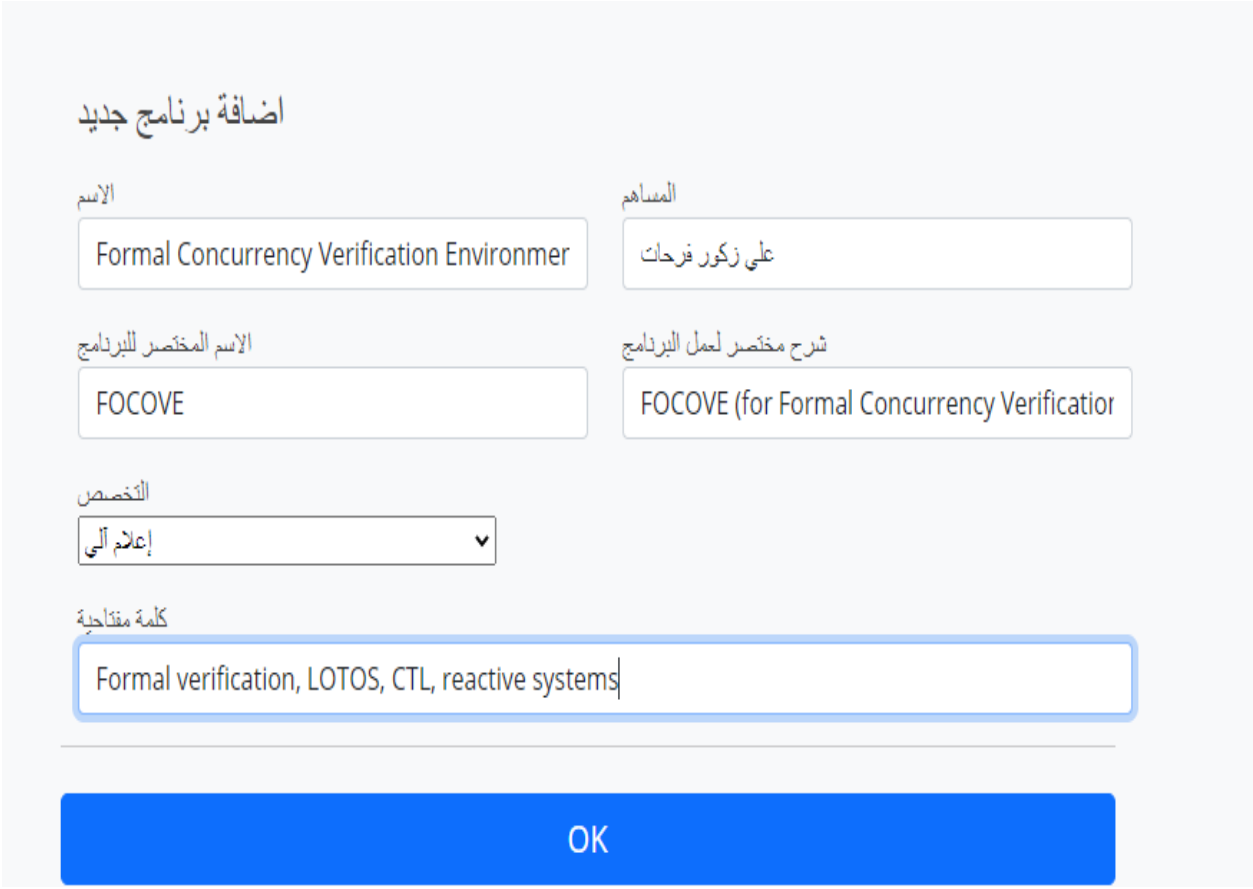
حيث نقوم بإضافة البيانات الخاصة بالحدث الذي نريد ان نضيفه



الصورة 06: واجهة إضافة حدث

6. واجهة إضافة برنامج:

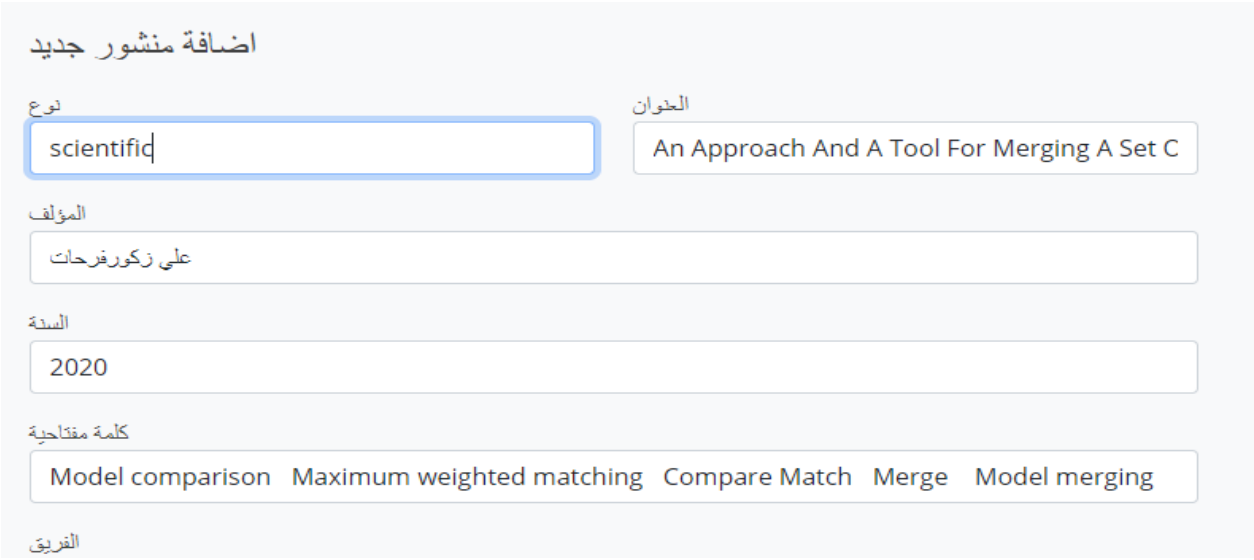
حيث نقوم بإدراج بيانات كل برنامج نريد اضافته



الصورة 07: تمثل واجهة إضافة منشور

7. واجهة إضافة منشور:

نقوم بإدراج المعلومات الخاصة بكل منشور نريد اضافته

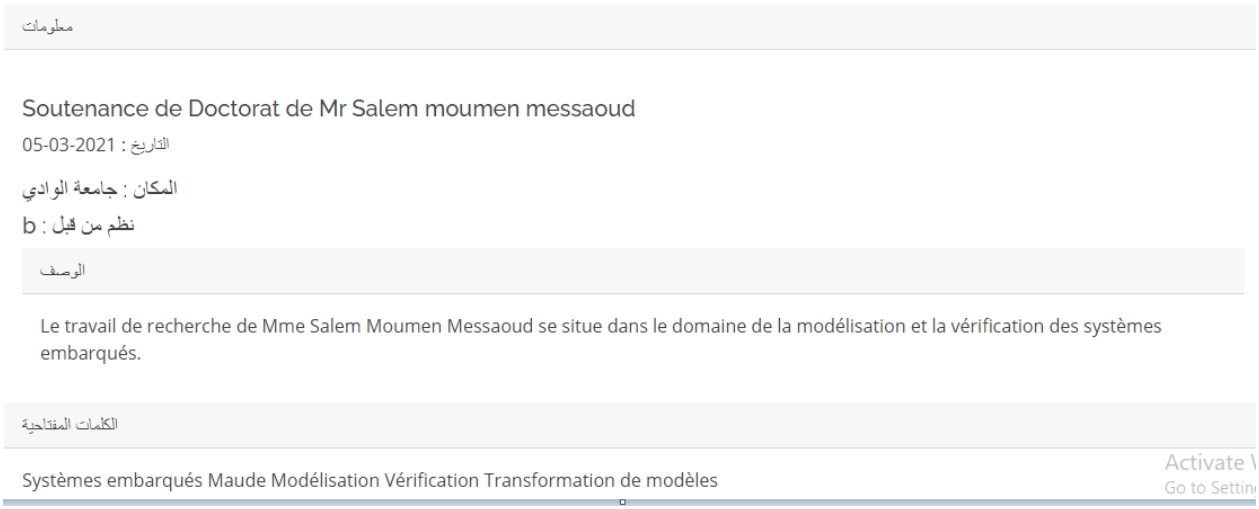


الصورة 08: واجهة إضافة منشور جديد

8. واجهة عرض الاحداث المضافة:

الصورة 09: تمثل واجهة عرض الاحداث

ولعرض حدث واحد تظهر الواجهة التالية



الصورة 10: تمثل واجهة عرض حدث

9. واجهة عرض الاخبار المضافة:

الصورة 11: تمثل واجهة عرض الاخبار

وللصول الى خبر واحد نحصل على هاته الواجهة

الصورة 12: واجهة عرض خبر

11. واجهة عرض الاطروحات المضافة:

الصورة 13: واجهة عرض اطروحات الدكتوراه الجديدة

ولعرض أطروحة نضغط عليها فنحصل على هاته الواجهة

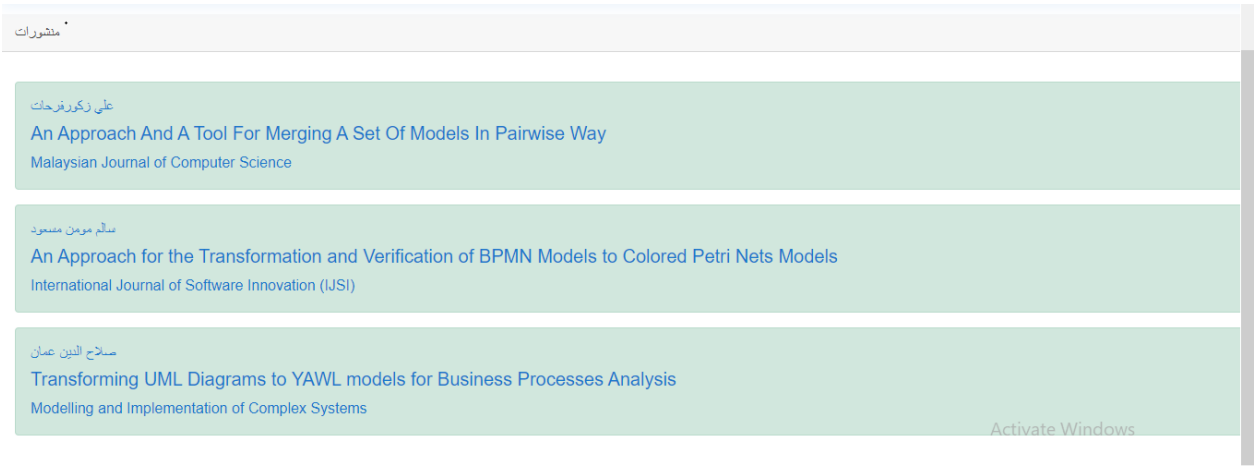
.

الصورة 14: واجهة **عرض أطروحة دكتوراه**

12. واجهة عرض الباحثين:

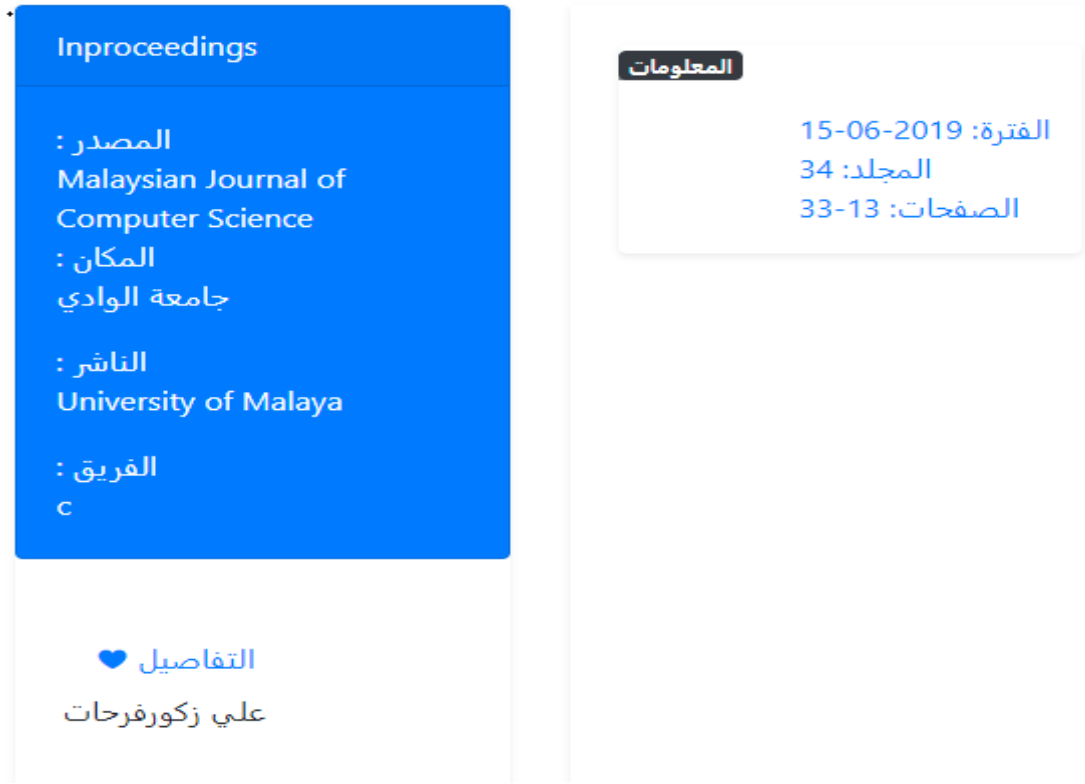
الصورة 15: واجهة عرض الباحثين

13. واجهة عرض المنشورات المضافة:



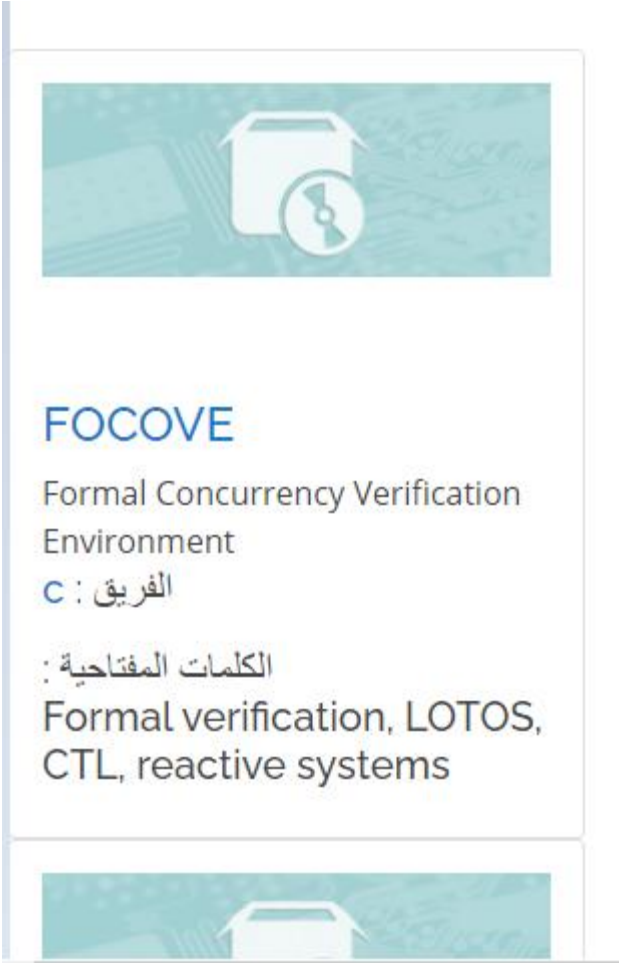
الصورة 16: واجهة المنشورات الجديدة

ولعرض منشور معين نحصل على هاته الواجهة



الصورة 17: واجهة عرض منشور

14. واجهة عرض البرامج المضافة:



الصورة 18: واجهة عرض البرامج

الخاتمة

الخاتمة:

وفي ختام هذه المذكرة نستطيع القول إننا حاولنا التطرق لاهم وأبرز المشاكل التي تصعب عملية الباحثين الى الوصول الى المخابر وسهولة الاستخدام إذ أننا انجزنا هاته الأرضية الالكترونية لتسهيل عملية التعامل مع مخابر الكلية.

فتطرقنا في هذه المذكرة لشرح كافي ووافي للموقع انطلاقا من مرحلة التحليل والتصميم إلى غاية الإنجاز والتنفيذ، كما وقمنا بعرض أغلب جوانب النظام الخاص بنا بما يتعلق بالتصاميم والصفحات المنجزة.

وفي الختام نتمنى من الله عز وجل أن يوفقنا ويسدد خطانا لهذا العمل وان نكون قد أضفنا شيئا ولو بسيطا إلى هذا العالم بالنظر إلى سرع التطور التي يشهدها، كما نأمل أن يحظى هذا العمل بالإعجاب الذي كنا نطمح إليه.

المراجع

قائمة المراجع:

- Z. Maghami, Conception et réalisation d'une application de suivi de patients dans un établissement hospitalier, 2009.
- Jarray, Conception et réalisation d'une application d'un centre de Kinésie, 2008
- Djellil Djamel-Eddine, Gestion De cabinet Medical, Mémoire de fin d'études Pour l'obtention du diplôme de Licence en Informatique, Univ Abou Bekr Belkaid, 2014-2015.
- B. Rabah. L'informatisation du dossier médical. 2ème Séminaire national du surveillant médical de l'EHU ORAN, .3102